

虚拟货币，刚刚横空出世的时候可谓风光无限，引得很多人趋之若鹜。然而，如果我们冷静理性地分析一下，就会发现，虚拟货币的核心，并不是“货币”，而恰恰还是“虚拟”。



尽管我们可以把我付出的这一块钱的货币价值进行抽象，可以将抽象后的一块钱的价值用其他更多的一块钱货币体现，但原来花出去的钱最终还是无法被复制回来。

因为我们这个世界的本质是物质的，物质只能交割但不可复制。

这个情况就与我们人类使用计算机创建的虚拟世界有了本质的区别。构成虚拟世界的基础并不是物质，而是信息。实物不可复制，但信息却完全可以。我可以随意把信息传递给他人，而在这个信息传播的过程中却完全不用担心自己对信息的丢失。这个信息甚至完全可能是一个巨大的文件。比如一个公司新进研发出来的大型软件，就算这个软件有几个G，当我们把他拷贝给他人之后，信息本质的软件就是一个完美的复制。

在最开始的十几年里面，现实世界与虚拟世界是有着相对较为清晰的“界限”，然而，随着各种网络支付平台的推出，这个界限已经开始被一点点地打破。以往的那个“我付出一块钱纸币来购买你一个苹果”的模式，通过手机软件连入互联网的扫码行为应该发生了改变。

在我们扫码的过程中，实际上就是一系列的信息通信的过程。软件让我们感受到了操作的简单便捷，然而软件之后，也是有一系列的业务处理流程的。



在我们传统的现实世界中，自己有一笔钱，如果信不着他人，我们可以动用自己的各种聪明才智把钱藏起来，即使交给银行代理保管，私人保险柜的钥匙也是掌握在咱们自己手里的。这才是自己的东西，自己说了算。

在这个情况下，就有人想了，能不能在互联网的虚拟世界中，建立起来一个类似实物这种只能交割的机制，这样，在这个情况下，我们保存在自己手里的信息，尤其是密码这种敏感信息，是不是就可以像实物一样不被支付平台掌握了。

于是，一个现在看来颇有些大胆，甚至很有野心的程序员，设计出来了“区块链”机制。是的，您没听错，这个“区块链”吧，它说白了也就是一种机制，还谈不上什么技术。

这种机制的理念其实并不复杂。三言两语地概括一下，那就是，咱们的虚拟平台不是信息基础的嘛，那么，咱们就给每个信息行为都编个号，包括信息生成、信息读取、信息复制、信息修改.....一切咱们都给唯一的编号之后，只要保证编号的唯一也就相当于有了一个唯一的不可复制的规定了。而具体实现起来，为了防止有人打编号的主意，对编号造假，这个程序员对自己的编号还设计出来了一个“自我校验

”功能。每个编号都可以用一个方法判断真假，您看，这样编号还附加了防伪标签的功能。



这也就是现在已经有些颓势的“挖矿”行为的情况了。“挖矿”这个词语，充分体现了咱们网民对必须把控的准确性。这个行为在“挖”的过程中，要找到的“矿”就是没有被其他人用过的自带校验的唯一编码。本来现实世界中很简单的一个交易行为，现在这个虚拟世界中的“区块链”机制下，给出了一个编号就得要“挖矿”，这就是人为引入了麻烦。

而且更为重要的是，我们现实世界中，物质是可以反复交割的。比如我给卖苹果的小哥的用来买苹果的一块钱，还是这一块钱，卖苹果的小哥可以用它来买馒头。而在现在的区块链机制下，一个编号，记录了买苹果的行为之后，想要去买馒头就必须使用新的编号，原来的标记了买苹果的编号，不能再用了。

人类的行为可是无止境的啊，这是得准备多少编码才够用啊.....

不说以后，咱就说现在。

就算是现在编号是咱们自己计算的，那编号还是得存放到一个统一的数据库里面吧。那么，这个数据库在谁手里，谁就成了这个机制下的老大，是这个机制确立起来

的新型信息世界中的“创世神”、“造物主”。

所以你看，区块链机制出现以后，紧接着就是比特币、挖矿等一系列刺激网民参与的各种噱头，说白了，就是要把更多网民吸纳到自己创世的虚拟世界中，成为自己的臣民，以便最终能变成可被自己收割的韭菜。