

随着腾讯影响的扩大，外部的误解就很多了，其实腾讯真没有超出到外界的范围。比如说Q币，大家都说是虚拟货币，其实并不是这样，Q币也是点卡，你一定得花掉，只是什么时候花而已，只有预付费卡的性质，没有货币的性质，就是叫Q币而已。

——马化腾（腾讯公司创始人，多次受邀在北大作演讲）

目前网络上流行的虚拟货币大体可以分为3类：

第一类是我们熟悉的游戏币。游戏币只存在于游戏的虚拟世界里，本身只是游戏程序的一项数据。其货币单位五花八门，取决于游戏本身，不同游戏的游戏币不能通用。游戏币的作用在于游戏玩家使用它在游戏中产生买卖行为，买卖对象主要有武器、装备、宝物、宠物、材料、技能，等等。

由于网络游戏的兴盛，游戏币成为了游戏玩家追求的对象，于是许多城市出现了“血汗造币工厂”，老板雇几个“劳工”不分昼夜地打游戏，将赚来的游戏币和装备在“黑市”上出售^⑥对于游戏玩家来说，只要肯出人民币，就可以省去漫长的“修炼”过程，完成“资本积累”，因此购买者甚多，而老板们则只需要收钱，却不需要缴税。“造币工厂”多了，市场上还出现一些专业的虚拟货币“倒爷”，到处低价收购游戏币再高价卖出。

第二类常见的虚拟货币是门户网站的专用货币，其中最具有代表性的当属我们熟悉的Q币。腾讯公司的Q币可通过银行卡、手机、固定电话等多种方式充值，与人民币的“汇率”是1：1。Q币只用于在腾讯公司的网络产品，比如，在QQ游戏中，Q币可以兑换游戏币；可用来充QQ会员；可以用来兑换养QQ宠物用的“元宝”等。Q币与其他专用虚拟货币一样，都存在线下的交易平台，不过官方渠道只允许单项流通。

第三类网络虚拟货币生来就对于真实货币具有威胁性。比如，美国贝宝公司（Paypal）发行了一种可以网上购物的网络货币，消费者只要向公司提出申请，就可以将银行账户里的钱转成贝宝货币，这种转换的服务费比银行卡的服务费低，并且在国际交易中不必考虑汇率问题，因此对金融市场的威胁可想而知。目前国内尚未出现此类公司，也尚未普及贝宝货币这样的虚拟产品。

随着网络时代的到来，网络虚拟货币以网络这片肥沃的土壤作为依托，获得了越来越大的生存空间。现实与虚拟之间，界限已变得如此模糊。但是，无论是哪种虚拟货币，其发行都不受中央银行的管制。