

虚拟货币是指非真实的货币。知名的虚拟货币如百度公司的百度币、的Q币，Q点、盛大公司的点券，新浪推出的(用于微游戏、读书等)，侠义元宝(用于侠义道游戏)，纹银(用于碧雪情天游戏)，2013年流行的数字货币有，比特币、莱特币、无限币、夸克币、泽塔币、烧烤币、便士币(外网)、隐形金条、红币、质数币。目前全世界发行有上百种数字货币。圈内流行"比特金、莱特银、无限铜、便士铝"的传说。

## 常见种类

网络虚拟货币大致可以分二类：第一类大家熟悉的。在单机游戏时代，主角靠打倒敌、进赌馆赢钱等方式积累货币，用这些虚拟游戏数据购买草药和装备，或在某些特殊游戏场次为计分单位，以增加游戏乐趣，是玩家级别的一种体现方式。但只能在自己的游戏机里使用。那时，玩家之间没有"市场"。自从建立起门户和社区、实现游戏联网以，虚拟货币便有"金融市场"，玩家之间可以交易游戏币。

第二类是门户网站或者即时通讯工具服务商发行的专用货币，用于购买本网站内的服务。使用最广泛的当属腾讯公司的，可用来购买会员资格、QQ秀等增值服务。



## 冲击金融体系

现代金融体系中，货币的发行方一般是各国央行，央行负责对货币运行进行管理和监督。而作为网络上用来替代现实货币流通的等价交换品，网络虚拟货币实质上同现实货币已经没有区别。不同的是，发行方不再是央行，而是各家网络公司。如果虚拟货币的发展使其形成了统一市场，各个公司之间可以互通互兑，或者虚拟货币整合统一了，都是以相同标准和价格进行通用，那么从某种意义上来说虚拟货币就是通货了，很有可能会对传统金融体系或是经济运行形成威胁性冲击。

## 网络安全问题

虚拟货币的购买方式除了直接用现金以外，还提供手机短信、网络转账和固定电话充值等多种方式。这些购买方式在为用户提供方便的同时，也有不小的风险。比如盗用电话充值和未成年人购买等问题。另外，虚拟货币并没有现实货币的防伪技术，电脑黑客可能会利用其安全漏洞生产伪币。国家工商部门有关人员表示，虚拟货币交易是网络时代派生的经营行为，至今还没有明确的法律条文规范，工商注册范围也没有关于虚拟物品交易的项目。但当虚拟资产交易逐渐人员雇佣化、场所固定化、交易盈利明确化，具有经营性质后，就可能涉及市场秩序、税收问题。

## 解决方法

随着技术的不断进步，(包括电子货币)在改变人们支付习惯的同时，也在潜移默化地改变人们的消费习惯，促进消费信贷的扩大。对这种新兴事物，密切关注其形式的创新，性质的演变，运作方式的差异以及对、等可能造成的冲击，适当加以监管，自然是必要的。但更重要的是给市场主体相应的发展空间，避免在市场发展初期扼杀相应商业组织的发展活力。因此，对待电子货币最好的方法是静观其变，加强研究。在面对类似"Q币冲击人民币金融市场"的言论时，需要在认清科技进步的大背景下进行讨论，懂得问题的关键是如何设计相关政策，鼓励电子货币等电子支付工具的发展，而非暴炒虚拟货币、电子货币的危害，呼吁加强监管。