**導讀：**

台新、玉山、聯邦等銀行都已推出Apple Pay「手機錢包」服務，只要有近場通訊功能（Near Field Communication，簡稱NFC）的智慧型手機在手，下載特定App，再輸入相關信用卡資料，就可以用手機取代錢，在設有感應器或程式的超市、餐廳、店鋪及便利店付款⋯⋯。

請根據以下幾項討論重點，提出你的見解！

1. 實物貨幣（紙鈔、硬幣）有沒有存在價值？
2. 電子貨幣的限制及好處？
3. 實物貨幣的限制及好處？
4. 電子貨幣是否會取代實物貨幣？

導讀：

全球現在約有數十億人正在使用虛擬貨幣，人數只會越來越多，而且幾乎你能想到的每一種大型線上社群、以及你沒想到的數千個社群系統，都在發行自己的虛擬貨幣，例如：最大的社群媒體臉書二○一○年發行「cc點數」。最大的網路商店亞馬遜二○一三年發行「亞馬遜幣」。電玩遊戲有專屬貨幣：魔獸世界金幣、天堂天幣、屠龍點數……每種遊戲都有，且越來越多樣。我們日常熟悉的品牌與企業，也都在發行自己的虛擬貨幣──企業紅利點數、常客飛行里程數……

隨著上網時間越長、生活型態越數位化，兩種經濟趨勢正彼此衝擊與融合：
一是實體經濟交易正在虛擬化，我們越來越頻繁使用電子錢包、線上刷卡、支付系統……
二是數位形式的虛擬貨幣也一步步入侵實體經濟，讓人不必花真實的金錢，也能進行實體消費，例如：‧兩千萬Xbox遊戲賣場玩家，可以用「微軟點數」在網影（Netflix）租電影。亞馬遜幣可以購買亞馬遜網站上的所有實體商品。有人用比特幣買豪宅、繳學費，二○一三年比特幣總價值達15億美元。有人把常客飛行里程數換成現金，從加拿大飛到美國接受醫療照顧。中國人因為太喜歡用QQ幣在實體經濟買東西，使得中國政府在2007年禁止QQ幣兌換人民幣。2012年臉書捨棄發行單一cc點數，轉換定位另創可匯兌各種遊戲幣的支付系統，經濟規模可能有近64億美元。

虛擬貨幣雖然只是電腦上的數字，算得出來的虛擬金流就超過150億美元（而這只是二○一二年虛擬經濟的一小部分），未來你的帳戶裡可能有：新台幣、美元、日圓、便利超商點數、各種零售公司與品牌的紅利積點、信用卡紅利點數、航空公司里程數、比特幣、line幣、《魔獸世界》金幣……，市面上可能有數千種貨幣在流通。你可以用它們來購買巧克力棒、付學費、買房子……如果你能了解其中的運作機制，就能從中獲利，否則也可能蒙受其害：
‧任何個人與企業，利用現成的應用程式軟體，就可以發行虛擬貨幣。
‧個人可以利用虛擬貨幣交易、致富，（甚至逃稅、洗錢）。
‧企業可以利用虛擬貨幣做為非實體資產，（甚至逃稅、洗錢）。
‧結果，個人與企業都能從中得到快樂與財富，政府會怎麼樣、又該怎麼辦？

請根據以下幾項討論重點，提出你的見解！

1. 虛擬貨幣是不是貨幣？
2. 虛擬貨幣對經濟社會的正面影響及負面影響？