腾讯的传奇（二十三）Q币：虚拟货币的诞生

在整个2002年，尽管腾讯在QQ
收费模式上的试验一直非常不顺利，可是，还是有一项创新如种子一般被保留了下来，它在日后成为腾讯产业的一个基础，那就是Q币的诞生。

由于金融信用体系的缺失-这是中国与美国互联网产业最大的差异之一一长朋以来，如何建立自己的支付体系困扰着所有的经营者，最早想出解决之道的，是网络游戏的从业者，而这正是2002年前后发生的事情。

在互联网泡沫
的寒冬时期，所有人都在寻找可以实现盈利的市场，网游很快被认定是一项“刚性需求”。早在1998年3月，UCDOS（一种曾被广泛使用的汉字操作系统）的开发者鲍岳桥与简晶
、王建华在北京创办了中国最早的棋牌休闲网游平台“联众游戏”，仅一年多的时间就拥有注册用户2000多万，每月活跃用户数高达300万，1999年，联众被中公网以1000万元人民币收购79％的股份。

1999年，郭羽
等人在杭州创办另一家棋牌休闲游戏平

台“边锋
”，一时形成“北联众，南边锋”的格局。然而，联众与边锋在很长时间里都没有找到让游戏玩主付费的办法。

2001年年初，一家
规模比联众和边锋都要小得多的游戏公
司“九城
”却“意外”地闯
出了一条路子。外贸业务员出身的九
城创办人朱骏
建起了
一个支付平台
，与电信公司达成163、139
主叫分成协议，通过电信拨号上网
的用户，只要上了九城，ISP的上网费三七开，九城还与上海电信发行联名卡，100元的上网卡中含15元的“九城游戏币”。

朱骏发明了“九城点数”，玩主可以用联名卡里的货币购买“点数”，去玩一款需要付费的游戏，或在游戏中押注，以赢取与真实货币等值的“游戏币”。由此，九城形成了两种收费模式：与电信公司分成上网费，发行专属的虚拟货币。到2001年7月前后，九城的月收人达到200万元，300万注册用户中的付费用户竟高达10万人。

腾讯在2002年年初开始讨论发行虚拟货币。在推广“QQ俱乐部”会员服务和“QQ行靓号地带”业务的时候，马化腾、曾李青
深感支付系统的拖累，“有了自己的虚拟货币，也许情况会好一些”，这是很多人都意识到的。

据回忆，第一个提出“Q币”这个概念
的是许晨晔
。“在3月份的一次讨论中，许晨晔无意中说出了“Q币”这个词儿，大家都觉得不错，于是就定了下来。”Q币的规则也非常简单：一元人民币可以购买一Q币，付费用户通过等值面额卡的卡号、密码与QQ号关联进行“充值”。

在一开始，Q币并没有进入QQ的软件系统服务之中，它只是被当成一种营销工具。曾李青负责的市场部门于5月正式向用户推出Q币，可是在4月发布的QQ软件最新版本-QQ2000C中，却找不到任何对Q币的描述。

这一新版本与之前的相比，最大的变化是将无线QQ、BQQ等一系列增值服务整合

到QQ客户端软件中来。腾讯认为，“整合了各种功能的腾讯QQ2000C，已经完全超越了一个“网络即时
通信工具'的范畴，也许把它称为“移动互联
时代的通信工具，更为适合一些”。很显然，这是一个超前了至少10年的“自我期许”。

最初的一年里，Q币的月发行量约为50万元，几乎都是出售QQ靓号所得。随着QQ注册重回免费之路，Q币一度成为一块食之无味的“鸡肋”。可是到了2002年的下半年，由于一款革命性的收费产品的横空出世，Q币突然变成了一柄利器。