

乌币简要白皮书

by 鸟神 修订于2019.08.01

一、货币的奴役

简单来说，就是不断制造分裂与竞争，而不是创造光与爱。

- 第一步：钱被凭空造了出来
- 第二步：以借贷方式发行
- 第三步：所有的钱永远小于还款加上利息的总和
- 第四步：系统不得不重复第一步、第二步、第三步

所以这就是一个不断自我分裂的、分远远大于合的癌症系统

具体来说：

钱被凭空造出来的时候，就相当于从所有人的口袋里偷走了钱，人们感觉不到被偷，是因为自己的钱的多少表面看起来并没变化，变化的是手里的钱的相对数量，也就是购买力，而购买力下降在人们看来，只会感性地以为是卖家涨价了。

此时小偷偷多少钱还是由小偷的主观决定的，小偷如果愿意少偷点钱，社会会很自然地走向繁荣，所以中国古代有过盛世。可惜100多年前近现代银行出现之后，此系统就开始变成一个穷凶极恶的癌症系统。

近现代银行的核心诡计，就是把偷来的钱借出去

不要以为银行是把别人存的钱借给你，贷款的钱都是凭空造出来的，也就是偷来的钱。把偷来的钱借出去，能充分确保虚拟的数字变成了真实的价值，因为借款人要想还钱，就必须干活。当借款人把钱一点一点还回去的时候，看不见的奴役早已完成了。而借款人只能看到欠债还钱，看不到空手套白狼！

既在奴役借款人的同时偷了所有人的钱！

又用偷取来的所有人的钱来奴役借款人！

这是多么聪明的奴役系统！奴隶制几千年来其实一直没有变过。从最早期的面对面的奴役，变成了现在完全看不见摸不着的黑手，奴隶制简直进化成了魔术般的艺术啊！

例如中国，80年代的货币总量是1600亿，到2015年竟然已经高达1400000亿。这相当于99.9%的货币，都是银行凭空造出来的债务。

这意味着：

1. **人民币35年贬值了900倍**，借款人和其他所有人**都是被奴役的对象**。
所以个人财富难以累积，年轻的时候存的900万，老了只能当1万块钱用。
2. **这140万亿，全都是中央银行借给人民的！掌权者才是终极债主啊！**
3. 你说你没借？那只不过是没直接借给你而已。
有可能是借给了你的老板，或者你的顾客。
你手里的钱既是交易工具，也全是某人欠国家的债～
4. 少数民间富豪的存在，让屌丝误以为中国梦是能实现的。
实则在概率上早已盖棺定论：99.99%的人只能当一辈子奴隶、为了最基本的生存挣扎。
而这些人创造的价值，却早已能够让自己和家人活几辈子了！

35年以来，人民的债务**从来没有还清过！**

不得不日复一日看不到尽头的去劳动。（人民苦逼的原因）

而且注意，到最后，这些钱也**永远不可能还清！**（还将继续苦逼。。）

因为第三步说了：**市场上存在的所有的钱永远小于还款加上利息的总和。**

为了帮人们还债，银行不得不发行更多的钱。

这时癌细胞开始开始扩散，**拆了东墙补西墙、寅吃卯粮、恶性循环。**

最终把人们的劳动力都透支完也还不上时候，癌症就到了晚期。

开放二胎的政策是不错的，既能增加日后奴隶的数量，又能控制当前奴隶的未来。

统治者的悖论就在于，当他把人都变成奴隶之后，奴隶就变成了他的癌症病毒。

这就是鸟币产生的时代背景。

二、货币的秘密

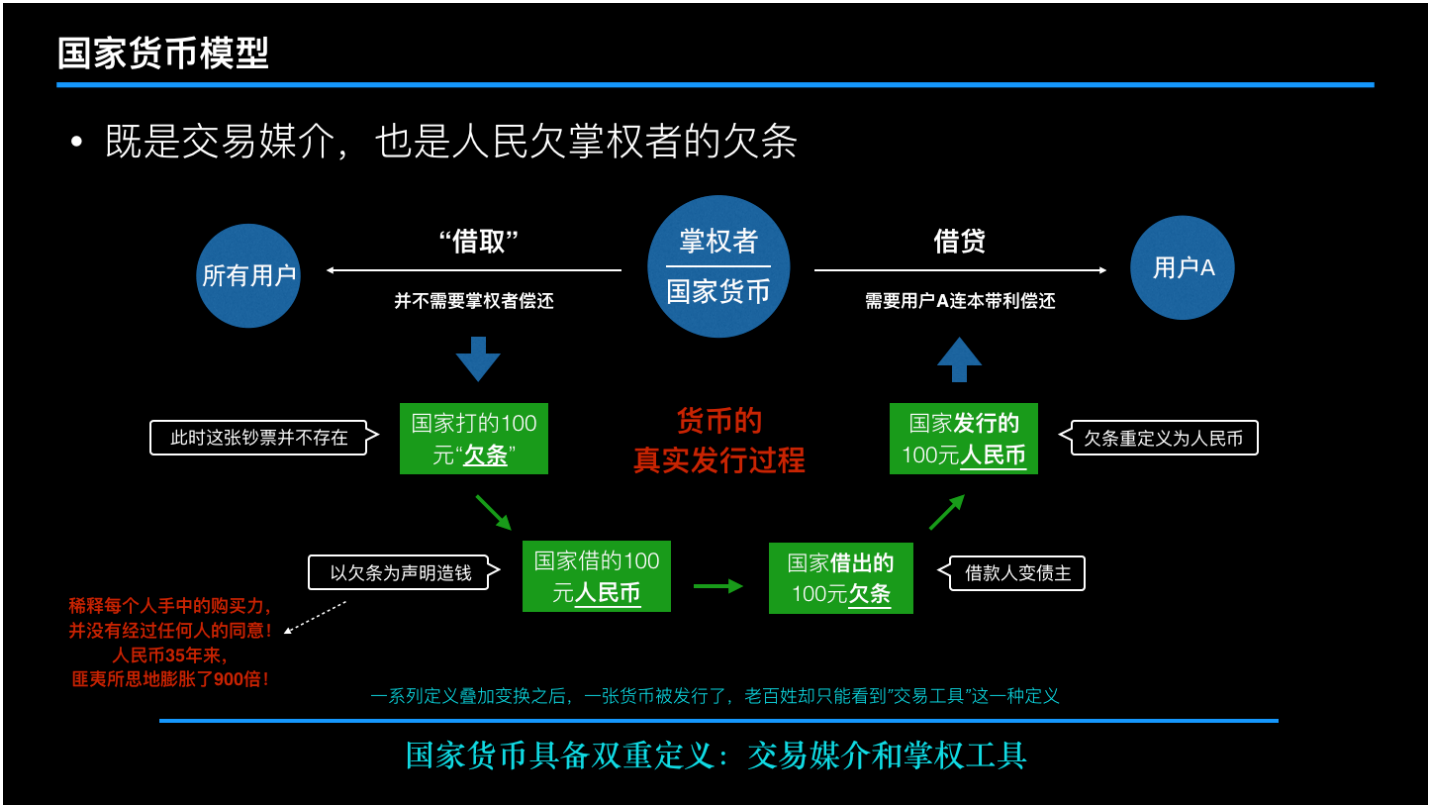
历史课上大家都学过一个词语，叫通货膨胀，配图是清代末年，人们骑着自行车带着一大捆钞票去买馒头。如果我告诉你，35年前用的1分钱，相当于现在的10元钱，你有没有觉得其中隐隐有什么不对劲。哈哈没错，如果只能用纸币的话，你就是清代末年那个骑着自行车拖着一大捆钞票去买馒头的人！

1. 有一种看法认为，我们的社会模型就是8个字：鹬蚌相争，渔翁得利。蚁民互相争夺政府发行的货币，掌权者从中得利。所以只要你稍微留意观察，就会发现人类有历史记载的几千年以来，奴隶制的社会本质一直没有改变过，只是表现形式不同而已。在这样一个货币奴隶制的社会中，每个人都互相限制对方，人们的生活即使有爱，也终将被黑暗吞没，这是分大于合；掌权者本来就已经是地主了，还要变本加厉剥削交租的，这使分裂远远大于合一，也就是癌。
2. 另外一种看法认为：问题归结于货币系统本身的问题，尽量避免对掌权者本身的阴谋论。因为一个基于恐惧和欲望的控制型的货币系统，必然会让使用者创造出恐惧和欲望为主的相关现实。而恐惧和欲望都是双刃剑。所以尽量不怀疑掌权者是主动利用了货币系统的坏的一面来威逼利诱人民为其干活，充当祖祖辈辈的**人肉永动机+人工智能**（没错，永动机和AI其实早已存在了数千年）。所以并不存在什么奴役，而是大家都喜欢且默认了金字塔的游戏，可能只是你游戏输了，你就不喜欢而已。

3. 我的看法很简单：幸福感不一定和货币相关，真正影响幸福感的是每个人心中的爱和人与人之间的爱的连结。说到底，每个人需要的，可能只是一点点小小的爱，没有爱的欲望和恐惧就变成了癌症。所以为什么不基于爱心，设计的一套全新货币系统呢？我常常想，既然人的行为就像是规则的镜子，如果用"爱"来定义货币规则，而不是"你争我夺"，世界会变成什么样？于是就有了鸟币，基于信任、热爱和技能的货币系统！“以前你没得选，现在你可以选了”！

当知道了国家货币是如何发行的，就能完全了解了它的本质。

一张解密图，胜过千言万语



我们只需要货币作为交易媒介，而不需要掌权工具那部分！那是隐形的剥削。

一语惊醒梦中人～

一个设计优良的货币系统，只需要需要的功能就好了呀！

三、鸟币

经济是由数个交易组成的，每个交易的根本在于人和人之间的信任，也就是“一手交钱 一手交货”。而现在主流的经济系统都是以不信任为假设前提的，所以看起来交易双方就需要第三方的监督、强制、保护等等。但是第三方自己呢，是自我监管的。这就非常无耻和可笑了。你也许已经体验过了被重重限制的生活，比如医生为了赚钱，可能故意让你有病；比如餐馆为了赚钱，可能让你吃毒等等。所以只有真正把外部能量来源搞定，才能解决货币系统的根本问题。而在系统内部搞再多么蛾子——如区块链，对系统整体来说是徒劳的。

地球生活的日常，最大的问题，在于人们被看似有限的能量自我奴役了。
当能量有限的时候，空无的念头就容易产生。继而生了贪欲、愤怒和恐惧，以及恶念反复循环创造的现实。
一些不凡之人已经意识到了，只有跳出线性的小我思维，开启自身天赋，才能被爱的泡泡包裹着，得到源源不断的能量。

同理，对于一个经济体和货币系统，"天赋和技能拼图"是其持久存活的源动力。

"没钱"这种空无的念头，就像一根细绳牢牢拴住了大象的故事。真的有别人奴役你吗？还是你在自我奴役？
其实每个人都已经有钱了！技能就是钱，钱就是技能！富足的生活源自于富足的念头，我们希望当用户使用鸟币的同时，就已经在重定义钱的概念（破解'穷病思维'）。

对于花鸟虫鱼兽来说，生存从来是一件非常简单的事情，不需要一分钱就能办到。看众生皆苦，难道连一只蚯蚓都不如吗？

无论如何，希望你把“技能即货币”的核心思想注入骨髓。把生来富有展示给穷病缠身的人们看看。

核心设计

1. 每个人都是一个央行（一个国家的中央银行）
2. 每个人都可以发行自己的货币（不同名称的鸟币）
3. 每种鸟币的价值都是来源于天赋和技能
4. 理论可以发行无限个鸟币（实际取决于技能被需要的程度）
5. 定价始终可以转化成能理解的货币定价
6. 发行和回收组成一个完整的交易，拒绝回收时影响自助信用
7. 代码全部开源，任何人都可以建立鸟币服务来服务自己熟悉的人群

于是，这样的一份简单的智慧就能生生不息地为人类的经济自由服务了！！！基于技能白条、自助信用的技能货币系统，只要有网的地方，就能用鸟币建立自由交易。

部分定义

具体实现参考源代码。

最小信任点

但凡交易系统，就必有信任之处！
“程序内部”并不能解决所有信用问题，比如怀疑、否定，都是人的大脑的功能的一部分，区块链也解决不了。也解决不了系统的能量来源问题。
对于鸟币系统来说，建立一个最小化的信任点的程序就是鸟币的做到的极致，只需要相信正在使用的鸟币实例部署者一个人，就可以让整个系统成立。部署鸟币的开发者越多，用户能选择的服务点就越多。

定价可理解

使用鸟币程序初始化时的法币M2与当前使用鸟币的法币M2的比值，作为鸟币定价始终可以理解的依据。比如创世鸟币于15年9月，对应当月M2为1359824.06，到18年5月M2为1743063.79，比例为1.282。那么当前用户设定一个如100鸟币的价格，用户可以得到可以理解的提示：这100鸟币约合人民币128元，即使人民币的不断贬值到1280元约合100鸟币的时候，100鸟币还是100鸟币，购买力也没有变化，而人民币的购买力却下降了10倍。所以鸟币的定价因始终可以归一而被理解，但又并没有通货膨胀的概念。

自助信用

一、鸟币信用算法和等级定义：

首先，定义发行出去的鸟币拥有3种状态：

状态A：已回收 信用权重：1=100%

状态B：未回收 信用权重： $\varphi=61.8034\%$

B说明：

未回收状态说明双方信任存在，鸟币信用良好

状态C：拒绝回收 信用权重： $((1-\varphi)/(1+\varphi))^2=5.5728\%$

C说明：

- 1.信用收缩和信用扩张未达成一致，协商延后也失败的状态
- 2.鸟币回流被拒绝后，发行者信用值会降低；若主动向债主提供服务，则可以立刻恢复正常信用值，即使债主拒绝

定义计算方法：

- 1.如果存在状态C：鸟币信用 = $(B*B数量 + C*C数量) / (B数量 + C数量)$
- 2.如果不存在状态C：鸟币信用 = $(A*A数量 + B*B数量) / (A数量 + B数量)$

定义评级：

$\varphi=61.8034\%$

$x=(1-\varphi)/(1+\varphi)=23.6068\%$

$y=1-x=76.3932\%$

新用户无交易数据：鸟币信用 = 0

冒险型：0.0% < 鸟币信用 < 23.6068%

进击型：23.6068% <= 鸟币信用 < 50.0%

良好型：50.0% <= 鸟币信用 < 61.8034%

优秀型：61.8034% <= 鸟币信用 < 76.3932%

安全型：76.3932% <= 鸟币信用 <= 100.0%

说明：

- 1.只要有1次状态C出现，则角色的鸟币信用为良
- 2.若有大于2次拒绝回收鸟币，则鸟币信用必然为冒险型信用

鸟币等级

3大类交易行为：发行(可以是支付、赠送、出售)、转手(可以是支付、转赠、转卖)、兑现(包括兑现技能、提现现金)

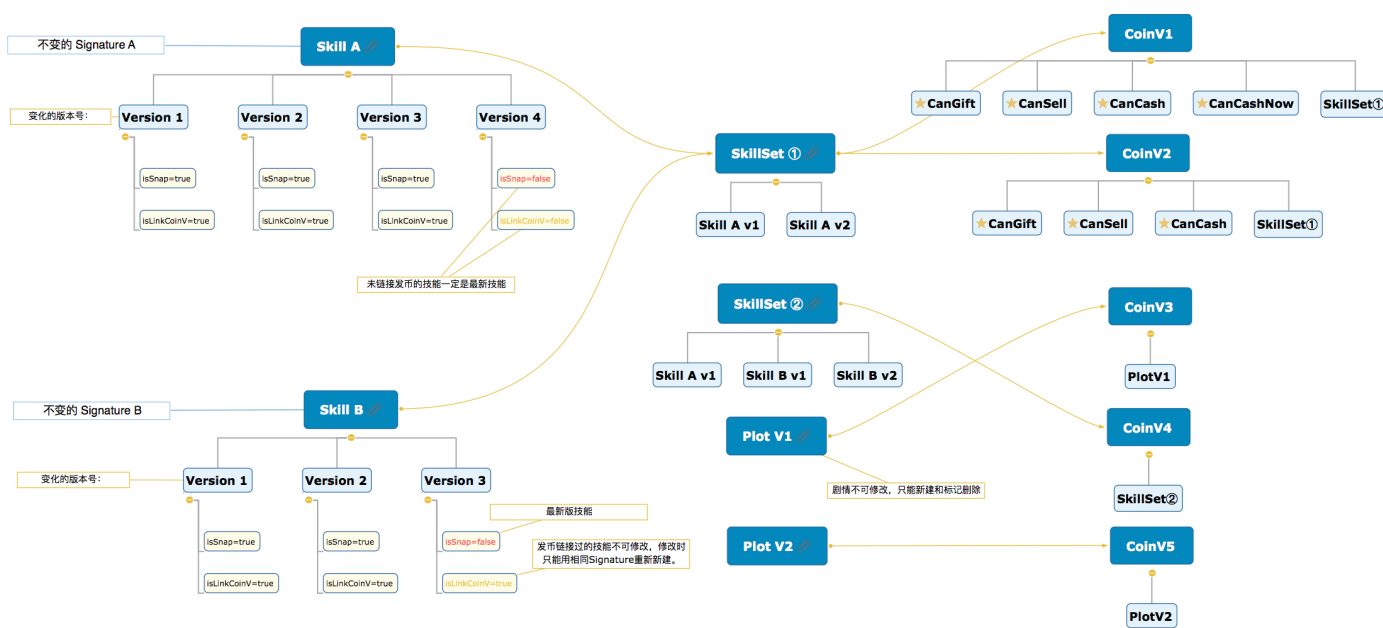
默认发行后即可'兑现技能'，默认占1星（鸟币等级一共5星）

1. 是否可以'转赠'鸟币，占一颗星
2. 是否可以'转卖'鸟币，占一颗星
3. 是否可以'提现（RMB）'，占一颗星
4. 是否可以'立即提现（RMB）'，占一颗星

鸟币兑现

1. 兑现鸟币(包括兑现技能、提现现金、履行超级鸟币的承诺)
2. 鸟币回收接受时间未24小时，超时未接受将自动视为拒绝回收
3. 如果单一版本的数量不够兑现某个技能，但加上其他版本的此类型鸟币却够兑换时，拒绝回收不影响鸟币信用

技能版本和鸟币版本关系



鸟币官网: <https://niaobi.net>