

# 鳥幣簡要白皮書

by 鳥神 修訂於2019.08.01

## 一、貨幣的奴役

簡單來說，就是不斷製造分裂與競爭，而不是創造光與愛。

- 第一步：錢被憑空造了出來
- 第二步：以借貸方式發行
- 第三步：所有的錢永遠小於還款加上利息的總和
- 第四步：系統不得不重複第一步、第二步、第三步

所以這就是一個不斷自我分裂的、分遠遠大於合的癌症系統

具體來說：

錢被憑空造出來的時候，就相當於從所有人的口袋里偷走了錢，人們感覺不到被偷，是因為自己的錢的多少表面看起來並沒變化，變化的是手裡的錢的相對數量，也就是購買力，而購買力下降在人們看來，只會感性地以為是賣家漲價了。

此時小偷偷多少錢還是由小偷的主觀決定的，小偷如果願意少偷點錢，社會會很自然地走向繁榮，所以中國古代有過盛世。可惜100多年前近現代銀行出現之後，此系統就開始變成一個窮凶極惡的癌症系統。

**近現代銀行的核心詭計，就是把偷來的錢借出去**

不要以為銀行是把別人存的錢借給你，貸款的錢都是憑空造出來的，也就是偷來的錢。把偷來的錢借出去，能充分確保虛擬的數字變成了真實的價值，因為借款人要想還錢，就必須乾活。當借款人把錢一點一點還回去的時候，看不見的奴役早已完成了。而借款人只能看到欠債還錢，看不到空手套白狼！

**既在奴役借款人的同時偷了所有人的錢！**

**又用偷取來的所有人的錢來奴役借款人！**

這是多麼聰明的奴役系統！奴隸制幾千年來其實一直沒有變過。從最早期的面對面的奴役，變成了現在完全看不見摸不著的黑手，奴隸制簡直進化成了魔術般的藝術啊！

例如中國，80年代的貨幣總量是1600億，到2015年竟然已經高達1400000億。這相當於99.9%的貨幣，都是銀行憑空造出來的債務。

這意味著：

1. **人民幣35年貶值了900倍**，借款人和其他所有人都是被奴役的對象。  
所以個人財富難以累積，年輕的時候存的900萬，老了只能當1萬塊錢用。
2. **這140萬億，全都是中央銀行借給人民的！**掌權者才是終極債主啊！
3. 你說你沒借？那只不過是沒直接借給你而已。  
有可能是借給了你的老闆，或者你的顧客。  
你手裡的錢既是交易工具，也全是某人欠國家的債～
4. 少數民間富豪的存在，讓屌絲誤以為中國夢是能實現的。  
實則在概率上早已蓋棺定論：99.99%的人只能當一輩子奴隸、為了最基本的生存掙扎。  
而這些人創造的價值，卻早已能夠讓自己和家人活幾輩子了！

35年以來，人民的債務從來沒有還清過！

不得不日復一日看不到盡頭的去勞動。（人民苦逼的原因）

而且注意，到最後，這些錢也永遠不可能還清！（還將繼續苦逼。。）

因為第三步說了：**市場上存在的所有的錢永遠小於還款加上利息的總和。**

為了幫人們還債，銀行不得不發行更多的錢。

這時癌細胞開始開始擴散，**拆了東牆補西牆、寅吃卯糧、惡性循環。**

最終把人們的勞動力都透支完也還不上的時候，癌症就到了晚期。

**開放二胎**的政策是不錯的，既能增加日後奴隸的數量，又能控制當前奴隸的未來。

統治者的悖論就在於，當他把人都變成奴隸之後，奴隸就變成了他的癌症病毒。

這就是烏幣產生的時代背景。

## 二、貨幣的秘密

歷史課上大家都學過一個詞語，叫通貨膨脹，配圖是清代末年，人們騎著自行車帶著一大捆鈔票去買饅頭。

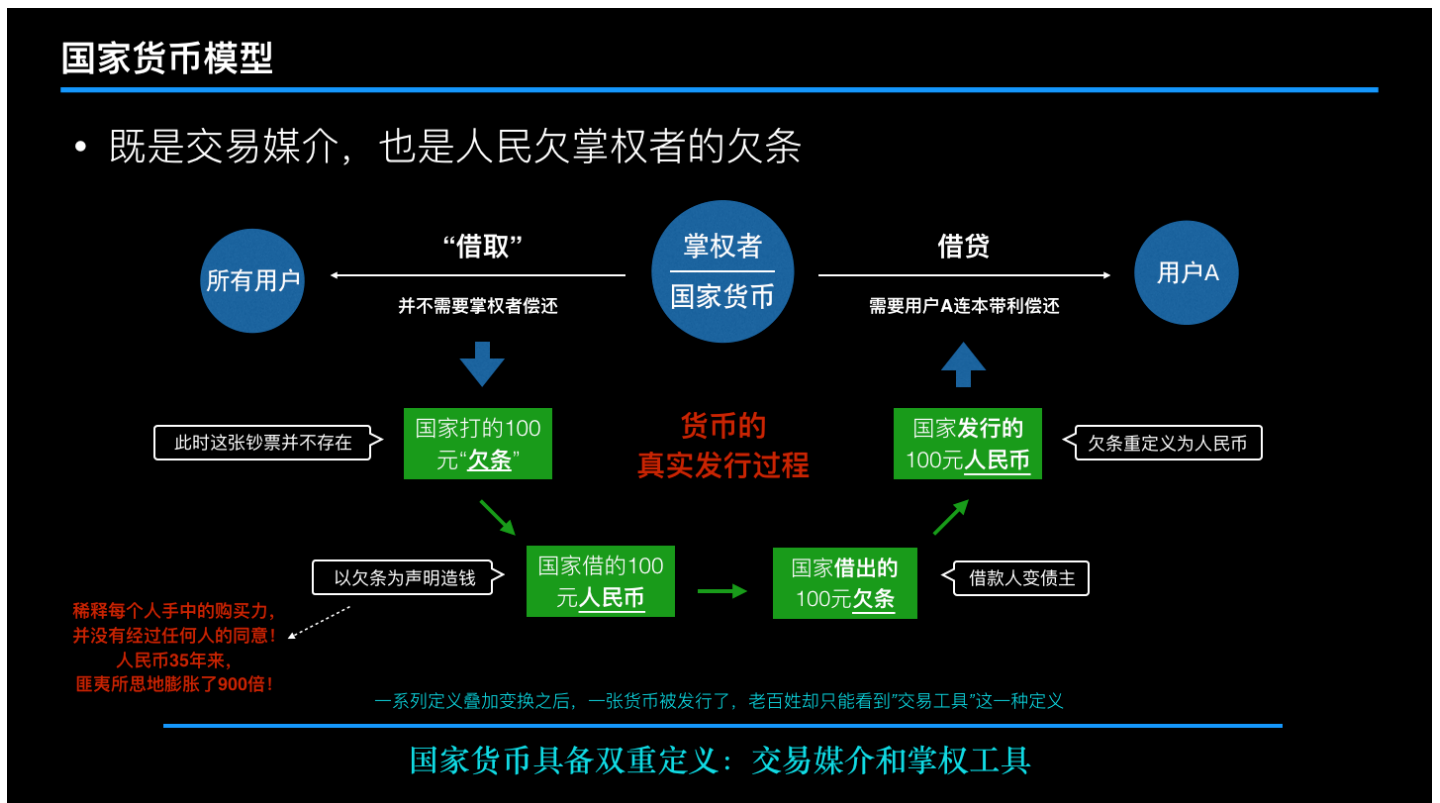
如果我告訴你，35年前用的1分錢，相當於現在的10元錢，你有沒有覺得其中隱隱有什麼不對勁。哈哈沒錯，如果只能用紙幣的話，你就是清代末年那個騎著自行車拖著一大捆鈔票去買饅頭的人！

1. 有一種看法認為，我們的社會模型就是8個字：鷸蚌相爭，漁翁得利。蟻民互相爭奪政府發行的貨幣，掌權者從中得利。所以只要你稍微留意觀察，就會發現人類有歷史記載的幾千年以來，奴隸制的社會本質一直沒有改變過，只是表現形式不同而已。在這樣一個貨幣奴隸制的社會中，每個人都互相限制對方，人們的生活即使有愛，也終將被黑暗吞沒，這是分大於合；掌權者本來就已經是地主了，還要變本加厲剝削交租的，這使分裂遠遠大於合一，也就是癌。
2. 另外一種看法認為：問題歸結於貨幣系統本身的問題，盡量避免對掌權者本身的陰謀論。因為一個基於恐懼和慾望的控制型的貨幣系統，必然會讓使用者創造出恐懼和慾望為主的相關現實。而恐懼和慾望都是雙刃劍。所以盡量不懷疑掌權者是主動利用了貨幣系統的壞的一面來威逼利誘人民為其乾活，充當祖祖輩輩的人肉永動機+人工智能（沒錯，永動機和AI其實早已存在了數千年）。所以並不存在什麼奴役，而是大家都喜歡且默認了金字塔的遊戲，可能只是你遊戲輸了，你就不喜歡而已。

3. 我的看法很簡單：幸福感不一定和貨幣相關，真正影響幸福感的是每個人心中的愛和人與人之間的愛的連結。說到底，每個人需要的，可能只是一點點小小的愛，沒有愛的慾望和恐懼就變成了癌症。所以為什麼不基於愛心，設計的一套全新貨幣系統呢？我常常想，既然人的行為就像是規則的鏡子，如果用"愛"來定義貨幣規則，而不是"你爭我奪"，世界會變成什麼樣？於是就有了鳥幣，基於信任、熱愛和技能的貨幣系統！「以前你沒得選，現在你可以選了」！

當知道了國家貨幣是如何發行的，就能完全瞭解了它的本質。

## 一張解密圖，勝過千言萬語



我們只需要貨幣作為交易媒介，而不需要掌權工具那部分！那是隱形的剝削。

### 一語驚醒夢中人～

一個設計優良的貨幣系統，只需要需要的功能就好了呀！

## 三、鳥幣

經濟是由數個交易組成的，每個交易的根本在於人和人之間的信任，也就是「一手交錢 一手交貨」。而現在主流的經濟系統都是以不信任為假設前提的，所以看起來交易雙方就需要第三方的監督、強制、保護等等。但是第三方自己呢，是自我監管的。這就非常無恥和可笑了。你也許已經體驗過了被重重限制的生活，比如醫生為了賺錢，可能故意讓你有病；比如餐館為了賺錢，可能讓你吃毒等等。所以只有真正把外部能量來源搞定，才能解決貨幣系統的根本問題。而在系統內部搞再多幺蛾子——如區塊鏈，對系統整體來說是徒勞的。

地球生活的日常，最大的問題，在於人們被看似有限的能量自我奴役了。當能量有限的時候，空無的念頭就容易產生。繼而生了貪欲、憤怒和恐懼，以及惡念反復循環創造的現實。一些不凡之人已經意識到了，只有跳出線性的小我思維，開啓自身天賦，才能被愛的泡泡包裹著，得到源源不斷的能量。

同理，對於一個經濟體和貨幣系統，"天賦和技能拼圖"是其持久存活的源動力。

"沒錢"這種空無的念頭，就像一根細繩牢牢拴住了大象的故事。真的有別人奴役你嗎？還是你在自我奴役？其實每個人都已經有錢了！技能就是錢，錢就是技能！富足的生活源自於富足的念頭，我們希望當用戶使用鳥幣的同時，就已經在重定義錢的概念（破解'窮病思維'）。

對於花鳥蟲魚獸來說，生存從來是一件非常簡單的事情，不需要一分錢就能辦到。看眾生皆苦，難道連一隻蚯蚓都不如嗎？

無論如何，希望你把「技能即貨幣」的核心思想注入骨髓。把生來富有展示給窮病纏身的人們看看。

## 核心設計

1. 每個人都是一個央行（一個國家的中央銀行）
2. 每個人都可以發行自己的貨幣（不同名稱的鳥幣）
3. 每種鳥幣的價值都是來源於天賦和技能
4. 理論可以發行無限個鳥幣（實際取決於技能被需要的程度）
5. 定價始終可以轉化成能理解的貨幣定價
6. 發行和回收組成一個完整的交易，拒絕回收時影響自助信用
7. 代碼全部開源，任何人都可以建立鳥幣服務來服務自己熟悉的人群

於是，這樣的一份簡單的智慧就能生生不息地為人類的經濟自由服務了！！！基於技能白條、自助信用的技能貨幣系統，只要有網的地方，就能用鳥幣建立自由交易。

## 部分定義

具體實現參考源代碼。

### 最小信任點

但凡交易系統，就必有信任之處！

「程序內部」並不能解決所有信用問題，比如懷疑、否定，都是人的大腦的功能的一部分，區塊鏈也解決不了。也解決不了系統的能量來源問題。

對於鳥幣系統來說，建立一個最小化的信任點的程序就是鳥幣的做到的極致，只需要相信正在使用的鳥幣實例部署者一個人，就可以讓整個系統成立。部署鳥幣的開發者越多，用戶能選擇的服務點就越多。

### 定價可理解

使用鳥幣程序初始化時的法幣M2與當前使用鳥幣的法幣M2的比值，作為鳥幣定價始終可以理解的依據。比如創世鳥幣於15年9月，對應當月M2為1359824.06，到18年5月M2為1743063.79，比例為1.282。那麼當前用戶設定一個如100鳥幣的價格，用戶可以得到可以理解的提示：這100鳥幣約合人民幣128元，即使人民幣的不斷貶值到1280元約合100鳥幣的時候，100鳥幣還是100鳥幣，購買力也沒有變化，而人民幣的購買力卻下降了10倍。所以鳥幣的定價因始終可以歸一而被理解，但又並沒有通貨膨脹的概念。

## 自助信用

### 一、鳥幣信用算法和等級定義：

首先，定義發行出去的鳥幣擁有3種狀態：

狀態A：已回收 信用權重：1=100%

狀態B：未回收 信用權重： $\varphi=61.8034\%$

B說明：

未回收狀態說明雙方信任存在，鳥幣信用良好

狀態C：拒絕回收 信用權重： $((1-\varphi)/(1+\varphi))^2=5.5728\%$

C說明：

- 1.信用收縮和信用擴張未達成一致，協商延後也失敗的狀態
- 2.鳥幣回流被拒絕後，發行者信用值會降低；若主動向債主提供服務，則可以立刻恢復正常信用值，即使債主拒絕

定義計算方法：

- 1.如果存在狀態C：鳥幣信用 =  $(B*B數量 + C*C數量) / (B數量 + C數量)$
- 2.如果不存在狀態C：鳥幣信用 =  $(A*A數量 + B*B數量) / (A數量 + B數量)$

定義評級：

$\varphi=61.8034\%$

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

$y=1-x=76.3932\%$

新用戶無交易數據：鳥幣信用 = 0

冒險型：0.0% < 鳥幣信用 < 23.6068%

進擊型：23.6068% <= 鳥幣信用 < 50.0%

良好型：50.0% <= 鳥幣信用 < 61.8034%

優秀型：61.8034% <= 鳥幣信用 < 76.3932%

安全型：76.3932% <= 鳥幣信用 <= 100.0%

說明：

- 1.只要有1次狀態C出現，則角色的鳥幣信用為良
- 2.若有大於2次拒絕回收鳥幣，則鳥幣信用必然為冒險型信用

## 鳥幣等級

3大類交易行為：發行(可以是支付、贈送、出售)、轉手(可以是支付、轉贈、轉賣)、兌現(包括兌現技能、提現現金)

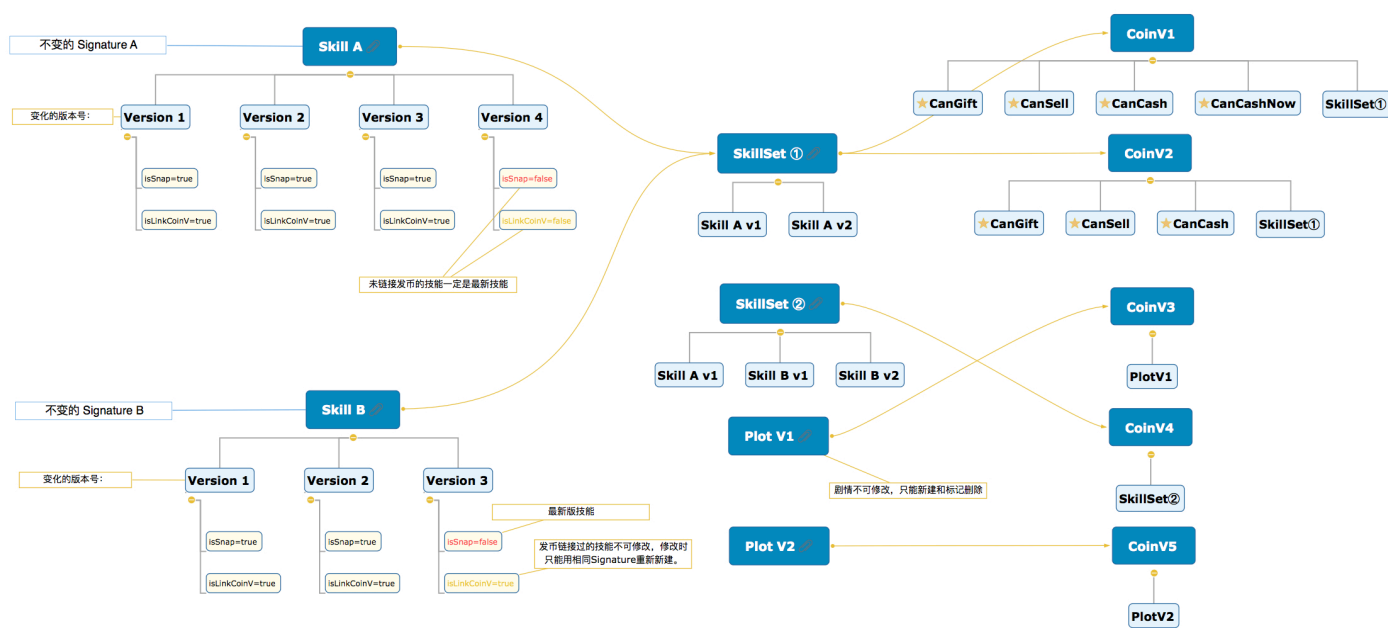
默認發行後即可'兌現技能'，默認佔1星（鳥幣等級一共5星）

1. 是否可以'轉贈'鳥幣，佔一顆星
2. 是否可以'轉賣'鳥幣，佔一顆星
3. 是否可以'提現（RMB）'，佔一顆星
4. 是否可以'立即提現（RMB）'，佔一顆星

## 鳥幣兌現

1. 兌現鳥幣(包括兌現技能、提現現金、履行超級鳥幣的承諾)
2. 鳥幣回收接受時間未24小時，超時未接受將自動視為拒絕回收
3. 如果單一版本的數量不夠兌現某個技能，但加上其他版本的此類型鳥幣卻夠兌換時，拒絕回收不影響鳥幣信用

## 技能版本和鳥幣版本關係



鳥幣官網：<https://niaobi.net>