

原文标题：《Web3 游戏：现状与未来》原文作者：Joel John, Siddharth原文编译：南风原文来源：UnitimesWechat公众号我们很容易谴责网页3游戏目前的形式

。他们有着糟糕的体验。用户需要保存钥匙，通过灯，然后花上几千美元体验游戏的乐趣。既然传统的主机游戏只需要很少的成本就能获得更好的体验，为什么还要这样做呢？当玩家们因为拙劣的网络3游戏产品而吃亏时，谁会想面对那些喊着WAGMI (我们会成功)的网络3游戏迷们呢？是的，我不能。我喜欢《侠盗猎车手5》和《荒野大镖局》

现在的Web3游戏要和它们竞争还很勉强。但是，作为在游戏上投入大量时间的投资者，我想你没有注意到网络3游戏的某些方面。今天我想花点时间解释一下

为什么这个领域不是今后几年有可能消失的短流？这个话题是我看了Nansen平台的行业NFT指数后引起了兴趣。我们注意到，包括这50种游戏在内的指数自今年年初以来下跌了65%。相比之下，标准普尔500指数下跌了17%。比特币下跌了37%

。我们庆幸StepN帮助人们步行谋生。为什么抛开讽刺，反对Web3游戏的论点比较简单呢？首先，在技术技能和资金方面存在较高的准入障碍

。当你开始接触网络3游戏时，你会发现它的形象与传统的AAA游戏相去甚远。假设游戏图像可以忽略，这些游戏也往往缺乏故事情节。但这一年谁在为故事玩游戏？网络3游戏可能有强大的社区？也许不是。网络3游戏社区可能挤满了想快速赚钱的用户。好吧，可能有很多钱？也许不是。市场已经饱和，2021年第二季度以来，“边玩边赚”(P2E)游戏经济中的资本收入减少。 n

网络3游戏的奇怪之处在于，它从历史上“有趣”的东西中创造了金融工具。一般来说，没有人会对在“元宇宙”高价出售的虚拟土地感兴趣。因为从历史上看，普通人周末会在真正的公园散步

我不会用他们的头像在数字空间里闲逛。但是，据《金融时报》报道，这种状况正在改变，人们在“元宇宙”的“虚拟俱乐部”举行聚会。

育碧(Ubisoft)原本计划在游戏中推出NFT，但由于支持率较低，最终不得不放弃该计划。

如果使用数码设备参观公园等当地便利设施并提高价格

如果以某种方式称之为美好合理的未来，人们自然会生气。当育碧等工作室在游戏体验中尝试硬编码NFT时，就会发生这种情况(支持率很低)。但是，这种商业化是数字领域，不是实际的物理空间。

历史上，商业是技能、才能和奉献精神的体现，但如今，商业之手肮脏虚伪。游戏的“双赢”模式扼杀平等与公平

，令人愤怒(注)在这种付费获胜的模式下，玩家可以花钱购买工具和技能，在游戏中占优势。请不要担心。

这篇文章不是关于为什么网络3游戏现在的状态不好的冗长文章。

我想很多人讨厌网络3游戏是因为我们总是从传统的角度来看待它们。

但是，这些新类型的游戏很重要，因为它集中于[1]所有权和[2]资产流动性。

并不是重新发明车轮

并在此基础上进行创新。为什么应该关注传统游戏领域的中心化二级市场Steam的限制，图源：加密游戏爱好者@Ancient001上个月在游戏会议上的演讲

从加密游戏爱好者@Ancient001的演讲中我知道了所有权在游戏的重要性。这基本上可以归结为三个因素：一个资产的稀缺性、资产的来源以及验证用户真正“拥有”该资产的能力

。当一家传统游戏工作室发行限量版游戏内资产时，我们很难验证。

在票券行业，发行人购买音乐会门票，在二级市场加价销售的情况较为普遍。

现在，没有什么能阻止游戏工作室这么做。

相比之下，今天购买NFT时，用以太坊的分布式帐目验证NFT的历史所有权非常简单

。现在，你可以在Steam这个传统游戏二级市场试试。虽然可以看到过去购买过某个游戏物品的人的记录，但是几乎无法对其进行验证和验证。

为什么这个很重要？因为使用游戏内的资产进行诈骗和洗钱的事件频繁发生

。这是美国电脑游戏公司Valve最近承认的问题。最后是所有权的概念。在不可篡改的区块链账簿上工作的数字资产之所以有趣，是因为如果不通过正当的法律程序就很难没收

。有人可能会说，USDC现在可以将地址列入黑名单，但这只有在发生黑客攻击和

恐吓等重大事件时才会发生。允许用户拥有数字资产，且不存在资产失效的风险

可以让不能充分利用银行业服务的历史社会群体以以前不可能的方式参与其中。游戏市场已经存在了20多年，但将游戏收益提取到不受PayPal和银行屏蔽的账户的能力直到最近还没有出现。

Web3游戏Axie Infinity之所以备受争议，是因为我们至今为止没有最熟练的金融机构和散户参与者之间的交流机制。虽然有罗宾汉和花旗

但是，这些交互位于世界某个单一地区，受到监管，侧重于具有历史先例的资产。如何评价网络3游戏中哪些NFT的价格会飙升？

Axie资产激增是因为它是一个连接低工资劳动力市场的游戏，主要由资深交易员和对冲基金组成的游戏协会组织。网络3游戏是休闲和金融工程的两种途径

，激励不仅是社区、娱乐、娱乐，还可以获得改变生活的资金和生活。这改变了传统游戏的行为和用户与游戏的交互。资本市场扮演雕塑家

根据区块链游戏联盟(BGA)的报告，2021年约有40亿美元投入网络3游戏基础设施，2022年第一季度约有25亿美元进入该领域。当我们谈论这个行业的时候

我们没有意识到，创业者有动力从旧的广告驱动模式向基于Token的模式转变。因为他们可以得到现成的资本和更高的评价。从规模来看，2021年

，美国游戏玩家在硬件、流媒体捐赠、订阅和游戏购买方面已经花费了300亿美元。安永(EY)的报告显示，2021年印度玩家在网络游戏上的支出约为15亿美元。所以我们所处的环境

每季流入游戏生态系统的投资几乎和每月游戏收入一样多。

从长远来看，这是不健康的。上图：美国电脑游戏每月总收入变化情况，单位：10亿美元。

根据使用的资源——，今天最大的网络3游戏中约有100万用户。来自Dune Analytics平台的咨询结果显示，执笔时共有400万名DeFi用户

。作为NFT采用的一个标准，OpenSea在高峰期每月约有50万名活跃交易员。也就是说，我们正在探索基于区块链的APP应用的用户基数如何达到1亿大关。大型游戏工作室的优点是

，他们有可能成为最初专注于零售的数千万用户APP。
默认情况下，继续运行“免费游戏”(Free-to-Play)需要庞大的用户基础。)注：免费游戏往往能为玩家提供完整的游戏内容通过销售皮肤和表情等虚拟游戏物品赚钱)。

如果这些工作室能够将部分用户组转换为Web3本地用户，将会获得非常高的评价。
。他们有动力集中于如何获得收益以及什么能为股东创造最大价值。
游戏为平台的Web3游戏继续保留的另一个理由是

，它们解锁了完全不同的经济行为主题——交易员、投机者和公会，有助于创造对网络3游戏发行者和玩家都有利的自我维持的生态系统。
理想的游戏应该发展成平台，而不是只卖一次道具

。独立的第三方用户可以创建服务，开发和销售体验。你觉得这很牵强吗？
请看推特上的互动：

《堡垒之夜》游戏发行商Epic Games的创始人兼CEO Tim Sweeney表示：“《堡垒之夜》主要是游戏。但每一张更新和创意地图，都离平台越来越近

。2021年将是非常有趣的一年。“Tim Sweeney是《堡垒之夜》游戏背后的公司Epic Games的首席执行官。最近打开这个游戏的时候发现的

就像一个基于NFT的世界，独立艺术家销售服装道具、游戏地图和游戏本身的优化。
。通往这个目标的道路已经存在。诸如《侠盗猎车手5》、《战地2042》和《帝国时代》等游戏具有定制服务器和基于mod的游戏插件。
这些游戏的变化目前不允许创作者获得费用收入。理想情况下

，基于网络3的游戏需要奖励Epic等工作室及其mod创作者。
《堡垒之夜》用户生成内容实例的原因为什么游戏会成为平台？首先

这将减少工作室保持用户粘性的努力。
玩家可以发现其他玩家开发的新体验，维护既得利益。其次，大规模游戏的普及意味着独立创意开发人员不用担心寻找用户群就能获得收益。第三

，这开辟了通过游戏内订阅和购买创造更多收益的途径。
游戏成为平台意味着更多的用户产生内容。
这反过来会让玩家(和观众)投入更长的时间。Web3的金融原语

Web3原生游戏正处于金融基础设施和游戏体验的十字路口。如果独立社区能够使用DAO (去中心化自治团体)和多符号(multi-sigs)等工具，或者收集游戏中的资产作为支付

这样，用户就可以打开以前无法获得的新频道。

这些社区也使用非常规的激励方式。

例如，用户不是用现金支付，而是用游戏内的资产奖励对方。本质上

，网络3游戏相关的视频消除了视频“无聊”的一面，向公众展示了其他替代协作工具的重要性。DeFi重建了金融市场。Web3游戏本质上是对金融市场的游戏

允许8岁的孩子和华尔街的资深交易员交易。这是优雅而冒险的。

将同一NFT用于多个游戏的想法有一定的缺陷。

我不认为游戏资产的互操作性会像我们希望的那样快实现

。现在的工作室没有动力实现游戏内的声誉和资产的互操作性。封闭的生态系统意味着参与游戏的用户将长期停留在游戏中，因为所有资产都无法转移到其他地方

所以，《侠盗猎车手 5》很久没有进行重大升级了。开发人员明白，花了几百个小时玩游戏的用户，如果逐步升级，也不会跳到其他地方。上图就是这一趋势的证明

。虽然Rockstar Games

(美国游戏发行商)没有发布新游戏，但观众们却蜂拥而至与该游戏相关的流媒体。

那么，用户迁移是如何发生的呢？我认为互操作性不是前进的方向。流动性才是

。还记得上一篇文章说游戏有引入金融化吸引交易者的动机吗？游戏可以通过对交易收取一定比例的费用而受益，就像今天OpenSea对平台上的NFT交易收费一样

。如果游戏资产使用诸如ERC-1155之类的Token标准，这些资产的市场出现只是时间问题。游戏玩家交易这些资产。这不是试图转移资产

。起初，关于这些资产的稀缺性和实用性的数据并不明确，因此价格发现会推迟。例如，如果游戏中有新的角色和武器，玩家需要通过学习曲线评估武器的成本和属性，尝试使用不同角色的武器组合进行游戏

。在市场模型中，这些类型的武器非常稀缺和昂贵，而不是由游戏开发商任意指定成本。想象有效的市场假说应用于游戏的数字经济。社区身份迄今为止

，我们从资本市场和商业的角度分析了网络3游戏存在的原因。我相信还有一个理由。那是人。P2E (边玩边赚钱)模式之所以受欢迎，是因为该模式提供了更高的收益。但是

只以金钱为动机的想法可能有缺陷。P2E模式带来的劳动力这种数字优先的劳动力形式也带来了社区意识、尊严以及当前传统工作不允许的选择。

认为通过游戏赚钱可以解决当今劳动力市场的所有问题是乌托邦式的，我也不支持这种观点。但公平地说，数字优先的劳动形式，如游戏中的“磨练任务”，为掌握沟通、合作、协调等重要技能铺平了道路

。在日益数字化的劳动力大军中，传统的教育形式很可能无法使学生具备这些技能。像IndiGG这样的公会使玩家能够找到与自己品味相似的人，并将其与创造收益的潜在机会联系起来

。这体现在他们和《Skyweaver》的合作中。这个游戏本身是免费的，但是通过这个公会参加游戏的玩家可以从10万美元的奖金池中获得货币收益。对于读了这篇文章的普通知识工人来说

，这似乎没什么大不了的，但如果你来自一个小镇，而且周围没有直接的经济机会，那可能会改变你的生活。玩家通常很难找到合适的公会。即使涉及游戏，也可以对劳动力进行经济剥削

。一个人加入公会需要7到12天。根据Respect.co公司创始人Utsav Singla和Srijan Jain的研究，每1000名申请人中只接受一人。如何设置钱包、加入Discord、筛选合适的游戏、最终加入公会等，新用户的学习曲线非常陡峭。Respect.co构建了一个平台，玩家可以在整个周期内支持它

，从发现游戏到获得支付给你银行账户的收益，就像你在Steam上做的那样。人们还没有认识到像游戏这样的数字工作场所是雇佣员工时最丰富的数据源。例如

电竞玩家的退休年龄约为26岁。但是，多年来，他们在游戏生态系统上投入了很多时间。而且，他们留下的足迹通常是可以证实的

。他们玩游戏的时间、伙伴和在游戏中解锁的等级可以通过数字验证和保存。如果隐私问题得到了妥善处理，这在招聘时会非常有用。Web3原生游戏最终会产生丰富的链上身份层

。与LinkedIn不同，Web3的许多声明很快就会得到证实。
将来雇主会把数据集作为大学学位的参考。
如果雇佣社区管理员——，更有价值的是什么？是学位

还是花了上千个小时进行游戏社区协调的工作经验？我想我知道该选什么。
最后，网络3游戏只是从游戏图片和用户体验的角度来看，就像一个人在偷窥。
你对可能性的看法有限

。相反，我们必须观察将人们带到这些游戏中的宏观经济因素。这是不断萎缩的
劳动力市场、新兴国家年轻人对增长的抱负、平行金融基础设施的兴起以及对现有
游戏盈利的挑战。

网络3游戏吸引了大量资金，意味着创业者将继续开发这些游戏，但其中大多数会
慢慢死去。和大多数风险投资公司支持的初创公司一样。
他们会为我们创造看游戏的替代方法。他们不仅仅是休闲之路

而且，这是一个可以维持完全不同的用户配置的经济生态系统。
这可能涉及交易员、播音员、研究人员和服务提供商。
我认为网络3游戏是给加密领域带来最多用户的木马。我关注的是精通技术

能够处理数字优先资产所有权的年轻用户。
制作游戏的工作室和开发者面临的挑战是如何在经济活动和乐趣之间取得平衡。
如果游戏太复杂，用户会避免它。如果游戏没有所有权和资产流动性

用户继续传统的AAA级游戏。
平衡两者是通过游戏将1亿用户带到Web3的必要条件。
n原文链接律动BlockBeats注意

、中银保监会等五部门2018年8月发布的《关于防范以「虚拟货币」「区块链」名义进行非法集资的风险提示》文件显示，请公众广泛理性看待区块链，不要盲目相信花哨的承诺树立正确货币观念和投资理念，切实增强风险意识对发现的违法犯罪线索，可以积极向有关部门举报和反映。