Tokenomika

Począwszy od 2020 roku, pandemia COVID-19 zawiesiła życie większości ludzi na świecie. Dwa lata później, w 2022 roku, miliony ludzi były gotowe opuścić swoje domy i wrócić do normalnego życia. Niestety, świat nie skończył z wyzwaniami: rok ten przyniósł warianty COVID-19, deglobalizację, bessę, problemy w łańcuchach dostaw i gwałtowną inflację. Wszystkie te trendy będą (i nadal będą) skutkować erozją nastrojów klientów. Technologia nie była odporna na skutki tych wydarzeń. Niedobory chipów zmniejszają liczbę samochodów możliwych do wyprodukowania; wojny i wynikające z nich komplikacje w łańcuchach dostaw zmniejszają zapotrzebowanie na surowce do produkcji paneli słonecznych, baterii i podzespołów elektrycznych; a inflacja podnosi ceny transportu i produkcji. Jedno z badań wykazało, że 51% gospodarstw domowych w Stanach Zjednoczonych stwierdziło, że nie kupi wkrótce nowych technologii z powodu inflacji, a 68% uważa, że produkty technologiczne będą droższe w 2022 roku. Spośród 83 produktów badanie wykazało średni spadek planów zakupowych konsumentów o 1 punkt procentowy w latach 2021–2022. Z kolei to samo badanie wykazało, że więcej osób (8%) dokonało zakupu po raz pierwszy niż ponownie. Ten wzrost liczby osób dokonujących zakupu po raz pierwszy wynika z powrotu ludzi do „normalnego" życia po pandemii. Ponadto studenci wracają na studia po dwuletniej nauce zdalnej i chcą kupić urządzenia, których potrzebują, aby zapewnić sobie rozrywkę i być w kontakcie ze światem. Ponadto wskaźnik pustostanów w nieruchomościach na wynajem jest historycznie niski, co sugeruje, że ludzie coraz częściej przeprowadzają się po kraju. To kolejny czynnik napędzający popyt na technologie, ponieważ nowi najemcy muszą wyposażyć swoje nowe domy – i oczywiście chcą mieć najnowszy sprzęt, na jaki ich stać. Liczne badania i analizy pokazują, że kraj znajduje się w stanie ciągłej transformacji. Konsumenci poszukują technologii, ponieważ czują, że świat otwiera się po pandemii. Ponadto obawiają się skutków zbliżającej się recesji, inflacji i globalnej niestabilności, dlatego też dokonują zakupów z bardziej konserwatywnym nastawieniem, zwłaszcza w kontekście budżetu. Wszystko wskazuje na to, że technologie konsumenckie będą nadal istotne, nawet pomimo występujących zakłóceń. Biorąc pod uwagę te zakłócenia i czynniki rynkowe, metawersum, z jego immersyjnymi doświadczeniami, może zapewnić alternatywne rozwiązania dla klientów i napędzać gospodarkę biznesową. Przeanalizowaliśmy blockchain, technologię leżącą u podstaw kryptowalut. Tokenomika, czyli połączony system ekonomiczny oparty na kryptowalutach, leży u podstaw metawersum. Jak wskazaliśmy wcześniej, metawersum niekoniecznie wymaga technologii Web3 i kryptowalut. Obie jednak zapewniają funkcjonalność, którą można wykorzystać do zwiększenia aktywności gospodarczej w metawersum. Media koncentrują się na możliwościach inwestycyjnych związanych z niewymiennymi tokenami (NFT) i kryptowalutami. Najwyraźniej gry wideo utorowały drogę, wykorzystując blockchain i NFT do zasilania mikropłatności (tj. drobnych zakupów przedmiotów i usług w grze). Najpopularniejsze gry, takie jak Fortnite, są darmowe, ale wykorzystują waluty w grze, które można wymienić na waluty fiducjarne (tj. rzeczywiste), takie jak dolar. Fortnite osiągnął przychód w wysokości 2,4 miliarda dolarów w 2018 roku i 1,8 miliarda dolarów w 2019 roku. Te waluty w grze można wymienić na waluty fiducjarne po ustalonej cenie. Przykładowo, w Fortnite 1000 V-dolców kosztuje 7,99 dolarów, a w Roblox 800 Robuxów 9,99 dolarów. W tych grach waluty zakupione za waluty fiducjarne można wykorzystać do nabycia przedmiotów i usług. Przyjrzyjmy się bliżej tokenomice.

Czym jest tokenomika?

Tokenomika definiuje podstawy ekonomii kryptowalut, w tym mechanizmy tworzenia (tj. bicia) tokenów, sposób ich emisji, miejsca ich wykorzystania, podmioty akceptujące je jako formę płatności oraz sposób ich konwersji na waluty fiducjarne. Waluty, niezależnie od tego, czy są kryptowalutami, czy nie, nie będą akceptowane ani używane, dopóki nie będą miały wartości i nie będzie można ich wymienić na wartościowe dobra i usługi. Oto niektóre z podstawowych elementów tokenomiki:

Kopanie. To tworzenie nowych tokenów za pomocą algorytmu. Bitcoin i Ethereum to przykłady kryptowalut wykorzystujących kopanie.

Staking. Zamiast kopania, Ethereum 2.0 i Tezos wykorzystują inteligentne kontrakty do blokowania monet. Kiedy ktoś stakuje tokeny, odkłada je na bok, aby obsługiwać sieć blockchain i potwierdzać transakcje. Ludzie wykorzystują staking do generowania pasywnego dochodu, ponieważ wiele kryptowalut oferuje hojne oprocentowanie tym, którzy stakują swoje tokeny. Innymi słowy, staking to deponowanie monet, które są następnie wykorzystywane w algorytmie Proof-of-Stake.

Zyski. Oferowanie wyższych zysków to metoda stosowana przez kryptowaluty, aby zachęcić inwestorów do zakupu i stakowania tokenów. Zyski są wypłacane w tokenach.

Spalanie tokenów. Poprzez trwałe usuwanie tokenów z obiegu (tj. ich spalanie), niektóre blockchainy, w tym Ethereum, celowo zmniejszają podaż tokenów, aby utrzymać ich cenę.

Podaż. Niektóre tokeny, takie jak Bitcoin, ograniczają maksymalną liczbę istniejących tokenów. Projekt Bitcoina nakłada ścisły limit 21 milionów monet. Inne, takie jak Ethereum, nie są ograniczone przez swoją konstrukcję, ale nakładają limity, aby utrzymać stabilną cenę (waluty krajów są kontrolowane w podobny sposób). NFT ustalają limit jednego tokena, ponieważ każdy token odnosi się do unikalnego przedmiotu. Wiele z tych zasad i procedur jest zdefiniowanych w projekcie technologii leżącej u podstaw tokena. Projektanci często szczegółowo opisują ograniczenia i zastosowania swoich systemów tokenowych w białej księdze.

Jaka jest rola tokenomiki w metawersum?

Ponieważ metawersum ma pod wieloma względami zapewniać immersyjne doświadczenie, które symuluje i wzbogaca wszechświat fizyczny, zrozumiałe jest, że model ekonomiczny jest niezbędny. Bez gospodarki ludzie nie mogliby dokonywać zakupów, handlować ani wykonywać innych podobnych czynności. Bez gospodarki i walut bazowych (tokenów) bardzo niewiele osób odwiedzałoby metawersum, a tym bardziej w nim przebywało. Transakcje w metawersum odbywają się za pomocą kryptowalut; chociaż wiele gier akceptuje obecnie płatności w postaci zwykłych walut fiducjarnych, takich jak dolar, adopcja kryptowalut jest nadal niska wśród ogółu populacji. Niezależnie od tego, w grach (a ostatecznie w metawersum) gracze mogą wymieniać swoje waluty fiducjarne na równowartość kryptowaluty. W idealnym przypadku, a najprawdopodobniej, tokeny metawersum będą w nim używane zamiast walut fiducjarnych lub kryptowalut. Te wirtualne tokeny ułatwiają ludziom dokonywanie transakcji cyfrowych. Można ich używać do kupowania i sprzedawania przedmiotów, zapewniania praw głosu, a jeśli token jest unikatowy, do funkcjonowania jako NFT. W wielu przypadkach tokeny metawersum można wymienić na waluty fiducjarne (tj. wypłacić je do świata fizycznego). Tokeny mogą również potwierdzać własność przedmiotów w świecie rzeczywistym, jeśli NFT jest powiązany z obiektem fizycznym. Oto kilka przykładów tokenów używanych przez gry wideo i platformy:

Sandbox. Ta popularna gra NFT wykorzystuje specjalistyczny token o nazwie SAND. Sandbox jest niezwykle popularna, ma kapitalizację rynkową równą miliardowi dolarów i największy potencjał wzrostu wśród gier NFT w 2022 roku.

Decentraland. Ta platforma umożliwia graczom zakup ziemi, a następnie jej monetyzację. Decentraland wykorzystuje token o nazwie Mana.

Star Atlas. Ta gra o eksploracji kosmosu wykorzystuje walutę o nazwie Atlas. Gracze tworzą sojusze (tj. frakcje) i budują międzygalaktyczne gospodarki w tej grze. Gracze używają waluty Altas do zakupu przedmiotów w grze.

Meta. Ta platforma, wcześniej znana jako Facebook, opracowała token znany jako Libra, przeznaczony do płatności transgranicznych. Waluta ta nie została zatwierdzona przez organy regulacyjne, ale wskazuje na potencjalne zastosowania tych walut w przyszłości.

Skoro omówiliśmy już rolę tokenomiki, przyjrzyjmy się podstawom tematu.

Tokenomika 101

Tokenomika to nowy termin opisujący gospodarki oparte na tokenach, takie jak gry wideo, wirtualne centra handlowe, platformy, a po wdrożeniu – metawersum. Te gospodarki oparte na tokenach nie wykorzystują walut fiducjarnych, takich jak dolar czy euro. Zamiast tego, do handlu wykorzystują kryptowaluty. Wiele współczesnych gier wideo i platform wirtualnych korzysta z różnych kryptowalut, choć trendem jest tworzenie ich własnych wersji dla uproszczenia. Aktywa kryptograficzne mają realną wartość w świecie wirtualnym, chociaż wielu z nich nie można przenieść bezpośrednio między światami. Innymi słowy, waluta używana przez Alpha nie może być używana w grze Star Atlas. Wszystkie kryptowaluty oparte są na technologii blockchain. Wiele z nich wykorzystuje tokeny ERC20 (Ethereum), które obsługują inteligentne kontrakty w blockchainie Ethereum. Tokeny Mana i SAND są zgodne ze standardem ERC20. Inwestując w kryptowaluty, ludzie inwestują w świat cyfrowy, co oznacza, że korzystają z technologii blockchain.

Jak blockchain wspiera metawersum

Jak wspomniano wcześniej , blockchain to struktura danych, która trwale rejestruje transakcje. Bloków nie można zmieniać i nigdy nie są one usuwane. Kryptowaluty oparte są na blockchainie. Blockchain jest bardzo bezpieczny, chociaż jak każda technologia, teoretycznie może zostać zhakowany przez hakerów. Technologia ta potwierdza transakcje i obsługuje transakcje chronione, co z kolei wspiera metawersum.

Płatności kryptowalutowe realizowane są na żądanie

Osoby dokonujące zakupów w sklepach stacjonarnych lub online za pomocą kart kredytowych/debetowych oczekują szybkiego przetwarzania płatności. Korzystanie z fizycznej formy gotówki staje się coraz rzadsze, a ludzie jeszcze bardziej polegają na tym, jak sprawnie działają te cyfrowe systemy płatności. Istotną zaletą kryptowalut jest to, że można ich używać jako metody płatności w taki sam sposób, jak kart kredytowych/debetowych. Niektóre witryny i sklepy e-commerce zaczynają akceptować płatności bitcoinami i innymi kryptowalutami, a trend ten prawdopodobnie się utrzyma. Główni operatorzy kart płatniczych, w tym Visa, Mastercard i PayPal, wdrożyli już kryptowaluty. Osoby robiące zakupy w metawersum będą naturalnie chciały kupować wirtualne i fizyczne przedmioty w sklepach wirtualnych. Przedmioty, które kupią, będą miały formę NFT, na przykład w sklepie odzieżowym, galerii sztuki lub sklepie z bronią do ich ulubionej gry. Transakcje tego typu w metawersum muszą przebiegać szybko, bezpiecznie i bezbłędnie. Aby metawersum zyskało popularność wśród społeczeństwa, ludzie muszą mieć pewność, że mogą zdobywać i wydawać pieniądze, a ich transakcje będą szybko realizowane. Z biegiem czasu coraz więcej firm i platform będzie obsługiwać płatności za pośrednictwem kryptowalut, nawet przy obecnych wahaniach cen. Banki centralne również wspierają kryptowaluty, co w krótkiej perspektywie może wprowadzić niestabilność na rynku. Zrozumiałe jest, że dzięki ich wsparciu długoterminowe perspektywy dla kryptowalut wyglądają obiecująco. W każdym razie kryptowaluty są i pozostaną standardową metodą płatności w metawersum.

Gdzie można kupić tokeny Metaverse?

Kryptowaluty leżą u podstaw cyfrowej gospodarki metawersum. Wraz ze stabilizacją tych walut i ich rosnącą powszechnością, ludzie będą czuć się bezpiecznie, używając ich do płatności zarówno w metawersum, jak i w świecie fizycznym. Podobnie jak w przypadku każdej transakcji kryptowalutowej, musisz zacząć od założenia portfela kryptowalutowego, takiego jak Metamask, Gemini lub Coinbase. Twój portfel kryptowalutowy działa tak samo jak fizyczny portfel lub portmonetka. Zamiast kart debetowych/kredytowych przechowuje on wszystkie kryptowaluty danej osoby. Każdy z tych portfeli zawiera narzędzia do konwersji walut fiducjarnych na tokeny Metaverse oraz do konwersji jednej kryptowaluty na inną. Tokeny Metaverse można kupić za pomocą aplikacji takiej jak Binance, która akceptuje depozyty w dolarach lub innych walutach, lub SWIFT. Inne giełdy kryptowalut to Transak i Wyre. Uwaga: wszystkie te usługi pobierają niewielką opłatę.

Rodzaje tokenów w Metaverse

Metaverse zmienia sposób korzystania z komputerów i internetu oraz ich postrzegania. Użytkownicy mogą wejść do metaverse za pomocą standardowych komputerów lub urządzeń mobilnych, lub mogą skorzystać z bardziej zaawansowanej technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) i rozszerzonej rzeczywistości (AR), aby zapewnić sobie bardziej wciągające wrażenia. Kryptowaluty to nowa forma kapitału, która przyciąga uwagę inwestorów, traderów, a nawet zwykłych ludzi dysponujących środkami do zainwestowania. Gry wykorzystują właściwości i wygodę kryptowalut, aby wspierać zakup przedmiotów w grze, zarządzanie i wiele innych funkcji. Większość gier definiuje kryptowaluty za pomocą blockchaina (zazwyczaj Ethereum) i obsługuje zakupy w grze za pośrednictwem NFT. Współczesne gry wykorzystują inteligentne kontrakty, zarządzanie (zdecentralizowane organizacje autonomiczne [DAO]) i NFT, dzięki czemu gracze mają szeroki wachlarz opcji i możliwości bez ograniczeń i obciążeń związanych ze scentralizowanym systemem zarządzania. W wielu grach gracze i deweloperzy kupują nieruchomości w wirtualnych światach, na których następnie „budują" gry i inne atrakcje. Naśladuje to rzeczywisty świat, w którym konieczne byłoby zakupienie działki pod park rozrywki, teatr lub inną atrakcję. Przyjrzyjmy się kilku głównym wirtualnym światom, aby pokazać, jak działają ich nowe systemy monetarne.

Decentraland (Mana)

Decentraland jest własnością użytkowników i opiera się na Ethereum. Gracze wchodzą do tego wirtualnego świata, aby grać, bawić się, wchodzić w interakcje z innymi, uczestniczyć w aktywnościach i eksplorować. Podczas tych aktywności zdobywają tokeny Many. Ten świat został zaprojektowany jako miejsce, w którym gracze mogą tworzyć, doświadczać i zarabiać na aplikacjach i treściach, które tworzą. Mana jest oficjalną, rodzimą walutą Decentraland. Składa się z tokenów ERC-20, które można wykorzystać w całym Decentralandzie do zakupu i dzierżawy wirtualnych nieruchomości; nieruchomości te można ulepszać (w zależności od aplikacji) i monetyzować. Manę można również wykorzystać do zakupu czegokolwiek innego w Decentralandzie, w tym awatarów, cyfrowej mody, imion i innych przedmiotów. Gracze kupują ziemię z ustalonego zasobu 90 000 dostępnych działek za tokeny Many. Zgodnie z założeniami, w Decentralandzie znajduje się maksymalnie 2,2 biliona many, a jej podaż w obiegu wynosi 1,3 biliona. Oto niektóre przypadki użycia many:

● Mana może być wykorzystana do zakupu ziemi i przedmiotów w grze.

● Korzystając z Decentraland i DAO, gracze mogą wykorzystać swoje tokeny many do podejmowania decyzji dotyczących zarządzania.

W styczniu 2021 roku w obiegu znajdowało się 2,19 miliarda tokenów many, z czego 1,49 miliarda (68%). Początkowo w obiegu znajdowało się 2,8 miliarda many, ale ponad 600 milionów zostało spalonych w wyniku sprzedaży ziemi. Decentraland dysponuje stałym zapasem 90 000 działek, które

użytkownicy/deweloperzy mogą zakupić, aby tworzyć gry i inne atrakcje. Ziemia jest kupowana poprzez spalanie natywnego tokena many Decentraland, co czyni ją deflacyjną (i pośrednio redystrybuuje wartość do posiadaczy tokenów). Maksymalna podaż many wynosi 2,2 biliona, a jej podaż w obiegu wynosi 1,3 biliona. Przy kapitalizacji rynkowej (MCAP) wynoszącej około 800 milionów dolarów, token Mana ma dwa zastosowania. Na dzień 20 czerwca 2022 roku Decentraland był notowany po 0,828 dolara, a jego kapitalizacja rynkowa wynosiła 1 536 194 523 dolarów.

Sandbox (SAND)

Metawersum Sandbox zostało uruchomione w 2011 roku. Platforma oparta na blockchainie jest napędzana przez społeczność i pozwala twórcom monetyzować zasoby voxelowe i doświadczenia w grach. Gracze mogą tworzyć grafikę voxelową za pomocą VoxEdit, kupować i sprzedawać zasoby w Marketplace oraz tworzyć i grać w gry za pomocą Game Maker. Sandbox to miejsce, w którym twórcy, artyści i gracze mogą rozwijać swoją kreatywność bez ograniczeń fizycznych. W 2012 roku Sandbox został wdrożony jako platforma Web 2.0. W latach 2012–2018 gra została pobrana ponad 40 milionów razy, a jej baza użytkowników powiększyła się, co zapewniło Sandboxowi wiarygodność niezbędną do wyprzedzenia konkurencji. Biała księga Sandbox trafnie to podsumowuje:

Posiadacze SAND będą mogli również uczestniczyć w zarządzaniu platformą za pośrednictwem Zdecentralizowanej Organizacji Autonomicznej (DAO), gdzie będą mogli korzystać z prawa głosu w kluczowych decyzjach ekosystemu Sandbox. Jako gracz możesz tworzyć zasoby cyfrowe (niezamienne tokeny, znane również jako NFT), przesyłać je na rynek i przeciągać i upuszczać, aby tworzyć gry z The Sandbox Game Maker. The Sandbox nawiązał ponad 50 partnerstw, w tym z Atari, Crypto Kitties i Shaun, the Sheep, aby stworzyć zabawną, kreatywną platformę do gier typu „graj, aby zarabiać", będącą własnością i stworzoną przez graczy. The Sandbox ma na celu wprowadzenie technologii blockchain do głównego nurtu gier, przyciągając entuzjastów gier kryptowalutowych i niekryptowalutowych, oferując korzyści w postaci prawdziwej własności, cyfrowej rzadkości, możliwości monetyzacji i interoperacyjności.

Oprócz wprowadzenia technologii blockchain do głównego nurtu gier, The Sandbox zachęca graczy do bycia jednocześnie graczami i twórcami, korzystając z modelu „graj, aby zarabiać". Został zaprojektowany jako zdecentralizowana platforma do gier. The Sandbox wykorzystuje swój token znany jako SAND (standardowy token ERC-20) i ogranicza liczbę pól, które można kupić za pomocą SAND. Alternatywnie, w przeciwieństwie do Decentraland, The Sandbox nie wymaga od uczestników spalania tokenów SAND w celu dokonywania zakupów. Zamiast tego, tokeny użyte do zakupu są dzielone między sprzedawcę a Skarbiec The Sandbox.

Token SAND ma następujące zastosowania:

● SAND może być używany do zakupów, handlu i sprzedaży.

● Właściciele tokenów SAND mogą uczestniczyć w zarządzaniu.

● Użytkownicy SAND mogą stakować tokeny SAND, które uprawniają ich do udziału w kwotach opłat reklamowych i transakcyjnych.

Większość ze 123 000 dostępnych działek gruntu została zakupiona do 2020 roku w około 1000 unikalnych transakcjach. Od tego czasu na rynku wtórnym miało miejsce kolejne 900 transakcji. Około 23 procent potencjalnych tokenów SAND znajduje się w obiegu (w chwili pisania tego tekstu). Większość pozostałych tokenów jest przechowywana w rezerwie w Fundacji i Spółce, co zmniejsza ryzyko ich upłynnienia. Token SAND umożliwia zakup i handel gruntami i aktywami w ramach The Sandbox. Można go wykorzystać między innymi do:

● Handlu aktywami cyfrowymi w The Sandbox.

● Kupowania gruntów cyfrowych.

● Interakcja z treściami tworzonymi przez użytkowników.

● Zakup usług, gra i zarządzanie.

Na dzień 20 czerwca 2022 r. cena The Sandbox wynosiła 0,8631 USD, a kapitalizacja rynkowa wynosiła 1 086 266 218 USD. Maksymalna podaż tokenów wynosi 3 miliardy.

Gala Games (Gala)

Podstawową koncepcją Gala Games jest to, że gracze są właścicielami wygranych w grach. Każdy zdobyty lub wygrany przedmiot należy do zwycięzcy lub osoby, która go zdobyła. Przedmioty w grze są przechowywane w blockchainie jako NFT, co umożliwia weryfikację, sprzedaż, zakup lub przeniesienie ich własności. Ekosystem Gala Games jest zasilany przez 16 000 komputerów graczy (tj. węzłów), co czyni go w pełni zdecentralizowanym. Gracze korzystają z mechanizmów głosowania, aby uczestniczyć w decyzjach dotyczących rozwoju Gala Games, w tym o tym, które gry powinny zostać dodane i które powinny być finansowane.

Token używany w Gala Games nosi nazwę Gala. Jest to token ERC-20, bezpieczny kryptograficznie i natywny dla platformy. Tokeny te zapewniają bezpieczny i efektywny środek płatności w Gala Games. Na dzień 20 czerwca 2022 r. Gala była notowana po 0,0571 USD, a jej kapitalizacja rynkowa wynosiła 391 500 000 USD. W czerwcu 2022 r. w użyciu było 6,98 miliarda tokenów Gala, z czego 35,24 miliarda było w obiegu.

DeFi Kingdoms (Jewel)

DeFi Kingdoms to nowy protokół gier typu „play-to-earn", który został uruchomiony w 2021 roku. Wykorzystują oni swoją kryptowalutę znaną jako Jewel, która pozwala graczom dokonywać zakupów w grze za pomocą NFT. Ich celem było stworzenie farmy zysków w grze. Opierają się na sieci blockchain Harmony, korzystają z protokołu Uniswap V2 i obsługują inteligentne kontrakty oraz NFT. DeFi Kingdoms to zdecentralizowana giełda oparta na grze. Gracze biorą udział w yield farmingu i zdobywają tokeny Jewel. Token ten pełni dwie główne funkcje:

● Wpłaty do Banku DeFi Kingdom

● Delegowanie tokenów Jewel do puli płynności w Ogrodach

Po wpłaceniu tokenów Jewel klienci mogą wymienić je na tokeny zarządzania xJewel. Obejmują one zysk, dając uczestnikom zachętę do uczestnictwa w zarządzaniu. Inną opcją jest wymiana tokenów na pulę płynności, teoretycznie generując wyższe zyski. Podczas premiery DeFi Kingdoms, 10 milionów tokenów zostało wstępnie utworzonych (tj. wstępnie wydobytych) i rozdystrybuowanych w następujący sposób:

● Rozwój gry: 5 milionów

● Marketing: 2 miliony

● Pierwotna pula płynności: 2 miliony

● Czas założenia: 1 milion

Zapas tokenów Jewel w Jewel jest ograniczony do 500 milionów (należy pamiętać, że maksymalną liczbę tokenów można zmienić). Mechanizmy farmingu będą wykorzystywane do wprowadzania nowych tokenów do kolekcji.

KRYTYKA DEFI KINGDOMS

Tokenomika Jewel jest dobrze zaprojektowana i funkcjonalna. W każdym razie DeFi Kingdoms spotkało się z krytyką, ponieważ brakuje mu autentycznego doświadczenia z gry (twórcy jednak to przyznają). Platforma koncentruje się na zdecentralizowanej giełdzie, a gry stały się drugorzędne, choć planowane. Część planu działania obejmuje tworzenie nowych światów, w tym nowego tokena o nazwie Crystal, wykorzystującego sieć Avalanche.

INTEGRACJA AVALANCHE I TOKENU CRYSTAL

Avalanche został uruchomiony w 2020 roku jako alternatywa dla Ethereum. Obsługuje blockchain, inteligentne kontrakty, model zarządzania, NFT, aplikacje zdecentralizowane (dapps) oraz kryptowalutę o nazwie AVAX. Avalanche stawia na skalowalność i szybkość przetwarzania transakcji (podobno 4500 transakcji na sekundę), a tempo tworzenia monet i związane z nim opłaty są ustalane za pomocą modelu zarządzania. Opłaty transakcyjne są uiszczane za pomocą tokenów AVAX, które są spalane (tj. nie są już w obiegu), co potencjalnie zmniejsza ich dostępność z czasem. Pod koniec 2021 roku DeFi Kingdoms (DFK) ogłosiło rozpoczęcie korzystania z Avalanche i utworzenie nowego królestwa z tokenem o nazwie Crystal. Dzięki tej integracji DFK stałoby się bardziej elastyczne i szybsze w realizacji transakcji. Nowe królestwo, zwane DeFi Kingdoms, stanowiłoby pomost do głównego królestwa DFK, skutecznie rozszerzając zakres zastosowań. Oba tokeny (Jewel i Crystal) są połączone, więc każdy z nich może być wykorzystywany do różnych celów:

- Wybijanie nowych NFT (Heroes)
- Wykorzystanie jako płynności
- Wykorzystanie jako waluty w królestwie

Główny blockchain DFK wykorzystuje Jewel do opłat za gaz dla blockchaina DFK. To tutaj rozliczane są transakcje Crystal, co oznacza, że Jewel jest źródłem zasilania Crystal. Zwiększa to liczbę powodów do korzystania z Jewel, ponieważ osoby, które je posiadają, otrzymują również korzyści płynące z Crystal. Połączenie DeFi Kingdoms z Avalanche daje graczom więcej powodów do korzystania z DFK i zapewnia dodatkowe zachęty do korzystania z tokenów Jewel i Crystal. W rezultacie DeFi Kingdoms dynamicznie się rozwija i oczekuje się, że ten wzrost będzie się utrzymywał.

Tokeny niekryptowalutowe

Gry oparte na blockchainie i NFT wymagają od graczy przejścia krzywej uczenia się, aby móc w nich uczestniczyć. Opracowano kilka nowych gier, które wykorzystują model Tokenomics i waluty zamiast standardowych kryptowalut. Bezorge, gra kryptowalutowa typu „play-to-earn", definiuje środowisko, w którym gracze plądrują SHIB-y i DOGE-y swoich wrogów, aby oczyścić wirtualny świat z FUD-u (tj. Strachu, Niepewności i Wątpliwości). Gra działa w modelu „play-to-earn", w którym gracze zdobywają bloki i zdobywają nagrody. Posiadacze dwóch lub więcej tokenów NFT Bezogi mogą zdobyć więcej, przywołując je lub wynajmując. Gra różni się od innych tym, że nie pobiera opłat za zabezpieczenie ani za gaz, co pozwala każdemu graczowi, niezależnie od jego wiedzy na temat kryptowalut, uczestniczyć w grze bezpłatnie.

Ekonomiści ds. Ekonomii Tokenów/NFT

Według firmy Dell i Instytutu Przyszłości, 85% zawodów, które będą wykonywać dzisiejsi uczniowie w 2030 roku, jeszcze nie istnieje. Dziedzina ekonomistów NFT/Tokenów, napędzana wymaganiami ekonomii tokenów, jest jednym z takich zawodów. JTTM to przykład firmy, która będzie potrzebować osób z umiejętnościami i doświadczeniem w tym obszarze. Firma tworzy grę mobilną, która łączy ich tokeny z funkcjami gier. W niedawnej ofercie pracy firma poinformowała o poszukiwaniu doświadczonego Kierownika ds. Tokenomiki. Idealnym kandydatem byłby entuzjasta NFT i kryptowalut, posiadający umiejętności dekonstrukcji i projektowania ekonomii tokenów, rozumienia danych oraz umiejętności radzenia sobie z ewolucją złożonych systemów w czasie. Osoba na nowym stanowisku będzie odpowiedzialna za:

● Tworzenie tokenów

● Projektowanie tokenów

● Rozwój tokenów

● Zgodność tokenów

● Wprowadzenie na rynek

● Operacje

● Sposób działania tokenów w grach i stakingu

● Analiza istniejących projektów NFT i tokenów

● Analiza teorii gier i jej wpływu na model tokenomiki

● Opracowywanie modeli makroekonomicznych opartych na agentach do testowania tokenomiki

Bramkowanie tokenów

Nowa, rozwijająca się technologia znana jako bramkowanie tokenów ma na celu kontrolowanie dostępu do treści poprzez wymaganie od konsumentów zakupu określonego NFT i kilku tokenów. Konkretny NFT to klucz dostępu weryfikowany za pomocą portfela cyfrowego. Dzięki bramkowaniu tokenów twórcy i firmy mogą wykorzystać nowe możliwości monetyzacji treści i umożliwić odwiedzającym dostęp VIP, który przekształca usługi i produkty w aktywa, z których można korzystać tak jak z innych aktywów, zapewniając im użyteczność. Jest to ewolucja paywallów i klubów lojalnościowych poprzez zapewnienie zachęt w postaci wartości. Otwiera to przed firmami możliwość tworzenia narzędzi bez kodu, które uproszczą implementację bramkowania tokenów w ich treściach. Wykorzystując bramkowanie tokenów, treści i dostęp do nich mogą zostać przekształcone z czegoś konsumpcyjnego w towar.

Tworzenie zachwycających doświadczeń z tokenomią

Stworzenie doświadczenia metawersum, które angażuje ogół społeczeństwa, musi być wciągające, atrakcyjne wizualnie, łatwo dostępne i bogate w funkcje. Ponadto dostęp do metawersum i korzystanie z niego musi być czymś więcej niż tylko opłacalne — musi być przyjemne, rozrywkowe i oferować nagrody wykraczające poza to, co jest dostępne w prawdziwym życiu. Innymi słowy, metawersum musi zachęcać ludzi do wejścia, pozostania i powrotu, oferując więcej, niż mogą uzyskać z własnego życia i otoczenia. Obecnie większość światów w metawersum oferuje jednowymiarowe doświadczenie ekonomiczne. Gracze mogą wykonywać następujące czynności:

● Kupować i sprzedawać wirtualne ziemie

● Kupować i sprzedawać NFT

● Stakować swoje tokeny

● Grać w hazard

● Grać, aby zarabiać

Światy pobierają również podatki od transakcji, opłaty za paliwo do bicia monet oraz opłaty za wstęp (czasami wymagające zakupu NFT lub przedmiotów w grze). Powyższe czynności można wykonać bez spędzania dużej ilości czasu w metawersum. Wiele z nich można wykonać całkowicie poza metawersum. Mówiąc dokładniej, nie trzeba zakładać gogli 3D, aby kupować i sprzedawać NFT. Można to zrobić bezpośrednio ze strony internetowej. W jaki sposób można wdrożyć metawersum, aby większość ludzi nie tylko odwiedzała je okazjonalnie, ale uczyniła z niego część swojego codziennego życia? Ludzie spędzają dużo czasu w grach, ale jak można odtworzyć to doświadczenie w metawersum, które wymaga (aby odnieść sukces) zaangażowania, zanurzenia i stałoby się tak powszechne, jak chodzenie do lokalnego supermarketu? Metawersum nie będzie pomocne bez treści, które zachęcają ludzi do wielokrotnych wizyt i powrotów. Gry są popularne, ale ludzie nie grają w nie cały czas, a wielu w ogóle. Kluczem do stworzenia trwałego metawersum jest zapewnienie trwałej użyteczności poprzez uczynienie go interesującym, rozrywkowym, zabawnym i wartościowym – tak bardzo, że ludzie czują potrzebę regularnego korzystania z niego. Odpowiedź leży w stworzeniu gospodarki metawersum, która daje jednostkom odpowiednie nagrody we właściwym czasie, aby zmotywować ich do powrotu. Światy metawersum muszą być angażujące i zapewniać bodźce ekonomiczne. Na początku ludzie będą zainteresowani, ponieważ jest to coś nowego i ekscytującego, ale ten czynnik nowości może szybko zaniknąć, gdy inne zainteresowania będą konkurować o uwagę konsumentów. Trzeba dać ludziom powody, by odwiedzali i pozostawali w metawersum codziennie, a nawet częściej niż codziennie. W rezultacie muszą nie tylko reagować na ekonomię metawersum, ale także chcieć do niego przychodzić, ponieważ nigdzie indziej nie mogą dostać tego, czego chcą, a przynajmniej nie tak szybko. Chodzi o coś więcej niż tylko stworzenie modelu „graj, aby zarobić", aby zachęcić graczy do powrotu. Niestety, taki model może szybko stać się monotonny – wyuczony – a gracze (czyli użytkownicy) znajdą coś innego, co ich zdaniem zasługuje na ich uwagę. To jeden z powodów, dla których gry loteryjne czasami się zmieniają i dlaczego istnieje tak wiele wariantów prostego tematu hazardowego. Zwiększenie zmienności wzoru zdrapki, nawet poprzez proste drukowanie różnych wzorów, zwiększa prawdopodobieństwo, że ludzie będą częściej uczestniczyć, nawet jeśli nowa karta jest taka sama jak stara. Metawersum musi być zaprojektowane tak, aby nagradzać za osiągnięcia. Nagrody te często oznaczają zdobywanie punktów doświadczenia, zwiększanie mocy i otrzymywanie NFT lub kryptowalut w światach gier. Gracze napotykają przeszkody – potwory, łamigłówki i wyzwania – a następnie zdobywają nagrody. Tworzy to pętlę sprzężenia zwrotnego, która sprawia, że chcą wracać po coraz większe nagrody. Gry rozwijają się również poprzez tworzenie nowych, dodatkowych światów, umożliwiając graczom eksplorację nowych obszarów i zdobywanie nagród. Według Octalysis istnieje osiem podstawowych motywacji człowieka:

1. Znaczenie epickie: Robienie czegoś większego niż własne

2. Osiągnięcie: Robienie postępów

3. Wzmocnienie: Angażowanie się w proces twórczy

4 Własność: Posiadanie rzeczy

5 Wpływ społeczny: Posiadanie przyjaciół, grup, towarzystwa i reakcji społecznych

6 Niedobór: Pragnienie czegoś, czego inna osoba nie może mieć

7 Nieprzewidywalność: Chęć poznania, co wydarzy się dalej

8 Unikanie: Unikanie czegoś negatywnego

Łatwo zauważyć, jak te osiem podstawowych motywacji kieruje ludźmi w ich życiu. Prawnik, na przykład, może rozpocząć karierę w tej dziedzinie, ponieważ wierzy, że broni niewinnych. Zdobywając doświadczenie, wygrywa sprawy szybciej. Co więcej, osiąga coś. Wygrywanie skomplikowanych spraw może być bardzo kreatywne i przynosi korzyści w postaci wysokich dochodów, które pozwalają mu posiadać rzeczy. Celem jest zaprojektowanie metawersum lub wirtualnego świata tak, aby dawał akcjonariuszom jak najwięcej z tych podstawowych motywatorów. Im więcej ludzi jest zmotywowanych tymi czynnikami, tym bardziej będą się angażować i czuć spełnieni. Tradycyjna ekonomia również odgrywa rolę, oprócz motywatorów zaangażowania. Teoria ilościowa pieniądza15 wyjaśnia, jak podaż pieniądza i poziom cen są ze sobą powiązane:

MV = PT

gdzie:

M to całkowita podaż pieniądza.

V to częstotliwość, z jaką pieniądz przechodzi z rąk do rąk w danym czasie.

P to poziom cen.

T to całkowita produkcja.

Projekty blockchain zazwyczaj wykorzystują model Buterina, nazwany na cześć Vitalika Buterina, wynalazcy Ethereum:

MC = TH

gdzie:

M to całkowita liczba tokenów

C to cena każdego tokena

T to wolumen transakcji

H to czas, przez jaki użytkownik utrzymuje transakcję

Te teorie można wbudować w projekt metawersum lub oddzielnych światów, aby stworzyć realnie działającą gospodarkę, tak aby wraz ze wzrostem liczby tokenów wprowadzanych do systemu przy stałej liczbie transakcji, ich cena spadała. Co więcej, koszty można zwiększyć poprzez spalanie tokenów, co zmniejsza ich podaż i zwiększa wartość każdego tokena. Wybijanie większej liczby tokenów zmniejsza ich wartość, a nawet może prowadzić do inflacji. Tokeny można nawet rozdawać, aby przyciągnąć nowych użytkowników. Manipulując tymi zmiennymi, można stworzyć i utrzymać dynamiczną gospodarkę. Połączenie tych koncepcji zaowocuje dynamicznymi, angażującymi i wzbogacającymi doświadczeniami dla ludzi w metawersum, naśladującymi prawdziwe życie. Tworząc środowisko, które wydaje się realistyczne, motywuje ludzi i daje im bodźce ekonomiczne, projektanci będą na dobrej drodze do stworzenia metawersum, które jest wykorzystywane i zapewnia codzienną wartość. Fundamentem metawersum jest Web3, który stwarza nowe i dodatkowe możliwości rozwoju

gospodarki metawersum. Z założenia Web3 jest zdecentralizowany i oparty na blockchainie, dzięki czemu naturalnie obsługuje DAO, NFT i kryptowaluty. Łatwo zrozumieć, dlaczego blockchain, Web3 i metawersum są ze sobą powiązane. Elastyczność Web3 i powiązanych z nim technologii stanowi podstawę tworzenia wirtualnych środowisk, w których użytkownicy i gracze mogą tworzyć własne treści, od dzieł sztuki, przez firmy, po całe parki rozrywki. Wszystko to znajduje się w zasięgu możliwości użytkownika, w zależności od możliwości świata metawersum. Tokenomika dostarcza paliwa dla całego metawersum, ponieważ bez ekonomicznych czynników napędzających konsumenci mają niewielką lub żadną motywację do ponownych wizyt. Możliwość zarabiania, kupowania, sprzedawania i handlu to energia potrzebna do utrzymania i rozwoju całego metawersum. Tokeny same w sobie stanowią zachętę dla twórców do tworzenia nowych treści. Ponadto tokenomika pozwala grom i światom na tworzenie systemu podatkowego, pobieranie opłat za paliwo i innych, a nawet inwestowanie w różne sektory gospodarki, tak jak w prawdziwym życiu. Bez angażującej podróży użytkownika (lub gracza) ekspansja i proliferacja metawersum będą ograniczone. Użytkownicy muszą mieć spójne powody, by wracać. Wciągająca historia, angażujące usługi i cała gospodarka dają klientom liczne zachęty, których potrzebują, aby włączyć metawersum do swojego życia. Sztuczna inteligencja (AI) i uczenie maszynowe (ML) ulepszą spersonalizowane doświadczenia użytkowników i nadadzą metawersum, grom i innym światom bardziej immersyjny, interaktywny charakter. Wykorzystując te technologie, projektanci i wdrożeniowcy mogą poprawić zaangażowanie konsumentów i zwiększyć marże zysku. Platformy oprogramowania jako usługi (SaaS), takie jak Wappier, mają na celu przyspieszenie wprowadzania ich na rynek dzięki licznym funkcjom wbudowanym w ich platformę, które nie wymagają ponownego opracowywania ani wdrażania. Technologie akceleracji Web3 firmy Wappier pozwalają globalnym markom budować swoją obecność w łańcuchu bloków i zapewniać klientom interakcje międzyrzeczywiste. Technologia ta jest pomocna z następujących powodów:

● Wydawcy gier mogą korzystać z pakietu optymalizacyjnego Wappier opartego na sztucznej inteligencji, aby podnosić ceny, zwiększać retencję klientów i zwiększać ich lojalność. Produkt zawiera również narzędzia NFT, które pomagają projektantom w wykorzystaniu technologii blockchain i ekonomii NFT.

● Wydawcy stawiający na NFT docenią Wappier w ulepszaniu swojej infrastruktury za pomocą rozwiązań wielokanałowych, co pozwoli im utrzymać klientów i poprawić gospodarkę.

● Marki będą korzystać z Wappier, aby znaleźć nowe sposoby interakcji z klientami, wykorzystując technologię blockchain do tworzenia nowych rynków, tworzenia kolekcji NFT i projektowania interakcji międzyrzeczywistych.

Podsumowanie

Zbadano, jak tokenomika jest istotna dla metawersum, systemów gier i światów wirtualnych. Tokenomika daje konsumentom i graczom istotne powody do wypróbowywania nowych doświadczeń i często buduje lojalność oraz retencję. Bez ekonomicznych podstaw, jakie zapewnia tokenomika, osoby odwiedzające wirtualne światy mogłyby stracić zainteresowanie i przejść do innego świata lub gry, która zawiera te koncepcje. Zdecentralizowane gry to idealny przypadek użycia tokenomiki, ponieważ gracze są już zaangażowani w mechanikę gry. Wirtualne światy, które nie są zależne od rozgrywki, zyskują na popularności, ponieważ gracze mogą kupować ziemię (tj. wirtualne nieruchomości), a następnie budować na swoich działkach. Oba przypadki użycia wykorzystują tokenomikę, aby dać klientom i graczom powód do częstych wizyt i powrotów. Ten analogiczny przypadek użycia rozwiązuje złożony i często pomijany problem retencji i utrzymania zaangażowania użytkowników w dłuższej perspektywie. Przyjrzymy się wirtualnym światom, które wysuwają się na pierwszy plan rozwoju i wdrażania metawersum. Nasza dyskusja skupi się na metodach i strategiach,

które firmy, klienci i deweloperzy mogą wykorzystać do tworzenia i handlu wirtualnymi aktywami w wirtualnych światach. Wielu z nich spieszy się z wejściem na rynek, ponieważ te wirtualne światy mogą być warte miliardy.