



# 扎堆区块链宠物 是蹭热点还是趟趟路

本报记者 陆成宽

近日,继百度“莱茨狗”、网易“星球”、360“区块链”之后,小米也发布了自己的首款区块链游戏“加密兔”,并对部分玩家开启测试。“加密兔”是小米公司基于区块链技术开发的宠物游戏。据不完全统计,截至2018年2月,全球已有超过150款区块链游戏问世。目前,区块链无疑是整个互联网行业最

大的风口。越来越多的机构开始重视并参与区块链技术的研发,区块链创业公司如雨后春笋般出现,很多人的微信朋友圈也频频被区块链刷屏。“互联网+”之后,“区块链+”的风潮已奔涌而来。其中,“区块链+游戏”“区块链+产业”更是被业内人士寄予厚望。那么,游戏是区块链合适的应用场景吗?互联网巨头纷纷推出区块链宠物,究竟意欲何为?

少项目在短时间内消失。区块链合适的应用场景,游戏行业尚未考虑清楚。财经评论人朱邦凌撰文称,作为互联网之后的另一场新技术革命,区块链技术确实具有颠覆性的创新意义。但在大部分领域,区块链技术的应用还处在早期阶段,只有在游戏领域的应用则相对容易,并且容易产业化。同时,自去年监管大棒指向ICO(Initial Coin Offering的缩写,意为首次代币发行),各路资本开始注意避免政策风险。朱邦凌指出:“加密猫、加密兔等游戏实际是将数字货币拟物化,增加了游戏性。相比ICO与代币需要直面各种法律条款而言,区块链游戏的拟物化作法较好规避了现实中可能触犯的法律风险。”“区块链+游戏”只是区块链技术的一种应用。如今“区块链+”的趋势日益显著,各个行业纷纷宣布拥抱区块链。

区块链为何如此火爆?北京大学新一代信息技术研究院金融科技研究中心主任、智链(ChainNova)CEO董宁在接受科技日报记者采访时,从多个角度分析了区块链背后的原因。他表示,首先区块链并不是突然出现的,之前已发展和铺垫了多年。作为比特币的底层技术,区块链在几年前就受到了极客的关注,大家认识到了区块链技术的价值并把它应用于多种场景。其次,数字货币的发展也是带火区块链的原因。国家一直在推动法定数字货币和区块链技术的发展,中国人民银行专门成立了数字货币研究所,做了很多基础性研究。“此外,资本对区块链的热度也起到助推作用。”董宁表示,知名投资人在公开场合表达自己区块链的关注,强调这是一个风口,这使得区块链更受关注。

## 披着娱乐外衣的投机工具

2017年年底上线的“迷恋猫”(CryptoKitties)是第一批区块链游戏的代表,其上线后短短几周就火遍全球。此后,游戏厂商纷纷效仿,投入大量资金开发自己的区块链游戏。“迷恋猫”是一款基于以太坊智能合约开发的宠物养成类游戏。在游戏中,玩家需要用以太币(以太坊区块链上的代币称为以太币,其英文为Ether,代码为ETH)来购买猫咪。这些猫其实是由不同的“代码”写成的,猫咪也因此被赋予了不同的“DNA”,每只猫咪都是独一无二的,无法篡改、毁坏或复制。两只猫可以交配,繁殖后代,后代的“DNA”越稀有,价值就越高。“迷恋猫”推出仅一个多月,累积交易额直逼千万美元。其中一只最贵的猫,以246.95个以太币的价格成交,约合人民币77万元。然而,从玩家的体验来看,“迷恋猫”的娱乐性并不强,它带有很强的投机性质,玩家更希望以高价卖出猫咪从中获利。玩家“均线

缠绕”在国内著名区块链社区巴比特论坛中评论道:“亏死我了,要卖收ETH,买到收ETH,喂要收ETH,坑爹。4只小猫仔砸手里了,亏了0.2个ETH。”玩家“zzz163519”也表达了类似的观点,他表示:“坑爹游戏,交配一次要10刀左右的Gas(以太坊中的Gas被称为燃料,它用以以太币来计价),卖猫也要,卖猫的价格还没买的高。”“很多人都以为‘区块链+游戏’利用了新技术,值得投资,但其本质上带有投机性质。‘游戏+区块链’与‘区块链+游戏’,是两个完全不同的概念。若是‘游戏+区块链’可能更多地考虑到游戏属性,在保证游戏娱乐体验的基础上加入区块链技术;如果是‘区块链+游戏’,那就是在区块链技术上研发出一款游戏,目的可能是为了发币。当然,这也是种新商业模式,但能否成功我认为从‘迷恋猫’诞生后,后面同款游戏成功的概率很低。”福泉投资管理合伙人乔治表示。

## 认清应用边界,区块链不是“万金油”

一项新技术即便再火热,如果没有好的应用场景,也终难活下来。从目前区块链产业的发展态势来看,一些有实力的团队甚至互联网巨头的积极尝试,为区块链技术的商业应用找到了一些突破口。近日,创世资本与鲸准研究院联合发布了《2018区块链商业落地情况分析报告》。该报告指出,区块链与诸多领域均具有结合的可能性,其中跨境支付、供应链金融、溯源防伪、社交娱乐四个领域是当下最具代表性也最为明确的落地场景。“如今,区块链已与很多领域有了深度融合,比如金融、农产品食品安全信息溯源以及物流冷链等。”以金融为例,董宁指出,区块链与金融领域的结合可细分为多种。然而,银行虽关注区块链较早,但在这个领域尚未出现杀手级应用。“这是因为银行比较谨慎,目前与区块链技术结合的尝试基本还处在PoC(原型验证)

阶段。”董宁说。同时,董宁认为:“‘区块链+农业’也是一个被赋予较高期望的区块链落地场景,区块链能从技术上真正实现食品安全追溯。”他举例说,智链公司就为中南资本与北大荒合资成立的“善粮味道”合作开发了一整套“区块链大农场”平台基础架构,实现了农产品在生产、流通、销售等环节的信息上链。区块链与物联网、大数据、人工智能、云计算等技术一起打造的数字农场可实现数据不可篡改、快速对接电商、存储并分析海量数据等功能。区块链虽已落地不少场景,但它并非“万金油”。交通银行金融研究中心高级研究员何飞曾表示,区块链确实能解决很多领域的痛点或难点问题,但区块链不是万能的,需要很多适用条件。比如,区块链技术去中心化的特点适合多方参与的场景,如果只是单边或双边参与,价值就不大。由于需要核对每个节点,区块链技术也不适合那些高频交易的活动。

## 低成本的产业化尝试

区块链游戏,有人跟进,也有人持谨慎的观望态度,认为区块链对游戏行业带来哪些改善还属未知。

GAMELOOK创始人洪涛在接受媒体采访时表示,区块链目前是一个风险较高的技术,许多公司跟风做同类游戏,同质化严重,不

# 功能性游戏:玩中学,为游戏正名的时候到了

## 第二看台

本报记者 杨仑

近日,腾讯正式对外公布,将全面布局功能性游戏,先期推出的产品包括传统文化、前沿探索、理工锻炼、科学普及以及亲子互动这五大类功能。

业内人士指出,功能性游戏的出现符合我国游戏产业转型升级的需求。在从游戏大国升级为游戏强国的背景下,功能性游戏也将拓宽游戏的边界,成为下一轮游戏产业发展的新动能。

### 有趣更有用

在腾讯正式公布功能性游戏前,这个名词并不为人所熟知。究竟何为功能性游戏?腾讯

将其定义为,以解决现实社会和行业问题为主要目的的游戏品类。传统意义上,类似的游戏一般被称为严肃游戏或跨界游戏,如今的功能性游戏只是换了种说法,不过是新瓶装旧酒。早在1969年,有关功能性游戏的概念就被提出。当时的从业者意识到,游戏是辅助学习的有效工具。上世纪80年代,美国军队通过游戏来训练作战人员的军事技能。经过多年发展,“军事+游戏”结出了丰硕的果实,备受欢迎的3A射击游戏《武装突袭》就是典型代表。这款游戏对枪械使用、弹道弧线和射击环境都模拟得非常真实,扮演狙击手的玩家甚至需要对风速、湿度、湿度进行计算,才能实现有效命中。这款游戏之所以如此注重真实性,因为它本身就是商业军事模拟训练平台的民用版本,其军事版本据称被美国军方指定为训练软件。

在医疗界,功能性游戏也刷出了存在感。2015年,知名游戏商育碧在当年的游戏开发者大会上发布了一款手机游戏产品(Dig Rush)。据悉,开发这款游戏是为了帮助治疗弱视。经过医疗机构测试,弱视患者每天玩1小时,可在4到6周内有效缓解弱视病症。此外,针对技能培训的游戏更是多如牛毛,如模拟驾驶类游戏《欧洲卡车》以其真实的体验感深受玩家喜爱,跻身游戏排行榜前列。

### 玩家成果登上《自然》杂志

与传统游戏相比,功能性游戏的特点在于游戏的目的及其应用场景。传统的电子游戏、网络游戏的体验目的就是为了娱乐,功能性游戏则有更广泛的应用场景,并能解决一些实际问题。曾有一款名为(Foldit)的医疗类游戏,其设计目的是为研究蛋白质折叠的过程。此前,科学家虽掌握了一些蛋白质折叠的规则,但使用这个规则则需要大量的人力计算。为了“偷懒”,科学家们设计了一款游戏,号召全球玩家一齐动手,探索蛋白质折叠的过程。结果奇迹出现了。短短几个月内,该游戏收集到来自全球的数百万份数据,成功帮助科学家解析出了反转录病毒的蛋白酶结构。这一困扰病毒学家多年的问题,竟被一款游戏解决了。最后,这项科研成果发表在《自然》杂志的结构分子生物学分册上,玩家们成了该文的主要作者。实际上,功能性游戏可扩展到诸多领域,

包括教育、社会管理、体育、贸易等。

### 有望成为日常性互联网工具

“我国正处在网络游戏产业整体性转型升级的过程中。”中国艺术研究院马克思主义文艺研究所当代文艺批评中心主任孙佳山对科技日报记者说,“目前,我国网络游戏的产业价值已突破2100亿元,相当于全球电影票房的总和。所以不难理解,网络游戏全行业已到了转型升级的节点。”

孙佳山介绍,功能性游戏既可与到社会化大生产的各个环节,也可渗透到各个领域的科学研究工作。比如通过模拟人脑活动,功能性游戏可有效辅助人体科学研究,这都是游戏进入人类主流社会的表现。“未来几年,功能性游戏预计会有两位数的年均复合增长率,市场规模也将迅速扩大,其广阔的发展前景和深远影响更将远远超过其商业价值。未来,功能性游戏还将进一步主流化,成为日常性的互联网应用工具。”孙佳山说。另外,功能性游戏的出现也将成为游戏领域的重要分支之一。“由于其具备多种社会功能,并不以娱乐为唯一目的,因此功能性游戏或将为游戏正名,改变人们对玩游戏等于玩物丧志的刻板印象。”上海某游戏公司游戏设计工程师张同江对科技日报记者说,“也许我们在技术上并不算最先进,但文化上的优势还是比较明显的,传统文化资源可以给我们更多灵感。”

## IT辣评

点评人:本报记者 王小龙

## 大股东减持,腾讯遭遇天花板? 或许Naspers只想“改善下生活”



3月22日,腾讯最大股东Naspers(南非报业)决定出售至多1.9亿股腾讯股份。出售股票后,Naspers对腾讯的持股比例将从33.2%降至31.2%。以3月22日腾讯股票收盘价439.4港元计算,Naspers出售的腾讯股票金额达834.86亿港元(约合人民币672.62亿元)。Naspers表示,对腾讯长远发展和管理团队充满信心,此次减持后,至少三年内不会再减持腾讯股份。

点评:Naspers这一操作,在市场上引来轩然大波:腾讯股价当天大跌5%,股价报439.4港元,市值蒸发了2000亿港元,众多解读纷纷出炉。“大股东减持,腾讯下跌”几乎成了上周互联网圈和金融圈的头条。连当时正在深圳参加中国IT领袖峰会的马化腾也不得不出面回应:大股东坚守了十多年,前几天才卖了一点点。其实,早在2001年,即腾讯上市之前,Naspers已开始投资腾讯,22日这次是首次减持。17年来Naspers对腾讯投资的回报率高达4500倍。Naspers此次卖出2%,据称是为了弥补自身核心业务亏损,筹集现金储备用以提升财政实力。或许是我们想多了,Naspers只是想“改善下生活”。毕竟像腾讯这样优质高增长的企业,世界上并没有多少,中国也就那么几家。

## 脸书深陷信任危机 滥用大数据权力后患无穷



一场涉及超5000万名用户个人信息泄露事件,让全球最大的社交网络平台Facebook(脸书)陷入了困境。在过去的一周,Facebook不仅股价重挫近14%,市值蒸发750多亿美元,更有一些广告主表示将停止向Facebook投放广告。特斯拉创始人埃隆·马斯克甚至删除了SpaceX(美国太空探索技术公司)和特斯拉在Facebook上的官方页面。

点评:创建14年的Facebook,正面临有史以来最大的危机。股价暴跌、遭监管机构介入调查倒是其次,更加严重的是信息泄露事件动摇了用户对Facebook的信任,“删除Facebook”在社交媒体上已成为热点话题。这次数据泄露事件让更多人开始意识到大数据的威力。“对Facebook来说,任何一个用户,只要分析他以往150个点赞,Facebook就能比他家人还要了解他;分析以往的300个点赞,就能比他自己还要了解他。”这样的大数据分析让人不寒而栗。诚然,在互联网时代,保护个人隐私与自我意志愈发不易,但像Facebook这样的大公司义不容辞。在享受“大数据权力”所带来的商业利润的同时,请不要忘记你们的责任与承诺。“能力越大责任越大”,这不仅适用于蜘蛛侠,也适用于你们。

## 支付宝和微信启用高速无感支付 “无现金社会”正在加速到来



近日,支付宝和微信同时上线高速“无感支付”功能,车主在通过收费站时不需要掏现金,也不需要掏手机,车子开过去时,收费站的摄像头在识别车牌后,会自动从车主的支付宝或微信钱包里扣除高速通行费。整个过程,车主可实现“无感支付”,车辆通过时间比此前大幅缩短。目前,支付宝已在河南省开通该功能,微信支付的首站则是山东省,未来这项功能将在全国上线。

点评:从二维码支付到指纹支付,从人脸支付到车牌支付,技术的进步、移动互联网的发展,正在深刻地改变我们的生活。如今,无论是在超市、餐馆、停车场还是医院、银行、车站、机场,一部手机几乎可以应对所有支付场景。在不远的将来,我们有望仅凭一张脸就能走遍天下。“无现金社会”正在加速到来,其背后是数字中国,甚至是全球数字化的历史进程。

(本版图片除标注外来源于网络)

扫一扫 欢迎关注 畅游IT时空 微信公众号



腾讯正式公布的首批功能性游戏产品《折扇》和《榫卯》