

天馬行空：想像 GameFi 擴展趨勢

[工商時報名家廣場 - 2022.2.18](#)

文 / 賴興國、俞鳴 證券暨期貨市場發展基金會研究處副研究員

想像一下，遊戲化金融(Game Finance, GameFi) 以「邊玩邊賺」理念飛入大眾視野，而非同質化代幣(Non-Fungible Token, NFT) 可被視為數位環境內的唯一辨識碼，一旦數位資產與 NFT 鏈結後，該數位資產就被賦予可界定、鎖定、交易、紀錄及追蹤等性質，使得數位資產的所有權，可在真實環境中以法定貨幣進行交易，進而達成「數位交易信任感」與「沉浸式娛樂體驗」，人們的夢想將可被天馬乘載至元宇宙翱翔。

邊玩邊賺 數位資產當家

於 2021 年 3 月起，許多受到 COVID-19 疫情衝擊的居家隔離者，意外地加入 GameFi 世界，例如，寵物對戰遊戲「Axie Infinity」、角色扮演遊戲「Illuvium」、土地置產遊戲「Sandbox」，進入門檻往往需要購入初始角色或數位裝備，於妥善經營獲取數位資產後，再以 NFT 形式轉賣變現；由於遊戲開發商有利可圖，故更願意投入資源以開發新遊戲。然而，當玩家可選擇不同遊戲時，那各遊戲的數位資產流動性與每小時獲利能力，就會被玩家考慮該投入多少時間資源來經營，而玩家持續活躍度就是影響遊戲能否成功之重要關鍵之一。

數位交易信任感 沉浸式娛樂體驗

遊戲開發商觀點之一，在於「如何迅速搶下領導者地位？」新創公司 Animoca Brands 於 2022 年 1 月 18 日宣布完成約 5 億澳幣融資，估值超過 50 億美元，並致力於數位資產的互通性（interoperability）以建構元宇宙。筆者認為 GameFi 的擴展趨勢，並不只是依賴跨遊戲間的數位資產互通性，而是長期堆疊累積「數位交易信任感」。

舉例來說，銀行在 18 世紀末才進入普及發展，在這之前，人們似乎不敢把金銀珠寶換成一份紙上記錄。老品牌遊戲公司或許能從數位遊戲二手交易市場較快累積信任感，譬如，GAMESTOP（遊戲驛站，美股代號：GME）於 2022 年 1 月 7 日宣布進入 NFT 市場，當遊戲玩家買入，體驗或破關數位遊戲後，能以 NFT 形式轉手賣出，透過寫入 NFT 的智能合約分潤，遊戲開發商亦能於數位遊戲轉手時獲得版稅，這讓 GAMESTOP 創造出約數十億美元的次級交易市場，也能在元宇宙商機成熟前，長期卡位累積數位交易信任感。

世界級職業玩家，一將難求；消費性娛樂玩家，比比皆是。元宇宙商機勢必會整合虛擬實境（Virtual Reality, VR）技術，可締造

沉浸式娛樂體驗，線上槍戰新手經常被秒殺的糟糕體驗，若能轉化成世界級職業玩家視角，身歷其境地遊走於槍林彈雨之間，目睹槍槍命中對手的爽快體驗。

透過寫入 NFT 的智能合約，將能保護職業玩家的創作及擁有權、遊戲設備廠商的分潤權、娛樂玩家的消費觀賞權。相信在不久後，電影娛樂產業應能升級以創造高質感及沉浸式體驗模式，以滿足人們天馬行空的想像力。