

区块链产业研究报告： 区块链游戏交易平台分析报告



2018年10月
链捕手研究院

摘要	2
免责声明	3
一、传统游戏交易市场现状	4
(一) 传统游戏交易平台	4
1. 定义	4
2. 类型	4
3. 模式	5
4. 盈利模式	5
(二) 传统游戏交易市场规模	5
(三) 传统游戏交易平台的痛点	7
二、区块链游戏交易平台	8
(一) 区块链游戏资产交易平台	8
(二) 区块链游戏交易市场现状	8
1. 市场规模	8
2. 游戏虚拟资产交易市场的模式分类	9
三、案例分析	11
(一) GAM——社区驱动的游戏资产交易平台	11
(二) GAEX 盖世——区块链游戏垂直交易所	13
(三) WAX——去中心化虚拟资产交易平台	14
四、未来趋势	15
五、总结	16
参考资料	17

摘要

区块链与游戏是被公认为最易结合和最有发展前景的应用场景。目前在区块链游戏领域已经形成区块链游戏、底层公链、电子竞技平台、开发方案、支持工具、交易平台和分发平台的产业格局。本报告研究重点是交易平台，通过梳理传统游戏交易平台的发展现状及痛点，链捕手对比发现尽管目前区块链游戏资产的交易规模较小，但区块链技术的应用可以帮助游戏资产确权，从而实现安全、可靠地跨平台流通交易，并且玩家在此过程中获得平台激励、投资等额外收益。自 2017 年区块链游戏爆发，崛起了众多区块链游戏交易平台，本报告选取了具有代表性的交易平台进行了深入的分析，并在最后对区块链游戏交易平台的未来进行了总结与展望。

免责声明

- 1.链捕手研究院与本报告中所涉及的机构或者其他第三方不存在任何影响报告客观性、独立性、公正性的关联关系。
- 2.本报告所引用的资料及数据均来自合规渠道，链捕手研究院对资料和数据真实性、准确性及完整性进行了必要核查，但链捕手研究院不对其真实性、准确性及完整性做出任何保障。
- 3.报告的内容仅供参考，报告中的结论和观点不构成相关数字资产的任何投资建议。链捕手研究院不对因使用本报告内容而导致的损失承担任何责任，除非法律法规有明确规定。读者不应仅依据本报告作出投资决策，也不应依据本报告丧失独立判断的能力。
- 4.本报告所载资料、意见及推测仅反映研究人员于定稿本报告当日的判断，未来基于行业变化和数据信息的更新，存在观点与判断更新的可能性。
- 5.本报告版权为链捕手研究院所有，如需引用本报告内容，请注明出处。如需大幅引用请事先告知，并在允许的范围内使用。在任何情况下不得对本报告进行任何有悖原意的引用、删节和修改。

一、传统游戏交易市场现状

(一) 传统游戏交易平台

1. 定义

游戏交易平台是专门为网络游戏提供相关交易服务的电子商务平台，提供包括网络游戏寄售交易、担保交易、点卡交易、代理交易、官方合作交易和账号交易等综合业务。

2. 类型

传统游戏交易平台按照提供服务的机构属性分为游戏厂商内置游戏交易平台和第三方游戏交易平台。随着玩家对氦金程度的加深而追求更高优惠力度的游戏商品消费，而游戏厂商内置的商城折扣力度低，便催生了第三方交易平台。

在第三方交易平台中，可分为手游交易平台、综合性交易平台和社区交易平台。据 2014 年数据统计，成立于 2003 年的老牌游戏交易平台 5173 与成立于 2009 年的淘宝游戏交易平台共占据接近 90% 的市场份额。另外，因为自由度大，部分玩家也会选择在游戏社区内进行交易，但是此类非正式场合缺乏保护，欺诈现象频繁。



3. 模式

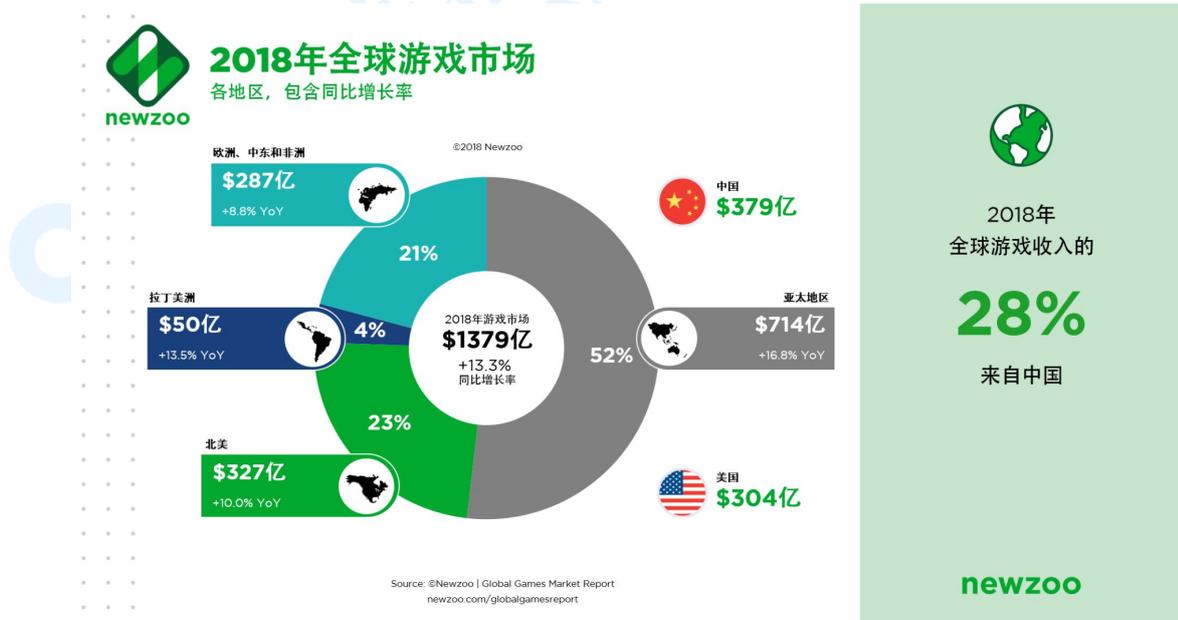
多数游戏交易平台采取 C2C 的模式，撮合游戏玩家进行交易，游戏厂商的交易平台一般是 B2C 的模式，会直接销售和收购游戏资产。随着电子商务的发展，C2B2C 的模式也有在游戏领域进行尝试，主要是寄售、担保的形式，玩家将游戏中的虚拟资产暂时交由平台进行保管，平台通知卖家进行线上交易。

4. 盈利模式

传统游戏平台的收入主要来源于交易手续费、广告费、担保和寄售服务抽成以及保险等，中国内游戏交易平台的手续费收取比例在 5% 和 10% 之间，海外 Steam 收取比例最高达到 15%，Opskins 约为 10%。为吸引大量用户，后续新成立的一些手游交易平台采取免收手续费的盈利模式。

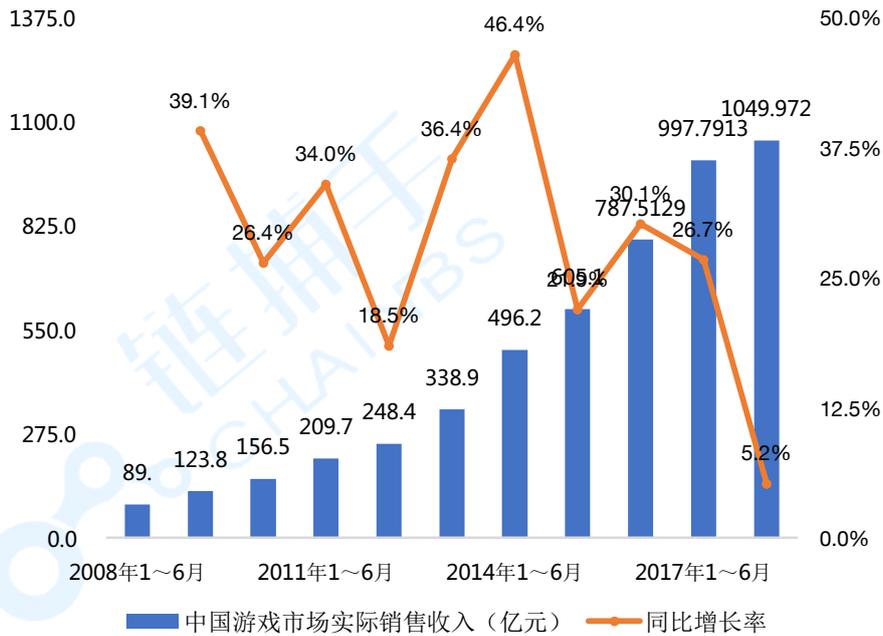
(二) 传统游戏交易市场规模

根据 Newzoo 游戏市场报告，2018 年，全球游戏市场将达到**\$1,379 亿美元**的市场规模，较上一年增长**\$162 亿美元**（去年 1217 亿美元）。今年中国创造**379 亿美元**的游戏收入，占全球市场的四分之一以上，2017 年创造 275 万亿美元，同比增长 38%。



数据来源：《Newzoo：2018 全球游戏市场报告》《Newzoo：2017 全球游戏市场报告》

根据中国音数协游戏工委（GPC）&伽马数据（CNG）报告显示，2018 年上半年，中国游戏市场实际销售收入达到 1050 亿元，同比增长 5.2%。



数据来源：中国音数协游戏工委（GPC）&伽马数据（CNG）

数据显示，全球每天有超过 23 亿人在不同的平台和设备上玩游戏，但只有约 6% 的玩家能够从游戏物品交易中获得超过 40 亿美元的利润，余下 94% 的玩家却并没有参与到全球游戏交易中来。

（三）传统游戏交易平台的痛点

➤ 无游戏资产所有权与控制权

传统游戏领域，游戏厂商拥有游戏的所有权，玩家在参与游戏之前会签署相关服务协议，说明玩家用户在游戏过程中产生的游戏数据所有权归其所有，因而存在游戏厂商可以随意增发、更改和取消玩家游戏资产的所有权的风险。无所有权的游戏资产，难以在跨平台之间进行流通。

➤ 游戏资产割裂，跨平台流通性差

不同游戏开发商旗下游戏中的道具、角色因为游戏平台之间未打通从而无法流通，增加了游戏玩家的成本，降低了游戏的可玩性。

➤ 信任安全问题层出不穷

据淘宝支付平台数据显示，在整个支付行业内，虚拟资产方面资金损失达到 80%。2013 年互联网交易的虚拟失窃案件中，因账户被盗造成的资金损失中，70%赔付在网络游戏上面。

➤ 中间环节抽成高，用户无法获利

在产业链收入分配中，渠道分发商取得最大部分，其次依次为游戏开发商、运营商和渠道媒体。参与游戏的玩家始终处于被消费的环境，无法享受产业链带来的红利。

二、区块链游戏交易平台

（一）区块链游戏资产交易平台

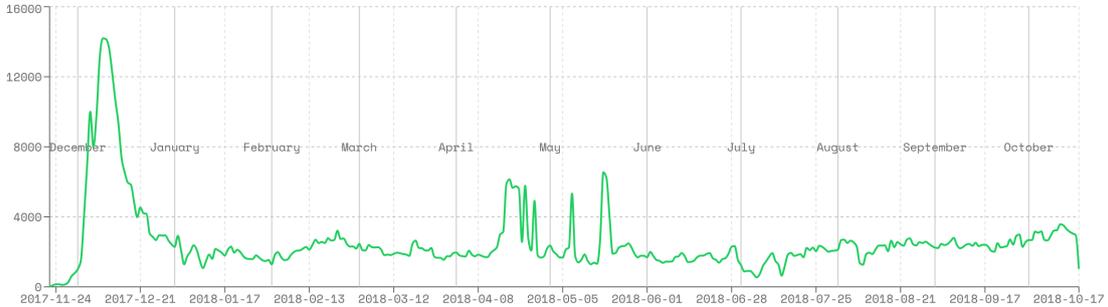
区块链游戏交易平台在对虚拟游戏资产进行所有权确认的基础上，提供交易、租赁、寄售等服务。另外针对新出现的非同质化（Non-fungible Tokens, NFT）资产类型，也随之诞生了第三方 NFT 交易平台，提供买卖、管理和结算等功能。

（二）区块链游戏交易市场现状

1. 市场规模

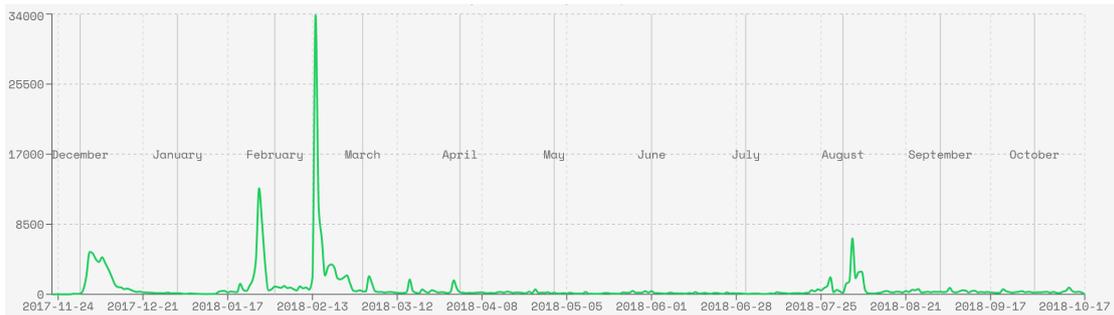
数据显示，**虚拟资产交易、流转市场，拥有 4 亿多游戏玩家，市场规模达 500 亿美金**。根据 DappRadar 统计，区块链每日活跃用户 2017 年 12 月 9 日到达高峰 1.4 万亿，在 2018 年 4 月

到5月之间两次到达6000人次的小高峰。近两个月区块链游戏每日活跃用户在2000到4000左右。



数据来源: www.dappradar.com

区块链游戏交易量在2018年2月14日达到33844ETH高峰之后,在近三个月交易量浮动在两三百左右ETH。



数据来源: www.dappradar.com

ERC-721 交易市场(加密收藏品市场),自去年年底起,加密猫咪(CryptoKitties)引爆市场并快速增长。据 DappRadar.com 6月统计,有超过120家ERC-721通证公司宣布投放市场,这些不可替代通证每周的销量超过150,000个。

2. 游戏虚拟资产交易市场的模式分类

区块链游戏资产交易市场按照提供的服务范围和类型,可以划分为游戏虚拟资产服务型交易平台和纯游戏虚拟资产交易平台。

游戏虚拟资产服务型交易平台不只是提供虚拟资产的交易、流转等相关服务，还会围绕生态提供孵化、资源对接、技术和管理等服务。

纯游戏虚拟资产交易平台又可以分为两类，一类是专门做游戏道具交易的垂直平台，交易对象包括原生区块链游戏道具、传统游戏道具和软件等；另一类是聚焦于非同质化资产交易的第三方 NFT 交易平台。



(三) 区块链的解决方案

➤ 确定游戏资产的所有权和控制权

对于游戏原生类资产，区块链游戏交易平台通过 SDK/API 的方式将游戏资产数据和逻辑上链实现 Token 化，进而可以交易与流转；对于 ERC-721 类型的 NFT 资产，因其自身具备的稀有性和不可复制特性，使其能够被识别、拥有、修改和操纵。

➤ 实现跨平台流通，提升流动性

不同游戏中的游戏资产通过抽离成 Token 的形式，在交易平台上进行买卖，从而打通了传统游戏之间割裂的状态。

➤ 透明化运营，消除盗窃、欺诈等安全隐患

通过区块链中的分布式账本技术，使得每笔资产交易记录不可篡改；自动执行智能合约，非中心化运营的方式，节约成本、提升效率，保证了游戏资产的顺利交付。

➤ 享受交易利润，提升玩家参与度

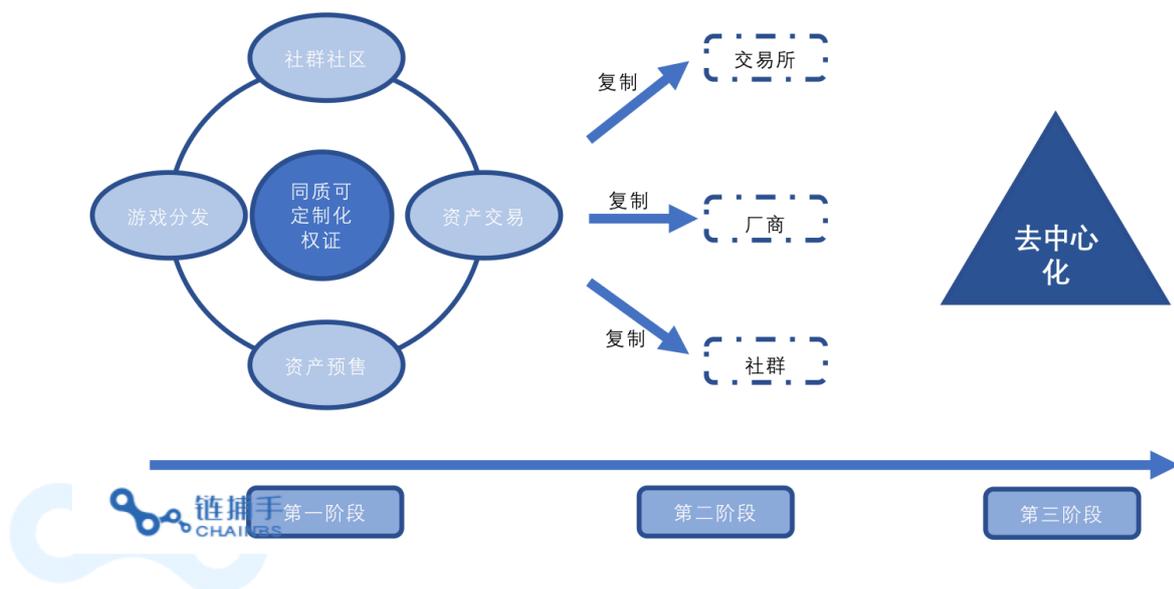
实现游戏资产与 Token 之间的便捷转换，Token 在市场中的波动收益归玩家所有，另外各个交易平台设立相应激励机制，能够让用户在参与交易的同时收到一定的奖励。

三、案例分析

链捕手本着中立客观的态度，从不同模式中选取了三个区块链游戏交易平台进行了采访，虽然各平台都有自身的亮点，但不可否认创新的背后仍然受制于整体区块链游戏的基础设施、游戏的可玩性/多样性/可持续性、用户规模等因素，望阅读本报告的读者客观看待。

（一）GAM——社区驱动的游戏资产交易平台

GAM通过社群化的资产预售、资产交易以及游戏分发功能，重新打造游戏资产价值生态。业务模式发展分为三个阶段，第一阶段搭建基于以太坊的开发的“同质可定制化权证”（Fungible-Customizable Token, FCT），打通资产的流通体系；在第二阶段，复制成功模式至更多合作的交易所、游戏厂商以及社群；第三阶段，实现去中心化基础上的价值自由流转。



【亮点】

在区块链领域，游戏资产应具有跨体系流动的和金融属性的自由。GAM创造的新型资产协议具备一种资产，多种权证；任何资产都可被转让和授权以及同一资产权证具有有限供应量的特征，从而不仅能够打通不同体系之间的流转，还能将资产的所有权和使用权分离，形成其他衍生品类资产，扩展应用场景。在游戏资产数据链上确权后，租赁会因单价低而成为高频需求场景。GAM最先进行尝试，并将重点发力该领域。若按每月 40 次的交易频率估算区块链游戏资产交易频率，其 3 个月回报大可抵扣成本，从而至少实现高于现状的两到三倍的市場潜力。

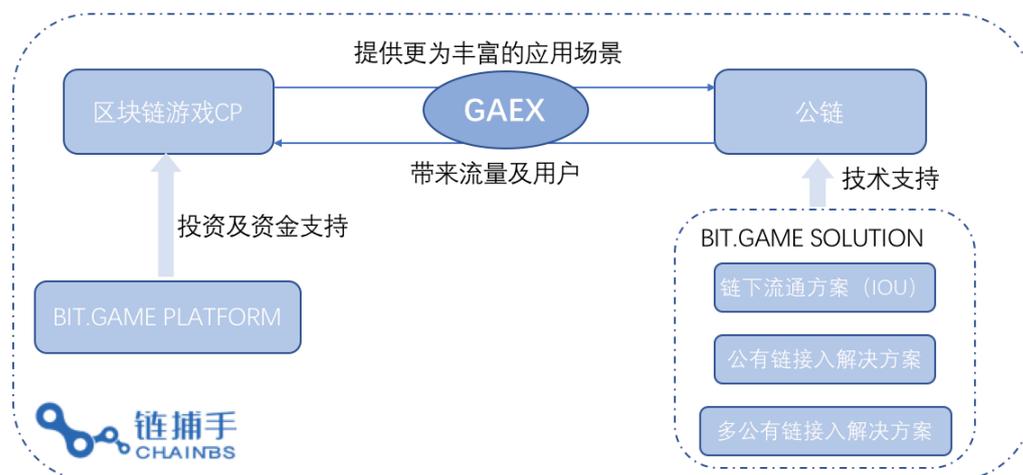
另外，GAM看重用户对游戏归属感的追求，以玩家、厂商、公会聚集的社群切入，吸引游戏厂商入驻。平台通证经济模型刺激用户加入并持有更多Token，共同享受平台的流水、预售收入、交易手续费和服务费。

【挑战】

游戏资产确权之后，拓展了出了租赁等多种多样的应用场景，但是玩家对于游戏账号、道具、皮肤等资产的租赁意愿有多大，频次如何，还需要市场进行验证。另外，市场上的资产类型以 ERC-20 和 REC-721 为主，打造新型资产协议，未来玩家的接受度和流通性会是个考验。

（二）GAEX 盖世——区块链游戏垂直交易所

GAEX 是 BIT.GAME 生态打造的垂直区块链游戏的交易平台。利用其自身丰富的资源，帮助区块链游戏接入多条公链，提供技术解决方案的同时，节省维护成本。具体来讲，GAEX 交易所开放接口给游戏项目方，玩家只需在交易所中存入资金，即可通过转账的形式获得游戏中相对应数量的游戏币参与交易。研发多公有链接入的解决方案，用户可以非常方便地进行资金管理。目前该交易平台主要进行 ERC-20 类型游戏的币币交易，ERC-20 类资产拥有高流动性，能够驱动游戏生态自己发展，也即将推出针对 ERC-721 类虚拟资产的交易商城，提供拍卖、租赁、售卖等服务。未来，会采用人工智能交易撮合的方式构建去中心化的交易所 AIDEX。



【亮点】

区块链游戏垂直领域核心在于服务，而非简单提供币种的流转。打造开放式平台，通过丰富的资源实现 1+1>2 的聚合效应，助力游戏项目方、交易所和公链三者共赢发展。提供优质的服务关键在于掌控具备高用户量的游戏，例如目前该平台已首发沙盒游戏NeoWorld，据其统计有效注册用户有 24000 人，日活用户达 17000 人，场外交易量每日高达 200 万左右人民币。

【挑战】

丰富的公链和游戏资源，通过撮合的形式，能够同时提升各自的用户流量，但最终能够引起区块链游戏及其交易平台的爆发的关键，在于利用游戏的高可玩性来吸引更多非区块链领域的游戏玩家参与进来，目前这部分仍然大多数区块链游戏及交易平台的痛点。

(三) WAX—去中心化虚拟资产交易平台

WAX 是由 OPSkins 创始人创建，建立在区块链和非中心化智能合约基础之上的虚拟资产 P2P（点对点技术）交易市场，买卖双方可在

此平台上高效地进行虚拟资产交易。旨在解决解决虚拟资产市场中存在的碎片化和欺诈问题。通过开发可以嵌套在任何页面的销售清单小程序，授权用户在其区块链平台交易上创建自己的商店的形式，即虚拟资产持有者将拥有自己的虚拟交易所，改变了传统中介和第三方支付机构介入的寄售模式。通过分布式账本和智能合约，保证虚拟资产顺利安全地完成交付。

【亮点】

通过窗口小程序的模式，使得玩家交易快捷对接，降低集中效应带来的复杂流程和高交易摩擦。同时，OPskins 拥有大量用户基础，WAX 可以据此快速、轻松地建立大规模用户群体。除虚拟资产外，WAX 将交易范围扩展到实体领域，实物商品即将登陆 WAX 极速交易平台。

【挑战】

目前 WAX 的用户主要来源于 OPSkins 的用户，而且主要交易资产是虚拟游戏类，虽有尝试进行实物资产交易，但是交易种类仍有限。

四、未来趋势

➤ 资产种类和服务丰富化，租赁会是高流量应用场景

受限于玩家规模小、游戏资产的种类少和交易频次低等原因，游戏道具资产的整体市场交易的天花板很低。链捕手研究院发现，区块链游戏资产交易平台可以通过以下方式来改变现有格局：通过打通公链体系，实现各个币种之间的无缝转换，获得更大体量的区块链用户；通过开发新型资产协议、对接多种游戏厂商、上线实物交易等方式扩展可交易的资产种类；通过提供租赁、拍卖、预售等服务模

式，充分调动玩家的参与积极性，提升交易频次。

➤ 赋能游戏资产投资属性，提升增值空间

区块链游戏在传统游戏提供娱乐功能的同时，还赋予了游戏投资属性。传统的游戏平台，无论是游戏厂商内置还第三方，用户主要是游戏玩家，区块链领域的第三方交易平台上，以追求资产增值的用户居多。Token 的价值波动，天然赋予了游戏资产具有投资属性。未来，区块链游戏交易平台的形式会是更加多样化，但核心竞争力在于游戏资产在此平台上的增值空间。

➤ 真正去中心化是大势所趋，但需分阶段逐步实现

去中心化和中心化本质上都是实现资产自由流动的工具。现阶段，受限于跨链技术的不成熟，很难同时在各个公链上均搭建交易平台，又因交易频次高，中心化的运营方式成为目前更高效的方式。能够看到各个区块链交易平台都有规划在未来实现去中心化，部分已经实现去中心化的平台，更多的是运用分布式账本和智能合约在技术层面实现去中心化。未来，更重要的是实现去中心化的管理。

五、总结

纵观传统游戏交易市场的发展历程，区块链游戏交易平台虽然能够实现玩家游戏资产所有权的确定与流转，提升了流动性的同时，也拓宽了可交易的游戏资产种类，但未来发展依旧任重道远。能够提供多样化的服务与更多高可玩性游戏资产交易，是区块链游戏交易平台能够聚集用户、掌握核心资源的关键。链捕手将持续关注区块链游戏的发展，期待更多优秀的区块链游戏平台共同推动行业更快、更好地发展。

参考资料

1. 《2018 区块链游戏产业白皮书》.pdf
2. 《中国游戏产业报告》.pdf
3. 火币区块链产业专题报告游戏篇——“新的财富金矿？游戏产业的割裂与与重构”
4. 《2018 GLOBAL GAMES MARKET REPORT》，Newzoo
5. 《Gameflip Whitpaper》.pdf
6. 《Dmarket Whitpaper》.pdf
7. 《GAM Whitpaper》.pdf
8. 《BIT.GAME Whitpaper》.pdf
9. 《WAX Whitpaper》.pdf