新手指南丨什麼是「X2Earn」？

原文:
https://www.btcc.com/zh-TW/academy/crypto-basics/what-is-x-to-earn

從早期區塊鏈技術興起到如今 Web3.0 概念重塑，區塊鏈已不再是一個單純的技術底層和新型穩定幣那麼簡單了，Web3.0 已經形成了在底層網絡對 Web2.0 的顛覆之勢。

那麼Web3應用發展初期，哪些場景會成為第一個爆發賽道？“X to Earn”（X2Earn）模式或許將成為開啟 Web3 應用的「奇點」。

X2Earn 的概念最早由 RabbitHole 的運營負責人 Ben Schecter 在 a16z 官網發布的文章中提出。X 可以是人類的任何行為，包括吃飯、運動、睡覺、購物、學習、遊戲，創作等等。Earn 是透過這些特定場景的行為而產生的經濟收益。而在 Web3 時代裏，人們可以透過現實中的行為在網路上獲取收益。

目前，X2Earn 已經出現在多個 Web3 應用場景中，它的形式多樣，包括
Play2Earn、Move2Earn、Learn2Earn等等。

1.Write to Earn

Write to Earn（W2E）出現的時間較早，在2016年起歐美就已陸續出現像 Publish0x 和 Steemit 等 Dapp 社交平台。這些平台讓用戶透過購買代幣加入，一方面能在平台上創作文章，另一方面他們能對其他創作者的文章進行投票按讚。

在臺灣，也有像 Matters 的繁體中文創作社交平台。創作者在平台撰寫文章時會依據所取得的按讚數，獲取相應數量的 Likecoin。並且平台允許讀者直接向創作者贈與 Likecoin。此外，Matters 採用 IPFS（星際檔案系統，InterPlanetary File System）的儲存方式，即使未來 Matters 平台倒閉，或是被所在國家禁止，用戶仍能繼續存取你的創作。

下載Android版 下載iOS版
台灣用戶專享優惠活動（10,055 USDT 交易大禮包） <<<<

2.Search to Earn

當前區塊鏈上也出現類似的 Search to Earn（S2E）搜索引擎「Presearch 」。有別於傳統搜索引擎，Presearch 不會記錄用戶搜尋的足跡，假若廣告商想針對特定關鍵字投放廣告，只需購入 Presearch 的 PRE 代幣質押，廣告排名就會依據質押的代幣量決定。

Presearch 為了鼓勵更多人使用該平台作為預設搜索引擎，提出每搜索一次便能取得 PRE 代幣的獎勵機制（每日有取得上限），吸引更多用戶加入。

3.Play to Earn

Play to Earn（P2E）是指以遊戲的形式來賺錢，不受中心化約束，與之對應的是傳統遊戲的 Free to Play（F2P）模式。玩家透過參與 P2E 模式的遊戲，賺取遊戲中的基礎資產（NFTs）或者遊戲代幣，這些資產都是玩家自身擁有的，不再屬於遊戲開發商，玩家可以在公開市場中交易他們的遊戲資產，從而賺取真金白銀。

相比其他的賺錢模式，P2E模式是目前規模最大的。

下載Android版　　下載iOS版

台灣用戶專享優惠活動（10,055 USDT 交易大禮包） <<<<

4.Move to Earn

Move to Earn（M2E）可以簡單理解為邊運動邊賺錢，是將運動與現實收益相結合的一種全新的賺取模式，其代錶是 Solana 上的 STEPN。

在 M2E 中，用戶不再是為了玩而玩，而是可以從自身主觀能動性出發，在想運動或出門遊玩的時候，打開 M2E 的應用程式來賺取收益。這樣既不會因為强迫自己鍛煉而失去對鍛煉的積極性，又能夠在鍛煉中賺錢。

這種將區塊鏈遊戲與現實生活中的移動設備結合到一起 M2E 模式，既推動了低碳環保的生活，又促進了 Web3 世界的建設，可謂一舉兩得。

5.Learn to Earn

早在 2018 年，Coinbase 就推出了 Coinbase Earn 項目，用戶學習加密貨幣知識可以獲得加密貨幣，當然，這是Learn to Earn（L2E）模式的早期項目。同樣的項目還有 RabbitHole，加密貨幣協議（任務方）為任務付費，從而激勵用戶在鏈上完成特定操作。當用戶完成這些操作時，他們將獲得任務方提供的獎勵。

這種模式既推廣普及了知識，又促進交易活動。不是每個人都喜歡遊戲運動，但是在接觸新領域的過程中所有人都不可避免的需要學習，學習賺錢的市場前景可謂十分廣闊。

X2Earn 是一種可以將用戶長期留存的方式，這種方式可以讓用戶與應用產生高度歸屬感。這種歸屬感讓用戶不再站在應用或者服務商的對立面，而是成為共建者。

但目前值得注意的是，X2E 的場景下許多項目為了蹭賽道熱度火速進入，而面臨經濟模型設計上的漏洞和隱患，而經濟模型作為 X2E 的核心，設計的潛在問題已經在一些頭部項目中出現。