

“Why NFTs Are A Nightmare”



《为什么 NFT 是一场噩梦》

好吧，我们先不提那些站不住脚的论点。就像“该死，我搞不懂区块链，这就是我批评它的原因”。而且，区块链并不复杂，对吧？有些东西例如：神经网络、物理模拟、渲染管道.....或将打印机连接到wifi。这些都是比区块链复杂的事情，不仅是我，我相信很多人也搞不懂。

然而区块链并没有那么复杂，我对区块链很熟悉，我研究这个主题已经很多年了。我曾经认为它很有趣，但现在我确定区块链是一个没有意义的技术。

可是投资区块链的人这么多，难道大家都看错了吗？实际上，巴西是世界上拥有最多加密货币的第五的国家，超过1000万巴西人持有各种虚拟货币。但很多人都在做的事儿，并不意味着这就是正确的事儿。



如果说区块链是一个没有信任的世界的工具，那么它唯一真正的价值就是在信任指数为零的情况下发挥作用。但我们想要一个彼此更信任的世界，那为什么说区块链是未来？为什么我们要将区块链应用于一切？我们为什么会犯这样的错？

这是因为区块链是无政府资本主义的 4channers 发明的，在 4channers 的眼里，政府、经济都不应该存在，地球也是平的。区块链就像天圆地方学说一样，要求你忘却和解构科学知识。无政府资本主义要求你忘却和解构社会组织，因为要相信资本主义甚至可以在没有中央权威的情况下存在。你需要忘记我们作为一个社会所经历的整个历程，基本上就是“天哪！政府在压制我！”

这是一种反乌托邦的世界观，它没有将《雪崩》解读为批评或讽刺，而是将其解读为理想的未来。基本上就是所有人穿卡其色裤子的赛博朋克世界。区块链在目前的状态下，最终就像一把锤子，拼命寻找钉子。在没有目标的情况下，最终会打到我们自己的脸。

02 投机

加密货币和 NFT 是投机性经济活动。为什么投机不好？我们为什么要监管赌场？为什么不允许传销？因为作为一种经济活动，金融投机是非生产性的。

我再给大家讲一个故事，想象一群农夫将他们的收成带到市场上，以换取其他商品和服务。在市场上的一天结束时，他们每个人都为社会创造了价值。但是如果这些

农夫们选择将所有货物作为赌注，比谁力气大来决定谁获得所有货物。这种模式下，没有创造任何社会价值。投机是一个零和系统，因此，如果有人用 NFT “赚钱”，就意味着其他人赔钱。而在这个过程中，我们耗费了3个新西兰的能量。



除了一件事——我不知道你是否听说过 MMO Gold Farmers？也称为真实货币交易 (RMT) 或真实世界交易 (RWT)。他们困扰着网络游戏，这是区块链游戏之前被视为非法、要禁止的东西。因为它违反了规则，是作弊。作弊破坏了魔法圈，破坏了冲突的人为性。

还记得 2019 年委内瑞拉遭受恶性通货膨胀吗？许多人在 Runescape 中种植黄金并出售，游戏货币成为现实货币。但是这不合法，好吗？RMT 不是开发商 Jagex 允许或批准的。哪里有 RMT，哪里就有脚本机器人。如果你在任何在线游戏中发现很多脚本，那就是因为 RMT。

因此，如果有脚本在运行，那是因为有一个系统，通常是一个组织涉及通过脚本获取现实中的金钱。一个很好的例子是最近由亚马逊发布的《迷失方舟》，由于该游戏中有大量脚本，导致普通用户无法登录。网络游戏打金经常与洗钱、有组织犯罪有关。无论如何，这不是一件好事。

But what about the “METaverse”, uh?!?!

“What if I can gain an item in one game and take it to another game?”

- Decentralization is incompatible w/ mega corporations
- Again mistaking dystopia for utopia
- Literal Tokenization of culture
- Necessary Standardization is insanity
- End of Magic Circle: every game share same meaning, rules, behaviors
- End of Aesthetic: every game is Fortnite



我可以想象，在 Big Festival 上的开发人员，当他们听到“在游戏中获取物品并在另一个游戏中使用它”的想法时。首先，在技术层面上，必要的标准化是疯狂的。任何使用过 Unreal 或 Unity Asset Stores 的人都知道确保资产易于兼容将是迄今为止在游戏行业中闻所未闻的标准化工作。

但是当你开始研究游戏代码时，所有项目都在相同的结构下工作。我不会说这是不可能的，因为在技术上没有什么是不可能的——这取决于我们的集体意志和努力。但是，这仍然是非常愚蠢的，跟其他所有和区块链有关的东西一样。这也意味着“魔法圈”的灭亡。每个游戏都有相同的含义、规则和行为。

当你在元宇宙中制作游戏时，你就失去了作为游戏设计师的意义，因为你不能重新定义“我的 X 战警和他的剑。这也是美学的终结。每场比赛都成为堡垒之夜。《堡垒之夜》当然是一款漂亮的 game，艺术设计非常优秀。但是，如果每场比赛都有火影忍者在科罗拉多州查普林射击，这将成为一个问题。

让我回到这个谈话的原标题《未来的游戏设计》。我想试着谈谈这个，而不是只强调“区块链游戏”带来的坏东西。

游戏设计的未来（在某种程度上也是资本主义和人类的未来）.....取决于正在创造的人来理解“赚很多钱”不是目标。我作为创造者这么说，这是对任何需要它的人的创业建议。如果你真的想赚很多钱，你必须明白经济收入是为很多人提供大量价值的结果。

通过资本游戏来赚钱是为缺乏想象力的人准备的。我相信，如果有人一天赚数十亿美元，你需要很多想象力，很多才能。我相信伟大的企业家会同意我的意见，他们明白这一点。“我的关注点必须在价值上”“我的关注点必须在人身上”“我能做

些什么对更多人来说更好？”这就是你赚很多钱的方式。

我们如今面临的挑战，迫在眉睫的挑战，解决办法并不是区块链，解决问题不能依赖任何基于不信任的系统。我认为游戏设计的未来与人类的未来一样——它需要信任。基于信任的解决方案是可持续的、人道的和无限可扩展的。这些是我们游戏设计师必须想出的解决方案，“区块链游戏”不仅是破坏所有这一切的坏工具，事实上，“区块链游戏”是对这一切的威胁。