



新規口座開設限定

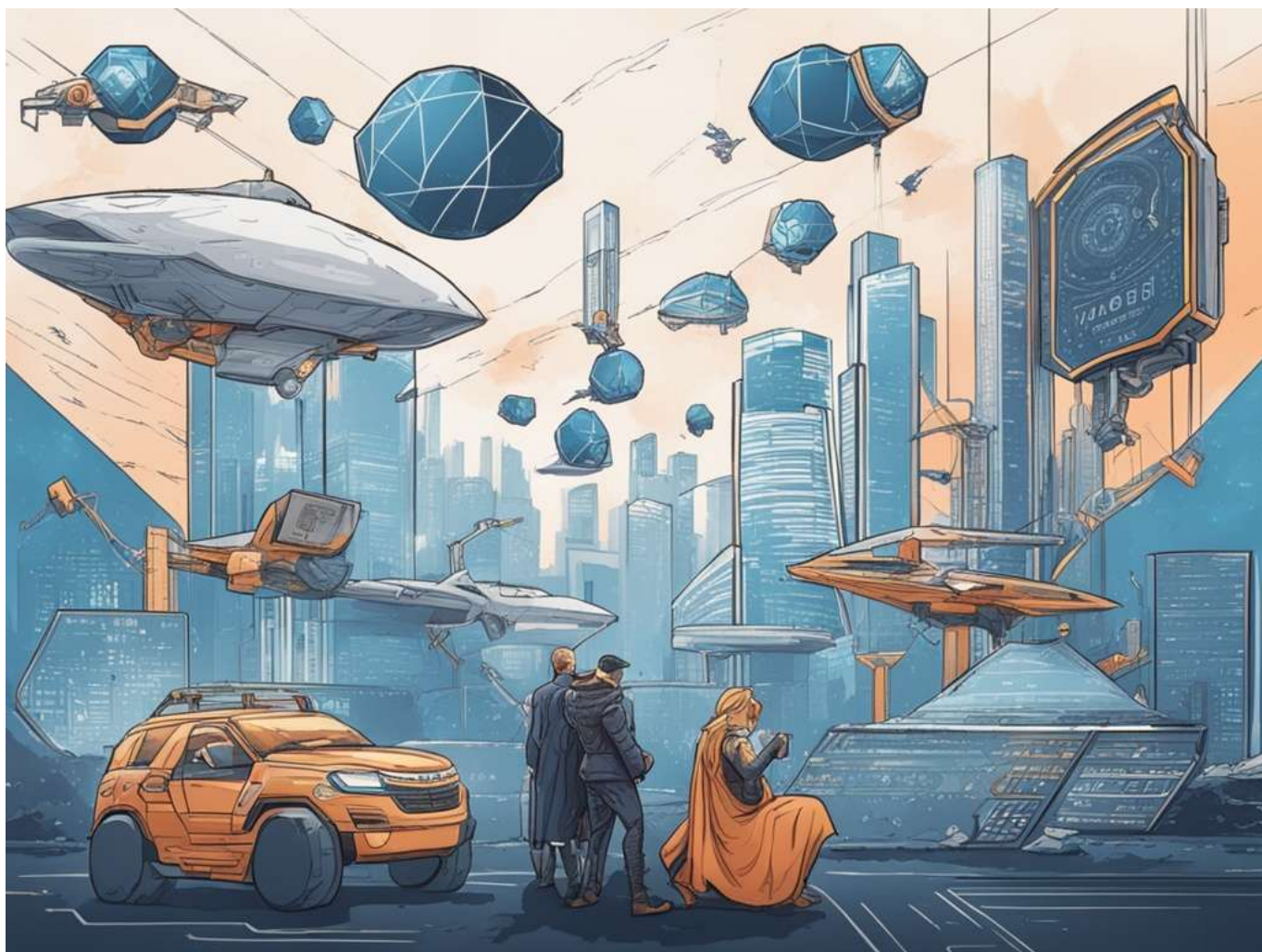
BTCC口座開設&入金で、最大**17500USDT**が獲得できる。
お友達を紹介するとさらにボーナスをプレゼント!

今すぐ口座開設/詳細はこちら

Web3ゲーム市場レポート 2024年7月：さまざまな結果

原文:

<https://www.btcc.com/ja-JP/academy/research-analysis/web3-gaming-market-report-july-2024-mixed-results>



7月の仮想通貨市場は顕著な変化を見せ、様々な値動きを見せた。BitcoinとSolanaは回復力を示したが、Ethereumは米国でEthereum ETPのスポットが導入された後に価格が下落した。Web3のゲーム指標はまちまちだった: デイリーアクティブユーザーは19.4%急増し、デイリー取引量は23.1%増加した。しかし、時価総額は6.1%減少し、1日の取引量は0.4%減少した。DAUではRonin、opBNB、Saakuru Verseがトップだった。成長の一端は見られたものの、アクティブなゲームが市場全体に占める割合はごくわずかであるため、懸念は根強い。業界は、持続的な進展と革新的なゲームの躍進を切望している。

- [7月の仮想通貨市場分析](#)
- [Web3はゲーム市場に革命をもたらすか?](#)
- [Web3ゲームチェーンはゲームの未来か?](#)
- [現在アクティブなブロックチェーンゲームはいくつあり、ユーザーのエンゲージメントが大きい](#)

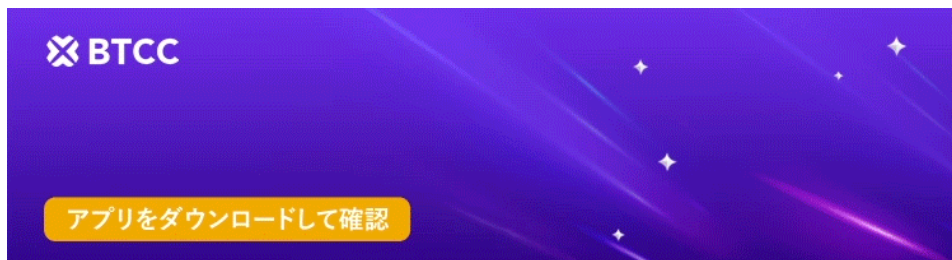
[ものはいくつあるのだろうか？](#)

- [Web3ゲーム：Web3ゲームは今どこにあるのか？](#)

7月の仮想通貨市場分析

7月の仮想通貨市場は大きく変動した。63,381ドルでスタートした[ビットコイン](#)は64,989ドルで取引を終え、2.5%の上昇を示した。7月5日に56,608ドルの安値を付け、27日に68,806ドルでピークを付けた。一方、イーサは3,438ドルで始まり、5.7%の下落を反映して3,243ドルで取引を終えた。底値は7月7日の2,939ドルで、頂点は21日の3,542ドルだった。7月は市場全体のボラティリティも高まった。特に、2024年前半の市場リーダーであった大型ハイテク株とAI関連株は不調を示した。一方、仮想通貨セクターは大きな進展を見せ、イーサリアムのスポット上場商品（ETP）が導入され、共和党大統領候補のトランプ前大統領からビットコインへの強い支持を得た。

7月のビットコイン価格は回復力を示し、ドイツ政府が7月13日に売却を決定したことや、破綻したマウントゴックスからの分配金による影響は限定的だった。ソラナは好調なパフォーマンスとして浮上し、月内に25%急騰した。逆に、米国でイーサリアムのスポットETPが導入されたことを受け、イーサリアムの価格は下落した。しかし、待望のETPは市場の期待に応えられなかった。仮想通貨市場はまちまちの値動きを経験し、ビットコインは外部からの圧力にもかかわらず安定を維持したが、ソラナは大幅な上昇を見せ、イーサリアムは下落した。このような市場の変動は、仮想通貨のダイナミックで予測不可能な性質を浮き彫りにしている。



[Google Playで手に入れよう](#)

[App Storeからダウンロード](#)

[日本ユーザー様限定特典（10,055USDTギフトパック）<<<<](#)

Web3はゲーム市場に革命をもたらすか？

7月、ブロックチェーンゲームトークンの時価総額は若干減少し、197億ドルから185億ドルに減少した。しかし、この落ち込みはユーザーのエンゲージメントを低下させることはなかった。実際、ユニーク・ウォレットで測定される平均デイリー・アクティブ・ユーザー（DAU）は、6月から19.4%急増し、7月には390万人に達した。7月17日にはDAUが400万人を突破し、7月29日には500万人に達した。この目覚ましい成長は、業界のエンゲージメントの拡大と感動的な進歩を強調している。とはいえ、7月のデータは複雑な様相を呈している。DAUの心強い上昇にもかかわらず、ブロックチェーンゲームの1日平均トランザクションは6月から0.4%のわずかな減少を示し、昨年10月以来の減少傾向が続いている。FantomのJEFZOMBIEプラットフォーム内での大規模なトークン移動など、いくつかの異常なデータ異常値を除くと、ブロックチェーンゲームの1日の取引量は6月と比較して23.1%増加し、1,730万に達しました。この大幅な伸びは、堅調でダイナミックな市場を示しており、より広範な市場変動の中で回復力を示しています。

Web3ゲームチェーンはゲームの未来か？

7月には、1,588のブロックチェーンベースのゲームが複数のネットワークで活発にプレイヤーを引きつけていた。BNBChain、Polygon、Ethereumが市場のリーダーとして浮上り、それぞれ21.7%、19.0%、15.1%のシェアを占めた。

デイリー・アクティブ・ユーザー数（DAUs）に関しては、7月はRonin、opBNB、Saakuru Verseがトップで、Roninは平均110万DAUsという驚異的な数字を記録し、opBNBが479.6万DAUs、Saakuru Verseが354.5万DAUsと続いた。月末までに、RoninのDAUシェアは32.6%に急上昇し、opBNBは18.7%、Saakuru Verseは3.4%に達した。RoninのDAUが18.6%から32.6%に大きく伸びたのは、Pixelsのデータが回復したこと、LumiterraとFight Leagueが開始されたことによる。Roninプラットフォームのゲームはユーザー維持率でも優れており、7月最終週の新規ユーザー維持率トップ10に5タイトルがランクインした。一方、opBNBのDAUシェアは、MEET48とSERAPH: In The Darknessの人気上昇により、13.1%から18.7%に上昇した。このようなダイナミックな市場環境は、Web 3ゲームチェーンの影響力と可能性の高まりを浮き彫りにしている。

7月中旬にサービスを開始したダークファンタジーARPG「SERAPH: In The Darkness」は、opBNBで急速に人気を集めた。一方、Oasys Layer 2のSaakuru Verseは、6月最後の10日間に顕著なDAUの急上昇を見せたが、7月には伸びが鈍化し、DAU市場シェアは14.1%から3.4%に低下した。この減少にもかかわらず、Saakuruは全チェーンで3番目に高い平均DAUを維持した。これは、チェーン運営者（AAG）がトランザクションコストを負担し、ユーザーと開発者の経済的負担を軽減する独自のデリゲートモデルのおかげである。さらに、BaseのDAUは8.2Kから222.5Kに急増し、平均101.6K DAUを記録したBLOCKLORDS Dynastyの人気に大きく牽引された。TONもまた、そのエコシステム内のいくつかのTelegramゲームが1000万人以上のアクティブユーザーを獲得しており、Web 3 Game Chainsの影響力の高まりを浮き彫りにしている。

Web3ゲームチェーンはトレンドにあり、TONは7月に平均171.9K DAUを記録し、月末までに4.8%の市場シェアを獲得した。一方、Wax、Ronin、Nearが1日の取引額でトップに浮上り、さまざまなチェーンがさまざまな側面を支配する、活気に満ちた活発なWeb 3ゲーム・エコシステムを示している。



[Google Playで手に入れよう](#)

[App Storeからダウンロード](#)

[日本ユーザー様限定特典（10,055USDTギフトパック）<<<<](#)

現在アクティブなブロックチェーンゲームはいくつあり、ユーザーのエンゲージメントが大きいものはいくつあるのだろうか？

7月現在、3,362のブロックチェーンゲームが存在し、1,322が積極的に関与し、289が月間1,000人以上のオンチェーンアクティブユーザーを集めている。しかし、これらのゲームの歴史は、その持続可能性について何を明らかにするのだろうか？

2022年1月から2024年7月までの3,515のWeb3ゲームのレビューから、いくつかの懸念すべき傾向が明らかになった。かなりの数のゲームが長期にわたって活動を停止しており、業界の長期的な存続に疑問が

投げかけられている。革新的なコンテンツ制作は、この傾向を逆転させる鍵になるのだろうか？

MEET48: 革新的なWeb3ゲームのケーススタディ MEET48は、人工知能とWeb3エンターテインメントのユニークな融合を提供する没入型ソーシャルメタ・ユニバースです。opBNBでDAU2位を獲得したこのゲームは、革新的なコンテンツがいかにユーザーのエンゲージメントを促進できるかを示す好例です。

私たちは、MEET48の成功からギャップを埋める方法を学ぶことができる。Web3ゲームの成功は、Web2ゲームの領域から始まるかもしれない。

BLOCKLORDS: オフチェーンからチェーン全体の経験へと拡大 BLOCKLORDSはオフチェーンの中世戦略ゲームであり、Baseネットワーク上のBLOCKLORDS Dynastyの拡張によって拡大した。

この変化は、ゲームの人気とユーザーのエンゲージメントにどのような影響を与えたのだろうか？ 来たるトークン生成イベントを祝うために、彼らはどのような戦略を採用したのだろうか？

フットプリント・アナリティクスのマーケティング責任者、シェリー・Wが解説する。ユーザー獲得の主要プラットフォームとしてのTelegramの台頭 膨大なユーザーベースを持つTelegramは、ブロックチェーンゲーム業界におけるユーザー獲得の主要プラットフォームとなりつつある。

この傾向は、ブロックチェーンゲームの新たなトレンド、すなわち軽量でテンポが速く、プレイしやすいブロックチェーンゲームの増加傾向を示している。このようなゲームはTelegramを通じて最初の牽引力を得ており、ソーシャル共有がユーザーのエンゲージメントを促進する役割を担っている。

Web3ゲーム：Web3ゲームは今どこにあるのか？

7月、Web3ゲーム業界は11のイベントで3,820万ドルの資金を確保したが、この数字は前月から11.3%減少した。

注目すべきは、3つの資金調達イベントで、その財務詳細が公表されなかったことだ。資金提供されたプロジェクトのうち、NPC Labsは元Coinbaseの従業員によって共同設立されたWeb3ゲームインフラベンチャーで、シード資金として1800万ドルを獲得した。この資金は、Baseプラットフォーム上でWeb3ゲームを作成するためのエコシステムであるB3.funに貢献するために活用される。NPC Labsは、非クリプトの幅広いオーディエンスにアピールするGameFi製品を作ることを目指している。今回の資金調達は、Uniswap LabsによるオンチェーンゲームCrypto: The Gameを買収し、ベース・ゲームのエコシステムにおける勢いが増していることを強調している。いくつかの資金調達の変動にもかかわらず、Web3ゲームセクターは引き続き投資を集めており、業界の明るい未来を示唆している。

Pluto Studio、Akedo Games、Pixelverseが発表した資金調達ラウンドの成功が証明しているように、テレグラムゲームは急速に人気を集めている。

Telegram上のTONブロックチェーンとシームレスに統合されたゲームボット、CatizenのパブリッシャーであるPluto Studioは、Binance Labsからの投資を確保した。7月24日、TelegramのCEOであるPavel Durovは、Catizenが2600万人以上のプレイヤーを集め、アプリ内課金で1600万ドルという素晴らしい収益を上げたことを明らかにした。驚くべきことに、このゲームは利益の1%を野良猫救済活動の支援に寄付している。この目覚ましい成果は、ウェブ3ゲームに投資するユーザーの意欲を浮き彫りにしており、単なるエアドロップ・ハンターにとどまらない幅広いプレイヤー層が存在することを示している。Telegramゲームの人気の高まりは、その革新的な資金調達モデルと社会的な大義へのコミットメントと相まって、この新興ゲームプラットフォームの有望な未来を示唆している。