

此文为小e第15篇原创文章，还请大家多多支持

Web3.0这个词语，相信大家都听过不少次了，但它到底是个啥，却很少有人能够说的清楚。今天就来和大家聊聊web3.0到底是个啥？

最新版本的web3.0概念，是由以太坊联合创始人加文·伍德（Gavin Wood）于2014年提出的一种全新的互联网运行模式，它是由区块链、数字钱包、智能合约、NFT、DeFi和DAO等技术手段共同实现的一种去中心化的网络形式，其主要表现为：用户自己发布、保管信息，不可追溯并且永不被泄露。

这种定义真的很难让人看懂它讲的是什么，不过既然提到了去中心化的概念，那么它的底层逻辑一定是建立共识。举个例子，

在

web

3.0的世

界里，我们每个

人都可以建立一个属于自己且独

一无二的中心机构

，但你成立的这个机构想要拥有价值，就需要获得别人的认同并加入到你的机构之中。这个机构在web3.0里面就叫做区块链，其实区块链本身是不具备任何价值的，是因为人们认同它的概念，它才被赋予了价值。

上一个类似概念的产物，我们大家都很熟悉，他就是货币，尤其是纸币更是其中显著的代表。纸币是一种不能吃、不能喝、不能穿的物品，它的内在价值远低于作为货币的价值，甚至其内在价值几乎可以忽略不计。我们之所以愿意用自己的劳动成果来换一堆五颜六色的纸币，是因为我们可以用这些纸币来交换别人的劳动成果，而这就需要别人也认同货币所构建的

概念。而

web3.0想要成功的关键

，就是如何建立起这种信任机制。

这也就解释了为什么在web3.0之中，最先受到关注的是虚拟货币。

相信很多人都在好奇一个问题，那就是web2.0明明已经很好用了，为什么还要发展web3.0呢？答案当然是因为web2.0存在很多问题。在开始之前，我们先来了解一下什么是web2.0。

Web2.0是由用户主导而生成的内容互联网产品模式，这意味着我们不仅能够从网页中获取信息，网页也可以从我们这里获取信息。当我们在浏览一个网页时，那些中心化的公司就开始收集我们的数据，以便为我们提供更好的内容，目的是为了让我们在他们的网站上停留更长时间。而他们则通过收集起来的客户数据，来获取利润。

简单地说，就是我们目前所使用的绝大多数软件都是web2.0的产物，像：抖音、快手、B站、微信等等。这些软件为我们的生活带来了极大的便利，但他们也存在很多问题。其中最为突出的两个问题就是用户隐私和创作者收益分配，而想要解决这些问题，就只能降低平台的话语权。但问题是作为互联网内容交互的中心，各大

web3.0就是为了改变这个局面才诞生的。

现在主流的web3.0的构想是，在一个人无法干预的虚拟世界内，每个参与者都是平等的用户，并且所有的规则都是由用户共同投票所产生的。而在这个世界中，用户所生产的任何物质，都归用户所有，每位用户将在这个世界之中享受最高等级的自由。不知道马克思老爷子看到这个概念会作何感想。不过现在的web3.0更多只停留在概念层面，未来互联网的方向也不一定就是人们现在所倡导的。当然如果没有产品，光靠想象web3.0也不可能成为全宇宙最火爆的概念。

像之前提到的虚拟货币，应该就是web3.0世界中参与人数最多，产生账面财富最多的领域。像大名鼎鼎的比特币（BTC），狗狗币（DOGE），不知道创造出多少一夜暴富的

神话，就在很多人认为虚拟货币即将引领世界的时候，一款名为Luna（露娜）的加密货币一夜之间从接近90美元的价格跌到0.00015美元。Luna的崩盘让无数人一夜之间血本无归。也正是受到该事件的冲击，许多人开始对虚拟货币的未来产生了怀疑。

但要说在web3.0存在最多的产物，那一定非游戏莫属，比较代表的就是《Fortnite》《Roblox》《Axie》《sandbox》等等。但与现有游戏不同的是，web3.0游戏所获得代币，是可以通过虚拟货币兑换成现实货币的。也就是说，在web3.0里玩游戏可以成为一项工作。而且现在的确有一部分人，玩web3.0中的游戏就是为了赚钱。但这种需要通过不断增添新用户来补贴老用户的玩法，的确有些庞氏骗局的味道。

当然现在也有一些基于区块链的底层应用，比如说通过区块链去实现物联网、通过链接区块链和现实世界交换数据，或者去中心化的存储等等。

令我疑惑的是，web3.0的势头如此之大，能有多大的经济价值？人们在web3.0里面赚到的钱，到底来自哪里呢？

就算他有属于自己的货币体系，但这些货币既然能够兑换成实体货币，一定会有很多现实中的钱投入其中。但问题是，就目前而言，我们能看到web3.0对于现实世界的产出几乎为零。web3.0的未来或许是充满希望的，但就现阶段而言它只是一个美好的概念，但问题是这个概念真的值这么钱吗？