



國立政治大學 應數系 聯合導生活動

數位貨幣簡介

ABA亞洲區塊鏈加速器 鄭立維 總監

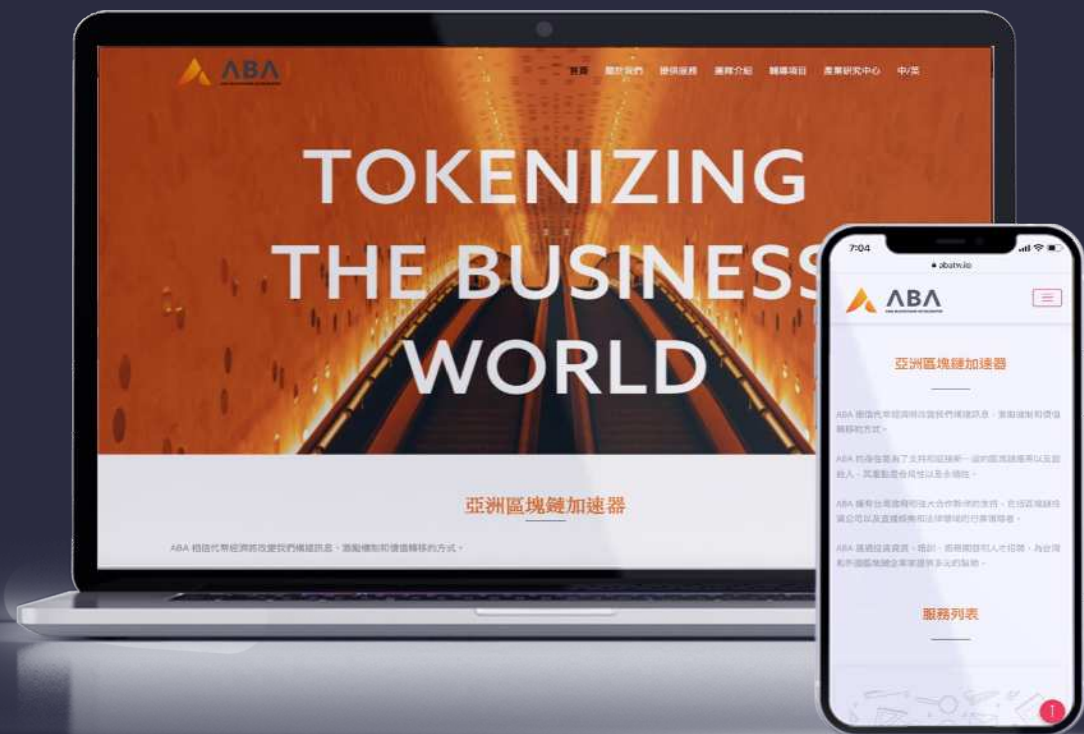


大綱

CONTENT

- 01 | ABA簡介**
- 02 | Web 1.0~3.0**
- 03 | 區塊鏈**
- 04 | 數位貨幣的定義與種類**
- 05 | 數位貨幣的發展與產業效益**
- 06 | ACE數位貨幣生態圈**

ABA簡介



亞洲區塊鏈加速器 | 企業輔導第一首選

致力推動全球區塊鏈產業加速發展

講者介紹

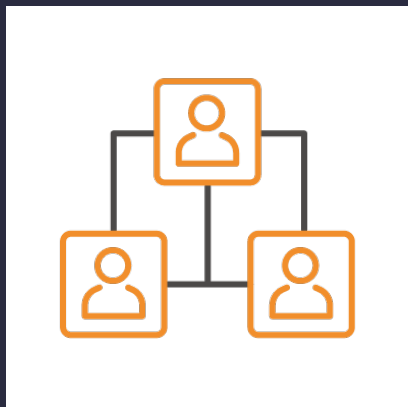


JAMES CHENG
加速器總監

- 曾任 ACE 集團財務主管及投資人關係長、年代集團邱復生董事長特助、品牌媒體顧問、雲端戰略顧問、連鎖飯店品牌顧問、精緻旅遊戰略顧問、電商平台顧問、中國電商招商顧問、中國線上教育品牌顧問
- 台灣天使投資協會成員、MUST音樂版權公播授權會員
- 熟悉數位音樂平台國際版權業務及傳統資本投資架構

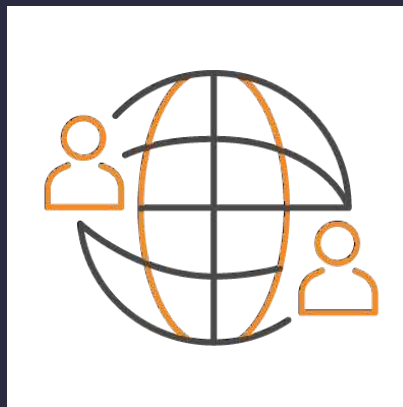
ABA簡介

服務內容



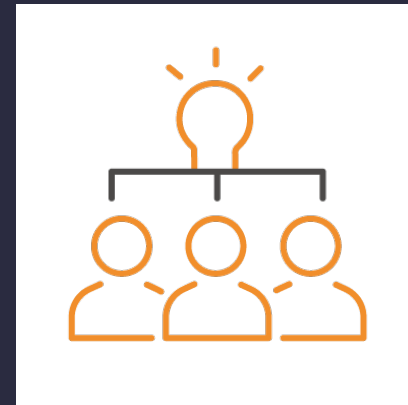
新創區塊鏈產業化輔導

區塊鏈產業法規、技術、產品、數位貨幣經濟及生態系輔導



全球導師網絡

國際導師諮詢，由團隊提出輔導需求後，安排導師或相關專家參與並提供回饋與建議

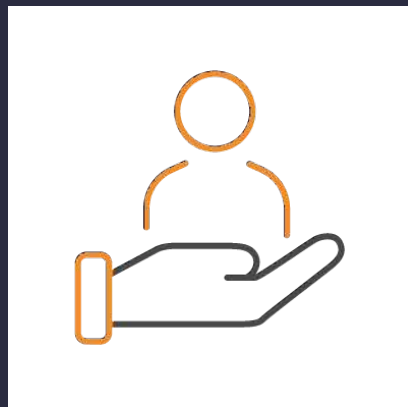


行銷公關推廣

行銷活動設計、公關形象建立服務，包含品牌行銷、新聞造勢，公關服務、危機處理、廣告宣傳、社群聲量等，最大化項目知名度

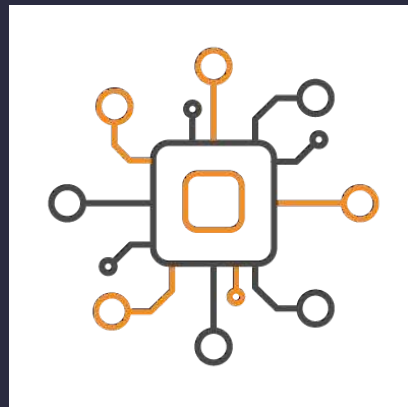
ABA簡介

服務內容



人才培育媒合

透過課程與產學合作，鏈結產學研培育能量，訓練優質跨領域的區塊鏈人才，順利接軌企業需求



區塊鏈技術服務

客製化發幣、智能合約編寫、量身定制專屬錢包、區塊鏈技術應用整合



專業財稅法支援

公司登記、法律諮詢、財務會計等後勤協助，避免團隊花費過多時間成本進行比價及溝通

ABA簡介



政府 資源

經濟部中小企業處107/109/110/
111年度中小企業創育機構發展
計畫

經濟部登錄國際創育機構

臺北市投推動新興產業計畫諮詢
顧問

策略 資源

LEAD CAPITAL-領先資本

GLOBAL FROM DAY ONE-GD1

台灣國際區塊鏈戰略協會-IBSA

臺灣區塊鏈愛好者協會

36

加速投資項目

2千萬+

加速投資金額

1.7億+

誘發投資金額

2億+

年輔導營業額

ABA簡介

Investment Projects

區塊鏈遊戲公會

轉公會資產捐贈偏鄉國小，添補多元教育資源
打造慈善鏈遊生態



InCircle Games 鏈遊公會

加速結合區塊鏈遊戲產業與慈善事業的前景

數位貨幣交易



法幣交易所

日交易量
4億NTD



幣幣交易所



量化交易

管理資產
3千萬NTD

區塊鏈社群/行銷

項目銷售額
5億NTD



ABMARKETING

臺灣幣圈整合行銷



華人幣圈媒體

OMO
元宇宙



線上線下虛實整合



國際區塊鏈共享社群平台

區塊鏈技術



區塊鏈技術



錢包系統



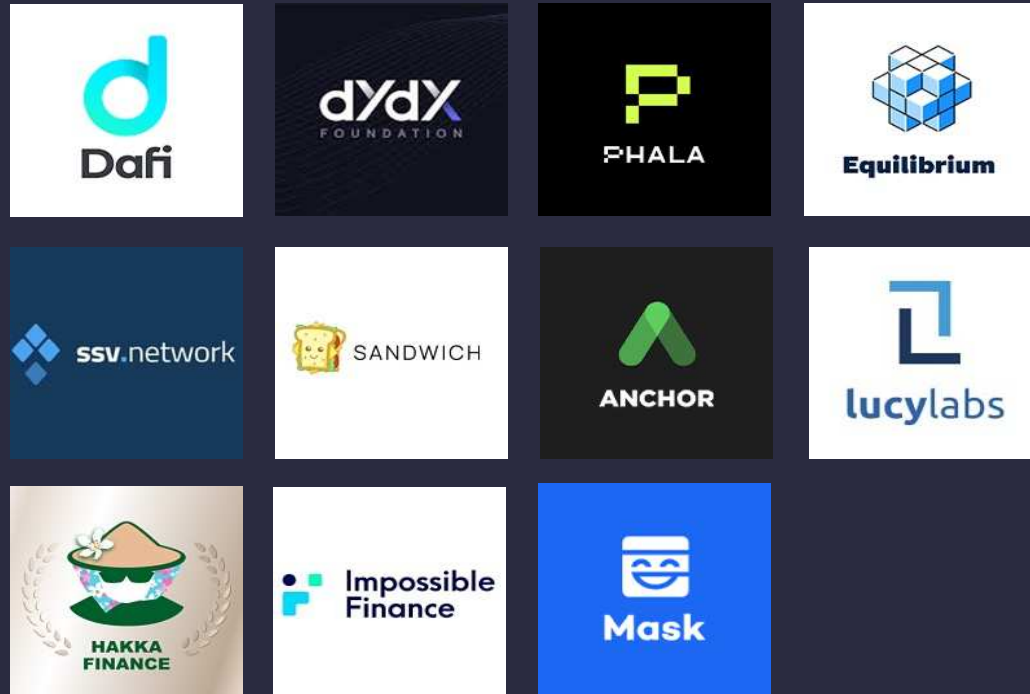
數位支付

商家逾
2,000家

ABA簡介

Investment Projects

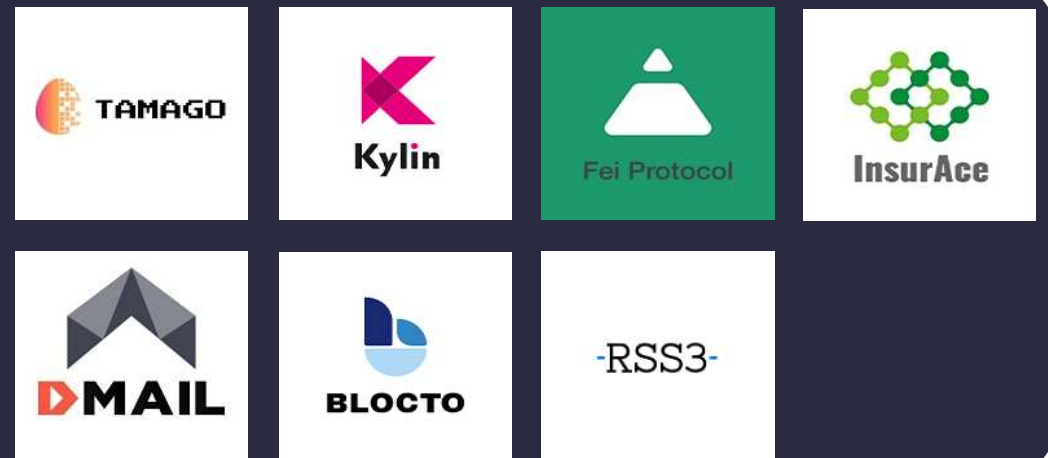
DeFi



GameFi



區塊鏈技術



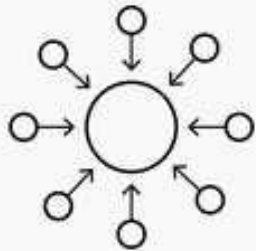
Web 1.0~3.0

Evolution of the web from 1.0 to 3.0



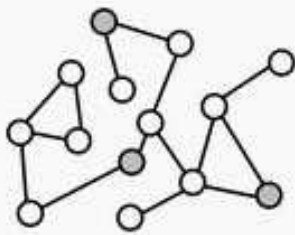
1900s–2000

Static read-only web pages



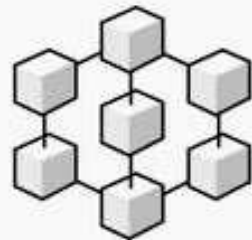
2000s–2020s

Information-centric and interactive



2020s–?

User-centric, decentralized, private, and secure



INSIDER

Web 1

Web 2

Web 3

Username

Password



Sign in with Twitter



Sign in with Google



Continue with Facebook



Ethereum

Connect Wallet

Web 1.0~3.0

讀+傳送+擁有訊息

讀+傳送訊息

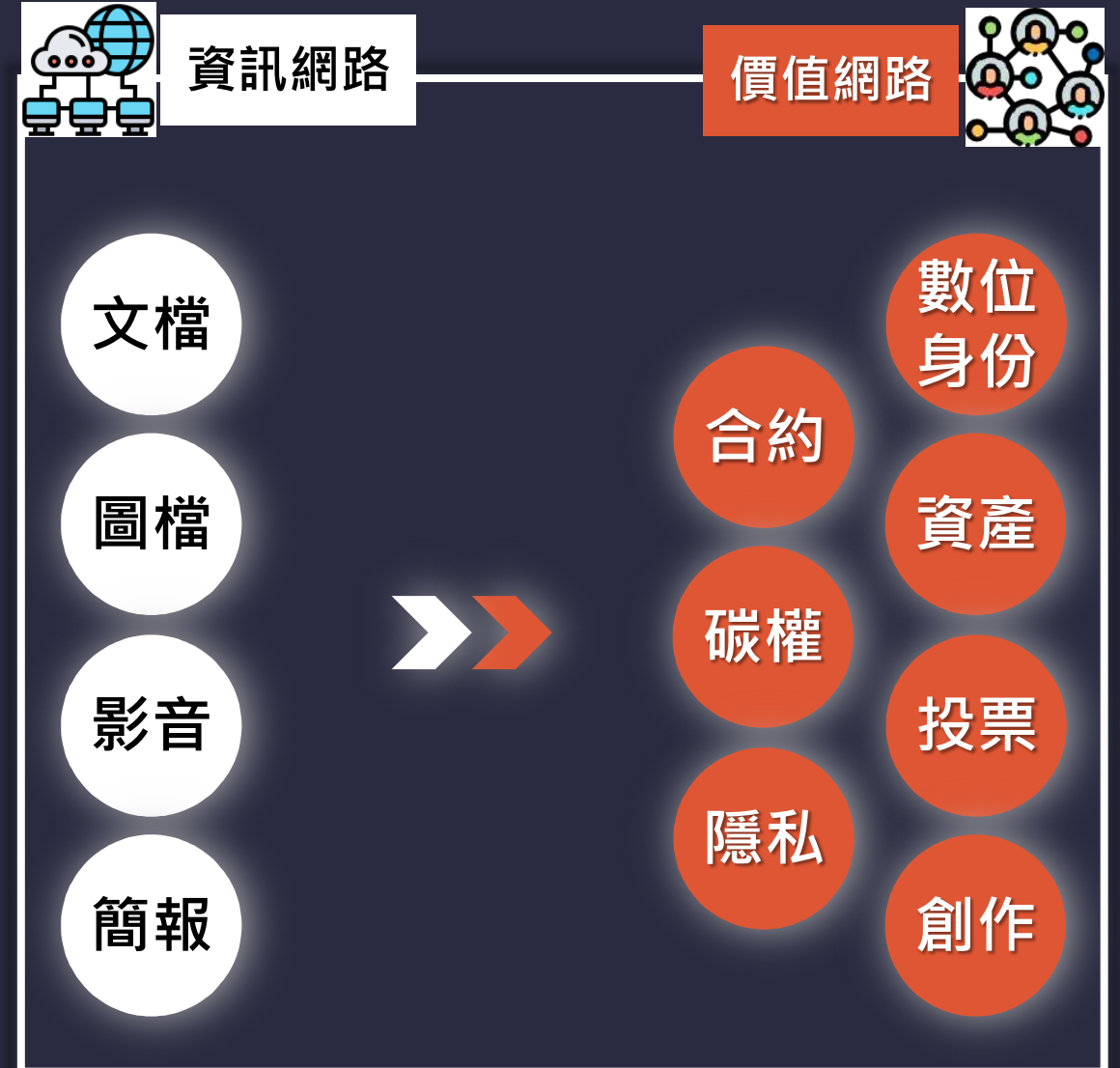
讀訊息

Web	代表產物	特點	缺點/爭議	年代
Web3.0	元宇宙、 NFT、加密貨幣、DeFi	網路自治，避免個資、網路資源集中在少數大公司，使用區塊鏈技術，搭建出虛擬網路生態系。	技術難度高，能否真正達到去中心化理想充滿爭議。	未來趨勢
Web2.0	臉書、維基百科、社群、部落格	分享互動機制，社群網站、部落格興起、用戶是瀏覽者，也是內容創作者。	網路世界被少數公司主宰，使用者個資、隱私安全備受疑慮。	2005年~至今
Web1.0	靜態頁面	使用者單向瀏覽網路頁面。	缺乏互動性。	1991年~2004年

資料整理：[天下雜誌](#)

Web 1.0~3.0

Web 3.0 ; 去中心化網路



Web 1.0~3.0

網路發展整理

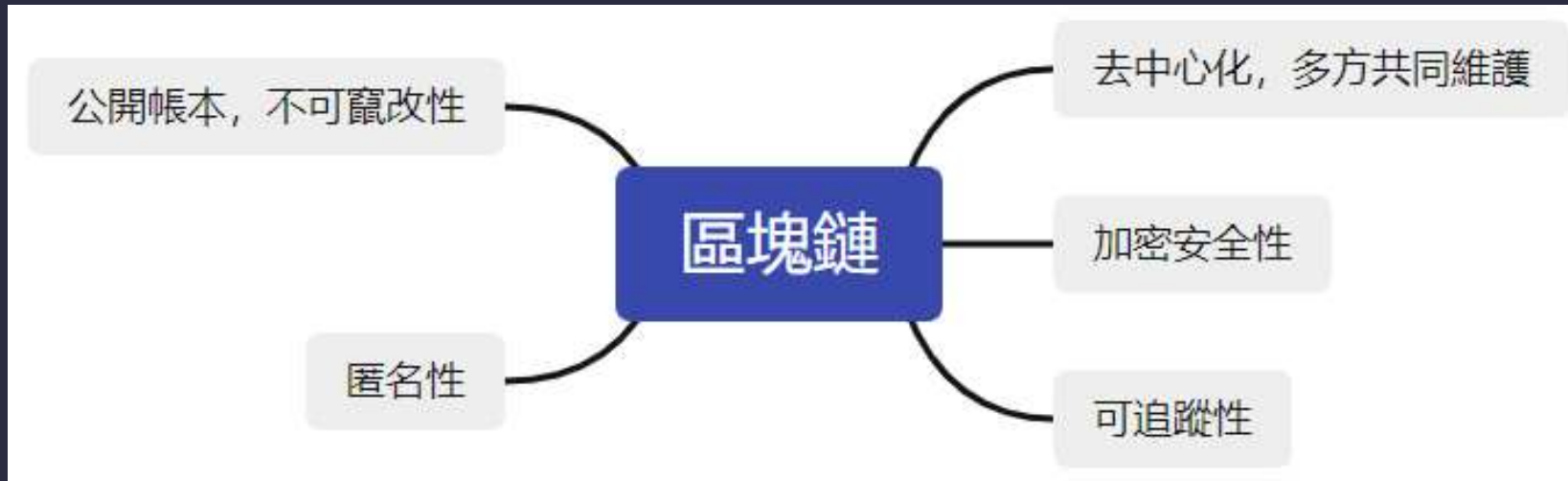
表3 網際網路發展大事紀



區塊鏈

2008 年由中本聰於比特幣白皮書中提出

- 一種對等式網路架構 (Peer-to-Peer , P2P) 的分散式帳本技術 (Distributed Ledger Technology, DLT)
- 由一連串的密碼學所組成，在每個區塊內都包含了區塊的容量大小、區塊的表頭(Header)、前一個區塊的加密雜湊值(Hash)、時間戳記、隨機數(Nonce)以及交易的資料內容



區塊鏈

區塊鏈的三種類型

	公有鏈	私有鏈	聯盟鏈
准入限制	無	有	有
讀取者	任何人	僅限受邀者	相關使用者
寫入者	任何人	獲准參與者	獲准參與者
所屬者	無	單一	多方
瞭解參與者	否	是	是
交易速度	慢	快	快
中心化程度	完全	部分	部分

公有鏈

向全世界公開；任何人都可訪問，發送、接收、交易。
Ex.比特幣、以太坊

私有鏈

完全私有的區塊鏈，限制對外權限，網絡由成員機構共同維護。

聯盟鏈

聯盟機構間組成的區塊鏈，本質跟私有鏈接近，作為企業間互動的可信平台。

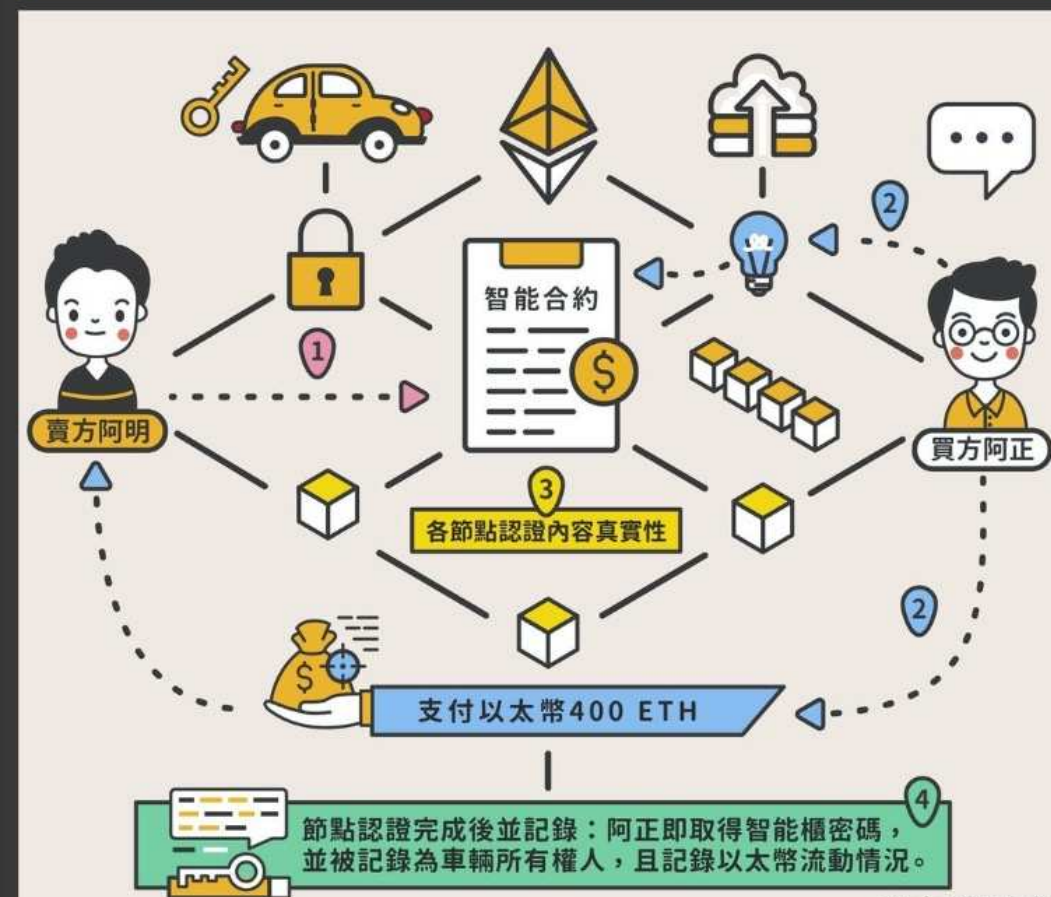
區塊鏈

智能合約

區塊鏈中制定合約的特殊協議

- 為了加快交易速度，將會在區塊鏈上儲存一套規則（稱為智慧型合約）並自動執行
- 智慧型合約可定義公司債轉讓的條件，包括要支付的旅遊保險條款以及其他更多

區塊鏈及智能合約的銷售汽車案例



以太坊平台

數位貨幣的定義與種類

先談談法幣

法定貨幣、Fiat Currency、簡稱法幣

- 國家憲法中既定的，並且由某一個國家政府發行並流通的合法貨幣。
- 法定貨幣都有法律依據，包含發行及其設計
- 例如：臺灣的法幣是新台幣、美國的法幣是美元、中國的法幣是人民幣



法幣入金

用戶通過各種方式用法幣購買數位貨幣的過程



法幣出金

用戶通過各種方式將數位貨幣兌換為法幣的過程

數位貨幣的定義與種類

比特幣

Bitcoin；去中心化，非普遍可全球支付的電子加密貨幣

- 目前市場總值最高的加密貨幣
- 不須透過銀行，可短時間點對點交易
- 去中心化控制：使用分散式伺服器確保交易系統安全
- 低交易成本：無中介機構處理費，實現大量小額交易
- 交易不可逆：難竄改或是偽造貨幣紀錄
- 隱私保護：匿名結構設計



數位貨幣的定義與種類

以太幣

ETH；以太坊專用的原生加密貨幣，市值第二高

- 以太坊是區塊鏈分佈的去中心化公共平台、是使用最多的區塊鏈
- 以太坊和比特幣一樣具有可挖礦的公鏈系統，但多了智能合約、Dapp的技術
- 每年新產生一定數量的以太幣，藉由挖礦做為礦工獎勵；也會做為燃料，在執行指令時被消耗
- 比特幣有總量上限，以太幣沒有



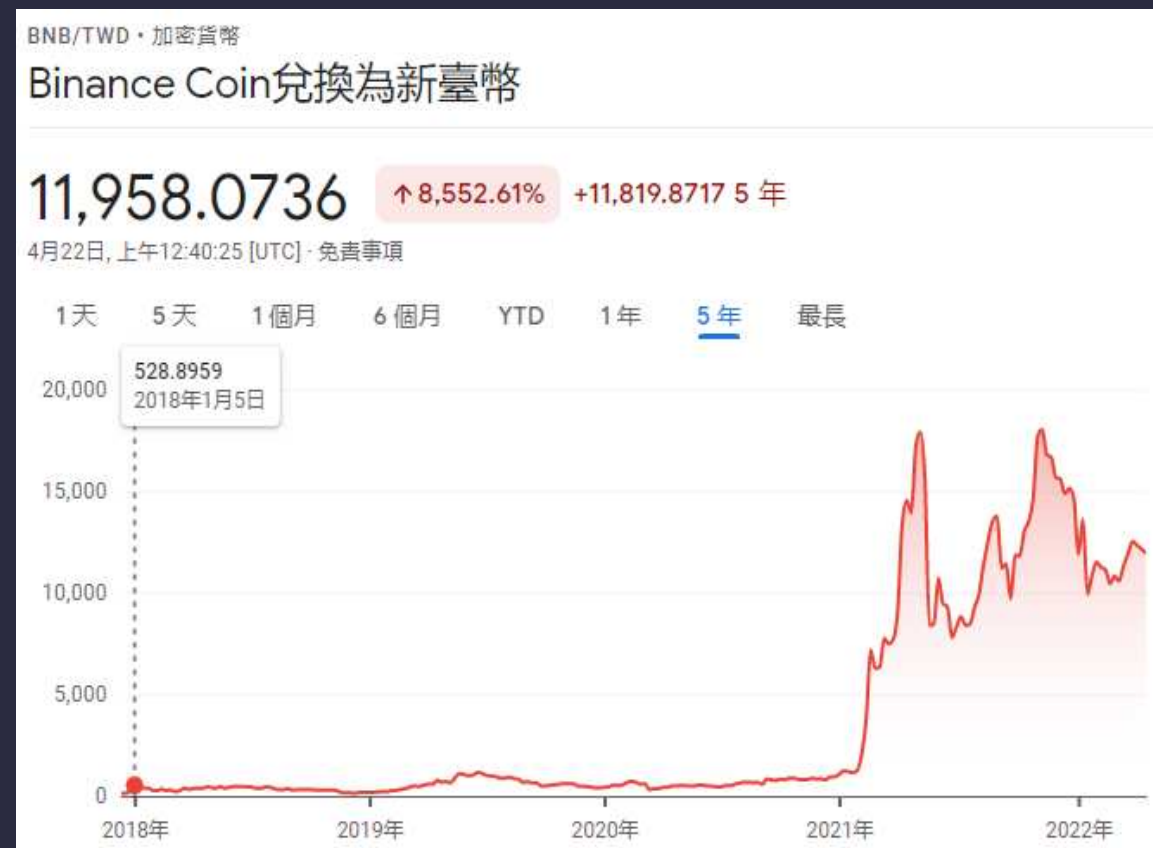
數位貨幣的定義與種類

幣安幣

BNB；BNB 鏈的原生代幣



- 幣安是目前全球最大的加密貨幣交易所，提供超過100種加密貨幣交易
- 於2017年7月首次在以太坊上鑄造
- 世界市值第三大的加密貨幣
- BNB屬於功能型代幣，代表幣安交易所的股票，投資BNB就是在投資幣安

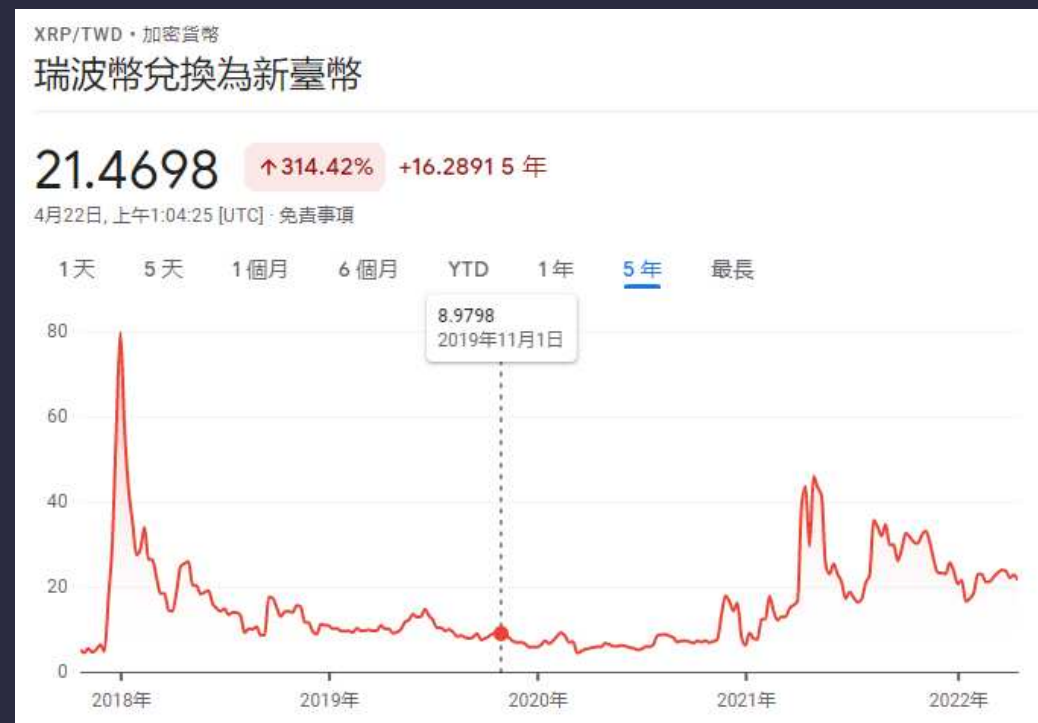


數位貨幣的定義與種類

瑞波幣

XRP ; Ripple網絡的基礎貨幣

- 發行數量為1000億顆
- 和比特幣一樣是基於數學和密碼學的數位貨幣
- 連接傳統銀行業與加密貨幣交易所
- 爭議：
 - ① 銷售未經註冊的證券
 - ② 違反證券交易法
 - ③ 「私有鏈」 / 「假聯盟鏈」
 - ④ 被高度集中化

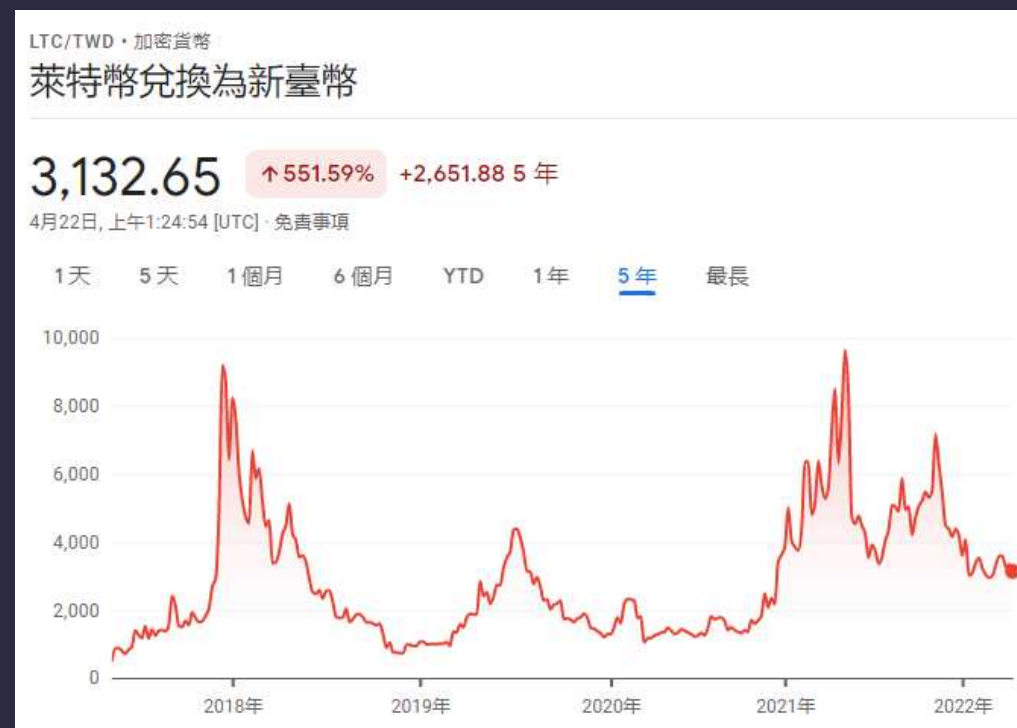


數位貨幣的定義與種類

萊特幣

LTC；改進比特幣、更適用於日常消費使用的點對點加密貨幣

- MIT/X11許可下的一個開源軟體專案
- 萊特幣受到了比特幣的啟發，並且在技術上具有相同的實現原理
- 不受到任何中央機構的管理
- 交易確認更快：約每2.5分鐘處理一個區塊
- 貨幣發行量更多：是比特幣的4倍（8400萬個）
- 挖掘更容易：使用scrypt加密演算法



數位貨幣的定義與種類

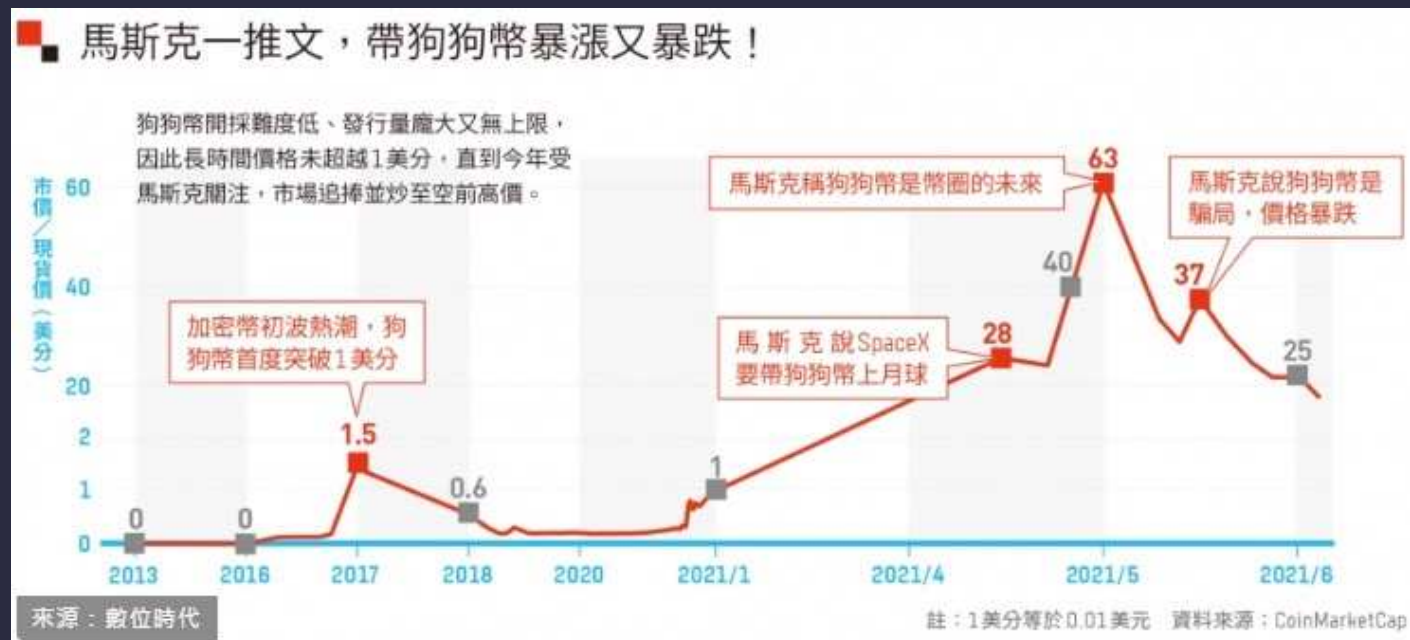
狗狗幣

DOGE；馬斯克最愛的加密貨幣

- 繼承自萊特幣的加密貨幣，於2013年12月6日推出
- 在特斯拉官網，有少數品項允許以狗狗幣購買
- 美國最大連鎖電影院AMC宣布，接受狗狗幣支付電影票價，但僅限美國地區



消費者使用



數位貨幣的定義與種類

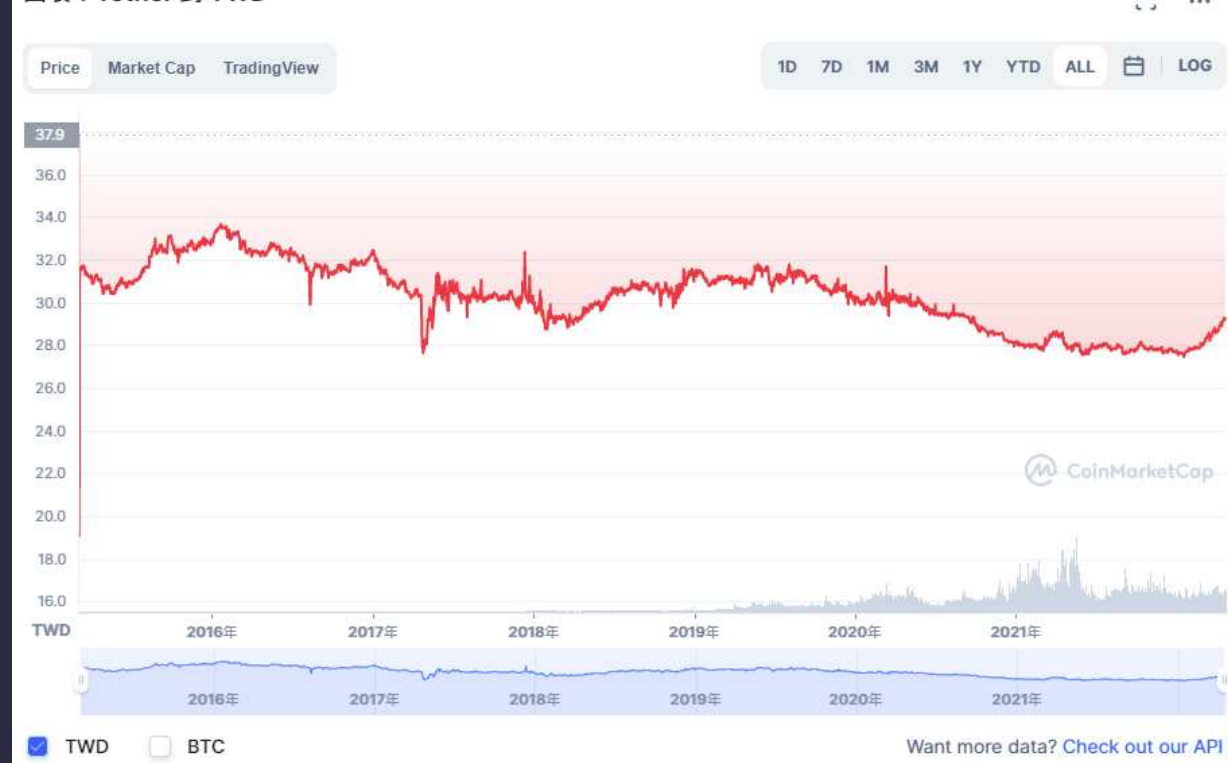
USDT

「泰達幣」(Tether) ; 穩定幣的始祖

- 2014年由Tether Limited所發行的穩定幣
- 規模市值全球加密貨幣排行第四
- 錨定美元，不以「挖礦」的方式產生(1:1美金擔保價值)
- 不易受市場波動且價值穩定，擁有類似法定貨幣的避險功能



圖表：Tether 到 TWD



數位貨幣的定義與種類

USDC

USD Coin；美元穩定幣第二，由Coinbase和Circle所開發

- 在以太坊上鑄造並與美元掛鈎的穩定幣，可在多個區塊鏈運行(以太坊/Stellar/Algorand/Hedera Hashgraph/Solana)
- 由多種儲備資產擔保，包含法幣和短期美國公債
- 每個月的美元儲備由排名前5的會計公司「Grant Thornton LLP」公開認證
- Visa 在2021年3月宣布開放客戶使用USDC在支付網絡上結算交易



數位貨幣的發展與產業效益

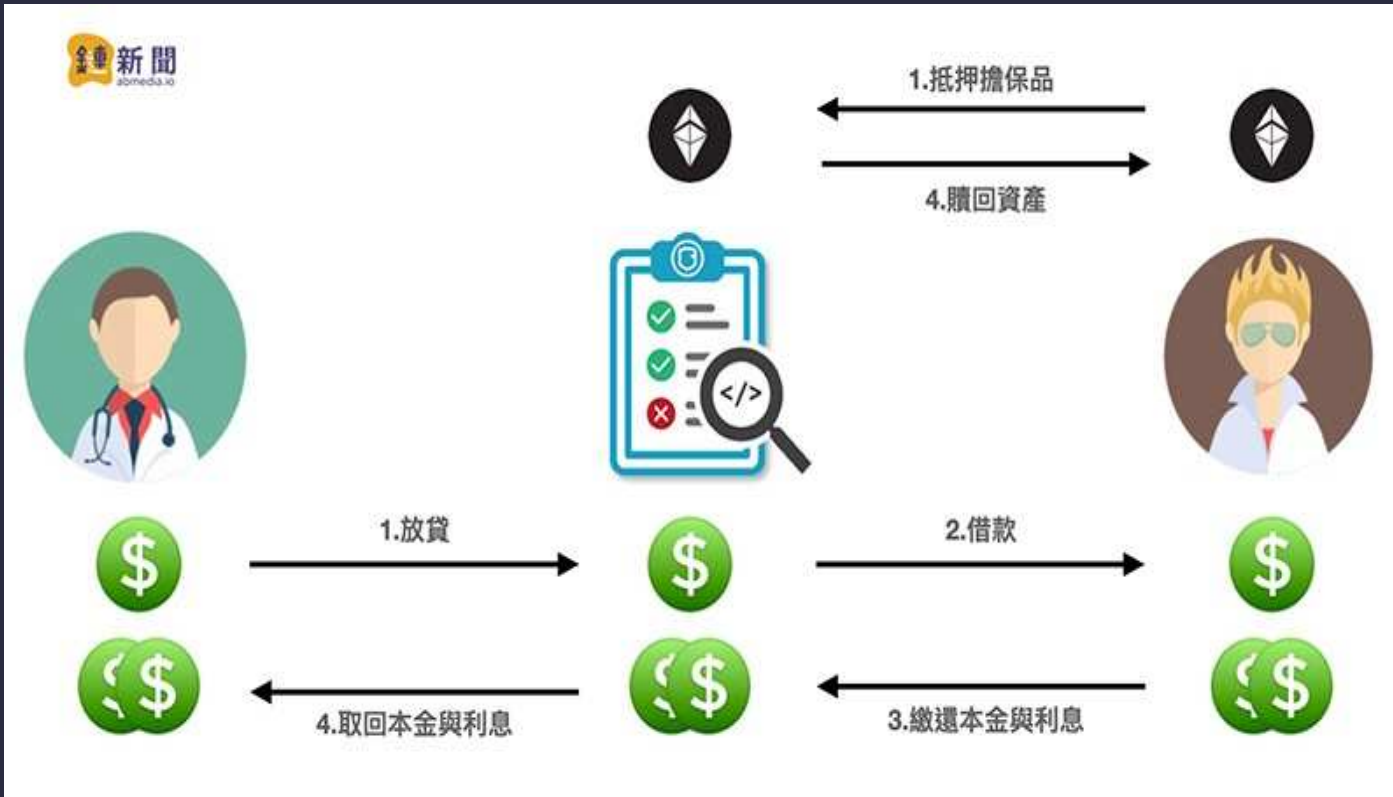
- 數位貨幣的市場可期，可促使金融科技創新發展
- 數位貨幣的高競爭力來自其技術的發展
- 中華民國中央銀行副總裁陳南光博士(數位貨幣的總體經濟分析,107)



數位貨幣的發展與產業效益

DeFi

基於區塊鏈且與數位資產有關的金融應用
去中心化金融 (Decentralized Finance)



流動性挖礦

- 用戶與 DeFi 平台互動或提供流動性（如在平台交易、抵押資產、放款、借款），就能獲得該平台發行的代幣作為獎勵。
- 流動性挖礦允許 DeFi 平台將部分，甚至全部代幣分發給實際的使用者，讓使用者親自參與平台的治理決策。

數位貨幣的發展與產業效益

NFT

保護數位世界資產產權的科技做法



- 數位資產的「所有權」
- 資訊透明、歷程可被追蹤
- 創作者權益保證：避免創作平台或銷售過度剝削

NFT 所有者的信息會被記錄在公鏈中

藝術家和創作者可透過 NFT 進入全球市場

保留自己的作品所有權、能直接要求獲取轉售使用費

But

知識財產權對於 NFT 沒有具體規範

仍需要一段科技與法律的磨合期

數位貨幣的發展與產業效益

NFT

新代幣標準



鏈遊開發商 CryptoFighters推出 ERC-721
非同質化代幣標準的升級版「ERC721R」

- ✓ 無需信任的退款機制，使用戶能在鑄幣合約中進行退款
- ✓ 用戶可決定「退款金額及期限」
- ✓ ex：CryptoFighters 鑄造後45天內，用戶可獲得100% 退款
- ✓ 用戶在期限前將 NFT 返還給原始鑄造合約，即能收回ETH



數位貨幣的發展與產業效益

NFT

經典案例



遊戲公鏈 Flow 的 NFT 收藏遊戲

由謎戀貓 (Cryptokitties) 遊戲開發商 Dapper Labs 在2020年 10 月推出



NBA 的百億級市場規模

NBA 球星的卡牌遊戲，看準了熱衷球迷收藏天性，讓玩家能夠輕鬆收藏自己喜歡球員的精彩進球時刻，而且不只是圖片，還會有 GIF 或小短片



總銷售額約近 4,200 萬美元

NBA Top Shot 僅用半年便獲得逾 4200 萬的成交量
謎戀貓則用三年之久才完成 2900 多萬的成交量



24 hours 7 days 30 days All-time

Crypto Collectible Rankings by Sales Volume (All-time)

Product	Sales	Buyers	Txns	Owners
1 NBA Top Shot	\$42,680,166.38	19,916	578,050	31,668
2 CryptoKitties	\$29,450,159.87	94,094	744,462	92,167
3 CryptoPunks	\$12,734,395.75	1,199	8,054	1,212
4 Axie Infinity	\$8,289,351.40	20,186	133,895	30,343
5 Sorare	\$5,996,688.55	3,936	86,159	4,074
6 MyCryptoHeroes	\$4,585,307.64	2,799	42,454	5,448
7 Gods Unchained	\$2,457,247.65	2,853	377,491	14,435
8 Garbage Pail Kids	\$1,243,244.21	2,686	132,138	4,558
9 F1 Delta Time	\$1,144,729.22	382	4,439	730
10 KOGS	\$1,135,961.97	1,358	112,971	2,108
11 Bitcoin Origins	\$872,722.50	379	3,471	1,223
12 MLB Champions	\$715,259.89	1,064	41,979	1,664
13 Blockchain Heroes	\$586,201.36	1,506	81,781	7,673

來源: CryptoSlam

數位貨幣的發展與產業效益

NFT

經典案例



加密龐克 CryptoPunks

- ✓ 全球的NFT始祖
- ✓ 開發工作室 Larva Labs 創建，自己保留一千張肖像
- ✓ 2017年，Larva Labs 生成一萬個獨特的肖像並將它們託管在以太坊區塊鏈上。任何有興趣的人都可以免費索取 CryptoPunk，並只需要支付gas fee來支付計算能源
- ✓ 現在，獲得 CryptoPunk 的唯一方法是直接向擁有者購買

數位貨幣的發展與產業效益

NFT

經典案例



BAYC 無聊猿

- ✓ Yuga Labs 公司孵化的IP
- ✓ 透過演算法混合並匹配猿猴，創作出一萬個不同的猿猴圖像
- ✓ 2021.4.23 開始發售
- ✓ 一萬個猿猴 NFT 組成不同稀有度的數位收藏品合集 (帽子，眼睛，神態，服裝，背景...)
- ✓ 每個無聊猿 NFT 具有完整的商業使用權
持有人可將無聊猿的圖像印製在 T 恤、馬克杯、貼紙等各類商品上，甚至製造衍生 NFT 產品

數位貨幣的發展與產業效益

GameFi

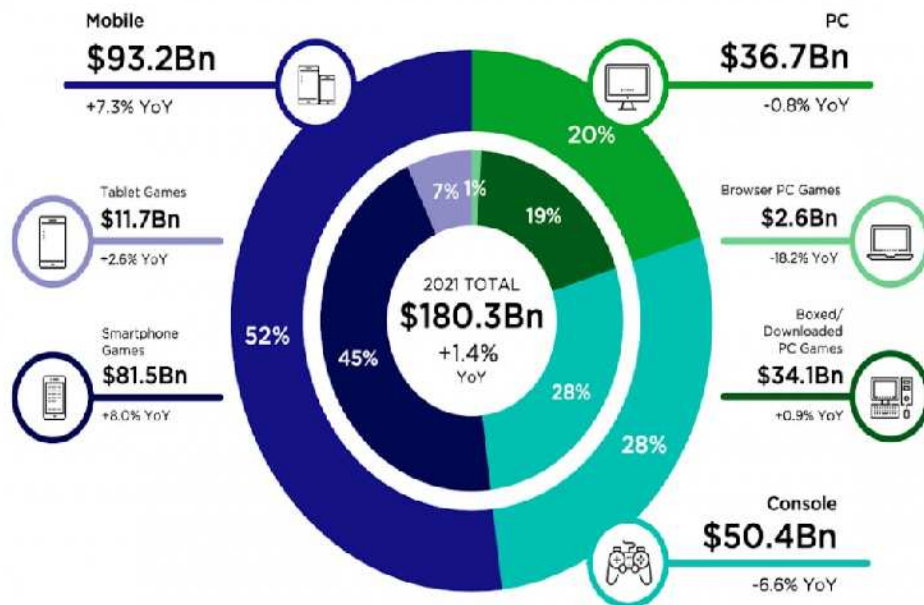
Game Finance ; 遊戲化金融

特色



2021 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



\$93.2Bn

Mobile game revenues in 2021 will account for 52% of the global market

Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | October 2021
newzoo.com/globalgamesreport

Our revenues encompass consumer spending on games: physical and digital full-game copies, in-game spending, and subscription services like Xbox Game Pass. Mobile revenues exclude advertising. Our estimates exclude taxes, secondhand trade or secondary markets, advertising revenues earned in and around games, console and peripheral hardware, B2B services, and the online gambling and betting industry.

● 玩家可用NFT形式轉售角色與寶物裝備，不會再被鎖在平台內。這些NFT能收藏、也具備可增強戰力的功能性。

● 以「邊玩邊賺 (P2E) 」方式參與遊戲；但大部分遊戲必須先購置虛擬資產，才得以進入遊戲。

● 平台通常也會發行虛幣讓交換寶物，大部分虛幣也能在交易所中兌換成其他加密貨幣，或使用來投資等。

數位貨幣的發展與產業效益

GameFi

GameFi = DeFi+NFT+遊戲

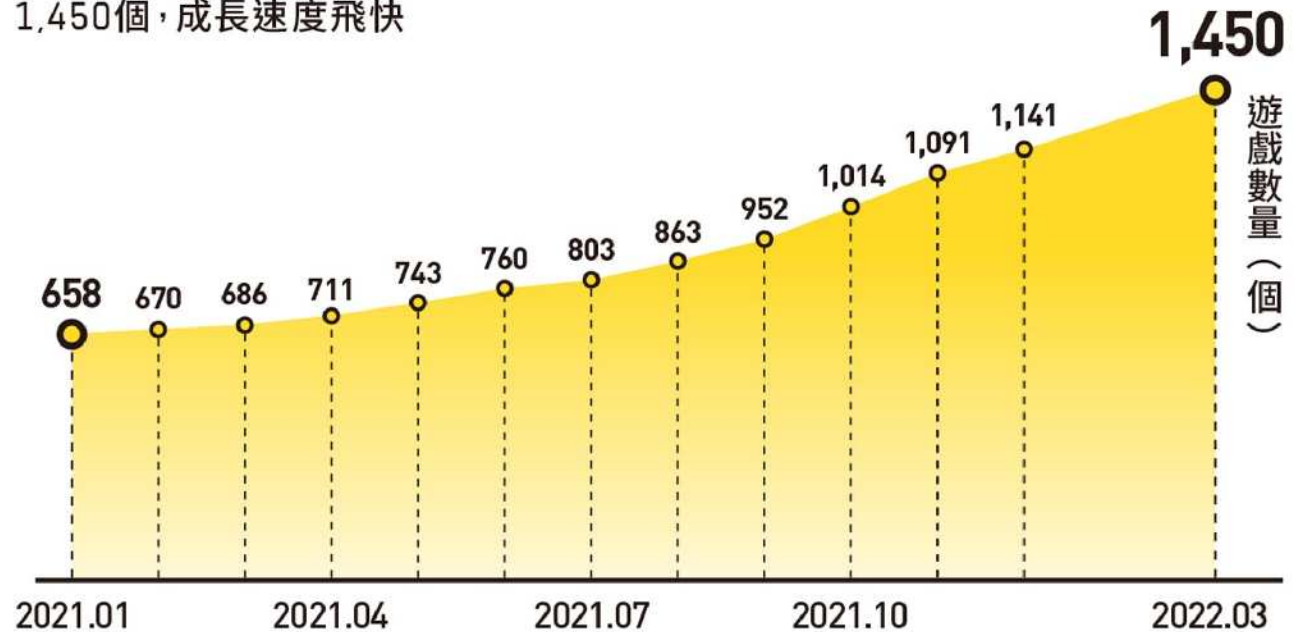
遊戲模式的大轉變

遊戲中的角色及道具以NFT的型態儲存在區塊鏈上，並由玩家自行掌控。

遊戲中資產產生的利潤，由遊戲公司與玩家共享。遊戲公司的主要營收則為交易手續費。

前景看好！區塊鏈遊戲1年數量增1倍

據Footprint Analytics 數據，全球GameFi (區塊鏈遊戲) 數量從2021年1月的658個，發展到2022年3月的1,450個，成長速度飛快



資料來源：Footprint Analytics

ACE數位貨幣生態圈

Asia Blockchain Ecosystem

整合行銷



ABMARKETING

交易所



ACE
Exchange

企業孵化



ABA
ASIA BLOCKCHAIN ACCELERATOR

LEAD CAPITAL

領 先 資 本

THANKS

ABA亞洲區塊鏈加速器 鄭立維 總監