



2017 年末に仮想通貨イーサリアムでリリースされたクリプトキティーズという仮想仔猫の育成ゲームが大ブレイクイーサリアムの処理スピードを大幅に遅延させている。このアプリは仮想仔猫を収集・育成・繁殖させるゲームであり、イーサリアムのスマートコントラクトを用いている。今注目されているブロックチェーンの新用途を切り開いたアプリであり、仮想通貨の更なる飛躍を期待させるものであるが、克服すべき課題もある。

仮想仔猫クリプトキティーズが大ブレイク

2017 年 11 月 28 日に、仮想通貨イーサリアム (Ethereum) でリリースされた仮想仔猫の育成・繁殖ゲームであるクリプトキティーズ (Cryptokitties) が大ブレイクしている (出所: 「イーサリアム上で「仮想子猫」育成ゲームが人気、取引の 4 % 占める」、By David Dinkins、DEC 04, 2017)。

この仔猫は、育成だけでなく交配し繁殖させられる。仔猫は親の遺伝子を受けつぎ、親同士のデータの一部を受け継ぐのである。交配させて生まれる仔猫の外見と特性は、両親の 256 ビットの DNA 配列と偶然要因で決まり、40 億通りもの遺伝的差異が生じる。

この仔猫を特徴づける外見的要素には、顔の毛、鼻のヒゲ、縞模様、背景色、繁殖所要時間、...がある。誕生した仔猫の価値は、ゲーム参加者の支払うプレミア価格によって決まる。すなわち、人気の高い仔猫ほど高い価格で取引されることになる。

後述の Fitz Tepper によれば、ゲームで最も安価な仔猫の価格は 0.03 ETH (約 12 ドル) であるが、何匹もの仔猫がおよそ 50ETH (約 2 万 3000 ドル) で取引され、「0 世代の仔猫」は約 246ETH (約 11 万 3000 ドル) で販売されているという。

このアプリを開発したのはカナダのアクシオム・ゼン (Axiom Zen) である。同サイトによると、クリプトキティーズを公開してからわずか 1 週間で、約 5 万匹が購入され、総取引額は 660 万ドル (約 7 億 4000 万円) を超えたという。

この業界に詳しいプロダクトハント社のライアン・フーバー CEO によると、この仮想仔猫アプリは、仮想通貨における初めてのデジタルペット収集・育成ゲームである。また

かつて世界中でブームを巻き起こした「たまごっち」（1996年発売）とは違い、コピー商品は無く、イーサリアムの通貨イーサ（Ether）でのみ、仔猫の取引ができる。

ブルームバーグ・ニュース（Bloomberg News）は、クリプトキティーズを仮想通貨アプリ以外で初めて成功したブロックチェーンアプリと評価し、この種のゲームアプリが軌道に乗れば、1089億ドル（約12兆2000億円）規模の世界市場を持つパソコンゲームやTVゲームに対抗する存在になり得ると指摘している（“CryptoKittiesMania Overwhelms Ethereum Network's Processing” By Olga Kharif、2017年12月5日）。

クリプトキティーズが取引される仮想通貨イーサリアムとは

イーサリアム（Ethereum）は、ビットコインに次いで注目されている仮想通貨である。現在のところ、1,000種類以上もある仮想通貨の中で、時価総額はビットコインに次ぐ第2位を占めている。

2013年にヴィタリック・ブテリン（Vitalik Buterin）やギャビン・ウッド（Gavin Wood）によって構想され、2014年2月にリリースされた仮想通貨である。ビットコインとの大きな違いは、スマートコントラクト（Smart Contract）にある。

ビットコインはブロックチェーン上での取引記録を分散管理しているが、イーサリアムでは更に、取引の契約内容と条件を分散管理するスマートコントラクトが加わっている。これは、1994年に法学者・暗号学者のニック・サズボ（Nick Szabo）が提唱している。

両者の違いは、イーサリアムが先輩のビットコインを参考にしながら、これを超越しようとした所にある。ビットコインがネットでの決済通貨を目指したのに対し、イーサリアムは広くブロックチェーンを利用した開発／サービスを支援する基盤を目指している。

この仔猫の遊び方は、イーサリアムのスマート・コントラクト（後述）で規定されており、運営者であっても子猫の所有権を変えたり子猫を勝手に作り出すことができない。下記に紹介するゲームの細かいルールが、希少価値のあるペットにしている。

このゲームの遊び方（ルール）は、ウェブサイト「Ethereum ブロックチェーン上で仮想仔猫の売買が流行、わずか数日で100万ドル以上の取引が行われた」（2017年12月4日 by Fitz Tepper）に、わかりやすく具体的に紹介されている。

冒頭部分を紹介すると、「このゲームは、100匹の“Founder Kitties”（始祖仔猫）で始められ、15分おきに新しい“Gen 0”（世代0）の仔猫が生み出される。それには最後に売れた5匹の仔猫の平均価格プラス50%の価格が付けられるが、販売価格は誰かがその仔猫を買うまで、24時間に渡って下がり続ける。．．．」

クリプトキティーズの成果は、イーサリアムがブロックチェーンを利用した開発／サービスを支援する基盤として有効であることを、改めて世間に知らしめたことにある。しかし、イーサリアムの抱えている課題もクローズアップさせた。

それは、クリプトキティーズが大ブレイクしたために、イーサリアムを大混乱に陥れたてしまったことである。人気急騰によるデータ処理の急増により、処理スピードが落ち、未処理の取引が増える「スケーラビリティ」問題が生じている。この未処理の取引増は、イーサリアムの使用料「ガス（Gas）」も高騰させている。

（TadaakiNEMOTO）