

x2earn的概念最早是由RabbitHole的运营总监BenSchechter在a16z在官网发表的一篇文章中提出的。x可以是任何人类行为，包括吃饭、运动、睡觉、购物、学习、玩游戏、创作等等。。赚的是这些特定场景的行为所产生的经济利益。在Web3时代，人们可以通过真实的行为在互联网上获得利益。

目前，X2Earn已经出现在很多Web3应用场景中。

,includingplaying2learning,moving2learning,learning2learning,etc.Writingletterstoearnmoney(W2E)appearedearlier.

2016年以来，欧美出现了Publish0x、Steemit等Dapp社交平台。这些平台允许用户通过购买代币的方式加入，一方面可以在平台上创作文章，另一方面可以为其他创作者的文章投票。

喜欢的事#039；中国创作的社交平台。创作者在平台上写文章，会根据获得的点赞数，获得相应数量的Likecoin。该平台允许读者将Likecoin直接交给创作者。此外，MATERIALS采用IPFS(星际文件系统)存储模式，即使未来MATERIALS平台关闭或被所在国禁止，用户仍然可以继续访问你的创作。

2.SearchtoEarn

类似的搜索赚(S2E)搜索引擎“预搜索”也出现在现在的区块链。不同于传统的搜索引擎

预搜索不会记录用户#039；的搜索足迹。如果广告主想为特定关键词投放广告，只需要购买Presearch质押的预令牌，广告排名会根据质押令牌的多少来决定。

为了鼓励更多人使用平台作为预置搜索引擎，PRESearch提出了一种激励机制(有每日上限)，每次搜索都能获得PRE令牌，以吸引更多用户加入。

3.PlaytoEarn

玩赚(P2E)是指以游戏的形式赚钱，不受中心化的限制，对应传统游戏的免费玩(F2P)模式。玩家参与P2E模式的游戏。赚取游戏中的基本资产(NFT)或游戏代币。这些资产归玩家自己所有，不再属于游戏开发者。玩家可以在公开市场上交易他们的游戏资产来赚取真金白银。

与其他赚钱模式相比，

P2E模式是目前最大的。

4.MovetoEarn

动起来赚(M2E)可以简单理解为一边运动一边赚钱，是一种全新的将运动与真实收入相结合的赚钱模式。

，以索拉纳上的STEPN为代表。

在M2E中，用户不再是为了玩而玩，而是可以从自己的主观能动性出发，在想锻炼身体或者出去玩的时候，打开M2E应用赚取收入。。这样，你赢了'；不要因为强迫自己锻炼而失去锻炼的热情，你可以在锻炼中赚钱。

这种将区块链游戏与现实生活中的移动设备相结合的M2E模式，不仅倡导了低碳环保的生活，也促进了Web3世界的构建。

可谓一举两得。

5.LearntoEarn

早在2018年，比特币基地就推出了比特币基地赚项目，用户可以通过学习加密货币知识获得加密货币。当然，

这是“学会赚钱”(L2E)模式的早期项目。同一项目还有RabbitHole，加密货币协议(任务方)为任务付费，从而鼓励用户在链上完成特定操作。当用户完成这些操作时。，他们将获得任务方提供的奖励。

这种模式既普及了知识，又促进了交易活动。不是每个人都喜欢游戏，但是在接触新领域的过程中，每个人都不可避免的需要学习，学习赚钱的市场前景非常广阔。

总结

X2Earn是一种长期留住用户的方式，可以让用户和应用有很高的归属感。这种归属感让用户不再站在应用或服务提供商的对立面，而是成为共建者。

不过，目前值得注意的是，X2E场景下的很多项目为了高速入轨，都面临着经济模型设计上的漏洞和隐患。作为X2E的核心，经济模型设计的潜在问题已经在一些头部项目中出现。