



DApp报告 | 深度扫描用户群像

日活地址2年翻2.3倍

DeFi与游戏类应用活跃度最高

前言：

如果将区块链视为互联网之后的下一代基础设施技术，那么，参考互联网的发展轨迹，在区块链之上建立面向广大不定用户的应用自然而然成了行业发展的下一步。实际上，关于“公链”与“去中心化应用（DApp）”的故事早在 2018 年末就已经开始。在过去两年多的展演中，若从公链视角来看，这一赛道已经从以太坊、EOS 和波场“三足鼎立”的格局发展至以太坊主导，BSC、Polygon、波场、HECO 等多链并存的“一超多强”格局，若从 DApp 视角来看，这一赛道已经从游戏、博彩、高风险类占主导的格局转变为 DeFi 占绝对主导，游戏、NFT、博彩、社交等共同发展的格局。

不可否认，DApp 在走向 C 端的道路上已经迈出了一大步。PANews 始终关注着这一赛道的发展，尤其关注 DApp 的使用者——用户的发展。立足这一关切点，2019 年 6 月，PANews 旗下数据栏目 PAData 首次发布 DApp 用户报告《DApp “AARRR” 的背后：ETH/EOS/TRON 三大公链 DApp 用户画像研究》，分析显示，当时以太坊上 DApp 的主导类别是游戏，EOS 是博彩，波场是高风险；当时以太坊上 DApp 的用户活跃程度低且总活跃用户少，EOS 上 DApp 的用户活跃程度高且总活跃用户多，波场上 DApp 用户比较活跃且总活跃用户比较多。

为了深入了解 DApp 用户在过去两年中的变化，PAData 于今年 7 月 30 日再次采集了近期用户活跃度较高的 6 大类共 90 个 DApp 的用户数据，试图从 DApp 发展的宏观层面和各类 DApp 用户使用情况的微观层面共同观照这些变化。

目录

前言	02
一 . DApp 发展全景	04
1、公链 DApp 生态构成现状及发展	04
2、公链 DApp 用户活跃度概况	06
3、不同类别的 DApp 用户活跃度概况	08
二 . 六大类 DApp 用户行为分析	10
1、抽样方法及样本概况	10
2、DeFi 类 DApp 的运营及用户行为概况	13
3、游戏类 DApp 的运营及用户行为概况	13
4、卡牌收集 (NFT) 类 DApp 的运营及用户行为概况	16
5、博彩和高风险类 DApp 的运营及用户行为概况	19
6、社交类 DApp 的运营及用户行为概况	22
三 . 总结与讨论	29
1、DApp 近两年的发展格局变化	29
2、各类 DApp 的发展模式、活跃用户规模及用户交互模式	30

一 . DApp 发展全景

1、公链 DApp 生态构成现状及发展

根据 DappRadar 的数据，截至 7 月 29 日，以太坊、波场、BSC、EOS、Polygon 等 20 条公链（含 Layer2）上已经搭建了 6211 个 DApp，涵盖 DeFi、卡牌收集（Collectibles）、市场（NFT 等通证资产交易所）、游戏、社交、博彩、高风险、其他（以工具类为主）8 大类别。

从公链领域来看，以太坊、波场和 BSC 是目前拥有 DApp 数量最多的三条公链，其上 DApp 总数各占整体的 39%、21% 和 18%，合计占比约 78%。其次，EOS 和 Polygon 上的 DApp 数量分别为 486 个和 314 个，分别占总数的 8% 和 5%，属第二梯队。而此外其他 15 条公链的 DApp 数量均不足 100 个，生态规模较小。

从 DApp 类别来看，目前，DeFi、高风险和游戏类 DApp 是三种主导类型，分别共有 1648 个、1067 个和 1594 个，分别约占总数的 27%、17% 和 26%，合计占比达 70%。另外值得关注的是游戏类 DApp，目前总数达到了 766 个，约占整体的 12%。此外，卡牌收集（NFT）、社交和交易市场（NFT 等通证资产交易所）的数量都不足 300 个，品类发展尚不足。

各公链（含Layer2）DApp生态构成概况

单位：个

	DeFi	Collectibles	MKTplace	Games	Social	Gambling	High risk	Other	总计
ETH	356	164	43	471	12	457	586	335	2,424
TRON	116	5	2	61	8	238	833	45	1,308
BSC	829	44	34	40	9	24	147	22	1,149
EOS	44	4	6	50	11	261	13	97	486
Polygon	215	23	7	30	3	17	6	13	314
Steem	3		1	15	9	2		59	89
WAX	5	17	11	18	2	8		20	81
ONTOLOGY	6		1	23	1	2	1	17	51
IOST	6			10		15	8	6	45
Hive	1		3	10	18	5		6	43
ThunderCore	13			8		13		3	37
Waves	2		3	8		14		8	35
TEZOS	19	1	6	3	1			4	34
LOOM		1	2	3		10		6	22
AVALANCHE	17	2		1		1			21
VeChain	1	1	1	1				14	18
NEO	3			7				5	15
NEAR	2		5	3	1			3	14
TELOS	3	1	1	2	2			4	13
XDAI	7	1	2	2					12
总计	1,648	264	128	766	77	1,067	1,594	667	6,211

 @PANewsLab
  @PANewsCN
  @PANews

数据来源：DappRadar；统计时间：2021/07/29



 扫码下载应用 阅读原文



总的来说，无论是发展 DApp 生态的公链数量还是各品类的 DApp 数量都在最近两年有了长足的发展。不过，如果从单条公链的 DApp 生态格局来看，这种变化并不十分明显。2019 年中时，以太坊上 DApp 的主导类型是游戏，而目前，游戏依然是以太坊上 DApp 的主要品类，且是相较其他公链的优势品类。同样，波场和 EOS 上 DApp 的主要品类也仍然是高风险和博彩。

其他公链的生态多以 DeFi 为主，比如 Polygon，其上的 DeFi 数量占总数的 68%。少数公链的生态以游戏、卡牌收集（NFT）、社交为主，比如 Ontology 上的游戏数量占总数的 45%。公链 DApp 竞争已经形成了一定的差异化趋势。

2、公链 DApp 用户活跃度概况

就 DApp 的整体活跃度而言，BSC 和 WAX 的 DApp 最近 30 天日均活跃地址总数分别为 14.89 万和 7.05 万个，远高于以太坊的 4.14 万个，但其活跃地址的标准差也远高于以太坊，这意味着这两条公链上 DApp 的“马太效应”更明显，活跃用户向头部应用集中，且部分应用受到“羊毛党”的影响也较大。相反，以太坊上 DApp 的用户分布则更均匀，也即整体生态的活跃度更平均。此外，波场 DApp 的用户分布情况也与以太坊类似。

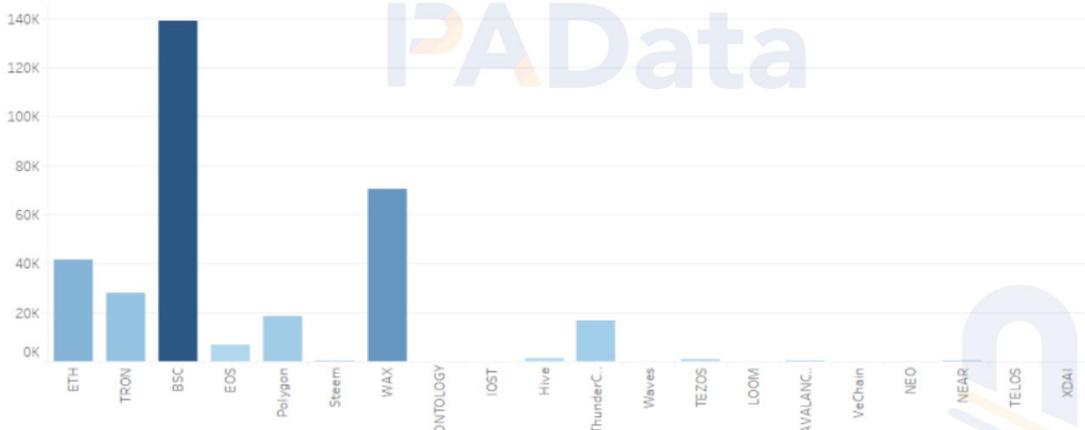
各公链（含Layer2）预估年DApp活跃地址数

最近30天各链DApp活跃地址数标准差

标准差越大，代表链上各DApp的日活地址分布越离散，差异越高。

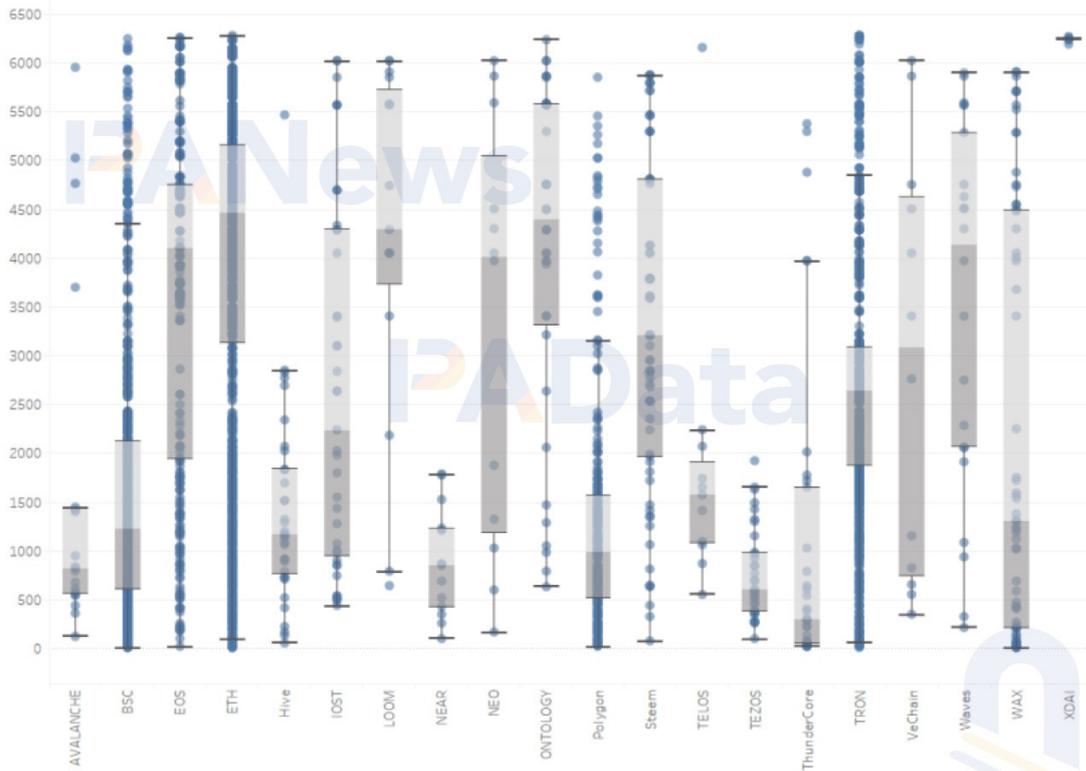


最近30天各链DApp日活跃地址总数



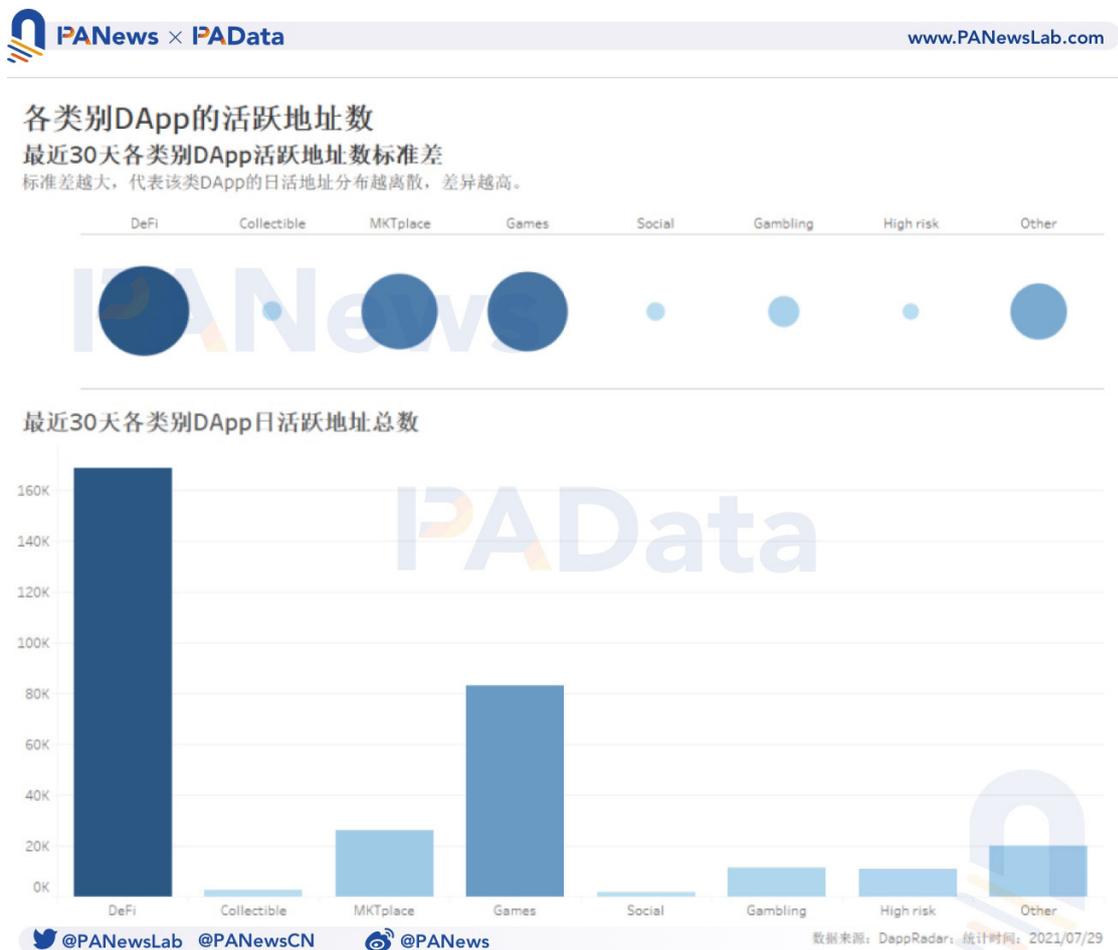
按照最近 30 天的活跃用户数量对 DApp 进行排名后可以发现，AVALANCHE、NEAR、TEZOS 上的 DApp 平均排名比较靠前，而 EOS、以太坊、Loom、NEO、Ontology、Waves 上的 DApp 排名比较分散，50% 的 DApp 排名在 4000 名以后，“长尾效应”十分显著。

各公链（含Layer2）DApp用户排名分布概况



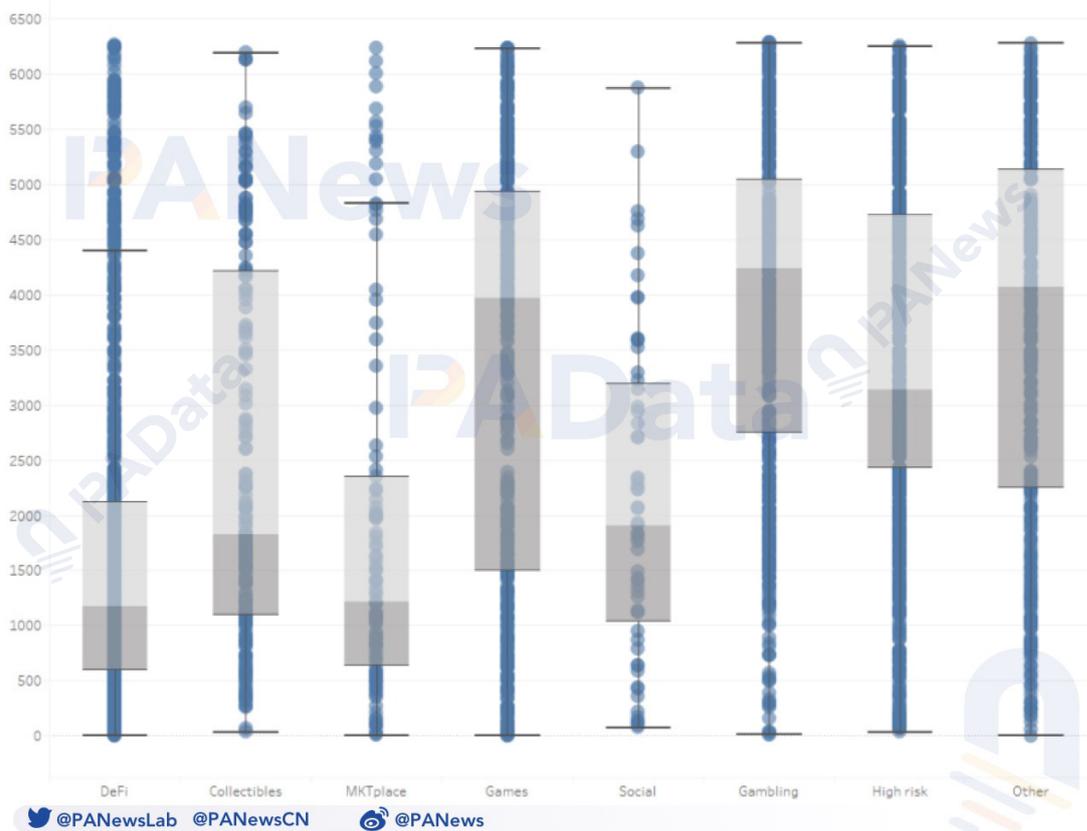
3、不同类别的 DApp 用户活跃度概况

DeFi 聚集了当前绝大多数活跃用户，日活跃地址总数达到 16.87 万个，约占整体的 52%。其次，游戏和市场（NFT 等通证资产交易市场）类 DApp 的活跃用户也较多，日活跃地址总数分别为 8.31 万个和 2.61 万个，约占整体的 26% 和 8%。但是，这三类 DApp 活跃地址数的标准差也是所有类别中最高的，这意味着，这三类 DApp 内部的活跃用户数量分布差距较大，活跃用户向头部应用集中的现象更明显。



从近期活跃度排名来看，DeFi 和市场（NFT 等通证资产交易市场）类 DApp 的排名相对集中，且平均排名靠前，50% 的 DApp 都排名在 1200 名以内。相反，卡牌收集（NFT）和游戏类的 DApp 活跃度排名较分散，内部差异大，但 50% 的卡牌收集（NFT）类 DApp 都在 1800 名以内，而 50% 的游戏类 DApp 则在 4000 名以外，头部游戏应用仍然较少。博彩和高风险类 DApp 的平均活跃度也不高，平均排名都比较靠后。

各类别DApp用户排名分布概况



二. 六大类 DApp 用户行为分析

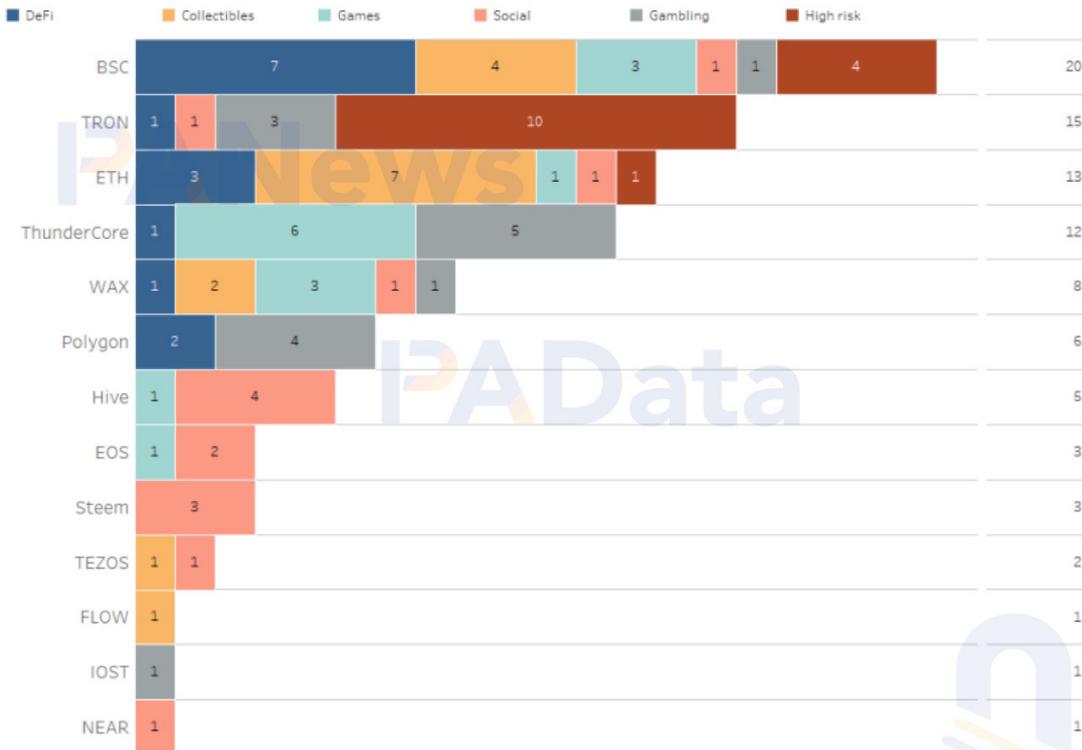
1. 抽样方法及样本概况

PADData 分别抽取了 DeFi、卡牌收集 (NFT)、游戏、社交、博彩和高风险这 6 大类中最近 30 天活跃地址数最多的 15 个 DApp, 以期从更微观的层面进一步观察这些受到用户青睐的 DApp 的现状。

90 个近期受到用户青睐的 DApp 中, 有 20 个搭建在 BSC 上, 15 个搭建在波场上, 13 个搭建在以太坊上, 12 个搭建在 ThunderCore 上, 四者合计约占样本总数的 2/3。其余公链上的热门 DApp 数量均不到 10 个。

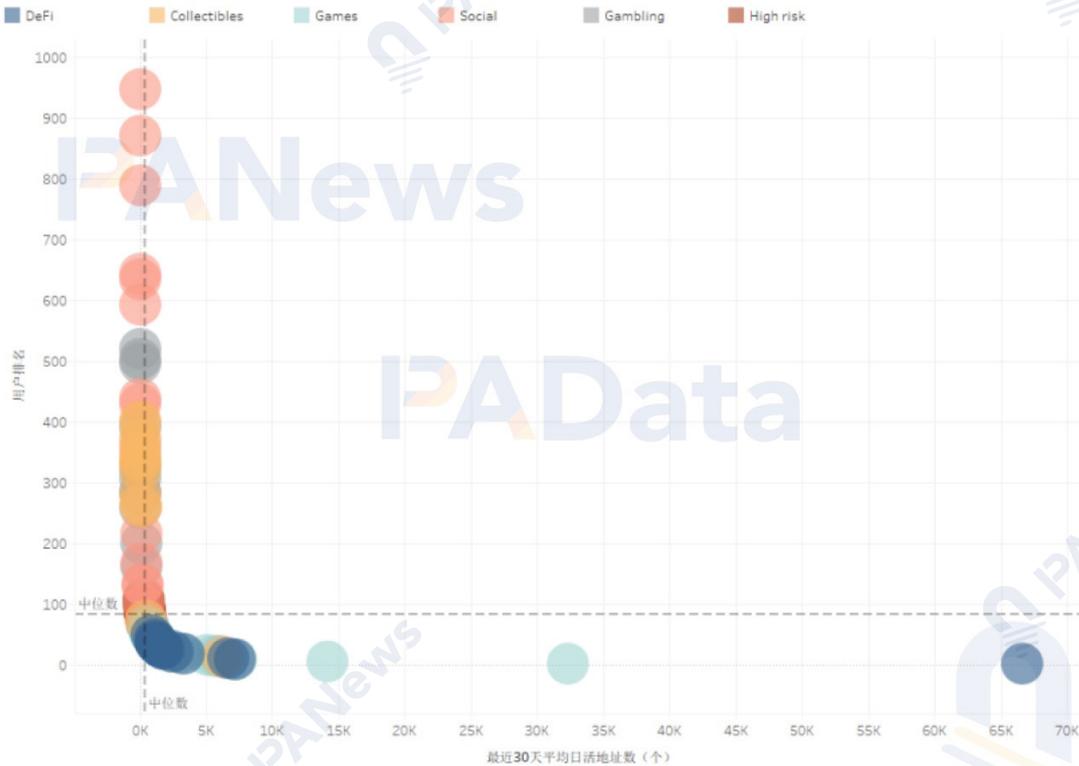
按类别看，BSC 上共有 7 个 DeFi 近期用户活跃度在同类别中较高，以太坊上有 7 个卡牌收集（NFT）DApp 近期用户活跃度在同类别中较高，ThunderCore、Polygon 上则主要是博彩类 DApp 受到用户青睐，波场上是高风险项目受到用户青睐。这与各条公链各类 DApp 的基数大小不完全相同，这亦或意味着，与 DApp 生态刚发展阶段一样，各公链主导类 DApp 仍然不代表着用户行为的偏好方向，即在用户活跃度等方面并非最高。

各类别日活地址数最多的15个DApp的基本概况



这 90 个近期受到用户青睐的各类 DApp 的平均（中位数）日活地址数为 384 个，平均（中位数）排名为 83 名。而活跃度前 25% 的 DApp 能达到日活地址 1335 个，排名进入 33 名，这些 DApp 中包含多个 DeFi 和游戏应用。用户活跃度较高的 DApp，其活跃程度与该类别 DApp 的基础活跃度基本一致，也即 DApp 的活跃度受到板块的影响较大。

各类别日活地址数最多的15个DApp的用户概况

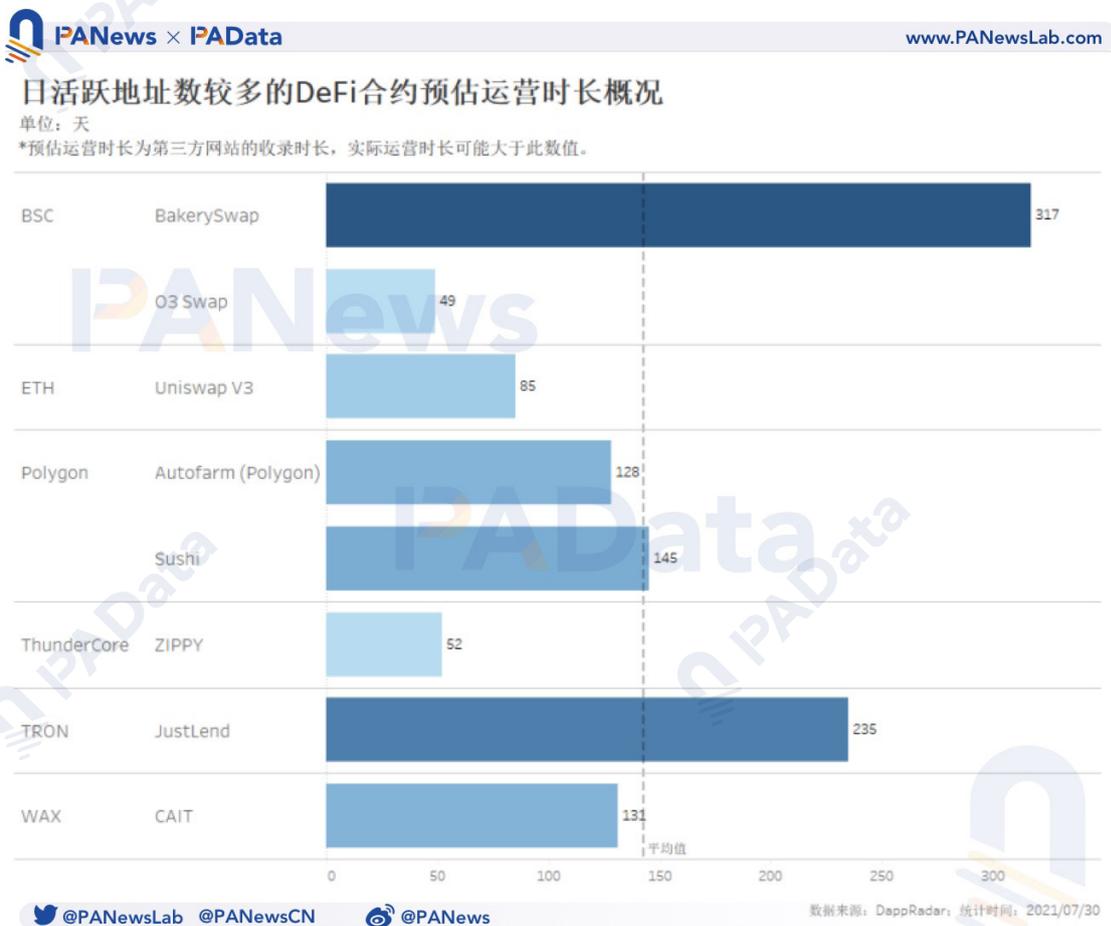


2、DeFi 类 DApp 的运营及用户行为概况

2.1 各 DApp 的运营时长及发展模式分析

15 个近期刊活地址数最多的 DeFi 中仅 8 个有详细的用户行为数据，PancakeSwap、Autofarm (BSC)、ShibaSwap、Pancake Bunny、ApeSwap、Biswap、1inch (以太坊) 都缺失了用户行为数据，因此，关于 DeFi 的用户分析将基于数据完整的 8 个 DeFi 合约展开。

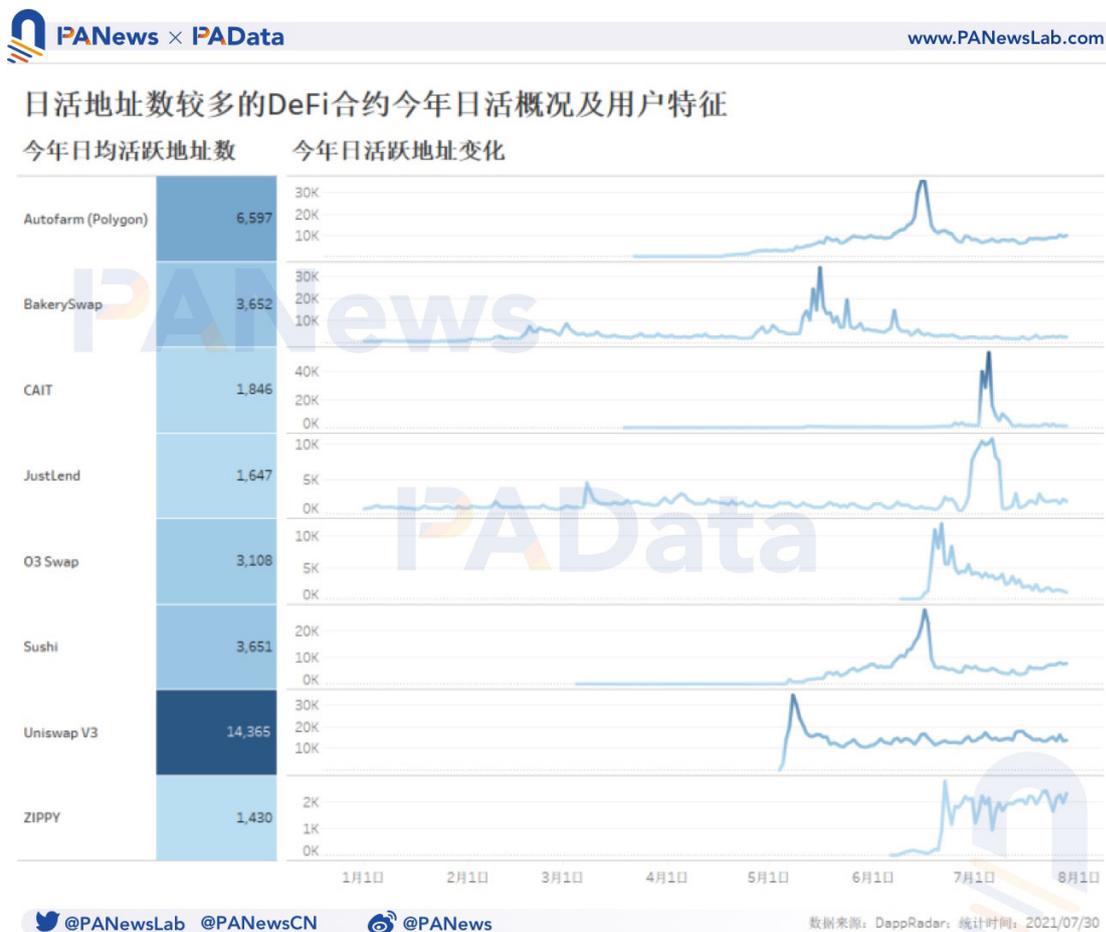
根据第三方数据网站首次录得链上数据的时间，可以预估该合约运营的时间（实际运营时间可能大于此数值），时间越短，说明该板块的 DApp 迭代发展就越快，通常短期内就能获得大量用户，相反，时间越长，则意味着该板块的 DApp 往往需要长期积累才能积累较多用户。根据统计，8 个 DeFi 的平均（中位数）运营天数为 129.5 天，是 6 大类中平均运营天数较少的一类，发展模式偏向快速迭代。其中，O3 Swap、Uniswap V3 和 ZIPPY 的运营时间都不足 100 天，发展十分迅速。



2.2 各 DApp 的日活跃地址数及其分布模式

这 8 个 DeFi 今年的平均（中位数）单日活跃地址数约为 3380 个，是 6 大类中平均日活水平较高的一类。其中，Uniswap V3 今年的日均活跃地址数达到了 1.44 万个，是观察范围内最活跃的 DeFi，其次 Autofarm (Polygon)、BakerySwap 和 SushiSwap (Polygon) 的日活地址也都超过了 3000 个，是比较活跃的 DeFi。

从今年日活地址的变化趋势来看，多个 DeFi 的日活表现出明显的“单峰”形态，即在短期内（通常是一周），日活地址数快速达到峰值，随后快速回落至此前水平，比如 Autofarm (Polygon)、CAIT、JustLend、O3 Swap、SushiSwap (Polygon)。“单峰”形态或表明 DeFi 的日活受到特殊事件（如营销事件）的影响较大。仅 Uniswap V3 和 ZIPPY 保持了较长一段时间的稳定活跃度，日活地址数趋平。

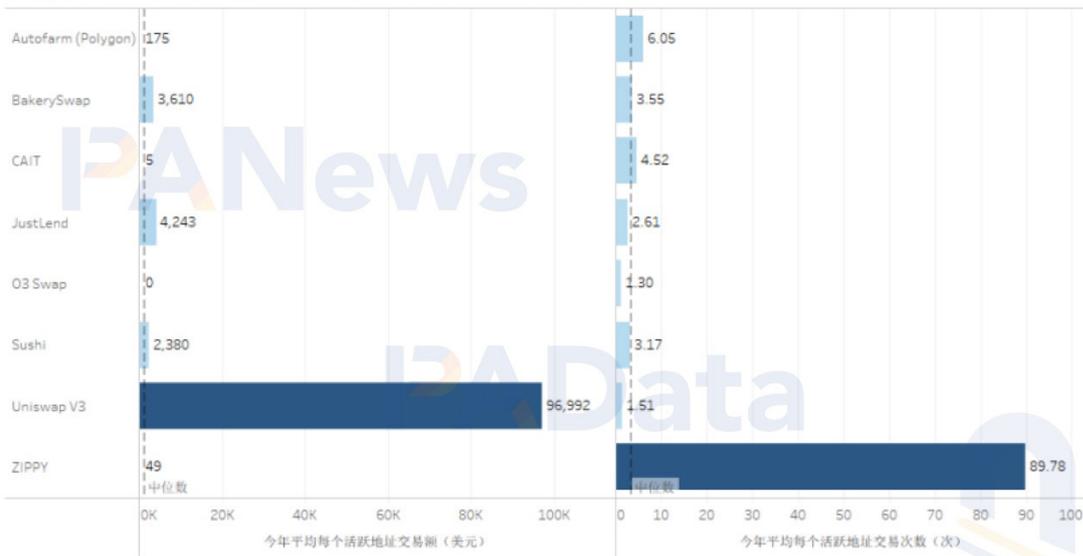


2.3 各 DApp 的用户交互行为分析

从用户的交互模式来看，8 个 DeFi 今年平均（中位数）每日每个活跃地址的交易额为 1278 美元，如两年前 DApp 发展初期一样，DeFi 的单客交易额仍然是所有类别中最高的。其中，Uniswap V3 今年平均每个活跃地址的交易量达到了约 9.70 万美元，远高于观察范围内的其他 DeFi。

8 个 DeFi 今年平均（中位数）每日每个活跃地址的交易次数约为 3.4 次，与 6 大类 DApp 的平均水平基本接近，用户交互频次中等。其中，ZIPPY 今年平均每个活跃地址的交易次数达到了 89 次，远超其他观察范围内的其他 DeFi，同时也远超 6 大类 DApp 的平均水平，属于超高频交互，但考虑到交易金额，不排除其受到机器人交易的影响。

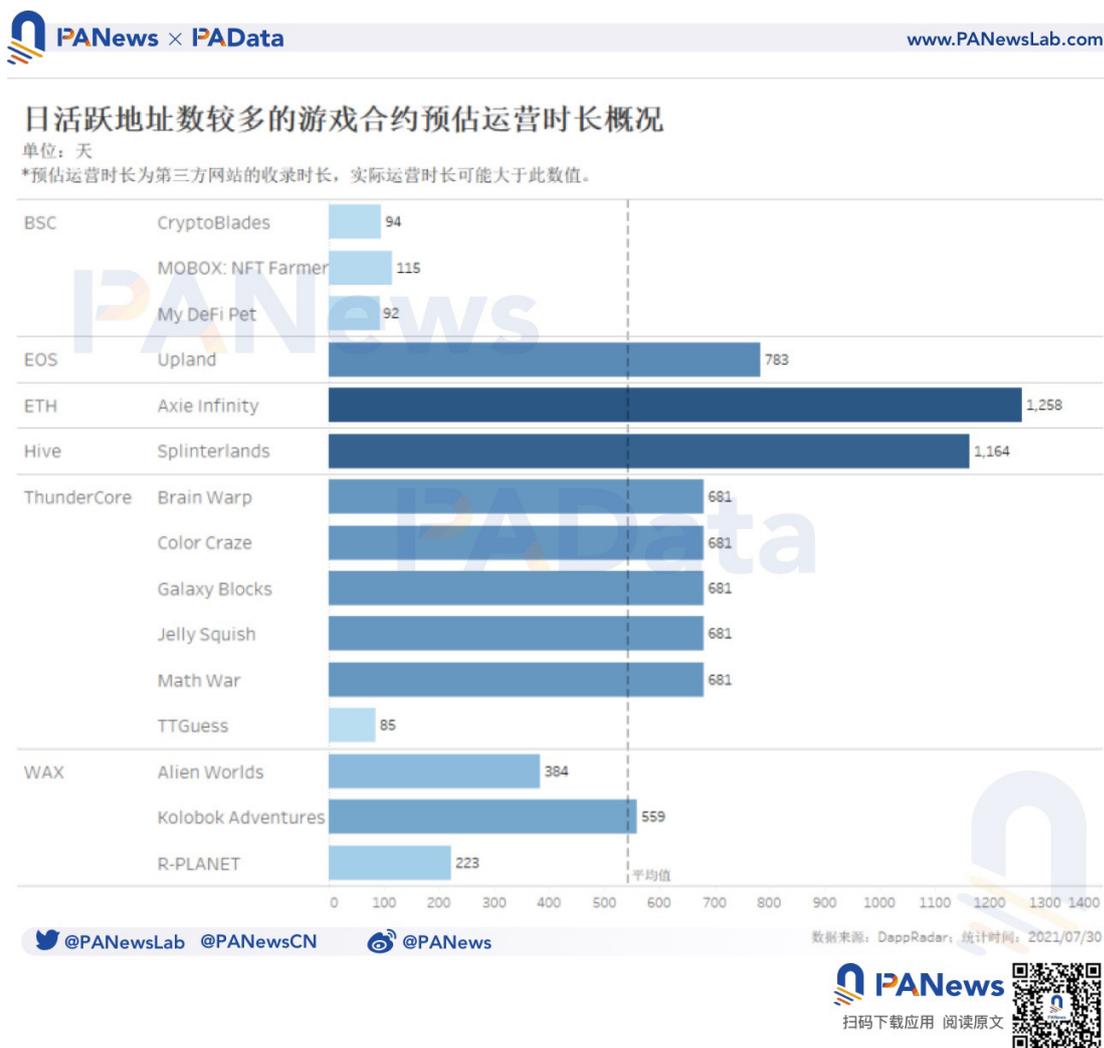
日活地址数较多的DeFi合约今年链上交互概况



3、游戏类 DApp 的运营及用户行为概况

3.1 各 DApp 的运营时长及发展模式分析

15 个游戏合约的平均（中位数）预估运营时长为 681 天，高于 6 大类 DApp 的平均运营时长，其发展模式偏向于长期积累。如近期大火的 Axie Infinity 的运营时间是热门游戏中最长的，达到了 1258 天，其爆发是长期积累的结果。Hive 上的 Splinterlands 和 EOS 上的 Upland 也是较为“长寿”的游戏。不过，BSC 上 3 款游戏的运营时间都在 90 天至 120 天之间，发展时间较短，产品迭代速度最快。



3.2 各 DApp 的日活跃地址数及其分布模式

从日活地址数量来看，15 款游戏今年的平均（中位数）日活地址数约为 5096 个，是 6 大类中平均日活水平最高的一类。其中，Alien Worlds 今年的日活达到了 13 万个，是 90 个热门 DApp 中日活水平最高的一个应用。其次，CryptoBlades、Upland 和 Galaxy Blocks 今年的日活地址数也超过了 1 万个，是游戏中用户较为活跃的应用。

从今年日活地址的变化趋势来看，多款游戏表现出了持续增长的态势，如 Axie Infinity、Alien Worlds、Galaxy Blocks、Jelly Squish、Upland、TTGuess。与“单峰”形态的日活走势不同，持续增长态势意味着游戏用户的黏性更强，受到特殊事件（如营销事件）的影响更小。



3.3 各 DApp 的用户交互行为分析

从用户的交互模式来看，15 款游戏中录得交易额的较少，在有交易额数据的 7 款游戏中，仅 MOBOX:NFT Farmer 今年平均每个活跃地址的交易额达到 11.89 万美元，其余大多不足 100 美元。交易额的差异与游戏机制有关，交易额最高的 MOBOX:NFT Farmer 结合了 DeFi 玩法，所以与合约的交互涉及的金额较大，而其他多数游戏主要是 NFT 的场外交易，因此与合约的交互涉及很小或不涉及金额。

对游戏而言，观察用户与合约的交互次数也许更能反映用户的活跃情况。根据统计，15 款游戏今年平均每个活跃地址的交易次数为 6.3 次，略高于 6 大类 DApp 的平均水平，属于较高频交互模式。



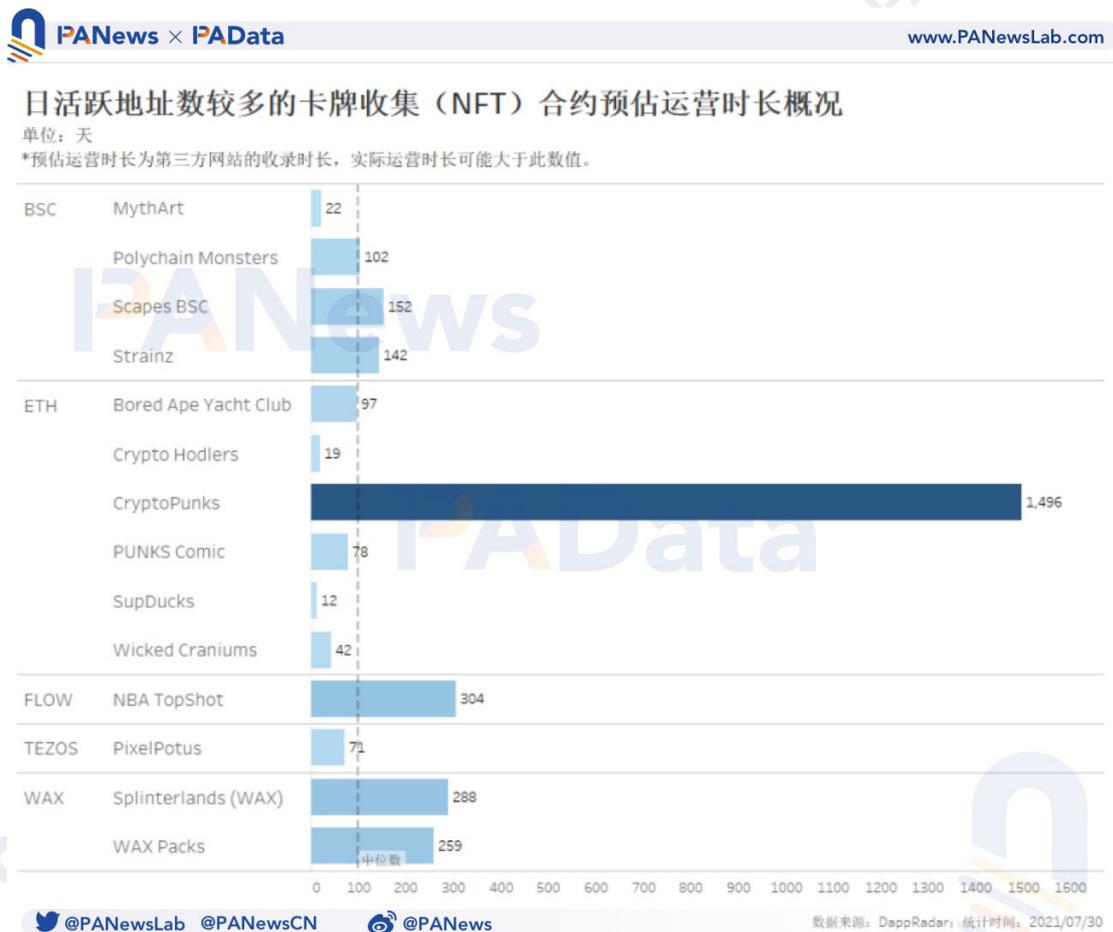
@PANewsLab @PANewsCN @PANews

PANews 扫码下载应用 阅读原文

4、卡牌收集（NFT）类 DApp 的运营及用户行为概况

4.1 各 DApp 的运营时长及发展模式分析

15 款卡牌收集（NFT）应用的平均（中位数）运营时长约 99.5 天，远低于 6 大类 DApp 的平均水平，产品迭代较快。其中，尤其是 MythArt、Crypto Hodlers 和 SupDucks，运营时长都不足 1 个月，但日活水平已经进入细分类别的前 15 位，尤其是 MythArt，日活水平已经挤进细分类别的前 3，发展十分迅猛。不过，值得关注的是，近期销售火爆的几款 NFT，如 Crypto Punks 和 NBA Top Shot 的运营时间是 15 个卡牌收集（NFT）应用最长的，前者超过 4 年，后者也接近 1 年。“老牌”应用的爆发带动了 NFT 版块走强，其他新兴应用乘势崛起。



@PANewsLab @PANewsCN @PANews

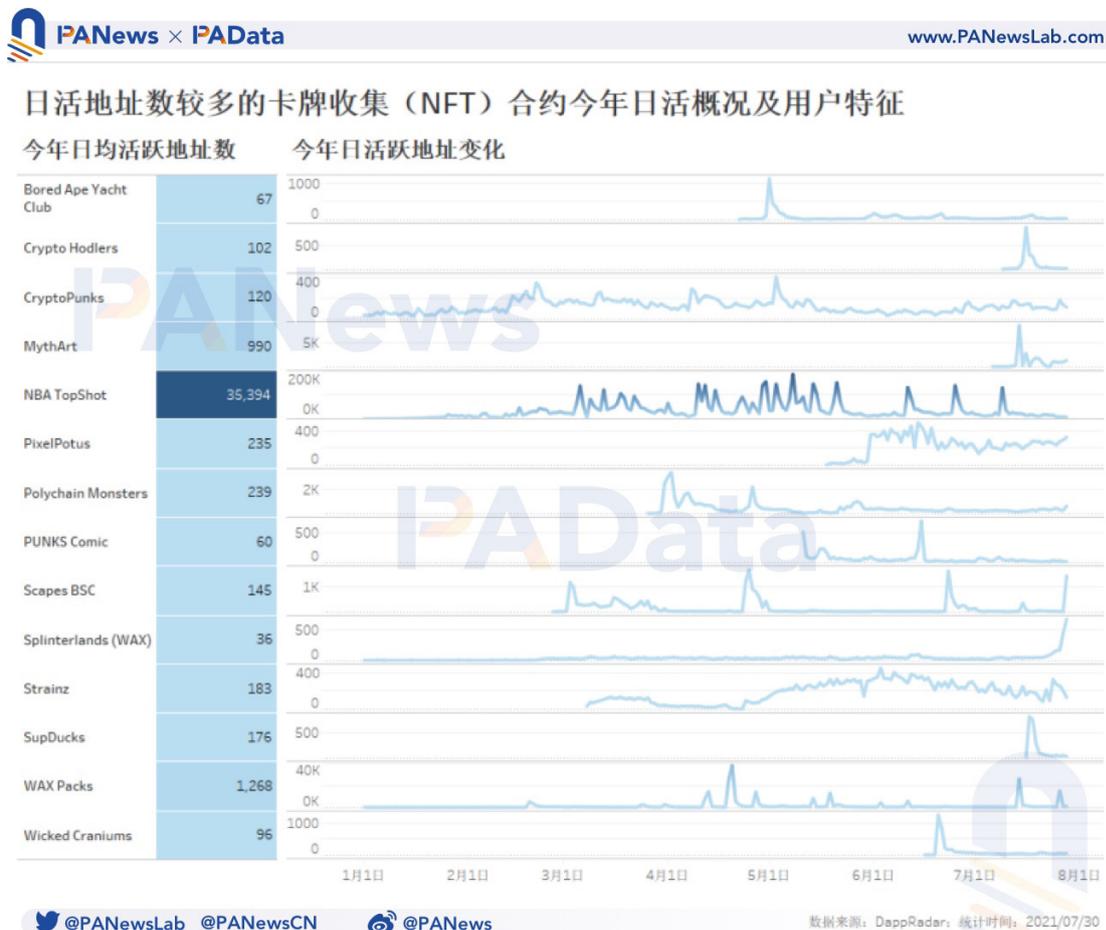
PANews
扫码下载应用 阅读原文



4.2 各 DApp 的日活跃地址数及其分布模式

这 15 个卡牌收集 (NFT) 应用的平均 (中位数) 日活地址数约为 160 个, 远低于 6 大类 DApp 的平均水平, 用户整体活跃度较低。除 NBA Top Shot 今年的平均日活地址数达到 3.54 万个以外, 其余应用的日活地址数都较低, 其中, 近日交易额较高的 Bored Ape Yacht Club 和 Wicked Craniums 今年的平均日活地址数都不足 100 个。

从今年日活地址的变化趋势来看, 多个应用表现出“间断性单峰”形态, 与 DeFi 表现为明显的“单峰”形态不同, 这些卡牌收集 (NFT) 应用的日活地址数在年内多次出现峰值, 波动性较大, 如 NBA Top Shot、Polychain Monsters、PUNKS Comic、Scapes BSC、WAX Packs, 这或受到 NFT 首次发售的影响。另外还有部分卡牌收集 (NFT) 应用的日活地址数表现为“单峰”形态, 如 Bored Ape Yacht Club 和 Wicked Craniums 等, 当热度下降后, 这些应用的日活地址数量也较难维持。



@PANewsLab @PANewsCN @PANews

PA News
扫码下载应用 阅读原文

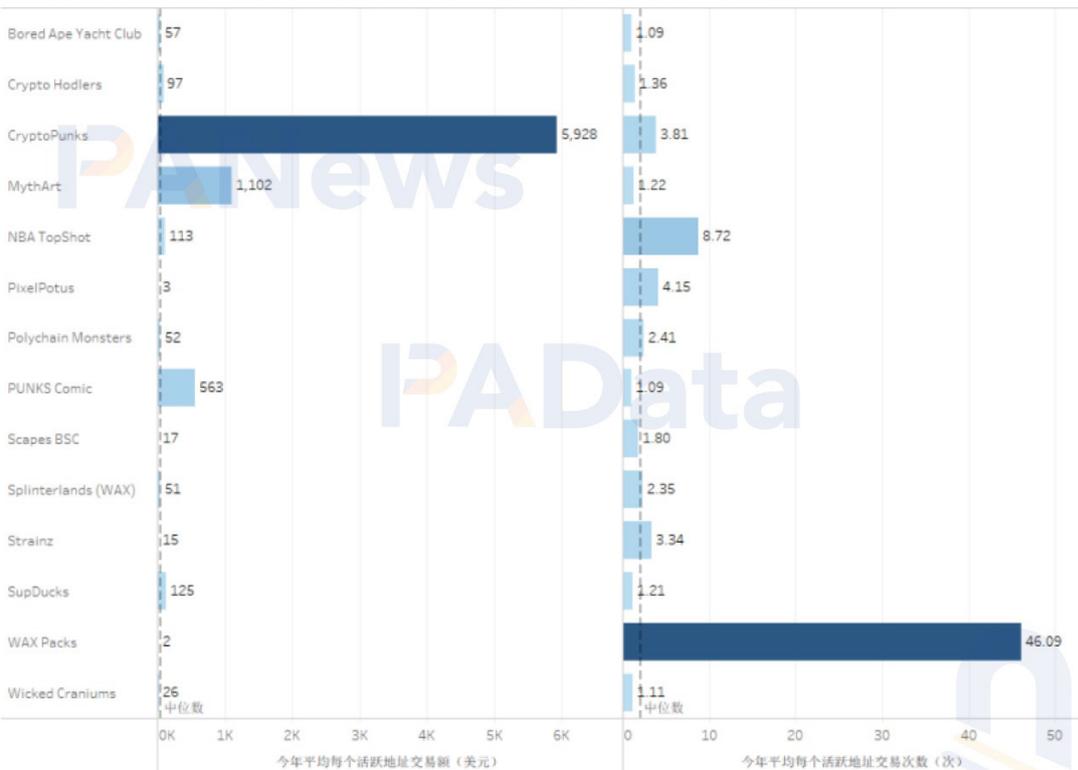


4.3 各 DApp 的用户交互行为分析

从用户的交互模式来看，15 个卡牌收集（NFT）应用今年平均每个活跃地址的交易额为 54 美元，远低于 6 大类 DApp 的平均水平。其中，除了 CryptoPunks 今年平均每个活跃地址的交易额达到 5928 美元和 MythArt 达到 1102 美元以外，其余大部分应用的今年平均每个活跃地址的交易额都不足 500 美元。

这些卡牌收集（NFT）应用今年平均每个活跃地址的交易次数为 2.1 次，同样低于 6 大类 DApp 的平均水平。其中，WAX 今年平均每个活跃地址的交易次数最多，约为 46 次，其余均不足 10 次，用户交易频次较低。

日活地址数较多的卡牌收集（NFT）合约今年链上交互概况



5、博彩与高风险类 DApp 的运营及用户行为概况

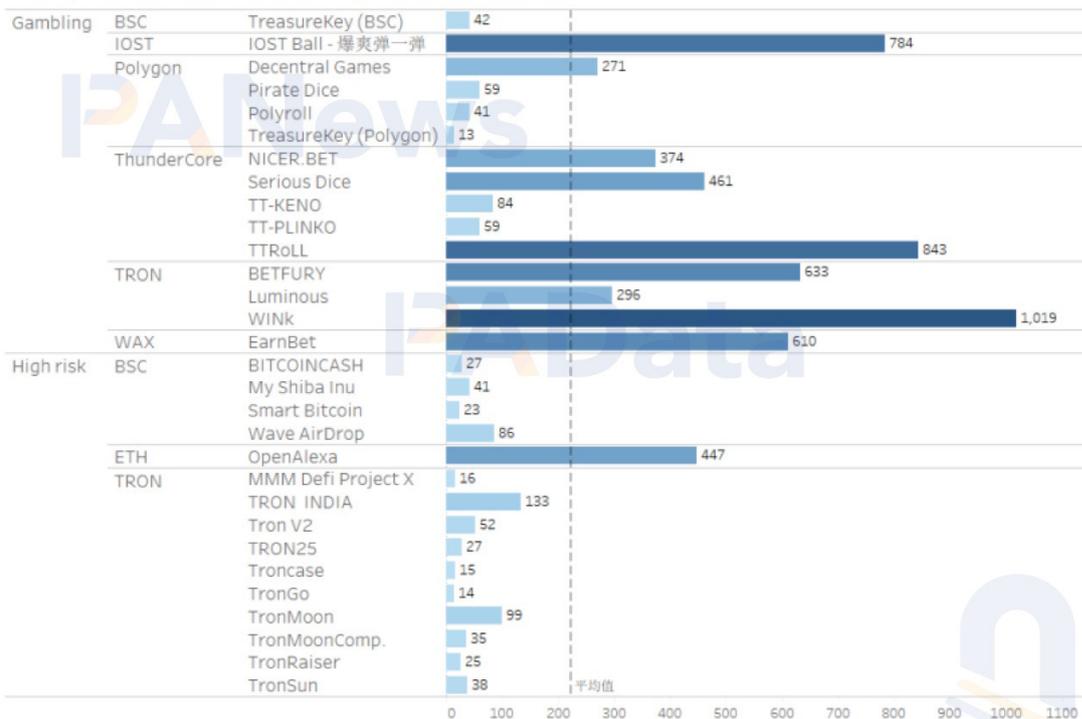
5.1 各 DApp 的运营时长及发展模式分析

15 个博彩应用的平均（中位数）预估运营时长约为 296 天，15 个高风险应用的平均（中位数）预估运营时长约为 35 天，两者均低于 6 大类 DApp 的平均水平，尤其是高风险应用的运营时间，是所有类别中最短的。博彩类 DApp 的发展模式属于快速迭代型，而高风险类 DApp 的发展模式则属于超快速迭代型。

日活跃地址数较多的博彩与高风险合约预估运营时长概况

单位：天

*预估运营时长为第三方网站的收录时长，实际运营时长可能大于此数值。



5.2 各 DApp 的日活跃地址数及其分布模式

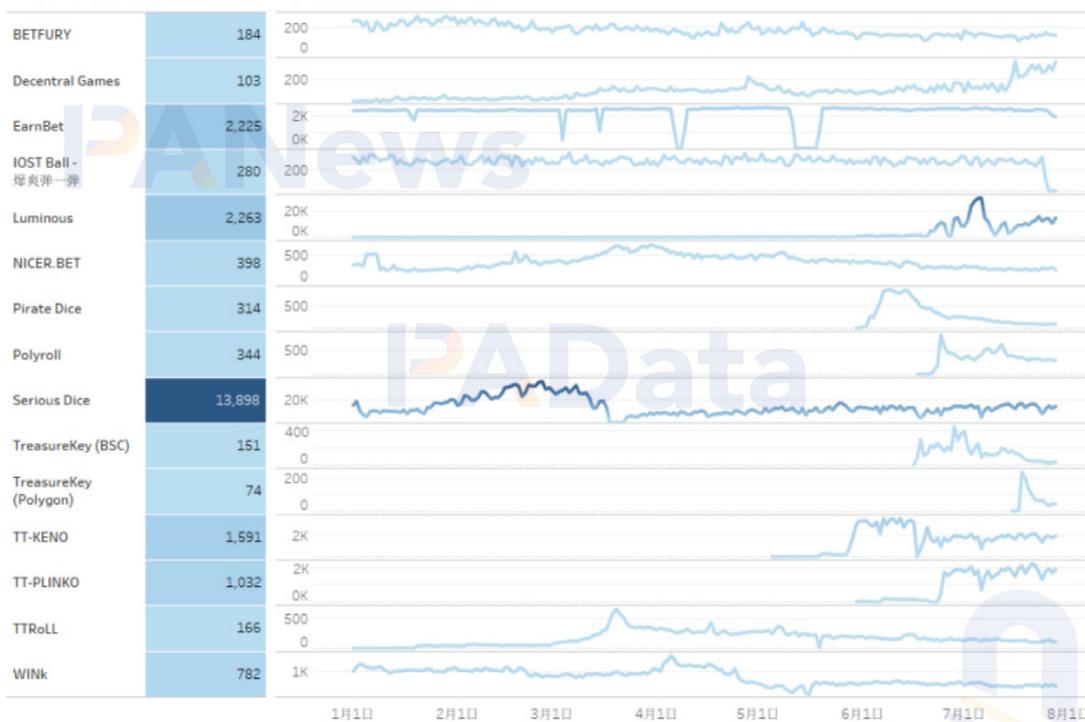
从日活情况来看，15 个博彩合约今年的平均（中位数）单日活跃地址数约为 344 个，是 6 大类中平均日活水平较低的一类。但其中也有个别应用的日活水平较高，比如 Serious Dice，今年的平均日活达到了 1.39 万个，另外，EarnBet、Luminous、TT-KENO、TT-PLINKO 今年的平均日活也都超过了 1000。博彩类 DApp 的日活水平两极分化较明显。

而且从日活变化的趋势来看，多个博彩类 DApp 的日活走势反而相对平稳，比如 BETFURY、IOST Ball、NICER.BET、TT-PLINKO 等，其他个别应用即使在出现峰值后，回落的速度和幅度也相对温和，比如 TTRoll、WINK、TT-KENO 等。

日活地址数较多的博彩合约今年日活概况及用户特征

今年日均活跃地址数

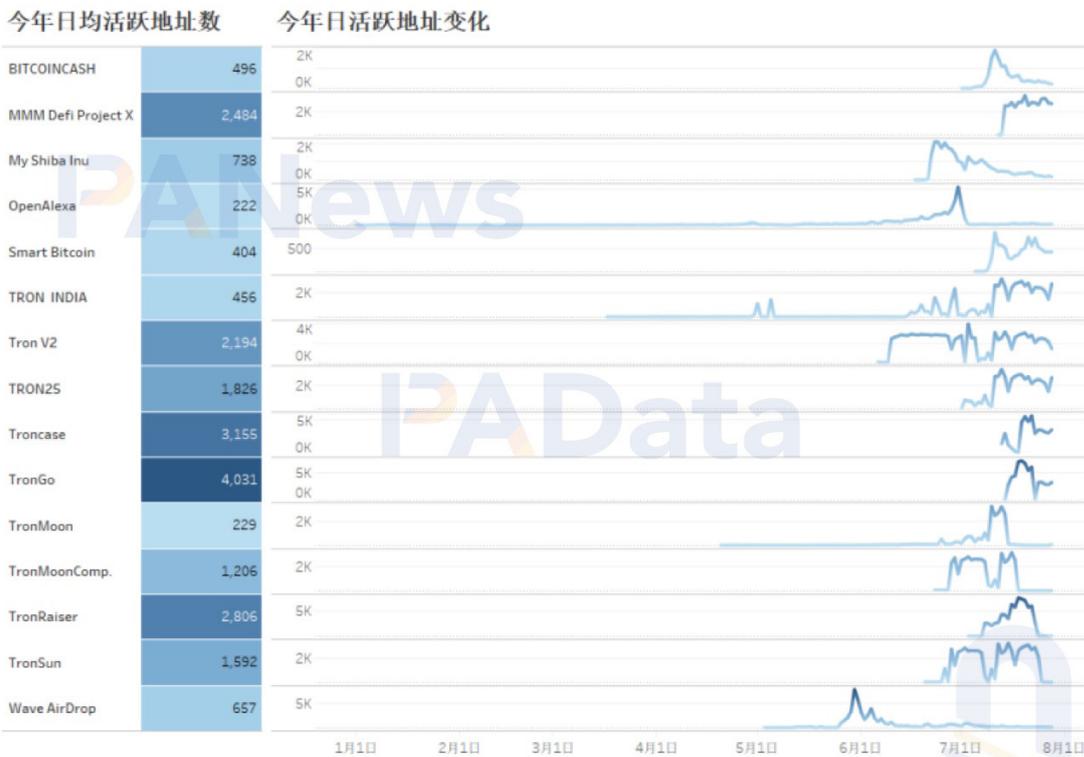
今年日活跃地址变化



15 个高风险合约的日活情况则相反，今年的平均（中位数）单日活跃地址数约为 1206 个，与 6 大类 DApp 的平均水平接近。其中，TronGo、Troncase、TronRaiser 等 8 个 DApp 今年的平均日活水平都超过了 1000 个。

由于多个合约的运营时间较短，高风险应用的日活趋势并不十分明显，从少数运营时间超过 3 个月的项目来看，整体日活走势也表现为“单峰”形态，在短期内（通常是一周），日活地址数快速达到峰值，随后快速回落至此前水平，比如 OpenAlexa、TronMoon、Wave Air Drop。

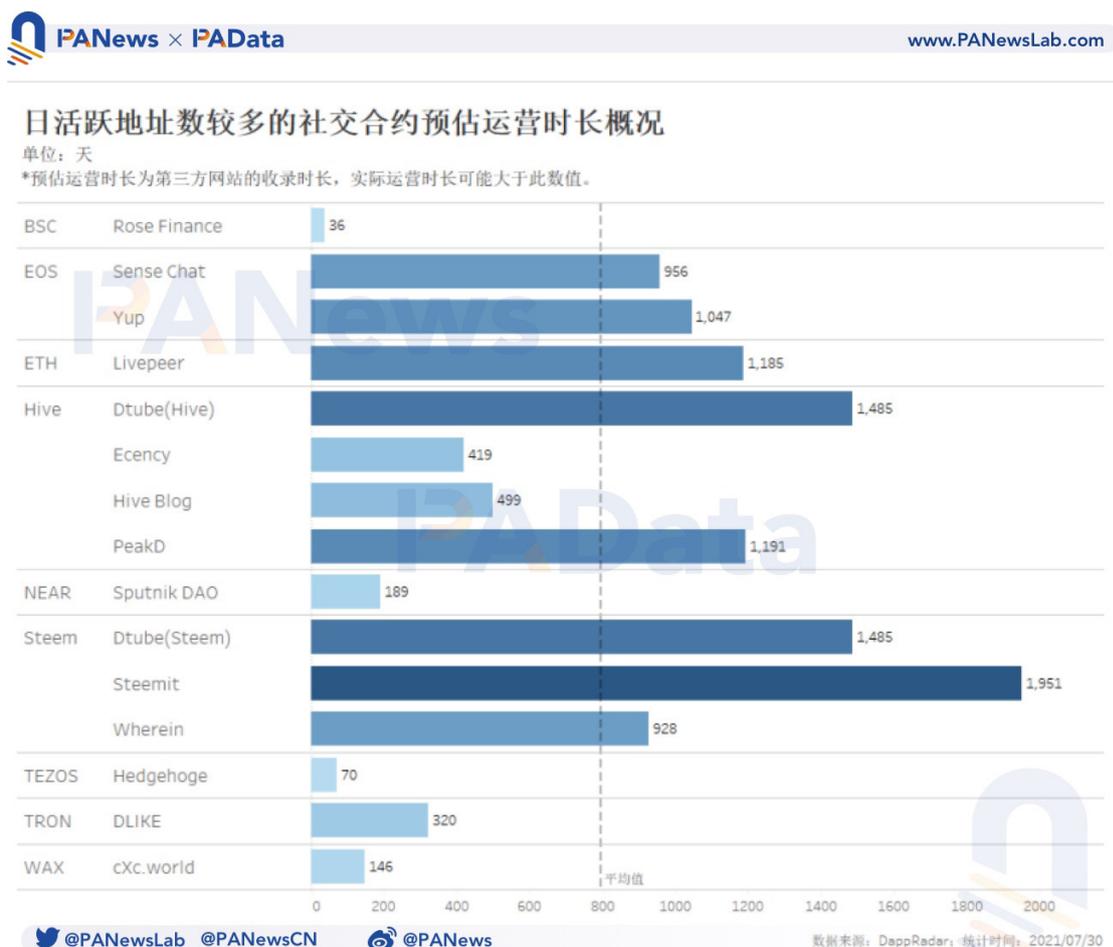
日活地址数较多的高风险合约今年日活概况及用户特征



6、社交类 DApp 的运营及用户行为概况

6.1 各 DApp 的运营时长及发展模式分析

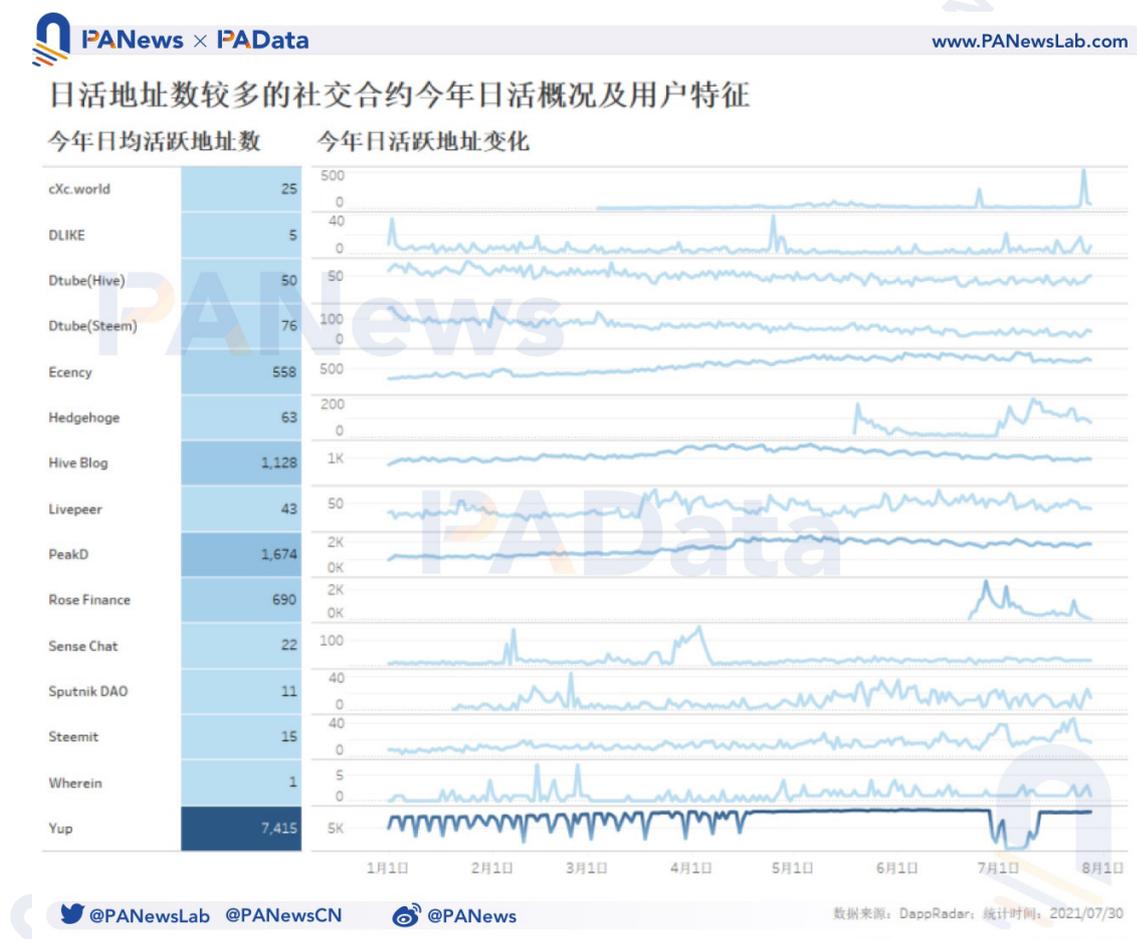
15 个社交类 DApp 的平均（中位数）预估运营时间约为 928 天，远高于 6 大类 DApp 的平均水平，且是其中平均运营时长最长的一类。其中，Steemit、Drube (Steem)、Dtube (Hive)、PeakD、Livepeer 和 Yup 的预估运营时长都在 3 年左右。其他社交应用即使运营时长低于类别均值，但也基本持续了 3 个月至 1 年。可见，社交类 DApp 的发展多依靠长期积累，新应用较难在短时间内获得突破。



6.2 各 DApp 的日活跃地址数及其分布模式

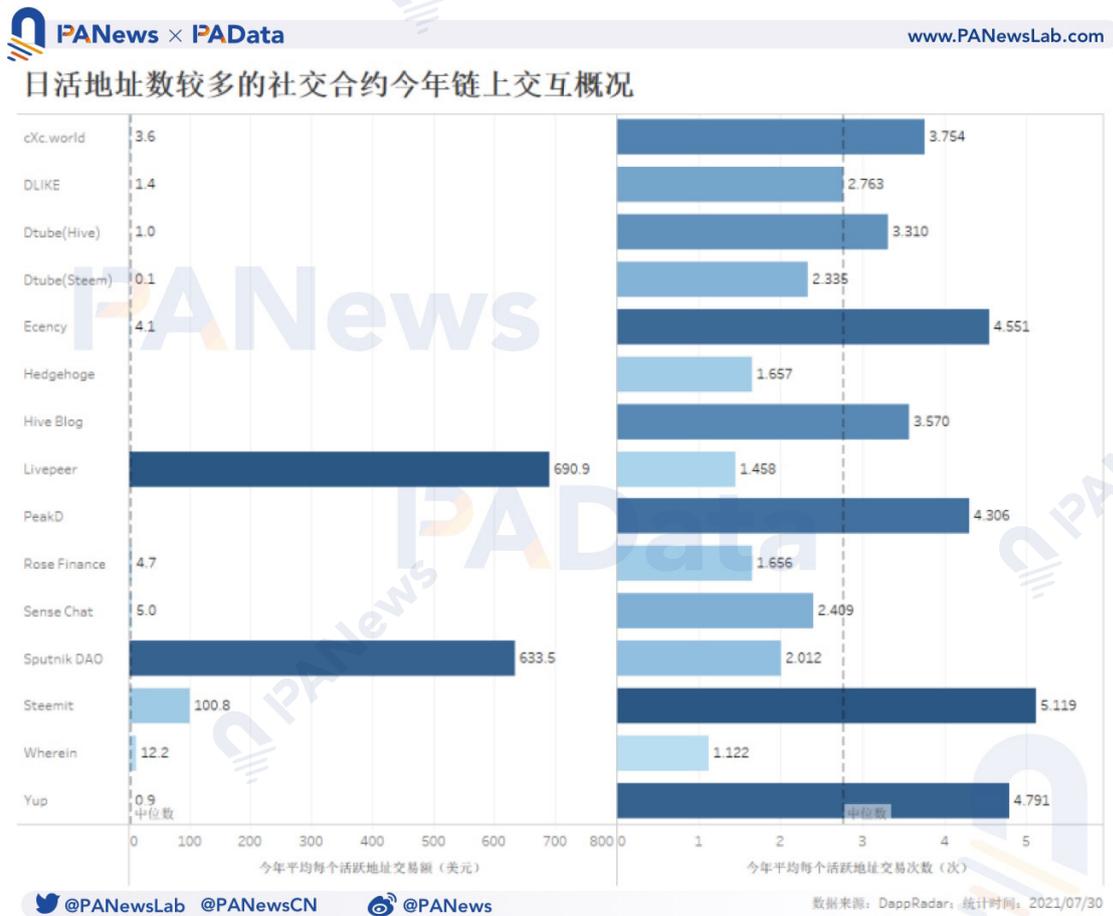
15 个社交应用今年的平均（中位数）单日活跃地址数约为 50 个，是 6 大类 DApp 中平均日活最低的一类。不过，值得关注的是，Yup、PeakD 和 Hive Blog 今年的平均日活都超过了 1000 个。

从日活地址数量的变化来看，多个社交应用在今年走出了稳中有升的趋势，比如 Dtube (Hive)、Ecency、Hive Blog、PeakD、Steemit、Livepeer，是所有类别中日活发展较为健康的一类。



6.3 各 DApp 的用户交互行为分析

15 个社交类 DApp 今年平均（中位数）每日每个活跃地址的交易额为 3.6 美元，今年平均（中位数）每日每个活跃地址的交易次数为 2.8 次，与 6 大类 DApp 的平均水平相比，社交类应用的用户多进行低频小额交互。



三 . 结论与讨论

1、DApp 近两年的发展格局变化

以太坊、波场和 BSC 是 DApp 数量最多的三条公链，其上 DApp 总数合计占整体的 78%。DeFi、高风险和游戏类 DApp 在数量上占主导，三类总数约占整体的 70%。

最早开始建设 DApp 生态的以太坊、EOS 和波场，其生态格局的变化很小，除以太坊的生态从游戏为主转为游戏、DeFi、高风险、卡牌收集（NFT）多品类共同发展以外，EOS 和波场仍然以博彩和高风险为主。另外，目前公链 DApp 建设表现出一定的差异化趋势，多数以 DeFi 为主，如 BSC 和 Polygon，少数以游戏和卡牌收集（NFT）为主，如 WAX 和 Ontology。

BSC 和 WAX 的 DApp 日活跃地址总数远高于以太坊，但这两条公链上 DApp 的“马太效应”更明显，活跃用户向头部应用集中。相反，以太坊上 DApp 的用户分布则更均匀，也即整体生态的活跃度更平均。

DeFi 聚集了当前绝大多数活跃用户，日活跃地址约占整体的 52%。其次，游戏类 DApp 的活跃用户也较多，日活跃地址占比约 26%。但是，这两类 DApp 内部的活跃用户数量分布差距较大，活跃用户向头部应用集中的现象更明显，而且从活跃度排名分布来看，游戏类的头部应用数量远小于 DeFi。另外，博彩和高风险类 DApp 尽管在数量上较多，但平均活跃度排名均靠后，从这一点而言，这两类已不属于主流应用。

从抽样的 6 大类 90 个近期日活地址较多的 DApp 的整体情况来看，与两年前 DApp 生态刚发展阶段一样，各公链主导类 DApp 仍然不代表着用户行为的偏好方向，且 DApp 的活跃度受到板块的影响较大。

2、各类 DApp 的发展模式、活跃用户规模及用户交互模式

DeFi 类 DApp 的基本特征是产品迭代较快，用户高度活跃，且用户的交易模式属于中频高额交易。多个 DeFi 的日活趋势表现为明显的“单峰”形态，即在短期内（通常是一周），日活地址数快速达到峰值，随后快速回落至此前水平，这或表明 DeFi 的日活受到特殊事件（如营销事件）的影响较大。

游戏类 DApp 的基本特征是产品依靠长期积累，迭代较慢，用户活跃度极高，用户的交互模式属于较高频小额交易。多款游戏的日活趋势表现为持续增长，用户粘性更强。

卡牌收集（NFT）类 DApp 的基本特征是产品迭代极快，但 Crypto Punks 和 NBA Top Shot 这两个运营时间分别超过 4 年和 1 年的“老牌”应用的爆发带动了 NFT 版块走强，其他新兴应用乘势崛起。此类 DApp 的用户活跃度低，用户的交互模式多为低频小额交互。

博彩类 DApp 的基本特征是产品迭代快，用户总体活跃度较低，用户多为高频大额交互，但多款博彩类应用的日活走势相对平稳。高风险类 DApp 的基本特征是产品超快速迭代，但用户活跃度中等，多为低频小额交互。

社交类 DApp 的基本特征是产品发展依赖长期积累，日活较高的多个合约的运营时长都在 1 年以上，新应用较难在短时间内获得突破。今年多个应用的日活地址数稳中有升，发展趋势较为健康。但当前用户整体活跃度较低，多为低频小额交易。