

## 元宇宙迭代历程



1992年

1992年由美国科幻作家尼尔·史蒂芬森(Neal Stephenson)写的小说《雪崩》提出“元宇宙”概念。



2021年3月

Roblox公司2021年3月上市，招股书中重新定义了“元宇宙”概念，引发了人们对于未来虚拟数字世界的讨论和遐想。



2021年4月

2021年4月，美国歌手Travis Scott在《堡垒之夜》游戏中举办了一场“沉浸式”的演唱会，超过1200万名玩家前往“现场”观看。



2021年10月

2021年7月，Facebook称将在5年内把公司打造成元宇宙企业，并于同年10月正式更名为Meta进击元宇宙。

到元宇宙，第一时间会想到VR设备？在Conflux联合创始人，上海树图区块链研究院生态负责人张元杰看来，首先是这些设备作为硬件，足够直观。“现在不少人说起元宇宙，就是真人头戴VR沉浸式头盔的画面。这种直观的画面，往往更容易满足人们对于未知的想象。”

这一类设备先入为主，也离不开一些相关公司的造势。从2017年开始，VR设备、芯片计算和5G传输成为投资热土，大量资本进入到上述领域。当资本涌入后，相关公司不断地造势，声称未来将要打造一个什么样的世界，而他们投资的这些设备就是进入这个世界的基础。

此前《新民周刊》在报道中也发现，元宇宙作为一个宽泛的概念，其变成虚拟现实的代表，这是一个人为建构的过程。Facebook（脸书）的创始人扎克伯格在2014年收购了一家公司，叫作Oculus，专攻VR一体机。如今，扎克伯格和他的公司不断通过“元宇宙”的提法为自己的VR一体机带货，使得其在相关领域的全球市场份额超过了一半。

在2021年讨论元宇宙，或许首先人们很容易联想到这些设备，这与彼时扎克伯格的一番操作密不可分。可是一年后的今天，如果对于元宇宙的理解还停留在硬件设备的层面，则略显单薄。

一方面，VR一体机及其展现的虚拟现实不能等同于元宇宙；另一方面，元宇宙也不是简单地将VR一体机与当下一些成熟

的游戏结合。

“现在我们已经有很多成功的3A大作游戏，画面、特效和人物细节都愈发成熟。举个例子，侠盗猎车手5、狂野大镖客、我的世界，这三个游戏当中任何一个，结合VR或者AR一体机，它已经比我们了解到目前任何一家所谓的元宇宙公司呈现的效果都要好。”张元杰对《新民周刊》说道。

在上述游戏中，玩家已经可以实现各种交互，包括玩家之间，以及玩家与游戏NPC。甚至，人们在这些游戏中可以做一些更加开放式的行为。如果配上VR一体机或者很好的芯片，那么玩家的体验还能更多样。

“但是，它并不是一个元宇宙的模型。如果元宇宙真的只是这样，那现在已经实现了。当下我们对于某个游戏的体验无论多好，还是局限于这个游戏本身。元宇宙要打破壁垒，不仅仅是虚拟与现实之间的壁垒，还是各个平台数据间的壁垒。”张元杰说，“若还是用游戏举例，在元宇宙的游戏世界里，你可以操纵自己在侠盗猎车手里面的人物，带上你在这个游戏中获取的道具，进入另一个游戏畅行。你玩王者荣耀，你的‘兰陵王’可以进到荒野大镖客中，在这里，你可能又会见到一个来自其他游戏的人。”

在张元杰看来，元宇宙不局限于硬件设备，也不是简单地对成熟的游戏进行再创造。它之所以可能创造巨大经济价值，核心