

## 元宇宙发展历程

- 1979 MUDS、MUSHe 第一个 **文字交互界面** 的、将多用户联系在一起的实时开放式社交合作世界。
- 1986 Habitat 第一个 **2D 图形界面** 的多人游戏环境，首次使用了化身 avatar。也是第一个投入市场的 MMORPG。
- 1992 《雪崩》提出“元宇宙”和“化身”概念。
- 1995 Worlds Incorporate 第一个投入市场的 **3D 界面 MMO**，强调开放性世界而非固定的游戏剧本。
- 2003 **Second Life** 第一个现象级的虚拟世界。人们可以在其中社交、购物、建造、经商。游戏拥有自己的货币“Linden Dollar”。游戏用户 Anshe Chung 通过买卖经营虚拟地产，赢得了一百万美元的现实资产，成为第一个虚拟世界中的百万富翁。
- 2016 **Roblox** 世界最大的多人在线创作游戏。兼容了虚拟世界、休闲游戏和自建内容，游戏中的大多数作品都是用户自行建立的。从 FPS、RPG 到竞速、解谜，全由玩家操控这些圆柱和方块形状组成的小人们参与和完成。
- 2017 **Fortnite《堡垒之夜》** 是全球最受欢迎的游戏之一。作为一款射击类游戏，因特殊的玩法与各种联动彩蛋而在国外有着极高的知名度，已成为现象级游戏。它为玩家带来惊人的视觉效果以及全新的沉浸式技术。
- 2020 **人类社会虚拟化** 的临界点。新冠疫情隔离政策下，全社会上网时长大幅增长，“宅经济”快速发展。线上生活由原先短时期的例外状态成为了常态，人类的现实生活开始大规模向虚拟世界迁移，人类成为现实与数字的两栖物种。
- 2021 **元宇宙元年？** 元宇宙呈现出超乎想象的爆发力，其背后是相关元宇宙要素的“群聚效应”。

## 为什么需要元宇宙？

