



市值 670 亿美元的 “元宇宙第一股”什么来头？

为什么元宇宙现在那么火？这和今年 3 月 12 日纽交所上市的美游戏社交平台“罗布乐思”（Roblox）脱不了干系。

首先，2004 年成立于美国加州的罗布乐思公司自称是“元宇宙第一股”，因为这家公司在 2006 年就已营造出了类似好莱坞电影《失控玩家》（Free Guy）中的“自由城”（Free City）或是《头号玩家》（Ready Player One）中的“绿洲”（Oasis）——一个由像乐高积木般的砖块所建构的网络虚拟世界，它不只是一个线上角色扮演游戏，使用者还可以设计自己的游戏、物品、衣服，同时游玩自己或其他开发者建立的各种游戏。也就是说，罗布乐思公司本身不从事制作游戏的业务，而是提供工具和平台供开发者自由发挥，从而创作沉浸式的 3D 游戏。

在罗布乐思联合创始人及 CEO 大卫·巴斯祖基 (David Baszucki) 看来：“游戏市场很大，社交共同体验市场可能会更大”，两者加在一起，就是一块大蛋糕，这就是罗布乐思诞生的初衷。

罗布乐思的运营模式，就是平台提供易于入手的开发套件，小孩子都可以捏出自己想要的“小游戏”；做好的游戏可以上传平台，用户会像朋友圈一样点赞评论。

值得一提的是，在罗布乐思，每个人都有自己的数字身份来进行社交，甚至平台上获得的 Robux 货币可以与真实货币转换。此外，罗布乐思还支持 VR 设备，增强用户的沉浸感（未来元宇宙的标配之一）。

用巴斯祖基的话来说：罗布乐思创造出现实生活中存在或者不可能实现的东西，并让大家还分享和购买不同的 3D 数字资产。例如，如果你想建造一台推土机，你不仅能在罗布乐思上找到一台虚拟推土机，还能搜到数百个可以拆开的模型。罗布乐思就是这样一个想象力的平台。

而在外界看来，罗布乐思所具备的要素是目前与元宇宙最为接近的“世界”之一了——在这个虚拟社会中，每个人都是内容的生产者 and 消费者，并且可以利用区块链、VR 等技术，实现交易、社交、生产等活动，而这些技术和虚拟世界活动的总和，就是元宇宙。

事实上，罗布乐思让大家看到了“元宇宙”的盈利前景——用户黏性 + 实时变现能力。一方面，目前罗布乐思每月有近



2004 年成立于美国加州的罗布乐思公司自称是“元宇宙第一股”。

100 万个新游戏上架，独立访客数量超过 7000 万，主要是 6-12 岁的孩子。另一方面，罗布乐思的虚拟货币 Robux 形成了强大的经济体系——100 个 Robux 可以兑现 35 美分，玩家可以花 1 美元（100 美分）购买 100 个 Robux，而其中的 65 美分差价就进了罗布乐思的口袋。也就是说，只要有足够的玩家，就能保证罗布乐思源源不断的收入。

这也是罗布乐思作为“元宇宙第一股”自今年 3 月上市以来就受到资本市场追捧的原因，股价累计涨幅高达 157%，截至 12 月 10 日，市值已达 670 亿美元。

罗布乐思的成功模式，很快就被其他公司效仿。勇于改名的 Meta（请忘掉 Facebook）就是其中之一。今年 12 月 9 日，Meta 旗下的 VR 社交平台《地平线世界》正式开放给美国和加拿大所有年满 18 周岁的人群。用户需要使用 Oculus Quest 2 虚拟现实头盔来创建角色。在这里，用户不仅仅是一个访客，还是创造者，可以自己构建游戏，供所有人游玩（熟悉的配方，熟悉的味道）。

有游戏玩家评论说，《地平线世界》是扎克伯格想象的早期小规模元宇宙，将罗布乐思和电影《头号玩家》里的“绿洲”结合在一起。但让玩家不太适应的是，进入《地平线世界》的自己，没有下半身。据说，这是扎克伯格的良苦用心——时刻提醒玩家这是在虚拟世界！

在元宇宙概念的火爆下，有的公司希望玩家分清虚拟和现实，也有公司不遗余力吸引更多玩家来到自己的平台。例如，主要用户是小学生的罗布乐思已经计划在 2022 年推出三款面向初中、高中和大学学生的教育类游戏。外界推测，新游戏似乎将与微软旗下的 Minecraft（中文名《我的世界》）一较高下，