

每经热评 | 解析元宇宙：未来互联网的发展核心与商业意义

产品名称	每经热评 解析元宇宙：未来互联网的发展核心与商业意义
公司名称	东莞市数云网络科技有限公司
价格	.00/件
规格参数	
公司地址	广东省东莞市松山湖园区瑞和路1号2栋501室02
联系电话	18002820787 18002820787

产品详情

每经特约评论员、中欧国际工商学院管理学助理教授 杨蔚

元宇宙可以说是近一年非常火爆也颇具争议的一个概念和话题。随着平台开发的Roblox以“元宇宙股”的概念上市，脸书以改名Meta的形式忽然发力，微软、英伟达、腾讯和字节等技术巨头的纷纷入局和深入布局，元宇宙不仅吸引了媒体和社会的广泛报道和关注，更是频繁见于企业财报与证券分析师分析中，并引发包括电竞、虚拟现实、5G等相关概念在资本市场有了相当程度的复苏和发展，显示出了相当的商业和投资价值。

新华社图

毫无疑问，元宇宙作为一个技术和商业赛道，风口已经形成。然而，对于元宇宙的概念，所有人似乎都还是似是而非，模棱两可。这一个正在萌生并快速发展的概念还存在着诸多的争议。

元宇宙到底是什么，应该如何理解如何定义？能为企业、经济和我们的社会带来何种新的契机与发展机遇？

元宇宙具有社会属性

元宇宙是英语“Metaverse”的翻译。而在元宇宙爆火之前，Google trend上对于其前缀meta一词的搜索就一直具有相当的热度。

Meta是古希腊语在英语中的直接沿用。作为前缀，Meta在希腊语中的语义是“在某物或者某事之后”。在英语中，Meta被逐渐引申为超越某事或某物本身，来形容抽象和概括的过程和状态。Wikipedia在解释时，认为meta的含义是在高阶高维状态下的关于事物类别本身的“抽象”和“自我指代”（self-reference）。

在数字化时代越来越被广泛运用的Metadata，已经被翻译成“元”数据，经常被用于指代对于数据信息的描述和汇总，是“数据”的“数据”。这些含有Meta前缀的词汇意味着，从字面意义上，元宇宙同样应该具有类似的高阶抽象特性。元宇宙不是具体的某种形态，而是宇宙这一概念的抽象特性表达。

元宇宙英语中的后缀 verse，则与英语中宇宙（Universe）的后缀同源，代表的其实是“转折”之意。宇宙，在英文中即为“所有的转折合并为一”，合成整体之意，万物万路，殊途同归。

而中文中的宇宙之意，能从字面上更诠释元宇宙概念的实质。

因此，从字面意义上看，元宇宙其实是“宇宙”的“宇宙”——不同形态不同维度，却同样具有时空开放性和延展性的社会形态的集合。元宇宙，实际上就是一个各式各样社会的汇总，或者说是一个高阶抽象概念，元宇宙的概念包含了各种可能的多元开放的社会形式。

元宇宙从始至终都是在数字化的背景下，去衍生、发展和使用的概念，结合数字化、互联网、信息技术，可以给出一个更加**具体的定义，元宇宙，实际上可以被理解为一个由数字技术构建的，具有社会属性的、开放的数字世界。

Roblox的启示意义

Roblox的元宇宙股之称，来自于这家公司的招股说明书。作为一个典型的开发商，Roblox在2020年上市之际，在招股说明书中，次向世界阐释了具有商业意义的元宇宙概念：“有些人将我们的类别称为元宇宙，这个术语通常用于描述虚拟宇宙中持久、共享、3D虚拟空间的概念……随着日益强大的消费计算设备、云计算和高带宽互联网连接的出现，元宇宙的概念正在实现。”

从严格意义上说，Roblox的同名主打产品，并不是一款“ ”，而是创作与分发的平台。

在Roblox的披露中，超高收入仍旧长期亏损的重要原因，正是对第三方创作者的奖励和补贴。而丰富的内容，则是维持Roblox活跃度和流量的根本。这样的机制，与抖音和YouTube等用户创作内容平台相比，的确别无二致。Roblox从本质上来讲可以说是一次对沙盒电子进行平台化转型的商业模式重构。

Roblox元宇宙与传统的平台有何区别？这些问题使得Roblox自进入公众视野以来，一直颇具争议。然而探究Roblox的设置与运作可以发现，其的确呈现出了与传统平台不尽相同的显著特点。

，Roblox平台空前强调了玩家身份的固化与强化。与传戏强调任务与场景不同，Roblox无论从平台设置还是盈利模式上都对玩家自己的身份，进行了空前的强调。在Roblox平台上，玩家的虚拟身份是统一的。不同的应用间，玩家始终可以用同一个身份，也就是“化身”。玩家的身份还是自我赋予的，而不是根据游的世界设定和任务设定。韩梅梅和李雷始终可以是韩梅梅和李雷，而不是“荣耀/英雄联盟的英雄人物，比如李白、孙尚香等”。玩家在虚拟世界中的探索，也不再被“英雄”的技能点所限制。相比之下，Epic Games的游平台上，用户在《堡垒之夜》和《英雄联盟》中的身份和角色是无法联通的。

统一虚拟身份的意义，在于其极大加强了Roblox的社交功能。玩家可以在不同的游中，与朋友沟通交流，共同完成任务，无需熟悉对方所扮演的游角色。同时，Roblox又区别于传统的社交平台上的直接沟通，像微信和脸书，而是具有和传统游相当的娱乐性。通过统一身份建立的社交和娱乐的一体化，是Roblox区别于传统游和传统社交的重要特点。

第二，Roblox中的Robux币也有显著区别于传统游戏平台的重要特征。Robux与传统游币的大区别，在于其允许兑出的机制。传统意义上讲，绝大多数游货币一旦购买或者在游中获得，就只能在游中使用，不能兑换成现实货币。而Robux是游道具，同时也是用户创作的报酬。这样用游货币，而不是现金抽成的方式，也使得Roblox区别于传统的游分发平台，让创作激励和使用体验更紧密地结合在一起。

值得注意的是，Robux也不是真正意义上的，并不足以支撑真正的虚拟经济系统。与具有经济价值的货币不同，Robux的定价权完全由Roblox掌握，且不能浮动。这样中心化的体系设置，使得Robux游币从本质上来讲，成为给开发者的所得销售抽成的支付手段。而根据统计，Roblox的第三方开发者只能得到实际销售额25%左右的提成。这无疑对其平台上的低龄化游开发者是极大的剥削。但Roblox在上市过程中，用元宇宙的概念对其模式创新之处进行的梳理和强化，却的确对理解这一个概念本身具有极大的启示意义。

元宇宙的未来

Roblox近期引人瞩目的一次对元宇宙概念的阐述，出人意料的是在游开发商Epic Games与苹果的反垄断诉讼中。

2020年，苹果应用商店下架了Epic Games开发的爆款游《堡垒之夜》，理由是Epic Games在游内部违规设置了第三方支付手段，试图绕开苹果审查和30%的收入抽成。Epic Games则借着愈演愈烈的平台反垄断监管，决定向加州地区法院对苹果发起反垄断诉讼，称苹果下架游是依仗其应用商店

的平台垄断地位，滥用市场权力妨碍正常竞争，违反了《谢尔曼法案》中的反垄断条例。Epic Games对苹果的绝大部分反垄断指控，在2021年9月的初审判决中被驳回。

然而，Roblox在这场反垄断诉讼中的出庭证词，却为元宇宙概念的界定和理解提供了重要线索。在作为苹果一方的证人出庭时，Roblox认为自己的应用为用户提供的是“体验”（experience）而不是“游”，其中用户创造的内容是“发现”（discover），亦非游。负责应用商店的苹果营销部主管Trystan Kosmyinka在出庭作证时，也认为Roblox不属于游范畴，与Epic Games的《堡垒之夜》不具可比性。他认为“游有开始、有结束，有挑战”，而Roblox元宇宙所提供的用户内容不具备这些特性。

就Roblox本身的性质来讲，这一说法稍显牵强。实际上Roblox中收养宠物、寻宝任务等设置仍具有传统游的许多特点。但Kosmyinka在证词所强调的时间和空间上的延展性和自由性（不受任务和终点的约束），或许的确是真正的元宇宙与游的根本区别。

至此，元宇宙的定义和特点已经逐渐清晰。元宇宙不仅是仿真技术的出现、发展和应用，其更多的意义在于明确赋予当前互联网真正意义上数字社会的特点，即具有延续性、延展性的社交+经济体系。换句话说，元宇宙本质上是不同形式的社会形态的数字呈现。元宇宙的形式可以千变万化，只要有完整的数字经济系统，也有社交属性，能够建立基于经济价值交换的社交互动，在某种程度上都可以认为是未来元宇宙发展的一个方向。而元宇宙的未来，也许从本质上预示着由科技和互联网发展驱动的经济社会在数字化过程中进一步延展、融合的前进方向。