

## 0 序言：

这段时间，游戏行业一直波动不断。整个行业的大盘数据上，2022年的市场同比2021年下滑了10%，用户总数也降低了0.33%。

而从去年底开始，各大游戏公司纷纷裁员的动作，也验证了这个数据的真实性，游戏行业持续了20多年的快速增长，终于在2022年底迎来首次下降的曲线。

也许很多从业人员，盼望的是伴随着2023年中国整体放开，游戏行业能够有所回暖。但是这两天的连续两条新闻，则继续给整个行业来了一波倒春寒。

这两条新闻，就是字节的PICO团队，与腾讯的XR团队双双解散。

可能有人会问，这两个团队看起来也不是做游戏的啊？为啥它们的解散会给中国游戏行业蒙上一层阴影呢？

原因也很简单，那就是这两个团队，本质都是为了元宇宙构建而服务的底层生态构建团队，而元宇宙概念，恰恰是游戏行业在经历了单机、端游、手游后的下一个行业风口点。

元宇宙是个啥？游戏行业为什么要靠着元宇宙来进行下一轮发展？而为什么元宇宙的基础生态构建，会在今年崩塌？这种崩塌给元宇宙又带来了什么影响呢？

对于上述这些问题，我们将会用接下来的篇幅仔细描述，也希望给对此好奇的读者朋友们，详细解释一下这个最近两年极其火爆，但是却又没人知道它到底是啥的概念。

## 1 元宇宙是啥？

元宇宙（Metaverse），是人类运用数字技术构建的，由现实世界映射或超越现实世界，可与现实世界交互的虚拟世界，具备新型社会体系的数字生活空间。

这个对于元宇宙的基础描述，其实并不是很准确，而且这段话分成若干个词组大家都认识，合并到一起就看不懂了。

简单点说，元宇宙就是一个与现实对应的虚拟世界。

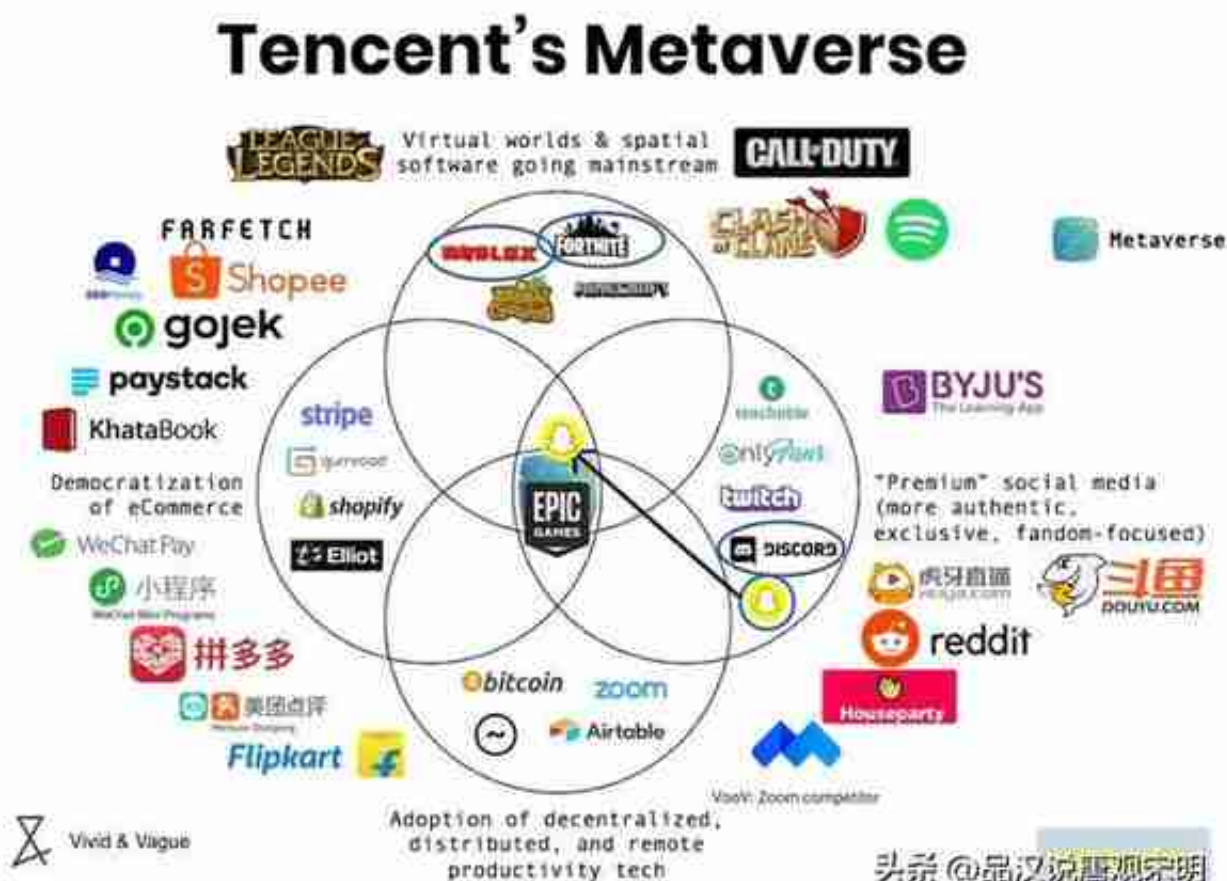
在这个世界里,大家在一个数字空间里,通过数据流彼此沟通与生活。



这家公司的投入高到什么程度?为了“ALL IN”元宇宙概念。该公司不但投入了自己最精英的研发团队,上千亿美元的研发费用。甚至就连公司的名称,都从原来的facebook更改为了meta (Metaverse的简称)。

而其他海外大厂中,微软花费数十亿美元,投资收购元宇宙社交软件“AltspaceVR”和“HoloLens”,打算打造自己基于元宇宙的VR/AR体验空间。

google和苹果、英伟达等厂商则看准了与元宇宙相关的硬件设备。包括各种AR/VR眼镜,相关芯片等等。



甚至在2021~2022年期间，大量的项目在寻找投资方的时候，也都是言必元宇宙，似乎不带上这个概念，就已经落后于时代，落后于未来了。

短时间内，元宇宙的概念几乎被行业内的每个人都频繁提及，虽然其中可能90%的人都不知道这到底是个啥玩意，但是不妨碍大家将美好愿景当成未来尽情展望。

一时间内，元宇宙似乎变成了未来几年乃至几十年，科技行业的最大追求目标。

那么，元宇宙的概念这么好，到底能够以什么方式展示给大家呢？

### 3 元宇宙和网络游戏的关系？

如果要让我们来泼一盆冷水的话。那么下面这句话，也许是最近十年内，元宇宙能够实现的最佳样子。

“所谓元宇宙，不过就是将现在的开放式网络游戏MMO，进一步扩大边界后的虚拟体验。”



当然，wii上的品质表现似乎更好一些。

但是meta之所以敢拿这么个东西出来，本意不是在于美术表现不咋地，而是在于他们想要说明，元宇宙的概念已经实现啦。

在这个虚拟世界里，你可以定制自己的形象，随意行走，与他人聊天，产生各种交互甚至是进行交易。

听起来挺符合元宇宙的概念是吧？

可是这和我们平时玩的网络游戏，尤其是MMO网络游戏有多大区别呢？

对许多玩家来讲，meta的这个演示场景内所有的一切，在许多网络游戏中都是早已经实现，甚至还要有过之而无不及的内容。



Meta裁员1.1万人，微软解散了自己的XR团队，而国内的科技公司领头羊里。字节跳动刚刚对自己的PICO团队进行裁员，裁员比例据称高达30%，而另外一家巨头腾讯，则立马解散了成立不到2年的XR团队，负责人出走，整个团队400多人或者活水或者裁员。基本上几个亿的投入就这么悄无声息地砸了水漂。

而诸多寻找投资的团队里，更是纷纷撤下了自己关于元宇宙的宏大构想——如果是一年前，这代表了你很厉害，对于未来足够有眼光、而一年后再说这些，只能代表了你是想骗一笔投资的。

为啥一个可能价值几十万亿的概念方向，仅仅不到两年就被认为是个骗局？

说到底，还是在于元宇宙概念太过庞大，而网络游戏展示出的虚拟游戏世界又早就已经落地。导致短时间内，研究者无法突破网络游戏的固有概念范畴，但是又因为缺乏足够多的硬件和时间，对于真正的元宇宙应当如何架设没有任何的想法策略。

所以不管那个公司来钻研，元宇宙的基础形态，都只能是一款更开放，内容更真实的网络游戏世界。

而一旦概念固化为网络游戏，那么游戏的画面品质，游戏内的设定复杂度与平衡性，甚至游戏中玩家的生态环境等等。反而变成了大家考核元宇宙概念的可视化指标

。

要知道诸多游戏大厂,花费了几十年时间还没能打造出一款真正的开放世界游戏。凭什么非游戏领域的科技公司花费1~2年,就能够做出远超开放世界,接近真实世界体验的元宇宙呢?