

A decorative horizontal bar with a black background and orange lines. In the center, there is a circular orange icon containing the number '01' in white.

谁能说清楚“元宇宙”到底是什么？

传播学奠基人麦克卢汉说过，媒介即延伸。任何新媒介的引入，势必会带来感官比率的变化，同时也会对外部世界发生挤压，产生新的信息交互方式。

比如，个人电脑的普及，让互联网成为了信息的新交互方式；智能手机的应用，让移动互联网生态更完善；而现在，在西方世界持续了一年多的疫情使得人们不得不花更多的时间在虚拟世界中，从而导致了Facebook的VR设备Quest2的大卖之后，“元宇宙”这个词也就火了。

1992年，尼尔·斯蒂芬森（Neal Stephenson）的科幻小说《雪崩》（《Snow Crash》）出版，首次提出了“元宇宙”（metaverse）概念。2021年沙盒游戏平台Roblox第一个将“元宇宙”概念写进招股书，成功登陆纽交所，引爆“元宇宙”热潮。

A decorative horizontal bar with a black background and orange lines. In the center, there is a circular orange icon containing the number '02' in white.

“元宇宙”和当前的互联网相比

最大的区别是什么？

现在很多公司都说自己要做一个自己的“元宇宙”，这个说法其实是不准确的。

“元宇宙”应该只有一个，就跟“互联网”只有一个是一样的道理。每家公司自己都有可能构建一个自己的“虚拟世界”，但是这不是“元宇宙”。所有的这些“虚拟世界”之间能够互联互通，这才构成一个“元宇宙”。

如何理解这一点呢？

用我们当前的互联网来说，在目前的互联网中有不同的“domain”的概念，每个domain对应一个域名，也就是我们通常说的一个网站。

一个domain内部可以是一个相对完整的用户生态体系，但是所有的domain之间理论上也是可以相互通信的。

既然互联网早就有虚拟世界的概念和相关产品，不同domain的互联互通也可以实现，那“元宇宙”又有什么不同呢？

这个问题的核心可能就在“真实”，或者“虚拟”。

很多人学英语的时候都会学到一个“冷知识”，就是Virtual这个单词既可以是“虚拟”的意思，也可以是“真实”的意思。或者说必须看上去“真实”到一定程度才能称为“虚拟”。所以一个合格的“virtual world”就是“让人感觉足够真实的虚拟世界”。

当一个虚拟世界真实到一定程度，用户可能会对虚拟世界中的生活投射足够多的情感和执念，虚拟世界中的损失就变得跟现实世界中的损失一样难以承受。

在这种情况下，虚拟世界中的身份和经济体系就变得非常重要。

首先，这个世界要持续存在，不能说没有就没有了。

其次，用户要想进去就进去，想离开就可以离开。

第三，它要足够开放，任何人具备基本的技术条件都可以进去。

人在其中的创造可以沉淀为价值，而且可以在不同的domain中间具备交换的机制。



来源：Jon Radoff；Market Map of the Metaverse

从元宇宙的市场图谱来看，越往左边，更多的是平台类型的企业，越往右边，更多的是底层技术和基础设施类的企业。

国内的创业和投资情况更多是靠左侧，游戏类和消费电子类居多。在Wind最新发布的A股元宇宙指数，游戏和消费电子（包括但不限于AR/VR）占比分别高达24%和19%，是当之无愧的投资焦点。

在一级市场也开始涌现出像VR领域的Pico和小派科技和AR领域的Nreal这样的头部企业。

这个格局目前和美国有些区别。在美国Roundhill Ball Metaverse ETF中，游戏和消费电子占比仅为5%和9%，美国创投界更热衷于投资支持像Unity这样游戏研发的游戏平台，占比达到19%，而中国目前尚且缺乏成熟的此类标的。

从投资人的视角来看，与TMT投资类似，技术类型的项目要看其当前的技术领先性和后续持续领先的可能性。

而平台类型的项目就要看其是否能构建出以网络效应为核心的竞争壁垒。有些项目如果是两方面属性都兼具，更值得关注。

当然，团队是最重要的，但这与是不是元宇宙项目没有太大关系。

至于项目估值，实际上跟TMT投资的思路 and 理念没有明显的区别，只是在对未来元宇宙相关产业规模的想象上可以更大胆一点，更乐观一点。