

早在1992年，在科幻小说作家尼尔·斯蒂芬森(Neal Stephenson)的作品《雪崩》中，就构思了一个脱胎于现实世界并与之平行的元宇宙(Metaverse)，只不过在当时的翻译中，这一概念被称为“超元域”，还远远不能勾起人们的幻想。



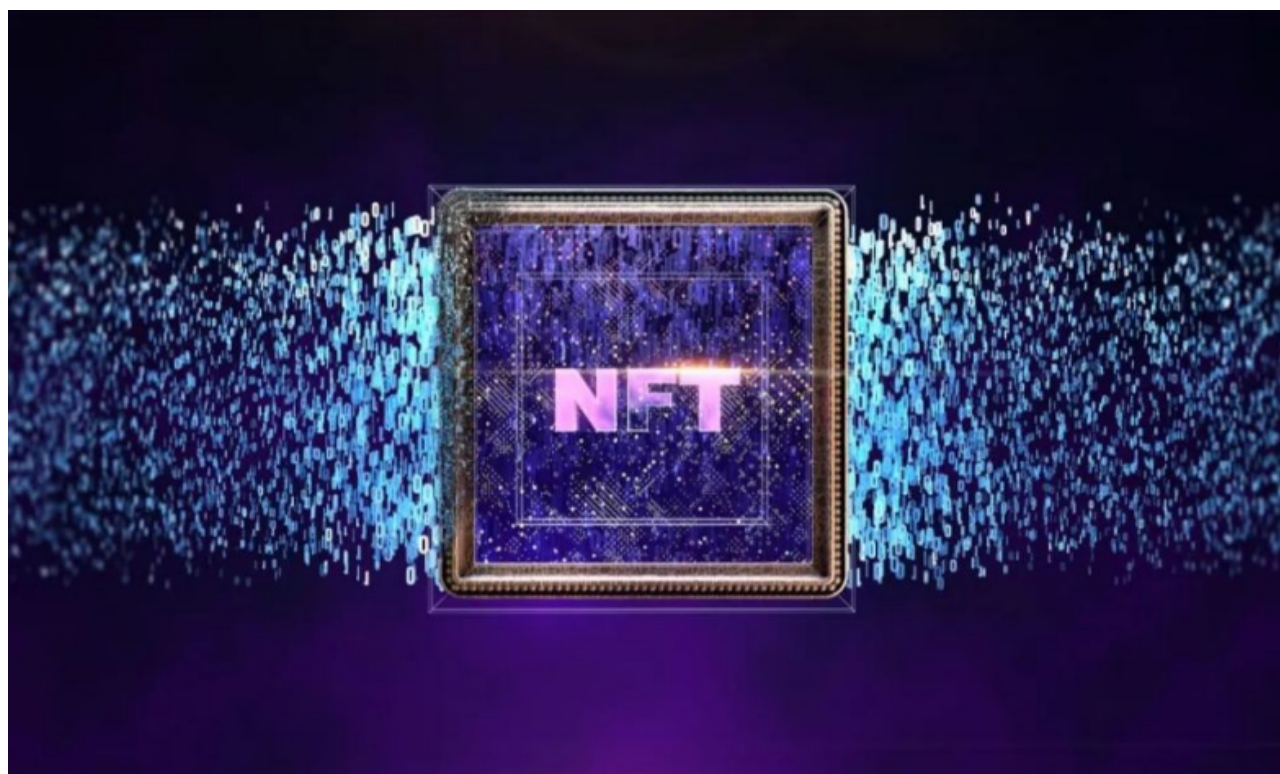
当下的元宇宙概念大多参照 Roblox 的定义——元宇宙应具备身份、朋友、沉浸感、低延迟、多元化、随地、经济系统、文明等八大要素。而如果以此为界定标准，其实早年间暴雪开发的《魔兽世界》游戏就已经具备了雏形，在这一游戏里，玩家可以相互协作交流，共同参与生产和消费。游戏之外，玩家可以私下交易装备；共同协作的玩家甚至会建立工会，进而诞生不同团体内部的规矩和文化。

当然，从元宇宙的角度来看，《魔兽世界》所涉及的还相当初级，但2018年上映的电影《头号玩家》所构想的虚拟游戏世界“绿洲”(Oasis)，其实就已经非常接近元宇宙最简单直接所应该呈现的样子。绿洲不仅能为玩家提供逼真的感官体验，本身还拥有完整社会形态、商业经济规范，数字内容和物品都可以买卖。



不难发现，在元宇宙概念及形成的过程中，游戏始终是最接近想象的领域，也是现阶段大多数元宇宙公司的起点。从实际情况来看，无论是腾讯、字节，还是中青宝、天下秀、佳创视讯，这些公司的业务多与游戏、电竞、动漫板块有关联，它们入局元宇宙的方式包括推出元宇宙游戏、为元宇宙提供海量IP、在线下场景打造元宇宙接入点等等。

在此基础上，玩家们逐渐整合互联网、数字化娱乐、社交网络等功能，甚至可以整合社会经济与商业活动。未来借助脑机，人们的思维甚至可以进入虚拟世界，社交、娱乐等形式从文字、视频等进化为实时交互，人们在虚拟世界从一个网名、一个图像进化为可以操控的身体。元宇宙打造的虚拟时空间或许根据计算机运算速度、人脑思维速度单独计时，文明的演化速度超越现实世界，甚至可以在元宇宙中像造物主一样创造一个世界。



这对于在现实世界遭受诸多限制的人类而言，吸引力无疑是巨大的，因此，“元宇宙即是互联网未来”的表述已然为大多数人所接受，否则，很难解释资本市场、创业者与舆论界的热情为何如此高涨。还可以说，互联网行业巨头看重的是元宇宙背后的商机与增长潜力，这对于补充其逐渐放缓的主营业务有着不可限量的推动作用，而绝大多数上市公司与创业公司则更看重这一概念背后所带来的营销溢价能力，套现离场似乎已经成为标配，业务“处于探索阶段”、“不确定性”等词语也是不少公司答复关注函时的标准话术。

欧易NFT市场上，NFT原创者可以通过一级市场合作发售作品，或直接在二级市场挂售作品。未来，该平台还将支持艺术家认证功能；平台将紧跟热点，不断探索NFT市场的新玩法。