



第 2 章

4 个阶段，发展脉络



“罗马不是一日建成的。”元宇宙的发展，也是从无到有，历经 4 个阶段一点点所积累的。从古代的神话幻想，再到今天的虚拟游戏世界，你或许会发现，关于元宇宙的一切，距离我们的生活并不遥远。

2.1 第1阶段：古代神话故事中的元宇宙雏形

过去的先人自然不可能创造一个虚拟的数字世界，但并非一定要使用高科技才能被称为元宇宙，因为古人的想象力已经满足了元宇宙最基本的要素，那就是一套特定的宇宙观。

2.1.1 《圣经》里的元宇宙世界

《圣经》是当前世界上最为畅销的书籍，它已经被翻译成 2000 种语言，并累计印刷发行千亿册。

在圣经的世界观中，上帝耶和华创造了整个世界，而亚当和夏娃便是耶和华所创造的最早的人类。基督教认为，由于亚当和夏娃被蛇引诱，偷吃了伊甸园的禁果，这一罪行会被传递给人类的后代，也就是所谓的“原罪”。因此，《圣经》中多次提及文明将会不断毁灭和新生。

圣经第一卷《创世纪》就写到，耶和华计划用洪水消灭除去挪亚一家的所有恶人，因此叫他打造挪亚方舟，带着牲畜和鸟类避开即将到来的洪水。按照原著之中的记载，挪亚方舟长“300 腕尺”、宽“50 腕尺”、高“30 腕尺”，以这个比例换算，其排水量差不多为泰坦尼克号的五分之三。图 2-1 所示为挪亚方舟的概念图。



图 2-1 挪亚方舟概念图

当时间来到公元 1 世纪，罗马帝国皇帝图密善（Domitian）在位期间，为了巩固自己的威权统治，大力打压被他视为威胁的基督教，因此基督教中流传下了《启

示录》，认为那些“冥顽不化之徒”将会受到灭顶之灾，即《圣经》里面的“最后审判日”。

《圣经》里的末日学说，对西方文化界产生了十分重大的影响，并诞生了一系列艺术作品。图 2-2 所示为米开朗琪罗·博那罗蒂 (Michelangelo Buonarrot) 创作的壁画——《最后的审判》(Last Judgment) 局部图。



图 2-2 《最后的审判》局部图

这幅画作是米开朗琪罗受命于罗马教宗，历经七年，最终于梵蒂冈西斯廷大教堂完成的作品，其内容可以分为 4 个阶层，从最上层审判的天使，到中心的基督，下方被审判的人群，以及最底层的地狱，这位艺术大师用自己的想象力还原了“审判日降临”的全部场景。

深受基督宗教影响的还有另外一位文艺复兴大师，这就是我们接下来会提到的但丁。

2.1.2 但丁笔下的《神曲》

但丁·阿利吉耶里 (Dante Alighieri) 是欧洲文艺复兴时代的开拓者，而他创作于 14 世纪早期的长诗《神曲》(Divina Commedia) 是这位欧洲最伟大诗人的代表作。

《神曲》一共分为《地狱》《炼狱》《天堂》三个部分。在作品中，诗人以第一人称的口吻，描述了他在地狱、炼狱以及天堂所看到的不同场景。

但丁看到的地狱一共分为九层，宛如漏斗形状，一层层不断缩小。这里的犯人将

会按照生前的八宗罪（色欲、贪食、贪婪、愤怒、信奉异端、强暴、欺诈、背叛）进行审判和处罚。

而在地狱的另外一处海面上则是炼狱，同样分为七个等级，按照天主教教义“七宗罪（*septem peccata mortalia*）”原则处罚那些犯下过错但是罪状较轻的人。而最后一处天堂也分为九层，这里是太阳、月亮、水星、火星等天体的所在地，是最高层，是圣母和所有得救灵魂的所在地。

图 2-3 所示为米切利诺（Domenio Di Michellino）创作的《但丁与三重世界》（*Dante and the Three Kingdoms*）局部图。



图 2-3 《但丁与三重世界》局部图

按照这位诗人的原句，但丁之所以写下这部作品，是为了“对万恶的社会有所裨益”，他将自己对于中世纪意大利生灵涂炭的悲愤化作了一行行诗句。而但丁所构造的三重世界，却也同样有着让人沉浸其中的魔力，这也正是文字创造的虚拟空间所具有的魅力。

2.1.3 《易经》与《西游记》中的元宇宙

和西方世界相比，来自东方的作品有着一套截然不同的世界观。其中《易经》蕴含着十分深刻朴素的自然法则，是中华文化的宝贵结晶。它和元宇宙又有什么联系呢？

按照孔子的说法：“易与天地准，故能弥纶天地之道。”孔子口中的“易”，可以理解为《易经》当中的《周易》，而这句话翻译过来的意思是：《易经》已经可以算是天地（也可以说宇宙）之间的最高标准，因此能够笼盖万物之间的一切道理。

《易经》之中，世界万物是有同一个本源的，那就是“太极”，而“太极”的存

在并非唯一，也并非固定不变，而是不断地运动变化，衍生出“两仪”和“四象”。图 2-4 所示为易经对初始世界演化过程的描述。

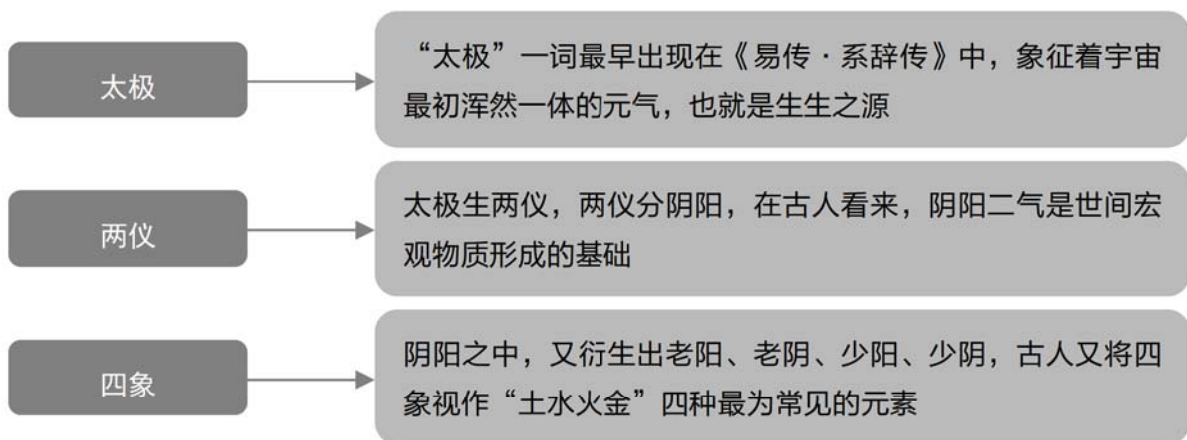


图 2-4 易经对初始世界演化过程的描述

在中国古典名著之中，《西游记》可以算是世界范围内传播最广、影响范围最大的小说之一，而它能声名远扬，很大一部分应该归功于作者吴承恩所构建的庞大世界观。

《西游记》中的世界构成，借鉴了佛教《阿含经》中的理论。佛教徒将人界分为四个天下，也就是东胜神洲、南瞻部洲、西牛贺洲、北俱芦洲四块，代表着四类社会阶层中的众生，它们都分布在了须弥山四方的咸海之中。图 2-5 所示为四大部洲概念图。



图 2-5 四大部洲概念图

《西游记》所创造出来的世界，对于明清时期的中国，甚至是周边国家朝鲜、日

本等的文学发展，都有着相当大的影响。如今《西游记》更是成为一个经久不衰的主题文化，并衍生出一系列影视游戏作品，在《西游记》的元宇宙世界，它的边界也正在持续不断地被开拓。

2.2 第2阶段：当元宇宙走进现代影视作品

如果说古代的元宇宙并没有一个具体方向的话，那么在现代创作者的笔下，已经能够看得更远、看得更高，给未来铺设出了无限的可能。本节就让我们一起来见识下那些现代作品中的元宇宙。

2.2.1 《雪崩》里的假想空间

提起元宇宙这个概念，首先要谈到催生它的作品。1992年，由美国著名科幻小说家尼尔·斯蒂芬森（Neal Stephenson）创作的小说《雪崩》（*Snow Crash*），首次提出虚拟世界（Metaverse）的概念。现实生活中的人群，可以通过“Avatar（化身）”进出这个虚拟空间，通过完成各种任务来提高自己的地位，并享受虚拟世界带来的便利。图2-6所示为小说《雪崩》的封面。

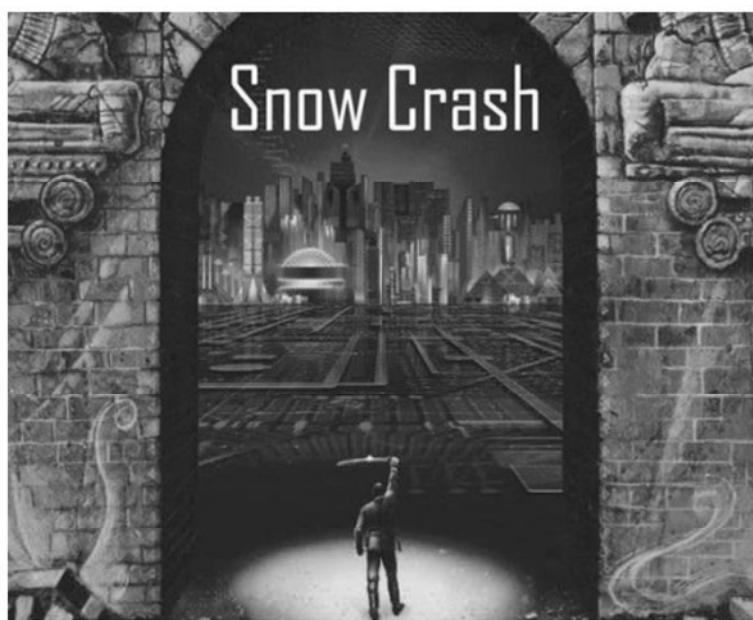


图 2-6 小说《雪崩》的封面

在 Metaverse 中，人类能够轻松完成日常世界难以做到的事情，实现各种天马行空的幻想。

《雪崩》的男主角为 Hiro Protagonist，他在现实世界里是一名收入微薄的比萨

外卖员，就连三餐都难以维持，可是作为一名优秀黑客的他，却能够在 Metaverse 里呼风唤雨，最终拯救世界。

但是，作者同样在小说里隐隐表达出了自己对于虚拟世界的担忧。《雪崩》的故事背景设定在 21 世纪后期的美国，此时整个社会完全公司化，联邦政府形同虚设。而主人公所在的洛杉矶，已经被财团、黑帮、加盟连锁机构等多个势力掌控，在高科技生活的背后，是极大的贫富差距和动荡的社会底层。

人们越来越依赖于虚拟世界所带来的机会，也就给了“雪崩”病毒乘虚而入的空间，它在虚拟世界中能够通过攻击计算机底层算法来控制系统，甚至能够在现实当中感染人的血液，使其产生毒品依赖。

最终主角找到了杀死这种病毒的解药并成功战胜了反派，阻止了末日的到来。但是未来有一天，就如《雪崩》设想的一样，计算机病毒会不会在元宇宙中形成一个巨大的怪物呢？这需要所有元宇宙参与者进行提防。

2.2.2 《黑客帝国》与《头号玩家》

或许很多读者都会有一个这样的疑问：如何确定自己身边的人与事物都是真实存在的？或者只是自己所幻想的假象？从 1999 年开始上映的《黑客帝国》（*The Matrix*）系列就很好地设想了这个问题。图 2-7 所示为《黑客帝国》电影中描述的虚拟场景。



图 2-7 《黑客帝国》电影中描述的虚拟场景

相比于《雪崩》中虚拟病毒对世界所造成的破坏，《黑客帝国》的情况显然更加糟糕，世界上大部分地方都被一个名为“矩阵（Matrix）”的人工智能系统控制，包括主人公尼奥（Neo）在内的人类一直被放在他们自以为真实的虚拟世界中，以方便

“矩阵”从中获取多余的能量。当尼奥从仪器中醒来后，不得不和其他现实世界中的人类一起走上对抗“矩阵”的道路。

“矩阵”中的元宇宙失去了造福人类的功能，反而成为人类文明的最大阻碍，这是谁也不愿意看到的事情。对于元宇宙建设还在初级阶段的人类而言，这个假想有些遥远，相比之下，《头号玩家》（*Ready Player One*）中的元宇宙距离现实生活更近一步。图 2-8 所示为《头号玩家》电影中描述的虚拟场景。



图 2-8 《头号玩家》电影中描述的虚拟场景

这一部由导演斯皮尔伯格（Steven Allan Spielberg）所执导的电影，同样将视野放在了未来的 2045 年，此时人们对于处在混乱和崩溃边缘的现实世界感到失望，更加沉浸在虚拟游戏宇宙“绿洲（oasis）”当中，体验者只需要戴上 VR 设备，就可以进入整个虚拟世界遨游，而这正是大多数人的梦想。

2.3 第 3 阶段：游戏让元宇宙迎来再次升级

绕了一圈，我们还得把话题带到游戏上去，为什么？因为在众多设想的场景中，游戏依然被认为是最有可能实现元宇宙落地的项目。21 世纪之后，游戏领域又在元宇宙商业化模式上进行了哪些详细探索呢？本节将会带领大家一起探讨这个问题。

2.3.1 《第二人生》的成功

2003 年，美国公司 Linden Lab 推出网络虚拟游戏《第二人生》（*Second Life*）。图 2-9 所示为《第二人生》游戏界面。



图 2-9 《第二人生》游戏界面

在这块名为“林登世界（Linden World）”的土地上，来自世界各地的玩家们可以自由地进行探索、开发、生产，或者与好友以及陌生人一起吃饭、跳舞、旅游。《第二人生》不但成为一款虚拟的网络游戏，同时也成了一个全球性的社交平台。

由于当时计算机运行能力有限，在“林登世界”中最复杂的 F 区，也只允许 100 名玩家同时进行线上游戏，而居住区在线玩家人数也限制在 20 人以内。

这款游戏中的虚拟货币“林登元”能够进行美元套现。《第二人生》的首富是一位名为艾琳（Irene）的华裔德国女性，她花费 9.95 美元创建了账户，经过两年半运营却建立起了一个商业王国。图 2-10 所示为艾琳的虚拟资产交易网站。

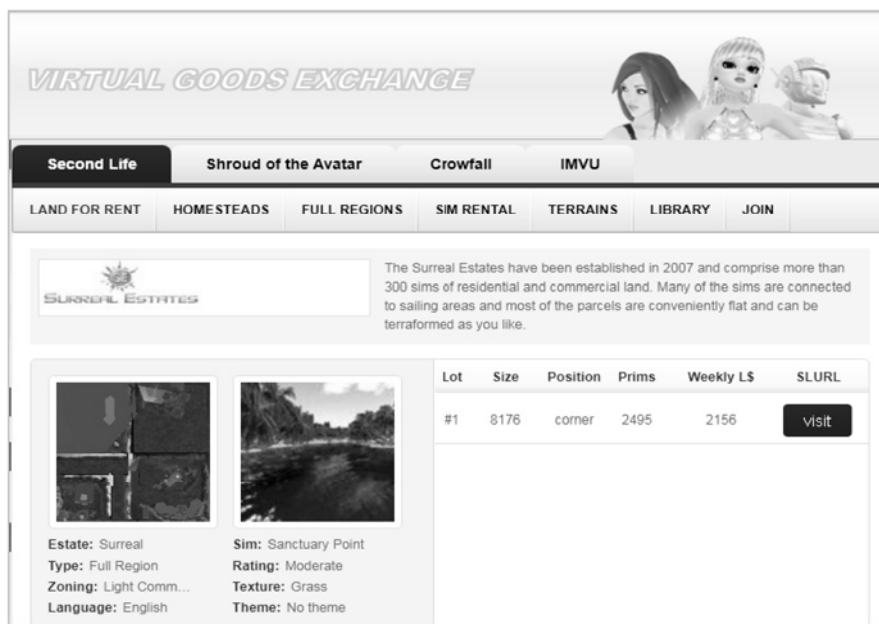


图 2-10 艾琳的虚拟资产交易网站

2006 年年初，艾琳已在游戏中创造了价值 25 万美元的资产，并登上美国《商业周刊》的封面。

2.3.2 游戏销量之王《我的世界》

2009 年，由瑞典游戏设计师开发的 3D 第一人称沙盒游戏《我的世界》（*Minecraft*）发售，它凭借极高的自由度和创造性，获得了世界各地玩家的喜爱。从 2009 年到 2022 年，《我的世界》成功登顶全球游戏销量排行榜冠军。图 2-11 所示为《我的世界》游戏画面。



图 2-11 《我的世界》游戏画面

《我的世界》并不需要多么高级的配置，即便不使用昂贵的 VR 设备，人们依然可以身临其境地感受到游戏的真实。因为这个世界是玩家一手创立起来的，《我的世界》也向所有的元宇宙建设者证明了一个很好的道理——虚拟世界的体验感并不只靠一系列交互设备支撑，还应该有丰富的内容和文化。

2.4 第 4 阶段：2021 年成为“元宇宙元年”

2021 年 12 月 6 日，中国国家语言资源监测与研究中心发布了“2021 年度十大网络用语”，“元宇宙”名列第五，成了唯一上榜的科技用语。随着元宇宙的概念从科技圈走向大众，2021 年正式成为“元宇宙元年”。

这当然是厚积薄发的结果。2018 年被称为“区块链元年”，此前还有“VR 元年”“物联网元年”等，各种技术的突破，让各大企业看到了元宇宙技术变现的可能，谁都想率先成为这个领域的龙头老大，一场竞争随之展开。

2.4.1 “元宇宙第一股” 登陆纽交所

压根不需要猜测，最想第一个吃元宇宙这个大螃蟹的，绝对是一家游戏公司。果不其然，2021年3月，罗布乐思（Roblox）公司对外宣布将在纽约证券交易所上市，并且首次将元宇宙的概念写入招股说明书。

罗布乐思作为一款大型在线游戏平台，其玩法和《我的世界》有些相似，平台用户同时是开发者，可以使用编程语言 Lua 设计游戏，还可以创造和发明游戏中的服饰和物品。图 2-12 所示为罗布乐思的游戏界面。

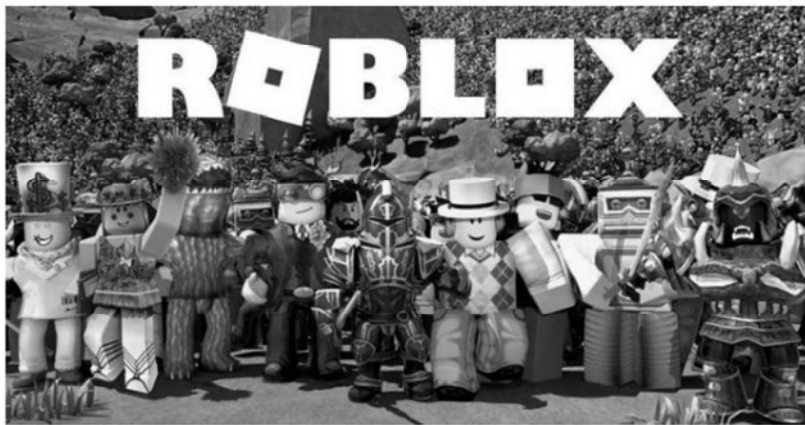


图 2-12 罗布乐思的游戏界面

上市第一天，罗布乐思估值就已经超过了 380 亿美元，而罗布乐思在同年 11 月发表的财报显示，其公司收入同比增长 102%，达到了 5.093 亿美元，用户活跃度也在迅速增加。图 2-13 所示为罗布乐思 2021 年月用户活跃度统计表。

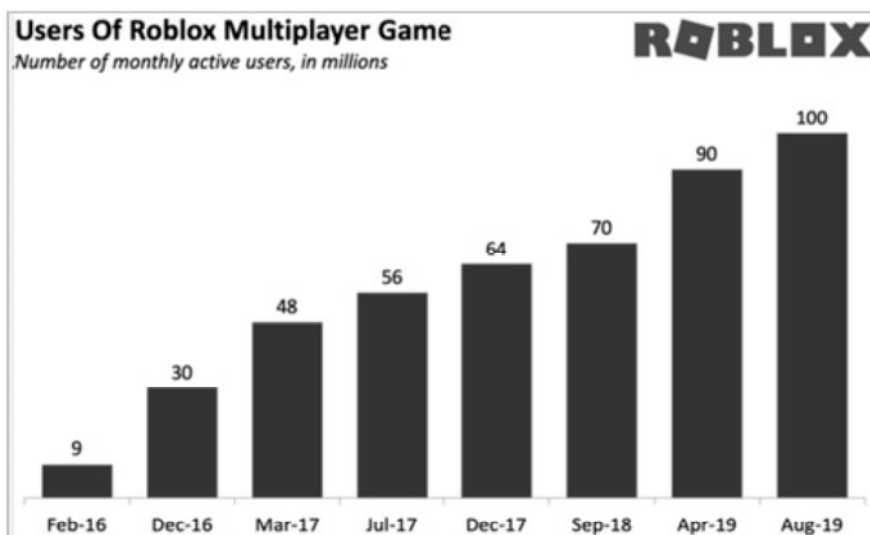


图 2-13 罗布乐思 2021 年月活跃度统计表（数据来源：Business Insider）

罗布乐思的月活跃用户已经突破了 1 亿人，成为全世界最大的多人在线创作游戏平台。充足的用户数量给罗布乐思公司的发展打下了深厚的基础。

2.4.2 罗布乐思提出的元宇宙“八大特征”

2019 年年底，罗布乐思筹备纽交所上市前，更新了一份计划募资 10 亿美元的招股书。招股书特别就元宇宙的概念进行解释，并认为一个元宇宙世界应该具备如下 8 大特征，如图 2-14 所示。

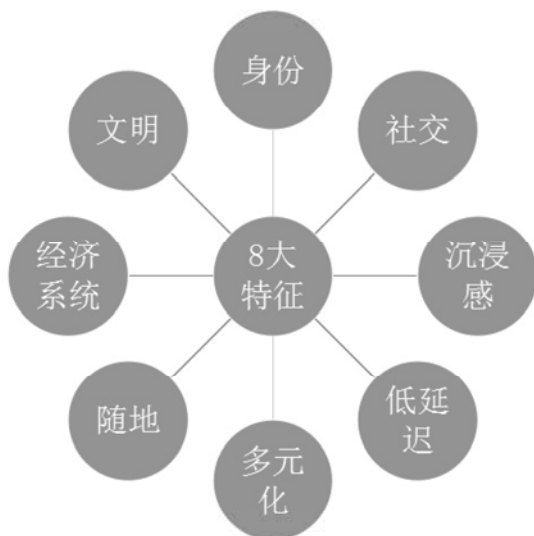


图 2-14 罗布乐思提出的元宇宙“8 大特征”

(1) 身份 (Identity)：一个元宇宙用户能够拥有和现实世界截然不同的身份，这是在虚拟世界实现自己理想的前提。用户可以挑战自己不曾经历过的职业，迎接一个全新的人生。

(2) 社交 (Friends)：和现实世界一样，元宇宙丰富多彩的生活也应该通过社交实现。用户既可以和好友一起展开探索，也能够隐藏在真实身份背后和陌生人进行互动沟通。

(3) 沉浸感 (Immersive)：沉浸感是元宇宙的魅力所在，沉浸式体验能帮助人们更好地了解这个独特的世界，从而打破虚拟与现实的障碍。

(4) 低延迟 (Low Friction)：由于元宇宙以互联网作为基础，用户想要获得比较流畅的体验，就必须满足高同步和低延迟的条件；考虑到元宇宙庞大的信息量，要求通信技术不断提高，因此 5G 技术将会在元宇宙中担任至关重要的角色。

(5) 多元化 (Variety)：元宇宙的发展与用户的创造力息息相关，用户既是体验者，同样也是创造者，用户不断生成内容才能让整个元宇宙的规模不断扩大，不同的用户带有不同的观点，促成了元宇宙的多元化发展。

(6) 随地 (Anywhere)：元宇宙用户应该具有随时随地进入虚拟世界的能力，元宇宙成为人们日常生活的一部分，但是当今的 VR 等设备显然还并不能够满足用户的需求。

(7) 经济系统 (Economy)：元宇宙应该具备和现实世界一样的独立经济系统，好比游戏玩家的金币和装备，能在整个虚拟世界进行自由流通。考虑到元宇宙和现实社会的相互影响，它也可以兑换为现实货币。例如，在 2021 年大热的 NFT (Non-Fungible Token, 非同质化代币) 就可以视为一种元宇宙的虚拟资产。

(8) 文明 (Civility)：人类文明拥有独有的货币体系、法律规则和组织部门，当元宇宙在虚拟世界也拥有这一切时，数字化文明也就诞生了。它与现实生活息息相关，拥有属于自己的独特文化和制度，用户不仅是这个文明的体验者，同样也是创造者。

2.4.3 直接把公司名字改成“元宇宙”的巨头

2021 年元宇宙能火到什么程度？就连互联网的巨头都打起了公司名字的主意。

2021 年 10 月 28 日，在脸书举办的 Facebook Connect 2021 会议上，Facebook 创始人扎克伯格宣布，公司旗下部分产业将会更改全新的名字：Meta。这个单词也正是来源于元宇宙 MetaVerse 的前缀。图 2-15 所示为 Meta 公司设计的新名称和新产品标志。



图 2-15 Meta 设计的新名称和新产品标志

在会议上，扎克伯格解释了自己这样做的目的：“Facebook 一直以来被认为是一家社交媒体公司，然而在我们的基因中，我们公司的本质是如何连接人群，元宇宙将会是下一阶段的前沿领域，就像当年脸书搭建的社交平台一样。”

改名之前，脸书就已经展开了一系列的尝试，并取得了相当大的成果。例如，

2021年8月，Facebook推出了一款名为 Horizon Workrooms 的 VR 会议软件。这款软件允许用户使用自己的虚拟分身，和其他人在共同搭建的虚拟空间中交流写作。图 2-16 所示是扎克伯格本人在 Horizon Workrooms 之中的虚拟形象。



图 2-16 扎克伯格本人在 Horizon Workrooms 之中的虚拟形象

如同玩开放世界游戏一样，Horizon Workrooms 可以先通过自己的长相创作出一个虚拟形象，方便同事和朋友进行识别，人物还可以进行服装和配饰的搭配。除此之外，这款软件还能将计算机桌面和虚拟会议室串联起来，并生成虚拟屏幕和键盘。软件捕捉的现实之中的动作，均会在虚拟空间再现，因此 Horizon Workrooms 给予了人们前所未有的体验感。图 2-17 所示为 Horizon Workrooms 的虚拟会议场景。



图 2-17 Horizon Workrooms 之中的虚拟会议场景

与罗布乐思不同的是，Facebook 虽然名噪一时，但并没有取得太多收益。根据美国财经杂志的报道，Meta 改名后的 5 个月内，反而损失了 5000 亿美元。2022 年 2 月 3 日，Meta 迎来史上最大单日市值损失，下跌了 26% 的股权，蒸发了 2513

亿美元市值，创造了美股历史的最大跌幅纪录。图 2-18 所示为 Meta 当天股票走势图。



图 2-18 Meta 股票走势图

虽然 Meta 的亏损并不能全部归咎于公司改名，包括此前脸书发生的“数据门风波”，以及谷歌推出的新安卓用户隐私保护系统，都对追踪用户数据推送广告的 Meta 等公司产生了重大冲击。但是股价的下跌，同样反映了商界对元宇宙前景的犹疑，对此扎克伯格坦诚地表示：元宇宙的投资想要盈利，或许还要更长的时间，有可能要到本世纪 20 年代末期。

2.4.4 1175 万美元的成交纪录

2021 年 6 月 10 日，在苏富比拍卖行举办的“NFT 专场拍卖活动（NativelyDigital: A Curated NFT Sale）”中，一幅名为《加密朋克 7523》（Cryptopunk）的作品，以 1175 万美元的纪录成交。图 2-19 所示为《加密朋克 7523》的作品画面。



图 2-19 《加密朋克 7523》的作品画面

让不少人感到一头雾水的是，这幅自带马赛克的《加密朋克 7523》并非一幅画

作，而是看得见却摸不着的网络虚拟产品，它究竟有什么魔力让买方甘愿付出千万美金呢？

要想了解加密朋克的价值，首先需要了解元宇宙新时代的宠儿：NFT。简单概括一下，NFT 代币是去中心化数字账本中的一项内容，也就是区块链中的一个条目。

虚拟世界中很多概念是重复被人使用的，例如，一款游戏中的极品装备，就算它的稀有度再高，往往也会被两名以上的玩家所持有，但是对于 NFT 代币而言，它却拥有独一无二的特性。图 2-20 所示为 NFT 的 6 个特征。

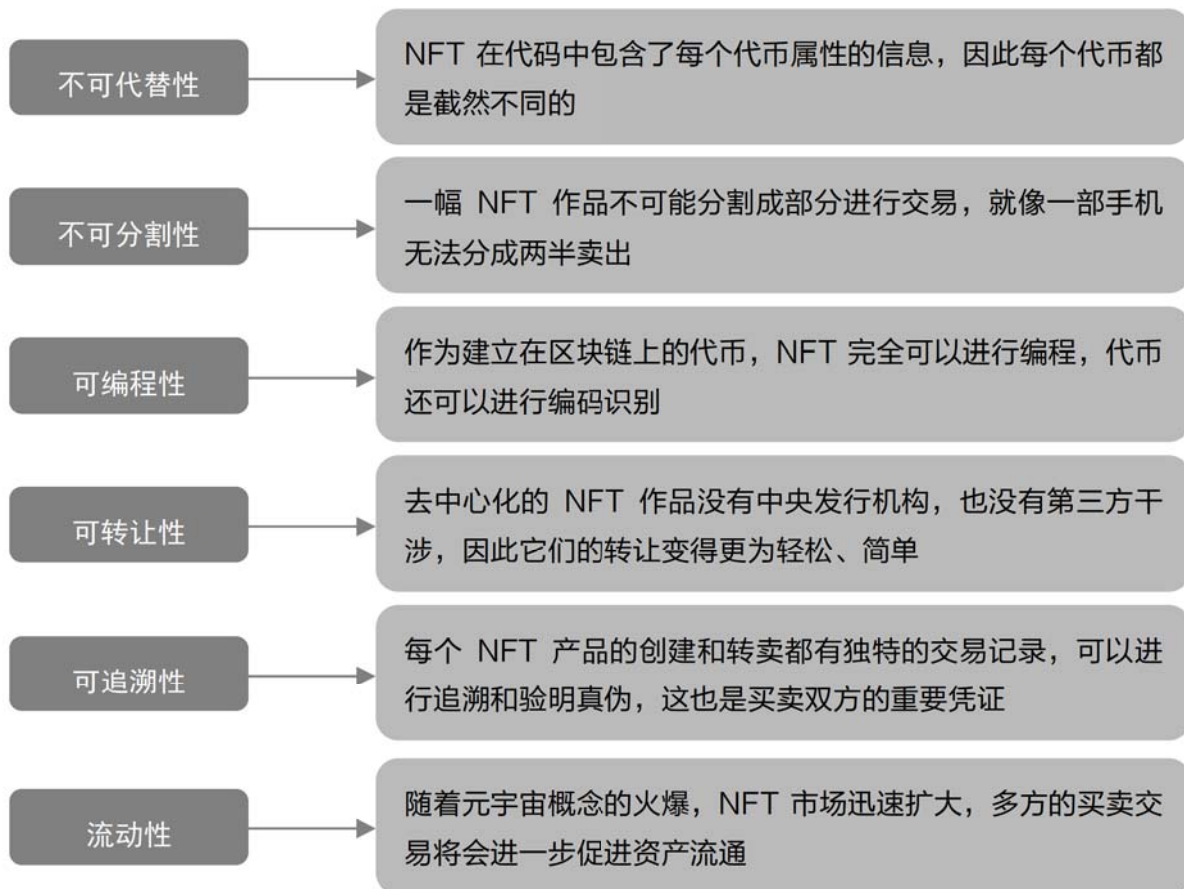


图 2-20 NFT 的 6 个特征

因此，当消费者购买了一幅 NFT 作品时，也就相当于获得它不可抹去的所有权记录以及实际资产的使用权。虽然 NFT 同样可以被展示和复制，但是虚拟空间的每个人都清楚，只有你才是它的使用者。针对 NFT 的特性，它也就被赋予了更多的商业价值，因为人们发现，收藏一个 NFT 作品，就如同在现实世界购买奢侈品一般，这种收藏行为可以帮助自己彰显在数字虚拟世界中的身份和地位。

当今最主要的 NFT 代币交易平台便是以太坊（Ethereum）。以太坊可以通过其专用加密货币以太币（Ether，简称“ETH”）提供去中心化的以太虚拟机（Ethereum Virtual Machine）来处理点对点合约。图 2-21 所示为以太坊商标。



图 2-21 以太坊商标

凭借平台坚持的几个原则，以太坊也获得了众多用户的青睐。图 2-22 所示为以太坊设计的 4 个原则。

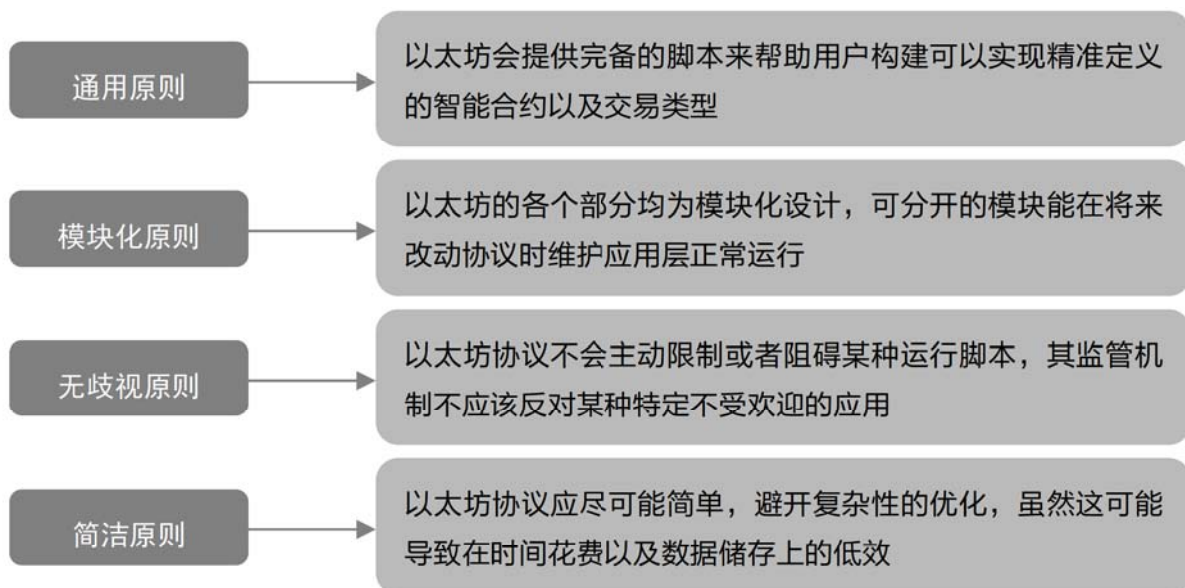


图 2-22 以太坊设计的 4 个原则

在以太坊交易平台上，前文提到的加密朋克，正是最受用户喜爱的 NFT 收藏类项目之一。2017 年，加密朋克正式诞生，加密朋克团队通过对 ERC-20 合约的改造，发行 10000 个由唯一生成字符组成的像素图画。它可以被挂在社交账号上作为头像，而任何一个拥有以太坊钱包的用户都可以免费领取。

这些作品虽然是随机生成，但是数量只拥有一万个，而且在未来也不会扩增，反应过来的以太坊用户很快就将其一抢而空。此后，大量用户开始通过区块链市场进行收购，加密朋克的價值也就迅速上升。图 2-23 所示为加密朋克头像市场的交易情况。



图 2-23 加密朋克头像市场交易情况

在这些头像之中，蓝色背景代表不出售或者拥有者暂时没有提供出价，红色背景代表该头像拥有者可供出售，而紫色背景则代表该款头像成为热门，并且有多位竞争者。越是稀有的头像，价格往往越高。而《加密朋克 7523》便是一万名头像中唯一一名戴着口罩的外星人，使其具有独特地位。

事实上，《加密朋克 75230》成交的 3 个月之前，在佳士得拍卖行的单一拍品专场拍卖中，美国艺术家 Mike Winkelman 作品《每一天：最初的 5000 天》(Everydays: The First 5000 Days) 就以 6934 万美元的价格成交。这是 Mike 耗费 13 年所创作出的巨型拼贴作品，庞大拼贴下的每一张图像，都是一幅详细的画作。图 2-24 所示为《每一天：最初的 5000 天》作品局部。



图 2-24 《每一天：最初的 5000 天》作品局部

天价拍卖品的诞生也正说明，主体社会越来越认识到虚拟形象的价值，人们更愿意为它们付出时间和金钱。

2.4.5 来自元宇宙的虚拟美妆达人

2021 年 10 月，在热门短视频平台抖音上，一个账号名称为“柳夜熙”的账号

引发了众多网友广泛关注，在她发布的第一段视频中，一位漂亮的古装虚拟女子正坐在镜头前缓缓梳妆，然而让人吃惊的是，她所处之地，竟然是现实世界中的城市。图 2-25 所示为“柳夜熙”的虚拟形象。



图 2-25 “柳夜熙”的虚拟形象

这条视频发布之后，竟然一口气获得了 300 多万的点赞，并吸引了百万粉丝进行关注。“柳夜熙”对于不少观众而言，是一种前所未有的新鲜感，在她的视频下面，也打上了“元宇宙”的标签。

在“柳夜熙”的背后是一个庞大的团队，“柳夜熙”的基础 3D 建模花费可能就超过 50 万，后期还需要对细节进行渲染，对真人演员进行动态捕捉，要耗费庞大的物力和人力。但是，将虚拟形象带进现实，并非将现实带入虚拟，这种反其道而行之的做法，对于媒体营销者有很大的借鉴意义。

2.4.6 火到元宇宙的《鱿鱼游戏》

如果要讨论 2021 年全球最流行的一部影视作品，自然是美国网飞（Netflix）公司出品的《鱿鱼游戏》（*Squid Game*），它讲述了数百名走投无路的人，为了争夺 456 亿韩元而进行的 6 个生死逃杀的故事。图 2-26 为《鱿鱼游戏》截图。

有趣的是，在《鱿鱼游戏》走红后不久，罗布乐思游戏平台很快就发布了一系列与《鱿鱼游戏》相关的游戏作品，这些作品均由用户设计开发，评分最高的几款在元宇宙中很好地还原了影视剧中的世界。图 2-27 所示为罗布乐思平台评分最高的一款“鱿鱼”系列游戏——*Hexa Game* 的游戏界面。



图 2-26 《鱿鱼游戏》截图



图 2-27 Hexa Game 的游戏界面

这款游戏共分为 6 关，来自世界各地的玩家只能有一人存活到最后。在这个元宇宙打造的虚拟世界中，用户可以亲身体验一把参与竞争的刺激感。从这个元宇宙游戏中我们可以看到，2021 年之后，元宇宙将会更加接近我们的生活，人们能想象到的事物也将会有亲自看到或体验到的一天。