

随着Epic的融资、Roblox的上市、Facebook的改名，“元宇宙”三个字成了整个互联网和科技行业的宠儿，不少大厂也正通过“游戏+社交+营销+硬件+X”的一揽子计划试图在元宇宙概念里攻城略地。关于元宇宙是“韭菜局”还是“真未来”的讨论更是不绝如缕。

具体到游戏、应用领域，元宇宙热度和“钱景”也水涨船高。有数据统计，2020年全球元宇宙应用总收入突破12.6亿美元，较2019年涨幅超112%，到了2021年增至15.1亿美元。2022年上半年期间，元宇宙应用共营收6.5亿美元，其中游戏应用收入占比高达94%。

但如何定义元宇宙应用？概念似清未清，众说纷纭。Roblox曾给出的元宇宙包含八大要素：身份、朋友、沉浸感、低延迟、多元化、随时随地、经济系统和文明；据艾瑞咨询最新报告中提及，元宇宙需要具备化身、自由创造、社交3项基础要素，以及沉浸、富集、连续3项基础特性。但从中我们或许能简单抽象出元宇宙应用的几个关键词：虚拟化身（Avatar）、社交、自由创造、经济系统、文明、沉浸体验等。（本文来自点点出海，数据来源点点数据）

为了进一步体验海外元宇宙应用发展现状，在点点数据库以美国市场为例，笔者以“Metaverse”、“Avatar”等关键词搜索出基础样本（数据统计周期为2022年1月1日至8月24日），并结合公开资料做进一步删减筛选。当然现阶段，这些App可能仅具备元宇宙的部分特征和元素，界定范围义仅供参考。

图源：点点数据

下面我们重点分享Top3元宇宙概念的App。（本文来自点点出海，数据来源点点数据）

## Roblox

Roblox无需多着笔墨，2021年3月10日，作为“元宇宙”概念第一股，Roblox以DPO的方式登陆纽交所，上市首日市值即破400亿美元。

据悉，Roblox上线于2004年，是世界最大的多人在线创作沙盒游戏社区，用户可以使用移动终端、PC电脑、游戏主机以及虚拟现实VR设备登录Roblox Client。平台应用由使用公司研发的Roblox Studio引擎自主开发生成，有超过800万的活跃开发人员。

Roblox业务逻辑 图源：网络

2019年5月29日，Roblox及腾讯正式官宣，推出专为中国内地用户特别设计的本地化的《罗布乐思》。腾讯作为Roblox中国区发行商，与Roblox成立合资公司罗布乐思负责中国地区的运营。其中，Roblox持股51%，腾讯49%。

据Roblox公司2021年底的公告，平均每日全球有超过4320万人登录Roblox，2021年全球用户消费总时长达到了400亿小时，平均每人每天时长超过了2.5小时。

但在其近期公布的2022年Q2财报中，Roblox净亏损额进一步扩大，达1.764亿美元，营收5.912亿美元，同比增长30%；日活跃用户数(DAU)约为5220万，同比增长21%，日活跃用户的平均预售服务收入12.25美元，同比下降21%。

具体到Roblox玩法上，除了传统的探索建造类沙盒玩法外，还覆盖主流的角色扮演、第一人称射击、动作格斗、生存、竞速等玩法。

经济系统方面，Roblox内设有一套“虚拟经济系统”体系，玩家花费真实货币购买虚拟货币Robux，并在游戏中通过氪金（pay to win）、UGC社区（pay to cool）等体验场景、皮肤、物品等场景，而平台收到Robux后会按一定比例分成给创作者及开发者。

图源：网络

## IMVU

IMVU成立于2004年，是一个以3D虚拟人物为基础的社交网络的平台，其原型有点像社交游戏虚拟社区《Second life》，和其他元宇宙概念风格应用相比，IMVU约会交友的目的性更强，笔者起初体验起来类似3D版本的Dating软件。

据官网数据显示（或许久未更新，仅供参考），IMVU覆盖全球数百万人，其中40%的用户来自美国，60%的用户主要来自英国、法国、加拿大和巴西。其月活曾经达到过700万，用户平均每天花55分钟聊天、玩游戏和结交新朋友。2022年1月26日，IMVU获得3500万美元战略投资，投资方包括网易资本和Structural Capital。

据了解平台为元宇宙制造和销售虚拟产品的创作者可达数千名，生产内容包括时尚服装、家具、化妆品、音乐、贴纸和宠物等，月度收入可达700万美元。

平台内提供多种不同3D虚拟场景，用户可创建虚拟形象（肤色，脸型、套装配饰等），风格更加写实，用户可以通过虚拟币在商店shop里购买服饰、家居装扮等虚拟道具（来自IMVU创作者）。此外用户还能在平台内结交朋友，在聊天室内约会，拍照分享至社交圈，同时平台提供购物功能。

## Highrise

从其官网所示，Highrise诞生于2014年，第一年就收获了50万注册用户，至今有1700多万注册用户，月活用户突破200万，到2021年H2收入已达到3000万美元。据公众号“ Avalanche AVAX”消息，Highrise目前日活用户突破20万，其中女性用户占到了70%~75%。

Highrise开发商为PocketzWorld，在2017年和2020年分别获得300万美元和700万美元的投资，背后资本有YCombinator、Bitkraft 和 Everblue等。

2017年Highrise推出了UGC，而平台商品也达到1万件，2021年之后，Highrise元宇宙的经济系统加速，接连推出Highrise Creature Club NFT系列、游戏内加密钱包、虚拟土地预售、NFT交易市场，并持续和品牌、时装设计师合作。

在Highrise中，用户可体验创作美式漫画风格的虚拟化身（肤色、发型、面部贴纸、服饰鞋包配饰等），从预设的6个房间中Pick自己的心动家园、在商店中购买家具和Diy装饰房间，在人与场景的交互上，可以选择自建或者去活动房间交朋友，房间类型包括公共空间（咖啡厅、LGBTQ+广场、俱乐部等）和活动空间（语音房、聊天房、游戏房和交易房），在人与人的交互上，可以选择公聊和1V1私聊，还可以关注某人，加入“家族”，对内容进行转评赞等，此外能可以进行NFT交易和土地交易。

（本文来自点点出海，数据来源点点数据）

## 结语

这两天和朋友电话叙旧，聊到“最近元宇宙概念又双叒叕火了”时引发对方共鸣，他说他粗算了下，“刷10条朋友圈，起码有2、3条在发元宇宙”。讲真，元宇宙发展到现在着实让人摸不清了。

一边是泡沫渐显，扛不住的弄潮“先锋”成“先烈”了。号称要成为“元宇宙时代的微软”的影创科技被曝欠薪200多人，人均被拖欠10万元；歌手林俊杰去年11月花了7万多美元买“元宇宙虚拟地皮”估值缩水8成；扎克伯格百亿美元投资的元宇宙世界自拍承包了全球网民的一周笑点。

一边又是元宇宙牌桌热闹，各方势力持续推动。一阵子爆一个巨头公司投资收购已不算新奇；政策上，国内包括北京、上海在内，至少7省17市地方政府已经发布元宇宙产业相关建设规划；在企业降本增效，招聘市场预冷的大背景下，又曝出500万高薪聘请元宇宙人才的消息。

正如中纪委官方网站发布文章所说“不低估5-10年的机会，也不高估1-2年的演进变化”，别急，元宇宙的子弹还得再飞一会儿。

( 本文来自点点出海，数据来源点点数据 )