

最近币圈里最火爆的话题，可以说是非元宇宙莫属。如果说何为元宇宙，其实真正的元宇宙在时间上是真实的，空间上是虚拟的，在时空两个维度都和真实世界处于平行状态，而我们则是可以以某种意识“映射”的方式进入、存在和生活于元宇宙之中。我们知道元宇宙是一个很炫目的概念，但是我们当然希望看到它不只是概念，而是看到它真正变为一个新兴的产业。很多投资者想用手机玩元宇宙游戏，那么区块链元宇宙游戏可以用手机玩吗？下面就让小编来说一说。



区块链元宇宙游戏可以用手机玩吗？目前区块链元宇宙游戏还不可以用手机玩，严格来说，智能可穿戴设备一直被认为是手机之后的新终端载体，但是无论是智能耳机、智能手表以及2016年左右一度非常火的VR(虚拟现实)眼镜，要么是市场空间相对比较垂直不够有想象力，要么是硬件体验以及应用生态实在差得太远，以至于VR本身其实在2018年除了有小游戏、直播、室内旅行以及结合全景技术的看房呈现之后，实际上并没有特别大的场景突破。简单来说，这类AR产品(也就是目前火爆的“元宇宙”概念对应的具体产品)就是充分利用智能手机的算力和应用，直接映射或者投屏到类似谷歌眼镜上。目前元宇宙落地产品有Rokid，字节跳动90亿元投资一体机Pico(目前不知道是否与手机结合)，目前进入到元宇宙产业链的玩家实在比较多，但是要想超越VR机打开所谓内容和应用层面的“多维宇宙”，AR产品必须与手机进行结合。毕竟处在融资和资本市场造势阶段的元宇宙，要想向投资人路演其商业价值，往往会把手上所有牌都压上上放在一个概念里打开投资人的想象空间，从而提升自身的估值。正是基于手机为基础软硬件的模式，AR或者元宇宙玩家只需要做好手机与智能眼镜的映射投屏(适配)就可以了，结合了移动互联网的应用成果和丰富的内容，而不是像过去开发VR那样另行搭建生态，成功率更高；与此同时也化解了线上虚拟内容需要强大的算力支持和云服务支撑方面基础设施，从而成为资本市场让人兴奋的产品创新。元宇宙游戏的前景如何？目前行业已经出现的各种数字化和智能化的概念可以认为是元宇宙的萌芽，未来5至10年随着相关技术的进一步成熟以及元宇宙概念的不断深化，有望进入起步发展阶段。1、萌芽阶段为2016年至2020年，虽然还没有出现元宇宙的概念，但不同行业都在进行一些技术单点的线上化、数字化与虚拟化的尝试。例如，波士顿医生培训公司Osso VR开发了一系列可以创建虚拟手术室的软件，使得医生可以放心地进行更多更为复杂的手术操作培训；任天堂开发的手游“宝可梦GO”，通过在智能手机上进行AR技术应用，实现在物理世界发现虚拟宝可梦形象，并进行抓捕和战斗的娱乐游戏等。2、起步阶段为2021年至2030年，其实质是不同行业对于线上化、数字化与虚拟化的进一步深入应用与技术沉淀，实现以单个行业为基础的各个独立元宇宙，形成元宇宙分散化、单行业、多中心小生态的阶段。产业元宇宙中，主要实现基础技术应用，并深入垂直行业内形成全产业链、全行业虚拟化应用。消费者元宇宙中，主要实现各种独立IP虚拟体验的进一步深化，不断开发优化连接物理及虚拟世界的硬件设备，提

升虚拟体验的真实感，并逐步搭建虚拟社会体系。例如，元宇宙游戏鼻祖“Roblox”，玩家可以通过游戏币与现实货币的兑换，实现虚拟和物理世界的真实经济交换。

3、发展阶段从2031年开始，其实质是不同独立行业的元宇宙开始逐步打通数据与标准，实现相似相融的整合阶段。例如不同的工业领域的工业互联网可能逐步统一数据标准并融合形成工业元宇宙，又如智慧社区、智慧楼宇、智慧交通可能逐步统一数据标准并融合形成智慧城市元宇宙。对于个人来说，虚拟生活中的多个场景与虚拟元素将“破壁”，构建完整的虚拟生活场景及内容，并实现多个平台虚拟资产及信息的流通及共享，漫威英雄、孙悟空和韩国女团的虚拟演唱会可能会出现在同一个虚拟时空。综上所述，就是小编对于区块链元宇宙游戏可以用手机玩吗这一问题的回答，目前，全球的科技巨头在该领域都动作频频，他们已从各方向陆续布局元宇宙相关领域及产业，为的就是更好的探索发展可能性，并且有望进一步推动产业渐进式发展。在国内，腾讯布局全真互联网，投资Epic Games；字节跳动收购Pico，拓展VR版图；阿里巴巴布局VR设备硬件领域；小米发布单目光波导AR智能眼镜。终极的元宇宙可能会在20年之后成为人类的生活方式，我们共同期待吧。