

底层技术突破推动元宇宙落地场景不断迭代，虚拟现实、AI等底层技术的成熟度是元宇宙初期发展的关键。

元宇宙初期应用场景集中在游戏、社交和消费领域，后期朝拥有经济系统的虚拟世界演变。

(全文字数:26894，预计阅读25分钟)

2021年3月，沙盒游戏平台Roblox的上市让元宇宙（Metaverse）概念引爆市场，近400亿美元的市值打开了“元宇宙”行业的想象空间。

同年10月28日，美国互联网巨头Facebook宣布公司将更名为Meta Platforms，Meta是元宇宙（Metaverse）的前缀，Facebook此举无疑再度激发了资本市场对元宇宙概念的关注。

反观国内科技巨头，也早已纷纷布局元宇宙相关产业，字节跳动以15亿美元收购VR软硬件公司Pixsoul，启动元宇宙布局；腾讯还将进入元宇宙全真互联网；除此之外，阿里、百度、网易、米哈游等公司均通过投资或自研等方式，布局元宇宙相关的上下游产业。

元宇宙，已然成为全球科技公司们共同争夺的赛道。可目前来看，元宇宙的设想很美好，但要达到真正设想的场景，还有很长的一段路要走。

这不仅是需要进一步改进技术，丰富内容产业，更需要的是解决元宇宙中涉及到的法律、文化、金融等现实性问题。

虚拟世界已经打开了大门，巨头们都还在探索阶段，谁最终能抓住风口，成为最大赢家？

2022年元宇宙概念股有哪些？中国元宇宙上市公司一览。

拓尔思

公司将主要研究和发掘以自然语言处理为核心的语义智能技术未来

在元宇宙相关业务场景中的应用。公司将密切跟进用户在元宇宙场景中的技术应用需求，以提供全面的支撑。

基于NLP技术，公司自主研发的TRS小思智能问答机器人可应用于政务智能问答、企业智能客服以及金融/医疗/教育/标准等领域的问答虚拟人场景。

公司自主研发的内容自动生成技术可应用于融媒体领域中的AI主播/虚拟主播/写作虚拟人等相关场景。

公司自主研发的内容自动提取/自动关联审核技术可应用于面向RPA应用业务的专业虚拟人场景。

太龙股份

作为打开虚拟世界的入口，XR虚拟拍摄与制作技术是被行业公认的作为元宇宙基础入口的应用，在具体的元宇宙概念目前的落地应用中，沉浸式的游乐空间、虚实结合的影视拍摄、提高效率的人机协同工作、甚至数字仿真、医疗、教育等一些高端工业及民用领域都有着广阔的拓展空间。

太龙视觉对于线下沉浸式空间的应用有着清晰的布局，将会从娱乐应用，实体店虚拟空间体验，游戏沉浸式应用，影视虚拟现实体验等多方面进行拓展，目前已在尝试具体的落地方案和模式。

2022央视虎年春晚，太龙股份控股子公司太龙视觉Apollo系列显示屏真实还原本真色彩，电源信号双备份的配置，规避传统LED屏幕演播使用中的信号及电源丢失等演播事故，以卓越的表现及品质保障了春晚顺利播出并助力视觉效果完美呈现。

华凯创意

华凯创意

目前正将VR虚

拟现实技术运用到数字内容创

意策划及专业制作服务

。早在2017年，由华凯创意牵头，联合湖南大学组建的交互式数字娱乐系统湖南省工程研究中心获省发改委批准，

这也标志着目前国内首个虚拟现实娱乐技术研发的省级创新平台正式营运。

在虚拟现实和增强现实领域的布局，独立董事高春鸣介绍，公司在VR（虚拟现实）、全息投影、数字沙盘、4D影院、三折幕弧幕和球幕投影、体感互动、智能家居等方面进行了大量的研发。

中青宝

中青宝在今年9月6日宣布研发《酿酒大师》，此后的两个交易日内，中青宝连续涨停。由于股价异动，该公司甚至收到了深交所的关注函。

中青宝在其官方公众号中称，《酿酒大师》作为一款以经营酒厂为核心的养成经营游戏，可以将虚拟映射到现实

中，用户可以在游戏中体验现实，也可以在现实中触碰游戏。

“这种映射体现在游戏中玩家自己‘亲手’酿的酒，可以在线下提酒。玩家用自己独创的秘方，经过时间的沉淀生产出的白酒，可以在酒厂品牌经营店进行线下提酒。

”

金龙机电

杭州金龙和Facebook旗下虚拟现实头戴设备

制造商Oculus的合作是持续的。公司部分马达产品可应用于VR领域。公司和利达光电合作的类蓝宝石镀膜产品及公司的触觉反馈模组均可使用在VR上面。

佳讯飞鸿

拟数字人+最新元宇宙（稀缺300元宇宙标的）+人工智能+军工佳讯飞鸿是非常正宗的虚拟数字人概念。

佳讯飞鸿参股臻迪科技股份有限公司12.279%的股份。据公司官网显示，臻迪科技股份有限公司有整套虚拟装配及验证沉浸式系统，包括投影显示系统、图形集群系统、中控与信号切换系统、增强现实（AR）系统、人体追踪系统、沉浸式与交互式应用及配套系统等。

飞天诚信

公司在元宇宙布局主要是：

元宇宙虚拟人+游戏安全认证+知识产权保护+华为鲲鹏云+MCU芯片+数字货币；飞天诚信为北京院校智能化建设的“校园精灵”，以学校吉祥物为模板，进行数字化建模，在校园公共场所的展示屏及手机校园APP上，亲切灵动并高效智能地为广大师生提供可视化咨询帮助。飞天智能数字员工“小诚”，以专业的形象与飞天人及各位来宾进行互动，精准详实地展示飞天的发展历程及各产品线的介绍和导航。

会畅通讯

会畅通讯成立于2006年，注册资本2亿元，是云视频领域首家上市公司，也是唯一入驻国家信创产业园的云视频公司。

会畅通讯官方微信公众号显示：会畅通讯提前布局了面向AR(增强现实)+VR(虚拟现实)+MR(混合现实)等新一代视频通讯的音视频底层引擎。如果说以游戏和内容侧驱动的消费级元宇宙是1.0,那么会畅通讯所长期布局的商业元宇宙则是2.0,是帮助企业级用户提升经营效率，应对复杂工作场景和多元沟通方式的下一代平台。

数字政通

北京数字政通科技股份有限公司是
中国领先的智慧城市核心应用与运
营服务提供商

，是北京市认证的高新技术企业和拥有多项自主知识产权的高科技软件企业。

业务布局主要有：元宇宙+区块链+冬奥会+数字孪生+华为+卫星导航+智慧政务+
数字基建+数据安全+无人驾驶+智慧城市+数字中国+晶石数字化平台

数字政通元宇宙平

台系统V1.0取得计算机软件著作权登

记证书。数字政通元宇宙平台系统V1.0

是数字政通打造的基于计算机图形算法、AI、物联网、云计算等技术的“元宇宙”
孪生平台。

图片来源：雪球

区块链方面，公司成立了专门的研究院，以打通政府各部门的壁垒，建立安全可信
的数据链，也是加强部门的协同，形成阳光执法等方面的能力。

公司是国内知名度较高、市场份额领先的智慧城市应用软件开发者和全面解决方案
提供商之主营专业智慧城市应用软件的开发和销售,并提供技术支持和后续服务;智
云产品深耕于智慧城管新领域,运用物联网、云计算、大数据、空间地理信息集成等
新一代信息技术促进城市规划、建设、管理和服务智慧化的新模式和新理念。

中文在线

借助5G、AI、AR/VR等技术的发展，

公司的沉浸式互动阅读

将会借助技术的赋能加速延展，构建一个互动性更强的平行世界。作为数字内容公
司，本质是生产内容、打造IP、连接人群、丰富娱乐、学习和社交。文字创作和阅
读仅存在于2D,但随着元宇宙的到来通过AR/VR等技术可以让人沉浸式体验新世界
，而公司拥有海量的库存将会有力地支持构建平行的互动阅读世界。

盛天网络

“VR元年”2016年，测试过将VR引入网吧、电竞馆等线下场景，后因技术受限、用户体验不佳而终止；

元宇宙相关项目于2021年9月底立项，旨在线下场景打造VR/AR体验专区（体验馆），项目初步规划10人角色团队，拟投入研发费用800-2000万元，用于VR相关技术的继续开发；不生产VR/AR硬件，仅开发内容管理以及付费、衍生服务接入平台，提供一整套线下场景用户体验的技术方案，以PC-VR选单、VR头盔内选单为直接产品形态，提供用户选择及体验虚拟现实的入口途径。

盛天网络2021年11月3日盘中发布《投资者关系活动记录表》，公司表示，“旨在线下场景打造元宇宙接入点，在网吧中开辟元宇宙体验专区，已开展了相关项目的前期立项和研究准备工作”“云游戏或是元宇宙雏形，是通向元宇宙的必经之路”

。

万兴科技

公司在AI进行自主研发与积极探索AR/VR/元宇宙技术，开展技术预演，同时与国内AR/VR/元宇宙领域主要企业进行沟通与交流，并投资了数家在视频算法、交互式3D云平台、音视频云生产协同平台处于国内领先地位的公司，通过股权合作促进战略合作。“自研+战投”内外合力提升公司在创新领域方面的竞争力和产业布局。未来公司将持续深耕视频创意，不断

加强AR/VR

、元宇宙领域技术的探索与研究，把握新技术在视频创意领域的运用带来的新发展机遇。

宝通科技

VR龙头哈视奇，布局VR/AR游戏。公司成立于2000年，于2016-2018年分三次收购易幻网络

100%股权从而切入游戏行业，目前形成游戏和工业互联网一体两翼的业务格局。

子公司易幻网络是国内最早出海的手游发行商之一

，曾发行包括《神雕侠侣》《天龙八部》等热门游戏。2021年8月，公司与裸眼3D头部公司一隅千象签订战略合作协议，将在裸眼3D、数字孪生等领域进行深度合作。10月，根据公司三季报，公司已完成对国内头部VR/AR内容和解决方案供应商哈视奇的股份增持。至此，公司持有的哈视奇股份比例已增至40.64%，为哈视奇第一大股东。

公司的主营业务除了游戏（移动互联网），也包括工业互联网服务，即工业散货物料智能输送全栈式服务。公司投资VR厂商哈视奇和混合现实厂商一隅千象，将助推VR与虚拟现实技术在工业产业的应用，如把哈视奇作为负责井下数字矿山内容制作的提供商，把一隅千象作为裸眼3D呈现及远程交互的载体，逐步达到工业智能领域的闭环。依托工业互联网和移动互联网双主业，公司不仅能为多年积累的VR/AR等技术提供更加丰富的应用和训练场景，在元宇宙的探索上，也会提供更加综合的角度，相比纯内容向公司而言，对元宇宙有更广泛的理解和尝试，有助于其发现新的机会，开拓新的赛道。

新开普

2021年10月，公司增资上海渲图信息科技有限公司，持有其51%的股权，有助于公司借助上海渲图的VR技术及经验，与公司在多场景下的解决方案结合，提升虚拟现实实验室建设和课程资源建设能力，为高校提供定制化的实验、实训、科研综合解决方案，全方位支撑虚拟仿真/现实教学及科研需求，打造出新一代具有竞争力的差异化产品。

公司在V

R领域有VR实时

渲染、WebVR引擎两项核心技术

。目前立项的“

VR数控仿真示教机与云

平台”和“虚拟现实专业实验室”

，是两个VR引擎平台在教育行业的典型应用，其中WebVR引擎与元宇宙的WebVR属于同类技术派系，公司目前主要专注高校、企业的WebVR行业应用。

金马游乐

公司设有金马文旅科技子公司，下设虚拟沉浸式游乐研发中心，聚焦运用新一代信

息技术，以“科技+文化”的形式，融合声、光、电、影视、动漫、文化创意、主题故事等多种元素，发展
游乐与文化深度融合的虚拟沉浸式游
乐产品。

目前已开发有黑暗乘骑、飞行影院、影视动力过山车、VR系列、动感影院、影视塔类、影视滑行车、水上黑暗乘骑等八大系列产品。

佳创视讯

公司在互动平台称：公司开展的VR业务即涉及“元宇宙”概念的核心技术基础之一，公司仍将主
要围绕VR与产业链上下游
展开广泛合作，持续积极推进VR业务
的运营落地。目前公司及子公司自主研发开发的相关产品应用主要涉及VR视频、VR+社交游戏、VR+展馆、VR直播等。

汉威科技

从技术角度看，传感器以及能够采集数据的仪表产品甚至物联网平台都可以为元宇宙感知物理世界万物的信号和信息来源提供技术支撑，另外，应用于人机交互等领域的柔性传感器产品能够为元宇宙概念中的交互技术方面提供一定的技术支撑。参股公司泰瑞数创的数字孪生技术以及中盾云安的区块链技术也属于元宇宙概念中的相关技术支撑种类。子公司苏州能斯达的柔性纳米仿生电子皮肤，是基于纳米智能材料和仿生感知能力的柔性智能感知器件，具有高灵敏度、高稳定性、低能耗、轻、薄、隐蔽性好等特性，未来将在可
穿戴设备、医疗健康以及消费电子等领域形成大量应用。

联合光电

联合光电是一家集光成像
、光显示、光感知为核心技术的
专业镜头光电产品及系统解决方案提供商
。拥有元宇宙相关硬件的底层技术，如光学镜头及光电产品的设计开发、超精密模

具技术及智能制造技术；拥有非球面镜片、菲涅尔镜片、自由曲面镜片等核心光学器件的制造工艺，从光学设计、模具设计、精密加工、开发到全智能组装制造系统，公司的光电产品在光成像、光显示、光感知领域已形成完整的产业链。

联合光电擅长的菲涅尔镜头是VR/AR设备的主流方案，能达到100°视场角当前元宇宙领军企业Meta Facebook的Oculus Quest2使用的便是菲涅尔方案，Quest2 能够营造一个与现实阻断的虚拟场景

金运激光

公司的IP衍生品运营业务系从事“潮文化”类IP衍生品运营服务，“IP小站”作为运营品牌，其APP是其线上运营渠道之一。APP根据运营内容不断迭代，公司在传统盲盒品类上，推出NFT潮玩新品以及对应提供虚拟玩偶的虚拟互动场景“元宇宙NFT潮玩社区”。

公司已于2021年7月8日在IP小站APP上发售了NFT潮玩EMMA甜蜜森林系列盲盒并在当日同步升级了14个系列共84款NFT潮玩。

图片来源：搜狐

汤姆猫

公司现有产品拥有庞大的用户基数，具备元宇宙产品开发的用户基础。同时，公司也积极探索元宇宙产品开发的技術储备。在《我的汤姆猫》产品中，公司曾使用AR扩现技术，使汤姆猫的虚拟形象可以在实景中得以呈现。

汤姆猫一直都是一只有故事的猫。相信对很多人来说，“会说话的汤姆猫”是一款充满童年回忆的游戏，其诞生于2010年，迄今已经有十一个年头，该游戏主打IP——汤姆猫，会用夸张的声音重复玩家说的话，以其秀逗的萌宠形象风靡全球。

2020年6月，公司上线了半开放式休闲游戏《汤姆猫总动员》，该产品在核心养成品类基础上加入沙盒游戏玩法，用户拥有一定的自由度，可在特定的半开放空间中进行游戏、探索、定制、交互、娱乐、成长。

公司将以此为
基础和起点，探索面向未来
的

元宇宙游戏产品的创
新性研发与落地

，凭借汤姆猫家族IP产品的巨大流量，向半开放式、开放式的產品世界观转型，在汤姆猫IP或新IP产品中拓展沙盒式玩法，在游戏的虚拟场景中赋予用户更大社交性、自主性、创造性，同时积极探索跨平台联网游戏，为用户提供深度的沉浸式体验。

2021年12月10日，汤姆猫旗下“会说话的汤姆猫家族”IP携手中国首家数字艺术电商平台唯一艺术，正式推出首批以“会说话的汤姆猫家族”飞车为主题的限量版NFT卡牌。

2021年12月17日，汤姆猫董事长朱志刚接受媒体采访时表示：“将大力发展汤姆猫乐园与汤姆猫衍生品两大业务，力争通过5年左右的时间，能使线上线下业务并驾齐驱。同时，我们认为元宇宙将会是移动互联网未来发展的新形态，这也是公司未来在创新业务上努力和探索的方向。”

此外，公司坚定看好元宇宙发展方向，已经成立了元宇宙方向的专项工作组，协调境内外的研发团队，对特定品类的产品进行概念开发与立项工作。

平治信息

平治信息深度布局元宇宙，在数字虚拟人、VR/AR内容+硬件等多个领域均有布局，是元宇宙领域中运营商体系的稀缺标的。

于2021年11月9日与中移（江西）虚拟现实科技有限公司、达闲机器人有限公司本着优势互补、平等互利、长期合作的原则签订了《战略合作框架协议》，旨在共同就VR/AR、机器人元宇宙、人工智能、数字孪生等领域达成战略合作。

平治信息表示，本协议的签署有利于公司与行业优势资源形成合作，充分发挥各自领域的人才、技术及市场等方面的优势，进一步探索VR/AR、机器人元宇宙等相关领域，推进5G+VR相关行业生态体系建设。

弘信电子

公司在互动平台表示，元宇宙是消费电子领域极具爆发力的机遇，公司目前在以下几个维度布局元宇宙：

1、公司软板、软硬结合板可广泛应用于AR/VR等元宇宙产品，目前公司软板已成功进入到国际国内头部元宇宙客户产品的供应链，是相关产品用FPC的重要供应商。

2、公司将有机会参与元宇宙用miniLED显示屏背光模组的全制程生产。背光模组主要工序包括基板（FPC或薄硬板）、固晶、光学膜、背光组装等，除了FPC的优势外，公司子公司弘汉光电是背光模组行业的主要供应商之一，具备优秀的背光组装能力。同时公司将适时延伸至固晶工序

，加之关联公司具备光学膜的生产研发能力，公司具备miniLED背光模组的全制程资源。客户对背光模组产品的全制程一站式解决能力十分看重。

3、柔性传感器相关布局。公司子公司瑞湖科技在柔性压力传感器、压力感应按键、应变薄膜等领域已形成深厚积累，目前正开展元宇宙相关产品应用的研发。

佳禾智能

参股公司瑞欧威尔的产品使用语音操控，解放双手，以AR辅助现实、增强现实、AI人工智能和IoT物联网等技术方式捕获数据。通过头戴计算机实现现场与后台的连接，可在潮湿、多尘、高温、危险和嘈杂的工业环境中使用。

根据瑞欧威尔官网的介绍，瑞欧威尔新提出的全新品牌m oziware以及新产品，聚焦于打造切实可行的工业元宇宙终端解决方案。

丝路视觉

基于CG、VR、AR等数字视觉科技应用，

形成以设计可视化、数字营销、展览展示三大主营业务为基础，向科技驱动、产品化与平台应用三个方向延展，覆盖视觉云计算、数字孪生应用、VR/AR/MR等战略性新

VR+地产、VR+会展、VR+文旅等细分领域的市场取得了良好的发展。

宣亚国际

公司正在联合战略技术合作伙伴资源，积极响应新华社元宇宙联创中心计划，深化与新华社国家重点实验室战略合作关系，向纵深探索5G融媒平台及产品与企业数字平台的深度融合，力争将“现场云企业版”打造成为“企业元宇宙”场景的超级入口。

恒信东方

公司通过多年的VR和CG行业实践，及对海外优秀创业团队的投资，积累了大量的数字资产和产品研发管理经验，

目前全球范围内对于元宇宙产业的发展还处于探索阶段，公司也将积极构建以“技术+内容+场景”为核心的VR产业生态系统，在娱乐内容、文旅体验、教育解决方案等层面进行探索和实践。

苏大维格

公司长期致力于新型显示领域裸眼3D显示、AR光波导镜片、AR-HUD及VR光学材料等先进技术的研发，具有较为深厚的技术储备，并已攻克相关产品的批量化生产关键技术。

合资公司主营的产品几乎全部都指向了现在十分火爆的“元宇宙”领域AR\VR虚拟显示技术，这些技术也是目前元宇宙人机交互界面里能够实现的主流前沿显示技术。

昆仑万维

依托Opera GX和GameMaker，构建Opera Gaming游戏生态社区公司旗下Opera浏览器作为欧洲和非洲市场的顶级流量平台，2021年上半年月活已超过3.8亿。

通过Opera平台，公司很早就沿着元宇宙进行了一些探索：2017年，Opera浏览器添加VR视频播放器支持360度视频播放；2019年，Opera推出了世界上首款游戏浏览器Opera GX；2021年，Opera收购了最老牌游戏引擎GameMaker的开发商YoYo Games。公司将依托Opera GX和GameMaker这两块基石，建立Opera Gaming平台，构建以游戏为核心的生态社区，从而切入元宇宙赛道。

元宇宙概念的应用场景中，游戏是目前最好的载体，游戏世界里开放的UGC内容生产模式，为元宇宙的多样性、社交和文明的模式提供了一个方向。

Opera GX绝大多数用户为游戏玩家，叠加公司在社交领域的布局和经验，在打造UGC社区上有较大潜力。

Opera联席CEO宋麟也曾表示：与Roblox相比，Opera更加开放，且Opera GX已经有1000万用户，和Roblox处于同一个量级，潜力很大。

数字王国

公司是一间致力于视觉特效及虚拟现实技术开发及应用的娱乐科技公司，集技术+硬件+内容生态全链布局王者，主营业务包括视觉特效(VFX)、虚拟现实(VR)、虚拟人及IP投资。

公司目前四大业务板块包括：视觉特效、虚拟现实、虚拟人以及原创IP。

亦是美国媒体行业最大的视觉特效、动画、电影服务供应商之一。

图片来源：百度

数字王国旗下3Glasses携手中国联通，进击5G VR领域。2020年3月17日，3Glasses携手中国联通举行战略合作线上发布会，双方宣布以“5G × 虚拟现实（VR）”为核心，围绕“终端、应用、服务”展开全方位合作；与此同时，释放3GlassesX超薄短焦系列新品VR眼镜“X1S”。

图片来源：韭菜公社

2019年初，集团正式推出原创的虚拟人明星——STAR，并成为3glasses X1头显设备的代言人，这也标志着虚拟

人应用再进一步。未来，集团将通过已故明星、现有艺人及原创IP制作不同的虚拟肖像，并在广泛的商业领域运用，包括广告、动漫、影视剧及综艺节目等。

图片来源：韭菜公社

小米集团

小米关注元宇宙周边相关机会，已经进行了不少相关技术储备，在手机、视频、显示等方面都进行有相关投入，进行过相关准备。

企查查显示，北京小米移动软件有限公司现获得了一项“虚拟现实环境下的移动支付方法及装置”专利授权。图片来源：天眼查

2021年12月，小米投资了VR公司当红齐天。事实上，这也是小米继2021年10月后第二次对其进行投资。能够看出来，小米正以更多元化的姿态入局元宇宙。

阜博集团

阜博集作为全球领先的数字内容资产保护和变现服务提供者，是数字内容资产发行交易的必要技术基础设施提供商

。

阜博独有的指纹和水印技术可以高效识别侵权内容，减少版权方因盗版导致的收入损失。同时，借助公司成熟的变现和营销解决方案，为版权方的数字内容获取更多广告收入。

此外，在数字内容发行和交易层面，阜博不仅已经与蚂蚁链进行了深度业务合作，双方共建了全球性的数字内容资产发行和交易平台。同时也与浙江文化艺术品交易所建立合作，意欲共同打造领先的数字版权保护交易平台，持续巩固和扩大业务覆盖面，基于区块链、NFT的版权保护领域具备良好应用前景。

网易

2021年10月25日，网易投资了专注于虚拟人生态的公司次世文化。次世文化打造了许多的虚拟形象包括，迪丽热巴的虚拟形象迪丽冷巴；黄子韬的虚拟形象韬斯曼以及与欧阳娜娜虚拟乐队NAND。

除了次世文化，网易还投资了其他虚拟人业务的相关公司，例如虚拟形象技术公司Genies、虚拟社交平台Imvu、专门打造虚拟交互式演唱会的美国直播公司Maestro、北京红棉小冰科技有限公司。

VR/AR设备是连接现实世界与虚拟世界的桥梁，因此VR/AR领域是元宇宙非常重要的领域。而网易也很早进行布局。网易就先后投资了多家9家与VR技术相关的公司，例如VR流媒体直播公司NextVR、VR设备厂商AxonVR、虚拟形象以及人工智能建模的Genies。

元宇宙时代已然到来。网易一气呵成举办了「2021网易未来大会」。历经八年发展，网易未来大会已经成为中国科技领域最知名的IP之一，成为「科技+文化+知识+艺术」的综合盛会。无论是从领域专业度、话题先锋度，还是参与人次和影响力上，都始终走在前端。而以其为圆心勾勒出一系列前瞻思想和热门话题，都在不断激发多元的IP活力，并持续加深大会的行业影响力。

2021网易未来大会瑶台会场

图片来源：百度

舜宇光学科技

舜宇光学科技成立于1984年，2007年成为第一家在香港联交所主板上市的内地光学企业，是内地最大的手机镜头供应商，为华为、小米、等国内手机制造商提供摄像头模组。

舜宇光学一直在做手机镜头业务的同时，也早已深入布局了VR及AR产业，目前是Meta Platforms旗下的Oculus VR镜头的核心供应商。

从舜宇光学VR目镜到车载镜头

，舜宇光学基于多年的光学研究生产经验正在赋能其元宇宙的产业之路，但是舜宇科技能否突破其目前的技术壁垒，研发出AR目镜、AR/VR光学传感器和系统模块，也将成为舜宇光学科技能否在元宇宙硬件产业中行稳致远的重要考量依据。

图片来源：官网

栢能集团

主要从事设计、开发及制造图像显示卡，也提供电子制造服务，并制造其他电脑相关产品。

栢能集团被认为是元宇宙概念股之一，公司是知名电脑图像显示卡制造商，英伟达和AMD等科技巨头都是栢能的主要客户，其拥有自主品牌ZOTAC(索泰)、Inno3D(映众)和Manli(万丽)，在亚马逊显卡排行榜中，ZOTAC占据了前

两名。

2021年上半年，公司旗下RTX 3000系列显卡供不应求，涨价之后也同样被客户接受。据公司中报显示，自2020年上半年至2021年上半年，平均售价上升了约103.5%。

图片来源：公司中报

得益于强劲的需求，公司在2021年上半年营收达到了68.5亿港元，同比大增108.1%；主要就是源于图像显卡的销售额同比增加了34.8亿港元，增幅达到140.8%。上半年，公司实现净利润9.33亿港元，同比狂增2800%。

强劲的业绩和增长前景以及位于元宇宙基础设施环节的柏能集团，成为了港股少有的“元宇宙”概念股而备受资金青睐。

中手游

中手游对IP的执着，一直努力收购不少好的IP。由2013到2015年，中手游进入IP游戏为核心战略的阶段，将上市资金全力用于与全球顶级IP版权合作。

中手游聚焦于拥有庞大的粉丝群体、广泛的市场认可度及强大的商业价值的动漫、小说、影视等有关的IP。截至2021年6月底，公司拥有118个IP储备，包括《航海王》、《龙珠Z》、《火影忍者》、《射雕三部曲》、《真·三国无双》等50个授权IP及《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《大富翁》等68个自有IP，是拥有IP储备数量最多以及上线最多移动IP游戏的中国游戏公司。

中手游公布新作《仙剑奇侠传：世界》是具备开放世界、虚拟实境、虚拟演出、数位收藏品与宠物、虚拟经济生态的元宇宙游戏，中手游很注重元宇宙的研发。随着元宇宙大热，VR/AR游戏将会是游戏板块的核心竞争，中手游很大机会跑出。

阿里巴巴

2021年阿里巴巴在元宇宙方向的布局十分频繁。

先后成立杭州数典科技有限公司，布局VR设备硬件领域、阿里巴巴达摩院XR实验室，主攻三维建模和全息技术研发、元镜生生（北京）科技有限公司，主营软件开发、计算

机系统服务、演出经纪、互联网信息等。

阿里巴巴还聘请AYAYI成为天猫超级品牌日数字主理人，未来AYAYI还将解锁NFT艺术家、数字策展人、潮牌主理人等身份。阿里巴巴还发布全新品牌“元镜”，将其定义为面向云游戏时代的研运一体化服务平台，致力于提供云游戏时代的底层基础设施。

AYAYI

图片来源：微博

阿里巴巴直接与元宇宙领域挂钩的投资可以追溯到2016年，阿里巴巴先后参与了AR独角兽Magical Leap C轮和D轮融资。当中Magical Leap C轮融资是由阿里巴巴集团领投，投资金额达到7.935亿美元。

整体来看，阿里巴巴布局元宇宙有两个核心方向：

- 其一是基于云计算底层技术积累，拓展其走向元宇宙方向的解决方案，如云游戏等；

- 其二是基于电商场景的体验优化，如VR购物、VR硬件以及虚拟人营销。

创梦天地

公司本身是一家游戏发行商，除此之外还有线下游戏店以及潮玩的“多元宇宙”故事。

旗下产品Fanbook是新一代创作者创作工具，让创作者可以脱离传统社交平台，创立属于自己的私域网络，实现了创作者与粉丝的接，共创社区型“元宇宙”，而不再受制于公共平台。

图片来源：官网

赤子诚科技

赤子城科技已在音视频社交领域布局七年，推出了Yummy、MICO、YoHo等全球化社交产品，有规模化的社交关系沉淀，并在实时互动、人工智能等技术领域。

2016年赤子城科技开始深耕开放式社交赛道，公司产品聚

焦满足全球17-35 岁年轻群体社交需求。2020年，公司以全球化视野着眼海外市场，基于领先的AI技术，建立全球超级流量生态，在“流量+”战略下，深耕社交、游戏两大垂直赛道，持续推出优质移动应用产品，构建独特竞争壁垒，跻身头部出海互联网平台。

随着元宇宙的爆火，在虚拟化身社交领域，赤子城立足现有社交平台Yumy，其元宇宙模块 Meta Town 已进入内测阶段，用户可自定义 3D 虚拟形象，用虚拟形象进行心动匹配及视频互动等。

Meta Town作为全球首款加入元宇宙场景的视频社交产品，Yumy将持续探索元宇宙技术的应用创新、丰富元宇宙场景，为全球用户打造下一代视频社交新体验。

图片来源：安卓下载中心

百度集团

百度从2016年开始布局VR，当年就推出了WebVR技术解决方案和囊括VR内容资源的百度VR浏览器等。

2020年10月和今年10月19日，百度先后推出百度VR产业化平台1.0和2.0版本，为元宇宙行业的发展提供平台型服

务，并进一步推动百度VR在会展、教育、营销等多个行业场景中的应用。

目前百度元宇宙相关的产品、技术积累，主要集中在AI、云计算和VR领域。

12月10日，百度宣布于12月27日发布元宇宙产品《希壤》，并将以此为契机在《希壤》APP内举办百度Create2021（百度AI开发者大会）。这场可同时容纳10万人同屏互动的AI盛会也是国内首次在元宇宙中举办的大型会展活动。

图片来源：希壤

帝国科技集团

帝国科技集团有限公司，旗下子公司主要从事游戏设计、发行和营销，于香港、台湾及东南亚建立团队经营线上游戏业务。集团于2020年收购了NOVA电竞俱乐部，旗下战队赢得国内外多项顶级比赛冠军。自2021年中起，集团再进一步开展云计算及数据储存业务，全力发展各科技相关版块，迎接数码时代所带来的机遇。此外，集团的多元化业务亦包含家居产品业务及借贷业务。

近日集团正式推出Metasens平台，并已完成MetaSnake

相关NFT的首次预售

，MetaSnake乃计划于2022年第一季度在元宇宙平台上推出的第一款游戏。该预售获超额认购约149%，并获得按现时市价相当于约75.2万美元的Ethereum，用于开发Metasens。

图片来源：官网

网龙

网龙在VR/AR、全息投影、动作捕捉等技术方面的储备，游戏、教育项目上的经验、经营多年积累的产业资源，都是其在元宇宙时代大展宏图的底气所在。比如网龙在2020年全球智慧教育大会搭建的同步直播线上3D虚拟会议上，便通过逼真的人物形象、场景搭建让与会者拥有了更真实的体验感。

技术作为支撑元宇宙发展的重要基石，也是网龙的优势所在。网龙本身在游戏及教育行业深耕多年

,

，同时网龙在早前收购了AR和O2O创新技术提供商创奇

思和国内领先的语音AI技术公司驰声，投资全息投影领域领先的公司ARHT Media，储备了丰富的元宇宙相关的技术。

近期其在NFT上的“初次尝试”也初步展露了其进军元宇宙的决心，也逐渐让人关注到其后续发展的可能性。

与元宇宙的切入点，网龙选择的是教育。网龙的一站式混合学习解决方案正在通过自上而下的国家级模式，不断与多个国家签约合作;在国内，101教育PPT月活峰值创新高，网龙与中央电教馆合作的“中小学虚拟实验教学服务系统”，累计访问量和访客数均创下新记录。

据介绍，目前，网龙教育元宇宙项目已经和国内一些省市在谈，但尚未正式落地。其教育元宇宙的产品将在元宇宙中构建某个学校，后续会拓展到学校所在区、市，学生可以在元宇宙操作VR实验室。

根据其规划，2022年3-4月，网龙将上线元宇宙产品的1.0版本，用户能通过项目官网和元宇宙版即时通信工具(IM)登录网龙元宇宙，进入后，用户可以建立个人空间，获得学习资源，也可以接受任务单据，并通过完成任务获得相应报酬。

腾讯控股

腾讯具备布局元宇宙的优越条件，通过资本（收购&投资）+流量（社交平台）组合拳，未来将像搭积木一样探索与开发元宇宙。腾讯在底层架构（引擎UnrealEngine）、后端基建（云服务、大数据中心）、内容与场景（各类型内容产品与成熟的社交网络互通生态）这三大方向上均着力布局。

腾讯的六个事业部几乎全部参与NFT的构建和推广中。比如微信小程序在1月30日推出的“腾讯金融云数字藏品馆”，就分别涉及腾讯的微信事业群、云与智慧产业事业群。

不仅腾讯的六大事业部参与到NFT的建设中，微信与QQ这两大腾讯的“社交基石”也积极和NFT进行融合。随着步子越走越大，幻核或将成为微信、QQ、QQ音乐、王者荣耀等产品之后的又一“爆款APP”。紧接着腾讯不仅将幻核NFT平台与微信小程序、微信短视频等产品联动，幻核自身还通过邀请微信好友这种“捆绑式社交”来拉新。

腾讯作为中国最大的社交网络和在线游戏营运商，旗下微信和QQ几乎构成了中国互联网用户整个社交网络。腾讯游戏的手游和端游用户数量全国第一，目前已积累了超10亿用户，游戏收入全球第一。它们必然能与元宇宙用户的需求相结合，最后过渡为元宇宙用户。

此外，腾讯在娱乐内容等方面也占据优势，去年年初上线的视频号仅一年半，日活量超5亿，仅次于抖音；腾讯视频付费用户数量全国第一；腾讯音乐是中国第一大在线音乐服务提供商；腾讯拥有中国最大的在线图书内容和出版。

从底层技术例如游戏开发引擎UE、云服务、大数据中心，到中层的各种类型内容产品和成熟的社交网络互通生态，再到上层组织管理对PCG部门的战略调整，腾讯都可以说具备了布局元宇宙的优越条件。

在对外投资方面，早于2012年，腾讯以3.3亿美元入股美国游戏开发商Epic Games，目前持有40%股份。Epic Games拥有游戏引擎UE4作为底层技术，最成功的游戏《堡垒之夜》在全球拥有3.5亿注册玩家，并且已经成为了一个虚拟娱乐社交平台。

超过1200万名玩家参与《堡垒之夜》Travis虚拟演唱会

图片来源：3DM

在2019年5月，腾讯宣布与全球领先的游戏UGC平台Roblox合作成立中国公司，代理Roblox中国版“罗布乐思”，此后腾讯还参与了Roblox的融资。

图片来源：roblox

2021年3月，Roblox在纳斯达克上市，被称为“元宇宙第一股”。

图片来源：百度

哔哩哔哩

哔哩哔哩的布局主要在
高能链、数字藏品与虚拟偶像团体。

高能链

区块链作为构建元宇宙最重要的底层技术，保证了元宇宙内数据的可靠性和安全性。而基于区块链技术的“高能链”同样是B站元宇宙计划的核心布局之一。

官网介绍的应用场景

分为三个部分：版权保护、数字藏品与数字身份。

图片来源：高能链

B站通过区块链技术打造的元宇宙生态围绕内容展开。其3大应用场景分别为数字藏品（NFT）、数字身份，以及版权。同时，能够为用户提供原创作品上链、NFT藏品展厅、虚拟宠物、偶像互动、数字身份及低调向他人展示自己身份这6个方向的服务。

图片来源：高能链官网

数字藏品

2022年的1月5号，B站推出了首款数字艺术头像“鸽德”。鸽德系列头像由2233个在高能链上建立的数字艺术头像构成，其中2000个（编号101-2100号）面向用户发行，另外233个则为哔哩哔哩预留（含UP主定制款）。每个鸽德头像都有独特的编号及样式，并且含有稀有款。

图片来源：哔哩哔哩

虚拟偶像

12月23日，B站宣布和索尼音乐联合打造的虚拟偶像女团企划“Virtual Cinderella Project”项目正式上线，由日本知名艺人指原莉乃担任创意总监。

图片来源：百度

快手

虽然快手尚未明确进军元宇宙，但此前已有运作迹象。2021年7月，快手关联公司北京达佳互联信息技术有限公司（下称“达佳互联”），申请注册了多个“快手元宇宙”商标，当前显示仍在等待实质审查。

图片来源：天眼查

同时，达佳互联申请的AR表情录制软件，在2021年12月24日获得登记批准。

图片来源：天眼查

不久前，快手还宣布全面支持全景4k视频和直播播放。公开数据显示，2021年1月到2021年8月，快手平台累计产生了49个千万级播放量作品，超342个百万级播放量作品，而快手平台的全景视频作品数达28404个，周新增作品数已超过1000个。

心动公司

心动有限公司是一家主要从事手机游戏及网页游戏开发、运营、发行及分发,并提供信息服务的投资控股公司。该公司运营两个业务分部。游戏分部通过其自身及其他分发渠道提供游戏发行及运营服务。

TapTap平台作为公司旗下的一个项目，为公司积累了元宇宙游戏用户基础，公司游戏社区平台TapTap用户不断增长，社区建设进一步推进。2021上半年TapTap国内MAU为2867.1万，海外MAU为1318.3万。TapTap平台的用户相对传统渠道的用户，更加具有核心用户属性，不少玩家对游戏的发展、设计乃至底层逻辑都有一定的认知，并且对创新品类游戏有明显的偏好。如果说游戏是最接近元宇宙的产品形态，那么TapTap的用户则是最有可能接纳元宇宙游戏的用户群体。

2021年的开发者沙龙上，TapTap 宣布将一直以来的“开发者—玩家—TapTap”三方生态升级为“开发者—玩家—创作者—TapTap”四方生态，并鼓励更多创作者发布视频内容，把游戏社区运营起来。从8月中旬起，TapTap已将视频模块放到一级菜单，更加强调平台的社区属性，基于平台庞大的用户基数和稀缺性，TapTap有可能成为国内最大的游戏社区和开发者社区，成为公司元宇宙的入口。

TapTap的4方生态

图片来源：TapTap开发者大会

公司储备的强社交或模拟类产品包括3V3射击《T3》、模拟经营《心动小镇》、沙盒游戏《创想世界》等，对元宇宙时代的内容供给能力是有效积累。

瑞声科技

瑞声科技是一家从事手机零部件研发、制造及销售的技术型企业，目前已形成五大业务，分别是声学、光学、电磁传动、精密结构件以及微电机。

在五大业务中，声学与光学业务值得关注。声学作为第一主业，公司早期占据着较为明显的优势，但近年来业绩不佳，后期竞争也趋于激烈，快速升级技术及进行市场下沉是公司未来的主要策略；光学虽然目前营收规模小，但瑞声科技已将其作为重要发展方向。总体而言，瑞声科技未来最大的亮点或将从声学业务转移至光学。

瑞声科技2022年1月正式对外发布全球首款超宽频X轴线性马达CyberEngine，将极大提高用户触觉反馈体验，在“元宇宙”中更好地连接虚拟与现实。

数字人

数字人是国内数字医学教学平台领域的领先企业。

公司产品主要由

数字医学教

育、人体生命科普和数

字医疗产品

三大模块构成，服务对象覆盖了医院、医学院校、科技展

馆等领域。

营销方面，数字医学产品加强团队建设，加大市场工作力度，科普产品“智能心肺复苏急救培训系统”成功落地，营销保障工作服务周到细致，品牌建设及市场宣传得到有效提升；

研发方面

，高清数字人解剖台项目、3D打印模型得到专家一致认可，高清解剖引擎大幅优化、数据集处理方面取得多项突破，“数字人云平台”项目基本完善，高清断层CT/MRI辅助辨识系统、AI腰椎间盘突出分析系统等多项临床产品过审，并进行试用、推广；

后勤管理方面，服务与管理并重，2021年授权发明专利5项，为历年之最，项目申报、资质申报等积极主动，成果显著。

数字人表示，目前，公司VR/AR数字人、AI辅助诊断等产品具有很好的市场前景，其中“数字人VR/AR解剖系统V1.0”已在香港大学李嘉诚医学院、北京大学医学部等成功应用，获得客户的很好评价。将来元宇宙概念将会逐渐清晰，就目前而言，公司现有主营业务、主要产品和元宇宙概念尚无法定义有无直接关系。

同辉信息

同辉信息主营业务是向VR教育、金融及企业展馆、数字影院等各行业提供从创意策划、方案设计、系统软件开发、内容制作到实施运维等覆盖场景空间及设备全生命周期的智能视觉系统解决方案。

同辉信息旗下子公司威尔文教早在2016年就已经开始布局VR教育领域，经过5年的研发，构建了坚实的VR技术基础和竞争力。

同辉信息也将顺应产业数字化发展趋势，从企业本原出发，在数字视觉行业继续深耕与探索，发挥集团全产业链优势，持续打造数字影院、数字金融展馆、VR智慧教育等核心领域。

通过自主研发的Cloud XR云平台、数字化软件平台以及VR内容制作等全价值链技术服务，全新赋能行业数字化升级。争做行业先行者，以数字视觉为基础，创新升级，共建数字视觉+VR元宇宙产业新生态。

完美世界

游戏研发积累深厚，新游《幻塔》剑指开放世界。公司成立于 1997 年，是国内最早的端游研发商之一，也是国内最早自主研发 3D 游戏引擎的公司之一。

引擎技术方面，公司于 2004 年成立引擎中心，推出自主研发的 3D 游戏引擎 Angelica 3D，至今仍是公司游戏研发的核心引擎之一；公司新一代自研引擎 ERA 长期与华为海思芯片、Harmony OS 保持紧密合作，2021 年 10 月亮相华为开发者大会，后续其应用范围有望扩展至工业、建筑、影视等其他行业。游戏产品方面，基于引擎技术及强研发实力，公司于 2015 年后把握“端转手”红利，推出《诛仙》《完美世界》等一系列长生命周期 MMORPG 手游产品，并通过 IP 续作的持续迭代，巩固行业头部地位。2021 年 11 月，公司二次元开放世界新游《幻塔》进行第四次内部测试。开放世界游戏普遍具有较高的自由度，趋向于对现实世界运行规律的提炼和拟真，因此是最为贴近元宇宙的游戏品类之一、开发难度较大。《幻塔》是公司在开放世界游戏品类中的首次尝试，目前预约人数已超 1300 万，上线后有望进一步对公司研发实力、以及拓展年轻向新品类的战略成果进行有力验证。

完美世界自研二次元开放世界游戏《幻塔》

图片来源：《幻塔》官网

芒果超媒

国内融媒体龙头，2021年11月4日，公司在投资者互动平台表示，将通过“互动+虚拟+云渲染”

三方面积极构建“芒果元宇宙”的基础架构。公司前身为快乐购物股份有限公司，2018年后，受益于湖南广电对芒果系全产业链发起的有效整合，公司正式成为国内A股首家脱胎于传统广电系统的国有新媒体上市公司，基于在影视综艺内容制作方面的显著优势，在国内视频行业竞争中率先实现盈利。

公司近年来持续布局内容电商

、剧本杀等新兴赛道，探索多元化内容变现方式。

目前落地的产品及内容包括自主研发的虚拟主持人“瑶瑶”“小漾”，以及上海剧本杀线下门店 MCity 中发布的3232张基于“明星大侦探”IP的NFT数字藏品等。未来，公司将与中国移动共同创建联合实验室，同时基于国家5G重点实验室，有望在保持内容制作优势的基础之上，持续探索元宇宙内容及平台形态。

芒果超媒自研虚拟主持人“小漾”

图片来源：微博

天下秀

虚拟社交产品“虹宇宙”，区块链赋能红人新经济。

2021年10月21日公司去中心化分布式实验室测试上线了一款名的 Honnverse（虹宇宙）的虚拟社交元宇宙产品。虹宇宙可以为用户构建虚拟身份、虚拟形象、虚拟道具、虚拟社交，并可联合全球社交红人，为用户打造一个沉浸式的泛娱乐虚拟生活社区。同时动漫IP“鱼太闲”落户虹宇宙，在虹宇宙中以3D全貌场景的形式呈现出来，进行IP落地“元宇宙”的探索。

依托红人经济平台，探索红人IP+元宇宙商业变现模式。公司作为一家专注于红人新经济领域的平台型企业，依托大数据优势与平台整合能力，已形成基于WEIQ红人营销平台，帮助红人实现私域流量商业变现的商业模式。目前公司已有注册红人账户超百万，覆盖了微信、抖音、小红书、快手、B站等主流平台，构建了完整的红人经济生态圈。随着数量庞大的红人对上线新场景的需求与日俱增，同时虹宇宙的推出或将更深层次挖掘红人经济结合元宇宙的商业变现模式，动漫IP“鱼太闲”落户虹宇宙有望助力红人享受IP带来的价值，

打开红人经济与公司共赢的成长空间。

图片来源：虹宇宙官网

三七互娱

前瞻性布局VR/AR领域，探索内容与技术融合 公司早在2016年就正式开始布局VR/AR市场，现已投资了加拿大优质VR内容研发及发行商Archiact布局内容生态；投资了英国的光学模组供应商 WaveOptics以及专注于“AR智能眼镜”的打造与应用实现的新兴企业影目科技(INMO)布局消费级AR头戴设备终端研发、技术与内容的整合，不断完善其VR/AR领域的整体布局。VR/AR硬件被认为是元宇宙的重要组成部分，公司结合游戏主业以及投资布局的精品内容，积极探索

VR/AR+游戏、VR/AR+教育及VR/AR+社交等元宇宙应用场景

，内容与技术融合构成了公司在元宇宙探索中的独特优势。

近年来，公司持续推进“研运一体”战略，不断加强研发投入，自2018年以来，公司研发投入累积达到31.40亿元。2021公司自研游戏《斗罗大陆：魂师对决》《云端问仙》等获得市场和口碑双认可，验证了公司研发能力的提升。另外，公司在维持游戏核心业务高速增长的同时，积极

布局文创行业其他高增长细分领域，目前已投资了艺画开天、唔哩星球、优映文化、一起娱乐等优秀内容方，这些文创企业同游戏一起构成了公司的内容矩阵，有助于夯实公司在元宇宙内容端的优势。

三七互娱文娱产业布局广泛

图片来源：三七互娱官网

世纪华通

2021年4月，公司旗下点点互动自研的元宇宙游戏《LiveTopia》登陆全球最大的元宇宙社区Roblox平台，不到5个月时间，月活跃用户超过4000万，最高日活突破500万，累计访问突破6.2亿次，在Roblox平台上的用户数超过一亿，

成为国内第一的元宇宙游戏

，目前其用户数据还在增长。《LiveTopia》也成为Roblox CEO在第二季度财报中特别提到的现象级游戏。除了《LiveTopia》以外，公司还有计划将拥有众多开发者的传奇打造成元宇宙社区。

世纪华通元宇宙游戏《LiveTopia》

图片来源：证券时报网

巨人网络

创始人史玉柱：元宇宙没有统一的定义，100个人有100个定义和描述。元宇宙时代必然来临但不是眼下，其发展是渐进的，还有些基础问题需要解决，比如VR眩晕等硬件问题、网络延迟、基于区块链的经济系统合规性、云端算力等问题。游戏的障碍少些，其他应用场景的障碍多些。元宇宙的研发，需要多些耐心，少些浮躁；

2021年12月29日，巨人网络在互动平台称，元宇宙被普遍认为是一下一代互联网的形态。公司十分重视元宇宙趋势及其带给游戏产业的机遇。经过前期调研和论证，公司将元宇宙游戏确定为长期布局的方向之一。公司已经为旗下多款产品申请了元宇宙商标注册，后续将组建技术团队逐步探索。

风语筑

2020年4月与北京为快科技达成战略合作，联手探索VR+影视、VR+文旅、VR+展览、VR+线下娱乐等众多新模式，北京为快科技专注“VR内容”，旗下拥有线上VR影视平台VeeR和线下VR影院品牌“零号空间”；

拟将浙江深白数字科技有限公司更名为浙江风语宙数字科技有限公司，专注对VR、AR、XR、数字虚拟人、3D渲染、沉浸式交互、数字孪生等技术的研发与应用。

风语筑元宇宙数字艺术馆是由风语筑在百度希壤元宇宙平台打造并面向M世代用户开放运营的虚拟艺术世界。作为风语筑元宇宙文化设施集群之一，该馆基于虚拟引擎进行3D设计和开发，在未来将引入国内外顶流数字艺术家，用户可以在其中进行沉浸式观展、娱乐、社交，也可以在其中购买数字艺术藏品，开馆首展已在策划中。

风语筑数字艺术馆建筑方案全球招标即将启动，该项目面向全球创意者（建筑师、程序员、游戏玩家、元宇宙爱好者……）公开招标，最终获胜方案将获得人民币一百万元的设计费。此项目也是国内元宇宙虚拟建筑设计的首次招标活动，目标是打造成为希壤元宇宙中的文化地标。

图片来源：风语筑公众号

吉比特

吉比特表示目前公司没有“元宇宙”概念；

吉比特2021年9月8日在投资者互动平台表示，“元宇宙”更多是偏设计方面的理念，有其自身的优缺点，目前公司没有“元宇宙”概念。公司持续关注云游戏、VR等前沿技术，也会投入资源做一定的尝试。从技术发展的角度来说，未来云游戏技术可能会导致游戏行业的生态发生一些变化，但存在不确定性，公司会持续关注。

蓝色光标

蓝色光标成立全资子公司“蓝色宇宙数字科技有限公司”，该公司将作为蓝色光标专注探索元宇宙相关投资和运营业务的主阵地，将整合蓝色光标已经具备的虚拟直播间、虚拟IP运营相关资源和团队，全面推进元宇宙相关业务的探索和落地。与此同时，蓝色光标与当红齐天及旗下子公司齐乐无穷签署战略合作协议，双方将联合推动XR体验在重点行业的应用拓展及商业化项目落地。

在元宇宙赛道上，蓝色光标充分展示了前瞻性判断和战略性布局。随着技术与创意深度融合以及“蓝色宇宙”全新

主体的成立，蓝色光标将把在虚拟数字形象打造、虚拟偶像IP运营、企业领袖虚拟人创设、虚拟直播间代理销售所积累的丰富的资源、经验与市场优势转移到“蓝色宇宙”。此次与当红齐天的战略合作，堪称蓝色宇宙落地的重要动作，不仅将释放蓝色光标在虚拟数字人领域的优势积累，深度结合当红齐天在 XR 领域的技术优势，更将有力促进双方在 XR 商业化落地市场份额的快速拓展。

图片来源：百度

自2015年就转型为营销科技企业，蓝色光标已经积累强大的技术、产品以及数据能力，并在虚拟直播技术、虚拟数字人创设运营、虚拟空间等领域开展业务布局、研发投入和实践落地。

蓝色宇宙将围绕探索虚拟业务开展更多动作，加速元宇宙领域相关布局，包括核心技术和产品研发，以及在电商交易、文化娱乐、品牌营销等场景的应用等，探索为合作伙伴提供智慧经营的更多可能。凭借在营销领域的多年沉淀，及在元宇宙领域的先发优势，蓝色光标希望与产业链上下游共同促进供需对接、推动技术创新、加强应用推广、推进产业发展，并共同实现科技成果的商业化价值转化。

科大讯飞

公司对元宇宙有积极关注。元宇宙中要实现与虚拟人无缝、有真正的情感的交流，必须要有以情感贯穿的音色、语气、表情、嘴形、眼神、动作、衣品、环境等要素实现的、真正像人一样的交互，这正是科大讯飞虚拟人相关的技术领域。

科大讯飞在全球
1024开发者节上最先发起
虚拟人交互平台1.0，
实现多模感知、情感贯穿、多维表达、自主定制。讯飞将用情感贯穿从文本语义到语气强调，再到面部表情等等的后台逻辑，致力让每个人能够在虚拟世界中感受到一个真实的助手，真实的合作伙伴。

图片来源：百度

歌尔股份

2021年，元宇宙概念再度兴起，歌尔股份依赖着智能硬件业务被划分至元宇宙概念股。

资料显示，歌尔股份智能硬件业务主要产品包括VR虚拟现实、AR增强现实产品、智能可穿戴产品等。这与元宇宙依赖的VR\AR技术不谋而合。

据民生证券研报，歌尔股份在VR行业先客户覆盖全球主流VR头显品牌并达成长期深度合作，包括Facebook、索尼、HTC和Pico等，独家代工Facebook Quest2，中高端VR头显出货量占全球总量一半以上。

图片来源：歌尔股份

水晶光电

2021年9月13日，水晶光电在互动平台表示，“元宇宙”目前是科技界对未来数字化社交等场景的畅想热点，不断有新的理念及场景融入，业界尚在各自方向探索中；公司一直关注新型显示产业的发展，在衍射波导、反射波导、Birdbath等多种AR、VR显示技术上均有研发布局。

AR业务有三个应用方向：

第一是在行业应用端，公司的光机模组已经实现小批量出货销售；

第二是在消费电子领域，目前消费电子领域的AR眼镜还没有具体的量产产品发布，但是公司在配合客户开发相关的产品，包括整套的光学解决方案和光学零组件产品。

其中在消费端，AR眼镜有两个发展方向：一个是用作替代

手机成为新一代的运算中心；另一个是作为手机屏幕的延伸，做为信息呈现的端口，有机会能够尽快推向市场。

立讯精密

讯精密为苹果第二代元宇宙硬件之赢家，苹果已开始规划第二代AR（增强现实）/MR（混合现实）头戴装置，出货时间为2024年下半年，立讯为第二代产品供应商，甚至在这款产品初期为独家供应商，且他认为苹果第二代AR/MR头戴装置出货量将显著成长。

TCL科技

TCL科技也想抓住风口，2021TCL华星全球显示生态大会上，继“元宇宙”大火之后，TCL科技旗下华星光电首次提出了“屏宇宙”的概念。

董事长李东生表示，高端电竞是TCL华星的下一个发力点，同时TCL华星正在持续培养AR / VR、Mini LED、OLED TV等新增长曲线。

TCL智能眼镜的一个预告视频显示，它们可以被用来拨打视频会议，显示周围环境的路线，拍摄和分享照片，通过使用多个虚拟显示器工作，甚至可以启动汽车。目前，TCL的概念机还没有发布日期，因为它是一个原型，但该公司希望在世界移动大会上展示一个工作版本。

目前，TCL与雷鸟科技已联合孵化了一家专注于AR领域的新锐创业公司——雷鸟创新，目前已发布了业内首款双目全彩MicroLED全息光波导AR眼镜。

TCL将这一概念称为XR眼镜，表示它们将结合增强和虚拟现实元素。增强现实技术可以在真实环境中显示数字图像，而虚拟现实耳机则可以用计算机生成的图像替换周围环境。Meta的Oculus Quest 2就是VR耳机的一个例子，而Magic Leap One和Google Glass等设备都是AR耳机。

图片来源：IEEE电气电子工程师学会

京东方

截至2021年上半年,京东方累计可使用专利超过70000件,覆盖显示、传感、人工智能、物联网等多个领域,连续多年在世界专利排行榜中

位列全球前十。

在VR/AR相关领域,京东方已申请近百项核心技术专利,涵盖半导体工艺、OLED器件结构、像素驱动设计、微纳光学、光学整机等等。前不久,在南昌举行的2021世界VR产业大会云峰会上,京东方名列中国VR50强企业TOP5,展现在VR/AR领域的强劲实力。

元宇宙初世代的发展进程中,京东方早已凭借敏锐的嗅觉和创新意识早早占位。早在2012年京东方就开始了VR/AR领域的投资布局。

在国内,总投资220亿的京东方鄂尔多斯第5.5代生产线正在向市场大量输送应用于VR/AR等可穿戴领域的技术产品。京东方还在云南昆明投资近50亿打造OLED微显示器件生产线(8英寸)、12英寸硅基OLED等重点项目,是国内唯一一家同时布局8英寸和12英寸硅基OLED生产线的企业,其研发的硅基OLED产品可广泛应用于VR/AR、FPV(第一视角)等近眼显示领域,相关技术产品不仅填补了国内民用微显示器件产业的空白,更将进一步加强其VR/AR技术储备与产业资源,在元宇宙初世代的应用竞赛中牢牢占据一个有利的身位。

目前,京东方已与全球119家品牌客户接洽合作,多家国内、国际知名品牌纷纷采用京东方产品对外发布VR/AR新机型。在前瞻性应用领域,众多全球知名头部品牌在开发其下一代虚拟现实产品时也都采用京东方技术产品进行研发测试

。不仅如此,京东方还率先推出了目前业界最高5644ppi、超高分辨率、120+Hz高刷新率硅基OLED等产品,凭借极佳画质表现、高刷新频率、快速响应等优势带来细腻流畅、极致沉浸的虚拟世界体验,被广泛应用于影音、游戏、教育、房产、旅游等众多领域,不断推动元宇宙从概念走向现实。

蓝思科技

蓝思科技2021年11月16日在投资者互动平台表示,在AR/VR产品领域,公司在技术、客户、产品和份额上均已有布局 and 落地,在光学、声学、结构及功能件模组上持续研发创新,公司AR/VR相关业务正在快速发展中,持续布局元宇宙领域,有望成为未来重要的业务增长点。

长信科技

2021年11月,长信科技表示公司为华为提供包括手机、可穿戴、NB和PAD中高端显示模组产品,此外一直致力于“元宇宙”产业链的建设,为Facebook提供最新款VR Quest2显示模组,也为国内VR巨头提供VR头显模组。同时,根据客户的需求,加快扩产,并联合客户一起做好下一

代VR产品的开发工作。

图片来源：百度

利亚德

从1995年成立至今，利亚德一直重视技术开发，通过三次技术创新推动全球LED显示产业持续发展。2016年利亚德组建实验室立项研发Micro LED显示技术，全面推进Micro LED产业化进程，历经3年于2019年对外发布Micro LED技术最新研发成果。2020年，Micro LED量产基地正式投产，也成为全球首家Micro LED量产基地。利亚德率先实现Micro LED大尺寸商用化，再次领创Micro LED显示新时代。

虚拟

动点：利亚德子公司，是全球领先的3D光学动作捕捉公司，在好莱坞市场占有率超过70%，《阿凡达》等多部重量级影片使用其技术拍摄制作。微软、Facebook、B站皆是其客户；运用动捕技术，全程参与湖南卫视“你好，星期六”虚拟主持人“小漾”的节目录制；另有机构指出“动作捕捉”是未来元宇宙搭建的基础技术之一，虚拟动点作为行业龙头，将充分获益。

德火科技：

利亚德子公司，为元宇宙“国家队”首批成员，专注于AR、MR相关技术的研发及应用，助力中国空间站首次沉浸式太空授课、助力新华社首个AI合成主播“新小浩”参加国产原创动漫形象舞台竞演节《2060》；德火科技荣获“2021十佳元宇宙项目”。德火科技和元宇宙国家队新华社合作，将充分获益行业发展红利。

孚心科技：

利亚德子公司,目前致力于“惯性动作捕捉系统”的研发，提供从硬件到软件全套“虚拟直播”解决方案，并且开发出了面向元宇宙应用的“面部表情捕捉头盔”以及“数据手套”。

黑晶科技：

利亚德子公司,黑晶科技是国内AR（增强现实）、VR（虚拟现实）、互动体感等技术研发应用的老牌技术公司。目前提供VR教育、VR文旅、VR工业、VR军事、VR驾驶等多个解决方案。完美契合目前的军工元宇宙热点。

利亚德还投资了专注于可穿戴增强现实技术的Magic Leap；以及专注于大型文旅项目沉浸式互动体验产品的数虎图像等好多公司。

利亚德主业稳定增长，Micro LED技术在高亮度、高分辨率、低功耗、设计灵活性等性能上的优势明显，因此广受AR/VR设备领域的青睐，利亚德作为Micro

LED龙头企业，也将充分获益VR行业的发展。

维信诺

维信诺现今已确认拥有欧美最高像素VR科技进步，也有用于元宇宙VR,ARLCD生产厂的 Micro LED 产能。

在近日成功举办的2021维信诺创新大会上，公司发布了“1+1+1”技术创新规划，即坚持以AMOLED主营业务为核心展开创新；拓展以Micro LED为代表的前沿显示技术，积极布局感知交互技术。

当前，AMOLED凭借柔性、轻薄、高画质等技术优势，在智能手机、智能穿戴等领域快速提升渗透。AMOLED业务仍是公司创新核心。

Micro-LED这一新技术方向，在玻璃基Micro-LED技术路线方面，公司未来将重点布局高端电视、车载显示和智能可穿戴。在硅基Micro-LED技术路线方面，会重点布局AR显示。产业发展需要过程，公司在做好主营业务的同时，将按照既定发展战略坚定推进其他各项业务。

联创电子

联创电子是一家光学镜头为主业，同时投资布局声学 and IC 芯片的企业。依托在光学镜头领域的优势，公司从两个维度进行业务拓展：品类上

，公司由主流的手机，向无人机、AR/VR、智能穿戴、安防等领域拓展；制造环节上

，由镜头结构件，向镜头模组、指纹和触显模组乃至TWS整机延伸。

目前公司在高端光学纯玻镜头领域全球领先包括在智能汽车无人机机器视觉运动相机AR/VR领域。

无人机机器视觉ARVR车载ADAS运动相机基本上都只能使用纯玻镜头目前包括除了车载快速增长以外无人机机器视觉ARVR增速也非常快运动相机市场规模相对保持稳定。

欣旺达

前有VR技术研发团队，重点聚焦在工程创新方面，如VR力触觉交互产品的研发与应用上，其次公司有做VR代工，主要是做VR眼镜及相关外设配件，如VR头盔、手柄、电池及一体化代工。

视觉中国

视觉素材平台龙头，布局 NFT 技术升级 500px 社区。视觉中国是一家国际领先的提供专业版权视觉内容与增值服务的平台型互联网科技公司，其前身为创办于 2000 年的图片库网站 Photocome，2014 年借壳“远东股份”上市，深耕图片版权授权行业近 20 年，龙头地位稳固。2021 年 8 月，公司宣布上线 NFT 数字艺术交易功能，加速 NFT 赛道布局。公司旗下的摄影师社区 500px 将在技术、运营等各个环节为用户创作 NFT 艺术作品赋能，协助其将图像、视频作品同步打包成链上的 NFT 资产，同时拓展全球市场，增强资产变现能力、提升社区活力。

2021年9月，公司与北京国际设计周有限公司达成战略合作，依托此前共建的“文化北京”平台，打造以“文化北京”为优质 IP 的 NFT 艺术作品平台。公司作为国内图库龙头，地位稳固，拥有超过 6 亿的图片、视频等内容数据，300 万结构化标签库及人物、事件、金融、教育、旅游等垂类知识图谱，加入 NFT 赛道可谓顺势而为。

视觉中国旗下 500px 摄影社区

图片来源：微博

中文在线

21年11月中文在线公司

已申请如

中文元宇宙、IP元宇宙、17K元宇宙、四月天元宇宙等商
标

。公

司跟腾讯

系旗下各个平台都

有不同程度的合作，

其中跟阅文在网文分发、分销；新媒体CPS推广投放；安
审业务；自有作品开发或演

绎

；海外业务均有不同程度的合作；跟腾讯音乐在音频版权
有授权合作；企鹅影视有影视的改编权授权及联合投资摄
制；腾讯科技在搭建基于微信生态的数字版权联盟；搭建
视频化数字产品；开发产品化创作者服务；随着腾讯成为
公司股东，双方在原有业务合作基础上将会有更多的协同
和战略资源互补。公司拥有的海量IP库存且源源不断生产
优质内容将会有力地支持构建平行的互动元宇宙场景，也
将积极探索与各方的合作。

中国移动

中国移动通信联合会是中国移动通信领域唯一一家全国性的社会团体，而元宇宙产业委于2021年10月15日获批成立，是国内首家获批的元宇宙行业组织，致力于推动元宇宙产业健康持续发展。目前，元宇宙产业委成员合计95家/人，包含A股公司18家。

在2021 中国移动全球合作伙伴大会上该公司就透露了一部分在元宇宙领域的布局情况。

中国移动在 2021 中国移动全球合作伙伴大会上宣布，旗下子公司咪咕在元宇宙的道路上进行探索和尝试，已逐步勾勒出元宇宙的 MIGU 演进路线图。

图片来源：新华网

中国移动咪咕公司总经理刘昕则表示，按照元宇宙演进路线图，咪咕将继续聚焦超高清视频、视频彩铃、云游戏、云VR、云AR 五大方向，投入更多资源持续深耕“5G+MSC”“5G+视频彩铃”“5G+云游戏”“5G+XR”四大领域，进一步提升行业整体发展水平，做大5G+特色应用行业蛋糕。

咪咕由中航独家授权研发的模拟空战竞技游戏《蓝天卫士》，在元宇宙背景下将获得打造高自由度沉浸式开放航空

世界的巨大想象空间，比如玩家可以在游戏中拥有自己的战机，自由创造和维护属于自己的领空领域；航空人员可在游戏内实施空战演习、模拟训练、举办各类军事文化讲座；此外，游戏内的积分、成就、货币均可转化为玩家个人数字资产。

图片来源：腾讯网

咪咕其他自研游戏包括《云深掌门路》《中国男子职业篮球联赛2022》都在做元宇宙方向的尝试。《云深掌门路》计划在云游戏形态上进行升级，打造开放多元化世界，以玩家自由探索为主；而《中国男子职业篮球联赛2022》游戏则以强化交互体验为主，包括启用基于动画匹配的运动引擎和基于人工智能算法的AI引擎等。

虽然侧重点各有不同，但殊途同归。咪咕欲以自研游戏为试验地，一步一步规划和探索元宇宙的应用落地。以游戏为基，负载各种技术一砖一瓦搭建元宇宙“大楼”的做法颇具可行性。其既能在自身熟悉的领域发挥更多创新能力，又保持对超前科技及前沿领域的敏锐度和探索欲。

中国电信

中国
电信正在
全面布局“元宇宙”
，其旗下上市公司
新国脉以元宇宙新型基础设施建设者为定位，立足创新应用成果，启动2022年“盘古计划”。元宇宙呈现了现实与虚拟世界互动的多样性、丰富性和娱乐性，而XR提供了从终端到技术的连接桥梁，是元宇宙最重要的构成之一。

未来，将分为两阶段实现发展目标：近期若干年，在以现实世界为基础，一系列大大小小的虚拟世界相结合的过程中，提供平台和云网基础能力，服务好各类虚拟世界业态；在多年发展后的第二阶段，将会逐步形成超级虚拟世界，新国脉依靠国有身份和业务技术基础，力争成为虚拟世界底座提供的“国家队、主力军”。

日前，中国电信全资控股子公司天翼爱音乐文化科技，发布《2021年元宇宙虚拟人定制及内容制作项目比选公告》，根据公告，采购内容为“元宇宙数字人制作”，具体包括：数字人形象-建模、数字人形象-造型、平面制作、视频-短剧制作、视频-CG短片制作、KOL合作宣发。

中国联通

元宇宙浪潮下，联通沃音乐推出的云创数字人创作系统目前主要应用在虚拟世界内容制作、虚拟IP打造以及虚拟智能助手等业务领域。未来，联通沃音乐将继续致力于涵盖直播、内容生产、线上线下等领域的多形式创新与布局，打造元宇宙内容生产厂牌。

中国联通董事长刘烈宏也曾指出，推动VR产业加速前行，要打牢数字底座，通过打造5G精品网、千兆宽带网以及一体化算网服务体系，为VR产业铺就“虚实相通”新高速；要推动5G+MR融合应用，突破人机交互、万物智联的诸多瓶颈，提升“虚实相融”新效能。

2021年，联通在线沃音乐发现了这一市场中蕴藏的庞大机遇，并为此研发出云创数字人创作系统，推出新一代超写实数字人——“安未希”。在虚拟人市场步入上升期的当下，联通在线沃音乐作为首个推出超写实数字人的运营商企业，也正在成为这一领域的生力军代表。

图片来源：CWW

韦尔股份

韦尔股份在互动平台上回答“公司产品是否应用到元宇宙设备”时表示，公司作为市场领先地位的半导体图像传感

器芯片研发制造企业，产品广泛应用于手机、安防、智能家居、可穿戴设备、汽车、医疗、AR/VR等领域

，并积极稳妥涉足新的技术和产品方向

。据公开信息了解，元宇宙的内涵是吸纳了信息革命、互联网革命、人工智能革命以及VR、AR、MR，特别是游戏引擎在内的虚拟现实技术革命的成果，向人类展现出构建与传统物理世界平行的全息数字世界的可能性。

美迪凯

美迪凯12月23日称，“元宇宙”演进过程中对于打造数字虚拟空间有着大量的需求，

公

司将积极关注潜

在的应用场景和业务机会

。目前，公司在光学、模组组合及光学半导体方面有一定的工艺技术储备。

杰普特

杰普特是国内MOPA脉冲激光器龙头，自成立以来专注于激光器及激光/光学智能装备研发、生产与销售，为国内首家商用MOPA脉冲光纤激光器生产制造商。

针对高速发展的 VR/AR 市场，为客户定制了一系列广视场角测试设备，部分设备开发完成，形成订单并开始交付。

近年来公司持续加大对研发的投入，建立起了一支由海外博士与高层次人才领军的研究团队，为扩充和完善产品线作了必要准备。元宇宙应用涉及相关产品、产业链非常广泛，运用到的技术也在不断更新和完善，公司将结合自身业务情况，保持对行业动态的高度关注。

新国脉

“新国脉致力打造元宇宙平台及算力的建设整合者、元宇宙软件及应用的服务集成者、元宇宙社会生态及内容建设的协同创新者。” 简而言之

新国脉将以
元宇宙新型基础设施建
设者为定位

，立足创新应用成果，启动2022年“盘古计划”。

图片来源：河北网络广播电视台

蓝特光学

浙江蓝特光学股份有限公司是主营业务为光学元器件的研发、生产、销售。公司主要产品有光学棱镜、玻璃非球面透镜、玻璃晶圆、汽车后视镜。2017年，公司玻璃晶圆及双面红外反射棱镜项目成功入选“2017年度第二批新增浙江省重大产业项目--重大产业示范类”项目。

近年来头部公司对元宇宙的相继布局，以及 Facebook 率先在战略层面做出调整，标志着“元宇宙”已成为全球科技巨头对互联网发展趋势的新共识。长期来看，互联网行业向“元宇宙”方向迈进或只是时间问题。

从技术进步的角度来看，近年来 5G、AI、区块链、VR/AR 等多个领域迎来边际增长。随着全球范围内 5G 普及率提升、AI 算力提升、区块链技术应用范围扩大、VR 硬件出货量提升，上游软硬件技术的高速发展为“元宇宙”生态奠定基础。

从用户需求角度看

，更好的产品体验是驱动消费的重要因素，因此，相较于目前以 2D 显示屏为载体的互联网内容，“元宇宙”中更具沉浸感的产品显然更为符合消费者需求。

从互联网行业层面来看

，在全球互联网用户增速放缓、流量红利逐渐消失的趋势之下，更具沉浸感的元宇宙有望进一步推动人们生产生活的线上化，从而推升用户时长及粘性，为互联网行业带来新增量。因此，在底层技术、用户需求、行业格局三者的共振之下，互联网行业向更高维度的“元宇宙”方向迈进或只是时间问题。

“元宇宙”发展路径：短期看存量产品升级，长期看互联网行业总量增长，终极形态不确定性较大。

元宇宙作为互联网的终极形态，其发展必将经历长期的过程。然而，随着全球科技巨头相继进行元宇宙领域的业务布局，我们有望在短期内看到相关技术的逐步成熟、以及部分应用的商业化落地。因此我们认为，元宇宙的发展路径可分为三个阶段：

1) 短期（3-5 年）看存量产品的升级换代：有望率先商业化落地，其中既包括 to C 应用的升级换代，如 VR 游戏带给用户更深的沉浸感；也包括 to B 应用的 XR 化，如 MR 会议系统将提升企业办公及生产效率。

2) 长期 (5-10 年) 看互联网行业的总量增长 : 随着底层技术的积累和突破 , 以及toB、 toC 应用层的产品迭代 , “元宇宙” 将不再局限于某项技术或某款产品 , 而有望形成全新的流量池和生态圈 , 进而孵化出元宇宙中的下一代消费品和内容。长期来看 , 元宇宙之于目前的移动互联网 , 可类比移动互联网之于 PC 互联网 , 有望通过推动人们生产生活的进一步线上化 , 为互联网行业带来全新增量。

3) 终极形态 (10 年以上) : 目前 , 我们无法给出元宇宙终极形态的准确定义 , 其间必将经历漫长的底层技术更迭 , 不确定性较大。

虽然媒体们对国内上市公司涉足元宇宙的概念有些嗤之以鼻 , 甚至称其为 “欺骗股民” 的新方式 , 尤其是一些元宇宙公司在蹭完概念后又回归了平静 , 使得上车的股民怨声载道 , 但这些问题似乎仅仅是万事开头难的小插曲 , 毕竟隔壁Facebook和英伟达已经计划好了元宇宙的新篇章

。

因此我们可以乐观的估计 , 对于一些优质的、有准备的上市公司来说 , 元宇宙大概率会成为他们业务新的突破口和增长点 , 毕竟Z世代和千禧年的用户需要更趣味的玩法 , 而不是仅仅是一部智能手机 , 这就是故事最本质的变化。

至于最后谁能成为这个故事的大赢家，我们可以留意那些在元宇宙真正展开布局的玩家，他们的一举一动甚至会影响到这个行业的发展。

对于上市公司在元宇宙方面的探索，中国人民大学副教授王鹏建议投资者进行仔细甄别，蹭热点的上市公司坚决予以回避，但对实打实探索研究元宇宙的上市公司也应予以包容和鼓励。他认为：“元宇宙需要大量产业协同，一个企业的单个应用和游戏肯定成不了宇宙，需要更多企业参与，上市公司的研究探索和相关布局对元宇宙的研究落地有积极意义。”

有关元宇宙的上市公司已经涉及到游戏、软件以及硬件等各方面，但是目前想要实现《头号玩家》中的场景还需要很长一段路要走。毕竟真正的元宇宙不仅仅是一种连接现实世界和虚拟世界的游戏。它在沉浸式体验、强社交性、可延展性、基础的经济系统等方面都有着比Roblox上的游戏更高的要求。

所以，从概念的出现到技术的落地最终照进现实，这个过程中一定是需要有创新有活力的公司和企业的推动。“科幻小说之父”儒勒·凡尔纳（Jules Verne）曾说过，“但凡人能想象之事，必有人能将其实现。”因此，元宇宙也一定会实现，但成为现实之前还需要创业者们的不断探索。

- END -

本文由 全元宇宙Allmetaverse 编译

作者：元开心、元糖糖

素材整理来自新闻及网络

未经允许，请勿转载

文章开白/投稿/合作 请私信

感谢转发~