

尚处“史前阶段” 被资本爆炒的元宇宙还遥远

许心怡 本报记者 吴可仲 北京报道

历经一周的爆炒后，元宇宙概念热度渐冷。

9月17日开盘，元宇宙概念下挫，

资本热捧

今年4月，《堡垒之夜》游戏的母公司 Epic Games 获得10亿美元融资，用于元宇宙相关业务开发。

9月6日，中青宝在其微信公众号发布一篇名为《元宇宙赛道崛起 网游老兵砥砺前行踏征程》的文章，该文章称，随着AI、游戏引擎、AR/VR、区块链等技术日趋成熟，元宇宙受到创业者和资本关注。该文透露，中青宝将打造虚拟与现实联动的经营类元宇宙游戏《酿酒大师》。“游戏中每个人都是独一无二的酿酒大师，在这里玩家可以根据自身的思维方式选择如何经营酒厂，在潜意识里根据自己的愿望和梦想构造世界、经营酒厂。”

此前，号称“元宇宙第一股”的 Roblox，上市首日股价大涨54%，市值增至450亿美元，相比一年前估值涨了10倍。目前 Roblox 市值达472.49亿美元，与上市之初的估值相比上涨60%。据悉，Roblox 是一个多人在线创作沙盒游戏平台，玩家和创作者在这里创作虚拟形象身份、环境，模拟生活。

不仅如此，元宇宙概念也吸引

不止于游戏

张书乐说，元宇宙不可能是单机游戏，而是需要联网让大家进入另一个虚拟世界，可以社交和做更多的事。

元宇宙一词从英文“Metaverse”翻译而来，最早出现在1992年美国作家尼尔·斯蒂芬森的科幻小说《雪崩》中。作者勾勒了一个平行于现实世界的虚拟数字世界，人们可以通过控制虚拟分身来进行相互竞争以提高自己的地位。

2018年，斯皮尔伯格导演的科幻电影《头号玩家》被认为最符合元宇宙形态。在故事中，一名角色建造了名为“绿洲”的虚拟现实游戏世

中青宝(300052.SZ)、汤姆猫(300459.SZ)、顺网科技(300113.SZ)等相关游戏个股盘中一度走跌。而在此前一周，因元宇宙概念受到资本热捧，它们的股价势如破竹。其中，中青

宝一周内股价就飙涨逾140%。“其实都是炒概念”，对于元宇宙概念在资本市场的突然爆发，游戏产业时评人张书乐向《中国经营报》记者如是说道。但他同时表示，

也有一些公司是在主动亮肌肉，能打出元宇宙旗号的公司，大部分有相当技术实力。“毕竟这是未来的必然趋势，有能力在现阶段布局的大多是行业翘楚或野心较大的厂商。”

了 Facebook、字节跳动、腾讯等大厂先布局，其中，Facebook 就斥资20亿美元收购 Oculus 作为元宇宙关键入口；字节跳动则收购 VR 软硬件研发制造商 Pico，这被视为“Facebook 收购 Oculus”的翻版。

今年4月，《堡垒之夜》游戏的母公司 Epic Games 获得10亿美元融资，用于元宇宙相关业务开发。在此背景下，元宇宙概念受到资本狂热追捧。上述文章发出后，一周以来，中青宝从每股8元左右飙升至18元左右。其他元宇宙概念股也顺势上涨，顺网科技、数码视讯(300079.SZ)、歌尔股份(002241.SZ)、恺英网络(002517.SZ)等纷纷涨停。

9月8日，汤姆猫在互动平台表示，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术储备。此外，公司坚定看好元宇宙发展方向，已

将元宇宙方向的专项工作组，协调境内外研发团队，对特定品类的产品进行概念开发与立项工作。

消息一出，汤姆猫直线涨停，甚至引来深交所的关注函，要求公司说明主营业务、主要产品与元宇



2021上海ChinaJoy展会期间，元宇宙概念被各家厂商热炒。

本报资料室/图

宙概念的关联性、元宇宙项目的进展等。

不过，好景不长，目前热潮逐步退去。同花顺显示，除宝通科技(300031.SZ)在9月15日上涨10.04%以外，其他元宇宙概念股均下跌或基本持平。

中，效果就类似于3D电影，把平面的东西立体化，但其内容实质没有改变。华西证券研报指出，以元宇宙为代表的“技术创新”行业趋势正在开启，这一颠覆式创新有望孕育新的万亿级生态蓝图。现阶段来看，游戏被认为是最有可能率先实现元宇宙的领域。但元宇宙≠游戏，元宇宙内容场景始于游戏但不止于游戏。

张书乐说，元宇宙不可能是单机游戏，而是需要联网让大家进入另一个虚拟世界，可以社交和做更多的事。目前网游也能达到这样的效果，VR技术则能让这种体验从刷屏变成沉浸其

中，效果就类似于3D电影，把平面的东西立体化，但其内容实质没有改变。

华西证券研报指出，以元宇宙为代表的“技术创新”行业趋势正在开启，这一颠覆式创新有望孕育新的万亿级生态蓝图。现阶段来看，游戏被认为是最有可能率先实现元宇宙的领域。但元宇宙≠游戏，元宇宙内容场景始于游戏但不止于游戏。

张书乐说，元宇宙不可能是单机游戏，而是需要联网让大家进入另一个虚拟世界，可以社交和做更多的事。目前网游也能达到这样的效果，VR技术则能让这种体验从刷屏变成沉浸其

中，效果就类似于3D电影，把平面的东西立体化，但其内容实质没有改变。华西证券研报指出，以元宇宙为代表的“技术创新”行业趋势正在开启，这一颠覆式创新有望孕育新的万亿级生态蓝图。现阶段来看，游戏被认为是最有可能率先实现元宇宙的领域。但元宇宙≠游戏，元宇宙内容场景始于游戏但不止于游戏。

多款陪玩APP下架整改 “失格”的赛道是否还有未来？

本报记者 宋琪 吴可仲 北京报道

游戏领域未成年人保护的战火已然蔓延到了衍生产业链。

近日，包括欢聚集团旗下Hello语音、虎牙旗下小鹿陪玩、刀锋互娱旗下一派陪玩等7款游戏陪玩类APP突遭下架。《中国经营报》记者测试后发现，目前，上述7款APP已从各大应用商店

被“污名化”的陪练

根据《2021年1—6月中国游戏产业报告》数据，今年上半年，中国游戏用户规模同比增长1.38%，已近6.67亿人，其中，移动游戏用户规模达到6.56亿人。

尽管游戏在国内的用户普及度进一步提高，但作为游戏衍生产业链上的一环，游戏陪练相对而言仍属于小众。更重要的是，一提到陪练，大众常常神色暧昧，对“陪”的关注远大于“练”。

实际上，陪练并非不正当职业，早在2019年，陪练就被认定为产业结构性调整之下的新职业。当年，人社部官网正式对外公布了13个新职业，其中就包括电子竞技员。

同年，中国通信工业协会、中国通信工业协会电子竞技分会、中国电子技术标准化研究院连同业内企业一起起草了《中国电子竞技陪练师标准》，为电子竞技行业的相关组织开展电子竞技陪练师职业技能鉴定提供依据。

石武就是通过电子竞技陪练师职业资格认定考核的陪练师。

“最开始我只是比较喜欢玩游戏，后来随着游戏等级越来越高，和我一起玩游戏的朋友认为我技术不错，开玩笑说可以做陪

的陪玩搜索列表消失。

尽管有业内人士表示，此轮监管留有整改空间，上述APP属于“无限期下架”，相关平台方按照要求整改完成并验收合格后，仍可继续上架。但再一次敲响的警钟仍在提醒行业，不顾业内生态的野蛮发展方式是时候消停了。

游戏产业时评人张书乐告诉记者：“监管对于当前的陪玩行业

而言，是有利无弊的。陪玩中出现的游戏作弊、软色情、打擦边球等问题意味着行业可能跑错了方向，监管可以起到强力纠错的效果。”

针对游戏陪玩APP目前整改方向及进展等问题，多家平台均回复记者称：“公司在严格按照相关要求积极整改”，但对于具体的整改措施及方案，相关平台并未给出更多回复。



游戏产业的发展催生了游戏陪玩新赛道。图为某游戏赛事现场。

本报资料室/图

练，我抱着尝试的心态开始在陪练平台接单，顺便通过了陪练师的资质考核。”石武回忆道，“考核分两步，我先通过了线上的笔试，后来又通过两轮游戏考核才拿到的资质。”

虽然已经取得了陪练师资质，但石武并不是全职的游戏陪练。在工作日，他和普通的上班族一样，有着朝九晚五的上班日常，只是在工作结束后的晚上，才开始在王者峡谷释放下白天的紧张。

相比其他全职的陪练，兼职的石武明显佛系得多，每单7元的陪

练价格与其说是赚钱，不如说消遣。“我接单的时间一般在7点半以后，下线时间也不固定，接到没单为止。对于我而言，这更多是个爱好。”石武告诉记者。

值得一提的是，石武仅在网络上维持着“佛系陪玩”的人物形象，在现实生活中，他并不向身边的朋友透露这一消息，即便在最初，他是在朋友的怂恿下才开始的陪玩之旅。

事实上，他不想透露的原因也很简单，毕竟目前陪玩总和“软色情”“不正经”“擦边球”扯上关系。

陪玩“失格”

“行业里‘软色情’‘擦边球’的情况肯定存在，就我个人体验，这应该是少数人的作为。”石武说，“作为男陪练，被人骚扰的情况并不常见。”

然而，对于女陪练而言，个人体验却大相径庭。另一位游戏陪练秦末告诉记者，“在陪玩过程中，女陪练难免遇到被骚扰的情况。”

不同于石武，将陪练作为全职工作的秦末更加在意接单数量，因为这与其当月的收入密切相关。而想要提高收入，就需要做好服务。“主动私聊潜在的潜在客户，按照客户需求接单，并且在服务中尽可能满足其要求，与客户保持友好关系，这是我们获得更

仍待完善的盈利模式

更重要的是，对于陪练而言，场外交易不仅难度不大，而且有利可图。

记者了解到，目前，游戏陪玩平台的盈利模式主要是订单抽成，陪练在平台每成功接到一单，陪练平台即可按照一定比例从中扣除相应金额。“像你下的13元/半小时的这一单，平台就会扣掉2.6元，还是有点贵的。”秦末告诉记者。

通过场外交易，陪练不仅可以省去与平台的分成，还可以积累客户资源。但对于陪玩平台而言，平台掌控力不足、监管难度大、陪练及客户流失的漏洞却几乎是致命的。

某平台陪练甚至向记者表示，“目前陪练平台的大批下架对我影响不大，我已经不太在平台

“史前阶段”

当前的游戏产品与理论上的元宇宙存在很大差距，具体表现在沉浸感、多端入口切换、经济系统、可触达性、可延展性等方面。

那么，元宇宙目前究竟发展到哪一步了？

“整体说，形式场景还在探索之中。”张书乐认为，这个概念还在“史前阶段”，不仅目前的VR技术不足以支持理想中的元宇宙游戏落地，并且目前持有VR设备的活跃玩家不到百万，对于爆款动辄百万用户的游戏产业来说，元宇宙游戏受众有限，本来就是一个小众垂直的领域。

对于元宇宙概念在资本市场的突然爆发，张书乐认为“其实都是炒概念”。但他表示，也有一些公司是在主动亮肌肉，能打出元宇宙旗号的公司，大部分有相当技术实力。“毕竟这是未来的必然趋势，有能力在现阶段布局的大多是行业翘楚或野心较大的厂商。”张书乐说，市场也是因为这种实力集中呈现而火热。

中青宝于9月8日、13日两次发布股价异常波动公告称：“元宇宙是一个巨大的概念和模式，公司尚处于初步探索阶段，触及概念相对较浅，对应产品尚在研发中。目前新游戏上线时间和地区受到诸多因素影响，存在不确定性。”

对于元宇宙业务的布局进展情况，截至发稿，中青宝方面未向记者作出回复。不过，9月13日，中青宝公告指出：“《酿酒大师》项目实施进度、能否达到公司预计的效果、能否满足未来市场的需求，均存在较大的不确定性。即便以上条件

均满足，公司依然不排除相关产品与元宇宙存在较大差距的可能性。”

9月10日，汤姆猫回复创业板公司管理部关注函称，拥有庞大用户基数是创建元宇宙相关产品的重要因素之一。截至2021年6月末，汤姆猫旗下“会说话的汤姆猫家族”IP系列应用在全球范围内的累计下载量超过160亿次，全球月活跃用户人数超过4亿次。该公司自称具备一定的用户基数优势。

但公司称，当前的游戏产品与理论上的元宇宙存在很大差距，具体表现在沉浸感、多端入口切换、经济系统、可触达性、可延展性等方面。

9月16日，汤姆猫方面回应记者称，元宇宙是整个游戏行业未来的发展方向，公司也会朝这个方向做一些规划，具体就是对已上线的半开放式养成游戏《汤姆猫总动员》进行升级更新，加大世界观的开放度、加入社交属性的可行性。

汤姆猫方面还对记者表示，现在市面上很多游戏都有一两种属性可以构成元宇宙作品，比如有的游戏有一些社交属性，有的游戏是沙盒类玩法，但元宇宙本身是一个比较遥远的概念，不可能在现阶段全部普及。汤姆猫方面透露，其参与投资的天际微动是一家具有自主研发能力的VR游戏内容研发商，也是Roblox中国签约合作开发团队之一。

多点单和回头客的小诀窍。”秦末表示。

在服务行业而言，“满足需求”似乎放之四海而皆准的法则，但在陪玩行业，女陪练却常常困顿于此。

秦末告诉记者，他在和关系好的女陪练聊天时，常常有人向他倾诉类似的烦恼。“陪玩过程中言语轻浮、污言秽语还比较好应付，最难的是有些客户故意向小姑娘提过分要求，不满足就给差评，要不金钱诱惑，难搞的很。”

在金钱诱惑下，有人止步，有人却似乎找到了赚钱的窍门。

此前，人民网曾曝光，一些女陪练借助陪玩平台招揽玩家，假借陪练的名义向玩家提供色情表演、视频裸聊等“深夜服务”，不仅明码标价，并且已形成完备的业务链。

“不过，涉黄的交易应该都是场外交易，因为现在平台一般会有审核和监控手段，在平台内进行涉黄交易是违规的，会被封号。”石武提醒记者。

所谓场外交易，即跨过陪玩平台，通过分享社交账号的方式转入其他社交平台进行的交易。然而，记者通过测试发现，想要进行场外交易，绕过陪玩平台的难度并不大，玩家和陪练除了可以在游戏连麦中获得彼此账号信息之外，在陪玩平台的聊天对话框中甚至可以直接分享其他社交平台账号。

艾瑞咨询发布《2021年中国电竞行业研究报告》显示，2020年电竞整体市场规模超过1450亿元，增长主要来自于移动电竞游戏市场和电竞生态市场的快速发展。其中，电竞生态市场增速超过移动电竞游戏市场增速，达到45.2%。

在电竞生态市场中，游戏直播市场与电竞陪练市场成为繁荣电竞生态的两个主要细分领域。艾瑞咨询预测，预计在2021年，电竞陪练市场规模将超过140亿元。

业内人士认为，在电竞市场的增长红利期，陪练市场发展潜力巨大，但在行业高速发展之下，不时踩踩刹车才能找到更好的前进方向。

石武 秦末均为化名