

大家好，元宇宙app 字节跳动相信很多的网友都不是很明白，包括字节跳动元宇宙游戏也是一样，不过没有关系，接下来就来为大家分享关于元宇宙app 字节跳动和字节跳动元宇宙游戏的一些知识点，大家可以关注收藏，免得下次来找不到哦，下面我们开始吧！

本文目录

- [1. 元宇宙到底是什么，为何元宇宙会被官媒点名？](#)
- [2. 宇宙厂什么意思](#)
- [3. 元宇宙到底是什么意思？](#)
- [4. 6000件数字藏品周边一天售罄，爱奇艺如何布局“元宇宙”？](#)

元宇宙到底是什么，为何元宇宙会被官媒点名？

元宇宙设想本身是充满了潜力的。彭博行业研究报告预计元宇宙将在2024年达到8000亿美元市场规模，普华永道预计元宇宙市场规模在2030年将达到1.5万亿美元。

各大互联网巨头也纷纷加紧自己的布局。在国内，阿里、腾讯和百度等互联网大厂已经开始布局元宇宙业务，技术路径已经逐步清晰。例如，腾讯在今年10个月内已经至少投资了67家游戏公司，未来或许将以“游戏+社交”的方式接轨元宇宙。阿里巴巴也通过刚刚成立的XR实验室逐步实现元宇宙的四个阶段布局，百度则早早在VR方面开发百度希壤虚拟平台。字节也收购了相关公司。海外互联网巨头上，Facebook改名Meta；英伟达在11月9日的GTC大会上更新元宇宙协作平台Ominiverse；微软近日在Ignite大会上宣布，将为自家的会议和视频通话软件Microsoft Team添加3D虚拟形象与沉浸式会议。

但再美好的想象也需要落地，最大的概念也不能无限的炒作。

元宇宙目前最大的问题还是落地时间的问题。一个产业能否真的实现长久发展，最重要的是能实现商业化运营。通俗的说只有在这个行业里的上下游公司能赚钱了，这个行业才能真的具有生命力。而以当前的算力和技术水平其实还远远不能支撑元宇宙这个概念的落地，业界普遍预计，相关技术至少还需要10到20年的积累才能逐渐实现元宇宙这个概念。关于元宇宙的投资标的，连中信证券都无奈表示“当前时间点很难给出元宇宙的短期受益投资标的。从目前虚拟现实技术的发展来看，与元宇宙虚拟世界和现实世界相融合的愿景仍然相距甚远。”面对元宇宙概念持续的炒作，经济日报刊文称：“个人投资者应对当前被热炒的“元宇宙”概念股保持清醒认识，切莫贸然为一个刚刚兴起且不成熟的概念买单。判断行业的成长性，首先要看应用终端是否普及，能否建立虚拟和现实的联系。其次要有真实的内容建设和

落地场景。当“元宇宙”终端产品的销量提升，带动终端厂商、代工厂需求提升；内容公司开始提供出其他具有社交属性的内容产品；不断有新技术和公司“对“元宇宙”的各个组成部分进行优化时，这个行业才真正开始走向成熟。”

宇宙厂什么意思

字节跳动叫宇宙厂，一方面是因为字节跳动生于大数据、大技术时代，现在一个公司包揽了抖音、西瓜视频等APP，所以被贴上神圣的标签；还有一种说法是字节跳动今日头条叫宇宙条，所以字节跳动叫宇宙厂。字节跳动公司成立于2012年3月，是全球第一家将人工智能应用到主产品的公司。随着大众用户的阅读行为广泛向移动设备迁移，字节跳动获得了高速发展，在行业内已建立起了极高的品牌知名度与影响力。在此过程中，字节跳动帮助内容创造者们更方便的进行内容的分发，助力各类媒体更好地适应移动互联网时代。

元宇宙到底是什么意思？

简单地说，元宇宙是与现实世界并存的平行数字宇宙。鉴于其涌现性，对于元节将如何表现自己存在许多不同的看法，甚至关于元节是否已经存在的争论。

在最理想主义的描述中，元宇宙是一个虚拟世界，它提供与现实世界平行的体验，具有增强能力的潜力——很像《黑客帝国》中机器人制造的世界。在更逼真的渲染中，虚拟世界的参观者使用复杂的运动跟踪机器人和虚拟现实耳机在虚拟世界中进行物理交互，他们以虚拟化身的形式、玩游戏和过着伪匿名的生活。有时，当前存在的用户拥有的数字商品具有传统上真实世界的稀有性、价值和历史品质，这被称为元宇宙已经与我们同在的证据。一些人认为，元宇宙存在于人类互动、感受和体验中，这些互动、感受和体验构成了我们在个人社交平台、视频游戏等上的数字生活。

然而，尽管存在这些不同的愿景，但元节背后的核心概念是明确的。远程呈现——定义为一种沉浸式状态，允许一个人在虚拟空间中感受到存在——是促进元世界体验的关键。无论是通过身临其境的AR和VR技术的结合、由区块链驱动的用户拥有的数字商品，还是仅仅通过令人上瘾的大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG)，元界都体现在我们构建让我们感觉的虚拟空间的能力上在数字环境中呈现——甚至是有形的。

6000件数字藏品周边一天售罄，爱奇艺如何布局“元宇宙”？

2021年称得上是“元宇宙元年”。去年7月Facebook改名Meta，让元宇宙概念大热；随后谷歌、腾讯、字节跳动、阿里巴巴等众多国内外顶级互联网公司，都纷纷

踏入这一赛道，数家公司都在陆续上线了自己的元宇宙平台。

且数据研究机构对元宇宙的市场前景相当看好，预计到2026年其市场规模能够达到8000亿美元左右。但就目前而言，元宇宙的商业应用范围还是相当有限的，主要集中在两点，一是以柳叶熙等为代表的虚拟数字人，二就是NFT数字藏品。

尤其是NFT数字藏品，由于入局相对简单，再加之新一代消费者特别是Z世代本就热衷于各类盲盒潮玩与艺术周边的收藏，使得其成为目前元宇宙商业化链条中最容易进入的赛道。因此，NFT作品从去年开始就持续发表，连奥委会也与阿里巴巴联合推出了“冰墩墩”系列数字藏品。

当然，爱奇艺的风起洛阳系列数字产品也搭上了数字藏品爆炸式发展的顺风车，但仔细观察就会发现，他家的玩法其实相当特别。

不同于采用市面上流行的“图片”或“潮玩盲盒”形式，风起洛阳系列搭配薄盒平台提供的虚拟形象与家园系统，将剧中令人印象深刻的小物做成“电子饰品”，通过虚拟形象“穿戴”展示；“不良井”3D场景也被完美复刻，消费者可以将自己的家园空间更换为该场景，还能操控虚拟人物在其中参观游览。

这使得该产品具备了更强的商业能力，互动玩法更加吸引消费者，更让其具备了“身份”与“社交”的属性。

虚拟形象和其身上的数字藏品小物，在互联网世界创造了一个“虚拟身份”，并为其贴上了独特的审美标签。通过薄盒的系统添加好友、访问彼此空间，或通过其他渠道将虚拟形象分享出去，实际上就完成了自我表达与互联网社交。

更重要的是，这款数字藏品背后，有着影视剧所提供的世界观与故事。它就像一个通向“神都洛阳”的“次元入口”，虚拟形象代替了现实中的自己，游览剧中场景，由此能带给消费者更强的沉浸感。

这正是爱奇艺打造的NFT产品与目前市面上普通“数字艺术品”最大的差异。前者更像是搭建了一个独立世界，如果能与影视剧进一步联动，将剧中的NPC和故事引入，扩大可以探索和互动的范围，再搭载上合适的VR设备，是不是就有元宇宙那味儿了？

总而言之，这个有故事、可以利用虚拟形象展示，具有社交属性与强互动性的NFT产品，在某种程度上已经具备了“元宇宙八大要素”中的身份。

关于元宇宙app

字节跳动，字节跳动元宇宙游戏的介绍到此结束，希望对大家有所帮助。