

强打 Punch

报道: 陈立荷、薛菲儿 制图: 余胜 图片: 张崇强、互联网

虚拟世界满足创造欲

这种满足“创造欲”的虚拟体验，同样出现在Roblox，这类以提供社交互动和创造空间的游戏。

数据显示，Roblox以年轻用户为主，截至2021年10月，当中67%的玩家未满16岁。

作为Roblox资深玩家，寇斯漆（武昌巴督中四）认

为，这款游戏的最大亮点在于强大的游戏编辑功能，支持玩家进行内容创作，以及玩家之间的互动。

目前，Roblox拥有超过4000万款游戏，涵盖了如射击、格斗、竞速等类型的游戏。寇斯漆特别喜欢的一款生存类游戏“自然灾害”。在游戏中，玩家需要经历自然的自然灾害，并尽可能从灾难中存活以取得胜利。游戏中也设立了积分榜，排名前十的玩家名字会得到“全屏广播”，而寇斯漆就曾获得过此

“殊荣”。

有人说，玩过了Roblox，就等于踏入了元宇宙。寇斯漆倒不这么想。他说：“Roblox或许只能算接触到元宇宙的边缘吧。感觉VR游戏才是更贴近元宇宙的产品，那种沉浸式的游戏体验Roblox还有欠缺。”

“其实我觉得我们这个时代的年轻人，大多说不清楚到底什么是元宇宙，但这并不影响我们加入这个大趋势，在元宇宙里驰骋狂欢，展现个性。”

元宇宙与你同在

生于数码时代，年轻人沉浸在虚拟世界中，玩转不同的“人设”，经历“第二人生”。去年，元宇宙（Metaverse）横空出世，这个极具科幻和未来感的科技概念，将伴随年轻一代步入数码新纪元。

身为数码“原住民”，年轻人成了最先一批拥抱元宇宙的人群，他们通过游戏，率先进入了概念世界。

玩过多款电脑和手机游戏的真安琪（维多利亚初二二年级，左图）回忆，自己曾经每周花数小时玩Minecraft（我的世界）。

她说：“我在游戏中可以体验一些现实中不可能做到的事，感觉就像在异次元的世界，过着

另一种人生。我可以沉浸在自己的创造力和想象力当中，建设属于我自己的‘现实’。”

Minecraft玩家可以在一个3D的世界内，和其他玩家交流。游戏的特色功能也包括探索不同世界、采集资源、合成物品及生存冒险等。

真安琪认为，元宇宙就是现实生活在网络上的一个投影，以及现实与虚拟的结合。在某种程度上，Minecraft具有了一部分元宇宙打造虚拟世界的概念，她也乐在其中。

成长在元宇宙的Z世代

无论是Minecraft或是Roblox，其游戏功能已悄然超出游戏本身，游戏边界正在延伸，甚至不只是游戏了。

例如，美国加州大学伯克利分校在Minecraft中举办毕业典礼；奢侈品牌Gucci与Roblox合作，后者用户可以在游戏内购买限量版商品，打扮自己在平台上的虚拟形象……这些都在一定程度上契合了元宇宙的概念。

新加坡理工大学（Singapore Institute of Technology）副教授Detlev Remy博士认为，现阶段“元宇宙”是一个融合各种元素的大型虚拟环境。在这个环境中，新的互动和商业模式都是可能的。也就是说，人们可以通过“虚拟身份”在一个次元空间中，实现接近、甚至超越真实世界的体验。

Roblox首席执行官David Baszucki曾提出，一个真正的元宇宙应该具备八大要素——身份、朋友、沉浸

感、低延迟（元宇宙中的一切同步发生）、多元化、经济系统和文明。

这些元素将会被谁重视呢？一个可能的答案是：Z世代。

Z世代更能接受元宇宙



Detlev Remy博士

Z世代指的是1997年至2012年之间出生的人。Detlev Remy博士指出，Z世代在互联网和社交媒体中长大。

“这一代人从小伴随手机、电脑、iPad等屏幕长大的，而且总是24小时在线，花在数码科技上的时间比其他几代人要高得多。元宇宙相当于为他们提供了第二个家，以及体验式的网络、娱乐、休闲和交流平台。”

可以说，Z世代自出生起就被互联网环境所包围，习惯数码内容，相信技术对生活和学习会带来深远改变。

“Z世代及往后的世代较大可能都能轻松适应，并接受元宇宙成为生活的一部分。”