



近日,一家VR(虚拟现实)创业公司Pico对外披露,该公司已被字节跳动收购。受这件事的催化,一个很多人都不认识的新名词——“元宇宙”,进入了大众的视野。当我们还在试图理解消化这个新概念时,一些科技巨头早已开始了对元宇宙领域的探索。

科技巨头纷纷杀入 概念走红频繁出圈

“元宇宙” 离我们还有多远?



目前来看,元宇宙概念在网络游戏中得到充分应用。

互联网公司纷纷进军元宇宙

“元宇宙是一个和移动互联网同等级别的概念。”马修·鲍尔是亚马逊前内容负责人,研究元宇宙多年。在他看来,它并不简单等同于虚拟现实创造的空间,而是把互联网、硬件设备和用户本身打包进一个持续的、无处不在的虚拟系统之中。

目前,全球多个互联网科技公司都在向元宇宙大举进军。今年3月,“元宇宙第一股”Roblox在美上市,首日股价大涨54%,市值突破400亿美元,较一年前的40亿美元估值暴增9倍。4月中旬,美国电子游戏公司Epic Games融资10亿美元用于元宇宙相关业务开发,创下元宇宙赛道最高融资纪录。

5月,微软CEO萨蒂亚·纳德拉表示,公司正在建立一个企业元宇宙。7月,扎克伯格在财报会议中宣布Facebook将在5年内转型成为元宇宙公司,并布局VR领域,发力VR社交平台。8月12日,芯片巨头英伟达主动爆料,CEO黄仁勋在4月的视频发布会上的14秒演讲片段为数字替身,但全球竟无人看出破绽,再次引爆社交媒体对元宇宙的讨论。

国内,腾讯CEO马化腾在2020年年底提出了“全真互联网”,与元宇宙概念不谋而合。目前腾讯已是Roblox的中国战略合作方,并持有Epic Games40%的股份。字节跳动则在以近1亿元的规模投资代码乾坤后,于近日以50亿元人民币收购Pico正式入局VR,剑指元宇宙的雄心溢于言表。

大厂重金入局背后的考量

腾讯和字节跳动为何高举元宇宙的大旗?外界或许能从马化腾去年年底为腾讯年度特刊《三观》撰写的一篇前言窥见其用意:“移动互联网10年发展,即将迎来下一波升级……这是一个从量变到质变的过程,它意味着线上线下的一体化,实体和电子方式的融合。虚拟世界和真实世界的大门已经打开,无论是从虚到实,还是由实入虚,都在致力于帮助用户实现更真实的体验……我相信又一场大洗牌即将开始。”

新一代社交网络体系元宇宙在科技巨头们看来格外诱人,拥有先发优势的企业亟须守住既有利益,新崛起的公司有了弯道超车的机会。在元宇宙里,每个人都有自己的实体形象,有着比现实世界更加丰富的娱乐、休闲、办公、游戏场景,是基于现实的大型3D在线世界。

比起尚在想象阶段的自由社交空间,游戏是现阶段元宇宙更为清晰的重要落地场景。“元宇宙是必然趋势,而我们一定将是其中最重要的一支力量。”手机游戏研发商代码乾坤创始人邢山虎告诉记者,游戏平台自主研发的物理引擎就是让现实的规则在虚拟世界中重现。据悉,代码乾坤攻克了物理引擎同步网络的世界性难题,填补了国内该领域的空白,平台项目《重启世界》8月24日上线后,免费游戏榜最高达到第20名。

VR设备也是元宇宙由实入虚的钥匙。8月29日,国内VR行业出货量最大的软硬件研发制造商Pico发表内部信,确认公司被字节跳动收购。根据IDC报告,2020年Pico位居中国VR市场份额第一,其中第四季度份额高达57.8%。

中科大数据研究院分析报告表示,从产业供需层面分析,现阶段市场上VR/AR头显是进入元宇宙空间的主要设备终端。从全球VR头显设备出货情况来看,2020年VR头显设备出货量较前年大幅提升,该年也正是元宇宙概念爆红的一年。据中国信通院预计,2024年全球虚拟设备出货量可达7500万台。

未来具体形态仍待技术提升

对于元宇宙将给未来带来的深刻变化,马修·鲍尔充满信心:“就像PC互联网和移动互联网改变了全球几乎所有的产业一样,元宇宙构建的经济体系将给普通人带来巨大变化。元宇宙不但将创造出新的工作岗位,工作地点自由化,非实体商品和服务消费也将更加频繁。”

Roblox公司CEO戴夫·巴祖基认为,元宇宙具有8个关键的特征:身份、朋友、沉浸感、低延迟、多元化、随地、经济系统和文明。火山石资本创始合伙人章苏阳表示,在未来会出现一些人们能够沉浸其中的应用。“我小时候看的科幻电影,绝大多数都已经实现。现在我们看的科幻电影,如《头号玩家》,在将来也一定会变成现实。”

但元宇宙想要走向可落地的实际场景,仍有待底层技术提升。华安证券分析师表示,目前AR和VR设备仍然存在缺陷,无法完美贴合用户的需求。“图像渲染和视频质量影响用户临场感、逼真度,只有当VR达到16K之后,才接近于人眼的‘完全沉浸感’,而市面上VR设备的分辨率最高支持到4K。从性能上说,现有VR设备的算力负荷大,功耗过高,直接影响续航。”此外,“真VR”需要大带宽、低时延网络,目前5G渗透率仍然很低。

“目前出现的众多游戏与应用仅具有元宇宙特性,但远无法比拟概念中虚拟空间的体验。”北京理工大学教授刘越认为,对中国企业来说,除应看清未来方向,还要加强基础研究,积累成熟技术,才能够更快地切入到元宇宙赛道中。

综合新华社、经济日报、北京日报、证券时报等

延伸阅读

虚拟和真实世界大门已经打开?

究竟什么是“元宇宙”?

早在2020年底,马化腾就曾提出一个能够“由实入虚,帮助用户实现更真实体验的全真互联网”,这与元宇宙的概念十分类似。不久前,脸书首席执行官扎克伯格向他的员工表示,未来几年,脸书将从一家社交媒体公司转变为一家元宇宙公司。同样是在今年,微软提出了要建立“企业元宇宙”的解决方案。

元宇宙的英语是Metaverse,这个概念最早出现在1992年美国作家尼尔·斯蒂芬森的科幻小说《雪崩》中。

这部小说描绘了一个平行于现实世界的虚拟数字世界——“元界”。现实世界中的人在“元界”中都有一个虚拟分身,人们通过控制这个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》,被认为是最符合《雪崩》中描述的元宇宙形态。在电影中,男主角带上VR头盔后,瞬间就能进入自己设计的另一个极其逼真的虚拟游戏世界——“绿洲”(Oasis)。

在《头号玩家》设定的“绿洲”场景里,人们通过头盔设备,将意识与平行虚拟世界连接,在“绿洲”设定的一套完整运行的虚拟社会里,通过控制自己的“虚拟分身”进行一系列的社会活动。

元宇宙为何突然火了?

元宇宙概念的雏形早就出现于科幻作品中,那又是什么使得它在今年火了起来?这要从三个方面来理解:

第一,从需求层面看,新冠疫情蚕食并减弱人们在物理世界的联系,与此同时也加速了数字世界的完善,人们在虚拟空间中留存和交互的时间越多,对虚拟世界的需求也随之变多。

第二,从技术发展层面看,随着VR、AR、5G、AI等技术的发展,曾经只能出现在科幻小说和电影中的场景已经一一变为现实,这既是元宇宙的最初形态,也为元宇宙提供了一个可见、可触摸样本。

比如在2020年,美国加州大学伯克利分校因疫情原因,无法现场举行毕业典礼。学校于是决定在游戏“我的世界”这个虚拟世界中,搭建了一个和真实校园高度一致的“虚拟校园”,学生们通过相应的设备,以“虚拟分身”的身份来到“虚拟校园”参加毕业典礼。

第三,从经济层面看,巨头们真金白银地去做“元宇宙”这件事,一定是看到了未来的商业前景。就当前情况而言,游戏是元宇宙的雏形,但元宇宙为游戏的内容创作带来了更广阔的自由度和用户活跃度,这意味着广大游戏厂商们或将有机会开辟游戏产业的新阵地。而随着技术的不断成熟,元宇宙的下一发展阶段是在数字化的世界中去重构现实中的社交、消费等多个方面,在目前互联网行业的红利空间已经遭遇瓶颈的情况下,元宇宙似乎是提供了新一轮的增长机会和升级风口。

如何影响我们的生活?

元宇宙会如何影响我们的生活?由于元宇宙概念目前没有一个简单、具体的定义,这就使得各个互联网公司以自己的方式去理解,塑造自己的元宇宙。

从目前来看,这一概念在网络游戏领域得到充分运用。

熟悉网络游戏的朋友都知道,一些网络游戏的本质就是在构建一个虚拟的环境,而每个用户都可以在那个世界里找到我们自己的存在。而被誉为“元宇宙第一股”的美国游戏公司Roblox,就建立了一个沉浸式3D在线游戏创作平台。

元宇宙始于游戏,但绝不止于此。就在2020年,超过1200万名玩家参与了一个在游戏《堡垒之夜》上进行的沉浸式虚拟演唱会。演唱会歌手演出最新单曲,配合惊艳的游戏场景特效,给参与者带来别样的沉浸体验。

除了娱乐活动,严肃的学术会议也与元宇宙扯上了关系。2020年,顶级学术会议ACAI(算法、计算和人工智能国际会议)选择在任天堂的《动物森友会》上举行研讨会,演讲者在游戏中播放PPT并发表讲话。

虽说有科技巨头的关照和前面那些引人遐想的事例,但不得不承认的是,元宇宙的构建目前还在一个萌芽阶段。

一项重要技术成果的成熟应用,离不开大量基础设施的提前布局。就像上个世纪末,信息高速公路的建设为互联网技术的成熟铺平了道路,元宇宙的完善同样需要众多技术环节的长期建设。

具体来说,大致包括以下三个部分:首先,高度发达的全球互联网;接着便是AR、VR的硬件水平;最后是5G等新一代信息技术以及图形技术的发展。

目前,这些技术无论从规模还是质量上看,都还未达到能构建元宇宙生态的水平。