



# 世界周刊



找记者 上壹点

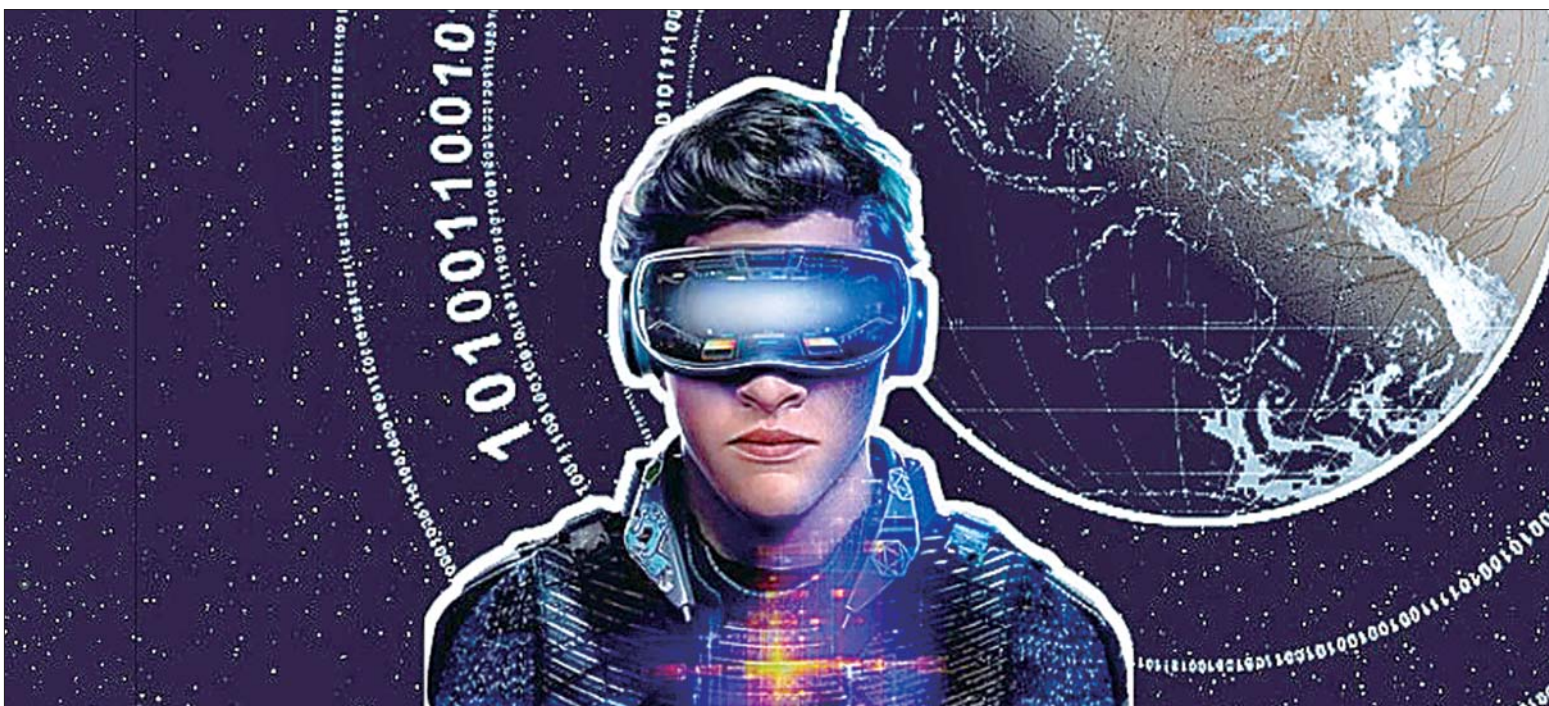
A08-10

齐鲁晚报

2021年10月23日  
星期六

读  
世  
界  
懂  
中  
国

□ 美编：陈华  
□ 编辑：赵恩霆  
□ 组版：洛菁



## “元宇宙”来了

最近,有个词在科技圈很火——“元宇宙”,把这个词推到台前的是美国社交媒体脸书公司。美媒19日报道,脸书或于下周更名,在今后5年内从社交媒体公司变成“元宇宙”公司。脸书创始人兼首席执行官扎克伯格表示,“元宇宙”将成为移动互联网的“继任者”。这是世界科技巨头布局“元宇宙”的最新一步,坐实了“2021年是‘元宇宙’元年”的说法。“元宇宙”到底是什么,前景如何?当科幻中的构想成为生活的一部分,又将带来哪些挑战?

齐鲁晚报·齐鲁壹点记者 王晓莹 整理

01

企业、政府争相跑步入场

脸书打造“元宇宙”的构想并非一时兴起,扎克伯格一直积极倡导打造“元宇宙”,创建一种基于虚拟现实技术的新型虚实相融的互联网平台。他今年7月接受媒体采访时就表示,脸书数年内将从“一家社交媒体公司变成一家‘元宇宙’公司”。

美国“临界点”网站19日援引知情人士的话报道,扎克伯格拟在10月28日召开的年度会议上发布脸书公司更名计划。实际发布时间也可能早于这个时间点。更名后,“脸书”可能作为母公司旗下社交媒体品牌保留,比如公司其他品牌Instagram和WhatsApp等。按“临界点”网站的说法,更名有望让扎克伯格推动的未来事业与眼下的麻烦进一步“切割”。脸书前雇员弗朗西丝·豪根近期向媒体公开大量脸书内部文件并在美国国会作证,指责脸书追逐巨额利润,在保护青少年用户上不作为,导致脸书公众信任度下降。

脸书认为,“元宇宙”是虚拟互联体验的新阶段,其核心理念是通过创造更强的“虚拟存在”,令在线互动更接近真实互动体验。为推动“元宇宙”建设,脸书正在招兵买马,5年内在欧盟国家雇用1万名高技能人才。

“临界点”网站报道,脸书已有上万名雇员致力于打造虚拟现实技术的消费者设备,如AR眼镜。在扎克伯格看来,这些设备将像智能手机一样普及。脸书近年来大手笔投资虚拟现实和增强现实技术,开发虚拟现实耳机、增强现实眼镜和腕表等硬件产品。2014年,脸书花20亿美元收购了专门生产虚拟现实耳机的奥克利斯公司,近年来还收购了多家虚拟现实电子游戏工作室。

聚焦“元宇宙”发展的不止脸书。微软首席执行官萨蒂亚·纳德拉今年5月称,公司正在努力打造一个“企业版‘元宇宙’”。此外,“元宇宙”游戏《堡垒之夜》的制作公司美国Epic Games表示,已筹集10亿美元资金,将用于开发“元宇宙”相关产品。

不仅各大科技巨头在争相布局“元宇宙”,一些国家政府的相关部门也积极参与其中。5月18日,韩国科学技术和信息通信部发起成立了“‘元宇宙’联盟”,包括现代、SK、LG等200多家韩国本土企业和组织,目标是打造国家级增强现实平台,并在未来向社会提供公共虚拟服务;8月31日,韩国财政部发布2022年预算,计划斥资2000万美元用于“元宇宙”平台开发。今年7月13日,日本经济产业省发布《关于虚拟空间行业未来可能性与课题的调查报告》,归纳总结了日本虚拟空间行业亟须解决的问题,以期能在全球虚拟空间行业占据主导地位。

02

30年前的概念正走进现实

在脸书关于“元宇宙”的设想中,有几个关键词:“虚拟现实”“互动”“体验”。看似新词,其实你可能在电影中见过。

什么是“元宇宙”?“元宇宙”由“meta”(超越)和“universe”(宇宙)组成,即“一个超越宇宙的世界”。它的实现将模糊虚拟与真实世界的界限,让用户在虚拟世界获得身临其境的感官体验,还能以虚拟身份从事大量创造和社交活动。牛津词典将其定义为一个虚拟现实(VR)空间,用户可在其中与电脑生成的环境及其他人交互。

“元宇宙”概念的产生来自于科幻小说和电影。1992年,美国科幻作家尼尔·史蒂芬森在小说《雪崩》中创造了“元宇宙”的概念,指代计算机生成的虚拟世界,“戴上耳机和目镜,找到连接终端,就能以虚拟分身的方式进入由计算机模拟、与真实世界平行的虚拟空间”。《雪崩》的主人公阿弘是一名比萨外卖员,现实中与他人合租在狭小的仓房,但当他将自己接入“元宇宙”时,就能入住虚拟豪宅。在“元宇宙”中,人人都拥有自己的数字化身,长达6万多公里的“赤道大街”永远灯火辉煌,巨型霓虹灯高悬于半空,无视三维时空法则的特殊街区是现实中无法见到的奇景。

2018年上映的电影《头号玩家》,更直观地展示了一个“元宇宙”。男主角与其他游戏玩家戴上VR头盔,进入虚拟世界“绿洲”,这里是个游戏的小社会,“在这儿唯一限制你的,是自己的想象力”。“绿洲”拥有一个完整运行的虚拟社会形态,包含各行各业的数字内容、数字产品等。主人公不仅能“所见”,还能“所感”,通过体感套装可以感知虚拟世界中冲突引发的身体疼痛。

今年3月,美国游戏公司Roblox上市,彻底引发今年这波“元宇宙”热潮。Roblox是一款在国外青少年中极受欢迎的沙盒游戏,玩家可在其云平台上自由开发各种小游戏,这种“开放生态”是被视为“元宇宙”概念股的主要原因。随后,该概念受到国内外科技巨头和资本市场追捧,争相跑步入场。

目前业界对“元宇宙”没有公认的确切定义。全球芯片巨头英伟达开发实时仿真和协作平台Omniverse,用于探索“元宇宙”。日本VR开发商Hashilus今年8月开放“元宇宙”浏览器“Mecha Bath”,允许用户直接从网络浏览器进入一个有大量实时在线参与者的虚拟空间。

Roblox首席执行官戴维·巴斯基提出“元宇宙”的八个要素:身份、朋友、沉浸感、低延迟、多元化、随地、经济系统和文明。基于此,“元宇宙”应该是一个平行于现实世界的虚拟世界,拥有完整运行的社会和经济系统,人能以数字化身形式进入虚拟时空中生活,并获得无限接近于真实的体验,用户可在“元宇宙”进行娱乐、社交、消费、内容创作等。

03

『元宇宙』该由谁来监管

2021年成为“元宇宙”元年,既有现实因素,也有技术层面的进步助推。从需求来看,新冠疫情期间,人们在现实生活中往来渐少,以数字手段的联系却在增多。人们在虚拟空间中留存和交互的时间越多,对虚拟世界的需求越大。从技术层面看,虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、5G、人工智能(AI)、区块链等技术的发展,为“元宇宙”发展提供了可能性,尤以AR、VR等交互技术和硬件设备成为进入“元宇宙”的关键。目前,多家公司都推出了消费级VR头显设备,戴上它们玩沉浸式游戏,在线虚拟社交均已实现。

在这一背景下,“元宇宙”的概念更受关注。“技术渴望新产品,资本寻找新出口,用户期待新体验”——这是“元宇宙”概念今年大爆发的主要原因。

层出不穷的“元宇宙”有点乱花渐欲迷人眼,但值得注意的是,无论是技术水平、内容供给还是用户体验,都仍在初级阶段。新经济投资机构易凯资本认为,“元宇宙”尚在“哺乳期”,短期内突破口还是游戏、社交和沉浸式内容,这是用户当下的核心需求,继而才能通过流量优势逐步拓展外延,形成生态。

长远来看,“元宇宙”最终会催生线上线下一体的新型社会关系。清华大学新媒体研究中心执行主任沈阳表示,“元宇宙”一方面拓展了人的生存维度,人将生活在现实世界和虚拟世界融合的综合环境;另一方面拓展了人的感官维度,带来了现实/虚拟视觉、听觉、触觉结合的综合感官。“展望未来,线上与线下将彻底打通,人类的现实生活开始大规模向虚拟世界迁移,人类将成为现实与数字的‘两栖物种’。”他说。

届时,人们的生活方式、生产模式和组织治理方式等都会被重构。脸书公司说:“‘元宇宙’不会为某一家公司所拥有和运营。它就像互联网那样,以开放性和互操作性为关键特征。”

不过,任何新技术落地都会伴随着未知风险和挑战。相关行业专家认为,未来在跨企业的“元宇宙”中,需要有一个公允的第三方服务平台来对用户数字资产进行确权,实现跨不同公司应用的调用,比如在A游戏中买了件衣服,在B游戏中要能穿戴;用户的“数字化身”也应实现在不同平台的统一和互通。

“元宇宙”不仅是重要的新兴产业,也是需要重视的社会治理领域。伴随着这个产业的快速发展,随之而来的将是一系列新的问题和挑战。“元宇宙”资深研究专家马修·鲍尔提出:“‘元宇宙’是一个和移动互联网同等级别的概念。”以移动互联网去类比“元宇宙”,就可以更好地理解政府部门对其关注的内在逻辑。政府希望通过参与“元宇宙”的形成和发展过程,以便前瞻性考虑和解决其发展所带来的相关问题。