

近日,字节跳动以数十亿元人民币收购元宇宙巨头 Pico (小鸟看看),为元宇宙概念火上浇油。

元宇宙既有股修仙的味道,又带有科幻色彩,却引爆了科技和资本圈。2021年,元宇宙概念第一股 Roblox 上市,各大互联网巨头携大额筹码入场,好不热闹。

所谓的元宇宙,其实是几年前喧嚣一时的“虚拟现实”换了个马甲卷土重来,那么,它到底更像是 80 年代的“气功热”、90 年代的互联网,抑或是十年前的区块链呢?

元宇宙是什么?

听起来玄而又玄,元宇宙到底是什么?

还记得互联网初期吗?拨号上网的网民发现,这个虚拟世界里,我们不必以真实的身份出现,“没有人知道你是一条狗”。随着 Facebook、校内网、微信等的出现,社交网络对真实身份的要求越来越高。

而元宇宙是社交网络的终极进化版本,是依托于更先进技术,更接近现实的网络平行世界。

元宇宙(Metaverse)一词源于 1992 年的科幻小说《雪崩》,其描述了一个人们用虚拟形象在三维空间中与软件交互的世界。

如果你看过电影《头号玩家》《黑客帝国》,或者动画《罗小黑战记》,或许能更容易理解元宇宙。头上戴个 VR 头盔,或者脑袋后面插一个脑机接口,就可以换一个身份,无视现实中的一切,在虚拟世界里上天入地。

元宇宙无法完全脱离现实世界,它平行于现实世界,与之互通,但又独立于现实世界,人们可以在其中进行真实的社交和工作。

当下,元宇宙仍不是一个严谨的学术概念。《维基百科》对其的描述是:通过虚拟增强的物理现实,

基于未来互联网的,具有链接感知和共享特征的 3D 虚拟空间。

与手机游戏和网络游戏不同,“沉浸感”是元宇宙的标志之一。进入 3D 虚拟元宇宙世界,使用手机、鼠标和键盘远远不够,需要用增强现实(AR)、虚拟现实(VR),甚至脑机接口作为工具。

此外,与《王者荣耀》这样几分钟一局的电竞游戏相区别的是,元宇宙有持续性,一旦开局,就要一直持续下去。另外,元宇宙也是开放的,比起简单的发大招和来回跑动,元宇宙将提供更丰富的交互。

区块链研究专家肖风认为,元宇宙是人类数字化生存的最高形态。“在元宇宙中,参与者可以体验更为丰富多彩的人生。元宇宙也是人的社会、人的世界,只不过,它是人的虚拟社会、数字世界。”

当技术足够成熟,人人参与到元宇宙后,我们可以在另一个虚拟世界中,拥有与当下截然不同的身份,体验另一种人生。

当然,与现实真假难辨的元宇宙世界可能离我们还很远,但随着 AR/VR、云计算、AI、5G 技术的不断发展,元宇宙概念的实现,确实有了更大可能。

互联网巨头纷纷入局

在普通人还不知道元宇宙是什么的时候,互联网巨头已经纷纷进军元宇宙。

脸书(Facebook)是这方面的先驱,其创始人扎克伯格认为,AR/VR 将会超越智能手机和个人电脑,成为下一代主流计算平台。

早在 2014 年,扎克伯格就砸下 30 亿美元收购 VR 明星企业 Oculus。

扎克伯格至少投资了 20 家 VR 相关公司,尤其热衷 VR 游戏公司。今年 6 月,Facebook 收购了吃鸡类游戏《POPULATION: ONE》开发商 BigBox VR,这让其麾下的顶级 VR 游戏工作室数量增加到了 5 家。

今年 8 月,Facebook 又推出了一款 VR 会议软件 Horizon Workrooms。使用该软件,可以让用户以“数字人”分身进行线上 VR 会议,在虚拟会议室中走动、举手、操纵键盘,甚至在虚拟白板前写字。

扎克伯格认为,这款会议软件,将是未来元宇宙的前奏。

8 月 11 日,显卡巨头英伟达

(NVIDIA)宣布,全球首个为元宇宙建立提供基础的模拟和协作平台 Omniverse,将向数百万新用户开放。

8 月 18 日,百度世界大会上设置了 VR 分会场,推出一款基于 5G、百度云手机技术和全新升级的“希壤”虚拟空间多人互动平台,让无法亲身到场的人们可以体验这场科技盛会的虚拟空间。

8 月 29 日,VR 创业公司 Pico (小鸟看看)在全员信中披露,该公司被字节跳动收购。但这笔交易的价格并未公布,有媒体报道称 50 亿元,也有消息称达到了 90 亿元。

而早在今年 4 月,字节跳动就以 1 亿元投资元宇宙概念公司代码乾坤,其主要产品包括青少年社交和 UGC 平台《重启世界》。

从硬件到软件,字节跳动的元宇宙矩阵初具规模。

据 IDC 预测,2020-2024 年,全球虚拟现实产业规模年均增长率将达 54%。随着新技术的不断开发,虚拟现实元宇宙相关产业或将迎来爆发。

元宇宙:风口还是虚幻?

□ 侯水然

需求,硬件和软件



元宇宙尚处于早期的厘清定义和框架搭建阶段,而这个概念的实现,至少需要三个维度的支撑:需求,硬件和软件。

在 VR、AR、MR (Mixed Reality, 即混合现实技术)和 5G 技术尚未成熟的当下,元宇宙更多从开放世界游戏、开发者和玩家共生的 UGC 社区化平台等方向突破。

疫情期间,部分概念与元宇宙略有接近的游戏,已经被用于网络社交。

如《动物森友会》这款游戏中,玩家可以创造自己的虚拟形象,亲手改造自己的岛屿。疫情期间,有玩家举办婚礼,有玩家举办画展,拜登的竞选团队甚至改造了一座岛,为大选造势。

此外,疫情期间,部分高校在《我的世界》中举行了毕业典礼。也有 DJ 音乐节在游戏中举办,在线人数突破了千万。

但这些社交领域的应用只是接近元宇宙概念,真正被誉为“元宇宙第一股”,并直接带火元宇宙概念的,是一款名为 Roblox 的游戏平台。

今年 3 月 10 日,Roblox 于纽交所上市,上市时该创作游戏社区平台平均日活用户已达 3260 万。

2020 年,Roblox 收入为 924 亿美元,同比增长 80.39%。

Roblox 有“游戏界乐高”之称,里面的人物形象有点类似乐高小人,游戏玩家可以用不同的发型、衣服装扮自己,游戏画面有些像素风。

这个游戏平台的来历说来有趣,其原型是创始人 David Baszucki 在 1989 年创建的 2D 模拟物理实验平台,主要用于教学。到了 2004 年,创始人为了更大程度激发儿童的想象力和创造力,创建了 Roblox。

与众不同的是,作为一个

最后,关于元宇宙,我们来探讨一下这一设想最终可能实现的最主要驱动力——需求。

人类对虚拟世界确实有需求。

古希腊的游吟诗人抱着琴缓缓讲述英雄故事,《诗三百》浅吟低唱着“参差荇菜”和“窈窕淑女”,话本里的神仙鬼怪和才子佳人,莎士比亚的话剧里,巫婆轻轻搅动为麦克白熬制的毒药……

影视剧里的故事,让观众感受着别人的人生。游戏时代来临,我们又可以在手机和电脑里,扮演一个角色,以交互的方式体验成为另一个人。

如果元宇宙成为可能,人类体验更宽广人生的愿望,迎来了终极方式——以新的身份沉浸式体验另一个世界。

凯翼资本在相关文章中指

UGC 平台,Roblox 向玩家提供游戏,同时,还提供创作游戏的开发者编辑器,允许玩家自行制作游戏上传,并与平台分成。

UGC 游戏平台之于传统游戏,就像抖音快手之于“爱优腾”。游戏参与者中,大部分是游戏玩家,像短视频平台观众,但也有很大一部分人是创作者。

Roblox 商业模式的核心是虚拟货币 Robux,与现实货币的兑换机制为玩家在游戏内的消费和开发者创作激励提供支持。

2020 年 3 月 12 日,Roblox 和腾讯共同组建罗布乐思,分别持股 51%和 49%。目前罗布乐思在国内主要用于教育目的,如高校游戏创意比赛和大学生工程训练综合能力竞赛。

软件尚远,再看看元宇宙概念需求的硬件——VR/AR。一个真正沉浸式的平行世界,必然需要 VR/AR 设备的支撑。

任何新技术,都将经历创新萌芽期、过热期、幻灭低谷期、复苏期和生产力成熟期。

元宇宙概念处于最早的萌芽期,尚未经历过热和幻灭的过程,而作为实现元宇宙畅想的硬件 VR/AR,明显已经走出了泡沫破灭的低谷期。

2019 年至今,随着 5G 技

术的发展,VR/AR 行业,已经进入复苏期。2020,VR/AR 产业发展被按下加速键。

疫情影响下,AR 测温、VR 游戏和虚拟会议的需求暴涨,虚拟会议、云端展览案例增加。而在游戏平台 STEAM 上,VR 游戏用户也实现了翻倍。

陀螺研究院报告显示,2020 年,全球 VR 头显达 670 万台,增长了 72%;AR 眼镜出货量 40 万台,增长 33%。预计到 2022 年,VR/AR 全球出货量将分别达 1800 万 /140 万台。

VR/AR 快速升温,既有疫情的影响,也因为近年来技术瓶颈取得突破,特别是 5G 时代已至,网络传输、通信时延等方面均有较大提升。

5G 条件下,低延迟将减轻玩家眩晕感,相关主机或将摆脱连接线,甚至直接将算力放到云端,大幅降低设备的体积和重量。

现在稍微有些沉、需要低头冒着颈椎病风险使用的移动终端,或许在不久的将来,被更轻、分辨率更高、更便携的替代品取代。

分析人士认为,VR/AR 只是起点,元宇宙才是终极。而比起萌芽期的元宇宙,5G 和 VR/AR 技术的结合,或将开启“后智能手机”时代。

主要驱动力

出,元宇宙得以存在和发展的根基来自于它可以实现:个人娱乐的更极致体验;个人效率的提升;社会效率的提升。

当元宇宙成为一个拥有巨大用户规模、超长在线时长的平台,就必然不会仅仅用来娱乐。

目前,国内三大基础运营商宽带接入用户总数为 5.1 亿,移动互联网月活数为 11.6 亿,人均使用 APP 为 26 个,月均使用时长 160 小时,这个数据已达瓶颈。

元宇宙将让虚拟世界与现实世界更彻底的打通、连接,将对人们的生产与消费、工作与生活的方方面面都带来颠覆式改变。

经济学家朱嘉明就认为,“元宇宙”为人类社会实现最终数字化转型提供了新的路径,并与“后人类社会”发生全方位的交集,展现了一个可以与大

航海时代、工业革命时代、宇航时代具有同样意义的新时代。

关于元宇宙的猜想还有很多,比如元宇宙世界或许将更能应用区块链技术,进行更为极致的人类行为数据的收集。比如元宇宙中的虚拟货币,或许可以做到完全去中心化。

不妨设想,随着技术的发展,元宇宙概念下,我们总有一天可以创造能与现实世界混淆的虚拟世界。

《未来简史》却提出过这样一个问题:“如果我们可以创造千万个虚假的世界,而这世界上只有一个真实的世界,那我们要如何确定,我们现在所处的这个世界,就是那千万分之一真实?”

不过,可以庆幸的是,这一天,并不会很快到来。

(《贝果财经》《华商周刊》)

