

最近，全世界似乎都在谈“元宇宙”，从国内到国外，科技巨头和投资人士趋之若鹜，还吸引了很多不明所以的吃瓜群众。

11月5日，罗永浩在微博上宣布进军元宇宙，引发大量网友的关注。罗永浩表示，他要做的是不同于此前市场热炒的元宇宙公司，他认为Shaan Puri所理解的元宇宙——元宇宙不是某个虚拟空间，而是某个数字生活价值大于物理生活的奇点时刻——比扎克伯格的元宇宙更为靠谱。被网友调侃为“行业冥灯”的罗永浩，放弃进军造车产业，准备在还完债之后加入元宇宙的创业大潮。



扎克伯格展示公司改名“Meta”后的新Logo。

故弄玄虚的元宇宙？

虽然关于元宇宙的一切都仍在争论当中，但总体上来说，元宇宙的基本特征已经得到了业界的普遍认可。

我们先来看看维基百科对元宇宙的定义：

元宇宙的要素“包括物质世界和虚拟世界，一个全面运作的经济，包括化身和数字资产在元宇宙不同部分的可转移性。元宇宙将会是去中心化的，将有许多公司和个人在元宇宙内经营自己的空间。元宇宙的其他特质包括数字持久化和同步，这意味着元宇宙中的所有事件都是实时发生的，并具有永久的影响。元宇宙生态系统包含了以用户为中心的要素，例如头像（Avatar）身份、内容创作、虚拟经济、社会可接受性、安全和隐私以及信任和责任。”

这个定义乍看起来有点抽象，里面强调了几个点：虚拟经济、去中心化、同步实时、虚拟身份。简单地说，我们能在虚拟空间里做现实世界里能做的事情，因此，这个宇宙是“元”（meta，即超越）的。

“元宇宙”一词最早源于美国作家尼尔·斯蒂芬森（Neal Stephenson）于1992年出版的科幻小说《雪崩》。尼尔·斯蒂芬森说：“戴上耳机和目镜，找到连接终端，就能够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。”



因此，不管是哪种解释，元宇宙都不是一个新概念，而是一堆经典概念和技术想象的重新包装。元宇宙的实现需要扩展现实（比如AR、VR、MR）、区块链、云计算、人工智能等各种新数字技术。通过交互性沉浸技术，我们能在元宇宙中实现全感官的沉浸式体验，拥有在数字世界的“分身”，能在数字世界里创造内容、社交和交易。区块链技术则为元宇宙世界提供了安全稳定的经济系统。

“初代元宇宙”的尝试：

进军未来的序曲？

在现实生活中，科技已经带领着人们到达了元宇宙的边缘。2017年，由Epic Games研发的射击游戏《堡垒之夜》已经被誉为“初代元宇宙”，这款游戏将社交媒体、流媒体平台和游戏结合在一起，打造了一个超越游戏的虚拟世界，玩家在其中可以进行社交和冒险。与只有网络页面的传统社交媒体不同，《堡垒之夜》与玩家在现实生活中所能获得的社交体验更为相似。

在疫情期间，由于各国的封锁令，《堡垒之夜》的玩家数量暴涨。2020年5月，《

《堡垒之夜》已拥有3.5亿注册玩家。其中，许多人是所谓的千禧一代和Z世代。据N RG报道，10岁到17岁的年轻人每周至少将25%的休闲时间花在玩《堡垒之夜》上，这一比例高于其他任何娱乐形式。数码制作公司Media Monks的创意董事总经理Henry Cowling说：“在某些方面，《堡垒之夜》是新的Facebook。”

玩家们热衷于在《堡垒之夜》上进行社交。庞大的人气不仅吸引了歌星进入游戏开演唱会——2020年4月，美国歌手特拉维斯·斯科特在《堡垒之夜》上举办虚拟演唱会，有超过1200万名观众观看互动。《堡垒之夜》也吸引了美国职业橄榄球大联盟的广告——玩家可以选择穿他们的球衣。此外，《复仇者联盟》在宣传期间，也让《堡垒之夜》的玩家扮演电影里的角色，连《星球大战》最新电影片段都在游戏中首映。



罗布乐思平台的游戏画面。

同样的，罗布乐思吸引到大量的玩家，截至去年9月，罗布乐思用户日活3106万，这些用户里54%是12岁以下的小孩子。与《堡垒之夜》相似，今年5月，罗布乐思举办了古驰（Gucci）品牌一百周年的沉浸式体验活动，玩家可以给他们的虚拟身份购买限量版古驰商品。9月，摇滚乐队Twenty One Pilots还在罗布乐思上举行了演唱会。

当然，《堡垒之夜》和罗布乐思仅仅是元宇宙的雏形，离真正实现元宇宙还有很长的距离，需要攻克的技术难关还有很多。但我们能从这两款最典型的元宇宙游戏中畅想未来：每天醒来，你打开电脑登录元宇宙，开始你一天的工作或学习。你的公司就在元宇宙里，你在元宇宙里跟全世界的同事（或同学）一起开会（学习）、做PPT、敲代码、制作内容，甚至摸鱼（这也是扎克伯格和微软等公司的设想之一）。下班后，你在虚拟世界里购物，看电影、玩游戏、看演唱会、社交、谈恋爱（这也是《堡垒之夜》和罗布乐思的设想）……你或许不再需要去“北漂”或“沪漂”

，也不需要挤着地铁通勤，为租金所愁，你都能过上你想过的生活。

下一个反乌托邦噩梦？

无论是为了炒作还是为了理想，科技巨头们对元宇宙充满着溢美之词。在千禧年来临之前，人们曾对互联网有如此的畅想：互联网将全世界各个角落的人们连接起来。全世界人们在互联网上畅所欲言，信息交流互通有无，大家在网上都有平等的发言机会，形成理性讨论、形成共识的公共空间，甚至有平等创造财富的机会。互联网所持有的平等、开放精神，会让这个世界变得更美好。但大家想一想互联网上的喷子和网络暴力、自己所处的信息茧房、极端民粹主义的传播、平台经济对不稳定劳工的剥削、无所不在的隐私泄露……曾经的理想都实现了几成？

这种科技乐观主义精神在每一项技术诞生之前都会普遍流传，技术的创造者们往往希望世界因技术而变得更加美好——这里的美好指的是践行平等、开放的进步价值观。但这种技术乐观主义的理想也一定会受到原本存在的社会建制力量（政治、经济）的扭曲。当然，与此相对，技术奴役人类的恐惧也如影随形。从《弗兰肯斯坦》开始，无数科幻作品的出发点就是警惕技术所带来的反乌托邦。这种反思性无时无刻不在提醒人类，盲目的技术乐观主义反而会导致更加恶劣的后果。



罗杰·麦克纳梅（Roger McNamee）被认为是扎克伯格的“精神导师”，并曾坚定反对扎克伯格正在进行的“元宇宙”计划。

类似的言论还有很多，许多人对控制元宇宙的科技巨头表示怀疑，因为在元宇宙中，他们是这个宇宙的上帝。就像《头号玩家》设想的反乌托邦一样，我们怎么才能保证控制元宇宙的权力不作恶？

除了对数字反乌托邦的担心之外，许多人还从现实层面质疑元宇宙计划的可操作性

。在理论上，人们八小时工作（生产）、八小时睡眠、八小时休闲（消费）。如今，互联网公司算是成功占领了人们的八小时休闲时间（大家自己瞧瞧自己的屏幕使用时间，以及线上消费的数额与线下消费的对比），正在侵蚀着八小时的工作时间。这时候，互联网的发展就进入了瓶颈——跟别人抢蛋糕（比如，用短视频这种新媒介来抢大家玩传统社交媒体的时间等）的竞争日渐激烈，很可能难有庞大的增量出现。

此时，互联网公司还有一个选择——把人们工作的八小时完全占过来。疫情的居家办公让线上办公的发展看到了希望。在实现沉浸感的元宇宙里，人们可以完全将工作搬到元宇宙里。这也意味着经济链条中的生产也要完全进入了互联网公司控制的虚拟世界，当生产和消费全都掌握在元宇宙的手中——这个元宇宙将是一个“超级亚马逊”，原材料、供应链、制造、分销、零售、消费以及金融将全囊括在元宇宙的无尽黑洞中。这也是为何元宇宙公司都如此强调自己的虚拟经济系统。此时，就像Shaan Puri说的，数字生活的价值已经大于物理生活，人们将会主要在数字世界里生活。只要人类的经济循环链条完全被纳入元宇宙里，加上这些科技巨头们所掌握的规则制定权，他们就掌握了一切。

这种畅想的问题在于，就像在疫情期间许多人无法居家工作一样，因为许多工作根本无法在线上执行——至少你如今无法想象蓝领工人完全在线上工作（为何未成年人玩家在《堡垒之夜》和罗布乐思比较多？除了年轻人易于接受新鲜事外，在上学的他们有时间也可能是非常重要的因素）。即使在制造业自动化非常普及的时代里，人们对现实社会里的服务仍有需求：你会希望吃到真人厨师给你做的菜，希望有真人给你剪头发，希望出游呼吸到大自然的空气.....只要我们的肉体还活在现实世界里，我们就有现实世界的需求和欲望，就会花时间打理我们的现实生活。所以，元宇宙可能也一样会遇到增长的瓶颈问题。