

端 x 华尔街日报 广场

扎克伯格为Facebook设下“元宇宙”之路：昂贵且漫长

这家社交媒体巨头认为，在人们未来将栖居的网络世界中，虚拟服装和虚拟工具的市场规模将会不断增长。



2021年10月28日，Facebook首席执行官扎克伯格在公司年度活动 Facebook Connect 宣布 Facebook 改公司名为 Meta，以反映公司对“元宇宙 (Metaverse)”的重视。摄：Michael Nagle/Bloomberg via Getty Images

WSJ

华尔街日报 ✓

华尔街日报记者 Meghan Bobrowsky | 2021-10-31

本文原刊于《华尔街日报》，端传媒获授权转载。目前，《华尔街日报》中文版全部内容仅向付费会员开放，我们强烈推荐您购买/升级成为“[端传媒尊享会员](#)”，以低于原价 70% 的价格，畅读端传媒和《华尔街日报》全部内容。

扎克伯格 (Mark Zuckerberg) 说，一直以来他都憧憬著一个虚拟世界，在这个世界里，人们可以工作、玩耍，还可以彼此互动。如今，他准备利用数年时间、投入数十亿美元将这一憧憬变为现实，并以此帮助 Facebook Inc. 延续成功之路。

Facebook 周一表示，它对旗下项目 Facebook Reality Labs 的投入将使公司今年的总营业利润减少约 100 亿美元。该项目专注于增强现实和虚拟现实技术。扎克伯格说，“我估计未来几年里，这一投资每年都会增长。”

Facebook 首席执行官扎克伯格已成为这种网络世界最直言不讳的支持者之一。在这种网络世界里，人们的活动场所是一个个沉浸式的共享虚拟空间——如今越来越多的人称其为“元宇宙” (metaverse)。元宇宙的概念来源于《头号玩家》 (Ready Player One)、《雪崩》 (Snow Crash) 等科幻小说，它代表著一个数位化的虚拟世界，人们在里面可以通过虚拟替身来完成现实世界中可以完成的事情，例如和朋友看演唱会，或是在商店试穿衣服。在一些愿景中，它们还能跨越不同的技术平台。

扎克伯格在周一的财报电话会议上说，“未来十年中，这些新的平台将开启全新的体验，这是我在创建 Facebook 之前就一直想要打造的。”

此举正成为扎克伯格服务于年轻成年用户的核心举措。他说，Facebook 搭建元宇宙后所创造的体验应该会吸引这批受众，令他们感到兴奋。

但要实现这一愿景，既非一日之功，投入也不是小数目。分析人士指出，现在还缺少元宇宙所需的一些基础构建模块，建造工作尚需时日。尽管金融服务公司 Jefferies 的分析师们看好元宇宙概念，但他们表示，“我们认为元宇宙要完全实现，可能需等到数十年之后。”

Facebook 称，鉴于它在人力及基础设施方面的投入，公司明年的总支出或许将增加 270 亿美元，达到 970 亿美元。它还表示，用于网络基础设施、数据中心等方面的资本支出明年可能会增长近 80%。

扎克伯格说，最终的回报或许会对公司未来的发展产生深远影响，包括提升 Facebook 作为“网络集市”的角色。目前该公司的主要收入来源是广告销售。

他说，“如果你每天都置身于元宇宙，你会需要虚拟服装、虚拟工具以及不同的虚拟体验。我们的目标是让

元宇宙用户数量达到10亿人，数字商务规模达到数千亿美元。”

按照扎克伯格的设想，今后用户与Facebook各项服务之间的互动将更加紧密，在这一蓝图逐渐清晰之际，Facebook正面临著国会议员、学术界以及自身用户的猛烈批评——此前《华尔街日报》（The Wall Street Journal）的“[Facebook文件](#)”（Facebook Files）系列报导披露，Facebook旗下的平台充满了存在危害性的缺陷，而该公司早已心知肚明。周一，扎克伯格为公司辩护说，“我为我们在全球范围内开展业务所做过的复杂权衡努力感到自豪，我为这项研究以及我们带给工作的透明度感到自豪。”

电子游戏公司和其他科技巨头也在竞相研发各自的元宇宙平台，希望尽早在该领域确立主导地位。这一市场有可能成为一部大型“赚钱机”，并永远地改变人与人之间的交往方式。

一些可以被视为元宇宙的平台已经存在于某些公司中，只不过是早期版本的元宇宙。新冠疫情刚开始的头几个月，Epic Games Inc.曾在热门游戏《堡垒之夜》（Fortnite）上举行了一场特拉维斯·斯科特（Travis Scott）的演唱会。当时有超过1,200万人观看了演出。今年5月，游戏公司罗布乐思（Roblox Corp.）举办了一场沉浸式体验活动，以此庆祝古驰（Gucci）品牌诞生100周年。活动中，用户可以为他们的虚拟替身购买限量版古驰商品。就在上个月，罗布乐思还举行了一场摇滚乐队Twenty One Pilots的演唱会。

Jefferies分析师安德鲁·乌尔维兹（Andrew Uerkwitz）说，要计算元宇宙能够产生多少商业价值并非易事，但借由电子游戏行业的规模，或许可以一窥它的市场潜力。“人们每年愿意花在虚拟商品上的钱超过800亿美元。”他说，元宇宙可以产生的收入“可能非常非常庞大。”

不过分析师指出，若想把元宇宙从概念变为现实，企业仍需克服诸多障碍。例如Jefferies在研究报告中说，目前的延迟时间（即数据从一个点传输至另一个点然后再返回的时间）太长，无法支撑元宇宙概念。上述报告还提出，要想把元宇宙打造成网络市集，虚拟货币还需进一步演进。

咨询公司Activate Inc.联合创始人兼首席执行官迈克尔·沃尔夫（Michael Wolf）说，想在这一领域成为主要玩家的科技公司需要有强大的影片游戏业务作为支撑。他上周参加《华尔街日报》科技大会Tech Live时说，一些科技公司或许会投入重金扩大游戏部门，借此为它们的“元宇宙之梦”赋能。

Facebook 2019年同意收购PlayGiga，这家总部位于马德里的公司专门从事云游戏开发。而今年早些时候，微软（Microsoft Corp.）完成了以75亿美元收购电子游戏公司ZeniMax Media Inc.的交易。微软本已拥有Xbox游戏机业务，还推出了自己的虚拟现实头戴式设备。

今年8月，Facebook发布了Horizon Workrooms的公开测试版，用户在佩戴Facebook的虚拟现实头戴式设备Oculus Quest 2后，能够透过这款应用以虚拟形象进入虚拟办公室，然后一边看著电脑萤幕和写字

扎克伯格在周一的财报电话会议上说，短期内不会看到经济回报，“到本十年早些时候，我们差不多可以期待它成为一个真正成功的商业案例。”

并非所有的科技公司都认同元宇宙这个概念。作为Facebook的对手，Snap Inc.眼下也在投资增强现实技术，该公司首席执行官埃文·斯皮格尔（Evan Spiegel）说，元宇宙的概念脱胎于科幻小说，它被用来描述一个摇摇欲坠的世界。他在《华尔街日报》Tech Live大会上说，“我们之所以对增强现实如此感兴趣，因为它的立足点是我们共享的这个世界。”

英文原文：[Mark Zuckerberg Sets Facebook on Long, Costly Path to Metaverse Reality](#)