

---

端 x 华尔街日报 广场

## 科技巨头在元宇宙掀起下一波掘金热

Facebook母公司Meta、微软和其他公司押注元宇宙领域，反映出人们越相信，这个虚拟空间将在现实世界掀起赚钱风口。



2019年4月1日，德国汉诺威博览会上，一名男子透过 Meta 的增强现实眼镜观看并控制一个程序。摄：Christophe Gateau/picture alliance via Getty Images

华尔街日报记者 Meghan Bobrowsky | 2021-11-14

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。

Facebook的母公司Meta Platforms Inc. (FB)、微软 (Microsoft Corp., MSFT) 和其他公司纷纷押注元宇宙领域，这反映出人们越来越相信，这个新兴的虚拟空间将在现实世界掀起一波赚钱风口。

元宇宙目前更多地停留在理念阶段，尚未成为现实，这个概念的最大支持者们并不指望能迅速打造出这样的空间。不过，支持者们从中看到了一系列的可能商机，比如销售进入元宇宙所需的硬件和软体，以及在这个数字世界中兜售虚拟商品、服务和广告等。

大大小小的公司已经开始制定有关元宇宙的商业计划。微软上周表示，将在未来几个月内推出围绕元宇宙的软体工具，价格仍有待披露。Meta首席执行官扎克伯格 (Mark Zuckerberg) 上周也表示，随著该公司致力于开发元宇宙，将寻找可帮助创作者赚钱的方法，有可能会利用这家社交媒体巨头已经建立的一只规模10亿美元的基金。

科技界的领袖们认为，元宇宙将带来时代变革，改变数字互动和商业运作的模式。元宇宙的支持者们表示，新的数字世界将对日常生活产生深远的影响，不亚于互联网或iPhone的横空出世。

微软首席执行官纳德拉 (Satya Nadella) 在该公司的元宇宙新工具推出时表示：“谈到元宇宙，我们勾画的既是一个新的平台，也是一种新的应用方式，就像我们在20世纪90年代初谈论网络和网站的发展。”这些新的工具包括，从明年开始，使用微软Teams工作场所协作软体的用户可获得更强大的功能，可以通过自定义的个人数位化身来参加会议。

分析师称，元宇宙数字世界可向人们提供新的购物方式，应会刺激销售。投行Jefferies负责科技行业的分析师Brent Thill称：“我认为这种商业能力会表现惊人，因为人们将可以亲眼看到这些虚拟商品，而不是只看看图片，人们可以旋转商品，进行观察，并试穿或试用各种商品。”

分析师称，目前元宇宙产业尚处早期阶段，很难估测元宇宙经济可能呈现的规模。但一位分析师指出，每年在游戏虚拟商品上的开支现已超过800亿美元，或许可据此推测元宇宙虚拟世界中催生的业务规模。

目前看来，赚钱的机遇在很大程度上与建立这一虚拟空间的基础设施息息相关。

Meta正以299美元价格销售该公司所产Oculus虚拟现实 (VR) 头盔，并表示Meta正在开发增强现实 (AR) 设备。Snap (SNAP) 以380美元出售一款AR眼镜。微软生产的HoloLens头盔最低售价2,975美

儿，子女回回正业市广。做秋的合作也括天四四年。

据国际数据公司（International Data Corporation, 简称IDC）数据显示，今年全球AR/VR设备市场预计将增长50%以上，总出货量将达900万台。IDC预计，到2025年，全球AR/VR设备总出货量有望达2,870万台。

图形晶片公司英伟达（Nvidia Corp., NVDA）正在推出名为Omniverse Enterprise的软体，客户可通过订阅该平台获取协作和模拟工具。英伟达称，这套软体是创建和连接虚拟世界的基础。该公司周二早些时候还推出了若干新产品，其中一款可生成互动式人工智能化身。

英伟达首席执行官黄仁勋（Jensen Huang）在该公司最近的财报电话会议上称：“我相当肯定，在这一点，Omniverse或者元宇宙将成为一种新的经济，比我们目前的经济规模更大。”

Advanced Micro Devices Inc.（AMD, 简称AMD）首席执行官苏姿丰（Lisa Su）周一表示，Meta在扩张数据中心时，选择该公司的晶片用于其云业务。

电子游戏公司Roblox Corp.和制作《堡垒之夜》（Fortnite）的Epic Games已经在其平台上举办了虚拟音乐会和其他沉浸式体验活动。到目前为止，这些活动都是免费参加的，但与会者可以购买相关的虚拟物品。

其他企业也开始接受元宇宙概念。咨询公司埃森哲（Accenture PLC, ACN）上个月表示，购买了6万个Oculus头盔来培训新员工。耐吉公司（Nike Inc. Cl B, NKE）上周提交了商标申请，说明该公司希望在网络世界中销售其商品的数字版本。

在社交媒体时代爆炸式增长的数字广告一直是Meta盈利的支柱，该业务预计将迁移至元宇宙。一些广告用户将尝试元宇宙式的数字宇宙，如Roblox的数字宇宙，以打造品牌认知度，但尚未能用这个平台来出售实体商品。

WPP PLC旗下GroupM的商业智能全球总裁Brian Wieser称，Meta宣布的这项围绕网络领域的决定可能激发一些品牌尝试增强现实和虚拟现实，并想像出创造性的方式，在已经建立了虚拟社区的地方展示。

扎克伯格是最高调的元宇宙支持者之一，他说这个新的网络领域不会只被一家公司控制。扎克伯格多年来一直表示，苹果公司（Apple Inc., AAPL）及其App Store政策对这家社交媒体公司的业务影响过甚。

他在上周的一次活动中说：“我相信，缺乏选择和高收费正在扼杀创新，阻止人们创造新事物，并阻碍整个互联网经济的发展。”那次活动详细介绍了Meta打造元宇宙的计划。

苹果公司曾辩称称，其App Store的收费是公平的，与其他数字市场的收费水平类似。苹果公司还在为消费者开发AR头盔，分析师预计该头盔最快将于明年投放市场，该公司还计划开发AR眼镜。

有人怀疑元宇宙能否从根本上改变商业运作模式，他们提到早先的例子，比如21世纪初的“第二人生”曾激发了人们的热情，但后来也销声匿迹了。

研究公司Gartner Inc.的研究员Mark Raskino在一篇博文中说，未来的某个时候将建立起元宇宙中的商业运作。他表示，但到本世纪20年代甚至30年代可能都不会实现。

构建元宇宙需要高昂的前期成本。Meta说，元宇宙工作将使公司运营成本增加100亿美元。该公司还曾表示，预计明年将把网络基础设施和数据中心等项目的资本支出提高近80%。

扎克伯格在上周的活动中说：“我们的希望是，如果我们都为此努力，那么在未来十年内，元宇宙将达到10亿人，承载数千亿美元的数字商业，并为数以百万计的创造者和开发者的就业提供支持。”

英文原文：[Big Tech Seeks Its Next Fortune in the Metaverse](#)