



HELLO METaverse 你好元宇宙

“在另一个世界活出另一个自己” VR/AR技术成为通往元宇宙关键接口

华西都市报·封面新闻记者 朱宁

近年来,元宇宙成为热门话题,尤其是新冠疫情暴发以来,人们越来越多活动转移到线上。通过增强现实和虚拟现实等沉浸式体验,用户可在元宇宙这一虚拟现实空间与电脑生成的环境和其他人互动,完成社交、娱乐、办公和游戏等活动。

你可以在山野中、在河流旁终年游荡,也可以在任何地方、任何城市生活,甚至你都可以离索群居过自己想要的生活,完成自己的梦想,而不用担心受到工作、生活的束缚。你既可以是,又可以不是,听着似乎是天方夜谭,然而这一切,都可以在元宇宙中实现。

VR/AR技术 是通往元宇宙的关键接口

元宇宙并非新概念,它更像是一个经典概念的重生。元宇宙(Metaverse)出自尼尔·斯蒂芬森的科幻小说《雪崩》,书中描述了一种人类通过数字化身(Avatar,即后来因同名科幻电影而广为人知的“阿凡达”)在一个虚拟三维空间的生活和交流,并将这种以人的数字化身为核心、超脱于现实世界独立运行的虚拟三维空间,称之为“元宇宙”。

文章发表30年后,小说中的幻想开始照进现实。

当下的“元宇宙”被普遍定义为在传统网络空间基础上,伴随多种数字技术成熟度的提升,构建形成的既映射于、又独立于现实世界的虚拟世界。同时,元宇宙并非一个简单的虚拟空间,而是把网络、硬件终端和用户囊括进一个永续的、广覆盖的虚拟现实系统之中,系统中既有现实世界的数字化复制物,也有虚拟世界的创造物。简而言之,你可以在另一个世界活出另一个自己。

从技术演进方向来看,现阶段元宇宙最有可能依托于VR来实现。因为沉浸式体验是元宇宙的基本特征之一,而VR/AR设备是支持沉浸式体验的必要硬件。

“VR/AR技术是通往元宇宙的关键接口,VR/AR与元宇宙的关系就如



11月6日,参会者在第四届中国国际进口博览会上体验VR摩托车驾驶。新华社发

同手机之于互联网。”影创科技集团董事长孙立说道。

在孙立看来,一直以来VR都被当作游戏机为大众广泛熟知。但其实VR与AR的融合,将催生出很多新的应用场景:VR设备将成为像电脑和手机一样的生产力工具,成为生活、工作中不可或缺的一部分。

在实践中萌芽 新应用场景开始落地

事实上,元宇宙概念下新的应用场景已经开始出现。

最近,一家从事有色金属压延加工的湖南钢厂提质改造项目进行到安装调试阶段时,受到疫情影响,远在德国和奥地利的技术人员无法前往湘潭现场进行技术指导,最终运用“VR+5G”技术展开跨国远程装配,这就是基于VR为接口的元宇宙概念最初级的应用,随着技术的发展,实现跨区域协作必将成为元宇宙应用的一大着力点。

地球的另一端,扎克伯格的Facebook Connect 2021大会上提及了一款将于2022年推出的短焦VR一体机,代号“Project Cambira”,采用Pancake光学方案,拥有彩色的透视功能。2022年,AR与VR融合的Pancake VR将面世,VR设备将不再

只是一台游戏机,而是变成生产力工具或者说效率工具,其应用场景将扩展至办公、会议,普及程度也随之实现量级提升。这同样是目前能够实现元宇宙发展最浅显的应用方式,这样的方式也给社会和公司的运作模式打开了新的思考空间。

孙立说:“在元宇宙发展过程中,人类生产生活和组织架构的方式会发生巨大的变化。例如,组织劳动力或者组建公司,都是需要地理位置的,元宇宙的出现会让组织模式发生巨大的变化。”即未来的公司不再需要聚集在某一个区域,可以完全是在一个虚拟的空间中完成生产,公司和社会组织不再基于物理位置的限制,部分员工可选择完全在家工作、完全在办公室工作,或两者混合的方式。

离“头号玩家”的世界 还有多远?

“在《头号玩家》中,人们可以通过VR眼镜,进入虚拟世界‘绿洲’。这个虚拟世界与现实世界有着强烈的反差,却又有着非常真实的体验感,这就是未来元宇宙的后续阶段,但目前我们还要以更理性、更发展的眼光看待VR和元宇宙的进程。”孙立说。

当前人类和虚拟世界交互的传感

器,只有鼠标、键盘和触摸屏陀螺仪,要达到高保真元宇宙的体验,需要更高传感通道、传感精度和传感带宽,比如脑机接口等精细度更高、输入效率更高、输入门槛更低的输入设备。在没有更高精度的输入设备和传输带宽之前,“头号玩家”的世界依然只在概念阶段。

从技术方面和内容方面,VR设备如今面临着画质粗糙、体验效果欠佳、内容体量较小、可玩度不高四大痛点。技术局限性是元宇宙目前发展的最大瓶颈,XR、区块链、人工智能等相应底层技术距离元宇宙落地应用的需求仍有较大差距。

从元宇宙的基础设施方面来看,多人互动同样也对元宇宙来说是个难点,因为在虚拟世界里,多人互动将涉及动画捕捉、在线的交互以及在线的渲染等多个层次上的问题。在元宇宙里,每一个动作都将是无法想象的大数据。

元宇宙概念先“火” 其背后逻辑何在?

值得注意的是,尽管当下的技术距离理想元宇宙世界还很遥远,但元宇宙概念已经实实在在地“火”了,其背后有着怎样的逻辑?

新冠疫情暴发以来,远程办公、在线娱乐等多种应用场景大规模成为现实,激发了市场对虚拟现实技术及其应用空间的进一步想象。而随着移动互联网增长见顶,从业者也需要寻求下一轮流量爆发的“风口”,于是高度仿真、沉浸体验的相关技术和应用场景进入了他们的视线。

两个发展方向充满机遇。一是高端制造+新能源方向;另一个输出娱乐内容,如Tiktok的成功出海、任天堂游戏畅销全球等,这些都是娱乐内容输出的成功案例。

可以预见的是,虽然面临诸多问题和难题,但在技术演进和人类需求的共同推动下,元宇宙场景的实现、元宇宙产业的成熟只是时间问题。作为真实世界的延伸与拓展,元宇宙所带来的巨大机遇和革命性作用是值得期待的。

《科幻世界》杂志编辑李克勤: “元宇宙”概念是属于科幻领域的

脸书公司如今更名为“元”公司,元宇宙这个词迅速火了。但实际上,这个概念也并非扎克伯格空想出来的,而是一个名叫尼尔·斯蒂芬森的美国科幻小说家在1992年的小说《雪崩》中提出来的。

在科幻迷眼中,这部作品是赛博朋克的典型代表。《科幻世界》在2009年选登了部分内容,并且在同年出版了这本作品的完整版。在小说中,斯蒂芬森创造了一个并非以往想象中的互联网——虚拟实境(Metaverse),而是和社会紧密联系的三维数字空间,与现实世界平行,在现实世界中地理位置彼此隔绝的人们可以通过各自的“化身”进行交流娱乐。

来自《科幻世界》杂志的编辑李克勤,就是把《雪崩》这部作品带到中国的人。

那么,“元宇宙”是如何被发现的?

“这本书节奏很快,又和网络相关,正好和国内的互联网热对得上,所以就确定了这个选题。”李克勤谈到2009年选择这一本书时的感觉时说。实际上,作为一名科幻编辑,李克勤当时对赛博朋克很感兴趣,《雪崩》则是赛博朋克这个流派中很有名的一本。

相比于提出“元宇宙”这个概念,李克勤对于这些作家的预见性更加佩服:“斯蒂芬森在写这本书的时候,还是上世纪九十年代,那个时候网络是很简陋的,只是最基本的通讯手段。但在作者的想象中,它可以发挥远比通讯重大的作用。作者就网络方面的预言,都实现了。”

那么,什么是“元宇宙”?

“元宇宙”这个词就是斯蒂芬森在《雪崩》里生造出来的词汇,是meta和universe两个词的嫁接,英文中,这是

很常见的造词法。在翻译成中文的时候,就要考虑到这个meta的翻译方法。因为meta这个词作为前缀有多重的意义,因此在翻译时还是要考虑用怎样的词汇让中国的读者能够更加了解。

“因为在那本书里,人类在网络中可以做成远超现实的事,作者所想象的那个网络也远比破破烂烂的现实强,所以很明显翻译要用‘超越’这个意思。”李克勤表示脸书改名实际上也有这层含义。

“元宇宙”究竟是什么意思呢?“就是‘关于宇宙的宇宙

’,就是说存在一个先验的、精神的世界,那才是真实的世界,我们日常生活的则是虚幻的,是真实世界的‘投影’。”李克勤说。

华西都市报·封面新闻记者 闫雯雯

广元苍溪:新提拔领导干部家属走进家风教育课堂

日前,广元市苍溪县30余名新提拔的县级部门和乡镇党政“一把手”家属走进寻乐书岩家风家训传承教育基地,接受廉洁家风的熏陶和洗礼。

今年以来,苍溪县纪委监委组织领导干部及家属2000余人开展红色教育、家风家规和庭审旁听,用正反面教材引导党员干部及家属注重家风建设,涵养廉洁家风,赠送廉洁修身齐家对联200余幅,发送提醒短信5000余条。

同时,该县纪委监委还挖掘了一批好家风、好家训中的廉洁元素以及20余名优秀党员家风故事,让勤廉家风“驻”进3万余名党员干部心中;通过“晒家训传家风”书法征集、“送文艺下乡”等活动,将廉洁家风吹进成千上万个家庭,汇聚成共建廉洁苍溪强大正能量。(李明东 伍粟)