



英国第一太平戴维斯新兴趋势部董事Nicky Wightman对话Talent for Tech 虚拟现实专家及技术顾问Simon Benson, 探讨元宇宙如何改变我们工作娱乐生活

# Q&A 元宇宙 与我们何干?

Simon, 跟我们讲讲你和沉浸式技术的故事吧。

我曾在军事研发部门担任软件工程师, 随后转到游戏行业, 在PlayStation负责3D游戏和虚拟现实技术拓展。而现在我主要从事顾问的工作, 包括给HOST (Home of Skills and Technology, 位于英国索尔福德的媒体城), 一家在沉浸式空间领域非常活跃的公司, 提供咨询服务。

元宇宙的出现可以颠覆时代。您对此有何定义?

元宇宙是一个互联的数字空间, 它可以指代一个任何事物都是数字化的虚拟空间, 即虚拟现实 (VR); 或是现实世界叠加虚拟的层面, 这则是增强现实 (AR)。

对于从未接触过的人来说, 怎样才能进入元宇宙?

当元宇宙发展到一定阶段, 我们的智能手机将会被智能眼镜所代替。我们现在所接收到的信息提示都出现在手机上, 但如果直接出现在视线范围中将更合理。借助5G技术, 我们能够传送大量的数据, 且任何数据都可在云端传输, 所以这些眼镜也



我们现在所接收到的信息提示都出现在手机上,但如果直接出现在视线范围中将更合理

不需要非常强大的处理器。这些基础设备都将面世,届时我们只需要低成本智能眼镜,足不出户也能漫游世界。

这将会给我们在数字世界中的身份认知带来很有意思的影响。

是的,在元宇宙中穿行时,我们可以使用不同的身份——或许是数字化的角色来代表我们自己。

在“现实数字(phygital)”的拓展世界中,人们对“物品”的需求将产生怎么样的变化?

当我们戴上眼镜的时候,具有实体大小的二维世界的束缚就消失了。坐在咖啡馆里我也可以登录到工作电脑,而不需要一个实实在在的电脑。智能眼镜会把电脑放置在我面前的桌子上。

零售和休闲已经有类似的体验应用了,您觉得元宇宙在这方面还能做些什么?

举个例子,你可以获得动作片的VR体验,加上气味及温度等其他感官感受。不是每个人都能在家里获得这样的沉浸式体验,所以他们也可以去到商场等场所社交时使用,也可以在相关地点预约虚拟看房时使用。

我们看到现在数字所有权价格非常高昂。您对此有何看法?

在网络陪伴中长大的孩子,对游戏角色运动鞋的标价往往比现实世界的运动鞋更高。想象一下,现在这些孩子已经成年,他们对数字所有权的价值理解也是相似的。

我们常思考这对办公区域的影响。您认为办公室会受到怎样的影响?

戴上头显,虚拟办公室就会在我们面前展开。有趣的是,这个空间的物理尺寸将会跟随日常所需的活动空间而变化。假如我的工作对象是汽车,那提供给我的也许是可以走动的富



余空间,假如我制造玩具机器人,需要的物理空间就会小一些。

科技渗透在我们生活的方方面面,但我们仍需为了环境做出协调。您认为科技将会对环境产生什么影响?

光是通过可穿戴设备给人们提供工作空间就能显著减少能量消耗。还有云端传输及其他数字设备——电视机也不再是实体物件——信息即时有效集中,数据中心也可高效运作。

元宇宙需要一系列全新的专业技术。游戏行业一定是这些技术应用的第一站。

很多拥抱沉浸式技术的业务都涌向了游戏行业,这是过去20年的场景。但在未来几年,这些技术将成为各业界的常态,人们会忘记这是游戏行业带来的遗产,而只会记得这是一种实时交互科技。

最后我们想问,在这个全新的数字空间领域里,肯定会有一场激烈的争夺。谁将最终占领元宇宙?

市场竞争肯定是存在的。微软很早就发布了AR眼镜HoloLens; Facebook也更名为Meta,进一步浸入这个空间。这都反映出互联网公司将会占据一个角落,最后形成元宇宙的合集,即外宇宙,不会只有单一的赢家。不论如何,这都带来深远的影响。很快各行业都能以某种方式在元宇宙中运营。

## 元宇宙： 现实与数字 碰撞

### 10,000

Facebook计划五年内在欧洲设立10,000个岗位以打造其元宇宙。

### \$410亿

2021年NFT货币市场的规模;在区块链中交易的电子货币能够代表现实世界的物件,也是元宇宙贸易中的一个关键。

### 2,770万

在游戏《堡垒之夜》里参加Travis Scott 2020年线上音乐会的玩家人数。

### 7

耐克分别使用耐克和乔丹两个品牌发布“可下载虚拟商品”的商标申请数。

### \$687亿

微软收购互动娱乐开发商动视暴雪以打造元宇宙中建筑的价钱。