在追逐元宇宙的过程中，巨大的财富将被创造和湮没。

图/IC

文 | 金泰（Tae Kim）

编辑 | 彭韧

元宇宙要来了，至少是在某种形式上。

想象一下，转动你的头，环顾一下星球大战 X 翼飞船错综复杂的驾驶舱细节，欣赏一下雷达显示器反射出的太阳光和附近行星上飘散的云彩，眼前的一切都以惊人的现实主义被3-D渲染。

在雄壮的约翰·威廉姆斯星战主题曲背景中，你口头指挥着你现实生活中的飞行中队队友，同时指挥着自己的飞船穿过小行星带，向敌方 TIE 战斗机发射激光炮，这些战斗机也是由来自世界各地的人类玩家驾驶的。

这种体验跟“虚拟甲板”的科幻幻想差不多，它现在可以通过电子艺界(EA)出品的名为《星球大战: 战机中队》的个人电脑虚拟实境游戏获取。

像《星球大战: 战机中队》这样的游戏经常被用来作为表现元宇宙潜力的一个例子: 通过类似真实世界的模拟体验，将虚拟世界变成现实。

问题是，最好的、令人兴奋的元宇宙体验版本需要昂贵而且可能很笨拙的设备，它需要高端显卡、强大的计算机和高分辨率的虚拟现实(VR)耳机，设备成本高达数千美元。现在，这个元宇宙还在等待着消费者能够负担得起价格、同时也强大到足以模拟真实世界的主流硬件。

《巴伦周刊》最近与风险投资家马修·鲍尔（Matthew

Ball）讨论了他即将出版的新书《元宇宙：以及它如何颠覆一切》The METAverse: And How it Will Revolutionize Everything，该书定于7月19日出版（本书中文版已经由湛庐文化引进，译名为《元宇宙改变一切》）。没有人比这位亚马逊前高管对于元宇宙的前景更赞美有加。他被认为是一个杰出的元宇宙专家，他的话经常被技术行业领导者引用。

鲍尔还是鲍尔元宇宙研究合伙公司（Ball Metaverse Research Partners）的联合创始人，该公司为 Roundhill Ball Metaverse ETF (METV)创建了一个关于拥有元宇宙题材风险敞口公司的指数。这只ETF基金于2021年6月推出，这之后不久，成长型和科技型股票就失宠了，自推出以来，该ETF基金已经下跌了约45%。但是，对于鲍尔来说，这种趋势的实现需要一年以上的时间，他认为，元宇宙，和元宇宙主题的ETF基金是一个长期得多的机会。

鲍尔认为，在追逐元宇宙的过程中，巨大的财富将被创造和湮没。他指出，目前的一些科技巨头将被取代，一些将会适应，还有其他新的巨头正在形成的道路上。预测新的赢家和输家并不容易，但投资者应该密切关注事态发展，至少应该确保他们现有的投资组合不会过时，或者被彻底颠覆。

以下是我们与鲍尔谈话的亮点：

《巴伦周刊》：在你的书中，你写到了在移动互联网起飞之前需要解决的技术问题。那么，我们需要什么样的技术进步，才能让元宇宙实现起飞呢？

鲍尔：
要想在一定程度上达到我们想象中的元宇宙的视觉保真度和复杂性，就需要进行大量不同的创新。我们需要在互联网协议、宽带延迟、计算能力以及相应而来的芯片方面取得根本性的进步。

《巴伦周刊》：主流科技公司应该如何根据元宇宙来定位，它们中哪些公司将从中受益？

鲍尔：
对于计算机、数据中心和边缘服务的元宇宙需求是如此巨大，以至于像亚马逊网络服务(Amazon Web Services，AMZN)和微软 Azure (Microsoft Azure，MSFT)这样的公司大概率注定要成功。英伟达(NVDA)是一家等待这一时刻已经40年

的公司。黄仁勋（英伟达CEO）花了几十年时间投资于基于图形的计算时代。

《巴伦周刊》：Meta 公司和苹果公司呢？

鲍尔：Facebook
(META)的META平台是个迷人的想法。五大科技公司中没有一家比
Facebook 更受缺乏操作系统的困扰。这对他们的云游戏产品产生了负面影响
，同时由于他们现在在广告网络中使用 ATT (苹果的应用跟踪透明框架)
，而平台要收取30% 的费用，所以他们无法拥有一个非常可用的创作平台。

因此，我们完全可以理解为什么马克·扎克伯格(Mark Zuckerberg)如此专注于利用平台向(元宇宙)的转变作为拥有自己操作系统的机会。然而，新的扩展现实（XR，extended
reality）平台的时
间表似乎越来越远。许多人认为，苹果和谷歌的设备不仅最有可能引领 XR 市场，而且它们的手机也很可能成为更轻便可穿戴设备的边缘服务器或计算设备
。

这就正好谈到了苹果公司(AAPL）。不管XR 硬件的时间表如何，我们都可以放心地打赌，（苹果）的硬件都将是用户在一开始最向往的产品。它很可能是最轻盈和最美观的，基于苹果15年来在半导体和计算机方面的积累，不论按每美元还是每盎司(重量)来计算，它可能都是表现最好的。

《巴伦周刊》：从商业模式的角度来看，元宇宙的成功面临哪些挑战?
尤其是建立在苹果的 iOS 系统和谷歌的安卓应用商店之上？

鲍尔：如果未来所有的业务都将进入3D 实时阶段，并且主要是在谷歌和苹果的设备上来运营，那么因为几乎没有直接竞争而不得不支付平台30%
费用的方法是行不通的，因为任何企业或开发商都负担不起。

如果这个元宇宙要成为我们经济中数万亿美元产业的一部分，那么我们肯定不能向这两个平台支付30% 的什一税，尤其是当这两个平台并非是独自建立的时候。它将限制我们所做的一切，从部署的业务模型到需要构建它的开发人员。

《巴伦周刊》：开发工具或游戏引擎的重要性是什么?
《堡垒之夜》（Fortnite）开发商 Epic Games 应该如何参与元宇宙？

鲍尔：Epic
几乎所有价值似乎都体现在内容或发行上。部分原因是热门内容本身(比如 《

堡垒之夜》)可以作为一个平台。你拥有客户身份和关系，有时是账单，以及大部分服务。

游戏引擎
看起来是关键。他们需要让元宇宙成为一个虚拟体验能够持续不断的网络，问题在于它们能够获取得多少价值。Unreal (游戏引擎)无疑是 Epic
最重要的元宇宙资产，但其大部分业务可能还是由《堡垒之夜》提供资金。

《巴伦周刊》：谢谢你，马修。

版权声明：《巴伦周刊》(barronschina)原创文章，未经许可，不得转载。英文版见2022年7月18日报道“How to Explain the Metaverse, According to Its Biggest Booster.”。（本文内容仅供参考，投资建议不代表《巴伦周刊》倾向；市场有风险，投资须谨慎。）