

元宇宙游戏:野蛮生长背后仍需完善监管

本报记者 李哲 北京报道

在资本市场炙手可热的元宇宙游戏,争议的声音也相伴而生。

近日,一位女性玩家在体验美国科技公司Meta开发的元宇宙游戏《地平线世界》时,遭遇男性虚拟人物的“侵犯”,此事在业内引发热议。

互联网行业分析人士丁道师向《中国经营报》记者表示:“这样的事件发生在其他国家,对我们来说也要引以为戒,还是

野蛮生长如何监管?

一些新业态的融入为游戏产业带来了更多新的玩法和体验,这需要建立相对完善的游戏管理审核机制。

2021年,元宇宙通过整合多种科技方式向用户呈现了一个平行于现实世界的虚拟环境。游戏、医疗、教育等诸多场景通过元宇宙打破了时间和空间的限制,迅速拉近了人与人之间的距离。

元宇宙这个自由而又开放的世界似乎满足了用户更多的想象空间。也正因为此,一些不和谐的声音伴随而来。

近日,《中国日报》报道,一名21岁女性玩家在Meta元宇宙游戏《地平线世界》中创建了一个女性虚拟形象,想通过体验“元宇宙”完成相关研究,而在不到一小时的时间内,她便遭到一位男性虚拟人物的“侵犯”,当时游戏中还有另一位旁观者在起哄。

业内人士认为,自由开放的元宇宙环境中发生这样不和谐的事件,从侧面反映了当前对元宇宙这个新鲜事物的监管还需进一步加强。

“近期这个话题的确是热度不减。”丁道师向记者表示,首先,相关的法律法规层面要明确,元宇宙并不是法外之地,什么能做,什么不能做。丁道师认为,上述

应该完善相关的法规。同时,一些诸如惊悚场景这样所谓‘擦边球’的内容,更应该引起重视。”

尽管争议的声音不断,但处在产业快速增长长期的元宇宙依然受到资本的青睐。中国电子信息产业发展研究院(CCID)发布的数据显示,与元宇宙相关的VR产业2022年前4个月获投融资超43笔,其中超亿元的投融资共18笔,单笔最高融资金额达22亿元,融资总金额达82亿元。

事件虽然发生在其他国家,但对于我国来说也要引以为戒,应该完善相关的法规,强化监管。

当前,一些新业态的融入为游戏产业带来了更多新的玩法和体验,这需要建立相对完善的游戏管理审核机制。

“诸如一些惊悚、历史扭曲、泛色情之类不易察觉,但会在潜移默化中对玩家造成影响的内容,更应该引起警觉。这部分需要监管部门予以重视。”丁道师说道。

与此同时,在丁道师看来,随着行业的发展,一些问题会逐渐浮出水面。“虽然爆发了这样的事件,但元宇宙并不是洪水猛兽。这件事让更多的人关注到了元宇宙的问题,从这个角度来看,这也许会进一步推动行业发展。”丁道师表示,事实上,随着玩家对游戏体验的提升,真实感也会随之增加。如果将其应用在诸如教育、医疗等适合的场景中,会对相应的场景带来更好的体验,从而解决一些行业的痛点问题。“我想这也是投资人密切关注这一领域的原因之一。”

融资爆发式增长

元宇宙的爆发背后是一系列技术的迭代,这是一个集中、联动的爆发和升级。

尽管元宇宙仍有诸多问题待解,但其依然受到市场青睐。

目前,各地已为元宇宙产业出台了相关规划。其中,上海市经信委印发的《上海市电子信息产业发展“十四五”规划》明确提到对元宇宙的产业布局;此外,厦门市工业和信息化局、厦门市大数据管理局联合发布《厦门市元宇宙产业发展三年行动计划(2022-2024年)》提出,力争到2024年,元宇宙产业生态初具雏形。

近日,福建省发布以文博文旅为主题的数字创新平台“元屿”。该平台旨在借元宇宙概念之力,发展数字化文化消费新场景,助力福建文博文旅产业转型升级。

此前,陕西省出台的《陕西省“十四五”数字经济发展规划》(以下简称“《规划》”)中提到,到2025年,陕西数字经济迈向全面扩展期,陕西数字经济核心产业增加值占GDP比重超过10%,数字经济成为全省高质量发展的新引擎。而在文旅领域,数字化融合、云展览、云旅游等词汇纷纷出现在《规划》中,并提到,积极推动智慧旅游景区建设,推广智慧导览、智能导流、虚实交互体验、非接触式服务等应用,丰富景区文化产品体验。

虚拟现实技术与产业的融合正在打破虚拟与现实的壁垒。而元宇宙这个平行于现实世界的虚拟环境,则给了用户更多的想象空间。

丁道师向记者说道:“元宇宙不是一项独立的技术,它至少包括了人工智能、大数据、物联网、区块链、3D引擎、通讯技术、VR/AR技术设备等技术或者产品,涉及到产业链上下游的诸多机构和企业。作为下一代互联网的技术集合体,

元宇宙的‘临场感’落地应用,需要方方面面的有机配合。”

“互联网经过20多年的发展,主要是实现了从‘离线’到‘在线’的历史变革,解放了生产力,突破了效率的阈值。而从‘在线’走向‘在场’,是未来的技术发展趋势,也是‘数实融合’发展的大趋势,哪怕没有元宇宙概念,也会出现其他概念,来吻合这个趋势。”丁道师进一步解释道。

在元宇宙迅速引爆之际,资本也在密切关注这一领域。根据中国电子信息产业发展研究院(CCID)发布的《元宇宙产业链生态白皮书》,与元宇宙相关的VR产业2022年前4个月获投融资超43笔,其中超亿元的投融资共18笔,单笔最高融资金额达22亿元,融资总金额达82亿元。

而在丁道师看来,元宇宙引爆的不仅是投资圈。“在技术研发、系统应用等多个领域基本上是同步爆发的。这几个方面是相互促进,相辅相成的。至于为什么自去年以来,元宇宙火爆?这是因为技术的演进,它总是伴随人们的需求而不断的发展,元宇宙提出沉浸式的呈现形式,对游戏、视频、办公、教育、医疗都可能会产生颠覆性的变化,因为这种呈现方式带来的身临其境的体验感,是诸如图片、音频、视频所无法比拟的。所以元宇宙的爆发背后是一系列技术的迭代,这是一个集中、联动的爆发和升级。”丁道师说道。

当前,围绕元宇宙产业的布局正在加码。Meta当前已经全面拥抱元宇宙。社交VR应用Horizon Worlds已于2021年底正式上线。与此同时,微软公司意欲通过收购动视暴雪进一步完善在元宇宙领



一名男子在西班牙巴塞罗那2022世界移动通信大会上通过虚拟现实技术在元宇宙中体验音乐会。

新华社/图

域的布局。

在微软build 2022开发者大会上,微软CEO萨提亚首次详细披露微软元宇宙的最新进展:聊天软件Teams已经实现了沉浸式体验。值得注意的是,萨提亚还首次介绍了微软在工业元宇宙的探索成果。

相比之下,游戏被认为是元宇宙最先“落地”的领域。

2021年3月,以游戏为主营业务的Roblox(RBLX.N)在纽交所上市,顶着“元宇宙第一股”的光环,上市4个月后,其月活跃用户便超过1.5亿。

国内游戏公司同样将目光投向这一领域。其中,深圳中青宝互动网络股份有限公司[以下简称“中青宝”(300052.SZ)]开发的《酿酒大师》,是一款基于元宇宙概念的全拟真社交经营产品。该产品

一经曝光便话题不断。近日,中青宝在回复深交所问询函中提到,《酿酒大师》H5版本于2022年2月28日正式开启对外测试落地。2月活跃人数1317人。

电魂网络人士向记者表示,该公司开发的VR(虚拟现实)游戏《瞳》目前已经可以在线下店体验,其在密切关注元宇宙带动下游戏产业的动向。而凯撒文化内部人士则表示,公司已经围绕元宇宙展开相关的技术研发,代号“动物星球”的VR游戏项目正在抓紧推进。

对此,丁道师表示:“元宇宙的概念不仅局限于游戏领域,但是游戏原本的虚拟属性,天然容易与元宇宙联系起来。游戏产业正在成为元宇宙发展的突破口。目前,在元宇宙发展的早期阶段,游戏占了绝大部分的份额、产值和投资额这个毋庸置疑。”

