



元宇宙、Web 3.0 与数字货币：源起、关联与未来



文/新浪财经意见领袖专栏作家 舒时



在解释本文标题之前，我们先来了解一下元宇宙和 Web 3.0 是什么，再逐步讨论加密货币如何与元宇宙以及 Web 3.0 相互作用，并如此紧密地交织在一起。

一、元宇宙概念由来

元宇宙，英文为 Metaverse。该词起源于美国作家 Neal Stephenson 在 1992 年的一部科幻小说《雪崩》(The Snow Crash)，里面写未来的人类通过电脑编程创造了一个三维虚拟世界元宇宙 (Metaverse)，现实世界的人可以通过可穿戴设备，投射进入虚拟三维世界元宇宙，以编程软件生成的虚拟分身“阿凡达” (Avatar) 形象，参与元宇宙里的各种活动，并与在元宇宙里的其他用户 (阿凡达) 交往。

这部小说提到的可穿戴设备、投射形象及元宇宙等，随后在美国电影《异次元骇客》(The Thirteenth Floor)、《黑客帝国》、《头号玩家》(Ready Player One)、《失控玩家》(Free Guy, 香港译《爆机自由仁》) 等得到更充分的体现。

在现实生活中, 随着网络与科技的发展, 尤其是各种芯片科技的发展, 特别是各种 VR (Virtual Reality, 虚拟现实)、AR (Augmented Reality 增强实境)、SR (Substitutional Reality 替代实境) 及 MR (Mixed Reality 混合实境) 的技术与设备的涌现, 与元宇宙相关的关联行业越来越受到重视, 反过来也越来越促进了虚拟现实技术在各个产业的应用和发展。

腾讯的马化腾早在 2020 年的年度特刊《三观》中提及, 移动互联网十年发展, 即将迎来下一波升级, 即“全真互联网”。2020 年 2 月, 腾讯参与了“元宇宙第一股”、沙盒游戏平台 Roblox 的 G 轮融资, 并独家代理 Roblox 中国区产品发行。

2021 年 3 月, Roblox 上市当天, 股价暴涨 54.4%, 市值一举突破 400 亿美元; “元宇宙”经济开始引发投资者关注。两个月后, 谷歌 I/O 大会公布名为 Starline 的 3D 视频通话技术。

到 2021 年 10 月 28 日, 美国最大的在线交流媒体平台脸书(Facebook) 首席执行官马克 扎克伯格宣布, Facebook 的母公司将更名为“Meta”, 即元宇宙。他表示, 公司将主要专注于提供名为 Metaverse 的虚拟现实社交空间, 人们将使用多功能虚拟现实护目镜访问该空间。随着这一全球

知名的社交媒体的转型，进一步在全球引发了对元宇宙概念的讨论。

2021年11月，微软在 Ignite 上发布了针对虚拟现实办公环境的解决方案 Mesh for Teams。该功能结合了 Microsoft Mesh 的混合现实功能，允许不同位置的人们通过生产力工具 Teams 加入协作，例如可以会议、发信息、处理文件等，并且可以共享全息体验。

随后，在 2022 年伊始的 CES 大会上，微软公司和高通宣布合作开发一种新的、定制的骁龙 AR 芯片，该芯片将在微软的生态系统中为未来的 AR 眼镜提供动力。

可以看到，元宇宙与它所相关联的产业正借助这个名词，以前所未有的速度向前发展。

二、Web 3.0 的诞生：并非为元宇宙概念而设

尽管今天很多人在讨论元宇宙的同时，也会顺便提及 Web 3.0。但这是两组起源完全不同的概念。

Web 3.0（也称为 Web 3.0）是下一代的互联网构想，确切地说，它还没有成为现实，至少从提出该概念的人看来是如此。“Web 3.0”一词是由以太坊联合创始人 Gavin Wood 在 2014 年创造出来的，当时提出这个概念，是重在构建去中心化网络。

用 Wood 自己的解释来说，Web 3.0 应该是真正去中心化的，是目前全世界正在流行的 Web 2.0 的互联网的一个更民主的版本——它不应该

像当下的网络那样，容易被亚马逊、微软、谷歌等少数科技巨头所主导。

“Web 3.0 确实是网络的另一种愿景，我们使用的服务不再由单一的服务提供商或公司所把持（hosted）的，（这些服务）而是会成为某种纯粹的算法（提供的）事物（sort of purely algorithmic things）。在某种意义上，每个人都可以有所贡献。” Wood 在一次接受美国 CNBC 节目采访的时候阐述他对这个概念的理解时说，“所以就像点对点（P2P）提供服务一样.....这个想法是所有的参与者都会贡献一小部分最终的服务。”

在 Wood 的概念中，Web 3.0 应该是一个去中心化的网络，在这个网络里，没有任何一个人会比其他人更有优势.....Web 3 是基于一种“无需信任”模型的思想——它和我们现在必须相信（其实是依赖）大公司能够提供他们承诺的服务不同。

举例来说，网民们今天在互联网上发布的信息、视频、图像等数据，最终的权益实际上控制在互联网科技平台公司手头——不论是引流算法、真实的点击率、实际的广告赞助费收益.....作为底层内容提供方，网民并不具备与这些平台公司讨价还价的能力。打个比方，假设微信公众号平台利用某篇阅读数超过 10 万的公众号爆款文章赚到了 10000 元的广告费，并分配给公众号的运营方 5000 元，实际上这个公众号的推送方是无从知道这笔实际费用是多少的，它也没有和微信公众平台进行讨价还价的能力。

在 Web 3.0 时代，形势将会彻底扭转。人们发布在 Web 3.0 网络上的作品，在网络算法的运算之下，只有发布人自己同意的人可看得到，而

且这些作品如果产生收益，将会直接分配给发布方。当然，作品发布方也可以通过中介机构发布自己的作品，在区块链智能合约技术支持下，任何向中介机构支付的款项，都会通过智能合约自动分配一部分权益给最初的作品发布方。在 Web 3.0 时代，可以通过区块链确认真正的作品版权方和权益分享方。

从 Wood 的角度来说，Web 3.0 是一个点对点解决需求的区块链网络。网络用户只要相信底层算法能为自己提供某种产品或服务给用户，就可以向这个网络发出诉求，而网络上自然会有人响应这种产品或服务，这个网络上不会有任何强大的机构或是组织能阻止这种事发生——这不像现在，例如美国用户要上亚马逊、eBay 或 Facebook 寻求服务时，实际上是由这三大公司决定提供什么样的服务（比如是否提供服务，提供什么样的服务价格等），即大公司拥有绝对的权力。

所以，简单来说，Web 3.0 是未来网络的基础架构，而元宇宙则有可能是建立在这一基础架构上的虚拟现实网络的各种场景应用之一。

三、数字货币与 Web 3.0 的关系

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_51449

