

每经记者：姚亚楠 唐如钰 每经编辑：肖芮冬

今日（3月7日），元宇宙互动社交平台“Oasis”宣布完成千万级美元B轮融资，领投方为五源资本、绿洲资本、BAI资本，回音资本担任财务顾问。事实上，Oasis所在的虚拟社交领域是元宇宙最热门的赛道之一。

每经记者注意到，2021年掀起元宇宙热以来，资本主要的聚焦点之一即是“虚拟人+社交”，有人调侃称元宇宙的尽头是社交。对此，有投资人即表示，虚拟社交是元宇宙概念落地的重要形态，其变现路径也在一定程度上得到验证；但该赛道对硬件技术支持、终端运营等有着极高的要求，现有技术尚不能构建成熟的元宇宙社交形态。

Oasis海外市场负责人孙秋则向记者表示，这条赛道虽然“玩家”不少，但目前却远未到竞争的阶段，现有技术下“选手们”仍处于各自占位、建模、友好互动、各自在试图搭建框架、完善行业初始标准的时期。

## 将现实活动搬进虚拟世界

公开资料显示，Oasis成立于2018年，其社交主要由线上虚拟活动、虚拟身份的熟人关系链和多样的组织形态组成，公司正围绕这三方面打造一个全新的虚拟经济生态。将现实活动搬进虚拟世界是Oasis的特点，在其平台上，用户可实现一起看电影、唱歌、打牌等。

Oasis创始人尹桑此前在接受媒体采访时曾表示，Oasis正尝试用一个方法解决三个问题，即帮助用户找到其在Oasis中的社会分工，让用户根据自己的意愿、兴趣爱好找到自己愿意承担并且会获得成就感的角色。他认为，人们在元宇宙可以更高效、更低成本享受更丰富更多元的体验，对于普通人而言这一定是更好的世界，元宇宙本身不是内容平台，而是一个自治、健康、长期的生态。用户不应单一划分为创作者和消费者，每个用户既是生产者、也是消费者，同时也扮演治理者的角色。

据Oasis海外市场负责人孙秋介绍，Oasis的用户主要分布在南北美洲的全球多个国家，如巴西、牙买加、智利等，年龄在16~26岁。“让更多的用户来Oasis并持续地在产品内创造新社交行为是现阶段公司的主要目标。”

记者注意到，Oasis此前还曾获知春资本、险峰K2VC等机构投资。五源资本合伙人袁野在谈及投资逻辑时表示，关于元宇宙未来的美好设想，需要由创业者们不断去试错。人们记录分享彼此的状态、观点和体验是持久的需求，过往及现有的社交产品往往通过同步抽象的时间切片（140个文字、一张图片或一段短视频），Oasis尝

试通过新的创造力生产工具，让用户创造并分享独特的体验，在最小单元上从时间切片变为一次次的体验。而3D/Avatar/VR/场景/包括AI，都是实现体验创造及分享的科技方式。

## 远未成型的元宇宙社交

虚拟社交因被视作元宇宙概念落地的重要形态，因此备受创业者和资本的重视。但真正成熟的元宇宙社交是何形态？似乎还没人能回答。

孙秋向记者坦言，这是一个跨学科的全新事物，没有人知道最终它会发展成什么样子。赛事“玩家”虽然多，却远未到竞争的阶段，“选手们”仍处于各自占位、建模的时期，“虽概念非常火，但不管是国内还是海外，其实元宇宙社交的赛道里面真正成型或者说能打的产品非常少。再加上竞争看的是综合实力，比如技术能力、市场占有率等，所以我认为还到不了竞争那一步”。

值得注意的是，元宇宙社交生态的建设也是一项跨学科的工程，需要软硬件基础设施的协同发展和支撑。北京一TMT基金合伙人即向记者表示，语音表情动态合成、三维空间数字基座、数字引擎、AR、VR设备等是元宇宙落地的“软基建”，也决定着大赛道的发展速度与趋势。

孙秋即表示，这是一门边缘学科的复杂生意，行业正处于各方协作探索阶段，“我们公司也不断和相关技术方案提供商一起摸索，解决方方面面的技术难题，比如实时3D语音同步、VR+移动端设备协同等，这些都是作为专门的技术议题不断在做技术突破和优化的”。

事实上，无论是虚拟社交还是泛元宇宙概念均被投资人视为一条长坡赛道，随着技术的发展和消费者代际的更迭，该领域充满着变数和不确定性。“元宇宙的发展和突破是高度绑定的，现在没人能预计它最好的状态将在什么时候出现，可能10年或者20年。”

2021年11月，DST Global创始人尤里·米尔纳就曾表示，元宇宙核心平台的建设每年都需要投入几十亿美元或者更多，而且需要持续投资10~20年；元宇宙不仅对软件，同时也对新的硬件开发，甚至是新的处理器有要求，而硬件投资也同样需要很大的投入。另一方面，元宇宙是一个极为开放的环境，需要围绕这些硬件做大量的应用程序开发。

显然，如今市场仅看到了元宇宙简单的雏形，《头号玩家》的世界究竟是其成熟的形态还是发烧友们美好的幻想，仍待时间来回答。

长按识别二维码，前往“场景汇”APP

免责声明：每日经济新闻·场景汇旨在为创业者与投资人搭建互动交流、精准对接平台，我们将定期深度报道优秀创业公司和创业项目，所选用的素材均来自于公开资料和采访，请各位投资人谨慎判断、预防风险。

每日经济新闻