

核心研究部门去年亏损超 100 亿美元 承诺未来每年将投入 100 亿美元

Meta 豪赌元宇宙 实现盈利将征途漫漫

编译 苏凡妮

日前,在接受美国消费者新闻与商业频道(CNBC)采访时,Meta CEO 马克·扎克伯格表示,元宇宙将在最近 10 年的后半段时间成为这家社交网络公司的重要业务。

按照扎克伯格的设想,Meta 要“吸引大约 10 亿人,每人在元宇宙中花费几百美元购物,他们会购买数字商品、数字内容来充实自己。他们既可以给化身购买服装、房屋,也可以购买用来装饰虚拟会议

室的东,还可以购买能够在虚拟现实(VR)或增强现实(AR)以及整个元宇宙中提高生产力的东西。”

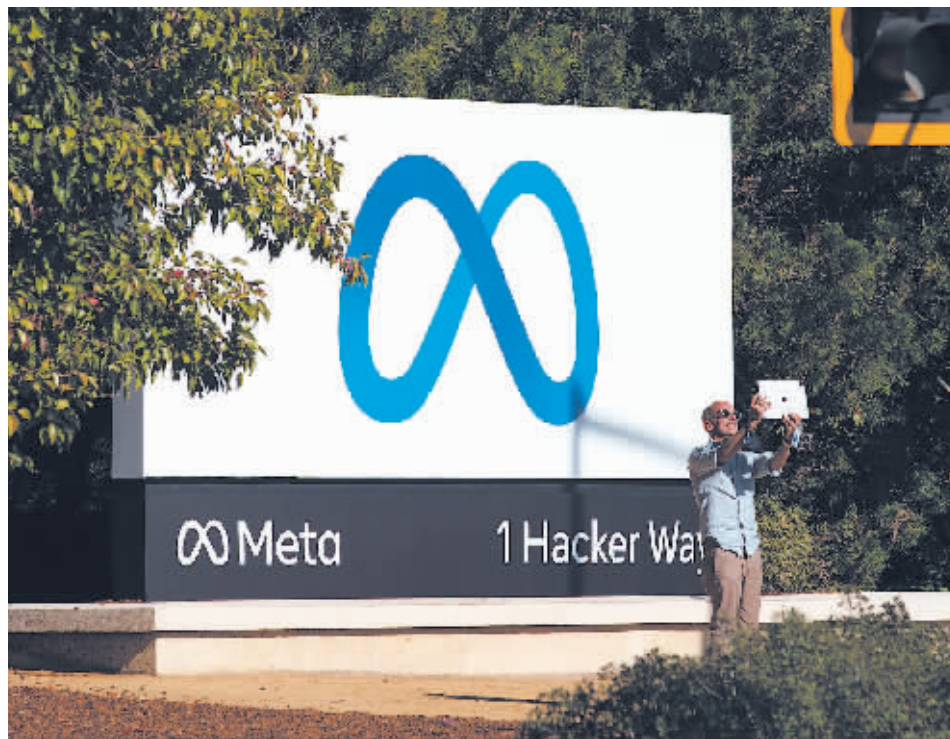
对于扎克伯格和 Meta 来说,这样的愿景充满了诱惑。但现实问题是,随着 Meta 的增长放缓以及日活跃用户在过去 20 年首次出现连续下滑,其市值今年已缩水一半。

Meta 今年 4 月发布的 2022 财年第一季度未经审计财报显示,该季度其营收为 279.08 亿美元,较去年同期的 261.71 亿美元同比增长 7%,为上市后的最低增速;净利润

74.65 亿美元,较去年同期的 94.97 亿美元同比下降 21%;该季度每股摊薄收益为 2.72 美元,较去年的 3.3 美元同比下降 18%。

尽管如此,扎克伯格仍一直在引导 Meta 向着他眼中的下一代虚拟世界发展。在这个虚拟世界中,人们可以通过化身彼此交流。

2021 年 10 月 28 日,脸书宣布改名为 Meta,该公司的股票代码也从 FB 改成了 META。市场的一致看法是,此举标志着他们已不再是一家纯粹的社交媒体提供商。



2021 年 7 月, Meta 宣布未来将以每年 50 亿美元的规模投入元宇宙建设。今年年初,扎克伯格更是承诺每年投入 100 亿美元开发元宇宙。在 Meta 看来,从投资元宇宙到实现营收增长,再到实现盈利,将是一个漫长的征途。 CNSPHOTO 提供

今年一季度增长放缓趋势或将延续

Meta2022 财年第一季度未经审计财报显示,在用户数据方面,截至今年 3 月 31 日,Meta 旗下应用的平均每日活跃用户为 28.7 亿,较去年同期增长 6%;月活跃用户数为 36.4 亿,较上年增长 6%。此外,Meta 的一季报还显示,广告收入在其商业版图中极其重要:Meta2022 财年第一季度来自于广告业务的营收为 269.98 亿美元,而去年同期为 254.39 亿美元;来自于其他业务的营收仅为 2.15 亿美元,而去年同期为 1.98 亿美元。

对于该季度增长的放缓,扎克伯格在接受美国《华尔街日报》采访时表示:“本季度我们在一些关键的公司优先事项上取得了进展,但我仍然对公司的产品路线图可能带来的长期机会和增长充满了信心。”

扎克伯格透露,鉴于 Meta 目前的业务增长水平,未来他们将放慢对人工智能基础设施、商业平台以及 Reality Labs(现实实验室)的投资。

Meta 发布的财报显示,该公司专注于元宇宙研究的 Reality Labs(现实实验室)在 2021 财年营业亏损 100 亿美元。2021 财年,Meta 现实实验室收入为 22.7 亿美元,营业亏损 101.9 亿美元,这一亏损额度和扎克伯格去年预计在现实实验室上的投资规模一致。2020 财年,Meta 现实实验室收入为 11.4 亿美元,营业亏损 66.2 亿美元。2019 财年,Meta 现实实验室收入为 5.01 亿美元,营业亏损 45 亿美元。

公开数据显示,该季度 Meta 旗下社交平台脸书和照片墙(Instagram)的用户参与度均有所下滑。对

此,Meta 首席财务官戴维·韦纳在财报电话会议上表示,“的确,用户把原本用在其他公司产品上的时间花在了 Reels(脸书旗下的短视频应用)上,但是我们认为这有助于提高整体用户参与度,而且这种情况并不是第一次出现,之前推出故事(Stories)业务的时候也有类似动态变化”。

此外,Meta 方面在财报中预测,2022 财年第二季度的营收或在 280 亿美元至 300 亿美元。对此,戴维·韦纳给出的理由是,这一展望反映了影响 2022 财年第一季度营收增长的趋势预计将有所延续,包括第一季度后半段时间的疲软态势。2022 财年业绩指引还假设,根据当前汇率,汇率变动将对 2022 财年第二季度营收的同比增长产生约 3%的负面影响。

防御 TikTok Reels 被寄予厚望

引人注目的是,在发布一季报的同时,Meta 还下调了对 2022 财年全年支出的预计。Meta 预计,2022 财年的总支出将在 870 亿美元至 920 亿美元之间,低于之前预测的 900 亿美元至 950 亿美元。

在财报中,Meta 表示 2022 财年的支出增长将主要由应用“家族”推动,其次是 Reality Labs(现实实验室)。这是被视为承担 Meta“元宇宙”概念的核心。

除了元宇宙之外,Reels(脸书旗下的短视频应用)是被 Meta 寄予厚望的另一个重磅产品,在其未来的商业版图中举足轻重。

《经济学家》认为,Reels 是扎克伯格防御它的“死对头”TikTok(字节跳动旗下短视频社交平台)的一款重要产品。实际上,它也将成为 Meta“App 全家桶”中扮演日益重要的角色。资料显示,Reels 与 Meta 产

品矩阵中的照片墙(Instagram)强关联,有着与 TikTok 类似的功能和界面。照片墙(Instagram)用户可以在 Reels 中录制和编辑 15 到 60 秒设置为音乐的视频剪辑,并将它们分享到自己的故事、探索提要 and 用户个人资料上的 Reels 选项卡上。

但戴维·韦纳表示 Meta 暂时不愿意将太多商业化的重任寄托在 Reels 上。扎克伯格也表示,Reels 的商业广告不会一蹴而就,需要客户花时间做内容上的调整,优化其创造能力,类似于此前在故事(Stories)中调整广告形式以适应信息流广告的投放强度。Reels 已经有广告的投放,而且随着内容质量的进一步提升,广告投放量将会随之增加,但是前提是不能影响用户体验。

考虑到目前的用户观看量,Meta 的管理层认为 Reels 的商业化机会非常可观,这是从故事(Sto-

ries)的运营中获得的经验。作为原脸书上的短视频功能,故事(Stories)于 2017 年年初上线,戴维·韦纳透露,其真正意义上的广告投放量增长是从 2018 年开始的,而 2021 年年底,发达经济体市场的故事(Stories)业务商业变现水平才与信息流业务持平。

Meta 管理层信心的另一个来源是,客户的最终追求是投资回报率,而 Reels 目前的商业化水平低于信息流和故事(Stories),所以,通过 Reels 平台投放广告的客户会面临更广阔的增长空间。

2022 财年第一季度,Meta Platforms(前身为脸书)旗下的一系列应用拥有 36.4 亿月活跃用户,同比增长 6%。WhatsApp(一款用于智能手机之间通讯的应用程序)则在 2020 年达到 20 亿用户,这也是扎克伯格看好的潜在增长点。

链接

英国《经济学家》杂志认为 Meta 正在豪赌元宇宙。Meta 目前的营收主要来自几个社交工具(比如 Facebook、Instagram、WhatsApp)的网络广告。在最近一个季度,广告占到了其营收的 97.5%。显然,其希望通过元宇宙让营收更加多元化。

Meta 旗下的 Reality Labs(现实实验室)部门负责为元宇宙开发各种产品,也是其豪赌未来的一个烧钱机器。数据显示,2022 财年第一季度 Reality Labs(现实实验室)亏损了 29.6 亿美元,比 2021 财年第一季度的 18.3 亿美元亏损额有所扩大。

元宇宙要实现盈利仍遥远

追根溯源,Meta 对增强现实(AR)和虚拟现实(VR)的投资是从 2014 年开始的。当时,Meta 的前身脸书投资 20 亿美元收购了头显设备制造商 Oculus VR。对于这桩收购案,扎克伯格表示,他们正在为未来的平台发展做好准备。他认为,Oculus 有机会创建有史以来最好的社交平台,并改变人们的工作、游戏和交流方式。

2019 年,扎克伯格在发布首款虚拟现实头显 Quest 时曾表示,1000 万用户是“生态系统将会爆炸”之前的关键门槛。2021 年,随着脸书更名为 Meta,Oculus Quest VR 头显产品线的社交媒体账号也正式更名为“Meta Quest”。

今年 6 月,国际数据公司 IDC 估计,自 2020 年 9 月正式发售以来,VR 一体机 Meta Quest 2 的全球累计销量已经达到 1480 万台。

IDC 分析师弗朗西斯科·杰罗尼莫表示,凭借近 1500 万台的销量,Quest 2 已经成为“迄今为止最成功的 VR 头显”。他还表示,去年虚拟现实(VR)硬件销量同比增长 97%,而在今年第一季度,VR 硬件销量的同比增幅更是达到 242%。

2021 年 3 月,时任 MetaVR 业务负责人的安德鲁·博斯沃茨曾透露,Quest 2 的销量“不但超过了上一代产品,也高于此前所有产品的销量总和”。

时至今日,虽然头显出货量未能超过 PC(个人计算机)或智能手机,但扎克伯格依然对起价 299 美元的 Meta Quest 2 的表现表达了乐观态度。

扎克伯格表示,脸书和照片墙

(Instagram)的主要内容载体是文字、照片或视频,但元宇宙的使用体验更具沉浸感,所以这将成为 Meta 未来 10 年的重大主题。

不久前,扎克伯格在元宇宙中与美国消费者新闻与商业频道(CNBC)的主持人会面。他表示,即便会面双方远隔万里,这样的体验仍然可以塑造一种亲密感。他表示,人们甚至可以进行眼神交流(这在视频通话中难以实现),还可以使用空间音频来进行对话。

虽然扎克伯格对目前 Quest 2 的销量感到满意,但他再次强调了硬件产品长周期的特点。他表示,开发计划通常要提前好几年,考虑的因素也比较多,公司的多个团队正在全力开展这一工作,开发包括增强现实(AR)和虚拟现实(VR)等多个领域。

“这些领域的突破可能要到未来 10 年的后期,我们目前所做的努力都是为了能让用户拥有更加精彩的 21 世纪 30 年代所做的基础性工作。”扎克伯格说。

这样看来,Meta 硬件业务的前景依旧是一个以 10 年为周期的“大饼”,不过,扎克伯格也表示,他们不会放弃短期的收益,Meta 可以从地平线世界(Horizon Worlds)等软件产品中快速获得可观的收益。

2021 年 7 月,Meta 宣布未来将以每年 50 亿美元的规模投入元宇宙建设。今年年初,扎克伯格更是承诺每年投入 100 亿美元开发元宇宙。在 Meta 看来,从投资元宇宙到实现营收增长,再到实现盈利,将是一个漫长的征途。

比特币突变法定货币 总统“任性”让萨尔瓦多食恶果

6 月 18 日,投资者因为担忧美联储及其他多国央行宣布加息可能引发经济衰退,因而大量抛售加密货币等高风险资产。投资者的抛售行为使比特币在当日跌破 2 万美元关口,较前一个交易日下跌约 9%,为 18 个月以来的最低水平。当天,比特币已从去年 11 月 10 日创下的 68991 美元的高点下挫约 72%,全球加密货币的市值也从当时的 3 万亿美元跌至目前的约 9000 亿美元。

全球最大的数字货币比特币崩盘,上千亿美元眨眼就没了。而就在去年,萨尔瓦多成为了全球第一个“吃螃蟹”者,其宣布比特币为法定货币,与美元并列。随后,该国总统

纳伊布·布克尔还推出了规定商家必须接受比特币的“比特币法”,并以公共资金投资比特币,发行“火山债券”筹建“比特币城”。

位于中美洲的萨尔瓦多国土面积只有 2 万平方公里,人口 670 万。得益于光照和降水的地理优势,以及火山周边高原的肥沃土壤,萨尔瓦多一度曾是全球第四大咖啡出口国。而自 19 世纪以来,由于内战和全球化竞争,如今咖啡出口仅占萨尔瓦多出口总额的 5%。萨尔瓦多并没有什么生产性产业,大量依赖本国侨民汇款,这部分占萨尔瓦多 GDP 的 20%以上。此外,萨尔瓦多公共债务高企,政府预计 2022 年的

预算赤字为 GDP 的 5.7%。

2019 年,沉迷社交媒体的萨尔瓦多总统纳伊布·布克尔上台,并把比特币定为本国法定货币。布克尔曾豪言,自己可以在家里用智能手机管理本国财富。要知道,萨尔瓦多可是一个债务与 GDP 之比高达 84%的国家。

英国《经济学家》杂志的文章说,布克尔闹的动静不小,但却并未如他所愿——在家里玩着手机就把萨尔瓦多的经济搞上去了。显而易见,该国并没有多少普通民众用比特币消费。为推广 Chivo 数字钱包,萨尔瓦多政府向每名注册者赠送了价值 30 美元的比特币。大多数萨尔

瓦多成年人都下载了这个数字钱包,但只有不到一半的人在花完赠送的比特币之后继续使用。自去年 11 月以来,比特币已经贬值 72%,波动性太大,无法成为良好的储值手段,尤其是在一个人均 GDP 仅 4400 美元的国家。据悉,在萨尔瓦多今年 4 月的银行汇款中,只有 1.6%是通过加密货币钱包汇出的。同样,只有五分之一的商家按法规要求接受比特币——尽管萨尔瓦多央行承诺会立即把比特币兑换成美元,保护商家免受价格波动的影响。在萨尔瓦多的埃尔蒙特,小吃摊只收现金。一家酒店的接待员表示确实有客人会用比特币结账,“但通常

是美国人”。

投资比特币不管是亏掉 5000 万美元还是 1 亿美元,对萨尔瓦多来说还不能算是很大的灾难,但也清楚表明问题的严重性。萨尔瓦多副总统费利克斯·乌略亚解释,比特币是一种长期投资,但却不能保证这种投资可以获利。

价格波动如此之大的资产居然会成为法定货币,这很能说明布克尔的风格。在取消防疫限制措施后的 2021 年,萨尔瓦多的经济增长长达 10.7%,但如今已急剧放缓,预计今年的增长率为 2.9%。外国直接投资在 2021 年上升 12%,但也仅仅占到了 GDP 的 1%。

布克尔对比特币的执念已导致国际货币基金组织暂停了给萨尔瓦多的一笔 13 亿美元贷款。相关评级机构也下调了萨尔瓦多的信用等级,萨尔瓦多的政府借款成本因而上升,“火山债券”也推迟发行。

为了避免在布克尔竞选 2024 年连任之前出现违约,萨尔瓦多政府可能会在明年 1 月支付 8 亿美元的债券本息。但更大的代价是,萨尔瓦多立法机构批准了金融基础设施的支出用于推动使用比特币进程,同时又削减了教育和卫生的支出。与此同时,萨尔瓦多政府还削减了地方议会的预算。

(年双渡)