



# 世界模型深度解析

从 World Models 到 Dreamer 再到未来

在梦中学习：让 AI 拥有想象力

 分享大纲

1. 为什么需要世界模型? - 核心动机与直觉
2. **World Models (2018)** - 开山之作
3. **Dreamer 系列 (2020-2023)** - 工程化突破
4. 核心技术深度剖析 - RSSM、KL Balancing、离散潜在空间
5. 新一代方向 - Genie、JEPA、统一架构
6. 总结与展望

# 第一部分

🎯 为什么需要世界模型？

# 人类如何学习？

## 真实体验

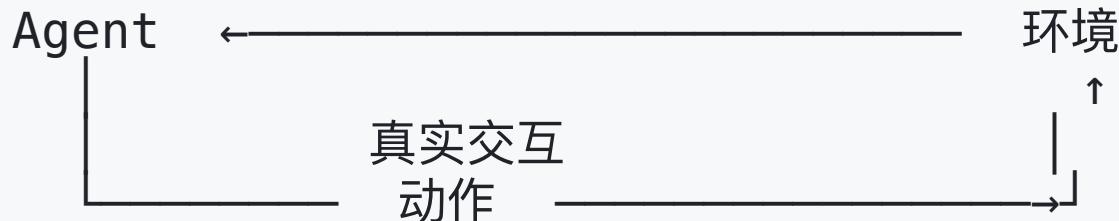
- 学开车：上路练习
- 学游泳：下水尝试
- 成本高、有风险

| 爱因斯坦：想象力比知识更重要

## 想象练习 ✨

- 脑中预演路线
- 想象动作要领
- 零成本、无风险

# 传统强化学习的困境



问题：每次学习都需要真实交互  
- 样本效率低 (Atari 需要数十亿帧)  
- 真实世界交互昂贵/危险

# 世界模型的解决方案



核心思想：

1. 从少量真实数据学习“世界运行规律”
2. 在想象中无限练习
3. 再回到真实世界验证

# 形式化定义

世界模型 = 学习环境的转移函数

$$\hat{s}_{t+1}, \hat{r}_t = f_{\theta}(s_t, a_t)$$

给定当前状态  $s_t$  和动作  $a_t$ , 预测下一状态  $\hat{s}_{t+1}$  和奖励  $\hat{r}_t$

关键能力:

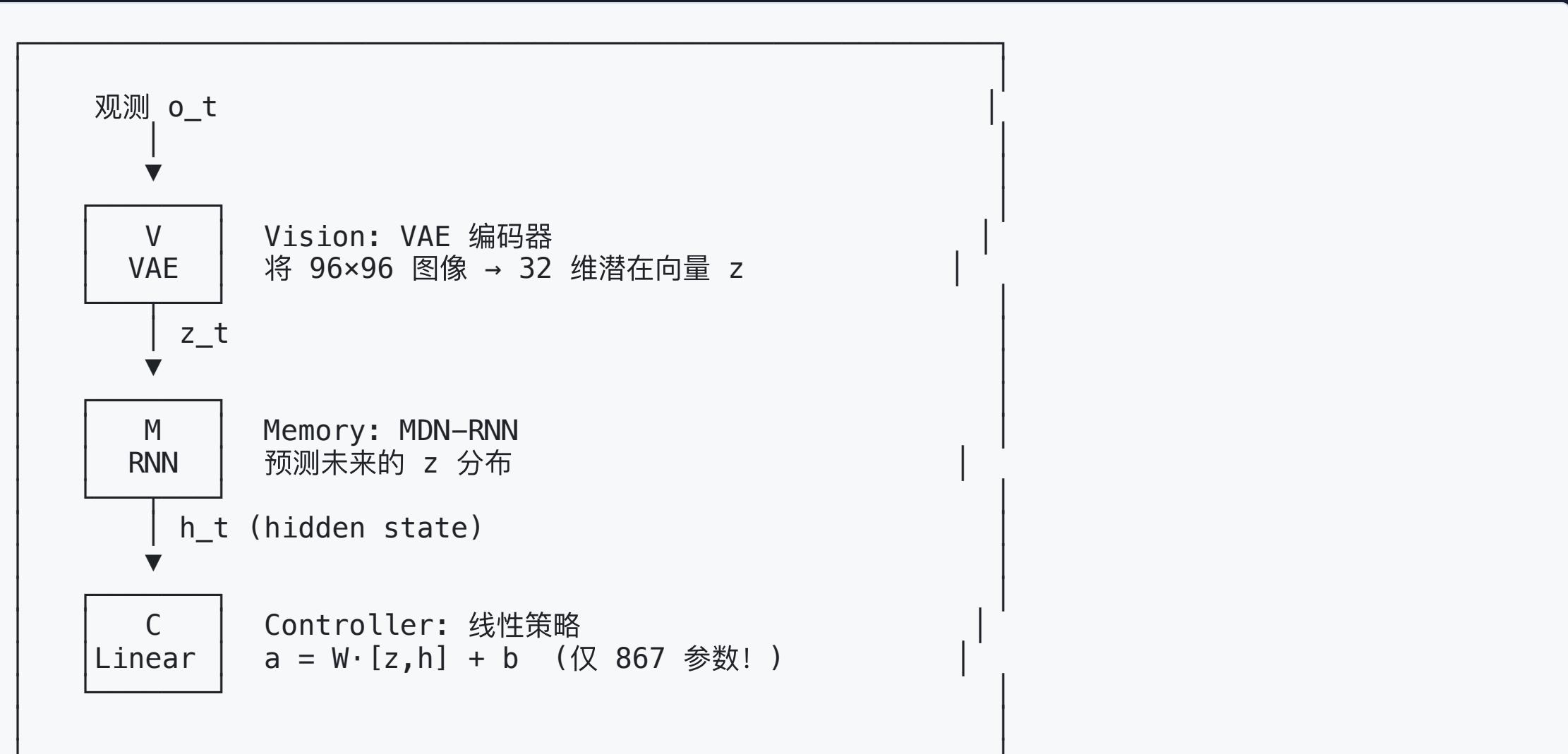
- 预测未来状态
- 评估动作后果
- 支持"心理模拟"

## 第二部分

 World Models (2018)

Ha & Schmidhuber 的开山之作

# 核心架构: V-M-C



# V: VAE 编码器

直觉

把复杂图像"压缩"成简洁表示

96×96×3 RGB

↓ 编码

32 维向量 z

↓ 解码

96×96×3 RGB

数学

编码器:  $q_\phi(z|x) = \mathcal{N}(\mu_\phi(x), \sigma_\phi(x))$

解码器:  $p_\theta(x|z)$

损失:

$$\mathcal{L} = \underbrace{\|x - \hat{x}\|^2}_{\text{重建}} + \underbrace{D_{KL}(q||p)}_{\text{正则化}}$$

# M: MDN-RNN 动态模型

## 直觉

学习"世界运行规律"

过去的  $z \rightarrow$  预测未来的  $z$

$z\_1, a\_1 \rightarrow z\_2$   
 $z\_2, a\_2 \rightarrow z\_3$   
...

## 数学

**Mixture Density Network:**

$$p(z_{t+1}) = \sum_{i=1}^K \pi_i \mathcal{N}(\mu_i, \sigma_i)$$

- $K = 5$  个高斯分量
- 建模多模态未来
- 例：球可能弹左或弹右

# C: 线性控制器 + CMA-ES

为什么用线性?

$$a = W \cdot [z, h] + b$$

参数量:

- $W$ :  $3 \times (32+256) = 864$
- $b$ : 3
- 总计: 867 参数

参数少 → CMA-ES 可优化

CMA-ES 优化

```
for gen in range(300):
    # 采样 64 个控制器
    population = cma.ask()

    # 在梦中评估
    fitness = [dream_eval(p)
               for p in population]

    # 进化
    cma.tell(population, fitness)
```

无梯度, 只看最终奖励

# 训练流程

## 阶段1：数据收集

随机策略探索  
收集 10000 条轨迹

## 阶段2：模型训练

VAE 训练 (10 epochs)  
MDN-RNN 训练 (20 epochs)

## 阶段3：控制器优化

CMA-ES 在梦中进化  
300 代 × 64 个体

特点：各阶段独立，分开训练

# 实验结果：CarRacing

## 性能

方法	分数
随机策略	~0
DQN	~343
World Models	~906
人类	~800

## 关键发现

- 在梦中训练有效！
- 仅 867 参数的控制器
- 模型能"想象"赛道

| 证明了"在梦中学习"的可行性

# World Models 的局限

问题	描述
分阶段训练	$V \rightarrow M \rightarrow C$ 无法联合优化
简单控制器	线性策略表达能力有限
CMA-ES 瓶颈	参数多时效率骤降
固定世界模型	训练后无法适应变化

| 需要更强大的方法...

## 第三部分

🌙 Dreamer 系列 (2020-2023)

从规划到学习的跨越

# 演进路线

2018: World Models

问题: 分阶段、线性控制器



2019: PlaNet

改进: RSSM、CEM 规划

问题: 每步规划太慢



2020: Dreamer V1

改进: Actor-Critic、想象中训练

问题: 连续潜在空间不稳定



2021: DreamerV2

改进: 离散潜在空间、KL Balancing

问题: 需要调参



2023: DreamerV3

改进: symlog、固定超参数

成就: 首次解决 Minecraft 钻石

# Dreamer 的核心改进

## World Models

分阶段训练  
VAE + MDN-RNN  
线性 Controller  
CMA-ES (无梯度)

## Dreamer

端到端联合训练  
RSSM (更强)  
神经网络 Actor-Critic  
策略梯度 (有梯度)

# RSSM：双路径设计

## 直觉

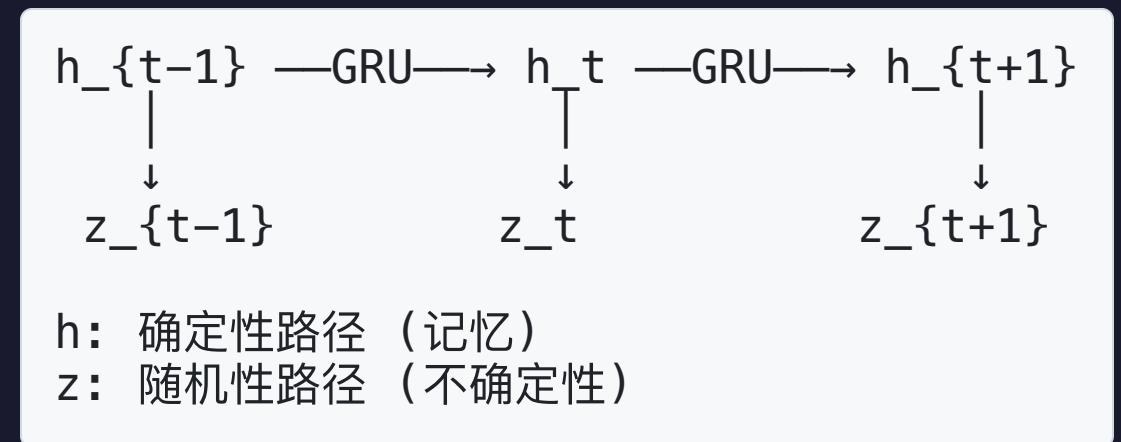
确定性  $h$ : 过去发生的是确定的

- 长期记忆
- 无损传递

随机性  $z$ : 未来是不确定的

- 多种可能
- 建模随机性

## 架构



# RSSM 数学形式

确定性路径:

$$h_t = \text{GRU}_\theta([z_{t-1}, a_{t-1}], h_{t-1})$$

先验分布 (想象时用):

$$p_\theta(z_t | h_t)$$

后验分布 (训练时用):

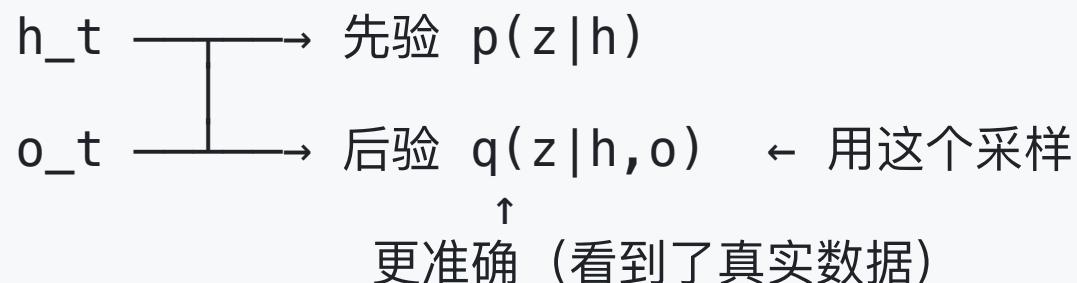
$$q_\phi(z_t | h_t, o_t)$$

状态特征:

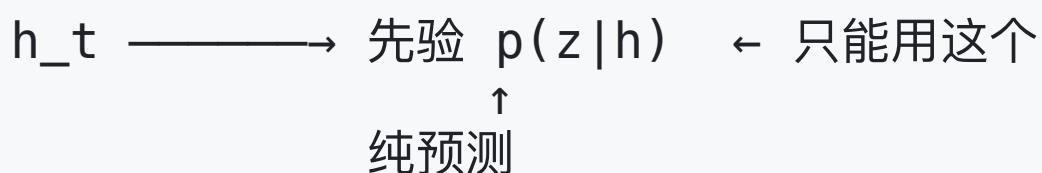
$$s_t = [h_t, z_t]$$

# 先验 vs 后验

训练时：有真实观测  $o_t$

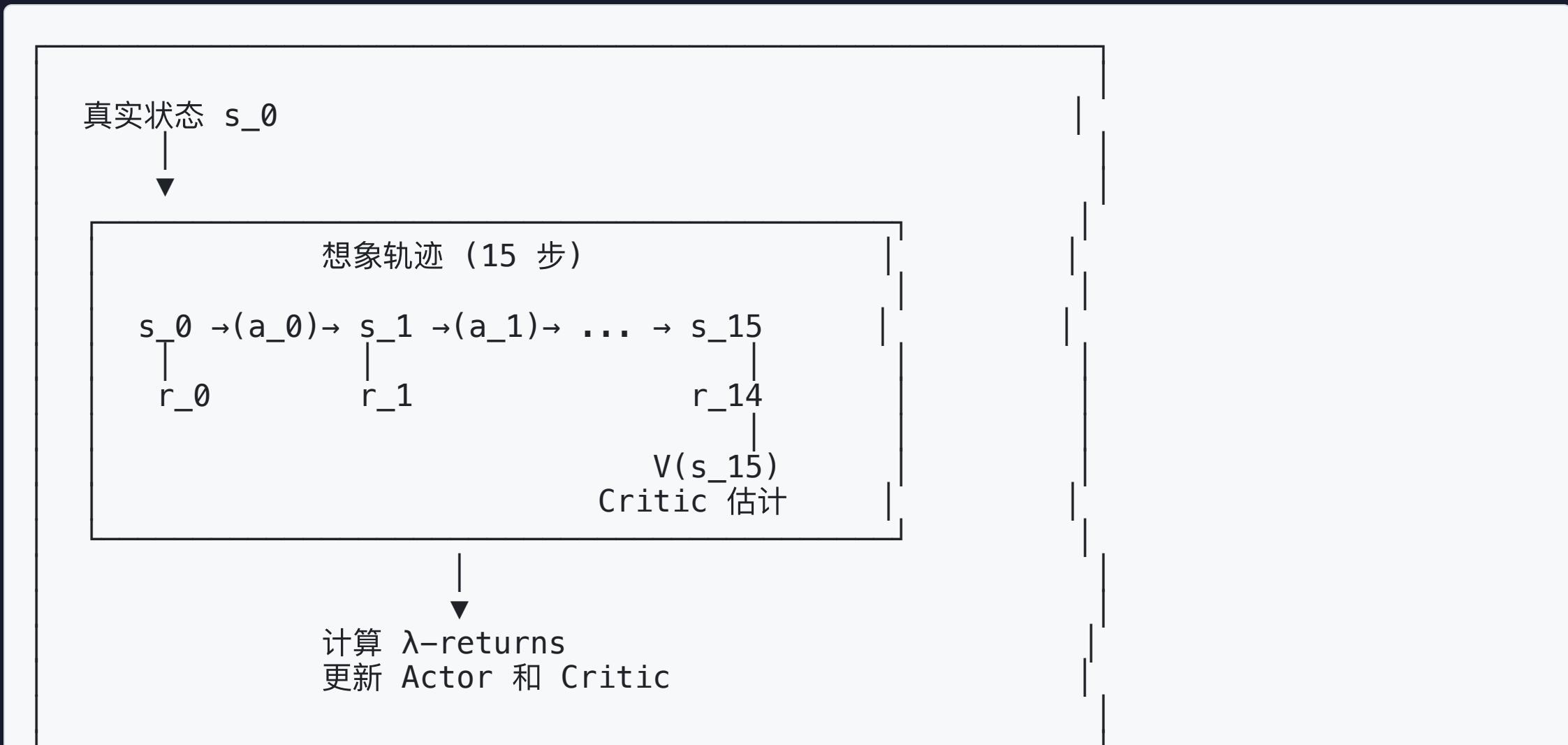


想象时：没有观测



KL 散度让两者尽量一致！

# 在想象中训练 Actor-Critic



# 为什么只想象 15 步?

## 有梯度 (Dreamer)

梯度误差会累积!

$$\varepsilon_1 \rightarrow \varepsilon_2 \rightarrow \dots \rightarrow \varepsilon_{15}$$

可能指数放大

需要控制步数  
但有 Critic 估计剩余价值

## 无梯度 (CMA-ES)

只看最终奖励

$$\varepsilon_1 + \varepsilon_2 + \dots + \varepsilon_{1000}$$

被平均掉

可以跑很长  
但需要大量采样

类比:

- Dreamer = 拿精确指南针走 15 步
- CMA-ES = 蒙眼走 1000 步凭感觉

# $\lambda$ -Returns：平衡信任

$$V_t^\lambda = r_t + \gamma [(1 - \lambda)V(s_{t+1}) + \lambda V_{t+1}^\lambda]$$

$\lambda$ 值	含义	特点
$\lambda=0$	完全信任 Critic	高偏差，低方差
$\lambda=1$	完全用真实奖励	低偏差，高方差
$\lambda=0.95$	Dreamer 默认	平衡

| 短期用真实奖励，长期靠 Critic 估计

# DreamerV2: 离散潜在空间

## 为什么离散?

连续  $z \sim N(\mu, \sigma^2)$ :

- "有敌人" = 0.73 ?
- 边界模糊
- 容易后验坍缩

离散  $z \sim \text{Categorical}$ :

- "有敌人" = [1, 0]
- 清晰边界
- 训练更稳定

## 具体设计

$z = [z^1, z^2, \dots, z^{32}]$

每个  $z^i$  是 32 类 one-hot  
总组合:  $32^{32} \approx \infty$

Straight-Through 梯度:

- 前向: argmax (离散)  
反向: softmax (连续梯度)

# Straight-Through Gradient

```
def straight_through(logits):
    probs = softmax(logits)

    # 前向: 离散采样
    indices = probs.argmax(dim=-1)
    one_hot = F.one_hot(indices, 32)

    # 反向: 假装是连续的
    z = one_hot + probs - probs.detach()
    #      ↑ 常数      ↑ 有梯度   ↑ 无梯度

    return z
```

效果：前向得到离散值，反向梯度流过 `probs`

# KL Balancing

$$\mathcal{L}_{KL} = \alpha \cdot D_{KL}[\text{sg}(q) \| p] + (1 - \alpha) \cdot D_{KL}[q \| \text{sg}(p)]$$

$$\alpha = 0.8$$

传统 KL：同时更新  $q$  和  $p$

问题：后验  $q$  可能“躲避”到先验  $p$  覆盖的区域

DreamerV2：分开更新

- $L_{dyn}$ : 固定  $q$ , 让  $p$  去拟合  $q$  → 先验变强
- $L_{rep}$ : 固定  $p$ , 让  $q$  向  $p$  靠拢 → 后验规整

为什么偏向让先验变强？

→ 因为想象时只能用先验！

# DreamerV3：通用超参数

## 核心技巧：symlog

$$\text{symlog}(x) = \text{sign}(x) \cdot \ln(|x| + 1)$$

不同任务的奖励尺度：

- Pong: {-1, 0, +1}
- Breakout: [0, 400+]
- Minecraft: [0, 1000+]

symlog 压缩效果：

- $\text{symlog}(1) = 0.69$
- $\text{symlog}(100) = 4.62$
- $\text{symlog}(10000) = 9.21$

同一套超参数适用所有任务！

# 性能对比

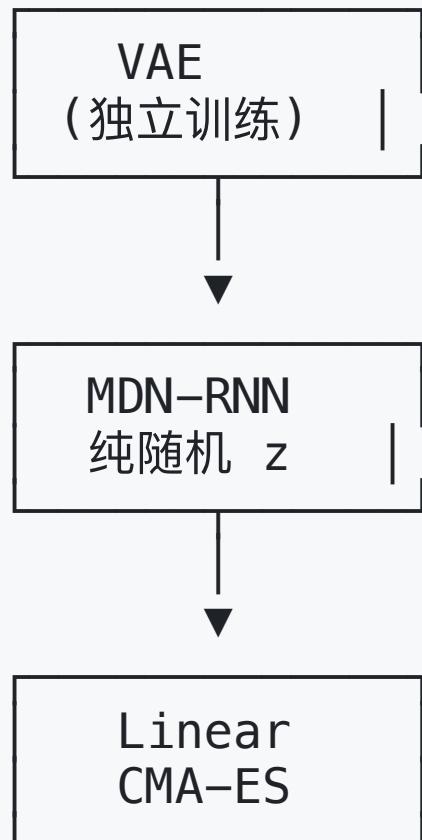
任务	World Models	Dreamer V1	V2	V3
CarRacing	~906	-	-	-
Atari 55 游戏	-	115% 人类	200%	SOTA
DMControl	-	SOTA	SOTA	SOTA
Minecraft 钻石	-	✗	✗	首次成功 ✓

## 第四部分

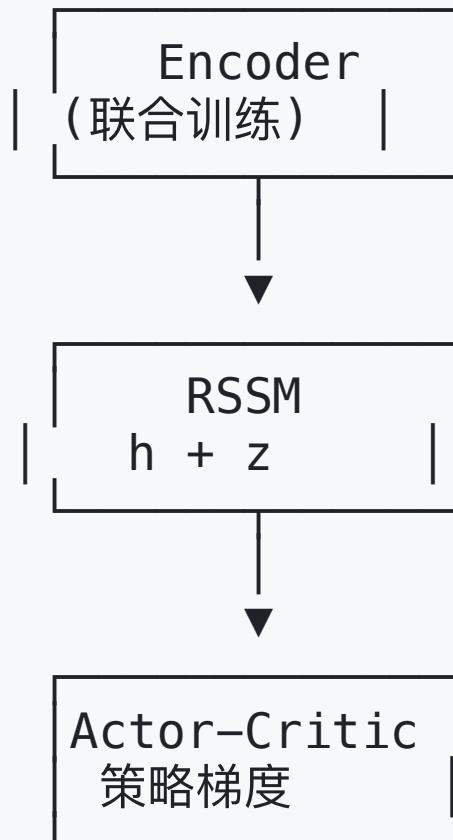
### 核心技术深度剖析

# 对比总结：架构

World Models:



Dreamer:



# 对比总结：训练

## World Models

阶段 1：收集数据  
↓ (固定)

阶段 2：训练  $V, M$   
↓ (固定)

阶段 3：进化  $C$

特点：流水线

问题：无法联合优化

## Dreamer

```
while training:  
    # 交替进行  
    1. 真实环境交互  
    2. 更新世界模型  
    3. 想象 + 更新策略
```

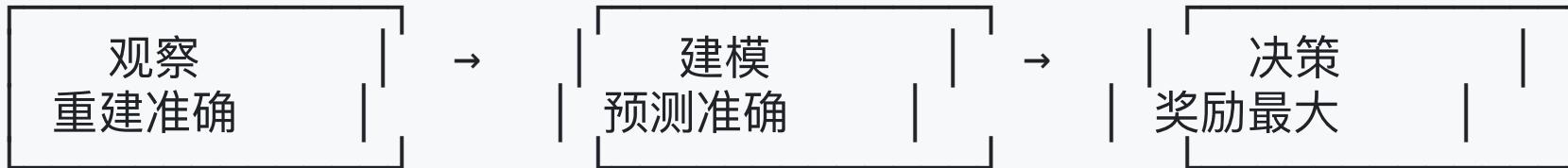
特点：持续迭代

优势：联合优化

# 对比总结：关键设计

维度	World Models	Dreamer
状态表示	纯随机 $z$	确定 $h$ + 随机 $z$
动态模型	MDN (混合高斯)	先验 + 后验
潜在空间	连续	离散 ( $V2+$ )
策略优化	CMA-ES	策略梯度
价值估计	无	Critic 网络
想象长度	$\sim 1000$ 步	$\sim 15$ 步

# 三阶段割裂问题



问题：三个目标不完全一致！

例子：

- 世界模型完美重建背景草地纹理
- 但这对"躲避敌人"毫无帮助

理想：世界模型应该学习"对决策有用"的信息

# 第五部分

 新一代方向

# 方向 1: Genie (2024)

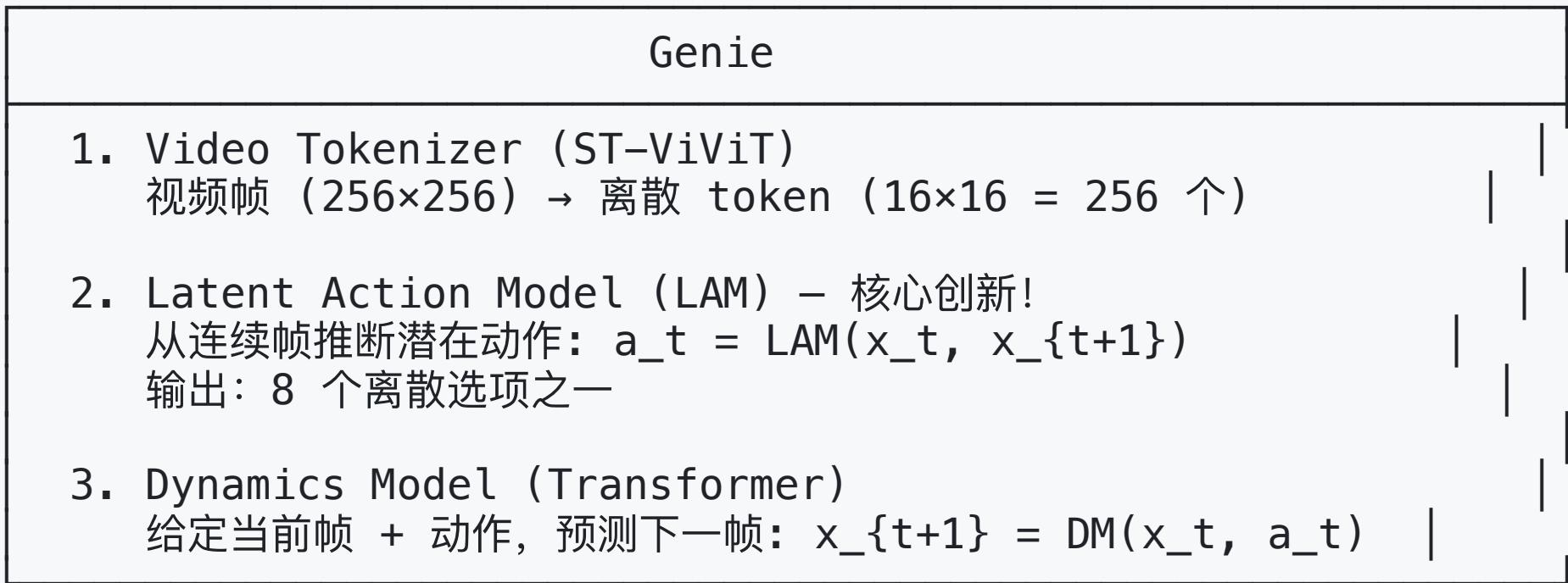
核心问题：如何从无标签视频学习？

传统世界模型需要：(观测  $o_t$ , 动作  $a_t$ , 奖励  $r_t$ )  
必须有明确的动作标签！

互联网上的视频：海量游戏视频、教学视频  
只有画面，没有动作标签  
玩家按了什么键？不知道！

Genie 的问题：能否从纯视频中，自动发现“动作”是什么？

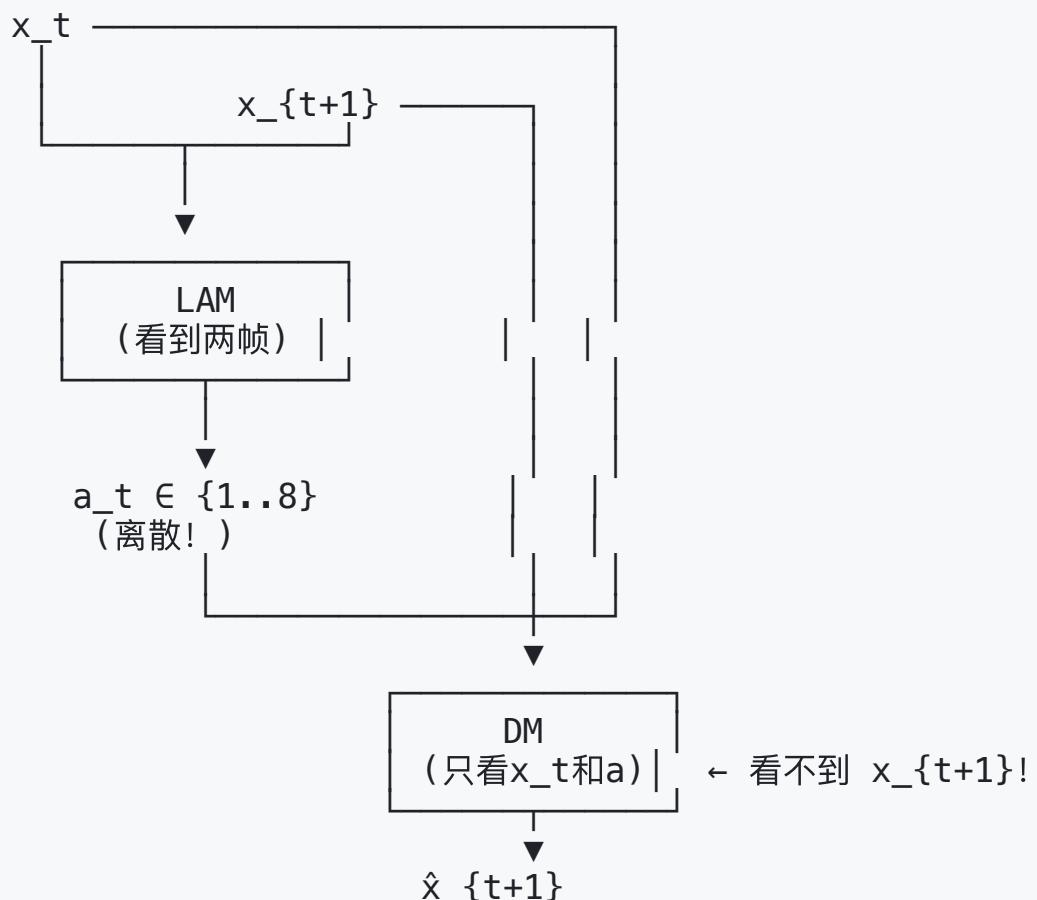
# Genie 架构：三大组件



# LAM 的信息瓶颈机制

"鸡和蛋"问题: LAM 和 DM 如何联合训练?

答案: 信息不对称 + 离散瓶颈



# 为什么必须是离散瓶颈?

## 如果 $a_t$ 是连续向量?

问题：信息泄露

LAM 可以直接把  $x_{\{t+1\}}$  的信息编码进  $a_t$

极端情况：

$a_t = \text{Encoder}(x_{\{t+1\}})$

$\hat{x} = \text{Decoder}(a_t)$

$\text{Loss} = 0$ , 完美!

但  $a_t$  毫无语义

## 离散瓶颈 (8 选 1)

$a_t$  只有 3 bit 信息  
LAM 无法把像素细节塞进去  
只能传递“最本质的变化”

结果：

$a_t = 1 \rightarrow$  “角色向左”

$a_t = 2 \rightarrow$  “角色向右”

$a_t = 3 \rightarrow$  “角色跳跃”

...

**关键 Trade-off:** 不需要动作标签，但动作空间被限制为 K 个离散选项

# Genie 的效果与局限

获得：

- + 可以用海量无标签视频（YouTube、网络视频）
- + 自动发现“有意义”的动作
- + 从草图生成可玩游戏

付出：

- 动作空间被限制为  $K$  个离散选项
- $K$  太小  $\rightarrow$  表达力不足（无法表达复杂动作）
- $K$  太大  $\rightarrow$  回到信息泄露问题

本质：用“动作空间的先验假设”换“不需要标签”

# 方向 2: LeCun 的 JEPA

## LeCun 对生成式方法的批评

"你们都在预测像素 (或像素的压缩表示) "

"为什么要预测草地上每片叶子的位置? "

"这些细节对决策有用吗? "

生成式 (Dreamer/Genie):

$x_t \rightarrow \text{Encoder} \rightarrow z_t \rightarrow \text{Decoder} \rightarrow \hat{x}_{t+1}$

必须预测所有像素细节

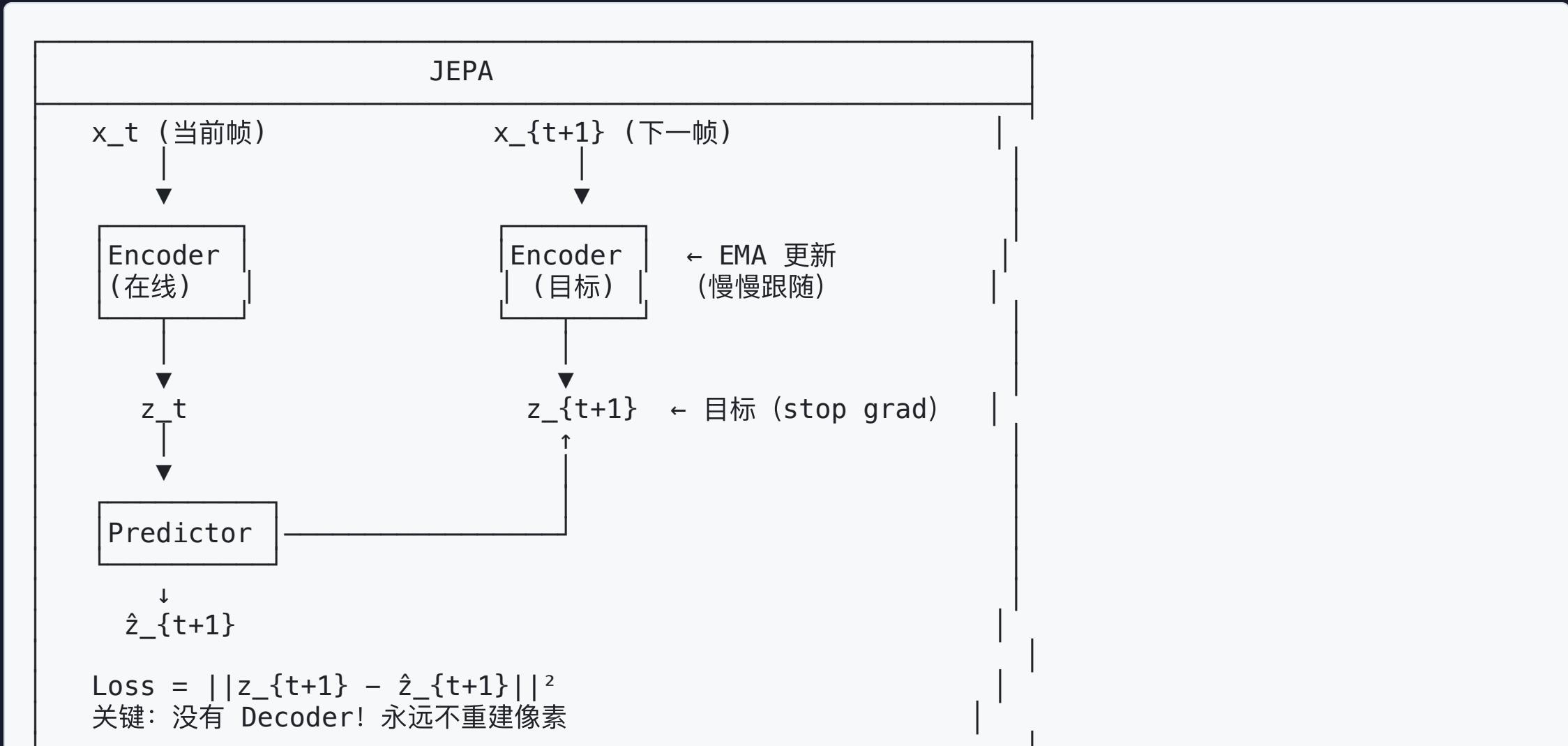
JEPA (判别式):

$x_t \rightarrow \text{Encoder} \rightarrow z_t \rightarrow \text{Predictor} \rightarrow \hat{z}_{t+1}$

$x_{t+1} \rightarrow \text{Encoder} \rightarrow z_{t+1}$  (目标)

只预测"重要的"抽象特征, 永远不碰像素!

# JEPA 架构与 EMA



# EMA 防止表示坍缩

## 问题：常数输出

如果 Encoder 学到：

$$z_t = [0, 0, 0, \dots]$$

$$z_{t+1} = [0, 0, 0, \dots]$$

$$\hat{z}_{t+1} = [0, 0, 0, \dots]$$

$\text{Loss} = 0$ , 完美!

但表示毫无信息

→ 表示坍缩

## EMA 解决方案

在线 Encoder: 正常训练

目标 Encoder: EMA 更新

$$\theta_{\text{target}} = 0.99 \times \theta_{\text{target}} + 0.01 \times \theta_{\text{online}}$$

类比：

领跑者停下 → 跟随者还在追

→ 领跑者必须继续跑

# JEPA 的关键优势

vs Dreamer: 不需要假设分布!

Dreamer:

先验  $p(z|h) = \text{Categorical}(32 \times 32)$   $\leftarrow$  必须指定分布形式  
后验  $q(z|h, o) = \text{Categorical}(32 \times 32)$   
用 KL 散度约束, 需要调节 KL 权重、free bits 等

JEPA:

$z_t = \text{Encoder}(x_t)$   $\leftarrow$  就是一个向量, 不是分布  
用 MSE 直接比较, 简单直接  
不假设任何分布!

另一个特点: JEPA 不建模不确定性

Dreamer:  $p(z_{\{t+1\}})$  是分布, 可以采样多种可能  
JEPA:  $\hat{z}_{\{t+1\}}$  是确定性预测

LeCun 的观点: 低层不确定性 (像素级) 对决策无关

# JEPA vs 生成式

方面	生成式 (Dreamer)	JEPA
预测目标	像素/token	表示
解码器	需要	不需要
分布假设	需要 (高斯/离散)	不需要
不确定性	显式建模	不建模
计算效率	较低	较高
RL 应用	成熟	探索中

| LeCun: "预测像素是错误的方向"

# 方向 3：统一 Transformer 架构

输入序列: [obs\_1, act\_1, rew\_1, obs\_2, act\_2, ...]

↓ Transformer ↓

输出: 预测下一个 token

代表工作:

- Decision Transformer: RL 变成序列建模
- Gato: 一个模型做所有任务
- RT-2: 视觉-语言-动作统一

# Decision Transformer 深度解析

核心思想：把 RL 变成序列建模

传统 RL：

学习  $V(s)$  或  $Q(s, a) \rightarrow$  用价值函数优化策略  
依赖 Bellman 方程： $V(s) = r + \gamma V(s')$

Decision Transformer：

把轨迹看成序列： $\tau = (\hat{R}_1, s_1, a_1, \hat{R}_2, s_2, a_2, \dots)$   
学习条件生成： $P(a_t | \hat{R}_t, s_t, \text{历史})$

$\hat{R}_t = \text{Return-to-Go} =$  从  $t$  到结束的累积奖励

关键洞察：不预测“最优动作”，而是“想要 X 分时该怎么做”

# Credit Assignment: TD vs DT

类比: RNN vs Transformer 的信息传播

TD Learning (类似 RNN):



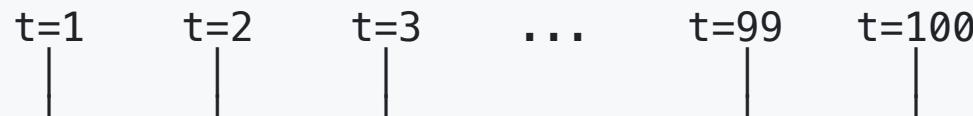
奖励必须逐步反向传播

$$V(s_{99}) \leftarrow r + \gamma V(s_{100})$$

$$V(s_{98}) \leftarrow r + \gamma V(s_{99})$$

...需要 99 次迭代! 误差逐步累积

Decision Transformer (类似 Transformer):



任意位置直接建立关联!

# 为什么 DT 避开了 RL 的"致命三角"?

RL 的致命三角 (Deadly Triad):

1. Function Approximation (神经网络估计)
2. Bootstrapping (用估计值更新估计值)
3. Off-policy Learning (学习非当前策略的数据)

三者同时存在 → 训练不稳定、发散

Decision Transformer 如何绕过?

- ✗ 不需要 Bootstrapping
  - TD:  $V(s) \leftarrow r + \gamma \cdot \hat{V}(s')$  ← 用估计更新估计
  - DT: 直接用真实的  $R_t$ , 不估计任何价值函数
- ✗ 不需要 Value Function
  - 不学  $V(s)$ , 不学  $Q(s, a)$
  - 只学  $P(a | \hat{R}, s)$ , 纯监督学习
- ✓ 可以 Off-policy
  - 在任意历史数据上训练
  - 推理时指定目标  $\hat{R}$  生成动作

# DT vs TD: 稀疏奖励场景

任务: 100 步迷宫, 只有终点 +1 奖励

TD Learning 的困境:

步骤 1–99:  $r = 0$

步骤 100:  $r = 1$

$$V(s_{99}) \leftarrow 0 + \gamma \cdot 1 = \gamma$$

第 1 轮学到

$$V(s_{98}) \leftarrow 0 + \gamma^2 = \gamma^2$$

第 2 轮学到

...

$$V(s_1) \leftarrow \gamma^{99}$$

第 99 轮才学到!

+ 每轮估计误差累积...

Decision Transformer:

训练数据:  $(\hat{R}=1, s_1, a_1), (\hat{R}=1, s_2, a_2), \dots$

Self-Attention 直接学到:

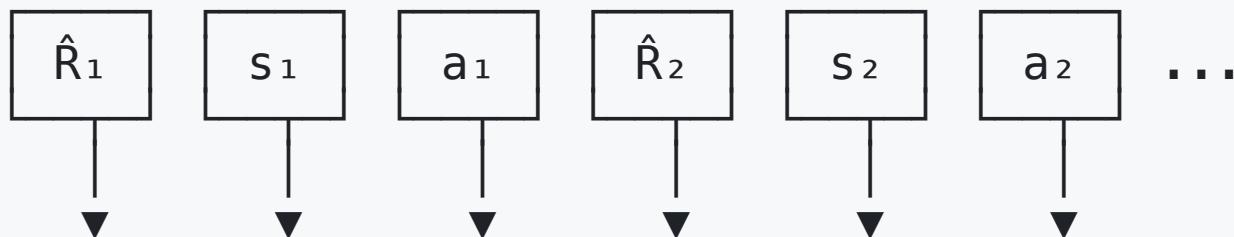
" $\hat{R}=1$  时在  $s_1$  执行  $a_1$ "

" $\hat{R}=1$  时在  $s_{50}$  执行  $a_{50}$ "

一次训练, 全局 credit assignment!

# DT 的架构细节

输入序列（交错排列）：



Linear Embedding + Timestep PE



GPT (Causal Self-Attention)



预测  $a_t$  (动作位置)

训练： $\text{Loss} = \text{MSE}(a_{\text{pred}}, a_{\text{true}}) \ # \text{ 纯监督!}$

推理：设定  $\hat{R}_1 = \text{目标回报}$ , 自回归生成动作

# DT 的局限性

1. 依赖数据质量
  - 只能生成"数据中见过的"行为
  - 无法超越数据集中的最优轨迹
  - vs Dreamer: 可以在想象中探索新策略
2. 不学习世界模型
  - 不理解"世界如何运转"
  - 只学"好轨迹长什么样"
  - 无法做 planning 或 model-based 推理
3. 离线 RL 为主
  - 需要大量离线数据
  - 在线学习场景不如传统 RL
4. Return 条件化的挑战
  - 推理时需要设定合理的目标  $\hat{R}$
  - 设太高 → 生成不出来的动作
  - 设太低 → 表现不佳

# World Models vs Decision Transformer

维度	World Models/Dreamer	Decision Transformer
核心思想	学习世界如何运转	学习好轨迹长什么样
学习目标	状态转移 $P(s'   s, a)$	动作生成 $P(a   \hat{R}, s)$
是否学世界模型	是	否
能否 Planning	是 (想象中规划)	否
能否超越数据	是 (想象中探索)	否 (受限于数据)
Credit Assignment	Bellman backup	Self-Attention
稀疏奖励	困难	自然处理
在线学习	强	弱

本质区别：

- World Models: "理解世界" → 想象 → 决策

# 三方对比：哲学分歧

三种方法都在回答同一个问题：如何让 AI 理解世界的运行规律？

Dreamer：“给我标注好的交互数据，我学完整的世界动态”  
需要动作标签，但动作空间灵活

Genie：“只给视频就行，但我只能学有限种动作”  
不需要标签，但动作空间受限（8 个离散选项）

JEPA：“我不关心动作，只学习状态的抽象表示”  
不涉及动作，专注于表示学习

# 三方对比：功能表格

维度	Dreamer	Genie	JEPA
预测目标	潜在状态分布 + 像素	像素 token	抽象表示
需要解码器	是	是	否
需要动作标签	是	否	N/A
动作空间	环境定义（灵活）	预设离散	N/A
分布假设	需要	不需要	不需要
建模不确定性	显式 (KL)	隐式	不建模
RL 应用成熟度	高	中	低

# 核心 Trade-off: 没有免费的午餐

没有免费的午餐

Dreamer:

获得: 灵活的动作空间, 完整的世界动态  
付出: 需要动作标签, 需要假设分布

Genie:

获得: 不需要动作标签, 可用海量视频  
付出: 动作空间受限 (预设离散选项)

JEPA:

获得: 不假设分布, 计算高效, 表示抽象  
付出: 不建模不确定性, 不涉及动作, RL 应用不成熟

# 方向 4: Diffusion World Models

核心思想：用扩散模型预测未来

传统世界模型 (VAE/Discrete)：

单次前向传播 → 直接输出预测

优点：快

缺点：难以建模复杂多模态分布、可能模糊

扩散世界模型：

多步迭代去噪 → 逐步精炼预测

优点：高质量、无分布假设、天然多模态

缺点：需要多次前向传播

# DIAMOND: 在 Atari 上超越 DreamerV3

关键发现：视觉细节很重要！

DreamerV3 的离散潜在空间：  
32×32 categorical → 信息瓶颈 → 丢失细节

DIAMOND 的扩散预测：  
迭代去噪 → 精确重建 → 保留细节

某些 Atari 游戏需要精确的像素级信息  
(比如小球的精确位置)

方法	Atari 100K	说明
SimPLe	0.44	早期世界模型
DreamerV3	1.03	离散潜在空间
DIAMOND	1.46	扩散世界模型

# Diffusion vs VAE/Discrete

维度	VAE-based (Dreamer)	Diffusion-based
分布假设	高斯/离散	无假设
生成质量	可能模糊	高质量、清晰
多模态	需要特殊设计	天然支持
推理速度	快 (单次前向)	慢 (多步去噪)
训练稳定性	需要调 KL 权重	相对稳定

**Trade-off:** 用迭代去噪换取更精确的预测

# 适用场景选择

## 选择 Dreamer

- 有交互环境（模拟器、游戏）
- 需要精确控制
- 追求 RL 性能
- 例：Atari、机器人、DMControl

## 选择 Diffusion

- 需要高保真视觉预测
- 存在复杂多模态未来
- 计算资源充足
- 例：机器人操作、自动驾驶

## 选择 Genie

- 有大量无标签视频
- 动作空间相对简单
- 想从视频创建可交互环境

## 选择 JEPA

- 主要目标是学习好的表示
- 下游任务是分类、检测等
- 追求计算效率

# 未来展望

第一代 (2018): World Models

证明“在梦中学习”可行

第二代 (2020–2023): Dreamer 系列

端到端、强大性能

第三代 (2024+): 多路线并进

- 大规模视频预训练 (Genie)
- 扩散世界模型 (DIAMOND, UniSim)
- 抽象表示预测 (JEPA)
- 语言集成 (RT-2)
- 序列建模 (Decision Transformer)

# 第六部分



总结

# 核心洞察

## 1. 确定性 + 随机性分离

$h$  负责记忆,  $z$  负责随机性

类比: Transformer 的残差连接也是"确定性路径"

## 2. 短视野 + 价值估计 > 长视野

有了 Critic, 不需要想象太远

$V(s)$  压缩了"未来所有信息"

## 3. 离散表示更稳定

连续空间容易"漂移"和"坍缩"

离散空间有明确的边界

# Causal Confusion: 更多信息反而更差

de Haan et al., 2019 的惊人发现

实验设计：

- 场景 A：输入包含仪表盘(刹车灯) + 挡风玻璃
- 场景 B：只有挡风玻璃，仪表盘被遮挡

结果：

- 场景 A (更多信息)：训练误差低，实际驾驶差
- 场景 B (更少信息)：训练误差高，实际驾驶好！

原因：

- 模型 A 学到 "刹车灯亮 → 踩刹车"
- 但刹车灯是结果，不是原因！

启示：世界模型可能学到相关性而非因果性

# 开放问题

1. 什么是"好的"世界模型?

重建准确? 决策有用? 泛化能力? 因果正确?

2. 相关性 vs 因果性

如何让世界模型学习真正的因果结构?

3. 与大语言模型的关系?

LLM 是否已经是某种世界模型?

4. 从模拟到现实

如何跨越 Sim2Real 的鸿沟?

# 实践建议

## 用 World Models

- 简单任务
- 快速原型
- 需要可解释性
- 计算资源有限

## 用 Dreamer

- 复杂任务
- 追求性能
- 持续学习
- 有足够算力

# 资源

论文：

- World Models (2018): [arxiv.org/abs/1803.10122](https://arxiv.org/abs/1803.10122)
- Dreamer (2020): [arxiv.org/abs/1912.01603](https://arxiv.org/abs/1912.01603)
- DreamerV3 (2023): [arxiv.org/abs/2301.04104](https://arxiv.org/abs/2301.04104)
- Genie (2024): [arxiv.org/abs/2402.15391](https://arxiv.org/abs/2402.15391)

代码：

- 官方 DreamerV3: [github.com/danijar/dreamerv3](https://github.com/danijar/dreamerv3)
- PyTorch 复现: [github.com/NM512/dreamerv3-torch](https://github.com/NM512/dreamerv3-torch)

 谢谢！

Q&A

# 附录：核心公式速查

组件	公式
VAE ELBO	$\log p(x) \geq \mathbb{E}_{q(\cdot)}[\log p(x)]$
RSSM 确定性	$h_t = \text{GRU}([z_{t-1}, a_{t-1}], h_{t-1})$
RSSM 先验	$p(z_t h_t) = \prod_i \text{Cat}(\pi^i(h_t))$
$\lambda$ -Returns	$V_t^\lambda = r_t + \gamma[(1 - \lambda)V(s_{t+1}) + \lambda V_{t+1}^\lambda]$
KL Balance	$\alpha \cdot D_{KL}[q  p] + (1 - \alpha) \cdot D_{KL}[p  q]$
Symlog	$\text{symlog}(x) = \text{sign}(x) \cdot \ln( x )$

# 附录：演进时间线

- 2018.03 World Models 发布
- 2019.02 PlaNet 引入 RSSM
- 2020.01 Dreamer V1 Actor-Critic
- 2021.01 DreamerV2 离散潜在空间, Atari 超越人类
- 2022.06 LeCun 发布 JEPA 路线图
- 2022.11 Gato 通用智能体
- 2023.01 DreamerV3 通用超参数, 解决 Minecraft
- 2023.04 I-JEPA 图像自监督
- 2024.02 Genie 从视频学习可控世界
- 2024.02 V-JEPA 视频自监督