

# 2025 元旦全球人口逾 80.9 亿

## 本世纪 80 年代人口将达 103 亿峰值

美国普查局预计,2025 年元旦,全球人口超过 80.92 亿,较 2024 年元旦增长逾 7100 万。

美国普查局 2024 年 12 月 30 日发布新闻公告说,2024 年全球人口增长近 0.9%,比 2023 年有所减缓。据美国普查局数据,2023 年全球人口增加 7500 万。该机构预计,2025 年 1 月,全球平均每秒钟出生超过 4 人、死亡 2 人。

联合国网站消息显示,全球人口在 2022 年 11 月 15 日达到 80 亿,而 1950 年全球人口仅 25 亿。自 2010 年以来,全球

人口增加了 10 亿。联合国预计,全球人口将在 2030 年增长至 85 亿,到 2050 年增长至 97 亿。

前不久,联合国经济和社会事务部(经社部)发布《2024 年世界人口展望:结果摘要》报告。报告预测,全球人口将在本世纪 80 年代达到约 103 亿的峰值,随后人口数量将会缓慢下降,在 21 世纪结束前回落至 102 亿人,对 2100 年人口数量的预测较 10 年前的预测数据降低 6%。

报告称,目前全球已有 63 个国家与

地区人口数量已经达到顶峰,人口数量占全球的 28%。在达到人口峰值的国家和地区中,报告预测,未来 30 年内,其人口数量将下降超过 14%,其中阿尔巴尼亚、波黑、立陶宛、波多黎各、摩尔多瓦人口数量将在 2054 年前迎来最大幅度下滑。

报告还预测,到 2054 年,全球人均预期寿命可能达到 77.4 岁。在 2080 年前,65 岁及以上年龄段人口数量将超过 18 岁及以下年龄段人口数量。

据新华社

## 2024 年越南总和生育率创历史新低

越通社 2024 年 12 月 30 日援引越南卫生部人口局数据称,2024 年越南总和生育率(即平均每名妇女生育子女数)为 1.91,创历史新低,预计未来几年将继续下降。

越南卫生部人口局统计数据显示,越南总和生育率已连续 3 年低于确保全国人口稳定所需的 2.1,2022 年为 2.01,2023 年为 1.96,2024 年再降至 1.91。若总和生育率照此趋势下降,2054 年后越南人口将开始负增长且降幅持续增大。

统计数据显示,2023 年越南人口总数为 1.04 亿,60 岁及以上人口约 1600 万,约占总人口的 16%。据越通社报道,自 2011 年开始越南 60 岁及以上人口超过 10%,进入老龄化社会。

越南人口于 2023 年突破 1 亿,成为世界上第 15 个、东南亚第 3 个人口过亿的国家。

据新华社

## 希腊宣布保护未成年人免受“网瘾”侵害

希腊政府 2024 年 12 月 30 日宣布发起一项运动,由政府、社会和家庭合作,保护 15 岁以下未成年人免受“网瘾”侵害,并敦促社交媒体企业承担更多责任。

希腊总理基里亚科斯·米佐塔基斯在首都雅典的启动仪式上说,政府将就此推出一项循序渐进的国家战略,结合警示教育、家长培训、技术限制并与社交媒体平台合作。

米佐塔基斯对社交媒体企业喊话,认为后者已经赚了很多钱,“就不必从儿童和青少年身上赚钱了”。“我们十分清楚,你们所作所为正对他们的心理健康构成危险”。

政府计划推出一系列具体措施,包括开设一家面向家长的网站,教家长如何激活并使用预装在孩子手机上的家长控制程序。在 2025 年 4 月上旬前,希腊还将启用年龄验证工具,并对青少年所用移动设备设置每日浏览限制。

从 2024 年 9 月新学年开始,希腊政府已要求在全国中小学课堂内全面禁用手机。

据新华社

## 发射两颗卫星

## 印度启动空间对接任务

印度极地卫星运载火箭 2024 年 12 月 30 日夜间搭载两颗卫星升空,为印度尝试空间对接任务拉开序幕。

《印度斯坦时报》援引印度空间研究组织消息报道,这次发射升空的两颗卫星将用于印度“空间对接试验”(SpaDeX)任务,该任务旨在发展并展示航天器在近地轨道交会对接以及分离所需技术。

印度空间研究组织主席斯里达拉·帕尼克·索马纳特说,空间对接操作大约在 2025 年 1 月 7 日左右展开。

计划对接的两颗卫星重量都是 220 公斤左右,将在距地球 470 公里的环形轨道交会对接。据路透社报道,两颗卫星对接后将进行电力传输,这项技术对复合航天器控制、航天器分离后载荷运转至关重要。

印度空间组织当天发表声明说,“空间对接试验”是印度未来开展月球任务时航天器进行自动对接的“先驱”。

据新华社



意大利罗马:修缮一新迎新年

2024 年 12 月 30 日,人们在意大利罗马参观翻新后的圣天使桥。

新年到来,意大利罗马多处知名建筑、景点持续数月的修缮翻新工程结束,陆续对游客开放。

新华社记者 李京 摄

# 人形机器人面部表情技术取得新进展

日本大阪大学近日发布公报说,该校领导的研究小组开发出一种动态面部表情合成技术,可使人形机器人更好地表达情绪状态,如兴奋或困倦。这项技术有望显著提升交流型机器人的价值,使它们能够以更自然、更像人类的方式与人类交换信息。

公报介绍,虽然人形机器人可以微笑、皱眉或表现出其他各种熟悉的表情,但要在这些表情背后找到一致的情感状态却很困难,令人无法确定它的真正感受,从而让人产生一种不适感。

传统上,人形机器人的面部表情采

用“拼凑法”来实现。这种方法需要准备多个预先设定的动作场景,以确保在这些场景之间切换时避免不自然的面部动作。但在实际运用中充满挑战,不仅需要提前准备复杂的动作场景,在过渡过程中尽量减少不自然的动作,还要微调动作以精细控制所传达的表情。

在这项新研究中,大阪大学等机构人员开发出一种借助“波形运动”的动态面部表情合成技术。该技术将各种构成表情的面部动作表示为单独的波,如眨眼、打哈欠等。这些波被传播到相关的面部区域并叠加起来,从而实时生成复杂的面部表情。该方法不需要提前准备

复杂多样的动作数据,同时避免了不自然的面部动作过渡。

这种技术还可以根据机器人的内部状态调整个别波形,可以使机器人的内部条件变化即时反映为面部动作的变化。

研究人员表示,在该技术辅助下,具备复杂面部动作的机器人将能够展现更生动的表情,并且能够根据周围环境变化展现情绪变化,这将极大丰富人与机器人之间的交流。

相关论文已发表在日本《机器人与机电一体化杂志》上。

据新华社