

元宇宙首个国标联盟成立 产业生态加速形成

本报记者 李玉洋 李正豪 上海报道

热门赛道元宇宙消息不断。近日,首个元宇宙国际标准联盟正式宣告成立,该联盟被命名为“元宇宙标准论坛”,由全球30多家科技巨头组成,不仅包括Meta、微软、英伟达等美国厂商,也有华为、阿里巴巴达摩院等中国成员的身影。

互利合作比恶性竞争更重要

“现在是元宇宙的高速成长期,在这种环境下,互惠互利的合作要远比恶性竞争重要得多。”

在左鹏飞看来,这个元宇宙标准论坛具有以下三方面的组成特征:一是以超大型国际数字科技企业为主,决定着元宇宙未来发展方向;二是由软件、硬件、高端芯片、算法等多技术优势主体构成,决定着未来元宇宙的整体产业生态;三是具有内部竞争性,虽然该联盟中行业巨头在元宇宙布局上存在一定的差异,但随着元宇宙相关技术的成熟演进,未来联盟内部企业围绕用户资源将产生激烈的竞争。

对于该联盟的内部竞争性,全联并购工会信用管理委员会专家安光勇表示:“现在是元宇宙的高速成长期,并不存在激烈的竞争,在这种环境下,互惠互利的合作要远比恶性竞争重要得多。”

而苹果、谷歌等大型互联网公司为何缺席这次元宇宙标准论坛?中国人民大学国际货币研究所研究员陈佳对此认为,作为一个初创技术理念,元宇宙本身是不完善的,“这一点很多全球顶级科技企业是清楚的,也是谷歌和苹果对元宇宙理念不认可的主要原因”。实际上,苹果不仅不认可,还直接声明反对参与任何元宇宙的讨论和计划实施方案。

“这背后的道理并非同业竞争这么简单,其实苹果在虚拟现实

了解,该联盟成立的目的是,就构建开放元宇宙所需的互操作性标准进行全行业合作,未来将探讨缺乏互操作性、阻碍元宇宙部署的原因,以及如何协调和加速标准开发组织定义,并推动元宇宙标准制定相关的工作。此外,该联盟计划于2022年7月召开会议。

《中国经营报》记者注意到,该

联盟的成员不仅囊括了全球最大的互联网企业、芯片制造商以及游戏公司,还涵盖了万维网联盟(W3C)、开放AR云(Open AR Cloud)等成熟的标准制定机构。值得注意的是,苹果和谷歌不在其中。

尽管有观点认为,苹果公司缺席该元宇宙标准联盟,会一定程度上削弱该联盟的影响力。不过,中

国社会科学院数量经济与技术经济研究所副研究员左鹏飞表示:“元宇宙是当前数字科技的发展前沿,而数字科技领域是一个高度依赖共同标准的领域,因此,该标准联盟的成立让元宇宙的发展迈出了关键一步。而标准联盟的成立将推动相关应用场景落地,加快元宇宙产业链成熟。”

生态化是产业发展的必然要求

“标准联盟的成立将有利于增强元宇宙相关知识产权保护,促进数字科技巨头间的广泛合作,进而推动形成元宇宙产业生态。”

尽管元宇宙目前更多停留在概念阶段,但科技巨头们正加速奔跑,尤其是在2022年的6月。比如,Meta在近期的媒体圆桌会议上,一口气展示出多款VR头显原型机;腾讯被爆正式宣布成立XR(扩展现实)部门,布局全链路的XR生态;年逾50岁的罗永浩宣布退网,埋头开启VR创业……

根据咨询机构麦肯锡的预测,到2030年,元宇宙的价值可能会增长到5万亿美元,电子商务是其中最大的经济力量(2.6万亿美元),领先于虚拟学习(2700亿美元)、广告(2060亿美元)和游戏(1250亿美元)。

支撑元宇宙市场想象力的,并不只是资本一时发热的头脑,而是一系列的现实技术基础。VR/AR/XR和可穿戴设备带来的沉浸式体验,让人们得以推开元宇宙的大门;5G技术带来的高带宽和低时延,让人们在推开大门后可以做到现实世界和虚拟世界的无缝连接;去中心化的区块链,加上AI、云计算,则让人们在元宇宙中的活动场景更为多元。

那么,如何从元宇宙的蛋糕中分得一杯羹?对此,统一、开放的标准显得尤为重要。

“我们将元宇宙理解为互联网的演进,也就是从当今的2D网络视图到身临其境的3D空间叠加。”英伟达Omniverse和模拟技术副总裁Rev Lebedian表示,“要让元宇宙成功并无处不在,它必须建立在开放标准之

上,就像今天的2D网络一样,一个协作和开放的3D(网络)标准是元宇宙发展的基础。”

左鹏飞也指出,标准是贯穿元宇宙全产业链的连接器,也是提高元宇宙产业链效率的利器,将加速推动元宇宙技术与产业标准体系的构建,促进元宇宙健康有序发展。“作为未来经济社会数字化应用的主要可能场景,元宇宙国际标准应至少包含6类标准:元宇宙硬件和软件开发标准、用户的数字身份通用标准、元宇宙内部连接与外部连接标准、虚拟内容创作与生产标准、金融支付清算标准以及制造业、服务业等基本行业应用场景标准。”他说。

史一哲则表示,通常而言,标准体系至少包括基础层、技术和平台、数据和协议、内容和资产、应用和服务等5类。“元宇宙需要一套完整的标准协议体系,其中包括用户身份、数字资产、社交关系、应用API(应用程序编程接口)等方面的一系列通用标准,有了这套协议,用户数据、交易信息才能够在各家公司产品之间互认。”史一哲说。

而元宇宙国际标准联盟成立的意义更在于生态化的建设。“生态化是元宇宙产业发展的必然要求,标准联盟的成立将有利于增强元宇宙相关知识产权保护,促进数字科技巨头间的广泛合作,进而推动形成元宇宙产业生态。”左鹏飞表示。



“元宇宙标准论坛”计划于2022年7月召开会议。

视觉中国/图

(VR)和增强现实(AR)领域布局很久,也取得了一些进展,但苹果不认为这个领域已经成熟到了足以提出一个全球理念号召大家一起奋斗的地步。”作为数字货币研究者,陈佳表示,Facebook(现已改名为Meta)的天秤币计划(推出天秤币及支付网络,创造一个脱离监管体系的超主权货币)同样宏伟,然而遭遇了严重阻碍,直至今年正式胎死腹中。从企业战略角度来说,元宇宙其实是天秤币计划的一个必然延伸,只是理解这一点需要较

好的认知基础罢了。产业发展研究专家史一哲也指出,苹果对于炒作元宇宙概念一直有保留,但是也布局了AR硬件和开发平台;谷歌则布局很早,在VR眼镜、算力、新通信技术方面都有动作。“包括‘元宇宙第一股’Roblox在内的一批产业先驱也没有参与到该联盟中。从构成上看,联盟成员主要是一批期待产业爆发增长、能够抢占先机的企业,希望尽快推动产业启动起来。”史一哲说。

腾讯成立XR部门 不止于为游戏服务

本报记者 李静 北京报道

6月21日,市场传出了腾讯正式成立XR(扩展现实)部门的消息。这也意味着腾讯正在向虚拟的元宇宙概念下注。6月27日,在腾讯游戏

“SPARK 2022”线上会议中,腾讯公司高级副总裁马晓轶以高保真数字人形式出席并发言。会后,马晓轶对近期的市场传闻作出回应:“我们最近成立了软硬一体的XR业务线(部门),希望抓住未来4-5

年内的机会,在软件、内容、系统、工具SDK(软件开发工具包)、硬件等各环节积极尝试,打造行业标杆的VR(虚拟现实)产品与体验。”腾讯XR部门在组织架构上隶属于互动娱乐事业群

(IEG),该事业群主要包括腾讯游戏、腾讯文学、腾讯动漫等部门,马晓轶负责IEG,向腾讯集团COO、IEG总裁、PCG(平台与内容事业群)总裁任宇昕汇报。在今天的“SPARK 2022”

上,腾讯鲜少谈论游戏,而是花费了大量时间分享腾讯游戏技术在数字文物保护、工业孪生等非游戏产业上的解决方案。马晓轶认为,在虚拟与现实加速融合的趋势下,游戏技术正在数字文保、工业仿

真、智慧城市、影视创作等越来越多的领域中被应用。对于此次新成立的XR部门,多位行业观察人士在接受《中国经营报》记者采访时认为,腾讯XR部门将不止于为游戏产业服务。

短期看好VR发展

此前相关消息显示,腾讯XR业务的总负责人为马晓轶,具体业务由NEX Studios的沈黎负责。NEX Studios是腾讯游戏旗下的独立游戏工作室,该工作室开发的《三竹里》《死神来了》《尼山萨满》等游戏曾收获市场的关注与好评。沈黎曾在游戏公司育碧以及Epic Games China先后担任重要职位,于2013年正式加入腾讯,2017年加入NEX Studios。

腾讯之所以选择由IEG部门负责发展XR业务,是因为如今人们在广泛讨论元宇宙的背后,其实是对虚实融合的下一代互联网形态有更强的需求和期待。“而游戏天然就追求高沉浸感、强互动性的体验,尤其是随着网络游戏的普及,人们在线上已经可以构建非常有序的互动方式和虚拟生活形态。”马晓轶说道。

易观分析文化消费行业高级分析师王媛媛在接受采访时指出,在消费市场,游戏是XR最重要的落地领域,游戏业务又是腾讯收入的半壁江山,腾讯能够充分利用其游戏业务实力推动XR业务在行业内弯道超车。

XR是VR、AR(增强现实)、MR(混合现实)等技术的统称,该技术利用硬件设备结合多种技术手段,将虚拟的内容和真实场景融合打造出更加真实的虚拟现实感。就像智能手机是移动互联网的入口,如今业界普遍认为XR可能成为元



XR部门成立意味着腾讯正在向元宇宙概念下注。

视觉中国/图

宇宙的人口。字节跳动在去年斥巨资收购了VR公司Pico,据报道Meta(原Facebook)也将在未来四年内发布四款VR头显和两款AR眼镜。

目前,腾讯XR部门并未披露更具体的业务方向。马晓轶透露,其一直在关注XR领域,并认为在VR交互设备方面,许多关键技术已在不断取得突破,显示屏在4K分辨率和亮度上已经得到提升,折叠光路方案在设备重量和体积上得以减轻,手部、眼动、表情追踪的人机交互进化都将带来显著的沉浸感体验升级。

马晓轶判断,技术突破之上,VR大概率在近几年仍将保持专用

设备的形态,大部分厂商将选择像苹果一样,打造软硬一体、垂直的、相对封闭的生态。因此,腾讯最近成立了软硬一体的XR部门,希望抓住未来4-5年内的机会,在软件、内容、系统、工具SDK、硬件等各环节积极尝试,打造行业标杆的VR产品与体验。但他并未透露腾讯XR是否也会打造相对封闭的生态。

在XR内容方面,马晓轶也未作出更多披露,仅表示,腾讯已经在云游戏技术方面取得一些新的突破。“云游戏虽然仍处于探索阶段,但在技术上,有望让游戏突破物理计算瓶颈,实现更大规模的场景,以及更逼真、更精细的交互。”

愈发重视技术溢出效应

腾讯在元宇宙的布局其实很早。在2019年5月,腾讯就与元宇宙沙盒游戏平台Roblox达成战略合作,获得其国内代理权。2020年在腾讯内部刊物《三观》中,腾讯董事会主席兼首席执行官马化腾第一次提出“全真互联网”概念。全真互联意味着虚拟世界和真实世界一样,两者密不可分。线上和线下更全面地一体化,实体和电子方式更深度地融合,从而将人、信息、物、服务、制造越来越紧密地连接到一起。

从更广泛的范围来看,腾讯也早已涉足元宇宙,特别是在AR、VR、游戏、社交、音乐等领域,主要通过投资完善的元宇宙生态,比如投资世界顶级引擎研发企业Epic。“成立XR部门能够进一步整合腾讯的优势,在硬件和软件方面有更多的突破,在打造元宇宙生态方面做得更加深入。”王媛媛对记者说道。

此次腾讯成立XR业务线,目的或并不止于游戏领域。中国人民大学高礼研究院副教授王鹏认为,短期来看,元宇宙和游戏、社交、电商领域会产生更多的结合;长远来看,元宇宙在B端产业,包括交易、医疗、军事等领域的发展潜力更为巨大。中关村物联网数字乡村振

兴培训学院执行院长袁帅也对记者指出,元宇宙本身不是一种技术,而是一场信息革命。随着VR、AR、云计算技术进一步普及,元宇宙势必会在智慧城市、虚拟消费体系、虚拟化服务等领域大放异彩。

从两年前开始,腾讯就已开启转型,宣布积极拥抱产业互联网。游戏业务在过去很长一段时间一直是腾讯的收入支柱,但近年来腾讯正在逐渐弱化“游戏”公司的标签。

在今天的“SPARK 2022”中,腾讯只花了很短的时间介绍游戏业务本身,导致有观众疑问“这是游戏发布会吗?”

据悉,该发布会上大量的时间是在对外分享腾讯游戏技术在数字文保、工业仿真、智慧城市、影视创作等越来越多的领域中的运用实践,包括数字长城、数字敦煌、数字中轴申遗、与宝钢在工厂级孪生方面打造的全息3D裸眼效果的“全真互联数字工厂”等。

腾讯方面称,游戏产业经过多年技术积累,已经形成了一个能够极致调用芯片算力、图像显示、网络带宽、交互技术等科技能力的技术种群,具备应用于不同场景、加速不同行业数字化转型的技术能力。

以数字长城项目为例,用户

通过“云游长城”小程序,就能立即“穿越”到喜峰口数字长城。数字长城的背后与游戏研发其实是相通的,应用了能够实现高精度数字还原的照片扫描和游戏引擎渲染技术,能够提升数字资产制作效率的自动化生成技术以及帮助用户摆脱终端算力限制的云游戏技术等。

“游戏领域是业界普遍认为和元宇宙结合最为紧密,也是商业变现最为高效的领域,相信对于腾讯而言,游戏并不是XR部门唯一布局的场景。”袁帅说道。

王媛媛也指出,XR在消费市场的主要应用领域还是游戏和社交,这两个领域是腾讯的优势领域。“此外,腾讯还有很多成熟的应用已经具备元宇宙特征,XR能够结合到的板块或者应用场景是很丰富的。”

马晓轶也对外称,游戏并不止于玩,甚至不止于文化,它正在逐步超越传统的狭义认知,成为一个可以不断创造新价值与新可能的“超级数字场景”。“相信伴随着技术的不断进步和我们认识的升级,游戏一定会融入到更多经济发展与社会生活之中,释放更大的科技力量 and 更为丰富的价值。”马晓轶说,比较明确的是,游戏技术会应用的场景一定会越来越多,而且会在下一代互联网的探索中扮演重要的角色。