



而后者目前在美国是最受欢迎的教育类游戏。

咨询公司普华永道 (PwC) 预测, 以社交为切入点所构建的社交元宇宙将会形成完整的运营生态, 包括数据、数字物品、增值服务。而社交作为驱动元宇宙的重要因子, 是构建元宇宙生态的第一站, 其中蕴藏的市场潜力不可估量。

泼冷水的看客们则表示, 当下网上游戏也好、在线教育也罢, 都在新冠疫情下生意大好。而这种不需要走出家门的闭门社交、娱乐或教育模式, 是元宇宙产业的一个方向。如果新冠疫情告一段落或者完全结束, 元宇宙概念下的社交、游戏、教育产业是否还会如此大热? 这值得深思。

## 除了社交和游戏, 应用前景还有很多

虽然罗布乐思暂时大获成功, 但如果仅仅认为元宇宙是“虚拟世界中的多人在线游戏”, 那就有些狭隘了。对于广大的科技公司来说, 元宇宙是今后许多产业发展的入口或风口。

根据彭博行业研究 (Bloomberg Intelligence) 的预计, 元宇宙相关业务的市场规模将在 2024 年达到 8000 亿美元, 2030 年将快速扩张到 1.5 万亿美元。而这仅仅估算了包括在线游戏制造商、游戏硬件、现场娱乐和社交媒体等主要市场。

目前, 元宇宙涉及七条明晰的产业链: 基础设施, 去中心化, 人机交互, 空间计算, 开发者生态, 广告和内容分发等发现功能的完善, 游戏、社交、视频、购物等体验的升级。百度副总裁、希壤负责人马杰认为, 游戏、文娱领域将成为元宇宙当前阶段的重要发力领域, 而办公、社交将在随后实现跟进。

2021 年 12 月 10 日, 百度宣布将于 12 月 27 日发布元宇宙产品“希壤”, 届时百度 Create 2021 (百度 AI 开发者大会) 将在希壤 App 举办。据悉, 这是中国首次在元宇宙产品中举办的大会, 届时可同时容纳 10 万人同屏互动。

希壤 App 是首个“国产元宇宙”产品, 打造了一个跨越虚

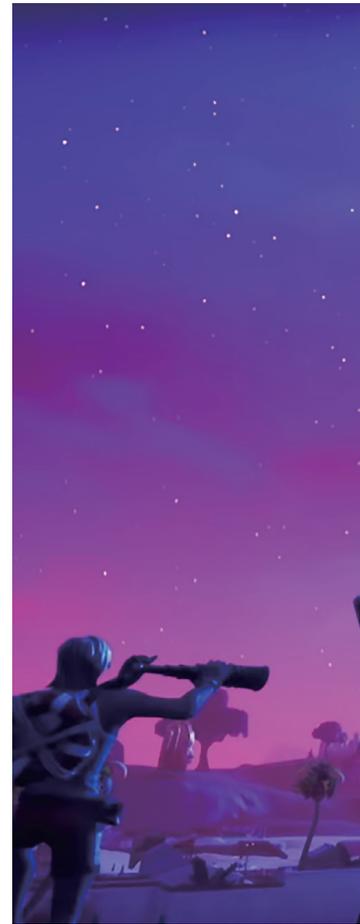
拟与现实、永久续存的多人互动空间。马杰表示: “目前元宇宙尚处于非常初期的产业探索阶段, 其发展是循序渐进的, 将由整个社区花费很长时间来共同构建并成熟。”

事实上, 元宇宙实时高刷的沉浸式体验画面效果、同一空间内的多人交互, 需要海量算力、算法支持, 也需要大量研发投入, 因此技术实力将成为未来元宇宙竞争的关键一环。在探索下一代互联网的过程中, 百度的努力方向是成为元宇宙引擎, 为希壤以及其他元宇宙产品提供 AI (人工智能) 和云计算能力。

据悉, “希壤”将在视觉、听觉、交互三大方面实现技术创新突破。从 12 月 27 日起, 每一个用户都可以创造一个专属的虚拟形象, 在个人电脑、手机、可穿戴设备上登录“希壤”, 听会、逛街、交流、看展。如果戴上耳机, 就能体验到 10 万人会场内身临其境的沉浸式视听效果, 如果打开麦克风, 就能马上连麦, 实现多人语音交流。

从某种意义上而言, 芯片巨头英伟达 (NVIDIA) 推出的 Omniverse 已经初步实现了百度的小目标——“元宇宙引擎”, 但只在工程设计领域。这款面向企业的实时仿真和协作平台, 被称为“工程师的元宇宙”。

在今年 11 月 9 日英伟达召开的 GTC (GPU Technology Conference, 图形处理器科技大会) 2021 大会上, 英伟达发布了用于 3D 工作流程的虚拟世界模拟和协作平台 NVIDIA



目前, 元宇宙涉及七条明晰的产业链: **基础设施, 去中心化, 人机交互, 空间计算, 开发者生态, 广告和内容分发等发现功能的完善, 游戏、社交、视频、购物等体验的升级。**