

当下，我们或许已经站在从移动互联网时代向元宇宙时代转变的风口上。

作为一个具有真实性的虚拟世界，元宇宙的一个特点就是沉浸式的体验。自元宇宙概念爆火，作为其底层技术支撑之一的VR，找到了爆发式成长的契机。如果说透过一副眼镜就可以看到未来，那么就目前而言，这副眼镜正是VR。

毫无疑问，以VR

为代表的人机交互技术正是实现元宇宙仿真交互、实现虚拟现实相连接的核心。

市场的大门正在打开。根据iiMedia Research 的预测，2020 年全球消费性虚拟现实市场规模为26亿美元，2023年有望突破50亿美元；且在AR/VR消费级应用市场中，娱乐类市场规模最高，预计2030 年中国VR/AR娱乐类消费级应用市场规模将达146.97亿元；游戏类紧随其后，市场规模将达114.31亿元。

面对风口，各大厂商也在加速布局，海外方面Meta、英伟达、Roblox等走在元宇宙浪潮前端。国内腾讯、字节、昆仑万维、网易等一众互联网厂商开始集中发力。

其中，昆仑万维打造元宇宙的步伐尤为值得研究。相比于其他厂商对元宇宙新辟疆土的做法，昆仑万维的元宇宙主要基于深度挖掘自身优势，对自身平台生态进行迭代改造，然后通过发力VR，使其逐渐向元宇宙生态演化，逐渐营造沉浸式、生态式体验。

整体来看，昆仑万维的元宇宙布局，在游戏端和娱乐端有着先发优势，搭配在VR端发力，可以迅速打通元宇宙生态入口。

元宇宙展望：奇点已至

扎克伯格说过：“元宇宙的定义是关于时间的，在这样一个时间点，沉浸式数字世界基本成为我们生活和倾注时间的主要方式。”

元宇宙是一个具有真实性的虚拟世界，虚拟与现实深度交融是元宇宙的主要特征，而沉浸式的体验正是实现元宇宙“同步与拟真”的必要条件。

随着人工智能、虚拟现实、计算光场等新兴技术的不断成熟，超高清将与VR越来越深度融合在一起，继而创造虚拟世界，彻底改变视听产业，深刻改变我们的生产生活方式。

以AR/VR 为代表的人机交互技术是实现元宇宙仿真交互、实现虚拟现实相连接的核心，也成为诸多互联网大厂开始竞相布局的第一站。

从国内市场来看，腾讯依托其在游戏领域的优势，成为国内元宇宙领域先行者；字节开发上线了Pixsoul，并布局硬件赛道；昆仑万维旗下StarMaker VR平台成功加入Oculus开发者扶持计划；网易则重点关注AI与VR，并同时布局AR/VR领域。

自Meta发售VR一体机Oculus Quest 2后，消费级VR设备进入稳定而快速发展的阶段。VR设备逐渐普及之后，各个平台涌现出了一大批VR游戏，迅速填补了内容端的空白。目前主流的VR内容平台主要有Steam、Oculus、Pico、Viveport，截止2022年7月，Oculus Quest平台有375个应用。

伴随着字节跳动等大厂的持续投入，国内VR内容生态有望加速发展。昆仑万维VR层面的布局在加速推动，公司旗下StarMaker VR平台近日成功加入Oculus开发者扶持计划，获得Oculus开发者资质认证及资金支持，这标志着StarMaker VR平台获得了全球VR头显龙头Oculus的官方认可。后续StarMaker VR会覆盖更多VR主流平台。

StarMaker本身就有很好的用户规模，目前，StarMaker累计注册用户约2.4亿在26个国家的音乐/音频类下载榜排名第一，累计在百余个国家位列音乐品类应用畅销榜前五。StarMaker VR开发团队于今年初启动研发，打造了全球第一家VR端K歌平台，将为全球用户提供极富趣味性、独一无二的虚拟K歌体验。旗下K歌类产品Sing Star是目前业内第一个可实现AIGC丰富内容供给的产品。

在昆仑万维的平台化前瞻布局之下，StarMaker基于技术研发优势，与集团旗下业务线产生协同，持续进行娱乐、游戏等领域研发。StarMaker VR包括Sing Star、Taiko Star、Blade Star及Shooting Star四个模块。融合了包括Sing Star音乐体验、Taiko Star和Blade Star音乐节奏类游戏，以及Shooting Star音乐射击类游戏多种内容。

目前，StarMaker VR版已在Meta旗下的Oculus App Lab、SideQuest及Steam VR平台上线，后续将上线更多平台，为音乐爱好者们带去前沿的娱乐与社交体验。

当前，一个共识是传统互联网已经出现发展瓶颈，未来互联网的发展必须进行突破式的创新才能取得第二增长曲线。毫无疑问，元宇宙成为目前把科技带向一个不同的方向的最大热门。作为元宇宙入口，VR在软件、硬件和内容等领域已经取得显著突破，而数据成为VR厂商竞争的关键。未来无论是三维空间重建还是深度AI应用，更大体量和更细颗粒度的数据都是VR在商用领域持续发展的根基。

未来VR在应用领域将提供更多信息，同时带来操作方式的升级。AR/VR游戏有望在5G时代结合云计算的普及或将成为下一代互动娱乐产业的革命性变革。

关键点突破：生态营造

在VR成为热门之下，尤其值得一提的是游戏。

因为游戏身份、多元化、沉浸感、经济系统等要素与元宇宙相同，游戏的产品形态也和元宇宙高度相似，天然具备虚拟场景和玩家的虚拟身份，更容易打造“元宇宙生态”。

游戏产业分析机构Sensor Tower发布的《元宇宙概念下的移动游戏市场洞察》中分析了2022年上半年元宇宙游戏的发展趋势。内容显示，2022上半年游戏以94%的收入占比成为元宇宙板块绝对的核心。

去年11月，Opera通过Opera GX游戏浏览器、游戏引擎GameMaker Studio (GMS) 以及完成两者闭环的游戏社区平台GX.Games (原GXC)，进行了元宇宙的打造。由于具有巨大的流量入口，以及游戏用户，且游戏社区天然具有元宇宙的基因，Opera打造游戏社区有着得天独厚的优势。

数据显示，昆仑万维元宇宙业务月活跃用户超过1900万，单季总收入超过1400万美元；Opera GX游戏浏览器DAU已突破900万；GX.Games游戏社区上线游戏数量突破2000款，移动端也已接近200款。

在元宇宙生态营造方面，Opera已经进行了成功试点。昆仑万维表示，Opera的游戏浏览器与游戏引擎能进一步加深结合，形成一站式的玩家和创作者社区，打造在Opera平台上创作、发行、消费游戏的闭环，加速向元宇宙推进。

同样的生态模式正在StarMaker进行着。基于StarMaker全球累计2.8亿注册用户、海量版权曲库，StarMaker VR发展势头迅猛。

年初至今，StarMaker VR开发团队势如破竹，除K歌类型产品Sing Star外，还上线了Taiko Star、Blade Star、Shooting Star等音乐节奏类游戏，基于手势追踪、空间音频、虚拟人、AIGC等多种技术，场景搭建逼真，沉浸感强，无眩晕感；交互门槛低，用户易上手，且可定制皮肤，趣味性强。仅从整体体验流畅度角度看，StarMaker VR已经达到行业TOP级表现。

生产力基础：AIGC先行

AI作为连接虚拟世界与真实世界的纽带，是构建元宇宙的关键基础技术之一。没有AI构建的底层框架，就不可能创造出足够迷人的元宇宙上层建筑。

相关数据显示，AIGC技术应用市场规模大幅增长，各行业对于数字内容的需求亦呈井喷态势，丰富多元、动态可交互的内容变革呼之欲出。据《中国AI数字商业展望2021-2025》报告预测，到2025年，中国AI数字商业核心支柱产业链规模将达到1853亿元，其中AI数字商业内容产业规模将达到495亿元。

AI技术提供元宇宙扩张驱动力。近年来基于深度学习算法的AIGC技术快速迭代，彻底打破了原先模板化、公式化、小范围的局限，实现了快速、灵活地生成不同模态的数据内容。

传统内容生产手段受限于人力有限的制造能力，逐渐无法满足消费者对于数字内容的消费需求，供给侧产能瓶颈日益凸显。因此AIGC在各行业中得到越来越广泛的应用，市场潜力逐渐显现。

昆仑万维AIGC业务已经证实了AI创作音乐的巨大潜力。基于搭建成熟的AI创作模型，StarX MusicX Lab 音乐实验室已在在 Spotify、SoundCloud、QQ 音乐和网易云音乐等海内外 180 多个音乐平台上线十多首由AI创作的歌曲，同时MusicX Lab也与多家头部公司达成合作，客户遍及音乐、汽车、游戏、教育、时尚、娱乐等多个行业。

AIGC的成熟有利于降低成本，部分解决内容行业创意和生产的问题，带来数字人、虚拟场景、数字内容及图文视听相关产品的改变和丰富。Gartner预计，到2025年，生成式人工智能将占有所有生成数据的10%。根据Generative AI：ACreative New World的分析，AIGC有潜力产生数万亿美元的经济价值。

值得一提的是，StarMaker旗下K歌类产品Sing Star是目前业内第一个可实现AIGC丰富内容供给的产品。

目前，在StarMaker已经可以实现用StarMaker VR开启音乐连通世界的全新方式。一名K歌爱好者在StarMaker VR平台可以畅快体验多种玩法，在海量曲库里选歌，在360°立体沉浸式虚拟环境里演唱，仿佛置身于真实的KTV现场；或者切换不同的VR场景，从KTV瞬间切换到维也纳金色大厅；去MusicX Lab音乐实验室用AI创作歌曲，再到StarMaker VR演唱自己的歌曲，甚至可以定制MV。面向未来，在以数字技术为支撑之下，元宇宙能够构建出更加沉浸式体验的场景，让人们随时随地地获取信息，也能给人们提供生活中的诸多应用。元宇宙给人们带来更加便捷、真实和愉悦的生活方式。

随着昆仑万维元宇宙布局一步步落地和生态打造愈发成熟，且在目前的行业当中处于领跑态势，公司多年来低估值的现象有望得到改变，整体市值增长值得期待。

本文源自翠鸟资本