

谁就能掌控未来?

全球科技巨头拼了

什么是“元宇宙”?

“元宇宙”是一个比较宽泛的概念,涵盖了绝大部分此前大家比较熟悉的领域,比如像游戏、VR、AR 的技术或者是硬件,以及 AI 等等,都属于整个大的“元宇宙”框架下的一部分。

清华大学新闻与传播学院教授沈阳认为,“元宇宙”是整合多种新技术而产生的新型虚实相融的互联网应用和社会形态,它基于扩展现实技术提供沉浸式体验,以及数字孪生技术生成现实世界的镜像,通过区块链技术搭建经济体系,将虚拟世界与现实世界在经济系统、社交系统、身份系统上密切融合,并且允许每个用户进行内容生产和编辑。

在 Facebook Connect2021 大会上,公司联合创始人、首席执行官扎克伯格对“元宇宙”进行了设想与规划——在“元宇宙”里,每个人都能够以喜欢的虚拟形象出现,并与其他虚拟人社交,还可以搭建自己的虚拟家园,并邀请朋友来做客。总之,在现实世界的所有东西,都能照搬到元宇宙里,而且拥有更多的自由度和随意性。

目前,比较被人们认可的一个观点是号称“元宇宙第一股”的 Roblox 在其招股说明书中提出的“八要素”说。根据这种观点,元宇宙是一个具备一系列要素的虚拟世界,这些要素包括:身份、朋友、沉浸感、低延迟、多样性、随地性、经济和文明。

投资有道

哪些细分领域率先受益?

站在当下,投资者更关心的,既然“元宇宙”已是未来大势所趋,那么,哪些细分领域将率先受益?

针对“元宇宙”概念带来的投资机会,中信证券建议从技术层面和商业模式层面两条主线把握投资机会:一是技术端:现阶段技术水平距离“元宇宙”仍有差距,因此将带动一系列技术层面的投资机会,包括基础设施标的、交互设备标的、人工智能标的等;云计算标的以及 5G 通信运营商标的等。二是商业模式端:“元宇宙”将对游戏、社交、内容、消费等一系列行业带来商业模式的升级,从商业模式角度,建议关注商业模式卡位“元宇宙”发展路径的标的,如深耕游戏社交平台;深耕次世代游戏内容的公司等。

国信证券的胡剑团队认为,沉浸式体验是“元宇宙”的基本特征之一,VR/AR 设备是支持沉浸式体验的必要硬件,因此“元宇宙”的发展需要 VR/AR 硬件的支持。正如从 PC 为主要上网终端过渡到手机,现在也将由手机过渡到 VR/AR 设备。“元宇宙”的发展离不开 VR/AR 硬件的支持,未来 VR/AR 的应用领域不会局限在某一领域,而是广泛用于游戏、社交、办公、媒体等多种场景。

IDC 数据显示,2021 年第一季度全球 VR 头显出货量同比增长 52.4%,展望未来,IDC 预测 2021 年 VR 头显全球出货量将同比增长 28.9%,但这是受制于疫情带来的供应问题而测算,长期来看 VR 头显市场增长依然十分强劲,IDC 的

报告预计全球出货量将于 2025 年增长至 2860 万台,五年复合年增长率(CAGR)为 41.4%。

不过,国海证券也认为,目前“元宇宙”仍停留在初期阶段,仍有很多“元宇宙”要素尚未实现,真正实现“元宇宙”需要技术的推动与支撑;中长期来看,“元宇宙”有望带来虚拟世界的创新,推动游戏内容、社区、教育、商品交易、人工智能、VR/AR、区块链等产业链各环节共荣,进而带来新增量。

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认为,在技术升级与需求升级的合力作用下,“元宇宙”的场景实现只是一个时间问题,也代表着未来的大方向,建议我国从技术、标准、应用、法律等层面支持“元宇宙”产业发展。

相关报道

概念股疯狂 勿盲目跟风炒作

近期二级市场的“元宇宙”概念股获资金青睐股价不断走高。上周五,“元宇宙”概念板块表现强势,板块指数涨超 4%。创业板佳创视讯强封 3 板,蓝色光标收涨 13.46%,易尚展示、凯撒文化涨停,汤姆猫、会畅通讯、完美世界等涨超 4%。

相关数据显示,当前 A 股市场涉及元宇宙概念的股票有 31 只,总市值大约为 2499 亿元,但归母净利润仅约 173.4 亿元。在这 31 只股票当中,有市盈率低于 20 倍的,如世纪华通、海信视像等;亦有市盈率超过 100 倍的,如万兴科技等;更有业绩亏损的,如捷成股份等,良莠不齐。

不仅如此,目前“元宇宙”落地的项目寥寥无几,在 A 股几个“元宇宙”概念公司中,最常见的无非也是基于 VR/AR 等技术搞出来的

几个所谓游戏项目。所以归根到底,目前市场炒概念多,资金一哄而上,无视公司的风险提示。最后的结局往往是走得快的喜笑颜开,高位接的黯然神伤。

面对“元宇宙”的炒作,监管也是火速出手。11 月 5 日,深交所向盛天网络发布关注函,要求就“业务与‘元宇宙’的关联性和项目准备具体情况”进行说明。这是继汤姆猫、中青宝后,第三家被监管关注的“元宇宙”游戏概念股。

11 月 4 日,中青宝收到深交所的关注函,在最新的关注函中,深交所指出,中青宝此前回函称“《酿酒大师》计划研发投入 500 万-1500 万元”。深交所要求公司结合当前同行业其他类似全拟真社交经营产品的情况,说明《酿酒大师》计划研发投入的测算依据、是否充足、是否具有合理性,是否与构建

“元宇宙”方面相关游戏的目标相匹配。

从 9 月 7 日中青宝被市场开始炒作,直到 11 月 5 日收盘,中青宝涨幅达 300%。有趣的是《酿酒大师》这款游戏只投入了 500 万元到 1500 万元,截至上一交易日收盘,却给中青宝市值带来了超过 60 亿元的增长。

“值得注意的是,当前‘元宇宙’已经成为社会高度关注的创新方向,但是也出现了一些公司打着‘元宇宙’的概念疯狂炒作,出现了一定的风险,建议大家切勿盲目跟风参与炒作。”中国移动通信联合会元宇宙产业委员会执行主任于佳宁说,“事实上,当前‘元宇宙’相关的数字技术尚未成熟,应用尝试也可能会失败,相关的公司或项目都还处于早期阶段。因此,相关公司股权都存在风险。”

全球资本市场掀起热潮

今年起,“元宇宙”的概念快速站上了资本风口。3 月,打着“元宇宙第一股”名号的 UGC(用户原创内容)沙盒游戏平台 Roblox(RBLX.US)在纽约证券交易所挂牌上市,首市值突破 400 亿美元——一年内市值飙升了 10 倍。

4 月 13 日,打造出全球热门爆款游戏《堡垒之夜》的美国游戏开发商 Epic Games,对外宣布完成新一轮融资,融资金额达 10 亿美元,创下“元宇宙”赛道最高融资纪录,公司估值也随之达到了 287 亿美元,较 2020 年完成的上一轮融资时估值增长 66%。据 Epic Games 表示,本轮融资将用于支持未来的增长机会,并帮助公司打造元宇宙。

今年 7 月,Facebook 就曾表示,公司将在未来 5 年内转型成为一家“元宇宙”公司。10 月 29 日,Facebook 在“元宇宙”的道路上再次大跨步,扎克伯格在 Facebook Connect 开发者大会中正式宣布,公司名称将更名为“Meta”,未来将把更多目光聚焦于“元宇宙”。

与此同时,国内的资本也对“元宇宙”这块蛋糕动了心,都想做“吃螃蟹”的第一人。

近年来,腾讯不断完善其全领域的布局,自然也不会放过“元宇宙”这一新兴的市场。比如前面提到的 Roblox 和 Epic Games,腾讯早在 2012 年便斥资 3.3 亿美元拿下了 Epic Games40% 的股份。2020 年 2 月,腾讯又参与了 Roblox 1.5 亿美元的 G 轮融资,并独家代理了 Roblox 旗下产品在中国区的发行。

3 月,移动沙盒平台开发商 MetaApp 宣布完成 1 亿美元 C 轮融资,成为目前国内“元宇宙”赛道最大规模的单笔融资。

靠抖音、今日头条等产品飞速壮大的后起之秀字节跳动,也对“元宇宙”有自己的规划。今年 4 月,字节跳动投资“元宇宙”游戏开发商代码乾坤,投资金额近 1 亿元。代码乾坤此后还上线了元宇宙游戏《重启世界》。8 月 29 日,字节跳动又传出斥巨资收购 VR 公司 Pico 的消息。据媒体报道,字节跳动此次收购 Pico 的金额或超 90 亿元。据 Pico 发布的全员信显示,Pico 将并入字节跳动 VR 相关业务,整合字节的内容资源和技术能力,将在产品研发和开发者生态上加大投入。

我们可以看到,众多互联网大厂近期都在布局“元宇宙”相关领域。至于原因,根本上还是“元宇宙”如果真的实现,对现在的互联网生态是颠覆性的,其有成为互联网的下一个新时代的潜力。