



شرکت های برتر چین در سرزمین متاورس

موسسه تحقیقاتی هورون روز سه شنبه فهرستی از شرکت های متاورس را منتشر کرد که معتقد است بیشترین امید به پیشرفت در سال ۲۰۲۲ را نوید می دهند. این فهرست از ۲۰۰ شرکت برتر چینی با بیشترین پتانسیل توسعه در زمینه متاورس تشکیل شده است. ۲۰ شرکت برتر شامل شرکت های قدرتمندی مانند موبایل چین، تلکام، تنسنت، علی بابا، بایدونت ایز، هواوی، شیائومی و بایت دنس است. در میان ۲۰۰ شرکت برتر، دسته فناوری میزبان بیشترین تعداد شرکت های فهرست شده با ۳۸ درصد سهم است. پلتفرم های کاربردی با ۲۳ درصد رتبه دوم قرار گرفتند در حالی که فناوری پلتفرم ۲۰ درصد را به خود اختصاص داده است. پایانه هوشمند ۱۰ درصد و فناوری شبکه ۸ درصد سهم را به خود اختصاص داده اند. شرکت های مستقر در پکن، شانگهای و شنژن نیمی از کل شرکت ها را تشکیل می دهند و ۱۶ درصد از شرکت های فهرست شده، شرکت های هلدینگ دولتی و ۸۴ درصد خصوصی هستند. تعداد کمی از ۱۰۰ شرکت برتر با بیشترین تمرکز بر صنعت واقعیت مجازی هستند. شرکت هایی مانند گورتک ۷۰ درصد از هدست های واقعیت مجازی را در اختیار دارند، در حالی که شرکت های نرم افزاری مختلفی مانند Sunny Optical، Thunder، Rockchip Electronics و Technology نیز روی واقعیت مجازی متمرکز هستند. پلتفرم ها شروع به ادغام این فناوری ها در تجارت خود کرده اند. علاوه بر این، گروه مسافرتی تریپ و گروه املاک و مستغلات کی هلدینگ و شانگهای اورینتال فناوری واقعیت افزوده یا واقعیت مجازی را در زمینه های تجاری مربوطه خود معرفی کرده اند تا به کاربران کمک کنند فضای مجازی را به گونه ای بهتر و متفاوت از قبل تجربه کنند. روبرت هوگورف، رئیس و محقق ارشد گروه هورون که گزارش مذکور را منتشر کرده می گوید: «امسال اولین سال متاورس است. از سال گذشته جریان اصلی فناوری شروع به تمرکز روی متاورس کرده است، تا حدی که در اکتبر گذشته زمانی که فیسبوک نام خود را به متا تغییر داد آغاز شد. فهرست منتشر شده از طرف ما برای کمک به شناسایی شرکت هایی است که در چین بیشترین پتانسیل را در متاورس دارند و می توانند جای پای خود را محکم کنند.» وی افزود: «در حال حاضر، تعریفی که ما با آن موافق هستیم، این است: دنیای مجازی به وسیله علم و فناوری به هم پیوند خورده و ایجاد شده و نقشه برداری شده و با دنیای واقعی تعامل دارد. این جهان یک فضای زندگی دیجیتال با یک سیستم اجتماعی جدید است. البته فرارسیدن عصر متاورس مدتی طول می کشد و از نسل سوم وب هم جدایی ناپذیر است.»



بایت دنس نیز

به عنوان یک بازیگر

بزرگ تنسنت

و علی بابا را در

موضوعاتی مانند

رسانه های اجتماعی،

همکاری سازمانی

و بازی به چالش

می کشد



نگاهی به تکامل متاورس در چین

متاورس، چطور در چین رشد خواهد کرد؟

چین به لطف پایگاه کاربران گسترده و رو به رشد مرفه خود، بازاری بالقوه و پرسود برای متاورس است. فناوری پیشرفته چینی و استارت آپ های برجسته دارای فناوری های رو به جلو، پایگاه های بزرگ و مشارکت جهانی قابل توجهی برای ایجاد پلتفرم ها و تجربیات متاورس ایجاد کرده اند. برای مثال تنسنت، مالک ۴۰ درصد از اپیک گیمز که توسعه دهنده فورتنایت است یکی از شرکت های پیشرو در توسعه متاورس است. بازی ها، رسانه های اجتماعی و تجارت الکترونیک احتمالاً بخشی از برنامه های متاورسی هستند که بیشترین مشارکت را از سوی شرکت ها و مصرف کنندگان چینی به دست خواهند آورد. پس از آن، رویدادهای زنده و همکاری سازمانی نیز با توسعه متاورس و بلوغ فناوری های زیربنایی مورد توجه قرار خواهند گرفت.



مهدی آریایی نژاد

پژوهشگر حوزه فناوری اطلاعات



موفقیت هر بخشی

از متاورس در چین

به عوامل متعددی

بستگی دارد، از جمله

این که چگونه یک

شرکت با سنت های

محلی همسو می شود

تا مشتریان را به خود

جلب کند یا این که

چطور از قوانین نظارتی

پیروی می کند

شرکت ها احتمالاً به مالکیت معنوی موجود و روند فعلی متوسل می شوند و به فیلم ها و بازی ها که قبلاً توسط دولت تایید شده است استناد خواهند کرد. دستور ممنوعیت چین در مورد ارزاهای دیجیتال نشان دهنده مخالفت این کشور با ارزهای غیرمتمرکز است. این امر مشتریان را وادار می کند تا در ارزیابی برای تجارت NFT سرمایه گذاری کنند که به دولت اجازه می دهد همچنان بر معاملات نظارت کند. در نهایت، چین از سلامت روان خرد سالان و سنت های خود محافظت می کند. این به قوانینی منجر شده که بر صنعت بازی های چینی تأثیر گذاشته است. با ظهور تجربیات جدید در پلتفرم های متاورس، نهادهای تنظیم مقررات اقداماتی را برای جلوگیری از خطراتی که جوانان و جامعه را تهدید می کند انجام خواهند داد.

علی رغم چالش های نظارتی، سرمایه گذاری ها افزایش خواهد یافت

در حالی که تنظیم کننده های چینی اهمیت متاورس را تشخیص می دهند، در مورد پیامدهای منفی موضوع و تسلط غول های فناوری داخلی محتاط هستند. در ماه می ۲۰۲۲، انجمن صنعت رایانه چین با حمایت دولت، کمیته ای به نام کمیته حرفه ای صنعت متاورس را تأسیس کرد. این کمیته استانداردهای صنعت را پیشنهاد می دهد و به مقامات کمک می کند تا برای صنعت نقشه راه ایجاد کرده و بودجه هایی را برای حمایت از استارت آپ ها ایجاد کند. همچنین با استفاده از این قوانین موارد استفاده در تولید، تجارت، گردشگری، مراقبت های بهداشتی و آموزش را مورد بررسی قرار می دهند. این کار حرکتی مثبت است، به ویژه با توجه به این که متاورس در مراحل ابتدایی خود قرار دارد و همه شرکت های فناوری باید استانداردها را رعایت کنند. در کنار این مقررات گذاری ها مدیران شرکت های داخلی نیز علائم تجاری مرتبط با متاورس براساس پلتفرم های موجود را تشکیل خواهند داد و تجاری سازی برخی از آنها را آغاز خواهند کرد.

شرکت های چینی در درجه اول براساس سابقه رقابت خواهند کرد. به عنوان مثال، انتظار می رود که تنسنت با متاورس مخصوص بازی یعنی نت ایز رقابت کند و در عین حال تجارت الکترونیک علی بابا را نیز به چالش بکشد. در این میان بایت دنس نیز به عنوان یک بازیگر بزرگ تنسنت و علی بابا را در موضوعاتی مانند رسانه های اجتماعی، همکاری سازمانی و بازی به چالش می کشد. در نهایت، موفقیت هر بخشی از متاورس در چین به عوامل متعددی بستگی دارد، از جمله این که چگونه یک شرکت با سنت های محلی همسو می شود تا مشتریان را به خود جلب کند یا این که چطور از قوانین نظارتی پیروی می کند. این شرکت ها باید بدانند که چگونه ارزش متاورس را در مقایسه با تجربیات اجتماعی یا بازی های موجود در بازار همسو کنند یا این که چطور به مسائل مربوط به حریم خصوصی داده ها و مسائل مربوط به ایمنی می پردازند.

دستور العمل های سختگیرانه دولتی

می تواند دست و پای شرکت ها را ببندد

دستور العمل های سختگیرانه در مورد محتوای تولید شده توسط کاربر، پیشرفت برخی از پلتفرم ها را در گذشته محدود کرده است، مانند روبلکس که به کاربران امکان ایجاد تجربیات منحصر به فرد را می دهد.