

根据报道，腾讯音乐宣布将正式推出虚拟音乐嘉年华TMELAND，将在去年的年底开启。据介绍，在TMELAND里用户可以创建个人虚拟形象、虚拟直播、虚拟演唱会等基于数字场景的NFT，从官方发布会和产品形态来看，此举可视为腾讯音乐进入元宇宙的第一步。



元宇宙是人类未来娱乐、社交甚至工作的数字化空间，是未来生活方式的主要载体，是一个人人都会参与的数字新世界。而基于元宇宙诞生的NFT将成为构筑元宇宙的基础，未来的元宇宙必然是由多种元素组合构成，NFT能够在元宇宙内跨产品亦或是跨越虚拟和现实的隔阂，在实现了虚拟物品的资产化的同时，也将有望在下一代互联网时代发挥核心作用。

从布局思路来看，腾讯与另外两家布局「元宇宙」的消费互联网巨头——Meta和字节跳动有一定的相似之处，其新成立的XR部门也是从硬件设备切入，进而发展内容生态。根据新浪科技，其所获得的内部资料显示，XR业务业务重在布局全链路的XR生态，包括硬件端的XR设备、软件端的感知交互技术，以及内容与行业端的内容与开发者生态。具体操作上，腾讯此次的内部活水覆盖内容生态、运营和技术研发三大方向，开放岗位超过40个。



在内容生态上，腾讯将成立一家 XR 游戏工作室，并在内部活水招聘工作室负责人；运营上，内部活水提供商店产品、生态运营、业务合作和产业投资合作等职能领域的岗位申请；技术研发开放最多的岗位，资料显示，腾讯将软硬一体结合推动 XR 业务的落地，除了软件、算法等，还开放了硬件、光学、结构和质量工程师岗位。

在今年年初，据 36 氪报道，腾讯计划斥资 26 亿元收购游戏手机公司黑鲨科技，黑鲨未来的业务重点将从游戏手机整体转向 VR 设备。此外在 2021 年下旬，腾讯还曾入股老牌 VR 游戏开发商威魔纪元，布局 VR 游戏工作室。在更早之前的第一波 VR/AR 浪潮，腾讯也有诸多布局。包括投资「元宇宙第一股」Roblox，并成为后者的代理；以及投资欧美游戏巨头 Epic Games，后者的虚幻系列游戏引擎是 VR/AR 领域重要的基础设施之一。

虽然不能排除腾讯或者字节跳动这样的大厂，在热潮褪去后再次放弃这块业务的可能性。但要注意的是，与 16、17 年相比，近期的行业环境发生了显著的变化。其中最重要的转变是硬件出货量。在第一波 VR/AR 浪潮的 2016 年至 2018 年，高端 VR 硬件产品的全球出货量在 100 万台上下，其中大部分还是依附于 PS 生态的 PSVR，硬件保有量的不足，导致即使是 Meta 这样的大厂也无力发展 VR/AR 生态。



欧易NFT市场是欧易平台推出的专注于NFT领域的一站式去中心化交易平台，支持ETH和OEC上的NFT资产交易，具有使用门槛低、易用性佳，适合新手交易，一站式交易平台、去中心化存储、且链上合约保障了交易的安全性等诸多优势。