

三年后 AI 手机份额超过 50% ? OPPO 称投入没有上限

■ 王婷

2024年，AI成了手机厂商的关键词。龙年伊始，OPPO 创始人兼 CEO 陈明永提出“开启 AI 手机新时代”“2024 年将是 AI 手机的元年”。魅族则宣布“All in AI”，将停止传统智能手机新项目的开发。

OPPO 和 IDC 共同发布的《AI 手机白皮书》显示，IDC 预计 2024 年全球新一代 AI 手机的出货量将达到 1.7 亿部，约占智能手机整体出货量的 15%，随着新的芯片和用户使用场景的快速迭代，新一代 AI 手机所占份额将在 2024 年后迅速攀升，2027 年达到 1.5 亿台，市场份额超过 50%。

在 OPPO 的 AI 战略发布会上，AI 中心产品总监张峻谈到，OPPO 要通过 AI 可以把手机体验重做一遍，但不是要全部推倒重来。而 OPPO 首席产品官刘作虎更是表示，OPPO 在 AI 投入上，可以说是没有上限。

AI 手机四个新特征

发布会上，刘作虎表示，AI 手机时代下，手机行业和用户体验都将迎来革命性的变化。

张峻回顾了手机发展史，她认为

在功能机时代，硬件和系统是绑定的，系统软件里包含所有关键功能，但服务很有限，仅限于短信、通话等，智能机时代有两个很大演变，即交互方式和 App，AI 手机则有新的四个特征：算力高效利用能力、真实世界感知能力、自学习能力、创作能力。

“哪怕是底层软件，可能都要考虑 AI 的端侧化部署，重新考虑内存、算力、功耗到底应该怎么分配。这并不是说原来的东西都没有用了，而是要拥抱变化。”张峻说。

她分析，AI 手机是具有基于用户需求和个性化特点进行自主学习的，与用户的交互模式会发生深层次变化，不再用户点击选择所要的应用，而是手机感知到用户需求、提供服务。

在接受时代财经等媒体群访时，刘作虎着重谈到了 AI 手机对用户体验的改变，他说，如今要在手机相册里找一张照片很麻烦，要翻很久，以后一句话就能实现，而且很快能实现。

他还提到，如今订机票要用携程、订餐要用美团，每个 APP 都是独立孤岛，未来 AI 手机会像超级助理，联结这些 APP，提供一站式服务。

“我希望 OPPO 能够做到这件事。我从北京出差到深圳，20 度温差，如果

手机能够告诉我今天应该穿什么衣服，会不会下雨，(工作地点的)舞台背景是什么颜色，我应该穿什么衣服是最好的，应该怎么去化妆。”这是 IDC 中国区总裁霍娟洁在发布会现场分享的对 AI 手机的期待。

AI 会颠覆手机形态吗？刘作虎认为，目前，人类获取视觉信息最好的载体是屏幕，至少未来 10 年之内，手机还是会是人最离不开的设备，形态不会发生根本性改变，可能会有其他形态存在，比如 AI Pin，但最主要设备一定还是手机。

“VR 我们也一直在做，但是没有产品上市，它还是处在探索阶段。”他透露。

服务生态将重构

OPPO 方面认为，在 AI 时代中，手机行业在硬件平台、操作系统与服务生态方面将进行技术革新与生态重构。

在硬件平台领域，未来 AI 手机的硬件架构设计将新增智慧仿生感知能力的支持，并着力于构建高效能的 AI 算力底座，强化模型库的管理优化。交互体验上，智能手机中的单模态交互将彻底被 AI 手机时代的多模态交互所取代。

联发科技董事、总经理陈冠州表示，端侧 AI 是 AI 手机最为突出的能力优势，

而芯片是端侧 AI 能力中的关键一环。

张峻则谈到了生态，她认为，在 AI 时代，手机背后的服务生态一定会发生变化，因为 AI 手机将基于当前场景为用户所需要的一系列服务，一站式满足所有需求，而不是让用户在诸多 APP 中选择，因此服务必须原生化、内嵌在系统背后，这些服务还是由第三方提供。

“我们肯定是要双赢，而不是要谁把谁掐死，这个不可能。”刘作虎称，OPPO 希望跟所有的服务提供商、技术提供商一起去共建生态。

在活动现场，OPPO 首次公布 1+N 智能体生态战略，“1”代表 OPPO AI 超级智能体，“N”代表基于 OPPO AI Pro 智能体开发平台所赋能的全新智能体生态。

“AI 手机作为移动智能体，将用颠覆我们想象的创新应用，重新定义手机智能体验，也将开启整个行业的全新创新周期。”陈冠州说。

AI 投入没有上限

作为手机厂商，OPPO 在 AI 时代做了什么、未来要做什么？

据介绍，在 2020 年，OPPO 推出了首个 AI 大模型，2023 年推出自主训练的安第斯大模型 (AndesGPT)，2024

年伊始成立了 AI 中心。

“在投入上，我们可以说是没有上限。”刘作虎说，公司以前有研究院、数字工程系统、软件工程系统等，每个系统里面都有做一些 AI 的能力建设，AI 中心则把公司所有的 AI 建设集中到一个实体组织。

OPPO 还在东莞自建了数据中心，其拥有能够支持千亿级 AI 模型训练的高算力，据相关负责人介绍，其中一栋楼有接近 800P 算力，数据中心整体算力则是 E 级的 (P、E 均为算力单位)。

目前，OPPO 有三个比较重要的能力投入方向，一是精准感知真实世界，二是拥有足够强的算力，三是算法的先进性。

刘作虎认为，当前，手机算力最大的瓶颈是 CPU 跟内存之间的带宽，传输速度是大家都在探索的，解决此问题需要理解芯片。OPPO 有相应团队在这方面持续探索，会涉及整个硬件平台架构的变化，这会是相对长期的探索。

OPPO 想为用户带来怎样的 AI 手机体验？张峻认为，OPPO 将基于用户的关键词去做新的功能，并向着高效、创作和专属等三个关键产品赛道推进。

(文章来源：时代财经)

中国游戏厂商 AI 竞赛开启 超六成主流厂商已布局

■ 张照

“若有朝一日使用视频生成能力重塑电子游戏后，所创造的新媒介将以前所未有的真实性重塑虚拟世界，而这一媒介将有可能成为未来电子游戏乃至泛娱乐的全新范式。”AutoGame 创始人张昊阳感叹道。

OpenAI 推出的文生视频模型 Sora 后，可谓一石激起千层浪，掀起行业“巨震”。

游戏行业也成为震中之一。除了长达 60 秒的从文本到视频生成能力外，OpenAI 在报告中还提到，Sora 可以模拟人工开发过程，以视频游戏为例，通过向 Sora 提供包含“Minecraft”(《我的世界》游戏)一词的提示，便可以以高保真的方式渲染出与该游戏极其相似的游戏场景，同时还可以模拟玩家操作游戏角色。

Sora 的推出让 AIGC (生成式人工智能)再度成为行业焦点，能否彻底“颠覆”行业也成为舆论议论的中心。360 集团创始人、董事长周鸿祎发博表示，Sora 意味着 AGI (通用人工智能) 的实现将从 10 年缩短到两三年。

华金证券研报分析认为，游戏是 AIGC 技术最复杂、应用前景最广阔的方向之一。Sora 可以进行游戏场景的生成，同时可以高保真的方式渲染环境，甚至模拟玩家操作游戏角色的情景。因此，成熟的文生视频技术整合或将为注重内容和交互的游戏作品更好地提质增效，为受众用户更好地提供情绪价值，从而提升用户体验，加速科技变现，赋能游戏产业发展。

对于文生视频模型 Sora 的面世，中娱智库创始人兼首席分析师高东旭向时代周报记者分析道，“Sora 可以被视为 AIGC 领域中的一个具体应用或模型，它利用人工智能技术生成视频内容。这个可以广泛应用于游戏研发中，生成游戏宣传视频和游戏角色动画。但不能说是颠覆现有的游戏引擎，可以说是未来游戏引擎功能增加的方向。”

AI 游戏已来？

游戏行业作为 AI 技术的早期实验场，AIGC 方面的应用早已落地，正在深刻地改变着游戏的开发。

高东旭告诉时代周报记者，目前国内游戏厂商在 AI/AIGC 方面的应用已经非常普遍，主要包括游戏内容生产 (程序开发、图形图像生成、游戏剧本创作)、游戏角色 (NPC) 智能生成、游戏营销 (智能推荐和营销)、游戏语音交互等方面。

三七互娱技术中心数据副总裁王传鹏向时代周报记者表示，三七互娱已将基础层的大模型等 AI 能力与游戏场景结合，开发了多种契合游戏业务流程的 AI 工具，包括游戏研发中台“宙斯”、美术设计中台“图灵”等，为自身业务赋能。

据王传鹏介绍，“图灵”是美术制作环节中的一个美术资产存储平台。美术人员能够借助“图灵”更加便利地进行风格化创意探索，并训练自有美术模型图库，逐步落地于角色、场景、UI、投放素材等多个美术场景的制作，有效提升设计生产协同性、优化资源复用率，并提高团队协作能力。

目前，“图灵”已经实现了文生图、图生图、局部重绘、智能拓图、智能构图等美术最常用的功能。

“以维多利亚服饰女性角色的原画为例。我们首先给出一系列提示词，比如站姿、维多利亚时期、全身像等。AI 就可以基于我们的需求，大量产出一系列概念原型，供我们挑选。接下来，我们选中某一个 AI 生产的概念原型后，会人工进行一些调整，然后再交给 AI 进行进一步的优化、打磨。最终，我们对 AI 优化后的图片再进行一些细微的人工调优，就生产了足以实际使用的美术资源。”王传鹏举例道。

王传鹏告诉时代周报记者，“丘比特”是游戏研发环节中的一个利用 AI 智能体替代人工进行大规模、有策略的平衡性测试平台。依托“丘比特”平台，从业者可以利用 AI 算法实现视频动作与面部表情的高精度、高性能捕捉，大幅

提高了 3D 动态内容的制作效率。

可见，AIGC 已在游戏开发、运营及管理各环节等各个领域快速落地。

据伽马数据《中国游戏产业 AIGC 发展前景报告》，在中国游戏营收 TOP50 游戏企业中，已有 64% 的游戏企业明确布局 AIGC 领域，并有实质性动作。

在已布局企业中，有 27 家企业已将 AIGC 投入到了游戏研发、营销、运营等游戏产业全流程应用层面；12 家企业运用 AIGC 相关技术为其他行业或企业提供解决方案；9 家企业则选择重点布局数字人 / 元宇宙领域。

高东旭向时代周报记者进一步表示，在游戏行业中，AIGC 方面的应用也已经开始涉及文生视频领域。例如，利用 AI 技术生成游戏宣传视频、游戏内角色动画等，这些都可以通过文生视频技术来实现。通过输入文字描述，AI 可以自动生成符合要求的视频内容，大大提高了视频制作的效率和质量。

作为国内较早布局 AIGC 领域的游戏头部厂商之一，网易 (09999.HK) 在去年 6 月推出了国内首款 AIGC 手游《逆水寒》。

据网易相关负责人向时代周报记者提供的资料，《逆水寒》里的 AI 无处不在，包括 AI 高智能 NPC、AI 捏脸、AI 作诗、AI 作画、AI 游历故事、AI 大宋头条等等。

在《逆水寒》中，玩家可以拥有自己创造的 AI 驱动的高智能 NPC，智能 NPC 之后会像真人玩家一样，主动探索江湖、主动规划自己的人生发展方向、自主发展自己的社交关系网络。

网易伏羲实验室技术负责人睿风曾在接受媒体采访时表示，《逆水寒》的智能 NPC 系统由真 AI 驱动，具备超智能、超立体、多才艺的特点，能够让玩家获得与游戏深度结合的自由互动体验。

据介绍，NPC 们拥有自己的性格、动机和行为逻辑，也有记忆，会学习，能根据玩家的行为和环境的变化做出反馈。玩家与智能 NPC 的交互，不仅局限于文字语音对话，还涉及了朋友圈、江湖悬赏、江湖门派等多项游戏系统。

不止生产力工具？

AI 大模型在数据、算力、训练方法上的技术突破，为各行业的发展带来全新机遇，游戏企业也成为首批“吃螃蟹的人”。

昆仑万维董事长兼 CEO 方汉在一次采访中指出，Sora 的发布会将进一步加速国内厂商在该领域的投入。“Sora 具有三维空间的连贯性、模拟数字世界、长期连续性和物体持久性、与世界互动的技术特点，是文生视频领域特别大的进步和突破，领先国内同行半年左右，对影视、视频、广告等行业有很大的冲击。”方汉如是说。

在王传鹏看来，文生视频模型 Sora 也是 AI 技术变革下的产物。作为生产工具，它对于提升生产力、解放生产力有着积极的影响。

“一定程度上来说，它可以看作是文生图的进阶版技术。在技术成熟后，它能让创作者的效率大幅提升，具有比较大的市场潜力。”王传鹏分析道。

王传鹏向时代周报记者透露，目前国内文生视频技术还处在发展的初级阶段，未来还有一段路要走。对于这些新的技术，三七互娱一直保持着开放心态在学习、探索，未来也会持续加大对大模型、人工智能等前沿科技领域的技术创新。

巨人网络 2 月 20 日通过互动平台称，关注到 Sora 在视频生成领域取得的突破性进展，短期来看，作为生产力工具，有望极大提高游戏行业内容创作效率；长期来看，Sora 涌现出对 3D 模型的理解以及强大的物理世界仿真能力，会对游戏底层工具层面产生深远影响。

巨人网络表示，公司已将自研 AI 视频风格迁移技术广泛应用于研运环节，赋能内容创意表达，同时也在积极布局多模态大模型领域，聚焦游戏垂类创作场景，重点对 AI 视频生成、3D 模型生成算法的稳定性、可控性进行深入研究与探索。

与此同时，顺网科技、完美世界、星辉娱乐、掌趣科技、凯撒文化、名臣

健康等上市游企也纷纷在投资者互动平台上发表对 Sora 的看法与 AIGC 的布局。

其中，顺网科技表示，Sora 的出现预示着生成式 AI 向通用人工智能的转变加速；掌趣科技认为，Sora 等新技术的涌现，将有助于提升游戏研发效率，推进游戏创作的创意实现，提升游戏体验。

对于 AIGC 的布局，顺网科技、掌趣科技、星辉娱乐等已有较成熟的应用。

顺网科技旗下的灵悉文本生成算法，可应用于文本生成场景，根据用户输入的文本信息，结合虚拟人人设信息，生成符合用户要求且符合虚拟人人设的文本回答。顺网科技表示，后续将对灵悉引擎及唠唠产品进一步打磨，目前该业务尚处于起步阶段，暂未形成规模化收益。

掌趣科技表示，公司已在“AI 游戏创作平台”、LayaAir 游戏引擎方面布局，这是游戏工具、平台与 AI 技术结合的积极探索，也是后续 AI 相关新技术 (包括文生视频等) 有效的应用场景与合作伙伴，同时相关 3D 素材、3D 引擎技术的积累也将有助于行业内相关技术的训练或迭代。

星辉娱乐称，公司游戏研发团队已实现基于 AI 训练游戏素材的能力，借助于如 runway 等 AI 文本生产视频的工具，结合游戏引擎的渲染优化，自研制作更为精美的游戏剧情过场动画、发行宣传视频素材、游戏 UI 动态界面等，使用于即将推出的产品中。

此外，完美世界还表示，针对外部 AI 技术及工具，公司也会结合自身需要，二次开发与公司游戏产品适配度更高、针对性更强的 AI 生产工具。经过二次开发的 AI 工具，更契合公司业务需要，有助于提升应用效率，优化制作效果。

随着 AI 技术的不断演进，AI 对游戏行业带来的效用远不止于降本增效或辅助设计、宣传的“生产力工具”，AI 将逐渐走进游戏开发的核心流程中，或许将成为新的“游戏引擎”。■

(文章来源：时代周报)