



GSMA 推出覆盖全行业的新倡议以支持运营商 Edge Cloud AR/VR 开发

多家运营商、供应商和内容提供商将携手合作，共同加快增强现实/虚拟现实技术的部署

2019 年 11 月 21 日，伦敦——GSMA 今日宣布推出一项覆盖全行业的新倡议，这项名为 GSMA Cloud AR/VR 论坛的倡议将专注基于云架构的增强现实 (AR) 和虚拟现实 (VR) 技术开发。该计划在华于伦敦主办的全球移动宽带论坛上公布，并得到了多家移动运营商的支持，包括中国移动、中国电信、中国联通、德国电信 (Deutsche Telekom)、KDDI、韩国电信 (KT Corp.)、NTT DOCOMO、SK 电信 (SK Telecom)、西班牙电信 (Telefónica)、挪威电信 (Telenor)、土耳其电信 (Turkcell) 和沃达丰 (Vodafone)。计划亦得到了包括华为和 HTC 在内的行业合作伙伴的支持。该计划旨在鼓励各方积极协作，加快 5G 网络和基于云架构的 AR/VR 服务的交付和部署。

GSMA 首席技术官 Alex Sinclair 表示：“AR 和 VR 作为颠覆性的沉浸式多媒体技术，与运营商边缘云和 5G 连接相结合，必将改变企业和娱乐领域的成本结构。而移动运营商将在其发展过程中发挥关键作用，但如若缺乏通用的方法和全行业的通力合作，我们有可能从一开始就造成市场的碎片化。此论坛的设立将克服该障碍，确保我们能够更快地拓展创新的解决方案。”

新设立的论坛旨在鼓励成员之间的知识共享，以及新的商业模式探讨，包括有助于分散成本的服务参考架构开发。此外，它还将聚焦技术开发领域，包括研究超低时延编解码压缩、基于云端的图形渲染 (GPU) 和虚拟化技术，以及简化开发接口，帮助开发人员轻松部署服务。

德国电信集团科技创新高级副总裁及 GSMA 未来网络项目主席 Arash Ashouriha 表示：“5G 网络和云架构的融合将有助于 AR 和 VR 这样的沉浸式业务体验在大众市场的普及。利用网络边缘的可扩展计算能力，可以在发挥云经济效益的同时实现前所未有、无处不在的沉浸式业务体验。因此，我们必须努力打造开放生态系统，提供横跨端到端价值链的通用接口，在不同市场快速扩展 Cloud AR/VR 服务。通过这种方法，我们将充分释放 5G 的潜力。”

目前，AR/VR 头显需要海量的存储、高功耗和高处理能力，通常由 PC 或游戏类设备实现。因此不仅价格昂贵，便携性受限，同时还抑制了其成为大众市场普遍消费品的潜力。通过将这些处理功能转移到脱离 PC 的边缘云平台，消费者只需要购买设备功能成本大大降低，同时随着时间推移更加普遍的轻量级头显即可。Cloud AR/VR 技术还有赖于高速、低时延的数据连接，以提供超高分辨率的 4K 或 8K 观看体验。5G 网络与技术将有助于实现这一目标，并通过实现超低时延的边缘云服务带来更可靠的体验。

-完-

编辑垂注

1.) *GSMA Cloud AR/VR 论坛亦包括以下合作伙伴: BITONE、BOE、CyberCloud、Gloud、KDX、LETINVR、Niantic、NOITOM、TPCAST 及 VLAVR。*

关于 GSMA

GSMA 代表全球移动运营商的共同权益。GSMA 在更广泛的全球移动生态系统中联结着 750 多家移动运营商, 超过 350 家企业, 其中包括手机与终端制造商、软件公司、设备供应商、互联网企业、以及相关行业组织。GSMA 每年在巴塞罗那、洛杉矶和上海举办业界领先的 MWC 大会, 以及 Mobile 360 系列区域会议。

更多有关 GSMA 信息, 请浏览 www.gsma.com/, 或关注 GSMA 官方微信公众号: GSMA_MWCS。

Contacts

代表 GSMA

April Tsui

+852 2533 9956

atsui@webershandwick.com

或

Beau Bass

+44 79 7662 4962

beau.bass@webershandwick.com

或

GSMA 新闻办公室

pressoffice@gsma.com