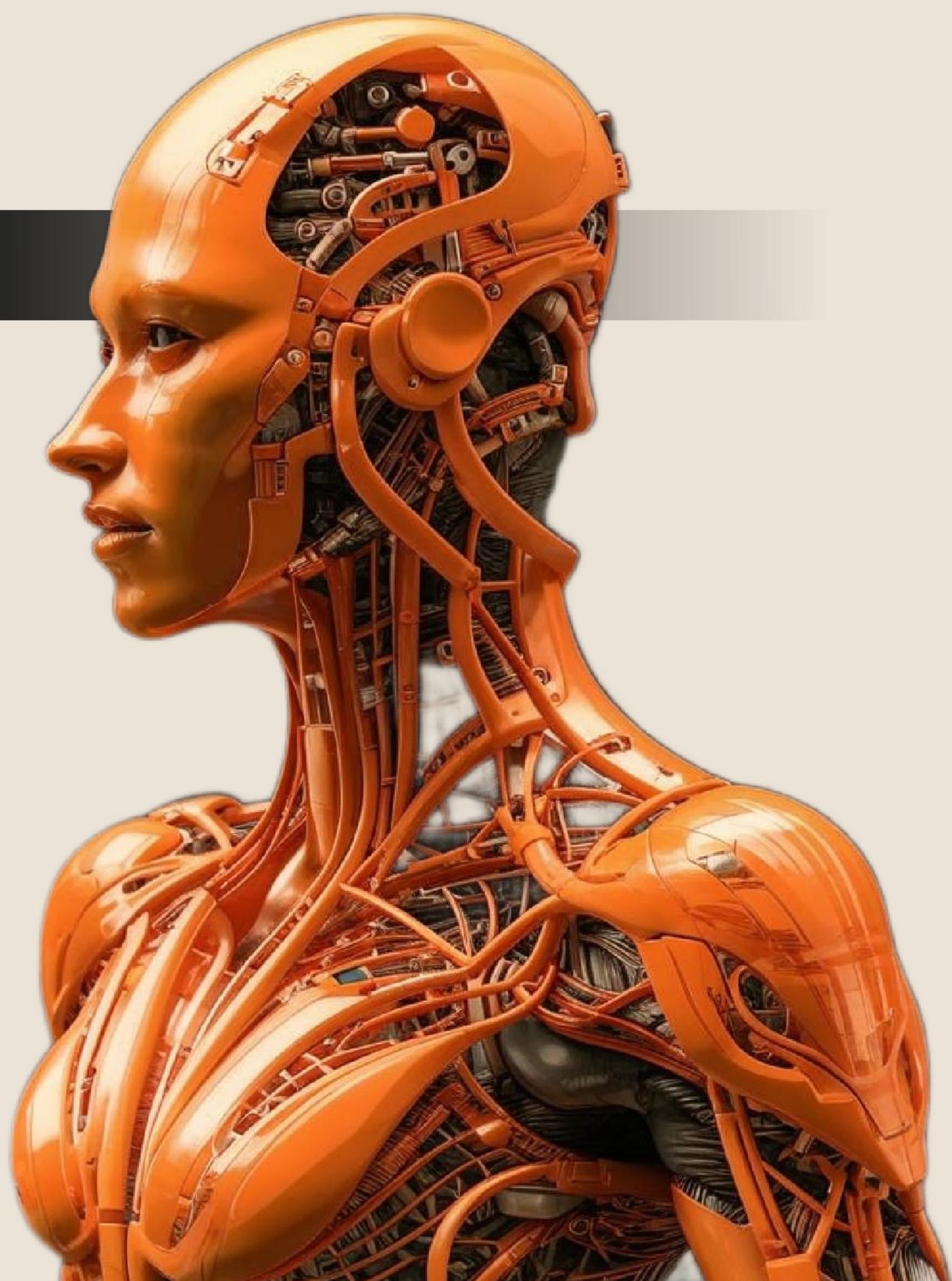


smuzi.consulting

Business sights

февраль 2025



TENCENT БИГТЕХ

МЕНЯЮЩИЙ ЦИФРОВОЙ
ЛАНДШАФТ



Наблюдая за Tencent, я точно понимаю, что – time-to-market инноваций и технологий, за которые брался этот китайский гигант в 2023–2025 гг., сократится. Они совсем скоро превратятся в практические приложения. Масштабирование по всему миру неминуемо, поэтому ожидаем еще больше “ненастоящих” видео, ИИ инструментов как “новую норму” для разработчиков, дизайнеров, проектировщиков; оплату ладонью и все те новинки, которые бигтех уже запустил у себя на родине

Любовь Матич

Smuzi Consulting,
сооснователь и генеральный директор
Telegram: @Lyubov_Matich



Китайские техногиганты формируют мировой технологический ландшафт будущего, поэтому очень важно следить за их разработками. Инновации Tencent широко применяются не только в Китае, но и за его пределами – например, вездесущие дипфейки популяризированы именно этим бигтехом. Этот обзор обращает ваше внимание на инновационные решения, которые сегодня находятся в фокусе Tencent, а уже завтра плотно войдут в нашу повседневность

Георгий Теплов

Smuzi Consulting,
сооснователь
Telegram: @teplovgeorgii



Анастасия Джалагония

Дизайнер

Telegram: @Anastasyadzha

TENCENT по рыночной капитализации входит в топ-10 компаний мира и занимает первое место среди китайских компаний

TENCENT известна WeChat (социальная сеть + мессенджер + платежи). Она же лидер игровой индустрии

\$472 млрд — рыночная капитализация в 2024 г.
Alibaba — \$197 млрд,
Sinopec — \$126 млрд

1,3 млрд — активных пользователей WeChat

17% — доля Tencent на глобальном игровом рынке

СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА ИННОВАЦИИ ГИГАНТА

TENCENT умеет быстро создавать, внедрять и масштабировать инновации на весь мир, делая их доступнее и универсальнее. А его огромная аудитория с энтузиазмом принимает новинки и быстро интегрируют их в свою жизнь. Эти факторы и обеспечивают компании устойчивую международную известность и лидерство в Китае

- 1** DEPFakes-AS-A-SERVICE для создания цифровых клонов
- 2** Виртуальный MicroCosm для сохранения культуры Китая
- 3** Ладонь для оплаты (Weixin Palm Payment) как уникальный биометрический код
- 4** Сервисы Virtual Lab "под ключ" для самой ранней поддержки разработчиков игр
- 5** Генеративная модель Hunyuan3D для перевода 2D изображений в 3D
- 6** Цифровая рабочая карта для поиска подработок
- 7** Программа CarbonX 2.0 для сокращения "time-to-market" низкоуглеродных технологий

МАСШТАБНЫЕ R&D — КЛЮЧ К РОСТУ ВСЕЙ ЭКОСИСТЕМЫ TENCENT

В 1999 г. у новой в то время китайской компании появился QQ — сервис мгновенных сообщений, сегодня же Tencent многонациональный конгломерат. Сама компания выделяет четыре потребности своих B2C пользователей, для которых и создает сервисы:



Маскот, или персонаж-талисман, первого сервиса Tencent

1

**Коммуникации
и социальные сети**
(WeChat, QQ, Qzone)

2

Цифровой контент
(игры, видео, фото,
новости, киберспорт,
комиксы и др.)

3

Финтех-услуги
(WeChat Pay, бизнес,
блокчейн, кошелек,
портфолио для торговли)

4

Инструменты
для безопасности, работы
и развлечений в цифровом мире
(мини-программы WeiXin,
браузер и др.)

Фундамент миссии Tencent
“ценность для пользователя”

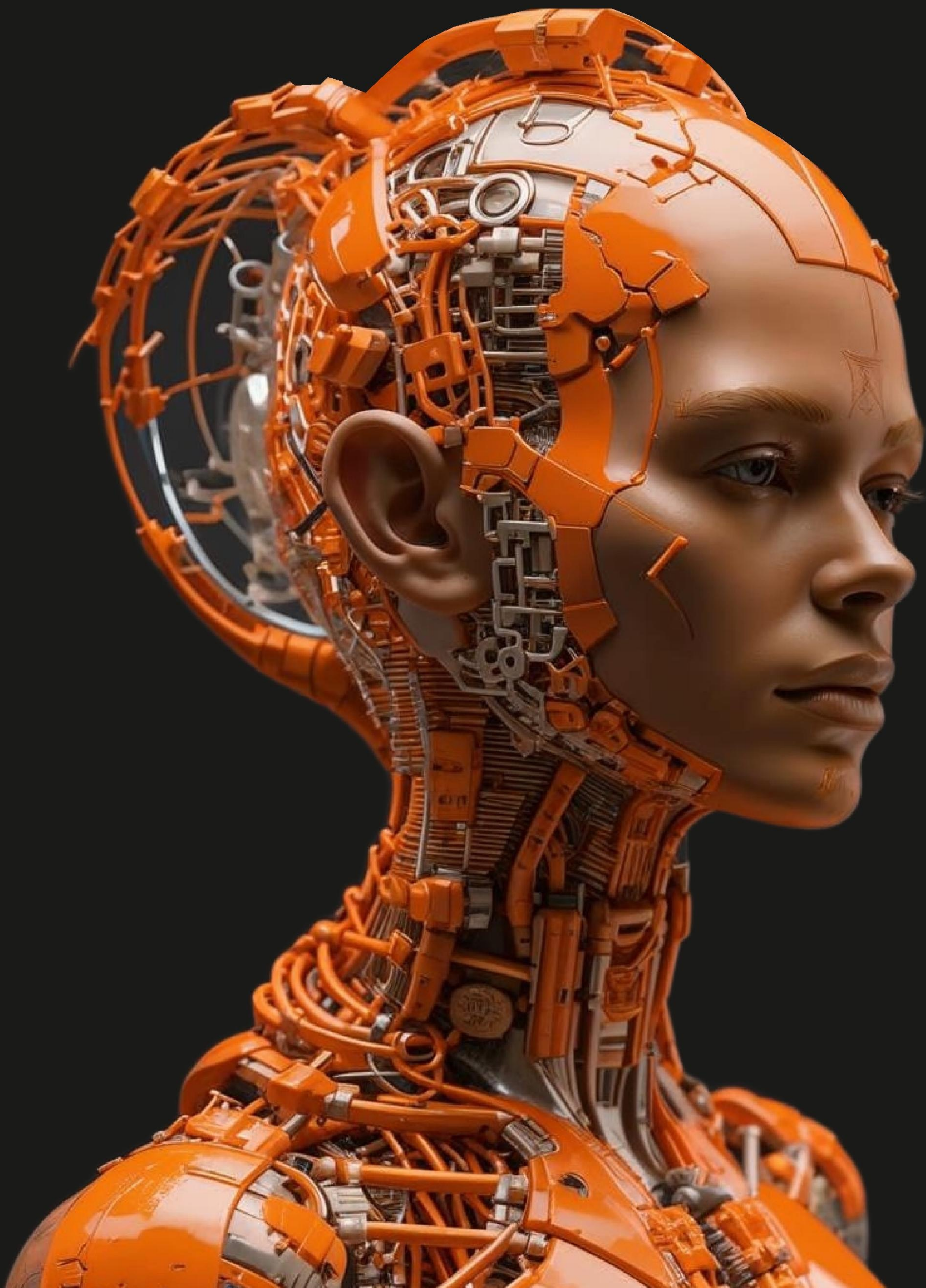
достигается систематическими
инвестициями в R&D,
работой лабораторий
(Tencent Media Lab, Robotics X,
Tencent Quantum Lab,
Tencent Cloud Internet of Things Hub),
и сетью партнерств

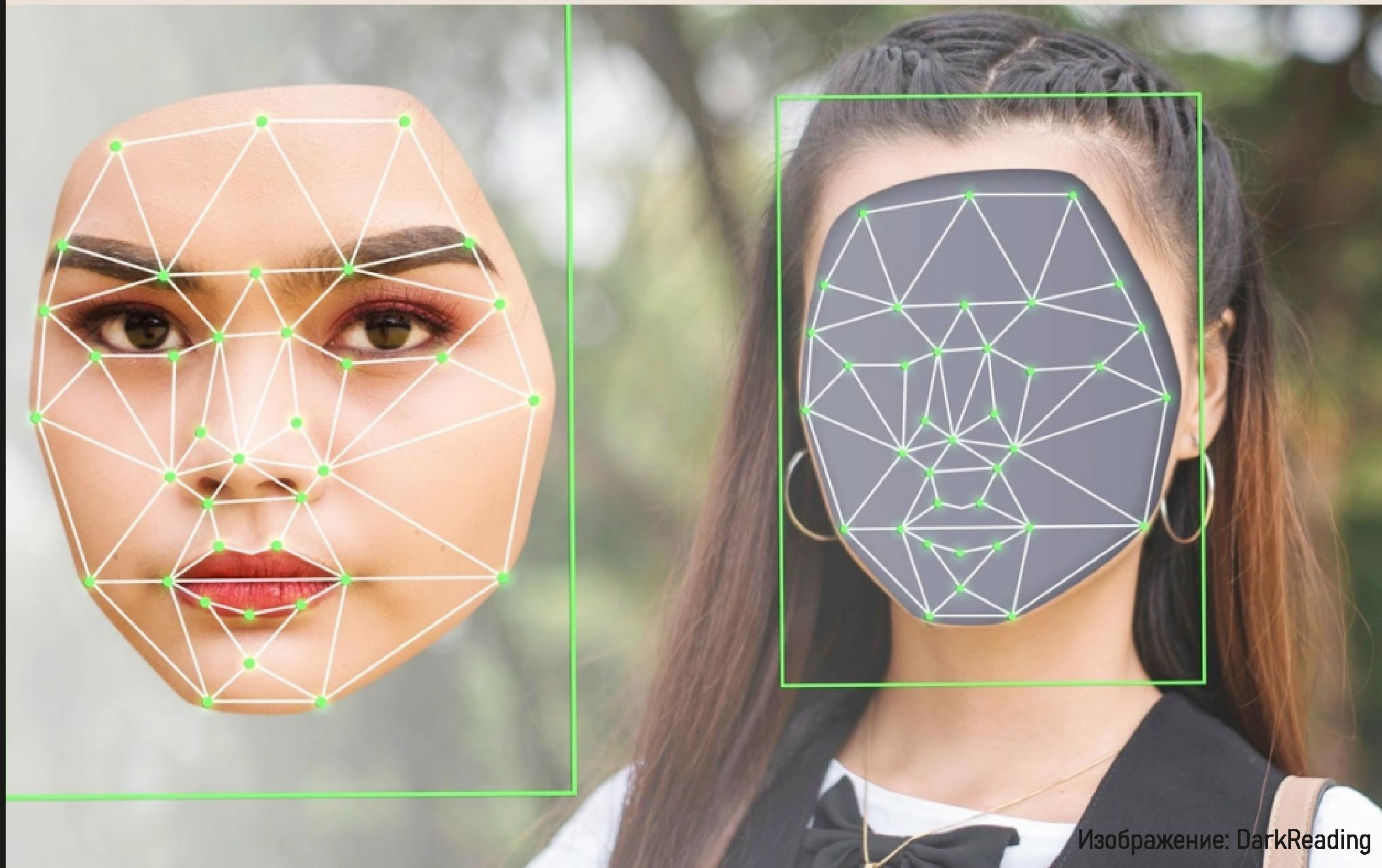
75% от общего числа сотрудников
Tencent заняты в R&D

+20% или +7000 ед. - прирост
научно-исследовательских проектов
в 2023 г. по сравнению с 2022 г.

\$9 млрд (64 млрд юаней) -
потратил Tencent на R&D в 2023 г.

#цифровые_автономные_аватары





TENCENT УСКОРИЛ ВОЗМОЖНОСТИ МАСШТАБИРОВАНИЯ ДИПФЕЙКОВ, ЗАПУСТИВ ПЛАТФОРМУ DEERFAKES-AS-A-SERVICE

С 2018 г. Tencent одним из первых в Китае начал инвестировать в R&D для создания цифровых копий людей, а в начале 2023 г. запустил Deepfakes-as-a-Service (DFaaS), положив тем самым начало масштабирования и удешевления дипфейк-технологий, известных еще в 2010-х гг, но дорогих и сложных в то время.

Сегодня китайский бигтех благодаря ИИ и облачным возможностям рендеринга в реальном времени предлагает высокоточные и плавно двигающиеся цифровые клоны, имеющие сверхтонкое эмоциональное выражение лица и сотни движений.

**3
минуты**

видео с реальным человеком,
100 предложений его речи
и интеграции с GPT достаточно
для создания слепок голоса
и полностью автономного
персонажа

\$15

достаточно
для создания
дипфейка в OnlyFake,
Dark Web: замены лица,
лонирования голоса,
анимации

TENCENT СОЗДАЕТ МЕТАВЕРС — MICROCOSM — ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ КУЛЬТУРНЫХ ЦЕННОСТЕЙ



Изображение: Tencent Games

Летом 2024 г. Tencent запустила крупнейшее ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО MICROCOSM, повторяющее Центральную ось Пекина, включенную во Всемирное наследие ЮНЕСКО в этом же году.

300 тыс. растений
2,2 млн зданий
15+ терабайт 3D-данных

Оно создавалось три года. Мобильная мини-программа (Digital Central Axis Weixin Mini Program) позволяет отправиться в виртуальный тур под руководством цифровых персонажей и погрузиться в исторические события и экстерьер города.

Компания уделила существенное внимание механикам вовлечения жителей и гостей Китая в Microcosm, среди них — музыка, видео, анимация, мобильные игры и экологическое волонтерство.

17 тыс.

местных жителей и гостей выполняют роль цифровых сторожей (Digital Watchman), фиксируя в фотоотчетах признаки износа объектов культурного наследия.

70+ тыс.

загруженных фотографий инспекций уже способствуют природоохранной деятельности

"Microcosm — это пример построения сообщества в киберпространстве. Важная веха в интеграции технологий с историческим наследием

Ли Чаоцунь, директор по продуктам
лаборатории цифровой культуры
Tencent SSV, 2025 г.
на Всемирной интернет-конференции (WIC)

#биометрические_тренды



TENCENT ПЛАНИРУЕТ МАСШТАБИРОВАТЬ ОПЛАТУ ЛАДОНЬЮ НА ВЕСЬ МИР

В 2023-2024 гг. Tencent запустила оплату ладонью — Weixin Palm Payment.

Хотя и оплата рукой не нова, она применялась уже Amazon и рядом других компаний (Fujitsu, PalmSecure), но Tencent нацелен сделать этот вид оплаты "новой нормой", масштабируя на весь мир. В сентябре 2024 г. инновационное решение прошло глобальное пилотное тестирование и сейчас применяется ведущими компаниями, включая, например, крупнейшего в Индонезии поставщика мобильного интернета Telkomsel.

Считается, что оплата лицом несет больше рисков с точки зрения "похожести" лиц, а ладонь имеет свой уникальный рисунок — единственные в своем роде узоры вен под кожей и отпечатки ладоней отличаются даже у близнецов

\$5,8 трлн
стоимость
глобального рынка
биометрических
платежей к 2026 г.

3+ млрд
пользователей
глобального рынка
биометрических
платежей к 2026 г.



#поддержка_от_бигтехов



УСЛУГИ “ПОД КЛЮЧ” ОТ VENTURE LAB TENCENT GAMES УСКОРЯТ TIME-TO-MARKET РАЗРАБОТОК НЕБОЛЬШИХ ИГРОВЫХ СТУДИЙ

ЛАБОРАТОРИЯ ПОДДЕРЖИТ
КОМАНДЫ УЖЕ НА РАННИХ СТАДИЯХ:
ИНВЕСТИЦИЯМИ, ЭКСПЕРТИЗОЙ,
ИССЛЕДОВАНИЯМИ, МАРКЕТИНГОМ,
ИГРОВЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ

У Tencent AI Lab уже есть собственный
движок генеративного игрового
процесса GiiNEX

60%

операционной
прибыли приносит
Tencent Games
головной
компании

17%

доля Tencent
на глобальном
игровом рынке

80%

игровых доходов
Tencent приносят
мобильные игры



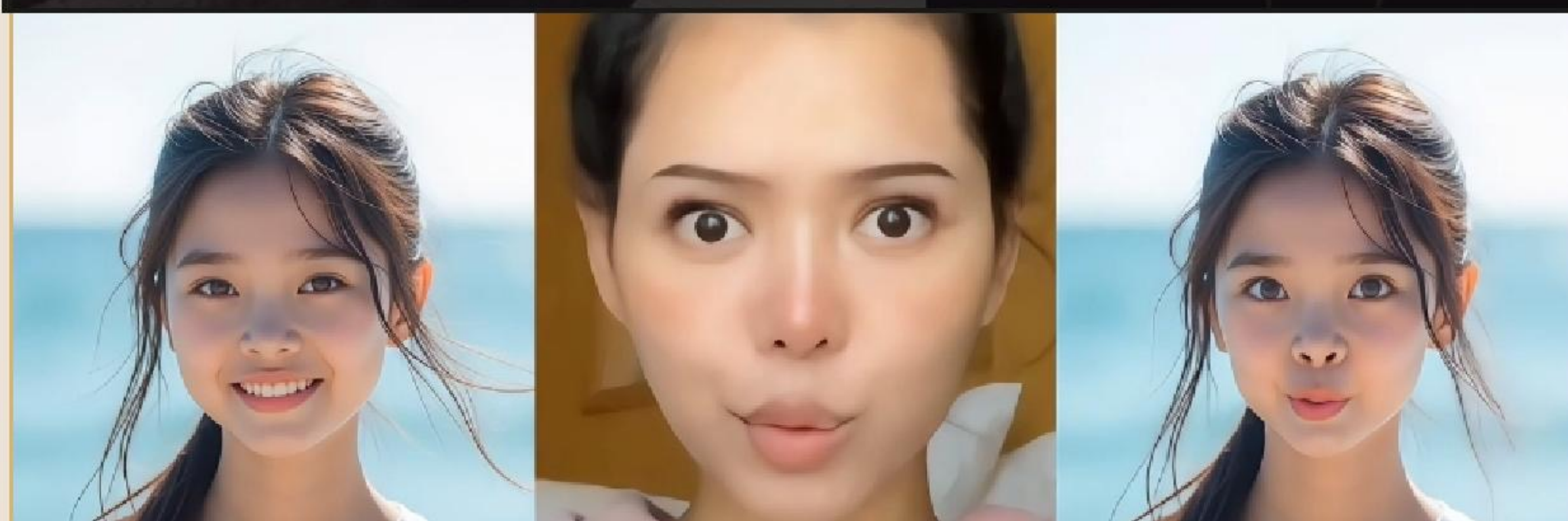
6 января 2025 г. Tencent был внесен в «черный список» США.
Это, скорее всего, существенно затронет всю мировую индустрию игр



#генеративный_ИИ_видео

ВСЁ ДЛЯ ВИЗУАЛИЗАЦИИ, АНИМАЦИИ И КАЧЕСТВА ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ TENCENT

Изображение: aivideo.hunyuanyuan



В конце 2024 г. Tencent выпустила HunyuanVideo – text-to-video большую модель на 13 млрд параметров с открытым исходным кодом для генерации “гиперреалистичных” видео.

В конце января 2025 г. вышла уже версия 2.0 Hunyuan3D, позволяющая создавать из обычных изображений 3D-изображения.

Вместе с моделью Tencent запустила Hunyuan3D-Studio, где пользователи смогут преобразовывать эскизы в 3D-модели, создавать прототипы на производстве и анимировать персонажей.

от 5 дней до нескольких минут

новая версия модели Hunyuan3D сократила разработку 3D-активов в видеоиграх

Платформа вместе со студией, которую Tencent называет «первой в отрасли универсальной платформой», станут катализаторами массового применения ИИ в видеоиграх, социальных сетях, короткометражных продающих видео и других индустриях



на **50%**

снизились затраты на инференс больших языковых моделей благодаря Tencent Hunyuan Turbo



700+

внутренних продуктов Tencent используют базовую модель Hunyuan (с сентября 2023 г.)



на **40%**

выросла производительность программистов Tencent, использующих Hunyuan AI Coding Assistant

#цифровая_карта_подработок



TENCENT ЗАДАЕТ НОВЫЙ ЭКОСИСТЕМНЫЙ СТАНДАРТ ПОИСКА ПОДРАБОТОК

Более 3000 вакансий
содержит запущенный
в конце 2024 г. новый
WeChat сервис по поиску
подработок поблизости.

Сервис уже
поддерживается
Tencent Travel Service,
отделением
China Post Guangdong,
Бюро кадровых ресурсов
и социального
обеспечения
Цзянмэня и WeChat Pay.

В WeChat Pay
дополнительно
к сервису подработок
запущена цифровая
рабочая карта
для создания
институциональных
механизмов
“случайной” работы,
среди которых
договора, оценка
посещаемости,
страховая защита
и другие необходимые
процессы и расчеты

на **\$2,8 млрд**

увеличили свои доходы
более 10 млн временных
рабочих благодаря
цифровой рабочей
карте

#зеленые_технологии



TENCENT ПРОДОЛЖИЛ ИНВЕСТИРОВАТЬ В УГЛЕРОДНЫЕ СТАРТАПЫ И ИССЛЕДОВАНИЯ, ЗАПУСТИВ CARBONX 2.0

Стартовавшая в конце 2024 г. вторая фаза программы CarbonX привлечет международные углеродные стартапы и институты, а Tencent снова поддержит их материальными и нематериальными ресурсами

\$14 млн

финансирования получили 30 финалистов CarbonX в 2023 г. Приоритет был отдан технологиям использования, хранения и удаления углерода

75%

решений для декарбонизации
еще недостаточно готовы
для использования
и масштабирования

Tencent нацелен достичь углеродной нейтральности уже к 2030 г., поэтому активно реализует “зеленые” инициативы, делая ставку на ускорение развития технологий.

В 2022 г. запустил Tanlive – агрегатор разработчиков углеродно-нейтральных технологий для стимулирования их перехода от лабораторных исследований к реальным приложениям и масштабированию.

54%

годового потребления
центров обработки
данных (ЦОД) обеспечивают
возобновляемые
источники энергии



TENCENT БИГТЕХ

МЕНЯЮЩИЙ ЦИФРОВОЙ
ЛАНДШАФТ



Февраль, 2025

© Любовь Матич

© Георгий Теплов

smuzi.consulting

www.smuzi.consulting
hello@smuzi.consulting

