

对话：VR产业正从恢复期走向爆发期



本报记者 张依依

由工业和信息化部、江西省人民政府共同主办的2020世界VR产业大会云峰会于10月19—20日在南昌举行。本次大会采取线上线下同步办会、国际国内同时设置会场的方式召开。在“VR/AR独角兽对话”环节，NOLO VR创始人兼CEO张道宁、Nreal创始人兼CEO徐驰、Insta 360影石联合创始人段优国围绕虚拟显示产业发展的热点话题，共商产业发展之计。张道宁、徐驰、段优国均看好VR市场广阔的发展前景，并在对话中表示，要想在VR市场中占据一席之地，创业型中小企业需要提升核心竞争力，并以消费者需求为导向，研发和生产出消费者满意的产品。

一问：VR何时真正走进寻常百姓家？

从2015年的兴盛期，到2017年的冷静期，再到2019年的慢慢回暖，中国虚拟现实产业走出了一条“热—冷—反弹”的“U”型发展曲线。但是现阶段，人们仍然没有看到虚拟现实市场的大规模破局，VR技术还没有真正走入寻常百姓家。

NOLO VR创始人兼CEO张道宁表示，VR产品的硬件形态是限制产业得到大规模推广和应用的主要原因之一。“目前在整个VR行业，大头盔的VR产品是最普遍的。它很笨重，所以普通消费者会觉得穿戴不便，这是消费电子普及的一大障碍。”张道宁说。

张道宁指出，高昂的成本是VR产品难以走进寻常百姓家的另一大原因。目前市场上主流的VR一体机价格较高，超出了消费者的承受范围。

当前，VR技术还不成熟，不具备普惠性。张道宁谈道，虽然VR产业的市场非常广阔，但VR产品的硬件形态才是产业的“地基”。如果产品的硬件不能得到推广和普及，

那么后续发展VR产业的难度会非常大。

针对限制VR产业发展的原因，Nreal创始人兼CEO徐驰也持有类似观点。他认为，产品硬件的发展是VR行业兴起的前提。“从产业角度来讲，产品的硬件包括终端，还包括终端的呈现端、采集端。当包括内容采集端、交互端等产品的硬件侧成熟后，VR产业的发展就只是时间的问题。”徐驰说。

徐驰表示，从呈现端来看，硬件变得越来越轻巧，且成本呈现快速下降的趋势。“较低的价格对终端和内容端产品的普及十分有利。”他说。

Insta 360影石联合创始人段优国认为，新兴事物的发展需要经历从萌芽期到兴起期，再到顶峰，以及衰落的过程，人们要给VR、AR产业足够的耐心。

段优国还提到了互联网技术对市场的影响。他表示，由于互联网技术高速发展，信息的不对称性会逐渐缩小。在一个事物的兴起过程中，信息会快速传播，这就导致企业运营方和B端需求方，以及普通消费者都会快速追赶上这个市场。

段优国认为，被快速追赶的市场其实是不成熟的，业内对此还要保持冷静。

可喜的是，自2018年起，随着5G产业

的发展和人工智能技术的进步，VR的产业生态系统越来越完善。段优国指出，从硬件采集端到传输，到交互体验，再到内容制作，最后到分发平台，VR的产业生态链愈发完善，所以VR产业正在由恢复期向爆发期不断发展。

二问：VR企业何时迎来持续盈利期？

VR产业的发展不仅依靠技术的发展，还需要各行各业，甚至各个环节的发展。大部分国内外虚拟现实企业都很难实现长期盈利，企业都在期待虚拟现实黎明的到来。那么，虚拟现实企业如何才能成为真正的独角兽，迎来产业的黎明？

张道宁首先肯定了VR产业的发展前景。此外，他还指出，目前创业型中小企业有很大的现金流压力。针对如何解决资金问题，张道宁提出了三条建议。

第一，创业公司要开展具有商业前景的业务，从消费者的需求出发，以缓解现金流的压力。第二，中小企业需要找准自己的定位。第三，要持续不断地提升企业的

核心竞争力。

徐驰认为，VR、AR是全新赛道，中小企业同样有机会。他表示，创业公司要提升自身的核心竞争力，在商业化进程中要保持耐心，满足消费者需求，提升用户体验。

段优国认为，技术创新和产品的创意性固然重要，但是产品存在于市场的意义不仅局限于此。公司要坚持以用户需求为导向的核心价值观，研发的产品必须要服务用户，要有能力解决用户的痛点，满足用户的需求，并为用户创造价值。只有这样，产品才有被研发和生产的必要。

除企业的发展思路之外，技术也是支撑VR发展的关键点。5G和AI技术的发展，以及垂直行业应用的普及，都为VR产业的发展提供了机遇。

张道宁认为，5G和VR的强强联合是推动VR产业发展的重要引擎。但他也表示，VR产业自身的发展是更为重要的。他认为，VR产业发展的第一步是要让VR的终端得到普及，因此VR终端需要变得更轻、更小、更便携、更易用、更时尚，且更便宜。

徐驰则认为，除了新技术的发展，市场本身也充满着很多机遇。他表示，VR、AR是全新的阶梯增长式的赛道，全球市场格局未定。国内VR、AR企业同样有着在全球市场拔得头筹的机会。要想在市场竞争中占据一席之地，企业需要设计好发展路线，踩出自己的“脚印”，成为新标准的定义者。在获得市场认可之后，还要通过核心技术的提升来加强自己的品牌，以此带动整个VR产业生态的发展。

段优国则强调了技术顶尖企业和产业链巨头公司在VR产业中发挥的重要作用。“产业链巨头将推动VR生态链快速成长。”他说。

三问：南昌能否支撑起VR产业集群？

在VR产业的发展过程中，企业在其中扮演着重要角色。企业与政府形成合力，共同构建的完整VR产业链，有望成为虚拟现实产业高质量发展的新引擎。

江西已经成为虚拟现实产业高地，但国内虚拟现实的生态距离真正走向成熟，还有很长的一段路。张道宁认为，南昌在国内虚

拟现实生态的构建过程中大有可为。他表示，南昌要对VR产业链上下游的企业给予持续支持和帮助。VR行业的繁荣依靠的是产业链中的无数公司，只扶持少数企业显然是远远不够的。

此外，张道宁还提到，作为世界VR之都，南昌要善于发现在VR产业链上下游的隐形冠军，并对其进行重点扶持。他认为，国内VR产业的振兴只需一个南昌就够了，就像美国的硅谷一样，一个区域足以带动整个产业的繁荣，并撑起整个产业。

徐驰也认为，南昌需要对VR产业链中的隐形冠军，或者说是一些亟待发展的企业，进行重点扶持。他表示，VR、AR整个产业链的复杂程度较高，在这个领域之中，很大一部分资源是可以重复利用的，因此南昌可以利用现有的资源，扶持已有的企业，没必要重新搭建更多平台。

在对话环节，徐驰还强调了集团效应的重要性。他指出，VR产业链涉及的环节较多，包括了很多细分领域。如果把所有的VR从业者都聚集到一个区域，就可以形成集团效应，实现人力资源的聚拢，构建良好的产业生态。

VR、AR产业是一个全新的赛道，充满着不确定性与挑战。徐驰认为，要充分给予企业创新和试错的机会，并对企业的成长保持耐心。在全新赛道上的成功与失败，对产业来说都是宝贵的财富。在全新赛道上，海外的一些巨头公司为了探索核心技术，不惜用真金白银大规模砸钱。他们探索的是自己并不熟悉的技术路径，尽管探索失败了，却依然能够积累非常多的经验。

段优国表示，南昌在全球率先创建了一个大规模的VR产业集群中心。南昌政府对VR产业给予了大力的政策支持，也对VR生态企业给予了全面的服务支持，帮助VR企业实现更快速的发展。

段优国希望将来的VR产业能够以南昌为中心，吸引更多城市参与到VR生态的建设过程。段优国建议，除了政策上的引导和支持，有关部门还应从重大应用的落地方面给予相关支持。与此同时，企业也要完善自身的业务。从产品研发，到人才培养，再到应用落地，在每个环节中，企业都要脚踏实地，扎实做好每一项工作，坚持创新，不轻言放弃。

2020世界显示产业大会

THE 2020 WORLD CONFERENCE ON DISPLAY INDUSTRY

显示：让世界更精彩 让生活更美好

主办单位：工业和信息化部 安徽省人民政府

2020年11月20日—21日 中国·合肥

参会联系：陈曦18611536039

广告