政策再次利好 鼓励虚拟现实产业

近日，文化部发布《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》，该意见中指出，鼓励生产企业开发新产品，鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等先进技术，加快研发适应不同年龄层，益智化、健身化、技能化和具有联网竞技功能的游戏游艺设备，这是VR行业又一政策利好。2016年截止到6月，中国虚拟现实产业市场规模达到了56.6亿元，预计五年后这一数字将会扩大十倍。2016年也被认为是虚拟现实行业真正的元年，行业内生态环境、产业链都已经初具规模。

国家政策不断利好虚拟现实

此次文化部下发的《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》已经不是第一次国家推动VR产业的相关政策法规。纵观整个2016年，早在两会期间，“十三五规划”纲要中就把VR产业视为新兴前沿创新的六大领域而大力推进。随后，四月份工信部电子技术标准化研究院发布《虚拟现实产业发展白皮书5.0》，呼吁国家尽快启动虚拟现实研究，建立标准体系，规范行业发展。《白皮书》的发布，体现出国家对虚拟现实技术的重视，同时也预示这行业统一标准建设进程加快，这将助力虚拟现实技术提高，并推动行业规范、迅速发展，国内爆炒虚拟现实，赚快钱的时代将结束。

近期，发改委两次提及虚拟现实技术，呼吁促进虚拟现实等技术在互联网医疗救治领域的应用，建设虚拟现实技术及应用国家工程实验室。同时发布新报告，呼吁加快制定新兴信息消费的标准体系，尽快出台可穿戴设备、虚拟现实等领域的关键技术标准，规范新兴行业发展。在杭州G20峰会上，各国领导人强调了建设创新型世界经济，发展人工智能和虚拟现实等技术的重要性，引起了世界范围内的关注，虚拟现实技术很快就会从科技巨头之间的游戏升级到国家之间的竞争。

目前，发改委、工信部、文化部均作出了相关的配套文件。政策鼓励率先利好线下业态发展。政策层面的鼓励将率先利好VR/AR在业务方面的发展。首先是相关政府订单更易获得；其次是线下娱乐业态大量采取VR/AR元素也将大大推动解决方案类公司的发展，此后国家在VR/AR技术上的政策鼓励、产业标准、产业联盟仍将大量密集推出，助力行业向上。

政策降虚火促行业发展

虚拟现实技术凭借其“人机交互性”以及近乎现实的“沉浸感”，出现之后迅速引爆了市场，甚至出现了“VR/AR+”的热潮，然而与“互联网+”不同的是，“虚拟现实+”远没有想象的美好。VR概念早就被提出，充斥在各种科幻作品中，到2015年，VR技术得以完美实现，被越来越多的人所接受，带给所有人科技的惊喜。然而VR行业发展迅速的另一面是在我国VR企业的生存状态并不乐观，根据数据显示，2015年我国VR企业融资额度总数超过了10亿元人民币，看似惊人的数字和VR大国美国比起来相差几十倍。虽然资本和企业对VR技术的热情很高，但是大多数都持观望态度，行业确实火爆，市场却并不尽如人意。早在2014年，VR概念最早进入国内的时候，全国约有200余家企业涉足VR和VR设备，经过一年的发展，到了2015年仅剩60多家，其中一些企业依旧岌岌可危。VR市场进入了行业“火”市场“冷”的怪圈，导致企业快速洗牌。

VR行业存在“虚火”的原因是多方面的，首先，和“互联网+”比较而言“虚拟现实+”受到的限制和制约太多。由于虚拟现实技术刚刚起步，所以其技术水平尚未成熟，而科技前沿的概念让很多厂商盲目入驻，在没有完善的技术支撑下，其产品存在缺陷，让产品体验大打折扣，消费者自然不会轻易花费几千元为企业的技术不成熟买单；除此之外，整个虚拟现实产业的生态环境还是十分恶劣，技术掌握在几家大型公司的手中，中小企业很难取得突破，虚拟现实技术创业生存条件还很脆弱；最后在整个大环境下，虚拟现实技术虽然已经取得了突破性的进展，但是相比较于游戏、影视、娱乐等传统的娱乐行业而言，其吸引力还并不足够，很多人认为虚拟现实技术只是“图新鲜”，让虚拟现实技术在行业的结合中倍感压力。

此次文化部鼓励虚拟现实产业结合之前国家多部委的相关政策，一方面将会对虚拟现实行业从国家政策方面进行规范和调整，另一方面将会促进虚拟现实产业的正常发展，为此行业内的大型企业提供规范为中小型企业提供市场和政策引导。

虚拟现实企业借政策发力

虽然此次是文化部下达鼓励虚拟现实技术行业的相关文件，旨在通过发展虚拟现实技术加快文化娱乐产业的升级，但是要看到目前虚拟现实技术不仅仅和文化娱乐产业结合紧密。教育、医疗、房地产等行业对于虚拟现实技术的结合度也非常高。未来虚拟现实技术将会实现以点带面的形式，从某一个行业领域爆发随后影响整个社会的生产、生活和娱乐结构。

就在此次文化部下达鼓励文件后不久，在工业和信息化部电子信息司指导下，由中国电子信息产业发展研究院、北京航空航天大学虚拟现实技术与系统国家重点实验室以及多家虚拟现实领域主要企业、研究机构联合发起的虚拟现实产业联盟，于9月29日成立。该联盟成立后将从九个方面开展工作，包括建立健全虚拟现实标准体系、制定虚拟现实产业发展指导意见、推介虚拟现实产业基地、推荐行业应用试点示范项目、设立虚拟现实产业投资基金、推进虚拟现实领域相关人才培养培训、举办虚拟现实产业国际论坛和博览会、发布虚拟现实产业发展报告、举办虚拟现实领域全球开发者大会等。虚拟现实产业与应用指导意见编制工作和虚拟现实相关标准制定工作已先期启动。

北京一家VR教育企业的负责人接受本刊采访时介绍说：“虽然大家都在讨论VR行业有多火，但是都只是宏观的，对于个体企业而言，这个行业还是比较艰难的。市场并不认可我们这样小型的VR企业，而大型企业的收费又普遍偏高。多家政府机构发布相关政策后，还有此次联盟的成立，对于整个行业来讲，未来将会有标准的规范，大企业、有实力的企业将会推动整个行业生态的健康发展，而中小企业响应政府号召发展将会更加轻松。首先对于有需求的政府，中小企业就可以为其服务，政府可以提供订单，其次市场的垄断也将会被打破，VR行业将会从现在火热的娱乐、房地产行业辐射到社会生产的方方面面。对于行业和社会都是良性的发展趋势。”

未来虚拟现实行业势必将会改变人们的生产、生活和娱乐方式，国家也多次提到发展虚拟现实产业的重要性，随着80后、90后逐渐成为社会的消费主力军，他们对于新生事物的接受速度更快，同时要求更高，整个行业从“虚火”到真正的繁荣才能让虚拟现实成为下一个“互联网+”。

文/马思遥

编辑：马思瑶 美编：尹莉 校对：董一凡
culture@ynet.com