

虚拟现实需要解决的问题

当虚拟现实概念出现，人们认为它只是一个太过遥远的未来技术，而 2016 年，随着一大批硬件服务商发布了新的 VR 设备，以及 VR 的会议、论坛、新品发布会、实体体验的热度比起往年任何一个风口和行业都要多，这年也被称为“虚拟现实元年”。很多人都认为它是个人数字娱乐的未来形势。

不过，也有一些不同的声音，对虚拟现实技术持保留态度。虽然在近年内，虚拟现实硬件们都获得了不同程度的发展，但作为一种新型技术，要想真正走进千家万户，它仍面临一些问题，而这些问题需要更长的时间来解决。

技术限制

目前虚拟现实游戏、电影所提供的体验，基本上还是仅限于头部，用户仍需要通过传统手柄或是体感手柄来实现控制。想要置身于某款开放式游戏的庞大世界、通过自身移动来探索各种要素？这些需求在目前的技术水平很难达到。

如果体验者想要达到《头部玩家》的小说里描绘的那样，通过直接投影到视网膜的头盔，能够精细地与外界交互的体感手套和能够依据内容自我传输压感和电信号的紧身服来与虚拟环境进行互动，大概可能仍然需要几十年的发展。

从技术层面来说，虚拟现实旨在模拟人类现实的视角。而研究表明，若显示内容低于 75fps，人类会有眩晕感。因此，目前的虚拟现实的内容会让许多玩家有身体上的不适。

早期内容匮乏

虚拟现实顾名思义，便是让你沉浸在类似现实的环境中。以往，我们都是通过 2D 屏幕，来观看视频内容、玩游戏，这种形式自电影、电视出现以来几乎没有发生改变，即便它们的分辨率越来越高。而现在，你可以通过佩戴一款支持头部运动监测的虚拟现实显示器，从球员或是一个“透明人”的角度观看篮球比赛；或是真正成为游戏中的主角，体验僵尸大军来袭或是末日生存环境。

简单来说，虚拟现实是新的视觉媒介，更真实、更自由、更酷。但问题是，仅有硬件是不够的，我们需要大量的虚拟现实内容。即便部分游戏厂商对虚拟现实表现出很大的兴趣，但在产业化的限制下，对于一个用户接受度未知的新领域，大投入显然会有太大风险，电影公司也是一样。

不论如何，硬件、平台、内容的发展是相辅相成的。看看 4K 电视的发展就不难理解，在 4K 片源不足的情况下，仍有大量用户驻守 1080P，并不急于更新换代。而与电视不同的是，前者很大程度上是必备家电，而虚拟现实则不是。如何在获得首批用户后、同时快速整合资源开发新的虚拟现实内容，是各大虚拟现实厂商需要实现的。

成本问题

你的家中已经有太多显示类型的产品：电视、显示器，手机和平板显然也能够满足各种数字娱乐体验。多少用户还会花费数千元购买一款头戴显示器？目前还不得而知。不过，人们已经了解到，虚拟现实的体验不会很便宜。

VR 体验的高价位同样是制约了其扩张的原因之一。在国内市场中，VR 眼镜价位一般都在三千元以上。当然这并非是短时间内可以解决的问题，用户如果想体验到高端的视觉享受，必然要为其内部更高端的电脑支付高昂的价格。若想要使得虚拟现实技术得到推广，确保其内容的产出和回报率稳定十分关键。其所涉及内容的制作成本与体验感决定了消费者接受 VR 设备的程度，而对于该高成本的内容，其回报率难以预估。其中对 VR 原创内容的创作无疑加大了其中的难度。

总结

综上所述，虚拟现实的门槛显然不低，初期体验可能也比较有限。当然，人类总是在不断自我突破、完善，这才有了现在的社会和各种高新科技，虚拟现实也许不会在明年腾飞，但终有一天会实现更完美的体验。