（PPT——副标题页——VR前景）

如果把时间放到永远，我想没有一个人会觉得VR最终不会成功。对于消费者来说，只需要等待VR成功。然而，对这个班级来说，我们中的一些人也许会是VR行业的从业者。那么，讨论VR最终是否成功毫无意义，因此，我们只讨论未来几十年内VR的前景。

（PPT——近几年VR是怎么火起来的？）

在谈VR的前景之前，想先回顾一下近几年VR是怎么火起来的。

**2014年，Facebook以20亿美元收购Oculus，VR的产业化在全球范围内快速铺开。而国内，大量VR创业公司相继出现，开始了虚拟现实的“第三次热潮”。**

**在我看来，到目前为止，VR的“第三次热潮”已经结束了。**

**但并非是说，VR已经凉了。而是说，VR行业将进入低调的积累期，将在工业界先行发展，待发展相对成熟，才会重新的回归并普及到个人用户中。**

**近年来，政府、企业等都增加了对VR的认识，意识到VR在医学、军事、设计、工业仿真等领域的巨大作用。**

**（PPT——VR带来了什么价值？）价值，例子**

**许多人认为，VR和电脑、手机不同，不具有如电脑、手机的刚需，认为VR只是娱乐产物。然而事实并非如此，VR提供了在虚拟世界训练大脑的条件，降低了在真实世界中的成本和风险，这就是VR带来的价值。**

**例如，VR设备模拟手术，对训练培养新医生有巨大的帮助。试想，若是没有VR，在病人不足时，难道靠冥想来培养医生吗？即使病人充足，又有谁放心经验匮乏、成功率难言的医生呢？**

（PPT——VR设备为什么还不能在个人用户中普及？）原因1、2、3

**目前，VR设备仍处在研发阶段，成本高昂，使得VR设备价格昂贵。**并且，**VR虽然带来逼真的沉浸感，但也容易让使用者感到晕眩和疲惫，未必能得到更好的娱乐体验。**

**而VR使用群体小，开发者不愿为小群体开发，用户也不愿买低性价比的VR设备。**导致VR未来十年内，难以普及。

**技术从无到有到高潮非一朝一夕，对行业的发展需有观望的耐心。一味追寻眼前的风口，只会让未来的风口溜走。如今AI、区块链等大火，受益者必然是那些许多年前便投身的人。没人能预知未来。方向是否正确，未来成功与否，都需要有赌的勇气。**

**随着VR成本的降低，3D眩晕的解决，游戏、应用生态圈的逐渐扩大等等，VR必然会回归并普及。**

**（PPT结尾）**

**而你，又是否有勇气投身这个行业？**