

虚拟现实产业要乘风而上

李佳霖

作为继计算机、智能手机之后极具可能的又一通用性计算平台，虚拟现实（VR）自 2015 年以来就广受关注，虚拟现实产业也随之迎来发展的重要战略窗口期。统计显示，2015 年我国虚拟现实行业市场规模为 15.4 亿元人民币，预计 2016 年将达 56.6 亿元，2020 年市场规模预计超过 550 亿元。

所谓虚拟现实，就是对客观世界的易用、易知化改造，以临境、交互性、想象为特征，融合三维显示技术、三维建模技术、传感测量技术和人机交互等多种前沿技术，创造的一个三维交互场景。用户借助特殊的输入输出设备，可以体验虚拟世界并与其进行自然交互。

在我国，虚拟现实企业主要有两大类。一是成熟行业依据传统软硬件或内容优势向虚拟现实领域渗透，其中，智能手机及其他硬件厂商大多从硬件布局；二是新型虚拟现实产业公司，包括生态型公司、平台型公司和初创型公司，以互联网厂商为领头羊，在硬件、平台、内容、生态等领域进行布局。目前，资本市场前景良好，融资创新积极性高；内容开发受市场认可，线下体验馆增长迅速；初创企业集结，巨头企业观望，国内 VR 行业呈现出的上述特点也使其成为电子产品公司重点关注的领域。我国应把握虚拟现实产业发展的战略机遇期，大力促进虚拟现实技术在各行业各领域的广泛应用。尤其要在军事、制造、娱乐、教育、医疗健康、文化艺术、旅游等行业寻找应用突破口，进入高端应用，形成可观收益。

为此，有关部门应加强战略规划和顶层设计，以虚拟现实技术在工业、文化、教育、娱乐、医疗等领域带来的广阔前景为契机，设计虚拟现实与各领域融合发展的路线图，为产业发展明确思路并提供政策引导；推动关键技术产品研发及产业化，组织产、学、研、用各方面力量解决关键共性技术问题，鼓励开发具有更好使用体验的创新性产品。

此外，还要加快推广行业应用示范。结合“中国制造 2025”和“互联网+人工智能”行动计划的实施，选取若干领域作为虚拟现实应用推广的突破口，设立应用示范区；推动建立虚拟现实技术、产品和系统评价指标体系，开发相应评价工具，保障虚拟现实产品性能和质量。