



韓世灝博士
Gate Ventures 主席



VR 吸引眼球商機無限

Virtual Reality (VR) 虛擬實境技術前景廣闊，正在改變著我們在娛樂、教育以及商業方面的體驗，這項技術能夠讓以往只有小眾可以享受的體驗普及化及全球化。

隨著電影、電視、遊戲，愈來愈向沉浸式發展，VR 技術將消費者尋求娛樂體驗的樂趣帶向了高潮。它適應了市場的需求，這種需求遠非 2D 或 3D 娛樂系統所能提供，我甚至認為 VR 技術就像 15 年前的手機一樣，會有一個革命性的發展。

未來五年爆炸增長

隨著 Sony PlayStation、Oculus Rift 以及 HTC Vive 頭戴式裝置在今年陸續推出，真正為娛樂業帶來一場變革風暴。據 Piper Jaffray 公司分析師 Travis Jakel 預測，2016 年頭戴式 VR 裝置的銷售量將達到 1,220 萬，而根據 iResearch 預計，到 2020 年時 VR/AR 行業的市場規模將分別達到 300 億和 1,200 億美元，未來五年複合增長率將

超過 100%。Gartner 亦預計，2018 年底 VR 裝置銷量將達 2,500 萬台！

迪士尼、Lionsgate 以及 Lucas Film 已經開始涉獵虛擬實境內容，後來者亦會迎頭趕上。如果領先特效視覺企業 The Foundry 首席科學家 Simon Robinson 預測正確，2018 年將會有 VR 電影獲得奧斯卡獎。

現在，隨著頭戴式裝置的日益普及，以創新形式製作內容已非不可能。通過值得信賴的品牌或者電視公司來提供高娛樂節目質素，可實現從平面到 360 度完全沉浸式 VR 內容的轉變，這一轉變表現在兩個方面，一個是製作專門內容，第二個是傳輸現場活動。

一個裝置百般體驗

我相信通過 VR 技術，將給那些希望進入這一新型市場的電視公司帶來絕佳機會。這些內容擁有廣大觀眾基礎，可為消費者們帶來新奇的沉浸式體驗。人們可以盡情感受在 NBA 賽場觀戰、與喜歡的名人共處採訪現場等各種體驗。

即使身處同一段 VR 體驗中，觀看者也可以自由選擇各自希望重點體驗的部分。這為我們創造了機會，通過同一內容創造多個故事與插入背景廣告。因此，VR 的商業化潛力巨大。

人們主要擔心 VR 成為一種反社交的媒介，它讓人與世隔絕。我們現在正處在一個超級互聯的時代，虛擬實境恰恰為我們提供了「庇護所」，他讓我們回歸了「自我」，同時又帶來了與其他用家互動的機會，拓展了我們對於世界的認知。【C】