

3个月内52家公司贴上VR标签 多数含金量不足

证券时报记者 李小平

半年前,VR (Virtual Reality,虚拟现实)对于很多人来说,还很陌生。如今,这一概念已经成为资本市场最炙手可热的题材之一。

事实上,早在上世纪五六十年代,VR技术的基本原理就已确立。当前这一轮的VR产业投资大潮,始于2014年Facebook斥资20亿美元收购Oculus VR公司,巨额收购价格震惊业界,也引导了更多资本和技术的涌入。如今,冠上VR名号的产品层出不穷,有高端大型设备,也有仅几块纸板就可以DIY而成的初级产品,无论优劣与否,似乎都能引起极大关注。

国内VR产业,也正呈现前所未有的繁荣,特别是近三个月来,涉足VR产业的A股公司数量陡增。然而,投资VR产业犹如雾里看花,不仅考验产业资本的投资水准,也考验市场投资者的眼光。

A股VR战队急速扩容

两个月前,顺网科技的一纸公告,宣告公司将携手HTC发力虚拟现实,这纸公告,吹响了A股公司投资VR产业的号角。

据证券时报·莲花财经记者统计,自2015年11月18日以来的短短三个月内,包括游久游戏、泰亚股份和劲胜精密等19家公司,均发布了关于VR产业相关事项的公告。

若查阅相关研报,被列入VR战队的A股公司,远不只上述19家。目前,互动平台、发布会等途径,也成为一些A股公司戴上“VR光环”的重要出处。

以金龙机电为例,2015年11月26日,针对全景网互动平台投资者提问,金龙机电表示,公司和利达光电合作的产品,可以使用在VR产品上面,后续VR产品将是公司发展的方向之一。

统计显示,自2015年11月以来,包括金龙机电、凤凰传媒和数码视讯等52家A股公司,先后55次涉及一些VR产业的重要事项。

当然,在A股掀起VR大潮的同时,其他互联网大佬们也没有闲着,早已开始在VR产业屯兵布局。

自2015年底以来,国内互联网巨头纷纷涌入VR产业:2015年11月16日,联想宣布与蚁视合作推出乐檬视VR眼镜,正式进军虚拟现实领域;12月4日,百度视频宣布进军虚拟现实,隆重上线VR频道;12月21日,腾讯正式公布Tencent VR SDK以及开发者支持计划,Tencent VR团队也首次公开亮相;12月23日,乐视也在北京发布了VR战略;12月26日,乐相科技宣布与小米和迅雷将战略合作,雷军正式进入VR产业。可以说,互联网巨头的纷纷涌入,也是A股VR热潮的重要背景和推手。

多数概念股含金量不足

过去三个月,共计有26家A股公司,通过互动平台公布VR相关事项。换言之,在A股52家VR概念股中,半数是被投资者“逼问”出来的。为何这一炙手可热的题材,大多数公司却“隐而不宣”?奥飞动漫的说法或许比较有代表性。

2015年11月,诺亦腾宣布完成B轮融资,奥飞动漫战略入股。面对投资者对此的询问,奥飞动漫在互动易平台上表示,由于对外投资金额、持股比例未达到上市公司公告标准,因而未发布临时公告,但公司积极通过多种途径提高信息透明度”。而对于投资金额,奥飞动漫的回复是“涉及商业机密”。

暴风魔镜和乐相科技的B轮融资也同样如此,涉及8家A股公司,但仅泰亚股份正式发布了公告。新闻报道和互动平台,成为市场了解相关公司进展的重要途径。

另外,也有相当部分A股上市公司,比如歌尔声学、水晶光电和劲胜精密等电子设备制造企业,由于属于VR企业的供货方和服务商,应该也被市场纳入到VR概念股当中。以水晶光电为例,该公司在回答投资者咨询中表示,公司布局视讯眼镜多年,目前酷镜尚未开始大量销售,公司根据订单情况在小批量供货。

综合各方资料,截至目前,与VR产品相关的A股公司,数量至少达到61家。2015年11月以前,联络互动、岭南园林和安妮股份等13家公司,其实早已涉足了VR产业。但由于此前A股市场尚未掀起VR炒作热潮,当时这一题材尚未引起投资者关注。

不过,从这些被贴上VR标签的A股公司来看,部分公司的说法还很模糊,含金量很难判断。比如在互动平台上,焦点科技的说法是“公司3D事业部主要从事VR虚拟现实和AR增强现实两方面的具体应用”;亚夏股份的回复是“蘑菇+团队在研发VR技术,目前进入调试阶段,时机成熟会择机推出”。

硬件设备成概念股集中营

从行业属性来看,在上述61家VR概念股中,电子设备制造、软件信息及互联网和文化传媒三类企业相对集中。其中,电子设备制造达到24家,软件信息及互联网为17家,文化传媒类9家。概念股的行业属性比重,也直接影响到相关公司在VR产业链中的分布。

目前,VR产业大致可以分为三大主线:一是以头戴式显示器为代表的VR硬件设备;二是以游戏、电影等为主的娱乐内容资源;三是包括远程医疗、辅助教学等全新应用服务。

从A股公司的布局来看,产业链的三大主线均有涉足。比如VR硬件设备方面,涉及暴风科技、乐

视网和联络互动等公司;涉足内容资源的公司包括世纪游轮、东方网络和完美世界等;易尚展示、岭南园林和凤凰传媒等集中在应用。

但是,在产业链全面开花的同时,更多公司的布局集中在前端,即硬件设备。统计显示,在上述61家VR概念股中,28家公司属于VR硬件设备类,占比超过45.9%。

硬件设备成为VR概念股的集中营,原因可以概述为两大类:一是VR处于产业化初期,硬件设备公司最容易引起产业资本关注,其中暴风魔镜和乐相科技两大VR公司,牵涉了多达8家A股公司;二是VR硬件设备涉及面广,包括输出设备如PC端显示头戴、移动端显示头戴,以及输入设备如手柄、跑步机、动作捕捉识别设备、全景相机等,戴上VR光环的A股公司,相当一部分属于VR硬件设备供应商,比如歌尔声学,该公司是Oculus Rift、索尼和三星等企业VR产品供应商。

另外,涉足VR内容资源的A股公司相对较少,主要集中在影视游戏类上市公司,比如借壳世纪游轮的巨人网络,该公司研发中的《D征途》就采用VR技术。

据了解,目前VR硬件商业化尚未普及,在售VR产品使用效果不佳,且不允许长时间使用。因此,VR内容的生产制作未受到重视,从而导致了市面上VR内容资源比较稀缺,基本上是由硬件厂商来推动VR的内容建设。

VR的内容资源,直接影响到消费者的沉浸感和舒适度,而目前国内VR游戏的开发缺乏人才,现在大家都处在尝试摸索规律的阶段。”一家A股游戏公司表示,VR游戏在画面输出、操控方式上都与传统游戏有着巨大的差别,如何利用VR的特点,制作三维世界中有趣的游戏体验,对游戏开发者是一个巨大的挑战。

生态圈布局势头已现

虽然国内VR产业尚处于起步阶段,但部分企业正在通过扩张、合作等一系列动作,加紧布局自己的产业版图。

成立于2015年1月的暴风魔镜,最先被外界熟知的是硬件部分,但该公司目前正由硬件向生态发力:联合松禾资本成立了VR产业基金,用于培育VR上下游企业;联手北影合作成立“北影暴风VR联合研究中心”,在内容创作与分发、VR产业孵化等领域合作。随着布局的渐渐展开,暴风魔镜“硬件+平台+内容”的路线图十分清晰。

2015年12月23日,乐视也在北京发布了VR战略,并发布了其首款终端硬件产品——手机式VR头盔LeVR COOL1。除此之外,乐视还透露,不仅会在硬件上发力,还将与国内外的内容提供商共同打造中国最大的VR内容应用平台,涵盖影视、音乐、体育、旅游、教育、游戏、纪实等诸多领域。

2016年,已被业界定义为VR元年,关于VR产业即将爆发的说法此起彼伏,那些能够真正建立起生态系统的公司,有望在未来竞争中获得更大的优势。

122份体验报告揭示VR用户痛点:沉浸感获肯定 舒适度待提升

证券时报记者 李小平

VR为何这么火,到底靠不靠谱?消费者的切身体验,应该比较具有话语权。

日前,一家涉足VR产业的A股上市公司(下称“A公司”),带着“收集用户意见,寻找行业痛点”的初衷,开展了一次“虚拟走进现实”的VR体验活动,场馆分别设在市中心和大学城周边。在10天的活动期内,近千名消费者参与。

在保留个别商业机密的前提下,A公司事后向证券时报·莲花财经记者提供了一份122位消费者的体验反馈意见。透过这些体验反馈,VR行业的痛点依稀可见。

沉浸感获高度认可

目前,VR头戴硬件设备大概分三种,一是VR头盔,连接PC/主机使用,代表性产品是HTC VIVE;二是VR眼镜,插入手机使用,代表产品是暴风魔镜;三是VR一体机,可独立使用,代表产品是Simplens。基于自身所处行业和今后对VR产业布局,A公司在本次活动中采用VR头盔。

沉浸性、交互性和构想性是VR技术的三个主要特征。其中,让玩家彻底沉浸到游戏当中,是VR技术的最大特点。从整个VR行业来看,HTC VIVE被业界认为是沉浸感最强、互动性最好的一个。

走进A公司体验馆,墙壁上贴着HTC VIVE虚拟现实眼镜全球首次公开体验”宣传标语。VR风口中,A公司举办的体验活动,在当地掀起一阵追风潮,甚至吸引了周边省市的尝鲜者。

活动期间,有122位消费者参与了“体验反

馈”调查。在沉浸感打分中,占比最高的是“沉浸感不错,差点以为自己在另一个世界里”,平均数值为54.2%;其次是“非常真实,已经忘记自己原来所处的环境”,平均数值为33.75%;另外,参与反馈的人,没有一位认为“体验过程毫无代入感”。

VR设备可作为玩家带来“沉浸感”,也就是如临其境。这听起来似乎很新颖,但其实说白了,就是欺骗大脑,而其方式,就是通过封闭的设备来阻断原有感官,以全新声影来占据感官从而形成虚拟互动。

正因为体验的沉浸感不错,体验推荐度得到了较好评分。在122人的反馈表中,给两个体验馆打10分的人数占比,均超过了54%,其中位居大学生附近的体验馆高达63.9%。这里的10分,代表消费者恨不得立刻向朋友推荐。

但是,沉浸感的营造并不简单,主要体现在美术和音效上,需要通过逼真的材质、环境气氛、光影效果和相应的配乐、音效来对沉浸感进行强化。换言之,沉浸感的营造,涉及整个VR产业链。

三大因素影响玩家舒适度

此次体验活动,游戏内容包括大鲨鱼、解剖外星人和修理机器人等,单个游戏时长1-7分钟不等。

较PC游戏而言,VR游戏的收费标准较高。此次体验活动,体验者除了向网吧交纳30元入场费外,还需要为单个游戏买单,收费标准大致为10元/2分钟。但即便如此,多数体验者对高昂成本不在意。根据122人的反馈,认为此次体验收费正常占58%;认为略高占28.5%;划算占13.5%。

近三个月来A股公司参与VR产业情况一览					
代码	简称	所属行业	VR产业涉及内容	公布时间	公布方式
600288	大恒科技	电子设备制造	子公司中科大洋有虚拟演播室等相关业务	2016.1.25	互动平台
000810	创维数字	电子设备制造	不排除进行投资或布局的可能,与腾讯MiniStation合作中会有VR版	2016.1.25	互动平台
002230	科大讯飞	软件信息	公司语言交互技术与多家VR企业有合作,公司也积极关注	2016.1.23	互动平台
300431	暴风科技	互联网		2016.1.21	发布会
000829	天音控股	电子设备销售		2016.1.21	发布会
002354	天袖娱乐	互联网	参与暴风魔镜B轮融资	2016.1.21	发布会
300027	华道兄弟	影视制作		2015.1.21	发布会
002416	赛能德	数码产品销售		2016.1.21	发布会
002624	完美世界	影视游戏	收购完美世界	2016.1.20	公告
002292	奥飞动漫	文教用品制造	入股光年无限	2016.1.20	公告
002241	歌尔声学	电子设备制造	在虚拟现实软件领域,例如在光学算法领域,公司正在快速形成核心竞争力	2016.1.19	互动平台
600652	游久游戏	软件信息	入股美国数字虚拟角色提供商Pulsa Evolution Corporation	2016.1.15	公告
002635	安洁科技	电子设备制造	目前正在配合乐视研发虚拟现实配件	2016.1.15	互动平台
300028	金亚科技	电子设备制造	向京梦互动增资至15%股份	2016.1.14	公告
300083	劲胜精密	电子设备制造	参与HTC VIVE的研发、生产制造	2016.1.13	公告
002517	泰亚股份	互联网	子公司借奥网进入服装材料科技	2016.1.12	公告
000793	华闻传媒	新闻出版	子公司华亨投资持有的乐相科技增资扩股	2016.1.12	互动平台
002292	奥飞动漫	文教用品制造	战略入股乐相科技,打造IP+VR	2015.1.12	互动平台
002273	水晶光电	电子设备制造	布局视频眼镜多年,目前酷镜尚未开始大量销售,公司根据订单情况在小批量供货	2016.1.11	互动平台
300207	欣旺达	电子设备制造	与掌网科技合作开发VR业务,负责VR相关产品的的设计优化和生产制造等	2016.1.6	公告
300053	欧比特	电子设备制造	目前涉足虚拟现实领域,会根据自身情况及市场前景规划产业布局方向	2016.1.6	互动平台
002189	利达光电	电子设备制造	目前虚拟现实相关产品尚未形成大规模市场应用的生态环境	2016.1.5	互动平台
002572	索菲亚	家具制造	投资极点三维67%股权,布局VR家居设计	2016.1.4	公告
601928	凤凰传媒	新闻出版	旗下凤凰创客智慧教育云平台上线,发展虚拟现实教育平台	2015.12.29	发布会
300098	高新兴	软件信息	与联视科技等签署投资框架协议,开发VR相关应用	2015.12.28	公告
600340	华夏幸福	房地产	与乐视虚拟现实科技公司签订战略合作协议,合作建设VR制作中心等	2015.12.24	公告
002699	美盛文化	文化艺术	投资的创想科技公司,将在虚拟伴侣、偶像虚拟化等应用场景持续进行VR的布局	2015.12.23	公告
300104	乐视网	互联网	正式公布VR战略,同时还发布了手机式VR头盔LeVR COOL1	2015.12.23	发布会
300134	大富科技	电子设备制造	参股公司华阳创投增发用于虚拟现实	2015.12.22	互动平台
000670	瀚方微	电子设备制造	为腾讯MiniStation游戏平台提供部分关键芯片	2015.12.17	互动平台
300045	华力创通	专用设备制造	公司开发出了虚拟现实软件平台,同时三维建模软件也可用于虚拟现实技术	2015.12.17	互动平台
002052	同洲电子	电子设备制造	设立共青城猎龙科技公司发展VR	2015.12.14	公告
002175	东方网络	影视文化	负责拍摄VR影片并搭建三亚旅游VR体验馆综合系统	2015.12.14	公告
000725	京东方	电子设备制造	设立京东方智能科技发展虚拟现实	2015.12.10	公告
601801	皖新传媒	新闻出版	募资投向智能学习全媒体平台,该平台提供VR数字教育内容等	2015.12.7	公告
300093	金刚玻璃	非金属制造	增发收购OMG公司等,募资将投向虚拟现实及增强现实、大数据分析等项目	2015.12.4	公告
002555	三七互娱	网络游戏	正在研究将游戏和VR设备特性相结合,以便开发出适合在VR设备上运行的互动游戏	2015.12.3	互动平台
000050	深天马A	电子设备制造	公司具备裸眼3D显示技术应用产品的量产能力,具体以客户订单量来排单	2015.12.2	互动平台
002751	易尚展示	家具制造	可以为VR终端设备、裸眼3D等提供内容	2015.12.2	互动平台
002735	亚夏股份	建筑装饰	“蘑菇+”团队在研发VR技术,目前进入调试阶段,时机成熟会择机推出	2015.12.1	互动平台
002396	星网锐捷	电子设备制造	公司最新的KTV解决方案中包含有虚拟舞台等全新的娱乐模式	2015.12.1	互动平台
300315	掌趣科技	软件信息	将持续关注VR产品的综合应用,目前尚未发布应用VR技术游戏产品	2015.12.1	互动平台
002456	欧菲光	电子设备制造	除提供了带眼球追踪能力的前置广角摄像头,眼球追踪为虚拟现实关键的自然交互技术之一	2015.11.30	互动平台
002465	海格通信	电子设备制造	收到模拟仿真业务订单,虚拟现实已成为公司重点发展业务板块	2015.11.27	公告
300032	金龙机电	电气机械制造	合作开发的产品可以使用在VR产品上,后续VR产品将是公司发展的方向之一	2015.11.26	互动平台
300079	数码视讯	电子设备制造	公司储备的体感技术可以实现虚拟现实中的场景技术	2015.11.26	互动平台
002253	川大普胜	软件信息	公司目前的VR产品主要针对高端培训、科普、教育和旅游	2015.11.24	互动平台
002632	透明光学	化学制品制造	投资参股南京迈得特,战略布局VR、AR头盔等高端领域	2015.11.24	公告
300467	迅游科技	软件信息	公司在技术研发的同时将持续保持对虚拟现实技术的关注	2015.11.13	互动平台
300005	探路者	纺织服装	持有众星视界10%股份,在硬件与内容方面有想象空间	2015.11.19	互动平台
300113	顺网科技	互联网	与HTC就VR合作,未来将在VIVE系列产品销售、游戏运营等多个方面展开合作	2015.11.19	公告
002315	焦点科技	互联网	公司3D事业部主要从事VR虚拟现实和AR增强现实两方面的具体应用	2015.11.19	互动平台
300431	暴风科技	互联网	旗下暴风魔镜推出VR一体机“魔王”和“暴风魔镜4”两款硬件产品	2015.11.18	发布会
002292	奥飞动漫	文教用品制造	入股诺亦腾动作捕捉公司	2015.11.17	互动平台
002681	奋达科技	电子设备制造	参股子公司奥图科技已公开发布智能眼镜	2015.11.16	互动平台

李小平/制表 官兵/制图

是,活动只进行了10天。

据了解,A公司举行此次VR体验活动主要目的,一是收集市场意见,寻找行业痛点,从而反馈给设备厂家进行有针对性的修正;二是为自身今后的VR运营及商业化探路。短短10天就收场,除了达到期初效果外,没有内容向玩家提供,也是其中重要原因。

A公司的此次活动中,可供体验者选择的内容,也是由HTC VIVE提供,但也仅限大鲨鱼、解剖外星人和修理机器人等8项内容,数量有限。尽管超过5成的体验者在使用后,愿意向周边朋友推荐,但有限的游戏内容,显得对玩家们没有黏性。

高昂的成本,也影响了VR头盔的推广。今年CES大会上,Oculus高调宣布消费版Oculus Rift开启预订,然而高达599美元的定价,让不少对VR期待已久的爱好者都望而却步。且根据英伟达的统计,全球仅有不到1%的PC能满足Oculus的要求。换言之,即便有意购买,其中的99%消费者还得考虑电脑升级问题。

如果说VR头盔瞄准的是VR的“高端市场”,那么VR眼镜则是最接近消费者的一种VR产品。目前,暴风科技、乐相科技和焰火工坊等企业,都推出了“百元级”VR产品。但是,国产廉价的VR设备又影响舒适度。

综合来看,舒适度的困扰,内容资源的稀缺和成本等方面,都在制约VR产业。这也是为何VR技术经历十年发展,至今未能商业化的原因。但是A公司强调,VR产业的前景不容置疑,商业化推广需要一个过程。

商业化推广暂不具备条件

此次布展体验活动,A公司提供的VR体验设备两台,10天吸引了近千人,每台机器日均参与体验人数50-60人。用A公司的说法,活动很成功,超过预期效果”。但令人遗憾的