



## 奇遇VR 从资本宠儿到资金链断裂

“这半年业务基本停滞，供应商货款拖欠，供应链已经停止运转，淘宝天猫京东的店铺商品已全线下架。”据知情人士透露，梦想绽放今年1月的C轮融资并未全部到账，从而导致资金链断裂陷入停滞。其后通过裁员以收缩开支，以至于出现超百名员工被欠薪的情况。

记者搜索发现，奇遇VR旗舰店已在天猫、淘宝与京东平台上架，仅余相关经销商在售卖奇遇VR产品。

公开资料显示，梦想绽放归属北京爱奇艺科技有限公司，前身为“爱奇艺智能”，成立于2016年12月。目前，爱奇艺是梦想绽放第一大股东，持股比例49.62%。2021年12月1日，公司更名为“梦想绽放”并开始全面进军元宇宙领域。今年1月，梦想绽放获得了一笔来自青岛投控集团、真知资本投资的4亿元C轮融资金额。

在C轮融资前，梦想绽放一直被各大投资方看好。2018年7月5日，梦想绽放完成Pre-A轮融资，资金由中信建投资本、两江资本、IDG资本联合投资；2019年11月12日，

梦想绽放完成人民币亿级A轮融资，资金由毅达资本、贝信资本联合投资；2021年1月4日，梦想绽放完成数亿元B轮融资，资金由屹唐长厚、清新资本、四川产业振兴基金联合投资；2021年12月9日，梦想绽放完成了B+轮融资，资金由中天融汇投资。

今年1月18日，北京梦想绽放科技有限公司宣布更名为青岛梦想绽放科技有限公司，公司总部落户青岛西海岸新区，并宣布获得4亿元C轮融资。然而，此轮融资后不久，梦想绽放就开始拖欠员工工资。有知情员工透露，欠薪及业务停摆主要是因为公司C轮融资未完全到账，导致资金链断裂。

奇遇VR的困境，其实反映了国内消费级VR硬件行业的瓶颈。VR行业经历多轮投资热潮，投资者看不到前景后，又迅速退散。目前，市场对VR的投资热情逐渐冷却。IT桔子数据显示，去年国内VR/AR行业投资数量有154起，投资金额336.91亿元，而今年上半年，投资数量只有65起，投资金额也只有64.56亿元。

苹果Vision Pro刚刚叩开消费端的XR大门，一些VR大厂似乎就撑不住了。日前，#爱奇艺VR公司被曝停摆欠薪#话题登上微博热搜。爱奇艺旗下VR公司梦想绽放科技有限公司（下称“梦想绽放”）被曝出业务已经停摆，超百名员工被欠薪，官方渠道产品目前已全线下架。

虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、混合现实（MR）共同构成了一个扩展现实（XR）世界。去年底以来，伴随Meta、微软等领头企业相继收缩旗下元宇宙和XR业务，全球XR行业遇冷。尤其是今年，以ChatGPT为代表的生成式AI占领科技主线的情况下，XR市场似乎更显落寞。梦想绽放此番遭遇，让当下风雨飘摇局势不稳的XR行业更添几分寂寥。为何昔日的希望之星，如今却落得如此境地？靠烧钱的XR行业还能“烧”多久？

■新快报记者 陈学东



## “试”遍内容 仍未有破圈级应用

在VR头显赛道内，背靠爱奇艺的在线影视频及技术能力的奇遇VR，算是大名鼎鼎。CINNO Research数据显示，今年二季度，国内VR市场中奇遇销量同比增长61%，位列行业第二，仅次于字节旗下的PICO。

相比于已经成熟的电视、电脑和手机，VR作为一个新兴赛道，无疑是爱奇艺这样一家缺乏硬件基因的厂商做硬件的一个机会。回看当时爱奇艺入局VR的决定，或许认定VR将会成为未来用户消费内容的新终端。尽管当下无论长视频还是短视频，均是以2D形式存在，但未来全景视频会是主流。因此，要提前占领高地，在VR时代完成软硬件一体化的构想，爱奇艺要主动将基于硬件进行内容分发的能力掌握在自己手中。

后续爱奇艺也确实是这样做的。从影视剧到综艺节目再到演唱会，爱奇艺为用户准备了不少VR内容。2022年末，爱奇艺·奇遇VR还发布了新品奇遇MIX。当时，奇遇VR称，将构建旗舰级软硬件一体化矩阵打造出差异化产品，探索与爱奇艺影视、综艺资源延展多场景VR互动等，持续扩大奇遇VR独有的、差异化优势。

然而，从爱奇艺近年财报来看，付费会员、游戏、广告依旧是雷打不动的主角，VR相关业务的贡献几乎没有任何体现，消费者看起来似乎对VR内容并不感兴趣。

要知道，这并不是爱奇艺的问题，而

是整个XR行业在消费级市场的乏力所致。目前，VR的主要应用场景包括VR游戏、VR运动、VR观影、VR直播、VR社交、VR教育等——可以粗略认为，现有移动互联网上的内容形态都在VR上被“试”了一遍。

例如，去年PICO推出了郑钧、汪峰、虚拟偶像A-SOUL等多场VR直播演唱会，PICO Store也上线了超百款VR游戏，如超能军团、水果忍者等；爱奇艺则出品过多部VR影视作品，如杀死大明星、遗愿等，用户可通过奇遇VR头显设备观看；再比如，Meta在2019年推出了VR社交平台Horizon Worlds。

遗憾的是，这些场景至今还未探索出破圈级应用。从被称为“VR元年”的2016年直到如今，在长达7年的时间里，整个XR行业都没能做到让消费者认为XR是未来，消费者也普遍认为提供了全新交互方式的XR是一种有趣的体验，却并不将其视为必需品。如果说在海外市场还有《半条命：Alyx》《节奏光剑》这样的热门游戏，那么在国内市场则几乎没有破圈的XR内容问世。

在小红书上，也有不少用户表示“买了两年，用了不到10次”“每次玩VR要set up很久，要戴上头戴、清空周围，一旦几天不玩，就没有动力再打开了”。而在闲鱼上，则有不少用户转卖VR设备，PICO、华为、大朋、Meta研发的Quest等主流VR品牌的身影均在其中，有些售价低至5折、3折。

