



## 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、淘宝与京东平台上下架,仅余相关经销商在售卖奇遇 VR 产品。

公开资料显示,梦想绽放归属于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、微软等龙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 占领科技主线情况之下,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

# XR

## 行业还能

## “烧”多久

# 终端和生态迟迟未爆发



## “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,都是以 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。如果说在海外市场上还有《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。

# XR

# VR

# MR

■VCG 图