

Google、Facebook.. 等各大科技業巨頭，近年來都積極佈局虛擬實境（Virtual Reality，簡稱 VR）市場。VR 應用範圍廣泛，不僅遊戲而已，包括教育、醫療.. 等。若說，YouTube 顛覆了電視、蘋果顛覆了手機，那麼未來主導 AR/VR & AI 的企業也會顛覆科技想像。

VR 裝備大致分為兩大類，一為 Facebook 的 Oculus Rift 走高階路線，必須搭配高規格電腦系統與外接相機；二為簡易廉價型的 Google Cardboard 及 Daydream 平台，只要搭配智慧型手機即可使用。Google 的策略確實成功快速打入大眾市場，尤其去年啟動的校園體驗計畫（Expeditions Pioneer Program），到今年上半年吸引逾 100 萬學生體驗；而且將於 11 月開賣的 Daydream View VR 眼鏡更是徹底貫徹大眾化的策略。崇尚實用主義的蘋果，雖未推出 VR 產品，但卻早於 2010 年就開始低調進行各項 VR/AR 新創公司的收購，於今年 8 月底，又傳出申請 VR 專利消息，市場只能猜測它的 VR 產品有可能與 iPhone 結合一起使用。另外，Facebook 於開發者大會(Oculus Connect 3)表示，其產品也要一改現在搭配電腦的設計。看來，VR 裝備操作越來越簡單，以後還可以不搭配電腦。

摘自世界公民電子報第 209 期