

# VR体验馆的网咖经营模式研究

◆白玉龙 陈芬

(徐州工业职业技术学院信息与电气工程学院 江苏徐州 221000)

**摘要:**随着计算机行业的迅速发展,VR这一基于计算机的新兴技术正在蓬勃发展。但是,由于技术尚在完善,基础硬件成本过高,所以还未普及。作为VR体验的线下中心,VR体验馆的前途是光明的,路途必不可少会面对成本过高的影响。由于VR体验馆与当代网吧的发展历史拥有很高的相似度,所以将网咖的经营理念加以修改,必定能够使VR体验馆得到更好的经营。

**关键词:**VR体验馆;VR硬件;网咖经营模式

## 研究背景及发展现状

### 一、研究背景

VR体验馆是基于VR虚拟现实技术诞生的新兴行业。随着计算机系统工程以及计算机图形学等技术的发展速度越来越快,我国各界人士对于虚拟现实技术也越来越重视,正在积极进行虚拟环境的建立以及虚拟场景模型分布式系统的开发等等。<sup>[1]</sup>

### 二、发展现状

#### 1.面临的问题

VR目前所面临的一些问题,如高昂的价格、苛刻的硬件要求、同样恶劣的环境,还有VR给人体带来的眩晕。这种眩晕感并不是个体用户的特殊情况,而是VR技术给人类带来的对虚拟现实的正常生理反应。在这个问题得到解决之前,VR是不会快速发展的。<sup>[2]</sup>

#### 2.面向的消费人群

然而,新事物永远是最吸引青壮年群体的。这部分人,往往处于工作蒸蒸日上的年纪,个人的消费水平普遍较高且愿意接受新事物,面对高消费的一套VR设备,相对于其体验成本远低于一套设备总价1%的VR体验馆,无疑是最好的选择。面对这部分群体,VR体验馆的经营,该何去何从呢?

#### 3.如何改善经营方式

这是一个看面孔的社会,<sup>[3]</sup>更是一个看流量的社会,把握了流量就能获取更多的信息。VR体验馆,可以使人们规避掉看脸的选项,使人与人的距离更近,增加信息流动的速度,与其使其成为一个只为体验而存在的地方,更为适合成为新形式的交流平台。

#### 3.1 分析VR体验馆与网吧经营模式的相似度

纵观中国电子娱乐行业的发展,无疑现在的VR体验馆与当初的网吧在经营上面对的问题相似度很高。在中国,最初的网吧,很多人都不知道它是用来做什么的,当时,主要为人们提供用电脑办公的地方。随着,魔兽、WOW、传奇、梦幻西游等游戏的发展,推动了人们对电脑的需求。并且,由于电脑对当时的普通家庭来说还属于一种奢侈品。网吧,这一场所应势变成了人们娱乐的场所。

随着计算机的发展,工业水平的提高。计算机的成本也再逐年降低,慢慢的被中国的消费者们接受,成为每家必备的一项设备。VR的发展历史必然随着科技的提高,工业的提高从而降低成本。当家家户户拥有VR设备的时候,体验馆,主要为人们提供体验的功能必然会受到极大的影响,从而致使收益跟不上产品换代的速度。

#### 3.2 分析网吧到网咖的经营变化

根据英国经济学家克拉克和美国经济学家库兹涅茨的研究成果,产业结构的演变大致可以分为三个阶段,劳动力逐步从第一产业向第二产业和第三产业转移,同样服务业结构演变同样具有规律性。<sup>[4]</sup>

中国网吧面对必然趋势的时候主要采用了两种方案。第一种,努力提高计算机配置,并且提高服务环境与水平。第二种,

则是通过降低网费,延长更新设备的周期。后者,早已经被淘汰。前者,渐渐演变为目前的网咖经营模式。凭什么在家都有电脑的年代,人们还愿意去网吧?随着计算机硬件的发展,游戏的质量也随之提高,由原来的2D过渡到现在3D,由原来的纯贴图 and 插画做的特效,渐渐被3D渲染等更为真实的效果所代替。虽然,这些技术是人们在娱乐的同时能够身临其境,但是,其所需要的配置对于当今的家庭来说还属于奢侈品。因此,对于网咖来说,只需要支付少量的现金就可以体验到想要的体验,这无疑会成为人们的首选。但是,网吧之所以能深深的留住消费群体不单单只是依靠硬件上的优势。众所周知,网吧最常出现的游戏,主要为吃鸡、LOL、DOTA2等联网游戏。为什么在网吧里出现这类游戏比较多?一方面,在网吧可以体验到更优质的画面配置,另一方面被大家耳熟能详的一个代表词“开黑”,游戏在人与人一起玩的时候才会更加有吸引力,因为人们渴望与别人交流,游戏既可以满足这点,同时也可以掩盖现实里一些先天性的问题,列如长相。为此,渐渐的网吧逐渐进化成了网咖。成为了游戏与社交的场所,并且后者渐渐比前者的位置更加重要。

#### 3.3 能否将网咖经营模式进行借鉴?

VR体验馆的现状与以前的网吧十分的相似,况且,VR体验馆相对于网吧,拥有更强的虚拟现实的代入感。但是,起设备高额的维护成本与购买成本,一直是一个无法避免的弊端,这部分弊端主要是由于目前相关技术还是不太成熟,硬件设施配置难度高导致的。即使如此VR体验馆也有吸收网咖经营模式的必要。

#### 3.4 对网咖模式经营下的VR体验馆进行构想

VR设备不仅可以用于游戏,更重要的是给人们带来理想的环境。<sup>[5]</sup>

设想一个VR体验馆为每一位用户租赁一套便携性的设备,根据客户的需求拟态客户自己,缩进了人与人之间交流中“长相”这一最大的间隔,为人与人之间的交流提供了更多的趣味性,客户可以通过在VR世界中一起去观看各种名胜古迹或者消逝的文明古迹,一起进行探索与讨论,也可以选择一款VR游戏去进行挑战冲破别人的记录。最重要的是,客户可以在其中设立自己的环境。学习、聊天亦或者约会。无论是哪种,VR都能为其低成本塑造出来,且不受时间的影响。因此,VR体验馆相比较网吧,不能主要的精力建立在维护设备的更新,更重要的是吸收网吧转换为网咖的经验,为用户提供更为舒适的社交环境与虚拟现实的体验。将以游戏为主慢慢转变成一个供人们自由社交的平台。

#### 参考文献:

- [1]张力,《在建筑设计中虚拟现实技术的运用》[J],《城市建设理论研究(电子版)》2015年33期
- [2]来源(互联网资源)标题:VR发展的最大限制原因是什么?链接:[http://www.sohu.com/a/142741352\\_599244](http://www.sohu.com/a/142741352_599244)
- [3]陈倩倩.看脸时代的身份危机评话剧《丑人》.上海戏剧.2017
- [4]来源(互联网资源)标题:服务业发展的一般规律-智联网链接:<http://www.chinansi.com/zfwsxy/show.php?itemid=3>
- [5]眼镜里的“高大上”——智能眼镜[J].高峰.农村青少年科学探究.2014(09)

#### 作者简介:

- 1.白玉龙(1999-)男,汉族,江苏新沂市人,大专,学生。
- 2.陈芬(1982-)女,汉族,江苏江阴市人,硕士,讲师,研究方向:计算机应用技术。