

消費新生力量 市場規模料超2100億

虛擬與現實影像交疊 中國XR電影冒起

經濟透視

一把定製座椅、一個輕盈頭顯，XR擴展現實電影(Extended Reality Cinema)正推開電影產業新一輪變革的大門。據中研普華產業研究院發布的《2025-2030年中國虛擬現實電影行業全景調研與投資趨勢預判報告》顯示，2025至2030年，中國虛擬現實(VR)電影市場規模將從1126億元(人民幣，下同)躍升至2125.9億元，年複合增長率達13.5%。

西影無界科技開發了全球首款XR擴展現實電影院系列，西部電影集團(簡稱西影集團)董事長趙文濤表示，XR電影市場是一個全新的、有待開拓的「白海」領域。中宣部電影局主持日常工作的副局長毛羽也表示，自2025年3月《國家電影局關於促進虛擬現實電影有序發展的通知》下發以來，已有近百部虛擬現實影片申報備案，十部影片通過內部審查，申報公司來自全國10多個省區市。

大公報記者 張仕珍

盤點虛擬現實電影的場地：西影無界科技開發了全球首個XR擴展現實電影院系列，一把座椅即可實現一個XR電影院；杭州吾知混合現實科技公司與OMNIX全視界聯合打造的全國首個VR虛擬現實移動影廳幫助虛擬現實電影走向觀眾；河南大象元開設的虛擬現實影院於2025年國慶假期實現票房收入87萬餘元(人民幣，下同)。



毛羽表示，未來必將能夠成為電影經濟的一股新生力量。大公報記者張仕珍攝

數據顯示，2025年國慶期間，貴陽越界影城的虛擬現實影廳放映已獲得公映證的《唐宮夜宴》、《隱秘的秦陵》和已獲得龍標的《浪浪山小妖怪：妖你同行》、《地心遊記》，觀眾2100人次，實現票房收入18.6萬元；河南大象元開設的10家虛擬現實影院，觀眾1.1萬人次，實現收入87萬餘元；上影集團以《浪浪山小妖怪：妖你同行》探索「IP+科技」模式，國慶期間落地19家門店，觀眾約7000人次，票房收入約40萬元。

資本紛紛入局「白海」領域

趙文濤指出，「紅海」競爭無處不在；「藍海」競爭不激烈；「白海」則是全新的領域。虛擬現實電影是有待開拓的「白海」。看中虛擬現實電影產業的發展前景，資本也紛紛入局。一年多以來，西影通過XR電影生態產業布局建設，吸引國家、省市多方資本支持，聯合西安市發起成立了全國首支規模達1億元的XR電影專項基金。將從技術原創研發、標準制定、AI創作、內容生成、發行平台、軟硬件產品以及影院投資運營等全產業鏈，整合投入各類資金支持。近日，長安匯通、秦創原創投也與西影簽署戰略合作協議，將共同推進AI和XR領域合作。



▲觀眾體驗虛擬現實電影《浪浪山小妖怪》。大公報記者張仕珍攝



▲《浪浪山小妖怪》自2025年8月上映以來，累計票房突破17.17億元人民幣。



▲中國電影科學技術研究所聯合西影集團共建的虛擬現實電影技術創新中心正式揭牌成立。大公報記者張仕珍攝

數字素材共享 大減製作成本

大有可為

從內容策劃、劇本創作、開發製作、加密發行到面向市場，虛擬現實電影「製作—發行—放映」的流程體系，步步都需要複雜的底層技術支撐。但也是在技術的加持下，虛擬現實電影的製作成本相較傳統電影具有一定的優勢。

「現在虛擬現實電影的製作其實不叫「拍攝」，叫「素材庫製作」。」西影無界科技董事長翁超指出，公司製作的《夢回延安》《石峽鷹熊》和《玄奘與龜茲》三部3A級電影，每部電影的製作成本均在千萬級以上。而隨著數字資產的日益豐富，未來業界可以共享資源，令虛擬現實電影的製作節省很多成本。他表示，目前西影所做的數字資產包括1:1還

原的延安城、4000年前的石峽古城、龜茲古國，以及西安的大雁塔、鐘樓、兵馬俑等，在經過專家論證後，其他導演在製作相關題材的虛擬現實電影時便能直接採用，不用再搭實景，能大幅降成本。

西影集團在一年多的虛擬現實電影摸索過程中，集團董事長趙文濤對於企業盈利的模式也愈發清晰。他透露，該座椅系統讓廳的部署和營運靈活簡易，且具有高坪效、高翻枱率、高內容承載量的特點，商業合作模式靈活，易於進行市場推廣。

目前，長影集團、峨影集團、珠影集團，以及之江時代院線、北京新影聯影業、福建省電影公司、幸福藍海、首都電影院等多家影視企業機構及院線均與西影達成合作，將攜手推

進無界XR影院在傳統影院、家庭娛樂、商業綜合體、文旅項目等多類場景中落地應用，共同探索從技術研發走向商業化、規模化發展的可行路徑。

文旅跨界合作增收

虛擬現實電影還可與文旅、教育、科技等領域合作共贏。「以我們拍攝的《夢回延安》為例，可以跟當地的紅色景區長期合作，將影片植入景區，增加票價收入；此外，在延安開發的數字資產，又能拆分成多個沉浸式項目。」趙文濤補充說，比如龜茲古城、西安兵馬俑、大雁塔、鐘樓等這些數字資產，都受到遊戲公司的重視，這為資產的延伸和多元化開發提供了可能。

力推產業鏈上下游百花齊放

攜手並進

「這裏配備了動作捕捉、高精度三維掃描陣列、渲染算力服務、項目開發製作服務、錄音混音等專業設備設施，搭建了「影譜」漢語電影人工智能(AI)輔助創作、虛擬現實電影全鏈生態管理服務、數字資產交易等平台系統，建成了未來視聽藝術體驗、產品測試、推介發布等產業配套空間，為行業發展提供從創作、技術、人才、產業到市場的全域服務。」曾在歐菲光工作19年的翁超，於2024年8月接受西影集團董事長趙文濤的邀請加盟西影。現任西影無界科技董事長的他，道出生態理念而吸引他加盟。



▲張海威表示，西安XR電影產業基地匯聚眾多行業精英。

大公報記者張仕珍攝

專注於動作捕捉系統、光學定位系統研發生產、提供全套動捕解決方案的青瞳視覺科技公司創始人張海威指出，目前西安打造的XR電影產業基地，引進的合作夥伴基本都是國產自主可控的，大家在一起可以做更高水平的集成和開發，把整個行業做的更好。青瞳科技的產品曾應用在《哪吒》、《凡人修仙傳》等影視作品。張海威說，這兩年傳統影院票房下滑，但XR擴展現實電影的發展趨勢明顯上升，相信未來定會有好的發展前景。

「以西影無界影院的專用座椅系統來說，這個生態系統就融合了許多專注不同領域的合作夥伴，比如專門設計座椅、提供算力支持和研發頭顯設備的公司，大家共同的努力才能最終呈現出高質量的虛擬現實電影體驗。」在元宇宙及AI專家、印象筆記首席運營官陸昀的看來，技術賦能生態更多的可以說是技術帶動生態。他相信，這種合作模式為行業樹立標準，未來有望推動整個行業百花齊放。



▲虛擬現實電影《石峽鷹熊》創作團隊。

受訪者供圖



▲虛擬現實電影《玄奘與龜茲》中，龜茲舞神形象生動逼真。

受訪者供圖

劇情恍如打機過關 欠缺「感情線」體驗

迎難而上

「評判一部電影的好與壞，看的是技術支撐和內容匹配度這兩個關鍵因素。」中國電影藝術研究中心副主任林思璋日前表示，傳統電影通過劇情、角色和環境敘事的設計，讓觀眾在心理上產生沉浸感；而VR虛擬現實電影則直接利用五感回饋，使觀眾在生理上就能感受到強烈的臨場感。但他同時表示，目前VR虛擬現實電影在情感交

流，即電影裏最觸動觀眾的「感情線」深度上還有所欠缺，一些所謂的「電影」可能會更接近遊戲而非電影，因此，這也是未來需要攻克的難題。

在內容方面，去年，VR沉浸式體驗項目《消失的法老》爆火，隨即各種VR大空間作品如雨後春筍般湧現，但其中大多數作品均以遊戲體驗、文旅產品為主，內容參差不齊。

「在我們看來，XR擴展現實電影

的本質應該是敘事，它不僅是技術發展的產物，更是人類藝術表達的延續與昇華。」西影集團董事長趙文濤說，只不過與傳統電影不同，傳統電影的本質是關於時間的視聽藝術，觀眾感受到的任何故事，都是由開始、發展和結局構成的一個時間流；但XR電影的本質是關於空間的視聽藝術，觀眾由旁觀者變成了親歷者或角色，主要是通過接收空間格式的信息來感受和體驗故事表達。



▲觀眾在西影無界XR影院觀看虛擬現實電影。

受訪者供圖



▲XR電影的本質是關於空間的視聽藝術，觀眾由旁觀者變成了親