●責任編輯：張岳悅 ●版面設計：周伯通 2025年6月20日(星期五) 香港文匯報

透視 虛擬現實電影系列 之三

電影節搭建展映平台 點燃產業引擎
大灣區VR電影潛力大

中國虛擬現實電影（VR電影）蓬勃發展，展現出技術演進與多元應用的活力。北京國際電影節「無界∞沉浸單元」策展人、中國傳媒大學戲劇影視學院副教授車琳表示，電影節為VR電影的交流發展搭建了重要的平台，正探索從售票制向平台化的產業升級；而本地資深視效導演、香港金像獎最佳視覺效果得主羅偉豪則表示，VR電影將成為香港影視轉型的重要風口，他呼籲更多香港電影人投入這個行業；廣東財經大學灣區影視產業學院講師、動畫系主任朱海澎及珠江影業負責人皆認為，大灣區發展VR電影機遇和挑戰並存，希望國家及廣東省政府能夠進一步出台政策予以支持。

●文：香港文匯報記者 丁寧

●北京國際電影節「無界∞沉浸單元」現場。 受訪者供圖

北京國際電影節「無界∞沉浸單元」的前身是2018年開創性地設立的VR單元，它是內地首個聚焦VR內容的電影節板塊，其展映模式在2017至2018年期間已形成三類基本框架：360度影像展映（觀眾坐轉椅共同觀看）、單人交互體驗（觀眾在約3×3平方米空間用手柄互動）以及裝置類（或稱空間類/多人大空間）展映（觀眾在超20平米虛擬空間自由探索，現實空間輔以增強虛擬的物理道具強化沉浸感）。據車琳介紹，該單元在2023年更名為「XR單元」，今年拓展為「無界∞沉浸單元」，名稱演變反映了媒介從單一VR到涵蓋XR多元形態的進化和內容生長。

選片結合技術先鋒與受眾平衡

車琳指出，該單元的設立源於2017年威尼斯電影節首創的VR競賽單元的影像，威尼斯電影節借助其藝術框架首次賦予VR嚴肅藝術形態的地位。北影節VR單元在2018年創立時具備顯著優勢：作為當時亞洲少數設立此類單元的電影節，它成為全球VR作品巡演的「中國港口」，填補了亞洲市場空白；同時，它首創售票商業模式，首年票房盈利即有力驗證了中國VR市場的商業潛力，樹立了可持續產業範式和市場信心。

在選片策略上，「無界∞沉浸單元」團隊堅持「技術先鋒性」與「受眾平衡性」相結合的策展思路。車琳表示：「一方面團隊緊跟技術迭代步伐，例如2022至2023年針對PSVR2、Quest 2等設備創新，率先引入眼動追蹤和手勢交互技術，展映作品如《歷歷在目》巧妙將『眨眼』本能轉化為敘事交互核心機制，讓觀眾第一時間感受技術革新帶來的藝術可能性。另一方面，我們充分考慮新老受眾平衡（每年約三分之二新用戶，三分之一是老用戶），實行雙軌制選片：既精選當年全球前沿的商業作品面向全年齡段新用戶；同時設置2至3部極具實驗性的作品，這些電影節特供作品代表VR媒介最先鋒探索方向，滿足資深愛好者期待並展示行業未來可能性，力圖達成普及與深度的平衡。」

談及全球作品的異同點，車琳認為中西方VR電影呈現技術同步、題材分野、產業差異的特點。「在技術製作層面，中西方基本同步起跑，內地美術風格與技術適配性甚至領先，但內容策劃相對較弱：內地多依賴遊戲化敘事，而歐美則引入成熟影視、戲劇編劇，更擅長挖掘人物心理，如法國團隊的聯合製作模式就可有效整合導演、編劇優勢並分攤成本。」而在題材與文化表達方面，車琳認為差異顯著：「內地大空間作品多聚焦文旅IP，商業導向下創作周期短，側重視覺奇觀化呈現；西方題材更為廣泛，涉獵環境保護、政治、性別議題、特殊人群（如抑鬱症、自閉症、失語症）等嚴肅議題，例如VR作品《少年盧的世界》通過『扇翅膀』交互讓觀眾共情自閉症兒童，媒介成為社會議題的『沉浸式載體』。」車琳表示，這類深度題材作品一方面來源於藝術家的自覺探索，也極大受託於各類基金的委任制推動（如英國的BFI、法國CNC、盧森堡XR基金）。她還指出，中西方VR電影在產業生態上差異同樣明顯：西方80%至90%獨立創作依賴藝術基金（如Meta「VR for Good」基金支持環境、社會、性別等議題作品），內地早年缺乏相應的基礎建設，今年政策落地後提升了創作者信心，有望推動創作從「一次性」轉向長期深耕。

北影節上影節形成互補格局

車琳強調，北影節始終在探索從售票制向平台化的產業升級。「在2018年北影節VR單元成立之初就採取售票制並實現優質的票房收益，以市場化運作印證觀眾付費意願。」談及未來發展是否會搭建「資方+技術端+創作端」平台促進產業化，車琳認為在全球範圍內來看，電影節搭建VR電影產業平台都是一個新方向，她向記者講述了戛納電影節在這方面的探索：「去年戛納首設沉浸單元，今年就已配套完善的產業生態設施，設立『創新展廳』（Innovation Pavillion）作為產品宣講與對接平台，建立策展人網絡（Curators Network）促成作品方、版權方與知名文博或藝術場館（如美國林肯藝術中心、英國V&A博物館等）進行『一對一』對接，另外盧森堡XR專項基金則通過聯合創作融入全球產業生態，這些舉措都有助於構建完整的合作生態體系。」

車琳也是上海國際電影節「未來影院單元」的策展人，她指出兩節形成互補格局：「上影節因『惠民活動』屬性採用免費預約制，選片側重通俗易懂、故事性強、影視化的內容，旨在普及VR，提升市民對於新媒介的認知；北影節則在多年積累的成熟選片策略之上，側重藝術探索。」去年上影節通過展映20多部作品及產業推介活動成功吸引全球產業關注，展現中國電影節品牌在VR領域的潛力。車琳認為，隨着電影局出台VR相關政策，中國正成為全球產業期待的重要市場——既為VR電影提供展映平台，也為產業注入活力。這種「藝術探索（北影節）+大眾普及（上影節）+產業對接」的立體發展模式，助力中國VR電影節品牌走向世界。

人才是VR電影發展的關鍵。車琳介紹，中國傳媒大學、北京電影學院等高校積極培養相關人才。中國傳媒大學自2019年開設「虛擬影像製作」專業方向，今年經教育部批准首次推出「智能影像藝術」本科專業，培養方案以人工智能相關的思維培養和能力訓練打底，涵蓋影像美學、遊戲引擎應用、影視虛擬製作、XR藝術創作等，致力於培養「智能+影像+藝術」複合型人才。車琳舉例說明教學重點：「比如VR無傳統『取景』概念，需建立全景思維，以360度空間構建敘事，觀眾通過轉頭選擇劇情分支，形成全新的『空間敘事』邏輯，在這個專業中，學生將系統學習這些新的模式。」

●《少年盧的世界》劇照 視頻截圖

●車琳 受訪者供圖

●觀眾在上海國際電影節「未來影院單元」觀賞VR電影《帝國密碼》。 網上圖片

金像獎得主積極轉型 冀VR電影煥新香港經典IP

目前，有些香港電影人正在轉型做VR電影，資深電影視效導演、香港金像獎最佳視覺效果得主羅偉豪就正積極轉型VR電影領域，他接觸的首個項目《源起華夏》讓他看到了這項技術的巨大潛力。羅偉豪明確指出，與傳統電影相比，VR電影具有顯著優勢：「部分項目製作成本在幾百萬到一千萬元，遠低於傳統電影；開設VR影院的場地成本也僅為50萬至100萬元，相較傳統影院投資大幅降低。其收益模式更加靈活多樣，還可通過出售遊戲版權、門票、周邊產品以及與企業合作引流等方式盈利，還能分階段製作和融資。此外，VR電影放映不受時間場地限制，可實現24小時開放，虛擬角色更能突破年齡限制，在元宇宙中永久留存。團隊規模通常只需200多人，遠小於傳統劇組，且分成模式更簡單直接。」

羅偉豪特別強調：「可以利用VR電影煥新香港經典IP。」例如，他正與古天樂研究將《明日戰記》轉化為VR版本，讓觀眾沉浸式體驗電影世界中的危險場景；目前羅偉豪團隊正與《大聖歸來》導演劉偉合作共創《鏢人》VR版本，劉偉同時也在開發《鏢人》動漫版，而導演袁和平則在拍攝《鏢人》真人版，動漫、真人和VR版本《鏢人》將形成聯動網絡。他預測未來VR大空間影院會像劇本殺店舖拓展模式般不斷增多，目前他已招商50多家，未來可通過加盟模式擴展至海外。

VR電影未來或會成為香港的新風口，但他同時也指出香港面臨「高租金」和「高人工」的瓶頸，這些因素會極大削弱其成本優勢。他認為破局之道在於香港政府：「政府應在VR電影發展之初進行政策上的扶持，建立覆蓋VR電影領域的專項基金，並提供場館的支持。」另外，他建議邀請香港知名電影人參與VR電影製作，對於老牌明星，可為他們開發「虛擬人」形象用於VR電影之中，盤活港星數字資產；並可依託大灣區一體化趨勢，以深圳為試點為香港提供範本。

●羅偉豪 丁寧 攝

●王浩天 丁寧 攝

大灣區萬事俱備 盼政策支持

大灣區被普遍認為極具發展VR電影的潛力，早前珠江影業負責人對記者表示：「大灣區科技產業發達，擁有VR技術研發和硬件製造的強大實力；經濟繁榮，消費能力強，潛在觀眾群體龐大；且大灣區文化資源豐富，可為創作提供充足的素材。」廣東財經大學灣區影視產業學院講師、動畫系主任朱海澎進一步指出：「大灣區年輕人佔比高，對新形式接受度和消費意願強；且遊戲產業（如：騰訊、網易）與硬體企業（如：華為、大疆）發達，利於產業協同和技術標準制定；文旅產業成熟，可開發多元觀影場景；廣東電影票房領先，產業基礎雄厚。」

但大灣區挑戰與機遇並存。朱海澎進而指出：「大灣區存在影視人才缺口，因香港產業衰退及內地人才多集中於京滬，廣東本土人才不足；且存在技術與內容失衡的問題，技術企業主導但缺乏專業影視製作團隊，需加強『技術公司+傳統影視』合作。」為此，朱海澎建議積極引進影視人才，引導科技企業投入研發搶佔標準；政策上扶持影院開展VR電影新業態，提供專項資金補貼推動落地。珠江影業負責人亦指出：「希望國家和廣東省在政策上給予更多支持。」他表示，今年深圳文博會期間，廣東已經向全國影視人推出了一份「大禮包」，即《關於推動廣東影視產業高質量發展的若干政策措施》，其中就提到「支持影視創作生產與前沿技術結合，對虛擬現實電影創作和放映給予扶持獎勵」，這在省級政策層面是全國首次。他認為在專項產業基金、加強人才培養引進外，國家還應出台稅收優惠政策，減輕企業負擔，並制定行業標準和規範，引導產業健康有序發展。

VR影院客流穩定 將加強推廣

記者在深圳走訪了多家大空間，游幕VR大空間影院（南山保利國際影城店）是保利影院及位形空間及旗下VR大空間品牌游幕YOMOV合作的首家大空間影院，大空間位於保利影院一樓的位置，遊客們在進入大門口轉頭就可以看見影院。店長王浩天告訴記者：「目前影院運營三個多月，客流較為穩定。」他表示主要客流來自線上，通過抖音、小紅書等社交平台渠道及大眾點評、貓眼等售票平台引入。線下則結合異業合作與套票引流。王浩天說，目前大空間的核心受眾分為兩類，「一是親子群體，偏好觀影類、歷史人文主題內容，傾向互動較少、劇情緩和的影片。二是18至30歲年輕群體：偏好互動性強、劇情緊湊起伏的內容，如太空冒險、射擊動作類影片。」他們會針對不同的受眾群體推薦不同的作品。王浩天說，下一步他們將繼續加強推廣，增加VR電影的市場認知度，吸引更多客人走入大空間進行體驗。

記者手記

致即將被VR改變的每一雙眼睛

十九世紀末，當法國盧米埃爾兄弟拍攝的《火車進站》放映的時候，觀眾們以為那輛火車真的正向他們駛來，無不害怕躲避；那是電影剛剛萌芽的時候，那時候的人們也許想像不到，在幾十年後，電影將成為人們生命中非常重要的一部分，並以其獨特的美學和敘事模式重塑人類的生活。如今這樣的場景再次重現，當觀眾們戴着頭顯走進場館，他們好似真的穿越進VR電影的場景之中，四面皆是奇幻的景色，無不感到驚訝讚嘆。

隨着VR電影技術的迭代，在未來的某一天，它也將徹底改變人們的生活。當人們戴上設備，睜開眼睛，便會穿越到另一個世界，他們可以在這個世界飛天遁地，它比遊戲更奇幻，比傳統電影更沉浸，一代又一代的VR電影創作者，將以他們的探索不斷為這個媒介增加新的火焰。這一天一定會到來，而且不會太遠。