



# 從旁觀到體驗 VR成文旅最強先導片 破第四堵牆 遊古今奇境

正 如蘇翼飛所述，當我們參觀兵馬俑時，只能站在安全線外，遠遠地觀望那些沉默的陶俑，我們只是歷史的「旁觀者」。但是通過VR，我們可以親手「觸摸」到這些兵馬俑。「VR不僅僅是技術工具，更是一種基於全域場景的全新敘事模式和體驗語言，帶來了一種革命性的體驗轉變。」

## 親臨不可及 復現已消逝 化身入歷史

蘇翼飛指出，VR賦能文旅主要體現在三個方面：首先是對「不可及之境」的抵達。「這是VR最獨特的價值之一。許多珍貴的文化遺產或自然奇觀，出於保護或安全原因，我們永遠無法親身抵達。例如《隱秘的秦陵》，我們有生之年幾乎不可能進入尚未發掘的秦始皇陵地宮，但VR技術可以安全地讓我們『進入』其中，深度感知其曾經的輝煌。這解決了文物保護與展示之間的矛盾，讓這些無法對外開放的古建築重現昔日的生命力與輝煌。」

其次，是對「已消逝時空」的復活。「歷史的長河無法倒流，但VR可以對曾經輝煌但已逝去的歷史場景進行全景再現，讓觀眾『穿越』到過去。比如《龍門金剛》就還原了龍門石窟盧舍那大佛剛建成時色彩斑斕、鑲嵌寶石的原始樣貌，這都讓已經逝去的時空重新『活』過來。」最後，是對「行進間觀賞」的實現。「遊客的角色從被動的觀看者，變成了劇情的參與者。《唐宮夜宴》中，觀眾不再是遊客，而是化身為一名因觸碰文物而穿越回唐朝的博物館實習生，親身經歷那段歷史，這種深度的參與感將極大提升遊客對歷史的深度認知和情感共鳴。」

VR作品如何讓「歷史」活起來？蘇翼飛以《隱秘的秦陵》和《甲骨風雲》這兩部作品舉例道：「我們分別邀請了中國秦漢史研究會秘書長張欣及殷墟考古隊原隊長唐際根擔任顧問，創作時增強角色的代入感。如在《唐宮夜宴》中觀眾扮演文物修復實習生，穿越回唐朝，乘飛毯參加夜宴，這是視頻和圖文無法給予的極致感受；線上線下要聯動做加法，在VR遊覽的過程中，觀眾可以拿起並放大觀賞『武則天金簡』，這件文物的實物正收藏在河南省博物院。這就形成了『看完實物體驗VR』或『體驗完VR去尋找實物』的1+1>2的整體體驗場景，極大地增強了文旅吸引力。」

《隱秘的秦陵》和《龍門金剛》此類作品直接對應着某個具體景點，而《唐宮夜宴》則是讓遊客進入一段過去的歷史，後者將如何賦能文旅產業？蘇翼飛指出：「這關乎認知的連貫性，當觀眾沉浸體驗完一段發生在唐朝的完整故事後，就會對這個朝代、與之相關的古都、建築和博物館產生強烈的興趣，甚至會因此制定一條旅行路線，去實地追尋和復原那段歷史。VR故事，就成為了激發實地探訪慾望的『最強先導片』。」

## 「VR+文旅」前景廣闊但面臨多重挑戰

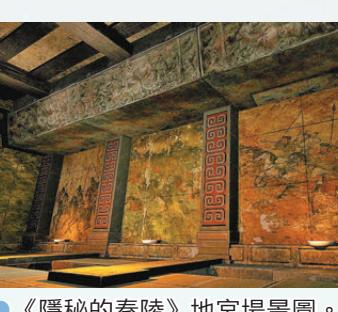
VR賦能文旅的優勢極強，文旅從業者對VR又抱着怎樣的態度？蘇翼飛指出，這經歷了一個變化過程，「早期他們更多持觀望與懷疑態度，擔心VR只是噱頭，作品粗製濫造。但中期隨着成功案例的出現，他們看

如今，各大旅遊景點和文博場所都先後設立了虛擬實境（VR）體驗區，「VR+文旅」模式正在成為行業熱潮，VR如何賦能發展，這種模式當前又面臨怎樣的挑戰？帶着這些疑問，香港文匯報記者訪問了VR電影《唐宮夜宴》《隱秘的秦陵》出品方河南廣電大象元數字科技股份有限公司總經理蘇翼飛，她表示，VR技術賦能文旅產業的核心價值在於打破了「第四堵牆」，實現了從「旁觀」到「體驗」的革命性轉變。

●文：香港文匯報記者 丁寧

圖：受訪者提供

沉浸式超高清影視  
融合發展論壇



●《隱秘的秦陵》地宮場景圖。

到年輕遊客和親子家庭的喜愛，觀眾的復購意願以及帶來的品牌傳播效應，態度逐漸變得積極。而在他們則回歸理性務實階段，文旅工作者正在結合自身IP，深入研究VR項目的投資回報周期、運營複雜度等實際問題，這要求VR創作者必須提供穩定、高效且能融入其現有業務的解決方案，而非單純的炫技產品。」

雖然前景廣闊，「VR+文旅」目前亦面臨重重挑戰。蘇翼飛認為，最大的挑戰在於系統性的「產業生態不成熟」，這綜合了技術、成本和市場認知等多方維度。「由於生態不成熟，出品方、發行方和落地運營方三者割裂，出現一系列問題，比如技術壁壘，各技術公司的產品邏輯不同，無法在同一個場地相容運行，推高了運營商的接入成本。還有內容品質的參差不齊，部分公司為快速獲利，套用廉價遊戲範本，生產出時長短、品質粗糙甚至讓人頭暈的作品，這嚴重損害了觀眾對行業的整體認知和信任。再者是成本高昂，高質量的原創內容創作成本居高不下，而低質產品又壓低了市場價格，使得優質內容的投資回報周期充滿不確定性。」

## VR未來將深度綁定線下實景

但這並非無法攻克的難題，蘇翼飛指出破局之道在於「平台化」與「標準化」，只有建立統一的方向和基本的出品規則，行業才能良性發展。「技術層面必須要解決『一廳多片』的問題，大象元團隊自主研發的『Eeasten系統』，旨在讓不同技術邏輯開發的產品能在同一個場地、同一套設備上運行，從而大幅降低開發成本和運營商的接入成本；內容層面要避免『重複造輪子』，譬如我們建立了AI數字資產平台，將高質量的國風數字模型掃描下來，成為可重複利用的數字資產，任何團隊在製作相關題材時，都不必再去實地重複掃描，降低了創作成本，保證了資產品質；市場層面要樹立『品質基準線』。我們希望像《唐宮夜宴》《隱秘的秦陵》這樣的產品成為一個起點，而非終點，行業出品的最低標

準不應低於此，以此來逐步提升整體行業水準和民眾的認可度。」

如果未來有一天，VR技術發展到極致，人們足不出戶就能體驗一切，是否會削弱線下文旅的吸引力？蘇翼飛指出，VR絕不是真實世界的替代品，而是「強大的預告片」和「催化劑」。它的目的，是推動觀眾走向線下。她認為，未來的VR體驗將不僅僅是觀看，還會與線下實景進行更深的綁定。「例如觀眾在VR體驗中可以獲取線下景區的優惠券、會員積分或隱藏任務，再到實地去『核銷』，形成消費閉環。或者觀眾在景區戴上混合實境（MR）眼鏡，能看到古蹟復原後的樣貌，與現實景象疊加，帶來更強烈的視覺衝擊和情感震撼。」

蘇翼飛強調，VR再逼真，也無法替代親手觸摸長城磚石的質感以及實地感受到的人文氛圍與社交屬性，因此「VR+文旅」的終極形態是線上做預告和任務引導，線下實景體驗、消費和社交，二者融為一體，相互促進。

## VR創作巧取影視技法 重塑沉浸敘事

從傳統影視到VR，敘事模式發生了深刻變化。傳統電影依託線性時間軸與平面銀幕展開敘事，觀眾如同「旁觀者」；而VR則以三維空間為載體，將觀眾從「觀看者」轉變為「參與者」。北京電影學院文學系講師谷一盈從創作源頭出發，探討了如何將電影的敘事邏輯與藝術質感，轉化為數字化虛擬展演的獨特魅力。她表示，自己在參與《看我天地中軸》VR項目後，對「虛擬」與「電影」的關係有了全新認知。「兩者本質都是『造夢』——電影用鏡頭造夢，VR用空間造夢，核心都是讓觀眾相信一個虛構的世界。」

《看我天地中軸》VR項目作為「數字中軸」工程的重要實踐，通過三維建模、即時渲染和空間計算等技術，在500平米的物理空間內還原了從正陽門到鐘鼓樓的數字中軸線，創新性地將遊戲化交互與影視化敘事相結合，打破了傳統展覽的單向灌輸模式。

## 四種電影技法深度賦能VR創作

VR創作是否可以直接借鑒電影技法？谷一盈回答：「電影和VR是兩種不同的介質，它們的載體差異決定了觀眾的參與形式完全不同。這種差異意味着電影的很多經典創作法則不能直接照搬到VR創作上。」但是，電影創作的思路和理念，完全可以跨界賦能VR。「比如電影裏會思考『如何用鏡頭營造懸疑感』，VR裏就可以思考『如何用場景設計讓觀眾產生好奇』；電影裏會設計『讓觀眾感到安全的鏡頭角度』，VR裏就可以設計『讓觀眾感到舒適的行進路線』。關鍵在於不能『複製黏貼』，要根據每個VR項目的類型量身定製。」她又補充道：

「觀眾從VR體驗中想獲得的核心需求，是電影難以達到的『沉浸感』。電影的沉浸感是『情感沉浸』——觀眾被劇情打動，產生共情；而VR的沉浸感是『身體沉浸』——觀眾的視覺、聽覺甚至觸覺都被虛擬環境包裹，會下意識地做出反應。」

基於對沉浸感的理解，谷一盈總結了四種賦予VR體驗更多電影質感的影視創作技法：首先，是空間搭建與世界觀重構。「VR創作需要構建一個『既符合文化邏輯又有虛擬趣味』的空間。VR項目《消失的法老》以考古發現為依據，構建了『可與古埃及文明對話』的世界觀。創作者通過數字導覽明確告知觀眾所處的時空背景，這種清晰的世界觀設定能讓觀眾快速代入角色。這告訴我們，成功的VR項目不是簡單複製實體空間，而是構建完整的虛擬世界觀。」這種搭建能力對文旅VR項目至關重要：「有影視經驗的創作者，會用『鏡頭思維』設計場景——安排光影重點，設置互動觸發點，引導觀眾視線自然聚焦到文化知識點上，完成從『歷史材料』到『有趣體驗』的關鍵轉化。」

其次，是人物塑造手法。「現在很多VR項目的數字人還停留在『講解員』層面，很難讓觀眾產生情感連接。」《消失的法老》在人物塑造上極具影視化特色：「項目開篇由考古學家擔任嚮導，他語氣親和，會用通俗語言講解考古發現。當觀眾跟隨他深入陵墓時，他會因接到通訊暫時離開，製造出懸疑感。隨後，貓神貝斯特出現繼續引導，這一角色轉換既符合文化傳統，又用影視化手法增強了故事吸引力。」VR裏的數字人不必追求「完美擬真」，但一定要有「性格」。「《看我天地中軸》裏的劉秉忠，我們給了他『沉穩、博學但有點幽默』的性格，他的話語貼近現代語境，讓觀眾覺得這個數字人是鮮活的。」

再者，是場景設計技巧。「VR的真正價值在於展現現實中被隱藏、被遺忘或根本不存在的情景。這正是電影『情景再現』和『藝術虛構』手法的用武之地。現實中，圖坦卡蒙陵墓的核心墓室僅對研究者開放。在VR中，創作者通過『情景再現』讓觀眾站在古埃及工匠身邊，親眼見證殯葬儀式的完整過程；同時借助『藝術虛構』，用光影特效還原法老的靈魂與祭司對話，讓觀眾直觀理解古埃及『生死觀』的文化內核。」在《看我天地中軸》中，團隊也運用了類似手法：「為展現『中軸線與星宿的對應關係』，我們在VR場景中加入『星宿投影』——當觀眾站在太和殿廣場抬頭時，會看到天空中的星宿連成線與下方中軸線重合，抽象概念變得可視化。」

最後，是情節與動作設計。「『互動感』是VR區別於電影的最大特色，但很多VR項目的互動只是『為了互動而互動』。」谷一盈強調，好的VR互動應該像電影裏的動作設計一樣，既服務於內容，又能調動觀眾情緒。在電影裏，每個動作都經過精心設計——主角摔碎杯子可能是為了表現憤怒，配角遞紙條可能是為了推動劇情。在VR裏，創作者也需要思考：觀眾做什麼動作會感覺更投入？這些動作如何與文化內容結合？她指出，「身體參與」的互動比單純的「點擊觀看」更有感染力，更符合VR特色。



●《看我天地中軸》中呈現了北京鼓樓一層的展品。