

首张“龙标”颁发一周年： 虚拟现实电影的“从0到1”

■文/本报记者 姬政鹏

到了2026年4月,国内首张虚拟现实电影“龙标”颁出已满一年。一年间,在政策指引、奖补支持与标准体系建设的协同推动下,创作者们借助空间计算与AI(人工智能)技术,重构着电影的叙事视角。截至目前,申报备案的虚拟现实电影超200部,37部拿到“龙标”。从一线城市商圈的“行进式”大空间,到兼顾长叙事的“坐观式”影厅,再到深入乡镇的“移动式”影院,虚拟现实电影正以其特有的强交互与沉浸感,赋予观众走进影院的全新理由。

站在一周年的节点回望,虚拟现实电影已完成“从0到1”的生态构建,一个规范化、规模化的产业版图也在加速成型。

◎ 政策推动下的“从0到1”



截至2025年底,《消失的法老》已接待超50万人次观众

2016年,VR(虚拟现实)等项目作为个人娱乐的新终端开始受到关注。2023年,在《消失的法老》的爆款效应下,一批VR大空间项目在各大城市迅速落地。

到了2024年,电影主管部门组织力量对虚拟现实技术的发展现状、未来趋势以及与电影产业的联动前景进行了深入调研。经过大半年时间,调研得出了三个基本判断:一是虚拟现实技术是人类视听领域的重要发展趋势之一;二是电影的产业链、政策和资助体系有望帮助虚拟现实技术建立稳定且可复制的产业逻辑和产业链条;三是虚拟现实技术能给年轻观众多一个走进电影院的理由,也能给电影的多元业态转变带来更大的想象空间。

在此基础上,2025年3月,中宣部电影局印发《关于促进虚拟现实电影有序发展的通知》,明确将运用虚拟现实(含增强现实、混合现实)相关技术制作、采用头戴式显示设备等虚拟现实终端观赏、用于电影院等固定放

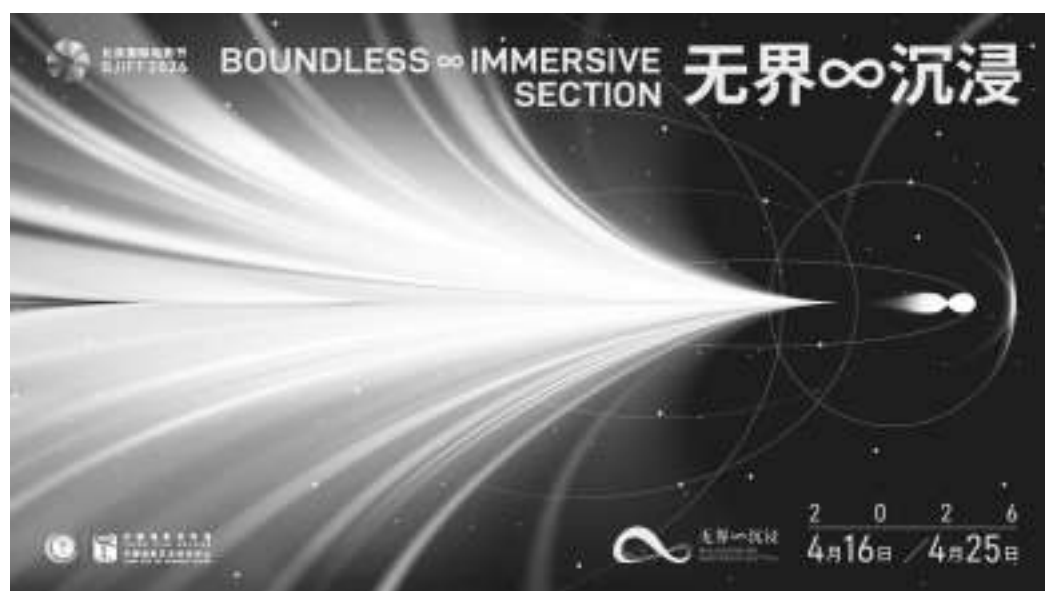
映场所公开放映的新型电影纳入电影管理体系。《通知》还将虚拟现实电影纳入全国电影票房统计体系,为其提供了可统计、可分账、可规模化排片的正规发行渠道。自此,虚拟现实电影的“龙标”备案、影院建设等工作有了政策指引,行业进入了规范化、产业化发展阶段。

到了2026年,对虚拟现实电影的扶持政策更加全面。1月27日,由中宣部电影局指导、全国电影标准化技术委员会组织的“虚拟现实电影工作组启动会”在京召开。会上研究了虚拟现实电影的标准体系建设、技术演进、产品研发、市场拓展和标准化需求等事项,并表示虚拟现实电影是“电影产业与前沿科技深度融合的革命性产物”,将其定位为未来电影产业发展的关键方向。

行业的通用标准也在今年出台。1月29日,中宣部电影局发布行业标准化指导性技术文件《虚拟现实电影第1部分:通用技术要求》,为虚拟现实电影

的制作、放映及体验质量提供了统一标准。据中宣部电影局技术处处长黄治介绍,虚拟现实电影通用技术规范目前还有4个部分在制定当中,“未来可能会有7个,包括内容制作、显示设备、场地、版权、传输等,我们会搭建起一套完整的适用于电影领域的虚拟现实技术标准框架,推动虚拟现实电影的高质量发展。”

春节前夕,虚拟现实电影出现在了“电影+”的相关活动中。2月11日,中宣部电影局与商务部联合印发《关于开展“跟着电影逛市集”活动的通知》,其中提到:探索应用AR(增强现实)导航寻宝、虚拟现实电影体验等技术,创造虚实结合的游览场景,促进消费转化。2月12日,“2026电影经济促进年”启动仪式上,首批16个全国“电影+”消费综合试点城市名单公布,涵盖江苏无锡、河南郑州、重庆两江新区、广东深圳、四川成都等区域。试点城市将围绕五大核心任务,开展为期三年的试点工作,任务中就包括培育电影观影



消费增量、推动影院设备更新、布局虚拟现实观影新场景等。

在中宣部电影局的指导和部署下,各地也因地制宜,出台政策,积极发展虚拟现实相关产业。北京先后出台《北京市促进科幻产业发展行动计划(2025—2027年)》《关于支持北京未来数字空间创新试验区建设的若干措施(征求意见稿)》,并成立了“北京虚拟现实电影产业发展联盟”。上海市松江区在《松江区“AI+数字内容”产业集聚区建设方案(2026—2028年)》中,鼓励数字内容企业围绕影视等场景,深度融合VR/AR/MR(混合现实)等前沿技术和消费场景,开发沉浸式交互内容。河南省将虚拟现实电影写入了“十五五”规划和政府工作报告。福建省《推进文化和科技融合发展的十二条措施》中提出,大力培育数字电影等数字文化新场景;运用VR、AI等技术推出云展览和沉浸式体验空间。

奖补政策也把虚拟现实电影囊括在内。3月31日,中宣部

电影局下发《关于申报2026年度电影精品专项资金资助项目的通知》,其中就有优秀虚拟现实影片一项。国家电影事业发展专项资金在对电影行业新技术新工艺试验和推广应用项目的资助中同样涵盖了XR电影关键技术及标准、XR电影发行放映等虚拟现实电影通用技术。中国电影电视技术学会科学技术奖电影创新技术奖的参评对象也涵盖虚拟现实电影、沉浸式交互电影等面向新兴媒介的影片。

此外,北京市消费新业态新模式新场景试点建设资金在项目申报中对虚拟现实技术的应用场景给予支持;上海文化发展基金会将虚拟现实电影创作纳入资助范围;四川省2026年新修订的《省级财政国家电影事业发展专项资金管理办法》将“运用虚拟现实(VR)技术辅助创作的科技创新融合影片”纳入资助范围,并对采购使用虚拟现实电影通用技术、电影虚拟拍摄技术等设备的影视企业,按实际购置成本给予一定比例资助。

电影节展方面,北京国际电影节、上海国际电影节、金鸡百花电影节等国内电影节展均已设立虚拟现实电影单元。即将举办的第十六届北京国际电影节在“无界∞沉浸单元”中首次设立“虚拟现实电影竞赛单元”,将颁出“最佳虚拟现实电影”“最佳沉浸叙事”和“最佳交互体验”三项荣誉。

中国电影资料馆副馆长、北京国际电影节组委会副秘书长林思玮说:“我们设立‘虚拟现实电影竞赛单元’,就是为了推出一批已备案、尚未进行商业运营的标杆新作,表彰其在艺术风格与技术完成度上的突出成就,为产业发展注入动力。”

回顾纳入管理体系的一年,虚拟现实电影在体系构建、制度建设、标准制定等领域实现了从0到1的突破。展望未来,随着各级政策的持续发力,其产业布局也正在全面铺开、逐步下沉,为行业的深化发展夯实根基。

他认为,相比传统影片的创作,虚拟现实电影在体系构建、制度建设、标准制定等领域实现了从0到1的突破。展望未来,随着各级政策的持续发力,其产业布局也正在全面铺开、逐步下沉,为行业的深化发展夯实根基。

项目:“当时我们一直在思考如何把互动这件事情做到极致,我们想到全感互动的概念,就是在正常的游戏化互动之外,融入更多的嗅觉、触觉、风感、热感以增强故事的沉浸体验。做《风起洛阳》时,我希望里面的角色都可以跟观众互动,但是当时的技术还达不到,最后落地的办法,是让真人演员扮演NPC,这也是我的一个小遗憾。”

范帆拿《风起洛阳VR》举例,这是一个2023年推出的全感娱乐

(下转第5版)

◎ 观众从旁观者变成参与者

2025年4月,《唐宫夜宴》获得第一张虚拟现实电影“龙标”。此后虚拟现实题材影片创作热情高涨,一年时间里,主旋律、奇幻、动作等多个类型的项目接连出现。2026年适逢红军长征胜利90周年,长征题材的虚拟现实电影《半条被子》也已于今年清明档与观众见面。

截至2026年3月底,向主管部门申报备案的虚拟现实电影作品

已超过200个,已发放备案回执约140个,已拿到“龙标”的虚拟现实电影37部。仅在2026年1月,就有涵盖历史文博类、未来科幻类、动作冒险类、神话奇幻类的10部虚拟现实电影获批“同意拍摄”。

高涨的创作热情积累了丰富的实践经验。业界深切感受到了虚拟现实电影和传统影片在创作方面的区别,简单说来,就是观众从旁观者变成了参与者。

“目前绝大多数电影是导演或剪辑师通过蒙太奇等方式,把远、全、中、近、特各个景别的镜头一个一个呈现出来,观众看到的每个角色、每个片段都是被精准控制的。”北京维魔科技创始人范帆深耕虚拟现实领域多年,2025年上线的《地心游记》《浪浪山小妖怪:妖你同行》等虚拟现实影片都出自他的公司。在他看来,XR(扩展现实)技术(指VR、AR以及MR

技术的统称)带来的不仅是观看载体的改变,还有叙事视角和体验方式的重构。

据范帆介绍,在虚拟现实影片中,观众佩戴头戴式显示设备,可以通过头部转动和身体移动自主探索场景,能够在虚拟场景中自由移动,并通过手势识别、眼动追踪等技术,与虚拟空间和角色进行交互,实现从观看到参与与转变。

他认为,相比传统影片的创作,虚拟现实电影在体系构建、制度建设、标准制定等领域实现了从0到1的突破。展望未来,随着各级政策的持续发力,其产业布局也正在全面铺开、逐步下沉,为行业的深化发展夯实根基。

(下转第5版)