



瓷器型、釉色、纹样的发展脉络。

如果不想只是机械地重复接订单、交任务的循环，游戏里还准备了一个制瓷玩法，让玩家可以完整体验从瓷器坯体制作、装饰纹样编辑，到最后烧制成为瓷器的完整过程，最终生成一个可展览、可收藏的数字瓷器作品，以非常直观、简单的形式让玩家感受到手工制瓷的工艺流程与乐趣。

可以说，《数字景德镇·瓷都小匠》不仅仅是一款简单的经营策略性游戏，它用游戏把传统意义上略显枯燥和晦涩的文化历史遗产，变成每一个普通人可以亲身体验的内容，以游戏的形式完成了一次文化遗产传播的全新尝试。

文化遗产数字里复活

实际上，《数字景德镇·瓷都小匠》并不是国内第一次用科技破解文化遗产传播难题。回望近年来国内代表性数字文博项目，都在试图用不同的高科技手段解决同一类棘手难题：大量珍贵文化遗产，要么实物残缺、场景消逝，要么信息藏在卷册残片之中，看得见的物质载体有限，看不见的历史价值厚重，很难用传统展览讲清楚完整故事。

这个暑假，人们在手机上只需轻触屏幕，就能打开“寻境敦煌”虚拟漫游沉浸展——一束“明灯”缓缓点亮昏暗的莫高窟第285窟。光线渐强，壁画次第显现，高捧莲花的飞天衣袂飘飘，从1400多年前的时光深处浮出。

第285窟是莫高窟早期经典洞窟，窟内壁画中西交融，飞天形象尤为经典。而今，历经千年风沙的飞天，正借助人工智能技术获得“数字分身”，以另一种形态延续生命。

而这场关于文物“永生”的探索，早在数十年前便已埋下伏笔。

20世纪80年代，敦煌研究院开启数字化尝试，逐步

融合文物保护与数字技术，使得文物“永久保存、永续利用”成为可能。敦煌研究院文化弘扬部部长雷政广介绍，通过数字扫描、三维重建等技术，团队实现了对洞窟的1:1高清还原，结合趣味互动设计，大幅提升了参观体验。

敦煌研究院与腾讯打造的“数字藏经洞”，利用游戏引擎全局光照、物理渲染技术，数字复刻洞窟本体，复原晚唐、北宋、清末不同时代洞窟样貌。用户可以穿梭不同历史时期，见证洞窟兴衰流转，AI还可以把晦涩古文经卷转为白话译文，把散落在世界各地的文物数字影像汇聚到同一个数字空间，让消逝的历史场景重新回归大众视野。

截至目前，敦煌研究院已完成323个洞窟的高精度数字化采集、251个洞窟的结构三维扫描，以及227个洞窟的全景漫游制作。屏幕上呈现的壁画清晰度甚至超越

天津数字艺术博物馆内，藏经洞遗址实景复原。

