



未来，会有更多“游戏+文化遗产”的实践出现，让更多普通人真正看见、理解、热爱这份来自过往的文明馈赠，让古老遗产，拥有活向未来的可能性。

实地观赏，那些曾需攀梯细看的细节，如今一览无余。

与此同时，“数字藏经洞”数据库平台共发布藏经洞文物数字资源 11090 卷（件）、图像 72810 幅，完成内容识别 780 万余字，数据库访问量已超 25 万人次，访问者来自 33 个国家和地区。

今年 7 月，敦煌研究院数智实验室正式启动，依托“数字敦煌”“敦煌学研究文献库”等平台，利用 AI、大数据、VR 等技术，围绕敦煌文化、敦煌学、流失海外文物数字化复原等领域深化研究。

当千佛与飞天拥有了“数字分身”，在 0 与 1 构筑的世界里，千年文明拥有了抵御时间的另一种可能。“下一步，我们将深化敦煌学与数字智能融合，构建敦煌学数智研究平台，让文物‘永葆青春’。”敦煌研究院副院长俞天秀说。

北京中轴线同样面临相似困境。这条世界文化遗产上，很多古建筑已经湮灭在历史长河，今天的游客只能看见现存建筑，看不到古代完整都城格局。“数字中轴·小宇宙”以 3D 数字技术复原中轴线建筑群，用户可以穿越回历史时期，亲眼看见已经消失的古建样貌。项目不只做“看风景”，还延伸出“数字打更人”公众参与模式，普通人可以随手记录古迹风化病害，让公众从游客变成遗产保护参与者，践行遗产保护“以人为本”的思路。

用游戏打开了新大门

用游戏打开文化遗产保护的大门，并不是国内独有的探索，全球范围内，不同机构、游戏厂商已经开展大量实践。

育碧在《刺客信条》系列基础之上推出“发现之旅”模式，剥离战斗娱乐玩法，把古埃及、古希腊、中世纪巴格达等历史场景完整保留，做成无战斗漫游历史课堂。历史学家参与内容审核，设置专题导览路线，普通用户、学生可以自由漫游古城，聆听历史讲解，沉浸式理解古代社会生活样貌，游戏强大的场景复原能力在这里被转化为历史教育的生动工具。

《我的世界》教育版则走上另一条道路。依托方块搭建的创作能力，它被全球各地学校用于文化遗产重建教学。学生们在方块世界复原古建筑、历史聚落，在动手搭建过程理解古代建筑工艺与历史背景。梵蒂冈圣彼得大教堂等知名遗产，都已经落地《我的世界》教育版教学项目，让青少年以搭建创造的方式触摸世界遗产。

联合国教科文组织在 2025 年正式上线“Dive into Heritage”沉浸式遗产阐释平台，更是代表国际层面对游戏保护世界文化遗产思路的认可。平台整合全球世界遗产三维数字模型，把三维重建、遗产叙事、交互体验结合，面向全世界公众开放，用数字沉浸式手段降低世界遗产的访问门槛，即便不能亲身抵达遗址，也可以在数字空间了解遗产价值，推动全球遗产知识普及。

文化遗产最大的危机，往往不是建筑器物的风化，而是记忆与理解的断裂。很多遗产“看不见、难讲清”，珍贵的价值封存在档案库房，很难传递给大众。数字技术搭建了一座桥梁，把沉睡的历史，引渡到当代人的生活之中。

未来，会有更多“游戏+文化遗产”的实践出现，让更多普通人真正看见、理解、热爱这份来自过往的文明馈赠，让古老遗产，拥有活向未来的可能性。■