



# UNITED NATIONS NATIONS UNIES

## 21st Century Chinese

---

Programme : 29 (#113)  
Duration : 10'29"  
Producer : Benjamin Lybrand

---

### **STUDIO INTRO #1 - VIRTUAL REALITY: CREATING HUMANITARIAN**

#### **EMPATHY**

#### **当虚拟走进现实 科技唤醒人**

站在难民视角体验生活，抑或身临其境直面灾难，可能吗？一种新技术告诉你，有可能。那就是虚拟现实。来看看下面的故事。

#### VIDEO

#### AUDIO

旁白：

对电视观众而言，人道主义危机再熟悉不过了：造成难民大迁徙的内战、全球性的疾病大流行，还有各种自然灾害，比如地震和海啸。

(16'')

我们大多数人已习惯通过这种方式收看揪心的事件报道--坐在屏幕前，被动地收看。

. (8'')

然而，假如你能走进屏幕，切身感受到当事

人的所见所闻呢？

(6”)

加博·阿罗拉：

*“人们摘下虚拟现实眼镜的时候，会觉得受到很多启迪，他们常常会很感动，而且愿意有所行动。很多人情不自禁地问‘我能做什么呢？怎样才能帮助他们？’”*

(10”)

旁白：

加博·阿罗拉是联合国下辖团队的创意总监，他们利用尖端科技唤起人们的关注和共鸣，并且筹款，以响应人道主义危机事件以及支持全球一系列新的可持续发展目标。

(17”)

加博·阿罗拉：

*“通常你只是某个新闻报道的受众，而虚拟现实能够让你真正参与其中。它让你有机会设身处地地思考，理解当事人所处的环境，看看他们的世界。你真的有一种身临其境的感觉。”*

(23”)

旁白：

用2D的媒介展现虚拟现实，就像现在屏幕里展示的那样，很难真实地呈现通过虚拟现实（VR）眼镜所看到的景象的。

(12”)

通过多机位的拍摄，能够记录各个方向的画面，之后利用软件将各画面拼接起来，由此VR技术就能让人们体验到全方位的影像，无论从上方、下方，还是后方。(19”)

加博·阿罗拉：

*“对联合国而言，能参与早期实验，研究如何改变事件的报道方式，拍摄这类影片，并和掌握尖端技术的业内人士合作，这很振奋人心。”(11”)*

亚伦·科布林：

*“联合国联系到我们，我们意识到这是个很好的机会，能报道一些非常重要的事件，并且以一种我们认为是全新且有着广泛影响力的方式，传递给我们的受众。”*

(11”)

旁白：

亚伦·科布林是硅谷的一名技术专家，同时也是美国VR设备制造和分销公司“维视”工作室（先更名为“WITHIN”）的创始人。

(9”)

亚伦·科布林：

“通常情况下，我们利用某种形式的移动终端比如手机，将虚拟现实呈现给观众。不管你的设备是高端还是低端，比如三星的**Gear VR**，还是谷歌纸板眼镜，原理是基本一致的。镜片通过传感器给你指引方向，同时让你相信自己在某处而其实你没有。这是个最简易的**VR**眼镜，谷歌纸板眼镜。你就这么折一下，很快就能装好，就像这样。把你的手机放在这里，像这样。然后你就可以四处看，好像真的沉浸在画面里。”

(35”)

亚伦·科布林：

“当前，我将虚拟现实定义为一种对你感官的一种侵入，让你感到自己不在当前所在的位置，而在另一个地方。我常常觉得这就是某种意义上的脆弱。所以，我们从自己的影片中发现的一点是，你会有更强烈的同理心，同时对影片中的故事产生了更强的联系，这就是所谓‘脆弱’的结果。”

(18”)

旁白：

更强烈的连同感与同理心，正是加博·阿罗

拉在瑞士达沃斯世界经济论坛上力图创造的，不仅是为了呼吁领导人采取行动，更是为了影响捐赠者加大捐赠力度，支持应对灾难的努力。(18”)

加博·阿罗拉：

“之前我就开始实验，用创新的方式进行倡议宣传。我开始找许多不同的合作伙伴或者其他谈。我们能做哪些令人不可思议的事呢？然后有人说，你知道吗，我刚和三星的人会面，谈到VR眼镜的事。如果你能够让那些社会精英真正走进难民营，或者走进埃博拉诊所，岂不是很棒？当时我真的觉得，这样就能让我们的很多诉求得到突显。”(31”)

亚伦·科布林：

“让我们最兴奋的就是我们有可能把这些眼镜套在真正有决策权、能影响世界的人物头上。我们可以给能改变世界的人戴上眼镜。有那么一小段时间，我们能把他们放在难民营里。我想，这是多么有力量的。你能看到虚拟现实是如何影响他们的。”

(21”)

旁白：

除了在达沃斯放映相关影片，全世界各个高

级别政治论坛上也安装了VR设备。其中一位使用VR终端的领导人，就是美国驻联合国大使萨曼莎·鲍尔。(17”)

萨曼莎·鲍尔：

“VR终端的功能在于，它不止给你带来那一张张面孔。它不是一张报纸，而是让你感觉你好像就在那里。”(7”)

旁白：

她所收看的VR影片是《茜德拉的云》(4”)

加博·阿罗拉：

《茜德拉的云》是一部虚拟现实短片，主人公是一个住在扎塔里难民营的女孩儿，她叫茜德拉。扎塔里难民营是一座位于约旦的叙利亚难民营。故事中的女孩已在这里住了一年半，她会带你兜一圈，看看难民营是什么样的，她的生活是什么样的。这部片子在达沃斯首映的时候，对每位观众都是一颗催泪弹。他们看完都非常感动。我敢说有一半《茜德拉的云》的观众是哭着看完的。

(39”)

亚伦·科布林：

“总体而言，我们看到了一种更高层次的参与。一方面是因为他们以主动的姿态四处看

看。但同时，我想那是一种更高层次的情感联系和同理心。”

(9”)

加博·阿罗拉：

“这部短片后来与联合国秘书长一同出现在‘科威特认捐大会’上。秘书长让参与大会宴会的每一个人都看了这部短片。那真的起了很大作用，人们认捐了更多，更在意，也更多地参与进来。”

(17”)

加博·阿罗拉：

“之后我们为联合国儿童基金会剪了一个版本，供面对面形式的募捐活动使用。他们劝募的方式往往就是捧着一块剪贴板，走在欧洲或者其它国家的大街上。所以他们想，如果我们能在街上让人们体验虚拟现实就好了。”(17”)

行人：

“看了这个影片过后我才觉得，世界上原来还有很多小朋友是连干净的水都没有的。”(6”)

行人：

“我看到他们的生存现状，有点沮丧。”

(2")

行人：

“我很难过。他们都没有一个良好的居住环境。我们要尽己所能帮助他们。”

(4")

旁白：

从联合国儿童基金会的初期报告来看，如果使用虚拟现实，劝募的有效性会翻倍。(8")

汤姆·肯特：

“事实上，虚拟现实实在太逼真，我们不得不作更深的考虑，我们的所作所为是否符合道义。”(6")

旁白：

汤姆·肯特是美联社的编辑，也在纽约哥伦比亚大学担任教授。(7")

汤姆·肯特：

“VR在心理上的影响要大于照片或者视

频。它能在内心深处触动你。如果某个人在看视频，或者看照片，他们知道他们置身于场景之外，在朝某个东西里面看。而VR在另一个层面上起作用。它把你放到这个场景里去，同时对你的大脑施加影响，这种影响机制，我想还没人彻底弄明白。”(29")

加博·阿罗拉：

“我们很幸运，能做一部关于埃博拉片子。《慈悲的浪》讲述了一位埃博拉幸存者的故事，你能够走近她，听她祷告。此时此刻，当她向上帝祷告的时候，你能感到你和她很亲近。”(19")

旁白：

《慈悲的浪》在联合国秘书长主持的“埃博拉恢复国际会议”上展映，获得了52亿美元的认捐额。

(10")

加博·阿罗拉：

“真正触动人们的是，之前他们从未去过贫民窟里的临时棚屋。他们也从未去过埃博拉死者埋葬点。那么多人都说，他们在新闻里见过照片，可真正在现场目睹一具尸体被埋葬，心情完全不同。它使得你以另一种方式

思考埃博拉危机，还有其它的危机。(26")

汤姆·肯特：

“VR推广最重要的就是透明度。如果VR的制作方想借此推行某项政治事业或社会事业，这种目的需要澄清。”(9")

加博·阿罗拉：

“我想这个人一定要完全公开他会以何种方式解决问题，要讲清楚。我们在向前努力的同时，也会持续思考、改进这些道德问题。”(8")

加博·阿罗拉：

“我们把人的故事放在第一位。其实这也没什么大不了，过去联合国是这么做的，我们现在在这么做，也是你应该做的。这就是所谓的‘换位思考’。毫无疑问，我们才刚刚开始。冲在讲述的最前线，尤其是为联合国而工作，让我们具备很大优势，去讲述一个个故事，去改变年轻一代观众的生活。因为如果我们拿着虚拟现实技术却不去拍这些人文的片子，那么虚拟现实会充满游戏和逃避主义。过个一两年，当一个15岁的青少年打开自己的圣诞礼物，就不会有《茜德拉的云》，还有这些联合国短片等着他了。”

(47")