

赴日本 NHK 進行國際合製案後製作業及簽約事宜

| 出國人員：施悅文、廖怡欣、陳佳穗

| 地點：日本東京

| 時間：2026 年 2 月 5 日～2026 年 2 月 10 日

2026 年 2 月 5 日（四）

參訪行程：TYFFONIUM Odaiba



本次差旅的首日造訪了台場的 TYFFONIUM，跟台灣提供 XR 娛樂的場地相當不同，可做為我國發展沉浸式展演空間的參照。

台灣的 XR 場域主要有三個面向，主打新媒體沉浸式娛樂的場域，例如：VIVELAND、i-Ride 和 VOLARE 飛行劇院。VIVELAND 瞄準了遊戲玩家客群，主要提供射擊、探險、密室逃脫這等類型的體驗，而遊樂園設施大多是讓遊客乘坐設施，視覺上佐以 VR 頭顯中的虛擬世界，這樣的配置在減少設施佔地的同時，又能給尚未接觸過 XR 的玩家帶來一個全新的娛樂體驗，另外在台灣常見的還有博物館引入各式各樣 XR 技術，從搭配行動裝置以 AR 方式提供作品簡介、相關背景說明，或是以 VR 動畫來介紹那些單單以文物陳列，或是無保存下來的，不好生動呈現的歷史事件。綜合前述，台灣各場域提供的體驗類型以大眾娛樂類

為主，較少提供的是敘事類 VR，或每年 10 月主辦的高雄電影節 XR Dreamland，

本次探訪的 TYFFONIUM 位於台場 DIVER 百貨公司，從門口外觀像是 19、20 世紀的歌舞雜耍的表演廳，將 VR 體驗包裝成魔術展演，把人帶回到電影工業興盛之前，魔術表演大為盛行的時代，在電影媒介風靡百餘年後的今日，VR 如幻術一般，抓住了世人的注意。踏入 TYFFONIUM，可以看出內部是以當前主打的兩檔恐怖節目（*IT* 以及 *Corridor*）去發想裝潢的主題，好幾處設有雕花櫥櫃、皮製沙發，牆上一個個相框，照片中的人物臉上是看不出情緒起伏的淡漠表情，整體深色的內裝增添了詭譎的氣氛。購入票券之後，可以坐在皮製沙發上觀看節目預告、閱讀體驗的簡介以及須知，一旁木頭櫥櫃上擺了一副《牠》非常標誌性的手拿紅色氣球的小丑公仔，昏暗的燈光照射下，陰森恐怖感加倍，好似時空在入口處發生扭曲，訪客從外頭光鮮亮麗的百貨空間，瞬間穿越來到一個魔幻世界。

◆ 台場 TYFFONIUM 當前供體驗的作品：

IT Chapter Two: Carnival 《牠 第二章：嘉年華》

改編自電影《IT》的沉浸式恐怖體驗，玩家在詭譎的夜間嘉年華中尋找失蹤孩童，隨著手電筒光束深入黑暗，直面潛藏的恐懼。

Corridor 《走廊》

走進華麗卻陰森的廢棄洋館，在不斷延展的走廊與空間錯置中探索真相，現實與幻覺交織，營造高度壓迫感的恐怖氛圍。

Tarot 《塔羅》

以塔羅大阿爾克那為核心，玩家將拿著魔杖選出三張卡牌並進入塔羅牌的象徵世界裡，透過互動探索卡牌的意義。

Kai ju Haven 《怪獸樂園》

進入圓谷經典怪獸的世界，搭乘載具穿梭場景，近距離觀察怪獸動態，結合探索與互動的臨場感體驗。

Fluctus 《波動》

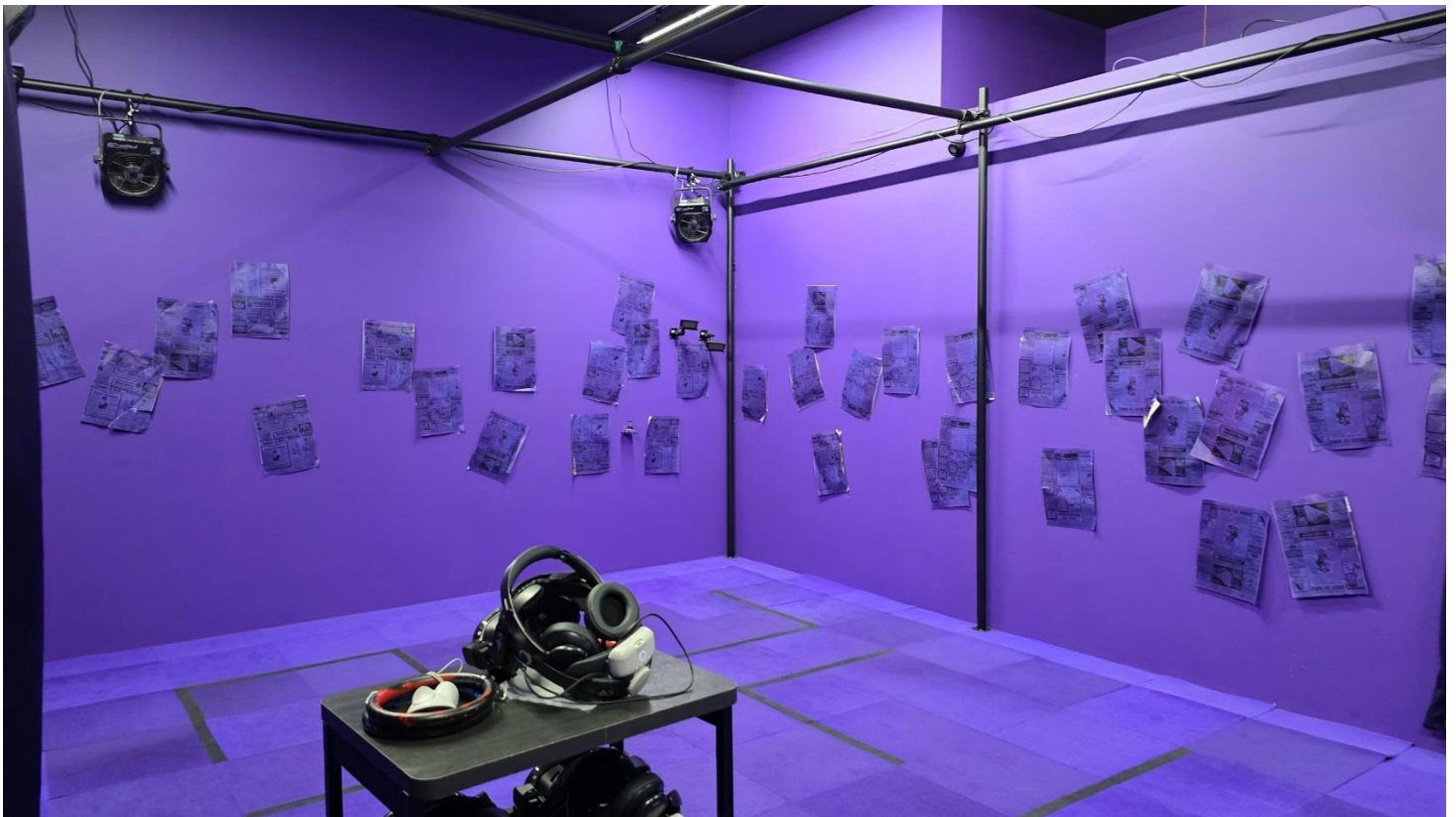
展開一場奇幻海底冒險，在深海流動場景中與水母等生物互動，隨著身體動作改變環境的節奏。

FLORIA 《花》

踏入花之國度，運用魔法力量淨化水晶、讓花朵重生，在繽紛夢幻的空間中體驗溫馨可愛的奇幻旅程。

IT Chapter Two: Carnival 《牠 第二章：嘉年華》

- 15 mins, all-in-one Meta Quest, 6DOF; free roaming VR, multi-player (5-6 players max.)
- Venue: ~ 5x7 space



以 TYFFONIUM 的硬體設備來說，算是已達影展級別，除了入口處的室內裝飾營造氛圍，體驗展間的牆上出現尋人海報，上有走失小男孩 Tony Lautner 的名字與外貌特徵，佈置搭配體驗內容這一點更加強化了故事背景，讓玩家能夠快速進入到 VR 遊戲的世界中。頭顯使用的是 Meta Quest 以及其搭載的控制器，另再外接 Sony 耳罩式耳機。手持控制器在故事中被設計成手電筒，成為探索黑暗空間的重要媒介。雖然這部是以 AIO (all-in-one 一體機) 裝置配備，能跑出的解析度較 PCVR 要低，卻意外地不讓人出戲，反而替整體畫面增添一種陳舊質感，與恐怖主題意外契合。場景設定在遊樂園，整體世界觀完整，移動過程不至於太突兀或尷尬。另外，本 4D 效果包括地板震動、風吹感與頭顯晃動，大

大提升臨場感。

體驗一開始以「跟著紅氣球走」作為提示，一方面建立與電影的連結，重現這個不斷在片中出現的小丑提示；另一面，又立刻為玩家建立明確的敘事引導，玩家雖有「自由走動 (free roaming)」的空間，卻不至於在走動時失去方向，困在同一處過久。體驗過程中，依序穿越園遊會中的破舊木屋、馬戲團布景，玩家必須實際用自己的雙腳走動，去探索整個場景，最後進入小丑主題設施，迎來全片的大結局。

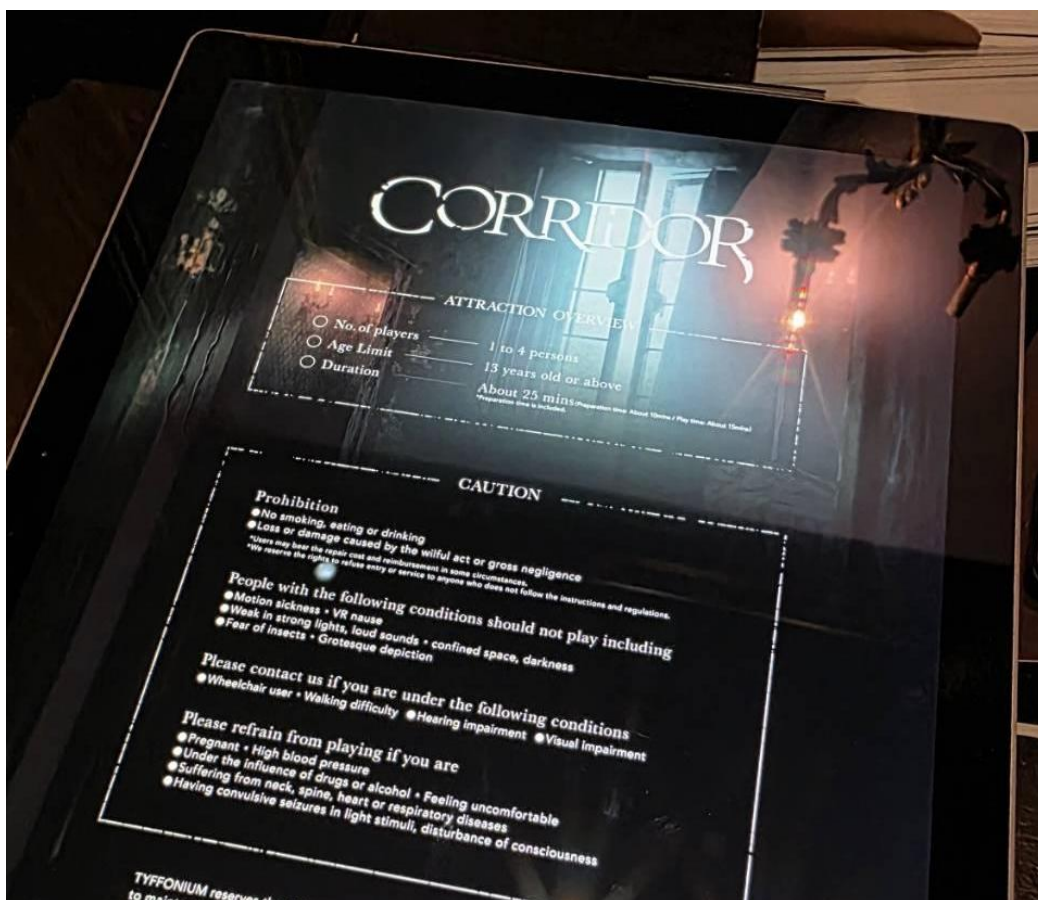
場景之間利用濃霧作為轉場銜接，是相對自然的過渡方式；霧氣散去之後，突然映入眼簾的畫面切換帶來類似「突發驚嚇 (jump scare)」的效果，但此轉場使用頻率宜降低，整體故事敘述會較流暢、沉浸感也才會更真實。

前述的「小丑設施」外觀看起來像遊樂園的鬼屋，實際為常見的雲霄飛車橋段——只不過是恐怖主題的雲霄飛車，把恐怖飛車設計成最後的場景，輕鬆形成了節奏的轉折。在搭上雲霄飛車體驗前，玩家有兩個體驗模式可選擇，分別是「恐怖 (Scary)」與「完全不恐怖 (Not scary at all)」，本次體驗選擇了後者，車體所行進之處，相對前半段的體驗，並不那麼令人提心吊膽、心生畏懼，僅有一些轉角處的突發驚嚇，或是陰森的遊樂設施設計，雖說相對於「恐怖 (Scary)」模式，並不是那麼嚇人，不過有搭配地板震動提示，來增加雲霄飛車上上下下的顛簸效果，懸吊在天花板的電風扇提供飛車高速移動的風吹感，玩家在搭乘時所受到的刺激有不同層次的堆疊。整場體驗的最後以過場動畫——小朋友 Tony 被小丑強行拖走——作為結尾，留下可怖的餘韻。

整體畫面設計符合恐怖主題，以黑暗、陰森的基調為主，玩家手持著一支 Meta Quest 頭顯所配備的控制器，在體驗中化身為一支手電筒，在黑暗、能見度低的場景，玩家需要揮動控制器，讓畫面中的手電筒照亮前方道路與物品來確認路線以及如何互動，當光線掃過特定區域，則會啟動恐怖動畫，提供另一個突發驚嚇的效果。因為一體機配置的功能有限，過程中偶有些微破圖錯誤 (visual artifacts)，卻並無突兀感，反而意外與老舊樂園的美術設計切題。

Corridor 《走廊》

- 15 mins, 6DOF, free roaming VR, MQ, multi-player (5-6 ppl)
- Venue: ~ 5x7 space



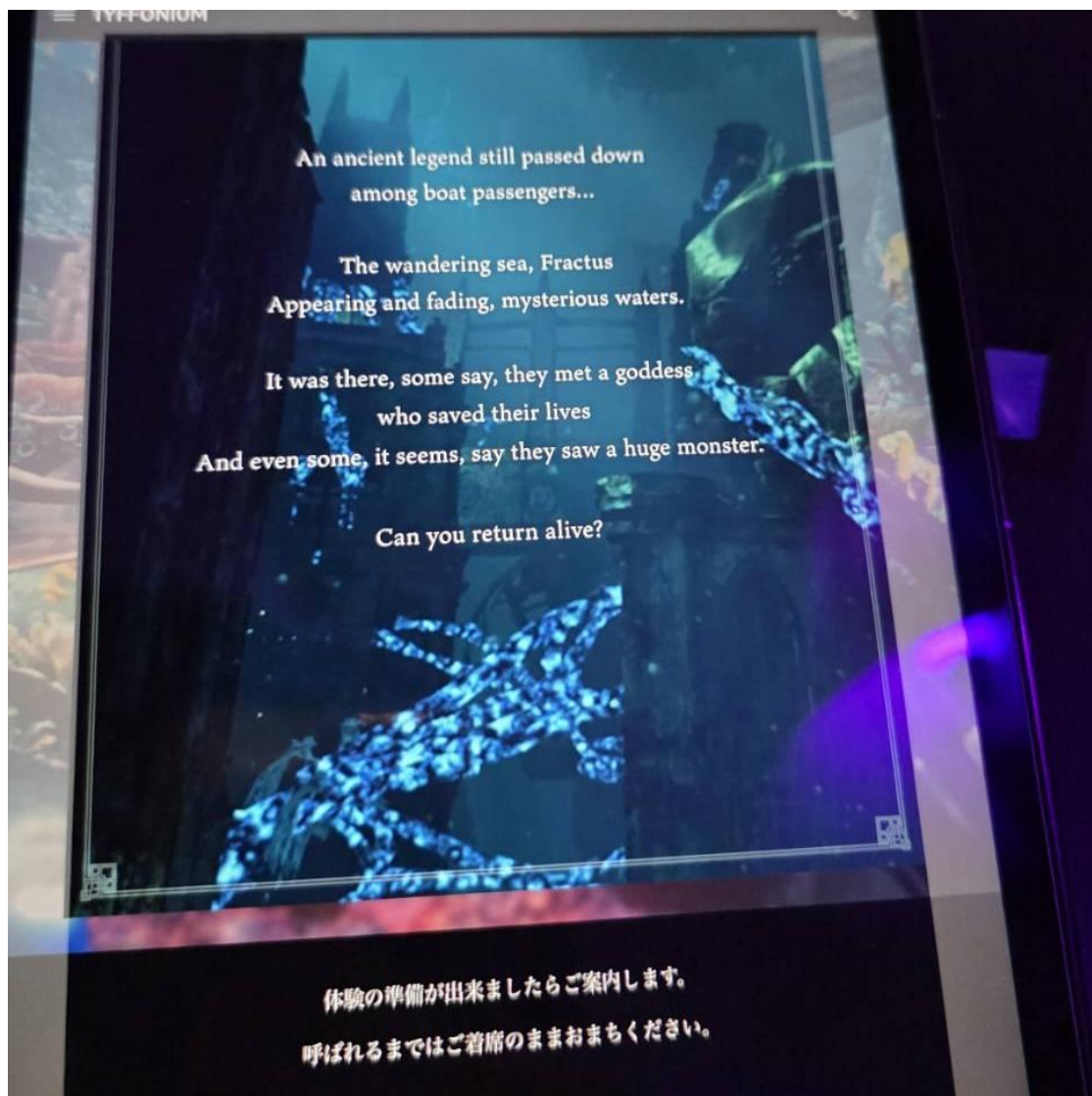
《Corridor》以一棟鬧鬼的宅邸為背景，故事圍繞著一段丈夫殺害妻子，妻子抱著嬰兒從陽台墜落的悲劇。體驗中以發亮的紫色圓圈作為移動提示，手持控制器化為燭光，在幽暗空間中前行。相較於《IT》，AIO 裝置的解析度在本作過場動畫中顯得較為突兀，怪物初見時尚有驚嚇效果，但因畫面細節有限，威嚇感不算強烈。4D 效果主要透過地板震動增添臨場感。

體驗時玩家會共同握著一枚圓環前進，適合多人一起參與，也藉此維持隊形與互動。動線設計類似 *Songs for A Passerby*，玩家被限制在特定區域內繞行，甚至重複出現相似的轉彎，意圖營造受困原地的心理壓力。然而在前述的劇情設定之下，敘事線索及開展相當有限、路線重複度高的情況下，整體緊張感與壓迫感並未持續堆疊，也挺浪費寬廣的體驗空間。

燭光的互動設計頗具巧思，例如需點燃電梯內的蠟燭才能啟動，或以燭光驅趕怪物。走過轉角迎面而來血淋淋的殭屍，或是巨大嬰兒的過場畫面，巨嬰的外型雖具駭人的元素，多眼、血腥與龐大體型等元素，但因美術風格與動作節奏偏慢，驚嚇效果不如預期。

Fluctus 《波動》

- 15 mins, sit-down VR360
- Venue: ~ 2x3 space



玩家需坐定在固定的長椅上，第一人稱視角在海洋中移動，一邊觀賞掠過身邊的水中光景，一邊透過手部追蹤，在深海中與水母等生物互動，隨著身體動作改變環境的節奏，海底世界的展開一場奇幻海底冒險。

2026年2月6日(五)

後製行程：《自然之約：臺灣新里山》旁白配音錄製

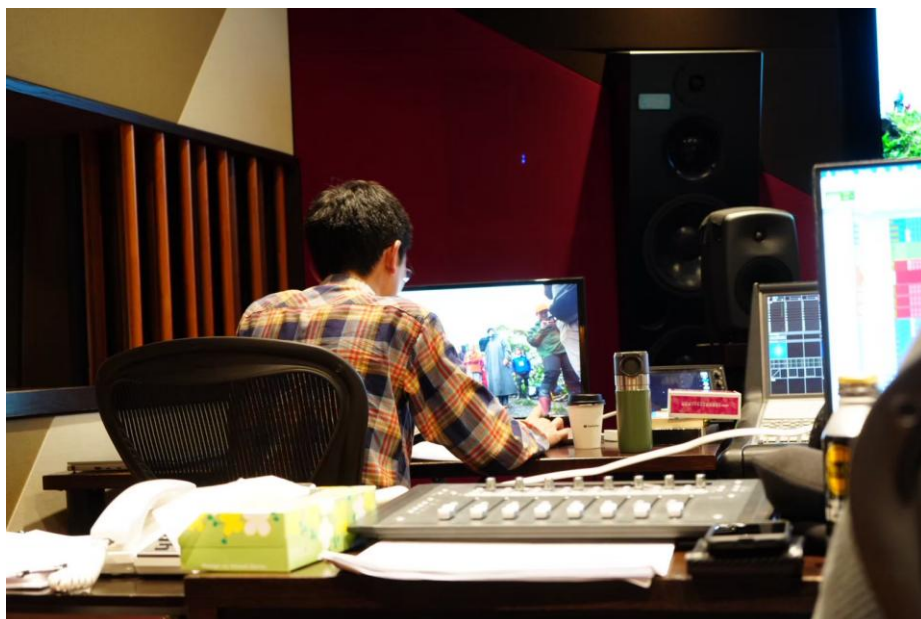


於2月6日一早，安排在NiTRO SHIBUYA後製公司，進行日文旁白錄製作業，邀請4位專業配音員分別負責不同角色與敘事視角，包括主要女聲旁白、以蕭二哥為主視角的角色旁白、詮釋賽夏族神話段落的敘事旁白，以及次要男聲旁白。透過多元聲線的分工與詮釋，使整體敘事層次更加豐富，也有助於強化觀眾在不同情境中的情緒代入與理解。



在錄製過程中，配音員以生動活潑的聲音表現及細膩的情感詮釋，成功為本片內容扎實、知識含金量較高的生態紀錄片注入更多親和力與觀看趣味，

使專業內容能以更易於理解且具吸引力的方式傳達給觀眾。同時，現場由製作人全程監製，針對每一句旁白的語氣、節奏、發音與咬字進行細緻把關與即時調整，以確保整體語音品質與敘事一致性。



此外，臺灣製作團隊亦在錄音現場提供專業支援，協助確認中文專有名詞、地名及文化相關用語的正確日文發音，避免語意偏差或文化誤讀，並確保內容在跨語言轉譯過程中的準確性與專業度。透過雙方密切合作，有效提升旁白錄製品質，為後續節目完成度奠定良好基礎。

會議行程：《沉睡於絕海的巨大洞窟—南大東島水下時光膠囊》製作人會議



團隊這日首先前往位於東京澀谷之日本放送協會（NHK），拜訪柴崎製作人，就台日合製紀錄片《沉睡於絕海的巨大洞窟—南大東島水下時光膠囊》進行進一步會談。此次會議重點在於確認雙方合作模式與權利義務分配，並針對合約細節進行最終確認與調整。



會中，雙方針對節目製作分工、資金配置、版權歸屬、音樂企劃方向、國際發行策略及後續推廣計畫等面向進行逐項討論。雙方亦確認後續製作流程與時程安排，確保專案能順利推進。



在充分溝通並取得共識後，雙方完成最終合約內容確認，並正式進行合約用印程序，標誌本案進入實質合作與執行階段。此次會議不僅鞏固了雙方合作基礎，也為未來在內容製作與國際市場拓展上建立穩固的合作關係。

會議行程：NHK NEP 自然生態組製作會議



本次會議除針對《自然之約：臺灣新里山》合製案進行回顧外，亦就雙方在合作過程中的模式與執行細節交換回饋意見，包含前期企劃溝通、拍攝資源整合、內容審議流程以及國際發行策略等面向。透過彙整彼此經驗與建議，進一步優化未來跨國合製的合作機制，並提升整體製作品質與效率。同時，亦規劃本節目後續的多元應用方案，例如延伸至教育推廣、數位平台發行、國際影展參展，以及結合環境議題之跨域合作，以擴大節目影響力與長期價值。

此外，雙方亦就里山主題之延伸作品《里海》合製案展開初步討論，聚焦於整體製作期程的規劃，包括前期田野調查、腳本發展、拍攝安排及後製時程等關鍵節點。同時針對田調方向交換意見，探討里海議題中人與海洋、生態與產業之互動關係，並評估潛在拍攝地點與合作對象，以期在延續里山精神的基礎上，拓展至海洋文化與永續發展的多元敘事，為系列作品建立更完整的主題脈絡與國際視野。

2026年2月8日(日)

後製行程：《自然之約：臺灣新里山》定剪及混音



《自然之約：臺灣新里山》於完成畫面定剪後，隨即進入聲音後製與最終混音階段。本階段主要運用2月6日錄製完成之日文旁白音檔，進行整體播出帶的聲音整合與混音作業，包含旁白、人聲訪談、環境音與音樂之間的層次平衡與細節調整，以確保最終成品在聲音表現上具備良好的清晰度與臨場感。

在聲音設計過程中，特別針對片中呈現的各類生態物種聲音進行逐一核實與校對，以維持紀錄片內容的科學性與真實性。其中，鳥類聲音辨識與確認主要由梁皆得導演提供專業協助，依據梁導長期田野經驗進行精準判讀；其他動物與環境音則由臺日雙方團隊共同比對資料、進行討論確認，確保聲音素材與畫面內容相符，避免誤用或混淆。

值得一提的是，日本團隊在生態紀錄片製作上展現出高度嚴謹的專業態度，對於每一段聲音來源皆要求具備可考證依據，並反覆比對影像內容、時間點與物種行為特徵，必要時甚至進行多次交叉驗證與修正，以確保最終呈現之內容精確無誤，充分體現其對科學紀錄與影像品質的高度要求。

此外，臺灣製作團隊亦針對片中各段中文訪談內容進行細部檢視，特別是在語句斷點與語意節奏上提供建議，協助日文旁白與中文字幕之間的銜接更加自然流暢。透過對訪談斷句位置的微調，使觀眾在閱讀字幕與聆聽旁白時，能更清楚理解受訪者原意，進一步提升整體敘事品質與觀影體驗。

2026 年 2 月 9 日 (一)

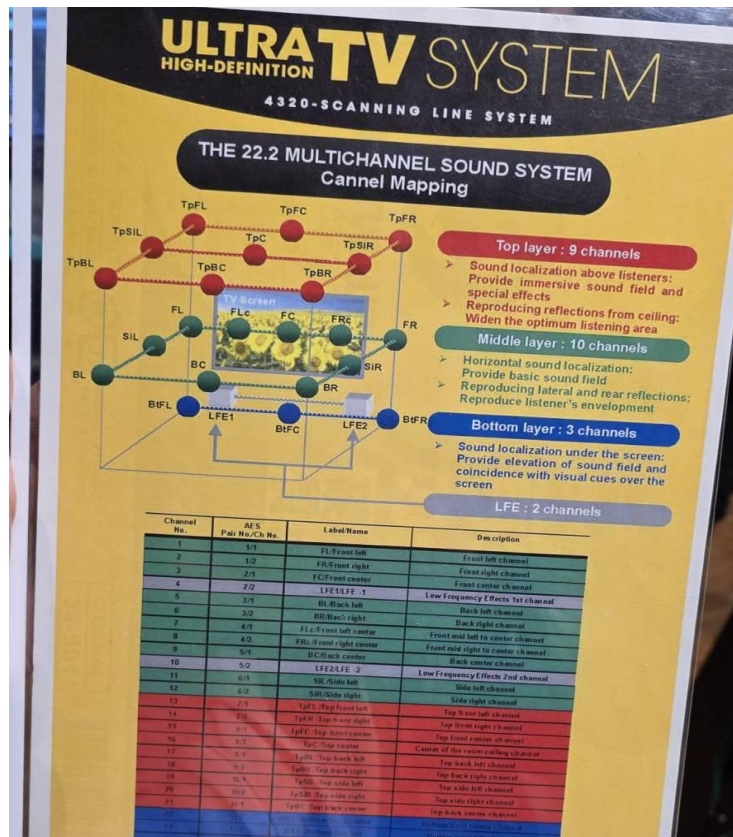
後製行程：《沉睡於絕海的巨大洞窟—南大東島水下時光膠囊》

mixing

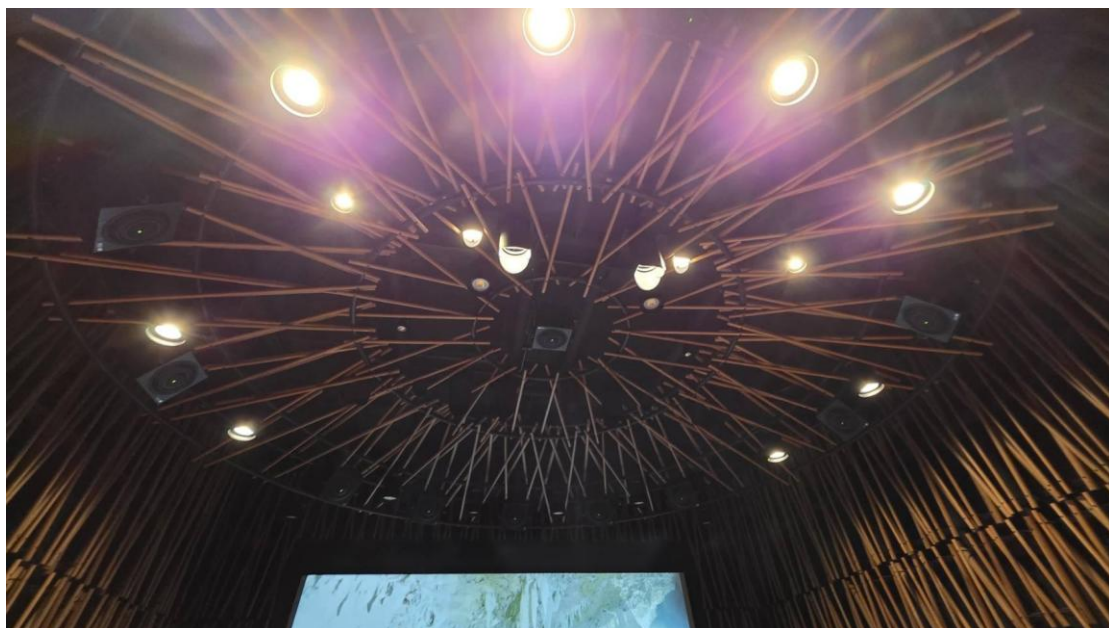


本日安排前往 NHK 本部錄音室進行參訪，實地觀摩《沉睡於絕海的巨大洞窟—南大東島水下時光膠囊》之聲音後期製作流程 (mixing)。該錄音室為 NHK 用於高規格影像內容製作之專業空間，整體設備與聲學設計均屬國際頂尖水準。

本次觀摩之重點為 NHK 所採用之「22.2 聲道」多聲道音響系統，其配置包含 22 個環繞聲道與 2 個低頻聲道，透過上層、中層與下層三維聲場結構進行聲音定位與空間建構，能夠精細呈現聲音的方向性與層次感。現場亦搭配 8K 高解析度投影系統進行影像播放，使聲音與畫面之整合達到高度沉浸式體驗，顯示 NHK 在超高畫質與沉浸式內容製作上的技術優勢。



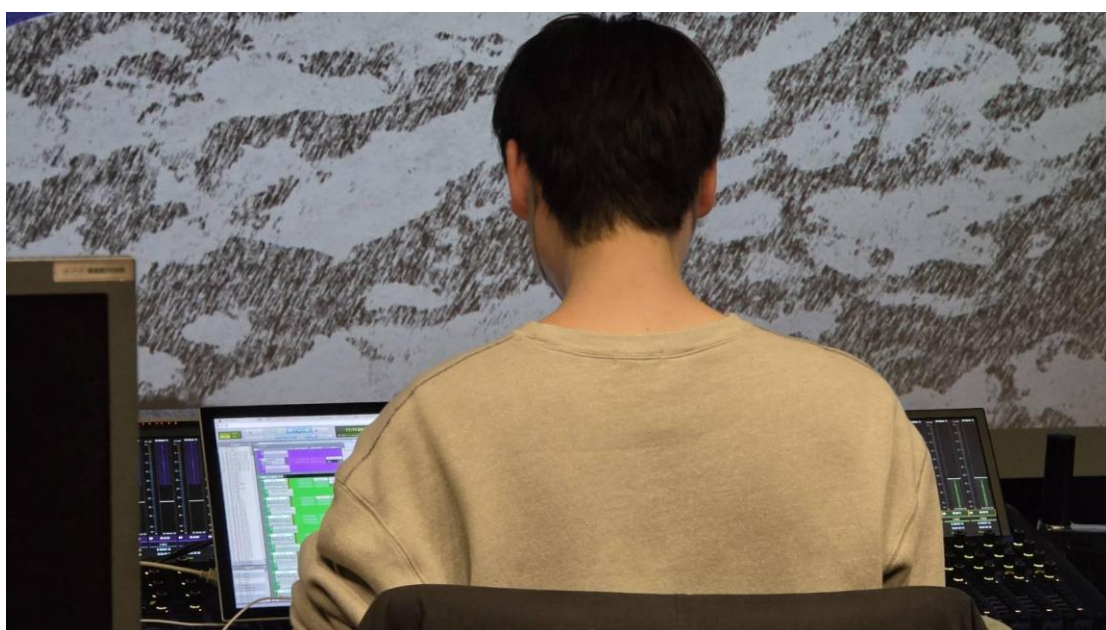
此外，現場亦展示「22.2 多聲道音響系統」之聲道配置圖，進一步說明其聲音結構與空間設計原理。該系統依照垂直空間分為三個層次：上層（Top layer）9 個聲道、中層（Middle layer）10 個聲道，以及下層（Bottom layer）3 個聲道，另搭配 2 個低頻聲道（LFE），總計構成 22.2 聲道之完整系統。



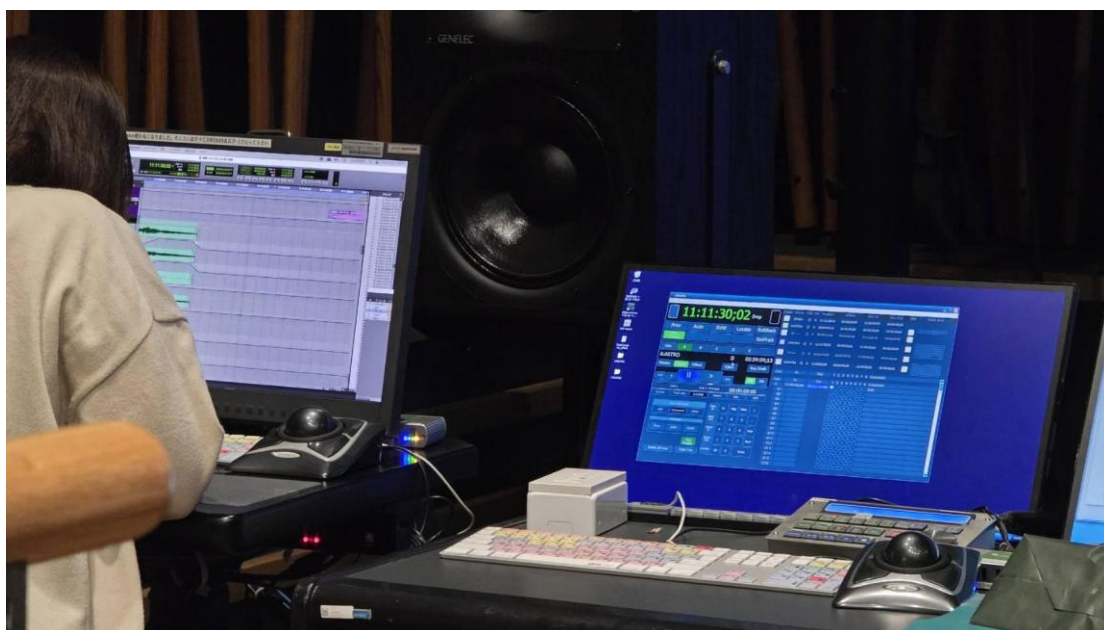
其中，上層聲道主要負責聲音在觀眾上方的定位與空間延展，可模擬如回音、空氣流動等垂直方向的聲場效果；中層聲道則為最主要的水平聲場，負

責前後左右之聲音定位與環繞感建構；下層聲道則強化畫面下方或貼近地面的聲音表現，使聲音與影像中的位置關係更加一致。低頻聲道則用於補強整體音場的能量與震撼感。

透過此種多層次聲道配置，聲音不僅能在水平面上移動，更可在垂直空間中進行定位，形成完整的三維聲場，顯著提升觀眾的沉浸式體驗。此系統亦可配合超高畫質影像（如 8K）進行整合呈現，使影像與聲音在空間感與臨場感上達到高度一致。



於實際作業流程方面，錄音室由一位主要聲音工程師搭配兩位助理工程師共同作業，分別負責整體聲音設計、細節調整與系統操作。觀摩過程中可見，所謂「mixing」並非僅止於基礎的降噪或音量平衡，而是高度創作性的聲音設計工作。例如，在一段於洞穴中進行之訪談畫面中，工程團隊即針對現場聲學特性進行討論，進一步加入符合空間感的回音與環境音層，使聲音更貼近實際場域氛圍，強化觀眾的臨場感與沉浸感。



此外，從控制台操作畫面與多軌音訊編輯介面可觀察到，聲音製作係以分層、分軌方式進行細緻管理，並依據不同聲道配置進行精準定位，顯示其製作流程高度系統化與專業化。現場展示之系統說明亦清楚呈現 22.2 聲道於不同高度與方位之聲音分布，進一步理解其如何透過多層次聲場建構完整的聽覺空間。

此次參訪不僅讓團隊實際了解 NHK 在高階聲音製作上的技術流程與標準，也對未來合製內容在聲音品質與後期製作規格上建立具體參考依據，對於提升本案整體製作水準具有重要助益。

會議行程：NHK World Japan 合製案討論會議



本會於 2025 年與 NHK World Japan 共同合製節目《騎鐵馬遊臺灣》，該節目已於 2025 年底在日本完成播出，並於 2026 年春節期間於公視播出。藉由本次合作經驗，雙方在會議中針對整體合製流程進行系統性回顧與交流，內容涵蓋前期企劃發想、製作分工、跨國溝通協調機制、後製流程整合，以及播出與宣傳策略等多個面向。透過具體案例檢視實際操作情形，雙方針對合作模式中的優勢與可精進之處提出回饋，作為未來持續深化合作的重要參考依據。

在工作細節層面，亦進一步討論如拍攝腳本確認流程、素材交付與審稿機制等，期望建立更高效率且具彈性的合作架構，以因應不同類型節目的製作需求。

此外，雙方亦就未來潛在合作主題進行廣泛交流與初步評估，探討具國際關注度且兼具臺灣特色之議題可行性。例如，以臺灣在全球供應鏈中具關鍵地位的晶片產業為主題，發展科技與產業紀錄內容；或延伸至登山與戶外探險題材，結合臺灣多樣地形與自然景觀，製作具視覺張力與人文深度的影像作品。透過多元主題的發想與討論，雙方期望持續拓展合作面向，深化臺日媒體交流，並共同開發更具國際市場潛力之優質節目內容。