

東西，這東西是什麼？我覺得是具有沉浸感的内容，沉浸感首先來自於視覺，因此遊戲内容的品質一定要高，視覺效果應該要達到電影級的品質，但是所有頭戴式設備的算力都是極其有限的，難以達成這樣的效果。但在做完雲遊戲後，我們發現算力的問題是可以通過雲的方式順利解決的，因此在頭戴式設備上營造高沉浸感的遊戲環境有了技術上的支持，如此推導下來，我們判斷雲遊戲真正的剛需場景是在XR領域，這是我們的第一層的認知。



第二層認知是究竟是什麼樣的内容才具備有沉浸感？我認為最重要的部分就是遊戲的互動環節。

不管是電影、電視劇、還是遊戲，所有内容的呈現方式都是一致的，就是創造一個虛擬世界。觀眾或玩家可以在一個既定的背景之下感受一段故事，甚至可以自己去創造一段故事。如果想在XR内容上有所突破，一個可能的方法論，就是我們把影視工業和遊戲產業從技術上做結合，把兩者最核心的技術結合在一起，才有可能去開創一個具有3D質感的內容。

## 大眾創新為IP注入生命力

**記者：**前段時間大家都在熱烈討論《黑神話·悟空》，有沒有給你們敘事方面的一些啟迪？

**郭建君：**《黑神話·悟空》無疑是一個來自中國非

常成功的3A作品，它的成功，一方面讓我們精神上得到鼓舞，並且我們也看到了IP在其中的重要性。悟空是一個在全球華人圈裡都非常知名的IP，大家在《黑神話·悟空》得到了不同於《西遊記》原著和之前其他衍生作品的故事敘事，這對於我們來說是有啟發的，也堅定了我們去做一些真正意義上的好作品的決心。

**記者：**您剛剛也提到了您從《黑神話·悟空》當中感受到了IP的重要性，當然我們現在很多IP需要去開發，對於傳統IP這一塊您有什麼設想？

**郭建君：**IP應該投入到無限的創意中去。我們去年和上影集團簽訂了戰略合作，就是希望上影集團的一些經典IP能夠通過重新創作煥發新春。我們走到了3D的時代，很多經典的IP都值得被再關注，蔚領所做的事就是讓開發者能夠通過工具、算力和IP加上他們的創意，去創造更多的内容。

IP不應被束之高閣，而應是需要經常性的去注入生命力和活力的，不斷的去變現、去授權。過去多是IP的擁有方自己去創造内容，但是當AI能力不斷增強，當個人或者小的團隊具備了跟以前大規模團隊生產力相比的時候，我認為IP更應該去投入到無限的創作者和創意中去，讓IP的價值得到更大程度的發揮。過去的模式都是IP擁有方自己去注入IP的生命，如迪士尼、華納等等。但未來的方式將是通過大眾創新為IP注入生命力。

**記者：**未來蔚領會在運用中國文化元素有所行動嗎？

**郭建君：**一定會，並且我們希望能夠在全球範圍內從淺到深、從表到裏的去推廣。什麼叫從表到裏？舉個例子，中國有許多美麗的大好河山，有著各種不一樣的地貌，各種不一樣的風景。很多的國外友人沒有機會到中國來，但我們可以XR裏的場景裡去複現這些中國的美景，還可以設計在美景裡發生一段美好的故事。如果蔚領能夠有機會去做，我們一定會去做。

**記者：**公司在創作方面，全球化的要素和中國元素之間有沒有一些共通的地方？

**郭建君：**第一、蔚領是面向全球去做内容的創新和發行，我們在美術的設計上，會考慮既包含有中國元素，又兼顧全球化的要素。

拿《黑神話·悟空》來看，它的風格化非常非常的