

強烈，我覺得民族也好，國家也好，我們對我們的文化是非常有自信的。

第二、文化的交融方面，我們會嘗試不一樣風格，包括美術和敘事，如東德或者是蘇聯時期的建築風格，或者純粹意義上中國某一段時期的審美造型。只要是具有內涵的文化，我覺得都是能夠打動人心的。

虛擬世界比現實世界更刺激

記者：遊戲行業的生態面對著很多的不確定性，包括政策的一些變動，蔚領為什麼還願意長期而且持續的投入？

郭建君：這跟蔚領成立的目標有關，我們成立這家公司的願景是希望把《頭號玩家》做出來，我們大概規劃了15年左右的週期。我們會把整個工作分為三個階段去做，第一個階段，是類似於現在《春草傳》這個階段，該階段是主要解決玩家視覺效果和沉浸感的問題，還希望能夠幫助一些開發者都來開發內容；第二個階段，我們想做一個類似於《西部世界》類的內容，在這一階段，我們主要是探索玩家與玩家之間的互動、玩家跟AI之間、AI跟AI之間的互動。並且探索從技術角度來說，網路層的架構應該怎麼去設定；第三階段，當視覺效果很好，大家又都能在一起玩，網路層沒有任何障礙，那我們就可以考慮去做一個真正意義上的大世界出來。

記者：蔚領為什麼要創造這樣的一個大世界出來？玩家能夠在大世界裏面做什麼？

郭建君：因為人類需要更多的選擇。在現實社會中，大部分人是無路可選的，但我相信世界上的每一個人都是有才能的，只不過可以自我選擇的機會太少，而在虛擬世界裡，每一個人都能找到一個地方去發揮自己的才能，選擇自己最喜歡的環境度過自己的歲月。

第二，我相信未來在虛擬世界的消費總和會超過現實世界。虛擬世界裏面比現實世界刺激會更大，因此在虛擬世界消費是有非常充足的保障的。

現在世界的發展就兩個方向，一個是廣闊無垠的宇宙，另外一個是無限的虛擬世界。

引導虛擬世界內容搭建 一起實現大世界

記者：互聯網裏最精髓的部分就是互動，蔚領在互動這一塊，目前做的怎麼樣？

郭建君：首先，在3D的內容中，體驗比敘事會更加重要。體驗除了視覺上，聽覺上的體驗之外，還包含了場景裏面角色和場景的互動，我們現在做的階段是當玩家去需要推一個箱子的時候，手勢就是去推，當玩家需要握住一個東西，手勢就是握。第二階段是仿真，我認為這是一個全沉浸的最好的一種體驗，就是當玩家在內容裏使用了什麼道具，現實中有可能玩家就拿什麼樣的道具了。未來XR整個生態裏面，除了內容生態之外，一個非常重要的一個生態，就是周邊道具。

XR的本質就是截獲人的五感，並且把它映射到一個虛擬的世界裏面去，蔚領在這裏目前扮演的是一個積極探索者的角色，我們更願意扮演一種推動者的角色，而不是一個紅利的享受者。這塊我們投入的比較早，現在也做出來了一定的成績，基於階段性的成果，我們希望去找到中國甚至全球最好的資源。

現在蔚領走在了XR內容的一個起始點的位置，我們又扮演了行業的推動者、引領者的角色，我們就要去找到幾個最重要的東西：最好的科幻題材的導演、最好的科幻IP、最好的視效合作夥伴以及最好的內容載體，我們有信心把我們所凝聚的資源變成現實的成果，就是觀眾們或者玩家們感興趣的作品。

記者：新業態之下，文創類的發展需要注意哪些方面？

郭建君：現在文創類的發展，對於體驗者來說，要求會更不一樣了，過去我們去看電影、看電視，現在很多年輕人喜歡玩密室、玩劇本殺，大家更在意的是自己的互動體驗。

從生產力的角度來說，AI也在高速的發展，這開啟了一個大不一樣的時代，一個充滿機會的時代。因為AI的發展，很多人不僅是內容的體驗者，也將成為內容的創作者，在變化之中有不一樣的機會。



掃碼聆聽原文



掃碼閱讀原文