

论“元宇宙的正确打开方式”（二）——城市更新与 α 世代

一、回顾

对于第（一）期的元宇宙讨论，有读者反馈笔者是不是就是将 IP 作为核心去建设一个内容消费和衍生的体系作为元宇宙的正确打开方式。这让笔者必须从逻辑严谨的角度说明几点：

1、笔者暂时还没有给出元宇宙的准确定义，而是以实践中宣称为元宇宙模式的、宣称在评估元宇宙模式的，以及并未主动回应元宇宙模式而已形成了非常成熟的虚拟经济和实体经济业务模式的样本，作为开始讨论“元宇宙的正确打开方式”的起点。而且，笔者认为从普通消费者、学术界、文化界、产业界、投资界等不同身份背景的人，都应该有机会参与先回答“你认为什么是元宇宙”。

2、IP 是目前高调宣传元宇宙模式的一些从业者非常强调的元素，是从 VR、区块链等技术体系发展元宇宙模式的从业者认为亟待加强的元素。但是 IP 产业本身自有成熟体系和先进经验，且看 IP 产业从业者如何拥抱技术元素建设元宇宙。除了我们所熟悉的大量优秀的 IP 产业从业者外，我们也努力通过这个系列的探讨帮助更多的产业转型和产业创新的从业者找到正确打开元宇宙的方式。

3、元宇宙是全世界范围已经有一定共识去定义、社群化和商业化的主题，但是也可以看到更深刻思考并做出反应的从业者从语词学的角度寻找可能高于或平行于元宇宙的方法来定义和实现实体经济与虚拟经济的转型融合，比如从 Utopia 这个词入手。其实，从笔者浅薄的中文语词知识来看，我们的“宇宙”一词出现在 2000 多年前的先秦时期，而且其定义“四方上下曰宇，往古来今曰宙”

已可以很大程度诠释“metaverse”而不只是“universe”。

二、为什么是城市更新

我们在产业里讨论“城市更新”一般有两个“官方”出处，一个是世界银行的调研报告所使用的“urban regeneration”，另一个是我国政府工作报告英文版中使用的“urban renewal”。笔者近期和产业界交流还提出了一个不同的翻译方式：

“city reform”。细究英文词义，主要是界定城市发展中物理环境、数字化环境的提升，乃至人的生活状态的提升、制度和治理的提升，不同的英文翻译包含的内涵层次有所差异。当然，在目前各地陆续出台的城市更新相关规范性文件中，这个词汇有了更详细而完整的定义：以《上海市城市更新条例》为例，“本条例所称城市更新，是指在本市建成区内开展持续改善城市空间形态和功能的活动”。

提到了数字化环境和人的生活状态，就离着元宇宙不远了。我们近期在头条新闻中看到的多数是“传统”互联网经济、流量经济（是的，当我们讨论元宇宙的时候，曾经引领世界经济互联网经济、流量经济的很多业务形态，都已经成为了传统的、有待转型升级的，元宇宙就是这些产业转型升级所探索的一个方向）为元宇宙鼓与呼。但是，恰恰是城市更新这个单元，与元宇宙的多个核心构件有很好的匹配度。

从去年年底国务院已发布的《“十四五”数字经济发展规划》，我们已经可以清晰地看到国家规划层面的城市更新数字化场景打造思路。虽然其中并未提及元宇宙，但是却包含了元宇宙建设中的多个相关技术元素和场景实现路径：

打造智慧共享的新型数字生活。加快既有住宅和社区设施数字化改造，鼓励新建小区同步规划建设智能系统，打造智能楼宇、智能停车场、智能充电桩、智能垃圾箱等公共设施。引导智能家居产品互联互通，促进家居产品与家居环境智能互动，丰富“一键控制”、“一声响应”的数字家庭生活应用。加强超高清电视普及应用，发展互动视频、沉浸式视频、云游戏等新业态。创新发展“云生活”服务，深化人工智能、虚拟现实、8K 高清视频等技术的融合，拓展社交、购物、娱乐、展览等领域的应用，促进生活消费品质升级。鼓励建设智慧社区和智慧服务生活圈，推动公共服务资源整合，提升专业化、市场化服务水平。支持实体消费场所建设数字化消费新场景，推广智慧导览、智能导流、虚实交互体验、非接触式服务等应用，提升场景消费体验。培育一批新型消费示范城市和领先企业，打造数字产品服务展示交流和技能培训中心，培养全民数字消费意识和习惯。

在笔者撰写本篇分析期间，上海市经济和信息化委员会刚刚发布了《上海市电子信息产业发展“十四五”规划》，其中元宇宙作为一项与第三代半导体、6G 通信、量子计算等并列的前沿领域得到了官方的进一步阐释：“元宇宙，加强元宇宙底层核心技术基础能力的前瞻研发，推进深化感知交互的新型终端研制和系统化的虚拟内容建设，探索行业应用”。结合这一规划的界定，我们可以从感知交互新型终端的硬件视角和虚拟内容的软件视角出发，结合城市更新中可以落实的与此相关的新基建模块展望元宇宙应用的新业态以及产业转型业态中的机会。

在上海政府主动布局元宇宙核心技术基础能力后的短时间内，我们也看到如江苏的太湖湾科创带引领区、浙江的未来产业引导区规范性文件以及北京的政界人士和两会企业家代表等发言中都陆续有提出发展元宇宙产业的明确表态¹。

三、城市更新中的元宇宙场景设想

我们将《上海市城市更新条例》列出的城市更新各子模块与元宇宙核心构件进行初步匹配如下：

（一）加强基础设施和公共设施建设，提高超大城市服务水平：5G、数据中心等新基建的开展支持打开元宇宙所需要的海量视觉科技应用形成的数字资产的存储和交互，提升城市空间中视觉元素应用和数字环境沉浸式体验。

（二）优化区域功能布局，塑造城市空间新格局：地方政府致力于打造“城市魅力和重要创新成果的特色示范性场景”²，或者“城市会客厅”等功能和格局具有创新性的城市空间，而这些城市空间中所需要的城市魅力展示、产品展示和体验、人与人的社交场景等的创新，也正是元宇宙建设者可以通过视觉科技、支付科技等融合创新手段去实现的。

（三）提升整体居住品质，改善城市人居环境：当下元宇宙概念场景的宣讲者很多会提及《银翼杀手 2049》中室内空间里多次和男主互动的三维超高清虚拟人“小保姆”。对于改善室内居住环境体验，支持这种至少是 AR 技术级别的体验来说，城市更新的基础设施支持和深度的内容运营支持是不可或缺的。另一方面，在城市公共空间、夜经济空间模块、环境艺术实践等方面，元宇宙建设者都可以发挥重要作用支持相关城市更新场景中的居住品质提升、人居环境改善。

（四）加强历史文化保护，塑造城市特色风貌：在国风元宇宙中，中国历史文化遗产的古代建筑、古代艺术品等等都可以通过数字化形成优质的数字资产，并作为国风元宇宙的重要构件。

（五）市人民政府认定的其他城市更新活动：笔者还想提及此前在数字化转型系列中援引过的国家发展改革委等 13 部委牵头的《关于支持新业态新模式健康发展激活消费市场带动扩大就业的

¹ 资讯来源：
<https://finance.eastmoney.com/a/202201132246106816.html>

² 参考笔者之前参与撰写的《新基建与数字化转型系列》中的介绍：https://mp.weixin.qq.com/s/eBTvX_PUD56SmwqXRzT2sg，以及北京市《关于加快培育壮大新业态新模式促进北京经济高质量发展的若干意见》的具体规定

意见》文件中提出的：“不断提升数字化治理水平”以及“打造跨越物理边界的‘虚拟’产业园和产业集群”的目标。依托城市功能中的政府数字化治理水平提升需求，以及产业园和产业集群的“虚拟”链接需求，推动与之相关的新基建，应当也符合城市更新的方向，而元宇宙的建设者应该抓住这一城市更新方向中的进一步深化元宇宙软硬件环境的投资机会和长期运营的机会。

四、城市更新中的工业遗产保护与工业绿色发展

在城市更新的大课题下，我们还想更聚焦地提出工业遗产与工业绿色发展这个子方向，来探讨其与元宇宙的结合方式。首先，中国在已经发展的工业遗产保护项目中经常会提到借鉴德国鲁尔工业区的经验，再加上已经通过产权人内部机制和市场机制创造了很好的实践案例的如北京 798 厂区、首钢园等工业遗产，目前来看都很有可能成为元宇宙线下应用场景的优先选址地。原因在于，这些工业遗产已经从自己的土地规划用途、地上建筑改造、5G 环境建设、目标人群的重新定位和导入等做出了长时间的投资和运营投入，元宇宙线下应用场景是对这些工业遗产产权人和运营人已有的投入的深度挖掘和平效提升，其整体的可行性和可持续性会更清晰。其次，由于工业遗产本身延续的工业文化和可能还继续保留的工业相关运营在“碳中和、碳达峰”的产业绿色转型要求中是被重点关注的，我们预期工业绿色发展也是工业遗产保护项目需要重要突出的目标。而且，因为元宇宙建设中的 5G 和存储、交互场景本身也存在高耗能的问题，元宇宙的绿色发展也更适于与工业绿色发展相融合。

基于以上，我们简单梳理了中国政府针对工业遗产保护和工业绿色发展这些领域在法律规范性文件制订与行政引导等框架建设上的一些已有成果：

1、2014 年，国家文物局委托编制并发布了《工业遗产保护与利用导则（征求意见稿）》。该文件虽然并未形成强制实施效力，但是为中国工业遗产的范围划定，以及与文物保护、城乡规划、历史文化名城名镇名村保护等相关领域及法律规定的协同提出了具体指导，特别是从文化旅游管理的角

度提出了设立专业博物馆、主题文化公园、社区历史陈列馆、文化艺术创意中心等文化设施，结合区域景观环境整治，区域或跨区域工业旅游线路开展运营等可行性建议。

2、2016 年《工业和信息化部、财政部关于推进工业文化发展的指导意见》出台，该意见从大庆、“两弹一星”、载人航天等工业文化典型出发较系统地对比工业文化发展的推进工作提出指导：从“大国工匠”精神到工业遗产、工业旅游、工艺美术、工业精神及专业人才等工业文化资源调查建库，再到工业设计创新与工艺美术特色化和品牌化、工业遗产保护和利用、工业旅游以及工业文化新业态的整体协同。该指导意见也提出了建立工业遗产名单和分级保护机制的目标。该指导意见还特别明确了强化绿色工业理念，即推进落实绿色制造，构建高效、清洁的绿色制造体系，发展绿色工业。加强企业履行社会责任的效能和水准，强化安全、环保、节能意识，开展产品全生命周期绿色管理，打造中国制造绿色形象。这一理念和目前的“双碳”目标是完全契合，也从社会责任的高度向企业端提出要求，是目前 ESG 投资及体系建设以及绿色经济新发展的重要维度。

3、2017 年，全国旅游资源规划开发质量评定委员会推出了 10 个国家工业遗产旅游基地，其中矿山、纺织、陶瓷、酿酒等等工业品类的选择为后续工业遗产名单的推出提供了更多参考。

4、2017 年，工业和信息化部公布第一批国家工业遗产名单，此后截至 2021 年已公布五批共计 191 处工业遗产。

5、2018 年，工业和信息化部发布《国家工业遗产管理暂行办法》。从这一办法中所提出的利用发展工业遗产的方法论可以比较清晰地看到两条线，一个是以生产流程体验、历史人文与科普教育、特色产品推广为核心构成的工业旅游运营，另一个是工业遗产区域转型为工业文化产业园区、特色小镇（街区）、创新创业基地等，并培育工业设计、工艺美术、工业创意等业态。

6、2020 年，国家发展改革委、工业和信息化部

部、国务院国资委等共同发布《推动老工业城市工业遗产保护利用实施方案》，该方案是以习近平总书记 2019 年 11 月在上海杨浦滨江考察时关于“生活秀带”的重要讲话精神为指导，把工业遗产作为一个点的推动事项上升到了对整个老工业城市提升的面的高度，强调以文化振兴带动老工业城市全面振兴、全方位振兴。具体而言，是在城市更新的各种场景中对于老工业城市的城市更新，以工业遗产项目为基础，更好地提升城市功能，丰富城市内涵，彰显城市特色，实现从“工业锈带”到“生活秀带”的转变。

7、2021 年，工业和信息化部、人民银行、银保监会、证监会联合发布《关于加强产融合作推动工业绿色发展的指导意见》，系统阐释了在双碳目标下，发展工业领域的绿色经济以及和绿色金融实现产融结合的路径图和目标场景。其中，工业高端化、智能化、绿色化可以看作是工业城市城市更新的一个核心目标。其次，废弃矿山、工业遗址等搁浅资产被纳入工业园区和先进制造业集群绿色发展的子模块，定位于丰富工业的文化、旅游、教育、科普、“双创”等功能，健全生态循环价值链，与之前的工业遗产和目录管理的方法论相似，可以看作是一个更大范围推动工业遗址再利用的解决方案。

8、2021 年，重庆市发布《重庆市推动老工业城市工业遗产保护利用打造“生活秀带”工作方案》，我们从这一个省（自治区、直辖市）级样本来看政府聚焦在工业遗产保护领域的整体安排，其中牵头部门涉及直辖市的国资委、文旅委、规划和自然资源局以及住房和城乡建设委。重庆的方案从梳理重庆的工业遗产历史脉络入手，并推出了“三类三级”的保护目录建立机制。其中，三类指地段保护类工业遗产、建筑保护类工业遗产、元素保护类工业遗产。而三级则根据是否列为全国重点或市级文物保护单位、区级文物保护单位以及属于未登记为一般不可移动文物的工业遗产做出区分。在目标和任务措施设定中，方案将“生活秀带”进一步细化为对城市记忆、知识传播、创意文化、休闲体验进行集中一体呈现

的区域，“秀”出新模式、新业态、文化生活新空间和工业城市新形象。该方案还列出了 64 个重点项目，在建设规模及内容、施工时间表和总投资等方面做出了初步的规划。整体而言，该方案是进一步探讨元宇宙各种技术、应用和整体解决方案在老工业城市的城市更新、工业遗产保护以及“生活秀带”打造和运营方面发挥作用的很好的参考文件，也可以期待重庆可能成为元宇宙产业落地的热点区域。

五、Z 世代与 α 世代

“Z 世代”指代 1995-2010 年出生的一代人，在投资新领域的界定以及大众媒体报道中已经被广泛引用。Z 世代被看作重新定义消费行为模式和引领消费的重要力量。参考其定义的逻辑，从国外引进的“X 世代”即 1965-1980 年出生，到衍生出的 Y 世代即 1980-1995 年出生，再到后 Z 世代，笔者提出 α 世代（2010-2025 年出生），用于定义元宇宙开始真正进入人们生活后，世界观和消费行为模式在初步形成的第一代，也是当下亲子消费群体的核心部分。

对于 Z 世代，他们是跨越未成年和成年的一代，其内容消费、社交和购物的选择越来越有独立性，但是 Z 世代的行为模式也越来越多元化，甚至形成更多自己的亚文化群体。相比而言， α 世代并不是自主决策社交和消费行为模式的，都属于未成年人保护范畴，但是其父母或更大范围的监护人都体现为更多地重视起成长、教育、行为模式塑造，而且相对于 Z 世代是更理性和具备可预期的决策模型的群体，甚至有一批“焦虑的家长”，容易受到“贩卖焦虑”的 KOL/KOC（Key Opinion Leader/Key Consumption Leader）的影响，还有一批“不焦虑的家长”，自己往往具备 KOL/KOC 的潜质。

笔者之所以将 Z 世代和 α 世代的定义和研判纳入元宇宙建设的核心模块以及呼应以上的城市更新单元，是基于此前所总结的 IP 和内容产业的四大模式属性：消费品属性、媒体属性、社交场景属性和消费场景属性³；以及对“city reform”中人的生活状态的提升部分的重视。如果我们预期元宇宙可

³ 详见《如何撬起 IP 和内容的长尾》，https://mp.weixin.qq.com/s/FCY0Xn_7nXF3BNDFH-e0g

以被作为线上线下产业转型升级的一个核心驱动力，元宇宙必然具备在 Z 世代和 α 世代的消费群体（包括参与决策的家长群体）中形成消费体验提升和正确的内容导向的价值⁴。相对而言，笔者还更关注 α 世代在元宇宙发展中的核心价值。由于 Z 世代消费的多元性和迭代的高频特征，对于任何消费升级创新的可持续价值实现都是有更大挑战的。但是，如果元宇宙引导的产业创新能够在做好未成年人保护功课的基础上，找到线上线下的 α 世代真实消费场景，其形成的可持续价值是更加稳定而深远的。同样地，由于未成年人保护的原因⁵，线下城市更新方向上实现的 α 世代对元宇宙的真实消费场景又具有更核心的价值：对于一个城市消费空间而言，持续吸引 α 世代亲子参与空间消费是对更广泛群体的巨大的带动作用。笔者预期，这一场景是传统线上线下经济转型元宇宙方向的最顶级玩家中都最关注的部分。

六、元宇宙“对化”录⁶-城市更新专家团

在推进《论“元宇宙的正确打开方式”》系列主题的规划中，我们深信仅有法律视角是不足以给出完整的答案的。技术、创意、商业、社群文化等都

非常重要。因此，我们邀请来自国风元宇宙的马不远（代码指令来自于海子的诗歌，或许其意义是“以梦为马，前路不远”）作为一位虚拟主持人并发动我们的产学研朋友圈邀请各个细分领域的一线实践者帮我们通过前沿对话的形式一起解答“元宇宙的正确打开方式”。我们分别邀请了来自桌游行业、剧场演出行业 and 空间光影艺术领域的专家。

马不远：你所理解的元宇宙是什么？

Jinjin⁷：从桌游行业来看，线下桌游发展历史悠久，到现在已经种类有 15 万种之多。有了元宇宙的概念以后，线下游戏可以搬到线上的空间去进行，游戏语言最核心的是玩法，未来的元宇宙中桌游电子化将会是很重要的一环，而桌游的两大核心功能就是社交与游戏机制的繁衍。元宇宙的概念提供的是空间感。元宇宙与桌游结合的两大核心技术 VR 和 AR，我们更看好 AR，因为这种与现实的交互（特别是多人之间的交互）将会更有效也更能体现游戏特性。一是会很大节省场地成本；二是对用户体验可以极大提升；第三是融合，游戏与空间融为一体。

傅若岩⁸：我觉得元宇宙的底层逻辑首先是技术

⁴ 其实在当下的宏观经济环境中，任何以科技创新或商业模式创新为导向的产业转型升级都应该更加确定地提供消费升级端的真实价值才构成真实的、具有可持续性的商业价值。

⁵ 线上虚拟经济的消费，由于其更多呈现为独立个体场景而非陪伴场景，在不损害未成年人身心健康以及有利于未成年人身心健康这些核心法律保护维度中存在更多的挑战和合规约束。

⁶ “对化”，意思是在对话中进化。感谢国际影视策划人张亮先生帮助策划落实元宇宙“对化”录这一内容互动形式，并安排他的项目助理袁冰玉女士、程畦女士完成了文字整理工作。我们都必须承认自己在快速发展变化的技术应用和人类行为模式中我们各自掌握的知识、经验和进行的思考的不完整性。让我们致敬 2000 年前的智慧者苏格拉底和孔子，用他们开启的智慧对话的方式发现元宇宙真实的价值、面临的问题和正确的打开方式。

⁷ 陈旻鹭(Jinjin)，集石 APP 联合创始人，合伙人兼产品、市场负责人

陈旻鹭拥有 13 年的互联网创业公司经验，她在电子游戏、桌面游戏、互联网与 IPTV 电视与电信领域创新了业务模式包括泰国第一个 IPTV，中泰电信合作项目等。从 3 岁开始学习下棋、打扑克，陈旻鹭是一位深度热爱多类别游戏的玩家，从手游、端游、电脑游戏到桌游、剧本几乎样样精通。

2018 年陈旻鹭与集石创始团队开启了“集石 APP”平台，立志成为国内外第一的线下游戏圈层一站式 O2O 服务平台，2019 年底在国内已做到桌游行业第一。陈旻鹭立志于把桌游这个不插电，面对面的新型健康的益智类娱乐方式推向市场，让全年龄段的朋友们能够从线下娱乐中体验到人与人之间最纯真的快乐。

⁸ 傅若岩，著名的戏剧出品人、制作人。毕业于中央戏剧学院影视制片管理专业，曾任北京北兵马司剧场的法人及副经理。2008 年在北京成立哲腾（北京）文化传播有限公司，并在 2013 年创办了“哲腾演出运营院线”，致力于打造民营戏剧运营公司的专业性品牌。首次将“院线”概念植入戏剧运营当中，以京沪两地为主阵营，以

支撑的数字化认证，之后再加上电子货币，再之后就是虚拟资产，将虚拟价值和现实价值进行融合。无论是游戏也好还是其他各种形式，本质上都是如此。不管技术再怎么革新，行业如何多元化，收入方式都是一直在探索的问题。剧场演出首先关心元宇宙概念是不是能够带来我们在收入模式上的有效提升。

李风⁹：一直以来我们都在追求视觉空间要尽可能真实，元宇宙对虚拟空间提出了更高的要求。可是越来越多的人把目光太投注在技术上却忽略了内容。我也一直在思考如何把产品通过创作变成一个艺术作品，然后再把这个作品通过市场通过经营来变成一个产品，所以提出了“产品要作品化，然后作品再产品化”。

马不远：目前来看，现有剧场、桌游空间、公共空间的共同痛点是在周一到周五工作日，特别是白天时间的客源不足、有价值的人员流量不足，空间不能得到有效利用。另一方面，在城市空间中还可能更多越来越缺少流量的商业空间、文创空间和公共空间。结合城市更新的方向，也许三位刚好可以在线下分别实现 100 平米、1000 平米和 1 万平米基本空间（封闭空间/开放空间）的元宇宙方向的创意和创作。请问各自有什么对这个方向上的规划和合作期待。

Jinjin：元宇宙中可以实现空间+内容多元化。目前一个空间只能实现单一的场景，但是在未来我们的构想中，一个空间可以承载更多的职能，实现多元化的场景与内容。比如一个会议室可以打成一个娱乐场景的空间，不再需要堵车 1 小时去指定的娱乐场所，而是切换环境，及时开局。比如我们在公司开完会想边品酒边玩一局《葡萄酒庄园》的

桌游，那么会议室背景可以变成张裕酒庄的小镇，同事们可以边品酒边玩游戏。此外内容上还可以进一步升华，游戏本体从小木块做的小人可以变成玩家的虚拟形象，会让原本的塑料片变得更有生机。一个空间的多种应用方式将会是元宇宙在桌游中的第一个起点。

傅若岩：我从澳门地区引进了一个 IP 项目《脱单电影院》，我们将脱单的主题以及视听方面的体验加强，相对而言，剧情弱化，互动性和沉浸式加强。而且，脱单这个主题，也许可以更好地驱动目标群体在周一到周五剧场新空间消费。

李风：我们正在评估国家 5A 级景区 1 万平米以上的空间的创新运营项目合作。这里是传统的线下流量空间，但是传统旅游消费之外的视听体验消费、知识消费以及衍生品消费，还有很大的挖掘空间。听到大家在 100 平米和 1000 平米这些空间中有非常好的解决方案，我们在拓展 1 万平米空间的创新体验时非常需要集成大家的力量。这种力量的加总相信可以大大提升空间体验和运营绩效。

马不远：如果利用感知交互科技创新可以打破空间隔阂，各个碎片化的时间和空间都可以和桌游、戏剧以及光影艺术创意和创作相结合，对于 α 世代的亲子群体，即从 2010 到 2025 年之间出生的一代，各位有什么好的以往案例和对未来的规划。

Jinjin：通过更强的交互性实现更有乐趣的学习体验。在元宇宙的世界里，10 后的内容获取方式将会从一种被动的死记硬背模式变成互动性的学习方式。我们传统的内容获取方式大部分是以读看听为主，大部分的是被动获取，而技术的交互式体验会让内容实现互动性，让孩子们身临其境的体验，

期将戏剧艺术扩散至全国多个城市，形成宏观的戏剧大环境。目前，公司旗下运营了六十多部优秀的剧目。傅若岩先生曾出品的优秀话剧包括《你好疯子》、《驴得水》、《祖宗十八代》、《你好打劫》、《隐婚男女》等。

⁹ Showpower Group 视觉团队 创始人/中国舞台美术学会 会员/广东舞台美术研究会 副会长/文化和旅游部艺术人才培养项目 高级研修班 专家讲师/数字演艺集成创新文化和旅游部重点实验室学术委员会专家

自 83 年计算机控制专业毕业以来，一直从事科技和艺术融合的设计创作，获得多项专利，参与过许多国家级重大活动，在互联网远程交互控制、城市公共空间光影设计、LED 显示与投影技术应用、沉浸式多媒体艺术装置、AR/VR/XR 技术应用、数字化舞台机械等方面有一系列创新。

去主动扎根内容的记忆。举个例子，我从2岁就在国外长大的，没学过三国的历史，我对刘关张的记忆大部分来自于三国杀的桌游，而近期我玩了一个三国的剧本，我扮演了孙尚香参与其中了解了吴国与蜀国的爱恨情仇，这种内容的学习模式会让学习变得不再枯燥，让记忆变得更加根深蒂固，从中我不但了解了内容本身，我还经历了其中的战役，不但更新了记忆，还学会了与其他小伙伴合作竞争，共同面临挑战，解决问题，最终大获全胜。这就是桌游的魅力。

傅若岩：我还从台湾地区引进了一个重要的IP项目，《小王子》的教学演出版本，这是一个既有小王子故事元素，又强调对舞台演出的体验、学习和参与的作品。当然，它对表演者和教学者的要求相对是比较高的，我们预期如果这方面的团队积累可以更扎实，那么这种教学演出模块可以走出剧场，走进校园，同时也可以再集合更多的元宇宙技术元素。比如，我之前了解到了XR的视觉技术模块，对于单一空间的视觉变幻可以给出无限的想象空间，而这也可能是小王子的星球旅行的背景环境啊。

李风：疫情之前，我接到一个《大盛敦煌》策展项目，当时策划人首先发起了一个超越当次策展

的核心主题“让世界守护敦煌的光影”，这个题目给了我们很大的想象空间。我在这次策展中，用传统光影手法展现了千年前的菩萨造像妙指姿态在墙面上形成的光影，小观众们都很喜欢站在造像前，伸出自己的手与千年前的曼妙达到瞬间连通，这也是留影的一个特别好的场景。我认为α世代的孩子更多接触了感知交互技术创新的元素和装备，但是从内心中对“永恒之美”的感知，却是不同世代的孩子们都相通的。我的使命是从感知技术出发，让光影体验成为沉浸式交互，知识传达的更好的载体，也和小朋友们一起“守护永恒之美”。

令狐铭：我们后续会和大家详细分享数字资产这个细分领域的法律现状和未来在元宇宙世界的核心价值。如果三位各自创意和创作的内容具有共享的数字资产，例如背景、空间构件、二次元形象、光影特效等，那么我们预期可以形成一个丰富的通用数字资产库，依托不同空间和内容消费、媒介传播、社交和场景消费的关系，广泛的进行适配，建立知识产权授权、数字资产多拷贝买卖或授权使用乃至参与空间形成的销售流水的分成，这也应该是未来元宇宙的一种正确打开方式。

令狐铭¹⁰ 顾问 电话：86-10 8553 7677 邮箱地址：linghum@junhe.com



本文仅为分享信息之目的提供。本文的任何内容均不构成君合律师事务所的任何法律意见或建议。如您想获得更多讯息，敬请关注君合官方网站“www.junhe.com”或君合微信公众号“君合法律评论”/微信号“JUNHE_LegalUpdates”。

¹⁰ 作者为君合律师事务所传媒、娱乐与体育业务板块协调人。本文中令狐铭律师的观点部分不构成所在机构的任何法律意见，全部内容均出于个人研究之目的，仅供学术和产业前沿交流之用。本文所提及的行业信息和社会信息均来自于互联网，本文的采用不代表作者本人对该等信息真实性准确性和完整性的确认，仅作为研究和观点形成之背景参考。