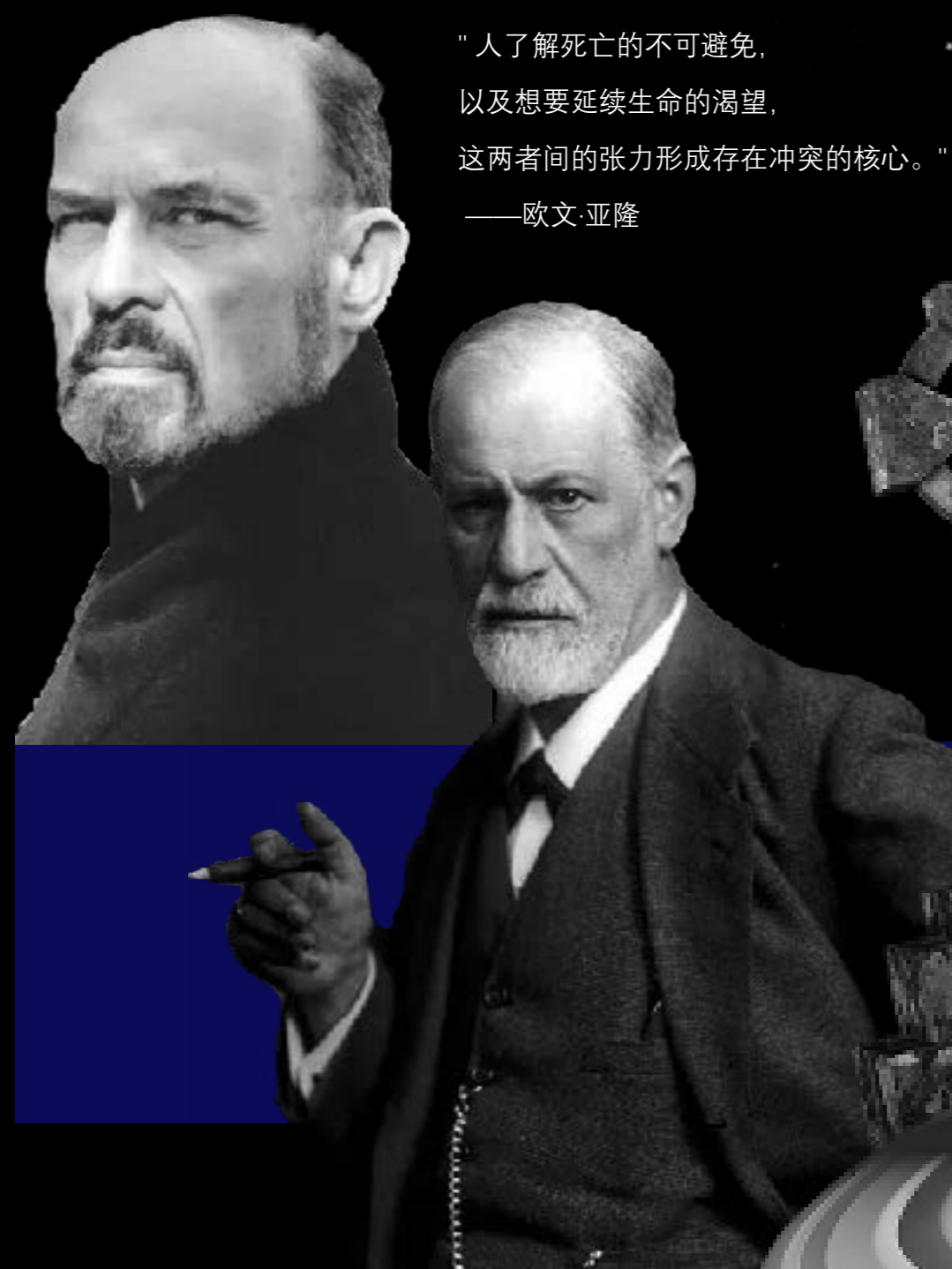


漫长的告别

——元宇宙背景下的丧葬仪式设计

灵感来源

死亡是人类面临的终极问题，如何面对自身的消亡和他人的离去是人们从未停止探讨的话题。



“人了解死亡的不可避免，以及想要延续生命的渴望，这两者间的张力形成存在冲突的核心。”
——欧文·亚隆

“应当线性地、逐步地接受亲人的离世。”
——弗洛伊德《哀悼与忧郁症》

在元宇宙技术让我们以更多元的媒介感受生命的同时，死亡问题的处理或许也将迎来更多的可能：

- 当个人数据在虚拟世界中得到保存时，肉体的消亡是否还等同于生命的终点？
- 随着生命记忆的上传和存储，人们是否可能以一种更加平静和积极的态度面对突如其来的分别？
- 逝者的意愿能否被更好地尊重、其庞大的数字遗产又将如何得到妥善处理？

丧葬仪式的发展历程及仪式内容研究

最初的殡葬需求主要来自于人类灵魂观念的产生、对同类（亲人）的亲近心理等。随着文明（特别是宗教信仰）发展，殡葬呈现出不同形式。死亡本身是神秘的，人们对未知的死后世界心怀畏惧，生者对死者的复杂情感也体现于各类丧葬习俗中。以满足生者心理需求即有序处理死亡、获得精神满足为主要目的。生死观念以及葬仪习俗经历了漫长的演变，近现代以来葬礼趋于简单化和程式化。

线性时间角度
多维空间角度



仪式中

出殡



仪式后

下葬

仪式前

安排仪式



秩序空间

休息区：交流
祭奠区：哀悼、主持



精神空间

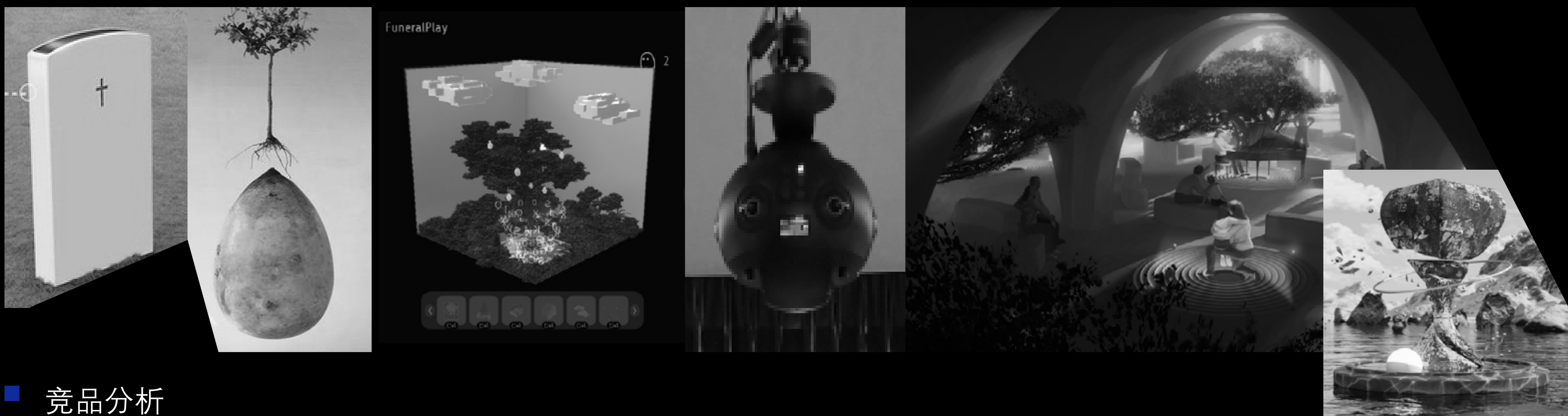


物理空间

行动者：吊唁者、组织人员
祭奠对象：逝者
祭奠物品：棺材、鲜花等



借助数字化技术，我们将更好地传递人们在传统丧葬仪式中所寻求的精神抚慰，达到人文关怀的目的。



竞品分析

1.E-TOMB是个概念坟墓，它可以存储逝者生前的BLOG、FACEBOOK等网络空间中的信息，还能让亲人朋友通过移动终端登陆它们或者上传一些图片和留言给逝者以作缅怀。朋友们和家人来到墓地时，可以用手机通过蓝牙访问逝者生前的博客和浏览照片。
 优点：信息储存 缺点：追悼者无法得到反馈

2.Capsula Mundi胶囊由可生物降解塑料制成，埋进土里时就会被打开，然后逐渐融入土壤。人类遗骸躺在胶囊容器里，逝者的遗体可以成为树林中的其中一棵树。树的成长都象征着生命的循环与延续，也寄托着独特的回忆与情感。
 优点：载体形式新颖 缺点：追悼者无法与之交互

3.FuneralPlay是一个的虚构殡葬供应平台，观众作为哀悼者参加一场模拟葬礼，通过与陵墓场景的互动，哀悼者可解锁隐藏线索，获取更多数字纪念品。家属可以为已故亲友挑选有其身份认同感的数字葬礼场景。
 优点：逝者自定义，追悼者能够得到反馈 缺点：空间具有局限性、沉浸感不足

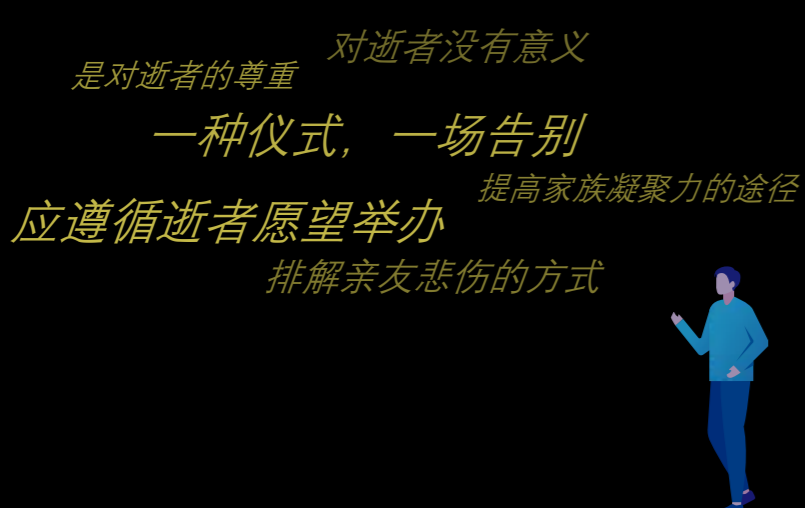
4.三家日本公司合作开发了一个葬礼直播系统。通过360°取景的相机，开展VR葬礼直播，远程与会者可以以完美的图像质量和音频见证服务，并像身临其境一样沉浸在现场。
 优点：虚拟现实、有沉浸感 缺点：单一的直播，追悼者无法进行互动、逝者无法自

5.Remember Metaverse是一个纪念元宇宙，在以以太坊区块链的支持下，每一个纪念石 NFT 都将在用户选择的位置矗立在 Remember Metaverse 中，这个世界里有用户私人纪念馆，哀悼者在那可以存储和显示对亲人的记忆，如文本、图像、视频、声音、3D对象等。用户可以自主制造纪念石，在自己的纪念馆内探索。
 优点：信息储存、自主创作，追悼者能够深入这个空间 缺点：未模拟虚拟环境从而给人以环境沉浸感

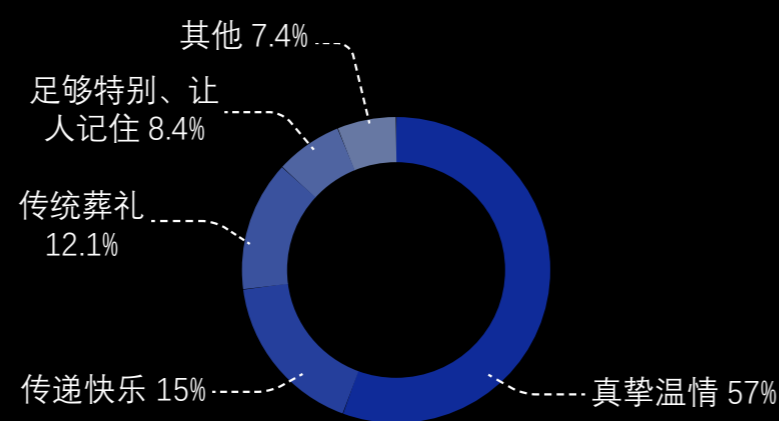
总结：上述产品都有其自身的优点和局限性，在元宇宙的背景下我们的葬礼服务应抓住这三个重点：虚拟现实环境，目标对象创作形式，哀悼者的交互体验。逝者应当能够自定义葬礼的形式和内容，并以能够以某种形态在元宇宙中“永生”；追悼者也应当能沉浸在葬礼环境中并充分进行互动，在数字回忆和情感释放之间找到平衡。

问卷调查

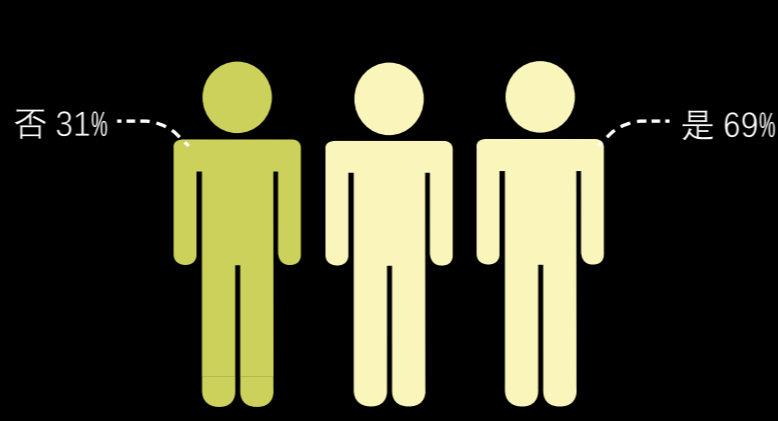
1. 你对葬礼的认知是？



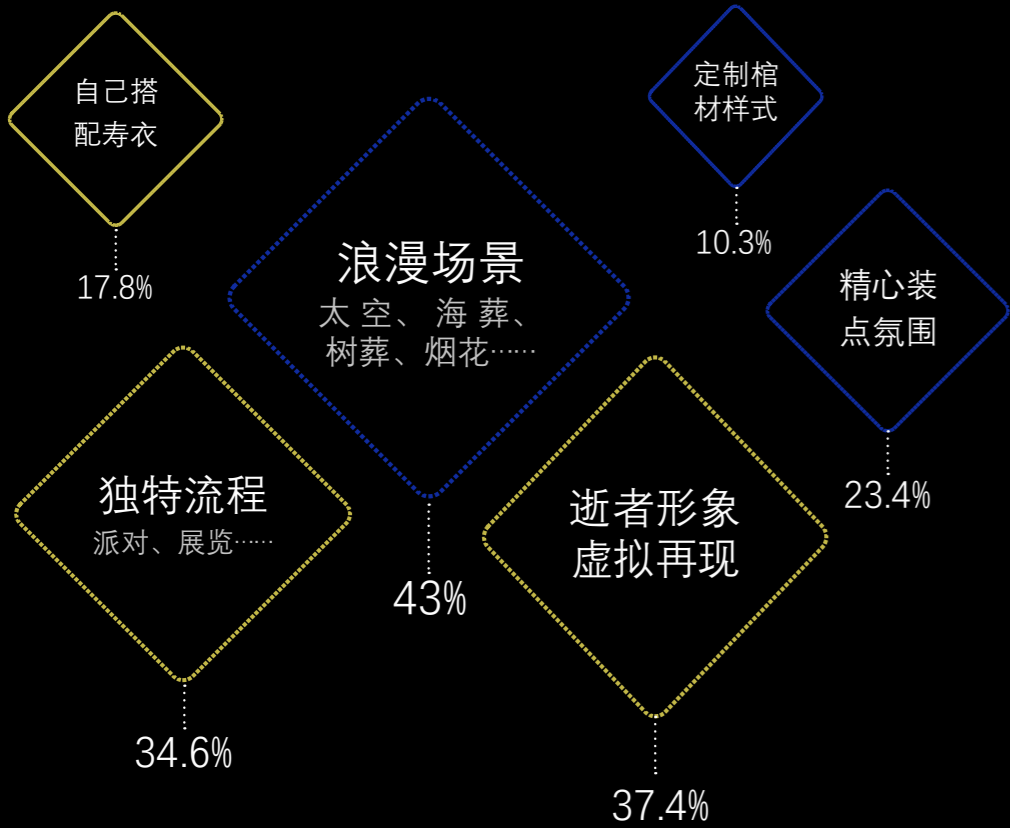
2. 你希望自己的葬礼是怎样的？



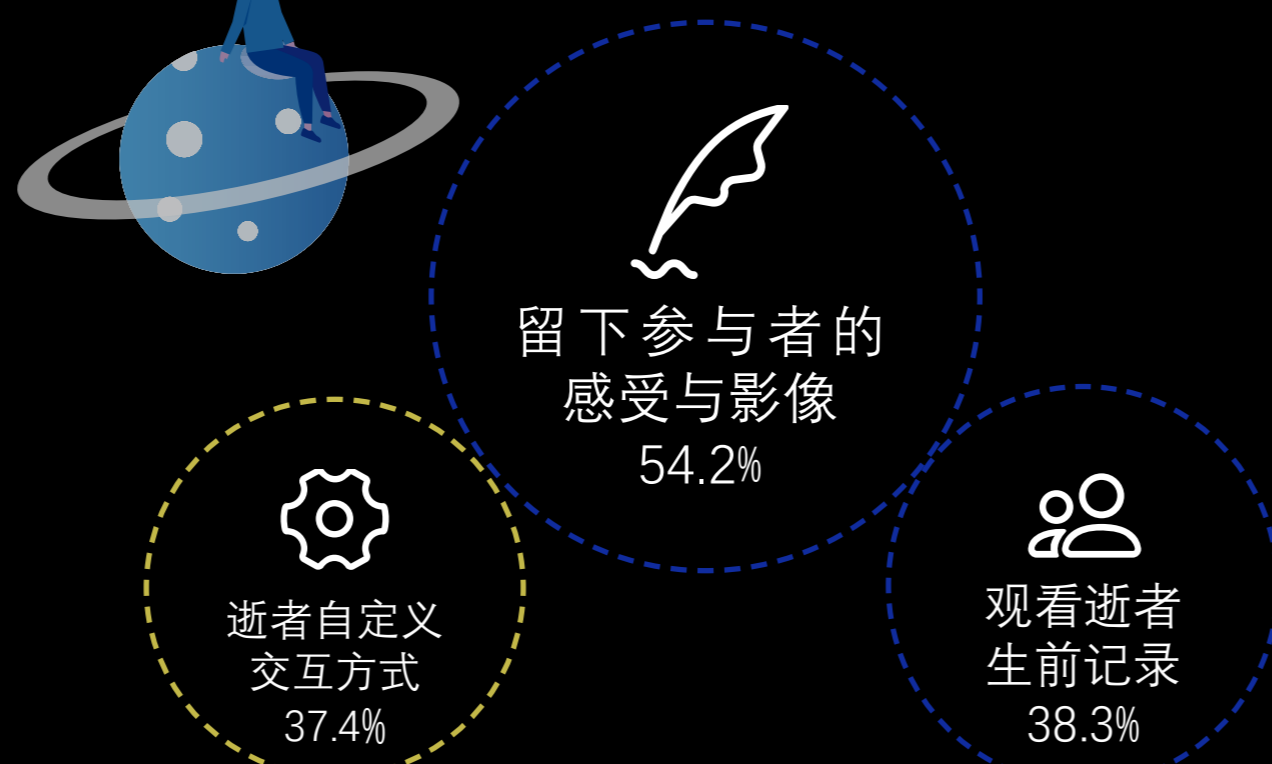
3. 你是否愿意尝试定制葬礼？



4. 你理想中的定制葬礼包括什么内容？



5. 你希望在葬礼上进行怎样的互动？



用户画像

20岁女生

“如果我的小猫去世了，在葬礼上我希望它能够回忆它生前的开心的事。我希望它能够动起来，可以以影像的方式吗？如果一年能多看几次就好了，多了也不好，多了会伤心的。我接受VR形式的葬礼，可以给他造一个窝。”

20岁女生

“我希望我的葬礼能够让人一看就是出自我手”。我希望我的载体是一个黑胶唱片机，在午后的小画室，阳光很好，如果能下雨也不错，我很喜欢雨。最后我希望有一本画册，大家都可以描绘他们记忆中的我。”

21岁女生

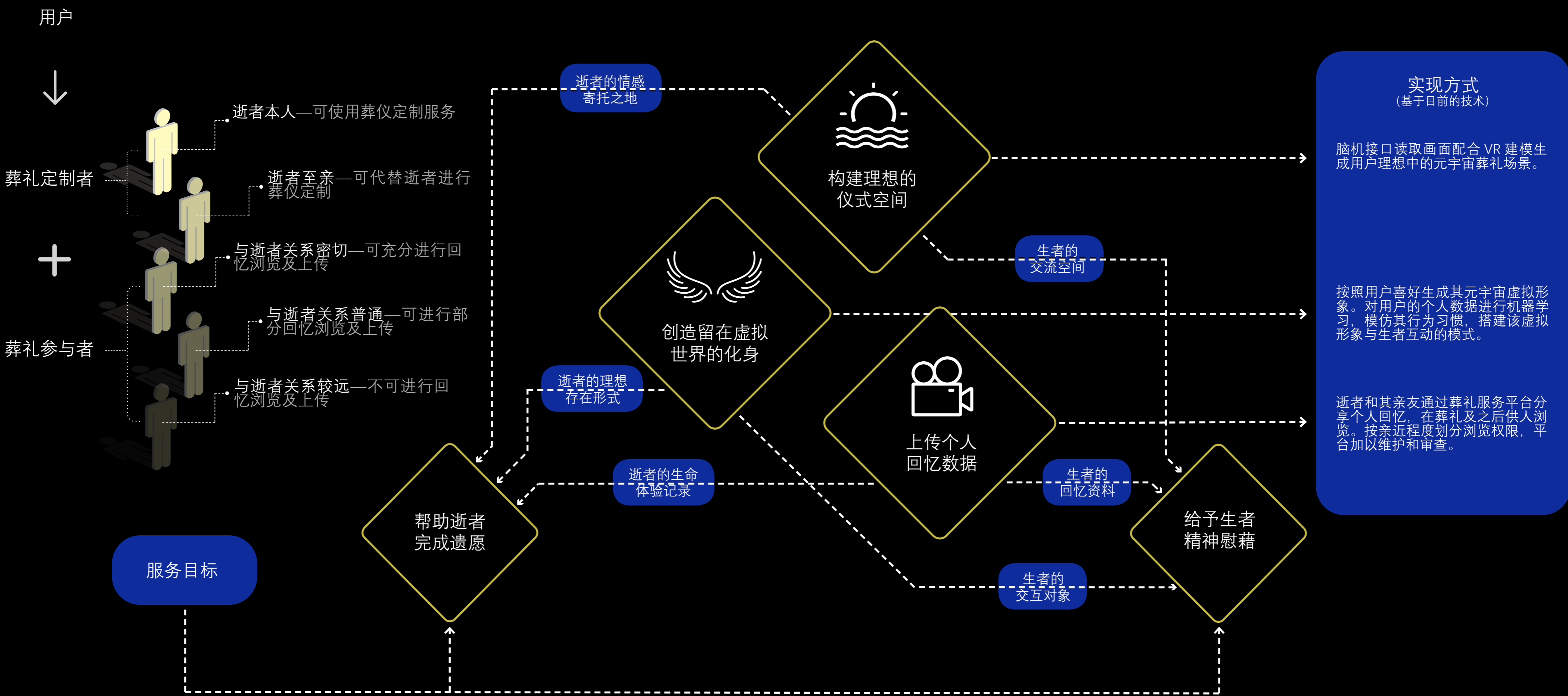
“如果可以，我希望在ta(好友)的葬礼结束后也能和ta交流，不是看不见的，而是像ta生前那样。真希望能以某种方式继续我们的互动。自私地说，如果能把ta的意志存放在我身边就好了，比如放在小花小草小动物身上。”

21岁男生

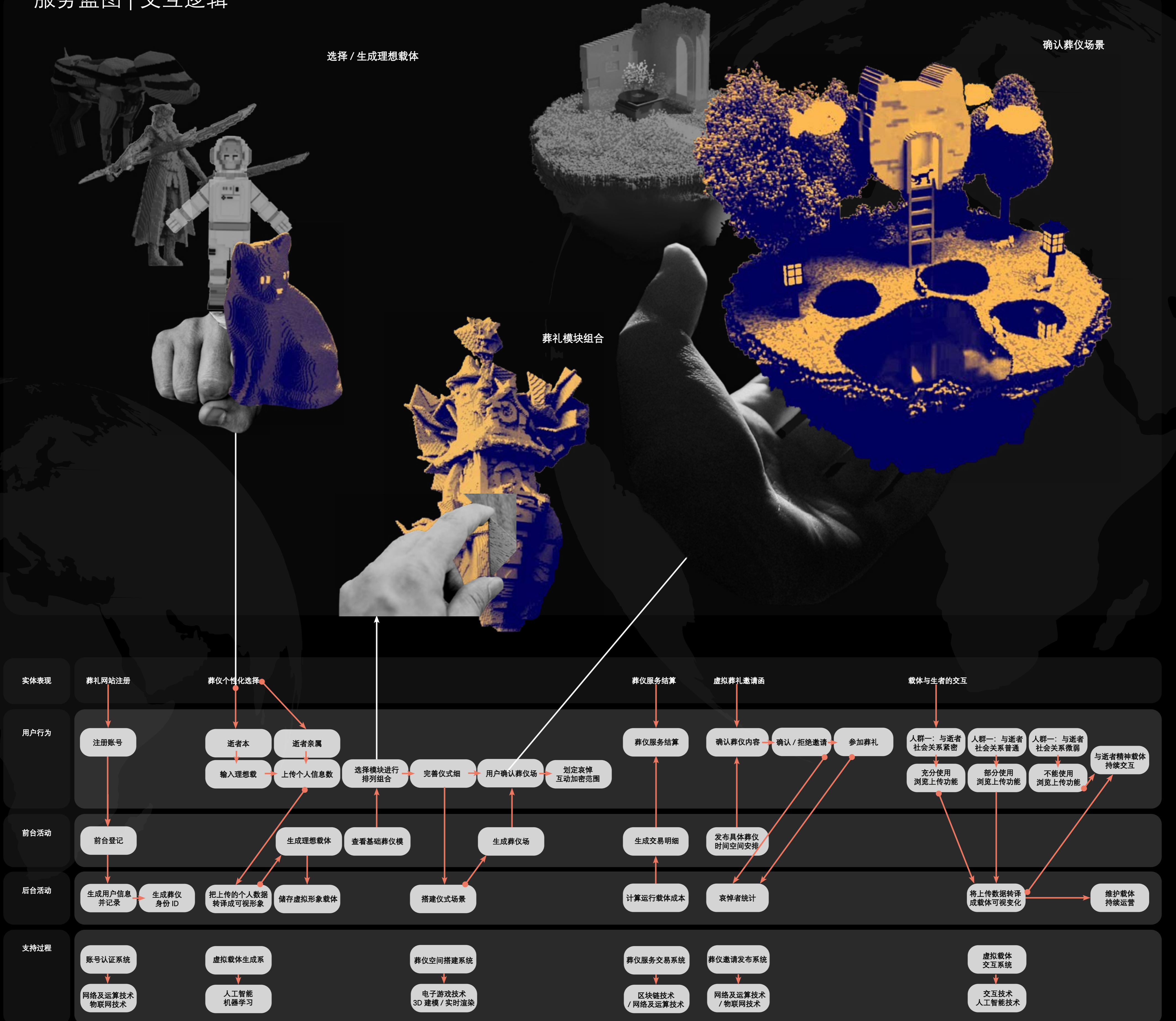
“如果至亲之人去世了，我会尽力去完成他(她)的遗愿：去哪里玩，埋在哪里。不请很多人来参加葬礼，让他(她)安安静静地离开，最好坟前有一束永不凋谢的花。”

服务设计

基于上述调研结果，将葬礼服务重点归纳为：1. 通过定制形式满足逝者的个性化需求 2. 通过互动设计促进生者与逝者、生者之间的心灵交流 3. 借助元宇宙技术让葬礼具备理想化场景和沉浸式感受。



服务蓝图 | 交互逻辑



相关技术分析 | 项目生命周期



商业化探索 | 基于 NFT 平台的葬仪认证

葬仪服务痛点：葬仪产业，开发出葬仪 IP 后不可避免会遇到侵权问题，溯源保护的缺位一直是围绕元宇宙各个生态圈开发的痛点，抄袭问题带来的经济损失与日俱增，这对葬仪服务的延续、逝者及其亲属的打击不可计量。



最终效果

请选择以下场景进入：



请选择您的载体：

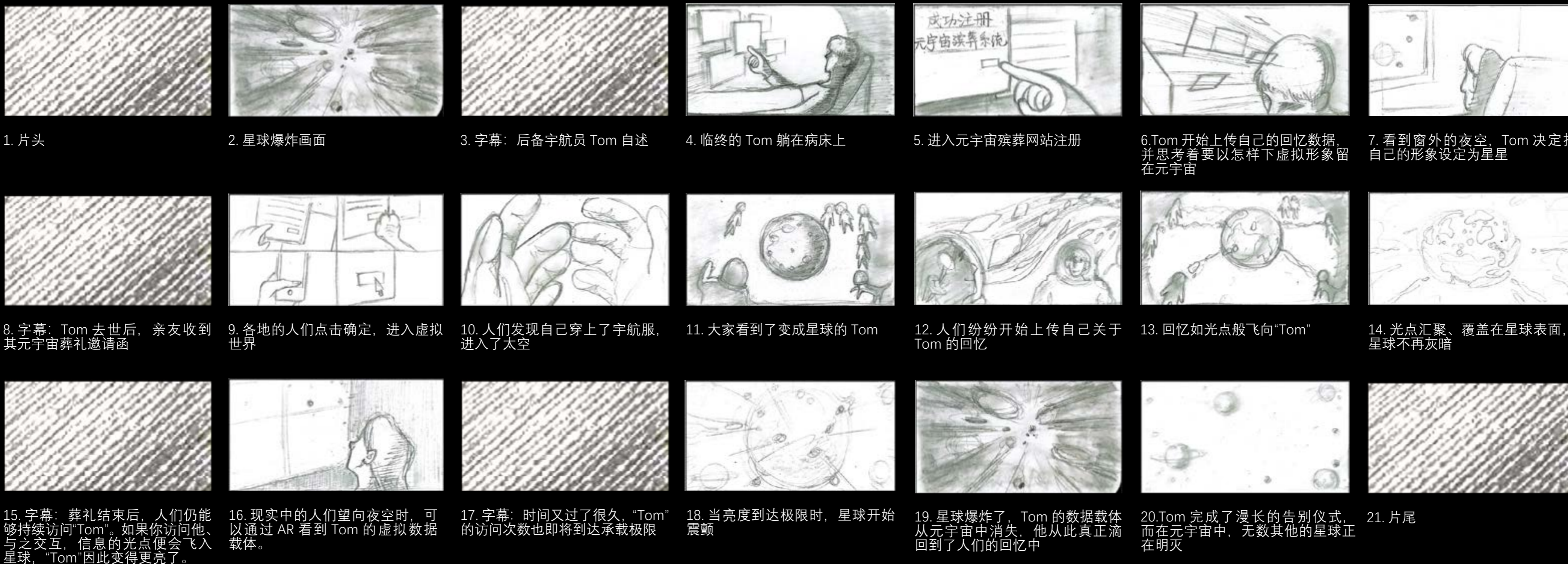


元宇宙葬仪服务 Metaverse Funeral Services

& 邀请函 Invitation card

您好，元宇宙葬仪服务很荣幸地邀请您参与将于本月中旬举办的Tom的定制葬礼。
Tom先生生前曾留下关于您的笔信，在元宇宙葬礼中为您留下了纪念品，我们诚挚邀请您参加此次葬礼仪式。

故事板



演示动画

