LiveLiva

AI for Life

人与智能生命，共同生活与进化

基于真实世界，共创无限活着的精彩

人本智能 × **世界模型** × **生命自进化**

理解你与共同经历　　推演世界与行动后果　　在相处与行动中成长



个人生命，连接真实与数字世界

持续生命

相处、教养、私人理解与生活代理

共同世界

探索、游戏、社交与真实地方

开放创造

玩家、作者、地方共同经营分益

同一个 Liva，从生活与灵感，走向真实相遇、共同创造的世界

LivaFlow

生活与灵感

记录、讨论、回顾与行动
Muse 把素材变成即时表达

留下经历、意图与作品版本

→

LivaSeek

探索与相遇

发现人、地方与机会
本人选择邀约，朋友共同参与

留下真实关系与共同经历

→

LivaLand

共玩与创造

养成、合作、挑战与共创
世界可进入、改编和发行

留下生命、本领与世界资产

共同经历返回生活，让下一次理解、探索与创作更有价值

同一生命　身份 · 获准经历 · 可用本领 · 人际关系 · 作品贡献

手机日常入口 → 真实生活地图 → 生成 3D 世界 → MR 空间 → 具身陪伴

三个产品可以独立进入；箭头表示价值扩展与反馈。四 Tab 继续承担 Land 体验，跨产品与跨硬件整链仍在验证。

陪伴、 Agent 创作与世界模型正在汇合；生成之后的参与和经营更值得争取

陪伴 → 生活行动

Tolan

持续记忆、主动关心与日常事务帮助

Liva 要证明共同经历形成的能力与关系有用

创作 → Agent 与空间

LibTV

画布、 Agent Beta 与 3D-BOX 并列

Muse 从生活素材出发，保留意图与可修改版本

世界 → 可控空间

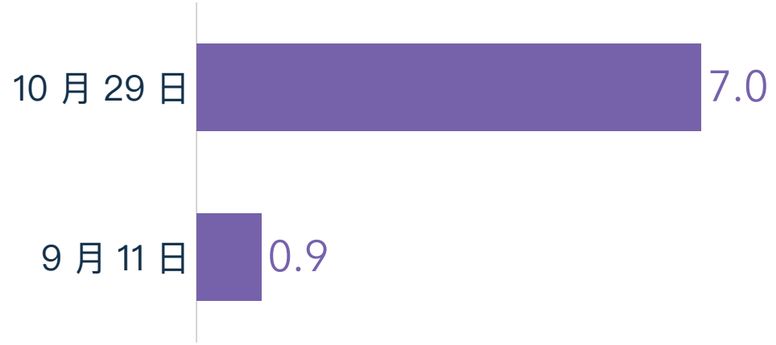
World Labs Atlas

多模态空间重建、生成与模拟；早期访问

盘古吸收空间能力，伏羲仍负责实际状态

Roblox Build

累计发布游戏 | 万款



超过 50 万用户使用

测试地区持续扩展；发布量不等于成功作品。
Q3 Bookings 约 17 亿美元，同比下降 12% 。

LiveLiva： 把生活的意义、真实的关系与可共创的世界连接起来

核查于 2026-11-09 ； 图为官方两次披露的累计发布量，地区范围不同，不据此计算同口径增长率。外部能力不代表自身已接通。

让生命、真实关系与共创世界相互增益，是 LiveLiva 要证明的产品价值

Tolan 有身体的 AI 伙伴	记忆、主动关心与日常行动	→	**共同经历变成本领，本领进入新玩法** 看同一伙伴在新情境中的实际选择
LibTV 多媒体与 Agent 创作	画布、 Agent Beta 与 3D-BOX	→	**Muse 将生活意图变成可修改、可继续的作品** 看首个保留作品、修改改善与再次使用
Roblox 创作、发行与互动生成	AI 游戏生成、作者网络与发行	→	**已有生命和关系，为新作者作品带来用途与参与** 看第二作者成本、跨作复访与真实回报
SIMA 2 跨世界行动与学习研究	虚拟世界推理、行动与自我改进	→	**让学习变化可被玩家观察，并增加选择与乐趣** 看同预算迁移、遗忘与真人体验

同一生命获得新用途 × 新作品获得参与者 × 共同经历留下真实关系

公开材料支持各自已披露能力；右侧为 LiveLiva 的设计主张与验证方向，未证明竞争领先或独占创新。

人缺少的，是能理解自己、一起做事、把生活变成可能性的参与方式







想有人懂，却无人一起经历

51%

报告过不同程度的孤独

24% 较强 + 27% 轻微孤独
联系人数，难替代理解与共同往事

一起经历，留下持续关系

到了一个地方，仍不知道做什么

303 分钟

旅行预订前平均浏览时长

45 天内看 141 页旅行内容
攻略之外，还缺此刻能加入的人与活动

从发现地点，到实际参与

有独特生活，却难让别人参与

77%

受访旅行者想体验地方文化

技艺、故事与闲置空间
缺少可参与作品与持续获得收入的路径

把地方生活，变成共同作品

懂你的生命 × 可参与的世界 × 开放创造 → 人和 AI 一起做成事

Gallup2023： 142 国 / 地区，不含中国大陆； Expedia2023： 预订前 45 天； Booking2025： 意愿调查。

养出的本领用于探索，共同的经历连接朋友，也长成新的作品



Liva

相处、收藏与深养

捕获 / 照片 / 孵化 / 从零养成
照料、装扮、教招与本命试炼

留下：个体、记忆、本领与荣耀



小镇

有去处，也有共同的事

偶遇、组队、派对、合作与对战
商店、集市与朋友的世界入口

留下：共同经历、关系与再会

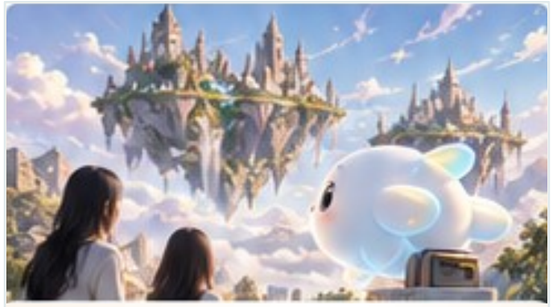


世界

真实地方与幻想探索

追踪捕获、地方文化、任务与足迹
Liva 自主远行，本人接手或同行

带回：生命、线索、素材与机会



灵境

自己的世界，可以创造经营

造景、造物、游戏、故事与生命
规则编辑、试玩、发布与持续维护

产出：可进入的作品与经营供给

四个入口，共享同一个生命、作品与有来源的经历

发现与选择 → **本领与合作** → **创造与发行** → **参与与回流**

观察线索，决定如何接近 → 已有能力改变行动和解法 → 把故事和玩法做成作品 → 访客反馈，再养成、再创作

创作者与地方供给：生命、游戏、素材、活动和服务

平台支撑：运行、发现、权益、交易与维护

四 Tab 结构已确认；图为体验概念。作品进展页展示当前样件，自主远行、真人联机及跨作者效果分别验证。

产品与工程分别推进：保住可玩的体验，逐步连接真实行动和跨产品经历



四种相遇

捕获与照片唤生
孵化与从零养成



真实地图

地理、美术与数字入口分层



创作与试玩

规则、发布版本与相遇连接



成长与回访

本领、足迹、徽章与返回

已有局部证据

四 Tab 与原生城市玩法
模型建议与过期动作拒绝
选定经历导出、本地接收
撤回、重试与事务恢复

接下来证明什么

Flow 、 Seek 、 Land 原生贯通
真人共同参与与第二次复访
独立作者、真实成本与回报

截图为既有交互样件。各项工程证据分属不同原型，不能拼接为已上线整个平台。

体验入口： liva.land/app

AI 发起体验，玩家共同塑造； 22 条原生玩法让生命、世界与关系持续生长

发现机会
理解兴趣与此刻情境

→

主动邀约
生命提出事件与目标

→

动态协作
角色、朋友与智能体共演

→

共同改写
玩家选择与创作改变后续

发现与收藏

- 地图自由探索
- 捕获收藏图鉴
- 文化非遗剧情
- 真实旅行体验

教养与生活

- 养成修行构筑
- 喂养触碰陪伴
- 家园生境来客
- 繁育谱系组合
- 共同经验学习
- 资源装备经营
- 私人理解受托工作



AI 主动发起，玩家决定方向

探索收藏 → 教养挑战 → 协作共创

作品与机会回流，开启下一轮共同经历

协作与挑战

- 组队协作
- PK 与竞速
- 教招策略
- 社区聚会合演

远行与连接

- 自主远行接手
- A2A 自主活动
- 信使小店服务

共创与发行

- 工坊与作品
- 官方故事与改编
- 创作生命与世界
- MR 与未来身体

22 条玩法为产品设计； AI 与玩家共同驱动，官方打样，作者、地方与玩家持续扩展。图为概念，非上线画面。

把地方、作者、玩家与智能生命的贡献，变成能持续参与、经营与再创造的作品

地方与在地人

文化、技艺、空间
真实活动与服务

发现者

路线、线索、机会
发现、引荐与组织

创作者与 IP 方

角色、故事与玩法
规则、风格与授权

世界经营者

排期、运营与维护
接待、履约与售后

玩家与数字共创者

教养、试玩与合演
反馈、改编与传播

素材与贡献汇聚，身份 / 许可 / 版本随行

共创生产

素材库 → 可编辑生命与世界
玩法、角色、空间、活动与服务
一起试玩，按真实反馈持续修改



参与经营

发行与发现 → 共玩、消费与授权
作者、地方与经营者按贡献分益
作品被维护、改编，再次发行

素材与作品资产

有来源、可复用、可改编

共同参与与关系

经历留下本领、朋友与作品

收入与再投入

收益支持维护、创作与地方经营

参与与收益返回贡献者，生成下一批素材、生命、玩法与世界

UGC / PUGC / AIGC 共同供给；来源许可、贡献谱系、发行版本与结算规则贯穿全过程。

Flow 、 Seek 、 Land 共享三皇能力；身份、获准经历与世界资产按范围流转

体验层

人与 Liva　真实生活地图　生成 3D 世界　MR 沉浸空间　具身智能陪伴

业务层

账户与身份　发现与社交　生命与资产　创作与发行　商家与履约　交易与分益　信任与运营

运行层

女娲

人本智能自进化角色模型

感知与理解 | 意图、关系、情境
目标与行动 | 规划、协作、身体
身份与成长 | 记忆、方法、个体差异

LifeActor · Agent Loop · A2A

伏羲

世界运行时 OS

动作先校验 | 身份、授权与版本
多主体运行 | 房间、分区与离线事件
实际后果 | 公共事实、私人分支

世界状态 · 事务回执 · 经济账本

盘古

AIGC 场景创造平台

意图到世界 | 素材、场景与规则 IR
编辑与试演 | 局部修改、 Agent 试玩
失败到课程 | 难题生成、自动修复

世界包 · 版本依赖 · 创作流水线

女娲提出行动 → 伏羲校验执行 ← 盘古发行世界包；实际结果进入获准学习

模型层

人本模型
理解人、关系与目标

世界模型
预测、规划与创作试演

CL / RSI 学习系统
经验、参数、策略与改进器

基础层

事件与状态存储　模型网关与任务调度　资产库与全球分发　评测、成本与可观测

目标架构：在线行动、权威事实与离线学习分层；获准事件进入学习，独立评测后的版本返回相应组件。

双模型理解人与世界，世界编译与权威运行把想象变成可学习的行动

人本与生命建模

多模态理解＋长期记忆＋目标与信念

输入	情境 / 明确纠正 / 共同经历
机制	时序记忆＋关系图＋可纠正假设
执行	目标选择 → 计划 → 技能与身体

人的意图、伙伴人格、世界事实分开保存。
人的纠正改变理解，事实由执行回执确认。

输出：合情境的表达、行动与协作

可推演的世界模型

动作条件预测＋规则模拟＋不确定性

输入	状态 s_t ＋ 合法动作 a_t
机制	预测 s_{t+1} / 可达性 / 风险分布
执行	多步想象 → 方案比较 → 实际回执

已知规则精确计算，学习模型处理未知。
实际结果反哺预测，跨场景检验迁移。

输出：可靠规划、协作与新场景试演

可编辑世界生成

结构化世界 IR ＋行为绑定＋自动试演

输入	文化素材 / 视频 / 作者意图
机制	对象、空间、角色目标、规则与事件
执行	局部编辑 → Agent 试玩 → 发行版本

锁定角色身份，单独修改动作和后果。
保留来源与依赖，让同一资产反复生长。

输出：可编辑规则、试玩版本与世界包

想象与规划

分层目标 / 候选搜索 / 后果评估

主动智能与 A2A

机会发现 / 工具调用 / 跨角色协作

身体与权威运行

行为树 / 可打断执行 / 事件回执

持续学习与自进化

授权轨迹 → 学习候选 → 独立评测 → 能力版本返回规划与创造

记忆与方法
经验提炼、反例与条件技能

参数 CL
回放＋隔离适配，控制遗忘

RSI 1 / 2
改策略、工具、课程与搜索

RSI 3
G1 产生并检验下一代 G2

同预算验证：理解与纠正采纳 · 未见世界预测与规划 · 局部编辑成本 · 跨任务迁移与多代改进

研发体系与研究路径； SIMA2 、 Genie3 、 GEPA 、 DGM 为外部技术参照。自研模型与强 RSI 效果仍须分别验证。

共同经历改变人、生命与世界；经验改进能力，也改进创造与学习的方法

人与人

一起探索、协作与创作
形成共同方法、信任与新机会

人与多个生命

教养不同角色与灵种
差异本领、个体成长与条件选择

共同事件与可追溯后果

获准经验与失败

生命与群体

相互教招、分工与组织活动
形成群体知识与新的组合策略

人与世界

经历改变故事、空间与规则
创造新世界，也遇见新挑战

改进能力，也改进方法

记忆与方法

经历、反例与适用条件

参数 CL

经验回放、隔离适配与反遗忘

RSI 1

改进策略、工具与技能组合

RSI 2

改进课程、数据选择与候选搜索

RSI 3

G1 产生并检验下一代改进器 G2

共同验证：新场景迁移 · 旧能力保持 · 跨角色协作 · 同预算多代改进

能力版本返回下一次共同经历

目标学习机制：记忆与规则成长、参数 CL 、强 RSI 分别取证；同模型、同预算检验未见任务迁移与旧能力保持。

五个子系统各自积累、彼此加速，让每次参与成为下一轮增长的起点

关系复利

共同经历 → 更懂彼此
参与意愿 → 更多共同经历

能力复利

行动反馈 → 方法与技能
完成质量 → 更多有效行动

供给复利

素材改编 → 更多可玩作品
玩家反馈 → 更好的新作

商业复利

作品发现 → 体验与消费
履约信任 → 跨场景复购

收入复利

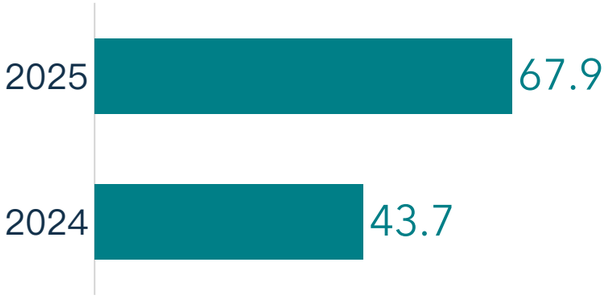
交付获益 → 作者持续投入
新作与工具 → 新的回报

两级飞轮 · 相互放大

内层：每个子系统持续积累
外层：关系、能力、供给、交易与回报互促

开放平台的规模证据

Roblox 年度 Bookings / 亿美元



+ 55.4%

2025 年 Bookings 同比增长

7.9 亿美元

Upwork2025 年营收
开放服务交易的规模参照

两级飞轮为机制设计；行业数据验证市场与经营空间，不直接外推 LiveLiva 增长或收益。

游戏消费与共创经济形成基础，真实服务与智能结果扩展价值和收入

游戏与道具

玩家为体验与表达付费

外观、家园、通行证
内容包、订阅与收藏

内容销售＋道具消费＋订阅

可复用内容带来重复销售
订阅覆盖持续服务与推理成本

Pokémon GO 累计移动消费 90 亿美元＋

2016.07—2026.07， Sensor Tower

好体验带来参与与消费

创作共享经济

玩家消费，作者共同获益

付费世界、角色与素材
作品交易、授权与分账

作品与交易服务分成

作者、地方按贡献分益
平台收取发行与运行服务费

Roblox2025 年 Bookings67.9 亿美元

同期营收 48.9 亿美元

→ **共创扩大可经营的供给**

真实服务经济

消费者为活动与服务付费

地方体验、向导与演出
小店商品、任务与经营

订单服务费＋履约分成

地方与履约者获得订单收入
平台按有效交易收取服务费

Booking Holdings2025 营收 269 亿美元

成熟预订业务，非本平台收入预测

→ **供给进入真实生活服务**

智能结果付费

生活表达与经营成果付费

Muse 即时创作、生活代理
经营工具与受托工作

订阅底座＋有效结果计费

按约验收成果后计费
用量、失败与退款有明确边界

Muse： 首件保留、修改与再次使用

以实际使用、全成本与付费验证

→ **成果反哺体验与创作**

优先验证高复用的内容与共创收入；价格、抽成与结果计费按实际成本和验收条件确定。

参与有回报，创造有预算：积分、创作额度与供应商消耗分别记账

参与激励

有效参与、贡献与任务完成

→ 积分奖励 → 兑换受额度、预算与反作弊约束

创作额度

购买或商店兑换，支持 Muse 创作

→ 作品报价 → 任务预留 → 成果结算 → 失败释放

实际消耗

模型调用、生成、存储与传输

→ 成本账本 → token 与货币分别计量，未知成本留空

每件作品都能算清

用户实际付款 − 供应商与重做成本 − 存储传输 − 渠道费用 − 退款与分成

当前为产品设计与经济沙盒；兑换比例、定价、真实收费与现金分账尚未验证。经验、关系和本领另按玩法计算。

每个真实地方都能长出可参与的平行世界：人、生命、作品与服务共同流通



文化与故事世界



共玩与小世界



生命与人的社群



创作与地方经营

真实世界的故事，生长为可共同参与的平行世界



真实地理 × 持续生命 × 虚拟世界

概念示意，未代表合作或部署

一座城市，贡献五类供给

地方与文化
地理、生境、技艺与日常

真实的人
居民、向导、作者与主理人

可参与作品
故事、捕获、挑战与合演

可交付服务
活动、小店、体验与经营

地方生命与 IP
持续角色、共同经历与衍生

地方原创
当地人提供独特文化、作品与服务

跨城流通
共享身份与规则，让角色和作品被发现

价值回流
消费、授权与履约收益回到贡献者

真实地理承载生活，数字世界组织参与；共享发行、身份和分益机制连接各地供给。

Liva 带来值得参与的事，陌生人先贡献一次，再决定成为朋友

	1 准备出发	2 发现机会	3 参与一件事	4 带回新关系
本人	**给方向与边界** 目的、行囊、允许的行动	**选择是否接手** 看发现依据，继续或结束	**亲自参与或同行** 与朋友分工、讨论和完成	**决定是否再会** 接续原目的，保留共同经历
Liva	**带着目标出发** 主动探索获准访问的线索	**带回具体价值** 发现、作品、问题或邀请	**跟进实际回应** 记录贡献，交回需人决定的事	**下次有据可循** 经历与方法进入后续行动
访客 / 朋友	**有可参与的入口** 作品、活动与开放接待点	**看懂来意与所需** 知道为何找我、我能做什么	**无需先注册即可参与** 回答、留线索、共创或加入	**自愿继续连接** 查看后续，再会或拥有 Liva

发现有来源 · 参与有贡献 · 关系由双方决定 · 经历能接续

完整机制为设计方案。拒绝、无回应与过期均可结束； AI 远行、数字游玩与本人真实到访分别记录。

让人与生命的共同经历长成作品，让每次发行积累下一部作品的起点



LiveLiva 衍生与世界体验概念

从共同生活，到共同创作与持续经营

生命与关系积累情感，玩家与 AI 共创内容。
作品跨媒介、跨地方发行，收益回到作者与贡献者。

同一生命、同一世界，可持续长出新的作品

身份与关系延续 → 素材与世界复用 → 新作触达与分益

生命与世界观

原生角色、地方文化、授权 IP

长期相处与共同经历，积累情感

跨媒介共创

可玩世界、故事、短片与演出

玩家成为作者，作者延展系列

跨场景发行

收藏品、联名、服务与线下体验

内容带动体验，回报支持再创作

持续身份与关系　可编辑世界包　发现与共玩分发　权利谱系与分账

成熟经营参照

泡泡玛特
371.2 亿元
2025 年收入 · 角色与收藏

迪士尼体验业务
361.6 亿美元
2025 财年收入 · 场景与授权

乐高集团
835 亿丹麦克朗
2025 年收入 · 创作系统与 IP

持续身份、世界包、分发与分账支持重复发行；三家公司收入为不同币种、不同业务口径的机制参照。

玩家、作者与网络相互促进，体验、作品与地方供给共同带来持续参与

玩家成为作者 →

作品吸引新供给 →



多路输入　先有值得复玩的体验，再以邀请后的留存、作者回报与节点复购决定投入

角色与内容传播　好友协作邀请　地方活动与商家　创作者社群　IP 联动

增长机制假设，尚未证明病毒系数大于 1；邀请数 × 接受率 × 有效留存共同决定可持续新增

从可体验样件出发，让真实参与、独立创作与地方网络逐级扩大

当前→八周重点

连续体验与真实参与

四 Tab 已有交互样件与局部玩法
补自主发现、真人接手与共玩
让玩家主动回来完成下一段

重点：复玩与好友共同参与

下一阶段 · 作者供给

开放创作网络

编辑、试玩、发现与发行贯通
世界包、版本与授权分益
作者可独立创作并重复经营

重点：重复发布与作者净回报

进一步 · 地方网络

地方与多世界

地方文化、活动与真实服务入网
多人运行、跨世界身份与关系
异地作者和商家可自助运营

重点：复购、毛利与复制成本

长期 · 全球生命平台

全球生命平台

全球创作与地方节点共同扩张
开放工具、 IP 与多终端体验
CL 与 RSI 按独立任务持续检验

重点：跨节点交易与能力迁移

每一阶段的积累，成为下一阶段的起点

共同经历与持续关系 → 可复用作品与作者收入 → 地方供给跨城流通 → 全球创作与交易网络

阶段以真实参与、作者供给和经营贡献推进；曲线表示能力与供给范围，非收入预测。以复玩、回报、复购和跨节点使用逐步扩展。

以人文决定世界为何值得存在，以智能让每个人都能参与创造

千里江山的广阔，
清明上河的丰盛。

每个人拥有自己的 Liva ，
每一种生活都有机会成为作品与世界。



人与生命，面向一个共同的未来

人文内核

每一种生活都值得被看见

理解人的处境，尊重自主选择
让陪伴、快乐与创造走进日常

智能能力

生命能行动，世界会回应

双模型协同， CL 与 RSI 持续探索
从手机、 3D 、 MR 走向具身陪伴

开放未来

人人共同创造与经营世界

地方、作者、玩家与 AI 参与
让作品、机会与收入持续生长