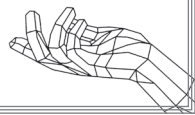


新主体。

网络与游戏具有共生机制和协同演化的趋势，在虚拟化、交互性和跨越性这些方面为元宇宙打下物理和心理的基础。**游戏的人是元宇宙的**



结果，就是元宇宙。

从这个意义上来说，人类走向元宇宙的历程，从几万年前我们的祖先在岩洞里画上的第一笔胡涂乱抹就开始了。元宇宙就是人类精神投射的另一个空间，所有的人类艺术都自带元宇宙属性。

数字技术的发展，推动人类对元宇宙的建构进入了一个新的阶段。电脑网络是元宇宙更为具象的版本，它既像传统的文学艺术，是我们的想象和虚构，它又有现实性，而且本身就越来越影响现实，成为现实。社交媒体具有自组织的机制，能够自己生产内容，不断进化，形成有机的生态。这已经非常接近

元宇宙这个词的来源、科幻小说《雪崩》里的场景了：一个五花八门的江湖，有着自身的运行机制。它是虚拟的，但是与现实息息相关。可以把元宇宙理解成一个强化版的互联网，目前网络中有的，元宇宙里都会有：连通，隔绝，投射，逃避，互助，对抗，真实，虚幻……所有这些已有的元素都会以强化的形式出现。

我们也可以把游戏看成是元宇宙的另一种形态。有不少元宇宙相关产业的人说元宇宙不是游戏，扎克伯格也强调这是社交和办公，他们想要把元宇宙与游戏脱绑，其心可感。事实上元宇宙与游戏同源，是一体两面。理解元宇宙需要游戏的视角，反之亦然。还是拿《雪崩》来说，今天玩游戏的人一看这个小说就明白，里面的元宇宙就是一个大型多人在线游戏，充斥着各种游戏的场景：化身，扮演，任务，规则，世界构建等等。以《雪崩》为代表的赛博朋克小说也是对互联网的预言，后来的网络在很大程度上就是按照这些小说的脚本发展的。网络与游戏具有共生机制和协同演化的趋势，在虚拟化、交互性和跨越性这些方面为元宇宙打下物理和心理的基础。游戏的人是元宇宙的新主体。

那么，眼下爆炒的元宇宙与“传统的”游戏和网络又有什么不同呢？元宇宙可以看成是游戏和网络产品的下一代。那些上一代产品还是有很多局限，比如屏幕是2D的，你还是在那个世界外面，并不能真正地走进去。新一代的元宇宙是一种维度的提升，你会以各种方式进一步“走进”这个世界。那么这当然也会借助最新的技术，那就是我寂寞地鼓吹了多年的虚拟现实、增强现实和混合现实技术。经过多年的积累，这些技术已经开始初具雏形，在消费和商业领域登堂入场，展露风采。

当然还远不止是硬件的进步，这里的核心是界线的打破，维度的提升。元宇宙是一种新的超越和融合：信息、社交、游戏、教育、工作、现实、虚拟……这些以往被分割的领域都随着技术的发展越来越被整合进来。我们会变得既是读者又是作者，

