



既是观众又是演员，既是生产者又是消费者，既是教育者又是被教育者。而这些活动都会具有更加令人沉浸和交互的模式，也就是游戏模式。人的游戏天性会与各种人类活动发生新的融合，工作和学习会变得更加有趣，也更加方便，更具有创造性。这听上去是多么激动人心，这就是我为什么一直看好虚拟现实和游戏的根本原因。现在，这个漫长缓慢的趋势好像突然一下子变得强烈起来。

如果人能够在虚拟世界中完成购物、办公、种植、采矿、教育、医疗、社交、婚恋……而且是以更轻松更好玩更自由的方式，那么传统的现实世界会发生什么样的改变？我们还需要在现实中生活吗？我们还需要忍受现实的各种隔绝、排队、拥堵、塞车吗？人们会越来越向虚拟世界迁移吗？也许，在不那么遥远的未来，我们依然保留我们的肉身和现实的存在，但只

是把它们当作一个躯壳，一种最基本的硬件，而把更多的精力用来构建和享受我们的软件，我们的内容和应用，也就是虚拟世界？

这也是对元宇宙最大的争议所在。有一种对元宇宙的否定，认为元宇宙太虚幻：元宇宙能让人吃到红烧肉吗？元宇宙目前不能让人直接吃到红烧肉，但这两者不是对立的关系，为啥不能嘴里含着红烧肉建设元宇宙呢？虚拟与现实本来就是一体两面，现在关系还越来越密切。比如脸书（现已改名 Meta，就是 Metaverse 的那个 Meta）推出的 Horizon Workroom 的办公应用，可以让人更高效快乐地在元宇宙里办公，那是能创造真实的价值，也能换来香喷喷的红烧肉的。

还有一种对元宇宙的恐惧，认为元宇宙会毁灭人类。这些人借用刘慈欣对虚拟现实的批判，认为元宇宙能让人以虚拟的

作者在美国加州迪士尼玩 VR《星球大战：维达永生》。

