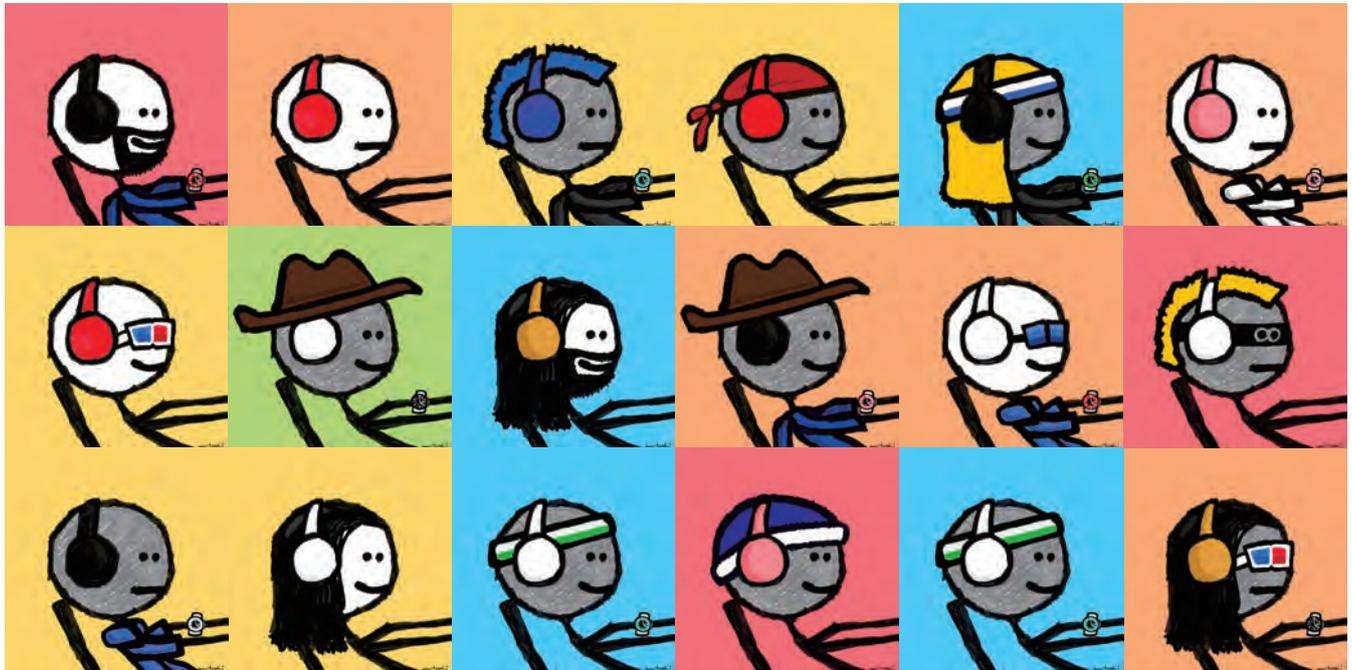




Web3.0 美丽新世界



一个非常著名的 NFT 项目，其创作创作者宣布任何人都可以无需署名地随意使用，包括商用或者二次创作该头像，这就特别能体现 Web3.0 的精神。

办很多的活动，精心布置，这里最终变成了元宇宙的热门景点。当它有了流量，作为岛主的你，一方面就可以到处附加上各种各样的实物商品链接，或者数字藏品链接；另一方面，你也更有动力在传统互联网的社交媒体上去推广你的建筑标签，人们轻轻一一点，就可以看到虚拟世界中的岛屿上的一切。这种带有私域传播属性的元宇宙景区“商店”，就是上述提及的“虚实相融”。

无论是在岛上的景点组织活动，或是维护自己的建筑，想办法吸引更多人来这里参观逛街，这些因素都确权到个人持有的层面。这种经济行为是双向的，普通人不再是被动地消费或是接受平台安排的一切，所以才激发了你本人更多的动力和热情，调动了工作积极性，刺激了生产力。

如果你做得成功，会有人效仿，围绕你的景点或者建筑，附近可能就成了一个集市。当集市形成规模，可能发展出一个城市。如果有一天，这块地，这座岛你不再想经营，想要去其他地方开拓。和现实世界一样，从土地到岛上的一切都可以交易。

最终，规模更大、业态更成熟的元宇宙经济由此诞生了。

2021 年，开发出《堡垒之夜》的知名游戏公司 Epic 首席执行官蒂姆·斯威尼（Tim Sweeney）谈到元宇宙的经济效益时表示，“只有当大部分收益归创作者所有，而不只是被搭建平台的公司获取，这样的体系才能称之为平台”。

对此，斯威尼想要与未指定的服务提供商合作，制作一个应用程序商店。该商店使得用户“可以在一个地方购买软件，然后他们会在所有设备和所有平台上拥有它”。

这种改革和“复兴”，激发出来的热情是巨大的，将数据的商业价值还给所有创造这些价值的互联网用户。“未来如果元宇宙的经济形态实现了对于互联网经济的重构，哪怕只是在自己的元宇宙里买卖一件小小的数字商品，就能激发很多人来参与，更不用提通过一些个性化的标签和私域传播形成社区、集市甚至城市。”张元杰说道。

这种改革何时能到来？或许马克思在 1859 年《政治经济学批判序言》的话语，在元宇宙的问题上仍然能有所参照：“社会的物质生产力发展到一定阶段，便同它们一直在其中活动的现存生产关系或财产关系发生矛盾。于是这些关系便由生产力的发展形式，变成生产力的桎梏。那时，社会革命的时代就来到了。”

“去中心化”成为必然

进入 2022 年，元宇宙依旧热度不减。7 月，美国《时代》周刊发布最新一期封面文章《元宇宙将重塑我们的生活，让我