

调查报告基础信息

姓名	和泳毅	学号	PB19010450
报告名称	元宇宙与艺术的契合		
报告类型	<input type="checkbox"/> 元宇宙艺术家调查报告 <input checked="" type="checkbox"/> 典型元宇宙艺术案例分析 <input type="checkbox"/> 特定艺术形态调查报告 <input type="checkbox"/> 元宇宙艺术特定领域发展史调查报告		
完成时间	2022 年 5 月 11 日		
内容简介	通过调研艺术与元宇宙的契合案例，展现了元宇宙在艺术作品交易、艺术作品重现、艺术作品创作领域的近期发展。并从二元性的角度对当前元宇宙艺术进行了简短的讨论：外来与原生、开源与商业、参与与静态、临时与永久。最后基于案例调研与讨论，得出对元宇宙艺术发展的展望		
调查报告正文模块			
调查背景	<p>从艺术的角度来看，互联网在融入日常使用之前就已经成为一种艺术传播的重要媒介。并且随着技术的发展，人们将关注点放在了把用户创建的 3D 虚拟世界作为当代艺术的媒介中。在 Neal Stephenson 1992 年出版的小说《Snow Crash》中首次提出了“元宇宙”的概念。使得元宇宙世界与众不同的是用户创造内容的想法，人们不是被呈现在一个现成的虚拟世界里，而是他们可以设计世界并拥有他们设计的世界的版权。人们在元宇宙中不仅合作创造了图形和互动内容，还创造了这些世界的经济和社会结构。</p> <p>在这些元宇宙世界的尝试中，人们通过不断更新的技术和工具，将元宇宙作为艺术表达的媒介传播开来，并迅速形成了一个不断增长的艺术社区，这使得艺术与元宇宙愈发契合。本文主要对目前艺术在元宇宙世界中开展的契合案例进行调研，并对元宇宙艺术进行适当的讨论。</p>		
相关研究综述	现有的元宇宙艺术的研究多关注于元宇宙的技术实现，并且案例分析比较陈旧。本文引用的案例多发生于近两年，且从二元性的角度对元宇宙与艺术的契合进行分析与展望。		
调查对象情况	元宇宙艺术自 2000 年以来逐渐开始发展，直到近两年，元宇宙在艺术作品交易、艺术作品重现、艺术作品创作等领域蓬勃发展。这种新兴现象引发了国内外学者、艺术家、媒体对元宇宙与艺术契合的思考。		
调查结果与思考	2021 年以来，元宇宙在艺术作品交易、艺术作品重现、艺术作品创作等领域大显身手，并且已逐渐成为新时代艺术的热点，更为数字艺术及文创产业带来新的发展模式。在元宇宙时代，我们希望元宇宙艺术应该是原生的、开源的和具有参与性的、具有临时性的。注重增强观众的沉浸式体验，将观众置于作品创作的核心位置，与作者共同创建艺术作品，这样它才能在保持元宇宙优势与特点的同时，进一步完成其过渡过程，提高与艺术的契合度，为艺术界带来新的发展。		