

元宇宙：构建媒介发展的未来参照系

——基于补偿性媒介理论的分析

喻国明，滕文强

（北京师范大学新闻传播学院，北京 100875）

摘要：元宇宙的横空出世，给未来媒介的发展提供了新的思考，将开启下一代互联网新纪元。元宇宙作为未来媒介的新样态，是虚实互动下技术创新的综合，是对于未来超越现实限制的一种升维的社会场景的构建蓝图。从补偿性媒介理论出发，元宇宙是对媒介要素和细颗粒度层级的补偿，改善了媒介的价值空间，帮助社会实现过渡，其补偿逻辑的实质是“扬弃”。此外，元宇宙帮助社会实现“再组织化”“认知时代”向“体验时代”的过渡提供了有力抓手，为未来互联网社会的发展提供了新的参照系。元宇宙作为未来媒体发展的“关键少数”，把握其关键之处撬动未来媒体发展的“绝大多数”，在未来发展中要遵循“以人为本”的底层逻辑，指导未来媒体良性互动，推动未来人类文明社会健康发展。

关键词：元宇宙；补偿性媒介理论；未来媒介；迭代；以人为本

中图分类号：G206.2

文献标识码：A

文章编号：2096-8418 (2022) 01-0002-08

DOI:10.13628/j.cnki.zjcmxb.2022.01.012

2021年，美东时间10月28日，Facebook首席执行官马克·扎克伯格在Facebook Connect大会上正式宣布，Facebook将更名为“Meta”，来源于“元宇宙”（Metaverse），这意味着元宇宙将进入新的风口。元宇宙意味着未来世界将是一个通过技术搭建的虚拟世界，它与现实世界平行且持久存在。互联网界目前对于元宇宙的共识是：它是从互联网进化而来的一个实时在线的世界，是由线上、线下很多个平台打通所组成的一种新的经济、社会和文明系统。^[1]究其根本，元宇宙是一种数字化的虚拟空间，是对于未来超越现实限制的一种升维的社会场景的构建蓝图。

一、“元宇宙”：媒介升维逻辑下互联网发展的终极形态

元宇宙是一个数字世界，这种数字世界是由人按照自己的某种想象和理想的方式所设计出来的数字化虚拟空间，它摆脱现实的约束，现实世界中的人以数字化身的形式进入虚拟时空中创造、发明、体验以及生活。元宇宙通过互联网技术的整合构造了一个整体性、生态性的连接空间，元宇宙与现有媒介之间，并非同一维度的迭代，而是对互联网发展的升维过程。元宇宙突破技术进步、内容生产和社会发展的约束条件，将现有的媒介形态延展创新，将个人价值与社会价值升级重塑，将内容生产系统扩容升维。一定程度上来说，物理升维是传统媒介形态的结构性变革，价值升维是媒介进化的底层逻辑，内容升维是媒介呈现方式的突破创新。元宇宙为未来互联网社会的发展提供了新的参照系，同时有望成为未来互联网发展的终极形态。

（一）物理升维：从复刻到延伸，元宇宙形成来源于现实又超脱于现实的跨物理空间

元宇宙是将人们对生活的想象力付诸于实践的工具，它提供了虚拟世界和现实世界的连接通道，是超脱现实生活更多层次的数字空间，它丰富用户感知、提升用户体验、拓展用户创造空间、提供更多

基金项目：教育部人文社会科学重点研究基地重大项目“中国主流媒体传播力绩效评估研究”（20JJD860001）。

作者简介：喻国明，男，教授，博士，教育部“长江学者”特聘教授；滕文强，男，硕士研究生。

发展可能。在这个虚拟世界中, 元宇宙与具象的社会物质资料生产高度相关, 它利用数字孪生技术1:1模拟、复制物理世界的一切, 数字孪生提供基础设施, 负责映射和连接真实世界。同时, 虚拟世界根据复刻来的真实世界进行延展和创新, 通过高沉浸和高保真的极致体验反作用于物理世界。

元宇宙**打破了现实世界中传播的不自由**, 实现了虚拟空间对现实空间的自由度补偿, 信息传递的多元化和跨物理空间的补偿, 元宇宙继承了现实世界的特征, 也提供了前所未有的交互性。元宇宙原生于物理世界, 将数据、技术、劳动力、资本等要素复制; 又开拓物理世界, 不断创造要素的新形态, 将物理世界升维至新的高度, 将虚拟世界的经济系统与现实世界逐渐融合, 最终模糊虚拟世界与现实世界的界限。^[2]

(二) 价值升维: 元宇宙对社会自由度的扩大, 实现个人价值与社会价值的升级化重塑

场景时代的到来使得媒介的发展达到了一个新的阶段。其实, 元宇宙是新的社会场景的一种构建, 它超越现实限制, 激发了人们对于未来媒介和生活的想象力, 带来了新的价值维度。

任何媒介的发展都是人的社会性连接自由度的扩大, 对于个人来说, 伴随着现实世界和虚拟世界边界的消失, 现实社会的限制逐渐减弱, “人的解放”程度加深, 社会自由度被空前提高, 用户的数字价值得以体现, 用户将生产能力、创造能力和消费能力集于一身, 用户行为不再是割裂的个体, 而被赋予了更多社会性的意义。同时, 元宇宙将对内反向作用于个体心智世界, 实现对虚拟世界感知力和想象力的延伸, 增强个体的主体价值。

对于社会来说, 元宇宙构建新的社会生活场景, 一方面元宇宙是互联网技术的集合体, 它打破技术之间的壁垒, 实现各技术独立性前提下整合, 带来新的产业模式; 另一方面元宇宙将各种独立的生活场景连接成为一体化的文明生态, 社会运转效率不断提高, 在虚拟与现实的转换中, 改变社会交互和运行方式, 新兴权利与传统权利的博弈开始凸显。无论是个人的发展价值还是社会的总体价值都在元宇宙发展中出现新的可能。

(三) 内容升维: 传受边界消弭, 元宇宙推动人类对于未来内容生产的无限“想象”

从内容生产角度来说, 元宇宙摆脱了物理意义上的限制, 现实生活中的时空限制大大削弱, 机器与人的协同可以为用户提供更为全面的信息体验, 为信息生产提供新的动力。同时, 用户可以随时随地接入, 用户从内容的体验者变为内容的生产者, 用户不再是单一的个体, 更是社会中循环发展的一环。不同需求的用户都可以在元宇宙进行自主创新和创造, 构建原创的虚拟世界, 不断拓展元宇宙边界。元宇宙的高沉浸感为用户打造了一个内容生产稳定的社区, 打破传统的传受关系, 用户通过在其中生产内容、消费内容进而形成强连接, 实现内容生产的升维。元宇宙是一个无限循环的内容系统, 其中不仅包含从现实世界复刻形成的内容, 更包含超脱现实来创新的内容。元宇宙不仅包含现实中的娱乐和社交, 它的涉猎范围无限扩大, 涵盖了人类对于未来世界的无限想象。

随着技术的不断成熟, 元宇宙在数字化的世界中充分释放能量, 进而重构现实中的社交、生活乃至经济与社会系统, 将原有的世界维度提升到一个更高的层次上。元宇宙将技术、社会、人本身的约束条件颠覆, 将不能实现的理想目标升维, 是一个不断践行理想信念、接近理想社会的过程。

二、“扬弃”: 元宇宙补偿路径的实质

保罗·莱文森的补偿性媒介理论认为, 每一种媒介都是对前一种媒介的革新, 这种进步与革新都补偿了其原先的不足; 而每一种媒介本身都有不足, 都要靠更新的媒介来补偿其不足。^[3] 在补偿性媒介理论视阈下, 媒介演化的历史就是新老媒介互相补偿的历史。新兴媒介的复杂度是远高于旧媒介的,

正是因为递增的复杂度使得媒体不断智能化。^[4] 新媒介从价值上来说为未来媒体发展提供了新的标准、新的尺度和判断依据,一定程度上伴随着新的方式扩张。元宇宙与原有传播结构和传播方式有很大区别,甚至包括对社会组织形式和思维方式的变革,这必然是一种补偿。

作为未来媒介的新样态,元宇宙是对媒介要素和细颗粒度层级的补偿,它提供了一个基本的框架和底层结构。元宇宙将现有媒介形态重新解构后分门别类、各安其位,形成新的媒介样态,原有媒介形式和价值均可在元宇宙中找到自己的影子,精进自身的价值空间。新媒介是对旧媒介缺陷的补偿,元宇宙的补偿路径实则是“扬弃”,继承和发扬现存媒介内部积极、合理的因素,抛弃和否定消极的、丧失必然性的因素,是发扬与抛弃的统一的有机过程。元宇宙的补偿机制并不是完全取代和抛弃,而是让底层要素充分发挥底层价值,被解构的媒介要素服从新的结构和新的机制,发挥自身原有的优势功能,在新的框架中更新自身的功能,这种补偿是一种从属关系,并不是互相排斥和取代,元宇宙提供了一种“扬弃”的结构性补偿创新。

(一)“连点成线”:元宇宙是虚实互动下技术创新的总和

对于以技术发展为重心的媒介补偿模式,保罗·莱文森给予了高度的评价与肯定。^[5] 回首过去“纸媒时代—PC时代—互联网时代”的演进路径,到如今的“元宇宙”时代,科技含量和科技属性都是媒介演进的重要本质,每一次媒介演进都在原有的基础上有所创新。元宇宙并不是简单的将所有技术连接起来完成一个技术接口问题,而是综合技术特性,解构技术的应用场景,效用最大化地完成整体架构及其技术连接逻辑、连接规则的构建过程,元宇宙的补偿逻辑是虚实互动下技术创新的总和。

元宇宙是技术驱动下升维的互联网,是虚拟的媒介空间。在过去,技术对于生活场景的构建是割裂的,是一个独立的空间,新技术虽然改变了人们的生活场景,但始终以“孤立”的状态存在,这样无法实现技术功能和作用的最大化,甚至无法发挥技术协同发展的作用。元宇宙时代,它提供了一个新技术融合与协同的补偿路径,元宇宙将整合技术实现连接补偿,解决如何整合为一体化的问题。元宇宙在既有的物质基础之上,借助互联网上半场积累的互联网资源,通过技术的研发和创造,连点成线,将如今的物联网技术、区块链技术、交互技术、电子游戏技术、人工智能技术、网络及运算技术串联,^[6] 将无法量化的内容量化,进行技术再度深化和数字化,形成“1+1>2”的作用效果,发挥技术新的价值范围,形成软硬件技术结合的全面创新构建,甚至为更新的技术落地提供基础保障。

在元宇宙提供的高沉浸、高保真环境下,元宇宙将不再是一个固定的“实体”存在,而是由与人相关的数据与智能技术编织起来并赋予某种权重的一种关系“网络”的版图。^[7] 元宇宙时代,用户使用媒体平台而产生的信息数据是呈指数级增长的,数据计算技术已经成为通用的技术体系和技术范式,依托于大数据、云计算技术,信息数据被有效收集和存储。^[8] 构成元宇宙基础设施的大数据和智能技术将成为打通虚实空间的连接工具,元宇宙通过不同技术互动创新整合,实现技术价值适配,进而改写传播规则、构建新的传播关系、整合新的传播环境,实现对现有媒介环境的补偿。

(二)从“认知时代”到“体验时代”:元宇宙对社会文明框架的补偿构建

在过去的传播时代,社会拥有一个完整有效的文明体系,人的社会化进程和知识体系的养成是通过认知信息来实现的,通过平面图像、口语传播、大众传播等二维渠道来了解未知事物,是典型的认知时代,但人们对于认知世界依旧是不完整的。而元宇宙时代的到来,技术交互的极致体验,人们进入沉浸立体、高保真的虚拟环境,将不可知的生活场景变为第一人称的体验场景,实现了“认知时代”到“体验时代”的跨越。

在互联网时代,通过媒介对人们进行生理上、心理上与时空关系上的媒介化补偿,身体本身通过媒

介得到呈现,成为媒介场域中的重要身体符号。^[9] 麦克卢汉认为“一切技术都是肉体 and 神经系统增加力量和速度的延伸。”^[10] 元宇宙时代,由于虚拟空间和现实空间的交互转换,人体的延伸已经超出感官领域,对神经系统的影响愈发凸显,实现虚拟空间中感官的全方位连接,同时拓展了人的实践领域。

元宇宙为“体验时代”的到来提供了感官基础,补偿了人类在现实社会中感官的缺位。目前媒介技术在现实社会中突破了人们的视觉和听觉局限,将人们带入“半沉浸式”媒介社会,而嗅觉、味觉、触觉和神经系统领域仅能在现实社会中满足。元宇宙带来的虚拟空间对人体的延伸拓展到生理和心理维度,“半沉浸式”的媒介体验时代已经过时,全感官的体验时代已然到来。随着5G、AI、脑机接口、AR/VR技术的不断突破,元宇宙将人们全盘带入虚拟世界,实现感官全维度的连接和神经系统的共鸣。

同时,元宇宙为体验时代的到来提供了实践基础。元宇宙首次拓展了实践领域,人们生活的自由度空前提高。在元宇宙提供的虚拟空间中,人们将生命的体验空间无限拓展,用户不再受现实角色的束缚,可以自由的进行选择和创作,人的价值、人的能力空前释放,人们的生活方式、生产模式和组织治理方式将会被重构。

在元宇宙的世界里,人们通过“体验时代”来认识世界、感知世界、融入世界,但如何通过“体验时代”完成知识的传授、补充知识体系、进行有效的社会化,尚没有明确的路径。这也是元宇宙对于整个社会发展文明基础和文明框架的补偿构建过程。元宇宙所承担的社会责任和社会角色已经完全超脱了内容传递的领域,已然成为整个社会文明框架重建的基础,扮演了形成新文明社会的设计者、推动者和践行者。

(三) 从“分布式”到“再组织化”: 元宇宙为分布式社会的过渡提供整体构想

过去的社会组织是金字塔式、科层制社会结构,传播资源和信息资源的分配与社会结构相匹配,拥有一整套政治、经济、文化和文明规则。随着互联网时代的技术赋权,5G技术开启了泛众化传播时代,社会逐渐呈现去中心化、去组织化的特点,人们的表达权、传播权、参与权空前提高。当技术赋权激活个体后,社会由原来的中心化开始“核裂变”,组织结构开始解体,组织效能开始降低,信息结构已经从过去的科层制社会的串联式模型转变为扁平化的分布式社会的并联式模型。^[7]

在分布式社会中,人们以圈层化的形式存在,圈层之间存在壁垒,虽然圈层赋予了互联网时代下人们个性化的发展权利,但整个社会还是需要协同来应对挑战、向前发展。在微粒化社会和分布式社会中,如何组织、凝聚力量,如何打破圈层壁垒实现最大公约数的社会机制,不是复制原来的组织模式就可以实现,而是必须要用全新的组织机制和组织模式。

而元宇宙的提出为实现社会的“再组织化”提供了思考的维度。在元宇宙构造的虚拟世界中,现实条件的约束已经不复存在,虚拟和现实的边界渐趋消弭,圈层之间的壁垒逐渐瓦解,“再组织化”的协同作用将更好发挥。元宇宙最初可能并不能形成一个完整的社会,但却是物理世界文明形态的投射,对于如何整合、协同、组织碎片化社会、分布式社会,元宇宙是一个很好的样本。以元宇宙的多维连接来推动社会的“再组织化”进程,以元宇宙的高效互动来激活社会的“再组织化”机制,使得内容与内容、人与人、人和物及人和信息高效连接、激活、整合成为可能,形成资源配置更高效、科学技术更便捷、功能平台更完善的一体化社会生态。^[11]

“再组织化”这种连接方式、协调方式如何实现,权利的交替方式、社会过渡的方式、内容分享的方式如何变革,元宇宙将提供新的构想。这是元宇宙补偿现实社会结构的一种机制、一种责任。随着元宇宙的不断演进,社会的“再组织化”进程逐渐加快、人类生活自由度将进一步扩大、人类想象力逐步落地实现,最终形成一个良好的、全新的社会空间。

（四）生活自由的新高度：塑造环境高开放性与用户高流动性的新未来

元宇宙来源于现实空间，同时在现实空间的基础上拓展了虚拟社会，所有用户都可以将自己的内容、产品等资源放置到虚拟空间之中。元宇宙容纳了海量的内容存储，只要符合社会的价值底线，任何人都可以进入到虚拟空间之中，与其他用户进行交换、互动、交流。线上元宇宙是一个高集合度的媒介市场，线下元宇宙是一个大型的消费体验中心，生活自由度体现在元宇宙的环境高开放性和用户高流动性。

开放性是元宇宙构建的基础，这里的环境开放，指的是去除封锁、禁令或可能的限制，只要遵守底线规则，即允许自由进入元宇宙空间。^[12] 这种高开放性的未来首先表现在对人的开放，元宇宙中的用户量将达到极致，突破现实条件的制约，任何人都可以在元宇宙中生活；其次是内容的开放，元宇宙将提供无限的内容，完善一个无限的自给自足的内容系统；再次是对商业的开放，在元宇宙新的路径、新的空间作用下，新行业、新模式、新形态不断出现，新的经营机制、新的商业规则将产生“化学变化”。

元宇宙中的用户具有“能动的流动性”特点，人与技术相集合的“新主体”既是具体实在也是变动不定的。^[13] 用户的高流动性是元宇宙补偿生活自由度的显著特点。首先是用户身份的高流动性，元宇宙中的用户实现了“超链接的自我”，不再受现实社会中身份的限定，而是在虚拟空间中不断切换主体身份寻找自我效能感的过程，具有多重身份、永久在线的高流动性特点。其次是关系的高流动性，现实社会中人们的关系基于地缘关系、亲缘关系、趣缘关系等构成联系，而在元宇宙中人们不基于任何基础也可形成连接，用户身处于多个社会群体之中，每天在元宇宙的空间中自由流动，随时进退。

三、以人为本：元宇宙未来发展的关键思维

元宇宙是技术的结合体，是一种媒介手段，更是人表现其社会化存在的一个“中介”。随着科学技术的不断发展，元宇宙将会迎来更高层次的发展，但无论是何种技术与创新，“以人为本”都是未来发展的关键思维。元宇宙应努力成为人类社会发展的实践者、协同者和保障者。

（一）实践者：扩大人的实践半径，提高人类生活的自由度

“媒介是人体的延伸”实际上是“以人为本”媒介发展思想的深刻体现，人们需要媒介提供更多的空间、更多的场景、更多的资源来满足自身需要、展现自身价值，这一定程度上需要传播技术的实现。如今的VR/AR提供了人们观察世界、学习世界的新方式，为人类提供了天然的虚实转换的接口；5G技术的发展为人类提供全时性的万物互联，满足个性化的需要；区块链技术为人类奠定了分布式社会中的“信任”基础，创造了可靠的“合作”机制……这是媒介为人类生活空间一次次向外拓展的实践。元宇宙是未来人类文明的世界，高自由度并不意味着行为的不受规制，高开放度也并非边界的无限扩大，如何拓展出一个虚实结合的良好健康互动空间，元宇宙任重道远。

（二）协同者：打破社会的圈层壁垒，寻找社会发展的最大公约数

媒介发展的过程中，由于互联网的赋权赋能，社会圈层开始逐渐显现。同时由于圈层内内容输出的一致性和精准匹配的技术加持，圈层壁垒逐渐加厚。要实现社会的“再组织化”，实现社会群体的同频共振，元宇宙要起到社会引领、社会整合、社会协同的重要作用。未来，元宇宙要扮演圈层沟通者、协同者的角色，促进圈层之间的信息交流，实现信息的健康流动，瓦解圈层之间的壁垒，寻找社会发展的最大公约数，实现社会的协同进步、健康发展。

（三）保障者：服务于人，为人类社会的文明发展提供保障

在不断变化的世界中，人们认识世界、把握现实的复杂程度、困难度不断加深，而新媒介的作用就

是帮助人们抽丝剥茧、服务于人的社会认知。当人们物理世界的全部内容融合进入元宇宙的虚拟空间, 人们的生活方式、生产模式和组织治理模式将会被重新整合。此时媒介技术如何服务于人显得尤为重要, 元宇宙要为普罗大众提供人性化与专业化并存的传播手段; 要开拓新的传播疆域, 提供新的传播手段和连接方式, 构建服务于人的传播规则; 要用人类文明传承的传播逻辑, 促进社会发展, 使元宇宙成为人类文明社会向前进步的保障者。

从宏观层面来说, 元宇宙提供了一个未来媒介社会发展的参照系, 重构起新的媒介生态、传播路径和社会现实; 从微观层面来看, 个人价值和社会价值被重新赋予到未来媒介社会之中。元宇宙的社会性比现实社会复杂程度高, 在发展的同时要遵循发展规律, 明确“以人为本”的底层逻辑, 要协同于人的发展、应用于人的生活、服务于人的价值实现, 走上良性的发展道路。

四、发展展望: “元宇宙”既是泡沫也是媒介发展的未来, 其实现的过程是一个循序渐进的过程

(一) 元宇宙在发展中必然经历一个泡沫过程

有人说, 元宇宙是一个被人为吹大的“泡沫”。的确如此, 目前人们对于“元宇宙”的理解和想象中具有极大的泡沫成分。有业界人士指出, 元宇宙概念正在走向过度预期的顶点。元宇宙本质上是对现实世界的虚拟化、数字化过程, 需要对内容生产、经济系统、用户体验以及实体世界内容等进行大量改造。因此, 元宇宙的发展必定是循序渐进的, 是在共享的基础设施、标准及协议的支撑下, 由众多工具、平台不断融合、进化而最终成形——这将是一个漫长的、充满不确定性的曲折过程。^[14]

那么, 为什么“元宇宙”的泡沫会被吹得如此之大? 究其根本, 这是互联网发展的现实使然。自从移动互联网和短视频改变了人们的生活方式和资源的重新配置之后, 在长达五六年的时间里没有统领全局的新技术、新概念出现, VR 也好、区块链也好、产业互联网也好都处在“沉默发展的建设期”。总的来看, 互联网的发展在整体上显得缺少一直以来应有的那股精气神。这个时候, “元宇宙”出现了, 它作为一个未来互联网全要素关联融合的愿景极大地刺激了当下互联网发展的萎靡状况, 令“各自为政”的各项互联网技术得以看到摆脱孤军作战窘境希望, 激活了人们对于未来互联网发展的极大想象力。

2002 年诺贝尔经济学奖得主史密斯 (Vernon Smith) 和另外两个同事在 2000 年做过一个很有趣的实验。研究人员邀请了一组实验对象来参加一个炒股模拟大赛。整个模拟大赛耗时 2 小时。这些实验对象被告知, 在这 2 小时内, 他们互相交易的股票会分 15 次红, 也就是说每过 8 分钟分一次红。根据计算可以得知, 每次分红后, 该股票的基本价值会下降, 因此其理性价值线是一条向下倾斜的直线。但是在实际的炒股模拟大赛中, 该股票的价格走向完全背离理论上的基本价值。从图 1 我们可以看到, 那些第一次玩这个游戏的“菜鸟”(图 1 实线), 在模拟过程中制造了一个典型的价格泡沫(图 1 中间凸起部分), 该泡沫在临近模拟大赛结束时破裂, 股票价格最终回到基本面。而如果这些玩家被给予机会再试一次, 他们交易得出的股票价格(图 1 虚线)就要靠谱得多, 和股票的基本价值非常接近。很明显, 这些“菜鸟”在第二次玩模拟赛的过程中学聪明了。其后, 研究人员在不同的地方邀请了不同的参与者参加这个实验, 均得到类似的结果。在实验中, 研究人员观察到游戏参与者体现出来的一些典型的行为学偏见, 比如确认偏误 (confirmation bias)、处置效应 (disposition effect) 等。这些行为学偏见让游戏参与者做出了不理性决策, 导致了泡沫的产生。只要市场中有很多参与者, 特别是那些不知道自己在干什么的“噪音”交易者, 那么市场中出现资产泡沫几乎是必然的。这也是为什么我们面对

“元宇宙”这类激动人心的概念时都会经历一个经济泡沫的重要原因之一。^[15]

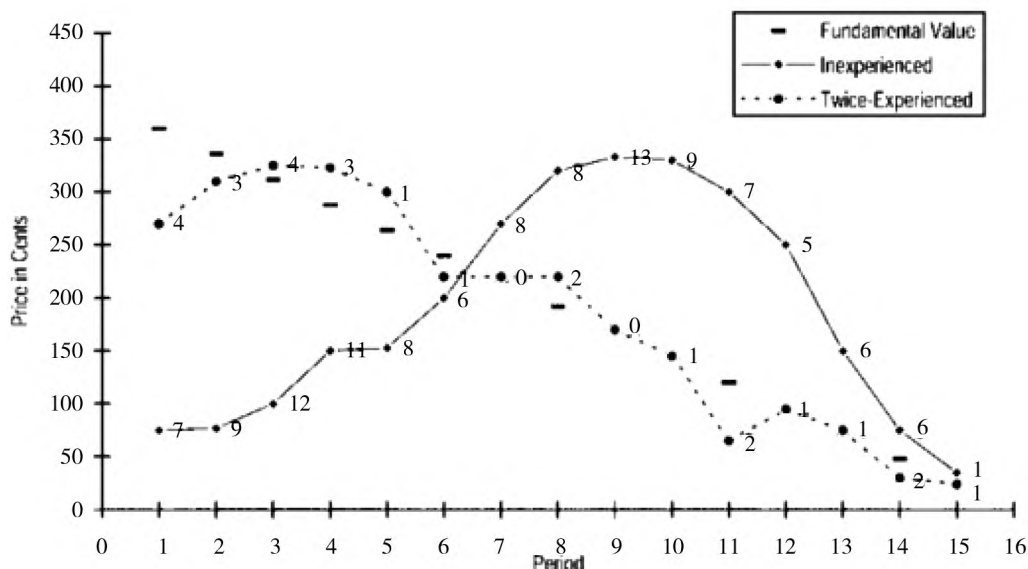


图 1 炒股模拟大赛中的价值泡沫^[16]

(二) 元宇宙的应用是一个不断深化的过程

元宇宙是一个超越现实互联网的数字经济互联网，元宇宙全面实现并应用后，将会深刻改变人们的生活方式和现实社会中的商业交易，并繁荣未来互联网经济。从出现到落地再到全面应用，这是一个循序渐进、不断深化的过程。

从短期来看，元宇宙凭借底层技术优势和高维技术逻辑，在社交和娱乐两大领域为用户提供高沉浸的体验服务。依托元宇宙的技术发展，与人们日常生活息息相关的领域将会迎来颠覆性改变。与传统的文字、语音、视频等二维社交模式相比，元宇宙带来了全面沉浸的高维生活模式。在此期间，互联网技术、大数据技术、人工智能技术、VR/AR 等技术将会迎来深度融合。元宇宙推动人、技术和场景的融合，为信息技术产业带来新的发展路径。

从中期来看，元宇宙会将现有产业进行升级。当元宇宙技术走向成熟，覆盖的用户和企业越来越多，虚拟社会逐渐形成，元宇宙经济体开始布局。这时候，从“互联网+”“大数据+”升级到“元宇宙+”，人们已经不再局限于社交和娱乐的基本需要，而是开始真正的虚拟商业活动。在这个基础上，元宇宙推进新兴市场虚拟世界经济繁荣，将现有产业的服务领域、服务模式全面改变，将原有线下的产业模式拓展到线上空间，将原有的在线服务变得更加逼真，虚实产业模式壁垒将被打破，产业生态不断繁荣，元宇宙的生态版图更加成熟。

从长期来看，元宇宙促成现实与虚拟真正融为一体。元宇宙的服务范围继续扩大，将会为技术创新和科学研究提供平台支撑，全面推进人机融合和沉浸式仿真。元宇宙提供了一个虚拟与现实的共融发展的前进思维，将现实世界中的不可能变成可能，通过人机融合、环境融合和技术融合，帮助科学技术研究拓展到更深层、更广阔的领域。

目前，元宇宙尚处于一个起步阶段，在雏形期的元宇宙依然有诸多的不确定性，很多问题需要解决，但我们需要看到元宇宙的巨大发展潜力，同时对于可能出现的问题、陷阱做好预测和预防，既要做好元宇宙的机会认知，也要做好元宇宙的风险认知。

元宇宙并不是现存媒介的替代品，而是一个升维意义上的“补偿者”和统领者，这里所谓的“补

偿”是一种更高维度意义上的补偿,是“扬弃”的补偿逻辑。媒介进步之路是曲折的,当下我们可以把元宇宙看作是着眼未来、把握现实逻辑下的未来发展的关键,以此来撬动和统领现实实践中媒体发展的基本走向,起到“压舱石”和“定盘星”的作用,实现人与媒介、媒介与技术、技术与社会的共生发展,构造时代发展的新进路。

参考文献:

- [1] 喻国明. 未来媒介的进化逻辑:“人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来[J]. 新闻界, 2021(10): 54-60.
- [2] 中信证券. 元宇宙:人类的数字化生存,进入雏形探索期[EB/OL]. <https://mp.weixin.qq.com/s/ueecKgNDXtQ2s7FeqLwzrQ>.
- [3] [美] 保罗·莱文森. 软利器——信息革命的自然历史与未来[M]. 何道宽,译,上海:复旦大学出版社,2011: 91.
- [4] 程明,程阳. 论智能媒体的演进逻辑及未来发展——基于补偿性媒介理论视角[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2020(9): 1-5.
- [5] [美] 保罗·莱文森. 思想无羁:技术时代的认识论[M]. 何道宽,译,南京:南京大学出版社,2003: 287.
- [6] 新媒沈阳团队,王儒西,向安玲. 《2020年—2021年元宇宙发展研究报告》[D]. 北京:清华大学新媒体研究中心,2021.
- [7] 喻国明. 新媒体范式的历史演进与社会构建——兼论传播学学科发展的着眼点与着手处[J]. 现代出版, 2021(4): 5-8.
- [8] 曾琼,刘振. 计算技术与广告产业经济范式的重构[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2019(2): 132-137.
- [9] 喻国明,徐子涵,李梓宾. “人体的延伸”:技术革命下身体的媒介化范式——基于补偿性媒介理论思考[J]. 新闻爱好者, 2021(8): 11-13.
- [10] [加] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介:论人的延伸[M]. 何道宽,译. 南京:译林出版社,2019: 118, 283, 76.
- [11] 喻国明. 传播学的未来学科建设:核心逻辑与范式再造[J]. 新闻与写作, 2021(9): 5-11.
- [12] 喻国明,李彪. 互联网平台的特性、本质、价值与“越界”的社会治理[J]. 全球传媒学刊, 2021(4): 3-18.
- [13] Hanson, F. A. (2004). The new superorganic. *Current Anthropology*, 45(4): 467-482.
- [14] 港湾商业观察. “元宇宙泡沫能吹多久?”[EB/OL]. <http://www.21jingji.com/article/20211108/herald/1cb10a7bd39fcf864c247a71e8fcd927.html>.
- [15] 伍治坚. “泡沫是如何形成的?”[EB/OL]. https://www.sohu.com/a/130457886_480854.

[责任编辑: 华晓红]

Abstracts

Metaverse: Building a Future Frame of Reference for Media Development —— Based on Remedial Medium Theory

YU Guo-ming & TENG Wen-qiang

The emergence of Metaverse provides new ideas for the development of future media and will open a new era of the next generation of Internet. As a new form of future media, Metaverse is a synthesis of technological innovation under the interaction of virtual and reality, and a blueprint for constructing three-dimensional social scenes beyond the limitations of reality in the future. Based on Remedial Medium Theory, Metaverse compensates media elements and fine granularity, improves the value space of media and helps the transition of social reality. The essence of logic is "sublation". In addition, Metaverse helps the society achieve "reorganization", provides a strong grasp of the transformation from "cognitive era" to "experiential era", and provides a new reference framework for the development of the future Internet society. As the "key minority" of the future media development, Metaverse should grasp its key points to move the "vast majority" of the future media development. In the future, Metaverse should follow the internal "people-oriented" logic, guide the positive interaction of media in the future, and promote the healthy development of human civilization in the future.

Social Harm and Governance of Fake News in Social Media Era

LUO Zheng-lin

Human beings have been fighting against fake news, paid news and news blackmail since the news dissemination activities began. The result of this struggle is not to shrink the news cause, but to make the news cause more vitality. In the era of social media, the ecology of news communication has changed dramatically. Fake news and news blackmail have more masks, and their social harm is spreading like an epidemic. Traditional fake news and news blackmail are professional phenomena, which mainly occur in professional news activities. The governance means are news ethics and media industry reorganization. Media social fake news and news blackmail have become a complex social phenomenon. Fake news permeates the entire digital space. News blackmail can take place "online" and "offline", involving a wide range of people, from traditional media and professional media people to organizations and ordinary citizens. In the face of the flood of fake news and the prevalence of news blackmail, the whole society needs to take serious and concerted action to establish a firewall to prevent fake news and news blackmail.