

元宇宙概念下虚拟现实媒介设计应用与未来构想

解少华 张乐

(北京服装学院 北京 100029)

摘要: 元宇宙是继承于融合当下和未来任何科学数字技术于一体的, 当前科技的终极形态, 代表了整个互联网技术发展当中的最新命题和最新阶段。从本质上来说, 元宇宙其实是构建出一个在线虚拟世界并通过某种方式与现实世界相融合, 目前元宇宙已经成为了整个互联网社会的热点。本文以此为基础出发, 把握元宇宙的提出背景、当前现状以及价值特征三方面进行剖析, 文中主要介绍了元宇宙背景下的设计价值以及当前元宇宙风向影响下的设计走向, 分别从传统文化、科技两方面对其进行论述, 再由此展望未来元宇宙的设计方向。本文提出的元宇宙概念以及案例紧密结合, 为元宇宙当下发展状况做出总结, 并且为后续元宇宙和未来科学技术的发展方向以及研究方向奠定了相当的理论基础与根据。

关键词: 元宇宙; 设计价值; 科技; 文化

一、元宇宙教育时代背景与设计价值

近年来, 元宇宙无疑是互联网领域的宠儿, 元宇宙的英文为“Metaverse”, 由“meta”以及“verse”组合而成, 强调元宇宙的概念是一种连接虚拟与现实并且能够使其深度的融合交汇的新概念。在其虚拟与现实无缝衔接的概念下能够将现实世界不可能完成甚至无法想象的事情通过虚拟现实的方法实现, 再由此对虚拟技术产生反作用力, 这种相互作用可以产生更具超越性、创造性的价值。

元宇宙是互联网社会的一大变革, 在 2020 年疫情席卷全球之后, 更是强有力的将元宇宙推进至社交、教育、娱乐以及工作等方面。这也恰好也是人们更加具有强烈需求的方面。尤其是对于教育这一强需求、高价值的方面来说更是如此。根据联合国教科文组织所统计出数据来看, 在新冠疫情造成文化教育工作发展停滞的期间, 大多数的国家都做出了关于文化教育方面的一些措施, 其中大多数国家都不约而同的选择了在线教育来的稳定性以及连续性做出一些保障。且伴随着两年来的发展, 在线教育已然成为现代教育体系的重要组成部分, 但在线教育相对于线下教育相比, 其具有几个不容忽视的问题, 例如: 线上教学较为单调、无法调动学习积极性、学生对于课堂的参与度较低、学习效率低下、学生无法使用学校内专业设备、缺乏技能培养环境、实践环节欠缺等问题。而元宇宙这一概念便为这些问题提供了良好的解决构想, 这也为元宇宙概念的飞速传播提供了支撑。

2021 年 Roblox 公司在纽约证券交易所上市, 打响了人类向元宇宙进军的时代号角, 在那之后无数的科技公司纷纷布局相关领域以及赛道, 计划通过一系列整合虚拟环境的新应用程序构建出一个与现实社会相互交融的元宇宙世界, 包括社交、游戏、工作、教育等, 其目的不单单是提供一个新的解决疫情时代下问题的方式, 而是成为下一代互联网的新形态, 带领人们进入崭新的网络时代。

在基于 Web2.0 技术时代下的在线教育步入瓶颈的今天提出的元宇宙无疑是探索未来教育发展方向提供了巨大契机, 对未来设计发展方向提供设计思路或发展方向无疑拥有着巨大价值进而能够

创造出极大的物质以及精神财富。然而想要进入这个崭新的领域中不能仅仅只将眼光放在当下, 更多的要思考未来的发展方向以及更多的接受新兴事物的能力。这就需要靠更融入新时代, 更具有创新思想的创造活动, 需要对创造活动进行更加完善、更加丰富的计划, 以展示其对元宇宙这个新网络时代的作用和价值。

二、元宇宙风向影响下的设计走向

1. 与文化紧密结合

元宇宙虽然可以被认为是互联网发展的终极形态, 但元宇宙这个概念却并不是互联网发展的产物, 更多的可能是在文学当中出现, 而在互联网发生更多变化之后才被人们发掘出来并广为传播。赵国栋认为元宇宙出现的时间可能是很早的, 而绝大多数人却忽视了它, 并且认为元宇宙是随着技术发展的衍生物。最早的元宇宙概念由文字进行构建, 许多哲学家对此进行过研究, 这种“可能世界”与“现实世界”的关联。亚里士多德早在几千年前就说明了诗人和史学家的区别。“历史记录着已经发生的事情, 诗人则畅想可能发生的事情。”可以看出, 历史是必然, 而文学是可能, 这个世界便是历史性与可能性交织的世界。显然的元宇宙的概念便是由文学脱身的。而元宇宙又由于科技的发展开拓了更多的方式来对收到现实局限的文学设想。

《雪崩》被普遍认为是世界上第一部提出元宇宙概念的文学作品, 其描绘了未来的美国, 是一个车水马龙与颓废荒凉并存, 尖端科技和野蛮低俗混杂之地。但在这片喧嚣混乱之上, 还存在另一个无比广阔、无比自由的国度: 赛博空间, 这是一个由电脑和网络构成的虚拟与现实交织而形成的空间。尽管只是一个构想的雏形, 然而可以看出未来其蕴含着巨大的潜藏价值以及发展空间。当科技继续向前进步, 直到可以完全将现实与虚幻相互联系, 甚至在某些程度上能够相互替代的程度, 这便进入了现实反馈于文学的下一个阶段。

文学作品是文化的外在表现, 而文学作品又是对未来社会发展方向的畅想, 起着对未来发展方向的指向作用, 所以在基于元宇宙大背景影响下, 在虚拟现实潮流当中应当更加与文化相结合, 从而

更好地起到文化对于现代设计发展的影响作用。对于我国来说,在这个互联网社会形态变革当中,如何实现文化输出上的弯道超车,将我国优秀传统文化向国外进一步传播,进一步的增强我国传统文化在国际上的影响力,强化中国在世界上的文化软实力,强化在文化方面当中的话语权,从而稳定中国于国际上的大国形象以及大国地位,是一个我国未来能够更加深入的参与国际化,建立国际命运共同体的重要保障方式,同时也有助于扭转中国在国际文化交流当中的逆差地位。

2.科技与设计深入结合

元宇宙目前处于萌芽阶段,仅仅作为一个发展雏形,但其展现出的巨大发展潜力是无与伦比的。从其特征以及其技术演进的网络可以看到,其未来将对世界形式产生强大的影响,例如大火的 NFT,利用知名 IP 的制作出艺术品,例如空山基的机械鲨便被认为是一件具有不凡意义的 NFT 艺术品,当经过不断地发展之后,可能未来他出现在一些场景时或许只是一个饰品,并不能受到世人的关注。

通过互联网的社会形态变革,运用技术手段在传统设计教育的基础上增添更多的教学方法以及教学手段,在由此可以进行多个方向的拓展以及延伸。例如在元宇宙语境下的课堂可能未必像传统课堂一般由书本出发,用知识以及理论串联。而是更多的利用科技辅助,而是能够直接所需要讲授的课程内容具体的呈现在人们面前,对其内容和结构一步步进行拆分、讲解。并能够为人们所操控,实现真实世界与虚拟世界之间的无缝融合和有机联通。

对于元宇宙的硬件层面,需要从现实世界和虚拟世界也就是元宇宙两方面分别出发,并需要在发展过程当中进行结合,不能单纯的从科学技术方面或现实层面出发。从现实世界的角度来说,现实世界进出元宇宙需要有“出入口”,人们如何从现实世界进入虚拟世界,并且如何在虚拟世界当中与现实世界当中的其他人发生交互,“出入口”便是现实世界进出元宇宙世界的工具。从虚拟世界角度来说,为了支撑元宇宙运行也需要庞大的算力作为支持。人们对交互要求的逐步提升也迫使着科学技术的发展。例如元宇宙当中需要投入大量人工智能来保证人与虚拟世界之间的交互,以及数字加密技术对于区块链的保障作用。这便是元宇宙的概念的提出所带给科技发展的驱动型力量,未来随着科学技术的不停的迭代以及各种方向上的探索,最终会解决元宇宙的硬件构建方面的难题。

3.破解疫情造成的困局

在疫情大背景下,社会呈现了更加依赖于科学技术以及互联网,这对元宇宙的发展其实是一个更多元以及开放的上升趋势,也将更加促进进一步的科技革命,这些科技的进步不仅改变了人们的生活方式也对设计师们的工作方式有着很大的影响,例如设计师能够借助多样的表达方式和先进的工具充分的表达自身的灵感,而疫情的线上办公模式也对科技的进步起着推动作用。另一方面,计算机与互联网的高速发展也使得设计的过程发生了巨大的改变,从有形转为了无形,从实体转向虚拟。

例如元宇宙教育行业,其通过互联网的社会形态变革,运用技术手段在传统设计教育的基础上增添更多的教学方法以及教学手段,在由此可以进行多个方向的拓展以及延伸。例如在元宇宙语境下的课堂可能未必像传统课堂一般由书本出发,用知识以及理论串联。而是更多的利用科技辅助,而是能够直接所需要讲授的课程内容具体的呈现在人们面前,对其内容和结构一步步进行拆分、讲解。并能够为人们所操控,实现真实世界与虚拟世界之间的无缝融合和有机联通。

这种方式能够很好承载人们在现实生活当中的需求的虚拟世界恰好契合疫情对人们的日常生活造成极大影响的当下,能够在不造成人员聚集以及直接接触的情况下满足许多人们日常生活的需要。这无疑设计与科学技术的一次良好结合。世界上的各种变化都不停的催促着社会的变革以及科技的变革,在当今社会已经迫切的需要一个崭新的层面来满足人们的生产生活方面的需求以及拓展人们的实践手段,当元宇宙真正实现的时候,所能够为我们带来的也许不仅仅是破解疫情给社会造成的困局。

三、基于元宇宙未来设计发展方向

1.打通壁垒促进国际化发展

通过对元宇宙的背景及概念的分析,可以看出元宇宙应该具有足够的交融性,这也是元宇宙应当区别于目前互联网虚拟世界的一大特征,当下的互联网世界充满着分裂与斗争,这并不是一个应当拥有足够的包容度以及自由性的虚拟世界,而元宇宙区别于任何现实的交融性就是因为他从任何文明当中独立出来,成了一个融合性极高的独立社会。那么在如此高的交融性下随之而来的便是国际化的进一步发展,而与之相对应的元宇宙如果想发展出属于自己的独特的文明也需要更加的使得世界更加互联,各种壁垒进一步的打破。

目前在社会上已经有类似的案例,例如游戏堡垒之夜可以算是踏足元宇宙第一步的领路人,在今年4月,其开发商宣布完成新一轮10亿美元融资,并宣布全部的融资用来投入到元宇宙的开发当中。美国著名说唱歌手 Travis Scott 在《堡垒之夜》游戏当中上举办了一场全球性的虚拟演唱会,其前所未有的打破了时间以及空间的壁垒,拥有2770万人观看的演唱会是一个史无前例的壮举,在游戏当中看演唱会也给所有玩家带来了前所未有的体验。这无疑是打破了时间空间的界限,使得一个无国界的虚拟世界呈现在我们面前。

2.提升设计师设计伦理价值

设计是有目的社会行为,不是设计师的自我表现。无论因科技、社会、意识形态任何方面发生了何种的变革也应如此,它是应社会的需要而产生,受社会限制,并为社会服务的。因而,科技与设计之间产生了伦理方面的作用,当设计师可以将科技作为手段来使用,向着社会责任方向考虑时,才能将其称之为设计,而当设计表现自身,不考虑实际,便不是真正的设计。因此,这更加的要求设计师们需要有更多的服务意识和伦理道德意识,这不仅因为设计师是设计和创造的主体,也因为设计师的产物拥有更多的影响力。

“为人类的利益设计”是设计师崇高的社会职责所在，设计这一概念最初是由解决生活当中的问题出现的，随着需要解决的问题数量不断增加，难度不断提升，从而设计师成为一种职业。而设计师的价值就在于人类在教育、健康，衣食住行等各个方面都需要设计辅助。设计师有责任将设计的领域延伸到生活的方方面面，惠及每一个有需要的地区和人群，使其现实问题得到解决，未来可能出现的问题得到遏制。

设计是设计师的社会行为，它应该具有社会伦理的性质。20世纪60年代末，美国设计理论家维克多·帕帕纳克出版的《为真实的世界设计》，提出了对于设计伦理观念。书中明确提出了三个重要的原则：①设计应该为中国人民服务，而不是为少数富裕国家服务，设计应该为第三世界的人民服务；②设计不但应该为健康人服务，同时还必须考虑为残疾人服务；③设计应该认真考虑地球的有限资源使用问题，应该为保护地球资源服务。

设计不能仅仅着眼于眼前的功利或单纯形式目的，而应当实际的解决一个又一个问题，探寻一个又一个发展方向，设计的主要意义在于设计本身具有形成社会体系的因素。也只有实现这个目标，设计师才能实现自己的价值。

四、结论与未来展望

元宇宙目前还仅仅只是一个雏形，人们对于其构建进行了多方向的构思与探索，但没有人可以准确预言他会在何时到来，也许仅仅是一次科技的进步，也许还需要探索更久，也没有人能够断言元宇宙可以带来多大的利益，但只要把握住一个基本的原则，那就是终归是为人而服务的，人是一切设计的出发点，也是衡量任何价值的标杆，不管未来科技如何发展，强化人的主体地位，以人为本都是唯一的价值准则，让技术更好的为人们所服务。

在如今，我们已经置身在社会飞速发展的洪流之中，在这个互联网与科学技术高速发展并且具有强烈相互融合趋势的进展当中，也许不久的将来小说作品当中所构建的未来图景就能够呈现在我们的面前。其中创造的现实世界与虚拟世界相互联动的元宇宙概念将成为设计以及艺术持续发展的生态空间，从而打破现实当中时间以及空间当中的界限，将现实当中人们联系至一起从而进行各种活动。而这也只是元宇宙概念的冰山一角，随着科学技术的不断进步，人与互联网的联系是越来越紧密的，且这种发展有愈加向人靠拢的趋势，并且提出了对人机交互和科学技术更高的要求，这也驱使着互联网与科学技术的不断发展进步以及未来人们社会形态的不断变化。可以说元宇宙概念正是当下人们对未来社会性要的一种预判和想象，也是一种颠覆性的对于这个时代的全方位的反思。

但无论元宇宙究竟离我们还有多远，元宇宙能够发展多久，人类的未来在元宇宙之后究竟会发生什么样的变化，我们都应当保持初心，牢记人类才是社会发展当中最核心的位置。马歇尔·麦克卢汉在《理解媒介·论人的延申》当中说到“任何媒介都是一个进化的过程，一个生物裂变的过程，他为人类打开了通向感知的大门。”所以说在这个发展的过程当中会不断地让人们能够探索更多的实践的空间，能拥有更多的资源和更多的领地，去展示和实现人们的价值以及个性化的生活状态。总的来看，其底层逻辑就是为每个人赋权，并强化人的主动地位。以人为本不管是过去还是现在，直至将来一直都是未来传播的核心逻辑，所以要始终将以人为本作为基础，让技术能够更好的服务于人的需要，要以人为本的思维引导未来传播。

本文为2022年度北京服装学院大学生创新创业项目：北服校园元宇宙空间建构（项目编号NHZ20220156）的研究成果

作者简介

谢少华（2000.11—），男，汉，河北石家庄人，北京服装学院本科，环境设计专业。

通讯作者简介

张乐（1982.03—），男，回族，北京人，北京服装学院讲师，硕士研究生，环境设计。

参考文献：

- [1]冯棉.“可能世界”概念的基本涵义[J].华东师范大学学报:哲学社会科学版,1995(6).
- [2]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,2010(10):54-60.
- [3]王晨光.从元宇宙看未来生态之变[N].中国石化报,2021-09-26(4).
- [4]左鹏飞.最近大火的元宇宙到底是什么?[N].科技日报,2021-09-13(6).
- [5]刘革平,王星,高楠,等.从虚拟现实到元宇宙:在线教育的新方向[J].现代远程教育研究,2021,.
- [6]符超,无图.从虚拟现实到元宇宙后疫情时代传播媒介的思考[J].绿色中国,2021(24).
- [7]方凌智,沈煌南.技术和文明的变迁——元宇宙的概念研究[J].产业经济评论,2022(1):5-19.