

# 元宇宙背景下传媒业发展挑战及应对

王 超

(泰国格乐大学 曼谷 邦肯 10220)

**【摘要】**2021年，传媒业备受打击，但是，随着技术应用又进行了改革，元宇宙的概念问世。作为一种新型信息生产模式和消费模式，“元宇宙”以全新的视角重构了人类社会的生活图景。元宇宙的“虚实结合”属性，给传媒业带来了全新的可能性，改变传媒生产和传播方式，使之成为一个融合多种信息载体、多元价值主张和多主体参与的全新生态系统。文章以元宇宙的本质及对传媒业的影响为切入点，分析了元宇宙为传媒业带来的机遇以及未来传媒业的发展方向。

**【关键词】**元宇宙；传媒业；媒体融合；机遇

## Development challenges and Countermeasures of media industry under the background of metauniverse

Chao Wang

(Krirk University,Bangkok, Thailand,10220)

**[Abstract]** In 2021, the media industry was hit by the wave of digitalization and the COVID-19 epidemic. However, with the application of technology, the reform was carried out, and the concept of the metauniverse came out. As a new mode of information production and consumption, “meta-universe” reconstructs the life picture of human society from a new perspective. The “combination of virtuality and reality” attribute of the meta-universe brings new possibilities to the media industry, changes the way of media production and communication, and turns it into a new ecosystem integrating multiple information carriers, multiple value propositions and multi-agent participation. Starting from the nature of the meta-universe and its influence on the media industry, this paper analyzes the opportunities brought by the meta-universe for the media industry and the future development direction of the media industry.

**[Key words]** Meta-universe; The media industry; Media convergence; Opportunity

元宇宙掀起了一场社会“概念先行”式传媒业变革，它给使用者带来时空的延伸，感官的扩张、数据标识和其他许多特殊更改。虚拟现实技术作为一种全新的传媒技术手段为传媒业注入了活力和动力，也对传统的传播模式产生巨大冲击。传统传媒受时空属性和对时效性限制、在准确性等方面有着更严格的规定。元宇宙之中，传媒在时间和空间上具有多维结构，时间和空间是无穷的，原有传播模式遭到了破坏，技术革新会改变传统媒体原有的格局。元宇宙概念在传媒业的具体作用以及未来的发展方向还有待进一步研究。

### 1 元宇宙的本质及对传媒业的影响

#### 1.1 元宇宙的本质及特征

元宇宙的本质不是一种新技术的提出，而是整合多种技术而产生的结合体，是虚拟世界对现实世界的映射，因此也为一种基于虚拟世界的经济系统、社会系统、身份系统的构建提供了可能性。

#### 1.2 元宇宙对传媒业的影响

在技术上，元宇宙自身不是一种科技的创新，是既有科技的集合。（1）“元宇宙”是由多种技术组成

的一个复杂系统，其发展过程具有复杂性特点。（2）

“元宇宙的构建方式”也不同于一般意义上的物理世界。首先是对网络和通信技术的依赖，5G、6G、云计算、云存储和边缘计算技术等，给元宇宙带来了低延迟和大带宽、高可靠性网络和通信技术研究，对交互技术——物联网的依赖、人与思维的联网、身份建模技术等、拓展现实技术，提供了元宇宙在虚实空间中互动；（3）它依赖于人工智能、虚拟现实、增强现实等技术，为其构建一个真实的虚拟世界，从而使用户在虚拟中体验真实世界。

从元宇宙作为现实空间虚拟映射的角度出发，元宇宙提升用户访问虚拟世界时的沉浸感，深化虚实空间关联。从感知方式看，“元宇宙”改变了人类传统的感知模式，使人们可以在不需要任何媒介的情况下获得感官刺激，从而提高了使用计算机处理信息的能力。扎克伯格在他关于 Meta 的推广视频中，将元宇宙被描述为“更沉浸、更实体化的网络”，人经过元宇宙的虚拟与现实交融而存在，使用增强现实技术（AR）、虚拟现实（VR）和互联网等技术突破了移动互联网、

实现了打破现实空间边界的人生画卷，将现实元素投影在虚拟线上空间中，从现实空间向虚拟世界转换，实现人与计算机之间的信息传递。

从生产力与生产关系及经济系统的关系看，元宇宙是一个以数字技术为基础建立起来的去中心化的社会。大数据、区块链应用形成元宇宙生产力，参与元宇宙的人一起产生了内容、一起分享结果、一起参与管理，让元宇宙生产结构逐步过渡到去中心组织、智能合约等格局；数字技术与网络信息技术使数字作品在虚拟世界得以传播，促进了人类文化多样性发展。元宇宙作为一种全新的虚拟共同体，其存在是以数字化、智能化等技术手段为依托的，并通过各种网络传播途径实现与现实世界之间的联系。元宇宙逐渐演变成一个以数据与算法为主的去中心化的社会，它的去中心化特征，对于经济运行形式、社会交往模式、空间构建模式、信息交互方式等带来了冲击。

## 2 元宇宙为传媒业带来的机遇

在元宇宙科技升级，产业链初具雏形以及互联网巨头企业纷纷向元宇宙挺进的大环境中，传媒业获得了新的发展机遇。

### 2.1 虚实共生，打造沉浸感体验

MR、AR、VR、XR 技术发展迅速，元宇宙构建的媒介场景，以虚实共生、实时互动、突破空间界限、去中心化特点强化现实和虚拟世界之间的联系。这种改变在增强现实领域尤为突出。同样，它也是一种媒介，增强了以用户为媒介的机体在虚拟时空和现实时空中的沉浸感和交互感。

2.1.1 创建虚拟直播间，完成了媒介场景的虚实共生。随着虚拟现实技术的发展，“沉浸”逐渐成为人们对虚拟场景体验的新要求。基于以往 VR、AR、MR 等技术，XR 技术以拓展现实的方式，在真实屏幕上显示空间参数、透视关系与三维虚拟空间严格的匹配，捆绑。当观看者进入到虚拟现实世界后，就能直接从真实世界获取视觉信息，并以不同方式投射到虚拟画面中。现实空间里，屏幕内容可以随着摄像机的转动而同步进行，完成透视关系和光线的转换，做到所见即所得；虚拟空间里，通过实时渲染，屏幕内容和虚拟空间的连接在摄像机上显示出来，同时，借助虚拟植入技术，呈现出与主体人物之间产生遮挡关系的虚拟前景，创造无限的空间感。这种虚实结合方式使得虚拟演播室具备虚拟现实特性，能够让观众身临其境地感受到现场的氛围和效果。将 XR 技术运用于虚拟直播间，强化演播间实际场景和虚拟空间之间的整合共生关系，展现立体，逼真的景象，创造参与者和观看者的双沉浸

体验。比如，《七夕奇妙游》的开场栏目《星河》的技术支持，完美展现浩瀚星空、水天一色，中国之美；二是通过直播互动形式和视频录制手段，将节目推向全国乃至世界观众视野，实现了传播效果最大化。另一个是《武林风虎牙功夫嘉年华》现场重新打造的虚拟舞台“嵩阳书院”，提高了观赏的沉浸感和临场感。

2.1.2 创建虚拟数字人，完成人机交互，实时交互。开发基于智能体的可视化编辑系统，实现对用户输入信息进行自动处理和分析。虚拟数字人的生成方式有形象生成、动画生成、语音生成和交互产生四个技术模块搭建而成，融合计算机图形学、图形渲染、动作捕捉、深度学习、语音合成和其他技术。实现智能化生产与传播。当前虚拟数字人主要由虚拟主播和数字记者组成，人工智能和深度算法等技术的运用，使虚拟数字人能够在较大程度上降低新闻内容的生产成本、提高生产效率，完成实时交互、个性化定制和海量内容产出。虚拟数字人已成为新闻直播平台中重要的传播手段之一。通过虚拟的数字人，可以更逼真，更精准的恢复新闻现场，如新华社“小诤”、湖南卫视“小漾”等。此外，由于其具有较高的沉浸性和交互性，使之成为一种新媒体形式。与此同时，随着一系列利好政策出台和巨量资本不断整合，虚拟数字人的应用场景有所增加、成长空间不断扩大。

2.1.3 营造全真体验，突破了元宇宙的时空限制。虚拟现实技术的出现颠覆了传统的虚拟与现实二元对立关系。以 VR、AR 为代表的高沉浸感交互设备，是当前元宇宙虚拟世界硬件接口处。虚拟现实与增强现实技术结合，让虚拟场景和真实情境融为一体，实现了虚实融合，从而形成一种新的空间关系。虚拟与真实的结合使得用户能够身临其境地感受到真实自我和真实世界，从而产生一种“身临其境”的感觉，这正是当前最流行的虚拟现实技术带给人们的强烈冲击。虚拟现实和增强现实技术等方面的研究进展，源源不断地提供新的感官体验，促进了交往，游戏和人生、观影方式改变。近几年大热 VRchat、像 BeatSaber 这样的网游，正在元宇宙社交的背景下持续开发；全新购物体验，比如淘宝上的“Buy+”购物模式，可借助于虚拟现实技术，采用计算机图形系统与辅助传感器相结合，产生可交互三维购物环境。

2.1.4 创建游戏社区，达到去中心化的互动逻辑。构建元宇宙游戏平台，促进社会融合。元宇宙游戏，是以元宇宙概念为基础而发展起来的一种游戏，元宇宙游戏平台的资产价值和身份认证都是建立在区块链技术之上。用户可以使用该平台发布或参与各种数字

内容。用户可以在元宇宙游戏平台上实现社交、娱乐、游戏、教育和交易。用户可以使用元宇宙游戏进行各种社交活动、虚拟物品消费以及创作作品。元宇宙游戏实质就是一个大型多人在线游戏制作平台，平台为用户创造游戏提供了一种手段，用户可以通过创建平台上的游戏项目来获得收益，打造 NFT 产品，和其他使用者开展经济交易活动。在元宇宙游戏中，玩家拥有虚拟财产所有权并参与到游戏过程当中，平台根据玩家的贡献获得相应奖励，从而促进了社会经济发展。拿 sandbox 来说，sandbox 拥有一套成熟、稳定的经济系统，区块链技术平台独立、透明，其基于以太坊 ERC-721、ERC-20 规范建立了不可伪造代币 LAND 和功能型代币 SAND，在 TheSandbox 全球范围内构成了一个双代币系统。同时，根据 ERC-1155 的标准，设置了用户网络层，用户可以在里面交易 NFT 的产品，通过博弈实现社区化，生态化和经济化，创建一个有别于传统游戏去中心化的基础。

## 2.2 全程上链，更好地进行版权确权

在互联网技术蓬勃发展的今天，数字产品的类型和数量是多种多样的，如何确定数字产品版权归属，而又不会泄漏内容、并在维权时迅速举证成为一大难题。基于此，文章提出一种将区块链与物联网技术相结合的新型数字版权保护系统架构。区块链技术是元宇宙中底层技术之一，其本质是分布式账本，是元宇宙社区参与者遵守合约共同记录信息的过程。区块链中的数据具有唯一性和不可伪造性，能够有效解决上述问题。区块链系统具有去中心化特征，能有效解决数据存储安全问题。所以利用区块链确权版权保护，一方面，操作过程单一，节约了中介机构成本的巨大耗费；另一方面，协调著作权确权保护、维权举证、交易提速。

## 3 元宇宙背景下传媒业的发展建议

元宇宙为传媒业的发展提供全新的体验与机遇，传媒业需要在思维变革和人才培养等方面、制度革新 的 3 个层次出发，抓住时代机遇，迎接新挑战。

思维变革：树立用户思维，重建传播场景。互联网时代的到来让人进入“万物互联”的新时代，信息和知识都在以前所未有的速度快速更新。元宇宙开放包容的特点，为生产者们无尽的创造力搭建了一个舞台。在数字技术飞速发展的时代，传统新闻媒体必须从思维上进行彻底转变，做好市场洞察，全面理解用户需求，并运用创造性思维，运用数字技术，建构了立体、多元传播场景。

人才培养：元宇宙时代“全能”新闻工作者的培养。

元宇宙时代，媒体人需要更高维，不仅需要具备专业内容的生产能力，还必须具备高度的技术素养。传媒业和院校要增进沟通，注重提升专业传媒人才的提升水平。政府及相关部门应积极引导媒体融合发展，为受众创造更好的文化环境。利用新兴技术，促进更健康、更绿色的媒体生态。

制度革新：构建多方联动治理机制。企业通过数字科技手段实现“智慧城市”，让人与物之间更加便捷高效地交互沟通。在无形的媒介霸权之下，正好潜藏着附着在科技之上的人类价值观逻辑。媒介应该在尊重个体自由的同时维护公共利益。充当元宇宙头部媒介和科技资本，既需受到政府控制，又需受到社会监督，承担起自己应承担的社会责任与义务。通过对互联网信息的监测和分析来判断其是否符合相关法规标准以及是否会危害国家安全，进而引导受众理性使用网络信息并养成正确的网络应用习惯。

## 4 结论

元宇宙透过增强传媒业的搜集和传播能力、精准把握传媒业的内容和设备先机等，重新建构新型传媒业。元宇宙对传统传媒产业产生了巨大冲击，并引发了传媒业内部的分化与重组。元宇宙充满着机遇与挑战，元宇宙为传媒产业提供了无限广阔的想象与创新空间，也对媒体发展提出新要求。随着元宇宙时代的到来，传媒业需要从“后视镜”角度来思考科技可能引发的各种问题，为了让科技更好地为人们、为社会、为将来服务。

### 参考文献：

- [1] 耿立新. 基于 5G 技术驱动下中国传媒业变革发展研究 [J]. 采写编, 2021(12): 23-24.
- [2] 周茂君, 邱铭. 融合共生: 我国传媒业实施特殊管理股制度的研究 [J]. 中国新闻传播研究, 2021(02): 47-58.
- [3] 史安斌, 杨晨晞. 从 NFT 到元宇宙: 前沿科技重塑新闻传媒业的路径与愿景 [J]. 青年记者, 2021(21): 84-87. DOI: 10.15997/j.cnki.qnjz.2021.21.0 34.
- [4] 管涌博, 郭明辰, 张雄飞. 试论传媒业态变化对新闻编辑的影响 [J]. 新闻文化建设, 2021(19): 69-70.
- [5] 金洪旭. 论人工智能对新闻传媒业的变革 [J]. 传播与版权, 2021(07): 62-64. DOI: 10.16852/j.cnki.45-1390/g2.2021.07.021.

### 作者简介：

王超 (1991.12—)，男，汉族，安徽省芜湖市人，硕士，一级播音员，主要从事传媒艺术与新媒体研究。