

元宇宙对绘画的影响

赵金丽

四川师范大学 四川成都 610101

摘要: 2011年时互联网的元年, 堪比大航海时代的大迁徙, 人类全面走进数字世界, 开辟鸿蒙, 创世而生。生活和娱乐乃至工作的数字时空, 是为元宇宙。元宇宙的概念首次诞生于1992年尼尔·斯蒂芬森的科幻小说《雪崩》, 一经问世就好评如潮, 元宇宙是一个平行于现实世界, 又独立于现实世界的虚拟空间, 是越来越真实的虚拟数字世界。元宇宙让人有了数字世界的分身: 一个虚拟数字人的你, 既与现实世界的你是数字孪生的一队, 又是原生于现实世界的另一个你, 元宇宙也是人的社会、人的世界, 只不过它是人的数字虚拟世界, 但是从中你能体验的现实世界的所有甚至更多; 你的日常生活, 学习工作和娱乐等, 甚至于绘画都可以跟元宇宙产生联系。

关键词: 元宇宙; 绘画; 互联网

The influence of metaverse on painting

Zhao Jinli

Sichuan Normal University Sichuan Chengdu 610101 China

Abstract: 2011, the first year of the Internet, is comparable to the great migration of the Age of navigation, human beings into the digital world, opening up great opportunities, and the creation of the world. The digital space and time of living, playing, and even working are meta comes. The concept of a metaverse was first introduced in Neil Stephenson's 1992 science fiction novel Snow Crash. The meta-universe is a virtual space parallel to the real world and independent of the real world. It is an increasingly real virtual digital world. The metaverse allows one to have a digital doppelganger: a virtual digital you who is both a digital twin of the real you and a self-born in the real world. The metaverse is also the human society, the human world, only it is the human digital virtual world, but you can experience all of the real world and more; Your daily life, study, work, play, etc., and even painting can relate to the meta-universe.

Keywords: metaverse; painting; Internet

前言

本文通过解析元宇宙的形成与概念, 来探讨元宇宙和现实世界的碰撞, 以及元宇宙对绘画行业将会带来怎样的影响。从绘画这一行业来浅析一下元宇宙对于人类的影响, 并剖析元宇宙这一新型的互联网模式, 对于人类的未来发展趋势, 以及元宇宙的一些利与弊。

一、元宇宙的概念以及形成与发展

1.1 元宇宙的概念的初步形成

元宇宙的概念首次诞生于1992年尼尔·斯蒂芬森的科幻小说《雪崩》。元宇宙为人类实现数字化转型提供了新的路途, 其与“后人类社会”可能发生全方位的交集, 极可能呈现出一个全新的商业时代。首先是元宇宙概念在其他方面还不是那么明显, 在休闲娱乐的应用

还是最为可观。电子游戏为元宇宙提供交互内容, 是元宇宙内容发展以及用户流量的关键赛道。用户创作成为元宇宙游戏发展的趋势, 用户创作能够为元宇宙提供丰富的内容, 玩家并非像传统游戏那样成为游戏主策人员手中的提线木偶, 也改变着人们对虚拟资产的观念。其实, 元宇宙这种打造虚拟世界的概念从人类诞生之初就存在, 不断进化的只是实现手段而已。最开始时人类靠的是文字实现虚拟世界的搭建, 靠想象力沉浸; 后来有了漫画, 可以通过图像将场景具象化; 再后来有了动画, 虚拟的世界更加栩栩如生, 但沉浸的感觉仍然主要靠想象, 随着实景搭建的出现, 五感都得以沉浸; 现在数字内容蓬勃发展, 创作者可以落地更天马行空的想象; 未来随着终端设备的进化和普及, 用户将随时随地实现与虚拟世界的链接。其次, 除了游戏之外, 社交可能是元宇

宙的另一个重要应用场景。采用在线会议系统，人们的形象都是比较固定、呆板的，很难表达正常交流中的肢体语言，这对交流造成了很大的限制。而在元宇宙当中，人们就可以突破这些限制，让交流变得更为自然、顺畅。如果采用了元宇宙技术，这个困难就可从迎刃而解。这里尤其需要强调的是，在当前的社会环境情况下，人们的线下交流频率大幅度降低，人们不得不依靠线上渠道来维护必要的交流。这时，如果应用元宇宙，地理上的隔离就不会成为现实社交的障碍。如果愿意交流的各方甚至还可以选择自己喜欢的场景。这样一来，人们社交的边界就可以大幅度拓宽了。

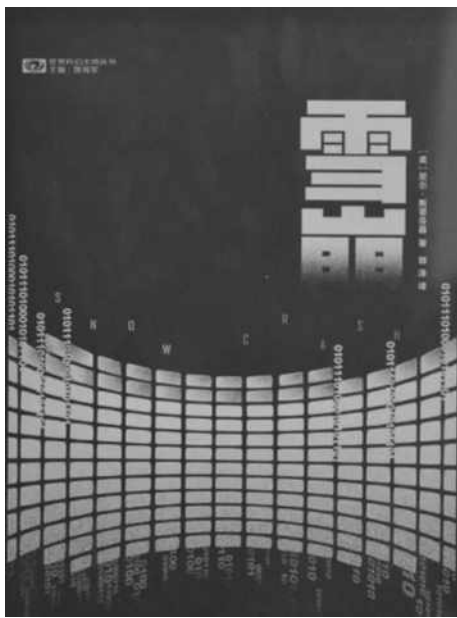


图 1-1 尼尔·斯蒂芬森的科幻小说《雪崩》

1.2 元宇宙在零售、文化、办公等诸多领域都有着大量应用

现在元宇宙正在进一步的发展，现在已经有小规模的用户通过公众号将自己的作品变成虚拟作品进行出售，现实世界里的一切都可以映射到虚拟世界，并在虚拟世界中产生自己的经济运行体系。也因此，元宇宙被人称为第四产业，这宣示了它所拥有的无限可能性。当然，目前的这一切都还只是想象，但虚拟世界和现实世界的融合却一直在进行。都是让人在虚拟与现实之间来回切换、转化，营造一种沉浸式的人生体验。这时，也许会有人停下来思考人类发展的价值本源、探索未来商业的终极形态。

人们可以通过虚拟现实的沉浸式互联网来做任何现实空间中能做的事甚至更多，目前，世界多家互联网巨头公司极力推崇元宇宙概念，未来的十年互联网行业

只会朝着这一个目标前进。这让更多的人认识到了元宇宙，这种沉浸式的虚拟互联网已经引起了人们的关注以及重视，目前世界各地的舆论已经把元宇宙概念炒的热火朝天，元宇宙连接了虚拟与现实，是一个能将所有人关联起来的 3D 虚拟世界，用户在元宇宙中拥有自己的虚拟身份和数字资产，可以在虚拟世界里尽情互动，甚至创造自己所向往的世界。以后的发展趋势以及模式也都已经规划完全，这让人们很有吸引力，让全世界各地的人们有了期待。未来元宇宙甚至可以发展为第二个世界，因为元宇宙与真实世界有着孪生的关系，而且都是以人的念头为本质来进行，现实世界你是一个平民，虚拟世界你能够成为任何你想成为的人甚至是地球上最富有的富翁，或者是任何人。而且也可以做任何你想做的事。

二、元宇宙与绘画的联系

元宇宙的其中一个应用是绘画教育。所谓“言传身教”，在教育过程中，很多信息是不能只通过语言或者文字来传递的，如美术绘画类必须通过教师当面进行教授，让同学们去动手体验绘画工具的特点。这个特点，为美术教育的普及制造了障碍。现实中，教育资源分布是不均匀的，很多地方缺乏优秀的教师。另外还有很多其他的情况，也会对教师面授带来困难。正如前面已经指出的，尽管在线会议系统已经可以解决部分问题，但这种在线的教学毕竟是不生动的，互动也很难，也可能存在内容讲授完成但是绘画能力没有跟上导致教学质量难以保证。如果借助元宇宙，这个问题就可以得到解决。不仅如此，依靠元宇宙技术，教师还可以展示很多在现实中难以展示的教学材料。

元宇宙实质上还是互联网模式，而这种互联网模式也可以与美术行业产生极大的联系，例如：现在开始逐渐被人们知道的 NFT，就是将大家所共知的绘画作品经过处理变成 NFT 形式的作品再通过相应的渠道来进行售卖，而用来流通的作品也将是虚拟化的作品，并不是我们现实生活中所看到的实物作品。传统绘画最大的特征在于他的实体性，作品也有不可再复制的特点。但是数字艺术与传统绘画有着极大的区别，它可以被多次复制，只存在源文件。而且数字艺术相对于传统绘画作品来说更加的利于存储和转移，不会像传统绘画作品那样害怕破坏和损伤。

元宇宙致力于发展虚拟世界，如果发展的很好，未来人们都会涌入元宇宙，都会在元宇宙中有自己的虚拟人物以及账号，实现虚拟网络生活。未来，你可以一天

都在元宇宙中度过，上午可以在夏威夷的海风和阳光中晒太阳，下午可以去参加画展等兴趣爱好活动，晚上可以看看演唱会，或者听个优雅的音乐会等等，这都是可以实现的事情，例如外国歌手贾斯汀比伯就在前不久举办了一场元宇宙演唱会，这就新奇的感觉是前所未有的。元宇宙未来会实现零距离、零跨度、沉浸式虚拟演唱会，画展之类的。让人们可以学到以及看到很大的名画，能够和世界上的名画家零距离交流探讨，面对面的学习，对自己能够有一个学术上的提升，让人们最大化的激发兴趣潜能，对学术发展有着至关重要的影响。

元宇宙就是互联网的延伸内容内容，而在现在的现实世界，互联网就对美术行业有着很大的好处，最近一两年，因为疫情逐渐常态化的影响下，很多的美术班都不能正常上课，很多画画爱好者都没有老师教学，而互联网就能解决这个问题，网上授课，老师可以化身主播，直接上网课，网上指导。学生们也不会因为疫情原因，导致不能学习。这都是互联网对画画以及生活的影响。而元宇宙作为目前互联网的进化版，对画画这一行业肯定会有更大的好处，人们肯定会更方便的学习知识，提高自己。这都是未来各行业的发展趋势。

三、元宇宙的利弊

3.1 元宇宙对于绘画有利的影响

笔者认为元宇宙是未来的一种趋势，与绘画相结合也有利于在虚拟世界的发展，因为绘画不仅仅是绘制作品，我们创作出作品的同时也需要除了自己以外的观众来进行欣赏，所以我们也不可避免的会有展览的需求(图3-1);那么元宇宙就可以成为这个有利的帮手，通过这种虚拟化的手段，我们可以不被局限于线下的展览，现在我们很多学习以及工作都需要通过网络线上进行，同样画展也可能会逐渐转移到线上，但是目前线上展览还不是那么的完善存在一定的局限性，例如(图3-2)中，我们只能看到作品的图片不能直接的感受到作品的细节与质感，但是元宇宙可以作为一个媒介，我们通过虚拟空间或者AR技术让我可以让观者有更多的体验，仿佛置身其中，有更多的参与感的同时也能够更加清晰的感受作品的细节与质感，以及作品想要传达的理念；并通过某些社交软件、公众号将自己的作品虚拟化进行出售，这样还可以丰富人们的生活，让人们联系更加的密切，虚拟世界可以随时随地面对面的交流，可有结识更多的朋友，让生活更加愉快。



图 3-1 成都 2021 年双年展线下展览



图 3-2 《古意的生成—明清书画研究展》线上展览截图

3.2 元宇宙对于绘画所存在的弊端

虚拟世界肯定是很美好的，因为是人们大脑发出的需求，所以人在接触过元宇宙之后可能会沉浸其中不能自拔，从而忽略现实生活中的一切，就像现在人们对于手机的依赖一样，因为手机，现在很多的聚会都是一个现象，都是自己拿着手机自己玩，让人们的日常生活少了很多情感，而元宇宙更会放大这个现象，人们如果极度的沉迷虚拟世界，很有可能会丢了形式生活中的所有。而且维持元宇宙那样的大工程，天天都需要很大的资源损耗，而今地球上资源是有限的，现在都已经出现资源短缺的现象，无法想象到时候会出现什么样的情况，而且要是有很多人沉迷于元宇宙中，现实世界就会丢失很多的人力资源，社会可能都无法正常运作。

四、结语

本文在了解很多元宇宙资料及发展情况下，分析了元宇宙对人类生活以及未来发展做了大致的分析。笔者认为元宇宙跟目前的科技发展一样都是双刃剑，元宇宙也是未来发展的趋势，用的好对人类发展就会有质的提升，发展会越来越迅速，但是相反如果运用的不好，就会搬起石头砸自己的脚，结局不可收拾。目前元宇宙概念还处于一个萌芽时期，怎样运用以及怎样发展都要深思熟虑，目光要看的长远，不能局限于现在，做真正有利于人类社会发展的坏事。

参考文献:

[1]刘子涵.元宇宙:人类数字化生存的高级形态.[J] 新阅读.202109.78-79.

[2]刘艳.众星捧月下的元宇宙究竟是真火还是虚火 [J] 专栏专论 2021.30-31.

[3]到底什么才是元宇宙 [J] 沸点.好书荐

读.2021.78-79.

[4]元宇宙:互联网的未来就是元宇宙沸点[J]75-76.

[5]郭春宁.元宇宙的艺术生成:追溯 NFT 艺术的源头 [J]

作者简介:赵金丽,女,汉族,河南洛阳人,美术硕士,单位:四川师范大学美术学院,研究方向:美术