

### 元宇宙视阈下的创意写作

时间: 2022年04月11日 来源: 文学报 作者: 叶炜

“元宇宙”话题大概是近期最为引人注目的现象之一了。自从“元宇宙”的提法横空出世, 短时间内就溢出技术、商业和信息的领域, 迅速向创意产业、文化艺术等各领域扩散, 引发了各种大讨论。

毋庸置疑, 元宇宙对技术的要求是很高的, 正是虚拟技术的发展把从科幻文艺出发的元宇宙带入了当下讨论热潮。但技术的背后是内容, 再好的技术如果没有内容来填充, 那将会是虚空而高蹈的。实际上在元宇宙世界中, 内容比技术有着更为重要的价值。因为元宇宙是构成一个社会的世界观, 所以包含故事的内容和叙事是非常重要的。这或许和元宇宙的科幻文艺“出身”有关, 更和元宇宙所传达的新的价值观有关。

#### 元宇宙的本质是创造

虽然披着技术的外衣, 但元宇宙的本质特征是创造。只有追求创造性, 才能给元宇宙带来持续生命力。正如韩国研究者金相均、申炳浩在《解码元宇宙: 未来经济与投资》一书中所提出的那样, 希望不要过分重视致力于实现真实感的VR、AR设备, 这些技术设备如果没有好的叙事, 也只不过是单纯的设备罢了, 与单纯的设备性能相比, 重点应该放到利用设备能做什么, 能获得什么体验上来。这种体验的真实感就在于精心编织的故事, 正是这些故事唤醒了真实感。这种让人感受到真实感创造出来的故事在英语中称为“Narrative”(叙事)。

在2021年的Connect大会上, 扎克伯格强调, “未来我们元宇宙将尽可能服务更多的人, 包括普通人(People)、创作者(Creators)和机构者(Business)。”显然, 他将创作者提到了一个前所未有的高度。

元宇宙与现实的不同之处在于, 即使没有资金、经验、经历、人脉, 个人也能创业。在元宇宙中所需要的是创造力, 在这个方面, 创意写作大有可为。创意写作的核心理念就是人人都可以写作, 创意可以通过写作来训练和强化。创意写作(Creative Writing)源于欧美, 是一切创造性写作的统称, 是人类以写作为活动样式的以作品为最终成果的一种创造性活动, 它的第一规约是“创造性”, 第二规约是“写作”。目前, 英美国很多大学普遍开设创意写作学位项目, 众多知名艺术家也都在大学任教于创意写作专业。

事实上, 人人都具有创意的潜能, 只要通过适当培训, 人人都能从事创意工作。中国的创意写作亟待开展。现在是大众创造的时代。中国现在从事创意工作的人数比以往任何时候都多, 难以计数的人活跃在网络上。元宇宙时代, 每个人都是潜在的创意者, 每个人都有故事可写。元宇宙的架构是依靠足够数量的创意者来完成的。元宇宙时代的新内容一开始创作时就应该以创意为导向, 而非流量思维。

#### 元宇宙将成为新的创意阵地

有别于互联网时代的流量为王, 从一开始, 元宇宙内容就是以创意为驱动导向。除了技术进步之外, 元宇宙的内容形态将发生质变。相比于影游等, 元宇宙内容面临更大的技术难题, 需要更高的研发投入。元宇宙要求效果高度逼真, 从场景到人脸的精细刻画意味着更多人力和物力投入; 元宇宙融合了游戏、视频等多种形式的內容, 也需要创新内容的运营方式; 内容转化方面必须进行更多考虑, 包括内容的筛选、呈现方式等。因此, 制作更加复杂的元宇宙内容形态对内容制作全方位的能力要求更高, 研究者焦娟、易欢欢等人认为, 元宇宙时代内容的最大特征, 就是靠创意驱动, 而非流量。

元宇宙将成为新的创意阵地。元宇宙中各种创作平台的成功运转会对工具商和元宇宙产生一个良性循环: 更好的技术与工具带来了更好的体验, 将进一步带来更多的用户与更高的人均消费, 这意味着更多的平台利润; 在利润的支持下, 工具商得以研发出更好的技术与工具, 吸引更多的开发者与用户入驻元宇宙。

元宇宙最重要的三个特征, 是开放性、丰富的内容生态、完备的经济系统。后两者的结合意味着元宇宙是一个全新的、带有经济系统的世界, 其中必将有蓬勃发展的创作者经济。研究者焦娟、易欢欢等在《元宇宙大投资》一书中提出, 元宇宙的开放性, 意味着每位原住民都将参与到数字新世界的构建中, 既是数字新世界的消费者, 也是数字新世界的建造师。

在这方面, “罗布乐思”(Roblox)游戏平台经营游戏的独特方式使其超越了单纯的游戏公司。罗布乐思免费提供了一个“罗布乐思工作室”, 方便用户使用游戏研发工具, 工作室的人机交互界面是十分直观的, 即是你完全不懂编程语言, 也可以像玩模拟游戏一样设计和制作游戏。韩国研究者李时韩在《元宇宙新经济》一书中统计, 罗布乐思的用户数量在新冠疫情期间表现出了显著的增长。截至2021年5月, 罗布乐思迎来了570万人同时在线的好成绩, 并拥有超过1.64亿的活跃用户。罗布乐思在北美地区更是人气爆棚, 一半以上的美国小学生都拥有罗布乐思账号。

事实上, 元宇宙形成了初始状态之后, 需要通过多元化的UGC(User Generated Content, 用户生产内容)不断拓展边界。从内容演进的过程看, 目前我们正处在从PGC(Professional Generated Content, 专业生产内容)向UGC发展的阶段, 无论内容生产还是主流社交形态都得到了极大的发展。

抖音、快手、Bilibili等平台充分验证了UGC内容生产模式极大地丰富了内容体系。黄安明、晏少峰在《元宇宙: 开启虚实共生的数字平行世界》中指出, 在这些平台的内容构成中, PGC只占很小的一部分, 绝大多数是UGC, 有些UGC的生产能力已经达到了PUGC(UGC与PGC相结合的内容生产模式)的水平。在韩国, 最近最受小学生欢迎的职业教育就是“创作者教育”。几年前, 人们尚未听说过“创作者”这个职业, 而现在它被认为是一种正式职业。

#### 元宇宙时代的创意写作前景

游戏创意是如此, 艺术创意也是如此。

与元宇宙内容密切相关的韩国企业Naver从搜索引擎起步, 现在业务已扩展到购物、营销德国多种行业, 是韩国IT行业的巨头。其广为人知的业务就有网络漫画, 小说和演出等多种内容。Naver通过其子公司Naver Z运营着庞大的元宇宙平台, 所运营的“Naver Zepeto”(简称Zepeto)是一个增强现实化身的服务平台, 用户可以在Zepeto上使用AR内容、游戏和SNS功能。为扩展内容领域, Zepeto为用户提供高度自由的创作环境。其中有一项主要内容为“Zepeto电视剧”, 以知名网络小说或梗概为脚本, 由青少年用户(多为十几岁)通过使用Zepeto App自己创作电视剧。这一内容在青少年中获得了很高的人气。原因何在? “Zepeto电视剧”与传统视频内容不同, 其制作过程非常简单。通过平台提供的AI技术, 用户可以对自己的脸庞轻松创建角色, 然后, 使用Zepeto提供的电视视频编辑系统, 将连姿势都塑造好的角色制作成电视剧。可以看出, 这一项目具有很高的自由度, 也极大调动了用户的创意思维。在虚拟的世界中, 用户可以按照自己的风格来塑造角色, 创造出部分充分彰显创作者特性的电视剧。此外, 以Z世代为主体的年轻用户们还利用Zepeto这一平台来创造多种多样的内容和新颖的游戏文化。

在互联网时代, 我们听着创作者们创作的故事, 在生活中消费着大部分内容。但是在元宇宙时代, 我们直接参与到故事中来, 以主人公的视角与故事同在。正如韩国研究者李丞恒《一本书读懂元宇宙》中提到的经营卢卡斯电影胶片游戏实验室的Vicki Dobbs Beck所说: “喜欢参与、共同创造有趣的故事是人的本性, 重要的不是来讲故事, 而是要能够直接体验故事, 活在故事里。”

而创意写作回应的, 正是这样一个全新的数字地球社会。

(编辑: 王丽)

### 推荐资讯



- 纪念焦裕禄诞辰100周年暨电影《我的
- 福建首文联: 家的合力, 共建文艺“百
- 中国文联全国文联部召开2022年业务
- 中国书法家协会召开2022年度工作会
- 中国影协举办第八届“根亲中国”华语
- 中国文联十一届全国二次全委会召开
- 艺起前行, 全力应战! 上海文艺人投身

### 中国文联 网上文联网站群

简介 | 章程 | 文联领导 | 团体会员

公示通知

- 关于申报中国文艺评论基地(第二批)的公告
- 中国文联2022年度录用机关工作人员面试公告
- 中国文联2022年度录用机关工作人员面试考生材料审核通知
- “与美同行·成就自信”全国摄影作品展入展作品公示
- 中国文联所属单位2022年度公开招聘工作人员公告

### 中华文艺资源数据库

资源数据库搜索

人才库 机构库 作品库 艺术节 典籍库 活动库 资讯库 专题库

### 艺术家数字艺术馆

舒小娟 吴为山 陈调明 孙洪安 潘虹 冯骥才 吕敬人 冯骥才

### 文化书苑

《当代著名汉语诗人诗书图档》 《中华古诗词精选——书法艺术》

### 会员服务

会员搜索 团体会员登录 个人会员登录 申请入会 会员维权 文艺云App 马上下载 重大项目公示 我要申报 全国文联群联工作服务平台进入

### 数字艺术城

中华数字美术馆

- 建党百年主题系列文艺“云展览”
- 脱贫攻坚主题系列文艺“云展览”

### 可视化应用

我要看看

- 袁泉平优秀艺术作品——往事散记
- 顾棣从事摄影70周年特别展

### 数字文联史

中国文联大事记 1949年至今

文联工作文献平台

文艺资料库 部门工作文献资料 文献资源列表

### 文联传媒出版集群

报纸 杂志

《中国艺术报》

### 友情链接

- 全国文艺家协会网
- 省(市、区)文联网
- 产业行业文联网
- 中国文联直属单位网
- 副省级城市文联网
- 合作媒体