



其二，现实世界的社会治理机制具有深刻的内在逻辑，所谓代码即法律的去中心化治理机制在现有条件下难以有效解决公平问题，最终可能会以某种形式与中心化机制并存。从监管角度来看，用户在公有链上的资产交易均保密且不可逆，其中违规违法的资产流动无法被有效监管和干涉，所以《十四五规划纲要》明确提出以联盟链为重点发展区块链服务平台和应用方案。从用户角度来看，移动互联网时代的商业模式是流量为王，Facebook、微软、字节跳动等互联网企业如同诸多商区，依靠丰富内容和个性服务吸引人气，从而为自己引流变现。而区块链视角下的元宇宙企业如同城市开发区，提供土地吸引用户投资入住。用户拥有社区的投票权和所有权，而企业则提供类似物业般基础服务。静态来看，该模式自由平等且以人为本，合理分配了资源且实现了成员共治。但动态来看，随着城市生态的逐步繁荣，后进入开发区的用户面临的边际开发成本越来越高，而早期的投资者则坐享存量资产的水涨船高，最终可能造成用户感受的下降甚至社会财富分配的不均衡。由此可见，随着虚拟资产对社会经济影响力的不断加大，未来很可能需要引入中心化的治理机制协同解决公平问题。

其三，虚拟世界产生的新生态会丰富人类既有的文化生活，但不会改变其作为现实文化虚拟载体的角色。从根源上来说，搭建虚拟空间的资源和主体来自现实，必然深刻受到现实经济约束和价值观影响。这点从当前产业的发展情况就可管中窥豹——无论是国内虚拟人领域率先打出名气的柳夜熙，还是国外VR游戏领域脱颖而出的《Half-Life》，都深刻烙上了本国文化和现实时代的双重印记。以柳夜熙为例来看，其描述的并不是一个类似“绿洲”那样的虚拟世界，而是一个虚拟人与现实人共存的世界。这个充满国风、美妆和捉妖等中国文化和时尚元素的虚拟人，很容易在文化心理上引起国人的共鸣。未来随着“柳夜熙们”通过“元抖音”、“元微信”等应用走出国门，海量的中国特色文化将持续出海，最终成为全球元宇宙文化的重要力量。