《学术界》(月刊)
总第285期,2022.2
ACADEMICS
No. 2 Feb. 2022

元宇宙与全球传播秩序的重构〔*〕

高金萍
(北京外国语大学　国际新闻与传播学院, 北京　100087)

〔摘　要〕元宇宙被认为是下一代互联网模式,它融合了虚拟现实、云计算、超高清视频、数字孪生、网络游戏等多种技术和多个产业。影响或改变全球传播秩序的首要因素是传播技术,作为新技术革命元宇宙必将影响和改变全球传播秩序。从构建虚拟世界中的全球传播秩序入手,是构建现实世界中全球传播新秩序的入口。中国应利用新技术革命这个契机,在重构全球传播秩序中有所作为,为此要准确把握元宇宙发展方向,加强基础研究,积累成熟技术,主动争取虚拟世界的建构权并影响现实世界的传播秩序。利用新技术革命讲好中国故事,要开拓讲中国故事的新渠道、精选话语符号、构建具有中国特色的战略传播体系。

〔关键词〕元宇宙;全球传播秩序;人类命运共同体;中国国家形象
DOI:10.3969/j.issn.1002-1698.2022.02.008

元宇宙(Metaverse)被认为是下一代互联网模式,它融合了虚拟现实、云计算、超高清视频、数字孪生、网络游戏等多个产业。2021年10月,脸书首席执行官马克·扎克伯格宣布,脸书公司(Facebook)更名为"元"(Meta),将优先发展元宇宙相关业务,在未来十年内元宇宙将覆盖10亿用户。[1]骤然之间,元宇宙成为全球网民关注的热点,2021年也被称为"元宇宙元年"。不言而喻,以元宇宙为代表的新科技革命将人们推到一个新世界的大门口,面对这个既映射又独立于现实世界的虚拟世界,全球传播秩序将如何变化?中国将如何影响全球传播秩序重构?如何抓住新技术革命的关节点讲好中国故事?本文拟结合元宇宙的技术特性与全球传播秩序的变迁特征,探索新传播生态下全球传播秩序的发展趋势及中国的应对之道。

一、元宇宙的技术特性

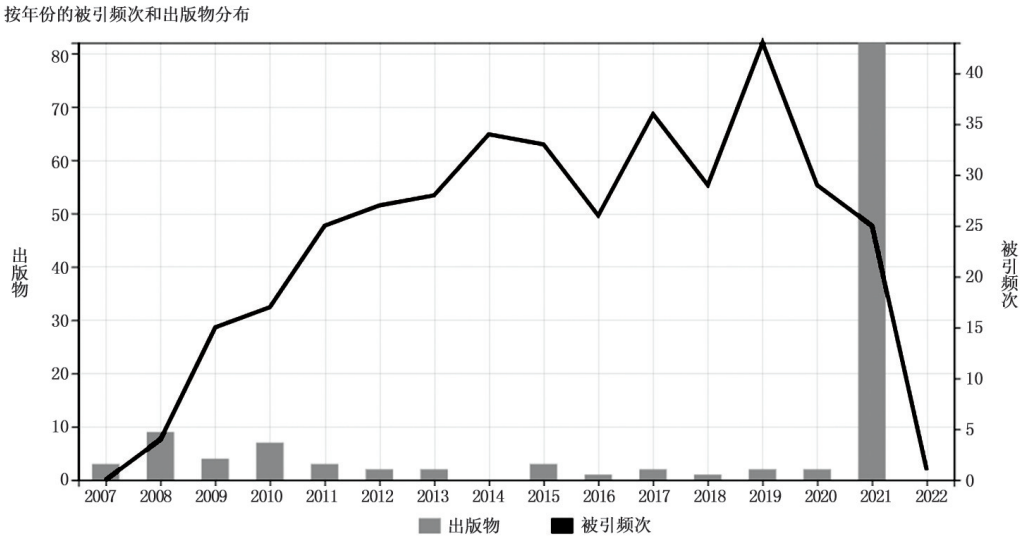
牛津词典显示,元宇宙"Metaverse"由"meta"(元的)和"universe"(宇宙)组成,指通过技术建立在现实世界基础上、拥有完整价值体系和经济闭环的虚拟世界,换而言之,这个虚拟世界实质上是一个现实世界与网络世界的融合空间。"元宇宙"一词最早出现于1981年美国数学家弗

作者简介:高金萍,新闻学博士,北京外国语大学国际新闻与传播学院教授、博士生导师,马克思主义新闻观研究中心主任,研究方向:新闻理论、全球传播。

〔*〕本文系国家社会科学基金重点项目"百年大变局下中国共产党形象全球传播研究"(21AXW005)的阶段性成果。

诺·文奇的《真实姓名》(*True Names*)一书中,他创造性地想象了一个通过脑机接口进入并获得感官体验的虚拟世界。[2] 1992 年美国科幻作家尼尔·斯蒂文森在小说《雪崩》(*Snow Crash*)中,描绘了一个平行于现实世界的网络虚拟世界(Metaverse),未来人类在这个沉浸式数字世界中以虚拟替身的形式相互交流。此后,科幻电影《黑客帝国》《头号玩家》等都涉及了元宇宙。

近年来科学技术的发展颠覆了过往人们对宇宙的认知,以德国波恩大学科学家康斯坦丁诺斯·米格斯(Konstantinos Miggs)为代表的众多科学家认为宇宙是多元化的,即使人类没有找到外星文明或外星生命,并不意味着它不存在。[3] 多元宇宙理论确证,在宇宙的表面还存在着另一个时空,即平行世界。元宇宙从理论上构建了这个平行世界。根据 Web of Science 数据库检索,国外学术界关于元宇宙的研究出现于 2007 年,十余年来始终不温不火;2021 年关于元宇宙的研究骤增,2021 年发表的文献数量是2007—2020年度文献之和的 3 倍多。国外研究覆盖计算机科学、艺术、商业、电信、信息科学以及政府规制等领域,其中很多研究成果把元宇宙视为人类面临的"第二世界"(Second Life),多学科领域对元宇宙的关注,也彰显着它的多元理论特性。[4]



资料来源:Web of Science 数据库。

图 1　国外"元宇宙"研究文献趋势图

就社会背景而言,2020 年新冠肺炎疫情的暴发,让各类发布会、演唱会、毕业典礼等从真实场景迁移至虚拟世界,加速了人类社会数字化迁徙的速度,也加速了元宇宙时代的到来。韩国首尔表示将成为第一个加入元宇宙的城市。2021 年末,江苏卫视举办了首个元宇宙虚拟跨年演唱会,虚拟人邓丽君与当红歌手对唱,实现了虚拟世界与现实世界的融合。

就覆盖范围而言,作为一个平行于现实世界的虚拟网络世界,元宇宙将介入社交、娱乐、游戏、健身、教育、商业等几乎所有人类生活领域,这一特征已体现于元宇宙的多学科领域研究之中。元宇宙脱胎于现实世界,与现实世界相互影响;现实世界中的一切事物都可以在元宇宙中找到映射,而元宇宙中的虚拟事物同样可以产生现实影响。现实中人们可以做到的事情,都可以在元宇宙中实现,虚拟与现实的区分将失去意义。

就技术应用而言,元宇宙依赖增强现实(AR)、虚拟现实(VR)、三维技术(3D)、人工智能(AI)、脑机接口(BCI)等交互技术,为浸入数字世界的人们提供真实的现场感。区块链、AI 技术降低了内容创作门槛,提升用户参与度,实现

元宇宙与现实世界的高度同步;5G、云计算等新技术,可以支撑大规模用户同时在线。扎克伯格认为,元宇宙是当前各种在线社交体验的混合体并有所拓展。通过增强现实、虚拟现实等沉浸式体验,元宇宙构建的下一代社交技术能够帮助人们建立联系、发展社会实践。

就用户体验而言,元宇宙超越当前互联网技术具体体现在五个方面:其一,提供良好的沉浸式体验,低时延和拟真感让用户享有身临其境的感官体验;其二,虚拟化分身让用户穿梭于多个虚拟场景之中,现实世界的用户可以在虚拟世界中拥有一个或多个 ID 身份;其三,支持开放性创造,用户通过终端进入虚拟世界,利用海量资源开展创造活动;其四,强社交属性,现实社交关系链将在数字世界发生转移和重组;其五,稳定化系统,具有安全、稳定、有序的经济运行系统。

5G 等新一代通讯技术以及显示技术、算法的进步,催生了新的数字生态和数字应用,元宇宙可能成为承载这一新生态和应用的平台。当前的增强现实技术、虚拟现实技术已经足以构造初级版的元宇宙,虽然这与一个令人沉浸其中、真假难分的理想化元宇宙还有较大距离,但是商业交易、开放式空间等原本属于现实世界的活动与要素已经被应用到越来越多的虚拟游戏中,现实世界与虚拟世界的内容融合已跃然眼前。[5] 目前,脸书、谷歌以及国内的 Pico 公司均推出了 VR 头显设备,实现了沉浸式游戏与在线社交的初步融合。多人游戏平台公司 Roblox 已上线 3D 世界和游戏,其网上 3D 世界尚无法完美贴合用户的需求,与真正的、平行的现实世界具有较大的反差,一方面画面相对简单,像素风格浓郁,AR 和 VR 设备仍然存在缺陷;另一方面要求玩家具备大带宽、低时延网络的条件,推广还有一定难度。

毋庸讳言,虚拟世界的传播秩序构建具有极其重要的意义,它不仅仅是这个平行世界秩序的缩影,而且将影响现实世界的传播秩序。谁来构建这个虚拟世界的传播秩序?构建这个虚拟世界传播秩序的原则是什么?这些问题亟待人们深入思考和实践。

二、全球传播秩序及其核心的变迁

影响或改变全球传播秩序的首要因素是传播技术。纵观全球新闻传播史,第一次工业革命以来,全球传播秩序具有鲜明的欧美中心主义色彩,由欧美等西方国家长期主宰。[6] 全球传播秩序经历了以欧洲为中心和以美国为中心的转移,自由主义和新自由主义是欧美为中心的全球传播秩序的核心。

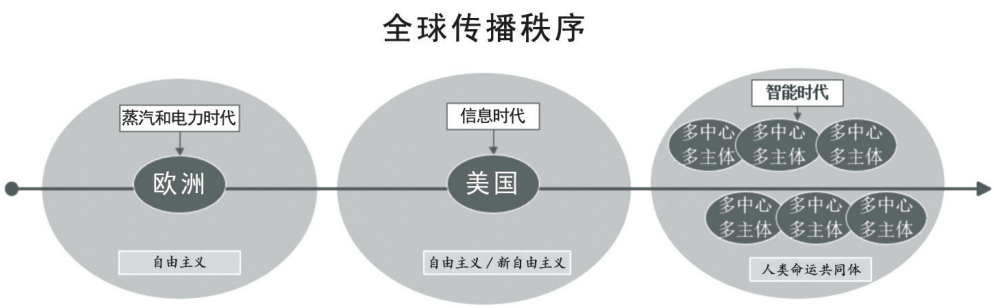


图 2　全球传播秩序的中心转移

“蒸汽与电力时代”的全球传播秩序以欧洲为中心。第一次工业革命和第二次工业革命时期,英法等欧洲资本主义国家凭借其跨国、跨地域的通讯技术,占据全球信息传播技术的领军地位,路透社、法新社最早使用海底电缆实现了跨洋传播。19 世纪 70 年代,“三社四边协定”实质上划定了第一次世界大战前的全球传播秩序,按照其殖民范围英法德三国几乎垄断了全球主要的信息传播。近代以来西欧兴起的自由主义,作为西方世界主导性社会思潮当之无愧地成为“蒸

汽与电力时代”全球传播秩序的核心思想。以此为统摄,从约翰·弥尔顿的出版自由思想,到托马斯·杰弗逊的言论自由思想,从18世纪至19世纪,自由主义新闻理论构建了全球传播的主导范式。

“信息时代”的全球传播秩序以美国为中心。第三次工业革命时期,美国凭借其技术优势取代欧洲成为全球秩序的主导者。第二次世界大战后,美国在电子传播领域显示出独特优势,1962年美国发射全球首颗主动式通信卫星Telstar1,开启了电视全球转播时代;1969美国阿帕网从实验科研阶段起步,开启了人类互联网传播的新纪元;20世纪90年代互联网进入社会化应用阶段。近一个世纪以来,美国凭借其传播技术优势雄踞全球传播秩序引领者的宝座。伴随着20世纪70年代以来科学技术革命的兴起,新自由主义逐渐由理论、学术而政治化、范式化。[7]新自由主义强调自由化、私有化、市场化的“三化”主张,助推了全球媒介集团的快速扩张,推动资本主义意识形态向全球蔓延。它不仅是20世纪90年代以来全球经济一体化的核心思想,而且深刻影响着全球传播秩序。

以新自由主义为核心的全球传播生态下,美国拥有无可匹敌的传播霸权,[8]主导着国际舆论的方向,全球传播秩序亦被强权国家的偏好和利益所左右,出现了严重的不平等和不平衡。针对全球传播秩序中“不平等且常常是强制性的权力运作”,发展中国家发起了传播新秩序的呼吁和抗争。在1968年联合国教科文组织(UNESCO)召开的“大众传播媒介和国际了解”讨论会上,发展中国家首次提出了发达国家和发展中国家新闻和信息传播不均衡、不平等问题。1970年,在联合国教科文组织第十六届大会上,建立世界新闻传播新秩序第一次被正式纳入大会议题。此后,在联合国教科文组织的多次会议上,在不结盟国家首脑会议上,建立世界新闻传播新秩序的论争多次爆发,发达国家代表与发展中国家代表屡屡交锋。[9]1976年,联合国教科文组织第十九届大会决定成立“国际交流问题研究委员会”(史称“麦克布莱德委员会”,The International Commission for the Study of Communications Problems,或McBride Commission),旨在研究新传播技术的发展以及全球传播中存在的问题。国际交流问题研究委员会于1980年提交了研究报告《多种声音,一个世界:今天和明天的交流与社会》,对建立国际信息新秩序提出了82点建议,包括加强信息传播的独立自主性;传播民主化;职业道德与规范;社会效果和新的任务;鼓励国际间合作等。实质上,这一报告关注的对象已经超越发展中国家的范围,扩展到了更加广义的全球层面。[10]翌年,20多个发达国家代表在法国集会,通过“塔鲁瓦宣言”,抨击国际交流问题委员会的研究报告。四年后,美国和英国因此退出了联合国教科文组织。芬兰学者卡拉·诺顿斯登(Kaarle Nordenstreng)指出,新秩序的实质是“信息领域国际关系体系的民主化”。[11]

2013年德国提出工业4.0,此后以物联网、大数据、人工智能、量子信息技术以及生物技术等技术为驱动力的第四次工业革命席卷全球,[12]推进人类进入“智能时代”。时至今日,强大的人工智能技术和媒体融合趋势并未弥合数字鸿沟,全球范围的信息结构不平衡、不平等依然如故。在美国主导的全球传播秩序中,美国及其盟友掌握着全球新闻信息的采集、加工和传播的主导权,为了维护美国及其盟友的核心利益和价值观,大量传播带有西方偏见甚至是歪曲性的新闻信息,极大地影响着人们对各国实际状况的客观认知。

“智能时代”,每个国家都在发力,希望能够在这场科技竞争中占据领先位置,科技竞争力最终会转化为对全球秩序和全球传播秩序的影响力和塑造力,带来全球秩序和全球传播秩序的大转移,即脱离以欧美中心的单极或单一中心态势,呈现多中心多主体的传播格局。全球传播的主体超越国家政府,非政府组织、国际组织、跨国公司以及个人参与全球传播,形成了传播主体的

多元化。[13]

新技术革命也将助推传播观念的转变。近十年来,中国倡导的人类命运共同体强调相互依存的国际权力观、共同利益观、可持续发展观和全球治理观,其中蕴含着“各国相互尊重、平等相待,合作共赢、共同发展,实现共同、综合、合作、可持续的安全,不同文明兼容并蓄、交流互鉴”[14]的目标追求,人类命运共同体理念与“智能时代”全球传播秩序多极或多中心态势高度契合,正在被越来越多的国家和民族所接受和认同。

三、美国掌握全球传播秩序主导权的动因

全球传播秩序既是全球秩序的缩影,又影响着全球秩序的构建,美国成为全球传播秩序引领者具有多重动因。

首先,美国拥有领先世界的传播技术。美国是世界上网络技术资源的最大拥有者,在根服务器管理权和网络产业链核心资源上拥有绝对的技术资源霸权。冷战结束后,美国成立了“互联网域名与地址管理机构”(ICANN),对互联网根服务器进行管理,虽然当前 ICANN 的域名管辖权名义上已经独立于美国政府,但是目前全球的 13 台根服务器中,其中有 10 台分布在美国本土。谁控制了根服务器,谁就控制了互联网。此外美国制造商占据了全球互联网硬件和软件的核心资源,如英特尔垄断电脑芯片,Windows、iOS 和安卓操作系统称霸 PC、平板和智能手机。根据《世界互联网发展报告 2020》,美国仍然是全球互联网基础设施领域的领先者,在信息基础设施、创新能力、产业发展、互联网应用、互联网治理等多项指数排名中,美国处于全球第一。[15]

其次,美国拥有全球传播的制度标准。互联网是全球传播的技术基础,美国在推动互联网走向全球的过程中,“美国标准”也被推向全球,包括互联网行业利益标准,公众利益标准以及特殊条件下的国家利益标准。[16]当前全球互联网的域名解析、计算机通讯等领域的规范,均出自美国。美国政府还出台一系列政策、法律以确保美国的制度标准在全球保持竞争力和领导力,如 2011 年 7 月美国国防部出台了《网络空间行动战略》,规定对美国发动的任意网络攻击都将被视为战争行为,美国保留军事回击的权利,这显示美军已经将网络空间的威慑和攻击能力提升到更重要的位置;2022 年 1 月美国众议院推出《2022 年美国创造制造业机会和技术卓越与经济实力法》(简称《2022 年美国竞争法》),提出一揽子计划以“投资下一代尖端科技,让更多的关键产品在美国生产”,其中包括创立“美国芯片基金”,拨款 520 亿美元鼓励美国私营企业投资半导体生产等;授权 450 亿美元改善美国供应链;加强制造业等,确保美国在全球的领导地位。

再次,美国拥有全球传播的话语权。美国凭借制度标准决定权,设定程序员代码必须使用英语,确定了英语作为全球网络空间通行语言的特权。根据专门开展 Web 技术调查的网站 W3Techs 2020 年的调研报告,互联网中近 60% 的内容使用英语,而汉语内容仅占 1.3%。利用语言主导优势,美国源源不断地向世界输出美国文化和价值观,强化全球网民对某些国家或政府的刻板印象、兜售与美国竞争者的污名化信息、引导国际舆论导向,从而构建了一个符合美国利益的、虚幻的“全球舆论环境”。近年来,美国出于维护其全球霸权地位的考量,对中国全面施压,挑动国际舆论对中国的妖魔化和污名化,在 2019 年中美贸易摩擦中发动对华媒体战;在 2020 年新冠肺炎疫情中甩锅中国抛出“病毒来源论”;2021 年初美国一些政客叫嚣“中国共产党是世界最大威胁”。这些负面舆论和不实信息,一定程度上恶化了全球舆论生态,激发了国际舆论的极化现象,严重影响了中国发展的外部环境。

当前,脸书、微软、苹果等美国网络巨头,积极探索元宇宙研发,并积极游说政策制定者、议员和学者,希望推动美国政府加强对元宇宙的支持,建设有利的竞争和创新环境,继续保持美国

在全球的技术领先优势和技术霸权。

然而,正如亨利·基辛格(Henry Alfred Kissinger)在《世界秩序》一书中指出的,“非西方世界的崛起使得西方世界秩序的普遍性不复存在,西方国家唯有尊重非西方国家的文化传统才能建立起和谐有序的世界新秩序”。[17]对照美国成为全球秩序引领者的动因,直面第四次工业革命,中国应积极作为、勇于创新,抓住传播技术变革的契机,大力发展人工智能和虚拟技术,更快切入元宇宙赛道,从褫夺美国的技术霸权入手,着手构建全球传播新秩序。

四、把握技术机遇构建全球传播秩序

以元宇宙为代表的新技术革命,将推动数字技术与现实世界更加深入地融合。新技术革命将为人类赋能,增强人类通过数字化平台感知世界、链接世界的能力。元宇宙将以较低成本实现两个时空的融合,促使现实社会生态与虚拟社会生态高度耦合。现实世界与虚拟世界的融合将改变现有社会格局和运作,对经济、社会、政治产生深远影响,可能重塑全球的数字经济生态。如果新兴国家能够及时认识并主动适应全球传播技术范式的转移,将有可能参与甚至引领全球传播新秩序的构建。[18]

虚拟世界的建构权,必将溢出虚拟世界,影响并改变现实世界。从构建虚拟世界的全球传播秩序入手,是构建现实世界中新的全球传播秩序的入口。谁主动介入虚拟世界的规则、政策和秩序的制定,谁就能够掌握虚拟世界的建构权。元宇宙不啻于一个全新的竞赛轨道,当世界各国共同站立于起跑线,中国能否准确把握发展方向,加强基础研究,积累成熟技术,提供符合全球公众共同利益的国际规制,是决定中国能否成为全球传播秩序引领者的关键。中国现代国际关系研究院的研究报告预测,“当前元宇宙并没有产生具有强烈变革性的应用和产品,应用这一概念的产品与传统产品并无本质性区别。但是,随着相关技术成本的降低,用户群的培养,该概念有可能在5至10年后迎来爆发期”。[19]

放眼全球,元宇宙不仅被苹果、Facebook、Epic、微软、英伟达、腾讯等国际国内科技巨头青睐,而且一些国家也开始关注它,积极争夺虚拟世界的建构权。在亚洲,韩国科学技术和信息通信部于2021年5月发起成立了“元宇宙联盟”,该联盟包括现代、SK集团、LG集团等200多家韩国本土企业和组织,其目标是打造国家级增强现实平台,并在未来向社会提供公共虚拟服务;韩国财政部发布的2022年预算计划投资2000万美元用于元宇宙平台开发。日本经济产业省2021年7月发布《关于虚拟空间行业未来可能性与课题的调查报告》,该报告归纳总结了日本虚拟空间行业亟须解决的问题,认为元宇宙是“在一个特定的虚拟空间内,各领域的生产者向消费者提供各种服务和内容”。该行业应将用户群体扩大到一般消费者,以使日本在全球虚拟空间行业中占据主导地位。

在欧洲,欧盟近期就人工智能这一未来元宇宙重要支撑领域进行立法提案,试图在该新兴技术成为主流前实施监管。欧盟委员会(European Commission)2021年4月提出了人工智能法,新法规将调整安全规范,以增加使用者对新一代多功能产品的信任,同时加强欧盟对人工智能的应用、投资和创新,旨在将欧洲打造成为值得信赖的人工智能全球中心。[20]该法案已通过普通立法程序提交欧洲议会和成员国,若最终被通过,将直接适用于欧盟所有成员国。立法预示着欧盟更关注元宇宙的监管和规则问题,试图在治理和规则上占据先发优势,进而保护欧洲内部市场,通过规则谈判保护其国家利益。

基于元宇宙可能成为人类生存的第二空间,为人类提供另一维度下的全新生活,中国应基于20世纪70年代发展中国家提出世界新闻传播新秩序的传统,以“平等、均衡、公正”为根本原则,从传播环境、技术规制和价值理念三个层面推动全球传播新秩序的建构。

其一,加快底层技术研发,积极培育健康的

传播生态。针对以欧美为主导的传统全球传播秩序中不平等、不和谐的现状,努力构建全球信息平等、自由流通的传播生态。近年来中国在人工智能技术、虚拟技术领域已取得较大进展,但能否超越美国硅谷科技公司还需要考量。中国应基于现有技术水平,结合国内市场、用户群体、数字生态和产业链实际,通过政策导向,培育良好的创新环境,鼓励科技公司凝聚力量、分工合作,推进元宇宙技术的开发和应用,构建健康的全球传播生态。

其二,研制元宇宙的全球标准,大力探索技术规则和行业标准。与互联网一样,元宇宙不同系统的链接,也需要一系列标准和协议,使开发者、部署者和使用者根据同一套规则、程序行动。为此应加强元宇宙标准统筹规划,引导和鼓励数字科技企业开展标准化合作,进行硬件、软件、技术、服务和内容等行业标准的研制。

其三,倡导"善治"原则,坚持"人类命运共同体"理念。"人类命运共同体"理念不同于20世纪全球传播秩序"二元对立"的预设立场,而是强调人类相互协作、共同应对挑战、共享发展机遇。元宇宙的全球治理应当以促进社会包容、民主、多元、团结、公平、平等和合作为根本原则,建构符合双、多边机制发展要求的全球合作新机制,以促进全球传播格局迈向更加公平、平等、合作的"共同体"。

五、运用新传播技术讲好中国故事

面对风起云涌的新传播技术革命,中国应瞄准下一代互联网模式——元宇宙,借力虚拟世界的传播秩序牵动现实世界的传播秩序变革,重新布局全球传播,向全球公众"讲好新时代中国故事,讲好中国共产党的故事、中国人民的故事、中国领袖的故事、中国和平发展的故事",提升中华文化国际影响力,让全球公众了解中国。

首先,建设讲中国故事的新渠道。虚拟世界的所有者,必然是虚拟世界的掌权者,没有构建元宇宙的能力,就没有在虚拟世界讲述中国故事的能力。中国要积极建设商业化、市场化的云平台、在线游戏、虚拟世界等形式,传播中国的全球治理新思想,重塑中国国家形象和执政党形象。游戏被称为"第九艺术",[21]已成为除主流媒体之外向全球传播中华文化、促进文化认同的重要渠道和载体。中国政府可着眼元宇宙,以提供电子游戏等全球公共品为渠道,调和文化的多样性和价值观冲突。为此,中国政府要鼓励商业公司开发云基础设施,建立全球游戏云,支持全球创作者建立生态系统,让使用者能够跨越空间在全球游戏云平台上同步游戏或娱乐。当游戏者启动中国企业的全球游戏云平台时,其自带的中国特色场景、道具与形象等,将以娱乐化的形式被使用者接受。全球游戏云平台将适应移动网络和移动设备应用,依赖庞大的中国网民,进而向全球市场拓展;通过多语种游戏和其他文化形式,实现全球传播范围覆盖。

其次,精选中国符号讲中国故事。符号是中介,但是基于符号生成的权力构成了社会实践的节点,由此卡斯特提出"数字媒体启动了一个新的权力时代",通过符号对意义网络的重置,会对一切网络中的权力运行产生影响。[22]符号权力是与政治经济权力并行的一个维度,它"凭借符号的生产和传播来干预事件进程、影响他人行为并产生创造事件的力量"。[23]布尔迪厄认为,符号"构建现实"的过程在于,符号及符号组成的文本对社会实践的"排序",构建了我们的世界,[24]发挥传播对社会的"隐性形塑功能"。中国要善于精选代表中国精神、中国价值、中国力量的符号,将中国符号化入元宇宙生活。常用符号和象征符号的多种组合,能够再生产意义,通过对社会实践的"排序"构建新的话语秩序和全球传播秩序。

再次,构建中国战略传播体系提升讲故事效能。战略传播是以国家政府为主体,强调将公共外交作为一种对外战略进行通盘规划,通过确立目标、设计议程、借助渠道抵达目标受众,从而完成传播活动。[25]简而言之,战略传播属于更加主

动的公共外交。坚持人类命运共同体理念,从国际传播转向国家战略传播,既是快速提升中国国际传播能力的捷径,也是一个系统工程,它需要国家的外宣部门、外交部门及其他相关机构的协同运作,在宣传、外交和相关机构的联动中,将当前分散的传播活动统合起来,形成传播合力以推动形成“1+1+1 大于 3”的传播效能。为此,中国政府应将国际传播提升到国家安全的高度上来,在提炼中国话语和中国叙事体系、深入开展人文交流活动等方面下大功夫,围绕人类命运共同体理念的传播与实践,加快建设具有中国特色的战略传播体系,提升中国媒体的全球传播能力,推动中华优秀文化的对外传播,讲好中国故事。

注释:

〔1〕新华社:《脸书公司更名为“元”聚焦元宇宙》,新华网,https://baijiahao.baidu.com/sid=1714933121592713943&wfr=spider&for=pc。

〔2〕清华大学新闻与传播学院新媒体研究中心:《元宇宙发展研究报告2.0版》,个人图书馆网,www.360doc.com/content/22/0126/13/37805727_1014957843.shtml。

〔3〕韩民青:《宇宙的结构、演化与人类的作用——新人择原理与人学宇宙观》,《东岳论丛》2000 年第 6 期。

〔4〕Brennen, Bonnie & dela Cerna, Erika, “Joranalism in Second Life”, *Journalism Studies*, 2010(4), pp. 546-554. Leone, Massimo, "The semiotics of religious space in Second Life", *Social Semiotics*, 2011(3), pp. 337-357.

〔5〕〔19〕中国现代国际关系研究院:《元宇宙与国家安全》,西部法治传媒网,https://www.xbfzb.com/2021-10/31/content_9290420.html。

〔6〕于国辉:《中国媒体正在推动全球新闻传播秩序变革》,《中国社会科学报》2017 年 5 月 17 日。

〔7〕何秉孟:《新自由主义评析》,北京:社会科学文献出版社,2004 年,第 7 页。

〔8〕〔英〕安德鲁·赫里尔:《全球秩序与全球治理》,林曦译,北京:中国人民大学出版社,2018 年,第 8 页。

〔9〕郑超然、程曼丽、王泰玄:《外国新闻传播史》,北京:中国人民大学出版社,2000 年,第 525-528 页。

〔10〕熊澄宇:《西方新闻传播学经典名著导读》,北京:中国人民大学出版社,2004 年,第 629 页。

〔11〕〔英〕卡拉·诺顿斯登:《世界信息与传播新秩序:浴火重生的主张》,徐培喜译,《中国记者》2011 年第 9 期。

〔12〕〔德〕乌尔里希·森德勒:《工业 4.0:即将来袭的第四次工业革命》,邓敏译,北京:机械工业出版社,2014 年,第 2 页。

〔13〕高金萍:《中国在全球治理中的角色转型与全球传播能力提升》,《对外传播》2020 年第 12 期。

〔14〕习近平:《迈向命运共同体 开创亚洲新未来——在博鳌亚洲论坛 2015 年年会上的主旨演讲》,新华网,www.xinhuanet.com//politics/2015-03/29/c_127632707.htm。

〔15〕《2020 年世界互联网发展指数排名发布》,腾讯网,https://xw.qq.com/cmsid/20201124A05RTG00。

〔16〕王靖华:《美国互联网管制的三个标准》,《当代传播》2008 年第 3 期。

〔17〕〔美〕亨利·基辛格:《世界秩序》,胡利平等译,北京:中信出版社,2015 年,第 21 页。

〔18〕龙小农:《从国际传播技术范式变迁看我国国际话语权提升的战略选择》,《现代传播》2012 年第 5 期。

〔20〕《欧盟推出新的人工智能法规》,“科技号”,http://www.kejihao.com/cloud/9455.html, 2021 年 4 月 25 日。

〔21〕第九艺术,指传统八大艺术(绘画、雕刻、建筑、音乐、文学、舞蹈、戏剧、电影)之外的某种新型艺术形式,一些学者认为电子游戏或电视艺术是第九艺术。

〔22〕〔美〕曼纽尔·卡斯特:《传播力》,汤景泰、星辰译,北京:社会科学文献出版社,2018 年,第 109-100、325 页。

〔23〕Thompson, J. *The Media and Modernity*, Cambridge: Polity, 1995, p. 17.

〔24〕〔英〕尼克·库尔德利:《媒介、社会与世界:社会理论与数字媒介实践》,何道宽译,上海:复旦大学出版社,2014 年,第 92-93 页。

〔25〕周庆安:《超越有形疆界:全球传播中的公共外交》,北京:中国传媒大学出版社,2018 年,第 125 页。

〔责任编辑:汪家耀〕