

元宇宙虚拟空间青年价值观引导的沉浸传播机制研究

吴紫薇¹, 张美娟²

1. 北京联合大学生化学院, 北京;

2. 北京联合大学体育部, 北京

摘要: 本文以元宇宙虚拟空间中青年价值观引导为研究对象, 聚焦于沉浸传播机制在其中的运用及其出现的效果, 尝试通过理论研究和实证研究, 探求如何利用沉浸传播机制影响青年认知和引导青年行为以促使其形成积极的价值观, 明确了元宇宙的特征及沉浸传播的特征要素; 从传播学和社会心理学角度对沉浸传播机制的技术逻辑与心理影响进行剖析, 采用问卷调查与访谈的方法展示了沉浸传播机制在价值观引导中的重要功能, 也指出了其现有方法的不足之处以及未来研究方向与对策建议。

关键词: 元宇宙; 沉浸传播; 青年价值观; 实证研究; 引导机制

Research on Immersive Communication Mechanisms for Guiding Youth Values in the Metaverse Virtual Space

Ziwei Wu¹, Meijuan Zhang²

1. College of Biochemistry, Beijing Union University, Beijing;

2. Department of Physical Education, Beijing Union University, Beijing

Abstract: This paper takes the value guidance of youth in the meta-universe virtual space as the research object, focuses on the application of immersive communication mechanism in it and its effects, and attempts to explore how to use immersive communication mechanism to influence young people's cognition and guide young people's behavior to form positive values through theoretical and empirical research. The characteristics of the meta-universe and the characteristic elements of immersion propagation are clarified. This paper analyzes the technical logic and psychological impact of immersion communication mechanism from the perspective of communication science and social psychology, uses questionnaire survey and interview methods to demonstrate the important function of immersion communication mechanism in value guidance, and points out the shortcomings of existing methods as well as future research directions and countermeasures.

Keywords: Metaverse; Immersive Communication; Young People's Values; Empirical Research; Guidance Mechanism

1 引言

以元宇宙为代表的数字世界，正不断壮大，不仅让人们感受到了与以往不同的社交乐趣，还是新时代的新玩法，形成新玩家，是新时代的休闲场所[1]。元宇宙的形成是数字、VR+互联网等时代结合下的产物，以别样面貌吸引着全球不同领域的用户，尤其是青年一代用户，自由自在穿梭其中，进行社交、探索、分享与建立，呈现出新的社交形态和玩法规则[2]。到2023年1月，全球元宇宙用户已达到亿级规模，元宇宙玩家80%以上为青年群体，元宇宙已经是当下数字世界中的重要内容。

由于元宇宙虚拟世界能够让青年摆脱传统社交中的时空局限，在元宇宙虚拟空间进行即时性交互，且由于元宇宙具有个性定制设置选项等，可以由自己定制虚拟人，契合青年自我的表达欲望，这些都是青年能够被元宇宙吸引的原因。而随着元宇宙的发展，青年的元宇宙引导价值问题也随之被凸显出来，元宇宙虚拟空间内青年所接触的各类信息、文化、价值对其而言是至关重要的，他们接触了这些内容以后，接下来价值观的培养离不开正确的价值观引导问题[3]。沉浸传播机制能够促成这一机制，并以这一方式促成，它通过高度仿真化的虚拟世界、强感官体验的形式实现对用户的深度裹挟，以促使用户沉浸于虚拟环境之中，实现对用户认知、行为的有效作用[4]。沉浸式传播机制以元宇宙为依托，通过虚拟技术、增强技术等虚拟现实技术，为其打造沉浸式的虚拟世界，给予其身临其境般的情感体验和价值认同体验，在促成用户黏性的同时，以不刺激的形式实现用户价值观的引导。

对于青年群体来说，元宇宙中的沉浸传播机制具有天然优势。青年有着较强的新技术接受能力，他们能够更好地对元宇宙新领域进行尝试、探索；青年的价值观尚未固化，他们更易于被外界所影响、塑造。因此，元宇宙中的沉浸传播机制对青年进行价值观引导具有现实可行性及重要价值。本研究能够引导青年在元宇宙中树立正确价值观，培养青年的社会责任感、道德观及创新精神，为青年成

长成才筑牢基础。

2 什么是元宇宙

作为虚拟现实、增强现实、区块链技术融合的产物，元宇宙为人们提供一个具有沉浸感的虚拟世界，用户可以在元宇宙中交流、交易、创造，而具有开放性、交互性和延展性的元宇宙为青年提供了获取全新身份、展现个体形象、追求新奇体验的环境。青年在元宇宙虚拟社区中的价值观形成与塑造的引导方式十分复杂和多样化[5]，青年通过虚拟社区的相互交流，与价值观和行为习惯多样的他人形成互动，这一互动有利于青年价值观的多元化发展[6]。由于元宇宙传播的信息速度快、传递范围广，思潮和观念的传播更加迅猛，对青年的价值观有着重大影响，因此如何通过元宇宙引导青年树立正确的价值观是值得重视的研究领域。

沉浸式传播作为达成这一目的的一种主要机制，其关键因素是高品质的感官、领先的技术以及精准的用户画像[7]。元宇宙借助虚拟现实等技术给用户带来感官上的全方位沉浸感，给用户带来高度代入感和参与感，在此基础上借助区块链等领先的技术确保信息的真实性与可追溯性，可为价值观引导提供相应的技术支持[8]；同时元宇宙可借由对用户行为数据分析带来精准的画像，以便对不同群体施加个性化的价值引导。

沉浸传播机制作用于用户，其核心在于感官体验及技术手段对用户认知的影响和行为模式的改变。元宇宙可以给用户提供视觉、听觉、触觉等感官体验与虚拟环境互动，多感官体验增加了用户沉浸式互动的接受和内化效果。元宇宙使用算法推荐、虚拟奖励等技术策略使用户参与到符合社会主流价值观的虚拟活动之中，从而实现对用户价值观的潜移默化渗透[9]。

元宇宙虚拟世界为青年亚文化价值观塑造提供了新的场地，沉浸传播机制则成为青年亚文化塑造为积极的价值观念的一道坚固防线。笔者认为未来在元宇宙技术进一步完善下，沉浸传播机制作用于青年价值观引导将会发挥更大作用[10]。

3 理论分析

在传播学领域，元宇宙虚拟场景为青年价值取向引领提供了新的环境与挑战。社会心理学中的一些研究指出，个人价值观是在相应的场所、情境下建立起来的[11]，而元宇宙虚拟场景这种集中而多元的情境与场域为青年价值取向的引领提供无限的可能性。应结合精心营造的虚景和互动体验以引导青年形成正确的积极向上价值取向[12]。

沉浸传播是第三媒介时代的重要特质和影响。在元宇宙虚拟场域下，沉浸式的传播特性会让青年更容易接受信息，尤其一些与青年生活经验契合度更高的信息，对此，青年价值观如何借助沉浸传播加以疏导，成为重要议题。

需要说明的是，虚拟空间中的沉浸传播策略在元宇宙中也不一定都具有同样的可行性和有效性。有观点认为，沉浸传播效果的影响因素既包括技术手段的因素，也涉及到内容、个体投入度等因素。因此，在元宇宙虚拟空间引导青年价值观要理性规划，综合考量。

4 研究方法

针对青年元宇宙的虚拟空间价值导向以及沉浸式传播机制。文章采用问卷法、访谈法以及行为观察法，将青年元宇宙中的社交行为、信息消费习惯、价值观念形成等方面作为量化数据的研究基础，即借助数据分析手段从而说明青年群体的价值导向及其与沉浸式传播机制的关系[13]。选取不同年龄段、不同性别、不同职业背景的青年用户进行一对一访谈，真实、具体地把握青年用户对于元宇宙的主观感受以及其融入程度和认识。以具有代表性的虚拟社区或者平台为研究对象，观察青年用户在虚拟空间中的社交活动、信息共享、消费形式等，直观理解青年用户的价值导向以及沉浸式传播应用情况。在选择研究对象时，本文注重代表性，确保所选虚拟社区或平台能够反映青年群体在元宇宙中的主流特征和趋势。

5 结论与建议

元宇宙作为新型的数字社交和娱乐平台，为青

年提供了一个极度沉浸的虚拟世界，对青年价值观的建构和塑型产生重要影响。高度沉浸传播通过高度真实感的体验和技术运用有效引导青年认知和行为，影响青年的价值观。

元宇宙的社交性和参与性是关键因素。用户在元宇宙中的互动体验使其增加了对于相应价值观的认同感，且在与人之间的互动中加深了对于这种社会现象的意识。

在应用领域方面，元宇宙的沉浸传播在实践中应用十分广泛，比如在学校课堂和实验室的传播上，可以让受传者更加身临其境地参与学习，虚拟课堂和实验室可以给学校教育带来巨大变化；在传承文化遗产、民族传统的传播上，可以复原历史场景，还可以在平台建设中增强青年的文化自信和文化身份认同感。元宇宙平台将促进青年创业和就业，也可以给青年提供更多的施展空间和平台，在数字经济领域里展示青年一代在国家社会建设的贡献。

元宇宙的价值观引导并非坦途。我们在研究过程中发现，虚拟环境中信息冗余和多元价值观冲撞对青年价值取向会产生干扰，因而，在元宇宙中如何建设健康、向上、有序的价值引领的环境是需要解决的问题。未来仍要进一步探索元宇宙中价值观引导的方法，加强对虚拟现实环境中的技术伦理监管，优化虚拟现实沉浸式传播机制的设计与运用，增大对青年价值取向的正面引导力度；提升青年在元宇宙中的自我教育和自我管理能力，培养青年正确的价值观念和行为规范，以确保元宇宙发挥青年价值观引导的正面作用，引导青年健康成长，助力数字经济可持续发展。

参考文献

- [1] D Maloney. A youthful metaverse: towards designing safe, equitable, and emotionally fulfilling social virtual reality spaces for younger users. 2021, open.clemson.edu.
- [2] R Damaševičius, T Sidekarskienė. Virtual worlds for learning in metaverse: A narrative review. [J]. Sustainability, 2024 - mdpi.com.
- [3] Y Cao, X Qu, X Chen. Metaverse application, flow experience,

- and Gen-Zers' participation intention of intangible cultural heritage communication[J]. *Data Science and Management*, 2024 – Elsevier.
- [4] L Yang, Y Xu, P Hui. Metaverse identity: core principles and critical challenges[J]. *arXiv preprint arXiv:2406.08029*, 2024 - arxiv.org.
- [5] SE Bibri, Z Allam. The Metaverse as a virtual form of data-driven smart cities: The ethics of the hyper-connectivity, datafication, algorithmization, and platformization of urban society[J]. *Computational Urban Science*, 2022 – Springer.
- [6] 李沛霖. 互动仪式链视域下党团类新媒体的青年群体传播策略研究[D]. 浙江理工大学, 2022-04-01.
- [7] 李娜. 网络空间对大学生主流意识形态认同的影响及引导研究[D]. 华中师范大学, 2022-06-01.
- [8] 付盈. 新时代青年知识分子价值认同教育途径研究[D]. 哈尔滨理工大学, 2019-03-01.
- [9] 李中梅. 新媒体环境下智库信息传播机理及效果评价研究[D]. 吉林大学, 2018-12-01.
- [10] 尹凤. 基于环境行为心理学的青年旅舍空间模糊性研究[D]. 大连工业大学, 2019-05-01.
- [11] 唐雪. 网络游戏对青少年价值观的影响及对策研究[D]. 重庆工商大学, 2011-06-02.
- [12] 赵燕. 网络社会中青少年思想品德问题的研究[D]. 河北师范大学, 2011-12-02.
- [13] 胡嘉欣. 高中生网络公共参与的思想教育引导研究[D]. 广州大学, 2021-05-30.

