

## 一、今日句子

Dwell in this environment long enough, and it becomes difficult to process the facts of the world through anything except entertainment. We' ve become so accustomed to its heightened atmosphere that the plain old real version of things starts to seem dull by comparison. A weather app recently sent me a push notification offering to tell me about "interesting storms."

## 二、思考题

It can be inferred from the text that \_\_.

- A.the author is attentive of weather conditions
- B.some storms are more interesting than others
- C.too much entertainment may dull our senses
- D.facts can only be preceived via entertainment

选好答案，下滑查看解析

## 三、句子解析

第一句：

Dwell in this environment long enough, and it becomes difficult to process the facts of the world through anything except entertainment.

参考译文：在这种环境中栖身得足够久之后，我们将很难通过娱乐之外的任何方式去消化这个世界的事实。

第二句：

We' ve become so accustomed to its heightened atmosphere that the plain old real version of things starts to seem dull by comparison.

参考译文：我们已经习惯了它强化了的氛围，以至于相比之下，事物普通又老派的真实版本开始显得乏味。

第三句：

A weather app recently sent me a push notification offering to tell me about “interesting storms.”

参考译文：最近一个天气应用程序向我发送了一个推送，告诉我会“有趣的风暴”。

#### 四、答案及解析

It can be inferred from the text that \_\_.

A. the author is attentive of weather conditions

(作者很关心天气状况)

B. some storms are more interesting than others

(一些风暴比其他更有趣)

C. too much entertainment may dull our senses

(太多娱乐可能会让感官迟钝)

D. facts can only be perceived via entertainment

(事实只能通过娱乐来感知)

答案选C。

这个选项需要你对文中的意思做一个转换，文章的意思是“长久呆在高氛围的娱乐环境，其他真实的东西就显得枯燥”，这是在评价客观的现实，但对应到我们身上，其实就是我们自己迟钝了，习惯了高氛围，就体会不了平淡的快乐了。

A选项，作者只谈到app给他推送过一个和天气的相关的消息，不能直接推测出作者很关心天气；

B选项，这个是无中生有的比较，作者根本就没有对风暴进行过对比；

D选项，文中的意思是“长此以往，很难通过娱乐之外的方式去感知事实”，这个表达是有两个关键点的，一个是前提的“长久栖身”，另一个是“很难”，很难不代表不可能，所以D肯定是错误的。

## 五、词汇总结

Dwell in 住在

process v. 过程

entertainment n. 娱乐

accustomed adj. 习以为常

heightened adj. 提高的

atmosphere n. 气氛

plain adj. 普通的

version n. 版本

seem v. 看起来

dull adj. 沉闷

by comparison 相比之下

push notification 推送通知

storms n. 风暴

## 六、文章背景

反乌托邦作品通常有一个共同特征：即在它们扭曲的世界里，娱乐不再是逃离的方式，而成为了一种囚禁的手段。尼尔·斯蒂芬森在1992年的科幻小说《雪崩》中想象了一种虚拟娱乐，它的沉浸效果如此之深以至于人们可以栖息其中。斯蒂芬森称之

为元宇宙。现在元宇宙已不再是科幻，一众科技巨头都大力布局虚拟和增加现实领域。它们的承诺是：让人们活在梦中。在元宇宙的世界中，一切皆是娱乐，我们不再是用户，而是虚拟世界的常住人口。一些作家们发出警示——娱乐至死的时代精神之下，我们可能因为沉迷于虚幻而无法自拔，失去对真实事物的感知；我们可能会逃离得如此彻底，以至于陷入虚拟不能抽离；最终我们将成为忘记思考，忘记共情，甚至忘记如何治理和被治理。这样一种未来听来遥远，但实际上，我们已经一只脚迈入了元宇宙。屏幕随处可见。我们迷失在娱乐之中。不断的推送为我们提供了无尽的沉迷，我们在虚拟世界中“纵饮狂欢”。正如纽约时报的Ross Douthat所说，“人们在这里形成社区和联盟，建立友谊，甚至亲密关系，喧嚣，打情骂俏。这已经不只是我们偶尔访问的地方，而是我们常住之地。”

背景关键词拓展：元宇宙（Metaverse）：人类运用数字技术构建的，由现实世界映射或超越现实世界，可与现实世界交互的虚拟世界，具备新型社会体系的数字生活空间。元宇宙本身并不是新技术，而是集成了一大批现有技术，包括5G、云计算、人工智能、虚拟现实、区块链、数字货币、物联网、人机交互等。

原文标题：We' re Already in the Metaverse（你我已身在元宇宙）

Source:<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2023/03/tv-politics-entertainment-metaverse/672773/>