

面对信息化时代，稍不注意就会脱轨，所以及时的补充知识才能让我们与时俱进，今天给大家带来的是关于vr成元宇宙桥梁之一和元宇宙首次覆盖vr什么链的一篇文章，相信会给你带来较大的帮助！

元宇宙（metaverse），即为虚拟世界，其中的Meta即为元素的意思，元宇宙概念是未来6种改变生活工作场景技术的集合，这6种技术分别为区块链（Blockchain）、交互技术（Interactivity）、电子游戏（Game）、人工智能（AI）、网络技术（Network）、物联网技术（IOT），因其英缩写的关系，元宇宙也被戏称为大蚂蚁（Big Ant）。

其实这一概念的起源并不是最近才出现的，微软早在10几年前就已经有过未来元素生活的探索尝试，但在当时的硬件条件下，这类尝试无法大规模推广，时间来到当下后，在元宇宙概念的背景下，未来人类可通过在各种虚拟的空间中完成各类实感的体验，整个世界将会打破物理隔阂，各国家、种族的人类可以自己创造、共享、参与到每个人的虚拟世界中，以自己独有的识别方式及个性化的形象，使用包括虚拟货币、混合现实增强、脑波感知等衍生技术，在世界互联网空间中以自己的方式创造自己的虚拟世界。

那么如何用最简单的方式理解元宇宙呢？打个较为简单的比方，就是未来的互联网公司，技术实现公司将为人类提供各类创造型虚拟元素，有可能是游戏场景，也有可能是生活场景，人们通过各类的元素工具，比如虚拟的锅子，冰箱，燃气灶，菜肴，调味剂就能创造虚拟的线上厨房空间，装修自己定，场景自己创造，完全数字化虚拟实现，再通过脑机接口，MR（混合现实）接口等进入虚拟空间，做出有嗅觉，味觉的虚拟菜肴，比如虚拟的食物饮品，让你的大脑感知到这钟色香味的感觉，同时通过多人互动技术，把朋友们也邀请到自己创造的虚拟厨房里，朋友们的形象也是完全由自己定义，并且通过区块链技术保证每个人的形象，ID，支付信用体系都是唯一的，大家在线上一边吃饭，一边聊天，在大脑的感知下和现实完全一样。可能在未来的双十一，人们能够在线上体验到不输线下购物般的乐趣体验，同时还有产品的体验感，支付的虚拟化，无边际的商品体验空间等，都会大大改变大家的生活。因此，未来的人类将不再单单是现实的人类，其精神、思维、行为习惯，生活工作等也将以数字的形式活跃在另一个世界。

当然，一个技术或者概念的发展从来都不是一帆风顺的，元宇宙也一样，各项机制和技术的不完善，都时常被人诟病，同时对此概念的相关制度也不全面，未来是否会出现元宇宙的犯罪，或者其他的危机也无法窥见。也许元宇宙还有很长的路要走，也同样希望未来的某一天，我们能够真正的，安全的体验到元宇宙给人们的生活带来的便利与乐趣，而我们 汉玛智慧
作为一家科技产品的公司，也会一直关注下去的。

原文出自? 汉玛智慧

严格来说，数字藏品和VR游戏应该是风口而不是虎口。之所以这样说，一方面是因为数字藏品具备一定的应用价值，另一方面是因为VR游戏能给人们提供更好的游戏体验，这也意味着人们对VR游戏有一定的需求。在这样的情况下，数字藏品和VR游戏成为风口的可能性会更大一些。

一、数字藏品具备一定的应用价值

数字藏品与元宇宙可谓密不可分，再加上数字藏品本就是元宇宙应用的一种体现，这也意味着数字藏品本就具备一定的应用价值，自然也使得数字藏品有成为风口的概率。更何况，与实物藏品相比，数字藏品在保管、自主性、个性化上具备很强的优势，从而也令数字藏品得到了人们的青睐。在这样的情况下，数字藏品其实已经满足了成为风口的基础条件，所以只要元宇宙技术能进一步得到应用，那么数字藏品必然会在未来得到人们更多的关注。

二、VR游戏能给人们提供更好的游戏体验

从游戏发展的角度来看，由于VR游戏能给人们提供更好的游戏体验，所以VR游戏必然会成为一个比较热门的领域，从而也导致VR游戏拥有成为风口的可能。要知道，由于VR游戏能在一定程度上满足人们对沉浸式游戏体验的要求，从而也得到了人们的认可，这也给VR游戏带来了更多的关注。在这样的情况下，VR游戏的行业前景可谓非常不错，机遇也非常多。特别是在给VR游戏搭配上虚拟社交等概念的情况下，VR游戏的市场潜力很可能会超过传统的主机游戏和PC游戏市场，成为游戏行业中不可忽视的新兴力量。所以从这方面上来看，只要能解决硬件上的难题，VR游戏在未来很可能会成为风口。

综上所述，由于数字藏品具备一定的应用价值，并且VR游戏能给人们提供更好的游戏体验，所以它们更像是风口而不是虎口。

VR硬件很难迎来大的技术突破，至少不会在未来两年内出现重大突破。

之所以会这样说，主要是因为VR技术的发展速度本身就非常缓慢。在我们提到元宇宙的概念是，元宇宙的支撑点之一正是为VR技术。VR技术不仅包括VR的软件设施，同时也包括硬件发展，VR硬件的发展情况其实并不理想，也很难迎来行业的春天。

一、VR硬件很难在两年内出现技术突破。

VR的概念其实已经由来已久了，至少已经提出了20年以上。虽然我们非常期待看到VR技术的进一步革新，同时也期待看到VR技术能够串联起现实世界和元宇宙。然而事实上：VR技术所需要攻克的难点实在是太多了，VR硬件也会有很多致命的缺陷。

二、整个VR技术都很难在短时间内出现重大突破。

这是一个非常残酷的现实，虽然大家非常期待看到VR技术所带来的技术浪潮，但VR基础的发展速度非常慢。如果我们不能解决基础科学的重大问题的话，VR基础在短期内很难出现重大突破，VR技术所发展的时间甚至依然会持续10年以上。

三、我对VR技术和VR硬件的看法是什么？

VR技术非常依赖VR硬件的发展，VR技术同时也可以进一步改变大家的生活方式，让大家体验到虚拟世界里的各种奇妙场景。VR硬件和技术并没有我们想象中那么好，很多人其实只不过把VR技术当成一种资本炒作的手段。当VR技术的主要支撑点是娱乐时，我认为VR技术很难出现大的突破，我们需要进一步拓展VR技术和VR硬件的应用场景，同时也需要提高VR技术的研发强度。

相信经过小编对vr成元宇宙桥梁之一和元宇宙首次覆盖vr什么链的介绍，你对vr成元宇宙桥梁之一了解更加地透彻了，感谢你对我们地支持与关注！