

大家好，半月谈元宇宙相信很多的网友都不是很明白，包括专家谈元宇宙概念也是一样，不过没有关系，接下来就来为大家分享关于半月谈元宇宙和专家谈元宇宙概念的一些知识点，大家可以关注收藏，免得下次来找不到哦，下面我们开始吧！

本文目录

1. [请大家推荐几部关于宇宙探索的电影？](#)
2. [人类发展要到何年何月才探索完整个宇宙？](#)
3. [通俗谈宇宙](#)
4. [什么是元宇宙？](#)

请大家推荐几部关于宇宙探索的电影？

前段时间有一部电影叫回到地球

电影拍摄水平确实非常不错??

整体内容非常丰富多彩

其中包括出现了中国元素[耶]

这可能是商业模式的原因

总的来说我还是很喜欢??

人类发展要到何年何月才探索完整个宇宙？

恐怕让你失望了。人类永远探索不完宇宙的，有二个原因，一是人类的生命、认识能力都是有限的，二是宇宙本身是不断运动变化的。

通俗谈宇宙

在现代的自然科学中，“宇宙”通俗地说就是：宇宙是空间和时间的总和。

我们的祖先早就对宇宙有正确的认识。汉代著名天文学家张衡说，“宇之表无极，宙之端无穷”。

关于时间

随着科学技术的发展，对空间和时间的划分要求愈来愈精细。

在生产力低下的古代，人们只要把时间区分为年、月、日到时辰就够了（1个时辰=2小时）。

近代工业和火车、汽车、飞机等交通事业的兴起，进一步要求划分出分和秒来。对现代科学技术来说，这还不够，需要用毫秒、微秒和纳秒来计时。

空间、天空是什么？

对空间的划分也是这样。古代只要有天空、空间和地面这样的概念就足够了，但这远远不能满足现代科学技术的要求。特别是航天技术诞生后，要求把“天”与“空”严格区分开来。

“天”是指地球大气层以外的广大宇宙空间。

这大致与“天空”“太空”相当。说“大致”，是因为若日月星辰不包括地球，“天”则只有地球大气层以外才有，那“天空”就是“太空”，而“太空”又笼统地说是“极高的天空”，没有精确的物理性质上的划分。

航空、航天是什么？

从上述“天”和“空”的现代科学含义中我们知道，所谓“航空”，就是人类在地球大气层中的活动，所使用的飞机、直升机、飞艇和气球等飞行器统称为“航空器”。

所谓“航天”，就是人类冲出地球大气层，到宇宙太空中去活动，它所使用的是航天器及其运载火箭。

2000年11月中国政府发表的《中国的航天》白皮书把航天活动归纳为航天技术、空间应用、空间科学。航天技术是手段；空间应用是目的，属于改造世界的范畴；空间科学则属于认识宇宙的范畴。

天与航天的区别与关系

天(太空)是自然客观存在，航天则是有人参与，是人类认识自然和改造自然的过程。过去有“空”与航空，现在则有“天”与航天。

什么是元宇宙？

当前情况下元宇宙还属于炒概念的阶段，未来几年十几年都难以达成元宇宙设想的情况，而现在就开始操作元宇宙，在我看来就是割韭菜。

12年的时候比特币大涨，15年的时候又炒作区块链，如今几年过去了，这些互联网大佬们当年一致认为能够创世纪的东西哪个实现了，最终苦了的都是咱们普通的老百姓，辛辛苦苦存了点钱，以为大佬们都关注投资的点一定是未来的趋势，结果就此被套住，苦苦不能翻身。

?元宇宙是虚拟世界

元宇宙简单来说就是一个虚拟的世界，就像曾经我们玩过的大型网络游戏一样，只不过元宇宙更加进步了，概念中元宇宙应该和虚拟技术相结合，尤其是AR和VR技术突破以后，人类能够以虚拟的身份进入到一个新的“世界”，而这个世界是虚拟的。

业界大佬普遍认为，元宇宙应该具有八个大的要素，沉浸感，低延迟，随时随地，多元化，朋友，身份，文明以及经济系统。

①低延迟

元宇宙是非常庞大的产物，其构想就是让我们能够沉浸式的体验互联网，而这个过程需要庞大的数据带宽支持。

目前世界上普遍的网速都很一般，而想要达到这样的带宽，起码要配备上日本最新的319tb网速，这是日本今年6月份在国际光纤会议上公布的世界最快网速，而想要遍布全世界为元宇宙服务，起码得10年以上。

②沉浸感

沉浸感在我看来应该是元宇宙构成的核心条件，但实际上这个是最难达到的，即便如今VR技术或者AR技术已经很发达了，但是想要做到让人沉浸在一个新的“世界”当中，还是有些困难的，而且沉浸感强画面质量也要高，服务器也要强大，以现有的互联网来看，很难有能够制成一整个世界的服务器诞生。

3随时随地

元宇宙的构想就是要做到随时随地，不仅能够在家里实现随时随地可能通过虚拟登录元宇宙，在单位或者咖啡厅又或者通过便携的设备，都能随时随地的登录元宇宙，但实际上这种情况很实现，或许说起码要在10年以后才能可能实现。

元宇宙距离我们还有10到20年

元宇宙的概念其实已经出现很多年了，早在1992年的科幻小说《雪崩》中就出现过，小说中描绘的是一个新的世界，为数字虚拟世界，也叫做--元界。去年大火的科幻电影《头号玩家》中描绘的虚拟梦幻国度--绿洲，其实就是元宇宙的一个呈现方式，人们佩戴VR设备登录一个虚拟世界，在这个世界中生活，观光，交易，生产等，不管在现实世界多么凄惨，在元宇宙中都可能通过自己的努力实现“新生”！

今年3月份，元宇宙概念股正式上市，5月份的时候，Facebook表示要在5年内转型成为一家元宇宙的公司，而字节跳动也斥巨资在8月份的时候收购了一家VR创业公司，罗永浩也在11月5日表示有可能进军元宇宙。一众大佬都表示要进军元宇宙，因此2021年也被称为元宇宙元年。

如今虽然很多国际投资团体对元宇宙很看好，甚至彭博行业研究报告都指出2024年元宇宙或许能够达到8000亿美元的市场规模，但我对它依然不看好。不看好的原因有很多，主要就是接入元宇宙的设备VR如今发展得不温不火。

VR/AR技术，在2016年就引起过一阵浪潮，当年全球市场份额就做到了46.8亿美元，但火了一段时间以后基本就销声匿迹了，主要的原因就是很多用户在佩戴体验的过程中出现很严重的眩晕问题，加上也没有很好的内容支撑VR/AR的发展，因此长久以来VR/AR的发展几乎都停滞不前。而VR/AR没有突破性进展的话，元宇宙的发展几乎就只能停摆了。

业内专家认为，从算力，网络技术，虚拟等技术的发展情况来评估，元宇宙产业的发展还需要10到20年的时间才有可能实现。

元宇宙还需要进行很多规划

在我看来，即便5G技术发展如何壮大，元宇宙依然还有很长的一段路要走。

首先内容方面是元宇宙阻碍之一，从2016年VR/AR技术的突然壮大到如今，整个虚拟游戏库中只有200多款内容，而且可以说很多都是类似的，整体游戏体验几乎都相同，如果借以这种体验让用户沉浸在元宇宙中，显然是不可能的。

此外，作为虚拟世界，元宇宙也应该有自己的法律和文化，以及金融，毕竟很多大佬想要让所有人都沉浸在元宇宙之中，只不过虚拟世界很难有统一的情况出现，就像之前的《第二人生》游戏，团队就希望玩家把自己的资金存到游戏中的虚拟银行，结果虚拟银行跑路，玩家找到游戏，游戏平台不管，最终只能由玩家自己承担苦果，这也导致了游戏慢慢消亡。

基于这两点，元宇宙如果真的成功，也要在这两个方面有重大突破，只不过前路确实充满崎岖。

OK，本文到此结束，希望对大家有所帮助。