

「青年創研庫」公布「捕捉元宇宙的新經濟機遇」研究報告

僅三成七受訪者表示認識「元宇宙」；對加密貨幣、NFT交易缺乏信心 受訪專家認為元宇宙能為企業帶來更多選擇和出路 建議盡快制訂數碼經濟發展政策，確立加密貨幣和數碼資產地位 另推出「元宇宙發展先導計劃」培育有潛力行業

香港青年協會青年研究中心成立的「青年創研庫」，今天（31日）公布有關「捕捉元宇宙的新經濟機遇」研究報告。結果發現，七成（69.3%）受訪青年雖然聽過「元宇宙」【表2】，但表示認識的只佔三成七（37.4%）【表3】。而對參與元宇宙的興趣，平均分為6.11分（0-10分，10為最高）【表4】。

上述研究以網上問卷調查方式，於今年4月12日至25日期間，訪問1,292名15至34歲青協會員。結果顯示，過半數受訪青年（56.0%）曾參與元宇宙活動，最主要為「玩遊戲」（46.1%）、「娛樂」（17.0%）及「與朋友見面」（16.7%）【表5】。受訪者認為「欠缺相關設備」（43.2%）、「不了解元宇宙」（37.0%）、「害怕受騙」（32.3%）和「欠缺相關科技知識」（32.0%）【表6】是他們在元宇宙平台進行活動的最主要障礙。

受訪青年對加密貨幣和NFT的信心，平均分分別為4.98分和4.83分【表7】；認為加強發展元宇宙相關產業對推動香港經濟的幫助，平均有5.97分【表8】，反映他們普遍對相關交易和發展前景持審慎態度。

研究又深入訪問多名專家、學者及元宇宙相關的企業及就業者。有別於受訪青年，他們普遍對元宇宙經濟的長遠發展前景感到樂觀，認為能減低企業運作成本，並帶來更多選擇和出路。不過，他們亦普遍認同，現階段元宇宙普及性不足，令商業生態未能形成，認為社會要出現更多實際應用，才能增強市民的信心。

綜合專家意見，指雖然大企業正投入資金開發實驗性質的元宇宙業務，但中小企仍需時觀望。有受訪商會指，中小企正面對轉型的關口，部分有興趣發展元宇宙業務的企業，在尋找合適的商業模式上出現困難，同時亦面對資金和技術的門檻問題。

有受訪業界人士認為，元宇宙在遊戲產業的應用較成熟，可以利用這些經驗和技術，先推廣至著重玩樂、視覺、聽覺和體驗元素的行業。有受訪的多媒體工作者認同相關看法，指元宇宙可連繫虛擬與現實，為創作者提供更多表達空間和發揮機會。此外，有受訪的地產公司媒體製作主任就搭建了虛擬空間，讓客人以VR技術參觀未建成的3D樓盤，增加客人對樓盤的興趣，反映元宇宙所提供的視覺和空間體驗，能有效協助藝術與設計工作。

青年創研庫經濟組成員吳志庭表示，元宇宙可產生巨大經濟潛力，不少地方政府已推出政策措施積極推動。例如內地和韓國將元宇宙的應用推廣至公共服務、經濟、娛樂等領域；美國政府亦已著手制訂加密貨幣和數碼資產的相關政策。他認為香港作為國際金融中心，有需要盡快制訂數碼經濟發展政策，確立加密貨幣和NFT等數碼資產在香港的地位，並制訂各項改善Web 3.0發展環境的措施，包括提升網絡基礎建設的計劃、普及基於區塊鏈技術的數碼資產、監管加密貨幣交易等，為元宇宙經濟發展做好準備。

另一名成員麥詠華建議，針對中小企業在開展元宇宙業務的困難，政府可推出「元宇宙發展先導計劃」，在有潛力的行業如科技、遊戲、娛樂、設計、藝術、旅遊等，透過商會對企業作出針對性培育，包括技術認識、應用範疇、考察等，並且資助能利用相關技術提升業務水平的項目，協助企業升級轉型。

成員潘希橋認為，在提升元宇宙的普及和促進發展方面，政府應扮演更積極角色。他建議政府可透過貿易發展局、旅遊發展局和康樂及文化事務署，推出可促進香港經濟發展或符合大眾需求的元宇宙公共服務，例如：建設元宇宙版的會展場館，讓不便來港的商務人士仍可參觀虛擬展館，並與其他地域人士作出交流；於虛擬空間重建有歷史文化價值的香港建築，建構香港建築物的故事；建設元宇宙版的表演及康體場館，並提升實體場地的設備，鼓勵實體與虛擬同步的表演及體育活動，藉此推廣元宇宙的應用。

青協青年研究中心自2015年起成立「青年創研庫」，是本港一個屬於青年的智庫。第三屆(2020-2022年度)創研庫成員由超過80位本地青年專業人士與大專學生組成，平均年齡為27歲。透過以研究實證為基礎的討論、交流，創研庫成員提出政策建議，期望能為社會建言獻策。青年創研庫四項專題研究系列包括：「經濟」、「管治」、「教育」，以及「民生」。8位專家、學者應邀擔任創研庫的顧問導師，包括張子欣博士、黃元山先生、陳弘毅教授、陳維安先生、黃錦輝教授、朱子穎先生、葉兆輝教授，以及倪以理先生。

附件：「捕捉元宇宙的新經濟機遇」調查結果

傳媒查詢：香港青年協會傳訊經理何詠筠女士
電話：3755 7044 / 9129 2589

香港青年協會 hkfyg.org.hk | m21.hk

香港青年協會（簡稱青協）於1960年成立，是香港最具規模的青年服務機構。隨著社會不斷轉變，青年所面對的機遇和挑戰時有不同，而青協一直不離不棄，關愛青年並陪伴他們一同成長。本著以青年為本的精神，我們透過專業服務和多元化活動，培育年青一代發揮潛能，為社會貢獻所長。至今每年使用我們服務的人次達600萬。在社會各界支持下，我們全港設有90多個服務單位，全面支援青年人的需要，並提供學習、交流和發揮創意的平台。此外，青協登記會員人數已達50萬；而為推動青年發揮互助精神、實踐公民責任的青年義工網絡，亦有逾25萬登記義工。在「青協·有您需要」的信念下，我們致力拓展12項核心服務，全面回應青年的需要，並為他們提供適切服務，包括：青年空間、M21 媒體服務、就業支援、邊青服務、輔導服務、家長服務、領袖培訓、義工服務、教育服務、創意交流、文康體藝及研究出版。

facebook page: www.facebook.com/hkfyg
網上捐款平台: giving.hkfyg.org.hk

青協 App
立即下載



香港青年協會 青年研究中心
青年創研庫
經濟組專題研究系列
「青年對元宇宙的看法」調查

調查對象：15-34 歲香港青年協會會員

樣本數目：1,292 人（標準誤 $\leq\pm 1.4\%$ ）

調查方法：向 15-34 歲香港青年協會會員發送邀請電郵，邀請會員自行於網上填答

調查期間：2022 年 4 月 12 日 - 4 月 25 日

表 1：受訪者個人資料

| | 人數 | 百分比 |
|-----------------------|--------------|---------------|
| 性別 | | |
| 男 | 346 | 26.8% |
| 女 | 946 | 73.2% |
| 合計 | 1,292 | 100.0% |
| 年齡 (歲) | | |
| 15-19 | 374 | 28.9% |
| 20-24 | 322 | 24.9% |
| 25-29 | 288 | 22.3% |
| 30-34 | 308 | 23.8% |
| 合計 | 1,292 | 100.0% |
| 平均數：24.0 | | |
| 中位數：24.0 | | |
| 標準差(S.D.)：5.73 | | |
| 行業 | | |
| 製造 | 12 | 0.9% |
| 建造 | 25 | 1.9% |
| 進出口貿易及批發 | 21 | 1.6% |
| 零售、住宿及膳食服務 | 56 | 4.3% |
| 運輸、倉庫、郵政及速遞服務 | 12 | 0.9% |
| 資訊及通訊 | 49 | 3.8% |
| 金融、保險、地產、專業及商用服務 | 102 | 7.9% |
| 公共行政、社會及個人服務 | 287 | 22.2% |
| 學生 | 607 | 47.0% |
| 料理家務者 | 31 | 2.4% |
| 待業、失業，及其他非在職者 | 50 | 3.9% |
| 不知／難講 | 40 | 3.1% |
| 合計 | 1,292 | 100.0% |

表 1 (續) : 受訪者個人資料

| | 人數 | 百分比 |
|---------------|--------------|---------------|
| 職位 | | |
| 經理及行政級人員 | 75 | 5.8% |
| 專業人員 | 172 | 13.3% |
| 輔助專業人員 | 67 | 5.2% |
| 文書支援人員 | 132 | 10.2% |
| 服務工作及銷售人員 | 91 | 7.0% |
| 工藝及有關人員 | 14 | 1.1% |
| 機台及機器操作員及裝配員 | 1 | 0.1% |
| 非技術工人 | 9 | 0.7% |
| 學生 | 607 | 47.0% |
| 料理家務者 | 31 | 2.4% |
| 待業、失業，及其他非在職者 | 50 | 3.9% |
| 不知／難講 | 43 | 3.3% |
| 合計 | 1,292 | 100.0% |

表 2 : 你有沒有聽過以下名稱 ?

| | 有 | 沒有 | 不知／難講 | 合計 |
|--------------------------|----------------|--------------|-------------|-------------------------------|
| 元宇宙 (metaverse) | 896 69.3% | 286 22.1% | 110 8.5% | 1,292 100.0% |
| 虛擬實境 (VR) | 1,257 97.3% | 29 2.2% | 6 0.5% | 1,292 100.0% |
| 擴增實境 (AR) | 913 70.7% | 291 22.5% | 88 6.8% | 1,292 100.0% |
| 加密貨幣 (cryptocurrency) | 1,154 89.3% | 94 7.3% | 44 3.4% | 1,292 100.0% |
| 非同質化代幣 (NFT) | 920 71.2% | 266 20.6% | 106 8.2% | 1,292 100.0% |

表 3：你對以下名稱有幾認識？

| | 認識 | | 不認識 | | 不知／難講 | 合計 |
|--------------------------|------------------------------|--------------|----------------------------|--------------|------------|-------------------------------|
| | 十分認識 | 略為認識 | 不太認識 | 完全不認識 | | |
| 元宇宙 (metaverse) | 483 37.4% | | 753 58.3% | | | |
| | 69 5.3% | 414 32.0% | 434 33.6% | 319 24.7% | 56 4.3% | 1,292 100.0% |
| 虛擬實境 (VR) | 1,158 89.6% | | 131 10.1% | | | |
| | 331 25.6% | 827 64.0% | 107 8.3% | 24 1.9% | 3 0.2% | 1,292 100.0% |
| 擴增實境 (AR) | 707 54.7% | | 550 42.6% | | | |
| | 175 13.5% | 532 41.2% | 336 26.0% | 214 16.6% | 35 2.7% | 1,292 100.0% |
| 加密貨幣 (cryptocurrency) | 744 57.6% | | 528 40.9% | | | |
| | 125 9.7% | 619 47.9% | 420 32.5% | 108 8.4% | 20 1.5% | 1,292 100.0% |
| 非同質化代幣 (NFT) | 510 39.5% | | 721 55.8% | | | |
| | 84 6.5% | 426 33.0% | 467 36.1% | 254 19.7% | 61 4.7% | 1,292 100.0% |

表 4：受訪者對參與元宇宙的興趣

(0分=完全沒有興趣，5分=一半半，10分=十分有興趣)

| | 平均分 | 標準差(S.D.) | N |
|--------------|------|-----------|-------|
| 你對參與元宇宙有幾感興趣 | 6.11 | 2.436 | 1,277 |

數字不包括回答「不知／難講」者

表 5：你曾在元宇宙平台上進行過以下哪些活動？(可選多項) **N=1,292**

| | 人次 | 百分比■ |
|---------------------|-----|-------|
| 玩遊戲(打機) | 596 | 46.1% |
| 娛樂 | 219 | 17.0% |
| 與朋友見面 | 216 | 16.7% |
| 購買物品／服務 | 135 | 10.4% |
| 上課 | 125 | 9.7% |
| 工作 | 72 | 5.6% |
| 出售物品／服務 | 68 | 5.3% |
| 曾進入元宇宙平台，但沒有進行過任何活動 | 48 | 3.7% |
| 投資 | 45 | 3.5% |
| 其他 | 1 | 0.1% |
| 從未進入過元宇宙平台 | 474 | 36.7% |
| 不知／難講 | 94 | 7.3% |

724
56.0%

■ 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的次數佔總答題數字之百分比。

表 6：你在元宇宙平台上進行活動的主要障礙是甚麼？（最多 3 項） **N=1,292**

| | 人次 | 百分比■ |
|---------------|-----|-------|
| 欠缺相關設備 | 558 | 43.2% |
| 不了解元宇宙 | 478 | 37.0% |
| 害怕受騙 | 417 | 32.3% |
| 欠缺相關科技知識 | 413 | 32.0% |
| 朋友之間未流行 | 321 | 24.8% |
| 沒有時間／興趣 | 159 | 12.3% |
| 元宇宙上欠缺所需活動／服務 | 147 | 11.4% |
| 對元宇宙欠缺信心 | 136 | 10.5% |
| 不喜歡虛擬世界 | 9 | 0.7% |
| 其他 | 5 | 0.4% |
| 沒有障礙 | 34 | 2.6% |
| 不知／難講 | 91 | 7.0% |

■ 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的次數佔總答題數字之百分比。

表 7：受訪者對加密貨幣交易和 NFT 的信心

（0 分=完全沒有信心，5 分=一半半，10 分=十分有信心）

| | 平均分 | 標準差(S.D.) | N |
|---------------------|------|-----------|-------|
| 你對以加密貨幣進行交易的信心有多大 | 4.98 | 2.374 | 1,255 |
| 你對 NFT 收藏品或資產的信心有多大 | 4.83 | 2.713 | 1,292 |

數字不包括回答「不知／難講」者

表 8：受訪者認為元宇宙產業對經濟發展的幫助

（0 分=完全沒有幫助，5 分=一半半，10 分=十分有幫助）

| | 平均分 | 標準差(S.D.) | N |
|-------------------------------|------|-----------|-------|
| 你認為加強發展元宇宙相關產業，對推動香港經濟發展有幾大幫助 | 5.97 | 2.082 | 1,217 |

數字不包括回答「不知／難講」者