



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups

青年創研庫



「經濟」專題研究系列

2022年 7月



捕捉元宇宙的新經濟機遇



01

研究背景



02

研究問題及方法



03

研究結果



04

主要建議



研究背景

甚麼是元宇宙？



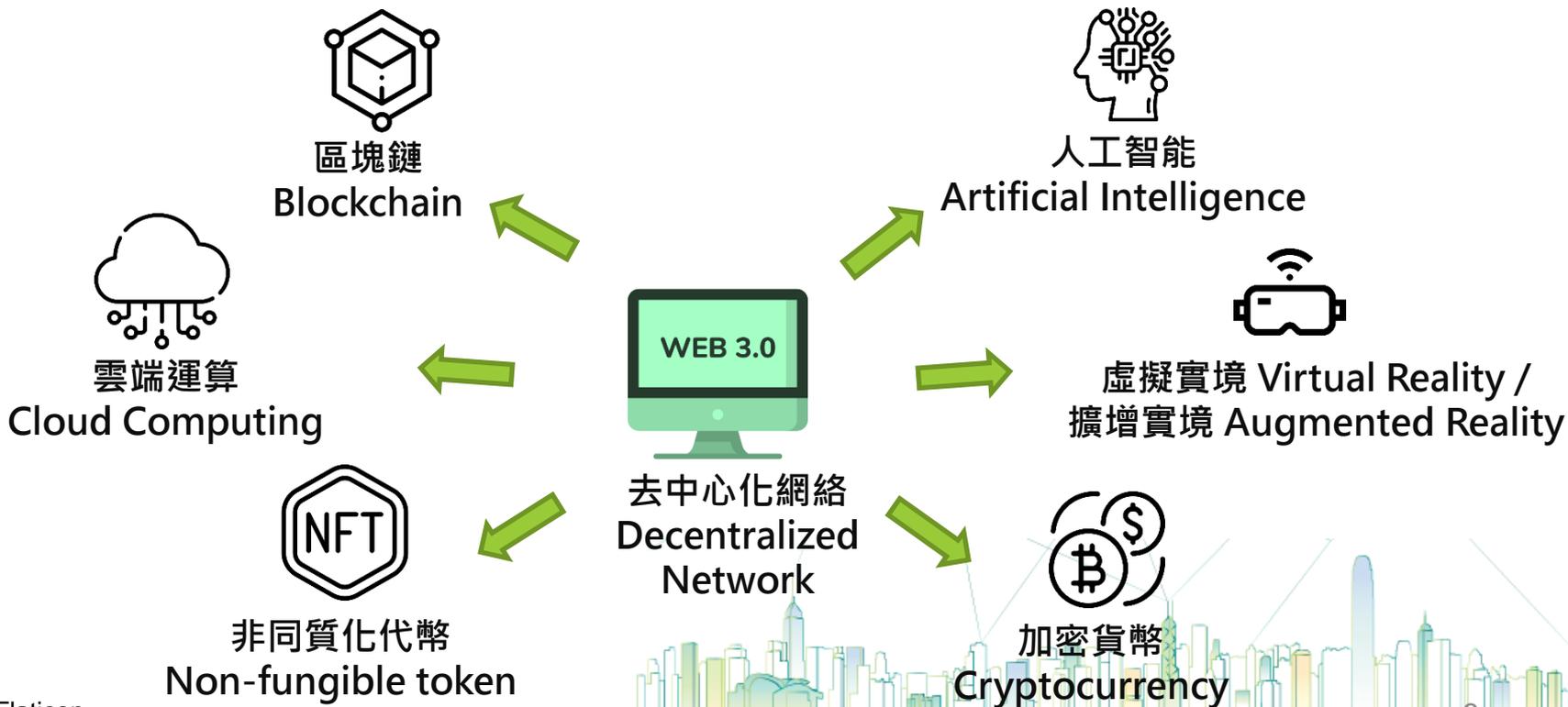
3D 虛擬世界



聚焦社交



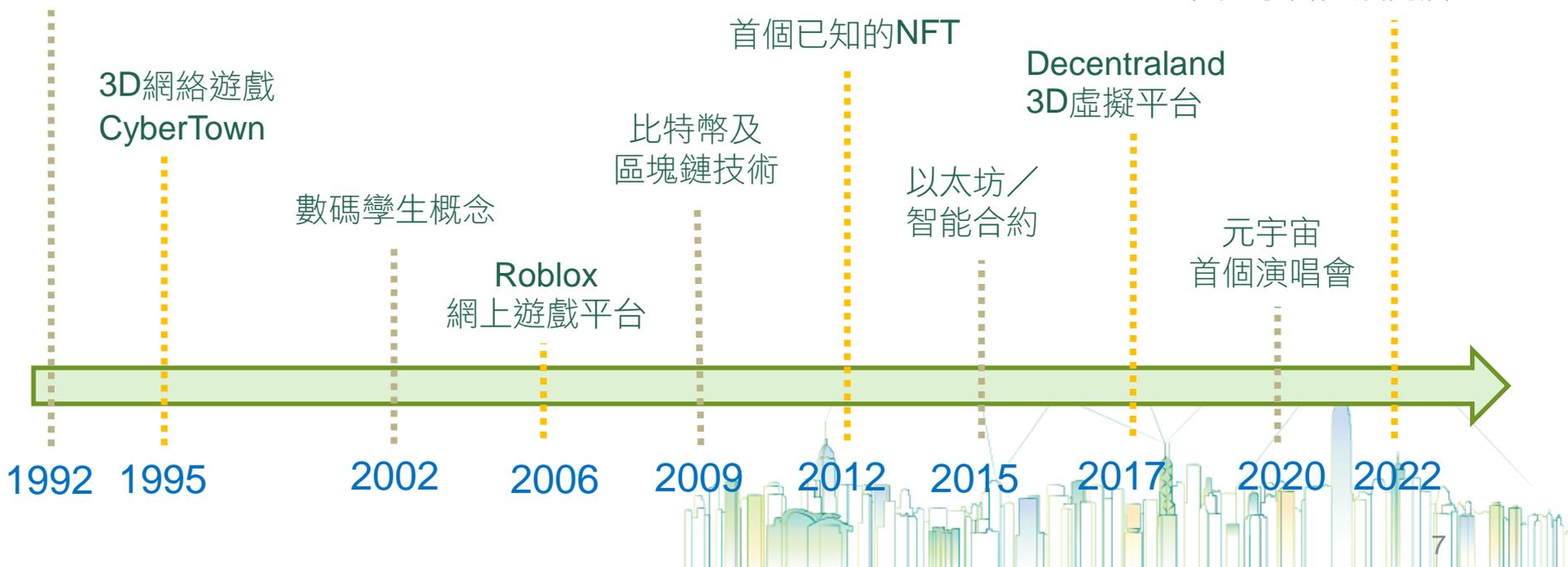
元宇宙的特性



元宇宙的發展歷程

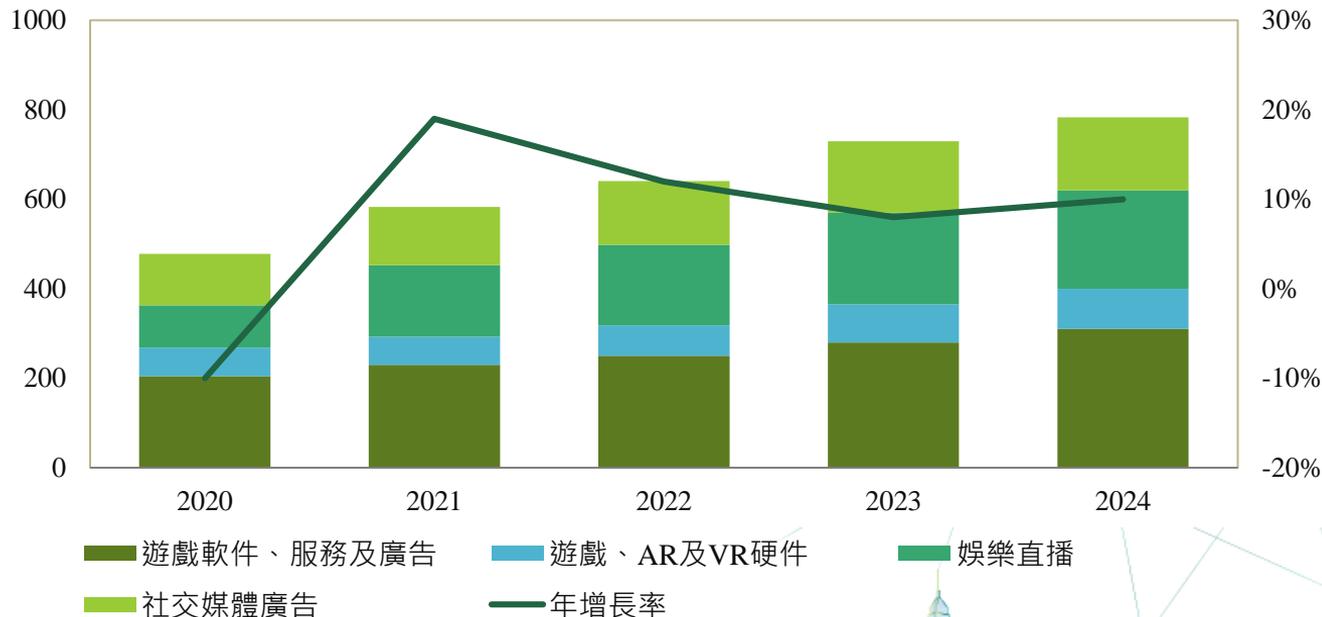
科幻小說Snow Crash提到
沉浸式網絡世界「元宇宙」

微軟收購遊戲商Activision Blizzard/
H&M在元宇宙開設商店



元宇宙市場規模

元宇宙市場增長預期 (10億美元)



2020年
4,787億

➔

2024年
7,833億美元

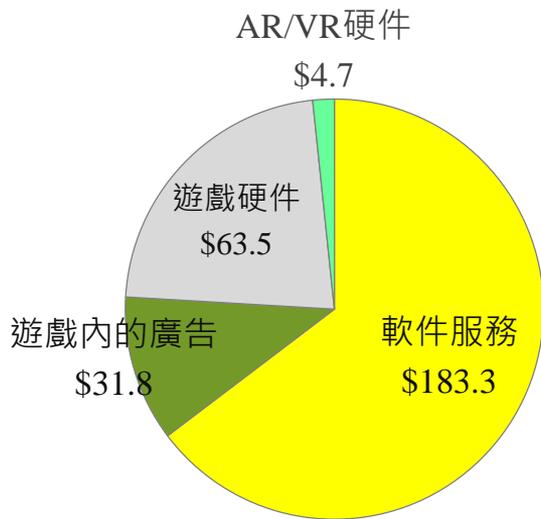
年增長率
13.1%

資料來源：Bloomberg Intelligence. (2021, December 1). "Metaverse may be \$800 billion market, next tech platform." Bloomberg Professional Services. Retrieved February 14, 2022, from <https://www.bloomberg.com/professional/blog/metaverse-may-be-800-billion-market-next-tech-platform/>

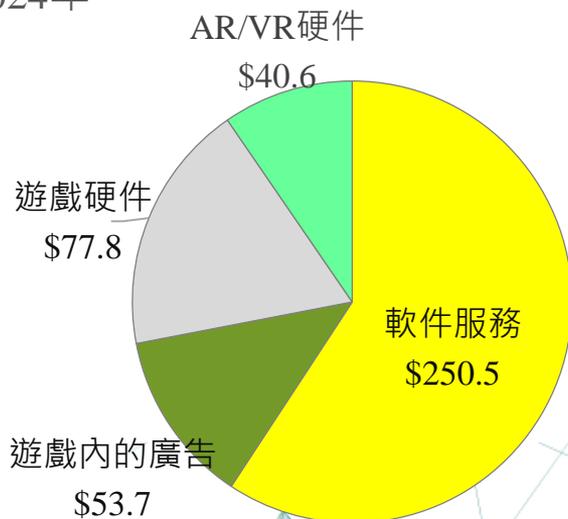
元宇宙市場規模

由3D虛擬世界帶動的**遊戲業**增長 (10億美元)

2020年



2024年



遊戲業增長

2020年 2,749億 → 2024年 4,129億美元

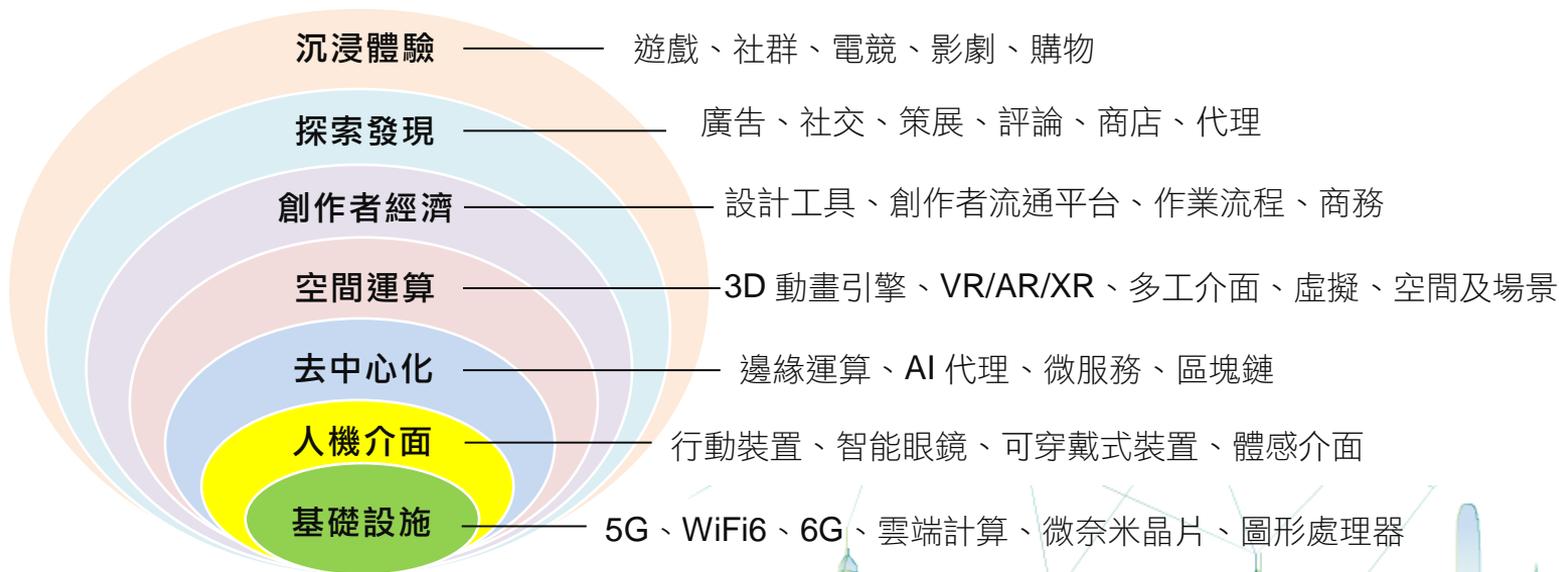
元宇宙在各行各業的市場機會

每年1萬億美元

資料來源：Bloomberg Intelligence. (2021, December 1). "Metaverse may be \$800 billion market, next tech platform." Bloomberg Professional Services. Retrieved February 14, 2022, from <https://www.bloomberg.com/professional/blog/metaverse-may-be-800-billion-market-next-tech-platform/>

元宇宙的市場價值

Jon Radoff 提出的元宇宙市場價值鏈的7大層面



資料來源：翁佩榕。2021年11月10日。〈在Metaverse裡，我們都能坐在「第一排」——專訪Beamable創辦人Jon Radoff〉。The News Lens。網址：<https://www.thenewslens.com/article/158699>，2022年6月15日下載。

元宇宙在各行各業的應用



辦公室應用



社交聯繫



交易及支付



市場營銷



旅遊



娛樂

元宇宙的發展限制



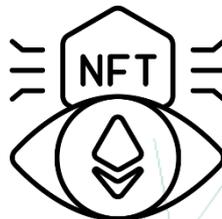
沉浸式裝置引起的不適



用戶對虛擬世界的體驗興趣不大

缺乏監管資源

NFT投機、造假和元宇宙資產膨脹



各地政府的元宇宙發展策略

韓國

- 《元宇宙首爾發展基本計劃》：經濟、教育、旅遊、通訊、城市、行政和基礎設施
- S-Map：數碼孿生技術提供交通實時資訊
- Open Lab：向私人機構提供進行人工智能研究的環境

日本

- 《2022年經濟財政運營和改革的基本方針》進行Web 3.0環境改善
- 擴大宇宙的內容應用
- 實施證券代幣籌資制度
- 放寬保護加密貨幣用戶的審查標準

美國

- 保障消費者
- 維持金融穩定
- 降低非法金融風險
- 強化金融領導地位
- 推動實惠金融服務
- 支援數碼資產技術
- 探索數碼貨幣發展

各地政府的元宇宙發展策略

新加坡

- 謹慎取態
- 加強監管加密貨幣

內地

- 為元宇宙技術做好準備
- 例：增加元宇宙在公共服務、商務辦公、社會娛樂、工業製造、安全生產、電子遊戲的應用

香港

- 正研究利用區塊鏈技術推行智慧政府服務
- 有需要的話會把當前的監管擴大至加密貨幣市場



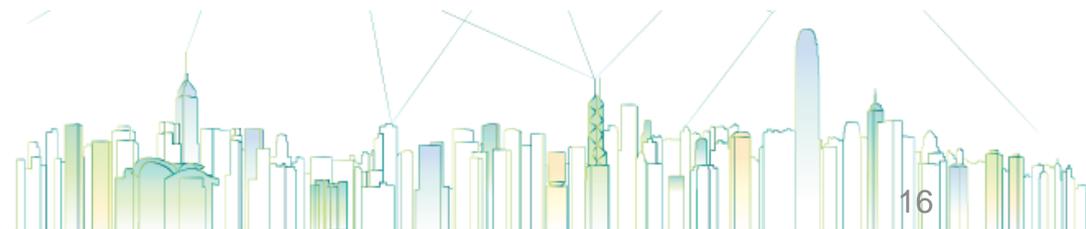
研究問題及方法

研究問題

香港應如何為元宇宙經濟發展作好準備？

探討方向：

1. 青年對元宇宙的認識、看法、體驗、需求
2. 相關企業及就業者在參與元宇宙經濟的計劃、優勢和困難



研究方法

2022年 4月 至 5月



個案訪問

- 20名正在參與元宇宙工作的業務創辦人或受僱人士



青年網上意見調查

- 1,292名15-34歲香港青年協會會員



專家和學者專訪

- 7位專家及學者



研究結果

1/受訪專家及業界對元宇宙經濟的前景感到樂觀



受訪專家及業界：現時仍處於元宇宙發展早期階段

仍在發展早期階段

「我們距離元宇宙的大規模應用仍有至少10年的時間，現時只在數碼學生的階段。」

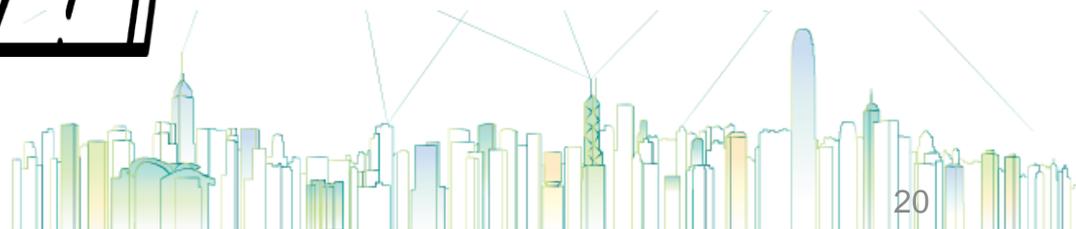
(李力恒教授 / 韓國科學技術院助理教授)



距離實際應用仍有一段時間

「剛開始接觸新事物是需要時間適應，可能5至10年後...元宇宙不是為打機，是為方使用虛擬世界上班工作。」

(個案3 / 男 / 遊戲公司創辦人)



受訪專家及業界：元宇宙為社會帶來便利和商機

令社會獲益

「元宇宙在可見將來會有較大發展，因為元宇宙技術會對人類帶來好處。」

(個案10 / 男 / 財經公關)



帶來新商機和選擇

「元宇宙在表演娛樂方面是有新的商機，帶來新的價值，成本亦可能較真實世界低...對消費者來說是多一個選擇。」

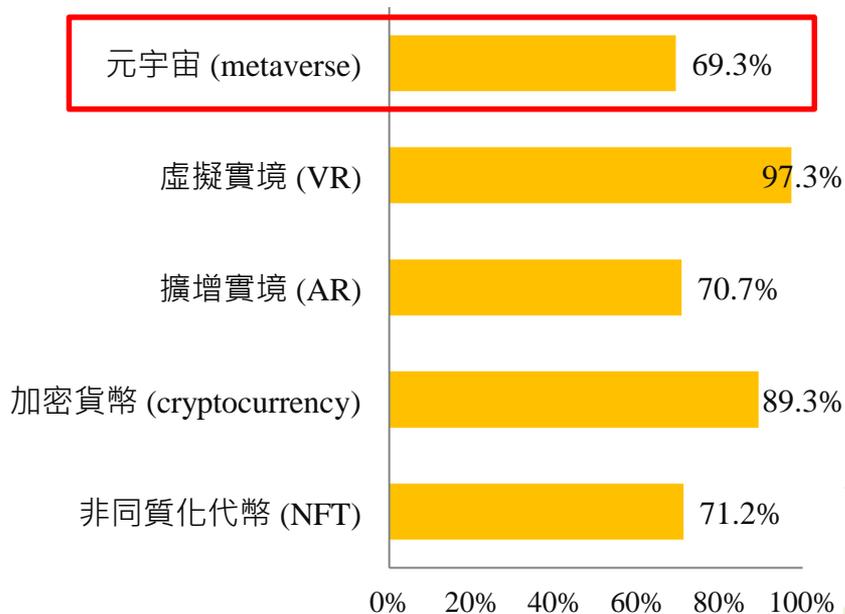
(李卓駿博士 / 亞太策略研究所研究總監)

2/受訪青年對元宇宙的認識和興趣不足

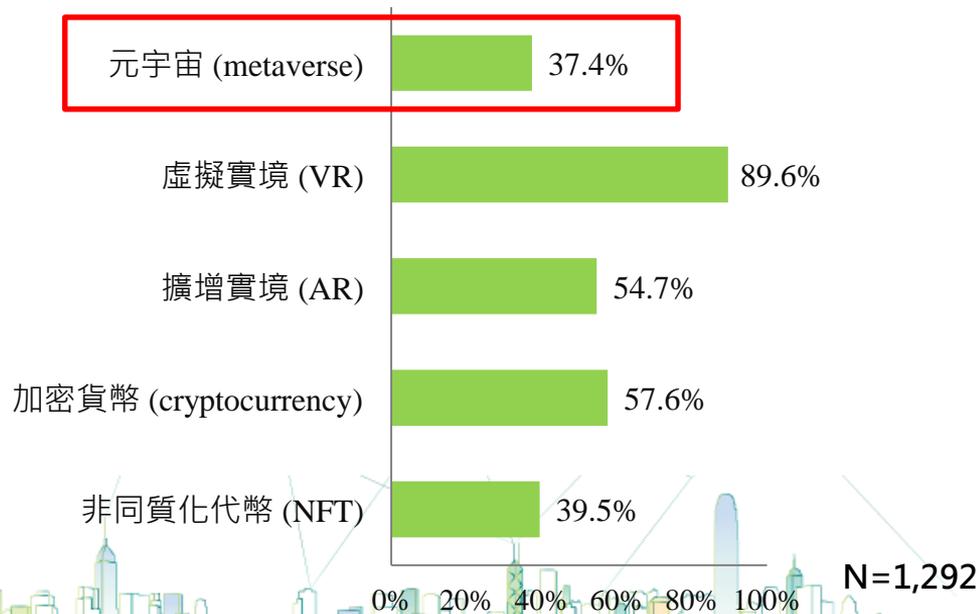


元宇宙在青年當中仍是較新的概念

有聽過以下名稱的受訪者



表示認識以下名稱的受訪者

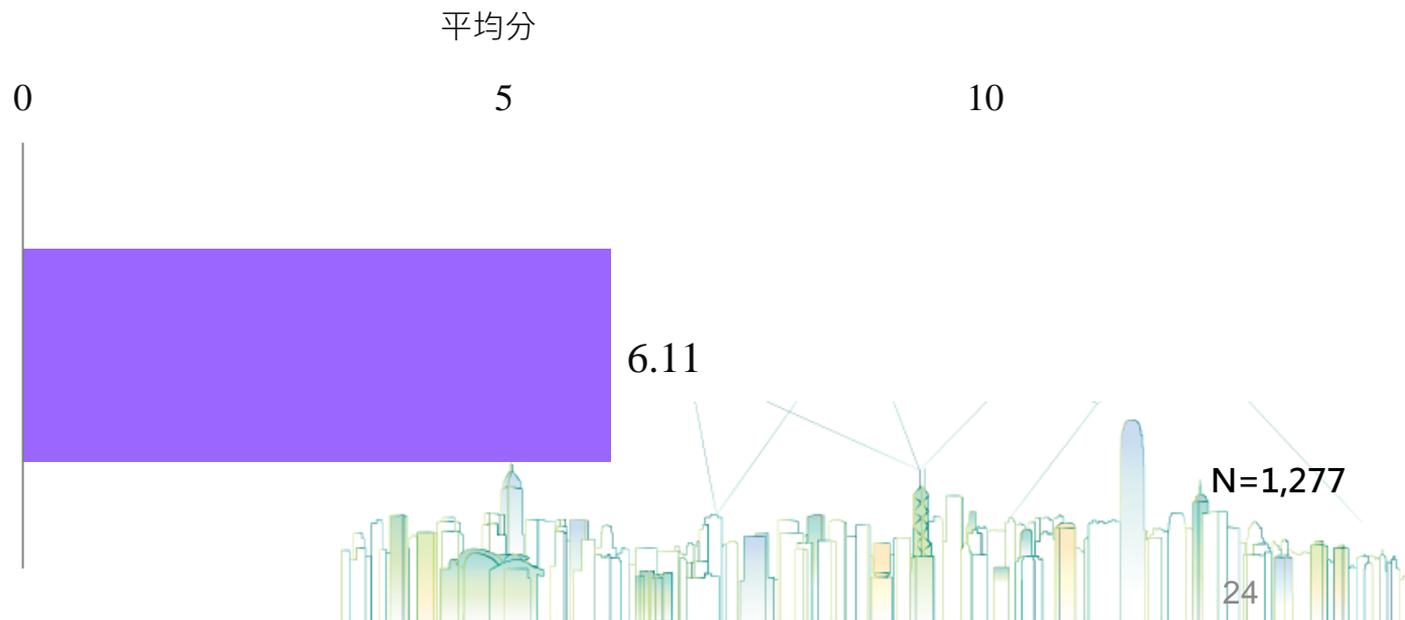


N=1,292

調查受訪者對元宇宙的興趣一般

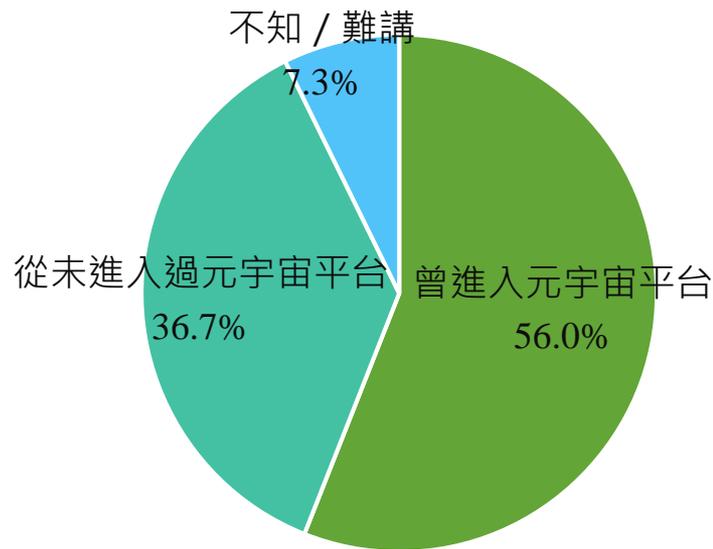
你對參與元宇宙有幾感興趣？

(0分=完全沒有興趣 · 5分=一半半 · 10分=十分有興趣)



逾半調查受訪者表示曾在元宇宙平台上進行活動

你曾在元宇宙平台上進行過以下哪些活動？（可選多項）

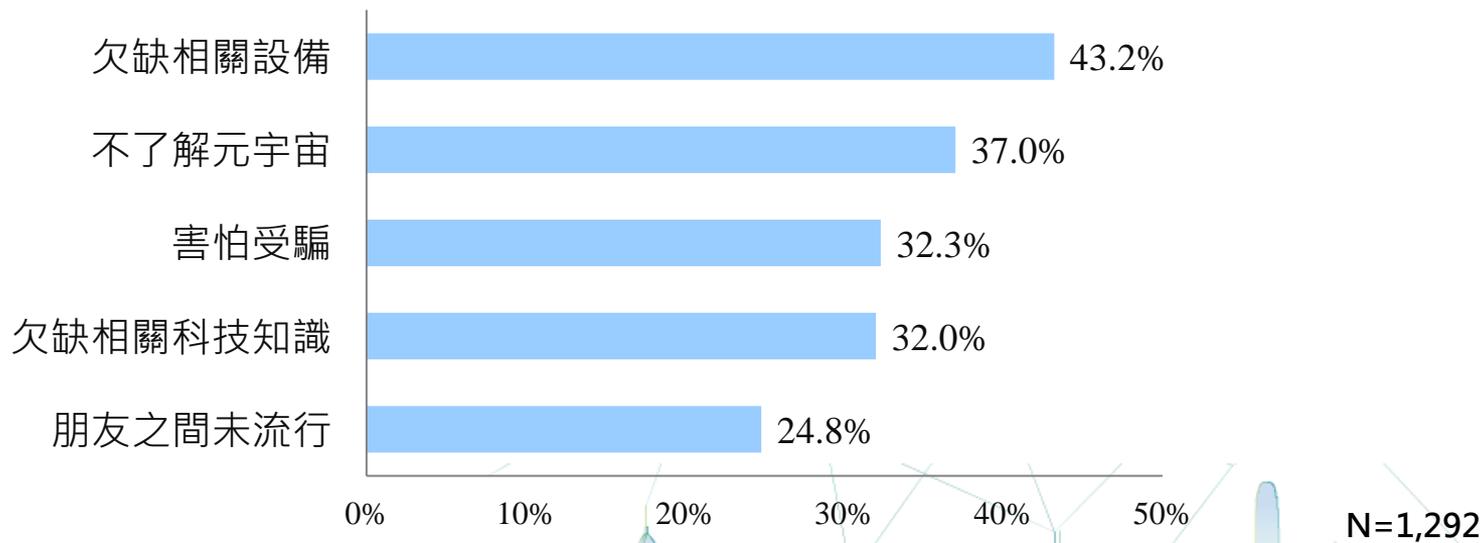


■ 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的次數佔總答題數字之百分比

N=1,292

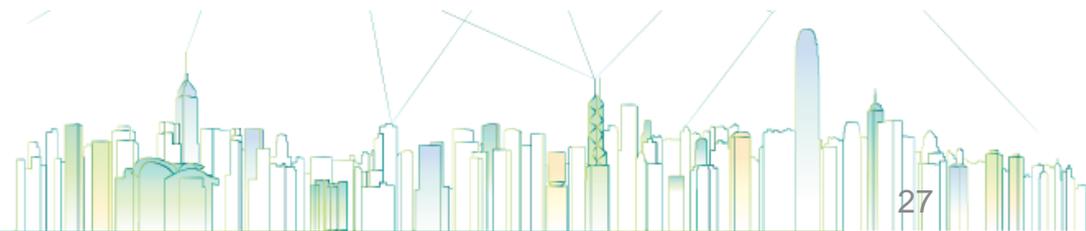
設備與認知問題障礙青年的參與

你在元宇宙平台上進行活動的主要障礙是甚麼？（最多選3項）



■ 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

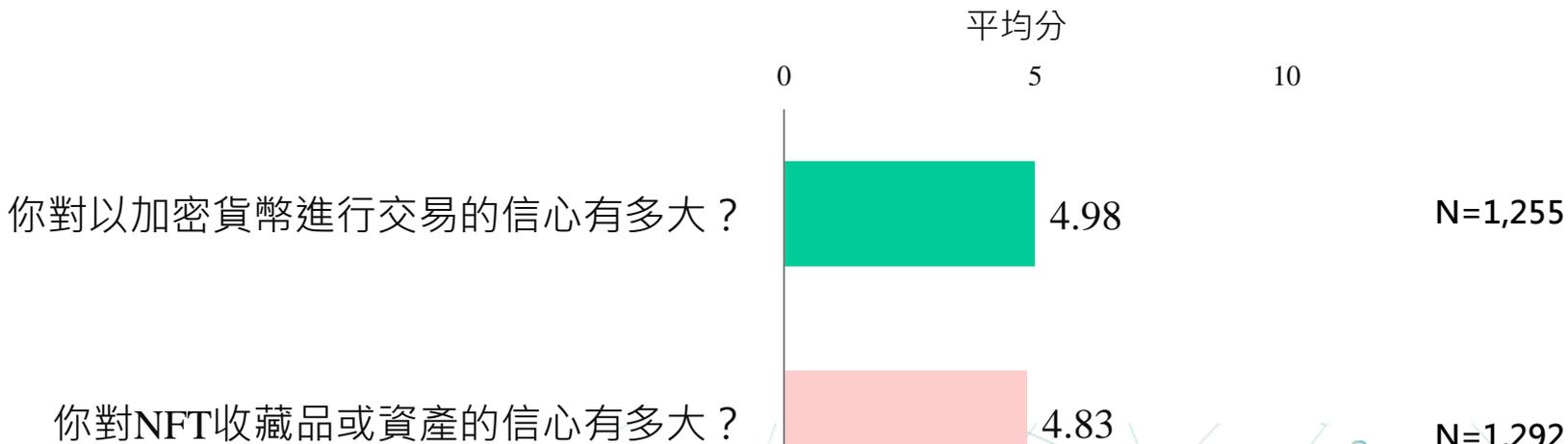
3/受訪青年對元宇宙信心不足，有待更多應用落實



調查受訪者對元宇宙相關交易信心不足

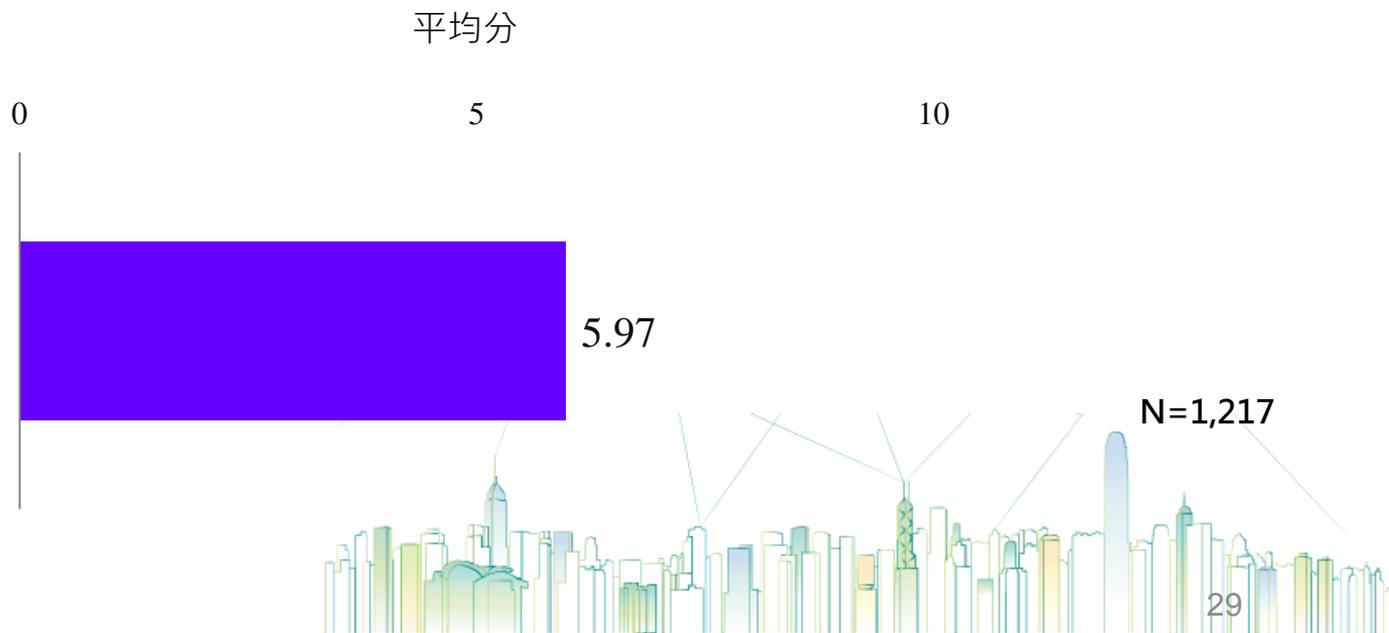
你的信心有多大？

(0分=完全沒有信心 · 5分=一半半 · 10分=十分有信心)



調查受訪者認為加強相關產業發展對香港經濟只略有幫助

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？
(0分=完全沒有幫助，5分=一半半，10分=十分有幫助)



受訪專家及業界：需要更多使用者和應用

生態未形成，需要更多使用者

「元宇宙需要一群人和一個生態才可以發揮當中的潛力。現時，**元宇宙的生態並未形成**。即使初步的物聯網生態都並未形成，**需要更多使用者**才能發揮當中的潛力。」

(莊毅堅先生 / 香港物聯網商會會長)

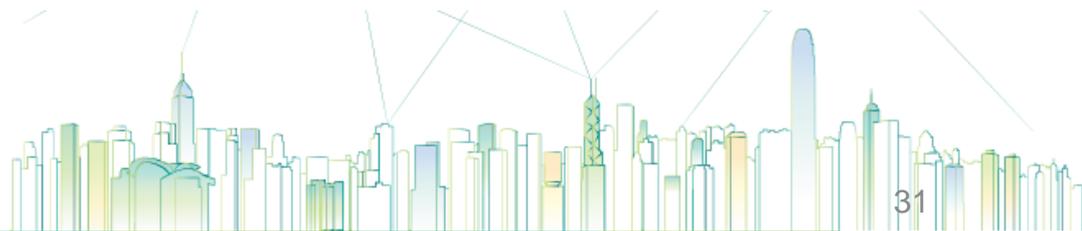
大眾信心不足，需要更多應用

「大眾覺得**沒信心**，有些人覺得要開個加密錢包去玩是很難...說到元宇宙，**真的要待有商業價值或社會價值的應用出現**，大家才理解得較快。」

(個案5 / 男 / 科技公司業務經理)

CONFIDENCE

4/元宇宙為企業帶來更多選擇和出路



受訪專家：元宇宙業務由科技巨擘帶領，大企業率先試驗

科技巨擘帶領開發基礎技術

「現時元宇宙發展都是由科技巨擘推動的，**facebook即Meta**公司，早前已改名並朝向元宇宙發展，例如會**開拓VR或相關硬體**...遊戲引擎公司如**Unity**等也會開發及提供相關的**3D程式**，技術上整個大環境都十分有利元宇宙發展。」

(許彬教授 / 香港科技大學計算媒體與藝術講座教授兼元宇宙及計算創意中心總監)



大企業開拓實驗性質的業務

「現時企業都汲取教訓，有任何風吹草動都會先投資，輸了也不要緊，因為萬一對手玩得好的話，就會拋離自己，所以**企業也用了實驗性方法，先去參與。**」

(李卓駿博士 / 亞太策略研究所研究總監)

受訪專家：中小企面對尋找商業模式、資金、技術的難題

中小企態度觀望

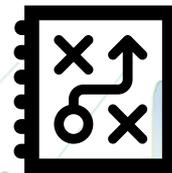
「中小企業現正面對公司轉型的關口。元宇宙對於企業發展來說，是多一個出路、空間、環境及選擇...香港的**中小企業大多沒有足夠的資金或資源**於元宇宙中發展，因此大家都對元宇宙抱著**觀望**的態度。」

(莊毅堅先生 / 香港物聯網商會會長)

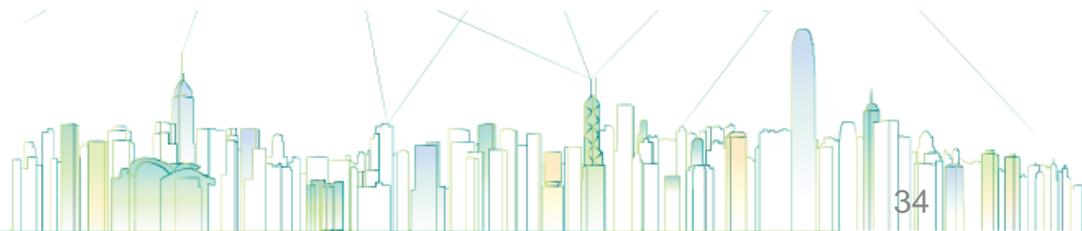
尋找合適的商業模式最關鍵

「無論在哪個階段，各企業在探索過程中最重要的考慮，是如何在元宇宙這全新的科技領域中找到**適合自己的商業模式**。」

(林向明工程師 / 香港應用科技研究院策略規劃總監)



5/元宇宙可先推廣到與遊戲業相類的產業



受訪業界：可從遊戲業推廣到娛樂、藝術、設計、旅遊業

從遊戲業推廣到其他著重視覺、聽覺和體驗的行業

「元宇宙先應用在娛樂或遊戲中，尤其3D遊戲已有一定基礎...」

(個案1 / 男 / 數碼娛樂產業促進主管)



藝術產業應用

「從前天馬行空的形式很難表達出來，但現在有虛擬空間，容許創作者表達畫像、想像能力，變相成為創作者的天地，有許多發揮機會。」

(個案13 / 女 / 多媒體元宇宙策劃人)

展示範疇應用

「我就看著圖例把單位模擬出來。這個模式可以令客人不用去幻想，透過3D虛擬影像給客人看這就是他們將要購入的單位。我們放於公司網站，供客人左移右移去感受。」

(個案14 / 男 / 媒體製作主任)

6/政府應發揮重要角色，促進元宇宙經濟



受訪專家：香港應制訂政策推動元宇宙經濟

政府需處理軟件標準化及公司稅務問題

「未來可能需要**設立軟件標準及規範化**，解決社會問題及建立信任。例如公司應遵守甚麼**法律**？又要向哪國**報稅**？政府又要解決相關的**虛假訊息**等。」

(許彬教授 / 香港科技大學計算媒體與藝術講座教授兼元宇宙及計算創意中心總監)

元宇宙將引伸更複雜的私隱問題

「在網上推薦系統，搜集了我們的上網習慣，會分析化身的言行舉止，都會涉及**私隱外泄**的問題，這會變得更複雜。」

(黃錦輝教授 / 香港中文大學工程學院副院長 (外務))



受訪業界：政府應積極推動元宇宙經濟發展

政府對虛擬貨幣及虛擬資產未有明確態度

「最大的NFT交易平台OpenSea是在外國的。香港雖有相關的技術和人才，但因**政府法規所限，未能發展。**」

(個案8 / 男 / 香港專業教育學院講師)



政府應帶頭讓市民有機會使用元宇宙設備

「**政府要帶頭，讓藝術中心或科學園設置新設備，讓藝術團體分享使用，成本效益就可以提升。如果有充足機件網絡配套，市民一同使用，就會容易理解。**」

(個案3 / 男 / 遊戲公司創辦人)

主要建議

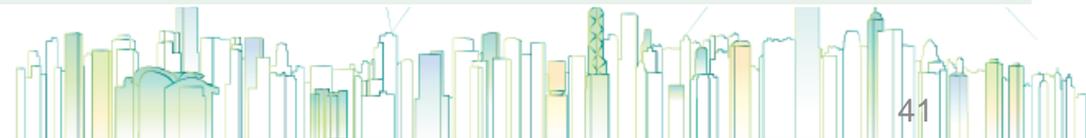
主要建議

- 1 制訂數碼經濟發展政策及元宇宙發展規劃藍圖
- 2 推出「元宇宙發展先導計劃」，資助有潛力行業發展元宇宙應用業務
- 3 貿發局建設「元宇宙會展」延續香港會展業務
- 4 旅發局建設「元宇宙香港」，於虛擬空間重建具歷史文化價值的建築
- 5 康文署為體育及表演場館建設「康體元宇宙」場館



建議1：制訂數碼經濟及元宇宙發展規劃藍圖

目的及好處	<ul style="list-style-type: none">• 建立香港為頂級「數碼經濟友好」城市，吸引全球企業、人才及資金• 清晰的政策監管，讓企業能安心發展，保障市民 / 投資者權益• 整合現有計劃及推出新措施，促進各行業參與及討論
監管	<ul style="list-style-type: none">• 以「寬鬆」為原則避免過分監管• 完善數碼資產法例 - 打擊洗錢及恐怖分子資金籌集 (AML)、虛擬資產服務提供商牌照等
金融發展	數碼資產金融基建 - 數碼港元(CBDC)、港交所數碼資產交易平台 Diamond
生態圈	數字化經濟發展委員會、元宇宙聯盟 (企業、專家、學術界)、大型元宇宙論壇及創業大賽、元宇宙發展先導計劃、人才培育、元宇宙企業投資及孵化
應用服務	<ul style="list-style-type: none">• 行業端 (工業制造、醫療健康、藝術科技)• 城市端 (會展業、旅遊業、康體文娛業)



建議2：推出「元宇宙發展先導計劃」

資助有潛力行業發展元宇宙應用業務

有潛力發展元宇宙技術行業

- 科技、遊戲、娛樂、設計、藝術、旅遊等
- 透過商會推行
- 累積一定成功經驗後，推廣至其他行業



針對性培育

- 技術認識、應用範疇、考察
- 資助能提升業務水平的應用項目，協助企業升級轉型



建議3：貿發局建設「元宇宙會展」延續香港會展業務

- 為行業提供更多商務展覽場景
- 增加商界拓展元宇宙的可能
- 促進展覽業的可能性



建議4：旅發局建設「元宇宙香港」 於虛擬空間重建具歷史文化價值的建築

- 重現已清拆消失的的文化建築
- 不良於行人士、長者可參觀
- 增強年輕人對文化建築的興趣



建議5：康文署為體育及表演場館建設「康體元宇宙」場館

- 在疫情期間提供安全健康的娛樂場景
- 為更多表演者提供發揮舞台
- 為新型體育項目如電競提供友善場景



香港青年協會 青年研究中心

yrc.hkfyg.org.hk

facebook.com/hkfygyrc



接收「青年創研庫」e-news 登記

shorturl.at/iDEL1



謝謝！