

## 「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」，但表示認識的只佔三成七（37.4%）。而對參與元宇宙的興趣，平均分為6.11分（0-10分，10為最高）。

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%）。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%）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；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，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。

-完-