



歡迎來到元宇宙

撰文／許淑珮

近來科技圈的關鍵字，「元宇宙」宛如橫空出世，在去年底倏地竄紅，揭開「元宇宙元年」序幕。代表3D虛擬世界的元宇宙概念，從1992年在小說中首度出現後，到《駭客任務》、《一級玩家》等電影，至今已過了30年，在科技與疫情催化下，在影視作品中的絢麗幻想，現已逐步化為真實。

市場研究機構Gartner預測，到了2026年，全球有四分之一的消費者每日將投入1小時，在元宇宙從事購物、社交、學習、工作等活動。在不久的將來，元宇宙將成為一種經濟模式，涵蓋你我的工作和娛樂休閒領域，你可以在虛擬空間參加演唱會、與地球另一端的夥伴協作開發新產品、搶先在虛擬世界置產或投資、數位藝術創作能以天價賣出、甚至以虛擬替身開啟自己的「第二人生」。

元宇宙的確切定義，各方皆有不同的切入角度。工研院產業科技國際策略發展所給予元宇宙一個概括性的定義為：「數位共感的世界，以網實融合、數位經濟、數位科技為三大要件，且受下世代網路web 3.0、後疫新常態的網實融合需求、Z世代的數位原生特性、以及科技大廠致力打造新應用及新商業模式等推

力而生。」

以目前的科技發展來說，網路通訊的品質、人工智慧的運算能力、大數據的處理能力、物聯網、虛擬實境及區塊鏈等技術，已為元宇宙的發展初期打下不錯基礎，許多科技大廠也紛紛搶進。像是臉書創建了針對一般大眾的Horizon的VR社群服務、輝達打造了工程師熱愛的Omniverse工業協作平台、三星則與亞洲最大元宇宙平台Naver Z合作推出ZEPETO，玩家可用創新家電布置自己的專屬虛擬空間。

工研院在元宇宙基礎建設上也已耕耘多年，並產出不少應用。去年底在高雄亞灣園區舉辦全球首創的「5G+MR無人機電競賽」，參與競技的飛手，戴上「第一人稱視角（First Person View；FPV）智慧眼鏡」後，便能在混合實境（MR）中一較高下；還有「5G+4K沉浸式展演」，與劇場藝術家合作，結合VR虛擬實境、4K影像即時串流、5G多視角轉播，打造沉浸式的觀劇體驗。

元宇宙的大門已然打開，嶄新國度任人探索，儘管資安技術有待突破，但元宇宙已是未來跨越時空溝通的重要方式，新應用、新服務應運而生。元宇宙，歡迎您光臨！■