

日本「元宇宙」產業的發展與政策討論

◎洪尉淳／中華經濟研究院第二（國際經濟）研究所 輔佐研究員

日本在「元宇宙」領域已有重要的起步，產業界已投入應用服務的創新以及相關硬體設備的研發；政策界則已討論如何協助產業的發展，如何完善必要的法規和措施。關於元宇宙所需要的硬體，我國已有優勢，未來或可借鏡日本經驗，發展軟體應用與必要法規，並推動台日在元宇宙產業及政策方面的合作。

關鍵詞：元宇宙、虛擬空間、VR、AR、xR

Keywords: Metaverse, Virtual Space, Virtual reality, Augment Reality, xR

新冠肺炎疫情爆發後，全球的人流與物流深受限制，民眾在實體空間中的連結程度因之降低。但這也增加了企業在「虛擬空間」中維持營運，或向民眾提供創新服務的機會。在虛擬空間應用普及度越來越高之下，人類社會或將形塑一個與實體世界「平行」的「元宇宙」，連結虛擬空間與實體空間中各種經濟社會活動，進而「虛實整合」。「元宇宙」和「虛擬空間」的各種應用服務已是當前全球焦點。

日本產業界與政府相當重視元宇宙及虛擬空間的相關發展，開始討論虛擬空間應用和服務相關的政策議題。本文介紹日本「元

宇宙」虛擬空間應用與服務的產業發展及政策討論方向，並說明其對我國的啟示與台日合作可能性。

「元宇宙」概念與虛擬空間內的產業應用

「元宇宙」不是新概念，但尚無明確的定義。大部分看法專注在「虛擬空間」的應用，認為元宇宙是指任何人可以在虛擬空間中相互交流、甚至進行與在實體空間中相似的經濟社會與文化活動。而讓人們進入虛擬空間的媒介則是「延展實境」（xR）技術，包括虛擬實境（virtual reality, VR）、擴充實