



元宇宙趨勢下的亞洲國家發展模式

◎余佩儒／中華經濟研究院第二（國際經濟）研究所 高級分析師

◎李佳儒／中華經濟研究院第二（國際經濟）研究所 輔佐研究員

本文探討亞洲國家的元宇宙發展。相較於美國以遊戲和科技大廠主導的元宇宙發展模式，韓國、日本和中國大陸的元宇宙發展模式則有不同。本文以此三國為觀察標的，並以在國家層次相較積極的韓國為例詳細說明其元宇宙布局，以供我國在發展元宇宙時政策面與產業發展面的策略路徑參考。

關鍵詞：元宇宙、數位分身、亞洲元宇宙、韓國元宇宙

Keywords: metaverse, digital twin, metaverse in Asia, metaverse in Korea

元宇宙（metaverse）議題在 2021 年受到關注，至今仍未有統一的定義。綜合 Richard L. Gilbert（2011）、Matthew Ball（2021）、Raph Koster（2021）、Mark Zuckerberg（2021）的觀點，元宇宙的概念 / 元素可從四個方面來詮釋：（1）大量 / 大規模使用者：支援無數使用者的多元宇宙；（2）沉浸式體驗：3D 結合「臨場感」（presence）；（3）以使用者生成內容（user-generated content, UGC）為主；（4）連結與影響：元宇宙當中的各個世界之間具有相容性（interoperability），且與真實世界之間具有相容性，如圖 1 所示。

元宇宙的技術創新可歸納為「BAND」，

包括：區塊鏈（blockchain）、遊戲（game）、網路通訊（network）、顯示技術（display），共同打造一個可靠的經濟系統、虛擬身份與虛擬資產、強社交性、沉浸式體驗、開放內容創作的數位空間平台。元宇宙是以區塊鏈為核心的 Web3.0 技術體系支撐下的新場景、新產業和新生態；新興應用朝向元宇宙布局，以 Web3.0 和 NFTs 建構數位交易與新型態網絡，邁向創作者經濟。綜合而論，宇宙發展需要多元技術組合與疊加基礎，元宇宙是現實世界的數位分身；VR 遊戲不等於元宇宙，元宇宙不僅是 AR/VR/MR，更涵蓋物聯網、AI、大數據、雲端運算、數位分身、區塊鏈等。