

## 「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」【表2】，但表示認識的只佔三成七（37.4%）【表3】。而對參與元宇宙的興趣，平均分為6.11分（0-10分，10為最高）【表4】。

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%）【表5】。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%）【表6】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【表7】；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【表8】，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。

### 附件：「捕捉元宇宙的新經濟機遇」調查結果

傳媒查詢：香港青年協會傳訊經理何詠筠女士  
電話：3755 7044

香港青年協會 [hkfyg.org.hk](http://hkfyg.org.hk) | [m21.hk](http://m21.hk)

香港青年協會（簡稱青協）於1960年成立，是香港最具規模的青年服務機構。隨著社會不斷轉變，青年所面對的機遇和挑戰時有不同，而青協一直不離不棄，關愛青年並陪伴他們一同成長。本著以青年為本的精神，我們透過專業服務和多元化活動，培育年青一代發揮潛能，為社會貢獻所長。至今每年使用我們服務的人次達600萬。在社會各界支持下，我們全港設有90多個服務單位，全面支援青年人的需要，並提供學習、交流和發揮創意的平台。此外，青協登記會員人數已達50萬；而為推動青年發揮互助精神、實踐公民責任的青年義工網絡，亦有逾25萬登記義工。在「青協·有您需要」的信念下，我們致力拓展12項核心服務，全面回應青年的需要，並為他們提供適切服務，包括：青年空間、M21 媒體服務、就業支援、邊青服務、輔導服務、家長服務、領袖培訓、義工服務、教育服務、創意交流、文康體藝及研究出版。

facebook page: [www.facebook.com/hkfyg](https://www.facebook.com/hkfyg)  
網上捐款平台: [giving.hkfyg.org.hk](http://giving.hkfyg.org.hk)

青協 App  
立即下載



香港青年協會 青年研究中心  
青年創研庫  
經濟組專題研究系列  
「捕捉元宇宙的新經濟機遇」調查

調查對象：15-34 歲香港青年協會會員

樣本數目：1,292 人（標準誤 $\leq\pm 1.4\%$ ）

調查方法：向 15-34 歲香港青年協會會員發送邀請電郵，邀請會員自行於網上填答

調查期間：2022 年 4 月 12 日 - 4 月 25 日

表 1：受訪者個人資料

	人數	百分比
<b>性別</b>		
男	346	26.8%
女	946	73.2%
<b>合計</b>	<b>1,292</b>	<b>100.0%</b>
<b>年齡 (歲)</b>		
15-19	374	28.9%
20-24	322	24.9%
25-29	288	22.3%
30-34	308	23.8%
<b>合計</b>	<b>1,292</b>	<b>100.0%</b>
<b>平均數：24.0</b>		
<b>中位數：24.0</b>		
<b>標準差(S.D.)：5.73</b>		
<b>行業</b>		
製造	12	0.9%
建造	25	1.9%
進出口貿易及批發	21	1.6%
零售、住宿及膳食服務	56	4.3%
運輸、倉庫、郵政及速遞服務	12	0.9%
資訊及通訊	49	3.8%
金融、保險、地產、專業及商用服務	102	7.9%
公共行政、社會及個人服務	287	22.2%
學生	607	47.0%
料理家務者	31	2.4%
待業、失業，及其他非在職者	50	3.9%
不知／難講	40	3.1%
<b>合計</b>	<b>1,292</b>	<b>100.0%</b>

表 1 (續)：受訪者個人資料

	人數	百分比
<b>職位</b>		
經理及行政級人員	75	5.8%
專業人員	172	13.3%
輔助專業人員	67	5.2%
文書支援人員	132	10.2%
服務工作及銷售人員	91	7.0%
工藝及有關人員	14	1.1%
機台及機器操作員及裝配員	1	0.1%
非技術工人	9	0.7%
學生	607	47.0%
料理家務者	31	2.4%
待業、失業，及其他非在職者	50	3.9%
不知／難講	43	3.3%
<b>合計</b>	<b>1,292</b>	<b>100.0%</b>

表 2：你有沒有聽過以下名稱？

	有	沒有	不知／難講	合計
元宇宙 (metaverse)	896 69.3%	286 22.1%	110 8.5%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>
虛擬實境 (VR)	1,257 97.3%	29 2.2%	6 0.5%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>
擴增實境 (AR)	913 70.7%	291 22.5%	88 6.8%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>
加密貨幣 (cryptocurrency)	1,154 89.3%	94 7.3%	44 3.4%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>
非同質化代幣 (NFT)	920 71.2%	266 20.6%	106 8.2%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>

表 3：你對以下名稱有幾認識？

	認識		不認識		不知/ 難講	合計
	十分 認識	略為 認識	不太 認識	完全 不認識		
元宇宙 (metaverse)	<b>483</b> <b>37.4%</b>		<b>753</b> <b>58.3%</b>			
	69 5.3%	414 32.0%	434 33.6%	319 24.7%	56 4.3%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>
虛擬實境 (VR)	<b>1,158</b> <b>89.6%</b>		<b>131</b> <b>10.1%</b>			
	331 25.6%	827 64.0%	107 8.3%	24 1.9%	3 0.2%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>
擴增實境 (AR)	<b>707</b> <b>54.7%</b>		<b>550</b> <b>42.6%</b>			
	175 13.5%	532 41.2%	336 26.0%	214 16.6%	35 2.7%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>
加密貨幣 (cryptocurrency)	<b>744</b> <b>57.6%</b>		<b>528</b> <b>40.9%</b>			
	125 9.7%	619 47.9%	420 32.5%	108 8.4%	20 1.5%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>
非同質化代幣 (NFT)	<b>510</b> <b>39.5%</b>		<b>721</b> <b>55.8%</b>			
	84 6.5%	426 33.0%	467 36.1%	254 19.7%	61 4.7%	<b>1,292</b> <b>100.0%</b>

表 4：受訪者對參與元宇宙的興趣

(0分=完全沒有興趣，5分=一半半，10分=十分有興趣)

	平均分	標準差(S.D.)	N
你對參與元宇宙有幾感興趣	6.11	2.436	1,277

# 數字不包括回答「不知/難講」者

表 5：你曾在元宇宙平台上進行過以下哪些活動？（可選多項） N=1,292

	人次	百分比■
玩遊戲（打機）	596	46.1%
娛樂	219	17.0%
與朋友見面	216	16.7%
購買物品/服務	135	10.4%
上課	125	9.7%
工作	72	5.6%
出售物品/服務	68	5.3%
曾進入元宇宙平台，但沒有進行過任何活動	48	3.7%
投資	45	3.5%
其他	1	0.1%
從未進入過元宇宙平台	474	36.7%
不知/難講	94	7.3%

**724**  
**56.0%**

■ 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。

表 6：你在元宇宙平台上進行活動的主要障礙是甚麼？（最多 3 項） **N=1,292**

	人次	百分比■
欠缺相關設備	558	43.2%
不了解元宇宙	478	37.0%
害怕受騙	417	32.3%
欠缺相關科技知識	413	32.0%
朋友之間未流行	321	24.8%
沒有時間／興趣	159	12.3%
元宇宙上欠缺所需活動／服務	147	11.4%
對元宇宙欠缺信心	136	10.5%
不喜歡虛擬世界	9	0.7%
其他	5	0.4%
沒有障礙	34	2.6%
不知／難講	91	7.0%

■ 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。

表 7：受訪者對加密貨幣交易和 NFT 的信心

（0 分=完全沒有信心，5 分=一半半，10 分=十分有信心）

	平均分	標準差(S.D.)	N
你對以加密貨幣進行交易的信心有多大	4.98	2.374	1,255
你對 NFT 收藏品或資產的信心有多大	4.83	2.713	1,292

# 數字不包括回答「不知／難講」者

表 8：受訪者認為元宇宙產業對經濟發展的幫助

（0 分=完全沒有幫助，5 分=一半半，10 分=十分有幫助）

	平均分	標準差(S.D.)	N
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	5.97	2.082	1,217

# 數字不包括回答「不知／難講」者