

VR 賦能生涯發展 (3)

探索元宇宙裡的桃花源

每個人心中都藏有片「芳草鮮美、落英繽紛」的聖地，總是令人「醉後不知天在水，滿船清夢壓星河」。透過對諸多元宇宙的分析解讀，探索未曾經歷過的桃花源，總有一個迷離夢境令人無限神往。

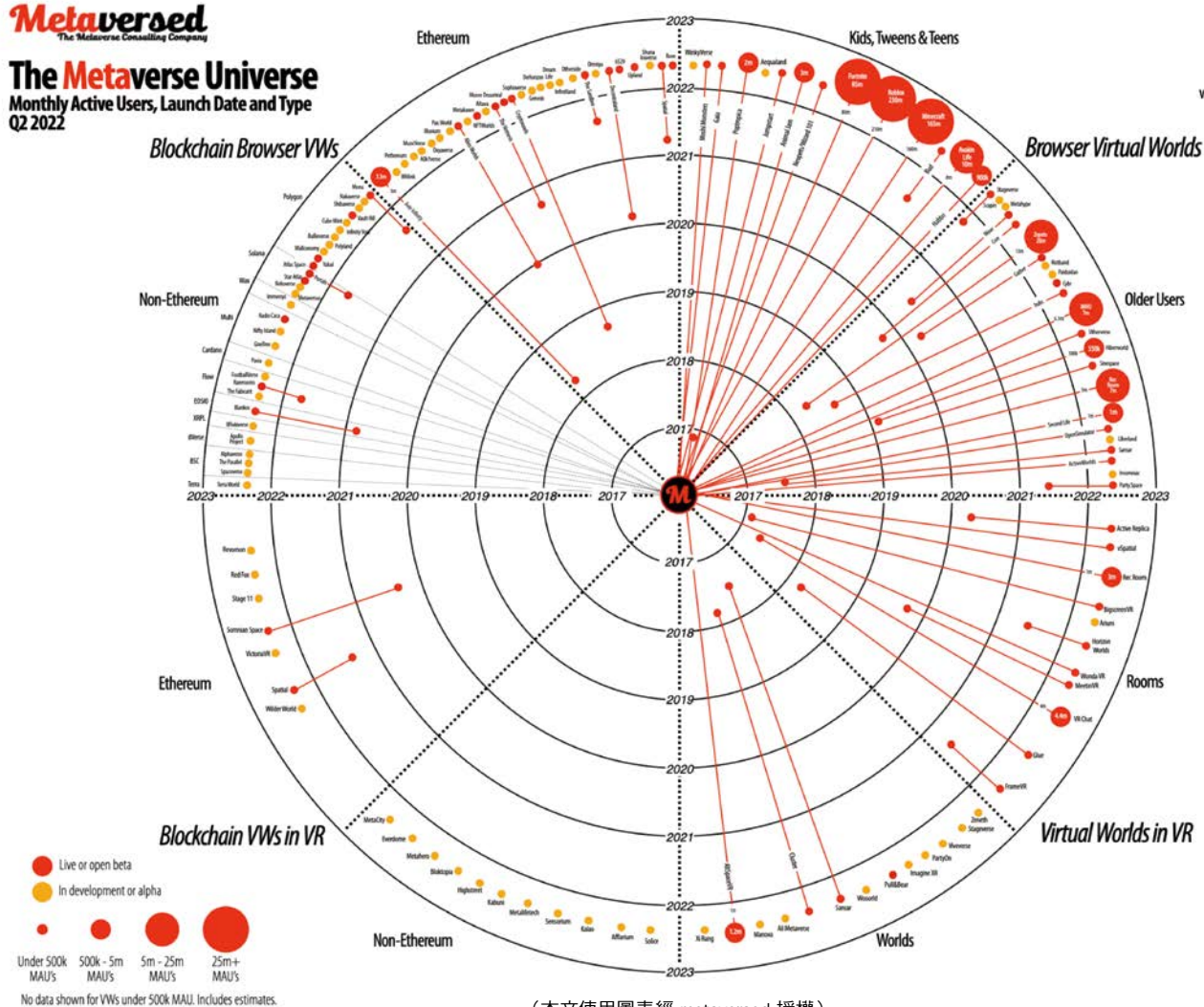
文／郭安定

Metaversed
The Metaverse Consulting Company

The Metaverse Universe
Monthly Active Users, Launch Date and Type
Q2 2022



www.metaversed.consulting



(本文使用圖表經 metaversed 授權)

Sponsored by
dubit

曾經，有關元宇宙到底有沒有泡沫引起過一些爭議，但其實，對一件事物論斷，正反雙方對事物的定義宜先有共識，否則容易失去交集，陷入各自表述，最終淪為「白馬非馬」之辯。正巧近日看到知名顧問諮詢公司 Metaversed Consulting 發佈的最新元宇宙研究報告，詳述截止 2022 Q2 為止，統計 138 個上線或準備上線的元宇宙，從人數最多的 Roblox 到還在娘胎的平台，分析其月度活躍用戶、成立日期以及類型。

目前從該圖來看，這些元宇宙尚未涵蓋 VR 企業辦公或 VR 培訓會議的應用，由於圖較大，所以拆成四個象限，感興趣的讀者可直接瀏覽該網站（metaversed.consulting）取得高清图，具代表性的元宇宙網址會放在段落後，方便讀者更深入研究。本文除解讀其中必要資訊外，也會在文章最後，介紹幾個值得新手體驗的元宇宙。

元宇宙的四個象限

原圖是個多層同心圓雷達圖，每一層代表一年，中心點是 2016 年，隱喻 VR 元年的起始點，然後向外擴散到最外圈的 2023 年，然後將一個圓等分成四個象限：瀏覽器類型元宇宙、VR 類型元

宇宙、區塊鏈型元宇宙和區塊鏈瀏覽器型元宇宙，每個象限再分為兩個區塊共八種類型。這些元宇宙使用不同顏色的小圓點標示：紅色代表處於上線或開放測試的階段；橘色代表尚在開發或未公開的階段。所以雷達圖最外圈可以看到每個元宇宙的名稱以及發展時間，點的大小代表該平台的月度活躍用戶（Monthly Active Users，MAU），概分四個級別：低於 50 萬、50 萬到 500 萬、500 萬到 2500 萬以及超過 2500 萬，而 2500 萬的 MAU 差不多等同於台灣總人口了。

第一象限：瀏覽器類型的虛擬世界

第一象限位於圖表右上角，代表瀏覽器類型的虛擬世界（Browser Virtual Worlds），這是無需 VR 設備只用瀏覽器就能連接的元宇宙，也是活躍用戶最密集的区域，分成未滿 13 歲玩家（Kids、Tweens & Teens）和大齡玩家（Older Users），但不代表 Minecraft 或 Roblox 就不存在大齡玩家，而是用戶低齡化是目前元宇宙的明顯特徵。Roblox 的目前 MAU 超過 2.3 億，而緊追其後的 Minecraft 的 MAU 也超過了 1.65 億，超過俄羅斯全國的總人口數，知名的 Lego/Epic Games 虛擬世界正積極搶佔這塊市場領



圖1 BigScreen。

Metaversed
The Metaverse Consulting Company

The Metaverse Universe

Monthly Active Users, Launch Date and Type
Q2 2022

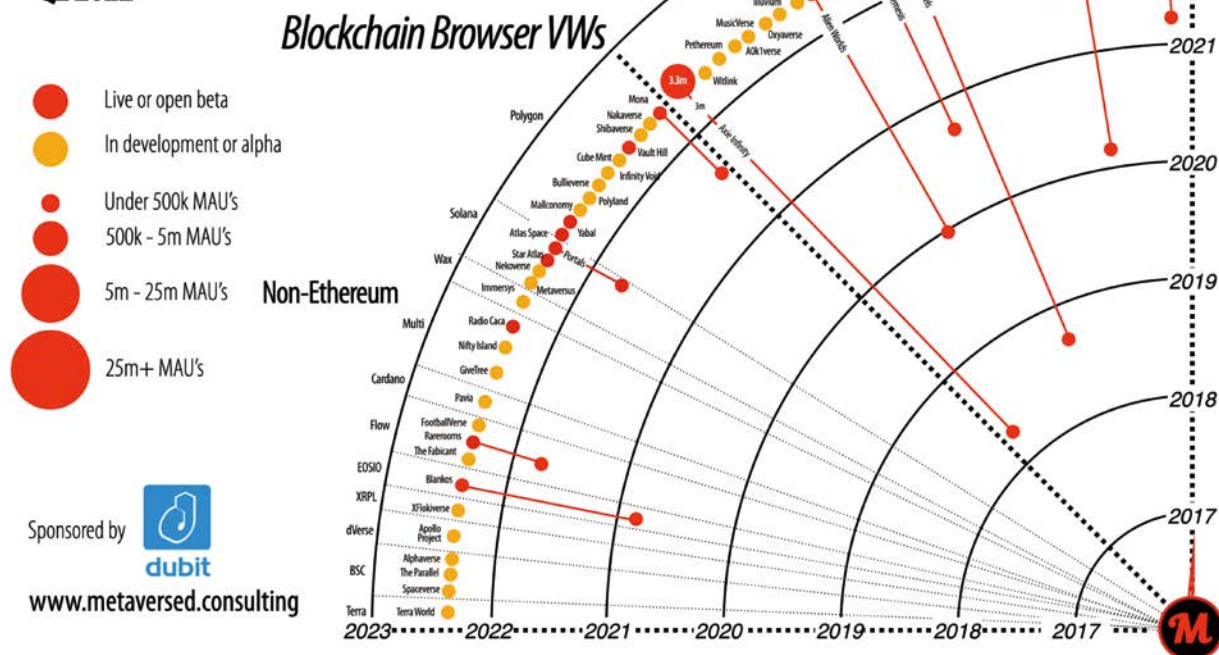


圖2 第一象限是瀏覽器類型的虛擬世界 (Browser Virtual Worlds)。

域。

Zepeto 是韓國開發商 SNOW 開發的應用，有非常快速的成長，擁有大約 2.5 億用戶，MAU 是 2 千萬，與 Roblox 不同的是女性用戶佔大多數，大部分還不住在韓國。另一家 IMVU 也是後起之秀，MAU 有 7 百萬，這兩家都是以虛擬人偶形象見長，玩家可以製作專屬的虛擬人偶並和偶像親密自拍，代表元宇宙的另一種文化。

值得注意的是 Rec Room 擁有 5.5 百萬 MAU，有些人以為這是 Quest 的 VR 社交應用，但它在 PC、PlayStation、Xbox、Android 和 iOS 瀏覽器都能執行。它是少數同時出現在兩個象限的元宇宙。

- Roblox : roblox.com
- Minecraft : minecraft.net
- Fortnite : epicgames.com
- Avakin : avakin.com

- Zepeto : zepeto.me
- IMVU : imvu.com

第二象限：VR 類型的虛擬世界

第二象限是位於右下角 VR 類型的虛擬世界 (Virtual Worlds in VR)。這邊的元宇宙就需要 VR 設備但不限於 Meta Quest，包含所有 VR 設備。與第一象限相較，MAU 明顯偏低，這也難怪，就算 VR 設備主流 Meta Quest 2 在上市一年後，出貨量才剛剛突破千萬大關，由此可知，寄望 VR 帶動元宇宙或許有點不切實際，反倒是元宇宙帶動 VR 較有可能。

這個象限按照活動空間大小又可以再劃分成房間 (Rooms) 和世界 (Worlds)，房間規模是指虛擬空間大約只有少數房間能活動，往往就只有一個；而世界規模可以涵蓋整個街區範圍或是再設置數個不同的穿越門，讓玩家可以穿越在不同空間，活動

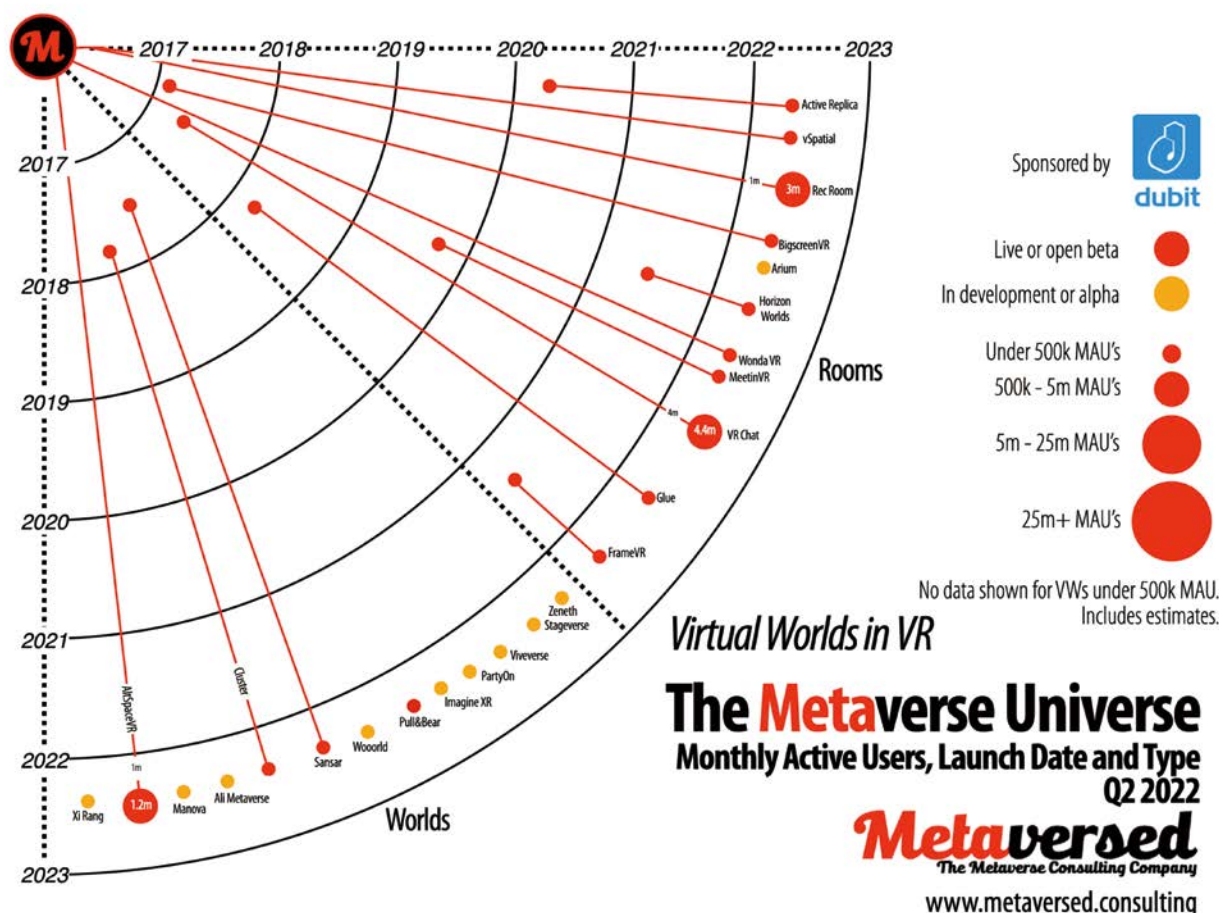


圖3 第二象限是 VR 類型的虛擬世界 (Virtual Worlds in VR)。

範圍就能擴展到不同建築甚至整座城市。目前這個象限最活躍的應用是 VRChat，MAU 有 4.4 百萬用戶；另一個是 Rec Room，使用 VR 設備連接 Rec Room 的用戶數，遠小於使用瀏覽器連接的用戶數，幾乎還不到一半；BigScreen 也是 VR 熱門應用，但玩家遠不及前兩者，這三個元宇宙上線的時間都在 2018 年以前，遠早於 2019 年 Quest 1 問世的時間。

對於世界規模的元宇宙，AltSpaceVR 是代表（原名為 Qualia3D），這個成立於 2013 年，原本在 2017 年因財政困難即將結束的公司，卻意外被微軟收購，發展至今也有 1.2 百萬 MAU。值得注意的是無論是 VRChat、REC Room、BigScreen 或 AltSpaceVR，對中文支援都不足，不僅不支援中文輸入，中文顯示也有問題，語言將會成為 VR 社交的挑戰。

所幸在此區間看到了幾個橘色圓點，包括 HTC 的 Viveverse 以及百度的希壤（Xi Rang）還有阿里的 Ali Metaverse，目前這幾個元宇宙的 MAU 還不足，所以並不是元宇宙有泡沫破裂的危險，而是根本就還沒形成泡沫，整個中文元宇宙生態的建構還要時間。

- VRChat：hello.vrchat.com
- Rec Room：recreom.com
- BigScreen：bigscreenvr.com
- AltSpaceVR：altvr.com

第三象限：區塊鏈類型的虛擬世界

第三象限的元宇宙左下角象限建立在區塊鏈的虛擬世界（Blockchain VWs in VR，VW 代表 Virtual World），分成以太坊（Ethereum）和非以太坊（Non-Ethereum）兩種類型，不僅是四個象限中平台

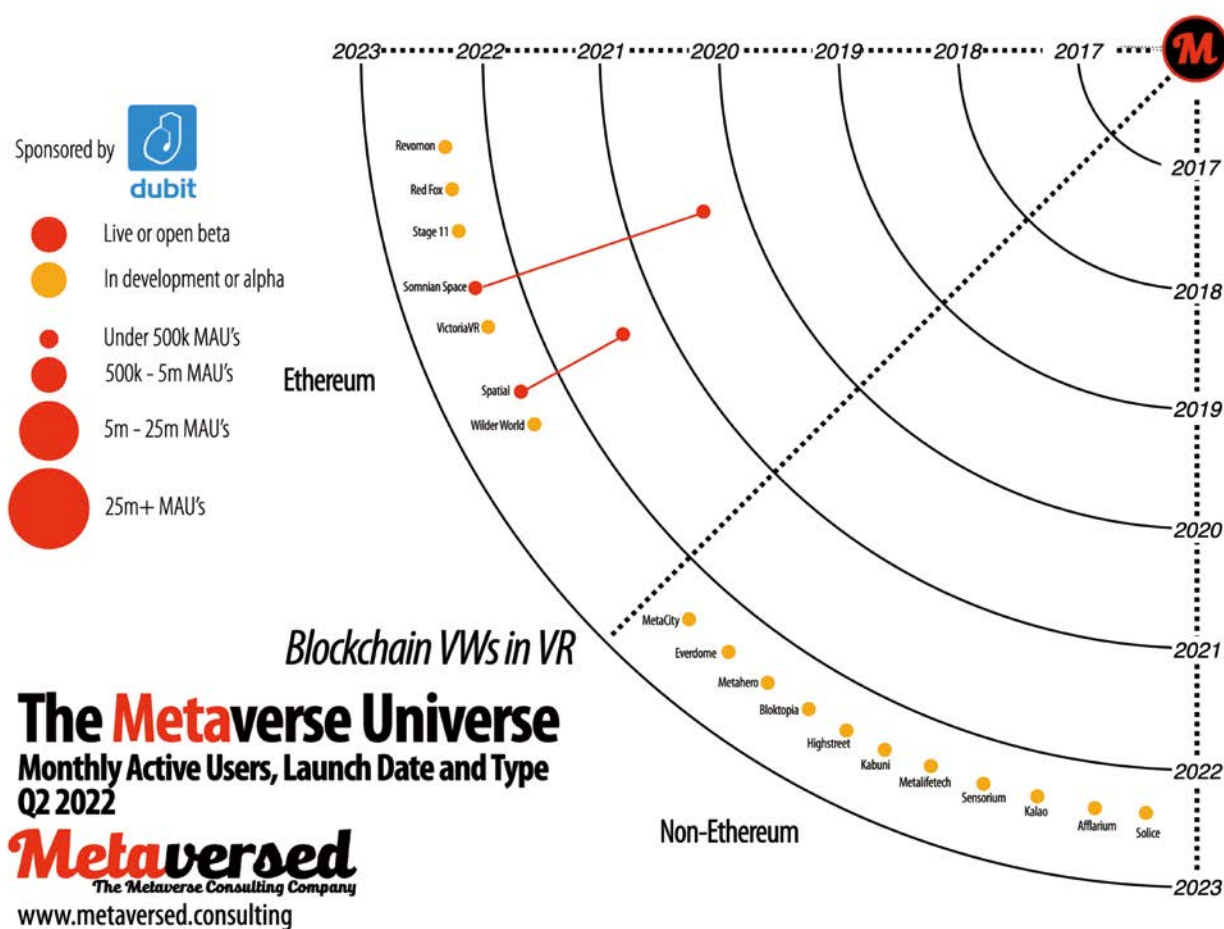


圖4 第三象限是區塊鏈類型的虛擬世界 (Virtual Worlds in VR)。

最少，也是 MAU 最少的，大部分都是橘色圓點，只有 Somnian Space 和 Spatial 是紅色圓點，MAU 都不足 5 百萬用戶。

區塊鏈類型的虛擬世界和其他類型的虛擬世界最大不同，就是要有虛擬貨幣錢包，如果是以太坊，就要有以太坊錢包，如果不是以太坊，也要有其他貨幣錢包地址，因為註冊後可以綁定虛擬錢包地址並以此登入，只要連接這些平台，就可以看到截然不同的文化和習慣。你可以在這類元宇宙買賣各類虛擬資產，包括房子、土地等等。

虛擬貨幣、NFT 和元宇宙是不同的東西；NFT 是建立在虛擬貨幣基礎之上的應用，目前以以太坊為主，對不碰虛擬貨幣的 VR 玩家，經常感到困惑，總覺得 NFT (Non-Fungible Token) 在蹭元宇宙的熱度，實際上，第一個 NFT 出現在 2014 年，由 Kevin McCoy 和 Anil Dash 創造，而元宇宙 (Metaverse)

被 Roblox 提及都已經是 2021 年了，所以嚴格說，在非小說的市場領域，NFT 的出現比元宇宙更早更久，並不是 NFT 在蹭元宇宙熱度，只是區塊鏈玩家相對較少，為市場所忽略罷了。

Viveverse 現在也可以綁定虛擬貨幣錢包，所以雖然被 Metaversed 放到了第二象限，但感覺第三象限也有它的身影，只是不那麼明顯，所以並未被列出。

- Somnian Space : somnia.space
- Spatial : spatial.io
- Viveverse : connect.vive.com

第四象限：區塊鏈瀏覽器的虛擬世界

最後的第四象限是左上角區塊鏈瀏覽器的虛擬世界 (Blockchain Browser VWs)，它和第三象限最大的不同是使用瀏覽器，區塊鏈在虛擬世界的應用

Metaversed
The Metaverse Consulting Company

The Metaverse Universe

Monthly Active Users, Launch Date and Type
Q2 2022

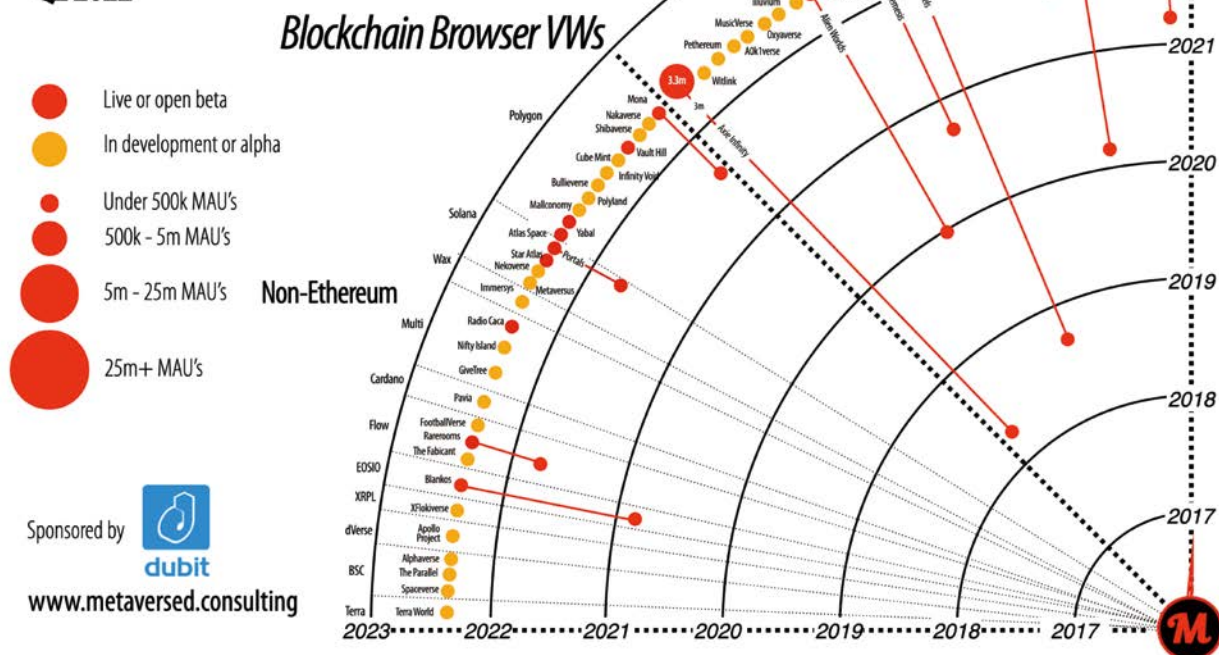


圖5 第四象限是區塊鏈瀏覽器的虛擬世界 (Blockchain Browser VWs)。

早在 2018 年的 Axie Infinity 就有這個概念了，如今 Axie Infinity 作為這個象限的代表，這麼多年下來，MAU 才 3.3 百萬。

這個象限我只列了一個網址，很多尚在發育的小宇宙並未著墨，因為談到元宇宙，真有種「天上一日，人間一年」的感受，且不論 Meta Quest 變化之快，平均每個月系統升級一次，有些元宇宙還沒為人所知就已經煙消雲散，因此，也沒討論的必要了。

就目前看來，元宇宙是處於受精卵的胚胎階段，特別是中文元宇宙與國外元宇宙相較，還處於極度蠻荒的階段，所謂泡沫經常是由大量投機活動所支撐，若硬要說元宇宙有泡沫，恐怕也只能算是過度樂觀的宣傳泡沫，而現況相當於 2000 年的網際網路誕生時期，現在回頭看看，網際網路有泡沫嗎？我們已身在其中，無所謂泡沫之爭了。

目前這些元宇宙還只是冰山一角，有更多的元宇宙還在陸續出現和消亡，不禁讓人想起「盲人摸象」和「坐井觀天」這兩句成語，作為自由撰稿人，我尚且還沒體驗完這些元宇宙，理應更謙卑，避免孤陋寡聞做出冒然定論，所以宇宙之大，超乎想像，不得不因此戒慎恐懼。

• Axie Infinity：axieinfinity.com

從何處開始探索

Metaversed 每季度都會更新圖表，與 2022 Q1 圖表比較後，雖然元宇宙乍看之下，還處於適合低齡化的孩子遊戲，但 2022 Q2 已經明顯感覺 VR 在未來作為元宇宙入口的可能，因為有越來越多的用戶開始重視沉浸式的直觀感受。

原以為元宇宙是空洞的想像名詞，卻未曾想元宇宙已經有這麼多用戶玩家，而人們在上面也不是

只有遊戲，而是擴及到社交、娛樂活動事件、鏡像現實和大型開放世界如 Second Life（secondlife.com）。

多人模式（Multiplayer Mode）是 VR 社交應用特色，特點就是彼此能在設備中看到對方的形象和動作，而不是冰冷的文字暱稱，多人可以透過網路分享或交互，這是傳統通訊工具難以做到的，也難怪有人預測 VR 將成為下一代通訊工具，極有可能取代今日的智慧型手機。

目前看元宇宙虛擬形象的塑料感還滿重，但隨著人工智慧進步和軟、硬體快速進展，現在已經迎來虛擬人（metahuman）的革命，這個有機會可以在專文探討。對於 VR 新手，建議從下面幾個免費應用開始：

BigScreen

BigScreen 和 BigScreen Beta 是指相同的東西，這個應用自 2017 年推出以來也沒有超過 1.0 版，只能說是無限逼近 1.0 版。VR 圈有個特色，VR 應用多在後面掛個 Beta 的字樣，軟體時代的 Beta 版最多不過半年，VR 時代的 Beta 版可能持續好幾年，這種現象是需要適應的。

BigScreen 提供了不少預設房間的各類場景（Environments），玩家可以邀請好友們到自建的房間，房間可以是公開（Public：任何遊客都可以進入）或私密（Private：只有獲得房間號的玩家才能進入），私密房間限制目前可以容納最多 15 人，這足以舉辦一場小型聚會了。

BigScreen 的優勢在於與好友觀影、K 歌或議事，房間主持人甚至可以共享桌面並且從 VR 設備直接控制電腦桌面。內置播放器可以播放本地或網路共享的 2D 或 3D 影片，特別是新增 YouTube 播放器更藉助龐大免費的影音資源，大大擴展了內容豐富性，更令人欣喜的還免費，想想看，坐在家裡就可以和好友一起包場，欣賞不受干擾的電影，豈不美哉？雖然不支援中文輸入和顯示，簡單易用的界面加上開發團隊更新勤快，使它成為新手探索 VR 社交很好的起步。



圖6 AltSpaceVR。



圖7 AlcovE。

AltSpaceVR

AltSpaceVR 是繼 BigScreen 後頗具潛力的應用，夠大的活動空間足以讓有創造力的玩家設計出各類展覽會，也可以透過它辦一場達 50 人的記者發表會，例如：CIO Taiwan 可以把相關活動搬到元宇宙，不但免去了租用活動場地，還可以 24 小時對全球開放。

AltSpaceVR 相較於 BigScreen，可訂製的東西更多，就這麼說吧，你可以在 AltSpaceVR 複製整個台北市政府來為民辦公，BigScreen 可以讓你開家脫衣舞酒吧，而 AltSpaceVR 則足以劃出整片獨立紅燈區，這樣就比較好理解房間規模和世界規模的差異了。不過，AltSpaceVR 的世界雖然更豐富但也較消耗系統資源，不僅載入慢同時房間缺乏上鎖的私密性保護，這是目前的小小遺憾。

AlcovE

AlcovE 是個容易被忽略的潛力應用，嚴格來說並不能稱之為元宇宙，它提供不超過 3 人的私密空間，適合家庭成員或知己好友虛擬聚會。

AlcovE 提供有如高清照片般的聚會空間，而非

動漫元素的塑料場景，幾乎所有元宇宙都具備獨立帳號系統，AltSpaceVR 因為被微軟收購，目前已採用微軟 Passport 帳號連接登入帳號，至於其他元宇宙多需要重新註冊，而 Alcove 直接採用 Quest 帳號系統，使用名稱、虛擬形象和朋友關係也都是直接從 Quest 系統抓取，有點類似單一登入（Single Sign-on，SSO）的概念，這有可能形成未來趨勢。

Alcove 也提供與好友共賞 VR 全景視頻的功能，這絕對是美妙的體驗。2007 年，Google 開放街景以來，雖然可以透過螢幕看到街景，但還做不到與好友共賞街景，如果戴上 VR 頭顯後，就能宛若置身現場 360° 觀景，而且還是與好友共同體驗就更加好了。

VRChat & Rec Room

本期並未對 VRChat 和 Rec Room 做過多描述，因為這兩個元宇宙都太大了（雖然還不是最大），如果 AltSpaceVR 是一個哇噻的話，那麼這兩個應用起碼有好幾個哇噻，玩家可以在裡面創建遊戲甚至自定規則。BigScreen、AltSpaceVR 和 Alcove 的虛擬人物看不到下半身，而 VRChat 搭配適當硬體可以支援全身追蹤，如果 AltSpaceVR 帶來的是世界規模，VRChat 帶來的就是無限體驗，也就是一個世界裡面還有無限個世界的感受，以至於可能需要專門一期甚至好幾期才能描述清楚，也就不放在這期贅述了。

Meta Horizon Worlds

最後要提的是 Meta 自家元宇宙：Horizon Worlds，有些功能早該有了，第三方應用也實現了，偏偏 Meta 姍姍來遲就算了，還要限區玩家才能使用，真不免替 Meta 着急。Meta Horizon Worlds 2021 年就有了，只不過一直是邀請測試制，並非所有用戶都能自由出入，直到 2022 年 6 月才首先開放給美國玩家，然後是加拿大和英國的玩家，目前 Meta Horizon Worlds 的玩家數還是相對較少，後續發展仍有待觀察。



90 年代 IT 老兵，資深電腦玩家，電子工程及未來學雙碩士，長期投身金融、傳媒和計算機等領域，2004 年獲微軟 MVP Best Trainer 殊榮。專長為企業業務數據自動化和前瞻策略思考，終身學習踐行者，探索虛擬實境領域多年，目前為生涯發展教練、VR 課程設計總監及授課指導。為人坦率，從小到大，每次用餐，都會盡量把飯菜吃完。

後語

從 Metaversed 的報告來看，目前元宇宙未必需要 VR 設備，現況也確實如此，整個 VR 產業發展還處在 Windows 3.0 時代（注意！還不到 Windows 3.1），Meta 接下來到 2024 年還要推出幾款新品，而我的《Meta Quest 中文社團》也已改名為《Metaverse 元宇宙中文社團》，以便跳脫產品侷限，定位更大的視角，域名依然是 oiio.asia，特此告之。