

春聚論壇

撰文：林姿秀

編輯：楊哲欣、邱佳雯



今年度是 TEN 舉行春聚論壇以來，參加人數最多的一次，近百人齊聚一堂，盛況空前！由資訊電通組協辦、馬國鵬會長贊助，於 3 月 5 日在台北 W Hotel 舉行，以「元宇宙之虛擬與現實－經濟，科技與人文」為題，由主持人宋栢安學長，以電影《一級玩家》開場，帶出“Everything comes to reality”，邀請三位講者帶領我們一同進入真實與虛擬共融的世界。

謝京蓓（Cori）講者背景多元，不僅是台灣 Metaverse 產業先鋒，也曾涉獵遊戲業，現為「實境共創」新創老闆兼總經理，Cori 提出對於人機介面的改變、沉浸式體驗的興起要保持應對能力是生存之道，並強調年輕世代已經走入元宇宙。他們作為所謂的「Gen Z」，一出生便懂得靈活使用科技產品，換言之在社會型態已轉變，是新的生態圈、新世代的興起。

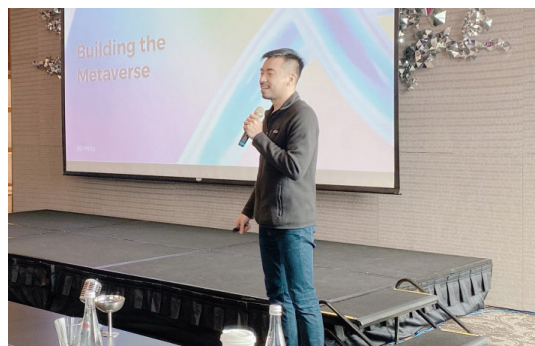
「你可以不進去元宇宙，但你無法阻止年輕人走進元宇宙中。」Cori 相信在未來的專業上亦產生不少衝擊與轉變，例如律師要懂智能合約，保護價值超過現實世界的虛擬資產與人設；行銷人員要了解 NFT，和消費者共同創建社群等。賺錢之道不再僅限於現有產業，職場環境正受到衝擊，M 型社會逐步走向 K 型，能夠玩轉新規則的人，才能成為這波菁英的其中一員。為求跟進，針對企業，Cori 建議先從建立沉浸式數位展間開始。針對個人，要保守個人的心，但不是自我畫限，而是擴大視野。歡迎大家一起進入 Metaverse！

緊接著，台灣微軟陳守正（Danny）首席技術長為我們以微軟企業為例，講解元宇宙技術在企業層面的應用，目前技術端有兩層面：Intelligent Cloud & Intelligent Edge（智慧雲與智慧邊際）。主張透過數位分身 Digital Twins 的關鍵技術，資料上傳至虛擬空間後，可在物聯網同步運算的協助下進行即時監控與分析，幫助企業快速應對；在具備大量資料與模型的基礎下，亦可幫助工廠預測設備的汰換。





以 ABInBev 啤酒的製造過程為例，透過資料串連來尋找最佳配方，裝瓶亦運用 AI 分析、運算及數位化。微軟強調與產業間的合作，利用 Open Source 打造社群，建立 Power Platform 提供給企業平台，講者樂觀表示，各式各樣的產業都可以運用這些工具，來開發適合各企業的解決方案。



第三位講者 Meta 陳奕儒（Max）公共政策協理以「Building for Metaverse Responsibly」為題，播放了一段臉書 Zuckerberg 介紹 Meta 世界的影片，點出了 Metaverse 是沉浸式 3D 空間的觀念，除了現有的視覺體驗之外，未來將朝更多樣的感官體驗發展，且藉由 Avatar 全面追蹤，技術不斷地突破，目前觸覺已有雛型。

現今 VR、AR 不再僅限於遊戲互動，更能應用於產品行銷販賣，以前是純人機互動，現在目標是社交體驗，亦呼應前兩位講者的觀點，目前業界已經有不少數位展間，鼓勵大家可以快速嘗試應用於工作環境。Max 也認為 Horizen worlds 建構世界的能力要釋放給大家，而不是自己開發，所以 Metaverse 絕對不會被一兩家公司獨佔，而是需要所有的 stake holders 共同思考，面對存在的威脅，科技與政策又該如何應對，是我們急需面對的課題。最終，Max 表示台灣的軟硬體設備具備足夠優勢，對於台灣在元宇宙的發展十分看好，要讓台灣勇敢走出去。



三位講者分享完後，由宋栢安學長主持 Q&A 環節，在座學長姊們回響熱烈，提問十分踴躍。有人問道，數位殖民是否會成為新的議題？對此，Cori 認為在元宇宙中，需要有強烈文化觀，才能守住根本。撇除科技相關，要思考台灣的 style 是什麼？Max 則

認為，文化很難純粹，應更著重注意技術和平台是否掌握於他國手中。但是台灣的機器是優勢，我們不用擔心，但不能忽略和國際接軌的重要性。Danny 則說微軟強調同理心、多元化，但一致同意，文化作為人的底蘊，應受到重視。結束了一輪精彩的提問，大家皆對講者們精彩的演講意猶未盡，於用餐時間繼續熱絡交流。

此次春聚論壇難能可貴之處在於，在許多會員的力邀之下，眾多好友自八方匯聚於此，此次安排佐臻公司來會場擺設 AR 體驗區，也邀請梁文隆董事長介紹實境技術。有鑑於現今俄烏戰爭開打，國際情勢大變，秘書處也特別邀請熟知國際情勢的梁基岩學長與大家分享總體經濟概況。今年的春聚論壇在大家一片熱絡的交流中圓滿落幕，在論壇中彼此激盪出的精采火花，可望為不遠的將來帶來莫大的影響，期待眾人們一同進入元宇宙的世界！

