

直擊 Meta 總部~ 元宇宙高峰會上體驗最新 Quest pro 一起前進元宇宙的未來！

文／曹筱玥

推廣元宇宙不遺餘力的 Meta，結合經濟學人(The Economist)旗下的 Economist Impact，於 10 月 26 日至 28 日在舊金山聖約瑟希爾頓逸林酒店 (DoubleTree by Hilton Hotel San Jose) 舉辦「2022 年經濟學人元宇宙高峰會」(Economist Metaverse Summit 2022) 系列活動，並邀集各國的元宇宙開發者、創作者與教育推動者共聚一堂，蔚為盛會。

高峰會最受矚目的焦點為 Meta 發表的全新升級虛擬實境頭戴裝置「Quest Pro」，比起 Quest 2 更具沉浸感，與環境更加水融交融的混合實境互動體驗讓與會貴賓為之讚嘆，亦展示了 Meta 往元宇宙重要入口跨出一大步的野心。Meta 將「Quest Pro」定位於高階研究應用，運用臉部辨識、眼球追蹤等功能，配合其搭載 Snapdragon XR2+ Gen 1 處理器以及 Quest Touch Pro 控制器等一系列軟硬體效能提升，讓體驗更加自然、直覺、具有沉浸感。



圖 1. 於 10 月 26 日至 28 日在舊金山聖約瑟希爾頓逸林酒店 (DoubleTree by Hilton Hotel San Jose) 舉辦「2022 年經濟學人元宇宙高峰會」 (Economist Metaverse Summit 2022) 系列活動，並邀集各國的元宇宙開發者、創作者與教育推動者共聚一堂，蔚為盛會。



圖 2. 最新研發的 Quest pro，敏銳的手勢辨識功能和攝影機追蹤，深獲與會者好評。

整日的論壇議程包括：「元宇宙之定義與創造」(Defining and creating the metaverse)、「品牌建立與沉浸式體驗」(Brand building and immersive experiences)及「大數據、治理與社會」(Data, governance and society)。自元宇宙蓬勃發展以來，在娛樂及藝術領域不乏諸多討論及應用，其創作彈性及易傳達性，讓作品得以跨越現實中的種種限制，將創作者的想法直接傳達予觀者。而此次峰會廣邀各國、各界專家學者，更將元宇宙拉高至全球高度，論及了產業趨勢、現實經濟層面之影響及可能性，且就當今社會虛擬與現實密不可分的現狀深刻探討。議程豐富充實的高峰會並邀請到多位重磅講者來賓，如元宇宙鼻祖、科幻小說《潰雪》(Snow Crash)的作者 Neal Stephenson 現身與大家輕鬆對談，分享元宇宙的起源，以及其在 Web3 的架構下如何從一個抽象想法發展成具體「世界」的可能。Stephenson 並概括點出了幾個對使用者而言仍須改善與提升的機會點，期許激發創作者們的動機與熱忱。



圖 3. 《潰雪》作者 Neal Stephenson 與筆者合影

而談及元宇宙中的虛擬分身 (Avatar)，首先聯想到的自然是作為先行者的經典遊戲代表《第二人生》(Second Life)。在遊戲中，玩家可以透過控制虛擬化身任意移動、與他人交流，這也是人們首次體驗虛擬世界中的人生樣貌。《第二人生》的創辦人 Philip Rosedale 也現身會場，與眾人一同討論元宇宙對我們的生活、學習、工作和娛樂等面向有何種影響，而我們又是否正在目睹、親身經歷一場巨大破壞式創新的誕生？Rosedale 也描繪了時下熱門的 Web3、NFT 和元宇宙間的交集，試圖歸納出通向成功的路徑，以及如何權衡投資現在與未來間的比重，面對全面數位化又該如何自處等等大哉問。



圖 4. 《第二人生》創辦人 Philip Rosedale (右一)



圖 5. XRSI 創辦人 Kavya Pearlman 演講

自從進入網路時代，資安問題一直以來是重中之重，而在進入數位化身的元宇宙後，資安甚至是切實的「人身安全問題」。創辦專注於 XR 安全環境的 XRSI 的 Kavya Pearlman，以堪稱藝術的簡報帶來精湛的演講，與產業菁英們討論應用規模逐漸擴大的 XR 技術，及在建構虛擬世界乃至於元宇宙願景的過渡過程中，傳統與新穎的時代分別帶來哪些威脅？我們又能做出哪些準備？

在虛實共存的未來，數位雙生 (digital twin) 的概念至為重要。真實世界的本體與虛擬世界的分身連結概念，也對生產製造業的數位轉型帶來廣泛影響，未來，結合 5G、IoT、AI/ML 等技術，應用於遠端操作工廠生產的環境勢在必行。在各領域提供企業服務的全球電子與電機產品先驅西門子 (Siemens)，便著眼於數位雙生技術，提出「工業元宇宙」。西門子總裁 Barbara Humpton 在工業的虛擬世界命題之下，以清晰的產業前線觀點談論如何以虛擬世界角度，面對、解決真實世界之問題。



圖 6. 西門子總裁 Barbara Humpton 演講



圖 7. Metaverse Summit 2022 活動現場



圖 8. 會場外也邀請到 10 間企業展示目前在進入 Metaverse 中所使用的體感裝置。

在眾多業界、學界專業與會人士中，旨在促進交流的社群空間 Meta Hub，邀請了各國 30 多位 XR 研發合作夥伴代表進行圓桌會議，彼此分享在 Metaverse 中所使用的相關技術、開發內容及合作經驗。開發者及教育推動者之間的盡情交流討論，聚焦於共同發展之面向，彼此借鏡與分享經驗，無形中形成互助社群，讓元宇宙能量跨國地凝聚並持續傳遞。會場外也邀請到 10 間各有所長的企業，展示目前在進入 Metaverse 中所使用的體感裝置。



圖 9.來自世界各地 30 餘位 XR 研發合作夥伴代表進行圓桌會議

高峰會於 10 月 28 日圓滿落幕，所有親至現場體驗交流的嘉賓，在真實世界先建立起互動橋樑，也為 Metaverse 的未來擘劃出了前進道路。Meta 也在 10 月 27 日舉辦線上活動，以 Verbula 平台讓參與者遨遊於虛擬世界，展示虛擬會場、教育等虛擬場域，距離元宇宙，我們又更近了一步。



圖 10. 論壇結束後，Meta Hub 邀請了 30 餘位來自世界各國的合作夥伴代表，前進 Meta 總部進行圓桌會議，分享在 Metaverse 中所使用的相關技術、開發內容及合作經驗。

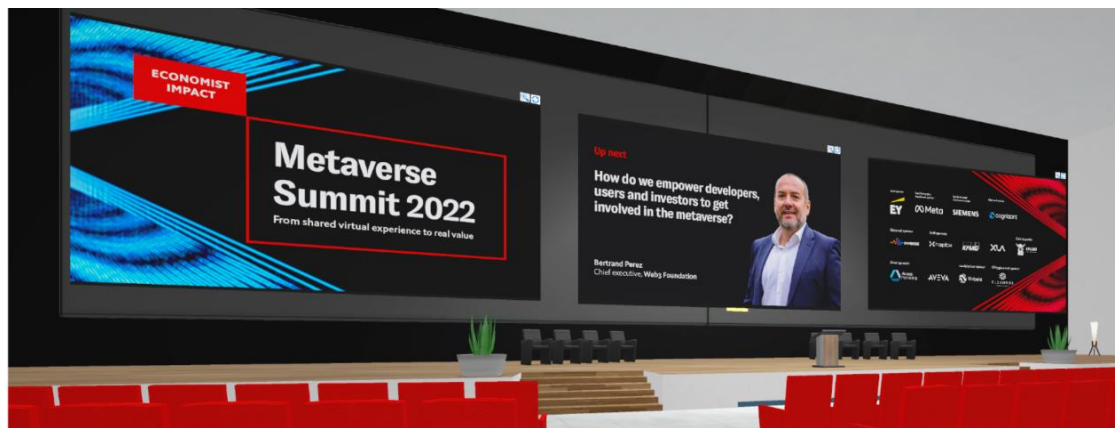


圖 11. Metaverse Summit 2022 Virtual Day Experience

圖片來源：Economic Impact



圖 13. Metaverse Summit 2022 Virtual Day Experience

圖片來源：Economic Impact

曹筱玥

國立臺北科技大學互動設計系／所教授兼主任、所長

參考資料

- [1] Economist Impact – Agenda
<https://events.economist.com/metaverse/agenda/>
- [2] Economic Impact - Virtual Day Experience
<https://events.economist.com/metaverse/metaverse-experience/>
- [3] Economic Impact - In-Person Experience
<https://events.economist.com/metaverse/in-person-experience/>
- [4] 數位時代 - Meta Quest Pro 預購開跑！要價近 5 萬被評太貴，高管：鎖定高階應用
- [5] <https://www.bnext.com.tw/article/72248/meta-quest-pro-product>

