

英國虛擬實境科技產業需要一套共同標準

BSI 報告：《VR 與 AR 產業標準勢在必行》



BSI 英國標準協會日前發佈一份報告，呼籲業界制訂一套最佳實務準則，扶植目前尚未成熟的虛擬實境與擴增實境產業。

虛擬實境與擴增實境是由電腦產生的實境模擬 3D 圖像。擴增實境一度引發社會大眾熱烈迴響，最著名的例子就是 2016 年的「精靈寶可夢」浪潮。

在製作和播送遊戲與影片內容的領域中，英國向來位居全球重要地位，就連研發支援、教育/訓練以及設計與創新，英國都不曾缺席。BSI 在《[VR 與 AR 產業標準勢在必行](#) (The Requirement for Standards in the VR and AR Sectors) 》這份新報告中指出，要將虛擬/擴增實境技術從目前的利基地位推向主流市場，標準化扮演著關鍵角色。

提升安全

標準化可提升業界對使用者健康與安全的重視，同時也協助業者避免捲入訴訟風波，畢竟使用者運用虛擬實境的過程中，難免有人不遵守安全規範而導致受傷。報告中建議可在消費者和企業使用者的架構中納入相關技術的安全設定指南，並對沉浸式體驗制定安全使用時間、使用者年齡限制及內容警語。

有助於內容產出及用語簡化

為「內容擷取」(content capture) 建立最佳實務指南也是英國虛擬實境產業應優先推動的目標之一，藉此協助產業創作優質內容。由於業界對於內容生產流程尚處於實驗階段，目前正是建立產業最佳實務的黃金期。需建立標準的領域包括：影格速率、解析度/像素數、音效、壓縮技術和檔案格式。此外，有鑑於目前存在太多縮寫，詞彙紛雜，因此標準化應更進一步精簡化相關用語。

產業準則的範疇還可延伸到內容設計和產出，例如針對虛擬實境頭戴式裝置的設計，研議重量和顯示器的相關規範。

促進人才培育 鞏固優勢

預估在 2021 年以前，全球虛擬實境的總營收將超過 60 億英鎊，投資新技術以支援相關產業持續成長是刻不容緩的課題，唯有如此，英國才不會在虛擬實境的市場中落後，坐視其他對手搶食市場大餅而無能為力。該報告強調，推動標準研發對虛擬實境的相關教育至關重要，如此才可確保英國的教育能與時俱進，為科技界培育優秀的本土人才。將英國的大專院校打造為傳授虛擬實境相關課程的知識重鎮，也是該報告殷殷期盼的目標。

透過標準化掌握商機

BSI 治理與韌性 (Governance and Resilience) 部門主管 Anne Hayes 表示：「虛擬實境早已從科幻小說的情節躍升成為一個蓬勃發展的產業，在真實世界中創造無限可能。這份剛出爐的報告強調，英國科技產業能否充分把握虛擬實境商機，標準化扮演著相當關鍵的角色。針對虛擬實境和擴增實境凝聚各方共識，進而制定最佳實務準則，勢必能為業界和使用這項科技的大眾創造雙贏局面。」

這份報告是由 BSI 委託 Futuresource Consulting 和 DTG 共同製作。報告的實際研究中，邀請超過三十位產業重要人士參加訪談，受訪者來自設計與醫療產業、內容擷取和製作公司、廣播與影片內容發行商等不同領域。●



VR 與 AR 產業標準勢在必行

The Requirement for Standards in the VR and AR Sectors

此報告介紹技術的發展、預測不同 VR 和 AR 市場可能的成長。發掘受訪者認為早期標準化對哪些領域是有益的，並概述目前有哪些與標準相關的行動，最後總結業界對 BSI 下一步該做什麼的看法。[點此前往下載報告 \(英文版 \) >](#)

● **BSI 標準服務** | 制定新標準、制定 PAS 標準、為企業組織制定客製化標準、標準購買、標準訂閱

BSI英國標準協會

T: +886 2 2656 0333 | E: infotaiwan@bsigroup.com | www.bsigroup.tw