

投稿類別：商業類

篇名:

「出來吧！就決定是你了」：淺析《精靈寶可夢Go》所帶來的熱潮

作者：

賴芝翎。曉明女中。高一甲班

林佩蓉。曉明女中。高一丙班

林資翊。曉明女中。高一丁班

指導老師：

林倍賢老師

## 壹●前言

### 一、研究動機

近幾個月來，實境遊戲成為新的熱潮。搭上這股潮流，Niantic公司所開發的《精靈寶可夢Go》成功地引起話題，並開創了無限商機。現在，走在街頭，人人都在抓寶可夢，人們甚至瘋狂到能為一個遊戲廢寢忘食、癱瘓交通。這是一個從未有過的情況，我們對於這樣的現象感到不解卻又好奇，因此有了研究的動機。

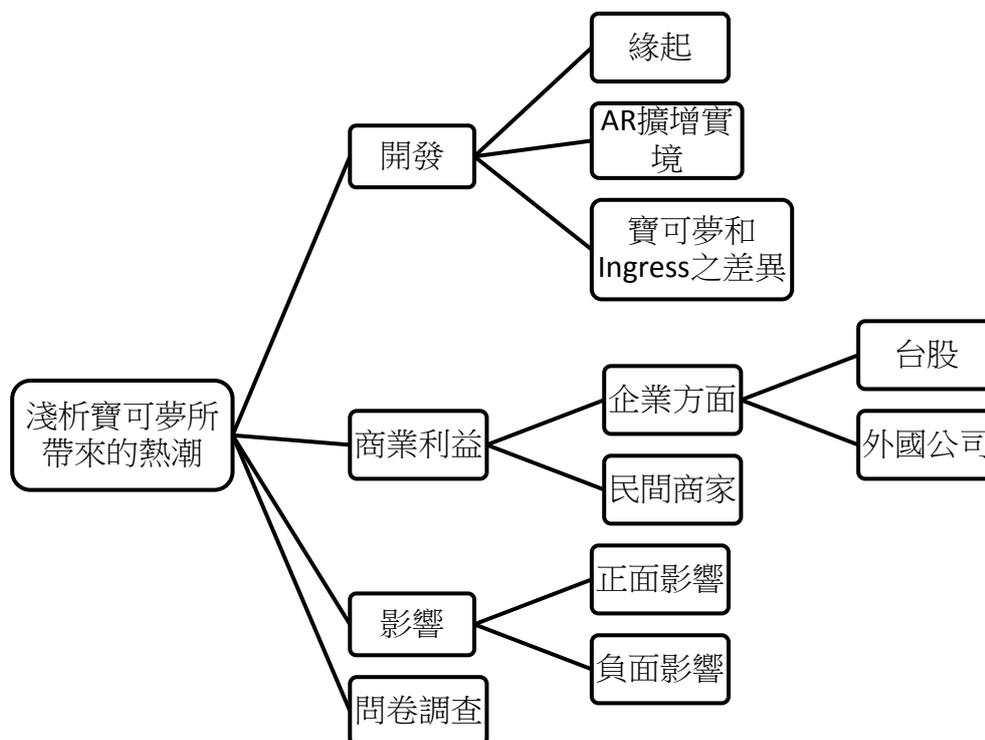
### 二、研究目的

希望能藉由此次的研究，對《精靈寶可夢Go》所帶來的熱潮有更深入的了解。這款遊戲究竟為何會帶來熱潮？而在這股風潮背後，是否有潛在的商業利益？又或者會對人類帶來健康、安全……等方面的疑慮？

### 三、研究方法

藉著蒐集各方資料，比較對於《精靈寶可夢 Go》的不同看法並分析；以及利用問卷調查，更進一步的了解青少年的日常與這款遊戲的相關性。

### 四、論文架構



## 貳●正文

### 一、開發

#### (一) 緣起

《精靈寶可夢Go》（以下簡稱寶可夢）是由日本遊戲大廠任天堂和美國手機遊戲開發公司Niantic聯手開發，並由精靈寶可夢公司所授權的AR（擴增實境）手機遊戲。此遊戲以寶可夢的故事背景來進行。

2014年的愚人節，Google發布了《Google Maps：Pokémon Challenge》的影片。原本只是玩笑般的表示要讓民眾實現「成為寶可夢大師」的夢想，沒想到卻引起了寶可夢的粉絲們熱烈的反應，玩家們紛紛開始鼓勵Google研發這款遊戲。Niantic的創始人約翰·漢克看準了這個機會，開始積極與任天堂接觸，希望把這個遊戲製作出來，「**我自己有三個小孩，常常費盡心力希望他們不要黏著螢幕太久。**」（約翰·漢克，2016），漢克的目標是希望能藉著這個遊戲，讓大家重新走入並認識這個世界。

2015年9月10日，精靈寶可夢公司正式宣布將寶可夢交由Niantic開發製作，並和任天堂、Google共同投資3000萬美元，使Niantic在日本建立了分公司。今年7月，寶可夢正式推出，在短短的時間內創造了多項紀錄，使全世界深深地陷入了寶可夢的熱潮。

#### (二) AR擴增實境

這次寶可夢的成功，絕對脫離不了擴增實境這項新技術。所謂擴增實境（Augmented Reality，簡稱AR）就是在手機或Google眼鏡等裝置上，秀出整合了實體世界與虛擬或外來影像的顯示技術，簡單來說就是把虛擬世界套在現實世界中進行互動。寶可夢透過AR的概念，利用手機相機鏡頭，讓玩家可以投入在遊戲世界裡，增強實體感受，走出家門與實體世界互動。

其實，寶可夢的AR應用仍十分初階，而在未來真正深入的AR應用裡，可以將精靈依照設定的尺寸，同比例的放入真實環境中，並可以穩定的踩在地上，增添娛樂程度。「**寶可夢開闢了進入（AR）新世界的通道。**」（阿布維茲，2016）當紅的AR新創公司Magic Leap執行長阿布維茲說。

「AR的技術已凌駕於另一當紅科技——虛擬實境（VR）上，兩者的差異在於VR試圖取代真實世界，而AR則融入真實世界。」（天下雜誌，2016）。

「出來吧！就決定是你了」：淺析《精靈寶可夢Go》所帶來的熱潮

根據研調機構Digi - Capital資料顯示，截至2016年第一季為止，全球在過去一年內投資AR和VR新創企業基金，已高達約17億美元。想必在這股寶可夢熱潮後，未來AR在現實生活中的應用，肯定會更加令人驚嘆。

### (三) 《精靈寶可夢Go》與《Ingress》之差異

寶可夢和Ingress (如圖一) 都是由Niantic分別於2016年以及2013年所開發出的手遊，兩者都需要藉由GPS定位來進行遊戲，目的都是鼓勵玩家走出家門，探索真實的世界。但相較於寶可夢是藉由抓神奇寶貝來成為訓練大師，創造自身紀錄，Ingress則聚焦於Enlightened (ENL, 台灣俗稱「綠軍」) 和Resistance (RES, 台灣俗稱「紅軍」) 的對抗，藉由點線面的方式，比較哪一方佔領的地比較廣。由於寶可夢比起Ingress的遊戲風格比較不那麼緊繃，大眾對於其接受度也較Ingress高。



圖一 Ingress 簡圖

(圖一資料來源：Android Mag (2013)。2016年9月14日，取自 <http://androidmag.de/news/apps-news/ingress-beta-phase-des-online-games-endet-am-14-d-ezember-ab-sofort-ohne-einladung-spielbar/>)

## 二、商業利益

### (一) 企業方面

#### 1、台股

中華電信、台灣大、遠傳與亞太電等電信股即為其中的受益者。由於寶可夢結合 Google 地圖，網路成為遊戲中的必需品，而玩家為了能在各時各地收服喜愛的寶可夢，行動網路的申辦人數大幅提高，其中又以申請吃到飽方案者佔多數。搭上這股商機，各電信商也推出各式搭配方案，如臺灣大哥大的「寶可夢專案」、亞太電信的「寶可夢玩家三寶」等。

「出來吧！就決定是你了」：淺析《精靈寶可夢Go》所帶來的熱潮

在遊戲的過程中，玩家需要同時開啟行動網路以及 GPS 定位系統，這將使手機消耗極高的電量，也因此行動電源的相關股票，如電池股：百裕、順達、新普、天宇，電源管理 IC 股：昂寶、致新、松翰、矽力等等，皆可受惠。另外，包括台廠 GPS 三雄、藍牙配件、行動電源晶片、伺服器代工廠等寶可夢概念股，前期看漲。日常相關產品如運動用品、休閒餐飲產業的股價，也可能從中獲益。

## 2、外國公司

寶可夢這款遊戲為美國軟體公司 Niantic 所研發，其直接受益的公司除 Niantic 外，還包含了 Pokemon 公司、Apple 公司以及任天堂等。

自寶可夢推出以來，已創造了 1.2 億美元的受益，而 Niantic 公司勢必為這其中的最大受益者。花旗分析師表示：「**Niantic 可望因為這款遊戲而每天獲得 100 萬美元（新台幣 3155 萬）以上的收入。**」（聯合新聞網，2016）同樣作為這款遊戲的推行者，Pokemon 公司雖無發行上市股票，卻也獲得了相當的利益。Apple 公司則可望在未來 1 至 2 年創造額外的營收 30 億美元，包括在 App Store 的上架費、玩家購買遊戲幣等消費抽成，超越 2013 年熱門遊戲「Candy Crush」為 Apple 公司所帶來的營收 20 億美元。

而民眾與一般投資人在提到寶可夢時，往往會第一個想到任天堂，但實際上，任天堂雖有受益，卻只擁有這其中一小部分的股份，其收益甚至低於 Apple 公司。在遊戲發行初期，任天堂股價漲幅達到 120%，單日股票交易量超過 7000 億日圓。但事實上，任天堂只擁有 Pokemon 公司中 32% 的股份，所以當投資人得知這個消息時，便開始拋售股票，造成了任天堂的股價在一天內暴跌 17%，市值蒸發新台幣 2,136 億元。

根據合約，遊戲中每 100 美元的收入，有 30 美元歸 Apple 公司，30 美元歸 Niantic，30 美元歸 Pokemon 公司，剩下的 10 美元才是任天堂的收益。這即為寶可夢遊戲背後的利潤分配。

### （二）民間商家

寶可夢除了讓各大公司的股價上漲及收入增加外，也帶來了一般民眾和商家的經濟利益。

一般商家及網路賣家搭上寶可夢的風潮，紛紛祭出了相關的產品，而

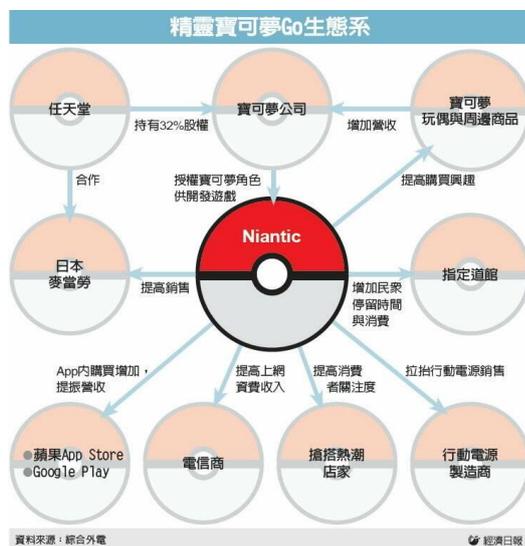
「出來吧！就決定是你了」：淺析《精靈寶可夢Go》所帶來的熱潮

這確實提高了他們的收入。Momo 購物網統計，寶可夢相關的產品銷量成長了五成以上，往後估計將再繼續成長三到五成。由此可見，民眾不止是熱衷於遊戲內容，也對遊戲中的角色有一定的喜愛程度。

商家推出週邊商品為主動的配合趨勢而獲得利益，但有些商家卻是「不小心」成為了這股潮流的受益者。比如說，當一間餐廳或是商店被設為道館或補給站時，將可能吸引人潮，而人們可能會因此多做停留與消費，帶來商家的經濟利益。且若商家能善用其中的遊戲道具，在自家的補給站「撒櫻花」，吸引寶可夢的聚集，將吸引更多的人潮。

另外，有些民眾及業者看準了遊戲中「需要大量移動以捕獲及孵化寶可夢」的特性，推出了「寶可夢專車」。其包含的服務項目不只有帶著玩家到各熱門景點抓寶可夢，更提供 Wi-Fi 熱點、充電器、茶水等。有些網路賣家則直接提供代收服、代訓練、代孵蛋等代工服務，讓想體驗遊戲卻無法出門的玩家也有機會擁有自己的寶可夢。即使這些服務的費用並不高，但因為有許多玩家的參與，仍帶來了一定的收入。

上述的公司以及商家為社會所帶來的社會利益，統稱為「寶可夢經濟學 (Pokenomics)」(如圖二)。



圖二 精靈寶可夢 Go 生態系

(圖二資料來源：聯合新聞網 (2016)。2016年9月15日，取自 <http://money.udn.com/money/story/5648/1878397-> )

### 三、影響

#### (一) 正面影響

### 1、達到運動效果

許多玩家表示，他們玩了寶可夢之後，就不知不覺中走了許多路，這代表寶可夢能解決了一直以來沉迷於電玩的人久坐肥胖的困擾，也降低了其他連帶疾病的發生。根據 Jawbone UP 的統計，寶可夢在美國上市當週週末，平均每位玩家走路步數竟然比過去多了 62.5%！由此可證，寶可夢的玩家確實能在玩遊戲的同時，達到運動的效果。

### 2、排解心理壓力

現今社會不比從前，不再過著日出而作、日落而息的簡單生活。面對繁忙的工作、學業和遇到的困境，越來越多人因無法適應和解決而選擇封閉、逃避自己，使心中的壓力無法釋放。玩家中涵蓋了不少有此問題的年輕人和病患，其中有些人表示，開始玩寶可夢之後的他們，胸口沉悶的那塊石頭彷彿跟著怪獸一起被收入神奇寶貝球中，願意重新面對生活、面對自己。

曾經有一個案例，一位女子因無法承受男友劈腿而罹患重度憂鬱症，整天把自己關在家中，足不出戶。自從開始玩寶可夢後，她開始為了抓寶而願意出門，臉上也漸漸有了笑容。原來，玩寶可夢使她想起男友第一次送她的禮物——「皮卡丘娃娃」，以及曾經擁有過的美好時光。她的主治醫師表示她的病情有明顯的好轉。寶可夢彷彿有一種神奇力量，可以將壓抑在內心許久的負面能量釋放出來，排解心理的壓力，重新找回快樂的自己。

### 3、其他案例

美國巴爾的摩的約翰霍普金斯醫院兒童中心在醫院設點，讓院區裡有特別多的「寶可夢」提供無法外出的病童抓寶，許多孩子都很開心。有位小病患才手術後不久，就為了抓寶而站起來練習走路。這些孩子因為玩寶可夢，而能跟外界有連結，雖然在醫院中，也可以和其他孩子一樣快樂地笑著。

有一間國外的收容所，貼出一個幽默的廣告「如果你不想讓別人知道你沉迷於 Pokémon GO，我們可以以每小時 5 美元，出租收容所的狗，讓你看起來像是在遛狗！」這其實是因為收容所人手不夠，導致在收容所裡的狗長時間無法外出。他們看準寶可夢的風潮，想對此去幫助小狗有更多出去透氣的機會，想不到，竟造成收容所有「供不應求」的現象，而且還有

「出來吧！就決定是你了」：淺析《精靈寶可夢Go》所帶來的熱潮

許多玩家與租來的狗產生感情，領養的案件也越來越多。有玩家甚至提議遊戲公司可以在各地的收容所多設點，也許能讓更多流浪動物被領養，解決了此方面的社會問題。

## （二）負面影響

### 1、個人健康方面

寶可夢雖說是一個必須到戶外玩的遊戲，但眼睛終究還是持續盯著螢幕，有些青少年為了抓寶，而使自己的眼睛過度疲勞，產生視力退化、黃斑部病變等問題。

台南市一名 20 歲男大生每天瘋狂抓寶，時間高達 14 小時，造成眼睛水晶體和黃斑部受傷、視力驟降。他的視力從 0.9 降到 0.2。在緊急求醫後，已有所緩解。寶可夢對於過度沉迷的人有可能帶來眼睛和其他身體上的傷害，造成不可挽回的悲劇。

### 2、社會秩序和交通安全

抓寶可夢的熱潮，使大批民眾同時湧入某個地方抓寶。而抓寶的人留下許多垃圾和菸蒂，使清潔人員每天清出的垃圾量甚至超過以往的十倍。深夜人潮遲遲不退，交通打結，半夜竟然出現了沒停車位的情況。這些問題造成附近居民生活品質降低，警方也要為此帶出大量警員投入「寶可夢勤務」。

在九月初時，北投公園發生了紅磚砸車事件。由於「快龍」現身北投公園，大批玩家前往抓寶，公園前的道路瞬間擠爆，58 歲王姓男子駕車載家人經過，突然飛來一塊紅磚，前擋風玻璃被擊破，幸好無人受傷。有網友開玩笑說：「想丟球抓寶，卻發現拿錯了」、「半夜還抓寶，居民怒了」（自由時報，2016），懷疑當地居民以扔紅磚作警告，希望玩家不要再來打擾。

還有許多人因開車等紅燈、過馬路時玩寶可夢造成車禍，也有人因此掉進水溝裡。立法院也在修正草案，並呼籲民眾玩寶可夢時除注意自身安全，也不要造成其他人的危險。

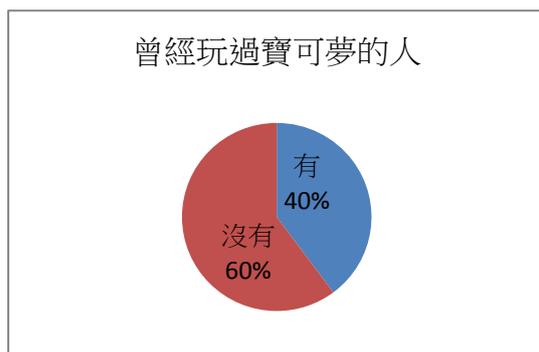
### 3、新的犯罪手段

有些歹徒利用道館挑戰、有稀有精靈出沒等方式，騙玩家至偏僻處，

再行搶劫或綁架。該如何防範不肖人士利用類似的方式犯案也將是遊戲公司與警方未來要通力合作的重要目標。

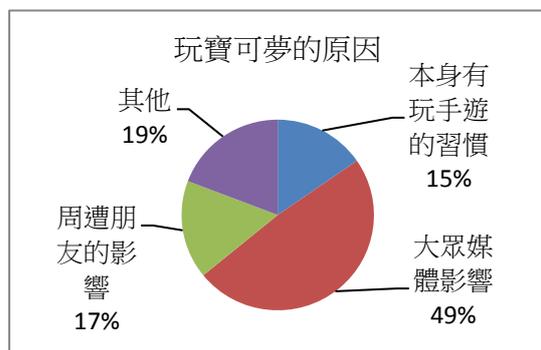
#### 四、問卷調查

我們針對了國一的 196 位學妹進行了問卷調查，並想藉此得知寶可夢帶來的影響力到底有多大？



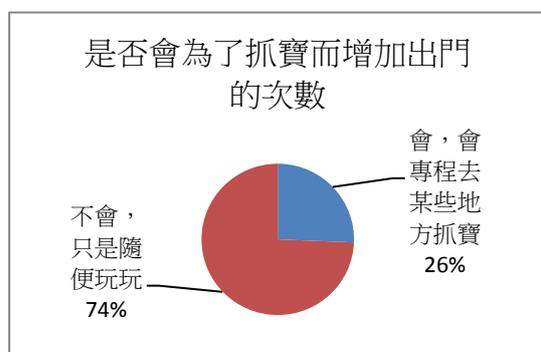
圖三 曾經玩過寶可夢之人數比例圖  
(圖三資料來源：研究者整理)

如圖三，有百分之四十的學生在玩寶可夢，而有百分之六十的學生沒有玩，但他們也有可能在未來的日子中接觸到寶可夢。由此可證，寶可夢對青少年一定的影響力。



圖四 玩寶可夢的原因之人數比例圖  
(圖四資料來源：研究者整理)

由圖四可發現，大眾媒體的影響已接近百分之五十，所以不能小覷傳播媒體的影響力。而本身就有玩手遊的習慣的比例較低，能就此發現寶可夢是一股突然爆發的熱潮，究竟能不能使這股熱潮持續下去，是未來須繼續關注的議題。



圖五 為了抓寶而多出門之人數比例圖  
(圖五資料來源：研究者整理)

由圖五可知，即使寶可夢風潮不斷，對於 74% 的人而言，仍不會因此而特意出門。這其中的原因可能是身為學生的時間不足，亦可能為遊戲的影響力有限。然而還是有 26% 的人會因為抓寶可夢而出門，可見遊戲的初衷依然是有作用的。

## 參●結論

時代不斷地將人們推向了更虛擬的世界靠攏，寶可夢卻能逼著「宅」人們走出家門，願意重返真實世界交流，力量可說是不容小覷。而在遊戲的風潮背後，確實有許多值得我們討論與研究的地方。

寶可夢能在遊戲上市一周就突破千萬次的下載的原因究竟為何？這樣的熱潮顯然不是單一的原因就能造成的，不過其中一樣重要的原因應是因為 AR 的先進技術為民眾帶來了新鮮感。而這可能代表著未來的遊戲趨勢，在寶可夢為開發公司帶來了如此大的商業利益後，遊戲開發商勢必將更加致力於這方面的研究，那麼，在未來的手機遊戲裡，很可能都會有實境技術的出現，以提升遊戲品質。

另外，寶可夢帶來了龐大的經濟效應，從電信業到餐飲業，都是寶可夢的市場範圍。這可能是以前的民眾從未想像過的現象——僅因一個遊戲就帶動了經濟成長。由此可見遊戲業的前景看好，未來可說是無可限量，畢竟現代社會的人們追求娛樂與休閒上的滿足，遊戲開發商若能運用創意和技術研發各式遊戲，都將有可能再掀起一陣風潮。

而在我們的調查中，最重要的是，寶可夢除了帶來利益外，許多的問題也因為這個遊戲而逐漸的產生，有些會造成自己的損失，也會對他人造成極度的傷害。還有，如果對寶可夢的熱情過多，造成失心瘋的狀態，可能會連正常作息都失調，生活在高科技的時代，人們除了享受它帶來的便利之外，也要懂得拿捏分寸。

流行事物固然吸引人，更何況是娛樂層面的手機遊戲。寶可夢的潮流可能只是個開端，未來可能將有更加特別且進步的事物再次帶動流行。而在各世代的不同趨勢下，我們務必要以理性的層面看待，不可盲目追求。

## 肆●引註資料

鍾張涵、王炘珏、楊明方（2016）。寶可夢推手，竟是 3 個中年大叔。《今周刊》，1022，40 - 52。

蔡靚萱（2016）。解密 Pokémon 狂潮。《商業周刊》，1497，73 - 84。

陳良榕（2016）。AR 要讓低頭族抬頭看世界。《天下雜誌》，603，100 - 103。

姜翔、謝佳君、張凱翔（2016）。抓寶熱搞瘋住戶？天降紅磚砸爛車。《自由時報》，9月5日，B2版。

楊芙宜 (2016)。寶可夢席捲全球，蘋果海撈 30 億美元。自由時報電子報，7 月 22 日。2016 年 9 月 13 日，取自 <http://m.ltn.com.tw/news/business/paper/1013346>

卓怡君 (2016)。全台瘋寶可夢，神奇寶貝買氣大增 5 成。自由時報電子報，8 月 8 日。2016 年 9 月 13 日，取自 <https://goo.gl/VCSIBF>

陳威叡 (2016)。瘋抓寶，重度憂鬱女走出戶外。蘋果日報電子報，8 月 29 日。2016 年 09 月 11 日，取自 <https://goo.gl/cfoP5>

聯合新聞網 (2016)。瘋寶可夢！網拍興起寶可夢專車、代練服務。2016 年 9 月 14 日，取自 <http://udn.com/news/story/9/1889308>

Yahoo 奇摩理財 (2016)。你抓到「寶」了嗎？28 檔寶可夢概念股在這裡。2016 年 9 月 12 日，取自 <https://goo.gl/mT9YNr>

Knowing (2016)。精靈寶可夢竟能改善憂鬱症跟社交恐懼。2016 年 9 月 10 日，取自 <https://goo.gl/VURKmS>

Knowing (2016)。還是有好處！精靈寶可夢的四個正面影響。2016 年 9 月 10 日，取自 <https://goo.gl/5MP9e>

唐社會 (2016)。每天玩寶可夢 14 小時，台男大生視力僅只剩 0.2。2016 年 9 月 12 日，取自 <http://www.ntdtv.com/xtr/b5/2016/08/18/a1281740.html>

聯合新聞網 (2016)。台灣開放 Pokemon GO，警方：潛藏治安隱憂。2016 年 9 月 11 日，取自 <http://udn.com/news/story/9/1877343>

聯合新聞網 (2016)。寶可夢讓開發商 Niantic 每天賺 100 萬美元。2016 年 9 月 12 日，取自 <http://udn.com/news/story/5/1880415>

臺東縣政府 全民反貪資訊網 (2016)。寶可夢 Pokemon - 現實中的惡夢。2016 年 9 月 9 日，取自 <https://goo.gl/szDHAP>

電腦王阿達 (2016)。電信業者 Pokemon GO 優惠專案懶人包。2016 年 9 月 12 日，取自 <https://www.kocpc.com.tw/archives/106090>