

明新科技大學

企業管理系

畢業專題研究報告

寶可夢與虛擬實境之創意結合

學生：曹育菁 陳亭如

鍾婷宇 張鎧翎

李汪霖

指導老師：張哲明 博士

中華民國一百零五年十二月

摘要

面對於人手一機的社會型態中，手機已漸成為人手中的必需品，面對於手機逐漸飽和的市場，手機軟體也是被重視的對象，而手機遊戲更是因便捷、類別豐富化能短暫的娛樂眾多使用者空餘休閒時間，因此手機遊戲市場近幾年來也不斷的創新產品。

但因有設備與市場的眾多限制，手機遊戲創新的能力也是有一定的限度，到至今產品趨勢已開始飽和且往下坡走，但在寶可夢已成功地掀起手機遊戲的一波熱潮，這熱潮跟過往的手機遊戲不一樣，因為寶可夢運用了擴增實境能力讓使用者在虛擬與現實之間無形中達成了一個巧妙的平衡，這可以說是手機遊戲前所未有的創新玩法。但寶可夢熱潮隨著時間已漸漸的淡去，而我們團隊認為手機的擴增實境能力若能使用在虛擬實境中，對於寶可夢或是手機遊戲都會是一個新的里程碑。

因此我們對於寶可夢以及虛擬實境做了一個問卷調查，本研究將透過問卷的方式，以新竹民眾為主，來探討大眾是否對於寶可夢與虛擬實境結合發展有所期待。我們共發放問卷 200 份，回收率 100%，其中有效問卷為 200 份，有效回收率 100%。而經過問卷調查以及訪談調查、我們可以了解使用者對於寶可夢的現況是偏屬不看好或認為寶可夢已達到市場的飽和，而大眾對於寶可夢結合虛擬實境則是偏屬於有期待且認為這是有未來性的發展。

【關鍵詞】 手機遊戲寶可夢、擴增實境、虛擬實境