寶可夢旋風

文/總編輯　陽毅平

最近全世界都在瘋玩寶可夢(Pokémon Go)，大街小巷都可以看到一群人，拿著手機找道場(gym)和補給站(pokestop)，如果全世界的宅男宅女都被他帶出戶外了，這將是一個可以改變文化的科技(culturally transforming technology)。

寶可夢的主要技術是將智慧手機、全球導航定位系統和虛擬實境，融入一個尋寶與戰鬥的遊戲中。早在 2012 年，Google 旗下在舊金山的 Niantic 工作室就推出了 Ingress 的遊戲，這個遊戲將科幻小說與現實場景結合，由智慧手機導航，玩家要先選擇要加入哪一陣營－藍軍或綠軍，然後找到對方基地的入口(portal)，想辦法攻佔或駭客(hack)進去，這些基地可能是你家附近的超商、學校、或博物館，這種將虛擬物件顯示在實際街景之中的技術，名為擴充虛擬實境(augmented reality, AR)。

過去 Niantic 曾經用可穿戴式頭盔(Microsoft's Hololens headset)作為虛擬實境的視窗，玩家可以將虛擬創造出的玩偶，放在真實的餐桌上，也可叫他在真實的沙發上彈跳，甚至可以創造出一個對手，玩家可以在虛擬實境中與他格鬥。未來，我們也可以這樣玩，先掃描自己的房間，建立三度空間的牆壁與家俱，然後建一朵雲在天花板，降下雨來澆在花盆中，花就開始生長，或在牆上貼一個水龍頭，讓水淹滿整個房間，虛擬的金魚優游其中，最後你可以在地毯上放一個栓塞孔，拔掉栓塞讓水流乾；所以，這個技術也名為混合實境(mixed reality, MR)，虛擬的水會讓真實的房間－在虛擬的情境中－淹水。

編/者/的/話

在寶可夢的虛擬實境中，大家用虛擬的寶貝球打擊虛擬的怪獸。但是，當大家回到現實生活時，卻要面對生命中許多真實的怪獸，他們的名字叫挫敗、失望、苦難、不義、邪惡、貪婪、惡毒、嫉妒、兇殺、爭競、詭詐、毒恨、狂傲、自誇、無知、背約、無情、冷漠；我們生命的寶貝球在哪裡？哪裡才是我們的寶貝補給站？有沒有一個寶貝，可以使我們四面受敵，卻不被困住；心裡作難，卻不至失望；遭逼迫，卻不被丟棄；打倒了，卻不至死亡？

有一首歌，歌名是「眼光」，其中有一段說：誰能跨過艱難，誰能飛躍沮喪，誰能看見前面，有「夢」「可」想。當我們在瘋「寶可夢」的時候，你是否有眼光，找到生命的寶貝呢？

■