蔡鴻謀攝

虛實融合遊戲科技

有趣好玩是門好生意

工研院創意中心舉行年度成果展，研發團隊結合深層需求洞察並整合院內11項虛實融合的技術，包括聲音辨識技術、表情辨識技術、體感互動與健康回饋技術等，運用於家庭用3C用品、幼兒玩具、辦公室文具精品、遊戲機／街機、家庭娛樂機與電腦互動遊戲等生活相關產業，期待能讓科技協助人們擁有舒適便利的生活品質，為產業創造新附加價值，引動智慧生活新商機。

創意中心主任薛文珍表示，智慧生活的概念必須由對人深層需求的洞悉著手，希望協助產業在技術功能性的製造思考之外，也掌握消費者切身更細膩深刻、從感受體驗出發的產品創造可能性，為生活產業提供更高的附加價值。據估計，2010年全球玩具與遊戲市場將達1,089億美元，較五年前成長26.3%，這樣的成長力道顯示，有趣好玩不再只是一種調劑，也是一門充滿商機的好生意。

近兩年創意中心進行「玩趣」（Being Playful）計畫，投入智慧玩具及遊戲的人文、科技、商業「整合型解決方案」研發，發現這些科技新應用能為台灣的製造及供應鏈產業，如IC設計、軟體、影像顯示、資訊儲存、網路通訊、材料及精密機電等，帶來創造新附加價值的可能性與商機。

今年展出的十一項展品，以抒壓解憂的剉咧彈保齡球與健康管理軟體美身小人格外吸睛，此外，為了回應親子養育的需求，設計了音樂教育軟體《ANIMUVI動物音樂村》與記錄親子互動的《記憶快閃俠》，另有針對單身貴族需求，結合KTV和跳舞機的《KaroOKing》，和能辨別聲音情緒的《甜言蜜語製造機》，都讓科技應用更多元有趣。

剉咧彈保齡球運用「離心力感測裝置及離心力反應系統」感測保齡球滾動，並啓動娃娃們的各式情緒反應動作。