

5

MAY, 2013  
vol.59

# 科幻成真



# GIVoice

橘人誌



[brand.gamania.com/gvoice](http://brand.gamania.com/gvoice)



# 科幻成真之二 夢與現實的距離

2014-07-07 00:00:00



橘子們還記得嗎？2012年10月6日，在台北展演二館（台北世貿二館）湧進了約9,000名的粉絲，大夥不畏辛苦排隊等候進場，只為了聽一場由電子歌姬——「初音未來」以接近真人聲音歌唱的現場演唱會！

初音未來是位由日本CRYPTON FUTURE MEDIA這家公司2007年所推出的一個「虛擬偶像歌手軟體」，剛開始推出軟體時，並沒有出現初音未來這個角色的虛擬形象，當時的初音只是「歌聲合成軟體」的形象插畫而已，能成為現在世界級的人氣虛擬偶像歌手，也是CRYPTON始料未及。

「初音未來」能迅速爆紅竄起，歸功於動畫投稿網站NICONICO的設立，這是個提供玩家創作歌曲和影像上傳的投稿平台。正好藉由「虛擬偶像歌手軟體」的推出，玩家用最低門檻創作自己內心的歌曲上傳分享，而初音也在網友們合力的創作下，逐漸有了自己的性格、背景、人際關係和代表曲，在集體創作下，「初音未來」終於成為一位極具代表性的新世代虛擬偶像歌手。

「初音未來」是網友們共同創作出來的夢想，直到在美國、新加坡、香港、台灣舉辦巡迴公演後，夢與現實的距離逐漸靠攏，交織為感動人心的真實創作。



	姓名	初音未來（初音ミク，華人世界部分人簡稱為「初音」）
	年齡	16歲
	生日	8月31日
	身高	158 cm
	體重	42 kg
	擅長的曲種	流行歌曲
	擅長的節奏	70~245BPM
	擅長的音域	A3~E5

還沒聽過虛擬歌手的嗓音嗎？一起跟著《橘人誌》來體驗初音未來的偶像魅力吧～

## 初音未來－2012台灣首次演唱會

## 初音未來－Ivan Polkk

## 科幻電影預見未來

夢與現實接近的案例，不僅只有初音未來而已，1977年的電影《星際大戰》，盧卡斯

的想像力也似乎預見了今日科技的能力，電影中經典的機械人「R2D2」放映出神奇的「立體影像」，詮釋了影像技術的發展。



影像技術發展至今，動畫、擬真、裸視的3D顯像技術在科幻電影中屢見不鮮。2010年3月，日本東京舉行「未來の日 初音 39's感謝祭」，這場演唱會使得初音未來成為人類文明史上第一個使用半全息（2.5D）投影技術舉辦演唱會的虛擬偶像。這場演唱會採用德國sax3D公司的2.5D半全息透明屏播放2.5D影像，簡單的說就是在製作成不同透明度的螢幕上投影畫面，並使用雙投影技術。所以準確意義上，這場演唱會並不是3D的，而是2.5D的，雖然仍舊看得出投影布幕的範圍，但是已經是令人驚嘆！

到了2011年，這份技術更為純熟，初音的顯像甚至看不到當時的「布幕」，猶如真正的出現在演唱會場所，與演唱會完全融為一體。



## 人類的想像力，成為科技成長的動力

許多當初只能在好萊塢電影裡看到的科幻產品，現在正一步步走入我們的日常生活。從1926年科幻電影出現開始，便伴隨著人類的想像力逐漸發展，內容不僅讓人嘆為觀止，更讓許多人期望著未來的生活也能像科幻電影一般，有許多高科技產品運用，使生活更加便利，而人類無窮的想像力與期許，確實也成為科技成長的一大助力。attsavings網站從1926年首部科幻電影大都會（Metropolis）推出以來至今，整理了一份科幻電影變成真實科技產品的資訊列表，共有18項科幻產品成真，《橘子誌》擷取其中與手機、通訊相關的資料整理成表格，橘子們這些電影你們看過哪幾部了呢？

年份	電影名稱	科幻產品	實現年份	實現產品名稱
----	------	------	------	--------

1926	<p>大都會 (Metropolis)</p> 	影像電話	2006	<p>Skype</p> 
1976	<p>銀河便車指南 (Hitchhiker's guide to the galaxy)</p> 	語音控制電腦	2011	<p>iPhone Siri</p> 
1984	<p>星艦迷航記 III：石破天驚 (Star Trek III : Search for spock)</p> 	手持通訊裝置	1990	<p>Cell Phone</p> 
1987	<p>機器戰警 (Robocop)</p> 	頭戴型顯示器	2005	<p>Head mounted display</p> 
			預計2014	<p>Google Glass</p> 

1993	<p>星艦迷航記：銀合前哨影集 (Star Trek: Deep space nine)</p> 	個人螢幕裝置	2010	<p>iPad 平板電腦</p> 
------	--	--------	------	--

## 想像力=創造力

愛因斯坦曾言：「想像力比知識更重要！」，夢與現實的距離僅有一線之隔，當我們的腦袋裡有一個創意發想時，不如把眼光放遠，努力地往夢想的方向前進，夢想也會跟著汗水的揮霍與心血的累積有實現的一天！

參考資料：

[www.crypton.co.jp/mp/pages/prod/vocaloid/cv01.jsp](http://www.crypton.co.jp/mp/pages/prod/vocaloid/cv01.jsp)

[zh.wikipedia.org/wiki](http://zh.wikipedia.org/wiki)

[www.gamebase.com.tw/news/news\\_content.php?sno=95316961](http://www.gamebase.com.tw/news/news_content.php?sno=95316961)

[gnn.gamer.com.tw/4/64604.html](http://gnn.gamer.com.tw/4/64604.html)

[www.techbang.com](http://www.techbang.com)

圖片來源：

[devianART](http://devianART)

[zh.wikipedia.org/wiki](http://zh.wikipedia.org/wiki)

[www.gamebase.com.tw/news/news\\_content.php?sno=95316961](http://www.gamebase.com.tw/news/news_content.php?sno=95316961)

[www.retrothing.com](http://www.retrothing.com)

[www.grouchoreviews.com](http://www.grouchoreviews.com)

[www.joeydevilla.com](http://www.joeydevilla.com)

[buscandoladolaverdad.blogspot.com](http://buscandoladolaverdad.blogspot.com)

[jasianinvasion.blogspot.com](http://jasianinvasion.blogspot.com)

[www.freshgizmos.com](http://www.freshgizmos.com)

[blog.abt.com](http://blog.abt.com)

[www.funkyspacemonkey.com](http://www.funkyspacemonkey.com)

[www.apple.com/tw](http://www.apple.com/tw)

[play.google.com](http://play.google.com)

版權聲明：

在橘人誌中所使用或引用的商標、服務標記、圖案版權、隱私權或其他類似的權利都歸其擁有者所有。

# 現代是過去美麗想像的結晶

2014-07-04 00:00:00



過去的人怎麼看世界？為什麼我們身處的現代會是現在所看到的樣子？這些問題不知橘子們是否想過呢？讓我們回到一百年前，19世紀的一位法國藝術家Jean-Marc Côté描繪出對100年後（西元2000年）的未來世界想像，跟著《橘人誌》與現代的世界相比，一起來看看達成率如何！

## 一百年前人類想像中的未來世界

<b>100年前想像的未來世界</b> 幫忙做家事的機器人	<b>現在</b> 智慧掃地機器人
<b>達成度：130%</b> 幫忙打掃家裡地板的機器人，不管時間過了多久，打掃家裡確實是件煩人的事情。現在已經有了更具智慧的掃地機器人出現，不需要有人在旁邊操作，碰到牆壁還會轉彎，這麼人性化的機器人，之前的人應該想像不到吧！	
<b>100年前想像的未來世界</b>	<b>現在</b>
載客專用的飛天車	飛機



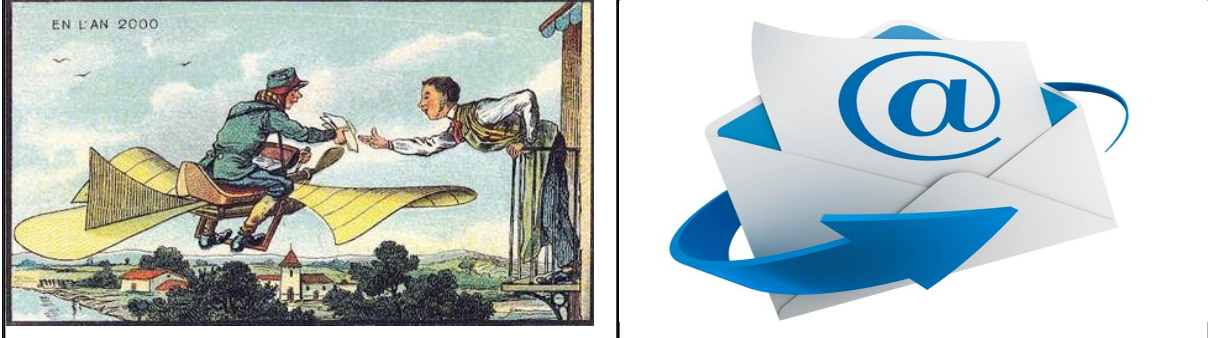
**達成度：60%**  
 在空中來去自如的汽車和大眾交通工具。現代已有飛機、熱汽球、滑翔翼等等，但尚未發明出近似轎車或摩托車的飛天車，或許一百年後的人類將會視此種飛天車習以為常。

<b>100年前想像的未來世界</b>	<b>現在</b>
<b>飛天消防員</b>	<b>消防雲梯</b>



**達成度：80%**  
 飛天消防員：高樓發生火警時，可以立刻飛上天滅火。現代雖然還無法在人類身上裝上翅膀，但已經可以在車子上裝上雲梯，雖然高度有限，在消防史上卻是個大躍進。

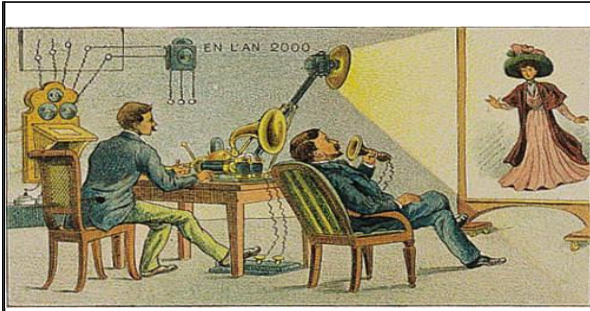
<b>100年前想像的未來世界</b>	<b>現在</b>
<b>使命必達的飛天小郵差</b>	<b>Email</b>



**達成度：120%**  
 古代版的雲端收信：郵差搭乘簡便型的個人飛天車送信。一百年前只能靠馬匹、火車或是船送信，書信往返常需耗上十天半個月的時間，為了早日收到回音，前人有這樣的想像是很能理解的。今日網路發達，E-mail已超越前人的想像，更不用提面對面的視訊跟手機的即時簡訊了！

<b>100年前想像的未來世界</b>	<b>現在</b>
<b>可投射影像的留聲機</b>	<b>Facetime</b>





達成度：150%

可利用留聲機投影，與遠方的人對話。我想這個我們目前應該已經達成，透過電腦、平板或手機視訊功能，發話者已經可以透過網路看到對方的神情與舉動。

## 想像，是發明的重要推手

人類的進步來自於想像，想像自己可以像小鳥般自在地在天空飛翔，於是發明了飛機；想像自己有千里耳可以聽到百里外的聲音，於是發明了電話。想像力讓人類對未來世界充滿了希望，於是有科幻電影、小說、動畫的出現，就算現實生活中的技術無法達成，但想像力卻可以讓人類創造出心中希望的世界。科幻世界未來有一天會不會成真？我們很難預料，但想像力卻可以成為人類未來發明的一道曙光。

圖片來源：

devianART

news.gamme.com.tw/349652

www.apple.com

wallpaperskd.com

www.evolve.ie

djboylee.pixnet.net

www.tesco.com

www.deviantart.com

版權聲明：

在橘人誌中所使用或引用的商標、服務標記、圖案版權、隱私權或其他類似的權利都歸其擁有者所有。

# 未來世界大想像

2014-07-04 00:00:00



## 想像力與創造力的結合，會成為「科幻」或是「科技」？

2007年1月9日蘋果第一代 iPhone 的發表大會上，Steve Jobs 用 iPhone 首次撥打給外面公司之外的電話，是一家舊金山的星巴克，接起電話的服務生禮貌地詢問：「早安，請問需要什麼服務？」「我想要訂 4000 份外帶拿鐵，謝謝。」Jobs 一邊笑著一邊說，「不不，我只是開玩笑。我打錯了。再見！」這通 iPhone 首次正式撥號的歷史性一刻，對 iPhone 威力的真正考驗是 Jobs 打開 Google Maps 的那一刻，會場的觀眾無不感到震懾；搜尋星巴克，並打給鄰近的一家，看起來彷彿只是心血來潮一樣。這一幕諭示了一場行動世界的變革，不僅是對消費者而言，對企業商家來說也是如此。



### ▲Steve Jobs 用 iPhone 打給星巴克的歷史性一刻！

是什麼原因，讓哆啦A夢的「電視電話」、「找場所用電腦」或星艦迷航記電影中的通訊裝置，不再只存在於大小朋友的幻想世界，而成為 Steve Jobs 手上的第一代 iPhone？Steve Jobs 最愛引用 Picasso 的名言：「好的藝術家懂複製，偉大的藝術家則擅偷取。」他從不認為借用別人的點子是件可恥的事。創新=「借用」與「連結」，並加上 Never, never, never, never give up. 但前提是，得先知道別人做了什麼？我們就先帶各位來了解一下，據今一百年後的想像……

## 一百年後的未來展望

對於未來世界的想像，電影已提供我們不少範本：摩登都市，畫面以冷光色調處理，鄉村、農田、百花繽紛的花園、樹木蓊鬱的山巒等景致消失了！取而代之是不規則造型或高聳入雲的建築、在天空飛來飛去的飛天車、街道上的人類不管胖瘦皆穿著多功能緊身衣……



當我們抬頭向天空看，鳥兒不見了，可能被人類捕捉起來集中在動物園的大鳥籠裡面，因為這些自由自在飛翔的鳥類會造成飛安事故；我們抬頭會看到一架架或是一輛輛的飛行器呼嘯而過，這些在空中飛行的交通工具，外殼使用的都是軟性材料，即使發生「車禍」，也大大降低傷亡人數。

由於醫療進步，人類平均壽命大為增長，常常會面臨住宅不足、都市擴張等問題，因此高樓大廈越蓋越高以應付城市居民逐年增加、城區擴張的問題。然而拔尖而起的高樓大廈雖解決人口過剩的問題，可是不管科技如何的進化，基本的人性是不會變的！

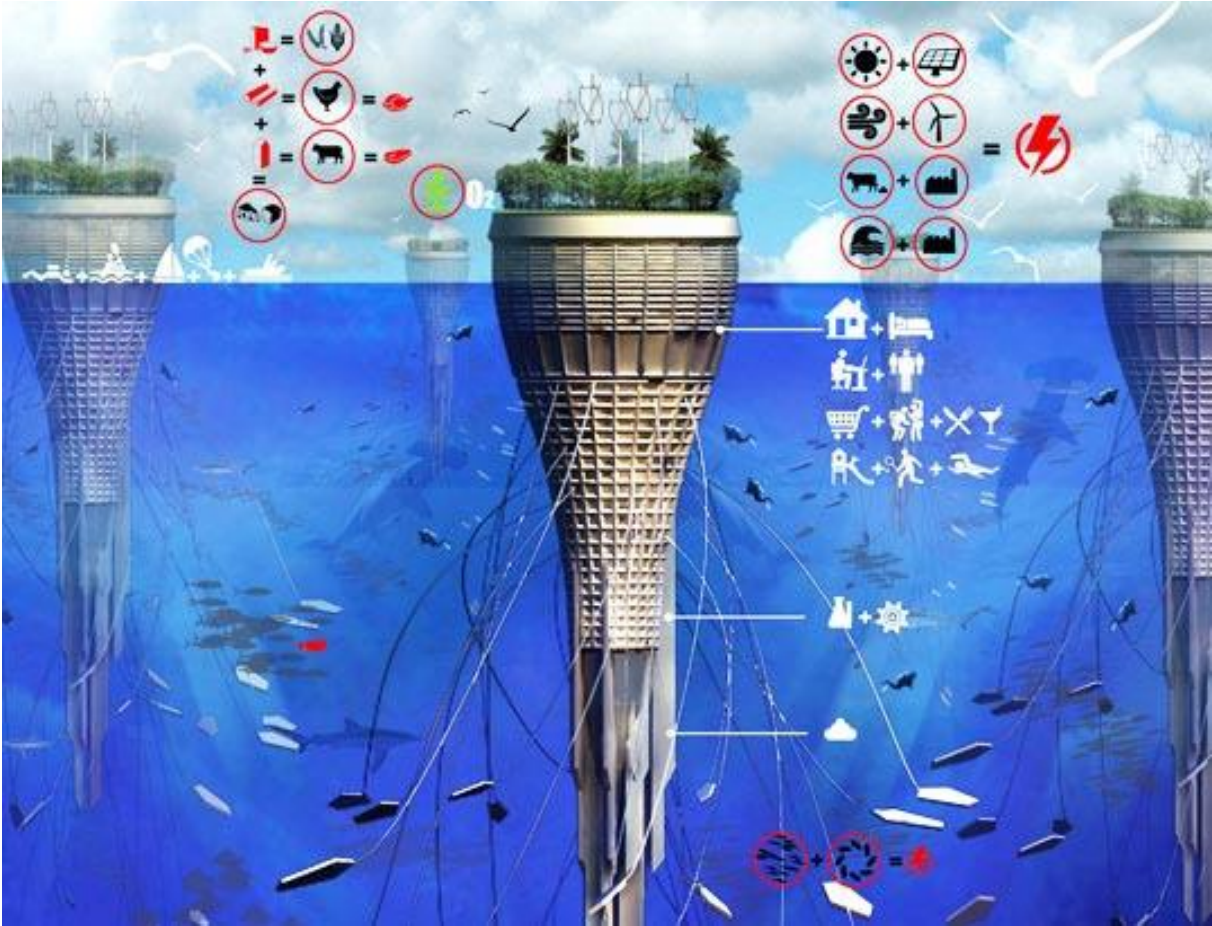
據俄羅斯《真理報》幻想報導：這種「未來城市」分成上中下三個層次：住在便宜的底層的人享受不到充足的陽光，而生活在高空中的人會感到心神不寧。居住在超高的摩天大樓裡也許令人高興，但也有一些不方便之處，比如在高空生活對人的心理影響就應該予以充分考慮。人類是一種地球動物，習慣了水平運動，一些生活在現代摩天大樓裡的人由於天天生活在離地面很高的空中，已經產生不舒服的感覺。

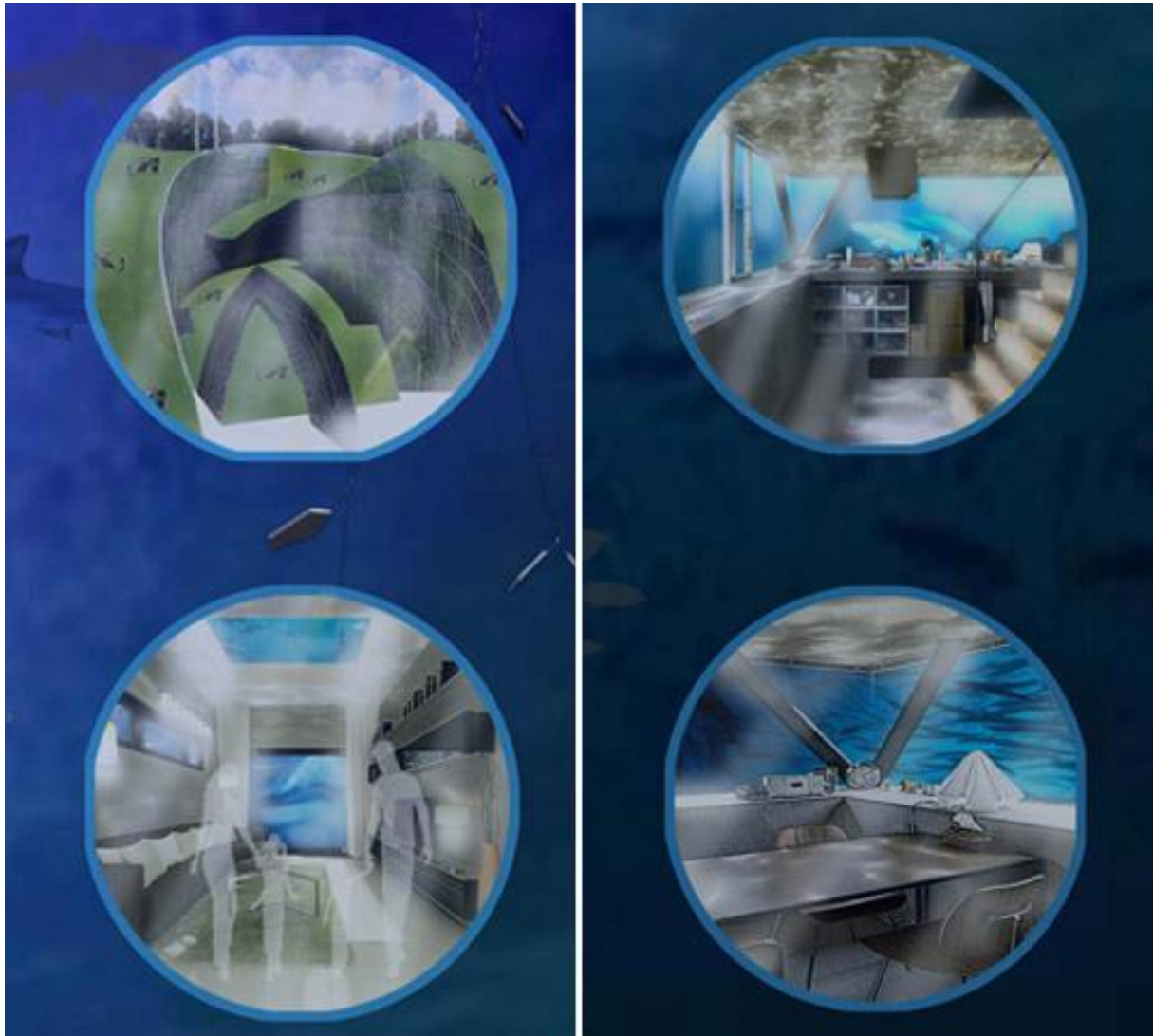


## 未來也許人類會在海平面底下生活

為了經濟發展，人類不斷地破壞環境造成溫室效應，當海平面不斷上升，壓縮到人類的生存空間時，未來的建築師除了不斷向上發展的與天爭地，也給了未來人類另一個選擇——「漂浮式的水下摩天大樓」。

漂浮式的水下摩天大樓可以利用海浪、風能及太陽能自己發電，而且在大樓頂層（也就是接觸到陽光的那一面）有一座小型人工森林，進行光合作用、製造氧氣，人類可以早晨上頂樓晨跑吸收芬多精；水底下的大樓樓層是人們居住與工作的地方，基本上，這種大樓可以自己培育食物、水產養殖、捕撈魚產等功能十分齊全。





## 外星人與地球人變成互相合作的夥伴

孩子想像的未來世界沒那麼多金屬，反而增加更多鮮豔的色彩，那時候飛碟在空中飛來飛去不再讓人們大驚小怪、外星人也不再使人們驚駭，人們對於與外星人並肩同行司空見慣，也許對未來的人類而言外星人只是居住在不同星球上的外國人，外星人跟人類可以成為公事上合作無間的伙伴、私底下則是肝膽相照的好朋友。



## 科技發展的界限，生命能否自己找到出路？

當科幻成為科技，科技發展到底有沒有極限？人類的幻想、人類的智商、人類的貪婪不斷地鞭策這個世界向前推進。但是，科技所帶來的隨心所欲的方便是不是會變成隨便？

好萊塢的科技團隊在電影特效不斷創新，然而有志之士也是藉著影片呈現反省的檢討與憂慮。2008年迪士尼出品的動畫《瓦力》便是針對人類過度依賴科技的省思之作。當地球被人類破壞殆盡，再無可供利用的資源，氣候變遷與垃圾為患讓地球不再適合人類居住，於是人類移民到外星球，派遣機器人留在地球上撿垃圾—收拾人類的爛攤子。



我們心中是否有這樣的警惕？當科技一日千里，我們是否忘了人類應該具備的最基本的情感？科技是不是正一天天蠶食我們身為人的基本能力？而我們是不是正朝著《瓦力》中因依賴科技便利而變得痴肥懶惰的人類形象逐漸邁進？



▲人類如何與科技發展取得平衡？這一切，都值得我們深思。

參考資料：

[www.inside.com.tw/2013/03/07/steve-jobs-starbucks](http://www.inside.com.tw/2013/03/07/steve-jobs-starbucks)

圖片來源：

devianART

[news.gamme.com.tw/349652](http://news.gamme.com.tw/349652)

[env.people.com.cn/BIG5/12123010.html](http://env.people.com.cn/BIG5/12123010.html)

[tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1106120306108](http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1106120306108)

[www.ucccg.com/newsview.asp?id=47](http://www.ucccg.com/newsview.asp?id=47)

[www.bsxx.org/Photo/UploadPhotos/201103/2011031010092779.jpg](http://www.bsxx.org/Photo/UploadPhotos/201103/2011031010092779.jpg)

[www.nipic.com/show/2/52/6a8fb7e9257d9ae3.html](http://www.nipic.com/show/2/52/6a8fb7e9257d9ae3.html)

[dimension.tw/2013/01/21](http://dimension.tw/2013/01/21)

[catherine98.blogspot.tw/2009/06/blog-post\\_15.html](http://catherine98.blogspot.tw/2009/06/blog-post_15.html)

[www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)

版權聲明：

在橘人誌中所使用或引用的商標、服務標記、圖案版權、隱私權或其他類似的權利都歸其擁有者所有。



# 科幻成真之一 妄想是革新的開始

2014-07-04 00:00:00



從1970年《哆啦A夢》開始出現在這地球上，不論是大朋友、小朋友都希望能有個像哆啦A夢的朋友，因為作者藤子·F·不二雄幫哆啦A夢創造了一個神奇的口袋，可以拿出許許多多現實生活中無法達成的神奇道具，雖然只是一個作者的妄想之作，卻滿足了大眾心裡達成不了的願望，根據維基百科記載，漫畫版的哆啦A夢已拿出1963個道具，若含動畫版的總數則超過2000個了！







2012年為哆啦A夢誕生前100年，在香港、台灣舉辦的《哆啦A夢誕生前100年特展》便出現了100個拿著道具的哆啦A夢公仔。其中：無線傳聲筒，就是雙方各自拿一個話筒，

即使沒有線連著，但仍然可以通話，手機的構想早在藤子·F·不二雄的腦中醞釀。



## 哆啦A夢實現你所有的願望

隨著科技的成熟與進步，哆啦A夢的道具已陸續的被科學家們實現，不包含未來即將製作、現在已經實現的道具共有71項（[詳細內容請看此](#)），其中與現代最火紅的智慧型手機相關的道具，《橘人誌》擷取部分整理如列表：

哆啦A夢道具名稱	哆啦A夢道具功能	現代科技成品
指南針 	哆啦美所拿出的一個道具，為海底健行組合中的一項，能指出正確的方向，並且能在深海中使用，與海圖配合以免在海中迷路。	指南針APP 
頭燈 	是哆啦美的一個道具，為海底健行組合中的一項，其為一個有趣的帽子戴在頭上可在黑暗的海底照明。	手電筒APP 

	<p>外形為一電話機，將它裝在電視機上，就會可以在打電話時，由電視機看到對方的狀況（對方的電話不需要裝設視訊裝置），另外還有錄影的功能，可以重播之前電話的畫面</p>	<p>Facetime x</p>
<p>搜場所用電腦</p>	<p>是哆啦美的一個道具，是可以搜尋到特定條件適當場所的電腦。</p>	<p>Google Map </p>
<p>追蹤紀念章</p> 	<p>為一些胸章和一個監視器，讓其他人把各個不同形狀的胸章戴上之後，就可以從雷達地圖中，知道這些人的去處。</p>	<p>GPS x</p>

哆啦A夢日本官網：<http://dora-world.com/index.html>

哆啦A夢Facebook：<https://www.facebook.com/doraemon.ch>

日本Yahoo哆啦A夢道具特輯：<http://doraemon.yahoo.co.jp>

## 乘坐時光機與Google一起預見未來

2012年Google為了紀念哆啦A夢誕生前100年，特地舉辦了一場「未來搜尋」的語音搜尋活動，透過網頁或是手機連線至活動網頁並對麥克風或手機大喊～「哆啦A夢」，再點擊Google搜尋頁面欄位中出現的神奇道具，就可以看到神奇道具的解說和現代科技的實現程度。






## Google Mobile—創造未來：

Google的「未來搜尋」活動巧思，絕妙運用了哆啦A夢誕生前100年的預生日活動，也就是將2112年9月3日出現的神奇道具與現代科技的比對，讓人不免有時空錯亂的感覺卻又新鮮有趣，雖然活動已經於2012年10月5日結束，套句Google的活動結論：「10年後，甚至是哆啦A夢出生的100年後，這些道具會進步到甚麼程度呢？未來是從各位手中創造出來的，一起打造未來吧！」

在現實生活中，也許還沒有哆啦A夢陪伴在我們身旁，但正有一群人，努力地實現哆啦A夢的道具；你可曾與朋友開玩笑地說過：「如果……那就……」的玩笑話嗎？放心作夢吧！也許在未來的某一天將會實現！

參考資料：

[zh-tw.doraemon.wikia.com/wiki](http://zh-tw.doraemon.wikia.com/wiki)  
[www.7headlines.com/story/show/777](http://www.7headlines.com/story/show/777)

圖片來源：

devianART  
[www.inside.com.tw/2013/03/07/steve-jobs-starbucks](http://www.inside.com.tw/2013/03/07/steve-jobs-starbucks)  
Wikipedia  
[www.facebook.com/doraemon.ch](http://www.facebook.com/doraemon.ch)  
[appleplan.com.tw](http://appleplan.com.tw)  
[thehousenews.com](http://thehousenews.com)  
[www.patentlyapple.com](http://www.patentlyapple.com)  
[blog.fring.com](http://blog.fring.com)  
[itunes.apple.com](http://itunes.apple.com)  
[www.newmobilelife.com](http://www.newmobilelife.com)

版權聲明：

在橘人誌中所使用或引用的商標、服務標記、圖案版權、隱私權或其他類似的權利都歸其擁有者所有。

# 從「2001 太空漫遊」看已經過去的未來

2014-07-04 00:00:00



你看過「2001太空漫遊」嗎？這部在1968年由大導演Stanley Kubrick所拍攝的電影，講述的是33年後的未來，卻是21世紀的現在，12年前的過去。

我一直到前兩年才看了這部，據說是史上最悶的電影。忍著不快轉、坐立不安的兩個半小時後，我沒參透大導演要跟我講的人生，不過，倒是意外的發現「片中的一塊黑板，長得跟iPhone的外形有幾分神似！」（完全畫錯重點，哈）



▲這塊黑板的比例是不是很像iPhone？

這塊長方體的黑石板，在電影中並沒有交代它從哪裡來、要往何處去，我們只知道，自從這塊不知從哪兒冒出來的石板出現後，片中的黑猩猩就突然變聰明了！開始知道如何運用工具，擊退牠的敵人、打死獵物。

不是黑石板的主人，但是發明了iPhone的蘋果電腦，在1999年拍過一部以電影中超級電腦「HAL 9000」為主角的廣告，她不是為了慶祝即將到來的2001年，而是用HAL來反諷，當年Windows系統在面對千禧年時，可能出現全面大當機的窘境。

HAL說「Dave（2001片中的男主角名），你還記2000年那場電腦的大錯亂嗎？我只是要讓你知道，那真的不是我們的錯，是電腦工程師沒有教我們怎麼辨識千禧年。當2000年一到，我們沒有選擇的，只好讓世界經濟瓦解。那是bug造成的，這讓我現在心裡好過多了」

「只有Macintosh系統可以正常運作，減省數十億的支出。你喜歡你的麥金塔更勝於我，不是嗎，Dave？」

**HAL 9000 Apple ad：**

我不得不說，蘋果電腦真的很善於運用Mac Vs PC的比對法，來凸顯自己的特色，而且用的很高級。

電影中這個能思考、會對話，而且還會預謀殺人的超級電腦「HAL 9000」，在現實生活的2001年，並沒有出現在我們的日常生活中，即使到了2013年的今天，我們也只有個可以撥電話、發簡訊、預約行程的，iPhone 上的Siri，可以寥以安慰了。

雖然，Siri 比之Hal 9000，既不會下棋也不懂得察言觀色，兩者相比，猶如拿棒棒糖要去比雞腿，更別提Siri還經常聽不懂你的指令。不過，如果你曾經試著用語音，請Siri幫你播一首歌或是打電話回家，那種成功完成時的經驗，還是會讓人興奮莫名，逢人便到處獻寶，感嘆「科技真的很神奇」！

我最喜歡的Zooney 拍的Siri的廣告：

在2001太空漫游的電影中，絕大部份當年所預言的科技都沒有實現，沒有月球基地、人工重力的太空站、載人飛向木星的太空船、當然也沒有冬眠機，不過其中倒是有一項科技，已經成為我們日常溝通的工具之一，那就是Facetime。

對！又是蘋果。像Facetime這類的視訊電話，在電影中出現了兩次，一次是男主角Dave在飛往木星的途中，接到爸媽祝賀生日的電話。電影很務實的，因為地球與木星之間的距離，沒有呈現出即時對話，而是讓Dave收看爸媽的“留言”；另一次，則是某位博士在月球基地，在公共電話亭打視訊電話回家，祝女兒明天生日快樂，這一次不但有畫面，兩方也同時對上話了，那畫面，就像現在的Facetime一樣。更妙的是，這通電話只收了他1.7美元，真希望現實中我們的漫遊費也可以這麼便宜啊！



▲1968年預言的電話，現在的Facetime已經內嵌鏡頭了

最後，再爆一個八卦，網路上有人發現HAL剛好是IBM的前一個字母拼成的，我說，Stanley你這梗也埋的太深了吧！

-----  
作者介紹

網路行銷觀察家 Mika

5年級生，在消費性產業的行銷領域工作了數十年。

歷經從品牌策略、產品概念一路上市到Launch。

關心傳統的行銷模式，也關注Web2.0、Social Media的變化。

部落格：[jabamay.blogspot.com](http://jabamay.blogspot.com)

-----

# Prototype can make things happen

2014-07-04 00:00:00



看這篇文章之前，你有沒有很多idea還沒開發，或是沒有團隊資源協助開發出來呢。告訴你一個東西，Prototype（原型）是Make things happen一個工具，怎麼說呢？知名App創造家（如創造Instagram, Yipit, Odopod, POP等公司），都是先由低成本且快速Prototype設計工具，來與金主提案，或與設計師、程式人員溝通，或是找使用者實際測試使用者經驗（User experience, UX）或傾聽回饋，重點讓產品慢慢演變更貼近進使用者期待樣子。

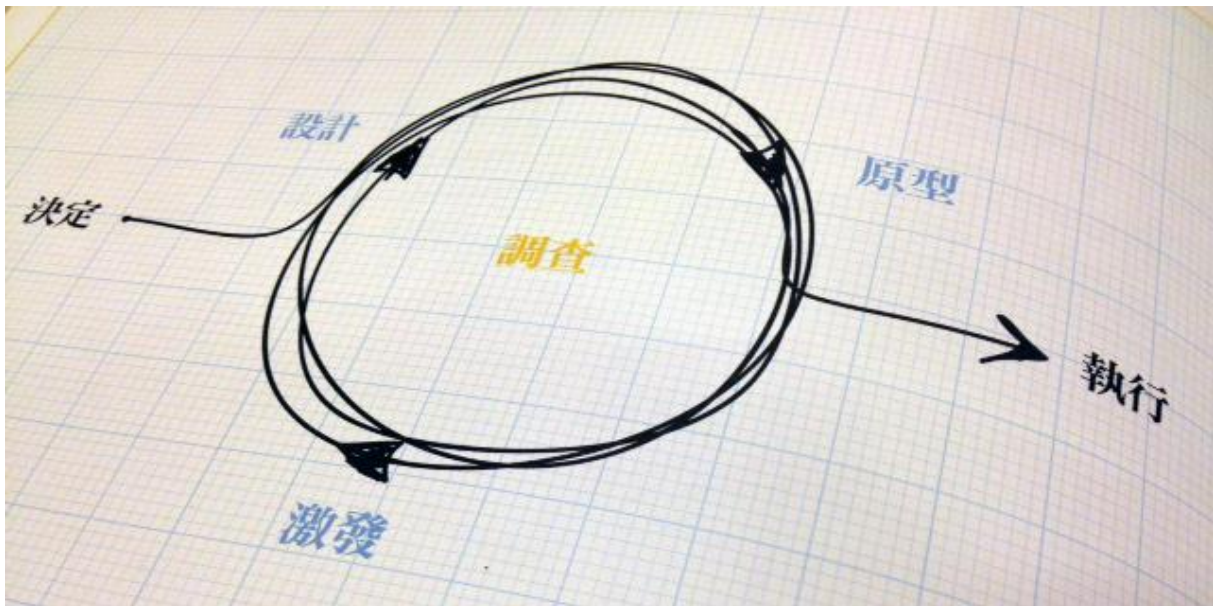
話說Prototype這麼厲害，為什麼大家為什麼不常使用呢？其實，在建立Prototype過程中，大家常對原型產生下列幾點迷思，讓滿肚子點子的創造家遲遲不想使用Prototype這個工具來協助開發產品。希望透過這邊文章能讓有願景、有想法的人能簡單動手實際做出來看看。

## **迷思1：Prototype應該看起來要將所有功能都設計到位**

**破除迷思：不是要等到每個介面、功能都完全想出來才開始製作，當你有想法就可以馬上進行。**

Instagram的早期版本中曾考慮加入這樣的一個功能：當你的朋友加入時給你提醒。Instagram創始人Krieger沒有直接把這個功能做出來然後測試，而是用人工方式手動給使用者發送通知，結果會員的反應不理想，於是這個功能就沒有做了。「我們一行程式都沒寫，所以一行程式也不用刪了。」原型目的是「解決設計問題」、「評估設計想法」、「傳達設計想法」，並在有限時間、精力、預算中，將構想呈現出來，獲得好與壞的回饋，然後確定後在往下一步進行。





▲Prototype不斷提出設計方案與假設，找潛在使用者實際測試驗證，聽取使用者回饋與經驗，讓發中的產品能夠逐步演化到能符合使用者的使用經驗與期待。

### 迷思2：我不是設計師，我無法做出很棒Prototype

#### 破除迷思：沒有設計師技巧但可以善用簡單的設計工具

Prototype不是製作出一個藝術品，製作Prototype關鍵「就地取材」、「夠用就好」。Instagram的另一名創始人System經常會拿著iPhone設計紙板，去咖啡館坐著，然後一起討論哪些功能要保留、哪些要刪掉。話說製作Prototype的工具很多種，包含Post-it、紙樣板、PowerPoint (PPT) 或Keynote簡報工具、Google繪圖工具、相關的應用程式，甚至利用Photoshop+互動程式方式等，不管你用那一種工具製作，Prototype目的快速地將你的idea呈現工具。

介紹一些簡易且容易上手且免費的工具：

名稱	介紹	下載
紙版 (Free)	可下載iphone, ipad, mac Browser紙版	 <a href="http://mrare.ca/blog/iphone-ipad-and-browser-wireframe-templates">http://mrare.ca/blog/iphone-ipad-and-browser-wireframe-templates</a>
<a href="#">Prototyper (Free)</a> (PC版)	內件iphone, Android元件，可簡易設定每一頁連結。	 <a href="http://www.justinmind.com/prototyper/download">http://www.justinmind.com/prototyper/download</a>

UIDesigner (Free) (PC版)	內件iphone元件，可以自組icon元件，可簡易設定每一頁連結。	 <p><a href="http://uid.cdc.tencent.com/">http://uid.cdc.tencent.com/</a></p>
POP (Free) for iOS	可以快速地讓手繪圖匯入iphone內進行模擬操作	 <p><a href="https://itunes.apple.com/tw/app/pop-prototyping-on-paper/id555647796?mt=8">https://itunes.apple.com/tw/app/pop-prototyping-on-paper/id555647796?mt=8</a></p>

### 迷思3：Prototype不能呈現互動效果

#### 破除迷思：可以利用一些巧思讓Prototype作出互動效果

說實話，關於iPhone或iPad手勢上的互動難以用Prototype呈現，如縮放、使用捲軸等很難精準的模擬。但絕大多數網站、軟體或App操作與互動設計，還是以點擊為主的動作，這些操作情境是可用Prototype軟體工具來模擬。若要測試產品手勢及互動效果的感受，可以利用Paper Prototyping方式來完成動態模擬，以下影片呈現Paper Prototyping效果。

## Video Prototype: Touchscreen Digital Camera

### 迷思4：Prototype感覺不專業

#### 破除迷思：當使用者融入使用情境時，不再是不專業的感覺

不可否認，之前用Prototype測試時，使用者開始看到或聽到Prototype時，臉露出不是那麼專業感覺。但真正測試過程中，使用者很快速融入使用情境，腦袋開始有許多畫面與想法，並且給予很多經驗上及設計上的回饋，就不用擔心Prototype不夠專業感。



### 迷思5：Prototype開會或測試完就可以丟了

#### 破除迷思：每版本Prototype都是下一次設計的脈絡

每一次展現Prototype給主管、開發人員看，或是使用者測試，不像是產品發表會，開完會就結束了，而是持續記錄每次討論、回饋與建議，助於產品開發團隊一目了然追蹤每次修改的脈絡，減少在舊的問題打轉。



▲切記！要記錄每一個Prototype版本及每次回饋的訊息。

最後總結Prototype can make things happen的關鍵因素，它可以快速低成本呈現出你的idea，並邀請主管、使用者們親自操作感受使用的體驗，協助開發團隊不斷摸索商業需求及使用需求，有效利用資源快速推動產品發展方向。最後的小提醒，大家在製作Prototype過程中切記上述迷思喔。

參考資料：

(1) Advice I Wish I Could Have Given Myself 5 Years Ago  
<http://viniciusvacanti.com/2012/08/06/advice-i-wish-i-could-have-given-myself-5-years-ago>

(2) Prototyping iOS Apps with Storyboards  
<http://odopod.com/blog/prototyping-ios-apps-storyboards>

-----

## 作者介紹

遊戲橘子人因設計中心 / T-T Yang

以使用者為中心UCD（User-Centered Design）設計方法，運用在集團各個專案上的執行或改良，致力於推動及提供遊戲橘子自製產品最佳的使用者體驗。

-----

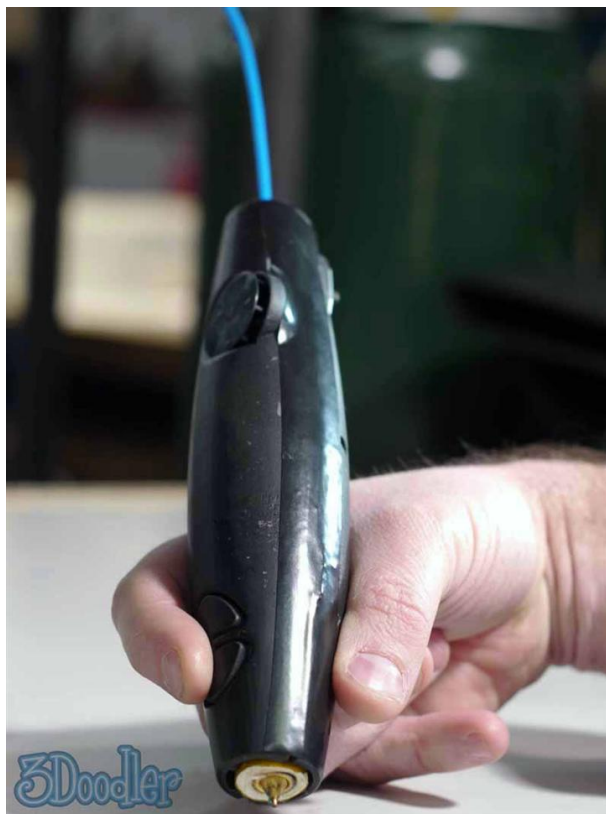
# 愛畫畫的你一定要試試這支 讓想像真實現形的「3D塗鴉筆」 (3Doodler)

2014-07-04 00:00:00



## 愛畫畫的你一定要試試這支 讓想像真實現形的「3D塗鴉筆」(3Doodler)

時常看到動漫中，有人拿著一隻神奇的畫筆在空氣中作畫，不論是小鳥、飛機，還是恐龍，只要畫的出來，就能真實地出現在眼前，靈活生動地展現原有物體的動態。至今，幻想成真已實現了一大半，只要你有了這支「3D塗鴉筆」(3Doodler)，就能在空氣中隨心所欲的畫出實體！雖然畫出來的東西不能動，但這項發明已經讓人嘖嘖稱奇，讚嘆人類的聰明偉大！



▲一絲一線，利用「3D塗鴉筆」勾勒出的艾菲爾鐵塔，栩栩如生地呈現眼前。

「3D塗鴉筆」是由英國玩具和機器人公司Wobble Works的Peter Dilwort和Maxwell Bogue所發明。它的原理很簡單，只要輕輕按下筆中的按鈕，筆管中的塑料絲會因為加熱軟化而湧出，並利用筆管前端的風扇使其迅速冷卻變硬，在空氣中恣意揮舞，就能創造出細緻的立體圖案！



▲「3D塗鴉筆」的發明家—Peter和Max。

除了滿足自己的創作慾望外，這支筆也可以幫助一般大眾對於實體的想像，不用再去擔心2D圖上的設計是否符合原始設定，但若是需要精準模型或是打樣設計，這支筆當然就不適合啦，但絕對可以滿足你手作的實體創作慾。想要擁有這隻神奇畫筆的朋友，預計2013年底就會上市，有別於昂貴的3D影印機，這支畫筆將更經濟實惠！





▲只要有了「3D塗鴉筆」，任何想像中的圖案都可以畫出具體形象！

「3D塗鴉筆」介紹：

3Doodler官方網站：<http://www.the3doodler.com>

圖片、影片來源：3Doodler

---

作者介紹

gamaniabrandcenter

一個由品牌中心成員共同撰寫的Blog。

裡頭提供了設計人、企劃人、音樂人、策展人、創意人、外星人……

對品牌、行銷、設計的見解與觀察。

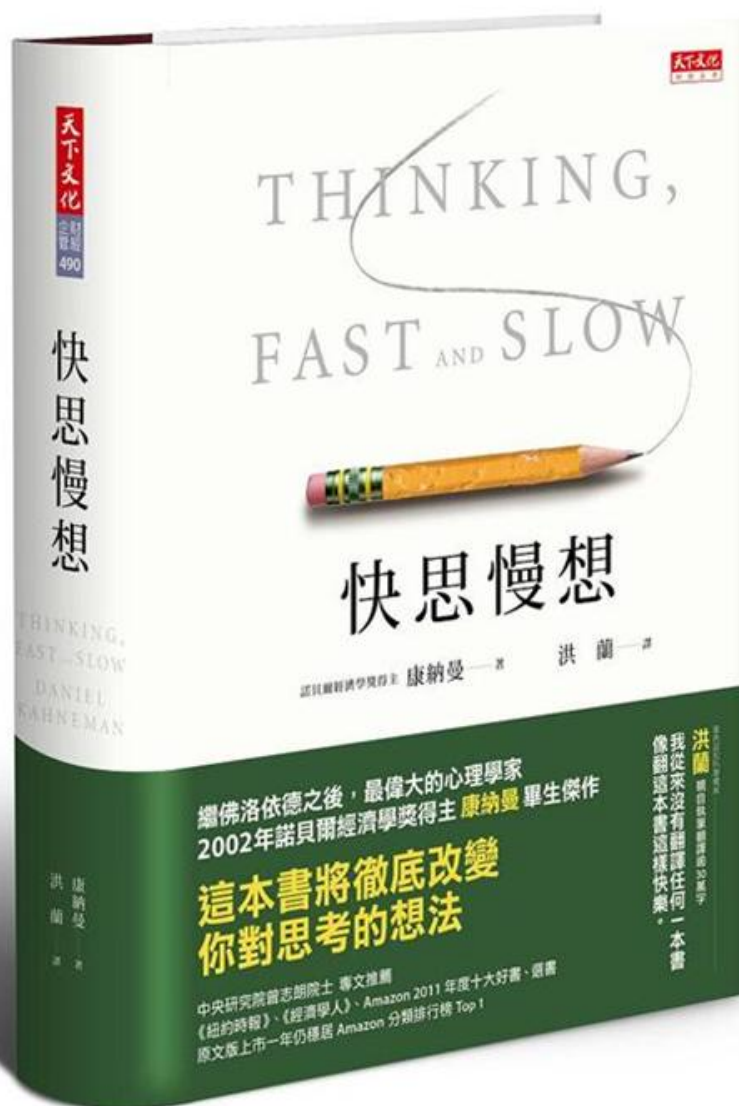
部落格：[gamaniabrandcenter.blogspot.com](http://gamaniabrandcenter.blogspot.com)

---



# 快思慢想：大腦中的兩位主角

2014-07-07 00:00:00



## G!VOICE推薦：

「你能想像？兩個特質、專長迥異的系統無時無刻都得一起工作～快思的系統很情緒化，依賴直覺、能迅速對眼前的情況做出反應，但它很容易上當，以為親眼所見就是事情的全貌，任由錯覺引導我們做出錯誤的選擇。慢想的系統動作比較慢，擅長邏輯分析，專門處理快思系統無力解決的問題，它雖然不容易出錯卻很懶惰，經常走捷徑，直接採納快思系統的判斷結果。這兩個系統就存在你的腦中！看看他們如何分工和合作，幫你做出人生中的每一個決

定！」

## 內容介紹：

「快思」與「慢想」是我們腦中的兩位主角。它們大部分時候是朋友，有時是敵人，更常一起並肩打仗！我們何時要相信直覺？何時要對抗直覺與偏見，召喚所有理性出來打仗？我們總以為能駕馭自己的思考，事實上，人們的行為常常受到未知因素所影響。我們對思考的機制充滿假設與誤解，又很依賴直覺的感知和記憶，常常做出因個人偏見導致的錯誤決策。

如果你希望自己更聰明、更冷靜，就要學會掌握「快思」與「慢想」的遊戲規則。康納曼介紹了很多有趣的經典行為實驗，披露思考的捷徑、替代、偏好、框架、錨點等效應。不僅讓我們對大腦的複雜與非理性恍然大悟，也指出我們在什麼情況下該相信靈光乍現，什麼時候該三思而行，該運用哪些技巧來避免常常使我們陷入麻煩的思考偏誤，以及如何商場、職場和個人生活中做出更好的選擇。

-----擷錄自誠品網路書店

作者介紹：

康納曼

Daniel Kahneman

生於1934年，是繼佛洛伊德之後，當代最偉大的心理學家。他在心理學上極具發展性的成就挑戰了判斷與決策的理性模式，他的跨領域研究對經濟學、醫學、政治、社會學、社會心理學、認知科學都有深遠的影響，也因他在行為經濟學領域的傑出貢獻，被譽為行為經濟學之父，更於2002年獲頒諾貝爾經濟學獎。

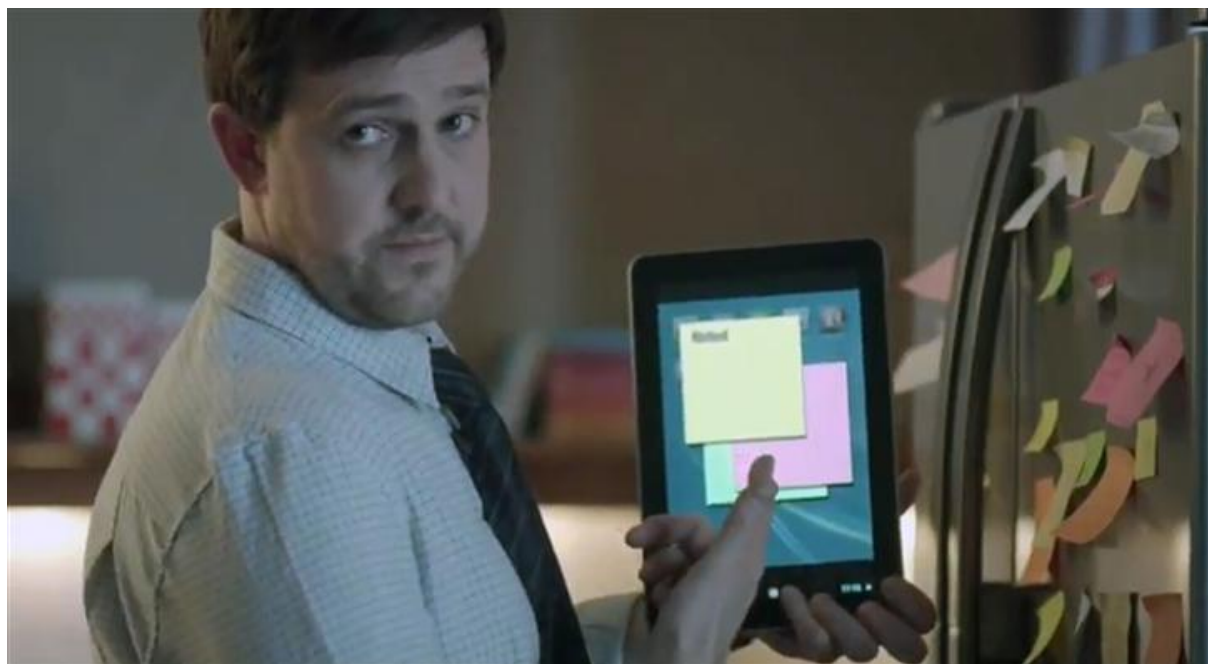
他在加州大學柏克萊分校取得心理學博士學位。現任普林斯頓大學心理學教授和伍德羅威爾森學院公共事務教授，並兼任希伯來大學理性研究中心研究員。《彭博市場》

(Bloomberg Markets) 雜誌評選康納曼為「年度全球金融界最具影響力的50人」之一。

-----擷錄自誠品網路書店

# 科技取代了紙，卻無法取代.....

2014-07-04 00:00:00



我知道手機取代紙本的時代早就來了，但我是一個科技痛恨者，所以我使用iPad與iPhone的時間去年才開始，至今才五個月而已。這五個月來，我過得膽顫心驚！為何呢？因為我過度使用這些數位裝置的結果是，我老對著螢幕笑、快速寫字，還不想被老婆看到！！所以老婆有天半夜哭著搖醒我，問我是不是外遇了！！

唉，擁有哆啦A夢小叮噠口袋的夢想，不久或許有可能在Smart Phone上成真，Smart Phone讓生活變得更方便了，然而，卻也多了些新的麻煩，也感覺失去了一些什麼。最近我回到學生生活，工作之外作些短期的進修，我這麼大歲數了，相當驚慌，深知不靠iPhone是怎麼都拼不過那些年輕力壯、記憶力強的同學！！因為書本太重了，又搞得我五十肩，所以我上課我都不背著課本去學校，在家先用手機拍下今天要上課的課文，以及考試的內容後，帶著鉛筆、作業本、手機，就這麼上課去了！上課不懂的生字，馬上用網路辭書查，聽不懂的文法，馬上google一下，來不及抄白板上的文字時，不用再低聲下氣跟小我十八歲的同學借，直接「哼--！」的一聲，神定氣閒的用手机拍下（我在台灣買的iPhone 目前在日本同學眼中超人氣，只因為拍照不會有卡嚓一聲）。

如果今天狀態不佳，無法專心上課，就用手機錄下老師上課內容，在電車通勤時再來學習一遍。

Smart Phone 真是在學習上幫了我很忙，讓我可以更快速以及重複學習。甚至，寫文章也不用像以前，一杯咖啡然後呆坐在電腦前。現在通車中、拉屎中、看經典棒球賽中（WBC）、失眠中，我都能想到什麼就打開手機開始手寫（我邊寫文章邊傻笑，也難怪老婆極度懷疑我外遇了）

以前上課時必見的「紙條情書」，現在也沒有了。紙條需要好幾個人傳遞，容易查出是誰傳給誰，所以下課後大家會討論，今天英文課那粉紅色紙條是誰給誰？紙條折的形狀？女生有沒有大哭？……等等，是種樂趣。現在大家都用LINE之後，不傳紙條了，上課中人人同時在用LINE，人人同時在傻笑或發呆，根本推敲不出誰跟誰在搞曖昧。科技的便利性，取代了很多傳統物品，比如說大螢幕手機取代課本，相片取代筆記，LINE取代紙條情書。人與人之間的關係，人與生活經驗之間的關係，被科技拉近之後，便利增加而深度減少。紙條情書上文字塗改的痕跡，以及眾人協助傳遞時造成的折痕，被APP的Flash 愛心取代了，振筆揮汗抄白板的酸手被五百萬畫素的手機鏡頭取代了，我長期出差時對家人的思念被Skype即時Video通話取代了。科技快速進步是

好事，偶而停下來想想，卻有那麼點惆悵，好像失去了什麼似的。  
下面介紹的衛生紙廣告，清楚點出衛生紙不可取代的原因。有一點點好笑，也幾乎是我的生活寫照，我跟老婆睡著時，她手握小說書本，我是手握iPad .....

## **Emma - Le Trèfle**

---

作者介紹

Bruce

曾擔任過國內外電視廣告製作、電影發行與戲院行銷、日本電通北京分公司創意比稿團隊、  
遊戲橘子內部導演，以及日本遊戲橘子商品開發部課長。

---

# 香港遊戲橘子榮獲2012年度「商界展關懷」殊榮

2014-07-04 00:00:00



香港遊戲橘子獲得2012年度香港青年協會的提名，最後榮幸獲得「商界展關懷」殊榮。「商界展關懷」計劃由香港社會服務聯會於2002年策動，旨在「促進商界與社會伙伴合作，推動企業履行社會責任，並鼓勵工商及公共機構關懷社群、關心員工及愛護環境，攜手建設共融社會。」

「商界展關懷」設有三大評審範疇：「關懷社區」、「關懷員工」、「關懷環境」，三大範疇合計共十七個準則，獲提名的公司及機構必須符合每項範疇中最少兩項準則，並且獲得評審們的認可。香港遊戲橘子致力履行企業社會責任，2012年獲得香港社會服務聯會認可，榮獲「商界展關懷」殊榮！



## 香港遊戲橘子致力落實企業社會責任

香港遊戲橘子推廣「關懷社區」、「關懷員工」、「關懷環境」不遺餘力。積極鼓勵員工參與社區義務工作、樂於捐助；努力提供員工良好福利，成立職工福委會時常舉辦活動，抒發員工壓力、聯繫員工感情；並著力保護環境、落實內部環保措施，減低企業生產過程對環境造成的影響。背負起企業社會責任，香港遊戲橘子絕對不落人後！



▲香港遊戲橘子福委會2012年度舉辦聖誕派對，酬謝員工們一年來的辛勞。



▲香港遊戲橘子在辦公環境中加裝空氣清淨機（左）、LED燈（中間）和廢紙回收（右），積極落實環境保護。

## 商界展關懷官方網站：

<http://www.caringcompany.org.hk>

## 「商界展關懷」評審三大範疇

範疇	說明
關懷社區	<p>關心社區的公司／機構對其所屬的社區有所承擔。它們會向社區投放資源，及與本地慈善機構合作推行社區參與計劃，為建立持續發展的社會出一分力。它們亦會推動員工參與義務工作、支持弱勢社群就業，及向社會服務機構傳授知識技術，以提升社區的整體能力。準則：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 鼓勵義務工作</li> <li>· 樂於捐助社群</li> <li>· 傳授知識技術</li> <li>· 支持弱勢社群就業</li> <li>· 選購社會服務機構或社會企業之產品／服務</li> </ul>
關懷員工	<p>關心員工的公司／機構會視員工為重要資產，而最高管理層亦願意投放時間和員工溝通，聆聽他們的需要，並推動僱員友善措施，促進員工身心健康、平衡工作和生活。準則：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 將員工為重要資產</li> <li>· 關顧員工安全</li> <li>· 關顧員工身心健康</li> <li>· 尊重員工家庭責任</li> <li>· 提倡家庭工作平衡</li> <li>· 積極與員工溝通</li> <li>· 有關獎項及認證</li> </ul>
關懷環境	<p>關心環境的公司／機構，會致力保護環境，實行內部環保政策及措施以減少產生廢物，節約能源和改善空氣質素，並設立環保機制，減低生產過程對環境造成的影響，讓環境得以持續發展。公司／機構亦會與本地社會服務機構或政府部門合作，推廣環保意識。準則：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 落實保護環境措施並取得成效</li> <li>· 環保生產過程</li> <li>· 減碳措施</li> <li>· 環保伙伴合作</li> <li>· 環保標誌或認證</li> </ul>

# 遊戲橘子首部自製網頁遊戲《末日少女》今揭神秘面紗

2014-07-04 00:00:00

## 美少女軍團直搗殭屍窟！ 戰慄題材 性感角色 挑戰玩家五感神經！

【橘子新聞】從電影《惡靈古堡》到影集《陰屍路》，殭屍題材歷久不衰，在遊戲世界也是不敗經典。在市場與玩家引領期盼下，由遊戲橘子台灣開發團隊研發自製的網頁遊戲作品《末日少女》於4月12日揭開神秘面紗，遊戲內容結合美少女軍團與殭屍兩大熱門元素，要以戰慄題材與性感角色，攻戰玩家心房！



▲遊戲橘子網頁遊戲新作《末日少女》，玩家將化身萌系美少女直搗殭屍窟！

歷經七個月的籌備，《末日少女》開發團隊在題材選擇上煞費苦心：「根據我們的觀察，殭屍是最能引發玩家共鳴的題材，因為殭屍出其不意地來襲，往往能讓玩家感受到腎上腺素飆升、心跳指數破表的快感」。為了讓遊戲內容更富張力，研發團隊也突發奇想，讓與殭屍決一死戰的，不再是孔武有力的硬漢英雄，而是萌魅力十足的美少女軍團！《末日少女》開發團隊信心十足地表示：「我們在各個角色的美術設計上，絕對會讓玩家眼睛一亮！不只單純塑造性感形象，也會讓玩家感受到畫面的精緻度與細膩度」，而經過試玩調查後發現，《末日少女》的題材風格與視覺設計，的確備獲玩家高度肯定。

《末日少女》描述一個平靜祥和的城市，突然爆發一起大規模的傳染病，導致滿街充斥著喪心病狂的感染殭屍，而政府卻消極地封鎖此地的對外橋梁，並宣稱城市內的民眾正在接受治療…。事實上，這些存活下的民眾正奮力抵禦殭屍的入侵攻擊，時時刻刻處於戒備狀態…。而為了找尋失散的好友，玩家必須前往這個淪陷的城市，化身萌系美少女，與夥伴并肩作戰，一同化解這場恐怖危機！

《末日少女》獨特鮮明的遊戲題材，目前頗受台港中代理商矚目，也值得廣大玩家期待，並預計於今年上市。更多精彩的遊戲內容與特殊玩法也將陸續公開，敬請玩家密切注意官方訊息。

## 《末日少女》宣傳影片 關於《beanfun!樂豆》

《beanfun!樂豆》是台灣最大遊戲入口網站，總會員數達1,400萬人，每月不重覆登入

人數達260萬，為上百款熱門遊戲的玩家提供單一帳戶登入及便利金流機制。

《beanfun!樂豆》是最能掌握玩家核心需求的遊戲入口網站，旗下「遊戲攻略」頻道由專業編輯團隊，提供熱門遊戲的最新情報、最豐富攻略，幫助玩家掌握遊戲；「賽事直播」頻道則提供「《beanfun!樂豆》全國公開賽」與「橘子熊」精彩戰況；「我的樂豆」為最多戰友的遊戲社群，讓玩家輕鬆與遊戲同好分享遊戲生活樂事。

《beanfun!樂豆》未來還將推出影音、動漫、購物等多元新服務，全方位滿足玩家需求。<http://tw.beanfun.com/>



# 遊戲橘子宣佈取得3D華麗動作遊戲《C9第九大陸》 台港澳代理權

2014-07-04 00:00:00



▲正邪勢力交鋒的創世戰爭即將再度引爆！

2013年04月03日

【橘子新聞】以爽快打擊感聞名遐邇的《C9第九大陸》(暫譯，原名Continent of the Ninth)，台港澳玩家即將可以登陸作戰！遊戲橘子今(3)日宣佈取得《C9第九大陸》台港澳代理權，此款遊戲是由韓國網禪(WEBZEN)所開發製作，華麗流暢加上自由無鎖定的連擊技能特點，在韓國上市時立即引爆熱潮，並創下24小時使用人數近50萬的驚人紀錄！



▲遊戲橘子宣佈取得《C9 第九大陸》台港澳代理權  
曾榮獲韓國遊戲大賞最高榮譽「總統獎」、「最佳遊戲音效獎」、「最佳遊戲畫面獎」、「最佳遊戲角色獎」和「優秀開發者獎」五大獎的《C9 第九大陸》，不僅在韓國上市時擁有超高人氣，於日本、中國推出亦表現不俗，日本的最高同上紀錄甚至更衝破10萬人次，足以見得《C9 第九大陸》的魅力確實銳不可擋！遊戲橘子表示，《C9 第九大陸》華麗強勁的動作打擊感，相信能滿足玩家對於戰鬥爽感的訴求，是值得玩家期待的一部動作遊戲大作。

お知らせ

## たのしみ方



©2014 Google Inc. All rights reserved. Google, the Google logo, and Android are trademarks of Google Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

▲無鎖定的自由連撃快感是《C9 第九大陸》在韓、日、中廣受玩家喜愛的特點之一  
 《C9 第九大陸》的世界觀描述著兩次正邪勢力交鋒的創世戰爭，人類和精靈的聯手奮戰終將讓黑暗力量被封印起來。然而，受封印的黑暗力量並未完全根除，反而伺機而動、等待機會再度出擊，吞噬世界的熊熊野心將被燃起！當邪惡勢力逐漸甦醒，訴說著第九大陸的潛在危機正悄悄來襲，此次，玩家勢必要挺身而出，一同抵禦黑暗力量的反撲！

《C9 第九大陸》可望於今年上半年推出，為讓玩家掌握最新訊息，形象官網和官方粉絲團今日同步上線，更多遊戲介紹以及上市時程，敬請玩家密切留意官方訊息。

《C9 第九大陸》形象官網：<http://tw.beanfun.com/C9>

《C9 第九大陸》官方粉絲團：[www.facebook.com/C9Taiwan](http://www.facebook.com/C9Taiwan)

《C9 第九大陸》宣傳影片：

# Design & Thinking 紀錄片導演座談會

2014-07-04 00:00:00



相信各位橘子人在上一期的橘人誌都充份的了解了Design Thinking這個概念，UX Lab也舉辦了許多場紀錄片放映會，因此UX Lab也在4月29日特地邀請到了這部紀錄片的導演－蔡牧民，以及創意總監－賴佩芸，蒞臨橘子來分享他們的創業以及如何用四人的小團隊創造出如此有影響力的一部紀錄片！



▲（左）創意總監—賴佩芸；（右）導演—蔡牧民

舊金山藝術大學畢業的蔡牧民與賴佩芸，分別就讀於電影系與廣告系，在畢業工作一年之後他們決定自己創業，成立了Muris繆思有限公司。導演蔡牧民提到在這部影片的製作過程中其實是顛覆了傳統大成本與人力的製作方式，蔡牧民與賴佩芸找到了台灣創意中心舊金山分部的楊育修與黃幼萱，在雙方溝通過這部紀錄片的想法之後，台灣創意中心覺得很不錯，因而進一步積極合作。由於台灣創意中心可以提供許多設計界的人脈，而他們可以提供器材與電影製作，因此四個人的小團隊就這樣建立了起來。在台灣創意中心舊金山分部的小辦公室裡，四個人就這樣開始滔滔不絕的發想著影片製作方向。



▲在台灣創意中心舊金山分部，小小的辦公室裡，四個人的Brainstorming。

Kick Starter是美國最大的群眾募資平台，這個平台讓許多人的創意與想法藉由群眾的力量得以集結足夠資金以進行更進一步的產品發展或研究。而Design & Thinking這部紀錄片是第一個嘗試用記錄片的方式來討論設計思考這件事情的影片，因此在Kick Starter上獲得了許多支持與協助，蔡牧民與賴佩芸兩個人也成功利用Kick Starter募

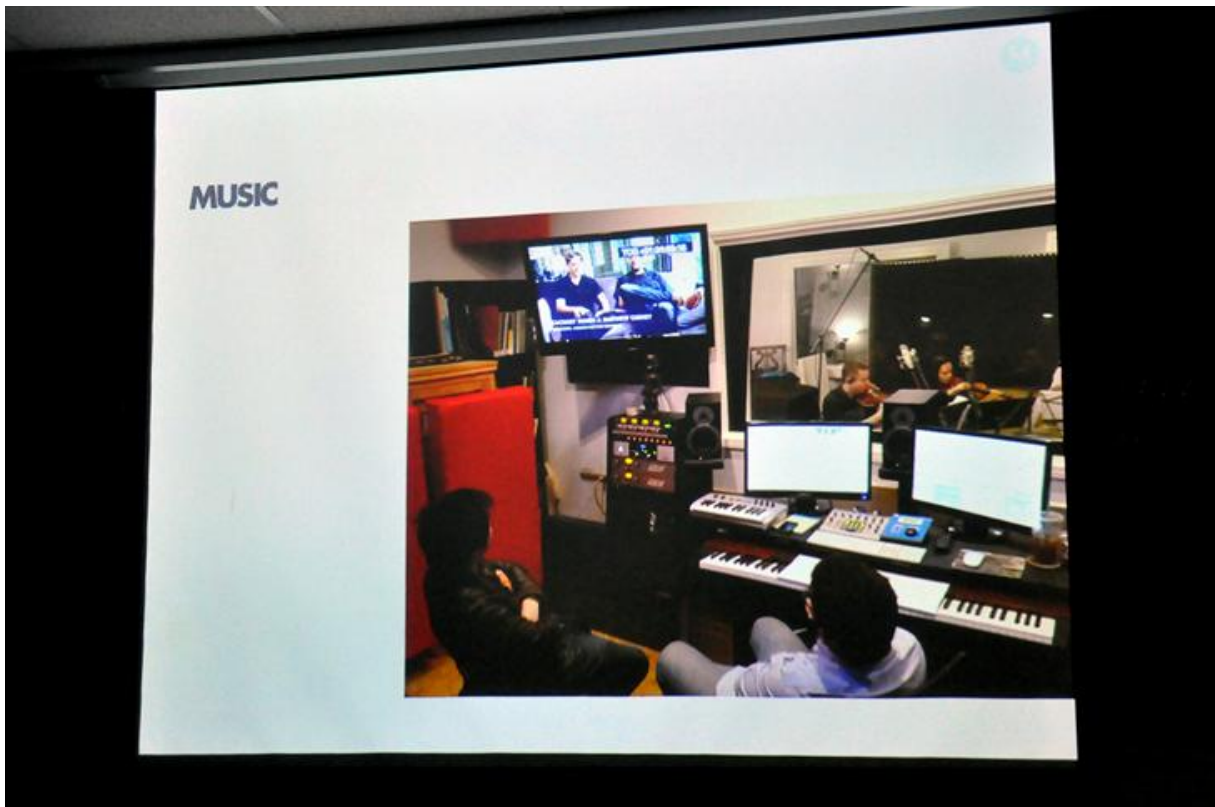
集到了紀錄片的資金，進而獨立完成了這部紀錄片。



▲Kick Starter上Design & Thinking記錄片成功募資的頁面。

在整個拍攝的過程中，導演蔡牧民提到，正常的拍攝團隊所應該擁有的專業設備都被他們簡化到行李箱就可以托著走的容量內，從紐約飛到舊金山，他們就帶了個行李箱就去拍片了。這樣輕量型的製作民主化是一個趨勢，但是在內容與想法上要怎麼與眾不同就是重點。

而他們的配樂是一位好萊塢級的配樂師Haim Mazar，他經由Kick Starter上聯繫到他們，表示對於他們記錄片的想法以及預告片很有興趣，Haim Mazar表達善意並且主動邀約友情合作之外，還聘請了史匹柏樂團的樂手來幫他們錄製配樂，導演談到對於這樣的合作他感到非常榮幸。透過Kick Starter這樣的平台吸引到了更多好的創意人才集結，或許也是另一種強大的力量。



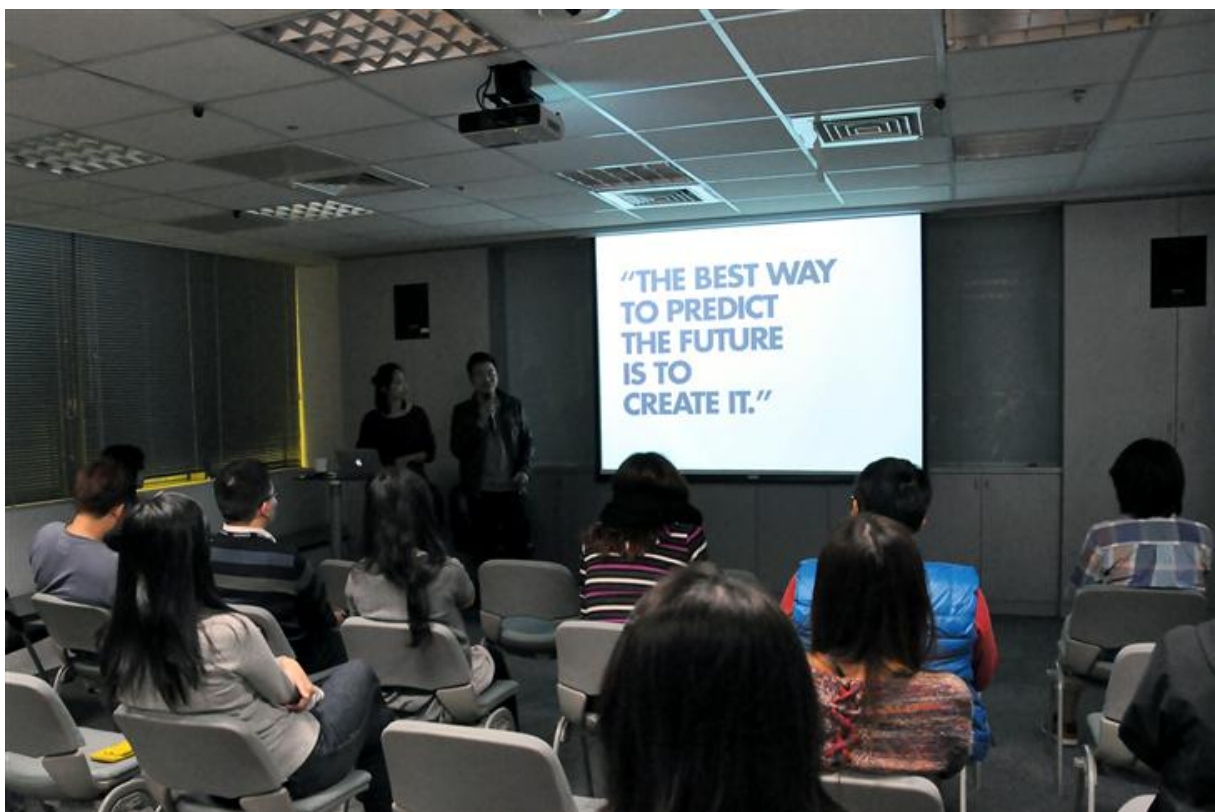
▲導演與配樂師Haim Mazar正在聆聽配樂。



▲當天參加座談會的觀眾們  
而在放映的規畫上面他們也沒有選擇傳統戲院的策略，而改用申請播映的方式讓這部片深入世界各地的機構裡，無論是傳統公司或是新創公司都對這個議題非常有興趣。



▲Design & Thinking紀錄片放映範圍深入世界各地。而整個電影不單單只有製作層面是自己執行之外，他們也包辦電影的branding以及商品設計，甚至到寄送紀念品給支持此募資計劃的支持者等等，他們憑著自己的力量一步一步的實踐所有事情。為什麼那些大企業會被在車庫創業的小夥子痛宰？擁有挑戰傳統並且不斷實驗與創新的精神，就會擁有發揮更多影響力的機會！



▲導演蔡牧民談到影響他們創業過程最深的一句左右銘。“The best way to predict the future is to create it.”在演講的結尾，導演蔡牧民提到



這句話雖然是林肯總統講的，但在他們的創業過程之中，他一直當作很重要的左右銘，也分享給大家，希望大家可以去改變與實踐更多好的想法！

圖片來源：

<http://www.kickstarter.com/projects/designandthinking/design-and-thinking-a-documentary?ref=live>

[http://www.designthinkingmovie.com/blog/?attachment\\_id=367](http://www.designthinkingmovie.com/blog/?attachment_id=367)

# 《全橘總動員》讓世界聽見台灣的聲音～九天民俗技藝團

2014-07-04 00:00:00



▲2011年許振榮（右一）帶著九天民俗技藝團扛著台灣神偶三太子（中）與林義傑（左一）完成撒哈拉沙漠賽。

## 全橘總動員 讓世界聽見台灣的聲音～九天民俗技藝團 團長：許振榮

還記得電影《陣頭》中梨子奮力一跳，大喊：「對哇怕！」的經典畫面嗎？這是許多看過電影的觀眾的熱血記憶，這句話不僅傳達出台灣人對傳統技藝傳承的執著、更象徵著台灣民俗技藝努力向世界發聲！感覺像是杜撰出的電影劇情，卻有六、七成的故事是真實地發生在這台灣的土地上，電影中的主角就是在描述台灣九天民俗技藝團團長許振榮先生的故事，2013年第一季的全橘總動員就邀請到許團長來橘子演講。





▲九天民俗技藝團團長許振榮是個喜愛重機的另類法師，誓言把陣頭文化變成享譽國內外的藝術活動。

### 《陣頭》電影預告：

和一般年輕人一樣喜歡重機的許振榮，戴著墨鏡、身著皮衣出場吸引了全場的目光，如同這身另類裝扮，他笑稱自己為另類法師；許振榮雖然從事台灣民俗產業，卻擁有非常不凡的想法，從1995年創立九天民俗技藝團後，便誓言讓台灣民俗技藝站上世界的舞台，陸續展開了許多艱難的挑戰：扛著代表台灣文化意象的三太子神偶徒步台灣環島、揹鼓登上台灣最高峰—玉山……等，更在2011年扛著三太子神偶，七天六夜完成「四大極地超級馬拉松巡迴賽」之撒哈拉沙漠賽！不斷挑戰自我、不輕易放棄的台灣精神，逐漸讓九天民俗技藝團打開知名度。

\* 第一個揸鼓、三太子上玉山的陣頭團隊



2005-2006年文化朝聖、揸鼓環島苦行

▲2004年背鼓登上台灣主峰玉山（左）；2006年舉辦「文化朝聖、揸鼓環島苦行」徒步揸鼓巡迴23個縣市文化局演出（右）。





▲九天民俗技藝團2011年在攝氏40度的高溫下完成撒哈拉挑戰賽，除了要有堅強的體能、意志力外，還要有堅定的求生意識！

### 橫越撒哈拉沙漠行前訓練紀錄：

### 橫越撒哈拉沙漠記錄：

九天民俗技藝團的表演，在許團長的帶領下，從原本台灣本土廟會的陣頭表演進化至藝術文化表演層次，從台灣當地表演跨足到美國、加拿大、日本、韓國、非洲等世界各地，當時許振榮立下的夢想，正一步步的實現。

# Lincoln Center Out of Doors

JULY 25<sup>TH</sup> thru AUG 12<sup>TH</sup> 2012

Sponsored by:  
Bloomberg 

Fri Aug 3	7:30	<b>Chio-Tian Folk Drums and Arts Group (U.S. debut)</b>	Hearst Plaza
Fri Aug 3	8:30	<b>Kimmo Pohjonen &amp; Helsinki Nelson: Accordion Wrestling (U.S. premiere)</b>	Damrosch Park Bands
<p><i>Made possible in part by The Consulate General of Finland, The Foundation for the Promotion of Finnish Music (LUSES), The Finnish Performing Music Promotion Centre ESEK, Finn Spark, Inc., and Finlandia Foundation National. Originally created for the Turku Cultural Capital of Europe Program in 2011.</i></p> <p><i>Sponsored by SofTrek Corporation</i></p>			
Sat Aug 4	7:30	<b>Heidi Latsky Dance: GIMP</b>	Hearst Plaza
Sat Aug 4	8:30	<b>Kimmo Pohjonen &amp; Helsinki Nelson:</b>	Damrosch Park Bands





▲2012年九天民俗技藝團將鼓藝表演與神偶藝陣搬上了紐約林肯藝術中心，對九天來說是個嶄新的里程碑。

### 紐約林肯中心戶外藝術節演出紀錄：

許振榮勉勵大家活到老、學到老，他以身作則在40歲後取得EMBA碩士學位，更立志成為全台灣第一個「陣頭博士」，九天民俗技藝團成立的宗旨是希望提供給曙光少年們一個溫暖的家和正確的方向，為了扭轉大眾對陣頭囡仔是壞囡仔的負面印象，許團長訂下團員們都需要接受基礎教育的團規，更需要學習品格教育和嚴守團隊紀律，讓九天民俗技藝團成為全台灣最高學歷的陣頭組織。

許振榮認為「每一個夢想的結束，都是另一個夢想的開端」，縱使九天民俗技藝團已經完成了許多艱困的挑戰，但是夢想沒有停止的一天，九天民俗技藝團仍會繼續努力下去，讓台灣的聲音持續在世界上蔓延下去。





▲許振榮對台灣傳統文化的堅持與熱情，讓世界聽見了台灣的聲音！  
**九天民俗技藝團-招募贊助宣傳片：**