

投稿類別：

本土議題

篇名：

掉落的夢想-夾娃娃機的玩家體驗

作者：

胡品聿。北濱國小。六年甲班。

羅翊綺。北濱國小。六年甲班。

陳 悅。北濱國小。六年甲班。

林若筠。北濱國小。六年甲班。

指導老師：蔡順來老師

掉落的夢想-夾娃娃機的玩家體驗

壹、前言

一、研究動機：

近幾年，不管是在百貨公司、夜市，還是學校附近的街道，常常可以看到一整排的夾娃娃機閃閃發亮，不只是大人喜歡，小朋友也常常會被吸引。我就曾經看過有人一口氣投了好幾百元，最後才成功夾到一個小熊娃娃。旁邊的人看了，也會忍不住想試試看。

之前媽媽帶我去遠東百貨公司逛街，看到一整排亮閃閃的夾娃娃機，我跟媽媽拿了一個銅板，很希望自己能夾出娃娃。結果爪子剛碰到娃娃，就鬆開了，娃娃掉回去。我有點失望，但也很好奇，為什麼機器的爪子好像故意放手一樣？從那天開始，我特別注意到夾娃娃機，總是思考為什麼有人一次就夾中娃娃，也有人投了好多次還是失敗。我心裡產生一個疑問：「夾娃娃機到底有沒有什麼秘密？是靠運氣，還是有技巧呢？」這個問題讓我很想去研究，所以我決定把「夾娃娃機」當作題目，找了幾位同好來做研究。我們希望透過觀察、訪問和實際操作，找出影響成功的原因。對我們來說，這不只是玩遊戲，而是一次能把好奇心變成知識的挑戰。

二、研究目的：

1. 了解夾娃娃機的運作原理：

想知道爪子為什麼有時候很有力，有時候卻會鬆掉，背後有什麼機械原理或設定？

2. 觀察玩家的行為：

看看不同的人玩夾娃娃機的方法有什麼差別，有些人能成功，有些人常常失敗，原因是什麼。

3. 思考夾娃娃機的吸引力：

為什麼這麼多人喜歡玩？是因為獎品很可愛，還是因為挑戰的感覺？

4. 學習正確的消費態度：

研究後提醒自己和同學，不要因為一時想贏而花太多錢，要懂得控制和理性遊玩。

三、研究方法或過程

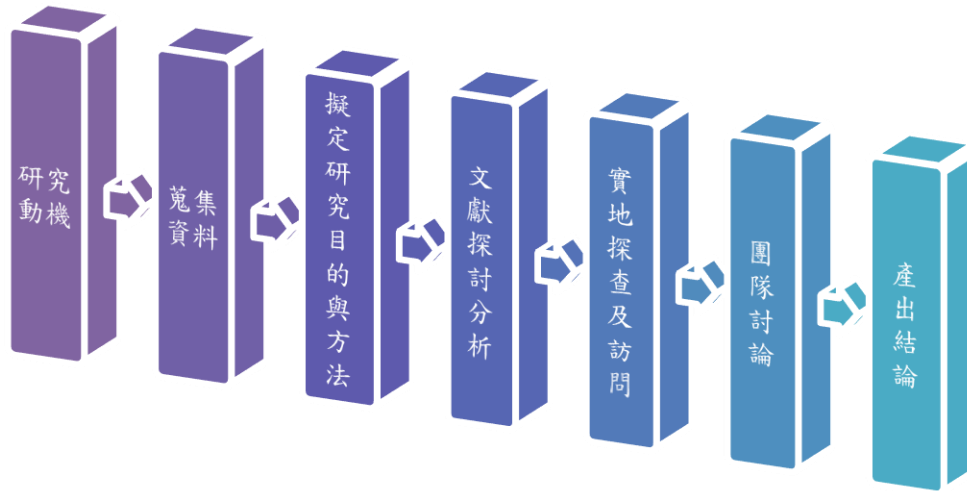
本研究以「掉落的夢想」為核心隱喻，探討娃娃機的玩家體驗。研究方法包含文獻探討分析、實地探查及訪問(含問卷)。

1. 文獻探討分析：

文獻蒐集是整個研究中很重要的一環，讓我們可以順利的擬訂研究目的與研究方法，寫出夾娃娃機之沿革和受歡迎的原因，幫助我們設計訪談題目。因此我們從圖書館及網路上找了許多文獻資料，包括網頁上的文字資料及 youtube 上的相關影片，來建立研究基礎。

2. 實地探查及訪問：

了解夾娃娃機店的環境特色與經營方式，並親身體驗玩家的感受，觀察成功與失敗的過程，再分析店內機台設計、獎品種類及吸引顧客的策略，設計問卷來了解玩家體驗。



圖一、研究過程(本研究製作)

貳、正文

一、文獻探討分析

最早的抓娃娃機可以追溯到 1920 年代美國，當時並不是夾布偶娃娃，而是模仿挖土機的「挖土機遊戲」。1970 年代日本將這種機器與「布偶」、「動漫周邊」結合，設計感更時尚，操作方式簡單的「UFO Catcher」（夾娃娃機的日文稱呼），這也使夾娃娃機大受年輕人喜愛，並隨著動漫文化風靡全球。自 1994 年夾娃娃機從日本引進台灣後，新奇有趣的娛樂方式開始盛行，且無人管理的 24 小時經營模式再加上資本不需太高，促使了夾娃娃機店家數與日俱增，進而在台灣廣泛流行。



圖二、娃娃機的改良(來源:網路資料)

鄭勝鴻(2018)統計出臺灣於2014年至2017年全台灣夾娃娃機店，在三年之間，店家數增長幅度高達8.2倍，而有媒體報導這樣「低成本、低消費」的商業模式稱為「末端經濟」。夾娃娃機產業數量大幅成長，歸咎於機台租金不貴，許多小資族負擔的起租金，也掀起一波夾娃娃機產業創業潮，讓許多夾娃娃機創業者商人將此視為副業的一種。

鄧伊如(2017)探討新媒體對爆紅現象的影響以夾娃娃機為例。在自媒體時代，夾娃娃機的遊戲行為可以透過臉書直播、YouTube來發佈自己的遊戲成果，達到個人宣傳的目的。這種利用自媒體來發佈使用者創作內容的數量逐年高漲也日益受到歡迎，夾娃娃機的爆紅其實深受新媒體平台的影響。

陳鴻達(2017)探討夾娃娃玩家的人格特質、小確幸知覺與沉迷對再回購之影響。他分析出玩家有以下特性：玩家有七成是親和性人格特質。玩家對夾中娃娃或商品時確實有小確幸的知覺感受。玩家會因小確幸感受而輕微沉迷於夾娃娃的玩樂。玩家會輕微沉迷夾娃娃，最後會再回到原店家做再回購行為。

趙亮鈞(2017)探討玩家投入夾娃娃機活動的活動歷程及學習經驗。研究發現夾娃娃機活動歷程反映深度休閒觀點，活動階段、經驗內化，反映夾娃娃機活動的學習價值。

以上的鄧伊如(2017)應用社群的夾娃娃機傳播習性與網友心態等相關資訊，陳鴻達(2017)質性訪談獲得的夾娃娃玩家的親和性人格特質、小確幸知覺而且會輕微沉迷夾娃娃最後會再回到原店家做再回購行為等相關資訊，趙亮鈞(2017)質性訪談獲得的夾娃娃機玩家活動歷程、深度休閒觀點、活動階段、經驗內化、學習價值等相關資訊等相關學者的研究，可作為後續研究之參考。

二、實地探查與訪問：

1. 環境觀察：店內燈光、音樂、動線安排、機台數量與種類、顧客年齡層與行為。
2. 機台觀察：娃娃或商品的種類、抓取爪子的鬆緊、角度及難易度、「保夾」機制標示及說明。
3. 體驗紀錄：實際投幣次數與花費、成功夾取與失敗的次數、當下的心理感受。



圖三、店員調整抓爪的鬆緊



圖四、夾娃娃店的環境觀察



圖五、親身體驗



圖六、保夾策略流程圖(本研究製作)

三、體驗心得

胡品聿

為了這個主題研究，我們去了兩間夾娃娃店進行探查與訪問，發現兩間店的經營方式差異非常大。第一間的老闆很敢讓客人夾到，爪力設定合理，獎品也沒有刻意設陷阱，雖然賺得比較少，但因為公平，吸引了很多人前來玩，現場人潮多，氣氛熱鬧，客人也願意再次光顧。我們感受到店家的誠意，這讓整個過程更有趣，也增強了我們對公平經營的認同感。相較之下，第二間店的老闆則很怕客人夾到東西自己會虧錢，把爪子調得很鬆，還容易內丟，雖然機台標示「強爪台」，實際上卻夾不到，還會故意把商品壓住，讓玩家夾不到。一包普通的餅乾保夾竟然要價 120 元，讓人覺得不合理，這讓我們對店家失去信任與好感。我認為第一間店誠信經營，雖然短期利潤少，但能累積人氣與信任，讓顧客願意再光顧；而第二間店為了賺錢而佔小便宜，看似保護利潤，卻最終吃大虧，失去顧客的信任。這次的實際體驗讓我們更理解夾娃娃機不只是遊戲，它同時涉及商業策略與心理學。享受遊戲時，需要保持理性，而業者則應該公平，才能讓夾娃娃機成為有趣的娛樂。

羅翊綺

我在夾娃娃機時，我感受到既期待又緊張，每次夾到的時候常常覺得快要成功，卻在半途中掉下來，都常常讓我不得不再試一次，不過娃娃從洞口出來時，那種喜悅和成就感特別大，剛開始的時候，我覺得好像很簡單，只要把爪子移到娃娃上面就能抓起來，可是實際操作時，才發現並沒那麼的容易，爪子的角度、力道，甚至娃娃的位置，都會影響成敗，雖然中間失敗了好幾次，但我還是多次嘗試，雖然花了不少錢，但最後還是很值得。當我成功把娃娃帶回家時，心裡真的非常滿足。這次經驗讓我明白，不能只靠運氣，還需要觀察、保持耐心，冷靜思考和不斷嘗試，就會成功。我也發現自己比想像中更有耐心。因為為了夾到喜歡的東西，我會一直觀察每一個細節，甚至還會調整策略，像是選擇比較容易被夾起來的位置，或是挑選爪子力量比較大的機台和保夾的機器，讓東西比較快的拿到手，最後我把娃娃帶回家後，還會和家人分享這次的經驗，大家都覺得很有趣。即使是在家裡看到娃娃，也會回想起當天夾娃娃的緊張和喜悅。

陳悅

我們在星期日完成小論文後，一起到龍爪親子樂園夾娃娃。二樓的薯條娃娃機非常好夾，我們四個人圍在機台旁仔細觀察爪子與薯條的位置，討論應該從哪個角度下手。一位同學一開始沒對準，連續浪費了 30 元，雖然有點失落，但他沒有放棄，冷靜地重新嘗試，經過幾次努力，終於成功夾到 2 支薯條，大家看到他成功時都忍不住歡呼。夾到之後，他仍覺得不甘心，決定再多夾幾根，我們邊觀察邊討論操作方法，互相分享哪種角度或力度最容易成功。每次看到爪子慢慢移動到目標上，我們都很專注，也充滿期待。在那時候我還問了一位男生，但我最後才發現那個男生是同學的哥哥，我很尷尬的走開，最後我們四個人人都拿到許多戰利品，雙手提得滿滿的，看著自己的成果，心裡特別高興。這次夾娃娃的經驗，不僅讓我們感受到努力與技巧帶來的成就感，也加深了彼此間的感情。透過觀察、分析和反覆嘗試，我們體驗到挑戰與成功的喜悅，雖然只是短暫的遊戲，卻留下了難忘的回憶。

林若筠

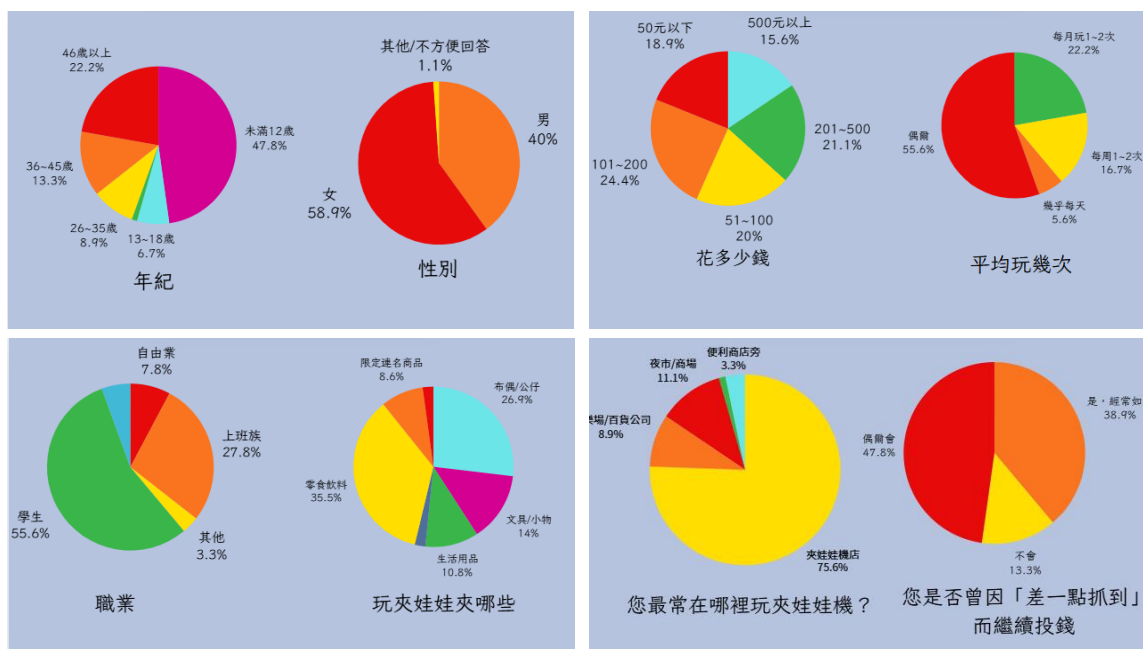
那一次去夾娃娃機專賣店的時候，我看到很多人在那邊玩夾娃娃機，我也忍不住去玩看看。第一次夾的時候，因為我太緊張，然後沒有對準位置，所以夾到一半就掉下來了。後來我觀察著別人怎麼夾，學他們的技巧，馬上我也成功夾到了一隻彩虹小馬的娃娃！那一刻我非常開心，發現努力會有收穫。這次的體驗讓我學會了夾娃娃時要冷靜和觀察，不要因為一件事而緊張、害怕。隔沒幾天，我們再到另一家夾娃娃店，我一開始怎麼夾都夾不到，而且還花了很多錢，不過我沒有放棄，再跟同學技巧交流後，試了幾次，終於成功夾到了一隻娃娃，當時我真的超開心！總之，我覺得玩夾娃娃機不只是運氣，還要有耐心、觀察力及技術，這次的經驗讓我學到了，做事情要有耐心，才有機會成功！



圖七、花蓮市星星樂園與龍爪親子樂園娃娃機店實地進行訪談與問卷。
(本研究拍攝 2025/9)

四、問卷分析

訪談幾位常態性玩家，了解其遊玩動機、挫折經驗與「再投幣」心理。另外以 30 份紙本問卷的方式來了解玩家的體驗感。另外搭配 Google 表單問卷，共回收 60 份問卷，合計 90 份問卷。



圖八、問卷分析圖(本研究製作)

參、結論與應用

一、結論

經過這次對夾娃娃機的研究與實際體驗，我們發現這種遊戲雖然看似簡單，但背後其實隱藏了許多學問與設計。爪力設定、獎品大小與擺放方式、機台內部的結構設計，甚至業者刻意安排的「差一點點」效果，都大大影響玩家的成功率。有些不良業者甚至會用固定獎品、塞鐵片或降低爪力等方式，使玩家幾乎不可能一次就成功。這些不公平的手法讓人感受到其中的商業陰謀。

我們在幾次的現場體驗過程中（共 92 次），深刻體會到好勝心理因素的影響。燈光閃爍、音效刺激以及「再投一次就能成功」的錯覺，往往讓玩家陷入沉沒成本的陷阱，覺得「前面已經花了這麼多，不能就此放棄」。此外，隨機性的操作結果也讓玩家對「下一次一定會中」抱有期待，這正是行為心理學中的「應該會輪到我了」原理，使人不知不覺地反覆嘗試。更重要的是，玩家常因「差一點點」的落空感而燃起不服輸的情緒，這種心理循環強化了遊戲的黏著度。

至於獎品部分，更是設計的關鍵。業者常挑選造型可愛、與流行文化相關或限量款的商品來吸引玩家，讓人產生強烈的佔有慾。無論是小公仔、動漫角色、生活小物，甚至是看似實用的零食與日用品，都具有不同的吸引力。部分獎品因其「看得到、摸不到」的特性，更刺激了人們的慾望，讓玩家誤以為只要再努力一點，就能獲得心儀的寶物。然而我們也觀察到，有些獎品實際價值並不高，甚至遠低於玩家投入的金額，這種「獎品價值與付出不成比例」的現象，更凸顯出遊戲背後的商業操作。

雖然我們偶爾也能成功夾到獎品，感受到成就與快樂，但整體過程更讓我們理解，夾娃娃機其實是一種結合娛樂、心理學與商業策略的遊戲。不過，我也學到一個很重要的道理，就是玩遊戲要有節制，不要花太多錢，玩得開心才是最重要的。我希望能把這些發現分享給同學和家人，讓大家知道夾娃娃機的秘密，也提醒大家要用正確的態度來面對這種遊戲。

總而言之，夾娃娃機的魅力來自於挑戰與希望，但同時也充滿陷阱與風險。玩家在享受遊戲時，應該保持理性，避免過度投入；而業者更應秉持公平與良心，讓夾娃娃機回到娛樂本質，成為真正能帶來快樂的休閒活動。

二、應用

1. 對業者提醒：業者可透過透明化的機率設計與「保夾保障」提升顧客信任感。
2. 對玩家教育：強調理性消費，避免因沉迷造成財務或心理困擾。
3. 對休閒娛樂：透過對玩家需求與遊戲體驗的理解，本研究可作為休閒娛樂產業設計新型態遊戲或互動活動的參考，提升遊戲的趣味性與參與度。
4. 消費心理分析：能提供對消費者行為與心理的洞察，幫助商家了解玩家在追求娛樂與獲得獎品時的動機，進而設計更具吸引力的夾娃娃機。

肆、參考文獻

一、圖書

1. P 大。原來夾娃娃這麼簡單!!。10 元小確幸時光工作室。2020/6/1。
2. 陳昱玄。圖解選物販賣機甩爪技術-入門篇。東海胖玄。2019/9。
3. 千碩師資群。迷你夾娃娃機(上)機械篇。大碩教育。2019/7/22。
4. 千碩師資群。迷你夾娃娃機(下)程式篇。大碩教育。2019/7/22。

二、博碩士論文

1. 鄧伊如。新媒體對爆紅現象的影響以夾娃娃機為例。銘傳大學新媒體暨傳播管理學系碩士論文。民 106。
2. 陳鴻達。夾娃娃玩家的人格特質、小確幸知覺與沉迷對再回購之影響。靜宜大學管理碩士在職專班碩士論文。民 106。
3. 趙亮鈞。深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動。國立中正大學成人及繼續教育研究所碩士論文。民 106。
4. 謝坤達。「台灣娃娃機與選物販賣機的經營創新策略」。國立勤益科技大學工業工程與管理系碩士論文。民 108。

三、網站

1. 從夾娃娃機熱潮談產業創新(思想坦克鄭勝鴻)
<https://voicettank.org/2018-05-17/>
2. 夾娃娃為什麼總夾不到？原來抓娃娃機裏暗藏玄機！
https://www.youtube.com/watch?v=_sA_ZT7HAoE&pp=ygUS5aS-5aiD5aiD5qmf55-16K2Y
3. 喜歡夾娃娃的家庭必看的基礎觀念及技巧教學
<https://youtu.be/ZmiIosPoQR8?si=uL59ToVWGWGtW1ne>
4. 零食娃娃機的學生隱藏 4 秘招大公開
<https://www.youtube.com/watch?v=4NaSVrpJf1s>
5. 偷塞鐵片、黏膠帶固定 達人揭祕夾娃娃機詐騙手法
<https://youtu.be/jL3ZkWfYafo?si=gjorZUE-bGEQxOve>

附錄一

夾娃娃機使用行為調查問卷

一、基本資料

1. 您的年齡：

☐ 未滿 12 歲 ☐ 13 - 18 歲 ☐ 19 - 25 歲

☐ 26 - 35 歲 ☐ 36 - 45 歲 ☐ 46 歲以上

2. 您的性別：

☐ 男 ☐ 女 ☐ 其他/不便回答

3. 您的職業：

☐ 學生 ☐ 上班族 ☐ 自由業

☐ 家庭主婦/夫 ☐ 其他：_____

二、遊玩習慣

4. 您多久會玩一次夾娃娃機？

☐ 幾乎每天 ☐ 每週 1 - 2 次 ☐ 每月 1 - 2 次

☐ 偶爾（不固定） ☐ 幾乎不玩

5. 您平均一次玩夾娃娃機會花多少錢？

☐ 50 元以下 ☐ 51 - 100 元

☐ 101 - 200 元 ☐ 201 - 500 元

☐ 500 元以上

6. 您最常在哪裡玩夾娃娃機？

☐ 夜市/商場 ☐ 便利商店旁 ☐ 娃娃機專門店

☐ 遊樂場/百貨公司 ☐ 其他：_____

三、偏好與心理

7. 您最喜歡的獎品種類是？（可複選）

- ☐ 布偶/公仔 ☐ 文具/小物
☐ 生活用品 ☐ 美妝/飾品
☐ 零食飲料 ☐ 限定聯名商品
☐ 其他：_____

8. 您偏好哪種夾具？

- ☐ 雙爪 ☐ 三爪 ☐ 四爪 ☐ 平口/夾板式
☐ 吸盤式 ☐ 剪刀爪 ☐ 其他：_____

9. 您玩夾娃娃機的主要動機是？（可複選）

- ☐ 喜歡挑戰/成就感 ☐ 喜歡獎品本身
☐ 與朋友/情侶一起娛樂 ☐ 打發時間/消磨無聊
☐ 緊張刺激、期待驚喜 ☐ 其他：_____

10. 您是否曾因「差一點抓到」而繼續投錢？

- ☐ 是，經常如此 ☐ 偶爾會 ☐ 不會
-

四、綜合意見

11. 您認為夾娃娃機最吸引人的地方是什麼？

12. 您對夾娃娃機經營或設計有什麼建議？