

投稿類別：商業類

篇名：

揮霍一瞬的滿足—娃娃機

作者：

邱柏翰。私立文興高中。高三和
洪宇呈。私立文興高中。高三和
李東軒。私立文興高中。高三和

指導老師：

陳權鈺老師

壹、前言

一、研究動機與研究目的

在現在這個社會，許多的人都有許多沉重的壓力，不管是上班族還是學生，每個人都要有要面對的壓力，然而過大的壓力便會有許多問題產生，像是頭痛、失眠、暴躁、胃痛等問題發生，而娃娃機的存在就是一種能夠抒發壓力的娛樂，看到娃娃機裡的可愛療癒娃娃，以及夾娃娃時的刺激感還有夾到娃娃時的成就感和開心與感動，只要花費一些小錢，便可以來抒發壓力。

藉由這個研究，讓台主參考要放什麼內容物在機台，以及保證取物的金額和一些設定，可以讓消費者更有意願去使用娃娃機舒壓。

二、研究方法

- (一)問卷分析法：對消費者與娃娃機內容物的喜好程度之研究
- (二)文獻分析法：透過網站及報章雜誌探討有關娃娃機的相關文獻資料。
- (三)實地探查法：實際到夾娃娃機店觀察。

三、研究對象：針對不同年齡及族群消費者對娃娃機的看法來做探討，隨機訪問了200位消費者。

四、研究流程

跟組員討論出研究動機，和指導老師研究主題合不合適，再用網路搜尋娃娃機的相關資訊，並且利用書報雜誌的相關資訊，來增加小論文的可信度，最後來整理所有資料，做出總結與建議。

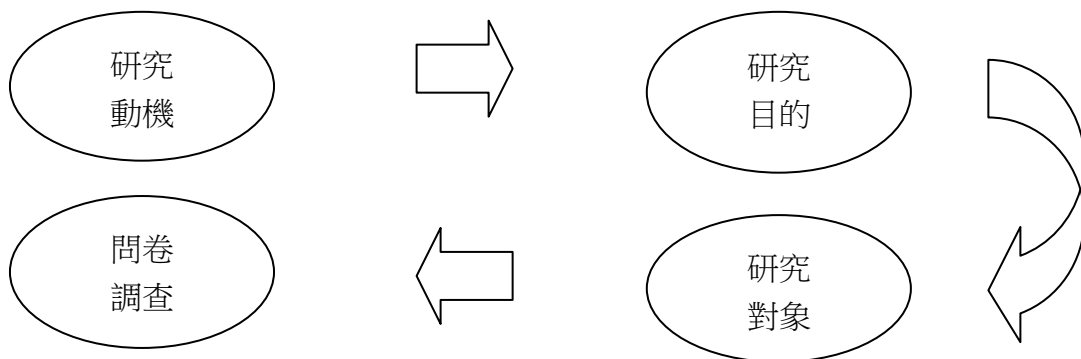


圖 1：研究流程圖 (本小組繪製)

貳、正文

一、娃娃機的歷史

來自於日本的遊戲機台，將物品放置機台內，以搖桿和按鈕操縱機器手臂，靠技術夾取裡面的物品，從一般生活用品的衛生紙到民眾喜歡的娃娃或是麥克風等物品都有，運氣或技術夠好時，可以用少許金錢就得到許多東西，反之，可能就會變成花錢來練習技術，最主要的目的還是提供娛樂的功能。

表 1：娃娃機發展沿革

年代	沿革
1990 年	夾娃娃機最初是由日本 SEGA 公司發明，郵電子遊戲業者引進台灣。
1991 年	台灣冠興企業研發三爪機型，一開始外銷歐洲，成為台灣娃娃機的主流機種，也外銷中國、東南亞、中南美洲等國。
1996 年 4 月	周人蔘電玩弊案爆發，娃娃機依<<電子遊戲場業管理條例>>，被列為電子遊戲機，不能在街頭擺放，業者常遭警方依賭博罪嫌取締，產業因此蕭條。
2000 年 5 月	娃娃機加入對價取物功能後，以選物販賣機形式，通過經濟部第 41 次評鑑，不在被列為電子遊戲機。
2001 年~2012 年	由夜市開始流行，但隨著租金和人事成本提高，逐漸式微，店家轉入租金較便宜的巷弄內。
2012 年~2016 年	新北廖師傅在樹林佳園路，開設第一間娃娃機無人店，並且以分組機台方式經營。
2016-至今	因為其他產業資金投入，加上臉書社團推廣，吸引許多年輕人投入當台主，一年之間，娃娃機展店 10 倍。

(資料來源：小組研究彙整自蘋果日報)

二、娃娃機相關介紹

我們雖然常說「娃娃機」，但是內容物早已不只是娃娃，現在更有3C產品、民生用品、布偶、公仔、泡麵、蔬菜、水果、烏魚子等……這類的東西。

娃娃機基本設定，操作版面上有搖桿可以控制夾子移動，按下按鈕之後，娃娃機裡的夾子會往下抓取東西，到最高點後放開，再回到洞口上方，但是每一台的夾子鬆緊度跟保證取物的金額都不同，可以隨著台主的設定而改變。

彈跳台的機台，會將擺放內容物下方的板子拿掉改成用彈簧繩綁著，當作跳板，並在原本洞口的地方也綁上彈簧繩或是放置東西，會留幾格洞口可以讓物品掉進去，操作方法跟原本的娃娃機很像，也是要先夾起來，讓物品掉下去彈簧繩上讓物品彈跳，能讓物品掉進洞口就能出貨。



圖 2：彈跳台圖片(資料來源：研究者拍攝)

場主指的是承租店面的人，會在店面中擺放娃娃機台，每一台娃娃機的成本會因為大小、類型的不同而有不同的價格，平均一台娃娃機大約在2.5萬到3萬之間，還有大約1萬塊的換錢機，提供給台主承租。

台主指的是承租場主提供的娃娃機台來使用的人，每月租金大概在4800~5500之間，台主所負責的工作，就是放置內容物、補貨、布置娃娃機、設置夾子鬆緊和保證取物金額、以及幫忙排解困難，且可以帶走所有賺取到的金額。

三、娃娃機在不同地點的分析

此次我們實際到夾娃娃機店觀察，發現不同地點的娃娃機擺飾不一樣、內容物也不一樣，我們針對不同地點娃娃機台做了以下分析。

表 2：娃娃機地點分析

地點	機台布置	內容物優劣	優劣原因
單機放置 如:便利商店前、書局前、超市前	稍微布置	★★★☆☆	因為無人看管，又加上不一定有攝影機，所以風險高。
夜市	幾乎沒有布置	★★☆☆☆	有許多機台內的東西都是不太更換，也有需多盜版。
普通路邊店面	稍微布置	★★★★☆	跟鬧區比起來人潮少，如果東西太優質可能會使遭竊機率增加。
鬧區路邊店面	布置較精美、完整	★★★★★	因為專門靠娃娃機賺錢，所以品質較好，內容物較豐富

(資料來源：小組研究彙整)



圖 3：鬧區路邊店面
(資料來源：自行拍攝)

圖 4：普通路邊店面
(資料來源：自行拍攝)

圖 5：夜市
(資料來源：自行拍攝)

圖 6：單機放置
(資料來源：自行拍攝)

四、娃娃機台 SWOT 分析

表 3：娃娃機台 SWOT

S 優勢(Strengths)	W 劣勢(Weakness)
1. 單次價格低 2. 不受時間、地點影響 3. 大量娃娃機出沒不怕沒得夾 4. 有保夾，在一定的價錢內一定可以得到 5. 內容物多樣化	1. 未來可能退潮 2. 室外受天氣影響 3. 運氣問題
O 機會(Opportunities)	T 威脅(Threats)
1. 最近比較熱門的東西或許會出現在娃娃機裡，可以用少少的錢獲得想要的東西	1. 保夾價格偏高 2. 每種機台設定品質不一定相同 3. 機台內沒有想要的內容物

(資料來源：小組研究彙整)

五、問卷調查分析

小組為了探討「娃娃機」的各種情況，是否確實符合消費者的需求，而設計了一份問卷。以下是我們隨機訪問了 200 位消費者所整理的調查結果，共有 11 題，根據統計結果我們在圖表下方提出自己的看法和結論。問卷共發出去 200 份，有效問卷 188 份，回收率 94%。

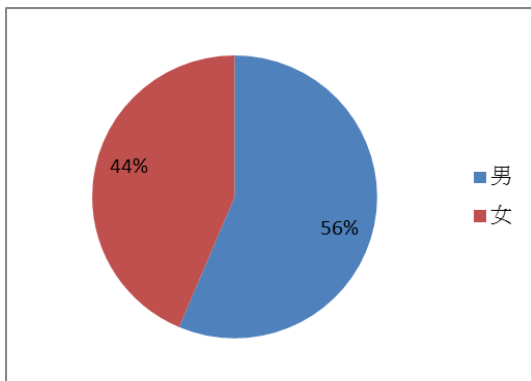


圖 7：男女比例圖

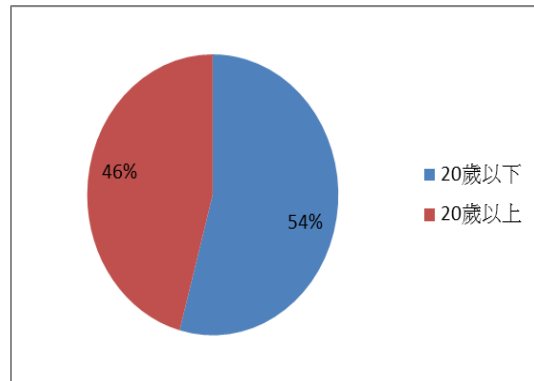


圖 8：年齡分佈圖

揮霍一瞬的滿足—娃娃機

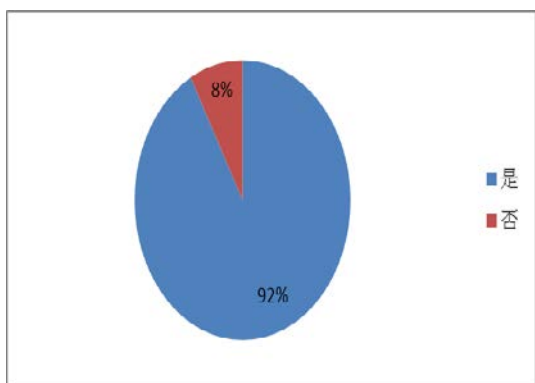


圖 9：是否夾過娃娃機

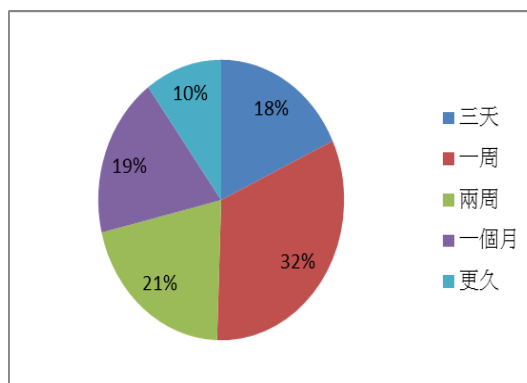


圖 10：消費週期

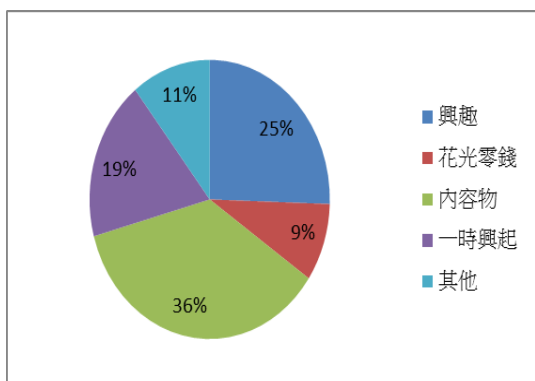


圖 11：消費動機

本次調查問卷 97% 曾經使用夾娃娃機台，每週使用娃娃機台占 32%，主要影響消費者的消費動機是機台內容物占 36%，其次為興趣。本組認為物品的新鮮感、是否為熱門商品可以吸引消費者。

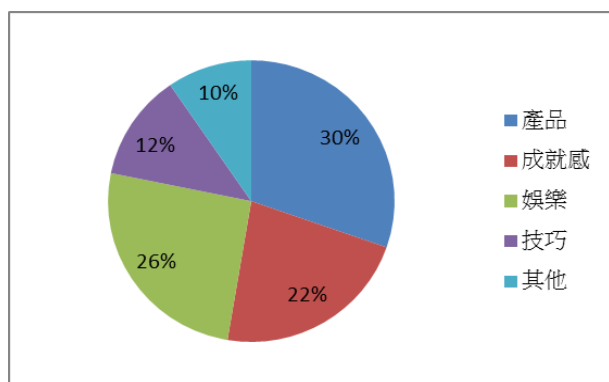


圖 12：娃娃機所得到的

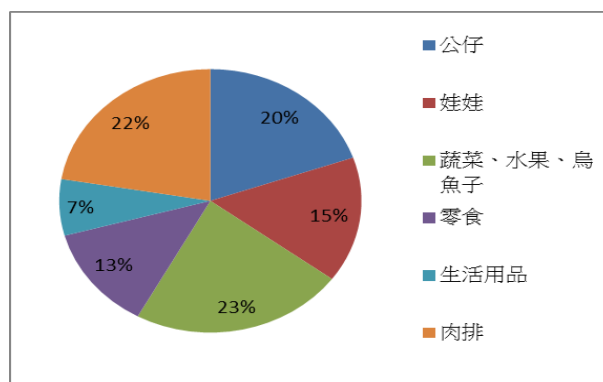


圖 13：吸引的內容物

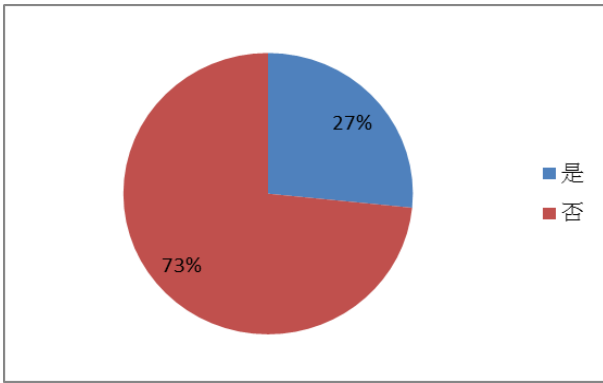


圖 14：正版或盜版是否影響消費動機

由圖 12、13、14 結果得知，消費者使用娃娃機台，主要以獲得產品來滿足自己占 30%，其次為娛樂性，接著為成就感。而娃娃機台的内容物以蔬菜水果最吸引人、其次為肉排，生活用品的受歡迎程度最低。且物品是否為正版並不影響多數使用者的消費動機。

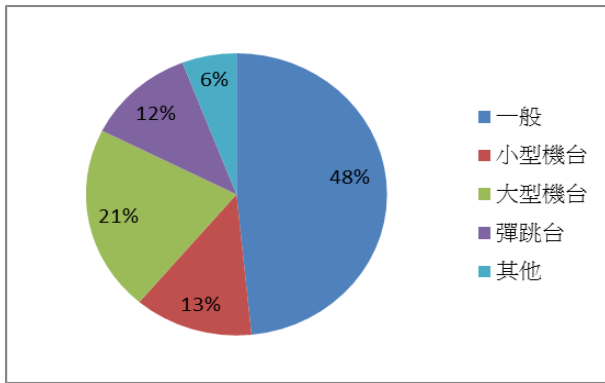


圖 15：較感興趣的娃娃台

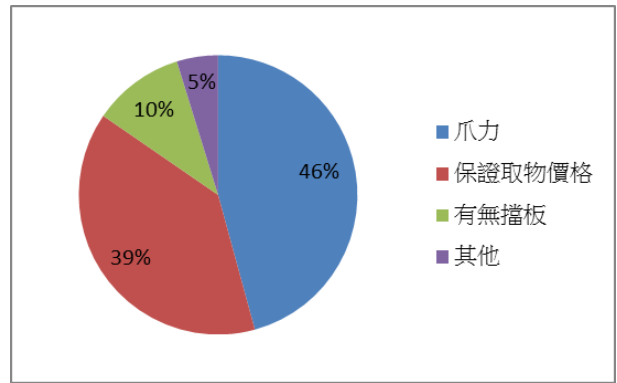


圖 16：機台哪種設定會提升您的消費動機

由圖 15、16 結果得知，消費者喜歡的機台仍以一般型機台為主，吸引消費者的還是機器內的爪力本身占 46% 以及保證取物價格占 39%。

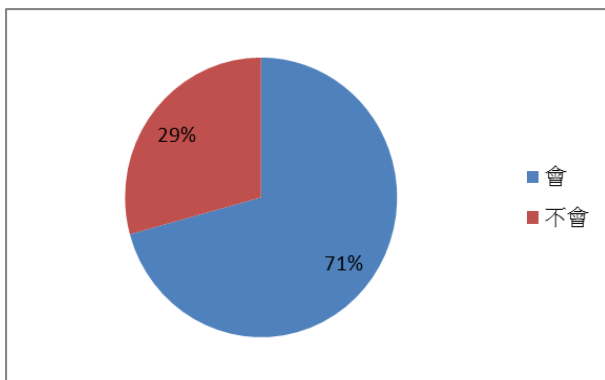


圖 17：地點會影響您的消費動機

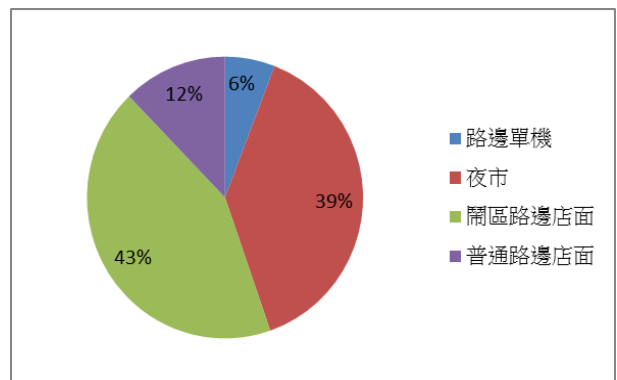


圖 18：哪些地點較吸引您

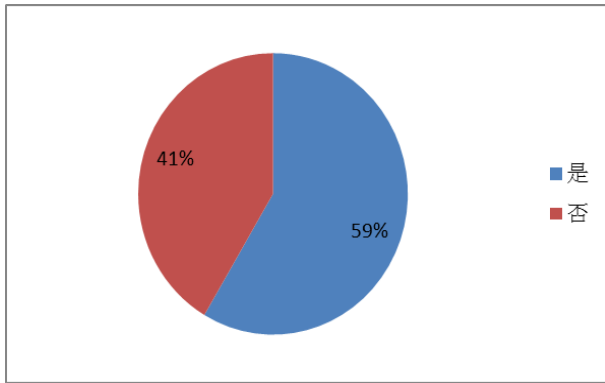


圖 19：周圍佈置是否會影響消費動機

由圖17、18、19結果得知，地點影響消費動機為71%，最吸引的地點為鬧區路邊店面為43%，且有59%認為周圍布置會影響消費動機。

參、結論

本研究為探討消費者對娃娃機選擇的因素，以提供台主做為調整機台的參考，可以讓消費者與台主雙方都能在娃娃機獲得最大收穫。而娃娃機台採用沒有痛覺的訂價策略，經常讓消費者在不知不覺中就花費好幾百元，但在目前擴店快速的娃娃機市場，台主如何讓自己能有穩定的營收，地點的選擇仍然是最重要的，這樣的熱潮是否能持久，是否會有蛋塔效應。

消費者貪圖一瞬間享樂，對消費者來說夾娃娃機過程中的成就感以及物品的新奇感才能讓台主在市場中屹立不搖。

肆、引註資料

彭子珊(2017)。全台滿街夾娃娃機無人店 實體零售的絕地逆襲？。2018年01月14日取自 <https://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5086169>

旗立財經研究室(2017)。商業概論 I。臺北市:旗立資訊股份有限公司。

經濟日報 數位部內容中心(2017)。滿街夾娃娃機真有那麼好賺？ 原來真相是這樣。2018年01月17日取自 <https://money.udn.com/money/story/5648/2786646>

田裕華(2017)。夾娃娃機風靡全台20年 歷久不衰原因揭密。2018年02月11日取自 <https://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5086169>

楊少夫(2018)。為何夾娃娃機店能一年內新開超過1000家、營收高達8億元？破解背後的消費心理。2018年02月14日取自 <http://www.cheers.com.tw/article/article.action?id=5087902&page=2>

附錄：問卷內容

您好：

我們是文興高中的學生，首先感謝您的熱心協助，此份問卷將探討消費者對娃娃機的喜好程度，以下的問題採行不計名及單選方式，結論將做為我們小論文研究的參考依據，並提供給台主作參考，讓台主做出改善，建立對雙方都是最有利的娛樂環境，希望您能用心作答，感謝您的合作。

彰化縣天主教私立文興高級中學 資訊應用學程

指導老師 陳權鈺 老師

學生：邱柏翰 洪宇呈 李東軒 敬上

一、基本資料

性別: 男 女

年齡: 20 歲以下 20 歲以上

二、問卷內容

- 1、請問您有夾過娃娃媽嗎？有沒有
- 2、請問您平均多久再娃娃機消費一次嗎？三天一周兩周一個月更久
- 3、請問您消費的動機為？興趣花光零錢為了內容物一時興起其他
- 4、請問您在娃娃機上得到的是？產品成就感娛樂技巧其他
- 5、請問甚麼內容物叫吸引您？公仔娃娃蔬菜、水果、烏魚子零食生活用品肉排
- 6、您認為內容物的正版或盜版會影響您的消費動機嗎？會不會
- 7、您認為哪種娃娃機較感興趣？一般小型機台大型機台彈跳台其他
- 8、您認為機台哪種設定會提升您的消費動機？爪力保證取物價格有無檔板其他
- 9、地點會提高您的消費動機嗎？會不會
- 10、接續第 9 題，會的話在哪裡可以提升您的消費動機？路邊單機夜市鬧區路邊店面普通路邊店面
- 11、周邊布置是否會影響您的消費動機？是否

親愛的消費者，再次感謝您撥空協助填寫這份問卷，並祝您一切順心如意！