

國立中正大學成人及繼續教育學系

碩士論文

深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動
學習歷程之研究



指導教授：高文彬 博士

研究生：趙亮鈞

中華民國 107 年 8 月

誌 謝

回憶 2013 年暑假結束，我從待了五年的台東來到中正大學，當初怎麼也沒想到會以正取第十名的末班車考上成教所，踏入中正意謂新的開始，也正式宣告踏入研究人生。

因實習休學之故，我延緩一年才入學就讀，原本同班的同學變成學長姐，猶記那時候透過室友認識學長啟聖，大家提議週末釣蝦，意外觸動我投入夾娃娃活動的研究旅程。碩一下修習成人及高齡教育學，與原本大學所學的教育科目有些不同，間接啟發我對非正式學習的想法，每次在教育研究法的課堂上，我都會問授課老師夾娃娃有沒有機會做相關的研究。

隨著參與長期失業調查的研究，我認識了高文彬老師，記得他開車帶我去偏遠的義竹鄉訪談時，在路上跟我分享許多研究的觀念和思維，以及到勞動力發展署開會時，提醒我如何做好公部門的研究計畫，也因此後來選擇他做為我的論文指導教授。文彬老師在我的研究過程中扮演很重要的角色，他一直拋出問題讓我思考，引發我內心研究的渴望，還為所有同學開設實務社群，讓大家能夠在社群裡盡情分享知識。在長期失業調查的研究期間，我學習到不少質性研究的方法，也發現自己在訪談方面擁有獨一無二的能力，在文彬老師的課堂指導下，我亦學到不少行銷方面的知識，直到現在經營夾娃娃機事業仍受益良多。

回顧這五年來的點點滴滴，同學們的治學態度使我不敢懈怠，于婷、陳瑩的埋頭苦幹，讓我知道什麼叫做穩扎穩打的功夫；與惠娥、子禕的互動，讓我曉得什麼是大人的壓力；雅羽的天真爛漫，讓我感受到正面的能量與希望；怡萱的勤奮好學讓我看到強大的潛能；雅卉關注社會議題的精神，讓我察覺到原來也有人跟我一樣富有正義感。

完成這本論文，首先要感謝我的爸媽和姊姊，在他們的包容下可以讓我在中正遨遊六年，並在期間找到我人生的目標與方向，沒有家人的支持就沒有本研究的存在，靠爸靠媽是必然的，沒有什麼好遮遮掩掩。再來要感謝我過去台東大學的啟蒙大師—陳嘉彌教授，如果不是他從大二開始拉拔我，一路走到國小實習、直到現在，引領我從知識中解放，強迫我參加溯溪、攀爬阿朗壹古道、帶我去北京、內蒙古、廈門等地方做學術交流，不斷刺

激我的想法、使我眼界開闊，我可能現在還一事無成，跟魯蛇一樣窩在家裡，更甬說自己創業當老闆。

來到嘉義民雄將近六年，只認識摯友兼合夥人立岡，從一路夾娃娃到開娃娃機店，他都能包容我口無遮攔、容易動怒的個性，在他身上學習到何謂懷柔與謙卑，以及苦幹實幹的精神，和他跑機台花費的時間，可能和本研究一樣多，不過也讓我實實在在的娃娃機田野浸潤的十分徹底；感謝後來認識的好朋友得恩，他高超的夾娃娃技巧讓我更堅定投入本研究的意願，雖然現在他是我的店長，但是在研究過程中仍然貢獻不少；感謝榮恩教會的卜記者願意報導夾娃娃的新聞，意外開啟近兩年台灣的夾娃娃風潮。

最後感謝耶穌基督的成全，在投入主的懷抱後終於發現信仰是人生唯一不變的道路，唯有信靠主耶穌的話語才有希望的可能，每每呼求主耶穌的聖名，誠心的向主耶穌禱告，都會迎來讓人眼睛為之一亮的新心境，得以重新面對艱困的挑戰與難題。



趙亮鈞 謹誌於

國立中正大學

2018年8月

深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動學習歷程之研究

指導教授：高文彬博士

學生：趙亮鈞

摘 要

本研究旨在以深度休閒觀點（Serious leisure perspective）探討玩家投入夾娃娃機活動的活動歷程及學習經驗。本研究採質性研究方法，以半結構式訪談進行研究，分別訪談五位長時間投入夾娃娃機活動的玩家，並以實際參與田野觀察和個人投入田野經驗做為研究輔助。

本研究目的如下：

- (一) 探討深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動之活動歷程
- (二) 分析深度休閒成人玩家參與夾娃娃機活動的學習經驗

透過本研究的探討發現以下研究結論：

- (一) 夾娃娃機活動歷程反映深度休閒觀點
- (二) 活動階段、經驗內化，反映夾娃娃機活動的學習價值

關鍵字：夾娃娃機（選物販賣機）、深度休閒理論、學習歷程

A Study on Perspective of Serious Leisure Adult Players on the Claw Crane Machine Activity and Learning Process

Advisor: Dr. Gau, Wen-Bing

Student: Zhao, Liang-Jun

ABSTRACT

This study explored activity history and learning experiences of players participating in the activities of the claw crane machine by the serious leisure perspective. Based on qualitative research methods, this study was conducted by semi-structured interviews, interviewing five players who participated in the activities of the claw crane machine for a long time. And with the actual participation in field observation and personal input field experience as research support.

The purpose of this study is as follows:

- (1) Exploring the activities of serious leisure adult players into the activities of the claw crane machine
- (2) Analysis of the learning experience of serious leisure adult players participating in the activities of the claw crane machine

Through the discussion of this research, we found the following conclusions:

- (1) The learning process of claw crane machine activity reflecting the serious leisure perspective
- (2) Activity stage, internalization of experience, reflecting the learning value of the activities of the claw crane machine

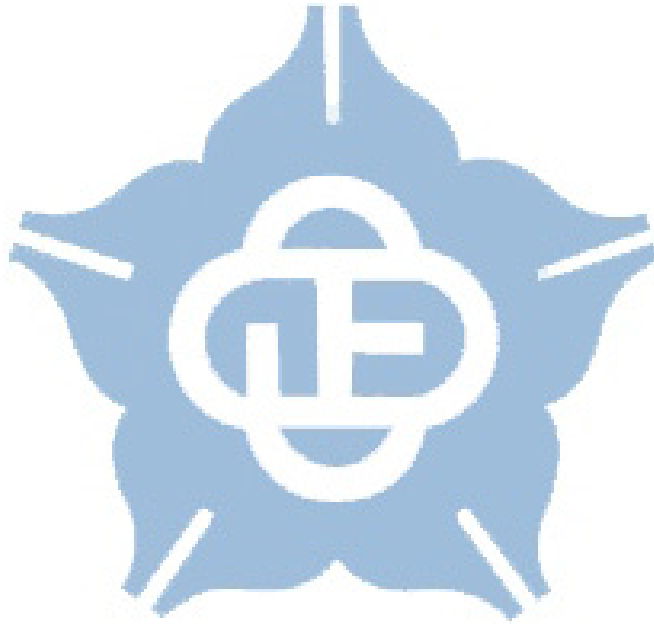
Keywords: claw crane machine, serious leisure perspective, learning process

目錄

第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景.....	1
第三節 研究範圍與限制.....	6
第四節 名詞釋義.....	8
第二章 文獻探討.....	10
第一節 夾娃娃機發展史.....	10
第二節 深度休閒理論及相關研究.....	15
第三節 什麼是學習.....	23
第三章 研究設計與實施.....	27
第一節 研究方法.....	27
第二節 研究工具.....	31
第三節 研究場域及對象.....	34
第四節 研究步驟與資料分析.....	38
第五節 研究倫理.....	40
第四章 分析與討論.....	41
第一節 深度休閒成人玩家的活動歷程.....	41
第二節 深度休閒成人玩家的學習經驗.....	60
第三節 綜合討論.....	83
第五章、結論與建議.....	91
第一節 研究結論.....	91
第二節 啟示與建議.....	95
參考文獻.....	98
附錄一：初步訪談大綱.....	106
附錄二：正式訪談大綱.....	107
附錄三：訪談同意書.....	108

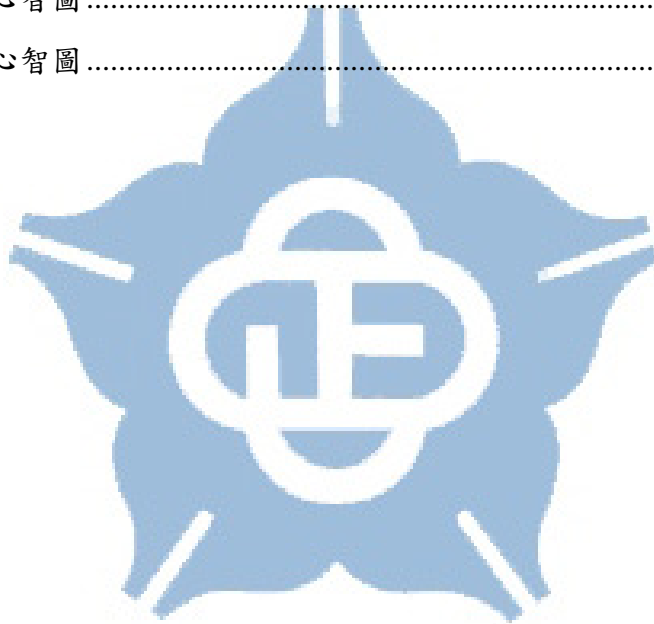
表次

表 3-1	問卷修改一覽.....	28
表 3-2	電話追問部分.....	29
表 3-3	訪談大綱一覽表.....	33
表 3-4	訪談基本資料.....	37
表 3-5	文本資料分析.....	39
表 4-1	最初投入活動的狀態.....	41
表 4-2	轉變期的挑戰.....	53



圖次

圖 1-1	無人娃娃機展店數量.....	3
圖 2-1	夾娃娃機最早雛型.....	11
圖 2-2	各國自動販賣機分佈（1988 年）.....	12
圖 2-3	不同範疇的休閒區塊.....	16
圖 3-1	研究流程圖.....	38
圖 4-1	隨興休閒.....	46
圖 4-2	觀察階段心智圖.....	64
圖 4-3	操作階段心智圖.....	68
圖 4-4	反思階段心智圖.....	72



第一章 緒論

本研究旨在探討深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動的情形，並從其活動歷程和學習經驗中，形塑其活動學習歷程的完整性與面貌。第一節將從研究背景出發，描述夾娃娃機活動最初的概念、後來形成的發展，以及目前的社會背景；第二節提到研究者投入研究之動機目的，以及涉入田野之經驗；第三節針對研究範圍和限制進行論述；第四節則針對文內特定名詞進行解釋。

第一節 研究背景

在皮克斯動畫—玩具總動員的橋段中，綠色三眼怪宣稱瓜子是他們的主人，意謂著夾爪機器有權決定玩具的去與留，但在皮克斯動畫呈現出這樣的風貌前，夾爪機器曾經作為糖果藝術裝飾之用，還是美國本土賭場、嘉年華會、藥妝店的一種普遍的文化現象 (Eldredge, 2018)。1924 年，位於美國康乃狄克州哈特福的伊力製造公司 (The Erie Manufacturing Company)，推出了一台名為「伊力挖掘機」的新奇遊戲機，這種具有「挖掘」概念的機器在 1926 年首次被引入美國投幣機行業的市場；在往後的九十年內，伊力挖掘機於全世界各地取得偌大的成功，不僅在娛樂界占有一席之地，也影響類似機器的發展 (Bailey, 2014)。而隨後的 1960 年代，一款名為“jaguar crane”的抓物機器風行於歐洲社會，日本貿易商將其引進將以改良，產生了日本第一台的抓物機 (世嘉博士蘇維埃，2015)。

環顧台灣，最早由日本 SEGA 公司於 1992 年正式在台灣成立子公司，順勢帶來 SEGA 在 1985 年所出品的 UFO catcher 夾娃娃機 (維基百科，2015)。爾後，本土廠商一冠興企業有限公司首先自行研發，成功打造出三爪式的抓物機，隨著台灣經濟持續成長，國民生活水準提高，對休閒育樂產業的需求遽增，進而使原本專研自動化控制、自動化製程的企業紛紛轉向投入，其中以伯農企業社、飛絡力電子股份有限公司、寶凱電子企業有限

公司、方緯科技有限公司（行家電子娛樂）在市面上經營的最為出色¹。然台灣法令嚴峻，法規增修速度趕不上時代變化，迫使業者必須配合政府的規範與函釋，國內廠商冠興公司代為送交第一次評鑑，於 2000 年 5 月 11 日通過非屬電子遊戲機，以選物販賣機的稱謂代替過去的夾娃娃機，由於在操作流程的撰寫上有瑕疵，第二次透過公會委由飛絡力電子公司送交第二次評鑑，於 2002 年 10 月 9 日第 82 次評鑑委員會評鑑通過（經濟部電子遊戲機評鑑委員會，2002），將原先歸屬於電子遊戲機的夾娃娃機正名為「選物販賣機二代」，並且排除於電子遊戲機範疇之外；意謂選物販賣機二代不具有電子遊戲機的射倖（Aleatory）行為意涵，而是必須透過人為操作進行取物（謝朝清，2018）²。

由於我國深受日本影響，夾娃娃熱潮一度風靡全台灣歷久不衰，然而在產業內部紛爭與不肖商人的操作之下，夾娃娃機於十幾年前曾進入一段冰河時期，不僅在街上乏人問津，更鮮少玩家願意投入這個休閒活動（鄒濬智，2016）。選物販賣機為我國對原有夾娃娃機在其規則上改良之稱謂，一般大眾仍稱之為夾娃娃機，其最大之改變乃是在活動過程中納入累積功能，使每次活動的金額數字都會受到晶片的記錄與保存，並金額達到產品售價的同時，啟動最大電壓的強爪模式，保證消費者擁有夾取該機台商品的絕對權力，並能持續遊戲操作直到商品掉落至取物品、通過紅外線感應為止（中華民國自動販賣商業同業公會，2018）。反觀夾娃娃機活動在日本乃是源遠流長，經產業協會的努力轉型與運作之下，達到前所未有的高峰，從日本娃娃機協會所提供的資料顯示，日本娃娃機的雛型在 1960 年，當時是以轉動手柄為操作方式的糖果娃娃機，其原型和早期美國伊利公司所出產的挖掘機有異曲同工之妙，隨著娛樂文化的演進，原本機器內的糖果贈品漸漸被布偶玩具所取代，投入夾娃娃活動的人口激增。直至 2014 年夾娃娃遊戲協會成立，並進一步實施三階段的夾娃娃技能檢定認證，報名檢定的玩家必須通過筆試和實戰的測試方能得到證書（日本クレーンゲーム協会，2015）。近兩年來伴隨網路社群的興起，以及各縣市夾娃娃機店家增長，對於夾娃娃機的討論也日益增加，其中以「如何夾取」、「技術性操作」以及「保證取物」最具話題性，顯示夾娃娃機在操作方面具有學習價值之意義。而直接參與網路社群 Facebook 討論夾娃娃機的人數，截至目前為止已超越十萬人，與三年相比增長了八倍，

¹中華民國自動販賣商業同業公會：<http://www.gs04.url.tw/vm/index.asp>

²研究者以通訊軟體向謝朝清理事長本人請教，得知民國 89 年首次由冠興公司代為送交評鑑，後由於操作流程的解釋有誤，因而在民國 91 年時由公會授權飛絡力公司送交第二次評鑑。

甚至有共同的社群平台與相關資訊發佈，教導社會大眾如何在夾娃娃機活動中，學習各種夾物技巧、潛在知識與如何有意義的進行學習。³根據財政部（2017）統計，在 2013 年到 2016 年之間，夾娃娃機店從 169 間增長到 920 間，總營業額從 6 千萬攀升至 4.7 億元，而 2017 年 10 月最新的統計，全台已達 2037 間夾娃娃機店，總營業額高突破 7 億元，言下之意為夾娃娃機在一年內增加近千間，如下圖（1-1）。

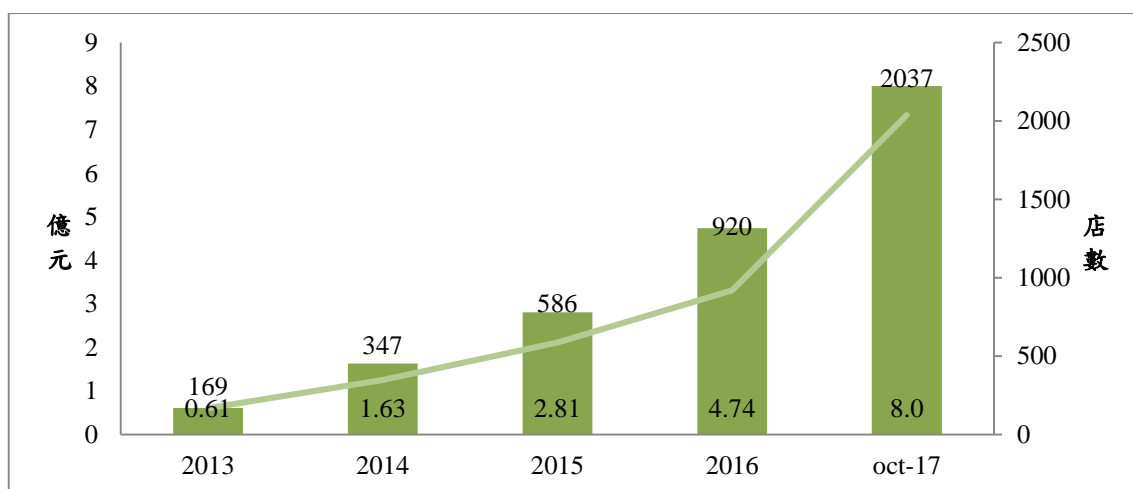


圖 1-1 無人娃娃機展店數量

資料來源：財政部稅務行業標準分類 第 7 次修訂⁴

雖然夾娃娃機店如雨後春筍般，不斷於街頭林立展店，也是我國許多成人在工作之餘的休閒活動之一，但卻未見社會大眾的關注，大家只是將夾娃娃活動視為生活休閒，多數成人投入夾娃娃活動，皆處於消遣、打發時間的狀態，並未意識到該活動帶來的休閒價值。

社會學家 Stebbins 在 1982 年正式提出「深度休閒」(serious leisure) 這個名詞，恰好為成人投入休閒活動作出合理的解釋，Stebbins (1982) 認為，若成人投入休閒活動的專注程度有如投入工作一般，那麼他便符合深度休閒的狀態，而成人透過這種表現，也能夠展現自己的特殊知識、經驗與能力，獲得十分有趣的充實感，一如其表現於工作方面的成就感。學習乃伴隨於成人時期的發展階段，成人不僅從家庭、工作上汲取新知識與技術，在休閒方面亦是如此 (Brookfield, 1983)，揆諸我國成人學習的發展，已有數十年歷史，

³ 夾娃娃機高手交流區為目前娃娃機活動主要討論之網路社團，截至 2018 年 7 月已超過十萬名社團成員，並且於每月進行簽到動作，用以汰除沒有參與討論的幽靈成員，其網址如下：<https://facebook.com/groups/189162511481267/>

⁴ 財政部稅務行業標準分類：<http://www.mof.gov.tw/public/Attachment/51513592597.pdf>

從最初的識字教育、社會教育、回流教育與職業教育一路發展至今，逐漸演變為以休閒娛樂、擷取新知、防止老化為主的學習型態，此即說明非正式學習受到整體社會的重視，不在囿於過去正規教育的學習形式，並且著重於學習的立即性回饋。另一方面，由於我國經濟迅速成長。整體社會不斷向上提升，彈性工時的概念與周休二日的制度上路，讓國人得以在忙碌的一周內獲得兩日的喘息，並開始重視休閒活動的培養與關注。夾娃娃活動提供的休閒價值，在於投入活動的過程中能夠符合成人學習的型態與需求，成人學習注重功能性、趣味性及立即回饋性，夾娃娃機活動在操作方面的知識和技術，皆有賴持續投入進行學習。

第二節 研究動機與目的

壹、娛樂性質的休閒活動有研究之必要

研究者本身浸潤於夾娃娃機活動將近五年，從五年前初出茅廬不會操作的初學者，到後來經常指導他人的業餘者身分，甚至到現在轉變為經營者，其中包含許多曲折的心路歷程，因此萌生研究的念頭。夾娃娃機活動除了投幣、操作、按鈕三個步驟外，還必須在短短十五秒至一分鐘的控制時間內，從中思考各個階段的夾取策略，並且能瞭解活動圈的生態與發展，所以投入該活動甚深的玩家，花費大量時間與金錢，樂此不疲的想要精進自身技巧，為了就是能夠挑戰極限，享受夾出商品的滿足感、成就感，以及認識夾娃娃機活動和產業背後的真正面貌。然而，一般消費者並不會為滿足感或成就感而付出代價，他們僅就將夾娃娃機當作是一種消遣式的休閒活動，在數次投幣之後便轉身離去，他們僅僅只是把夾娃娃機活動視為排解無聊感的短暫愉悅；至於那些熱衷於夾娃娃機活動的玩家級消費者，則將夾娃娃機活動視為日常生活的一部分，在投入夾娃娃機活動之餘，甚至還加入網路社群，積極觀摩各種不同的影片，以掌握更多的夾物技巧，或於活動現場與其他玩家交換知識或分享經驗。透過以上研究者在田野中的觀察，以及個人長達五年的親身經歷，說明夾娃娃機活動中隱含了學習意義，使研究者從過去「純粹玩」的角度逐漸轉變為「想要研究」的層次。

貳、探索玩家在活動歷程中的需求層次

研究者長期接觸教育方面的理論薰陶，對於 Maslow 的需求層次論得以廣泛被運用於各學門領域有著強烈的好奇心，故從需求層次論的角度看待夾娃娃機學習活動，乃是研究者欲探討夾娃娃機學習活動的主要原因之一。根據研究者在田野的直接觀察，投入夾娃娃機活動的玩家初步具備三種基本型態：

一、基本需求導向：成人玩家看見機台內琳瑯滿目、價格昂貴的商品，因而想要將商品夾出，此類成人玩家尚處於初學階段，經常在活動過程中感到緊張而環顧左右，而其最大目的乃為商品本身。

二、社交需求導向：即對隸屬關係渴望的人，投入夾娃娃機活動具有一定時間，開始與圈內人接觸並進行互動，此類的成人玩家需要藉由操縱搖桿按鈕、分享潛在知識來證明自己的存在感或是在圈內的地位。另一方面，這一類的成人玩家，也經常將自己的戰利品或活動影片分享至網路社群，以獲取大家的關注。

三、自我實現導向：此類的成人玩家多半投入活動多年，對於商品的各項認知已有相當程度的了解，不再受到商品本身的驅力而進行夾娃娃機活動，即不因商品價值多寡而影響其投入活動的意願，亦無須藉由操縱搖桿來鞏固自己的圈內地位，對於把商品夾出掉落至洞口擁有強烈的滿足及成就感。

然而，在此三種型態中，其發展歷程並不具連貫性，但對其心態而言卻有重覆性，觀諸投入夾娃娃機活動的成人，多數反映了一至兩種的型態，為商品而投入、為拓展人際關係、為證明實力或只是為了自我實現，皆是持續投入夾娃娃機活動的重要關鍵。由於研究者本身也從投入夾娃娃機活動的過程中，經歷上述三個階段的變化，因而萌生研究夾娃娃機活動的念頭。

參、重新解構夾娃娃機活動的本質

研究者在接觸夾娃娃機活動後，發現該活動多數玩家為成人，引起研究者對於休閒活動中是否存在成人學習因素的好奇。經長時間接觸田野，看到某些急待解決的狀況，這些惱人的問題其來有自，不諳法規的警員經常以無限上綱的「射倖性」來框架夾娃娃機活動，亦即將此類深具學習意涵的活動打成黑五類，濫用刑法賭博罪的射倖意涵，恣意解釋夾娃

娃娃機活動，造成社會大眾觀感不佳，嚴重打擊夾娃娃機產業的發展，更讓投入夾娃娃機活動的成人玩家長期遭受污名化的對待（黃大衛、翁郁雯，2018）。這項頗具研究價值的夾娃娃機活動，隱含許多學習的畫面，從自導式學習到深度休閒的理論，皆說明夾娃娃機活動並非射倖行為，而是一種具有深度休閒意義的學習活動。此外，夾娃娃機在學術領域找不到相關實證研究，僅有警大雙月刊談及臺灣夾娃娃機的發展（鄒濬智，2016）。然因政府漠視這項產業的發展，使得夾娃娃機活動常伴隨執法單位賺業績、便宜行事的心態，成為社會邊緣角落的犧牲品，在社會大眾長期刻板印象之下，夾娃娃機活動被視為是「不務正業」的形象之一，甚至在學術界不得其門而入，連帶影響市場發展與研究創新的腳步。肇於研究者本身投入活動多年，從夾娃娃機活動中習得許多經驗，甚至在過程中感受到自我導向學習的意義，做為一名資深夾娃娃機玩家和經營者，研究者應有義務要為夾娃娃機活動打開研究的大門，使夾娃娃機活動趨於學術化。

肆、研究目的

誠如前述，個體長時間投入休閒活動皆有其經驗和價值，若能從其活動歷程中找到學習的浮光片影，則能彰顯休閒活動富含學習的意義，以及證明深度休閒觀點的價值。本研究欲以投入夾娃娃機活動的深度休閒玩家為對象進行研究，瞭解其投入夾娃娃機活動的學習歷程，並針對活動歷程之間的學習經驗加以歸納統整，本研究目的如下：

- 一、探討深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動之活動歷程。
- 二、分析深度休閒成人玩家參與夾娃娃機活動的學習經驗。

第三節 研究範圍與限制

為求本研究順利進行及研究上的邏輯性，研究者依據上述研究目的及研究問題界定研究範圍，並針對本研究可能受到之範圍限制進行說明，以釐清整個研究的進行方向。

壹、研究範圍

一、研究對象

本研究採用質性研究的立意取樣方式，以具備夾娃娃機活動專業素養為前提之深度休閒成人玩家為受訪對象，探索深度休閒成人玩家在投入夾娃娃機活動中的學習歷程及學習模式。採用立意取樣之原因，在於研究者本身具有豐富的夾娃娃活動經驗，因此在選取對象的過程中，將納入研究者的主觀經驗進行挑選，以獨特個案為研究者尋求之主要對象，如年齡屆滿成年、具備基礎的夾娃娃知識，以及在活動歷程中接觸過布偶類、3C類、公仔等多樣化的商品，並能在時事話題中參與討論。

二、研究方法

本研究採質性研究的半結構式訪談法，透過訪談深度休閒成人玩家釐清其投入活動的始末，並將錄音檔轉譯為可用文本於後續進行分析討論，希望能了解深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動的活動歷程與學習經驗。另一方面，研究者投入該活動領域之田野經驗亦為研究的方法之一，研究者自 2013 年投入夾娃娃活動領域至今超過 5 年之久，期間花費近百萬元參與活動，和許多圈內夾友、業者建立良好的關係，熟悉活動領域和產業背後的大小事物，從而形成許多親自經歷的經驗。在投入活動期間，研究者經常與圈內夾友分享學習的概念，倡導以學習的角度投入夾娃娃活動，並於網路撰寫一系列的活動文章，呼應研究者在活動中受到啟發的學習經驗。

三、研究內容

本研究旨在探討玩家投入夾娃娃機活動的學習歷程，以及從活動歷程中得到的特殊學習經驗。由於夾娃娃機活動必須通過最基本的投幣動作以進行活動，涉及商業買賣和金錢交易，所以本研究不深入討論業者在夾娃娃機活動中扮演的角色，及其個人經營方面為活動帶來的影響，也不探討玩家投入活動中與業者發生之衝突行為，以及因投幣故障所發生之突發狀況。而業者提供之創新活動玩法是否有觸及法規之疑慮亦不在討論範圍之內。綜言之，本研究欲討論之重點在玩家投入活動歷程之面貌，及其於歷程所獲致之學習經驗，並透過深度休閒理論來解讀玩家於歷程中產生的變化，從中驗證休閒活動的學習意義。

貳、研究限制

一、範圍之限制

本研究以「符合夾娃娃機活動專業素養」為主，針對具有深度休閒特質之成人玩家進行研究，並探究其投入夾娃娃機活動中經歷之學習歷程和學習經驗。因此，本研究僅聚焦於玩家投入活動的過程，及其產生之學習經驗，不討論自動販賣同業公會之相關規範，以及夾娃娃機活動本身在玩法變化上衍生之適法性問題。

二、對象之限制

由於玩家投入活動需耗費大量時間與金錢，對於活動的感知與解讀也受限於教育程度或口語表達能力，所以本研究憑藉研究者在活動圈的人脈與主觀判定，在挑選對象上以立意取樣的方式進行研究對象之選取，本研究之研究對象為經濟能力許可、具備活動專業素養之成人玩家，皆為受教程度較高者，其意見可能不代表大部分的深度休閒成人玩家。

三、方法之限制

研究者在前導研究即尋找過數名個案進行訪談，但訪談過程狀況不佳，受訪者無法明確理解訪談問題的方向，經常在問題中產生失焦的現象，因此本研究採用個案研究法，以立意取樣的方式揀選研究對象，經研究者主觀判定挑選符合專業素養的玩家進行訪談，以避免同樣的問題再度發生。

第四節 名詞釋義

為釐清本研究所探討的夾娃娃機活動領域，使研究主題更加明朗化，本節將針對夾娃娃機活動逐一做出重要名詞之釋義。

壹、夾娃娃機

由機台外框體、內部天車、主機板及投幣孔組成，具有機械手臂可供消費者抓取商品之機器，我國稱之為選物販賣機，國內坊間俗稱為夾娃娃機，日本及歐美國家則稱之為夾物機、抓物機。本文所指稱之夾娃娃機為新聞媒體及社會大眾所指稱之通俗稱謂，由於夾

娃娃機甫經自動販賣商業同業公會之努力奔走，向經濟部提出陳情，後於 2000 年第 41 次會議、2002 年第 82 次會議通過兩次電子遊戲評鑑委員會議後，以投足金額、保證取物之概念做為出發點，確定以選物販賣機做為正式稱謂。然為求本研究行文流暢，以及顧慮到一般大眾不瞭解選物販賣機，因此研究者於全文中以「夾娃娃機」做為文中主要之用詞。

貳、夾娃娃機活動

由於夾娃娃機可被置於任何合法之公共場所，所以夾娃娃活動並不會受到場所限制，可被置於任何合法之公共場所。因此，本文所指稱夾娃娃機活動，乃是指玩家一連串投幣、操作、反省所執行之完整夾物動作，並針對過程中的操作技巧和專業術語，以非正式型態和網路社群的方式進行議題上的討論。

參、深度休閒成人玩家

Stebbins (1992) 認為深度休閒者的表現，乃是努力獲取相關知識、能將休閒活動當成志業般的經營、向他人滔滔不絕的分享、從而形成獨特精神世界和價值觀。本文所指稱之深度休閒成人玩家，乃是乃泛指年滿 18 歲，投入夾娃娃機活動多年者，並能對於夾娃娃機活動有相當程度的認識，諸如活動環境、商品種類、專業術語等（日本クレーンゲーム協会，2014）。此外，亦能掌握各種夾物技巧、熟悉機器特性，以及明確認識夾娃娃機活動的大小事物（東周異人，2016）。

第二章 文獻探討

第一節 夾娃娃機發展史

壹、夾娃娃機的原始概念

回顧夾娃娃機的發展，其概念來自於蒸氣動力的挖土機，肇因 20 世紀初期巴拿馬運河開挖，這種挖掘機器圖案一度成為流行趨勢，被商人用以做為糖果販賣機之雛型，如 1926 年美國伊力製造公司將「挖掘」(digger) 概念引進投幣機產業後，開啟了一股嶄新的娛樂風潮，在此期間伊力製造公司在挖掘機市場獨領風騷，投入挖掘機活動者皆為伊力挖掘機 (Erie. digger) 而著迷 (Bailey, 2014)。然而在時代演變與技術多次移轉的情況下，市面上紛紛出現優於伊力挖掘機 (Erie. digger) 的新式挖掘機，最著名的機種，莫過於商人 William Bartlett 改良過的邁阿密挖掘機 (Miami digger)，相較於伊力挖掘機的操作不便，邁阿密挖掘機改採電動馬達做為主要動力，在操作上縮短活動時間，加快了消費者投幣的速度，而機台內的商品也從原本的甜食類商品，逐漸置換為成人喜好的手錶或打火機，(Rossen, 2016)。爾後因經濟衰退出現的經濟大蕭條，嚴重衝擊了挖掘機產業，挖掘機業者紛紛減少人力支出，賭場趁機將挖掘機器用於博弈活動，把糖果置換成硬幣供客人撈取，而 1951 年約翰遜法案的通過，一度使得挖掘機遭受聯邦政府的指責，以違反法案相關條例為由扣留機器並大量摧毀 (Eldredge, 2018)。隨著嘉年華會多次向政府遊說，最後將這些具有爪型的機器視為一般娛樂設備，但嚴格規定不能以通過電力的方式運營，終於使挖掘機陷入無法營業、無人投入的困境，歷經二十年的黑暗時期 (Eldredge, 2018)。伴隨聯邦政府鬆綁賭博法規的形勢，挖掘機再次活躍於 1980 年代，首度復歸於必勝客餐廳和查克奶酪餐廳，透過結合電路板與更新型態的夾爪，又開始引起熱潮與關注，並逐漸擴展至其他區域，而國家美式足球聯盟 (NFL) 於 1990 年首度使用該種夾物機器做為其各球隊廣告的商業行銷手段，緊接著美國職棒大聯盟 (MLB)、美國國家籃球協會 (NBA)、國家冰球聯盟 (NHL) 也開始跟進使用 (Eldredge, 2018)。

受到挖掘機的影響，以及人類對於力學與美學的精進，這種具有挖掘概念的機器進一

步演變為現在的夾物機，其原型首度出現於 1939 年美國卡通“Naughty But Mice”小老鼠打噴嚏掉進藥妝店娃娃機裡面（如圖 2-1）。



Naughty But Mice Clip 3

圖 2-1 夾娃娃機最早雛型

資料來源：<https://dailymotion.com/video/x611pde>

雖然夾物機在市場上擁有行銷功能的意義，但由於存在著「機會」(chance)的內涵，經常被使用在博弈性質的產業，故而使其難登大雅之堂，無法受到主流價值的廣泛討論。與其概念相似的投幣式自動販賣機，則因擁有高度自動化的表現，早在 1974 年即陸續從日本和美國引進台灣。由於自動販賣機符合民生社會發展的需要，自動販賣機受到歐美、日本等先進國家的重視，從 1988 年美國、日本超過五百萬台的數量便可略知一二（如圖 2-2）（轉引自盧啟宏，2001）。

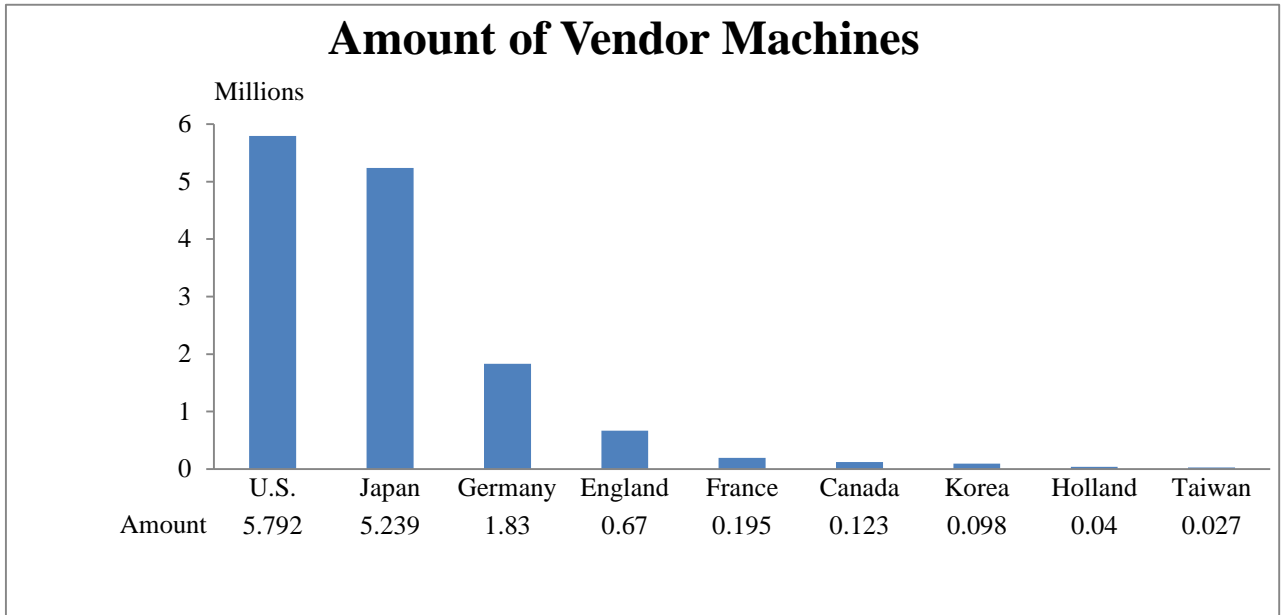


圖 2-2 各國自動販賣機分佈（1988 年）

資料來源：盧啟宏（2001）

近年來各國社會經濟趨於穩定發展的狀態，因此歐美國家將這一類擁有機械手臂概念的機器大量運用在博彩事業上，隨著科技創新與自動化技術的突破，博彩娛樂的機器種類不斷推陳出新，衍出許多後續急待解決的社會現象，如青少年賭博、成人賭博成癮等。為因應這些社會問題，博彩業者除了投入公益事業的捐贈以外，也將部分收益回饋給社區，並且由娛樂業代表 BACTA 公司與英國賭博委員會（Gambling Commission）達成協議，將具有機械式手臂的機器進行重新歸類，透過專家的認定與解讀，將夾物機界定為涵蓋技能（skill）與機會（chance）的娛樂遊戲，並歸屬在不具有金錢博弈性質的 D 類，取消了原有的現金獎勵，改由以同等價值的非現金獎品做為獎勵的替代品（Coin-Op Community, 2015）。

回應上述的解釋，賭博（gambling）乃屬於遊戲的一種類型，而遊戲（game）又為玩（play）的一種形式，目前在加拿大和美國皆有博弈法相關文獻針對機會和技能進行解讀，他們認為遊戲構成賭博的條件，並非端看其是否含有機會、技能或包括兩者，而是必須考量到遊戲本身的主導因素，也就是判定基準得透過大量的測試或研究，找到遊戲的主導因

素才是重點 (Lipton, Lazarus & Weber, 2005; Liebman, 2009)。換言之，夾娃娃機的概念演進，同時涵蓋空間性的機會，以及可操縱的技術條件，但卻缺乏大量的學術個案研究，導致我國在學術方面的參考文獻寥寥無幾，較具專業度的文章在媒體新聞、報章雜誌的篇幅也不多見。

貳、我國夾娃娃機發展狀況

台灣多年來深受日本的影響，無論在自動販賣機或夾物機皆源自日本，相關方面的實務技術也都借鏡於日本，隨著日本電子遊戲機不斷輸入台灣，這種具有娛樂性質的電子式遊戲機器，在台灣社會引起一陣狂襲浪潮（每日頭條，2016）。根據台灣各廠商的資料顯示，當日本 SEGA 公司於 1985 年製造出第一台 UFO catcher 的抓物機器時，台灣南部廠商一冠興企業有限公司亦引進了具有娛樂性質的抓物機，並且成為國內第一家專研抓物機的製造商；此外，位居彰化的飛絡力公司，也逐漸從早年的代工角色逐漸轉向研發生產，由於長期吸收代工得來的經驗，使得飛絡力公司也將目標轉向內需市場，針對機器內部進行微調，力求符合台灣市場的需求，並於 1992 年正式推出自製的夾物機（高宣凡，2010）；另一方面，位於嘉義的伯農企業社，也慢慢由初期的工業控制系統、程式設計等方面，逐步踏入電玩產業，肇於伯農企業社的軟體品質穩定，因而使其迅速於 1994 年推出完整的自產夾物機。爾後，伴隨台灣經濟大幅成長，國民所得遽增，一般民眾對於休閒娛樂活動的渴望，使得許多從事自動化控制與製程的廠商紛紛投入製造抓物機的行列。雖然抓物機技術由日本引入，但礙於日本的 UFO catcher 成本昂貴，業者無法負擔機器成本，於是經台灣廠商自行研發夾物機之後，夾物機市場漸漸為台灣廠商開發的三爪式夾物機取代，許多廠商從代工角色轉向自行研發生產，迫使日本不在壟斷夾物機獨門技術的市場，各式各樣台灣生產的夾物機台推陳出新，讓電玩業者及廣大的消費者擁有多元化的選擇（GTI 海外專刊，2014）。

在台灣法令漸趨嚴峻的情形之下，娃娃機的內需市場無法滿足廠商的生產規模，於是有一部分廠商試圖投入外銷市場，將夾物機器銷往美國、歐洲、東南亞等地，因而使國內市場漸漸黯淡，亦即風靡熱潮不再。除此之外，1996 年震驚全台的周人蔘電玩弊案，無疑對電玩產業造成致命的打擊，當周人蔘集團和政府高層的弊端遭到層層揭露時，也浮現智

慧財產權在台灣尚未普及化，以及電玩產業等周邊機台，沒有受到我國法令的保障與管束的問題（范立達，2004）。原先立意良好的夾娃娃機，在不肖業者的操縱之下，轉變為可供博弈的不法賭具，成了名符其實的賭博電玩機器。由於缺乏專業人士的鼓吹立法，使夾娃娃機出現無法可管、無法保障的窘境。在同業公會的奔走和經濟部的屬意之下，乃召開會議針對部分廠商送驗的機台進行勘驗動作，正式以選物販賣機的稱謂定名，並且規範廠商需加入等額累進、保證取物的功能，保證消費者夾取商品的權益（東周異人，2015）。

夾娃娃機在國外的稱謂為夾物機、抓物機、夾娃娃機，在英文上稱之 claw crane，意思是具有機械手臂的機器，夾娃娃機的機器原理、內部構造及操作介面皆有獨立而完備的技術與知識，而機器人產業的基礎更建立在機械式手臂的原理之上（小鯨魚，2012）。目前國內實際談論夾娃娃機活動的文獻乃是寥寥無幾，鄒濬智（2016）針對台灣夾娃娃機的演變史做出階段性的分期，以及就夾娃娃機的發展型態進行初探性的描述。然而，於內文中提到的夾娃娃機發明與興起，以及對於夾娃娃機現況的掌握仍有錯誤，就資料引用而言，第二、三手資料充斥其中，各附圖也未見原文的引注出處。而蔡明芳（2016）以經濟學觀點探討夾娃娃機產業的分流，向大家解釋夾娃娃機風潮的成因，由於是以專欄形式發表在網路平台，因此未見更深入夾娃娃機活動的探討。

綜合上述，由於夾娃娃機的相關文獻稀少，因此其現況無法由相關文獻清楚掌握，僅能以產業界相關新聞和評論略知一二。目前網路方面以「異人寒舍」的夾娃娃機專欄討論最為豐富，其專欄共有 34 篇相關文章，內容以融入田野的視角看待夾娃娃機活動的發展與現狀，以及談論夾娃娃機活動和成人學習的關聯性（東周異人，2015）。肇於夾娃娃機活動的專業知識偏向實務性見解和法律問題，對於玩家個別的活動歷程、學習經驗等，缺乏系統性的討論或研究，而業界與學術界又幾乎沒有產學合作的案例，找不到相關實證研究，未來的研究方向可從質性研究之角度，徵詢產業界或法律界人士之看法和意見，以補強學術方面的研究缺口。

第二節 深度休閒理論及相關研究

壹、深度休閒理論

一、休閒的概念

現代人在繁重的工作壓力下，鮮少有進行休閒活動的機會，我國在 2001 年通過公務人員週休二日實施辦法以後，許多公務人員因此而受惠（轉引自周秀蓉，2001）；此外，勞基法於 2015 年三讀通過，也確立勞工工時從雙周的 84 小時降至單周 40 小時，這種社會演進的現象恰好支持休閒的重要性，充分說明人們除了工作之餘，也應當擁有自由時間的權力（余天綺、陳瑞敏，2015）。亞里斯多德曾說過：「戰爭是為了和平，工作是為了休閒」，在亞里斯多德所處的年代裡，奴隸包辦了所有的生產性勞務，進而使貴族或自由市民擁有更多得休閒時間，亞里斯多德認為休閒是人類學習的方式，休閒代表個體的自由狀態，根據這種無拘無束的精神表現，人們可以透過思考來拓展智力，使整體社會達到一定程度的進步（蔡宏進，2013）。雖然近代社會的休閒（leisure）與亞里斯多德所提到的休閒（scholē）有所不同，但隨著 Stebbins 在 1982 年提出深度休閒（serious leisure）的概念以後，亞里斯多德的古典休閒觀點也不斷在公民教育、休閒遊憩等領域被談論，帶動學界重新思考休閒所帶來的價值（Stebbins, 2006）。

二、Stebbins 的休閒觀點

深度休閒理論乃是 Stebbins 耗費十餘年的時光，以深入田野、直接觀察的方式，針對運動、藝術、科學、娛樂等四類的休閒參與者，進行一連串的田野調查所形塑而成的理論概念，Stebbins（2013b）將現代人的休閒觀點分為三個區塊：即「隨興休閒、專題式休閒和認真追求」，而每個區塊底下有各自發展之細部區分，如圖 2-3 所示：

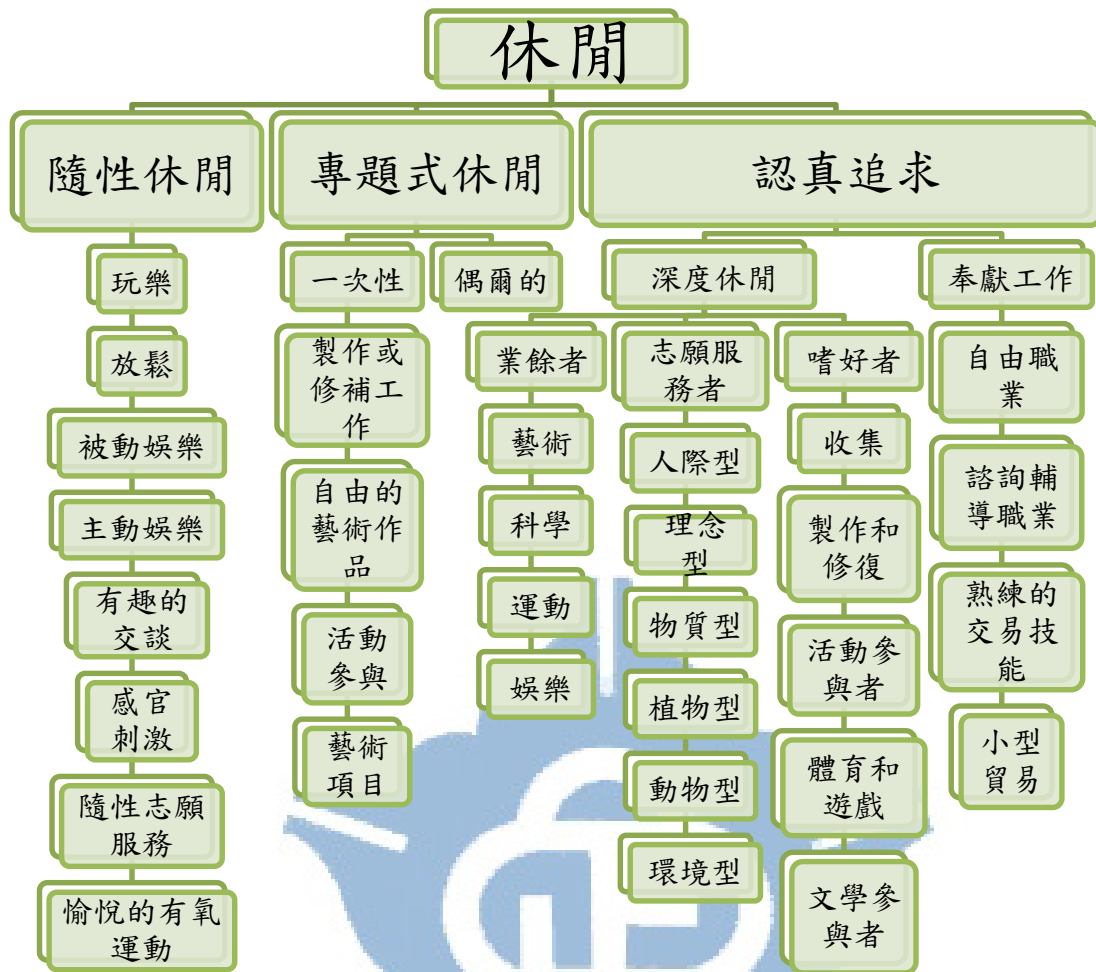


圖 2-3 不同範疇的休閒區塊

資料來源：Stebbins (2013b)

(一) 隨興休閒

玩樂和放鬆含有立即酬賞的性質，一般人在生活中享樂，能緩解工作繁忙的壓力，帶給人們喘息的空間和恢復精神。現代人經常玩桌遊、聆聽音樂、觀看電影、使用平板電腦、用Skype聊天、體驗鬼屋驚嚇、隨意幫忙陌生人或從事瑜珈伸展運動，都屬於隨興休閒歸類的八種範疇，儘管隨興休閒的活動看起來微不足道，但在個人和社會生活中仍是十分重要的，因為它們都具有調劑身心、平衡壓力的功能 (Stebbins, 2013b)。

(二) 專題式休閒

介於深度休閒與隨興休閒之間，它是一種短暫、偶爾性的學習概念，平日生活中的修

繕作業、大學的博雅教育、社區的志願服務或短期藝術計畫，皆類屬於專題式休閒範疇。成人教育經常被用於促進這一類的專題式休閒，例如成人學習者在社區大學獲取藝術方面的知能，如參與音樂、繪畫、書法等；在科學方面則包括戶外探索、溯溪攀岩、登山觀星等，偏向以科普天文為主的課程，並從中培養屬於個人的興趣，這種專題式休閒和個體投入業餘運動的概念是大致相同的（Stebbins, 2013b）。

（三）認真追求

總體來說，涵蓋了深度休閒和奉獻工作兩個部分，深度休閒的部分乃是由休閒活動參與者所構築而成，分別為從事業餘活動、志願服務及嗜好活動（Stebbins, 2013b）。此類型的參與者在休閒活動的生涯中，獲取大量的專業知識與經驗，並能在其領域表現出特殊技能。深度休閒確實讓活動參與者得到了滿足感和成就感，並且視之為生活的一部分，這些活動參與者不只是單純參與活動，而是採取認真、嚴肅的態度朝個人設定的目標邁進，讓自己能夠得到深層的存在感（Stebbins, 2013b）。至於奉獻工作的範圍，包括某些自由行業、諮詢顧問職業、非營利行業或某些小型貿易，此類型的參與者從活動中感受到積極的附屬感，進而達到自我提升的形式，正因為奉獻工作含有高成就感的核心價值，其強大的吸引力抹去了工作與休閒之間的界線，這意謂著參與奉獻工作者並不會將之視為工作或休閒，而是一種對於自我提升的肯定（Stebbins, 2013b）。

貳、深度休閒的六項特質

Stebbins（1992）認為休閒愛好者能夠從休閒活動中，專注地、有系統地、不斷持續精進自己對休閒活動的認知，但必須具備以下六項特質方能從隨興休閒進一步轉變為深度休閒的狀態：

一、需要在活動上堅持—持續與堅持

人們在投入休閒活動時遇到困境並不會輕言放棄，透過征服逆境以獲得積極活動感受乃是Stebbins（1992）認為的首要特性，例如江宏笙（2015）的研究提到，太極拳教練在起初的學拳過程中，常遊走在拳招和架勢方面的追求，透過內觀、反省自我以及不斷練習才得以突破瓶頸。

二、創造屬於自己的休閒職涯—成就的轉折點

人們在參與休閒活動後，從投入的歷程中找到非工作方面的事業，並根據特殊的偶發事件，塑造出屬於自己的成就階段和轉機。如徐郁惠（2013）的研究提到，庫克樂團的成員面臨現實的生計問題，亦即經濟收入是支撐樂團的主要問題。雖是如此，團員們仍不約而同的排除萬難，找尋高收入的職業以應付樂團需求，貝斯手甚至為了興趣而轉換跑道成為錄音師。

三、需要努力獲取知識和技能—個人付出和努力

深度休閒特質構築在個人努力方面，無論是獲取特殊知識、培訓或技能，都不能排除個人在活動過程的付出。王寶慧（2013）探討男性志工的研究，即提到數名投入志願服務的師兄們，從宗教信仰的啟蒙中逐漸領悟志工服務帶來的意義，甚至在生活方面和價值觀有了改變。

四、實現各種特殊利益—個人或團體利益

Stebbins（1992）認為深度休閒衍生了八種利益，即自我實現，自我豐富，自我表達，自我再生或更新，成就感，增強自我形象，社會互動和歸屬感。例如江景淵、王美玉（2015）的研究便指出，唯有了解銀髮族的網路資訊行為，改變傳遞資訊給銀髮族的方式，才能有效協助銀髮族取得所需的休閒資訊，使電腦和網路成為減少銀髮族心理和社會問題的解決工具。

五、擁有獨特精神和社會世界—特殊價值

泛指參與者投入活動多年後，從中形成獨有的文化價值，例如童秋霞、路暢平（2013）的研究顯示，當一群愛好喝茶、以茶會友的愛好者聚集在一起時，除互相學習如何泡出好茶以外，更進一步演變為具組織性社團，以及提供成為茶道老師的檢定認證。

六、認同自己所追求的事物—認同感

參與者向他人提起自己投入的活動時，常會滔滔不絕的介紹與描述，或是當活動同好聚集在一起時，針對共同投入的活動做各種經驗的分享與回饋，此即認同感的最佳表現，也是由前五項特質所形塑而成。

綜合上述的六項特質，Stebbins（1992）認為深度休閒者同樣具有自我導向學習的概

念，由於投入夾娃娃機活動與學習茶道、投入獨立樂團的運作無異，皆為非正式學習的表現，故藉由深度休閒所展現之特質，不僅能解釋投入夾娃娃機活動的意涵，也能從自我導向學習的角度探索投入夾娃娃機活動玩家的學習歷程與獨特模式。

參、深度休閒相關研究

深度休閒的概念自 Stebbins (1982) 提出以來，便逐漸受到學術界的重視，Stebbins (1992) 對於深度休閒給予的定義為：「一個人有系統的從事業餘、嗜好或志工的活動，他們以專注的態度投入這些活動，藉此機會發揮自己的技巧、知識和經驗，並且從投入活動的過程當中，獲得有趣且充實的感覺。」依據 Stebbins (2013) 的分類，深度休閒理論有「隨興休閒、專題式休閒和認真追求」三大區塊，研究者以深度休閒為關鍵字進行文獻檢索，發現深度休閒研究有愈來愈豐富之趨勢。

一、休閒運動領域的應用

深度休閒理論經常用於體育學界的研究，從運動體育、戶外遊憩等專業期刊可以找到許多深度休閒或 serious leisure 的文章，例如從定義上解釋深度休閒的意涵（夏淑蓉、謝智謀，2002；余玥林、陳其昌，2003）；比較深度休閒與其他變項之間的關聯性，例如休閒動機與深度休閒之關係（陳其昌、張婷婷，2009）、深度休閒與休閒效益之關係（徐瓊信、陳榮文、張良漢、郭文瀚，2010；陳餘鑿，2012）、深度休閒對遊憩專門化的影響（朱瑞淵、陳梅君，2010；劉豐源、洪谷松，2010；童秋霞、路暢平，2013）、深度休閒特質和旅遊行為意圖之關係（周鈺和，2013）、深度休閒特質和休閒滿意度之關係（鍾隆文，2014）；或者聚焦於個體在不同休閒活動中的深度休閒特質與經驗，例如晨泳會員的流暢經驗（黃孟立、高俊雄，2007）、馬術教練的深度休閒歷程（黃心佳，2008）、獨立樂團成員的深度休閒特質（徐郁惠，2013）。總結上述文獻，休閒運動領域的文獻均偏向戶外活動為主，採取量化導向的研究乃針對不同變項的關聯進行論述；而採用質性導向的研究則探討個體與休閒活動之間的意義。

二、非典型領域的應用

除了以學門做為分類以外，從個人興趣、團體文化角度探討深度休閒的類型也不遑多

讓，例如以深度休閒觀點探討角色扮演活動參與者的情境涉入和心流體驗，其研究結果顯示，具有深度休閒特質者會花費更多時間與金錢投入特定活動，對活動情境的涉入程度相對較高，證明深度休閒者對於活動的集體認同感是存在的（李佳豪，2009）。另外，從休閒資訊獲取的角度也呼應了上述觀點，王明怡（2010）訪談居室美化部落客的同好會群體，經主題式歸納的資料分析後顯示，擁有共同嗜好的部落客通過社會網絡進行交流，在資訊交換的過程中增強他們對居家佈置的嗜好，並形成居室美化的團體力量。無論是 Knowles 主張的自我導向觀點，亦或 Stebbins 認為的深度休閒觀點，皆不約而同的顯示成人參與休閒活動的動機有一部分是為解決生活上的問題，黃蕙敏（2012）的研究便談到學習芳香療法乃是為改善自己或家人的健康，並於個人歷程的轉變中由一般大眾成為一名專業者。深度休閒的六大特質首重堅忍不拔的毅力，江宏笙（2015）在其研究中談到太極拳教練的身分轉變過程，除了要尊師重道、接受夥伴的引領，更要具備反思性的學習行為，這個結果反映深度休閒理論提及的需要個人努力和付出的觀點。

三、成人教育領域的應用

成人學習的範疇乃屬於個人經驗的世界，從生活週遭、工作職場到休閒娛樂，這種具有附帶性質的學習，皆是成人在正式學習以外的學習種類。雖然有學者認為在自然情境下的學習並無效力，甚至對學習者本身是一種傷害，但成人學習乃是屬於志願、自我激勵與自我生成的樣貌。Stebbins（2013a）在 *The Committed Reader* 一書中提到，非正式教育受惠於現代網路的普及化，網路成為非正式教育的主要途徑之一，而大多數成人或高齡者樂於用非正式的途徑來學習。因此，自我導向的學習可說是最適合成人學習者，而談到自我導向學習便不得不提起 Malcolm Knowles 在成人教育學的貢獻，Knowles 認為成人學習者可以在學習期間內由學習者本身自行控制學習歷程，從診斷需求、擬定目標、確認資源、選擇策略及評估成果，都不假於他人之手（Brookfield, 1983），這樣的論述也與 Stebbins（1992）提到的六項特質中的建立屬於自己的休閒生涯的概念相符合。根據 Stebbins（1999）的研究顯示，許多成人非正式學習都是透過休閒活動而來，也就是說休閒在成人教育中佔有很重要的地位，例如 Havighurst（1961）曾指出成人生活擁有三個重要的發展任務階段，其中在 30-55 歲的階段中，成人應該建立自己的休閒活動（Knowles, 1980）。除此之外，在進步主義思潮的影響之下，休閒教育乃是一種新形式的成人教育，對於個體

成長、問題解決皆有偌大的幫助（教育大辭書，2000）。

歐洲各國自 1995 年以來，不斷提倡終身學習以提昇勞動力素質，其目的在建立學習型社會，讓學習在社會中發揮持續性的風氣，從而增加整體社會資本，因此有學者認為採取以深度休閒融入學習的政策，將遠勝於職業導向的學習（Jones & Symon, 2001）。儘管深度休閒在成人教育領域的研究趨向少數，Stebbins（1982）仍針對深度休閒和成人教育之間的關聯性做出詳盡的解讀，他認為人們在閒逸休閒的活動時，無意中探索更深層的想法，亦即獲取具有學習意義的價值，例如人們無法簡單的從虛構故事中梳理出發生在世界上事實，卻能透過閱讀歷史小說或觀看歷史劇的方式，從中得到與史實相關的知識，如同 Nahrstedt（in press）提出了寓教於樂的概念，這些讀者和觀眾已然從純粹娛樂的本質轉移為同時包含娛樂和教育的意涵。然深度休閒無法採取寓教於樂的方式體現出來，也就是這種概念仍不具備深度休閒的特質，其原因在於整個活動過程中是否擁有持續性和系統性的安排，諸如事物愛好者、業餘娛樂者、志願服務者，這些深度休閒者所表現的教育意義都是通過非正式的教育程序而來，例如通過在職培訓、自我導向的閱讀或是結合以上兩者所獲致（Stebbins, 1999）。除此之外，成人教育的四個功能與深度休閒有直接關聯，即個人參與、社會、娛樂和自我發展功能，意謂著成人教育有助於維持個體和社會兩方面的發展，例如北美地區典型城市中的成人教育計劃，有許多業餘活動的參與者採用閱讀書籍、觀摩他人表現、提出問題等自我導向的方式進行，而幾乎所有的娛樂藝術都必然得使用這種方式來學習，僅有加拿大多倫多的亨伯學院開發一門有關脫口秀的課程，故非正式學習仍是學習這些娛樂藝術的主要途徑（Stebbins, 1999）。

深度休閒理論在成人教育領域的討論遠少於休閒運動領域，國內最早從成人教育角度探討深度休閒理論者，應屬周秀華、余嬪（2005）的研究，該研究針對六位投入休閒活動的成人進行分析，認為深度休閒者的學習歷程乃是自我導向學習的表現，而且深度休閒投入對於個體和社會發展皆有助益。而近年來在成人教育領域的討論，側重探討銀髮族、社區成人、各種類型志工的深度休閒學習，例如王陳雪霞（2009）、陳芳絲（2010）、王寶慧（2013）的研究顯示，從志工們的生命故事、參與動機、學習經驗到深度休閒特質逐一分析，結果說明無論是宗教、文化、男性或女性志工，都擁有自願付出、樂於奉獻的深度休閒特質，且在投入志工活動的歷程中，經由學習使個人獲得成長，意謂原本不具系統性、

定期性的休閒活動，在經過一連串長時間的投入以後，展現了深度休閒的意義，符合深度休閒理論中提到的奉獻者（devoter）角色。

在社區成人及高齡者方面，黃玲美（2010）從社區學習機構中挑選析 12 位參與機構課程的學習者進行訪談，經資料分析後顯示，成人學習者擁有自主性的學習特徵，在投入休閒活動時懂得察覺自己的狀態並隨時進行評估，符合深度休閒理論的六大特質的前三點。林益生（2009）採用探索生命故事的方法，分析六位高齡者的共同特質，理出高齡者在面對活動困境仍會超越阻礙、堅持到底。而林綠萍（2015）的研究則以樂齡大學學員為對象，採用量化的研究方法，從中了解參與動機和深度休閒特質之間的關聯。從上述研究可以得知，成教高齡領域的研究範圍大多關注奉獻性質的休閒活動，而這種以服務型態為主體的休閒活動，通常都有其生命歷程及故事，故採用質性研究較為合適。

無論是採取深度休閒歷程分析的質性研究，亦或是採用量化統計的方式針對變項進行描述，上述各研究皆符合 Stebbins（1982）所歸納深度休閒範疇的三個定位。然而在個人嗜好方面，鮮少看見非主流研究的著墨，也就是目前國內深度休閒的相關研究，均圍繞以志工活動為大宗的論述，對於新興領域、次文化、業餘技能、娛樂活動的談論並不多見，意謂小眾市場的個人休閒嗜好、團體休閒文化缺乏研究者的投入。雖是如此，國內外對於深度休閒理論的應用仍不斷增加，除了最熱烈的心流體驗、情境涉入、幸福感等研究方向外，亦有國外學者針對深度休閒與自我導向學習之間的連結性進行討論（Roberson, 2005），說明深度休閒理論既可以廣泛運用在不同學科的討論，也能扮演領域整合的橋樑角色為未來的研究另闢蹊徑。

綜覽 Stebbins（1999）提出對業餘活動的見解，夾娃娃機活動即為非典型領域活動的表現之一，必須透過非正式學習角度的觀察，才能蒐集到相關資訊與脈絡。現代人從休閒活動中獲得許多益處，但研究上仍缺乏抽象概念談論從休閒中獲得的實際利益，在遊戲區塊的研究遠比其他領域來得更少（Stebbins, 1982: 255），夾娃娃機活動屬於自發性的學習行為，因此值得以學習的觀點和深度休閒理論進行研究。

第三節 什麼是學習

壹、學習之定義

學習在個體的生活之中無所不在，無論在家庭生活、工作職場，都能看見學習的影子，孔子曾說：「學而不思則罔，思而不學則殆。」從而說明學習的重要性；「博學之，審問之，慎思之，明辨之，篤行之。」也為學習提出了明確的解讀與定義（郭佳瑩，2017）。關於學習一事，柏克萊大學的教學與學習中心網頁為其做出解釋：「學習一事存在於複雜的社會環境之中、位於真實環境之下，必須擁有相當程度的心理努力和堅持，而學習被視為是一種動態過程，受個體先備知識之影響，知識基礎支撐完整的學習⁵。由於人類的大腦十分神秘且複雜，所以學習可從不同角度進行解讀，比如 Gagné（1965）認為個人能力產生改變，不僅僅是生心理的成長所致，而是透過學習來加速變化的進程，亦即人們藉由學習成功獲得智能方面的增長；Mayer（1982）認為學習使個體的知識和行為，在經驗中產生永恆的變化，這種變化的持續時間是長期的，其變化之跡象可從個體的知識內容和行為發現；Knowles（1973）從成人學習的角度出發，認為學習是獲取知識或專業知識的過程；Bingham 和 Conner（2010）則認為學習是接收外界訊息後的一種變革過程，透過知識輸入、內化過程及反射來改變一個人（Malamed, 2016）。李維倫（2011）的研究中定義，學習的本質擁有獨立的過程與內涵，其面貌為複雜分層、多維度的形式。學習是一種改變的行為模式、以及對事物認識的過程，在本質上泛指人們以有目的、有計劃的方式來汲取新知識和新技能（張春興，1996）。

究竟什麼是學習？過去在學校教育普遍經歷教科書的學習方式，教科書提供知識來源讓學習者進行閱讀、理解和記憶。學習者只要熟讀教科書內容、形成短期記憶，便能通過紙筆測驗，學習者完成階段性任務、達到擁有知識的地步，卻不瞭解何謂真正的學習，亦即學習者尚不知如何運用知識，無法使固有知識轉化為新的東西，成功的學習使學習者能夠生成和探索知識，從個體和社會世界的互動中，獲得比教科書更深刻、更富個人理解的感受（Strauss, 2013）。因此，學習涉及我們周遭的環境與不斷運轉的世界，個人積極探究

⁵ 柏克萊大學教學與學習中心：<https://teaching.berkeley.edu/resources/learn/what-learning>

和參與其中都是學習的表現，雖然學習經驗經常被認為和大腦連結在一起，但是個人能力並非固定的、而是持續發展的動態（Friesen et al., 2015）。學習曾被理解為個體在不同年齡階段發展的一種線性歷程，時至今日許多專家贊同學習的目標為適應性專業知識，意謂著個體在不同的情境中，能夠有意義的巧妙應用知識和技能，並有別於課堂上所習得的典型專業知識，學校所學的典型專業知識是為交付任務而生，無法使個體做到實際理解知識的狀態（Friesen et al., 2015）。

個體在不同環境下將出現各種相異的學習，在學校有授予文憑的正規學習，在校外有社區大學蓬勃發展的非正規學習，還有目前知識經濟社會中最具討論性的、由個體自行發起、自行調配與管控、以做中學、玩中學當道的非正式學習（黃富順，2002）。誠如 Knowles（1980）指出的六項成人學習假設，說明個體有認知需求、自我導向學習之能力，能以豐富的人生經驗做為學習的重要資源，對於學習的渴望來自於內在誘因的表現。綜上所述，學習不只是個體在行為方面改變的過程，而是個體專注於某項活動、進而追求其專業知識的一種表現。

貳、非正式學習的概念

究竟投入休閒活動是否屬於非正式學習的一部分？Stebbins（1992）認為，個體專注於休閒活動、以有系統、有目標的方式投入，進而創造個人的休閒職涯，我們稱其狀態為深度休閒，而這種在活動中逐漸凝聚知識的過程，無疑是學習的另類表現。由此可見，知識的獲取以不再是依靠傳統教育的教學模式，而是由學習者以積極主動的態度投入學習，Tough（2002）認為學習的重點並非在何處或合哪個團體學習，而是個體有沒有意識到這種無形的學習活動，他以冰山比喻個體的學習行為，其中百分之二十乃是透過機構、組織等具有專業管道之場所所進行的正式學習，而百分之八十則為生活中無形、看不見、不易察覺的非正式學習。而 Tough（2002）也進一步指出，所有的學習高達百分之七十三是由個體所計劃，由個體決定應該學習的方向和內容，可見非正式學習的在每個人的生活中佔有一席之地。非正式學習乃是由 Knowles 在 1950 年出版的 *Informal Adult Educational* 最早提出，相對於當時的正式教育體系，成人通常以非正式的學習型態進行（轉引自陳郁恆，2008）；而 Marsick and Watkins（1990）也認為非正式學習與正式學習最大的差異在於，

正式學習圍繞著課程導向和高度結構化，學習內容的控制權不在學習者手上，而非正式學習則偏屬為學習過程衍生的附加產物，經常發生在學習者個人身上，但學習者卻經常不自知，充分顯示學習乃是無所不在的。

黃富順（2000）認為，個體在工作閒暇之際耗費時間參與休閒活動，從遊戲中進行學習，使其在知識和技巧方面有所改變，我們稱之為非正式學習，這種非正式的學習型態，乃由個體從日常生活產生的經驗改變，因為沒有組織、沒有預先的規劃，個體在進行活動時將會在無意且偶然的狀態下發現學習的感覺。一般對非正式學習的討論，多數以組織為出發點，從中探討組織成員個人的學習動機及行為，因而衍生出許多類型的學習方式，如經驗學習、楷模學習、師徒式學習，此即說明個體在參與休閒活動中，無論個人的經驗反思、旁人的協助指導，抑或是向著標竿進行模仿，只要長時間的投入、從中獲得知識和技術上的改變，它都屬於非正式學習的範疇，而非沒有意義的行為（轉引自陳郁恆，2008）。根據國外研究指出，在不同企業之間的業務交流中，非正式學習扮演很重要的橋樑角色，由於不同職業文化圈的成員，對文本語彙的理解方式各有差異，因而透過非正式的學習交流以創造新業務，即雙方都能透過非正式的學習形式，輕鬆掌握對方的概念和語意，從中對彼此的描述語境有更深層的理解，亦及學習不受時空環境的影響，個體更能有效的得到他們所需要的知識（Marsick, Watkins, Callahan & Volpe, 2006）。在實際的研究案例中，非正式學習的表現不會明確透過預先計劃的方式來達到特定目標，甚至那些透過非正式學習的人也沒有意識到自己正在學習，由於不受培訓師資、機制的介入與控制，學習者在沒有隔閡的情況下更容易學習到知識與技能（Marsick and Watkins, 2010）。綜言之，成人學習並不因空間、時間、環境而有所影響，意謂著投入休閒活動所習得的知識，對成人而言不僅有實質的助益，成人更能以這種體系之外的方式有效的進行學習。

參、非正式學習的意義

自聯合國教科文組織倡議終身學習以來，學習已被視為是滿足家庭、工作以及融入社區的重要因素，為因應快速知識經濟的變化，個體必須透過不斷學習以解決日常生活時刻遇到的難題，職場上普遍鼓勵員工進行自我導向學習，便是為了企業長遠的利益發展（吳明烈，2004）。誠如前述，成人可以透過非正式的機制與形式來進行學習，還需要自行負

起學習的責任，藉助非正式學習的方式，可以強化個人持續學習的動力（李藹慈，2006）。根據 Marsick et al, (2006) 的研究發現，過去非正式學習的討論集中在 Dewey 提倡的從經驗中學習，以及 Lewin 的場地學習理論，全球化和不確定性因素將對學習提出更多的問題，因此隱性/默會學習可以進一步為非正式學習的解釋其學習的形態。

隱性/默會學習本質上是一種難以捉摸的學習型態，學習在學習者在沒有意識的情況下發生，許多被忽略的知識極有可能是隱性學習的一部分，人們通過隱性學習構築了心理、情感和人際的模型框架，將生活中的經驗融入學習，並能使人們協調環境中的複雜訊息（Marsick et al, 2006），成人投入休閒活動花費時間和金錢，從中汲取相關領域的知識，恰好反映隱性/默會學習帶來的學習意義。丁棟虹、趙荔（2009）的研究指出，隱性學習影響企業商場競爭的結果，具有高度隱性知識的專業者，比毫無經驗的新手企業家更易識別關鍵問題的所在，他們透過經驗和先備知識來獲取抽象的訊息，在決策上總是能夠搶佔先機，這也說明在休閒活動中擁有獨特精神世界的佼佼者，通常因投入時間期程較長，而能瞭解活動本質的意涵，能夠比一般人更熟悉活動帶來的價值和益處。關於隱性學習的案例，高文彬（2009）的研究提到連鎖藥店的藥師拆封奶粉給顧客試喝，反而坐收奇效增加業績，進而使分店針對該經驗進行反思，成功複製的分店持續推崇該做法，而不同意的分店也從中印證出不適用此法的觀點。李瑞娥（2013）的研究也發現，學生在高齡化社會的討論議題上，自動喚起個人對於雙親老化後面臨的居住及陪伴問題，開始意識到自己的生活和家人之間的互動漸行漸遠；學生在生命關懷的議題方面，因參與流浪動物之家的服務，開始意識到寵物是受商業活動強迫孕育的商品，若只因一時喜歡就購買飼養，只是造成更多的流浪動物和撲殺現象。

根據上述案例，非正式學習能使個體快速的解決問題，還能從隱性知識的轉化中抽取新的想法，也能從由無意識的經驗與觀察，獲得知識技能與習慣。學習不僅能使個體增進問題解決能力，也能促進價值判斷的能力，而投入休閒活動的學習恰好是以非正式的形態呈現，說明學習本身並沒有任何限制，可以發生在任何的空間、環境或時間點，個體採取非正式學習來強化自我，更能從活動或行為中獲取知識或技術。

第三章 研究設計與實施

本研究旨在瞭解投入夾娃娃機活動之深度休閒玩家的學習模式及其學習歷程，因而採取質性研究取向的方式進行研究。研究者在該領域擁有相當程度的學習經驗，亦長期浸潤於田野現場，與田野現場保持良好的互動，經過長時間的互動，已全然和田野培養出深厚的友誼關係。本章編排一共四節，將於其中交代研究方法、研究工具、研究場域和對象，以及研究信效度和研究倫理等。

第一節 研究方法

為釐清不同深度休閒玩家投入夾娃娃機活動的始末、故事和心路歷程，本研究乃採取質性研究方法進行探索，肇於夾娃娃機活動缺乏書面報導、相關研究和社會大眾的關注，以至該活動之定位長期受到常民的刻板印象所困擾，故採納質性研究即是在投入研究的旅程當中，通過研究者本身的省思和看見，使被研究的一方能夠說出自己的心聲，達到反映真實面貌的效果（胡幼慧，2008）。採用質性研究之方式恰好能使受訪者真實呈現其活動過程所經歷的一切，以及從投入活動的角度對外說出個人的觀點。

本研究以深度訪談做為蒐集資料的主要方式，深度訪談乃是當今社會科學研究被廣泛應用的方法之一，經常用以探索各種大大小小的社會現象，目的在發掘玩家的感官經驗世界。在深度訪談的情境裡，研究者和玩家在言語交換的過程中，使玩家說出真實想法，引發玩家對於問題所表達的看法與意見，從而形塑玩家的觀點（Henderson, 1991）。研究者首先於田野中建立良好的關係，時常向田野成員分享夾娃娃活動過程中獲致之心得感想與看法，從中建構夾娃娃導入學術研究可能性。研究者以自身的研究經驗與田野觀察，做為深度訪談強而有力的後盾，深度訪談並非日常生活的談天說地，而是具有目的性的控制對話，過程則由研究者決定談話內容及範圍，用以瞭解玩家對經驗的解釋，從研究的角度檢視，深度訪談具備了橫向光譜的概念，由結構化和非結構化兩種形式組成，結構化訪談採取固定程序蒐集資料，非結構化則偏屬兩方之間的互動關係（王仕圖、吳慧敏，2005）。礙於結構化的方式無法讓受訪者說出真實想法、非結構話又恐受訪者受限於學經歷和語彙

能力不足的現象，因此研究者決定以半結構化的方法進行深度訪談。

本研究採用深度訪談的半結構化方法，目的在藉由和受訪玩家的對話當中，從中獲取其投入夾娃娃機活動所得到活動歷程的感知以及學習經驗上的意涵。採用深度訪談的半結構化方法的理由在於：

一、深度訪談之目的不在尋求特定之答案，它是一項必須具備初步概念的標準化程序，因此半結構化的設計得以使受訪者從開放式的角度來回答問題，而研究者和受訪者之間的關係好比摯友般，透過長時間且擁有主題性的深度訪談方法，著重於接受受訪者的訊息，使對方保有陳述個人經驗的真實感（李彥儀、郭盈君、蔡韶珊、宋明娟，2003）。研究者投入田野多年，認識不少活動圈內的夾友，故而能從較近距離的位置，仔細觀察到田野的面貌，並以同為夾友的身分，像圈內徵詢願意參與本研究的受訪者。

二、以半結構化進行訪談可以重覆堆疊出受訪者的真實想法，研究者初探性訪談時採取半結構化的效益不甚明顯，玩家表示無法從問題中反映真實的想法，經過從問項中修改訪談問題，並於正式訪談實施後，研究者發現正式執行訪談時得到不錯的成效。如表（3-1）所示：

表 3-1 問卷修改一覽

初探性訪談	修改問項的原因	正式訪談
1. 一開始是如何接觸並踏入夾娃娃機活動領域？	最初的受訪者並沒有描述投入活動的背景，以致無法瞭解其最初之動機，亦不清楚受訪者對於夾娃娃活動本身的瞭解程度有多少。	請問您當初投入活動的背景為何？一開始如何看待這個活動？
2. 投入夾娃娃機活動的歷程中有什麼實質收穫？	受訪者談實質收穫僅提到物質方面，缺乏心理層面的描述。	您認為投入夾娃娃機活動收穫最多的是什麼？
3. 你如何看待夾娃娃機這樣的學習活動？	研究者以學習活動切入不慎妥適，受訪者不明白自己學習了什麼？因此改為後續三點問項，使受訪者清楚說出自己的想法，並能從個人角度提出觀點和看法。	1.對於夾娃娃機活動你有什麼樣的想法或看法？ 2.投入夾娃娃機活動遇到的挑戰有哪些？ 3.對於夾娃娃機環境的看法或意見有哪些？

除了修改問項以外，研究者在後續以電話訪談追問時，另外依循研究者自行設定的子題與關鍵詞繼續追問，從中得到受訪者更深層的觀點與描述，亦能理解受訪者欲表達的真實想法，如下表所示：

表 3-2 電話追問部分

訪談問項	問項子題	關鍵詞	受訪者描述內容
1. 投入夾娃娃機活動遇到的挑戰有哪些？	你在家庭方面有遇到任何衝突或正面回應嗎？	人際圈	受訪者 B：雖然和爸爸吵過架，但自從大吵過那一次後，雙方就開始思考問題點，所以後來我自動跟爸媽溝通，願意多花時間陪伴家人，然後學習以記帳方式，記錄自己投入活動的過程。
2. 為何會持續投入夾娃娃機活動？什麼樣的動機讓您愛上這個活動？	說說看有什麼理由讓你持續投入活動？	創意玩法 觀摩他人	受訪者 C：其實有欸！像我就很喜歡看高手夾，然後我會想買飲料請他喝，就是一起參與的感覺，然後因為他分享了愉悅，所以我也要把這種快樂回饋給他。
3. 您認為投入夾娃娃機活動收穫最多的是什麼？	你有想過除了戰利品以外的收穫嗎？	活動圈	受訪者 B,C：我們跟熟識的台主會保持一種微妙的關係，大家雖然都在活動圈生存，但是我們會看人，其實就是學習相互體諒！

三、研究田野的特殊性符合半結構式訪談的方法，完全結構化將侷限研究者和玩家的談話空間，無法從夾娃娃機活動中的話題及討論中抽取所需的資訊。而採取非結構話訪談則會使受訪者缺乏方向導引，在話題談論上產生失焦的現象。

鑑於當前學術圈並無任何夾娃娃機活動之相關研究，甚至連論述性文章也寥寥無幾，研究者仔細回顧和田野的互動過程，整理出以下幾點田野經驗：

一、初入田野：研究者從玩家的身分開始接觸活動，起初由學長帶領投入、逐漸和田野建立關係，認識許多玩家和業者，其中一名友人後來和研究者成為工作夥伴。研究者再投入夾娃娃活動的期間，不只每天耗費金錢，也運作相當長的時間，除了追求戰利品和技

巧，也努力建立和田野之間的人際關係。研究者在每次活動結束後和學長討論過程中遇到的問題，也試圖以網路社群的方式凝聚圈內其他玩家，然而後續因玩家各有私心且理念不合而放棄。

二、參與田野：研究者鼓勵友人拜師學藝，正式投入娃娃機產業的工作，並在每天課餘之際協助朋友到各處娃娃機場域進行補貨、換貨、收錢等雜務工作（從南而北：台南至彰化等地），研究者以學校所學之理論，形成想法給予友人進行實踐，並時常分析玩家與業者之間的互動關係供友人做為業務上的參考。由於友人與研究者的關係良好，友人非常信任研究者的處事能力，當發生問題需要和玩家溝通或處理時皆由研究者出面，研究者因而獲得近距離觀察玩家投入活動的機會，並藉此和玩家閒話家常以瞭解其投入活動的想法和價值觀。

三、融入田野：研究者與友人四處工作的期間，碰到許多業者因不熟悉法令而遭到警方送辦，於是研究者開始投入專欄文章的撰寫，以釐清其中是否有執法誤解或不法原因。研究者一方面研讀相關法規和行政條例，另一方面向早期投入產業的老前輩請益，收集相關資料後撰寫成文，不斷為夾娃娃產業發聲，並開放專欄文章交由業者自行複印於法庭上做為辯駁之用。

四、掌握田野：研究者完全融入夾娃娃機活動圈中，並由玩家身分轉變為業者，開設屬於個人的夾娃娃機店，並持續和活動圈內的友人保持連絡，時常和他們談論研究方面的疑問。由於研究者從初入田野至此時期已歷時五年，研早已從田野的文化脈絡中掌握更具體、清晰的活動資訊，以及活動本身在社會上實際發展的情況。

綜言之，研究者以日常生活的觀察，搭配自身豐富的田野經驗，隨時針對問題反思，不時向活動圈與產業界提出研究的可能性與疑問，由內而外形塑出本文的研究方向，並在詳讀質性研究法後採用個案研究的做法，以半結構形式作為本研究的主要訪談方法。

第二節 研究工具

壹、研究者本身

質性研究大多以文字描述社會現象或田野現場的面貌，而文字資料的來源，通常為研究者在自然情境中長時間投入積累而成，研究者必須藉由體驗田野生活來瞭解世界，故研究者本身在質性研究中佔有相當重要的地位。一篇談論雜技演員的研究曾表示，進入田野並非容易之事，除了得放下研究者的身分，還必須融入其中，盡可能調整自身心境，才不致使汗名化的眼光瓦解從事研究的熱忱（郭憲偉，2014）。研究者投入夾娃娃活動田野亦有類似感觸，從一開始單純的消費者到深度休閒玩家，直到兼具玩家、經營者和研究的三重身分，使研究者一再反思到底能為田野帶來什麼貢獻？投身此一研究不光是為了從田野獲得知識或資訊，而是希望藉由研究來彰顯田野的價值性，從研究過程中真正融入田野，讓田野得到更多的社會認同，不再因常民的刻板印象，使田野遭致更多汗名化的對待。

一、研究法之訓練

研究者於中正大學成教所期間修習一學年之教育研究法，在教育研究法的修課過程中，經常和授課老師討論以個人興趣或休閒活動做為研究的方向，從而形成具體的研究題目。此外，也深入修習量化統計課程，在夾娃娃網路社團以統計方式調查玩家的意見；在質性研究法的課程中，大量閱讀社會科學的研究論文，為本研究提供堅實的研究基礎。

二、實際研究經驗

質性研究強調研究者與被研究者之間的關係，主要以人為本針對田野進行實地觀察，著重於敏感度（sensitivity）和溝通傳遞（transaction）的能力，研究者和被研究者之間在雙方互動的基礎上，共同對某一實體做出解讀與詮釋（丁雪茵、鄭伯璦、任金剛，1996）。研究者曾參與長期失業調查計劃及高齡實務社群的研究，由於兩項研究皆為質性取向，因此使研究者從中積累許多第一線的訪談經驗，無論是面對長期失業者或機構管理者，研究者均能針對不同角色做出最適當的問答與回饋，在短時間之內取得訪談對象的信任。此外，研究者的個人特質也在該兩項研究中被激發出來，為了解決問題與困境，研究者不斷透過

文本與對話進行反思，無形中提升研究者對田野實際情況的掌握能力。

三、投入夾娃娃機活動之田野經驗

研究者就讀碩士班一年級時，接受學長邀約前往釣蝦，三個人在釣不到蝦又被鄰座大叔嘲笑的情況下，憤而轉往夾娃娃機尋求活動的快感，因而開啟研究者對活動的認識。另一方面，研究者投入大量時間與金錢，開始探討各種有關夾娃娃機的知識，並在「邊玩、邊學、邊寫」的狀態之下，為夾娃娃機活動撰寫了一系列的攻略文章，深入觀察活動內部的操作技術、觀念判斷；撰寫文章之餘，研究者向圈內友人提議投入夾娃娃機事業，在友人投入產業後，一直與研究者保持良好關係，研究者為其提供經營方面的思考策略，和友人實際到各地參與營運工作，從中深入瞭解夾娃娃機的批貨、運輸、維修等各種產業細部的供給來源。在掌握夾娃娃機活動的內涵以後，開始試圖反思與理解該活動深度休閒成人玩家投入的成因與轉變，以及活動外部的產業發展，為業者撰寫專欄文章。此外，研究者於2016年正式投入夾娃娃機產業的經營，在角色的轉變上亦產生與以往不同的想法。綜合上述，研究者本身雖是夾娃娃機活動的深度休閒成人玩家，但對於活動過程的學習層面仍存有深層之疑慮。身分上的轉換亦促使研究者意識到，若無法深刻理解玩家們描述的語意及心境，那麼便無法得知其學習之關鍵點。研究者做為一名玩家、業者和研究者三重身分，與受訪者的關係建立過程，乃始於玩家時期的互動，研究者在當下告知受訪者未來將從事相關研究，希望透過研究來探討玩家在活動歷程中的經驗。受訪者雖覺得不可思議，聽聞研究者的決心皆表示贊同，並願意無條件的參與研究，故研究者在身分的轉換上並沒有阻礙，面對受訪者仍是以多年的老夾友身分進行訪談。

貳、訪談大綱

訪談大綱乃依照研究主題和目的而形成，經文獻探討的佐證，擬下初探性的訪談問題，最初透過訪談三位深度休閒成人玩家，與三位玩家就意見上做交換和討論，從中尋找問題細節與方向。爾後經與指導教授討論後修正訪談大綱，篩選掉不需要的問題方向，最後形成正式訪談大綱，並開始尋找新的受訪者，正式訪談大綱如下表（3-3）。

表 3-3 訪談大綱一覽表

研究目的	題目 (訪談大綱)	理論概念
探討深度休閒成人 玩家投入夾娃娃機 活動之活動歷程	一、請問您當初投入活動的背景為何？一開始如何看待這個活動？	Stebbins (1982) 深度休閒概念
	二、為何會持續投入夾娃娃機活動？什麼樣的動機讓您愛上這個活動？	Stebbins (1992)
	八、投入活動的心路歷程總結為何？	業餘、專業和深度休閒—深度休閒六大特質
分析深度休閒成人 玩家參與夾娃娃機 活動的學習經驗	三、對於投入夾娃娃機活動有何個人方面的規劃？	Stebbins (2013b)
	四、對於夾娃娃機活動你有什麼樣的想法或看法？	深度休閒歷史觀點
	五、投入夾娃娃機活動遇到的挑戰有哪些？	
	六、對於夾娃娃機環境的看法或意見有哪些？	
	七、您認為投入夾娃娃機活動收穫最多的是什麼？	

參、訪談同意書

另一方面，本研究也訪談前擬訂研究同意書，在邀約正式訪談時，將研究同意書交付給邀請之受訪者，並且在受訪者詳細閱讀後，才正式約定訪談日期與時間。由於研究者邀約的受訪者都是過去圈內十分熟識的朋友，因此大家都十分期待本研究的形成，無條件主動參與本研究。研究同意書的形成乃是給予受訪者絕對的尊重，相較於研究者的角度，受訪者並不清楚其中涵蓋的研究倫理，雙方在知識上將形成一定程度的落差，因此研究者有義務提出研究同意書來為本研究負責，一方面取信於受訪者，使受訪者面對每一個研究

問題都能說出真實想法；另一方面，表達研究者對於本研究的高度重視，以及渴望找到經驗、真相、情境的態度。

肆、錄音檔案

本研究採取深度訪談的方法蒐集資料，在過程中採取全程錄音對現場做出詳實的記錄，在啟動錄音前再三和受訪者確認才進行錄音，並在錄音檔記錄完畢以後，分享給夾娃娃機圈內玩家進行觀看，藉此提升本研究之信度。而研究者於訪談結束後，也面對各種情境的問題和現象，經整理和分析發表於網路經營的部落格上，並投入相關網路社群的討論，其目的在於深化訪談過程中對於受訪者口述之歷程和經驗進行深層的理解。

第三節 研究場域及對象

在本研究中，參與研究的不僅僅是研究者和受訪對象，還有研究者在田野中所觀察到的深度休閒成人玩家，在選定的研究對象的工作上，研究者乃根據前述章節所訂定的標準著手，並符合 Stebbins (1999) 所提出的深度休閒理論的六項特質。

壹、研究場域的選擇

本研究場域將不限制選定對象的區域範圍，對於夾娃娃機活動而言，只要該場域擁有一定數量的夾娃娃機，即屬於研究者的研究場域，由於場域並不影響深度休閒成人玩家的身分標準，亦即深度休閒成人玩家不因場域因素而不符受訪條件，因此在研究場域的選取上並無固定場域。然而在地區的選擇，本研究針對娛樂產業發跡最早的嘉義縣市為主要地區，以及研究者過去投入田野最熟悉的雲林地區進行搜尋，由於這兩個地區為研究者過去於田野接觸時間最長的地區，且夾娃娃機活動非常盛行，因此研究者以此為主要的研究區域。另外，研究者亦配合網路社群的探訪，邀約符合深度休閒特質的玩家參與本研究。

貳、研究對象的選擇

由於過去並無類似的相關研究，因此本研究限制受訪對象必須經過圈內人認可、具有

豐富經驗者、花費額度超過十萬元，並能理解夾娃娃機活動中，所需具備的基本操作技巧、活動專業素養及潛在產業知識的深度休閒成人玩家。由於研究者的認知與能力無法概括全台灣其他地區之玩家，因此僅就下列三項限制條件做為參考，並且挑選三至五名玩家進行本研究的訪談：

一、首先得符合成人的基本條件，即年滿 18 歲，並按照深度休閒理論所指出的持續投入作為標準。因此，受訪對象必須投入夾娃娃機活動的時間達兩年以上，以顯示個人在夾娃娃機活動中，有相當程度的水平與知能，能針對夾娃娃機活動提出經驗上的看法。

二、除能夠符合上述所指之具備基本操作技巧、活動專業素養及豐富田野經驗，還要清楚目前網路社群談論的時事內容，例如夾娃娃機活動中的保證取物、技巧術的夾物動作等重要議題的討論（東周異人，2015）。

三、由於網路的普及化，使夾娃娃機活動的玩家前仆後繼地活躍於網路社群，根據深度休閒的第六項特質，乃是形成獨特的精神與世界，故本研究的受訪對象均需經歷過相關社群的討論經驗，並與研究者同樣經歷過相同的活動經驗，如均於活動歷程中夾過布偶類、雜物類、公仔類、3C 產品類的商品。

參、研究對象之描述

本文所指的深度休閒成人玩家乃是投入夾娃娃機活動多年，對於夾娃娃機活動具有高度認識、深層理解的玩家。五位玩家皆於夾娃娃機活動中投入數十萬至百萬的金額，以下將介紹五位玩家的故事背景。

一、玩家 A

玩家A是大學畢業沒多久的社會新鮮人，從事服務業的她大方開朗、笑容總是掛在嘴邊，加上又是女生身分，使得夾娃娃機活動圈內的人不難注意到她，喜歡主動和她交談分享夾娃娃機的知識與技巧。雖然玩家A的操作技巧並不算很頂尖，但對其他夾友而言，玩家A投入夾娃娃機活動就好比一道希望之光，點亮夾娃娃機活動的形象。另一方面，玩家A總是會把夾到的布偶分享給小朋友，與他們一同分享歡樂的感受。研究者剛認識玩家A

的時候，尚未從玩家轉型為機台主，那時候只要在夾娃娃機店家碰巧遇見，我們都會討論夾娃娃機的知識與技巧，或是分享近期夾到的戰利品。對於研究者的邀約，玩家A表示願意參與本研究，為這項休閒活動投注一點心力，好向社會大眾不再以異樣眼光來看待夾娃娃這件事。

二、玩家 B

研究者認識玩家B乃透過阿發引薦而熟識，阿發為研究者在初訪階段時的訪談對象，而玩家B的高超甩爪技術在中南部地區也頗具知名度。根據玩家B的說法，投入活動乃是因看見阿發的高超技術而嚮往，所以玩家B在活動歷程中投入不少的時間、金錢和心力，為了就是要擁有和阿發一樣水平的技術。他們兩人在大學期間互為同學，經阿發的帶領玩家B才投入夾娃娃機活動，而兩人也在畢業後常常相約投入活動，他們在活動中一起討論、一起成長，可說是同儕的師徒關係。經研究者對本研究的解說後，玩家B非常願意參與研究，他表示因為家人反對這項休閒活動，所以使他投入活動都需要躲躲藏藏，不願讓家人瞭解太多其中的細節。他希望透過參與本研究，為夾娃娃機活動揭開一些不為人知的面貌，並透過研究者的發聲改變常民對這項休閒活動的觀感。

三、玩家 C

相較於其他幾位受訪者，玩家C表明自己的技術並不突出，起初一度拒絕研究者的邀約。由於他的年齡較長，走過社會的風風雨雨，歷經從傳統夾娃娃機到夾娃娃機的轉變，所以對夾娃娃機的理解有更深層的敘說。玩家C經常對活動圈的玩家感到痛心，他觀察到玩家盲從於追逐利益的行為，失去原本活動的趣味性和價值，他期望藉由研參與研究者的研究喚醒這些失去良知的玩家（夾客），重新把這項良好的休閒推廣給社會大眾，並透過研究的層層梳理，向大家傳遞學習可以改變一切的新觀念。

四、玩家 D

玩家D和研究者同為中正大學的學生，當學校對面第一間夾娃娃機店開張時，玩家D才接觸這項活動，玩家D表示當初是為了女朋友而夾，但隨著和研究者的互動，以及觀看研究者發表的文章，玩家D開始在活動上產生學習意識，隨著意識的改變玩家D在操作技術上甚至超越研究者。雖然玩家D在短時間內超越研究者的活動表現，但在態度上卻陷入

執著追求於利益的情況，於是玩家D希望透過參與研究來尋找真正的活動學習意涵。

五、玩家 E

最初第五位訪談對象因沒有達到研究者的理想標準，所以資料全數刪除了。因此，研究者馬上透過網路社團和文章找到玩家E，經過反覆邀約後才獲得玩家E的同意接受網路訪談。玩家E投入的時間點較晚，但對於技術方面和個人感知有較多的看法，由於他在活動歷程中較執著於個人權益，所以希望透過參與研究來為玩家發聲，玩家E希望研究者能針對活動產業進行解釋，不要再讓夾娃娃機活動遭到誤解，並且讓某些黑心業者無所遁形。

透過上述的故事背景，研究者進一步針對五位受訪對象進行資料整理如下：

表 3-4 訪談基本資料

受訪者	投入時間	總花費金額 (不含買賣)	訪談次數	訪談時程	備註
玩家 A (A)	6 年	50 萬元	正式：1 追問：1	2017.01.05 2018.04.06	唯一的女性受訪者
玩家 B (B)	5 年	260 萬元	正式：1 追問：5	2017.05.13 2017.07~12	
玩家 C (C)	5 年	30 萬元	正式：1 追問：3	2017.04.19 2018.03~04	
玩家 D (D)	4 年	80 萬元	正式：1 追問：2	2018.04.25 2018.05.01	
玩家 E (E)	5 年	220 萬元	正式：1 追問：1	2018.05.13 2018.05.14	原先第五位受訪者 資料不符研究者期 待，所以全數刪 除。

基於保護受訪者身分不易被察覺，研究者以 A,B,C,D,E 英文字母做為受訪者描述之代稱，研究者個人投入活動的時間為六年，與五位受訪者大致相近，惟研究者本身花費金額遠超於五位受訪者。五位受訪者接受正式訪談的時間為 1 小時 20 分鐘左右，研究者在訪談後以電話再度追問不清楚的細節，除了表 3-1 中提到的正式訪談和後續追問，研究者也親自投入田野現場參與活動，透過觀察和實際操作與這些受訪玩家進行深入的互動與對談。

第四節 研究步驟與資料分析

壹、研究步驟

本研究將依據下列步驟進行，流程如圖 3-1 所示：

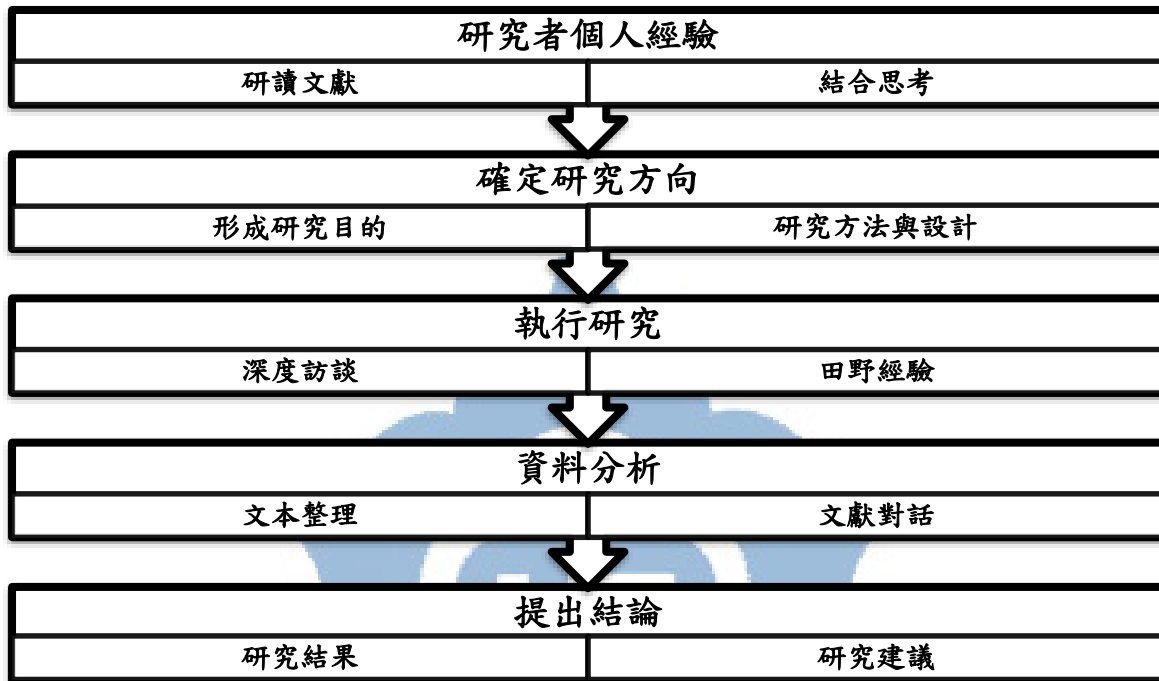


圖 3-1 研究流程圖

一、研究者的個人經驗即研究過去投入田野的豐富經驗，它使研究者開始引發欲研究之動機，研究者思考夾娃娃機活動與學習之間的關聯性為何？並主動尋找相關的學習文獻來支持這樣的論點，經大量閱讀文獻後，從中形成本研究的研究方向。

二、研究者經過研讀文獻後，根據個人經驗和文獻佐證，提出研究目的並回頭檢視與文獻之間的關聯性，找出符合研究者期待之研究路線。

三、透過閱讀研究法相關文獻、借鏡前人之研究，以及參考相關研究之設計，研究者擬訂訪談問題，並以深度訪談之方式進行訪談，期間持續浸潤於田野觀察現象，並針對研究過程可能遇到的話題，在網路上和他人進行討論。

四、研究者針對資料進行分析與處理，在意義分析所得到的觀點，經由活動圈內友人檢視確認其意義上是否有誤，藉此以提升本研究之效度。最後在將資料與文獻對話形成研究結論。

貳、資料整理與分析

研究者在每一次訪談結束後，將與受訪者之對話錄音建檔，經反覆聆聽檔案將訪談內容轉騰為簡易逐字稿，並從逐字稿中挑選較符合研究問題之內容進行分析，如下表 3-2：

表 3-5 文本資料分析

受訪者	研究目的	訪談題綱	逐字稿原文	意義分析	意義代碼
玩家A	探討深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動之活動歷程	為何會持續投入夾娃娃機活動？	持續投入的原因就是這種感覺，就有點像得到成就感一樣啊！去接觸、去玩一樣東西，然後有付出、有收穫，還能從中得到樂趣這樣子。	投入活動之動機	A-1-4-1
玩家A	探討深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動之活動歷程	夾娃娃機活動的心路歷程總結為何？	所以我在網路上其實有使用很多的C2C的平台，那我夾一夾就會有東西，就登上去賣這樣子。跟我去夾是一樣的意思，就是有買賣雙方的，就會有買家跟賣家的交流嘛！	交易平台的 使用經驗	A-1-6-1
玩家B	探討深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動之活動歷程	什麼樣的動機讓您愛上這個活動？	譬如說房仲、屠宰業、水電工、服務業等，那大家在生活上也可以互相提供人脈和資源來幫助對方。	人際圈的拓 展	B-1-5-1
玩家C	分析深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動之學習經驗	對於夾娃娃機活動有何學習方面的規劃？	其實這種興趣的東西，你越去壓抑越沒有用，你壓抑了一段時間，後面出來的反彈力道更大，所以變成說你要學習去看待說...就是說要學會平常心！	個人學習規 劃	C-2-1-1

註：

本部分資料分析乃依據訪談逐字稿提供之訊息進行編碼，以英文字母代表受訪者，在

第四章分析中將於文字段落後加以註記，例如 (A-1-4-1)。編碼方式為 A=受訪者、1=研究目的、4=訪談題目，因受訪者在每個題目反覆陳述多次，則往下分為 1.2.3.4.5，如 (A-1-4-1)，代表本次註記為，受訪者 A 針對第一個研究目的、第四題訪談題目，所做出的第一次回答。

第五節 研究倫理

本研究旨在探討深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動之活動歷程與學習經驗。雖然大部分的社會科學研究並不足以造成嚴重傷害，但在質性研究當中，研究者仍非客觀中立之個體，從挑選題目、資料蒐集、進行訪談都牽涉到倫理之問題。因此研究者投入本研究將以下三點研究倫理納入考量：

壹、徵詢受訪者意願

研究者邀請受訪者參與研究前，已明確告知未來進行之方向與實施做法，在不強迫、不違反其個人意願的情況下，給予受訪者隨時終止參與研究之權力。雙方於正式訪談進行前，研究者邀請受訪者至舒適的咖啡廳用餐，先以閒聊形式交談，取得雙方互信互助之感，並將訪談大綱交給受訪者使其瞭解研究主要方向。

貳、保護受訪者為原則

對於訪談內容的處理，研究者在逐字稿與分析部分以完全匿名方式呈現受訪者的資料，並盡可能不提及個人資料的部分，以防造成受訪者後續之困擾。研究者於雙方訪談過程中，盡可能不引導受訪者回答問題之方向，為尊重受訪者個人觀點，與受訪者的對談上一律以「我覺得很有意思」、「這個觀點非常有討論性」等中立性的措詞回應，使受訪者較願意說出真實的想法。肇於受訪者可能因訪談大綱的問題過於抽象化，而難以用一般語彙描述該情境，因此研究者也鼓勵受訪者能夠夾雜圈內專業術語和研究者進行對談。此外，對於受訪者不願談論的事情研究者不予深入追問，也避免涉及到個人隱私的提問。

第四章 分析與討論

本研究目的為探索深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動的學習歷程與經驗，以五位投入夾娃娃機活動多年的深度休閒成人玩家為研究對象，其中一位為女性，四位為男性。第一節分析五位深度休閒成人玩家的活動歷程；第二節探討五位深度休閒成人玩家的學習經驗；第三節則回歸到研究者本身投入夾娃娃機活動的發現與反思。

第一節 深度休閒成人玩家的活動歷程

興趣來自於好奇心與個人生活需求，持續投入之關鍵在於有系統性的學習（Roberson & Merriam, 2005）。當玩家投入夾娃娃機活動後，其產生的學習經驗並非單一方向的線性式發展，而是在活動歷程中的背景情境下，以持續投入活動的狀態，逐漸形成個人獨特的學習意涵。研究者先以列表的方式呈現出五位受訪玩家的基本面貌，有助於在後續的活動歷程中釐清玩家們的投入原因和學習意涵，如下表 4-1：

表 4-1 最初投入活動的狀態

玩家代號	性別	婚姻	入坑原因	對選物販賣機和夾娃娃機的認知
A	女	未婚	可以兌換現金，因為覺得非常刺激，所以放學都會跑去玩	認為兩者不同，前者類似飲料機，後者類似電子遊戲機
B	男	未婚	看到朋友表演甩爪，覺得很厲害，想要練成跟他相同的技術	認為兩者僅在概念上相異，但在操作上一樣
C	男	未婚	路過店家躲雨，誤打誤撞夾出一顆藍芽喇叭	認為兩者不同，前者有累積保夾，後者不保證夾取
D	男	未婚	本來覺得娃娃機都騙人的，但因為女朋友想要布偶，所以跑去夾。誰知道只花了六十元意外夾出	認為兩者不同，前者有設定保證取物，後者則要玩到夾中為止
E	男	未婚	受潮流影響，跟女朋友一起逛街而投入活動，順便排解一下壓力	認為兩者在概念及操作上皆相同，只是前者屬於學名稱謂，後者屬於通俗稱謂

壹、生活中的隨興休閒

早期在台灣街角陳設的娃娃機台裡，大多擺放綁著鉛塊的塑膠玩具、破舊瓷碗做為夾取目標，社會大眾普遍不瞭解其中的活動意涵，在法規制度上也難以區辨夾娃娃機和夾娃娃機之間的差異（鄒濬智，2016），而本研究的受訪玩家在此時空背景下投入活動，研究者向前推估之時間始於 2013 年，此時夾娃娃機活動仍處於沉潛期，除缺乏媒體的關注，也沒有相關的話題討論，相關網路社群呈現封閉型態，活動產業亦尚未蓬勃發展。玩家抱持高度興趣投入活動的現象，在活動圈內稱之為「入坑」，代表願意嘗試參與活動的意思。

一、好奇心是投入活動的原因

玩家最初是好奇心驅使、想嘗試新事物、解決生活乏味感、排解學業、工作的壓力才投入活動。在隨興休閒的狀態下，玩家注重立即性生活享樂，缺乏有系統地投入活動，不會在活動中產生學習上的思考，不會特別專注在活動過程，對於活動目標的想法不明確，亦不會耗費時間將其視為重要的休閒活動。五位玩家投入夾娃娃機活動的開始，都是受環境或他人影響所致，說明好奇心的驅使是引發人們投入休閒活動的重要因素，而投入休閒活動乃是因人們產生生活壓力、生活無聊感所致，由於不曾在夾娃娃機活動中得到實質的回饋，因此他們普遍相信，夾娃娃機活動是純粹的休閒娛樂，夾到東西是運氣好的關係，缺乏學習方面的想法。

「.....就烏龜加重的那一種...然後當時真的只是放學無聊...然後就真的夾到了!.....結果真的換了現金，當初純粹只是好奇...」(A-1-1-1)。

「那時.....印象中都玩水溝台.....就是那個上面有加鐵片鉛片的那種烏龜.....其實那時沒有想太多欸.....有點運氣運氣的.....都是路過玩玩而已.....那時候常常被電」(B-1-2-1)。

「我記得那一天.....看到夾娃娃機就覺得很好奇.....因為裡面有3C類的商品蠻高檔的，那我就想說投幣試試看玩了三十元，結果竟然跳出來一個藍芽喇叭」(C-1-1-1)。

「一開始的話就是純休閒欸，就無聊經過的話，就把它當成是打彈珠、套圈圈一樣的

活動」(E-1-2-1)。

玩家 A 和玩家 B 所歷經的時間點和研究者的經驗相同，早期複雜多變的玩法使玩家不易取得商品，在缺乏相關規範或保障機制的前提下，大家都是以隨意的態度輕鬆面對活動；玩家 C 以嘗試看看的心態投入活動，雖然意外得到收獲，但仍是抱持著運氣好的想法看待夾娃娃機活動，就好比我們投入目的性較低的休閒活動般，並不會執著於探討活動衍生的意義；玩家 E 認為一開始面對活動的態度就是當作純休閒，如同其它在夜市經常出現的娛樂活動。因此，學習乃建立在好奇心的驅使下，透過對全新活動的發現與理解，個體才能從學習中將隱性知識轉化為顯性，再從而發展成新的隱性知識（吳明烈，2004）。

二、立即酬賞

隨興休閒的狀態注重馬上得到的回饋，一般人會將休閒活動視為生活娛樂的一環，而夾娃娃機活動和一般休閒活動不同，它在設置上有固定模式，能使玩家在活動過程尋找破解點進行攻略。一般人不熟悉遊戲規則，在操作上不懂得如何善用按鈕或搖桿，習慣在同一目標物上方，操縱爪子升起後放掉商品直到保證取物，因此在社會上常聽到「娃娃機都是騙人」的刻板印象，原因在他們不瞭解過程的操作和運用（李小明，2017）。

「以前沒有想那麼多欸...我就頭腦比較簡單，我真的沒想過要學習什麼？那時候玩都是直上直下，也不懂為什麼都夾不出來，我光是一個2G記憶卡就可以花八、九百在夾，現在想起來那樣子真的很傻很笨」(C-1-2-1)。

一般人不清楚問題解決的重要性，便不會藉由學習來改變對事物的認知，在活動過程中容易因棘手的狀況而鑽進想法的死胡同，或是缺乏動機而對活動產生偏執的看法。

「其實以前就有玩過娃娃機，但那個時候並不會有很強烈的動機去玩，因為也沒女朋友啦，然後每次投很多都夾不中嘛！那時候的感覺就覺得娃娃機都騙人的」(D-1-2-1)。

因為缺乏學習的認識，夾不出商品等同於解決不了問題，所以一般人的直覺是夾不到東西，普遍質疑夾娃娃機活動的真實性。

「那時候什麼技巧都不會，純粹當作娛樂活動，那時候都是在新竹、桃園的連鎖店玩，

那個時候玩到的機台都蠻騙錢的」(E-1-1-1)。

對於休閒活動的認知，快樂、放鬆、愉悅是可直接聯想到的代名詞，一般人在工作之餘看電視、逛街購物、登山觀星都為隨興休閒的表現，採取這種狀態投入夾娃娃機活動，大多以找樂趣為目的，缺乏長時間計畫，屬於無意識的活動參與，帶來的愉悅感也相對短暫 (Stebbin, 2002)，投入活動者並不需要任何訓練、思考就能樂在其中，對於活動認知處在一個完全不清楚的階段，無法辨認夾娃娃機和選物販賣機在稱謂及功能上的相異解讀。

「印象中只是把它當成遊戲場這樣，然後很好玩而已。對夾娃娃機的瞭解只有一點點而已吧！我只知道規定要寫上保證取物....是這樣吧？」(A-1-2-1)

「夾娃娃機可能就是撇除掉保夾金額的規矩，還不用到達金額可以提早夾出，夾娃娃機就是比較偏像要花到實質的金額才能夾出來，到目前可能是這樣的瞭解吧？」(B-1-2-1)

「依我的感覺，夾娃娃機應該是要一直夾，直到夾到為止的概念，那夾娃娃機感覺就是機台內有各式各樣的東西，那只要投到保訂金額就可以獲得。」(B-1-2-2)

對於一般工作忙碌者，認真投入休閒活動是一件耗費時間成本的事情，多數人缺少空餘時間認真投入休閒活動，以致投入休閒活動通常停留在隨興休閒的狀態，並不強烈追求休閒活動帶來的體驗感及幸福感，他們因生活無聊、以隨興態度投入的休閒活動，這種快速的休閒並不具特殊性和意義，耗費大量時間投入短暫愉悅的休閒活動，充其量只是為了保持生活的平衡。例如許多民眾上健身房的習慣，只是因大眾健康意識普遍抬頭，多數健身房會員沒有表現出對健身這項活動的認同感 (黃帥通、沈易利，2010)。

「那一次是因為女朋友說想要機台裡面的娃娃，我想說試試看，原本覺得不會夾中，那就意外的三十元就夾出來了！那個時候還不知道有夾友圈這件事」(D-1-1-1)。

由此可見，當個體對休閒活動的意識仍處在隨興休閒的狀態，那麼他們並不會對外宣稱自己是活動玩家，隨興休閒的態度缺乏計畫性，乃是尋找短暫樂趣為目的，難以產生在活動方面的學習意義。回顧五位玩家當初投入夾娃娃機活動時，認為夾娃娃機是騙人的休閒活動，他們對活動的刻板印象有一致說法：

「反正一開始也都當成娛樂，覺得不可能夾的到啦！因為看起來不可能啊...會覺得說我只是來玩一下那個爪子，被騙一下沒中就算了！」(A-1-2-1)

「以前就覺得那是騙人的吧？哈...路過市場都會看到啊！通常都會小玩一下而已，但是都夾不到啦！」(B-1-2-1)

「那一開始我覺得那不是我需要的東西，隔天我拿去跳蚤市場轉賣之後，我那時候心中有個感覺，這種東西是不是有點投機？可以用少少的錢去夾到高價商品。」(C-1-2-1)

「其實以前就有玩過夾娃娃機，但那個時候並不會有很強烈的動機去玩，因為也沒女朋友啦，然後每次都夾不中嘛！那個時候的感覺就覺得夾娃娃機都騙人的。」(D-1-2-1)

「一開始的話就是純休閒，無聊經過的話，就把它當成是打彈珠、套圈圈一樣的活動...那個時候玩到的機台都蠻騙錢的。」(E-1-2-1)

上述的態度有如一般人對夾娃娃機活動的看法，這種投入活動態度和坐在家中看電視一樣，屬於低收益休閒活動的表現，證明隨興休閒只會帶來短暫的效益。一般人若無法從活動中提升休閒效益，便是浪費時間的一種表現。故成年人從事休閒往往會受到來自社會大眾的異樣眼光，它們很少受鼓勵積極參與休閒活動，因此對於夾娃娃機活動自然缺乏有系統的規劃，更遑論發展學習意義、產生學習價值 (Nash, 1953)。而現代人因工作壓力漸增，休閒活動可以使忙碌的個體或得喘息空間，意謂投入休閒並非壞事，隨興休閒仍在個體及社會當中扮演不可或缺的重要角色 (Stebbins, 1992)。而隨興休閒的狀態乃是瞬間的愉悅感和立即酬賞的感覺，從訪談資料中顯示，玩家投入活動的原因乃是個人好奇心、生活無聊感，以及純粹娛樂的想法，缺乏對活動該不該學習的基本意識，對活動的認知及掌握仍處於摸索階段，亦不會向其他人表現自己是屬於活動圈內的。以下為玩家在隨興休閒呈現的狀態，如圖4-1所示：

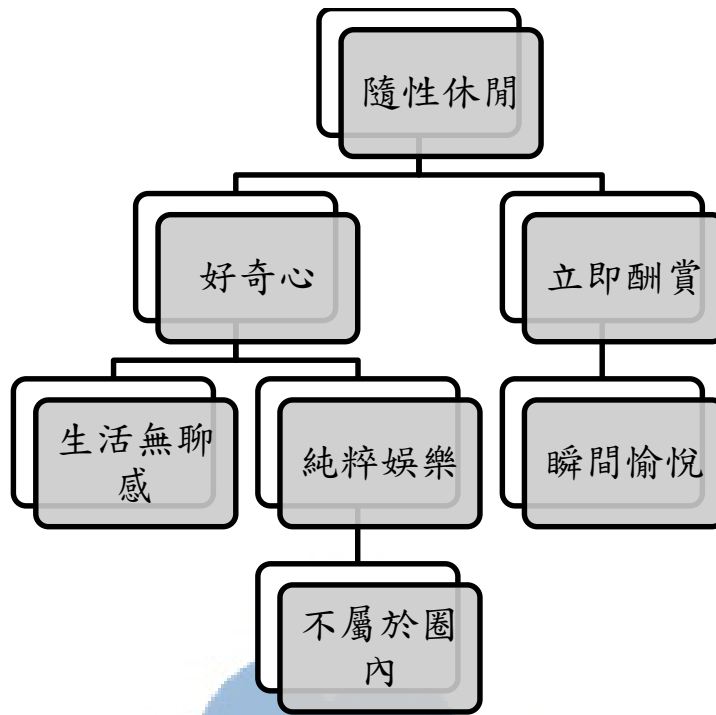


圖 4-1 隨興休閒

資料來源：研究者繪製

貳、逐漸轉變的過程

個體投入休閒活動具有專注力、有系統地的持續精進對休閒活動的瞭解與認知，乃是一名休閒愛好者逐漸從隨興休閒轉變為深度休閒的特徵。根據 Stebbins (1999) 的研究指出，持續性的投入休閒活動，以堅持不放棄的態度獲得積極的活動感受，是個體轉變為深度休閒狀態的首要特質。在個人方面，玩家通常在熟悉保證取物這項規則後，會開始瞭解夾娃娃機和選物販賣機的真正分別，學會從活動過程中找破解方法，減少自己在活動中的花費；在活動方面，網路普及化使相關討論漸增，玩家紛紛將活動過程中碰到的突發狀況和操作實例，以文字敘述或影片呈現的方式分享給其他人；在社會方面，媒體報導夾娃娃機風潮也出現誤解的情況，使某些玩家感受到來自社會氛圍的負面觀感，以下玩家的轉變現象並非階段性的描述，而是玩家投入活動的歷程中所呈現的個別現象，藉由這些獨立的個別現象，我們才能找出玩家逐漸轉變的關鍵因素。

一、面對外界的質疑

對於夾娃娃機活動的認知，年輕人與長輩們的想法有很大的差異，對夾娃娃機活動的理解截然不同，年輕人願意花費心力投注在夾娃娃機活動上，但長輩們卻認為夾娃娃機只是常態的娛樂活動。玩家們在轉變過程中頻繁接觸夾娃娃機活動、參與夾娃娃機活動，因而得面對來自社會觀感的挑戰，在社會上以通俗名稱「夾娃娃機」來談論夾娃娃機活動時通常帶有刻板印象，普遍認知投入夾娃娃機活動是屬於亂花錢、浪費時間的行為，認為那是不務正業者才會從事的休閒活動。

「長輩的話，是有點...是不至於討厭啦！只是覺得說，你花太多時間在這個東西上面，他不知道這些對於你來講有怎樣的價值，因為就他看起來，只是覺得你花錢，然後去帶一個東西回來這樣...。」(A-2-3-1)

「首先來說我爸媽是非常反對啦！其實之前有一次就是跟爸爸吵架，那原因就是我看到我帶很多東西回來，那也不知道哪根筋不對...我就想說實話實說吧！就跟他說我花的金額，那我爸聽到就很驚訝，覺得我怎麼會花那麼多錢，然後就跟他吵架翻臉了。」(B-2-3-1)

「那家人會覺得不希望我繼續夾，他們覺得說花了時間...然後有時候因為不會那麼順遂，家人會覺得說你花了時間、金錢又不一定會出來，就有點覺得是在賭博他們是不太認同。」(D-2-3-1)

玩家在轉變期的挑戰，必須排除來自外界負面觀感的考驗，在形成自我認同的過程中追求自己對活動的付出的特殊意義。

「其實怎麼講.....外界的人還沒給你眼光之前，你已經給自己異樣的眼光了！那種內心很掙扎！...我不知道該怎麼面對自己或是外面的人，總會覺得自己是不是「賊仔」的角色.....」(C-1-6-2)

年紀較長者經常在意外界眼光的檢視，若投入的休閒活動不符合社會期待，便會受到來自他人的流言蜚語與特別關注，以至在活動過程中產生內心衝突的現象。

「就有一個鹹酥雞的老闆，他問我說，我怎麼常常在那種地方出現？啊他們這樣講...

其實我有意識到，他們指的那個地方，是指不好的地方，給人家的觀感比較不好，對於社會來講比較沒有那麼正面、不光明。」(C-2-3-1)

這種意識來自於內心對自己的反問，頻繁在夾娃娃機店家前出現，讓外界產生負面的聯想，認為投入這項活動的玩家都在浪費時間和金錢。雖是如此，不畏外在因素的干擾、不輕易受到他人的影響，勇於追求自己認同的事物，藉此形成話題性的討論，才是轉變過程應有的表現。

「它的確是一個有趣的東西啊，跟以前比起來...以前就是會認為那個很不務正業吧...那現在當然不一樣了...因為網路討論比較廣泛，處處都可以看的到，圈外人要說什麼也沒關係我覺得！」(A-2-2-2)

一般人不瞭解投入夾娃娃機活動，可以產生哪方面的學習、思考和變化，以及投入活動後形成的經驗和回饋，能夠帶給玩家哪些價值與意義，一般家庭的父母對夾娃娃機活動的解讀多半是負面的描述。

「...他們就是那種比較傳統觀念，認為娃娃機就是「放台子」，那種會害人入迷的感覺。」(B-2-3-2)

綜上，使玩家逐漸轉變、脫離隨興休閒態度的首要關鍵，乃是因外界的普遍看法造成，主流看法通常壓迫次文化的發展，進一步使玩家更嘉義無反顧的向活動核心靠攏。

二、知識與技術的增長

在學習的層次上，馬斯洛的需求金字塔已劃分的非常清楚，隨興休閒屬於生理需求的初始階段，玩家在轉變過程會開始思索投入活動帶來持續利益，將焦點關注在活動中的專業知識，並花費時間和心力進行自我增強的訓練。

「第一個就是自己投錢學嘛！我大約一個禮拜花一千多塊有，第二個就是在其他人玩的時候，站在旁邊看。然後再來就是看網路上的影片，還有跟社群夾友一起分享吧！就是看當時候有哪些夾友分享，或是交流技巧這樣。」(A-1-5-3)

「那第一個可能你必須跟比較厲害的人請教，從朋友身上聽取建議.....再來從網路上影片去學習夾法也是必要的.....我記得那時我蠻常看影片學習，然後爬文章去學專業術語.....」(B-1-5-3)

「很瘋的個時候一個禮拜花大概一萬塊.....有一段時間因為夾不到，所以我會上網看 youtube 的影片，看他們如何去解決夾的狀況，然後看到他們的影片你會去反思我會怎麼做，那他們實際上是怎麼做的。」(D-1-5-2)

玩家在轉變過程中熟悉操作方法相當重要，一般人投入夾娃娃機活動以獲取商品為主，並非為了抽象的出貨感受，他們習慣採取同樣的方式進行夾娃娃機活動，若無法改善慣用的判斷方式，很難在操作上獲得突破，成功踏入轉變的過程（胡琪俐，2018）。

「應該說以前就是傻傻的嘛，投錢，然後，爪子移到定點就按按鈕，看著東西直直掉下來，啊一直重複這個動作.....有時候遇到旁邊會夾的人都快看不下去！」(A-1-6-3)

「通常都是同一個動作都已經試過十多次才會選擇改變方式。那下一次我就會記住這個方式夾不出來，然後修正方式」(D-2-1-4)

每次投入活動採同樣的操作方式夾取目標，意味著玩家累積學習經驗的速度是很緩慢的，當玩家每次投入感受不到新鮮的體會，便難以在操作技巧上取得進步，連帶影響持續投入的意願，所以改善技巧認知的錯誤、發現不同的操作方式，皆有賴個人在活動過程的專注思考。

「一開始其實有點印象...我自己是從娃娃接觸，我是從滑爪開始的，因為直上直下一定放回原位，那我夾了幾次發現，如果你讓天車往洞口偏一點，有時候應該會順勢帶過來。」(B-1-4-2)

在活動中形成的轉變，代表每一回操作都將經驗徹底更新，玩家透過個人努力得到進步，向他人請益亦是精進操作技巧的方法，借鏡他人的做法，整理出屬於自己的操作慣性，在投入活動歷程中，便能形塑屬於自己的常態做法。

「比如說有經驗的人，他有自己一套攻略，然後你再靠著他那套摸索後，自己產生一

套攻略。那種感覺就是有點像打怪獸破任務的樣子啦！」(A-1-5-2)

「一直到現在可能會有，自己的一個習慣的模式，對...就是一個慣性動作.....我會開始晃爪，晃爪子，晃到他的角度.....還有看他的擺幅的情形，就是情況，然後再來看，爪子的範圍可以擴到，就是機台的哪個地方...」(A-1-6-4)

正所謂當局者迷、旁觀者清，當玩家認為自己已具備熟練技術，在活動過程中遇到瓶頸時，應尋求旁人的協助與意見，減少操作失誤、參考他人發現的突破點製造機會。每個玩家對於活動當下的情境判斷都有不同的觀點，透過和其他人共同研究與討論，可以看見自己在情境判斷上的盲點。

「還有就是跟夾友一起研究...怎麼把東西夾出來，就是聊天的時候會去討論機台怎麼夾取.....。就像夾友說的，夾大海螺要二一爪才有機會，那我就是去參考這個想法，後來試著修正下爪點的角度，那個出貨點就被我找出來了。」(B-1-5-3)

一般人在操作過程屬被動學習，在技巧方面難以突破，無法在活動上做到堅持不懈。此時，網路便發揮重要的連結功能。肇於投入夾娃娃機活動的年輕世代愈來愈多，玩家可透過網路社群交流在活動過程中遇到的問題及挑戰，久而久之便形成共同的專業術語，以及獨特的經驗直覺。

「一直到大學加的臉書社團，大家會開始分享說那個叫做，專業術語叫二收，那時候才知道，喔原來他可以除了做可能做爪子緊度的控制之外，他也可以做其他的一些專業的技巧，比如說用捏的用倒爪用爪的。」(A-1-6-3)

「後來我們會去研究倒爪、捏大邊、甩抓、什麼捏薄一點，玩到比較後面就是會去想...遇到比較懂的人.....會比較常去談論這些技巧的部份。」(C-2-3-3)

「通常來說我們比較熟練的夾友都會用滑爪、甩爪、幾拍、盪數，或者是撥啦、拼脫鉤等等的方式去夾。」(D-2-1-4)

談論技巧使玩家之間產生共鳴，熟練運用專業術語輔助操作，不僅提升出貨率，還能從活動中發展出獨立的共通語言。

玩家在鍛鍊技巧的過程中，難免產生不理性的一面，他們因著魔而不受控制，投注的金錢也相對提高，為減少自經濟方面的阻礙，玩家必須審慎思考每一個步驟與時機點，試著熟悉操作過程反映的感受，牢記專業術語的技巧指示，面對同質性的機台可循前人分享的夾法加以利用，找出夾爪擺盪的慣性和操作手感，或利用活動本身的保證取物機制替自己增加經驗值，強化自己持續投入活動的那一份堅持（姚詩豪，2012）。

「一開始我是屬於很不理性，就是走過去就開始換錢亂投，後來我慢慢學會說要看、要思考，例如東西目前的狀況如何、位置在哪？是不是能夠夾到？」（C-2-1-3）

玩家除了依賴個人對夾娃娃機活動的付出與努力，在活動方面的規劃也相當重要，以隨興休閒的態度投入夾娃娃機活動鮮少聚焦於活動意涵，一般玩家投入夾娃娃機活動以取得商品為主，在馬斯洛的需求層次中屬於初始階段，而真正進入轉變期的玩家，才會開始思索投入活動帶來的生活改變或後續影響。

綜上所述，夾娃娃機活動不是短暫的娛樂，而是長時間的休閒活動，休閒活動是指除了應付基本生活以外所從事的活動，社經地位較好的人比較願意投入休閒活動（謝日榮、朱耀明、陳文慶、孫仲山，2014），本研究的受訪者教育程度偏高、投入活動多年，他們在轉變過程中妥善運用方法、調整步驟，學習時機掌握和情境判斷，表現熱衷於夾娃娃機活動的一面，同時也在活動中受益，在操作技術方面明顯得到進步。

三、對抗社會氛圍的誤解

過去的社會氛圍對電玩類機器有嚴重誤解，夾娃娃機近似賭博的負面認知乃是常態表現，一般人對夾娃娃機的認識來自媒體報導，當記者沒有深入了解夾娃娃機活動的過程與本質，用娛樂、詼諧的口吻報導夾娃娃機活動時，社會的價值取向便會視夾娃娃機為生活消遣，不會深入探討技術或參與討論，更遑論追求夾娃娃機活動，從而產生活動認同感。由於過去曾爆發周人蔘電玩弊案，使經濟部對於電玩產業的態度始終故步自封，構造最基礎的夾物機器也未見放寬標準，夾娃娃機是否為電子遊戲機，乃取決消費者之技術與熟練程度《電子遊戲場業管理條例》（2000）。

一般人從事夾娃娃機活動的想法，乃是嘗試將機台內的商品夾出，滿足個人對商品的

佔有慾，缺乏從活動中學習相關知識和技巧，無法凝聚持續投入活動的意識（東周異人，2015）。雖然目前的網路討論量遽增、形成眾多社群討論圈，可惜新聞媒體對夾娃娃機活動報導仍顯得不夠詳實、未徹底探討活動本質的意義與內涵，僅以個別事件做概略的報導，這將使社會大眾持續誤解夾娃娃機活動，難以改變他們對夾娃娃機活動的觀點及認知。

「國外有一個嚇人的節目，做一個一比一的大型娃娃機，然後他在裡面...假扮大隻的玩偶...去嚇小孩子...那媒體可能會誤用讓家長產生不好的觀感...還有放活體動物，放螃蟹跟龍蝦給...後來好像有被限制嘛！」(A-2-4-5)

一般人認為這樣的新聞可能無傷大雅，但是對於活動圈內的玩家而言，可能引起負面作用的新聞都是在殘害活動的形象。雖是如此，玩家A仍然堅持自己的興趣繼續投入活動，並且把得到的戰利品分享出來，試著以傳播快樂的力量讓夾娃娃機活動更加正面。

「除了到市集賣...或捐給育幼院...之前像學校也有那個公益活動，或是二手交換也有，或是那個偏鄉孩童的許願，我都有去投入，就會把其中一部分捐給偏鄉孩童，讓他們也分享我夾到的喜悅..讓人家感受到妳的喜悅和快樂，而不是負面的形象。」(A-1-6-1)

經財政部（2017）統計，近兩年各縣市夾娃娃機店家的設立以倍數成長增加，當媒體一窩蜂報導夾娃娃機的商機時，卻忽略夾娃娃機活動在操作技術、機具構造、商品通路等面向的議題，當新聞隻字不提活動本身的內容，常態性報載負面的消息，將使社會大眾對活動帶有負面觀感；部分評論節目因不深入瞭解活動本質，經常在話題上妄作評論，以帶有戲謔的嘲諷口吻，將活動背後的產業比做搖錢樹，讓社會大眾更加用仇視心態來看待夾娃娃機活動；同樣不瞭解夾娃娃機活動的社會大眾，對生活周遭投入活動的玩家有所批判，連帶影響社會氛圍注視活動的態度，形成夾娃娃都是害人不淺、花錢又浪費時間的負面形象。

「有些報導也是不太好，就是說會把這個行業說成很好賺的樣子，因為我認識的有些台主也是蠻辛苦的，不見得向媒體所講的那樣。所以人家問我怎麼想，我都會告訴他們說，這一行沒你想的那麼爽」(B-2-4-5)

「還有另外一種是本身不瞭解夾娃娃機的人，就是你應該先瞭解嘛！不懂就不要在那

裏批評說：「沒什麼嘛！很花錢啊！」之類的...惡意批評就是搗亂大家對它的觀感。我之前就曾經上網PO文回嗆，因為事實就是他們不懂嘛！」(B-2-4-5)

除了捐助行動和網路回應來對抗社會氛圍，玩家最實際的作為就是不因社會觀感身體力行持續投入活動，當他們專注於每一次的夾物活動過程，皆反映對社會負面觀感的無聲抗議，在他們的眼中休閒活動或是個人興趣，都不應受到來自社會的指指點點而使內心有所動搖。玩家們經過無數時間、金錢的投入，歷經來自生活人際圈的異樣眼光，跳脫生理需求的滿足感，在夾娃娃機活動過程中產生規劃和思考，減少在活動過程的花費，克服來自經濟方面的阻礙（陳則文，2018）。

綜合上述，研究者彙整五位玩家在轉變過程中所呈現的個人狀態如下表：

表 4-2 轉變期的挑戰

玩家代號	性別	年齡	學歷	職業	外界質疑	學習方法	對抗氛圍
A	女	28	大學	服務業	長輩反對、平輩肯定	靠自己觀察特性學習技巧	散播快樂，以行動來營造正面形象
B	男	25	大學	補教老師	家人極力反對	向其他人請教破解方法，然後嘗試模仿，再來形成自己的操作方式	對於不實指控在網路上 PO 文回應
C	男	42	高中	自由業	家人不清楚，但鄰近商家有點反感	從不理性的邁向理性，參考他人的夾法，減少花費	並無明確提出方法，消極面對
D	男	24	大學	整復師	家人不鼓勵但也不反對	參加網路社群觀摩影片，減緩投幣的速度，把更多時間花在思考策略上	並無明確提出方法，消極面對
E	男	26	研究所	文字編輯	女朋友後來非常反對	經常和朋友出去巡台降低失敗率，但後來因太頻繁而影響到感情	並無明確提出方法，消極面對

參、成為深度休閒玩家

經過長時間努力付出投入夾娃娃機活動，玩家們掌握了活動知識與操作技能，逐漸將焦點轉向由活動衍生而出的相關議題。夾娃娃機活動之範疇包含個人觀察、技術操作、商品認知、規則理解，乃至形成個人對活動本質的觀點、影響活動的人為因素、環境因素等（陳則文，2018）。當玩家開始對夾娃娃機活動的核心問題提出意見和看法，從根本價值上反思過程中的學習意義、對於自己追求的活動抱持高度認同感、經常聚集在一起參與活動、採取屬於自己的操作形式投入活動、在活動過程中採用專業術語進行溝通、逐漸形成獨立的社會世界，便是呈現深度休閒狀態的最佳表現（東周異人，2017）。由於活動本身帶來的討論範圍十分廣泛，包括趨勢流行的議題、潛在規則的影響、法令規範的限制，以及社會輿論帶來的風向，所以當玩家以深度休閒狀態投入活動時，必然會開始對上述問題進行討論，形成個人觀點的反思與學習，以下將分別進行描述：

一、學習從商品中獲益

投入活動多年的玩家，並不會執著於夾取某種商品，通路商品的供貨來源、市場炒作的話題性、玩家之間討論程度和當下的趨勢流行，已經成為深度休閒玩家的關注方向之一。這樣的情境提供了一個很關鍵的學習訊息，顯示深度休閒玩家為實現個人利益，將討論焦點進一步轉移至商品本身，並以旁觀者的角度提出對夾娃娃機活動的看法。有別於過去只想取得商品、學會技巧的簡單想法，玩家們從活動中進一步發現，商品被市場賦予之價值實現持久的心理效益，玩家們想追求的是完美和稀有的感受，當他們得到多數人拿不到的東西，那種潛在的成就感和滿足感便隨之而來。

「我覺得機台的商品當然就是要跟上流行性啊！看市面上比較流行什麼樣的東西就放什麼，比如說台灣沒有的，像日本或是國外限定款那種」（A-2-4-1）

「基本上沒有品牌的我很少夾了，除非是保值性的商品，但是像新出的正版公仔，我就會去嘗試，因為你先拿到這個東西就覺得很爽，其他人就會問說你哪裡夾的，我覺得啦...那是一種特殊成就的感覺，好像你比別人快完成這個任務...先馳得點那樣子！」（A-2-5-1）

「像之前很夯的變臉娃娃，還有會扭動的藍芽音箱機器人，我就覺得蠻神奇的...那時候剛出來其實夾友就開始在瘋，大家好像在比看誰先拿到，反正先拿到的人就可以PO到網路上炫耀」(C-2-4-1)

除了滿足心理效益，商品對於視覺感官的吸引也相當重要，一般人在投入活動的過程中，常因商品特質所吸引，往往不清楚商品來源和品質，忽略觀察商品完整性的動作，導致夾出的商品有瑕疵或是有仿冒的疑慮，具備深度休閒特質的玩家則不然，他們在乎這些活動小細節乃是因過去吃過悶虧，所以漸漸從活動經驗上學到如何避免自己的權益受損。

「學會看商品的完整性真的很重要，有的東西可能你一開始看是OK的，只是你東西出貨到手的時候，它已經可能說壞掉毀損或者是髒掉之類，或著是說你的外觀，外觀形容的是某一個東西，可能實際上內容物又是另外一個東西，或者是甚至他已經不是全新的，可能被拆解過。」(A-2-4-1)

持續投入是深度休閒玩家特質的一項重要指標，一開始投入活動的玩家大多抱持隨興休閒的態度，其目標在於能否取得商品，並不會積極投入、享受活動過程的經歷。隨著投入活動的次數越頻繁，玩家手邊獲取的商品也會相對增加，當其累積過多的戰利品時，戰利品本身帶來的商品效益便不那麼重要，取而代之的是商品產生的外部效應，以及商品在玩家交流圈、二手買賣市場上被認定的符號與價值。

「一開始會想要貪求那些電子產品，是因為還不夠深入瞭解夾娃娃機圈的運作，大家夾那麼多都不是自己需要，而是想藉由持有這個東西...凸顯自己可以從夾娃娃的管道獲取。再來就是說透過轉賣...從中得利，看看某些3C商品被過度炒作，其實就反映圈內玩家和台主的商品價值觀...用很負面的觀點來說，這些藍芽喇叭無形中都被貼上價格標籤了！」(C-2-4-5)

二、學習維護特殊利益

玩家投入夾娃娃機活動，最大的樂趣莫過於看到商品從洞口掉落出來，也就是前面談過的商品出貨率。一般人投入活動的態度趨於隨興，比較不在乎某些微末枝節的情境問題，因此也就很少持續投入夾娃娃機活動而有所發展。影響玩家持續投入活動的重要因素，莫

過於業者在營運方面的呈現，若業者都能盡心盡力，努力解決活動過程遭遇的突發狀況或問題，將會提高玩家對於夾娃娃機活動的認同感。若業者的得失心太重，常因小事和玩家發生爭議，將影響玩家持續投入活動的意願，使玩家在投入活動過程中形成負面體驗，變成消費因素的阻礙，不願在活動上繼續堅持，也就難以使玩家在夾娃娃機活動中發展出深度休閒的狀態。

「遇到那種就是...也不太想解決不太想回應的話，那就是可能不會在關照。然後在網路上就會開始評價，或在自己社團內，就會開始對某一間店做評論吧！」(A-2-4-2)

「看過很多那種在那邊吵吵鬧鬧、搞爭執的....結果為了一個東西...差個幾十塊不給人家...然後立場踩得很硬這樣，我視覺得那人家怎麼會想繼續來玩？整個感覺都被破壞了！」(C-2-4-2)

肇於網際網路和智慧型手機的普及，資訊傳遞和流通不再受時間和空間的限制，對於不願面對問題的不肖業者，玩家在網路社群的即時評論與分享，間接發揮了團體利益的功能 (Stebbins, 1999)。由於擁有深度休閒玩家執著於這方面的努力，經常向其他玩家分享關於維護活動權益的經驗，因而使玩家對活動的關注更加明顯、更堅定投入夾娃娃機活動。此外，若業者能為玩家設身處地的著想，在陳設商品及活動玩法上保持創新感，適時引進潮流商品吸引玩家，讓玩家無時無刻都能沉浸於優質的活動體驗，那麼玩家自然能夠在活動中形成深度休閒特質，擴大對夾娃娃機活動的認同感，並且凝聚成獨特的文化共同圈 (田裕華，2017)。

「業者小岡比較用心在商品上，就是這個東西是大家需要的他才會放下去.....因為他每次都會更新，他不會都一樣，你會覺得很新鮮，你會想要去夾.....你保夾了或需要怎麼樣他都會處理...」(D-2-4-2)

三、意識到規範帶來的限制

近年出現關於夾娃娃機活動的爭論，大多圍繞在保證取物的話題，保證取物的規則乃是累積玩家在活動過程中所投足之金額，當金額達到機台設定之上限，便能獲得免費次數的操作權力，進而將商品夾出、直到商品掉落取物口、通過紅外線偵測感應為止，在活動

上具有保障玩家權益的意涵（吳政峰，2017）。這一種在台灣獨有的消費式遊戲型態，使一般人可以從活動中找尋個人活動目標，並不受空間和時間之限制，與其他人共享同一活動目標。隨著時代和風潮的轉變，越來越多的夾娃娃機店家出現於大街小巷，當主管機關主動介入夾娃娃機發展，以保障玩家權益為前提的規範和限制也一一浮現，反映夾娃娃機活動的規模和影響逐漸擴大，當業者的經營方式受到限制時，也會影響圈內玩家持續投入活動的意願（東周異人，2016）。由於一般人缺乏長期性投注夾娃娃機活動的經驗，僅用隨興休閒的態度看待夾娃娃機活動，因此鮮少觀察到規範限制帶來的問題，而具備深度休閒特質的玩家則能從中看見規範限制帶來的影響。

如玩家A說：「我覺得目前上是還好，因為機台上的限制，其實跟以前比較當然限制來得多，沒有那麼多形式可以玩了有點失望！可是我覺得重點是機台裡面的東西，因為你機台再怎麼改，裡面的東西不好，我還是不會去碰它阿！」（A-2-4-3）

對於限制比較有深刻印象的玩家B說：「比如說彈跳台、乒乓球台.....啊我覺得他們願意這樣改台，一方面為了賺錢，也算是提供夾友更多的玩法，其實每次聽到政府、公會在那邊限制那些有的沒有的，就會覺得是在封殺別人的生意，我們根本不在乎那些名義上的保障！」（B-2-4-2）

當玩家深感規範限制扼殺了活動本身的創意元素，便是對這項活動失去信心。形成活動特殊價值的關鍵，原本就有賴店家業者發想新玩法供玩家挑戰，從特殊的玩法中發展話題與技巧，帶動夾娃娃機活動的延展性。如玩家D表示：「我會希望做出改變，就是換個方式夾什麼特別的或是我們需要的。」（D-2-4-1）

深度休閒玩家所樂見的情況，乃是凝聚圈內玩家的認同感，提高個人自我實現的可能，通過各種挑戰獲得有趣且充實的感受，從活動中延伸不同面向的深層思考。另一方面，玩家慢慢也發現產業透明化影響了持續投入活動的動力，當商品價格、活動技巧等資訊曝光在社會大眾面前，將使夾娃娃機活動失去原有的神秘感，因為投入夾娃娃機活動必須花費金錢，一般人可能寧願直接購買，也不願意耗費時間和金錢練習操作，難以維持持續投入活動的熱忱。

如玩家C很無奈的說：「現在網路發達.....那它商品價格已經透明化了.....其實現在消費者都已經很聰明了都會區分.....你說要他們花錢學一個興趣或技術恐怕很困難.....他直接買就好了阿！」(C-2-4-3)

四、認識法令阻礙的潛在問題

由於我國法規並沒有制訂管理夾娃娃機的專法，來自公部門的刁難與打壓屢屢上演，業者迫於現實必須將夾娃娃機的內部設置更改成單一化的形式，缺少創意多變的活動玩法，難以激起玩家花錢持續投入活動（胖丁呷麵，2018）。雖然保證取物的功能保障玩家取物的權益，但伴隨而來的潛在問題仍發生在活動過程中，保證取物產生的機制使玩家意識到如何在投足金額前，盡可能將商品都夾至取物口旁，試圖規避或突破遊戲規則的設定。當商品意外卡在取物口上方未經電眼感應，玩家便可繼續夾取機台內的商品，造成店家業者的營業虧損，而隨之而來的便是消費爭議與糾紛，當消保官提出保證取物只能限取一樣商品的解讀時，便是錯估了人性真實面的貪欲，以及個體能在學習過程中，透過反覆經驗持續進步的事實（東周異人，2017）。

如玩家B說：「我覺得有些政府規範會影響到我們繼續玩下去的動力，比如說卡洞不算，然後消保官說只能拿走一樣...講難聽點當我們都不懂嗎？資深一點的夾友很多都切心了...進洞如果不算那我們幹嘛還要玩？」(B-2-4-3)

除此之外，玩家也提到夾娃娃機產業尚未立法的疑慮，他們普遍認為夾娃娃機擴大展店的速度太快，各縣市大量出現夾娃娃機店家，新興業者不瞭解經營法則和活動本質，為了賺錢欠缺周詳的做法，可能在機台內擺放了具危險性、甚至色情商品，當學童開始接觸夾娃娃機，將使原本帶有刻板印象的家長們，對夾娃娃機活動愈顯反感，連帶影響活動玩家在社會的自我形象（郭宣廷，2017）。

如玩家C無奈地說：「.....夾娃娃機屬於一個模糊地帶，就像我說的...現在真的開了一堆店、真的太氾濫了.....而且小朋友更容易去接觸到這個東西，所以家長相對會出來講話，那社會上很多負面的聲音就會指出來」(C-2-4-4)

當政府選擇漠視只會使夾娃娃機活動處於一個地位不明的狀態，欠缺法源依據導致各

界解讀不一，由於夾娃娃機活動受到社會氛圍偏見和常民刻板印象的影響，其產業主管機關和警政單位大多將之視為具有博弈性質的電玩類機具，導致整個活動過程形成的學習意義經常被忽略，又因不斷的限制和阻礙，讓持續投入活動、具備深度休閒特質的玩家，難以對外顯現獨有的文化價值，以及向社會宣告夾娃娃機活動的正面形象（東周異人，2015）。

投入活動許久的玩家D說：「因為不管怎樣它都有設定保夾，所以基本上有保夾沒有什麼影響。因為夾娃娃機本身就含有那樣射倖性感覺，人性本來就是如此，想要十塊錢出嘛，不然幹嘛投？所以我覺得政府這樣限制讓玩法變少，我覺得玩法就是要多變化，那對於台主夾客來說，有多一點的玩法才会有新鮮感，如果一直限制的話這個產業絕對會掉下來，因為外面開太多又一模一樣。」(D-2-4-3)

完整的夾娃娃機活動並非僅關注於夾物過程，而是從接觸活動、投入活動、享受過程、掌握技巧，直到瞭解活動涵蓋範圍，以及活動背後產生的意義（東周異人，2018）。在夾娃娃機活動上屬專業人士的業者，在工作上並不會隨意向一般人展示活動技巧，也不會輕易說出有關機台、商品和經營面的資訊，更不可能分享產業鏈的秘密。而做為業餘愛好者的玩家，他們為一般人展示夾物技巧，揭露夾娃娃機活動背後的真相和業者在機台內設定的小細節，將活動背後的趣聞與真相帶給社會大眾，而這就是Stebbins（1992）在研究中所指的，業餘愛好者不需要因工作職業而投入活動，他們在活動認知方面擁有專業人士的水平，在工作之餘全心全意發揮在活動專業，願意和其他人分享活動內的所見所聞。只可惜夾娃娃機活動尚未在知識上形成概念化，所以這些玩家經常被人際圈視為是投入無意義的休閒活動。從上述的學習與反思可以看見，具備深度休閒特質的玩家們，發揮了技巧、知識和經驗，對夾娃娃機活動擁有持續投入和高度肯定的情感，藉分享夾娃娃機活動的關鍵知識、從活動中掌握出對商品的認知與瞭解、對相關規範與制度提出個人看法，完整呈現深度休閒者具備的獨特精神世界，並能不畏外力干擾與環境影響，堅持自己所投入的休閒活動。

第二節 深度休閒成人玩家的學習經驗

從隨興休閒到深度休閒的狀態，必須跳脫一般活動的享樂，轉為以認真態度投入休閒活動為目的，從事業餘活動、嗜好活動，採取積極認真、將休閒活動視為生活一部分的人，我們稱其為深度休閒者。五位深度休閒成人玩家因機緣巧合而投入夾娃娃機活動，在各自投入夾娃娃機活動後產生個人的學習與意識，從質疑旁觀、試探投入，直到獲得第一個由自己成功夾中的物品，才開始修正過去對活動的誤解，開始透過活動反思進行學習，從隨興休閒的逐漸轉變為深度休閒的狀態。

學習經驗的形成有賴活動歷程的努力付出，本節歸納五位深度休閒成人玩家在活動歷程中所遭遇之各事件、情境和觀點，並從中梳理出三種學習經驗的方向。

壹、投入活動習得的經驗

玩家實際投入夾娃娃機活動後，從反覆的操作過程中，逐步掌握對於活動的知識理解，做為一名具備深度休閒特質的玩家，必須在活動開始前察覺機台本身的設置與特性。以下將分為三階段說明玩家在活動中所習得的專業技巧：

一、觀察階段的學習

(一) 學習注意取物口的檔板高度

夾娃娃機活動最直接的問題乃是能不能成功夾取商品，當玩家分辨一台機台是否值得投入，取決於檔板高低程度與取物口大小。檔板是由兩層透明壓克力板組成，它影響活動過程成功率的關鍵，玩家以肉眼即可判斷。簡單來說，高度較高的檔板愈能限制玩家的動作，較低的檔板則使目標物能夠更容易掉落至取物口，而每位玩家當然都希望目標物能在進行活動前，就被置於距離取物口最近的位置（夾娃僧，2017）。

如玩家 A 提到：「還有就是那個檔板太高的話，我們也不會去碰，因為那個是最基本的門檻，一般人在玩很少會發現，他們通常看到五顏六色的娃娃就搶著投錢了。」(A-2-1-4)

由此可見，一般人投入夾娃娃機活動仍會先受到視覺上的影響，並不會注意到檔板高度帶來的阻礙，所以經常會出現夾不到的現象。而玩家 B 說：「...最後是檔板的高度...再來才是實戰的部分。」(B-1-5-6) 顯示克服檔板高度仍然是活動成功與否的決定性關鍵，也是深度休閒特質的玩家，從長期經驗中歸納出來的要點。

(二) 學習判斷目標物形狀與所在位置

投入活動過程中最容易被忽略的乃是目標物本身，許多玩家執著於實務技巧卻忘了觀察的重要性 (寶智華, 2017)。夾娃娃機活動的夾爪為三爪式構造，按理來說只要目標物不超過夾爪大小，幾乎都能透過操作搖桿夾起。然而，活動目標物不可能僅現一、兩種，而有五花八門、千奇百怪的形狀與類型，因此在投入活動前有賴觀察來減少判斷錯誤的可能，例如夾取絨毛商品、盒裝商品、電子類商品，都有相對應的夾取方法與特性 (Ava, 2018)。

玩家 A 說：「比如說商品的形狀是不規則，還是規則類的，是重的還是輕的，大的還是小的，哪妳就是要變成自己一套解決的方式阿！」(A-2-2-3)；玩家 E 說：「那今天你要夾娃娃、夾 3C 或者是夾一些小東西之類的都不一樣。」(E-2-1-1)

這代表目標物形狀因體積不同、重量不同，所以玩家必須對此產生一套個人的攻略辦法。當目標物位置離取物口愈遠，就必須操作更多次才能得手，意謂著投入更多時間和金錢才能成功，故學習判斷目標物位置是很重要的學問。

如玩家 C 提到想法上的改變，他說：「後來我慢慢學會說要...要學習觀察...例如東西目前的狀況如何、位置在哪？這個東西的位置有沒有被擋住？這個位置是不是能夠夾到？」(C-2-1-3)

(三) 瞭解夾爪與檯面的空間距離

一般人並不會注意到這個部分，唯有具備深度休閒特質的玩家，在活動中持續投入才會逐漸意識到兩者的距離。

如同玩家 B 說：「你第一眼看的時候...有沒有爪套、會不會開爪、有沒有防甩片或是

凹爪的程度，還有看整個天地的高度，就是機台的內部設置，然後檔板啊這樣！」(B-2-5-3)

這裡所指稱的檯面為活動目標物的正下方，以絨布覆蓋保麗龍的部分，當夾爪與檯面的距離愈遠，代表夾爪碰觸到目標物的時間愈長，而執行甩爪動作後所產生的擺盪次數也就愈多次；若兩者距離愈近，則意謂夾爪的擺盪次數較少，夾爪很快就會碰觸到目標物。

「之前在比較鄉下那邊夾，就是機台比較老舊的場，那個設定都會壓縮天地的空間。那其實你夾的時候就變成限制很多，因為爪子很快就碰到檯面了！」(D-2-3-4)」

玩家 D 所描述的事實，恰巧反映研究者過去遇到的相同經驗，當上下的空間距離縮短，其實也是縮短活動時間，加快一般人的投幣速度。

(四) 注意夾爪是否加裝止滑套

這項由反覆操作形成的經驗，乃是玩家為降低失誤率而自然領會。

玩家 B 說：「...有沒有爪套的部分...其實蠻多人會說新手要去選有爪套的，但我覺得有爪套也不一定比較好夾，因為會敏感爪，或者是因為摩擦力太大去頂到東西。」(B-2-5-3)

止滑套（俗稱爪套）的作用在於增加夾爪與目標物之間的摩擦力，摩擦力越大的情況越容易使夾爪牢牢將目標物抓住，或是便於玩家提早按下取物鍵以執行更多的專業技巧（三立新聞網，2017）。而摩擦力的大小影響目標物被夾起來以後的移動方向，玩家可以依照摩擦力大小的情形，選擇快速按下取物按鈕馬上執行夾取動作，或讓爪套完整包覆目標物，發揮摩擦力作用，牢牢扣緊目標物。如玩家 D 表示：「那主要還是會看有沒有爪套，可不可以用... 這是我第一個印象啦！」(D-2-2-2) 簡言之，夾爪是否加上爪套仍是很容易注意到的一個狀況，但一般人在這方面因疏於觀察而不瞭解它的重要性。

(五) 執行特殊技巧的可能性

夾娃娃機活動的進行主要依靠玩家操縱搖桿以控制夾爪的行徑方向，一般夾取動作通常將夾爪移動到目標物上方，等待夾爪自行完成動作或自行按下取物鍵，我們稱此為正爪。

如玩家 A 說：「.....投錢，然後...瓜子移到定點就按按鈕，看著東西直上直下掉下來，啊一直重複這個動作.....。」(A-1-6-3)

至於在活動中常見的甩爪技巧，必須先觀察夾爪上方的 S 型鐵扣環（俗稱防甩片）是否存在，當它不存在的時候，代表在活動中可以輕易的執行甩爪，做出大幅度的擺盪，產生慣性原理及鐘擺效應（夾娃僧，2017）。

例如玩家 A 說：「可能比如說我投完錢之後，我就會開始晃爪.....晃到他的角度，還有看他擺幅的情形....」(A-1-6-3)

甩爪乃是玩家在活動過程中以不斷晃動機台搖桿形成的操作手勢，而夾爪會隨著手勢的搖晃產生自然擺盪的現象（Ava, 2018）。

玩家 A 說：「晃完瓜子...然後再來看，瓜子晃的範圍可以擴及到...機台的哪個地方，然後做出晃到哪個地方的樣子。」(A-1-6-3)；玩家 B 也說：「因為可以大甩就是把東西從很遠的地方彈到洞口。」(B-1-6-5)

綜合上述，甩爪的意義在於使玩家能將較遠處的目標物拉至較近處，更容易成功將目標物夾至取物口。若 S 型鐵扣環已被安置在夾爪上方，則進一步觀察它與夾爪之間的間隙是否足以執行甩爪。另一方面，當玩家發現 S 型鐵扣環與夾爪之間毫無空隙，便代表執行甩爪動作可能窒礙難行，於是產生倒爪的操作技巧。

例如玩家 A 說：「後來才知道說...原來它（二收）.....也可以做其他的一些專業的技巧，比如說用倒爪的方式...那倒爪就不要再執行它（二收）的動作了。」(A-1-6-3)

玩家 B 說：「如果的甩不了...再來看三角墊片的方向，看可不可以倒爪！」(B-1-6-5)

玩家 C 說：「後來我們有去研究倒爪...那一開始不知倒三角片開了就不能倒爪了，玩到越後面才知道越多訊息...。」(C-2-3-3)

倒爪顧名思義就是在活動過程中，使夾爪在自然放爪的情況下，以其中一爪強行抵觸目標物，使夾爪向下彎曲呈九十度達到包覆目標物的動作，待夾爪包覆目標物上升時，自

然形成一股向外拋的力量，使目標物有機會順勢進入取物口，但根據玩家提及的重點，倒爪仍會受到三角片的限制。

我們可以從以上玩家提出的技巧觀點，得到他們在活動過程進行自我學習的例證，Gardner (1995) 認為人類的智能是多元發展的，古代人類採集食物透過自然觀察的智力，避免誤食有毒的動植物，根據多元智能理論最後一項發現，自然觀察的能力有助於人類適應周遭的轉變，如環境方面和生活模式的變化 (Wilson, 2017)。因此，玩家在觀察階段所習得的經驗，乃是夾娃娃機活動不可或缺的一環，以下為研究者整理玩家在觀察階段學習到的五個經驗方向，如圖所示：

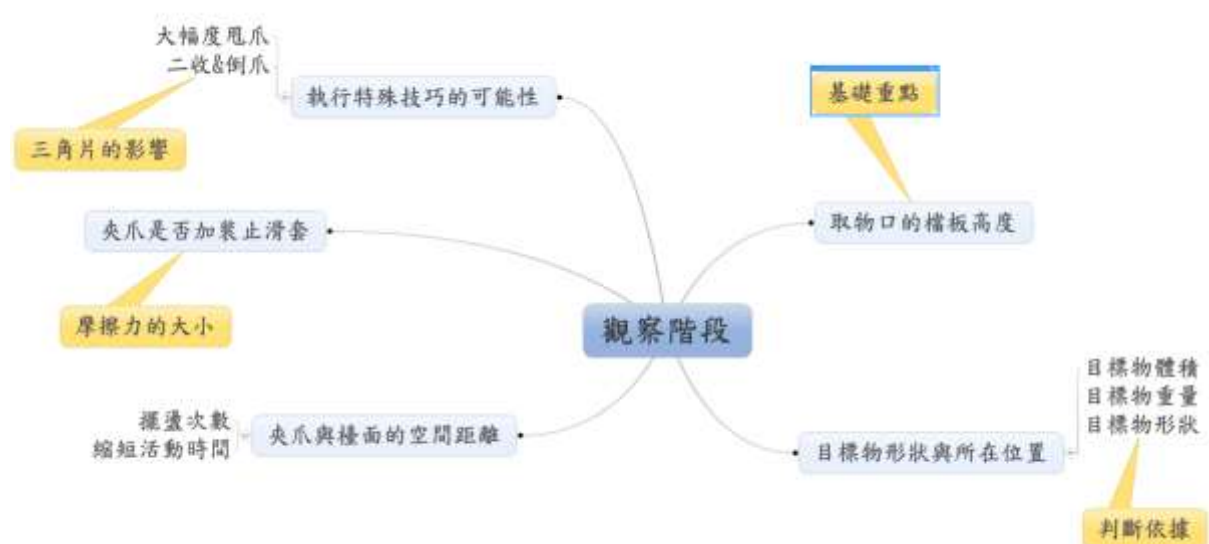


圖 4-2 觀察階段心智圖

二、操作階段的學習

經過觀察階段的摸索與判斷，玩家便嘗試投幣開始活動，操作階段必須透過實戰性的演練才可獲致經驗，不經投幣操作乃無法從活動上得到的學習經驗。

(一) 依據個人判斷執行動作

根據觀察階段所述，活動進行必須視目標物當下位置而定，在正常情況下，目標物和夾爪之間有一定距離，採取定點夾取讓目標物直上直下跳動來改變位置，或是依靠甩爪將

目標物拉至取物口是最常見的做法；又目標物為長條狀時，可採翹翹板原理夾取目標物尾端使其翻落取物口。當玩家觀察到目標物十分靠近夾爪，便會直覺判斷可移動夾爪用撥弄的方式讓目標物往前移動，鎖定目標物的重心，從取物口方向往內做一次性擺盪，夾起較重的一邊使目標物墜落至取物口，玩家在活動中若能透過精準判斷來執行動作，將大幅提升夾取的成功率。

玩家 C 說：「我覺得技術要搭配判斷才不會跟我之前一樣冤枉！什麼時候該直上直下？什麼時候該用爪？什麼時候該用翻的這些都要自己去想過！」(C-2-3-5)

玩家 B 說：「一般來說夾藍芽麥克風只有兩種方法，一種是靠上壓克力板用翹翹板翻或用翻、另一種就是橫靠直接甩出。但是它黑色膠盒外面都會加吸管，所以很滑...這就是很難的地方」(B-2-3-7)

玩家 E 表示：「其實真正的高手心裡明白，沒有每次都能十元夾到，能十元夾到是因為判斷準確還有一點運氣成分。但這種運氣成分又不太像是賭博的那種感覺，它其實算是空間影響和個人判斷導致的原因。」(E-2-3-2)

(二) 找出習慣的操作技巧

玩家持續投入活動後會逐漸形成屬於自己的操作概念，熟悉慣用的操作手勢有助於修正活動過程中的學習經驗。以甩爪這項操作技巧而言，玩家都有各自不同的解讀與做法，如一次性來回反向晃動搖桿並隨即按下取物鍵（俗稱頓甩）為最常見的操作手勢，反覆數次晃動搖桿、使夾爪形成來回擺盪之勢，並選擇時機點按下取物鍵（俗稱大甩）。

玩家 B 說：「頓甩的話就是比較常見的技術，你外面看到會甩的幾乎都這一招，它算是基本功。」(B-1-6-5)

玩家 A 說：「比如說，它可能就爪子的甩伏不大，幾乎沒有，應該說幾乎沒有...那你就要想辦法一直晃它。」(A-1-6-7)

玩家 C 說：「然後我聽別人說那個是用三盪，結果我就照著做，投了十元看著爪子一、二、三...東西就盪出來」(C-2-3-4)

除了一般的甩爪技巧，玩家巧妙計算夾爪來回擺盪的時間差，在晃動搖桿期間配合取物鍵的運作（俗稱頓勾法），讓夾爪能夠在關鍵的時間點落至目標物，這種技巧也能輕易將目標物夾出。另外，在奇特位置和相異角度反覆晃動搖桿所形成的甩爪方式（俗稱 45 度角斜甩）也是玩家從活動過程中習得的操作經驗。

如玩家 B 說：「頓勾那個算高級的...需要看下爪速度和擺盪程度，要去計算擺盪的次數，去觀察最後一次的擺幅是往洞口還是丟進去裡面。」(B-1-6-5)

例如玩家 D 說：「我覺得甩對高手來說是蠻重視的條件，一般垂直角那個位置都很好一次甩，如果甩不動的話就改成反方向的 45 度甩」(D-2-1-2)

以上提及的甩爪形式，都是為減少活動花費、降低操作失誤、形成話題共識所凝聚而成的通用技巧，也是玩家在操作階段最具體的學習經驗。

如玩家 A 表示：「就是現在已經習慣的同一個動作了吧，對，如果目前的話，會做這些動作，比如什麼時機點開始收第二次。」(A-1-6-3)

玩家 B 說：「那認識不一樣的設定、不一樣的機台，你可以找符合自己的習慣，然後學習到不一樣的技巧。」(B-1-6-7)

玩家 D 說：「雖然說它爪子很緊，但是爪子不好控制，通常我比較會選擇的機台都是有爪套、可以用，符合我控制範圍的。」(D-2-1-2)

歸結上述的說法，在操作階段必須要找到自己習慣的方式，才能在活動中發揮最大的效益，滿足個人在活動技術執行上的快感。

(三) 排除活動中的可變因素

當玩家開始嘗試投幣操作，可透過移動夾爪、按下取物鍵，以判別夾爪是否有足夠抓力使目標物產生位移效果。若夾爪的三個方向夾住目標物卻不動如山時，代表機台已出現可變因素，在人為部分可能因業者刻意或忘記調整，導致夾爪非常無力（俗稱摸摸爪）難以將目標物夾起。

如玩家 A 說：「爪力可能要看商品吧，可能我接觸的機台力道都不是很足夠，就是頂多可以讓它浮一下，比如說浮到半空中就掉下來了，所以還是要靠感覺爪力來判斷。」
(A-1-6-7)

以上描述了機台本身在設置上的力道，屬於人為可以改變的影響因素，玩家認為採取同樣的操作方式可以從而判別夾爪力道，也談到個人投入活動遇到的常態，玩家認為機台普遍都受到人為的調整與控制。

「但當你發現花了一兩百，都用同一種方式夾，它還是沒有改變位置的時候，你就必須開始判斷是不是爪子的力道不足...」(D-2-1-4)

「玩到的機台都蠻騙錢的，因為那爪力根本就摸，反正就是很無力！」(E-1-1-1)

綜上所述，以投幣操作來判斷爪力是開始活動的首要之務，一般人為何總是夾不到敗興而歸？除了缺乏觀察階段的經驗，嘗試操作來獲取判斷方向也是相當重要的，而觀察和操作經常是環環相扣的因素。除此之外，玩家也觀察到機具部分可能因內部主機板故障、線路異常或零件鬆脫所產生的無力現象；在環境部分可能因天氣炎熱，室外溫度居高不下，連帶使機台內溫度上升，在操縱數次即產生過熱的情況（俗稱熱爪）

「有一次到台中玩...遇到機台有問題....我夾很久都夾不起來，然後打給老闆，他到現場拿給我...還被爪子燙到，他跟我說那是燒爪過熱，難怪我都夾不起來！」(A-2-3-4)

「如果說東西在洞口旁邊，看上去仍然有機會，我會判斷是不是爪子燒了，然後等他冷爪半個小時。」(D-2-1-4)

無論形成哪一部分的可變因素，玩家能從活動中意識到操作受到阻礙，因而凝聚操作階段的經驗，馬上判斷出活動是否值得繼續進行，抑或必須重新挑選活動機台以及夾取目標。

夾娃娃機活動的操作和學習打鼓有異曲同工之妙，研究者在自營店個人聘雇的店長向研究者表示，他個人打鼓的特殊技藝，間接影響夾娃娃機活動的操作過程，打鼓的節奏感和甩爪的判斷無異。研究者在訪談後持續追問同為鼓手的玩家 D，竟也得到相同的看法，

「我們打爵士鼓的時候，處理過門跟掌握甩爪的時機點很相像，拍數的多寡都是決定成敗的關鍵。節奏上抓太多或放太少都會影響結果，很常碰到心裡已經確定好什麼動作了，但是一個閃失就變成喇臭的情況（臺語）了」(D-2-3-4)

根據體育相關研究指出，打鼓是一種身體感知的經驗歷程，這種技藝可以提升個人的自我概念，亦及個人和環境產生互動後，從中形成知覺來認識環境，並決定個體在當下做出反應的方式（林裕強、李加耀，2011）。上述的身體感知經驗的表現，與多元智能理論所提到之肢體動覺智能相符，其核心要旨在個人運用整體或部分的身體思考，於操作或表演之際發揮肢體的靈活程度和技巧性，而打鼓和甩爪兩種動作都牽涉到這項概念，兩者都必須經由移動或接觸，使身體獲得感覺上的知識。以下為研究者總結玩家在操作階段學習到的三大經驗方向，如圖所示：

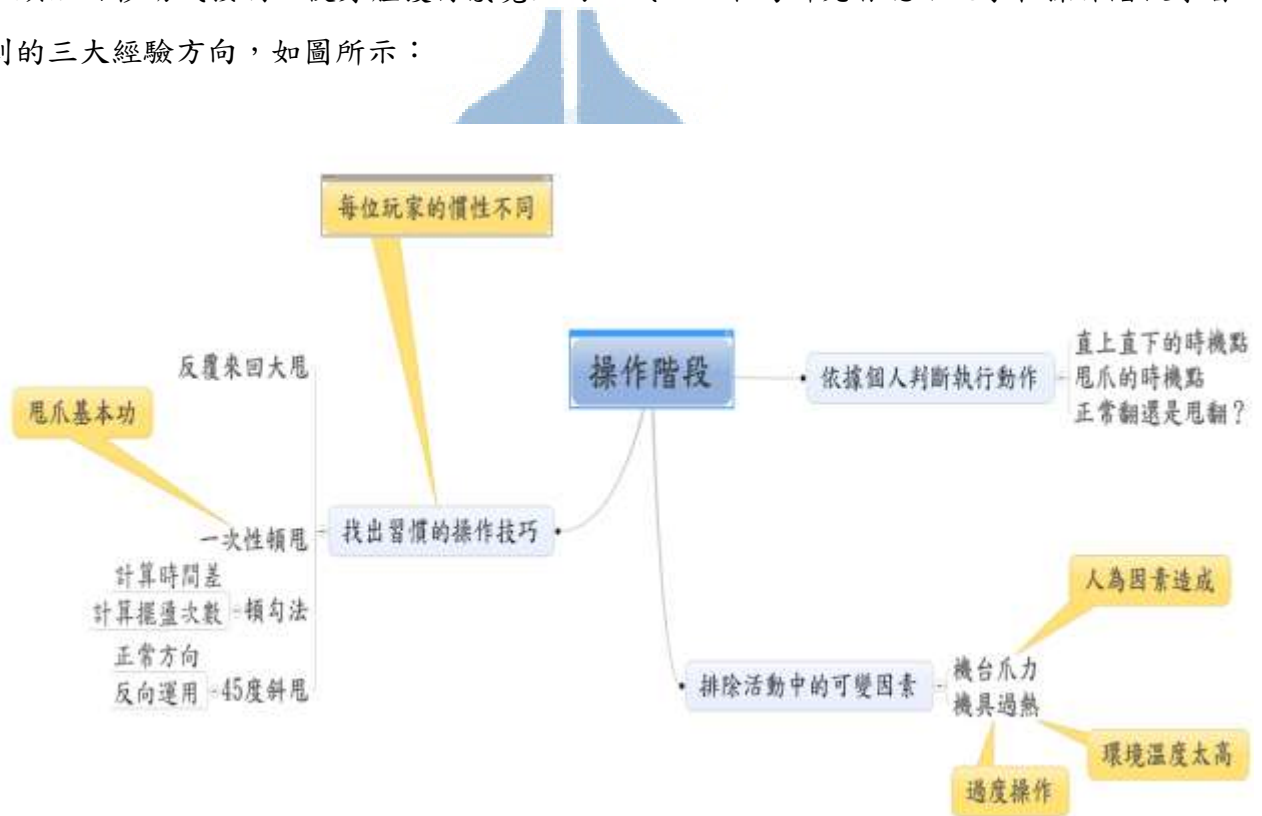


圖 4-3 操作階段心智圖

三、反思階段之學習

(一) 避免犯下相同的錯誤

玩家在每次的活動過程難免出現失敗的情況，最常遇到的情況是不懂得利用取物鍵提早收爪的方式，以至於爪子沒有接觸到目標就收爪。除了基本的取物鍵應用，玩家在觀察時錯估夾爪狀態，因而用錯技巧夾取目標物，或在進行操作時對搖桿和取物鍵的掌握度不充足，造成目標物擺盪至洞口又向內拉回的窘境，即便是技術高超的玩家，也會因一時失去理智而繼續用樣的方法執行操作。

「...我是按完之後，又不小心按第二次，然後爪子在空中直接收爪，那時候我才知道說，喔原來可以按第二次。」(A-1-6-3)

「記得有一次在夾大公仔台的時候，明明我都算好下爪點了，試了三百多硬是不出，結果後來有一爪勾到檔板，大公仔一個不穩才掉出來。那時我才察覺爪力太強所以一直被拉回去。」(B-1-6-7)

「長條型喇叭只要上檔板，其實很好處理，但是我一開始喇臭（臺語）好多次，因為我每次都正翻，然後歪一邊倒回去，後來跟朋友試很多次才抓到訣竅，就是要帶甩翻。」(E-2-1-1)

上述經驗反映玩家誤判的情形，從錯誤的執行過程中汲取經驗，並避免以同樣的錯誤方法進行操作，乃是玩家在反思階段需要學習的。

(二) 針對問題點進行思考

雖然玩家已經在觀察階段找出影響活動的細節，但經過長時間持續操作搖桿和取物鍵仍會發現新的阻礙，例如在機台設定方面，夾爪的下放速度過快，造成甩爪容易撞擊檔板而改變擺盪方向，如玩家 B 經過兩、三年的洗禮，卻總是在計算擺盪幅度之間產生疑問，經過和朋友的討論赫然發現，自己對問題點的思考仍然相對薄弱。

「後來還有學到一點，就是東西在檔板旁邊，跟在裡面有什麼區別？就是東西如果被

夾起來時去撞到檔板，那就會改變整個擺盪的幅度，所以東西的位置很重要，甩幅抓的有可能會直接往外丟，這個沒有跟人家互相驗證過，你真的不會知道！（B-1-6-6）」

除了擺盪幅度的討論，夾爪與目標物之間的摩擦力關係，也是玩家透過反思得到的隱性經驗，夾爪將目標物反向拋射的現象（俗稱內丟）經常困擾許多人。

「用爪捏薄、全包，過程是內丟還是外丟，這些都要很清楚，東西內丟很正常的啦！難不成台主要調外丟給你玩？很多夾客自稱高手，其實根本不會去模擬，內丟了只會在那邊抱怨。」（B-1-6-7）」

許多人質疑在活動過程的問題，卻無法提出解決的想法與操作方法，大部分玩家疏於反思是事實，以至於對某類情況幾乎束手無策，但面對難題時仍有玩家能夠輕易破解。

「我們夾到後來其實會去反省自己的技術，像很常遇到的機台內丟現象，那不去思考的人就會說啊都內丟怎麼玩？但就是有人夾得出來啊！因為他克服內丟的問題，他成功解決了嘛！」（C-2-2-2）」

由於活動過程中經常出現突發狀況，例如夾爪容易在碰觸到目標物後自動收爪（俗稱敏感爪）、夾爪速度過快抓不到甩幅的情況、夾爪和目標物摩擦力太大，或是夾爪不夠開闊難以包覆目標物，所以玩家必須透過反思想方設法解決問題。彙整玩家的經驗和研究者過去的經歷，其解決方法乃採用揣摩情境形成，並藉由形成的方法實際測試。當玩家發現夾爪不過開闊，會以 360 度轉動搖桿的方式使夾爪的中心軸（俗稱中柱）慢慢鬆脫打開。

「之前碰到爪子打不開，我會用力搖晃搖桿，但後來發現大力搖爪子根本不會打開，左右輕輕搖反而比較有效，中間那個鐵條會慢慢滑下來。」（A-1-6-3）」

有關摩擦力太大的疑慮，應採取夾爪接觸到目標物的瞬間，提早按下取物鍵以減少摩擦力的方法；碰到夾爪速度過快，可採用控制時間差的做法，延後按下取物鍵的時機，避免夾爪馬上撞擊檔板。

「舉例來說，甩爪的人都喜歡捏薄，捏薄的用意就是要讓東西脫勾，不過技術還不到家的人會不知道怎麼樣讓它脫勾，按太慢就變成摩擦力太強，然後爪子就是把東西硬拉回

去。」(E-2-3-1)

「以前很怕遇到下爪很快的機台，因為我那時候都用不到...敲檔板，後來心裡想著...慢一點再按，配合用爪的手感，後來快爪台就被我破解了！」(B-2-3-5)

由於玩家歷經具體經驗的衝擊後會開始進行反思，所以玩家在反思階段裡將形成和上述相像的問題點，即反映操作階段遇到的困難與挑戰。

(三) 重覆運用成功經驗

著名作家 Aldous Huxley 認為經驗不是在一個人身上發生過什麼事，而是一個人如何去面對發生的事（轉引自金不換，2012）。玩家在操作上採取特殊技巧並不保證百分之百的成功率，若夾取目標物的角度和位置稍有偏差，便會直接造成失誤的情況。雖是如此，玩家仍從大量的操作經驗中，形成一些個人方面的觀點，這些從個人經驗形成的理論說法，亦是成功經驗的堆疊，玩家深層地投入活動，以專注、輕鬆、不執著的態度孕育成功經驗，複製這種成功經驗能使玩家在往後進行活動時，快速做出技巧上的正確反應。

「我認為大小海螺絕對有固定的攻略方式，所以只要條件符合都能夾出來...按照我每一次打的經驗，大海螺要盡量讓爪子用成二一爪的位置，然後小海螺就是用兩爪捏盒緣或圓盒的中心點...這算是比較理論上的經驗！」(B-1-6-2)

「切記一定要知道自己把錢投在哪？到底花在哪裡？用自己的方式成功夾到，一定要記住那個感覺，還有那個夾到的做法，你不去回想那個情境，基本上就是放棄那個成功的經驗。」(D-2-2-2)

「我不敢說自己能在每一次...新的機台、新的開始...就十元輕鬆夾到，但我自己會給自己設定目標，期許自己能夠做到那樣子的標準，就是用之前成功的方法戰勝它！」(E-2-3-2)

以下為研究者整理玩家在反思階段學習到的三大經驗方向，如圖所示：

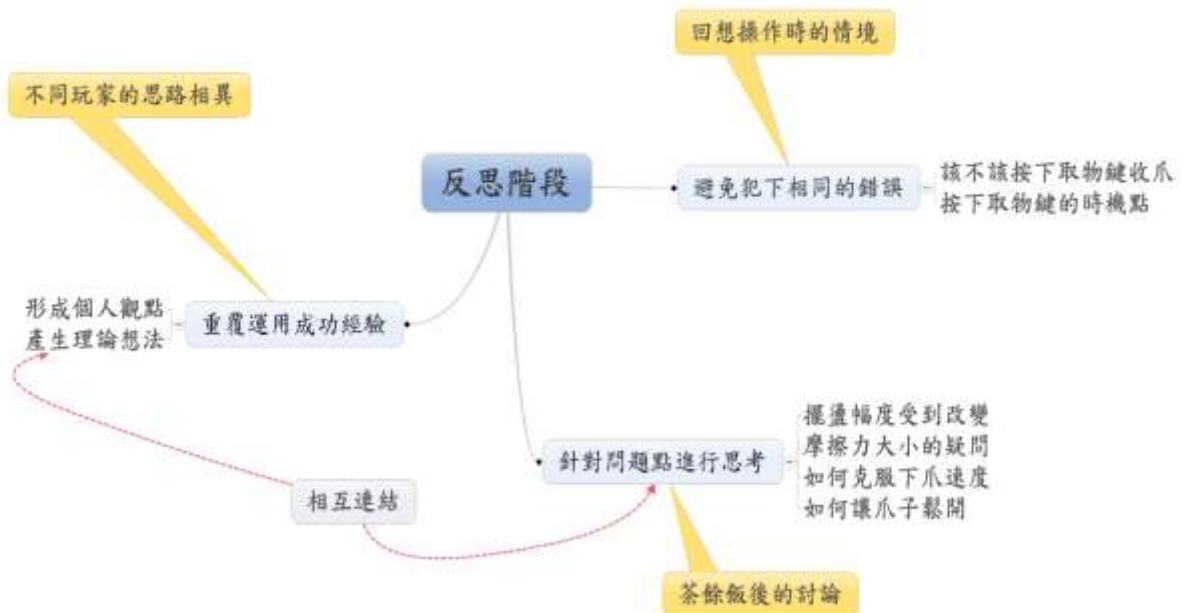


圖 4-4 反思階段心智圖

夾娃娃機活動除了透過投幣、操縱搖桿、移動並選定目標物、按鈕下爪等步驟來完成，若急於執行某個步驟，則玩家難以在思考中增進技巧。玩家在每一步驟的策略形成都將影響夾取成功率，玩家在投幣後可先靜止動作以防設定時間開始倒數，並在移動後注意機台給予的持續時間。一般設定以 15 秒為基準，玩家可拿 5 秒鐘做為緩衝，適應自己對搖桿的操縱感覺，然後在餘下的 10 秒內對目標物做出簡單的執行判斷，正確做出自己預想的特殊技巧。

簡言之，玩家投入活動所習得之經驗，乃是強烈動機、持續投入下的產物，更是玩家在學習經驗中的內在化過程（internalization），這種由默會知識所形成的經驗，必須仰賴系統化的整理才能發揮真正價值。從網路上一系列的心得文章發現，某些玩家將零散知識拼湊成顯性知識，洋洋灑灑地傳遞給社會大眾，一般人在閱讀後雖能迅速瞭解到有哪些活動術語，卻難以從這些知識組合的訊息中心領神會，亦即無法提升個人對於活動的基礎認識（Nonaka, 1991）。而近年來盛行網路影音，亦有玩家拍攝影片傳遞活動知識，一般人從影音畫面中吸收活動知識，展現知識透過社會化傳遞的一面，然而社會化的效能相當有限，

一般人缺乏實地觀察、情境模仿和實際操作，幾乎無法將知識內化至個人所理解的知識庫（Nonaka, 1991）。而真正使玩家知識產生改變的關鍵，乃是將內隱知識成功轉化為顯性知識，誠如玩家 B 所述；

「因為那時候剛開始玩夾娃娃還不會用，從不會夾到會夾，基本上一定要會甩啦！所以用的話有分嘛！頓甩或多段甩...關鍵影響我的人就...隔壁的孫先生啦，坦白說網路上那些影片就是看看爽爽，可是實際上都是看孫先生的。看他那個時候頓甩，還有 45 度角最大甩幅也是聽他講的。我個人就是看他玩嘛！然後自己在投幣嘗試，我自己學東西一向是看個人感受的，那種經驗慢慢增加的感覺。」(B-1-6-9)

相較於一般人對活動的掌握度，深度休閒成人玩家更易在夾娃娃機活動中發揮而成功得利，玩家汲取既定知識和他人經驗後，透過從做中學的方式，針對自己的思路和操作提出嶄新的創見與改變，並能按自己的概念重新詮釋技巧動作，好比知識學習者透過書籍內隱知識的過程（李國璋、李家瑩、陳欣琪，2014）。

貳、活動歷程中產生的互動經驗

一、生活圈—負面觀感的領略

玩家在投入夾娃娃機活動後，最常遭受來自家庭方面的影響，當玩家在活動技巧上略有成就時，不僅得不到來自家庭成員的肯定，反被視為次文化的代表，長輩們甚至會勸退玩家繼續參與活動，意謂世代之間對於休閒活動在生活中的重要性存在相差甚遠的看法，不僅對投入夾娃娃機活動不抱持正面看法，也缺乏認同娛樂性的休閒活動，而此時玩家需要學習如何緩解與家人之間的緊張關係。如玩家 B 說：

「因為以前都亂花亂噴，然後打台都打到很晚才回家，讓爸媽很擔心我的狀況，所以才會有那一次跟我爸大吵一架的經過。」(D-1-6-1)

至於來自社會觀感的影響，乃受傳統教育和社會期待所致，無論我們身處求學階段或步入職場，總會在人生道路上受到社會的寄予厚望，當我們選擇放棄多元化的嗜好和興趣，將玩樂視為不良事物而壓抑自我時，將對具有娛樂性的休閒活動形成帶有偏見的看法。因

此，玩家必須學習視外界眼光為無物，誠實面對自己的興趣，以認真態度持續投入活動，才有機會向生活圈證明活動帶來的意義。如玩家 D 說：

「其實他們觀念很傳統，還是會希望我投入的休閒活動是比較正面的...就是社會上認可的，比如說我打爵士鼓這樣。至於夾娃娃他們就睜一隻眼閉一隻眼，不要太誇張就好。」
(D-2-3-1)

肇於夾娃娃機店家如雨後春筍般到處林立，近年來逐漸轉型為出租性質，資本雄厚的場主租下店面後，再購入機台分租給業者（機台主）營運，因入行門檻容易，使很多玩家躍躍欲試，大部分承租的玩家缺乏正規訓練，不瞭解營運方面的控管與調度，亦不熟悉經營方面的潛規則，許多玩家在轉變為業者（機台主）後，仍以玩家身分不斷夾取其他業者（其他機台主）的機台，當一家店分租給十幾位機台主，其中必有想盡辦法佔他人便宜者，濫用機台主補貨的身分和時機，迅速把同店家的其他機台掃過一遍，將能夠輕易夾取的目標物通通帶走，呈現機台主剛補完貨就馬上清台、掃台的荒謬現象。如玩家 A 說：

「...某個地方的台主去其他台主的機台...去做關照...去玩別人的機台，然後把東西拿到之後，再放到自己的機台這樣子。我覺得是一個亂象！...業者跟業者之間...我會覺得說...我們去玩那個...就是圖個娛樂性嘛！...如果有機台主去玩過後，其實那台子差不多也爛掉了，我覺得一定會被影響到.....。」(A-1-6-7)

這種惡質的情形使得夾娃娃機活動的市場供需失衡，影響其他玩家的活動權益，降低一般人投入活動之意願，加深社會大眾對活動觀感的負面印象。

根據 Nash (1953) 最早提出的休閒理論，參與創作和模仿典範被列為較高級的分類，分別為四分和三分的等級，屬於主動性較高的休閒活動；情緒方面參與，如個人欣賞歌劇或音樂會，被分類為二分的等級；而遊藝和娛樂則被視為是消磨時間、逃避無聊的休閒形式，在等級分類上呈現最底層的一分等級（許光廬，2000）。誠如上述，價值觀代表一個人對日常生活處事的基本原則，當社會主流價值觀主導一切，娛樂和消磨時間即劃上等號，而主流價值帶來的社會安定已成常態，亦不會衝擊到既得利益者，這也是為何帶有娛樂性的休閒活動活經常受到負面觀感的影響（林義雄，2012）。當某些玩家承租機台，呈現角

色轉換的狀態時，一般人成功夾到的機會也就相對減少，更遑論進而持續投入活動。因為這些同時兼具兩種身分的惡質玩家，成日周旋於夾娃娃機店家，以守株待兔的方式將易於夾取的目標物帶走，為了利益破壞活動的本質。故此，夾娃娃機活動也就更容易遭致主流價值的批判聲浪。

二、人際圈—不分職業的認真追求

由於夾娃娃機活動不分性別、年齡、職業都可以參與，因此玩家在活動中總會認識形形色色的人，對每個玩家而言，不管交到知己好友或是碰上不討喜的人，在經驗上都是一種人生歷練的表現。

「譬如說房仲、屠宰業、水電工、服務業等，那大家在生活上也互相提供人脈和資源來幫助對方。」(B-1-5-1)

「那當然形形色色的人都有認識啦！不管好壞我覺得基本上都算是一種收獲，那認識到好朋友當然是最棒的收獲，那遇到比較奇奇怪怪的人...算是一種社會歷練吧！」(E-2-4-5)。

與受教育程度較高者接觸，彼此在投入活動中除了相互提供意見、在交談時經常使用專業術語，容易在相關話題或技巧上產生討論，但比較少談論到個人生活的部分不會主動分享個人隱私；與受教育程度一般者接觸，在活動過程的互動上，大多以吆喝、讚聲的情感投射方式，來表達自己投入活動當下的情緒，彼此在交談上亦會使用專業術語，但主要還是以閒聊的方式表達看法。

「其實和大學生再一起比較會去討論一些活動背後的現象，對於我來說他們是比較高學歷的人，那給我的感覺是他們對夾的見解很豐富；那一般遇到的社會人士，都會問一些比較...膚淺吧?...的問題，可能就很直接問說這個多少錢。」(C-2-3-3)

「就是在同樣一個地點...比如說之前有認識幾個附近的叔叔伯伯，已經見過三、四次面，就會開始互相打招呼啊...然後就變成好朋友...下次再遇見的話，就會開始交流啊，通常大家就是會互相討論夾的內容啦！」(A-2-5-2)

「那跟成年人互相交流也會聊到生活、職業方面，那平常大家也會在 Line 裡面互相哈拉打屁。」(B-2-1-5-2)；玩家 C 說：「一般社會人士比較傾向看東西本身的價值或是說有什麼新奇好玩的，反而比較不會去討論技術。」(C-2-3-3)

無論碰上哪一類型的玩家，彼此對夾娃娃機活動都存在深厚的認同感，每當下班之際就是大夥聚集之時，因存在共同興趣不斷追求，甚至出現不約而同群聚的現象。

「之前大學的話，就是我大學是打完工，就直接衝娃娃機，哈哈！因為那時候玩很癡。」(A-2-5-4)

「我下班自動會去巡啊！我就是想夾啊！垃圾十元我也夾...反正我有把握就是夾、有槍位我就玩，其實玩的越久對自己越有信心！」(B-1-6-9)

這種剛下班就馬上投入活動的玩家，完全具備深度休閒狀態的特質。根據深度休閒理論提及的六大特質之一——擁有獨特精神和社會世界，其意義為玩家在休閒活動上的投入與付出，具有高度認同感，他們將休閒活動視為工作職業般看待，與圈內的其他人擁有共通的信仰價值，因個人因素而對投入的活動有近乎瘋狂的追求 (Stebbins, 1999)。

綜合上述，不同職業的玩家投入共同的休閒活動而認識彼此，在過程中除了就活動內容進行意見交換，也因長時間的相處而產生生活上的互動，顯示休閒活動具有凝聚社會的功能，並提供個人和社會之間的情感連結 (劉虹伶，2005)。綜覽各方面深度休閒之研究也持同樣之看法，即個體投入休閒活動無關於職業，而這些職業相異者皆因共同興趣而持續投入同樣的休閒活動 (施伶蓉，2012)。

三、活動圈一對商品的掌握與認知

玩家投入活動通常從絨毛娃娃開始夾取，累積一段時間的經驗後，漸漸往困難度更高的目標邁進，如大型絨毛娃娃、電子類產品、紙盒類玩具或公仔等，諸如此類體積和重量相對較龐大的商品，而玩家在活動商品的認知上，主要藉由持續的活動經驗形成三個時期的學習。

第一，玩家在最初投入活動時，並不瞭解商品的實用性、商品購入的市值，以及商品

在文化圈內被賦予之定位，純粹因喜好商品而設法夾取，在此時期玩家因持續投入活動，花費許多金錢而獲得商品，不僅在活動上得到成就感，也滿足擁有戰利品的虛榮心，如玩家 A 表示自己都是以布偶類為主，而玩家 B 則偏向百貨類戰利品。

「收穫最多就是玩偶...我玩偶是最多的。大型的像抱枕啊、頸枕、坐墊、毯子、毛毯、靠枕、機車枕還是什麼的大型的，小型的可能吊飾阿、或者是 15 公分的一般的那種坐姿的娃娃，應該這幾個是最多的吧，之前放過一整個單人房。」(A-2-5-1)

「就...整個房間都是堆滿滿的。就可能最近很紅的啊，一些高檔的 3c 產品，比如說藍芽喇叭或是收藏的公仔，那雜物類的就蠻雜的...」(B-2-5-1)

第二，玩家發揮持續投入的深度休閒特質，在活動技巧上有所精進後，突破原先夾不到的窘境，開始從活動中累積多樣化的戰利品。隨著持有之戰利品日漸增加，如何處理多餘的戰利品的問題使玩家苦惱，而玩家面對困難所產生的直覺，乃是直接販售過剩的戰利品，以換取金錢繼續投入活動。當每個人對於商品的認知不一時，便會開始尋找商品價格的相關資訊，從中瞭解商品的價值性與討論程度。

「再來就是說會去談論價格，瞭解那個商品的成本，就是商品本身的資訊，因為蠻多人來了拿去賣，所以還是要學習這方面的知識。」(C-1-4-1)

近年來因盛行 C2C 平台的網路交易，玩家開始將戰利品投入販售，出現夾娃娃機活動的買賣市場，由於市場上始終存在低買高賣的現象，以及不同玩法所帶動之風潮，使玩家、機台主和買賣市場之間，對於特定商品形成一種價值共識，也就是在共同文化圈中對其賦予在等值價格的意義，此時期玩家偏好尋找高單價商品，他們認為夾取高報酬回饋的商品才能支撐活動的花費。

「...我有付錢、我有拿到東西，然後又有其他的管道，可以去做轉售或銷售或是做贈與，進而在獲得我不一樣的附加價值，這個是我喜歡的一個模式，所以我這樣從事投入娃娃機，丟到今年以這樣的模式一直下去做經營...所以我都沒有改變，唯一會變得就只有我的 C2C 的平台變得越來越多。」(A-1-6-2)

第三，玩家除了對活動具有高度認同感，不再完全執著於夾取高單位商品，此時期玩家學會尋求活動中真正的樂趣，在活動各方面的知識趨近完備，對商品的市場價格、功能用途等認知相當成熟，無論某時某地某刻，只要玩家投入夾娃娃機活動，都能滔滔不絕向他人分享，說出自己豐富的活動學習經驗。如玩家 D 表示：

「知道很多圈內的知識啦，好比說甩爪、二拍三拍、脫爪、翹翹板原理啦什麼的，或者是天氣冷的時候爪子會比較緊、天氣熱容易燒爪、把洞口打開可以加速散熱，這樣比較不會燒爪。」(D-2-5-1)

綜言之，玩家除了得到操作技巧的知能、人際互動的經驗，更重要的便是對各類商品的認識，當玩家能夠從活動中學習認識商品、熟悉商品，瞭解商品在活動圈被賦予的價值與意義，突顯玩家持續投入活動的強烈意願。如同騎馬的休閒愛好者，他們在鍛鍊馬術的歷程中，從享受騎馬的樂趣到深入探索馬術知識，再從騎馬經驗的大小挫折，不斷精進個人的馬術知能，最後熟悉如何照顧馬匹、辦理馬術活動等活動外的相關知識（黃心佳，2008）。

參、個體從活動中內化之經驗

一、學習管理個人財務

投入休閒興趣必須仰賴足夠的經濟來源，一般人在審慎思考下，才會針對休閒活動分配一部分的金錢額度，然而投入夾娃娃機活動的成本不高，容易出現沉沒成本謬誤（Sunk cost fallacy）的問題，讓投入活動的玩家不易察覺到過程中的花費，沉沒成本乃是不可回收之成本，意謂人們從事某些活動時會端看其中的好處，而做出不理性的選擇（口袋財經，2017）。若能在活動過程中設立停損機制，則有助於減少活動支出，玩家經驗乃是以商品在市場上之價值做為判別依據，將商品價值的二分之一設定為活動停損點，一旦超過便會結束活動進入反思階段的探討。一般而言，我國夾娃娃機活動均須設有保證取物之機制，玩家投入活動屆臨停損點時，會出現兩難的抉擇，當玩家鎖定的目標物非常靠近取物口，那麼玩家會選擇繼續增加沉沒成本，甚至出現非理性的行為；若目標物仍離取物口有一段距離，則玩家會選擇直接放棄。除此之外，因玩家長期投入夾娃娃機活動，對於活動過程

中學習技巧的花費存在很深刻之印象，故而從中學習到凡接觸近似於博弈性質的活動，都要在心態、策略和自覺上做好調適，在活動中得不到想要的商品、學不到真正的技巧，到頭來還執著於金錢買賣而迷失自己。

「我覺得這是有錢人的活動啦，你像一個上班族兩、三萬玩這種東西，根本存不到什麼錢，除非是你一個月七、八萬，那樣的身分才比較適合去玩。」(C-2-2-1)

「後來覺得這讓夾娃娃活動變調了，不管是從經營者或是消費者的角度來看，這都不是一件很好的事情。其實我覺得如果能夠倒回去五、六年前玩的那種方式，我們那時候不會去考慮要賣多少錢，那時候是覺得東西很新奇、沒看過才去玩，我認為這才是比較正確的活動方向。」(E-2-2-1)

若每個玩家都能納入養成記錄的做法，在每次投入過程中記錄停損點，經長時間累積便能觀察到成功與失敗之間的關鍵點，或是透過列表作帳控制活動上的花費，避免因過度花費而影響個人的生活品質。這種讓金錢流動的觀點，比較屬於個人的理財規劃，相較於玩家 B 而言，玩家 A 除了在活動中平衡個人的花費，更投入有意義的捐贈工作。

「其實我現在狀況大概一天花兩、三千元，那個金錢是流動性的，因為我夾了就賣、賣了就夾，我是把它當作一種賺零用錢、讓金錢循環的方式，也就是除了定存投資、孝敬雙親以外的一種休閒活動的投資。」(B-1-5-2)

「投入活動就是...會把其中一部分捐給偏鄉孩童，讓他們也分享我夾到的喜悅...我自己覺得...這其中含有一些附加價值，除了增加我一些買賣經驗上的一個收穫...主要我個人花錢有進也有出，並不會造成日常生活的負擔。」(A-1-6-1)

大多數玩家可能會宣稱，持續投入活動的要素是成就感和金錢買賣，但是在活動中因喜悅內化而成的經驗卻是無意間形成的，也促使玩家在花費大量金錢投入活動之餘，能夠不至失去理智而糾結於金錢買賣的泥淖之中。

「一開始我沒別的想法，只是很單純的去轉賣別人夾到的東西，其實你說活動中帶給我的樂趣，在幾年前還很瘋，現在好像比較消退了。可能是想法上的改變，也有可能是買

賣讓我變得很麻木！」(C-2-2-1)

當研究者想起個人投入活動的歷程，似乎也曾有一段時間因喪失理智而陷入金錢買賣的陷阱，那時投入活動的本意已經偏離單純的夾物樂趣，代之而起的是為了獲得利益而不斷夾取，回顧當下情境幾乎不談任何活動過程發生的問題，只聚焦在怎樣夾出商品以便轉賣得利，絲毫沒有身為深度休閒玩家應具備的特質，卻只充滿著貪婪和膨脹的心態與想法。如玩家E向研究者分享，他說：

「我覺得大家都會貪...那是本性，現在的道德約束可能比較不明顯了，那些人整天為賣而來的人，你問他們學到什麼？他們只會說少少出...嘖嘖蠻讓人搖頭的。」(E-2-2-3)

「但我個人覺得以現在的活動市場來說，變調的蠻嚴重的，甚至就是百分之七、八十以上都偏向於賭博，就是說他們夾出來的東西，比如什麼小海螺、K5S...或是大名鼎鼎的金冠系列，全部都是可以換錢的。」(E-2-2-1)

玩家在夾娃娃機活動中學習管理個人財務，乃是從活動本身和外在社會所領悟的人生道理，成人理財的重要性自然不可言喻（鄭宜萍，2016）。迷失於金錢買賣的玩家，態度早已喪失活動原意、偏離活動本質，他們花費大量成本逐利，卻難以獲得任何學習方面的經驗。

二、意識到時間的重要性

夾娃娃機活動必須在閒暇時投入，因此一有空就往夾娃娃機店家跑，乃是玩家抱持高度認同感投入活動的寫照，加上玩家投入活動時的專注與執著，經常忘了時間的存在，每次回到家都已經深夜凌晨。當一個人在休閒活動中進入流動（Flow）狀態，個體的行動與意識會相互結合，知覺和專注力完全投射在活動上，內心感到時間比平常過得還迅速，暫時忘卻自己的社會角色，接著將活動經驗視為內在獎勵，然後自發性的再度從事相同的休閒活動（Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009）。分配時間是個體投入休閒活動應注意的問題，一位優良的深度休閒成人玩家，除了在活動上堅持不懈、持續投入以外，更要從生活中學會管理時間，讓休閒活動發揮調劑身心的功能，而非佔用大部分時間影響生活品質。

如玩家 B 說：「因為現在成年了...包括跟家人朋友相處的時間，不能因個人興趣去影響到。」(B-1-6-1)

玩家 C 也說：「常常會覺得是不是浪費很多時間在這邊？一直到後來朋友找我去顧機台，有意思要去租台，才開始發現以前太傻，沒好好利用時間在活動上...如果有認真去分配，應該更瞭解圈子的一些消息。」(C-2-3-3)

三、瞭解活動背後的現象

具有深度休閒特質的玩家，因長時間投入選物販賣活動，從而學習到活動內外的觀察與操作，透過觀摩他人、反覆操作、議題討論，從而學習到在技巧方面的各項知能。除了夾娃娃機活動過程所提供的學習視角，玩家們也因介入商品買賣而開始對活動之外的產業面有所瞭解，目前網路交易最頻繁的應屬於網路社群 Facebook 的內部交易，以及消費者對消費者的平台 (Customer to customer)，藉由這些互動式的交易平台，玩家可以兜售自己在活動中獲取的戰利品，如玩家 A 說：

「我在網路上其實有使用很多的 C2C 的平台，那我夾一來就會有東西，就登上去賣這樣子。跟我去夾是一樣的意思，就是有買賣雙方的，就會有買家跟賣家的交流嘛！」(A-1-6-1)

在網路上的公開買賣，使得活動商品的價格也漸漸曝光，在這個網路無限制的時代，玩家自然而然就出現詢價、比價的學習意識，或者在網路比完價又拿到現實生活中討論，間接影響投入活動的本質，改變了部分玩家最初追求的活動價值，如玩家 B 很坦白的向研究者表示，過去不曾認為夾娃娃機活動能夠帶來什麼商機，但自從自己投入活動以後，逐漸發現這個活動形成不少地下經濟的買賣交易。

「那做為一個消費者其實也慢慢觀察到說，原來擺這個也是會賺錢，這算是一個商機啦！反過來...又瞭解到這些東西的價值，就是說如果你要拿去賣的話...。」(B-1-6-8)

從活動產業衍生而出的買賣行為，逐漸造成一些活動上的偏差認知，許多玩家搭著這一波夾娃娃機熱潮，在尚未瞭解產業背後的真相時，受到租賃業者的鼓舞轉而承租機台，

想藉此從休閒娛樂和商品買賣中一舉兩得。對於這種盲從的社會現象，一向冷眼旁觀的玩家 C 說：

「簡直空穴來風，什麼娃娃機很好賺，一個賺好幾百萬，然後現在一窩蜂跟風，一堆人跑去租，簡直害死人了。」(C-2-4-5)

一個玩家是否具備深度休閒特質，端看他對活動本身的投入態度，深度休閒的狀態乃是指個體投入休閒活動，將其做為志業般的經營，除了在活動中清楚理解各項知識，能夠隨時向他人盡情分享，創造屬於個人的職涯歷程，並不以此為工作職業的目標。參與本研究的受訪玩家，並沒有改變身份承租機台，他們做到從一而終的玩家身分，在活動中確立自己的角色，不因自己比別人瞭解更深入，而心生從中獲利的念頭。如玩家 B, E 表示：

「周遭很多朋友都跑去租台了，很多人也問我要不要租，我是想說沒必要...因為我夾的快樂就好，我就是把它當成工作以外的一個職業...。」(B-2-4-5)

「台灣就是喜歡這樣子...覺得什麼賺錢大家就一蜂窩、全部都擠過去，好像就是沒有分倒一杯羹就虧了。也因為這樣的風氣，造成很多從來不瞭解這個產業的人也一股腦下去想要當台主，所以才演變成市場上現在這麼亂的風氣、這麼不好的風氣。」(E-2-4-3)

深度休閒理論最終談到獨特的精神世界，意謂玩家在活動過程中逐漸內化得到的經驗，從而形成個人對活動的專屬信念與價值觀。個體藉由吸納他人意見、社會標準、外來價值觀，並於歷經新事物或新文化的洗禮後，滿足這些觀念上的新變化，以形成個人的內在心理歷程，從而建立屬於個人的價值體系（張春興，1991）。做為一名具有深度休閒特質的玩家，其焦點乃是擺在活動的內外在本質，而非追逐財富方面的累積，從玩家在活動經驗內化的看法中，顯示某些玩家仍深受社會主流的影響，集體呈現冒險追求金錢累積的現象，仍以投機觀點投入夾娃娃機活動，為區區小利破壞活動市場的平衡。

第三節 綜合討論

壹、玩家的活動歷程反映學習的存在

玩家投入夾娃娃機活動的初期，並沒有聯想到學習的存在與其重要性，以至於呈現隨興休閒的狀態，反應出一般人投入夾娃娃機活動的態度。本研究的玩家 C，提到自己在活動過程中的學習不如預期，他認為自己在夾娃娃機活動中缺乏自主學習的意識；玩家 D 則談到生活周遭的親朋好友，只想要透過他取得機台內的商品，卻完全不重視他的活動歷程的發生。談到學習，大部分的人會將學習視為教育的一環，他們認知學習必須發生在固定的環境或場所，而且是嚴肅、不苟言笑的行為，他們不知道 21 世紀的學習方法，已經跳脫傳統的教育形式，朝著問題導向和生活化前進 (Marsick & Watkins, 1990)。

「很多時候我會去思考怎麼夾，但是不會打破砂鍋問到底，可能是因為把它當成是休閒活動，所以沒有那種強烈的學習意願。」(C-2-2-3)

「職場同事會吵著叫我幫他們夾，親戚朋友也會希望我去夾給他們，但他們就是不會說想去學習。大部分都是這樣，不會主動說要學習，也不會想要學，也不會問你怎麼辦到的，大家都認為那只是玩樂吧！」(D-2-3-1)

Charles Jennings (2016) 指出，成年人們在正式學習只占 10%、在非正式學習的社交上占 20%、在個人經驗的學習則占 70%，顯示在自主學習中，個人經驗是促成個體進步的關鍵，透過經驗內化得以獲得滿足與成就感。如玩家 A 在活動歷程中得到的經驗遠比原本的認知還豐富，夾娃娃機活動所產生的學習收獲正是這種無形的滿足感，而這種無形的感受正是促成玩家持續投入夾娃娃機活動的因素，當玩家感受到首次夾出的滿足與成就時，他們便開始踏上轉變旅程，找尋下一次成功的可能性，意謂玩家們願意嘗試學習，深入參與、瞭解活動。按照馬斯洛的說法，學習除了應付最低層次的生理需求，往上探索個人價值、自我超越也相當重要，一如 Stephen Covey 曾說，人生最棒的投資，莫過於持續學習、激發思考，以確立價值觀，獲致內心的成功，兩者皆談到個人價值的重要 (轉引自謝明或，2017)。玩家在轉變過程中，便反映其在活動裡實現自我超越的可能，因為他們在活動的

表現上獲得成就，進一步證明自己投入夾娃娃機活動的價值。

「一定要記住那個感覺，還有那個夾到的做法，你不去回想那個情境，基本上就是放棄可能成功的經驗...為什麼每個人的打法都不一樣？因為大家都有自己的適應的角度，如果你不用學習態度去練，就不可能形成自己心裡想要的東西。」(D-2-2-2)

龍應台寫給兒子安德烈的書中所述，她希望兒子學習是為了擁有選擇的權利而非單純謀生，不致因時間關係被工作剝奪了生活，唯有心中產生那樣的意義，才有所謂的尊嚴、成就感和真正的快樂（王士杰，2008）。這說明學習的意義在於追求自我，而非只是求生活溫飽，學習使每個人在執行過程裡建構出獨特的想法和價值觀。

「這種學習帶給很多年輕人思考的機會，我覺得那是有創造力的活動，完全是有意義的，那會讓人去想要解決問題。不過回歸到前提...社會大眾對夾娃娃還是要改觀啦！」(C-2-2-2)

由於東方社會經常視休閒活動為單純娛樂、打發時間，認為那是有錢人才應該從事的活動，談到夾娃娃機活動並不會和學習直接聯想在一起，當玩家從隨興休閒的態度開始轉變，他們會傾力增長知識與技術而頻繁投入活動，由於花費甚多造成外界的質疑與不諒解，這時候玩家試圖抵抗的態度，便詮釋出個人經驗內化的表現，凸顯玩家重視他們投入的活動，並且可以為了活動而產生出各方面的學習動力。Stebbins（1997）談論隨興休閒時提到，許多成人的休閒活動都是短暫娛樂，那是因為他們缺乏積極參與活動所致，通過持續投入和深究知識，他們才能真正脫離隨興休閒的狀態，當玩家活躍於夾娃娃機活動，從而建立一定程度的知識、技能和經驗，那他們就不再只是單純的投入隨興休閒的休閒活動。

「簡單來說，就是常常到現場去看人家都怎麼夾，然後自己也要投幣去操作看看，夾完以後回家可以上臉書社團看別人的影片分享，或是留言問問其他夾友，如果是他們會怎麼做。」(A-1-5-3)

「很多人說夾久了就會，我覺得事實上根本不是...我認識一個朋友就夾很大，但他的技術就蠻不行的...說真的他那種根本沒有在學...沒有進步。」(B-1-5-3)

「看影片的原因是為了要揣摩那種感覺，如果你沒有主動去找知識去學習，那麼你很

難突破嘛！像我一開始玩亂投一通，什麼毛都夾不到，那就是沒有學的下場。」(D-1-5-2)

以上說明玩家在活動過程中找尋多方路徑進行自導式學習，在活動技巧方面經常以觀摩他人操作、上網瀏覽影片、閱讀文字介紹等為主要的學習方法。

自從 Stebbins (1982) 拋出深度休閒的概念以後，休閒活動便開始受到重視，他將休閒層次加以區隔成隨興休閒和深度休閒，並進一步區分出業餘者、志願者和嗜好者三種型態，讓我們清楚瞭解到藉由深入學習，休閒活動能夠擺脫隨興的狀態，呈現出不同階段性的樣貌與發展。當玩家出現深度休閒特質的時候，也反映其在活動中找到轉變的方向，從他們在人際圈與相異職業玩家的互動，可以發現他們學會互助互利，透過認識形形色色的社會人，強化個人在活動圈內的從屬意識，更加珍惜同屬活動圈的互動關係。

「不知道是不是因為很多人崇拜的眼神投射在他身上？所以他的能量整個都出來了，加上他又屬於那種陽光型的人，我每次看到他來就會很想參與...即便我可能技術沒他那麼強，他還是會很樂意去分享一些夾法。」(C-2-4-5)

「你應該知道 XX 吧？你有跟他買過東西，我下班都會跟他去巡台，我們算蠻瘋的，像我沒辦法出去的時候，那他就會去巡，然後跟我說哪裡可以夾、哪邊不能夾，我們目前算是很好的戰友吧！」(E-2-4-5)

具備深度休閒的態度後，玩家透過觀察和反省，採取實際行動證明自己，從改變日常作息與生活、按時報備行蹤開始，針對每次活動進行詳實記錄，將收入重新分配僅留下剩餘部分投入活動，進而找到說服家人以正面態度看待休閒活動帶來的益處，成功創造屬於自己的休閒職涯。因為成人在學習時注重的立即性的功能，當玩家在活動中遇到阻礙與挑戰，他必須有效運用個人經驗做為學習的資源，以雙贏的方法與家人達成共識，反映玩家在生活中以學習的角度找到問題解決的方法，(Knowles, 1980)。

「我爸媽能夠這樣包容我該偷笑了！其實就是溝通的問題，當初就是沒有好好講才導致那次灣家（吵架），後來有記錄那些金額跟花費，他們就不太會干涉我夾娃娃了。」(B-1-6-1)

此外，深度休閒成人玩家在維護個人或團體利益時，從意識上產生獨特的個人觀點，有志一同針對規範限制提出看法，反映玩家投入夾娃娃機活動的過程裡，不僅僅是休閒娛樂，更富有學習質疑社會世界的價值，他們從個別現象提出活動發展的隱憂，挖掘活動深層的隱性知識，學習到如何以批判角度來回應自己對夾娃娃機活動的忠誠與熱愛。此即回應 Tough (2002) 的觀點，他認為學習最大的重點不是個體在固定、有形的空間進行學習，而是能在意識上產生轉變，瞭解自己應當在活動的情境中進行對自己最有利的學習。

「保證取物的概念是比較正面影響嘛！你不會像個無底洞一樣，就是一直有去無回的那種感覺。我個人是堅持要有這種限制的。但我很疑惑的是為什麼不能超過兩千元？不是已經叫做選物販賣機了嗎？」(A-2-1-4)

「今天名稱上用選物販賣機沒什麼意義啦！大家都是講夾娃娃機，你有聽過人家說我今天要去夾選物販賣機的嗎？那很好笑嘛！你搞一個保夾出來，又限制他不能超過多少錢，那貴的商品不就得收起來了？你既然都說是選物販賣機了，限制金額真的很奇怪！難怪人家都說娃娃機商品很低廉，因為你政府一直做這種限制啊！」(B-2-4-2)

「政府也是莫名其妙，你說那個叫做選物販賣機，結果你一直限制保夾金額，是不是說貴的東西就不能放？啊不就助長那些台主擺盜版貨？他 X 的兩千元根本看不到正版商品，這些官員的想法真的很...！」(C-2-4-2)

總括而言，成人學習的自主性向來有無限的發揮空間，從工作職場、家庭生活到個人休閒，無一處不是學習的好機會，善用成人的時間與經濟優勢，不斷持續學習才能產生屬於個人的價值信念（轉引自謝明彧，2017）。回顧玩家的活動歷程，皆伴隨學習不斷發展，從不熟悉活動、誤解活動開始進入轉變，直到成為具備深度休閒特質的玩家，一再體現個人經驗的內化與自主學習的發展性。其中，玩家因成功夾取商品開始意識到學習的存在，在活動中努力構築個人的知識與技術，並且學會如何面對質疑與對抗社會的負面聲浪，在經過長時間的淬鍊，在活動過程中追求個人及公眾利益，凝聚活動的高度認同感，進一步形成獨特文化的價值觀，才終於創造出個人的休閒職涯（Stebbins, 1992），在這段活動歷程裡透過不斷學習達到自我超越的境界，最終展現夾娃娃機活動歷程的學習價值與意義。

貳、玩家的活動經驗體現學習的價值

投入夾娃娃機活動的歷程中，玩家始於圈外人角色入坑，逐漸向活動圈內靠攏，從單純喜歡商品而夾，到追求操作技術的進步，在此期間還需面對來自外界的異樣眼光和觀感不佳的印象。受訪玩家在活動歷程所展現的學習意義，大多來自對活動本質的認識與瞭解，以及個人在觀點看法和內在意識的改變。根據研究者本身的經驗，在投入活動的初期應該學習區分夾娃娃機和選物販賣機兩者在稱謂和意義上的差異，受訪玩家普遍在投入活動許久後，輾轉從其他玩家得知這項訊息，所以對於兩者差異的觀點容易受到他人影響，顯示受訪玩家仍需在投入活動前補足先備知識，才能從活動歷程中瞭解活動的本質與特性，而進一步遭遇外界負面看法時，亦能為自己喜好的休閒活動做出強而有力的解讀與辯駁，如玩家 A, C 說：

「我遇過一些媽媽帶小孩都會問說這個都騙人的吧？我就會說如果真的不會夾可以投到保夾，或者是看看有沒有累積。」(A-1-2-2)

「從字面上解釋不一樣啊，因為選物販賣機有「販賣」兩個字，那選物販賣機並沒有說花多少錢獲得那個東西，但選物販賣機是設一個金額，投足金額就可以得到那個東西，其實從字面上就很容易知道了！」(C-1-2-2)

研究者所期望的學習意義，乃是玩家能夠從活動歷程中找出屬於個人休閒職涯的價值，能夠向他人昭告自己屬於活動圈內的一份子，在投入活動的轉變期，玩家持續投入、努力不懈，追求對活動本身的認同，以及從活動學習調適得失心態和理性面對活動，也反映研究者過去投入活動的寫照，如同 Stebbins (1997) 談論休閒的本質時提到，享受休閒不需要太多的知識與技能，隨興的休閒活動無法為活動產生流量，個體若感受不到體驗感和實質性，那麼就不會出現深度休閒的狀態。

「從以前夾到現在...其實就是心態一直在變，我們也都跟自己說不要太執著、不要太貪心，總是要留一口飯給人家吃嘛！我覺得每次快要走火入魔的時候，就會去想一下最初的那種感動，真的是為了夾而來，不是單純為了賣而來。」(C-2-5-5)

「我後來是比較少來了，一方面是很難賣掉，一方面是沒有想要的東西，其實還是要回歸到本來的想法啦！你有沒有去認真瞭解你夾到的東西，而不是說去起鬨跟風還是幹嘛的，我看很多人都是夾到就急著要賣了，根本沒打開看過。」(C-2-5-5)

梳理五位玩家的學習經驗可得知，經驗的累積必須從活動歷程逐漸轉化而成，回顧研究者投入夾娃娃機活動的歷程，可以從玩家身上看見 Stebbins (1992) 在深度休閒理論提及的六大特質：

一、玩家投入活動堅持不懈

玩家雖面對外界質疑和社會氛圍的負面觀感，但卻沒有打退堂鼓，他們在夾娃娃機活動的歷程裡，付出大量的時間和金錢，即便無法輕易說服社會大眾正視這項休閒活動，卻仍繼續投入活動，用自己獨特的觀點來詮釋夾娃娃機活動。玩家在學習分辨商品的過程裡強化個人對活動的認知，認識夾娃娃機活動裡還有許多令人意想不到的奇特商品，以及活動商品有真偽之分。如同徐郁惠 (2013) 的研究談到，樂團樂手堅持投入獨立音樂的關鍵，在於個人對音樂方面的熱情，即使旁人不看好開音樂室的抉擇，但樂手們還是堅持自己的路線。

二、玩家努力於尋找活動知識與技術

玩家在操作方面，透過多層次思考形成策略，從策略擬定中將目標物帶往取物口，甚至在微末的操作細節中，發揮專業術語提點的步驟，成功以少許金錢夾出目標物；玩家在機具構造方面，透過多種角度觀察，發現機具啟動和操作過程產生許多不同組合的變化，從中瞭解到特殊技巧應用的時機點；玩家在商品通路方面，藉由社群之間的分享與討論，從而得知每一種商品被賦予的價值與特性，並學會使用平常鮮少接觸的電子產品。如同黃心佳 (2008) 的研究談到馬術教練致力於學習，不僅學會馬術功夫，更掌握照顧馬匹的關鍵知識。

三、玩家維護持久性利益

玩家在夾娃娃機活動歷程中產生學習的念頭，他們每次投入活動都會嘗試修正前次經

驗，使自己能夠跨越挑戰，在表現活動技巧的同時，也吸引其他玩家注視提升自我形象，或是把多餘的戰利品分享出去，讓其他人也感受到快樂與愉悅。投入夾娃娃機活動的同時，玩家也找到志同道合的夾友，透過夾娃娃機活動認識彼此、在職場以外建立新的人際關係，並追尋潮流話題以獲得持久利益。黃孟立、高俊雄（2007）調查晨泳會員即發現，游泳其中一項愉快經驗為健康指標的提升，意謂游泳帶來的幫助不可言喻，屬於長遠的持久利益。

四、玩家投入活動產生職涯性

玩家在歷經轉變期以後，開始針對活動過程的種種問題提出個人想法，他們用長時間行動證明夾娃娃機的活動價值，不斷在活動中學習各方面的知識與技術，甚至透過許多隱性知識找到活動後續衍生的問題。這說明有別於一般人隨興休閒的態度，玩家在活動中用內化經驗串起整個活動的職涯性，變成如職業般的穩定運作，能夠向他人闡述出一套屬於自己的夾娃娃概念與觀點，從中讓夾娃娃機活動的價值從純屬娛樂跳脫成業餘者的休閒職涯。上述與馬術教練的投入歷程極為相似，馬術教練原本只是愛騎馬，卻因長時間投入產生志趣，因而開始在騎馬過程中尋找知識，將馬術活動視為是工作以外的志業（黃心佳，2008）。

五、玩家展現獨特的精神

無論在操作過程的表現或議題討論的分享，玩家都遠比一般人更加投入其中，他們展現對夾娃娃機活動的高度理解，在活動技巧上能夠以專業術語或活動圈的特殊語言，向研究者說明操作需具備之基本觀念與技巧上的運用，並且能詳細地解釋這些特殊技巧為活動過程帶來的效益。綜言之，從他們執著於操作步驟的情境、通過共同的文化語言進行相互理解，可以發現他們在夾娃娃機的活動過程，處處都存在學習的影子，證明玩家投入夾娃娃機活動獲得大量的學習經驗，並透過經驗內化產生了獨特精神。如同江宏笙（2015）談到太極拳的養成，有一項獨特的精神為尊師重道，太極做為內家拳的代表，乃是要傳承武藝與其中的品德。

六、玩家對活動有強烈認同感

從玩家們回應規範與限制中，可以察覺玩家對夾娃娃機活動的認同感是非常強烈的。

他們基於學習與轉變期的改變，玩家從不曉得學習為何物，到能夠自我導向的進行學習，持續投入活動的內化經驗中找出問題點，批判新聞媒體報導的奇特現象，亦能向他人滔滔不絕的分享有關夾娃娃機活動的內部知識與技術，證明玩家從隨興休閒的態度已經全面轉化成深度休閒的狀態。而徐郁惠（2013）在其研究也提到樂團樂手在投入樂團的歷程中，在理念上逐漸形成認同感，他們為音樂默默付出很多年，藉由創作凝聚團員與樂迷，使大家在參與獨立音樂的過程，都能到同屬一個方向。

綜合上述，玩家之所以成為深度休閒玩家，在投入活動的開始就擁有強烈的好奇心、願意持續投入找尋相關知識，從不懂學習到投入學習，發揮不斷學習的精神；接著踏入活動圈後，逐步建立圈內的人際關係，與其他玩家進行互動交流，甚至不受空間限制，透過虛擬網路加入活動社群的討論，進而從活動歷程中累積隱性知識，逐漸轉化為顯性知識，形成出屬於自己的個人觀點；再來因豐富的活動歷程使玩家成為業餘者，能夠針對活動獨立做出批判、說出活動帶來的影響。最後，透過研究者的歸納與統合，組成具有系統性的活動學習三階段，確立玩家在夾娃娃機活動中的學習經驗。

第五章、結論與建議

本研究以深度休閒理論結合學習觀點探討玩家投入夾娃娃機活動之學習歷程，以半結構式的訪談針對五位玩家進行質性研究。第一節的研究結論將從第四章分析與討論中形成，並根據結論提出對相關議題、未來研究之建議。

第一節 研究結論

根據研究目的，本節依據玩家持續投入活動的因素，以及個人在活動中的轉變，針對活動歷程和學習經驗兩個方向提出結論：

壹、夾娃娃機活動歷程反映深度休閒特質

玩家投入夾娃娃機活動的背景情境透露出很重要的訊息，早期因活動環境封閉，夾娃娃機活動不盛行，一般人大多以純娛樂的角度看待活動，純粹投入夾娃娃機活動的原因，多半是為尋求個人壓力的解放、排解生活無聊感，以獲得短暫愉悅而生，這種投入活動的態度乃是淺嘗即止，並不會朝向專業發展，因為他們會衡量邁向專業過程所需要花費的成本，以及比較自己和專業人士之間的差距 (Stebbins, 1980)。簡單來說，一般人樂在享受短暫的“獲得商品”的當下，而不會持續投入活動、深入活動，對於他們而言，持續投入意味著提高活動的花費成本，而這個時期呈現出與隨興休閒同樣的特徵。

深度休閒成人玩家的活動歷程，為何值得研究者探討？其主因在態度上與一般人迥異，他們最早追求的目標，雖是以獲取戰利品滿足個人需求為主，但玩家從機台內成功夾取戰利品，於活動中首次獲得突破性的成功，隨之而來的不僅是戰利品的立即性回饋，征服機台帶來的成就感更是溢於言表。伴隨著投入活動次數的增加，玩家欲獲取的成就感等級，將會按不同類型的目標物而有所改變，例如從絨毛布偶開始夾取的玩家，經過不斷反覆嘗試的夾取後，逐漸掌握夾取絨毛布偶的箇中要領，開始能依靠熟練的方式輕易夾出絨毛布偶；經過反覆操作的經驗淬鍊，夾取絨毛布偶不再成為活動的難題，玩家便會傾向挑戰更難以取得的商品，而 3C 類型商品和盒裝型的公仔就是最好的說明，由於這兩種類型的商

品重量較重、形體呈現四方體狀和不規則狀，因此玩家必須耗費多一倍的心力來找出破解方法，於是開始頻繁採用特殊技巧—甩爪的方法來執行操作。簡言之，深度休閒成人玩家從活動中所得到的立即性回饋和成就感，隨著夾取的目標物不同而有所改變，玩家也因難易度不同想要持續投入活動挑戰更難的目標物。這和投入運動、藝術或科學方面的休閒者擁有相同概念，投入活動者經長時間訓練、學習所得到之最大回饋，乃是在活動過程中逐漸意識到自己擁有這樣的能力，潛在的意識使他們在活動上獲得持久性的利益，也滿足個人在活動中自我實現的需求（Stebbins, 1980）。深度休閒成人玩家面對夾娃娃機活動時，透過持續投入活動一再超越個人極限，為追求個人成就感的高度而持續投入夾娃娃機活動，而超越個人極限對玩家而言，屬於潛在、無形的持久性利益，也是反映成就感的一種形式。

玩家最初投入夾娃娃機活動的狀態，多半將活動視為是耗費時間、金錢的日常消遣，不會產生持續投入的動力，亦不相信透過學習可以提高夾取成功率，只要碰到難以突破的目標物，心裡仍會抱持夾娃娃機活動是否騙人的想法，從根本上質疑活動的真實性。這個時期反映玩家是以隨興休閒的態度投入活動，缺乏主動意識的學習和活動方面的規劃，在隨興休閒的狀態下，玩家不會對外宣稱自己是夾娃娃機活動圈的夾友。根據研究者的觀察，埋下進入轉變期的種子，乃是玩家投入活動的意識改變，不再將活動視為是一般娛樂消遣，當玩家成功夾取戰利品，從活動過程首次獲得突破性的個人成就時，便會消弭過去曾經質疑活動的偏見，感受到投入夾娃娃機活動也需要操作方面的技巧，進而在活動過程中不斷精進個人實力。轉捩點的改變，除了獲得真實目標物的獎勵，也從抽象的感覺中形成個人的成就感，對玩家的內在感受而言，難以替代且無形的成就感，其價值遠超過實際的戰利品，從內而生的學習意識，逐漸瞭解到活動知識、操作技巧對於投入活動的重要性，玩家開始尋找活動知識的根源，沉浸於活動過程的探索，比一般人耗費更多的時間、金錢和心力在夾娃娃機活動的關注。有別於一般人走過路過、看過玩過的心態，玩家聚焦於活動本身的學習價值，從操作上改變常人慣用的夾取方法，善用觀察機台特性以形塑自己的操作方式，從而成功掌握最基礎的活動攻略技巧。

玩家們耗費大量時間投入活動，反映個人在轉變期的成長，除了在操作技巧上有所進步，同樣也需承擔外界的負面眼光，而最直接的阻礙來自於家人的質疑和誤解，社會期待總是冀望玩家能按它們所訂定的人生價值行走，不應浪費時間在休閒活動。肇於周人蓼弊

案產生莫大的衝擊，台灣社會價值觀對具有娛樂性的休閒活動仍存在不小的偏見，無形中瀰漫一股揮之不去的陰影，社會大眾難以接受娛樂和休閒劃上等號，更難將學習和休閒聯想在一起。雖然近幾年在新聞中經常看見夾娃娃機活動的相關消息，顯示夾娃娃機活動持續蓬勃發展，但卻鮮少看見媒體以學習為主要概念來報載活動過程，其主要原因仍是社會氛圍尚無法理解學習的意義，不瞭解學習是個體轉變的開始，在休閒活動中透過學習能夠達到深度休閒的狀態，藉由持續投入成為活動中的業餘專家。

貳、活動階段、經驗內化，反映夾娃娃機活動的學習價值

夾娃娃機活動並非如一般人所想像，僅僅單純的投幣和操作就結束活動。一般人投入夾娃娃機活動，經常是採取隨興休閒的態度，在活動方面的表現並不積極，呈現可有可無的情況，即便夾取失敗也不會在活動後，和其他人進行任何討論。從學習的觀點來看，一般人難以在活動經驗上突破，無法記取前次的失敗經驗，代表個體缺乏學習的意識，不清楚自己的行為實為學習的一種形式，所以在每次投入活動的過程中都是無意識的操作，對於在活動中學習沒有任何概念。而深度休閒成人玩家則不然，他們從隨興休閒的狀態蛻變，因持續投入而產生高度興趣，在轉變期間投入活動出現學習意識，從意識中瞭解到透過學習能夠改變活動過程，而活動過程所遇到不同難易的夾取目標也讓玩家樂於挑戰。相較於一般人缺乏學習意識的投入活動，具備深度休閒特質的玩家在活動過程中以學習的意識做出個人操作上的改變，藉由通過三個階段來掌握過程中的活動經驗：

一、觀察階段：透過肉眼的靜態模擬，針對活動機具外觀上的辨識來判斷是否能投入活動，從基礎設定判別反覆投入活動成功的可能性，以及熟悉機台特性以利個人在操作階段時的執行與運用。

二、操作階段：透過實際投幣進行活動，從反覆過程中找出慣性的執行方式，藉著數次的動作操練，找出活動中的可變因素並立即排除。

三、反思階段：結束活動後針對執行方面的錯誤進行修正，並進一步討論可能導致失敗的關鍵點，並學會重覆運用前次的成功經驗。

藉由上述三個階段的表現，玩家從中創造個人的休閒職涯，除了在活動中的學習經驗，

活動圈內的人際互動也是玩家認同活動的表現之一，玩家可以在人際關係中找到活動認同感，從生活圈、職業差異和商品認知三個方面獲得實現特殊利益的可能，如以下兩個部分：

一、個人利益：認識不同職業的玩家，在活動過程形成不同觀點的討論，並在日常生活上互相提供協助，可藉此向家人展現活動圈的生態，緩解他們對活動本質的疑慮和刻板印象。此外，接觸不同玩家可得到更多活動資訊和小道消息，在網路社群或市集平台可以兜售個人取得的戰利品，除解決經濟方面的阻礙繼續投入活動，也能擴及個人的交友圈在人際關係上真正獲益。

二、團體利益：玩家在生活圈中持續向外界展現他們投入活動的堅定意志，用操作技巧獲得滿滿的戰利品，打破社會上普遍不看好的負面觀感。此外，透過在活動中和各種不同職業的玩家交流，能夠互相提供第一手的活動情報，不會讓部分為賺錢而破壞活動生態的業者得逞，提高所有圈內玩家繼續投入活動的意願。在商品認知方面則在文化圈內形成共識，以 C2C 平台進行商品交易，讓需要商品的人可以低價買到，亦能排除玩家在經濟方面的阻礙繼續投入活動。

另一方面，玩家從活動中內化的學習經驗分別為控管金錢的學習、時間分配的學習和情感方面的學習。投入夾娃娃機活動需要長時間的反覆操作，玩家形成學習意識後為追求知識和技巧上的進步，其活動支出必然是可觀的數目，故從活動中學習管理活動的花費十分重要。雖然休閒活動為調劑身心的好辦法，但玩家在活動過程除花費金錢也需要時間上的允許，當玩家產生學習意識後開始沉浸於夾娃娃機活動中，經常忘記時間的存在和經過，因此會造成生活規律的衝突，所以學習時間分配與掌控更是深度休閒成人玩家應該具備的能力。至於情感方面的學習則是深度休閒成人玩家最薄弱的一環，個人方面因投入活動與家人產生爭吵、在活動過程與其他玩家或業者有所爭執、在網路社群發表看法帶有情緒性的攻擊字眼，這些狀況皆為玩家在投入夾娃娃機活動中應該深思的部分。

綜合上述，玩家從夾娃娃機活動學習到來自活動本身的操作技能、人際關係的認知，以及個人情意的表現。在活動操作上獲取零散、片段的知識，透過三個階段的運用形成夾娃娃機活動的操作專業知能。在人事互動方面，玩家學習在生活中拉近世代之間的歧見，使家人轉化對活動的負面觀感，減少家庭關係上的衝突與拉扯；在活動圈因經常與其他玩

家的互動而學習到不分職業的互助精神與包容。在商品認知方面，玩家透過網路平台認識商品的實用性與商品價值，在夾娃娃機活動形成的獨特文化圈中，學習分辨商品真偽、品牌和文化圈賦予的價值程度，進而影響投入活動時選擇夾取的目標，並且逐漸從買賣市場中瞭解到活動生態的真相。

研究者投入夾娃娃機活動多年，過去做為一名深度休閒成人玩家，在活動歷程和經驗方面發表過許多文章和觀點，目前也以經營者的身分活躍在圈內。一開始對於徵詢受訪者這件事覺得很容易，認為只要透過滾雪球的關係就能輕易讓其他玩家參與研究，但自從身分轉換後卻遠比想像中還要困難，原因在於當玩家和台主之間隔著一道難以跨越的藩籬，也就是人性最大的弱點—貪念和欲望。玩家想從活動中夾到東西，業者也想從活動中得益，兩方的拉扯之下，願意參與研究的玩家便少之又少，而研究者找到的五位受訪玩家，乃是在活動歷程付出甚深的個案，他們在活動歷程中持續投入直到現在，不因外在因素的干擾有萌生退意之心，他們花費大量時間和金錢，對於整個夾娃娃機活動才擁有完整的基礎認知；他們從觀察與判斷便能找出機台特性和設定上的大方向；他們以豐富的經驗不斷投入活動，駕輕就熟的操縱搖桿，展現與常人不同的操作方式與技巧。

第二節 啟示與建議

壹、未來相關研究建議

著名脫口秀主持人 Oprah 曾說：「更有意義的人生應該永不停止學習，透過激情的能量去擁抱你所熱愛的事物。」即便 Oprah 每天工作繁忙，她仍意識到學習的重要性和改變的力量，她以行動試圖向大家證明，對事物的激情乃是問題解決的良藥，當個體願意燃燒能量在熱愛的事物上，在可能沒有工作報酬的情況下繼續投注心力，那麼這個世界將會為你敞開心胸直到世界的盡頭 (Valentine, 2018)。Oprah 的說法和 Stebbins (1982) 在深度休閒理論中提到的創造休閒職涯不謀而合，個體的休閒職涯指的是立基於工作以外的休閒活動，在活動過程的投入中建立屬於自己的職業道路，也就是在活動領域內成為業餘般的專家。研究者本身因熱愛夾娃娃機活動而持續投入，直到現在同時擁有深度休閒成人玩家和經營者的兩種身分，研究者的激情與能量始於活動歷程中，長時間在日常生活中沉浸於活

動而產生學習意識，即便當初投入活動耗費許多時間、金錢、心力，甚至沒有得到太多的報酬，研究者在這項休閒職涯中也擁有強烈動機和個人執念。研究者基於對生活大小事物的熱愛，建議未來研究應以深度休閒理論為基礎，補強對深度休閒理論的論述或研究，深入探討非正式的常態學習模式，朝向休閒活動小眾化的研究，除了音樂、藝術、體育這些屬於比較正式活動的研究，也應鼓勵新興休閒活動的挖掘，如非主流休閒活動的探索，或是以時下最火熱的電競運動為題進行討論。另一方面，建議未來研究可以本研究為基礎，結合學習的意涵，進一步挖掘不同休閒活動中的學習歷程和經驗，繼續尋找對特定活動具有深度休閒特質者進行研究，加以整合資料呈現系統化的面貌，從而發展出一套非正式學習的概念與方法。

貳、從玩家經驗中所獲得的啟示

一、投入活動始於學習

一般玩家經常問研究者為何投入夾娃娃機活動，總是夾不到想要的商品？研究者屢屢為此問題困擾，根據研究者的經驗，學習是不可或缺的進步條件，一個人若是想要精進自己在休閒活動領域的知識，那必然得透過學習來改變認知。許多人投入休閒活動仍然抱持隨興休閒的狀態，缺乏學習的想法代表個人在活動意識上需要轉變，對個人投入的休閒活動要產生認同感。研究者建議玩家以深度休閒的精神投入活動，從改變認知做起，正視夾娃娃機活動的本質，找出符合自己的活動學習之路。

二、學習追求知識而非利益

雖然玩家在投入活動之後產生學習意識，但有更多人誤用了學習意識，進而汲汲營營追求利益上的得失。例如在活動過程中思考如何破解機制和規範，用不正當或遊走法律邊緣的方式來夾取商品，抑或破壞活動的平衡機制，濫用活動保證取物的功能，向業者提出不合理的訴求和要求。雖然夾娃娃機活動含有博弈性質的味道，但從學習觀點視之，它仍是一項適合老少咸宜的休閒活動，不應淪為商品交易、金錢買賣的圈套。研究者建議玩家投入活動應仔細深思這些問題，而非一味地追求獲得戰利品、販售戰利品的金錢收益。按 Maslow 所分類，上述狀態的表現屬於低層次的生理需求，做為一名具有深度休閒特質的

成人玩家，不應執著於每次活動的投入損益，表現更高層次的自我超越需求，才能減少社會氛圍對這項休閒活動的負面形象，並且讓生活周遭的人能夠肯定夾娃娃機活動帶來的學習意義。

參、社會負面觀感帶來的啟示

雖然周人蔘電玩弊案是我國司法和社會心中永遠的傷痛，但隨著時代的發展與變遷，除了將焦點擺在電玩產業的發展，也應回頭看看我國在電玩相關產業的努力與實力。根據過去的資料顯示，我國製造夾娃娃機的實力聞名全球，歐美國家商場所擺放的遊戲機，多數為台灣代工製造，而近三年來，國內夾娃娃機店家的爆發性成長，代表夾娃娃機活動已經深受年輕世代喜愛，也為許多產品滯銷的通路解套。透過這種遊戲式的消費型態，玩家能夠形成活動歷程，說明夾娃娃機活動亦能產生活動方面的學習意涵。研究者建議，在中央主管機關的經濟部、在地方主管的商業發展局（處），應順應時事潮流，合理鬆綁電子遊戲場管理條例第四條的限制，並將夾娃娃機（選物販賣機）排除在外，讓夾娃娃機能夠成為升斗小民常態的休閒活動，而不再受到社會主流的異樣眼光對待。

另一方面，所屬之相關部會不應忽略個體在活動中產生的學習概念和學習意識，而將玩家在活動過程的操作運用和執行技術歸類為賭博行徑、曲解射倖性在實務議題方面的真正涵義。建議經濟部應針對評鑑會議內容，提出有效解決目前市場紛亂的辦法，誠實面對社會大眾向大家說明電子遊戲機與非屬電子遊戲機的區別，進一步保障業者的經營權力和玩家的消費權益。最後，研究者建議商業司應徵詢學術界之意見，邀請學術界人士參與電子遊戲機評鑑委員會的討論，強化評鑑委員會在評鑑工作方面的專業度；並參酌立法院同步公開會議的作法，讓社會大眾有權力真正認識夾娃娃機的背後運作，以利夾娃娃機在定義上能夠找到真正的解讀，甚至強化立法院針對相關問題進行修法的意願。

參考文獻

一、中文部分

- Ava (2018)。台主不要看！夾娃娃秘訣原來深藏這麼多學問【線上論壇】。取自 <https://dailyview.tw/Popular/Detail/1570>
- 丁雪茵、鄭伯璦、任金剛 (1996)。質性研究中研究者的角色與主觀性。《本土心理學研究》，6，354-376。
- 三立新聞網 (2017年10月24日)。強拉娃娃機「爪手」 網友：疑加套更好夾【影音文件】。取自於 <https://youtu.be/odGomNThvcw>
- 口袋財經 (2017)。沉沒成本 - 為何夾不到娃娃卻一直投錢！【線上論壇】。取自 <http://pocketmoney.tw/sunk-cost/>
- 小鯨魚 (2012)。夾娃娃機動作原理初探。《智慧自動化產業期刊》，1。取自 <http://www.tairoa.org.tw/uploadfiles/file/journal/201206.pdf>
- 日本クレーンゲーム協会 (2014)。クレーンゲーム検定について。取自 http://kuretatsu.com/about_kuretatu.html
- 日本クレーンゲーム協会 (2015)。クレーンゲーム達人検定とは。東京都：一般社団法人日本クレーンゲーム協会。
- 王士杰 (2008年3月28日)。《親愛的安德烈》讀後感。大紀元。取自 <http://epochtimes.com/b5/8/3/28/n2062625.htm>
- 王仕圖、吳慧敏 (2005)。深度訪談與案例演練。載於齊力、林本炫 (主編)，《質性研究方法與資料分析》(97-116頁)。嘉義縣：南華大學教育社會學研究所。
- 王明怡 (2010)。從深度休閒的觀點看休閒資訊的獲取與表達：以居室美化部落客『愛戀古典同好會』為例 (未出版之碩士論文)。國立臺灣大學，臺北市。
- 王陳雪霞 (2009)。深度休閒文化志工學習經驗之研究 (未出版之碩士論文)。國立暨南國際大學，南投縣。
- 王寶慧 (2013)。太極拳教練深度休閒經驗學習歷程之研究 (未出版之碩士論文)。國立暨南國際大學，南投縣。
- 世嘉博士苏维埃 (2015)。苏博士原创：世嘉最成功的系列街机产品-"UFO Catcher"抓物机记【街机中国】。取自 http://www.mamecn.com/jiejizhuanji/sbsyc_sjzcgdxljcp_UFO_Catcher_zwj_7199.html
- 田裕華 (2017年4月4日)。【就是愛夾】夾娃娃機風靡全台 20年歷久不衰原因揭密。蘋果即時新聞。取自 <https://tw.appledaily.com/new/realtime/20170404/1088852/>
- 朱瑞淵、陳梅君 (2010)。深度休閒者參與者類型與休閒效益之探討—以台南地區游泳池早泳參與者為例。《智慧科技與應用統計學報》，3 (1)，55-67。

- 江宏笙 (2015)。太極拳教練深度休閒經驗學習歷程之研究 (未出版之碩士論文)。國立暨南國際大學，南投縣。
- 江景淵、王美玉 (2015)。銀髮族深度休閒之資訊行為。《**臺北市立圖書館館訊**》，33 (1)，19-34。
- 余天綺、陳瑞敏 (2015)。我國工時制度實務及實施 40 工時制度之影響。【線上論壇】。取自 <http://www.leeandli.com/TW/Newsletters/5500.htm>
- 余珮林、陳其昌 (2003)。深度休閒的意涵與效益。《**雲科大體育**》，6，59-6。
- 吳明烈 (2004)。《**終身學習：理念與實踐**》。臺北市：五南圖書。
- 吳明烈 (2004)。邁向富有的人生：成為終身學習者。《**T&D 飛訊**》，28，1-13。
- 吳政峰 (2017 年 4 月 17 日)。您玩的夾娃娃機合法嗎？型號、地點差很大。自由時報。取自 <http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/2038308>
- 夾娃僧 (2017)。〈槍位〉夾娃娃 - 常用術語【部落格文字資料】。
<http://jjaiadashia.pixnet.net/blog/post/55057149>
- 李小明 (2017 年 7 月 5 日)。出人意料的夾娃娃機夾子落下那一刻 瞬間驚呆。大紀元。取自 <http://www.epochtimes.com/b5/17/7/4/n9355119.htm>
- 李佳豪 (2009)。以深度休閒之觀點探討角色扮演活動參與者情境涉入與心流體驗之關係 (未出版之碩士論文)。國立屏東商業技術學院，屏東縣。
- 李彥儀、郭盈君、蔡韶珊、宋明娟 (2003)。現象學研究。載於潘慧玲 (主編)，《**教育研究的取徑：概念與應用**》(237-258 頁)。臺北市：高等教育。
- 李國璋、李家瑩、陳欣琪 (2014)。知識外化-內化過程中知識流失現象與知識流失成因之探討。《**電子商務學報**》，16 (2)，199-243。
- 李藹慈 (2006)。大學圖書館員職場學習之研究。《**師大學報**》，51 (2)，45-65。
- 周秀華、余嬪 (2005)。深度休閒者學習經驗之研究。《**教育與心理研究**》，28 (2)，297-324。
- 周鈺和 (2013)。探討深度休閒特質對旅遊行為意圖之影響—旅遊部落格認知功能與目的地意象之中介效果。《**戶外遊憩研究**》，26 (4)，57-82。
- 東周異人 (2015)。從夾娃娃機二代活動檢視我國成人學習之不足【部落格文字資料】。取自 <http://classic-blog.udn.com/p6hood666/23251052>
- 東周異人 (2015)。從夾娃娃機檢視我國公部門缺乏常理認知之弊病【部落格文字資料】。取自 <http://classic-blog.udn.com/p6hood666/29743595>
- 東周異人 (2016)。夾娃娃機之學術名詞釋義【部落格文字資料】。取自 <http://classic-blog.udn.com/p6hood666/86975181>
- 東周異人 (2017)。夾娃娃機二代—現象的觀察【部落格文字資料】。取自 <http://classic-blog.udn.com/p6hood666/105121334>
- 東周異人 (2018)。玩家投入夾娃娃機活動需要瞭解的幾項原則【部落格文字資料】。取自 <http://classic-blog.udn.com/p6hood666/111119165>

- 林益生 (2009)。高齡者樂在學習之深度休閒經驗個案研究 (未出版之碩士論文)。國立暨南國際大學，南投縣。
- 林義雄 (2012)。台灣人價值觀的重建。天下雜誌，163。取自 <https://cw.com.tw/article/article.action?id=5034551>
- 林裕強、李加耀 (2011)。鼓動身心—太鼓技藝的身體經驗與意涵之初探。國北教大體育，5，113-118。
- 林綠萍 (2015)。樂齡大學參與者參與動機與深度休閒特質之相關研究 (未出版之碩士論文)。南臺科技大學，臺南市。
- 金不換 (2012)。EQ 加油站 繳學費 換經驗。【線上論壇】。取自 https://twccm.eoffering.org.tw/publications/twccm_ct?id=979
- 姚詩豪 (2012)。夾娃娃機的心得分享【線上論壇】。取自 <https://www.darencademy.com/article/view/id/11295>
- 施伶蓉 (2012)。劍道運動參與者認真休閒特質及參與動機關係之研究 (未出版之碩士論文)。逢甲大學，臺中市。
- 柯宗鑫、毛倩 (2014)。看見臺灣—娃娃機廠商系列(一)。GTI 海外專刊，123。取自 <http://0rz.tw/2FFKX>
- 胖丁呷麵 (2018年3月13日)。為何夾娃娃「被當賭博取締」？原因是佛心台早被政府逼死。鍵盤大檸檬。取自 <https://fnc.ebc.net.tw/FncNews/Content/19834>
- 胡幼慧 (2008)。質性研究：理論、方法及本土女性研究實例。台北市：巨流。
- 胡琪俐 (2018年5月6日)。【夾娃娃機風潮再襲】實戰！親自上陣夾物趣。自由時報。取自 <http://news.ltn.com.tw/news/lifeweekly/paper/1198181>
- 范立達 (2004)。阿達新聞檔案【部落格文字資料】。取自 <http://mypaper.pchome.com.tw/fld/post/1235658140>
- 夏淑蓉、謝智謀 (2002)。這個世界需要認真休閒。大專體育，62 (5)，163-167。
- 徐瓊信、陳榮文、張良漢、郭文瀚 (2010)。自行車休閒運動參與者之休閒態度、深度休閒與休閒效益關係之研究—以澎湖馬公地區為例。運動休閒管理學報，7 (2)，81-99。
- 財政部 (2017)。稅務行業標準第7次修訂。取自 <http://web02.mof.gov.tw/std/search9.htm>
- 高文彬 (2009)。以「故事敘說」輔助內部行銷實踐之研究。人力源管理學報，9 (1)，1-22。
- 高宣凡 (2010)。台企小霸主 2 飛絡力電子獨霸遊戲機台。遠見雜誌，286。取自 https://store.gvm.com.tw/article_content_15994.html
- 張春興 (2006)。張氏心理學辭典。臺北市：臺灣東華。
- 教育大辭書 (2000)。進步主義成人教育。取自 <http://terms.naer.edu.tw/detail/1311805/?index=2>
- 許光庶 (2000)。納許 (J.B. Nash, 1886-1965) 的休閒思想。體育學報，28，163-172。

- 郭佳瑩 (2017 年 2 月 18 日) 什麼是學習。每日頭條。取自 <https://kknews.cc/zh-tw/education/p88ke8e.html>
- 郭宣廷 (2017 年 7 月 9 日)。情趣用品、整人血手… 夾娃娃機沒人管？。聯合新聞網。取自 <https://udn.com/news/story/7266/2572299>
- 郭憲偉 (2014)。走進田野：博士論文寫作經驗分享。**臺灣體育學術研究**，57，23-30。
- 陳其昌、張婷婷 (2009)。攀岩活動參與者休閒動機與深度休閒之關係。**大專體育學刊**，11 (4)，69-80。
- 陳芳絲 (2010)。深度休閒女性志工學習經驗之研究 (未出版之碩士論文)。國立暨南國際大學，南投縣。
- 陳則文 (2018 年 3 月 11 日)。開夾娃娃機賺錢嗎？台主精確分析 經營心得不藏私大公開。東森新聞。取自 <https://news.ebc.net.tw/news.php?nid=102784>
- 陳餘鑒 (2012)。深度休閒者參與者類型與休閒效益之探討—以台南地區游泳池早泳參與者為例。**台灣水域運動學報**，3，35-62。
- 喵喵雲 (2016 年 9 月 27 日) 經久不衰的遊戲產業從何而來？剖析娃娃機發展史及行業最新資訊。每日頭條。取自 <https://kknews.cc/game/gxbzrl.html>
- 童秋霞、路暢平 (2013)。泡茶師深度休閒與遊憩專門化之關係。**休閒與遊憩研究**，5 (1)，35-62。
- 黃大衛、翁郁雯 (2018)。娃娃機、扭蛋機恐涉賭？律師：供人暫時娛樂之物不算。三立新聞網。取自 <https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=336240>
- 黃心佳 (2008)。深度休閒者涉入歷程之分析。**大專體育學刊**，10 (1)，25-34。
- 黃孟立、高俊雄 (2007)。深度休閒流暢經驗之研究—以晨泳會員為例。**運動休閒餐旅研究**，2 (4)，1-20。
- 黃帥通、沈易利 (2010)。以認真休閒角度談健身俱樂部會員。**運動與遊憩研究**，5 (2)，139-149。
- 黃玲美 (2010)。社區成人學習者之深度休閒研究 (未出版之碩士論文)。立德大學，臺南市。
- 黃富順 (2000)。**成人教育導論**。臺北市：五南圖書。
- 黃富順主編 (2002)。**成人學習**。臺北市：五南圖書。
- 黃蕙敏 (2012)。以深度休閒特質探討芳香療法參與 (未出版之碩士論文)。真理大學，臺南市。
- 鄒濬智 (2016)。臺灣夾娃娃機——夾娃娃機演變史。**警大雙月刊**，188。取自 <http://163.25.6.47/~dsa/105/188.pdf>
- 電子遊戲場業管理條例 (民國 89 年 02 月 03 日)。
- 電子遊戲機評鑑作業程序【評鑑通過電子遊戲機名錄】，經濟部電子遊戲機評鑑委員會第

- 41 次評鑑會議（2000 年 5 月 11 日）。
- 電子遊戲機評鑑作業程序【評鑑通過電子遊戲機名錄】，經濟部電子遊戲機評鑑委員會第 82 次評鑑會議（2002 年 10 月 9 日）。
- 維基百科（2015）。抓物機。取自
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8A%93%E7%89%A9%E6%A9%9F>
- 劉虹伶（2005）。深度休閒者之休閒效益。**大專體育**，78，116-122
- 劉豐源、洪谷松（2010）。跆拳道品勢運動深度休閒特質之研究。**運動與遊憩研究**，5（1），106-119。
- 蔡宏進（2013）。**休閒遊憩概論－社會與人文觀點**。台北市：五南。
- 蔡明芳（2016 年 5 月 29 日）。【滬尾經濟學】產業的軟硬整合：夾娃娃機與扭蛋機。想想論壇。取自 <http://www.thinkingtaiwan.com/content/6976>
- 鄭宜苹（2016）。新移民女性金錢觀之轉化學習研究（未出版之碩士論文）。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 盧啟宏（2001）。以 TRIZ 輔助多功能投幣機構之設計（未出版之碩士論文）。國立中山大學，高雄市。
- 謝日榮、朱耀明、陳文慶、孫仲山（2014）。休閒活動動機理論之研究。**工業科技教育學刊**，7，24-38。
- 謝明彧（2017）。人生大事好難做決定？成功學大師柯維，用 4 個字教你活出不後悔的人生。經理人，96。取自 <https://managertoday.com.tw/articles/view/47218>
- 謝朝清（2018）。《公會看板》選物販賣機市場現況。agis 遊戲情報站。取自 http://www.agisgame.com.tw/news_info.asp?id=242
- 鍾隆文（2014）。深度休閒特質對於休閒滿意度影響之典型相關分析。**休憩管理研究**，1（1），19-30。
- 寶智華（2017 年 5 月 3 日）。【療癒片】前輩傳夾娃娃技巧 研究生 60 隻上手。蘋果即時新聞。取自 <https://tw.appledaily.com/new/realtime/20170503/1109691/>
- 顧淑馨（譯）（民 106）。與成功有約：高效能人士的七個習慣（原作者：Stephen R. Covey）。臺北市：天下文化。（原著出版年：1989）

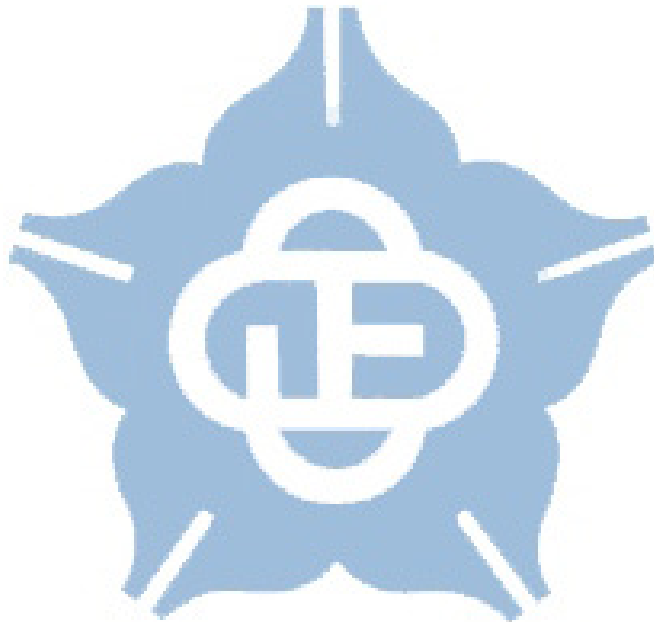
二、英文部分

- Bailey, F. (2014). *1926 the birth of the digger-crane*. Retrieved on January 15, 2015, from <http://www.coin-opcommunity.co.uk/wp-content/uploads/2014/09/The-Crane-Article-Autosaved.pdf>
- Bailey, F. (2014). *The comeback in the 1980's*. Retrieved on January 15, 2015, from <http://www.coin-opcommunity.co.uk/wp-content/uploads/2014/09/The-Crane-Part-Two.pdf>
- Bransford, J. D., Brown, A. L. & Cocking, R. R. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, D.C: National Academy Press.
- Brookfield, S.(1983). *Adult learners, adult education and the community*. Milton Keynes: The Open University PressStebbins.
- Coin-Op Community (2015). Crane-like machines to be reclassified as games of chance [Online forum comment]. Retrieved on August 15, 2015, from <http://www.coin-opcommunity.co.uk/news/13229-crane-like-machines-to-be-re-classified-as-games-of-chance/>
- Eldredge, B. (2018). *Cult Of the claw*. Retrieved on August 1, 2018, from <https://realart.com/thought-lab/cult-of-the-claw/>
- Friesen, S., Saar, C., Park, A., Marcotte, C., Hampshire, T., Martin, B., Brown, B. & Martin, J. (2015). *What is learning?* Retrieved on July 21, 2018, from <https://inquiry.galileo.org/ch1/what-is-learning/#zp-ID-5-2302310-GBDAC7EQ>
- Henderson, K. A. (1991). *Dimensions of choice: A qualitative approach to recreation, parks and leisure research*. State College, PA: Venture.
- Jennings, C. (2016). *Development mindsets and 70:20:10*. Retrieved on July 28, 2018, from <https://702010institute.com/development-mindsets-702010/>
- Jones, I., & Symon, G. (2001). Lifelong learning as serious leisure: Policy, practice and potential. *Leisure Studies*, 20(4), 269-283.
- Knowles, M.S. (1980). *The modern practice of adult education : Andragogy versus Pedagogy* . Retrieved on April 22, 2016, from <https://pdfs.semanticscholar.org/8948/296248bbf58415cbd21b36a3e4b37b9c08b1.pdf>
- Leon, S. & Jones, C. M. (1939). *Naughty but mice* [Animation & Cartoon]. Retrieved on January 22, 2016, from <https://dailymotion.com/video/x611pde>
- Liebman, B. (2005). Chance v. skill in New York's law of gambling: Has the game changed? [Abstract]. *Gaming Law Review and Economics*, 13(6), 461-467. Retrieved on March 12, 2016, from <http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/glre.2009.13603>
- Lipton, M. D., Lazarus, M. C. & Weber, K. J. (2005) Games of skill and chance in Canada [Abstract]. *Gaming Law Review*, 9(1), 10-18. Retrieved on January 20, 2016, from <http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/glr.2005.9.10>
- Malamed, C. (2016). *10 definitions of learning*. Retrieved July 20, 2018, from

<http://thelearningcoach.com/learning/10-definitions-learning/>

- Marsick, V. J. & Watkins, K. (1990). *Informal and incidental learning in the workplace*, London and New York: Routledge.
- Marsick, V., Watkins, K., Callahan, M. & Volpe, M. (2006). Reviewing theory and research on informal and incidental learning. In *Paper presented at academy of human resource development international conference, Columbus, OH*. Retrieved on July 27, 2018, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED492754.pdf>
- Nakamura, J. & Csikszentmihalyi, M. (2009). *The concept of flow*. In Snyder, C. R., & Lopez, S. J. (Ed.). *Oxford handbook of positive psychology*, Oxford University Press, USA. 89-105. Retrieved on January 28, 2018, from <http://eweaver.myweb.usf.edu/2002-Flow.pdf>
- Nash, J. B. (1953). *Philosophy of recreation and leisure*. Dubuque, Iowa: William C. Brown Company, 89.
- Nonaka, I. (1991). The knowledge creating company. *Harvard Business Review*, 69(6), 96- 104.
- Roberson, D.N. (2005). Leisure and learning: An investigation of older adults and self-directed learning [Abstract]. *Leisure/Loisir*, 29(2), 203-237. Retrieved on August 10, 2017, from https://www.researchgate.net/publication/241734646_Leisure_and_learning_An_investigation_of_older_adults_and_self-directed_learning
- Rossen, J. (2016). *Dime after dime: A gripping history of claw machines*. Retrieved on August 13, 2017, from <http://mentalfloss.com/article/82524/dime-after-dime-gripping-history-claw-machines>
- Stebbins, R. A. (1980). "Amateur" and "Hobbyist" as concepts for the study of leisure problems. *Social Problems*, 27(4), 413-417.
- Stebbins, R. A. (1982). Serious leisure: A conceptual statement. *The Pacific Sociological Review*, 25(2), 251-272.
- Stebbins, R. A. (1992). *Amateurs, professionals, and serious leisure*. Montreal, QC and Kingston, ON: McGill-Queen's University Press.
- Stebbins, R. A. (1997). Casual leisure: A conceptual statement. *Leisure Studies*, 16(1), 17-25.
- Stebbins, R. A. (1999). Educating for serious leisure: Leisure education in theory and practice. *World Leisure & Recreation*, 41, 14-19.
- Stebbins, R. A. (2006). *Contemplation as leisure and non-leisure*. Retrieved on October 17, 2016, from <http://www.seriousleisure.net/uploads/8/3/3/8/8338986/reflections11.pdf>
- Stebbins, R. A. (2013a). *The committed reader: Reading for utility, pleasure, and fulfillment in the twenty-first century* [DS Reader version]. Retrieved on December 21, 2016, from https://books.google.com.tw/books?id=psAEpLkgtD8C&printsec=frontcover&dq=The+Committed+Reader:+Reading+for+Utility,+Pleasure,+and+Fulfillment&hl=zh-TW&sa=X&ved=0ahUKEwjy8o2smJ_RAhVLErwKHaIuBGkQ6AEIGjAA#v=onepage&q=The%20Committed%20Reader%3A%20Reading%20for%20Utility%2C%20Pleasure%2C%20and%20Fulfillment&f=false
- Stebbins, R. A. (2013b). *A history of the serious leisure perspective (SLP)*. Retrieved on May 14, 2017, from <http://www.seriousleisure.net/historystebbins-bio.html>

- Strauss, V. (2013). *What is learning, exactly?* Retrieved on July 20, 2018, from https://washingtonpost.com/news/answer-sheet/wp/2013/08/12/what-is-learning-exactly/?noredirect=on&utm_term=.4c79792f1ca8
- Tough, A. (2002). The iceberg of informal adult learning. *NALL Network paper#49-2002*. Retrieved on July 14, 2018, from <https://nall.oise.utoronto.ca/res/49AllenTough.pdf>
- Valentine, M. (2018). *5 lessons from Oprah on living a more meaningful life*. Retrieved on June 10, 2018, from <https://www.goalcast.com/2018/03/14/5-lessons-from-oprah-meaningful-life/>
- Wilson, L. O. (n.d.). *The eighth intelligence - naturalistic intelligence*. Retrieved on April 22, 2018, from <http://thesecondprinciple.com/optimal-learning/naturalistic-intelligence/>



附錄一：初步訪談大綱

訪談大綱
訪談時間：
訪談地點：
其他事件記錄：
玩家背景資料：
<ol style="list-style-type: none">1. 性別、職業2. 投入夾娃娃機活動時間？3. 截至目前為止的花費金額？
<p>訪談題目：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 一開始是如何接觸並踏入夾娃娃機活動領域？2. 投入夾娃娃機活動的歷程中有什麼實質收穫？3. 你在夾娃娃機活動領域中如何建構一套自己的學習方式？4. 你如何看待夾娃娃機這樣的學習活動？5. 截至目前投入活動的心路歷程為何？

附錄二：正式訪談大綱

深度休閒成人玩家訪談大綱

※訪談時間： 年 月 日
※訪談區域及地點：
※其他事件紀錄：

※受訪者基本資料：
一、性別、年齡、職業別
二、投入夾娃娃機活動時間
三、截至目前大約花費之金額

※受訪者背景資料：

◎目的一：探討活動歷程

- 一、請問您當初投入活動的背景為何？一開始如何看待這個活動？
- 二、為何會持續投入夾娃娃機活動？什麼樣的動機讓您愛上這個活動？
- 八、投入活動的心路歷程總結為何？

◎目的二：分析學習經驗

- 三、對於投入夾娃娃機活動有何個人方面的規劃？
- 四、對於夾娃娃機活動你有什麼樣的想法或看法？
- 五、投入夾娃娃機活動遇到的挑戰有哪些？
- 六、對於夾娃娃機環境的看法或意見有哪些？
- 七、您認為投入夾娃娃機活動收穫最多的是什麼？

附錄三：訪談同意書

首先非常感謝您願意參與本研究，請在您分享個人經驗之前，閱讀以下內容，如有任何疑問歡迎來電或當場提出任何相關問題。

本研究題目是「深度休閒成人玩家投入夾娃娃機活動學習歷程之研究」，希望透過這項研究，對您投入夾娃娃機活動的歷程和經驗有進一步的認識與瞭解。

本研究將進行至少一次的訪談，每次訪談時間以 1 小時為原則，依現實狀況調整時間，後續會再以電話進行追問。為避免漏失重要的對話，訪談過程將採取錄音，若您不願意接受錄音可事先告知，或於訪談中感到不妥適，研究者會馬上中斷錄音。整個訪談內容僅供研究分析使用，不另作其他用途。研究者將盡快於訪談之後統整資料並交予您檢視。如有錯誤或疑慮請提出，研究者竭誠歡迎您投入這項研究。



國立中正大學 成人及繼續教育學系

指導教授 高文彬博士 敬邀

研究生：趙亮鈞 敬上

◎我以閱讀上述提醒，同意參與本研究

受訪者簽名：

日期：