

國立臺灣大學工學院建築與城鄉所
碩士論文

Graduate Institute of Building and Planning
College of Engineering
National Taiwan University
Master Thesis

微型世界：
情境模型蒐藏者的蒐藏、遊戲與自我認同

Miniature world:
Collecting, play and self-identity of collectors of diorama



徐苑斐

Yuan-Fei Hsu

指導教授：畢恆達 博士

Advisor: Heng-Dar Bih, Ph.D.

中華民國100年7月

July, 2011

目 錄

口試委員審定書	
中文摘要.....	i
英文摘要.....	ii
第一章 緒論.....	1
第一節 研究動機.....	1
第二節 定義情境模型.....	2
第三節 文獻回顧.....	5
第四節 研究方法及架構.....	10
第二章 童年文化變遷下的情境蒐藏.....	16
第一節 現代玩具建構下的情境蒐藏.....	16
第二節 玩具商品朝向收藏化.....	21
第三章 玩玩具是身心整合的媒介.....	30
第一節 蒐藏者用模型說故事.....	30
第二節 手作的技藝，手作的記憶.....	36
第三節 手作的文化意義.....	42
第四章 自我與空間的互相定義.....	50
第一節 生活中的遊戲空間.....	50
第二節 書寫地方的微歷史.....	56
第三節 情境空間營造與居家微型營造.....	61
第五章 生活與工作的延伸.....	68
第一節 家庭生活與家人觀感.....	68
第二節 社交空間及社群的建立.....	74
第三節 蒐藏帶來生活及工作的另類態度.....	80
結論.....	87
參考書目.....	90
附錄.....	94
附錄一 開放問卷.....	94
附錄二 問卷受訪者資料.....	95

圖目錄

圖 1-1 擬真食玩場景照片	4
圖 1-2 袖珍藝術/袖珍娃娃屋場景照片	4
圖 1-3 軍事場景/軍武類場景照片	4
圖 1-4 鐵道場景場景照片	4
圖 1-6 蒐藏過程的三種階段	13
圖 2-1 1960 年代的模型盒裝印刷	24
圖 2-2 包裝說明文字- 1	27
圖 2-3 包裝說明文字- 2	27
圖 2-4 包裝說明文字- 3	27
圖 2-5 包裝說明文字- 4	27
圖 2-6 包裝說明文字- 5	28
圖 2-7 包裝說明文字- 6	28
圖 3-1 情境與模型的類型	35
圖 3-2 如何情境化的不同階段	35
圖 3-3 情景蒐藏在不同生命階段的意義	41
圖 3-4 製作過程-1	43
圖 3-5 製作過程-2	42
圖 3-6 場景照片-1	44
圖 3-7 場景照片-2	44
圖 4-1 中藥房情境場景	57
圖 4-2 中式廳堂情境場景	57
圖 5-1 與女兒共同擺設的場景	69
圖 5-1 情境模型蒐藏者擴充延伸的角色與領域	85

表目錄

表 1-1 情境模型涵蓋領域	3
表 1-2 訪談受談者背景資料表	15
表 3-1 改造個人化的階段	47

微型世界：情境模型蒐藏者的蒐藏、遊戲與自我認同

徐苑斐

摘要

情境模型蒐藏不僅是食玩、模型商品的消費過程，還更是成人的遊戲，創意組合微縮擬真物，從單一到呈現各種時空的具體想像，物成爲個人獨特的生產。本研究從三個層面理解：第一，蒐藏作爲與社會結構的聯繫，如何從社會發展脈絡中理解情境模型的蒐藏意義。第二，蒐藏作爲個人與自身生命意義的聯繫，在生活中蒐藏者怎麼賦予物價值與意義，展現其出積極主動的角色。第三，透過蒐藏，人與社會如何發生關連。情境模型涵蓋擬真食玩、袖珍屋、戰爭歷史場景、鐵道場景四類，以深入訪談的方式，受訪者共計 12 位，另輔以開放問答式的線上問卷，計有 45 位。

研究成果發現，將蒐藏放在社會文化發展脈絡及個人實踐中解讀，蒐藏不再是退縮的經驗，藉由蒐藏，個人運動自我，同時運動起社會與環境。在情境模型蒐藏中，成人重新學會如何遊戲，在與物互動過程，逐漸理解自己，替個人帶來改變。不只個人改變，蒐藏經驗使得人際網絡及社交空間延伸，開拓人際交往。對自我的運動也展現在蒐藏者的生活態度。蒐藏者驅動自我，帶來社會及環境的對話，從認識環境到開始說自己的故事，也同時正改變起了社會與環境。

關鍵字：蒐藏、情境模型、玩具、遊戲、蒐藏詩學

**Miniature world:
Collecting, play and self-identity of collectors of diorama**

Yuan-Fei, Hsu

Master's Thesis of Graduate Institute of Building and Planning, National Taiwan University

Abstract

Collecting diorama is not only the process of consumption goods, but also more adult's play, virtual reality creative combination of miniature objects, to present a variety of space-time from a single specific thought, things become personal unique production. In this study, First, collecting as practice, search and social structure as a hidden link, how to understand the situation in the context of social development model search hidden meaning. Second, collecting as poetic, search for personal possession of the meaning of life with its own contact person in life how to give possession of property search value and significance, to show its a proactive role. Third, collecting as politics, the search through the possession of man and society related to the occurrence. Diorama covers realistic food-toys, doll house, the history of the war scenes, railway scene, with in-depth interviews, a total of 12 respondents, supplemented by other open questions and answers online questionnaire, namely 45.

Research found that, if we found hidden on the social and cultural development context and personal interpretation of the practice and found the experience of possession is no longer a retreat, but found collecting by the individual sports self, but also from social and environmental movement. In the context of the model search Tibet, adult re-learn how to play, interaction with matter, began to understand themselves, but also for individuals to bring about change. Not only personal change, experience makes the collector search and social networking space to obtain an extension, is to develop interpersonal communication. The movement of self-possession in the search show's attitude to life. Search possession of those who drive themselves, lead to social and environmental dialogue, said from the beginning to understand the environment to their own stories, it also played a social and environmental change.

Keywords: *collecting, diorama, toy, play, collecting as peotics*

©2011

第一章 緒論

第一節 研究動機

初次與微小物件所組裝的立體場景(情境模型)相遇，是國中時媽媽帶我拜訪她的忘年之交「老爺爺」。老爺爺九十好幾，喜歡蒐藏小玩具，住處不大房間不多，但卻有一間房專門收納小玩意，另間用來展示他的玩具場景。沒有什麼家具，大型壓克力罩卻引人注目，長寬高超過一米，進房內即受此驚人景象吸引。罩中繁榮街景，高聳商業大樓模型豎立於中心，緊鄰馬路汽車川流不息。街燈下，婀娜多姿的芭比身穿時髦套裝在人行道搖擺身子走著，前頭還推著娃娃車，陶瓷小嬰兒坐在車內。不定時拿來把玩，改變擺設，嗜好逛外銷耶誕飾品店的他，尋找小玩意是不可或缺的平日樂趣。老爺爺的笑容雖然佈滿皺紋，在玩具櫃前的笑容似乎又更加燦爛陽光。最真實的開心，和熱鬧街頭上窈窕女郎及小娃娃就存留在腦海中。老爺爺展示玩樂趣味及最真實的愉悅，活到老玩到老，我多年也沒忘記。就讀研究所時在美術社中，聽見旁人談論「景觀系學生真好，都可以每天作模型好羨慕喔！」而我卻驚覺，在大學的專業訓練養成中，模型沒有帶任何情感，更談不上什麼快樂，甚至還有工作般的倦怠，與小時候作模型是完全兩碼子的事情。老爺爺家中的都會景象，美術社路人對製作模型的美好渴望，我自己身上情感的落差，不曉得背後勾連上一番什麼樣的風情滋味，又投射了什麼。

近年來扭蛋機與食玩、盒玩流行，擬真食玩受到大家喜愛。塑膠製的，做工與上色精緻，以廚房餐具、家電、生活用品為主題，化身為不到 3 公分立方的迷你掌上物，從一般熟悉的大小突然下降至奇異不尋常的尺度。成套日本武士的盔甲、浮世繪名畫、磁盤餐具。有一群大人蒐藏各式微縮卻真實的袖珍小物，不論是買來的或自己動手做，如此地被人捧在手心裡而受到珍愛，物與人關係如此親密卻又有點不尋常，不僅在掌心中把玩、出神，更透過簡易堆砌或細膩手工打造，縮小物慢慢變成了一個有蘊含背景甚至故事情境。蒐藏者投入大量時間及勞力付出，靠著物質細節經營，那微縮場景正捕捉某種氣氛、年代、空間樣貌，呈現著繽紛多元的空間及時間感，有別於業界的建築模型的冰冷又死氣沈沈，光看了也不想住在那裡面。對比於蒐藏者與物的熱情，充滿著深切的情感及記憶驅動行動，打造屬於自己的空間，其間有趣的反差十分引起我的興趣。

情境式模型好似展現了另一種對於空間、時間的想像，食玩模型成功將 2D 平面轉化成 3D 空間，將其各種可能與不可能都具象地再現出來。二次大戰的兩軍殺戮場景中人物細膩的表情，微小細緻且富考證的武器與街道空間；日本古城堡；如同電影「Always 幸福的三丁目」般日本懷舊風貌的街道景色、電車、店舖再現。而到底蒐藏者們的蒐藏又反映了什麼，這些蒐藏者到底在蒐藏什麼？

話說又回來，其實想更瞭解我自己。我自己有大量的玩具收藏（當然除了玩具，還堆積更多不可計數的其他東西），狂熱到最後還兼職做起了網路的批發玩具食玩小生意。包羅以上，驅動著人們利用雙手去構築一個空間場景的動力，源自於什麼樣的慾望、

需求及背後更多還未知的故事，觸發著個人的行動發生，林林總總，都引起我的興趣。

第二節 定義情境模型

我使用「情境模型」，是對應於西方的 Diorama 一詞。依據 Encyclopædia Britannica 的定義，Diorama 指的是博物館內陳列模型，另一則是以及由業餘人士愛好所組成的微縮情境。Diorama 的型態上則以縮小比例或等比例複製品，展示歷史事件、自然景色或都市地景等主題。前者例如陳現史前人類的樣貌與棲息環境，原始人體態、周遭環境、動植物的刻畫，作為提供大眾教育、娛樂等的需求。另外後者常指由業餘人士或玩家所建造，包含軍事場景模型、鐵道模型或是袖珍屋（Room boxes/ Doll housing）等領域，情境模型蒐藏者將一組特定比例的微縮物的組合，呈現出特定主題與空間關係，以立體方式表現。

Diorama 的特色是帶來視覺上的衝擊，及情境帶來令人置身其中的體驗。Diorama 原意可回溯自古希臘，指繪畫在透明薄片上的圖案(Laszlo, 2010)。依據 Encyclopædia Britannica 對於 Diorama 的定義，指以三度空間的方式來表現空間樣貌的一組設置物。常是比例縮小，透過單一個開口方向觀看，背景包含風景繪畫或攝影。有的 Diorama 是作為西洋鏡（peep show）的裝置，人們可透過小孔觀看內部景色，是十七世紀時四處於街頭上巡演的表演，而最後裝置物慢慢變為兒童的玩具。Dioramas 字義也可指描寫出立體景象、地景的全景圖幅，有時又稱為 Panorama，全景圖象的劇院捲動裝置。十九世紀時，Panorama 透過畫布捲軸在水平或垂直的緩慢運作，讓舞台上的遊記、事件或戲劇創造出空間及律動的幻象。而全景幻燈 Kaiserpanorama 常被班雅明提及，在他童年時留下深刻印象。它是可供 25 人一同觀看幻燈片的環形幻燈屋，高 2.4 米、直徑 3.4 米的像是大圓筒般，大圓筒共有 25 個窗口，每個窗口前都設有椅子。只要坐在椅凳上，把目光投進窗口，便可透過立體鏡看到畫片，此時齒輪裝置又控制轉動著畫片，在椅上就可以看到連環的全景幻燈片。

Diorama 在台灣常另譯作「情景模型」，流通於塑膠模型玩家領域，受到日本模型發展、電視傳播¹及翻譯書籍以及模型工具書影響²。「情景模型」的相近詞包括「場景」，以及我所使用的「情境模型」一詞。在台灣，情景模型經常是被縮限在「軍事場景模型」，傾向特定類型及操作方式。在本論文中，一是覺得呈現類型可能性可以打開，很複雜地進行扮家家酒遊戲就可以是一種情境模型。二來更希望捕捉住其兼備無形故事意象、意境的含意，遊戲中呈現氛圍的意義，因此採用「情境模型」一詞。

¹ 《電視冠軍》日本節目中選拔「情境王」、2000 年出版的日文書籍《情景王：山田卓司作品集》

² 可以回溯至 1996 年尖端出版的翻譯書籍《如何製作情景模型》(How To Build Dioramas)，2002 年高手專業文化出版《軍事情景模型》等。

換言之，情境模型需包含五個元素：縮小、擬真、立體、可以任意地擺設組裝或手工製作、由多組物共構出空間及情境的意涵，而且堆疊擺設的景象是主角或主角之一，不是單是背景而已³。

我將情境模型範疇設定以下幾類：一、擬真類的食玩（包含食物、生活用具、動植物等）。二、袖珍屋(室內設計裝潢、室內室外空間)、三、軍事武器及其場景(歷史、戰爭場景)。四、鐵道模型類型(民宅、火車鐵道、都市及鄉間情境)（見表 2-1）。另外幾類與情境模型保有相似的特色，但卻不在本論文討論範圍內：如小布娃娃的蒐藏、延伸的製作改造及場景塑造；12 吋軍事公仔、運動員、電影角色、政治人物等的蒐藏改造及場景塑造；球型關節人型，在皮膚肌理及衣著細節上展現驚人寫實特色。以上幾類與情境模型共享許多特點，主要差異更傾向關注人物角色，將場景經常成為背景，非主角參與。以上劃分非絕對，而在研究中則作為參照而非列入主要對象。

表 1-1 情境模型涵蓋領域

類 別	描繪景象尺度	簡要說明
擬真食玩	室內物件為主 (近於 1/12)	多以日本廠商出品為主。主題包括所有日常生活用具，如食品、家電家具、動物、時尚衣著等。蒐藏玩家利用擺設、組裝成為微小生活的情境。
袖珍藝術/袖珍娃娃屋	室內/局部室外 (1/12、1/24)	袖珍娃娃屋則是用黏土捏置、上色完成加上各式雜物改裝而成。場景主題自行設定後加上各式小物，常見有水果、鮮魚生鮮、罐頭雜貨、生活用具等。袖珍藝術 (Miniature Arts) 則要求材質接近原始。
軍事場景/軍武類	人與地景 (1/35)	跨越戰車、軍艦、飛機等種類，可基本組裝、上色，舊化處理，模擬水漬噴濺、生鏽而脆化變形的鐵板等。單品外，則佈局加上場景，可能包含戰役過程、歷史背景等更多歷史考據。場景比塑膠模型單品多了兩個元素，地貌及人。以 1/35 比例的戰車場景中，人高約 5 公分，也不論是個人五官神情、姿態、動向，人與人互動關係可清楚呈現。

³ 若蒐藏多個 Q 版公仔、大同寶寶僅放置在櫥櫃內，則不在情境模型的定義中。雖然它符合縮小及立體，但不屬於擬真及經由自己的堆疊、改裝與擺設（例如替大同寶寶整形、穿衣服、蓋房子），沒有經由設置各個不同物件形成主要景象或富有故事性。若單純製作的剛彈、汽車模型或娃娃的衣服也不直接算在內，既使符合了前四種的定義，而缺少第五種堆砌空間的過程，沒有聯想出一幅景象的空間感、故事感，就不在情景模型優先考量的順序中。

<p>鐵道場景 (Layout)</p>	<p>都市尺度 (1/80、1/144、1/150)</p>	<p>鐵道場景則是有動態及靜態場景。動態場景在軌道周邊有山有景有城市圍繞之外，具有讓火車模型能跑車（運轉）的功能。另一則是靜態場景，展示火車、或是相關汽車或飛機模型，如製作房屋、周遭鄉鎮與地景地貌及景觀的塑造。以 1/150 的比例為例，人高約 1.1 公分，一棟三層樓高的住宅則為 6 公分，空間中呈現的是是一組街廓的尺度，相對於其他則有更多對於都市與鄉村、自然等意象的表達。</p>
--------------------------	--------------------------------	---



圖 1-1 擬真食玩場景照片



圖 1-2 袖珍藝術/袖珍娃娃屋場景照片



圖 1-3 軍事場景/軍武類場景照片



圖 1-4 鐵道場景場景照片

第三節 文獻回顧

先從國內相關的蒐藏文獻研究中出發，再從物質文化及蒐藏、遊戲領域中回顧相關理論。

國內相關蒐藏的研究回顧

國內蒐藏領域的相關文獻，主要以博物館學研究為主，其次為商品行銷。博物館學研究側重「蒐藏品」(collection)的價值，關心高價值的蒐藏品本身，被研究的物必須在歷史及藝術性上具備特定價值。若蒐藏物是一般普羅歷史，時代夠不久遠，不稀少、不具市場價值，則極少被視為研究重心。對比於此，商品行銷領域則納入當下流行文化商品，關心現代人選購商品的蒐藏經驗。

博物館學研究也關注實體物質及其空間特性，如包括如何保存、管理、經營，以及博物館的空間呈現。不過，這些研究絕大部分都更關心來自公部門蒐藏，極少探討一般人如何與大量蒐藏物共處的經驗。個人在私領域中如何營運蒐藏物，收藏、展示與空間的關係如何，住家環境與蒐藏空間如何聯繫，又如何與其他大眾發生關係等經驗則常受到忽略。

商品行銷研究則關注蒐藏者在流行商品的消費經驗，以行銷策略觀點分析蒐藏，將蒐藏者視為消費者，研究其消費習性。例如王怡程(2008)採用量化研究「消費行為模式」及「收藏消費行為」，建立一系統性的收藏結構模式，卻無法看出個別收藏者主體與其獨特性、蒐藏者的生命經驗，以及不同蒐藏品具有的物質特性。而魏伊萃(2006)探討扭蛋玩具吸引消費者原因、喜愛膠囊玩具消費者的特性。她指出，「當消費者有外控人格特質傾向、利用收藏膠囊玩具增值、有深刻的情感性消費體驗、重視社會情感層面價值與不在意購買成本等特性，願意在單次消費中購買較多的膠囊玩具；而具有收藏增值行為、情感體驗深刻、不重視購買成本與知覺風險低的消費者，對於扭蛋有較高的願付價格」。蒐藏者複雜的個人蒐藏動機及歷程，被過度簡化為消費者購買經驗，也忽略了蒐藏動機及意義經常來自社會及文化脈絡的影響。另外，消費及行銷研究關注成人的玩具消費經驗而，並非玩的經驗，或人物互動中的樂趣為何。

另外，有的研究則把玩具蒐藏者視為時尚、流行的盲從跟隨者，或受制於動漫文本符碼的影響。例如許馨云(2006)分析消費社會下的玩具收藏迷，認為蒐藏玩具主因受喜愛的電玩、漫畫與卡通文本影響，而玩具收藏迷會持續購買，源於將喜愛角色投射到角色模型玩具，因此對卡通、漫畫和電玩文本涉入程度越高的迷，越可能成為玩具收藏迷。他對收藏者能動性持較悲觀立場，認為即便蒐藏者透過蒐藏感受或生產獨特意義，也僅是在玩具廠商有限選擇下作抉擇，認同既有動漫角色設定好劇情故事，而對收藏迷具有的主動性提出質疑。我認為，的確許多玩具蒐藏受到漫畫等角色文本的影響，但並

非唯一且主要之因素。他忽略了玩具的多樣性，像是擬真食玩、火車鐵道場景，設定上皆非以電玩或動漫為基礎，而是以現實生活為題材，卻仍然吸引蒐藏族群喜愛。而蒐藏中的各種遊戲、改造、製作，也並非完全受制於文本框架下之中，透過人物互動，並回應屬於蒐藏者自己的回憶及故事，而具有獨創及主動的意義。

在玩具收藏迷的研究中許馨云發現，玩具收藏迷將文本互動經驗與自身背景、r 及在社會中扮演角色或經驗結合，確實產生一種創造性的愉悅，不過他卻採取保守負面方式解讀蒐藏者的人際關係，認為收藏者在網路社群的互動低，由於主要作為旁觀者角色，更顯得收藏是一種人際關係的退化，退縮至自己的心靈空間。許馨云主張，玩具收藏迷並不熱衷於結交網路社群同好，收藏迷自己與玩具互動生產出屬於獨特意義，但卻未展現在玩具收藏迷使用網路社群上。我認為對於玩具蒐藏者行動意義及社交互動被低估，與蒐藏者之間的交流、聚會、活動，讓玩具蒐藏也可成為社會溝通的媒介。

物質文化中的人物關係

對於理解人與物互動，Mary Douglas 與 Daniel Miller (1996) 提出的消費人類學觀點，為先前的經濟學開啓了新視角，將人物的互動從狹隘的消費行為中解放出來。從文化層面來理解商品，並肯定物品本身在文化實踐過程中扮演決定性的重要角色。Douglas 與 Miller 認為，理解一件貨品 (goods)，得先放下它們的實用性、機能性，才能更看到核心的物人關係 (people-object relations)，是由意義及文化所構成。他們將消費的功能，視為形成意義的能力，並轉向於藉由商品而思考的概念，將其視為一種人類非言語中介的創意工具。

人類所身處的生活環境，由種種物質所組成，我們與物協同合作，互相建構了這個世界；同時，人也脫離不了物質社會。也因此，當採取從物質文化途徑理解實質環境，透過有形實體及無形文化探索，亦有助於開拓既有對於社會及環境的認知。Tim Dent (2009) 認為，物質文化使我們與他人發生關連，比語言或互動更持久又具體，物經常是人際間談話及行動焦點，類似與語言的互動方式，具有中介作用，分享彼此的價值、生活方式。社會人與物質建立起了「準社會」(quasi-socail) 關係聯繫，個人展示社會身份、體驗社會位置，物於此替代成另一種的社會形式。人與物的互動是重要的關鍵。

Hoskins (2006) 認為，許多作者致力探究物質文化的社會身份，花費力氣探究「物品」本身，卻削弱了人的能動性的重要性，以及人與系統如何賦予物價值、重要性與意義。重點不在於「物」比我們以往相信的更有活力，而是它們具有更高的可塑性，可以適應意義的轉換與競爭，而這些都是人的能動性所賦予的 (頁 75)。

Susan Pearce (1995) 檢討過往蒐藏研究理論指出，蒐藏研究經常是「博物館的研究」、「高級蒐藏品的研究」。侷限在於過度著重於高級文化 (high culture)，例如認定是否具有價值，必須具備一定年代的時間性，或是來自正統歷史所標定的價值。第二，過度依賴歷史作為詮釋方式。Hoskins (2006) 則指出，即使經常被視為物質文化或工藝 (craft)

而非藝術的物品（如紡織品等）也應該受到等同的重視，因為它們「更加是自身能動性的顯著展現」。

而蒐藏自古以來在人類活動中就不會消失，不論是王宮貴族或平民百姓。日常生活中，你我在童年以來也不乏蒐集活動，不管早期的彈珠、尪仔標、貼紙、布偶，或隨時代流行演變的扭蛋公仔、四驅車、甲蟲對戰卡，物的流變也參與了不同時代的轉變。而蒐藏研究，除了訪查人們收藏物品的事情，還是個人與社會實踐的一個面向，也是建構意義的方式，不僅在公共或是私人生活中都是重要的。探詢建構意義的方式，實質上，就是研究人類經驗一種面向（Susan Pearce, 1995: 4）。諸多研究者如 Renfrew、Hogger、Shanks、Tilly 都已將如何理解物質文化的發展，將視角放於整個社會結構及變遷的關係中。並且將物質文化的發展，視為扮演主動性且積極的角色。物的本質是具文化性的，並能在社會將改變之處，從人類個體帶入進行與社會文化對話的位置（Pearce, 1995, 頁 10）。

蒐藏是主動的動態過程，透過行動運作串連起人與物的兩端。行動過程隱涵於文化及社會脈絡之下交織著錯綜複雜的關係及意義。Susan Pearce (1995) 發展了蒐藏研究的研究框架，她主張蒐藏應分從三種層次來加以理解：第一，蒐藏作為物與社會結構的聯繫（Collecting as practice）；第二，蒐藏作為個人與自身生命意義的聯繫（Collecting as poetic）；第三，蒐藏結合前兩者，成為一種當代及朝向未來的社會結構及價值的政治觀點（Collecting as politics）。

物不是無生命或被動的，它幫人們形塑認同和人生的目的。我們透過複雜的互動或行為和它們產生聯繫，物帶來具影響的重要性，影響了我們如何思考、感受和行動。這同時使社會結構更為穩定，也如此影響我們所擁有的生活。而這一點一滴累積而成的心理轉變，就成了我們所稱的社會變革（Pearce, 1995, 頁 18）。蒐藏可能朝向了什麼樣的社會變革，或對文化上開啓一些可能性，Benjamin 提供了一種近於蒐藏的政治學觀點：

一個收藏物只有一種非專業價值，**沒有任何使用價值**。……然而由於收藏活動能夠集中於任何類型的物品（不僅僅是藝術品。藝術品總是能脫離日常的有用物品的世界，因為它們沒有任何用途），因此也就拯救了物品，因為它不再是實現某種目的的手段，而是具有內在價值。班雅明因此能把收藏熱情理解為一種近於革命熱情的態度。」（引自 Sontag, 1999, 頁 39）

「夢想著他的路不僅通向一個遙遠的或著消逝的世界，而是通向一個更好的世界，在那裡，可以肯定的是，人們所得到的不僅僅是他們日常生活所需的，並且，事物從單調乏味的有用性中解放了出來」（Sontag, 1999, 頁 16）或許透過物的能動性的解放，朝往一個更好的世界邁進，亦有可能連結至人被束縛的能動性得以鬆動。

對於如何理解物質文化，Dent (2009) 提出其中一種研究途徑，採取由遊戲觀點出發，來探討人與物共處，以生活中人與物如何共戲，更深刻體驗出個人及文化上的意涵。而許多研究者也發現，蒐藏其實就蘊含遊戲的內涵，蒐藏具有遊戲的特性（如 Danet &

Katriel, 1994: 26)。Sontag (1999) 認為, Benjamin 即強調出收藏是屬於兒童的愛好的人, 因為對兒童來說, 東西還並非商品, 不需依靠用途判斷其價值。對照於不同學派研究者考量遊戲的形式及特色, 皆不約而同強調遊戲的非功利性 (Huizinga, 1997: 10), 而此處 Benjamin 捕捉到「非功利」的特性, 我認為亦是內含於蒐藏的重要特質, 來自非功利的遊戲心態。

Adorno (1996) 也提及相似的主張, 他認為遊戲是孩子們的抵禦手法, 在遊戲活動的無特定目標中, 藉由各種取得遊戲、玩耍的機會, 明白地彰顯對於使用價值的支持, 而非交換價值。他們不需要藉由所中介的益處 (mediated usefulness) 作為其遊戲的重心, 純粹為遊戲而遊戲, 嘗試從遊戲、玩具中得到解放。「這些玩具、遊戲對人表達善意而非惡意, 且其目的並非在幫助會畸形化人性和事物的交換關係。……[並且]遊戲的不真實感卻提醒了我們, 真實 (reality) 並非真正是真實的 (real)。這些不真實的遊戲, 也許在無意識間訴說了我們真實正確的人生」(頁 141)。

若把蒐藏過程視為遊戲, 把蒐藏的微縮情境模型理解成爲一種「童玩」, 蒐藏是關於一種遊戲者的心態, 及人與物充滿意義的互動聯繫的關係。張世忠 (2007) 主張, 定義「童玩」, 「童」指的是 0~99 歲, 任何童心玩性未泯, 有成長空間及發展潛能之人, 以心理發展年齡的意涵, 並非實際生理年齡。童玩因此同時也涵蓋成年人的游藝活動。而「玩」, 則又包含三種人與外界互動的不同對象客體形式: 「玩」, 與物互動; 「遊」, 與境互動; 「戲」, 與人互動。因此, 玩包羅與實際物體互動的「物玩」, 和大自然環境互動的「境遊」, 以及與同儕間社會性交往的「人戲」。

既有遊戲理論建構經常過於著重心理面向的探討, 成爲主導遊戲詮釋的核心。首先是將「遊戲」限縮於「兒童的遊戲」(child's play)。Roos 等人指出, 大部份文獻的焦點在於兒童遊戲, 僅有少數研究採取成人遊戲 (adult play) 的觀點 (引自方永泉, 2003)。Huizinga (19xx) 則質疑, 心理學以及生理學理論的遊戲研究假設都建立在, 遊戲必須爲某些「非遊戲」(not play) 之物服務, 遊戲必須具備某種生理的目的。他認為這些研究並未回答, 「什麼是遊戲中真正的樂趣 (fun)?」(頁 xx) 而忽略遊戲中的強度 (intensity)、全神貫注 (absorption) 及瘋狂 (maddening) 才是遊戲的首要特質。Huizinga 認為許多研究很少關注「遊戲本身」是什麼, 以及它對遊戲者意味什麼。他提醒我們需要找到一種更注意到遊戲深層的審美特性, 並且回到遊戲者本人那樣看待遊戲的初衷。

Huizinga 從文化的角度來理解遊戲, 將遊戲視爲, 「作爲世界生活及運作的明確且高度重要的因素」, 遊戲先於文化、文明起於遊戲。在將人視爲「理性人」(Homo Sapiens)、 「製造人」(Homo Faber) 之外, 他再提出「遊戲人」(Homo Ludens) 的概念, 彰顯文化本身含有的遊戲特徵。亦即更是彰顯出了遊戲在文化中不可忽略的重要性。以 Huizinga (1997) 的話即是, 「文明是在遊戲中興起並在遊戲中開展」。(頁 3)

Huizinga (1997) 歸納出遊戲的三大特徵: 第一項特徵「他是自主的 (free), 實際上是自由的 (freedom)」; 第二個特徵與第一個特徵有關, 「即遊戲不是『平常的』

或『真實的』生活。毋寧說它走出『真實』生活而進入一個暫時的別具一格的活動領域。」；第三來自它的隔離性及有限性，「它在特定範圍時空中的『演出』。」（頁 8）

「遊戲『只是一種假裝』的意識，無論怎樣都不妨礙它拓展極端的嚴肅性，它帶有一種專注，一種陷入痴迷的獻身，至少一時完全拋棄了『只是』之類的感覺困擾。任何遊戲總是能完全的調動起選手來。」（頁 35）

即便 Huizinga 談論文化的遊戲成分時，對象是從語言、法律、戰爭、學識、詩等領域，以歷史性綜觀來分析，依然留下可供本研究後續作為探索遊戲研究方法的途徑及論點對話。在理解遊戲的立場上，遊戲是伴隨文化又滲透文化，處處透露出一種明確的行動品質，有別於平常生活。遊戲是特殊的活動形式，作為一種「有意義」的形式，且作為是一種社會功能。如此多樣且富有具體形式的遊戲即是作為社會建構本身（Huizinga, 1997）。

研究發問

在回顧以上相關領域文獻後，本研究將情境模型蒐藏放置在特定環境與歷史脈絡中，來理解蒐藏物之於個人的意義。玩具蒐藏不只是單向受到消費商品中動漫文本、時尚流行影響，還更受個人經歷與社會環境影響，使蒐藏呈現更多元複雜的面貌。而從社會環境的變遷中，來看在當代台灣社會中情境蒐藏又具有什麼特性。

蒐藏不只是關於消費經驗，反而商品走出商店，離開交換行為，才真正開始走入社會生活中，物品展演出其社會性的功能。情境模型蒐藏物在日常生活中扮演了什麼角色？蒐藏物的意義，放回日常生活實踐中理解，情境模型蒐藏不只是被限定好的故事，透過人物互動，還能自我創造，發生新的詮釋及意義。蒐藏者亦是從消費者、迷群至小規模製作者的不同玩家歷程，具有多重面貌。而蒐藏可以作為一種社會關係的建立，個人的蒐藏品在經歷社會化的歷程，蒐藏成為媒介，在人與情境蒐藏物互動中，與他人、社會發生互動。

蒐藏者自身怎麼利用蒐藏而生產，在每日實踐中，使得蒐藏者賦予物價值與意義。蒐藏物又展現什麼特性、展現其自我？透過人物創作，情境模型可能成為微小社會的具體顯現透鏡。蒐藏實踐中，理解物與自我的交互關係，也是空間與個人的互相定義過程。這充滿空間意象的情境蒐藏，重回人與環境的關係中，來解讀此經驗。

情境模型蒐藏者是積極的遊戲者，在什麼情況下讓蒐藏重回遊戲過程。在現代社會中，工作、休閒與蒐藏經驗的關係為何？伴隨物的形式改變，身體主動性展演，在美學及身體認知上帶了什麼可能。蒐藏代表一種對物的解放、對效用的解放，如果物價值扭轉，人的價值也產生轉變，得到賦權。如是，在蒐藏經驗中，又能否帶來社會變革？

第四節 研究方法及架構

一、研究架構

研究分為幾個主要層面。第一，社會文化脈絡如何影響情境模型蒐藏，進一步瞭解情境蒐藏在當代社會文化的意涵。第二，從個人主體經驗位置，在日常的人物互動中理解蒐藏（見圖 1-1）。蒐藏聯繫起個人與自身生命意義、情感，並且藉由手作的過程中，不僅從製作場景到起居空間的微型營造，聯繫上身體、自我、過往經驗，同時並與其他人、環境產生新的關係。於此，蒐藏實踐透過心靈經驗、身體經驗，並在日常生活中透過展現遊戲、休閒的生活方式，展現了不同的生活觀，蒐藏行動是連串物及給予意義的過程，如何透過在勞動的身體實踐中，聯繫個人內在情感、記憶，再用身體反覆書寫記憶。在日常生活中、工作及遊戲中實踐。當蒐藏在情境化的過程，包含著個人生命經驗、來自家庭或生活傳承及聯繫，藉由蒐藏物也代表自我展演及溝通的能力。蒐藏中，情感記憶、勞動手作、日常實踐三者環環相扣。深入蒐藏物與人的互動關係中，藉由微小情境模型的特性、物質性中，看蒐藏者的日常生活以及身體、心靈經驗產生如何碰撞。透過模型實體的擬真性質，憑藉著與物發生故事情境編譯、手工製作、蒐藏互動。

關注蒐藏中，蒐藏者的空間生產方式。自我的空間經驗打造，包含「微小景營造」、「起居空間營造」「環境」的三組層面，它是人們主動處理與形塑環境的能力。同時蒐藏也展現在家中空間擺設之中，怎麼擺、放哪裡，無一不是展現自己及與家人間的關係。

從社會文化的層面，在透過蒐藏者在物的營造中，當物的使用價值回歸，將消費的商品轉變成爲勞動的產品的過程，物的轉變也隨之帶來了人改變。蒐藏者的面對生活及工作，有著樂在生活的態度，又或發展出獨特的生產及工作模式，將生活與工作結合在一起。再者，伴隨著社群的結盟，或也可能帶來社會或文化轉變的契機。尋找蒐藏中人各種能動性的發生。

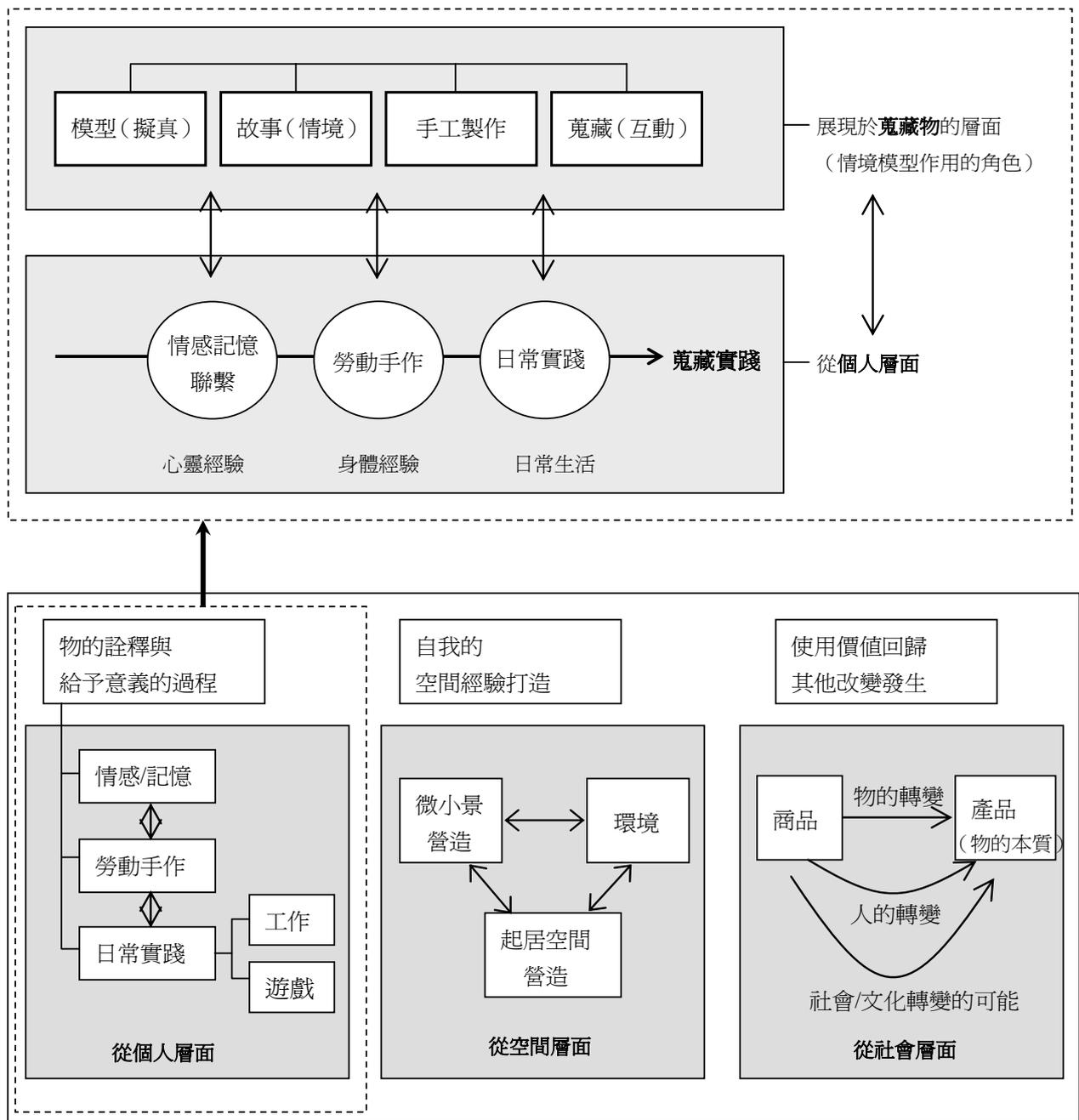


圖 1-5 研究架構圖

二、研究方法

實地踏查：從蒐藏 (collection)、創作 (creativity)、到社群

爲了瞭解蒐藏者之間的豐富複雜現象，先期階段中，目標訂在蒐羅現象及人脈建立、蒐藏特性的瞭解，於是先於實體空間考察各大玩具展⁴，攀談邀約受訪者；再者，參與塑膠模型定期的大型網聚兼作品展覽⁵交流。以上大型展的特色是，物呈現的形態正橫跨於生產工業的兩端：工業模組化大量生產，到手工打造獨一無二的個人化。從展覽中公仔設計師特製的獨創作品，到將設計師設計概念轉爲大量量產可販售的玩具商品；亦有蒐藏者將模型商品改造成獨一無二的作品展覽，到少量販售由自己打造、生產的模型商品。由商品販賣到個人製作改裝的不同複雜現象，因此更開始關注思索，蒐藏中不同程度的「手工製作」軸向。別於大型、人潮眾多的聚會，也參加由個別部落客舉辦的小型蒐藏家網聚。

從聚集蒐藏者教學場所內觀察尋找受訪者。如模型材料商爲了宣傳進口的日本土使用，免費舉辦的教學活動等。以及看到鐵道情境玩家於家中開班教學的資訊，我也報名了鐵道的情境模型製作。在爲期四周的週末中，從無到有製作出一個有地形景觀及火車鐵道房屋。不但認識了老師、同學，情景課同學蔡大哥週末更熱心帶我去其他幾位情景模型的愛好者家中參觀，藉此實地參觀幾個鐵道場景玩家的家中蒐藏空間。教學聚會：模型土展售及教學聚會、鐵道場景製作課程、參觀蒐藏玩家的住家及展示空間。

情境經驗廣泛收集：特殊經驗的互相對照

第二階段在網路空間上，擬出可自由書寫作答的線上問卷，廣泛搜尋對食玩的蒐藏經驗。利用網路拍賣平台及各大相關類型的網路論壇列出這份問卷，供網路使用者填寫（內容參見附錄）。同時問卷外，招募深入訪談的自願者。會使用網路方式招募，著眼點是不論蒐藏者想要純逛逛、挖寶、購買、交換或賣出自己的東西，乃至於想要獲取新資訊、參與團體聚會活動，都是高度依賴使用網路媒介。再者，鎖定網路可見、有系統並持續經營的不同類型愛好團體⁶，希望由愛好團體論壇擔任入口網站的角色吸引出長期關注或游離的成員；以及在網路拍賣上找到單純只是想買賣、交換東西而沒有特別類型及團體傾向的人，希望在基礎資料的累積上，不分類別、不同的年齡層、有無參與團體組織的蒐藏者都不會被排除在外。

研究接近的途徑包含，從展覽及社群聚會認識受訪者：玩具展覽、塑膠模型作品展、玩具蒐藏者小規模社群聚會，及網路論壇社群的交流、經營。交換買賣：二手玩具蒐藏交易聚會、台北站前地下街的實地觀察、我自身既有的網路拍賣關係中發展與面交者的攀談、訪談。

⁴ 金華城玩具創作大展（商業販售性質）、北美館的海洋堂展覽（展覽性質）、環球影城玩具及公仔展（設計師主題展及邀各素人、團體策展）

⁵ 由塑膠工廠主辦於 Y17 內設展，當天應超過 500 人次（個人作品參展及各團體擺攤）

⁶ 包含鐵道場景、人偶場景、扭蛋盒玩蒐藏幾類，著眼於目前已經架製及運作的網絡平台。

受訪者的選擇

我將蒐藏過程分解成三個生命階段：「物的取得」、「靜態收藏」、「製作」（圖 1-6）。在「物的取得」中，透過消費或贈與等交換過程，單一物與人建立起一組關係。「靜態收藏」階段，人在有系列性及有意識收羅之下，呈現了多組物與人的關係。空間上收藏包含有靜態擺放、情境式擺設。「製作」階段則透過人主動的操作下，織起了多組物、物中角色、情境與人的多重關係，也就是如何情境化。初期研究中，考察蒐藏在架構整體系統運作樣貌，而最後研究視野重心置於從「製作」及「靜態收藏」到「製作」過渡的兩個階段。

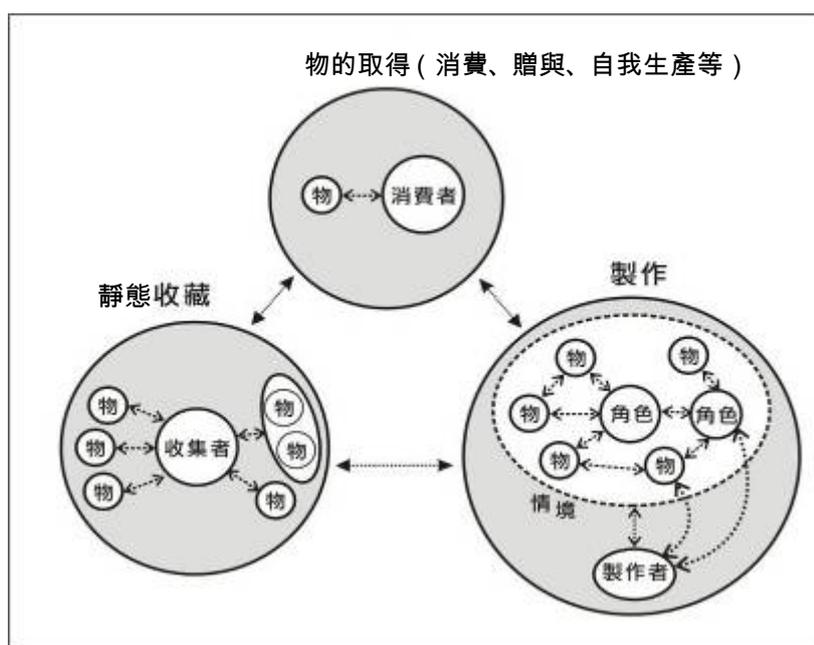


圖 1-6 蒐藏過程的三種階段

重心置於「靜態收藏」到「製作」過渡的兩個階段，我認為模型製作與蒐藏是一組雙生共同體的關係，無法分割。愛好模型製作者可能因時間不夠，即便買了也絕大部分都躺在盒內未拆封，成了貨真價實的「收藏家」；有的蒐藏者因為微小物的可愛精巧，促使他動手搭配組合，反成了「做模型的」。把手工勞作視為蒐藏的光譜延伸，非絕對截然二分，而由整體觀觀察。

在蒐藏題材上，則挑選以在涵蓋四種不同類型主題。擬真食玩、袖珍娃娃屋、戰爭場景、鐵道場景。

訪談主題設計

如何發展蒐藏研究，Pearce(1993)，透過研究整理出七類研究蒐藏行為的切入視角的重心。這七類包含蒐藏概況、如何取得、購買後行為、收藏安置空間、他人與藏品的關

係、收藏者心理層面及對蒐藏的感覺。一、「蒐藏概況」，包含收藏主題、數量、持續或中斷與否、有無參加俱樂部。二、「如何取得蒐藏品」，則包含購買時機、地點、花費金額。三、「購買後行為」，是否進行維護、為蒐藏品做紀錄、或收集有關蒐藏品或相關資訊。四、「收藏安置空間」，將藏品收置於何處，用什麼保存及怎麼整理；五、「他人與藏品的關係」，誰知道蒐藏，又對誰展示，及他人對收藏所表示的意見為何。六、「收藏者的心理層面」，收藏原因及收藏對於日常生活及人際關係的影響。七、「對蒐藏的感覺」，蒐藏的重要程度、視為自我延伸的一部份、是否使用或變賣、收藏完整程度、是否後悔改變等。

本研究深入訪談及問卷透過以下幾大類問題作為起點，以達到研究架構中所設定的目標。設定問題類別如下：

- 蒐藏經驗、原因：主題類別及與自身的聯繫
- 擬真微小物、空間特別吸引你的原因
- 情境主題如何設定：故事題材內容、如何製作、選用其中元素的原因
- 與蒐藏物的互動關係：模式、週期、各種可能方式
- 如何保存、展示：家中擺置的形式、地點
- 花費、資訊來源、獲取方式、考量決策收藏的完整性
- 與其他人士及社群的交流經驗

深入訪談

由展演蒐藏物，將記憶、生命經驗、家庭生活、社會關係交織，必須通過蒐藏詩學的角度，透過一系列敘述將交織整體全觀呈現，重新把普通卻不平凡的樣貌還給蒐藏者，而透過深入訪談的研究方式進行。在情境模型範疇確立後，在不同類別領域中尋找要深入訪談的人選，後期階段透過其他人的滾雪球介紹、網路自願者，最後深入訪談則共有 12 位（見表 1-1）本研究中的研究素材，以受訪者口述、或延伸至提供照片、寫作部落格、蒐藏情境模型作品本身為主。除了深入訪談外，研究分析並輔佐利用開放問答式的線上問卷（見附錄一），作為資料分析來源，而問卷受訪者共計 45 位（見附錄二）。另外，也將蒐藏者相關其他出版的作品集、出版物中製作創作的文字、圖片發表內容作為廣泛的現象資料補充。

表 1-2 訪談受談者背景資料表

	年齡	Sex	婚姻	職業	類型* (灰色：自製；白色：純收藏)	暱稱
1	40 多	男	已婚	職業袖珍屋製作者， 開店面販售袖珍材料	全自製袖珍屋	志明
					店內展示自己及同好作品	
2	40 多	男	已婚	職業場景製作者	半自製火車場景(1/80、1/150)	汶哥
					收藏火車、戰車模型	
3	30 多	女	未婚	朝向專職手工娃娃製作者	手縫襪子娃娃	小白
					抓娃娃機達人，收藏娃娃公仔	
4	40 多	男	已婚	金融業	半自製火車場景 (1/80)	明言
					收藏鐵道模型	
5	30 多	男	已婚	空間相關行業(作品定期被 邀展,嘗試販售自製場景作 品)	半自製軍武場景、戰車 (1/35)	建宏
					收藏戰車及人偶、動物等零件	
6	30 多	男	未婚	以袖珍屋創業成立公司	興趣於用木工製作袖珍屋架等	維德
					公司展示產品及國外名家袖珍作品	
7	40 多	女	未婚	高鐵列車長	搭配小布娃娃，佈置場景	心怡
					收藏用品食品類、稀有食玩	
8	20 多	女	未婚	遊戲與造型所研究生	學習製作娃娃衣服，佈置場景	小楊
					收藏小布娃娃	
9	40 多	女	未婚	專職袖珍娃娃屋教學	製作袖珍娃娃屋	小禾
					收藏廚房系列食玩及食物等	
10	50 多	男	已婚	資訊軟體產業	將食玩擺設及製成簡易場景	宗翰
					收藏名家袖珍屋及食玩	
11	30 多	女	已婚	創意市集手作者	把食玩改裝或製作成飾品等	小寶 媽
					收藏食物類食玩	
12	30 多	女	未婚	上班族	少實體製作，重心於部落格經營寫作	珍妮
					收藏食物類食玩	

*以上類型是方便歸類該蒐藏者的主要「強項」，但實際情況上無法常常如此切割。蒐藏者常跨越許多類別，經常連自己都無法說清楚到底自己該歸為那類，怎麼被稱呼、分類都可能覺得有點唐突。以上定位作為一種粗淺的分類，試圖指出偏好的方向。

第二章 童年文化變遷下的情境蒐藏

蒐藏者的生成、蒐羅物及消費行爲，無法從社會整體中抽離而單獨看待。如果忽略蒐藏者所處的時空文化特殊性，將難以看出維繫蒐藏品的意義所在。

研究發現，童年的生活環境經驗對成年人的情境蒐藏有著重要影響。對蒐藏者而言，充滿情感的情境蒐藏物常來自對於年少記憶、環境的回應。同時，情境模型所具有的「玩物」性質，與玩具所指稱的童年遊戲文化產生關連。而在台灣朝向現代化社會發展邁進之時，玩物、遊戲文化的概念也隨著玩具產業、玩具文化意涵改變而變化。情境蒐藏物具有的特殊意義，須依附於社會環境、文化變遷、個人回應過往經驗的面向上，交互影響建構中來理解，不是一組固定的靜態概念。情境模型（亦即情境玩具）蒐藏，受到現代化下社會經濟型態、玩具產業發展、現代玩具及遊戲論述建構的影響。一方面，社會文化隨時間軸挪動，產出的玩具意義非固著而是持續變動，另一方面蒐藏者自身又主動生產屬於個人的意義。

本章第一節，把蒐藏中賦予物的遊戲性質、游藝特色，放到童年遊戲文化中理解。探討台灣玩具產業在 1950~1980 年代的蓬勃發展，加以西方現代玩具觀的引入及發酵，使得遊戲觀及玩具觀走向現代化，進而讓玩具與成人開始樹立明顯起區隔。在不同時期成長的蒐藏者，如何利用蒐藏，回應玩具定義的變動，生產個人的意義。

第一節 現代玩具建構下的情境蒐藏

蒐藏者特性，無法脫離社會發展中物質環境所帶來的差異，而不同世代更有所區別。伴隨社會及經濟快速發展，基礎生活物質也歷經偌大而快速的改變。父執輩還身穿美援麵粉袋縫製的衣褲、擠到少數擁有電視的家庭看節目；而今，孩童卻可擁有專屬手機，隨處上網、看影片，物質改變幅度快速地令人吃驚。短短數十年間，台灣社會朝向現代化，整體國民所得及生活水準提升，童年成長便可能擁有更充足的現代化物質環境及資源，而人們使用物、擁有物的方式也已大幅改變。

1966 年起在政府政策以外銷導向下，因為充裕的勞動力，台灣獨有的家庭代工與完整塑膠產業（上中下游原料製品）體系，配合興起的國內模具業、塑膠射出機械製造業及五金零件業等相關產業，使台灣玩具工業在全球市場起步（蘇芳儀，2007）。源於十六世紀德國的袖珍娃娃屋（dollhouse），早期均自德國製造供應，70 年代起將製造轉移到台灣，成為代工製作袖珍的重鎮。多樣化的袖珍產品在台灣各地⁷都可見其蹤影，此時產品均採百分之百外銷至歐、美、加等地（鄔亦翎，2006）。二十世紀時，德國曾是世界最大的玩具生產國，75% 玩具產品對外出口，其中光輸往美國就佔了其中的四分之

⁷木器類、小傢俱等（屏東）；陶瓷類（苗栗）；玻璃類（新竹）；金屬鐵器類（彰化）；樹脂石膏類（桃園縣、台北縣）；銅類製品（台南、高雄等地）；複合材質及配件類（中縣、南投、埔里）（鄔亦翎，2006）

一。(Cross：2010，24、41)。而一戰之後，日本取代德國擔任起世界的玩具商供應角色，日本賽璐璐玩具在 1927 年時產量世界第一。而樟腦就是賽璐路的主要原料，日治時代台灣輸送的樟腦就為此貢獻良多。接著二戰爆發，日本戰敗，台灣光復後仍承襲局部玩具資源，60 年代台灣政府喊出「客廳即工廠」口號，在出口導向的密集勞動力優勢下，讓台灣取代日本成為玩具王國，直到 1987 年玩具廠商美泰移往大陸，結束由台灣代工芭比娃娃生產而退潮。1950 至 1980 年間可說是台灣玩具製造業的興盛時期（蕭學仁，2005：6-8）。20 年來由於國內相關產業配合，在充裕與廉價勞工的優勢之下，1987 年創下出口值十億七百萬美金的成績（蘇芳儀，2007）。然而在此時期，微小物、玩具並非國人在家中供玩耍之物，而是與台灣許多人家庭客廳中的「代工生活」關係密切。

袖珍情境創作者志明憶起，自幼生長的鹿港就曾大量生產袖珍沙發，先做出骨架，外面再包布、包皮，作法跟真的沙發類似。生產數量龐大到以貨櫃為單位來計算，然而志明感嘆：「但是台灣人卻看不到玩不到，因為全部是外銷」。在那時代工、外貿導向的產業結構中，袖珍玩物成為輸出富裕先進國家的勞動產品。看在他的眼裡，經歷那段分明近在咫尺，卻玩不到、不可得的歷史，既使多年過去，仍可從充滿不捨的情緒上，感受強烈不平的失落感。

而他仍心懷感激地表達，「但是袖珍跟我們台灣很有關係，因為這是我們以前的手工業產業之一，替我們賺不少外匯」，失落的形成在於，感嘆辛苦生產的技術與文化未能與人共享及受人重視。那些本屬於台灣手工業的歷史文化，反在時代演化下快速甩出、遭產業結構鍊中吞噬於無形。彷彿被剝除的記憶，讓製作手工匠藝者及未曾經驗的一般人都留下空白。因此志明開在鹿港的小店面中，除了展示自己及同好創作的袖珍屋作品外，也特地把以前台灣所做的各種袖珍材料、桌椅，任何至今還尚存留的「把它們挖出來留下來」。他的努力，與其說是蒐藏及保存「袖珍屋」，倒不如用保存「袖珍屋參與在台灣的歷史」更為貼近。由於志明覺得袖珍玩具產業本來就與自身文化有很深的連帶關係，各種以前所建立加工體系若歸零將十分可惜，因此也著手開發袖珍物製作，當遇到國內可以合作生產的，「好像寶一樣，很難找的到，對我們來講很珍貴的」，就會盡量保持聯絡，思考合作的機會。目前小量在南投的手工生產還得以繼續維持。

除了在基礎物質環境、產業環境的改變外，另一方面，迅速崛起的「現代玩具」也正在文化上開始霸佔成為主流的遊戲價值觀。Gary Cross（2010）透過考察玩具與美國人童年世界變遷後指出，「現代玩具」此特殊概念在非常晚近才建構出來。十九世紀晚期，在美國大眾市場及育兒教育觀的雙重革命驅動下，為塑造「良好的兒童價值觀」，一種由新型玩具產業和嶄新育兒理念結合的獨特產物——現代玩具就此誕生。其主要核心觀念在文化上逐步確立，「玩耍是兒童的工作，而玩具是他們的工具」。現代玩具與傳統玩具根本的不同在於，「現代成年人已經將傳統玩耍中的關鍵要素讓渡給了孩子」（頁 15-18、60-61）。

如今視作孩子遊戲的東西，其實原本也是成人的娛樂。在中世紀的歐洲，成人與兒童在相同的遊戲中嬉戲（Cross，2010：18-23）。19 世紀下半葉前，玩具很少，大多數

是用來服務成人的需求，而非孩子的遊戲。孩子們有玩耍的權利，需要有為此特別製作的物件，還是一種嶄新的觀念。Cross 指出關鍵差異在於，只有在近些年，成年人放棄了對大多數玩具的控制。在這之前，劃出專門的地點和時間，特別為孩子想像力「自由發展」而發明的遊戲是極少見的，父母為孩子專門製作玩具也很難見。甚至在生日和耶誕節準備送給孩子大量的禮物，也是不久前才出現的西方「傳統」習俗。

現代玩具配合打造新興育兒觀的步伐，將玩具的概念及權力完全讓渡給孩子，同步從成人手中捨棄。這影響持續至今日，在不到一百二十年間，玩具以及其被賦予的社會意義均產生了極大的變化。當蒐藏者表示，「我們這種年紀，小時候童年不像現在小孩子，可能要什麼玩具父母都會給他，要什麼有什麼。小時候玩具對我跟妹妹來講是很珍貴的，我們小時候沒有一個像樣的玩具」（小禾）。所謂像樣的玩具，暗示玩具有一種符合規範的標準，這正是由現代玩具所樹立起。「小時候玩具對我們來講很不容易，也不會有人特別買來送禮，就拿零用錢偷偷去買扮家家酒或是喜歡的東西」（小禾）。對於現在的她，「沒有一個像樣的玩具」意味著，小孩應該要有個像樣的玩具，她辨識出這成爲一種缺乏。在臺灣富裕結合現代玩具的形塑過程中，將一幅童年就該如此才完整的圖像，編織進了無庸置疑的地位。

在臺灣製造業快速大量生產供外銷輸出的現代玩具中，臺灣內部的玩具也逐步變體，既帶有臺灣舊時遊戲特性，又混血帶來了現代玩具的價值觀念。雖孩童手上能擁有可稱之現代玩具的不多，但此時期現代玩具及其價值觀念，正由製造實踐之下透過媒介無形傳遞，逐步悄悄滲入了臺灣生活之中。黃碧萱（2009）在民國五、六〇年代臺灣玩具設計之變遷研究指出，臺灣玩具的形態受到日本西方化的影響。以及，美援後的玩具設計及技術都大幅地接受美式西方的思想與價值觀。我們可看出，後期的玩具中臺灣傳統玩具身影逐步式微，美國現代玩具取而代之，新式的現代玩具及其內含價值觀成爲主流。在此臺灣玩具代工、富裕化的過程中，同時不免俗地移植了「現代玩具」及其背後所代表的現代化特性及價值觀意涵。

看當時小禾在少年時的蒐藏圖像：

收到一個像樣的好像是過年，叔叔帶我們去買飛機什麼、轉發條會動的，很開心當寶物在珍藏，一直放到長大都還在。小時候玩扮家家酒只能向家人討個一塊錢去柑仔店去抽個伴家家酒的玩具，慢慢累積成一箱，很愛惜我們的玩具。

回憶當時，它不是尋常事物，要歡慶之時才獲得。生活環境資源有限下，特別難取得、偷偷去買、逐步累積。正因不容易，小玩意是她童年及成長時刻心愛之物，濃厚珍愛之情從作寶物存留至長大中可見。手頭沒有多餘零用錢，周遭也無任何充滿琳琅滿目新奇玩具商品的賣場、賣店，在離家不遠處的街角柑仔店，取得一個小小的玩具。或許是粗劣又不起眼的紙製、賽璐璐玩具，卻彌足珍貴。那是一個小小的囡仔咪，「囡仔咪」（台語）是指孩童的小物玩具。原本初期「囡仔咪」是只寄賣於「鹹酸甜」專門店，後期擴大到柑仔店也販售，或有的「囡仔咪」專賣店。一般「囡仔咪」是比較便宜、粗糙

的玩具（蕭學仁，2005）。它也不是用買的，是以「抽當」形式，孩童偷偷捧著細碎零錢，換取抽抽樂、戳戳樂的機會，以小博大，看手氣如何帶走不同等級及內容物的公仔咪，過程充滿不確定性增添著刺激及興味。

對比過去，她又怎麼看現在的蒐藏：

像小女生收到玩具一樣，那種快樂是一樣的。為什麼一段時間就會上網買整組[擬真食玩]回來，除了喜歡，其實是收到玩具的快樂。感覺我不太會講，那種感動到現在長大，收藏那些東西跟小時候的快樂是一樣的（小禾）。

蒐藏，像小女生收到玩具一樣，而不是說，像個大人般收到玩具而高興雀躍不已。一方面，快樂，彷彿時空拉回到小女孩時刻，對寶物的攢取、珍藏的當下，那個自身蒐集的愉快經驗起源。另一方面，它又像我們展示了幸福的兒童遊戲圖像，玩具不再僅僅是一個物品，現在它表現了年輕的快樂（Gary Cross，2010：57）。玩具的特殊性在於自身縈繞在一個屬於年輕的幸福的特殊氛圍中，玩具散發出自我加持的年輕幸福光環，神聖又獨特的小女孩快樂。

獲取玩具的方式不同，也影響珍藏的感受。玩具商品銷售模式改變，使得消費者取得玩具方式、地點也不同，從早期柑仔店及小賣店中購得內銷的台灣玩具、其他管道購買進口舶來品、從外銷剩餘的聖誕禮品中搜寶購得。曾經因為通路稀少、購買不易，反而透過探索、尋覓過程，格外地讓人感覺稀有及令人珍惜。從連鎖玩具量販店反斗城的設點，百貨公司專櫃的普及，到如今無時差、無國界只要藉由網路都可以買得到，銷售模式大為改變。不過，即使是輕易獲得玩具，有的蒐藏者亦認為透過網路購物訂購、競標，貨品寄送到家中、拆封包裹之時，更有「禮物」的感覺，另有一番滋味。

早期台灣物資不富裕的年代，個人可掌握運用的資金少，商品未如現今消費社會中的琳瑯滿目，能擁有一個稀少的玩意，更會深深存留於內心記憶深處中。「應該有小時候欲求不滿足，長大有錢來補償。……是孩提時可望不可及的夢想（良爸）」、「回想小時候不像現在那麼富足，就算真的很想要也不會跟爸媽開口，現在買有滿足小時候那種心理（小寶媽）」。尤其現在為人父母的蒐藏者，回憶起過往自身物質資源不足的童年時代，「玩具」輕易勾動潛藏的渴望心境。當他的童年過去未曾參與到富足年代，以及一個「現代玩具年代」，現在卻有機會可以再次感同身受——透過玩具。

當蒐藏者開始參與自己下一代的童年時刻，玩具不只買給孩子，還是買給自己、為了自己及自己的童年而買。當問及，有兩個孩子的愛媽蒐藏什麼樣的種類時，她蒐藏的類型及數量乍看十分驚人，有鋼彈（1：18）約 80 個；模型車 BENZ、BMW、FOR、VW 等（1：12）約 20 台；食玩（KITTY、食物、動物類）約有八套；芭比約 40 個。從她描述中，它們既是兒子跟女兒的玩具，也是「我」的蒐藏；不只是孩子擁有的，也是她擁有的。它們既是上一代給下一代的禮物，又是自己所有的蒐藏品，兩者皆無法切分。

在愛媽的生長過程中，「父母是非常勤儉持家，小時候看到經濟比較優渥的親戚常出國帶回玩具，確實有點兒羨慕，所以自己賺錢之後省吃儉用存下來的錢有

一部分就投資到玩具上了」。可以看出，當時玩具還是象徵珍貴的外國產品，有錢親戚帶回來的「西方上等貨」，它是尊貴又稀有的，即便存錢下來想買也買不到，擁有它，是讓其他人為之羨慕。對於這個幼年渴望、未盡夢想，則藉由成年時再次達成。或許正如小寶媽所說，「只是現在多一個藉口，說是買給小孩子的。」需要透過另一個形式、藉口才可以「正當地」買玩具，來滿足自己的需求。

不只玩具商品的變化上，越年輕的世代生活型態上也大幅改變，在生活中家庭角色上扮演不可或缺、更為吃重的角色。家庭中平均孩子的數量大幅下降，家庭規模縮小，每個孩子有越少的兄弟姊妹，卻有越多與自己獨處的時間空間，及更多跟玩具互相相處的時間。Sutton Smith 認為，玩具在成為「兒童社會」自由玩耍的替代品的同時也充當了「孤獨的解毒劑」，玩具一面增加了家的吸引力，另一面有助於它成為喧鬧街頭的街頭社會的替代品（引自 Gary Cross，2010：49）」越年輕的世代中，誕生在台灣相對優渥富裕的環境、物資豐沛、可用資金增加、擁有著像樣玩具外，在家庭及社會結構隨之改變時，「現代玩具」已默默地成為記憶中的一份子，童年都有玩具參與、陪伴不離棄的身影。

從小吧，我小時候就有固定在收集麥當勞的玩具，家裡有一整箱，還有快樂兒童餐的盒子一疊，有經濟能力後就會自己買玩具了。……就是想要擁有它們，從小時候跟哥哥搶玩具到現在，那想要擁有玩具的感覺應該是一樣的。（熙娣，24 歲）

國小時獲得 Barbie 的傢俱組後開始，非常喜歡迷你傢俱、生活電器、冰箱、瓶瓶罐罐、書籍等等。……沒有習慣收集其他東西，只對迷你傢俱沒輒。（佳佳）

轉眼七年級(出生於民國 70 年代的人)已降的蒐藏者童年中，能擁有速食店的玩具、芭比娃娃都已變成經濟活絡城市中，經濟穩定的尋常家庭裡可見的。而孩子擁有玩具也漸成為理所當然。相較於四五年級世代，新世代的蒐藏者在童年、成長過程，與玩具間之關係，在相處時間、互動、關係及角色上都比以往更為緊密。角色也產生變化，娃娃既不再是獲得社會聲譽或縫紉技巧的輔助工具，也不再是代表著爸爸媽媽、親戚們手藝的珍貴禮物。相反，在這個充滿非自製品的世界裡，這些娃娃釀造了友誼和母性的情感（Cross，2010：110）不只是娃娃，任一玩具「物」，都開始肩負了更多的情誼。新世代雖然擁有的較多，對於缺乏的不完整而追求完整，可能來自跟哥哥搶玩具、不被應許而遭到全部被丟光「現在會繼續收集八成是因為小時候的玩具（傢俱系列，豪華冰箱等等）全部被扔光了，某種變態補償的心理（佳佳）」，也都可能構成蒐藏的動力來源。

「製作、收藏玩具可以說是我小時候扮家家酒的延伸，從有記憶中就喜歡，不過真正大的差別是自己能用自己的錢買，在經濟稍微許可後，就會想把很喜歡的玩具收集起來」（千慧，28 歲）、「國中搬家時將小時候的玩具送人、丟掉，那時的心態是『我長大了』，如今倒挺不捨，畢竟是某種程度的童年保存」（編號 33，26 歲）、「能彌補童年的不足與遺憾，是再多金錢都買不到的。（雖然這些都是用金錢買的）」（編號 45，30 多歲）。此時蒐藏，來自於童年玩具中的延伸。而處於物質富裕時期的童年中，即使玩具商品多

樣化、個人可擁有數量增多，但玩具主要還是銷售給成年人為主。產品的購買者、決策者是成年人，玩具是被贈與或是經篩選過的，除非當你開始擁有能力，能開始自己決定，孩子們僅能透過手上有限的財政自治權自理。有別於受限制的幼年玩具，蒐藏成爲邁向成年、成年後時，展現著蒐藏者自己可以自由掌控的權利。

這一節中，在不同時空條件下考察，從玩具產業影響著蒐藏者自幼身處的童年遊戲文化，看到屬於當下不同年代的蒐藏者、蒐藏行動的特性。即使同樣身爲情境模型蒐藏者，他們亦不是單一的面貌臉孔。情境蒐藏之於蒐藏者的角色，與童年時期認知玩具的經驗有關。也因此，當下蒐藏，它延續個人童年玩具意義，又由蒐藏者行動中增添新含意。

第二節 玩具商品朝向收藏化

情境玩具蒐藏者爲什麼蒐藏，與 60 年代起風行的模型玩具風潮，塑膠模型如何形成當時的童年遊戲文化有關，重心放在 1960 年起模型玩具的受歡迎原因。這一節，從 1960 年代後塑膠模型的興起時代，是現成品玩具製成品的過渡時期承接上一時代中，還具有手工自作玩具的經驗。再來，組裝模型的時代開始衰頹，隨技術進步，由現成玩具的組裝半成品，過渡到完全成品。

第二部份考察近十年來玩具產業朝向完成品、收藏化的發展趨勢，具有有那些特性，對蒐藏者產生什麼影響。玩具商品即標榜「收藏」，是在什麼樣的社會條件下，影響蒐藏的形成。而又如何看待，情境模型的特殊性及如何遊戲。

社會經濟型態轉變對玩具帶來重要轉折，特色之一是，自己動手作玩具的技能逐漸消失，而玩具媒介材質改變。張世宗（2010）將童年時期的玩具經驗轉變區分爲三大不同時期：「農業社會的手工自製童玩時期」、「工業社會的機械量產時期」、「資訊社會的電子數位時期」。農業時期多遊玩於環境中，沒有現成或買來的玩具，最大特色是「廢物動手作」，蒐集材料、發揮巧思擁有專屬的特色童玩。工業時期，玩具由現材手工自製轉變爲工廠機械製作，天然材質素材改爲工業化量產鐵皮塑膠等材料。而鄉土自製童玩退讓給量產玩具，此時「自己動手作玩具」的傳統慢慢淡出。接下來的資訊社會，在電視、電子玩具、電腦、網路的加入，自製玩具急速從兒童童年日常生活的生活經驗中消失。

不過，雖然即使區分爲三個時期，其中仍然有聯繫，在工業社會的機械量產時期產品一塑膠模型，仍還可以看出是來自鄉土玩具的衍生產物。塑膠組裝模型前身是木製模型，而木製模型商品，其實就是一些極爲簡單的木塊、或搭配其他紙張、橡皮等原料。知名的日本田宮模型企業，直到 1960 年才首次推出第一款塑膠模型，而在早先供娛樂、工藝教學用模型都以木製爲主，在 1953 年當時還是木製模型的全盛時期。在塑膠模型

時代來臨之前，田宮模型還只是小型的木材加工廠商（田宮俊作，2000）我們可以看出，塑膠模型還具有手工自製童玩的操作特性，但是在「材質」上轉變，而具有「現代化」特性。

前田宮社長撰寫田宮模型發展史指出，如此現代化的玩具風靡過去兒童的特點在於，當時塑膠材料展示的稀有特性。在 1960 年代，塑膠還是稀少的奢侈品象徵，絕非現在屬於廉價的代名詞。由於塑膠不像金屬易生鏽、難處理的特性，它材質輕盈、可染成各種亮麗的顏色，即迅速席捲當時日本的日常生活。「進口的塑膠原料價格很貴……

最近塑膠原料的價格是每公斤 150 圓（日幣），但當時是一公斤 500 圓。也就是說，四十多年之前的塑膠原料價格比現在貴三倍以上。」當時日本尚未能研製出有品質的塑膠原料，而需採用進口原料，而在實際原料價格上，也反映當時塑膠的奢侈高級象徵。（田宮俊作，2000）

而從在當時台灣的購買模型消費經驗中，價格亦是不低。可以看出當時模型在其他消費商品中，它在其如何在價格上呈現具有昂貴、稀有的地位。「現在模型價格跟三十年前的價格是一樣的，同樣那盒模型五百塊，三十年前五百，三十年後還是五百，這樣模型有變貴嗎，模型沒有貴。以通貨膨脹來說根本沒有貴，反而還是變便宜（汶哥）」

或許塑膠模型商品以不再如過去那樣稀有，而理解情境模型，卻無法略過塑膠模型帶來的影響。在台灣，玩具邁往現代化的過程中，模型正是伴隨五六年級生一起成長的小玩意。或許尤其在男孩間格外風行，許多五六年級生的男性情境蒐藏受訪者，都會追溯到與同儕一起較勁、炫耀，屬於模型興盛的成長情景。

「做模型的人很多都從小玩到現在玩很久。尤其我們這種年紀五年級生大部分都是玩很久（汶哥）」、「隔壁鄰居就會拿鋼彈來跟你炫耀，他有我是不是也要有，小朋友就是這樣，所以你就跟著就變成一個風氣。……其實在我們小時候模型是很興盛的，在男生的領域是很重要的休閒嗜好（建宏）」

模型，成為建宏記憶中當時男孩們互動重要媒介。擁有雙星標記的日本田宮模型，彷彿就能與別人不同。當時塑膠的模型玩具在台灣不算便宜，但卻充滿魅力。在塑膠工業發產的初期、又是進口的日本玩具，材料、質地和以前所見都如此不同。平日可選擇的娛樂並不多，台視 1962 年首播，一直到 1971 年華視開台，才慢慢走入電視時代，日落後的娛樂常來自廣播節目，當然沒有現在的無線上網。孩子在生活中追逐嬉鬧玩耍，能夠擁有一枚貼紙及郵票都令人無比興奮，更別說模型玩具可以在孩子們之中稱王。不像「囡仔咪」那樣粗糙，擁有那個活生生立體、新潮材料的塑膠模型，格外讓孩童們感到新奇又可貴。

那個時代剛開始有模型，模型還很少。模型算很貴，也不是說有閒錢，就是慾望很高的，甚至會縮衣節食。我拿到零用錢第一件事，就是去買模型。第一天就打死，就是沒有錢，不會想要吃零食什麼，就是想要買。然後變成你就會想要擁有這些東西，每次看到新的東西你就會想要買（汶哥）。

總是黏在模型店的玻璃櫥窗前駐足張望、流連忘返，直到終於美夢成真手上確實捧著模型。加快腳步衝回家，打開印刷著精緻繪圖的包裝盒，配合組裝圖，或切或剪，用膠水接合組裝，貼貼紙作裝飾。或又上漆還要等漆晾乾，到半夜被趕上床也作不完。好一番等待，不知多久以後，一番功夫終於完成。握在掌心中神氣可炫耀舞弄，所有人雙眼目不轉睛盯著轉啊轉。也就爲了它，想盡辦法、攢取零用錢、縮減其他開銷，都想要得到手。這種經驗在許多人身上都有共鳴，留下深刻印象。

除了新穎的材質，包裝盒充滿彩色繪製的印刷圖樣也是吸引人的關鍵。觸發少年人進入其想像世界，及並爲了它掏光口袋。模型則透過精美手繪的插圖，透過符號及象徵賦予故事及想像力。田宮模型推出第二款戰車模型時，活躍於少年雜誌的知名插畫家小松崎就開始跨刀協助。1915 年生的小松崎茂曾拜師傳統日本畫大師堀日秀叢，但因繪畫簿上經常畫著軍艦或是飛機，而被逐出師門。他出版各種冒險繪本小說，手繪風格及冒險意境深受兒童喜愛，成爲日本的頂尖插畫大師。同一時期，1960 年起超過近一百五十艘的軍艦包裝盒插畫，自於上田毅八郎之手。上田是畫軍艦的高手，從事油漆塗裝業，畫軍艦是晚間的業餘嗜好。生於 1920 年的上田，戰時曾服役於日本陸軍，於前線作戰時，參與了在太平洋戰爭中的爪哇入侵行動，接著轉戰至緬甸、新幾內亞、拉布爾等地。軍旅時的豐富經驗，讓他可以細數出各國戰艦、日本海域及中南洋海水的顏色差異、及當海浪拍打至各種艦艇船首時衝擊出浪花形狀的有何不同。1969 年上田決定放棄油漆塗裝業，成爲專職畫家（田宮俊作，2000）。這些令人醉心的插畫，背後來自一如用生命經驗展現入迷痴狂的畫家。極不尋常的白色背景相襯之下⁸，更爲突顯出細緻精準繪圖風格。透過包裝圖樣的媒介，不斷傳遞著引人入勝的綺麗風景。在台灣尚未有如此多漫畫及動畫洗禮之時，這新奇的呈現手法其圖像影響刺激更爲人震撼，用畫正在召喚著人走進入它的世界。

日本寫實比例模型，戰車、軍艦飛機、跑車摩托車，它會獲得喜愛，是根植當時人們對科技不斷進步的渴望想像，表達對追求未來科技的現代化想像。生活中反應另種模糊對戰爭的聯繫。對當時台灣成長的孩童而言，當還置身於戰爭時代的不久之後、解嚴之前，既使未親身眼見戰爭，仍會不時遇空襲警報躲至防空洞內、學校中參與軍歌比賽、或存留有「反攻祖國」的備戰意識。可能聽從上一輩得意光榮的英雄事蹟，或隻

⁸ 「讓包裝盒上的產品圖畫沒有任何背景。在那個時候，這是一個非常大膽的嘗試；因爲如果盒子在展示架上放太久，白色的部份就會泛黃，所以白色的盒子並不爲人們所愛用。不過日本的印刷技術和上光技術在 1965 年已經有很大的改進，所以我覺得也許可以嘗試一下白色的包裝盒。……也改變了包裝盒上的插畫風格，讓它們比以往更精緻，也就是現在稱爲『工程繪圖』的式樣。……就是白色的包裝盒背景、加上非常精細的繪畫風格。田宮模型的新包裝非常搶眼，放在商店裡也十分醒目。」（田宮督夫，引自田宮俊作，2000：105-6）

字片語中透露的戰爭經歷，戰爭雖不知代表什麼，但還不遙遠。這些聯繫讓這些「戰爭武器」，也正吸引了孩童的目光。



圖 2-1 1960 年代的模型盒裝印刷

模型令人想蒐藏，也因為模型產品，都只是「系列之一」，永遠互相相關卻沒有止盡；不同於百貨公司兒童層的常見玩具是個別單品、可獨立存在（例如：泰迪熊、遙控車），模型廠商設定的題材及系列可不斷擴充、修正更新、再版。「模型」正代言了一個超大系列，甚至連販售的場所是從空間上都再三呈現其系列性⁹。

⁹若要比喻最為精彩的，很像是牯嶺街上的舊書店—松林書店。若走進西門町萬年大樓，裡頭聚集數家幾十年的模型老店，還可見奇觀。所有的模型盒堆疊成了牆，人要挨著「牆體」，在牆體剩餘之外的窄細走道中摸索。太隨便抽出一盒，或許就有崩塌之危險。每一盒與上千盒之中，聯繫互成一系列，都不是單獨的。不像玩具店所展示，將有限的相關類型陳列、盒裝亮麗完整地對外置於展示架上；模型則是，所有盒子都緊身在一起，只剩下僅供辨識的包裝側面（就像是書背），露出在外。模型店空間的所有，就像是成套百科全書，龐大而沒有終止，一盒模型只是其中之一冊。它躲在成堆相似的盒中等待挑選，有種挖寶的快感，甚至還可能看到十幾二十、三十年前模型商品還依舊塞在那裡，幾乎不可能在任何其他商店看到如此新舊並置的販售方式，呈現一種時光不可思議地凍結的奇異商品。

不同年代間孩子們較勁、風行的玩具種類，隨時間及社會變遷產生轉變，手作的模型在孩童玩具中逐步式微。模型店家數銳減，從以前到處可見，而如今為數不多。曾經街頭巷尾文具店都會兼賣模型，現在連文具店也消失。年輕人娛樂開始轉向不同層面及類型的滿足，「我打怪獸我的功力已經到幾級了，大家都在比這個，反而比較少玩模型」，比起過往資訊發達能夠娛樂的東西太多，年輕人眼裡不再只有模型，汶哥如此辨識出與他少年時期所不相似之處。一來是電子遊戲的興起，日本在 1985 年時兒童喜愛的塑膠模型開始急遽退燒，被任天堂電視遊樂器取代（山本直樹，2007），以及 1990 年代初期任天堂位居美國玩具榜首（Cross，2010：348），電子遊戲時代崛起。

90 年代末期起，家庭、人口結構逐漸改變，衝擊玩具產業，玩具廠商為了消弭市場空缺，才開始把目光放回大人身上。1998 年起，玩具業即在從德國市場發現，由於出生率降低，人口年齡層提高，成人已漸成為重要消費群目標之一¹⁰。同年，日本玩具市場也急遽萎縮，日本 Bandai 所做市場調查，1998 年日本玩具市場規模為 1 兆 5 百億日圓，比起 1997 年的 1 兆 1 千 5 百億日圓大幅減少 1 千億日圓¹¹。2006 年，日本出生兒童持續減少，學前兒童只有 700 萬名，但家庭飼養的貓狗佔有 1,800 萬，兒童玩具市場收縮，但與寵物相關的玩具市場卻興盛¹²。

玩具大展主題中也反映此股成人化趨勢。在德國出生率逐年降低，幼少年人口比例減少，40 歲以上之中老年人口比例高達 54%，進入高齡化社會，2007 年全球規模最大的德國紐倫堡國際玩具展，特別設立「Toy Generations」之主題，重點潛力目標放在 40 歲以上之中老年人市場¹³。2008 年東京玩具大展各業者亦鎖定成人市場，積極研發健康療癒性或高科技玩具¹⁴，以及將以往受喜愛的玩具系列推出「再版」及「復刻」版本，玩具第二代、第三代產品改進和創新，以重新生產令人懷念的經典玩具為訴求。如此讓日本國內玩具市場曾一度出現的連續萎縮，在 2007 年卻出現了 4 年來的首度回升，達到 6709 億日圓，較前一年增加 3%¹⁵。玩具業者在少子化下的經營之道，轉向大人市場，玩具的產業重心，不得不又回歸到成人身上，把注意力放在大人的擁有上。

從 21 世紀開始，由諸多現象可以觀察到，實體玩具正逐漸分岔走往了另條「收藏玩具」之路發展。一來，設計者開始為了「蒐藏」而設計，預先剝奪其功能性。二來，在由現代玩具帶來的塑造合格玩具規範下，玩具如何規避被「玩耍」，轉向成為靜態的蒐藏物。呂大樂等人（2005）將香港 1999 至 2002 年起的玩具設計及產業活躍，此浪潮稱命名為「原創玩具運動」。有別於先期的玩具工業產品，它稱作 Hong kong urban vinyl（港式搪膠）、潮流玩具、原創玩具或香港玩具。特色為香港在地所設計，屬性介於藝

¹⁰ 〈成人市場成為德國玩具業新戰場〉（玩具工會新聞，1998.10）

¹¹ 〈日本玩具市場急遽萎縮〉（玩具工會新聞，1999.10）

¹² 〈日本寵物產品玩具市場一片興旺〉（玩具公會 2006.09.05）

¹³ 〈2007 德國紐倫堡玩具展重點目標：40 歲以上之中老年人市場〉（玩具公會新聞 2007.02.06）

¹⁴ 〈東京玩具展 今年很「成人」〉（自由時報，2008.07.14）

¹⁵ 〈東京玩具展舉行「換代版」和「復活版」玩具搶眼〉2008.06.22新華網

術創作及創意工業產品之間，他認為這是香港玩具邁入「創意工業化」階段，並且同時「去功能化」。

「港式搪膠」標榜摒棄「功能」。「功能」的玩樂性為兒童所設，以大眾化為目標，成年人的玩具玩家—包括同為玩具玩家一份子的玩具設計者—要把自己從兒童消費群中抽離，另樹一幟。在市場流通方面，「成人向」玩具被強調不會於玩具反斗城內找到，只可在潮流物品商場的小店中發現。（呂大偉等，2005：70）

玩具創作朝向「珍品收藏」領域，玩具成為「Art Toys」——藝術玩具，廣義上經由加強其藝術手法及設計，將工業製品蛻變至 Art Toys（呂大偉等，2005：84）。這樣的區隔作用，帶來了兩種效果，剝除玩具的玩樂性以及刻意區分成人與兒童的差異。

2003年香港玩具展，首次設立「嗜好玩具」(Hobby Goods)展區，以收藏品、模型、微型玩具為號召。2004年台北當代藝術館展出了香港原創玩具下一員的 Michael Lau 所設計的一百多組人型公仔展覽、2005年鐵人兄弟於誠品書店舉辦展覽及出版特集。玩具設計師經常跨足於漫畫、畫展、品牌結盟（服飾、明星代言）、展覽等。一再張顯了與20世紀興起的現代玩具不同之處，新奇感來自於其賦予混雜時尚潮流，具特定新興「藝術」及「設計」的質地。原創玩具運動不僅藉香港刊物、玩具店等散播影響，更由 Toycon（前身為香港懷舊玩具俱樂部，轉型並加入設計師的策展團體）舉辦玩具展，作為發表香港本地設計者作品的舞台。其風氣及合作關係也傳到台灣，至今已在台北連續辦了共八屆的《台北國際玩具創作大展》。2007年北美館引進了自日本《海洋堂與御宅族文化》展覽，把塑膠食玩、模型帶入了美術館殿堂。海洋堂創始者也提出「藝術模型 (ARTPLA)」的思想，替塑膠模型加上藝術要素，試圖提升其附加價值及社會地位（工藤健志，2005）正透過美術館等展覽媒介、消費商品販售流通下，台灣蒐藏者分別從香港與日本商品中受到影響。

為了讓玩具地位提升，與兒童玩具區隔，它開始向「藝術」、「文化創意產業」靠攏。而主流藝術場域，竟也成功地將標示成為當代藝術之一。它自己宣示成為蒐藏品，公開它的無用性（似乎更為接近藝術品），在蒐藏者蒐羅玩具而剝奪它的有用性之前，它更刻意彰顯其無用性以區別一般玩具。由玩具設計廠商所營造，成為玩具「珍品」。於是乎，蒐藏玩具逐漸變為，蒐藏「收藏玩具」。加上日本盒玩的銷售方式及上市快速的推波助瀾下，更揚起玩具收藏風潮，這又是當代玩具所具有的獨特特色。

另一與收藏有關的，則是受到「玩具安全」的使用影響。避免與玩具有關，收藏才是合宜的使用行為。緊緊扣連社會的特定價值觀體系運作。以致於，連縮小冷飲杯會急於撇清，「這不是玩具 (This is not a toy)」，這是裝飾品（圖 5-1）。外銷歐美的縮小擬真食玩上，印刷也註明不可供給三歲以下兒童，並且適合十二歲以上，並且「這不是玩具」（圖 5-2）。因為玩具得通過及符合某些檢驗標準，才可稱為合格玩具，可以咬、不擔心隨意破壞、適合幼齡孩童等。於是，微縮物，它是裝飾品或任何其他、不是孩童該拿來玩耍的東西，總之不能是玩具。

在台灣便利商店推出集點贈品的微型積木¹⁶，其使用注意事項即特別指出兩點，「非供 13 歲以下兒童或**遊戲玩耍使用**，13 歲以下兒童使用時，請由成人操作」、「本產品**只供收藏**」（見圖 5-5）。與微縮擬真食玩盒載明「請避免兒童吞食、丟擲和玩耍（圖 5-3）」有異曲同工之妙。它們都共同點明，這不是拿來「玩」的，此縮小物若用來遊戲、玩耍的舉動是不對，甚至還提出唯一功能就是作為蒐藏之用。從「this not a toy」的概念，轉為形成「not for play, just for collect」。或是，改採取一種看似中性地、婉轉地態度稱呼，「請在成人監督下使用（圖 5-3）」、「請由成人操作（圖 5-5）」，用「使用」、「操作」替代形容人與物之間玩耍的互動，略而避談遊戲。因為，遊戲是被歸類於屬於孩子的玩法。警語們共同勾勒、建構出扮演角色的形象：年少不宜，由大人幫忙操作，不能亂玩；成年人則扮演雙手插腰，監督、替代操作的角色。

 <p>圖 2-2 包裝說明文字- 1 特別註明「This is not a toy」</p> <p>連鎖咖啡店的周邊商品：縮小冷飲杯，一面有篇幅極小的版權說明及大字體標示出「THIS IS NOT A TOY」；另一面僅以同樣字體及字級標示品名「Cold Cup Ornament」</p>	 <p>圖 2-3 包裝說明文字- 2 食玩包裝上的警語，註明年齡限制及申明「This is not a toy」（日本食玩，外銷歐美版本）</p>
<p>●鑑賞用置物として以外の用途では使用しないでください。</p> <p>圖 2-4 包裝說明文字- 3 日本食玩廠商包裝說明文字。擬真食玩（縮小火鍋系列）</p>	<p>產品名稱：兒童玩具(如售價標籤) 輸 出 國：日本 適 用 年 齡：3 歲 以 上 使 用 方 法：兒 童 遊 戲 用 成 份：塑 膠</p> <p>圖 2-5 包裝說明文字- 4 台灣代理商外貼於擬真食玩盒上之標籤文字</p>

¹⁶用小型積木排出台灣各大景點，例如用積木堆砌成鵝鑾鼻燈塔。

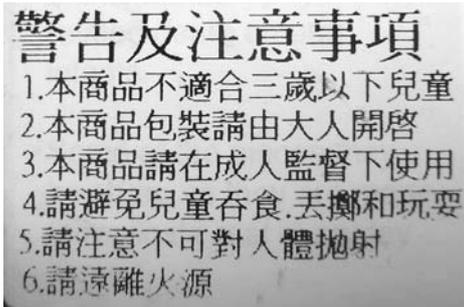


圖 2-6 包裝說明文字- 5
(台灣代理商貼於食玩盒上之警語)

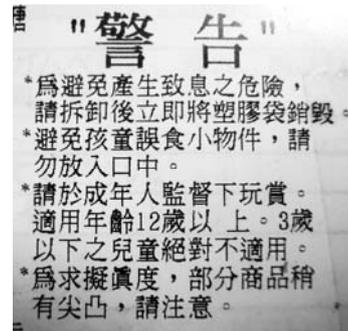


圖 2-7 包裝說明文字- 6
(台灣代理商貼於食玩盒上之警語)

與物互動上，對照「只供收藏」，「請於大人監督下玩賞（圖 5-4）」；或供「鑑賞用置物」之用（圖 5-6），處處浮現弔詭的情況，收藏、鑑賞，期待一種成熟的、靜態的方式來與之相處；成人不玩，而是收藏。也就難怪受訪者（編號 41）會如此說「不會玩耶！可能我買的東西都只適合拿來擺放而已」，但是「佈置的時候，我喜歡把同類的東西放在一起營造相同感覺。……如果是麵包類多的話，那一盒我就都會放麵包類的玩具。看起來就很像一家小小麵包屋」

微縮食玩對什麼年齡合適，眾家分歧，連同一廠商擬真食玩的年齡都無法固定，有時六歲、八歲或十二歲以上，相似產品的另兩家廠商則定為十四或十五歲以上（圖）。我們從其中逐漸上升的建議年紀不覺查出想要遠離「玩具」概念的欲望（如前述的微型積木）。背後隱藏預設該符合成熟年紀，該採成熟的用法「收藏」，同時向玩耍說再見。不自覺收藏成為替代藉口，成為那說不出口的遊戲正當性的分身。

以上弔詭迴圈反覆產生，一方面建構出純然的玩具，也就是「現代玩具」；另一方面，其他「成人玩具」又極欲想與玩具撇清關係，突顯差異。廠商不時發展出新的稱謂（比如設計師公仔、收藏玩具），與傳統玩具區別，另開了一道窄門讓某些玩物是特許、被核准，標示屬於大人。連蒐藏愛好者也不例外，受訪者口中形容開店數十年、行事老派的模型店老闆認為，他不賣盒玩跟食玩只賣模型，嗤之以鼻地認為盒玩是小孩子的玩具，並此引以為傲。在此同時，不自覺地共同維繫住「現代玩具」界線及內在輕視玩具的價值觀。而情境模型就處身於的如此不斷變化社會文化之中。

在第一波的風潮，緊貼現代化近程的步伐，現代玩具引領形塑童年玩具文化，影響造成了，玩具遠離成人，而遊戲亦遠離成人。資本社會在文化上建構起工作及遊戲的對立、成人與兒童區隔，而現代玩具意識形態建立，玩具定義窄化亦也造成遊戲觀漸趨狹隘。第二波風潮，玩具轉向，開始走往成人，不過卻以收藏品之姿出現。而在當代消費社會中玩具產業朝往藝術化、收藏化發展，開啓大人市場下玩具商品豐富系列更多。不過即便擁有更多選擇，遊戲在急速流轉又龐雜的消費商品中仍受到挑戰，消費商品讓蒐藏帶來更多的是囤積而非是遊戲。而是否，在這樣的轉向中，成人能否能有自主的遊戲的可能。然而，模型可能既是玩具，又不是玩具，意義遭到剝奪，遊戲觀受限，

本章將蒐藏行動放回歷史變遷軸線，從歷時性的角度切入理解蒐藏的意義。不把社會、環境發展視作背景被動因素，而把個人與社會發展脈絡理解為密切互動的共生整體。這章從社會環境、童年玩具文化變遷，到玩具產業如何形塑收藏風潮，從蒐藏者置身的大尺度社會層面解讀。而下一章即，從蒐藏者個人的蒐藏行動中來理解。而我在情境模型蒐藏者的身上，看到各種有遊戲及手作的積極主動，找到如此遊戲的能動性。



第三章 玩玩具是身心整合的媒介

社會發展文化脈絡對蒐藏的意義造成作用，除此之外，意義亦來自人們如何賦予物體意義。過程中，蒐藏者怎麼使用它、與之共處，在人與物體交互作用，展現出獨特意義。考察蒐藏必須依附於個人行動中，觀察蒐藏行動中展示各種意義。第一節中，從情境模型的形式、構成要素及蒐藏者的遊戲特性，從綜觀情境蒐藏的不同面向，說明情境蒐藏行動特徵。第二節，關注於蒐藏中與物互動之中，情境中的手作具有特性，對蒐藏者本身又意味什麼。第三節，手作對個人之外，對社會及文化又帶來什麼其他變化。

第一節 蒐藏者用模型說故事

爲了進一步理解蒐藏者的經驗，我將情境模型一詞進行拆解，重心聚焦於兩組關鍵概念，來解讀「情境」及「模型」。

什麼是模型，模型定義可理解爲，人們採取寫實手法描繪事物，憑藉實體物質中界，展現對世界中事物的認知。好比自然博物館利用等比例模型，模擬史前人類的諸多生活樣貌，包括人的骨骼體態、服飾，以及生存的自然環境。而礦業博物館用迷你工廠模型，解說礦業不同製程階段中的動線、流程，結合產業地景與自然地貌、運輸如何對外聯繫等，具體化模型使人能一目瞭然。也因此，模型成爲一組人類觀察世界、敘說世界圖像的切面。再換句話說，模型這項微縮物，既使麻雀雖小卻反映某種等比例的「真實」。

如何理解真實世界，歷史學家、博物館學家各有擅長領域及表現方式來詮釋及記載世界，可對於情境模型的蒐藏、製作者而言，「歷史學家透過文字，那情景¹⁷透過 detail 來訴說故事的氛圍。語言沒有辦法做到的，它透過視覺可以看到所有的東西。我們發現作模型本身也可以去說明一件事，背後講的東西更多」(建宏)。在蒐藏者自述中，將物質實體模型類比於文字，將自己置於和歷史學家相比擬的地位上，主張透過物質特性說明甚至更廣，別於語言溝通，傳遞既有語言文字所無法達到之境界。而模型亦成爲有意識，掌握在個人手中的書寫工具，用物來「撰寫」成敘說「真實」故事的工具。人們描繪故事的過程中將意象立體地顯影，藉一系列眾物傳遞訊息、各種模型所代表的形象共同構成了情境。因此，情境模型它得以具畫面感、敘說故事，成爲理解真實的憑據。

再如同受訪者阿丁所言，「袖珍不是可愛，是一粒沙見世界」，它是認識世界的一組切面，憑藉它我們得以窺見更多。然而，情境模型具體而微、反映真實樣貌，那麼人們所謂的真實又是什麼？我們再問，蒐藏之中模型它又記載了什麼的真實。從各種蒐藏者經驗中，本研究將模型歸納出「材料真實」、「歷史真實」、「個人真實」三類概念作爲分析的基礎。

¹⁷ 即爲情境模型的簡稱，常用以「情景」、「情境」、「場景」一詞代稱情境模型。

(一) 材料真實

在第一類中，真實感的追求在於材料如何趨近真實，蒐藏者在模型上經驗材質的真實性。材料如真、工法工序如真，物體結構也如真，近乎於完全真實。極致的情境猶如奇觀幻象，視線觸及每一物、每一景雖然是縮小卻實物如此相近，不只外貌，材質、工法、結構都與原物無差異。當我們開始想像，擺設小屋中的袖珍小花瓶，先從雙手指尖搓揉捏製陶土開始，成型待風乾後才進窯燒，待取出後上多層釉料再次進窯燒製才製成。物的誕生自繁複工法，即便不是真的，僅是縮小仿作，困難度不減反而更增之。眼前所及，令人睛豔不已，它彷彿就是個實在的花瓶，只差沒往瓶內擱上一束真花朵；而它不該稱作擬真，甚至還有功能性(比正常尺寸小了點外，袖珍花瓶還具有插花的功能)。

有的人即在蒐藏之中在挑戰材料真實。手工操作繁複技術，景象中不論物件完整、座落方位，建築物結構形式、尺度，乃至於無形氛圍、生活感之外，尤其材質幾近於真實實體。材質真實如此重要，即便極其困難也得使命達成，因為這成爲維繫意義的重要關鍵。「盡量可以用原材質，保持它原來的結構，才有它的意義及保存的意義、價值所在(志明)。」爲了將蒐藏者心中的意義呈現，最極致的場景似一場永無休止的自我鬥智挑戰賽，若存留不住材質、構造的精髓，它的物理性質，也將喪失其中最寶貴的價值，須爲此奮力達成。材料真實內部程度也呈現差異，從極度真實到程度內寫實。若將材料寫實軸向涵蓋範疇細分類，寫實可分完全真實、寫實、抽象寫實不同層次。完全真實者，要求物件的構成材料、結構方式、工法都要與實物相同。而次一層次的寫實，則是型態真實，由材料外部傳達氛圍，也要求在外部總體造型、內部構造、造型細部、表面質感、顏色光影的呈現、自然紋路及時間紋理(舊化、片刻動態捕抓等)。第三層抽象寫意，量體縮小、造型擬人化。

除了個人自製微縮物、加工現成商品，蒐藏者也透過購買現成商品求真。視覺上要達到近於真實。「做菜還有廚房系列最吸引我了，而且我還會將廚房裡真的廚房用具拿來跟這些食玩小物做個比一比。天啊！實物跟食玩放在一起竟然是如此的相像！這應該是最吸引我玩下去的動力啊！（淇媽）」材質真實也是相對的概念，有人認爲近似差一些也無妨，市場上既有產品即可滿足，真實與否可以退讓。「偏愛偏寫實一點但還是會不過度真實(編號 19)」不過即使如此，腦中還是仍有一套橫量系統正在細細盤算運作著，「重點是它要做的越像越好，細緻度要越細越好。某組就很不吸引人，我覺得漆都不是很均勻，摸起來也不是很好，漆看起來像假的(心怡)。」在有限條件的限制下，盡可能地達到心中對於寫實需求。相反的則是，與致力尋求材料真實對比的極端，也有人認爲甚至都不需要「太真」，只要夠小巧就行。「只要是迷你的東西就會覺得很可愛(編號 03)」，正與日本清少納言的《枕草子》中所言完似，「無論什麼，凡是小的東西，全都可愛(轉引自四方田犬彥，2007：82)」只要尺寸微小，奇異尺度衝擊視覺感官，不免展開憐愛之心。「偶爾會搞怪搞笑。不會刻意去想，想到什麼就玩什麼。有時候故意把兩種不搭嘎的混在一起，例如森林家族和動物農場等…雖然都是動物，但一種是擬人化一種是擬真化(編號 24)」並不那麼嚴格講究絕對的真實。

（二）歷史真實

第一大類材料真實外，第二類是追求歷史真實。花心思考察、考據是重要的，對歷史所下功夫紮實展現於物件上。製作場景開啓了尋找歷史脈絡，以物體遙望著與大歷史發生關連，猶如進行一趟俗民的物質文化考察之旅。建宏指出，日本模型書就並非只是模型怎麼作而已，專題反而在談德國阿兵哥怎麼吃。

伙食怎麼去料理，用什麼裝備去料理，跟爬山很像很有趣的。去做德國阿兵哥吃飯的情景就會作的正確，不會用現代烹飪技巧作出來。就很要求它們吃什麼東西，例如德國全麥土司喝什麼樣的濃湯會去考據。他們跑去義大利就會吃 pizza，那年代的 pizza 長什麼樣子，那阿兵哥吃的又會長什麼樣子，開始追那些時就會考據（建宏）。

建宏的例子中，這不像一般戰爭史觀習慣的描述視角，以宏觀鳥瞰視野的戰略布局去敘述，從國際關係局勢的角力、戰略戰術運用分析，反而採取以蹲下近身，體會士兵個人在戰爭當下面臨處境。正以它的用具如此微小，依附物質的特性，利於展開微觀角度。透過微縮物，描述故事視野、高度有了改變。這也正影響著他如何思考，逐漸去學習追根究底。

情境既使微小，在追求歷史真實時，實體空間描述亦必須精準不馬虎，歷史性原件的尺寸、形貌必須得拿捏精準。偏愛製作火車場景的愛好者們，假日時外出拍攝照片，爲了到處尋找尚在服役或已停駛被現代科技遺忘於腦後的舊式火車及相關設施構造，他們魚貫穿梭其間，現場速寫、側記，拉動皮尺測繪抄寫數據，把映入眼簾所有可能細節登載下來。並輔佐搭配大量攝影照相的記錄方式加以保存。甚至有的回家後，不甘於僅掌握細節造型尺寸，將詳細素描、量測紀錄得用電腦轉繪製爲精準的圖面。要在建好完整圖面資料，接著才利用材料將 3D 的立體型態構造出來。對於現有書籍及相關研究的資訊，並不能滿足，或關於任何書籍記載這些物付之闕如，有更多軼失的歷史細節，得依靠親臨現場搜索，自己化身爲調查員。

對歷史現場數據精準的執著程度令人感到不可思議。志明尚在探索成爲專職袖珍屋手作者初期，曾有機會替當時未修復的台北市故事館古蹟都鐸式建築著手製作其場景模型。對於製作袖珍的場景模型，他語帶激昂的說，這跟建築模型完全不同，複雜度是沒有辦法比擬的。差異是，整棟房子結構系統樑柱屋瓦，以及裡面裝潢、佈置，連磁磚、地板，甚至圖案、花紋、拼接法都得「完全一樣」。也因此，即便當時拿到公部門委託進行古蹟修復設計建築事務的正式測繪圖說文件，在他心中極度嚴謹地觀點下，「建築事務所的工程圖是湊不起來的，是錯誤百出」。他要的是裡裡外外連磚塊、磁磚的排列、拼接法是一模一樣，轉彎處如何銜接，都得跟原始一樣。於是，他決定自己一個人重測繪畫圖，「用袖珍的方式把整棟都記錄下來」。而此處袖珍的方式，即爲一種不同與過往，以袖珍的微觀觀察視角及其記載方式。他一開始是用手繪，接著因爲沒有辦法應付如此龐大的工程圖，圖面太多太複雜了，當時身爲電腦白癡的中年大叔爲此開始學習摸索電腦繪畫。一天畫十幾個個小時，連續三個月，後來畫到整隻手臂是發炎的，沒辦法

動彈，還從屋頂吊一個支撐手臂邊畫。最終戲劇性的轉折因發包制度及諸多因素導致其無法落實製作，甚至之前的三個月還當了白工，成品最終只凝結在 2D 的圖紙之上則止步。

當我曾經參與古蹟再利用規劃案、修復設計案繪製的工作經驗告訴我，的確批評繪製圖面的「精準度」有理，說「錯誤百出」也沒錯。原因在於，當實際房子繪製成工整的矩形，但場所因地震、諸種原因實際可能是輕微不規則的四邊形；地坪及天花板高程並非維持水平而是輕微歪斜的；繪圖時，磚牆統一使用材質筆刷代替之，以抽象概念上表示此區塊內為磚牆，暫時忽略磚的長寬、磚與磚之間的溝縫大小或是磚的歧異性，除非以上極需被登載。且比起場所原貌的測繪，因應修復工程之需，更多力氣反而擺在後續如何修繕、處理新工法新構件如何與舊工法共存的書圖製作，原貌詳實如何反不被書圖所刻意記載。將此處「錯誤百出」來換句話說即是，「圖面有極多處與現況『真實』不吻合」，而此說法是完成成立一一用一種嚴格至極的標準。種種耗費心力，揮灑熱情，為了讓組成情境模型的所有物，更接近其原始模樣的高標要求，而達成蒐藏者所謂「才有它的意義及保存的意義、價值所在。」

或是在有限資源下考據，加上創意發揮，透過演繹方式來閱讀歷史。「像這（照片）會猜他在幹嘛，這幅圖是德軍的多砲塔戰車它被擊毀了，一大堆德軍可能第一次看到這種兵器，他們在上面很好奇看這東西（建宏）」。開始之初或許來自於一段故事、一幅圖片牽動，接著開始想像，「這個故事可以怎麼編，透過自己的知識跟經驗，對故事瞭解基本背景去大量的閱讀。……把一個故事變成工藝的程序呈現出來（建宏）」把你書上看到的東西很抽象資訊與意象，成像化為具體物體。

（三）個人真實

對照材料寫實、歷史真實，第三類的個人真實，更重視的是想像故事延伸，史實精準與否反倒較為其次，更多是充滿想像、發展創意的空間：「模型袖珍的東西當然可愛囉~因為那是一個充滿樂趣的想像空間，深深吸引我的目光（編號 37）」。雅婷過去喜歡看童話書籍、維多利亞赫特寫的小說，及與精靈有關的各類繪畫。「這些書籍、畫中的內容成為我有興趣的主題。生活的、美麗的、歷史的、童話的、神話的元素最吸引我。先決定主題，再開始蒐集素材」她會自行搭配各種素材，例如維多利亞房屋擺設、愛麗絲在花園的情境。內容包括有袖珍娃娃屋、家具以高 10~15 公分的娃娃。當雅婷佈置在辦公室、家中的客廳及書房，當隨時不經意看到覺得十分開心，有助於工作。

即便看似不那麼寫實，可能抽象或幻想，反而正不自覺回應著有關自己個人的故事。「真實」是藉由模型聯繫上個人，對自己有充滿意義的實在。像小寶媽自小就非常喜歡食物模型，即便升格媽媽也如此。每經過美食街的店家展示食物模型都會駐足觀看、多看好幾眼，年輕時曾興起到食物模型公司上班的念頭，卻擔憂沒有相關背景專業也就作罷。她最喜歡的蒐藏及手作類型，就是各種下午茶、蛋糕類的小食物模型。在和

小寶媽訪談的過程中，小寶媽才逐漸辨識，原來相較其他蒐藏者特別喜愛微小食物。當回溯起為什麼如此喜愛，她把梳後理解出一段小時候吃的不夠滿足，家中對於吃食價值觀念糾結於家庭成員間互動張力。

小時候媽媽給我一塊錢，可以去福利社買兩顆糖果，就感覺很幸福。…以前爸爸非常嚴謹，不喜歡我們吃臭豆腐或沿街叫賣的食物，覺得是非常不衛生又糟糕的東西。我媽媽偷偷帶我們去吃，不讓爸爸知道。媽媽跟姊姊趁爸爸還沒有回家前偷買東西吃，再趕緊清理乾淨。爸爸嗅覺非常靈敏，姊姊曾偷吃臭豆腐拿雜誌來墊，垃圾都丟掉了之後，爸爸還覺得家裡有大便味，逐一尋找到雜誌上的味道，後來雜誌也整個丟掉（小寶媽）。

小寶媽的敘述，鮮活地說明當時父親如何擔任家庭中「飲食守門員」的身份，有形及無形控管著家中飲食、辨識什麼才該稱作是適宜的食物，擁有清除不該存在的東西的權力。儘管如此，家族成員仍發展出一套逃逸之術，對應眼前被控制局勢，讓餐桌上的食物不僅是可吃食的食物，更成為參與具體作用掌控的道具，亦是從限制中逃走的武器。那幸福感，來自過去層層束縛中掙脫來的快感，不同的只是而從餐桌的食物現在變為手中的蒐藏食物食玩。眼前的食物模型帶來的幸福感，更來源於個人最深處最真實的經驗。

歸納整理模型的特色，模型是一定比例真實的再現，真實它可能是來自材料真實，或是歷史寫實，也可能真實是來自個人故事陳述。有的人偏向追求材料的真實性，把實體質感呈現；或有的則重視歷史的真實性；再者，則是追求自己真實有關最優先。而同時，情境亦具有雙重意涵，從「極度寫實」一端，過渡到「想像科幻」另一端。情境可能是已經發生的真實歷史事件；也或是虛擬不存在的幻想及想像的創造故事，及或是擺盪處於中間過渡的領域（圖 3-1）。

蒐藏者的屬性，也可藉由 Caillois 對遊戲定義的特性來分析。Caillois 將遊戲分為四大類別，除了每大類內有其在秩序，而不同類別的所有遊戲也會共同依某種秩序而排列。Caillois 認為這種秩序一具有兩端的連續體，「一端是消遣、紊亂、自由即興與自在的狂歡、它顯示了一種不受控制的幻想」，此端為「嬉玩」(paidia)。而另一端，「傾向用獨斷的、命令的與冗長的規約來約制嬉戲的行為，需要有更多的努力、耐心與技藝、勤勉」，此端則為「競玩」(ludus)（引自方永泉，2003）。以上 Caillois 所提的概念「嬉玩」到「競玩」的秩序，也反映於情境蒐藏中。蒐藏情境我將蒐藏者遊戲特性歸納，它既可以是隨時進行，自在簡單又彈性的遊戲；同時也可以成為繁複、花心思勞力，需要累積的長期持續營作，成為相關連串的蒐藏活動。

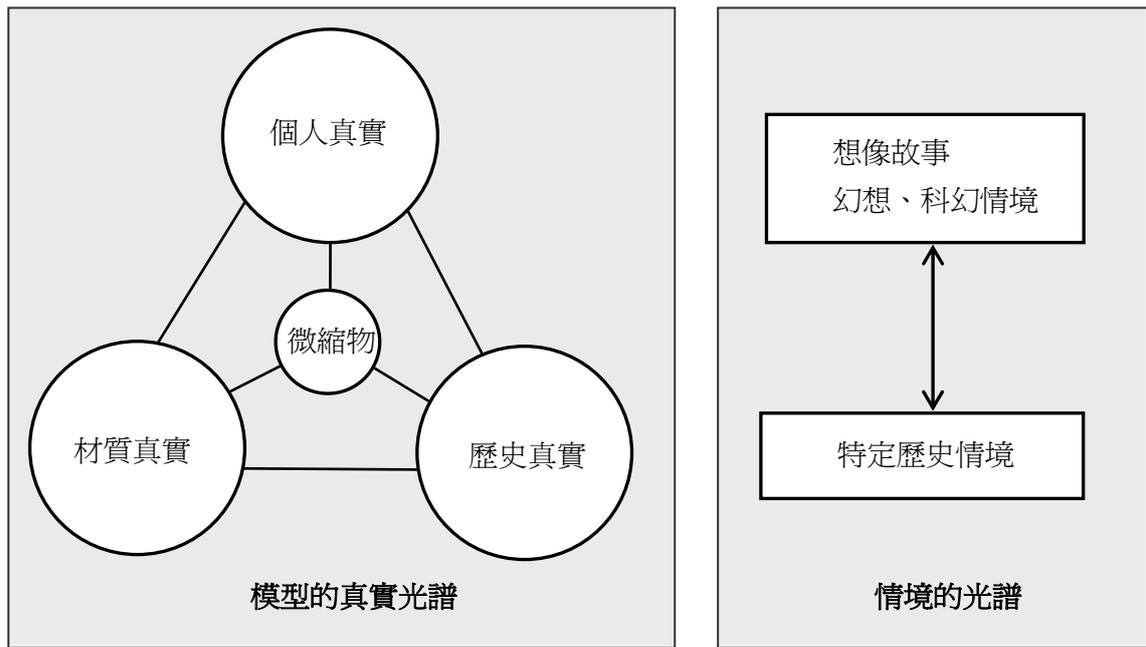


圖 3-1 情境與模型的類型

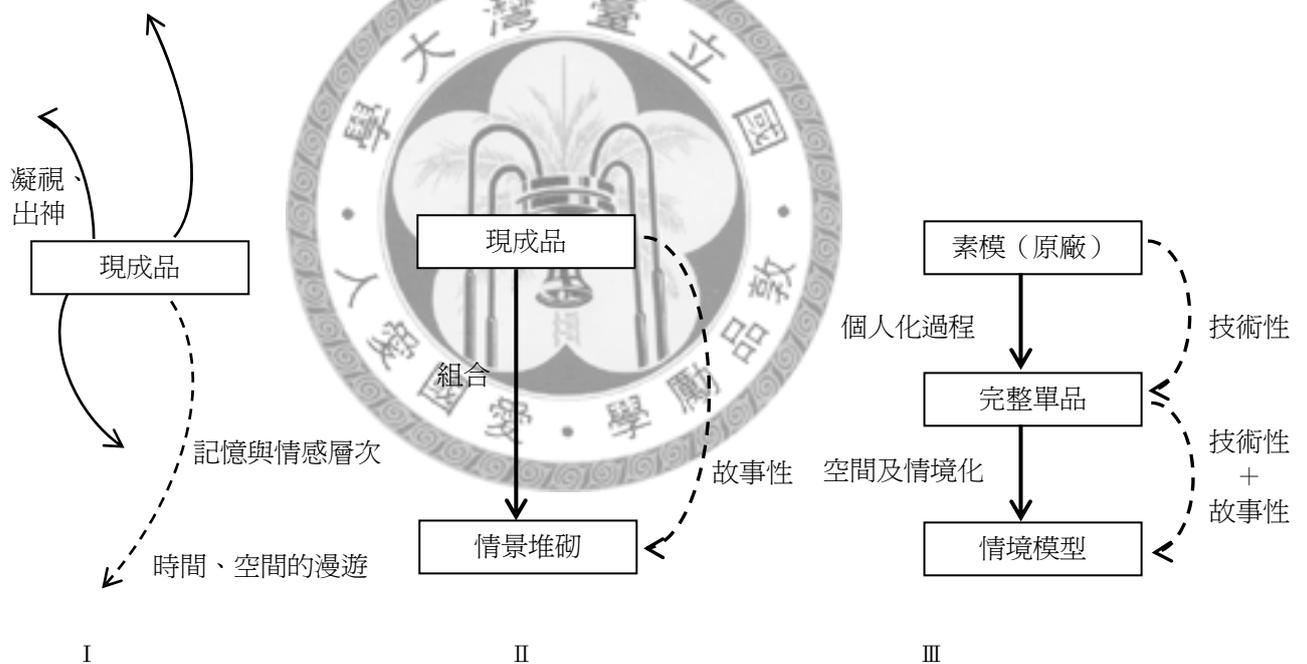


圖 3-2 如何情境化的不同階段

更進一步，而依據蒐藏的特性，我將之也劃分為幾個階段：

(一) 商品秩序下的操作：從最簡易方式，透過消費即可取得，用錢就可買到。買來後既使不作任何改變，足以滿足欲望、玩的想像。如 enlin 的例子，「大部分都是照說明書(盒)上面的圖片擺飾」在既有現成商品提供的規則秩序框架下，操作簡易的情境編排。「從前覺得自己動手塗裝很有成就感，但是隨著年紀增長沒有精力可以無日無夜

的塗裝模型，剛好開始有廠商製作所謂的食玩，所以現在多以購買成品居多（enlin）」現成商品也提供蒐藏者幫助，調節時間與個人技術。

（二）創造性搭配：透過遊戲，可重新打散既有蒐藏品分類規律，透過操作解組、混合，更進一步蒐羅，而重新組織出遊戲秩序，展現創意。將現成商品運用自己的故事重現。這樣的遊戲經驗與過程也帶動既有影響蒐藏系列。

（三）工藝協同遊戲：也可以是有困難度的，更花體力的。透過手作，將工藝勞動一併編織進入蒐藏商品的秩序中。

（四）獨一無二的創作：由完全自製，創造獨一無二作品系列秩序，乃至於最複雜的，從原始材料開始，極端從無到有而靠一步步做到最後。既有的現成商品無法滿足需求。

這一節回顧情境模型蒐藏之中，「情境」與「模型」兩組關鍵概念。劃出情境蒐藏物的光譜。在蒐藏物中，情境具有想像到真實雙重意涵，而模型，透過刻畫真實，描述三類不同的真實：材料真實、歷史真實、或是對個人真實。情境來自於極度寫實到想像科幻。另外，情境模型蒐藏實踐面向亦可拉出從「嬉玩」到「競玩」兩端的連續體，從最簡單的直到最繁複的。呈現組成情境蒐藏的多元、複雜面貌。下一節中，我們從蒐藏者的生產現象看蒐藏。

第二節 手作的技藝，手作的記憶

蒐藏又是如何延伸至手作，從單純蒐集之外，更帶來個人的生產。使得蒐藏者不僅蒐集，還有改造、創造的過程，去「做」的行為動力驅動自身。手作¹⁸，是人對於物，有意識地更新、展現各種變化，這些從中營生自我意義的互動過程又代表什麼呢，這一節中，從蒐藏者的生產現象看蒐藏。

蒐藏者可以利用手作，延展蒐藏物的既有邊界。在宗翰例子中，他利用情境安排及更進一步透過動手作，成為串起蒐藏「系列」的方式。

單買一個小東西回來，沒有一個主題、收集的方式，我覺得這東西意義不大。我會有興趣作幾個箱子櫃子。自己作一些架子，讓東西可以有地方擺。弄一套桌子椅子，把東西擺出來，這樣比較有意義。有人買收納盒，點心那組我

¹⁸ 為什麼使用「手作」一詞，取其含有匠人、技藝的概念，並著重親自以手的操作過程。教育部辭典中解釋手作：①木匠、泥水匠或手工藝人。宋·孟元老·東京夢華錄·卷二·東角樓街巷：「方有諸手作人，上市買賣零碎作料。」②技藝、本領。元·岳伯川·鐵拐李·第一折：「你問他開鋪席，為經商，可也做甚手作？」元·無名氏·碧桃花·第一折：「只是小官學問短淺，焉敢在小娘子跟前賣弄手作。」來源：教育部重編國語辭典修訂本 <http://dict.revised.moe.edu.tw/>，2009/04/28

就買現成的點心收納櫃來擺，其他的會買來就是放著，一段時間作替換。(宗翰)

如宗翰透過製作場景組織散落的蒐藏，以手作構成有意義的蒐藏系列。也有人對既有商品以不能滿足，必須手作擴充蒐藏項目，像小禾較喜歡食物類的小東西，於是開始收集食物食玩，但前一陣子廠商推出多款麵包蛋糕類的微小食玩卻反而沒有收藏，她認為自己做的真實度反而比塑膠商品好，尺寸也可控制大小才不至於過大。

作品就當然沒辦法收(納)了，就每天這樣看，這種感動會比較久。經過一兩年或好多年後來看，當初我作這件是怎樣的心情，怎麼把它創作出來的。可是你回過頭看那些 re-ment(現成食玩)收藏，你根本會忘了是哪時候買的、是什麼樣。當初好可愛我好喜歡買了這些，還是很喜歡，可是真的對那個收藏品的情感一樣很喜歡，但是你不會記得那麼多(小禾)。

相形比較之下，購買、蒐羅取得，或經過自己動手完成的情境袖珍，兩者皆存有喜愛情感，喜愛不因購買或手作有所分別。差異在於，僅作為消費者時，當事過境遷再回想，有時已無法追溯起片刻記憶，當下背景、空間，處於怎樣的心境，工作如何，人際交往又有什麼改變，任何存留已經不復記憶，與自己的連結無法深刻表達。反而自己動手所弄，成了作品，之於藏者，記憶較為持久，作用更為強勁。

如果說純收集的話，他講的東西比較是別人的故事。別人作的，講的是別人的故事，參與感比較不夠。既然來到這個世界，就要熱心參與，熱心參與比旁觀有趣，這東西既然喜歡它，就是熱情地參與，它本身所建構的趣味。(建宏)

因為熱愛，手作成爲將自己投身，用建構出屬於自身的樂趣。更參與參與喜愛的興趣。

蒐藏中，有的人則現成食玩，利用食玩改裝添加獨一無二禮物，成爲人際之間的聯繫。蒐藏物配合著個人身體的勞動，使商品變身爲獨一無二的手工製品。製作讓人與人之間的情感發生溝通交流，藉由用微縮物成爲禮物聯繫，帶來彼此的社會關係。小寶媽最喜愛把食玩場景化身於隨身飾品之上，她挑選食玩，搭配適合的織品、繡線及蕾絲緞帶等材料，透過自己親手縫製，改製成可配戴的髮夾、飾品。

看著小寶妹夾著我的作品，在鏡頭下，有種很奇妙的氛圍...我想那就是幸福吧!...母親與孩子，至今依舊是我最喜歡的作品主題。因為我從沒忘記自己的初衷，一針一線，都是對孩子的愛。(小寶媽)

人與人情感的延續，是小寶媽手作中最想要傳遞的概念，而這種傳遞不僅是爲了個人親情關係，也希望透過教學，讓更多人可以從這樣的手作過程，將情感傳遞給更多人。她開班教手作，有許多媽媽族群報名學習。其中一位媽媽學員，利用食玩替女兒作髮夾，

大受好評，成了大家關注的焦點人物。她女兒戴髮夾去學校引起同學的興趣，紛紛圍著她看，多位老師也特別跑來。老師直說媽媽厲害、好有巧思，不僅小妹妹高興，媽媽更開心不已。情境不只是個人的蒐藏品，成為獨一無二的禮物，藉由它傳遞人與人之間的情感。一位受訪者（編號 40）表示：「收藏，看到一堆迷你的擬真物會讓我無法自拔……不過我自己有時候會做一些私藏物，像是自己很喜歡的樂團……我曾經用壓克力顏料、樹脂土做出我喜歡樂團的演唱會，連鼓、音箱、吉他、麥克風都跟實物照片比對過，超有成就感。或做朋友跟偶像的幻想場景，送給朋友當生日禮物。我大概做了 50 幾種吧，有點像蘋果[日報]示意圖的立體版」。她也喜歡「送人當禮物時，看到對方驚訝的眼神」，就會非常高興。「自己做喜歡樂團或是朋友的迷你肖像[非 Q 版]」。

為什麼需要手作，特殊含意別於購買現成品的速成，寧願採取另種方式速度緩慢，但卻扎扎实實灌注濃厚情意。用獨一無二方式呈現真摯情意，或許看來笨拙，但卻是最真實的表達。以及享受看到自己喜歡的東西的感動。「手作」，記憶就是包含在手作裡頭，手感是最重要的連接。使其既有深刻意義，是透過指壓與心智及身體的協作運作。有的人認為，在生產之時，會忘掉一些不想去想的事情，能夠抒解壓力。

在玩具還尚未現代化之前，縮小物對於成人來說，常具有宗教上的功能及意義（Cross：2010）。在台灣，縮小的紙紮人型及場景物件就是一種，它成為在往生世界中握有資產的象徵，傳遞親人間的想念之情。而如今，塑膠小食玩成為另一種傳遞心意的道具。例如受訪者（編號 02）說：「會去注意食玩類的小東西有一半是因為愛犬往生後，想要佈置她死後的家，想把我的想法佈置在她安寧的地方」。而透過佈置，情感得以宣洩，有了出口。場景使將相思之情，在此刻利用具象形體來更加延伸。

「波波寵物餐廳」是以家中愛犬的名字來命名，他是一隻長的像雪納瑞的約克夏，與我們相伴了近十二個年頭，製作這間袖珍屋正逢愛犬離開我們之際，心中充滿對他的無限思念，因此，每當製作袖珍屋內與狗有關的任何小物時，便能藉此抒發心中對波波的思念，我用紙黏土用心捏出波波的形狀，在盤子中認真畫出波波的模樣，將牆上世界名犬圖中約克夏的位置留給了波波，也只有屬於自己的袖珍屋中才能為所欲為；對於愛狗的我來說，希望有一天能開一家夢想中的寵物餐廳，提供同樣愛狗的人士一個舒適的用餐環境及一個屬於人與狗聚會的場所，或許某天也能在這個餐廳的某個角落裏找到和波波相同的身影。（郭嘉玲，2005）

波波寵物餐廳是郭嘉玲參加袖珍屋博物館比賽的作品，在第五屆比賽主題是「創意餐廳大作戰」，而在她的作品說明之中，可看出這是一處可為所欲為的空間，蒐藏者自由創作，讓小空間中處處佈滿愛犬的身影，場景情境製作讓人重返過往相處時刻，延伸思念又抒解情緒。

紀錄追尋自我的過程

微縮物情景，在雙手向外塑形的手工製作過程，它成為紀錄追尋自我的過程。不斷攪動著思緒，結合生長記憶與認同，化身為一個獨特的物。如此獨特的東西，是一段自己當下對渴望追求的行動。在行動不斷又改變的途中，「它」成為個人成長的見證。同時，藉由著「它」不斷改變的過程，完成追求自己所企及，成為不斷追尋的自我的過程。

其實這台戰車是我十幾年前作的戰車，已經做完，都噴好（上色）了。那時技法比較差，細節也沒有現在的好，我目前做的一件事是「remodel」。把整個拆除換新的底盤，因為新的底盤有把懸吊彈簧作出來。第二則是有點發霉，舊的水性漆對於氣候抵抗力較差，現在有抗UV的漆，很多細節都有很好的零件可以取代。我就把這台 remodel，用新的技術更新它。（建宏）

個人在不同生命時間的改裝同一座微縮情景，是可以看見個人各種技法的技術性層面上的成長。一個從來沒有完成的作品，同樣也有著深遠的意義。

有個作品好多年了卻還是放在那邊。當時想做有史以來作品中最大，有庭院、類似星巴克的咖啡店，庭院賣著糕點飲料。那時每天很認真做做做、趕工做，大致也完成了一半，突然覺得那裡不對就停下來。可是一停，就停了至少半年一年，一直拖。經過一年再看，整個都不行了，整個我都不滿意。我不想完成，如果很制式把它弄起來，其實也是一個作品，可是已不是那個感覺了。……若現在要再怎樣，整個東西都要改，全部都不是我想要的。每年每年的想法會改變……你再回去看以前的東西就會覺得，少了什麼。（小禾）

這未完成的作品，它描繪出一個圖像是人如何朝向那未知又模糊不定的夢想之地前進著。

建宏畢業於建築科系，目前從事相關都市發展的行業。從小時候就開始作模型，目前定期受邀參加場景模型比賽，近期正探索販售自製場景作品市場的可能性。建宏認為單純蒐集的話，它講的東西比較是別人的故事，參與感比較不夠。他的觀念是「既然來到這個世界，就要熱心參與，熱心參與比旁觀有趣，這東西既然喜歡它，就是熱情地參與，他本身所建構的趣味。」

說到蒐藏嗜好物扮演的角色，建宏曾經不斷在生命歷程中的思索過，意義隨成長歷程過渡幾次，角色分為幾個階段：第一，屬於童年玩伴間炫耀性質的玩具。小時候住在透天厝，與鄰居住宅相鄰並排，中間有陽台是可以互相看見的。隔壁鄰居的相同年紀的小朋友就拿剛彈機器人模型來炫耀，當時的心境就是，他有我也想要有，所以也就跟著作，成了一個風氣。是屬於好玩、刺激及驚奇的「小朋友玩具」。

第二階段，則是從兒童作模型的樂趣結合上對軍武知識的啓蒙：

國高中跑去作軍武，那時候黑幼龍有主持武器大觀，男生對於那種火砲啦、戰爭的東西會被吸引，但對戰爭的本質不瞭解，不會想那麼多嚴肅的事情。純粹將小時候的無敵鐵金剛變成真正戰爭的東西，聽到中正號飛機或虎式坦克車的故事，然後做那些軍武的武器。比較像是延續小朋友的東西在做。

再進一步則是在成人時期，結合上對知識搜索與詮釋的喜愛，並由一個人的娛樂提昇成集體性活動。

這個故事可以怎麼去編，然後透過自己的知識跟經驗，再去蒐集這些媒材，哪裡找到類似的，並且如何修改，把這個歷史故事變成工藝的一種程序。去享受那個過程。……另作出來主要目的還是要有team，要有人欣賞，可以討論。那有互動就會變成一種生活樂趣。

建宏仔細的觀察場景作品後，才發現自己共同元素是裡面大部分都有動物。動物有羚羊、兔子、狗、鼠、貓，每個情景都會有動物，不管是不是主角。或是用罕見的駱駝點出在沙漠，將動物元素帶出場景主題。平時就收集很多動物的模型，光狗就超過五種，另還有波斯貓。從小時候就喜歡動物，而製作場景就有延續著小時候的經驗一起過來。

我小時候喜歡動物，對動物構造有很細微的觀察……像貓的紋路怎麼畫，狗怎麼塗，要累積。我希望盡量不要去作孤立的事情，像是兩條平行線上但它可以相關。比如說，動物是我小時候喜歡做的，建築是念建築系在搞的東西，戰車也是小時候延續過來的東西。這東西本來是在不同領域，但是我在心裡讓它們全部都見面了，動物戰車跟landscape、建築全部見面了，我希望這些東西能被緊緊的包在一起。

透過製作，自我不同的生命階段、歷程可以開展對話。

像藝術家會記錄他的作品編號，如達利、保羅克利，都會寫編號，他們本身也是一個整理狂、目錄的整理狂。本來我不會這樣，做完就放著、黏完就放著。自從開始作情景後，它像是一個編年表，因為情景時間花的比較多，一年大不了做一到兩個，最多一年兩個。所以這2006年的情景，那一個情景代表我那一年的故事。到現在我大概作了十個情景，從2000年到2008年。（建宏）

微縮的情境則是記錄著自己一點一滴的改變的見證之物，見到它也進入過往自己的心路歷程之中。

因為製作了娃娃屋，至今覺得模糊不清的事情，也變得清楚起來了。我很喜歡繪畫跟編織，喜歡用手指作些東西……「至今所過的事情，原來不是徒勞

第三節 手作的文化意義

對蒐藏自身而言，蒐藏及生產製作召喚及延續個人記憶，成為自我的延伸；同時，手作也帶來另一種延伸，讓個人疏離的肉體知覺及身體記憶在蒐藏中新回歸。當「遊戲」受到侷限，一來是，現代性玩具標示讓渡了玩具的權利，區隔切割出成年人及兒童的明顯邊界（Cross，2010）；二來，遊戲由全人的總體觀朝向細碎化的演變（張世忠，2001）。反而，倒若撿起游藝的觀點，更能補抓住一些在細微處隱含舞動身體、悠游自在於技藝創作，還原出那綜觀於身體、心靈，屬於任何人日常藝術的深意。這也啟發本研究接續發展的概念：作即是玩。

而我自己也在這其中感受出手作的對自己的不同意義。我參與製作場景課堂中，體會到社會規訓及自我約束相互衝擊的經驗。當我報名參加了每週一次、為期一個月場景製作班，製作時總是躑手躑腳放不開來，心生感受並非是遊樂，反而希望課堂中隨便做做就好，趕快回家再補做。油然而生的害怕阻擋遊戲快感，一面害怕別人觀看視角下對未知批評的恐懼，另一方面給讓自己負載過多的期待壓力與比較的心態。就像是畫畫一般，孩童時隨意自在地塗鴉亂畫，而越長大美術課中發圖畫紙不敢隨意放手去玩、去畫。等到年紀更大時，別人叫你畫一個東西，反而會相互推託說畫的不好看，寧願不要畫或不敢畫。而怕作醜、怕作壞，對動手做的卻步，其實來自對身體主動性的質疑，更強化對自我設限，放不開以至於連玩都不敢玩了。原來，敢隨意玩卻是那麼不容易的。

自己製作場景其實就如同遊戲的過程（圖 3-3、圖 3-4）。切割材料、堆疊發展出奇怪的形體，任意自由地從頂澆淋讓其自行流下，或隨意摻拌、混合塗抹著髒兮兮的顏料，亂七八糟更像是胡鬧一般。雙手觸覺之間開始感覺自己的身體雖笨拙，卻彷彿有著無限可能。較於單純購買現成品，遊戲與手作的身體感覺更為強烈而無法替代。當開始觸碰、撫摸，它充滿指尖的感受，物質讓自己建立起了感覺。加工時，將材料放在掌心搓揉打捏像桿麵師傅一般，控制身體力道來形塑，想要精準掌握它還真要花費一番氣力。像個木工師傅，切割、打磨、拼裝，全身肌肉都得出力；像個畫家，將心中的意念化為實際，隨手中色筆洩流而出，動員大腦與身體協作來傳達意念。



正在將各種髒髒的顏料，隨意摻拌、混合，抹在自己做好的任意形體地形上



過程中轉換不同身體姿態來協作完成

圖 3-5 製作過程-2

文化培育，個人美學萌芽

蒐藏的手作，可以成爲由個人出發的美學觀點、始於日常生活的藝術，由一般人啓動的一種工藝運動。這種美學觀點的價值在於，它正是一個培育及建構文化不可或缺的基礎，崇尚的不是單一價值的美感，而是多元、富有變化、具在地特性的價值觀。這如同 Huizinga (1997) 對遊戲的看法：「使人驚異的遊戲特徵：它即刻具有作爲一種文化現象的複雜形式。一旦開創，遊戲的長期舉辦恰是心靈的一種嶄新創造，一種被記憶留下來的財富，它是可傳達的，它成爲傳統」(頁 11)。

它的特色就是，它是一個遊戲，對於個人，是記憶及心靈的累積；對於社會來說，它可能成爲文化及傳統的基底。

大概比如一天作兩三個小時，就看我比較隨性的個性，作下去如果感覺對就一直作嘛，沒感覺就會丟在那邊，等到有感覺再來作。……我自己要作東西就比較隨性，突然想某個東西要補什麼我就再來作，有靈感就來作一下。(小禾)

如此隨意、隨性的方式，感覺對就一直做下去，有靈感時再補一下，這自發性、由衷所召喚起的樂趣，就是遊戲的特質。印證了 Huizinga (1997) 所言：「遊戲是自願的行爲。被迫遊戲就不再是遊戲了：它至多也不過是對遊戲的一個強制模擬而已。單憑這個自由的品質，遊戲就將自己從自然進程的行列中標誌出來」(頁 8)。

小禾在做袖珍屋時，自謙並非讀美工，沒有藝術背景，對構圖、畫草稿不拿手，而從小學習過程中「根本不可能去接觸這種美工美術的東西」，但對於手工藝還是會偶而心嚮往之。現在手作時，所有想到的東西就先在腦子裡打轉，反覆想完後才開始動手。想的時間佔得比較多，接著收集資料，尋找一些適合的、要去規劃安排呈現相關此主題的東西。這小玩意或許稱不上是什麼「藝術」作品，卻是在生活中，讓一個人接近對於心中渴望，對於證實自己能力而追尋的媒介。

是看展覽後開始很喜歡袖珍，想自己是不是也可以做出這樣。看展覽後買了書，飛機木書教你作一些小東西。……就回來想自己試試看。早期我連飛機木，跟到哪買都不知道，書局也沒看過這種東西，也不知道什麼叫美術社，不知道美術社有賣。只知道看好喜歡，沒有辦法動手去作。那黏土是因爲書局就有了，就買回來自己捏一捏小東西。慢慢認識一些老師，學黏土啦、學一些東西，就踏上了這條路。

從興趣啓發，主動向前不斷尋求知識，讓自己更精益求精，而最後這遊戲更變爲小禾的工作，她成爲專職袖珍教學的老師。「美」除了形式上的對稱、韻律、流動性、佈局留白之外，更應該包含著人的實踐軌跡，美更奠基在人的基礎上，人的

心血結晶彰顯的美感，而絕非抽空人的價值而獨立存在。

我回憶最強烈的印象來自於小學勞作，勞作的題目是用厚紙板去作一個隔間的房子，那次我作的非常起勁，……中間好久以來，都是塵封不動的，沒時間去想。花蓮的[袖珍]作品突然勾動我深層的回憶。(宗翰，50 多歲)

宗翰在第一次不經意見到某人的袖珍作品後，開啓了蒐藏之旅，除個人蒐羅小物外只要國內各地有相關資訊及展覽，他就跑遍各地到處去看。他形容「感覺非常強烈」。不僅深受場景表現方式、主題的魔力吸引，感受強烈亦是源自個人幼年遊戲勞動中的快樂。再次蒐藏成爲一種拾起的過程，記憶中曾經讓人起勁投入、奮不顧身衝勁。重回小時候隨意發展所想，做出自己所愛沒有限制。一個百花齊放繽紛的文化發展，就這樣從日常生活中，發展出屬於每個人的各種面貌，成爲文化的基底。讓人重回遊戲，如宗翰一樣由蒐藏開始著手自製玩具，製作自己的玩樂用具（圖 3-6、圖 3-7）。



圖 3-6 場景照片-1



圖 3-7 場景照片-2

現成食玩加上自製的桌椅書桌、素描人型等排列——自己組裝迷你櫃子，展示微縮蒐藏(宗翰提供) 搭配而成(宗翰提供)

在此基礎之上，每個人動手作的過程可以撼動專業建構的美學想像，讓美學不再專屬於設計師、藝術家。原本對於美的發言權力更不應該僅被專業所無形壟斷。在現代美學建構的過程，逐漸交由專業者及評論者等代理者所形成的主流權威性，經常反映特定對西方現代化進步社會，中產階級美學而受侷限的單一圖像。對於好的、美的型態，將生產手續讓渡給商人、專業者，一般人在參與過程中僅取受限於有限主動性的抉擇。「當藝術變得自我覺悟時，也就是說，覺悟到它自己的幽雅時，它就很容易失去它的某些永恆而又童真質樸的東西 (Huizinga, 1997: 226)。」在過去我的媽媽是自己選擇布的花色圖樣、車縫，完成家中被單、棉被套，個人化的美學經驗就如此根植於日常生活而離不開的。其視覺上所呈現出的型態、意象是那麼獨特，來自一般百姓每個

人不同生命經驗，不同的美感經驗都應該有萌芽發揮及展露的空間。而此時情境微縮物、遊戲的玩具，正擔任一個試驗基地、前哨站的位置。

日常遊戲及個人工藝運動，匠藝傳承是身體的統合外，還是勞動記憶在生命經驗中的串連，整理，再出發。驅動著志明，讓他追求如此細緻又要求計較手工，要更回遡他以前的生命經驗中才能一併理解，看得更加立體。

我阿公以前在鹿港是很有名的，開鹿港第一家印舖，印舖就是刻印章的。他最早是細木作的雕刻師傅，轉作刻印鑑，印鑑是所有雕刻裡面最細的。從我阿公開始，一直到我爸、我姑姑、我媽啊，都會刻印鑑、刻印章，我們是印鑑雕刻中最老的老店。那我從小看到大，我是長孫，家族裡面最小的那個。

以前傳統觀念就是一技在身勝過其他，技術最重要。他們從小要求就是要練毛筆字，花很多錢在紙跟筆，要練毛筆字，字寫的好看刻出來才會好看，……那我並沒有學到他們的刻印鑑，因為在我爸那一代他就離開鹿港了，把我們丟下，……我舅舅他們是做錫器的，屬於金工、金屬工業的部分，那我爸爸、阿公這邊，屬於印鑑雕刻，是木工的部分。從小就看他們在刨木材、磨刀什麼的。雕刻刀都很利，常常要磨、雕刻啦。家裡面是一堆雕刻工具，我隨手都可以拿的到，那我都亂弄，都沒有人教我，我都是自己弄。(志明)

製作的技術，可以連回小時候生長在鹿港家族中，那原本曾經稀鬆平常的日常技藝。身為長孫的他，如今細緻微小物製作中隱隱正回應著，阿公以來家族中最讓人稱羨的精密雕刻技術，在此得到一種血脈般的傳承使命。那習以為常的技藝，讓人得意卻不起眼似地散落於家中四處，無人教他，他離那個訓練出一身技藝的時代如此接近卻又感覺遙遠無比。

去我舅舅那，他們都是在玩金工的部分，敲敲打打。我的阿姨是做刺繡的，立體繡，把刺繡平面變立體。……那我家隔壁就是做神桌的，以前鹿港整個就是工藝的環境，是很濃的，家家戶戶隔壁就是在做神桌。神桌也很多的加工體系，從木工、雕刻、到上色。像上色，塗裝也是一門很大的學問……以前我們家的神桌，那上面雕刻是我阿公刻的。

當時生活周遭，充滿著濃厚的工藝氣息，生活中工藝的習慣是身上分不開的一部份，不管是舅舅、阿姨的家族，連附近鄰居都是做神桌的傳統產業。各個從無到有的、物的完整誕生過程就在面前展開，金屬材料到金工成品、從紡織品及繡線到各種角色圖樣的立體繡，一個神桌從木材加工、細部雕刻、到上色成形，無一不是他孩童時熟悉的場景。產品與人的勞動如此地緊密結合在一起，它就是匠藝的化身，閃爍發出匠師的光芒。

但時代一直變遷，我從小在這樣的工藝裡面長大，從小對這個工藝只能看不能玩，因為我是小孩。對大人常常很好奇，問說這係咧作瞎米？一個東西有很多的過程，小孩子看人家工作時，是看到當下，問說現在是在做什麼。他

沒辦法跟你解釋那麼多，從頭講到尾常常跟你講說我在做「料辦」。那小孩子也憨憨，喔！在做料辦。就跟你敷衍，「料辦」意思就是「做落你丟辦」，做完你就知道了。從小就是這樣的環境裡，從小對這個就是**很喜歡**（加重語氣）

那個年代初中有工藝課，我工藝課做出來的東西讓老師很驚訝的，做那個信插是傳統造型的信插，上面還有雕刻。那些雕刻工具都是家裡面的。自己亂弄亂刻，老師看了都很驚訝，從小對這個就是很喜歡。

當時還是孩子的志明，被像是孩子般的對待，只能看不能玩，無法接近那個他嚮往的世界。既使沒有人教他，而他用眼睛記憶下了一切，無形成為他所擁有的最大資產。他持續運動了自己，不斷不斷讓自己更加貼近。

製作模型工具書都會提到製作時應該具備許多的工具¹⁹。可以看的出來，一件小小的東西被人所改造、製作，需要透過如此多不同的物來達成自己蒐藏品。

黏土的種類太多了，光樹脂黏土又分很多品牌，每家公司開發出來的土都不一樣。另一種類是紙黏土，那種則是輕黏土，算紙黏土的一部份。而樹脂黏土它含有膠，有樹脂的成分。日本土跟台灣土是完全不一樣，延展性夠，可以捍到很薄。（微縮菜市場上生鮮魚類的）魚尾巴可以作的很柔軟、折到薄薄的，可是台灣的沒辦法，不用烤，但再拗個幾次就會斷了。台灣跟日本都可以捍到很薄，日本還可以更勝一籌。（小禾）

就像專家及學者目光中展現的熱切及專注，如同作實驗一般測試檢驗嚴謹，精通材料的特性，雙眼炯炯有神為求感受及掌握最細緻的變化。可隨時娓娓道來各種產品的屬性、優劣評比，在無人關心最細微之處更要吹毛求疵。

這熱切地灌注意志，不僅是爲了能製作其獨一無二的物，也反映在爲了物，如何開始「開發」製作工具上：

像我有一些要洗邊的機器啊，刀頭啊，獨特的曲線刀頭要去給人家師傅拜託才幫我作一個。他們是不願作這樣的工作，因為只生產一支，人家是一次生產很多個，那一支要浪費他很多時間。我說你多少錢都沒關係幫我作。就是

¹⁹在台灣翻譯日本模型製作入門書《超級模型技術講座基礎篇》中，就羅列了。包括有：密斜口鉗、模型膠、快乾膠、滲透模型膠、AB膠、切割墊、筆刀或美工刀、鑷子、錐子、山型夾、手工鑽、各尺寸鑽頭、電動馬達、各式沙輪頭、各式銑刀頭、牙籤、壓板、模型銼刀、砂紙、拋光膏、遮蓋膠紙、遮蓋液、膏狀補土、液狀補土、造型補土、波麗補土、蝕刻鋸片、手鋸、劃線筆、劃線鋸片、線鋸、雕刻刀、成型座、凡士林、蠟燭、吹風機、打火機、小槌子、黃銅棒、鉚釘與打釘器、壓力罩、改造材料等。

要套交情拜託人家幫忙，就作一隻我要的曲線刀頭、刀具啦，要克服很多很多的困難。(志明)

爲了讓微縮物更細緻，結構及材料貼近於真實，甚至延伸到工具都要自製。製作迷你桌子，用質地較軟的飛機木可輕易切割，但求材質真實，採用紫檀木製作時，克服材質硬度困難重重。而呈現精準無誤的曲線細部，動用實際木工製作的原工法，還需配合電動工具及刀頭才能成形。這刀頭不是一般刀頭，可是千拜託、萬拜託才請師傅特地打造的獨特迷你刀頭。這跟一般洗邊的刀頭功能無異，只是它尺寸不一樣，也沒有人會想要生產它。爲了獨特的物，去訂作出這個獨一無二的刀具，克服各種困難，用盡各種關係及方法以求得。

擅長以黏土塑型的玩家阿瘦，也改良自己的工具。他將常見的西式餐具牛排刀，將不銹鋼製寬長刀刃磨至短而窄小，就只爲了使用上能更順手。能更順手，也就意味著，它必須符合人獨特的身體姿態，隨著身體韻律而擺動。所驅動著不是來自於單純技巧精進，更是來自身體邊界的延展。多組工具伴隨著過程中操作使用，多組的物與人發生關係，人藉由與物接觸中，增添了繁複互動及親密的關係。透過個人手作過程，加深了製作品、人、工具的深刻關係。它甚至在勞動中成爲身體的部份，手工具、機具成爲是勞作中身體的延伸。

在各玩家描述中，對材料特性、工具掌控及身體勞動運作，都是富有技術及技藝的一種活動實踐。而手作的過程，也相對既有商品設計主導的樣版式固態成型，及從視覺經驗引領的生活經驗展露出另一種身體實踐。不止於蒐藏物，在蒐藏手作中，人藉由與各種物接觸中，增添了互動及親密關係，工具成爲是勞作中身體的延伸，在勞動中成爲身體的一部份，也加深了個人化的蒐藏物、人、工具的緊密關係。對照於市場上既有商品的固定完成型態，蒐藏啓發了手作，從視覺引領的生活經驗中展露出另一種身體關係及實踐方式。

從以上不同改裝、製作程度來看，其手作繁瑣程度都令人爲之驚豔。情境模型蒐藏者除了買現成品來操作擺設之外，有的將固定形體買回組裝、局部修改，又有非利用現成產品，將半成形體物件用半自製方式完成，又有的甚至還有全自製的原創物品(見表 3-1)。偏向原創，個人的創意性及技巧複雜性越高，投注於手工的程度越高，受到現成商品的影響越少，相對個人的主動性越高。再再展現出極爲個人化的一面。

表 3-1 改造個人化的階段

		個人創意性越高→			
性越複雜↓	技巧	材料來源	固定形體 (現成套件)	半成形體 (非現成套件)	原創
			購買現成產品組裝	購買現成產品改裝 非購買現成產品	由基礎原料製成
		個人化程度	改裝 (切除←→增補)	改裝 (切除←→增補)	塑形、製作

	上色	上色	上色
	單品完成		



除了手工的技藝展現外，汶哥描述情境模型製作中所具備有的各種能力：

第一要有觀察力，第二要有解決問題的能力。第三點必須要瞭解材料。觀察力就是當你要表現一個東西，不管水或什麼，觀察水龍頭打開的水是水，溪流在流也是水，瀑布也是，可是它表現的型態、味道是不一樣的。這時要觀察差別在哪。看到差別就會發現問題。為什麼不一樣、差別在哪裡，要去解決。技術的問題之後，你必須瞭解很多材料。(汶哥)

當東西不只是購買，由自己開始動作時，全身都要協調一起運轉才行。重點並非在於技術方法，而是啟動思索過程中，怎麼打開眼界觀察探索世界、瞭解細微不同差別，由製作輸出意念，統籌身體而達到目的。對自身而言，蒐藏及從中手作的動力，連接個人深處對記憶及心靈的召喚及延續，也是肉體知覺及身體記憶的重新回歸。讓人重新學會如何遊戲，放開對身體主動性的質疑，解開對自我的設限，隨意玩！全身都得出力，將心中的意念化為實際，大腦與身體都動員起來協作傳達意念。

蒐藏不是靜態過程，而是一連串複雜運動自我的動態過程，它運作心靈，同時運動身體。蒐藏者為了自己而勞動，利用身體而遊戲。蒐藏中勞動的動態，透過手作蒐藏，透過實體空間中收納、展示、創造個人化空間的營造過程，藉著遊戲讓身心開展，嶄露各種不同的可能性。

對於蒐藏物的熱愛，不斷地主動尋求知識，讓自己更精益求精並沈浸於其中，遊戲對個人是記憶及心靈的累積，對於社會來說，可成為文化及傳統的基底，讓美感經驗有萌芽發揮及展露的空間，每一個人都如此富有價值。情境微縮蒐藏是遊戲的玩具、是個人美學的試驗基地，讓個人隨意發想策劃而啟動個人工藝運動，在日常生活中文化中播種、萌芽。它也可能成為匠藝的傳承方式。在蒐藏中，人藉由與各種物接觸中，增添了互動及親密關係，工具成為勞作中身體的延伸，在勞動中成為身體的一部份，也加深了個人化的蒐藏物、人、工具的緊密關係。對照於市場上既有商品的固定完成型態，蒐藏啟發了手作，由視覺引領生活經驗中展露另種身體關係及實踐方式。

第四章 自我與空間的互相定義

蒐藏物不只是單向被動地反應人對環境的看法，反而藉由蒐藏過程中，成為我們認識文化、經驗空間的體驗過程。並且不論情境是來自虛擬想像空間或是真實地景。蒐藏者在不同時間、地點、空間中實踐，虛擬或真實空間的微縮蒐藏打造，替日常生活撐起一個遊戲空間，在此具創造力的遊戲空間中，人們體驗文化。

雖然遊戲空間可以帶著人們暫時遠離此刻、拋開日常生活，但另一方面情境空間又如此密切地使人們與真實日常世界產生關連。而蒐藏情境的主動建立，皆展現出與環境空間互動的積極行動。微縮情境可能是對生活環境的觀察紀錄，藉由捕捉真實地景、描繪過去的文化、乃至於保存當下地方的微小歷史，或亦或開啓思索朝向對未來的想像。蒐藏者藉由蒐藏物情境打造，回應自身與日常環境的連結，成為個人化的空間與家，理想環境、居家空間的探索、發聲、營造之旅。而營造微縮情境之外，蒐藏又與日常居家環境發生互動。蒐藏中，從收納、展示到創造性的營繕，都是正進行實際空間的小型營造。

第一節 生活中的遊戲空間

此節，說明蒐藏者如何利用蒐藏，在生活中創造遊戲。什麼樣的時空狀態底與人發生互動。蒐藏中遊戲空間由蒐藏者所開創，其中過程對蒐藏者又意味什麼。

和蒐藏物的互動，亦隨著蒐藏者的心情變化而調換，它成為生活的調劑，一個緩衝樞紐。「發呆、欣賞、當寶貝一樣，小心的收著、把玩都會。心情不好的時候對著他發呆，心情普通的時候會翻出來慢慢玩、拍照、整理。心情好的時候會來個大整理。有機會旅遊可以帶出去外拍（編號 24）」不論在任何時刻，心情是低潮或高潮、憂傷或欣喜，蒐藏它都陪伴在旁。

「都會固定更換新的場景、給自己工作好心情、或是去旅遊的時候都會帶著去拍照（編號 11）」定期更換展示的蒐藏，就彷彿藉由抽離、更迭、重新置入的步驟，轉換出截然不同的感受。調整蒐藏之時，也一如調整自己生活與工作上節奏步伐，帶來一番面對生活的新態度。而起居生活之外，連脫離既有生活規律之旅行當中亦不缺席，蒐藏都是不可或缺的角色。有的人帶著蒐藏物一起旅行，一同入鏡留下印記，為自己和蒐藏留下紀念。心愛蒐藏每每再次於旅途間，又創造而疊加新的記憶。透過照片，藉由物的留影，宣告我曾經到此一遊。照片容易分享的特性，再透過網路相簿、部落格的張貼，傳達給朋友及眾人，分享和蒐藏物的關係。場景除了是固定的場景、家中擺設焦點，還也可以可流動的，各個微縮物與旅遊沿途的地方景色共同創造的情境。而小白的經驗是，如果計畫旅行，絕對隨身攜帶蒐藏物去外拍，而既使不在計畫之內，有時也會為了不知

沿途就能不其然而遇各種好地方，而會三不五時就將蒐藏帶出門。像是，剛好來公館附近，若有時間或許還可以再去台大校園一遊，到處拍拍照，於是蒐藏常如此不離身就帶在身上，人走到哪蒐藏物也到那。

建宏選擇把製作大型場景的時間，切割分佈在所有生活中的細碎時段，可以彈性運用時間。建宏形容，在公司用腦過度下班後就想作些手工、不花腦力的放鬆活動，選擇邊和太太聊天，手上邊作些簡單勞動，例如將塑料剪裁、打磨整修等。平時會備好斜口鉗、銼刀、膠水等工具裝到小型手提塑膠盒內，可隨時機動外出，每次回老家也把工具箱帶去，一樣和老爸老媽在老家桌旁邊聊天邊作。就連與老婆出國旅遊，模型及工具箱也不忘放行李箱內，旅途中常只要待在一處，用書或模型就能愉快地打發休閒時間。「我要的是行動，因為我想要大量作，我要作很多，這是我的願望。我希望我隨時可以作，所以這邊所有的零件都被我模組化，這邊抽一個那邊抽一個就可以作。」

既使沒有外出旅遊，微縮情境場景同樣帶給人如旅遊般的空間遊歷，可以抽離當下，置身不同地點。有的人透過對模型的想像，將自己投身於過往旅遊後難忘的氣氛。

旅遊時讓我很回國後會不時想起的某地點，通常都不是名勝景點，而是某個和生活息息相關不知名的地方，例如上學途中的咖啡屋，公車站牌附近的情境，小雜貨店，路邊常去抽菸的小角落…等。會讓我時常神往的地方是這些毫無觀光價值也沒有美景的地方，是因為這些點，都是我時常做為緩和壓力，休息，可以稍為脫離人群當作整頓思緒的地方，這些地點帶給了我「安全感」，所以每當壓力來時就會很希望馬上置身其地。所以想把它具象化、滿足自己，可以看到這些模型就好像置身其中！（apple）

在凝視過程，視覺的交流接連起過去旅遊間回憶，旅遊時輕鬆愜意的地點，遨遊無邊的世界，放鬆脫離遠離當下的喧鬧，讓人抽離。而又有人則是透過製作來旅遊：

我也很喜歡旅遊，到世界各國去看，有些地方不是想去就可以去。法國南法鄉村的建築物、花園真的很漂亮，當然從看書來。算一算世界各國去遊玩要花很多錢，目前還沒有那種規劃，等年紀大一點再去。每次看了照片，不管網路或書上，就會想如果自己把南法、歐洲風房子或庭院作出來，我沒有去可是每天看就會很快樂。除了袖珍擺在家裡很容易看，主要可以滿足自己的夢想。生活中很多不可能的事透過它，透過袖珍去完成（小禾）。

短時間內還不可能實現夢想，環遊世界、看遍列國美麗的景色，藉由微縮物的情境製作，把世界拉到眼前，除卻了地理與金錢上的隔離，讓渴望遊玩的心境得到滿足。製作了迷你的場景，喜愛國外的美景就在不遠處，置身家中，也就時時可以看到。亦即Huizinga（1997）所認為「遊戲是有時限的，它不與任何外在現實緊密關切，它的實行就是它本身的目的，更甚著，它藉由某種快樂歡欣的意識所支撐，並從日常生活的緊張中得到放鬆。」（頁 227）

原本貧乏無奇的日常時間感，蒐藏者透過情境擺設、故事編撰，在情境演出之下增添節慶的時間感。其中之一是，在一般生活中借扮演營造出節日。想像中的節日慶典，上演節慶歡愉，創造出配合主題。

今天很無聊就會把廚房拿出來，比如決定一個主題，聖誕大餐，就拿一些東西來裝飾，擺一擺然後照一照，玩下去會耗一整個下午……想說今天聖誕節我要吃什麼、要放什麼，聖誕節有一個主題嘛。又哪時候無聊，今天誰生日，今天吃什麼啊，是壽司捲什麼的。……就搞個生日派對，我把小布當媽媽，小小布當女兒，擺出來在椅子上。（心怡）

另一種則是，利用蒐藏過節日，浸淫在此刻過節的熱鬧之中。過節並不一定是透過佈置家中裝飾，則藉由擺設微縮的故事，結合蒐藏，用場景塑造營造節慶氣氛。例如心怡，在萬聖節之時，就依萬聖節的主題來擺設情境，配合當天節日的氣氛，從蒐藏中挑選出適合主題，由遊戲操作來渡過節日。或是像阿大，「會組織一個虛擬空間，通常是依照節日，例如某個朋友生日，我就會把一些小蛋糕或者動物抱著蛋糕，拍攝一個畫面（阿大，編號 19）」重要節日亦包括朋友的生日，不僅是一個人的活動，透過場景的建立並再製作成爲獨一無二的生日卡，而將生日的祝福傳遞給朋友，成爲友誼的象徵。

如此的特色，同 Huizinga (1997) 所說，「遊戲的第一項特徵：他是自主的 (free)，實際上是自由的 (freedom)。第二個特徵與此密切相關，即遊戲不是『平常的』或『真實的』生活。毋寧說它走出『真實』生活而進入一個暫時的別具一格的活動領域。」蒐藏者藉由情境故事的扮演，脫離出單下的日常，進入一個暫時性的活動領域。在此之中，蒐藏者是自由且自主的。

他可以「想到時可以玩一整天，也可以放著一個月都不理（編號 10）」，跟隨個人感受，由自己作主安排。「從來沒有設定自己一個主題，每天都在想這想那，構想的時間比較多……大概比如一天作兩三個小時，你就看我比較隨性的個性，作下去如果感覺對就一直作嘛，沒感覺就會丟在那邊，等到有感覺再來作（小禾）」或是具有計畫性的，安排自己每天都有進度。如展現在整理收納，「其實每天幾乎都在整（理）耶……所以只好每天規定自己要抽空整一點整一點。到現在都還沒整完，因爲我要做分類，等整完應該還要很久吧（編號 45）」也是沒有壓力的，可以隨時開始或結束，遊戲的掌控權利在於蒐藏者身上。「可是有時候玩到一半我就沒耐心了，我也不知道爲什麼就很複雜，我就拍一拍（照）趕快收了（心怡）。」

私底下你可以去釋放情緒，因爲我今天想擺這個就這個，我東西放這就放這。我覺得我像是一個在操控他們的人。因爲你現實生活沒有辦法，作工作的時候被操控，人家叫我們幹嘛就幹嘛，不能講怎樣，在玩得時候就會覺得蠻好玩的。（心怡）

在這遊戲中抽離的特別空間中，任何人都可以不受拘束、展現自由，再也不是身爲被人所操控支人，行動不受限制，在此釋放情緒。Huizinga (1997) 即認爲，「浮興和神

迷 (frivolity and ecstasy) (頁 23) 是支撐遊戲運作的一對支柱。心理學家 M.Csikszentmihalyi 則是從休閒體驗中提出「Flow」的概念，認為休閒「具有適當的挑戰性而能讓一個人深深沈浸其中，以致忘記時間的流逝，意識不到自己的存在」(頁 216)。蒐藏中，讓自己恣意奔馳，不像在此處，彷彿置身他處而渾然忘我。

而用 Caillois 分類遊戲的觀點詮釋，此處的情境蒐藏提供了遊戲中對「模仿」的需求。人類學家 Caillois 認為遊戲提供了四類截然不同的需要：競爭、機率、模擬、眩暈。競爭一類，例如包含賽跑、下棋、拳擊等。而機率，則如賭盤、樂透的博奕。模仿則是如扮演某人角色。眩暈一類，則藉著動作的快速旋轉或是墜地，自身產生混亂或暈眩的感覺 (引自方永泉，2003)。而情境蒐藏，即是屬於其中模擬的樂趣，在過程中體驗模擬，具有角色扮演特質。它有多重的模仿，不但是對環境空間、遊戲中角色、或著對各種職業身份角色的模擬等。

擁有的蒐藏物，及場景所構成的故事，它為現實生活撐出空隙，讓角色挪動。透過遊戲的過程，悠遊切換，上戲，下戲。成為自己內心渴望達到的角色，沒有想像中容易。現實生活中個人扮演的角色，經常化約為勞動的職業選項，職業代表你的身份。考量經濟所需、職業門檻、掌握資金多寡、家族期望、職場玻璃天花板的限制、產業外移轉型、公司裁員，無不在時刻夾在社會結構層層作用中不得動彈。玩具不再是兒童當成未來人生的預演，不過卻透過蒐藏情景在日常生活演出，角色化作可能。扮演中成為思索成為怎麼樣的人，過什麼樣的生活，實現逃逸或掙脫的過程。蒐藏與自身的主體聯繫，試圖達成夢想或想像中對自己的期待。

我想當飛行員，想開戰鬥機，也可能是看了一部電影，飛行員很棒，很威風神氣，可是自己沒有那個條件，只能用另一個角度或方向，去找到滿足自己的東西。模型就是一種方式。現實生活中不可能開戰鬥機，可是在自己的世界裡可以玩不同的東西，各國的戰鬥機都可以擁有 (汶哥)。

在蒐藏的戲劇扮演中，蒐藏者成為演員之一。受到電影形象建構英姿吸引，一架戰鬥機使他成了開戰鬥機的飛行員，化身成為角色及其所含的精神、特殊個性。角色扮演的滿足感、成就感，透過擁有、製作而上演，物質傳達而進入參與事件之中，角色與自身疊合。

另一類，藉由蒐藏中的情境「製作」過程，模擬不同的角色。孫市博 (2007) 指出「模型就像是披著糖衣的毒品，以玩具面貌引誘無辜各位，等身陷其中，再展示它無窮的美術、工藝，以及歷史層面，而玩家得同時扮演著畫家、雕刻家、設計師、工程師、歷史學家的角色，在其中廢寢忘食，散盡家財。」(頁 87) 在操作步驟中，個人的加工、製作、擺設，扮演生活中意想不到的職業角色。

我對於文字較敏感，喜歡有劇情、有畫面的東西，所以我希望我的娃可以扮演演員，演出我喜歡的戲劇或者詮釋我寫的東西。在現實生活中，我不可能

扮演導演、編劇、造型設計師、燈光、道具等職業，但在娃娃的世界裡，我卻可以盡情揮灑想像與創意、身兼數職，那是多麼過癮的事呀！（阿芳）

在情境模型中，蒐藏者不只是擔任演出一職，身兼數職。發揮自己的潛能，情緒及對內心的感動則更為持久及感動人。每個人都可以有自己展現創意的地方，或許也是一種生活中基本的需求與滿足。場景中，如單人擔綱製作的小電影，導演身兼編劇、美術指導、視覺效果、造型設計及攝影於一身，挑選演員的姿態、走位、神情，到畫面中呈現的比例與前景、中景、遠景表達的重心與細節，整體氣氛與效果，其實就是一個具體而微永遠在當下的小電影。

以下是建宏形容「貓狗大戰」中，如何設定情景：

這情境設定是「貓狗大戰」，左邊一隻貓，那右邊有一隻狗（貓狗皆為戰車代稱）。這一台它剛登陸諾曼地後盟軍就開始擴張，跟德軍在打，德軍節節敗退，剛開始拓開戰果。左邊就是美軍偵察車輛，在前線遇到德軍被擊毀翻車，所以這邊有作翻車掉下來的東西。一名德軍在旁看裡面還有沒有東西，這台戰車的名字叫做灰狗。

右邊德軍的偵察戰車，名字叫山貓，它本身（歷史上）是有動物的內涵，所以在這裡是山貓打勝了灰狗。那我就反過來在狗（戰車）上面放了一隻貓，就是貓騎在狗上面。然後這邊有一隻受傷的狗，德國軍犬上面有綁繃帶。德軍這時已是戰敗回撤的過程。（灰狗戰車上）這個人則看到房屋裡有一隻松鼠，因為農莊已經廢棄了，他手上正拿食物要引誘牠。諾曼地登陸 1944 年六月是夏天，這情境約在六月底到七月初，所以我用向日葵來點出它的季節（建宏）。

建宏組織所有東西，決定該又放上什麼，仔細考慮歷史背景、情景設定時代，時代背後文化脈絡，並靈活運用素材來演繹它。

另一種，來自扮演想像故事中的角色。愛媽「常玩老闆和客人的遊戲，或是到鄰居家串門子，或者是模仿卡通、童話故事劇情，把手邊的玩具集合起來合演這齣戲」。愛媽跟孩子間遊戲互動，透過既有的微縮物，來進行角色扮演。劇中的人物，上演的故事角色成為模擬焦點，有時並非是實際生活中的角色，可天馬行空的想像。而具有創造性的利用各種蒐藏，模擬組成特殊氣氛場景。「我喜歡歡樂的感覺。大部分都是弄成生日或甜點下午茶 Party。愛麗絲夢遊仙境是我很喜歡的一部卡通，就是這種不分身份、全員歡樂的感覺」（阿賢）。而模擬想像故事設定，則又與具體蒐藏物形象有關，故事安排設定來自於蒐藏物的延伸。像是寶寶欣，蒐藏有聖誕節主題的娃娃衣，接著就想要佈置一個聖誕主題的家庭餐廳，讓娃娃們穿著聖誕裝，坐在聖誕娃屋主題的餐廳中用餐。並且搭配有聖誕節裝飾的東西，如聖誕樹、聖誕節餐點，各種感覺溫馨的東西跟大紅地毯等系列元素來組合情境。

既使這些遊戲並非「真的」，但並不減損投入遊戲的嚴肅及熱情。而我們更可以從 nicole 的敘述中，用這種角度理解：「從迷你物件裡完成自己不能完成的空間想像……真實的空間下是狹隘的，在擬真微小空間下，所有事物都變的更有空間了，模型袖珍物不能說是可愛，而是創造更貼近真實人生的小故事。」情境空間打開了另一種可能，在真實與虛擬的模糊領域，成為理解世界的另一扇窗口。

而 Winnicott 認為生活的「處所」除了一個人的「內在」和「外在」，存在有一個第三領域。既非「內在」又非「外在」能足夠描述的，還有一個中間地帶，還需要提出此第三個概念。第三領域，是個人在個別生存環境裡體驗的產物。也是文化體驗發生的所在，是介於個人與環境兩者之間的潛在空間。

當由遊戲開始展現創造力，緊接著跟隨文化體驗產生。遊戲既非內在現實，也非外在現實，而遊戲是體驗，是有創意的體驗，而且還是將時空連續成一體的體驗，它總是處於主觀與客觀理解間的這條理論界線上。他將此潛在空間視作為自我結構的一部份，而這個自我部份不是「身體自我」(body-ego)，它不是建立在身體功能的模式上，而是建立在身體的體驗上。玩遊戲是創造性活動與自我追尋。認為只有在玩遊戲之時，小孩或成人有創造力，亦才能因此展現出整個人格；並也唯有在有創造力的情況下，個人才能發現自我。甚至人只有在玩遊戲時，才有溝通可能。於是遊戲自然而然發展成為文化體驗，並形成文化的基礎。

Winnicott 假設「接受現實」(reality acceptance) 永遠沒有完結的一天，沒有人能擺脫「想弄明白內在與外在現實關係」的緊張壓力，僅只在不受挑戰的體驗的中間區域(也可能同如宗教、藝術等)，緊張才能舒解。他認為僅有當出自隨意無形的功能，或發展尚未完全的遊戲，如處在「一個不確定的中立地帶」，才能達成自我追尋。創造力只有在此處，人格尚未整合的狀態下才有辦法出現。

也因此，他提醒我們需更留心注意此些還不成形經驗及創造力的衝動。他主張人的整個生存體驗，都是建立在玩遊戲的基礎上。Winnicott 的觀點，遊戲它使我們既不再內向，也不在外向，而在此過渡現象的領域、在主觀與客觀感知令人興奮的交織中、在個人內在現實與外界共享的現實之間的中間地帶，體驗人生。

第二節 書寫地方的微歷史

而蒐藏的微縮場景，不止是想像的，還關於對真實地方的連結，與我們真實生活的環境發生緊密關係。除了有時候，公部門展覽會利用模型公開展示，向我們召示未來城市的面貌。例如透過集結設計師團隊競圖方案的模型展覽：高雄駁二特區所展示的「走進城市的未來序曲-海音市圖旅運模型展」、北美館地下一樓曾展出的台北藝術中心國際競圖得獎作品展，向我們傳遞未來空間的可能樣貌。而另些時候，場景它保留了過去的歷史，由一般小市民所記錄，不少情境蒐藏者都有曾經受邀約參加公開展覽的經驗，記錄一段過去共同的歷史。

過去出身家具行的李義雄，父親曾經經營「義盛家具行」，製造八仙桌、衣櫥、飯櫥等傳統家具為主，十多歲時的他曾經幫忙一陣子，不過在店收了後就中斷。後來改行開麵店，在經營麵攤之餘，每天抽空一兩小時回味作木工的技藝，並開始投入起袖珍家具製作。他也依據台灣早期傳統家具「絕不用釘子」的特色，全部家具使用卡榫的方式固定，保留傳統家具的特色。門、窗、櫃子也都可以開啓。到現在，李義雄已經用檜木製作了一系列袖珍家具，如：纏腳椅、明式餐桌椅、神明桌、醬菜車、臉盆架、飯桶架、衣帽架、清末書櫥、貴妃椅、梳妝台、籐編客廳椅、清朝太師椅、茶几、剪忍桌、賣雜細仔箱、紅眠床、洋式沙發等等。不僅如此，也結合早期的生活文化，打造出五〇年代的家、古厝大廳、童年教室、中藥房、阿嬤的灶腳、義盛傢俱行，以及湖口老街的各種場景。藉由經驗與技術的累積，將臺灣傢俱文化延續，也是延續兒時記憶，保留被過往的歷史(自由時報，2011-1-14/佛公緣美術館「巧智慧心」袖珍創作特展藝術家簡介)。

除了李義雄，志明也認為，利用這種方式是表達與人互動的好機會，不但將傳統紀錄保存下來，透過展示契機刺激大家的想像，觸發不同思考可能。

袖珍的特徵在細小、精緻、可愛。作我們文化的造型，也是屬於一種文化的建設，可以把我們無形的文化價值放在裡面……我會想做這個，因為從小就在這樣的環境長大，用袖珍的方式東西留下來。希望台灣人可以看的到，不管是百姓也好，官員也好，看看會有什麼樣的反應，也是一種嘗試(志明)。

老家的廳堂是我們生活裡面最直接的，活動最頻繁的地方，看到西洋的客廳很豪華很漂亮，我們現在的客廳現代化也是這樣，但問題是看不到我們以前。……那袖珍是把一個場景、時間跟空間當時的那一剎那留下來的方(志明)。

影響志明製作情境最核心概念，想藉此蒐藏展示來發揚一個時代的記憶(圖 4-1、4-2)。不讓過去被遺忘，向我們展示自己，從中找尋自己。是自我滿足的蒐藏過程，也具有實質效能，更有推廣大眾教育的使命。這蒐藏過程中，如私人驅動的小型博物館

或美術館的模式，此時不只是展示自己，也是透過情境中的微小集合體，正期待其他人聆聽到一群人的集體小歷史。情境模型成爲個人向外傳播的媒介。



圖 4-1 中藥房情境場景



圖 4-2 中式廳堂情境場景

香港微型藝術會是一群在香港喜愛製作微縮場景的愛好者共同組成，至今已獨立辦過兩屆公開展覽，「香港本土風情」及「懷舊香港情」微型藝術展。有兩本相關出版品，集結相關場景作品，書名即爲《消失的香港》、與續集《消失的香港 2》。都是記載街頭上的許多習以爲常、或許再普通不過的在地風情。

重建、發展，重建、發展。舊的不去，新的不來。擾攘一番後，舊的真的去了，新的真的來了——幢一幢冷冰冰的火柴盒建築真的豎起來了。……然而，從前鄰里般的親切關係，噢！也隨着舊的一去不返。懷舊雪糕車已消聲匿跡了，其他的如金魚檔、流動車仔檔。……既然這是不爭的事實，我們唯有用另類的方法，去保留一些令人緬懷的片段，也藉此去懷念這些曾經默默耕耘去貢獻社會的小市民。過去已成過去，現在的也會成爲過去。我們在緬懷過去的時，有否安靜下來，去找尋那不會朽壞的將來（永恆）呢？（香港微型藝術會）

在香港微型藝術會《消失的香港》的序中，正說明了大家共同期待的宗旨，將城市生活之中與變遷之中，場景成爲微型創作者把生活上，對自己有意義的東西完整、全面地保存下來的方式，利用創作來保存住文物，及個人生活物品的意義。

J 爸是我看過作鐵道及鄉鎮場景中最令人驚奇的一人了。所有場景中的物件、零件幾乎都不是買現成廠商套件所組裝，而利用生活中能想到的物品加以變化。題材方面，從火車、車站到火車站周邊的百貨公司聯合開發等，包含鐵路沿線的街廓及建物皆一手

設計及製作，從建築物外觀的設計到內部動線如何串連，都事先取材好後加以設計，再用電腦精準地繪製各建物、車體的平面、立面、剖面圖。系統性地思考設計、準確的繪圖，再極度細緻的製作，以一非常嚴謹的方式完成。J 爸熱愛製作車站、火車及週邊設施，但是認為自己不是一位鐵道迷，比其同事正讀國中小孩，可以背出 XX 型號、該型號車款的歷史沿革等，J 爸覺得自己不是那種愛好吸取鐵道知識狂熱者，而反而是對於製作本身充滿熱情。

對於熱愛鐵道文化的鐵道模型迷與鐵道迷，以阿傑來說，他認為「自己是另類的古蹟保存者」。從實地走訪台灣各地拍攝停駛的火車機房，利用照片及測量來畫車體構造各種立面圖，進行第一手資料收集與保存，再配合火車內部機能等比例縮小呈現，著手製作火車模型的細部構件，利用噴漆、上色再現原有顏色。正如蒐藏者說的，紀錄及製作的過程正是一種不同路徑的古蹟保存實踐。

情境模型蒐藏者，並不是對某種偶像產生狂熱而群聚的迷，蒐藏者在裡頭又可是跨領域及滲透變動身份的。例如因為是鐵道文化迷，進而喜歡火車模型，踏入火車模型蒐藏領域；或是喜愛蒐藏車子模型及火車模型，進而開啓對鐵道文化知識的渴望，而成爲鐵道文化愛好者。

有的場景由手工獨一無二製作，有的人場景則由現成商品加工而製成，則結果不一定那麼「真實」。像在高雄市立歷史博物館舉辦的「穿越城市的火車－高雄臨港線動態鐵道場景模型展」中，將高雄環狀臨港線鐵道及當時城市發展狀態，包括扇型車庫、高雄港站、南號誌樓、北號誌樓、舊市府、玫瑰天主堂等。而一些被眼尖的民眾發現，抱怨高雄民宅爲什麼都是用日本式的房子，跟台灣的當時實況並不相符。

也當我問到武男，爲什麼他的場景作品常有低矮平房、屬於早期建築，整體場景傳達出復古氛圍，彷彿帶有鄉愁滋味般。而其實左右這場景物質的敘事方式，受到既有廠商販售的模型套件、食玩成型零件所影響。「我們有點無奈啦，牽涉到套件的問題。能夠取得現有模型的組件就是這些，你只是將這些東西去變化。」

場景中現實狀況及處境，情境模型中不論傳達都市的空間意象，乃至於城市房屋、人物、交通工具的各種細節，具體類型都是受到生產廠商的影響。當市面上比較容易買到什麼，方便取得，或是便宜，就容易廣爲使用。當在有限的條件（時間成本、金錢考量等）下，就以使用既有現成的，來組合拼貼一番。不論你是業餘蒐藏者、職業的情境模型製作者，都不可避免地受既有消費體系中的主流生產模式的大框架影響，被所打造的意象所干擾。於是我們看到這樣的場景也不奇怪，地景間混雜歐式建築，又有日本鐵道、神社、早期日式店屋，整個地景彷彿台灣依舊被日本與美國殖民一般，意象繽紛又混雜。繽紛無序的建築空間風格與語彙映照出一面台灣奇異的空間面貌及處境。背後原因與鐵道場景中主要廠商爲日系及英美系爲大宗有關。

相對於你玩船、坦克車、摩托車都可以玩場景啊，可是牽涉到很大的問題，倒不是比例，而是你能取得套件的元素。火車場景能取得的不少，戰車模型也不少，可是你想玩摩托車場景的套件就很少。（汶哥）

這還牽涉生產廠商如何無形地制訂起遊戲規則，若蒐藏者發現當做一個摩托車維修基地的情境模型比做戰車場景、火車場景更加難，可能就萌生退意，轉為其他更容易取得的題材，無法「自由」選擇，而是在既有挑選中作決策。這時，類型受制於既有的主流廠商，它掌握場景文本內的發言權，場景描述受到侷限。志明認為，困境在於，許多模型都是採塑膠射出，需要有相當的市場才有辦法支撐，但問題是作我們傳統的造型，沒辦法有這樣的市場，它不是每一個國家都能接受。當所出產自己傳統所熟習的日常物品，將會在外銷市場銷售上受困而無法開發。但相對於歐美西洋化的造型，國內及其他市場接受度才高。像是目前台灣出品袖珍的夢想國公司，產品九成九外銷，歐洲市場就超過一半²⁰，在如此市場導向之下，產品中想要見到在地文化更難以施展身手。

既使商品帶來限制，也因為塑膠模型容易翻製的特性、複製及小量生產技術的門檻不高（原料從化工行可以買到），促使許多小眾的生產工作室產生，以「手工翻模」方式生產。而這樣小眾化生產是較主流更為彈性，有更多可能性。塑膠模型的物理特性，好加工，容易複製，自己即可成為生產者。不同題材還是有辦法製作。

而備受限制的同時，市面上稀少、難以看見，更想讓人保留及把記憶及地景存留下來：

很多人到袖珍博物館去，看到內容就說，為什麼看不到我們的東西，看不到我們自己文化的東西，都是看到別人的。不只參觀的民眾這樣反應，官員也這樣反應，所以他們也很想擁有這樣的（志明）。

這也成為支持志明的動力，一種使命感，越是在看不到自己文化之處，更欲望透過情境方式將物質形象將自己的文化彰顯。對於本土文化特色，有許多的理想與復興想法，灌注於其間。他也想要把鹿港龍山寺用袖珍的方式呈現，志明有著太多的文化寶藏、深意在形式的裡面。

龍山八卦窗裡有兩隻鯉魚，中間是太極，就是太極生兩儀，太極圓的，太極生兩儀，兩儀生四相，四相生八卦。這是文化裡面最精華的宇宙觀。在易經裡對建築都是根據那個來設計，利用美術來表示。用兩隻鯉魚的樣子捲在一起，諧音代表兩儀，四相是用四條龍，上兩條下兩條，……一個簡單的窗戶包含了很多很有意思的含意。為什麼用鯉魚、用龍，因為是鯉躍龍門……把這個內容寫出來，人家才知道說原來我們的文化這麼有內涵，真的好有意思。（志明）

透過蒐藏，找尋資料、物質蒐羅，模型成為探詢歷史的過程：

二戰或太平洋、中日戰爭都耳熟能詳，但很多戰爭聽都沒聽過，像西班牙內戰，二戰之前，一戰的某些小戰爭，不太能想像那是什麼樣狀況。日本打澳大利亞也有上演，到底是什麼樣感覺呢？他打菲律賓、打馬來西亞，新加坡被圍城、他有腳踏車部隊，是什麼樣的狀況？那如果沒有做出模型你沒有辦

²⁰ 頭家圓夢計畫大人的玩具年營收 6000 萬【2008-06-19/聯合報/B6 版】

法想像，資料都散在各地。透過模型是有動力把它 pickup 在一起，它本身就會變成是找尋歷史的脈絡，找的方式是很不一樣，你使用實質的 object 是累積很紮實的東西。

此外，對於場景製作者個人，不只是保留過去，也帶來了開啓創新改造的機會。美術老師鄭士安，認為自己堪稱為「新竹客運公車迷」。自幼生長在新竹，搭乘新竹客運公車的經驗也留下許多熟習與酸甜苦辣各種滋味，長途通勤時也保留特殊的情感，亦連過去國小、國中時版畫及水墨畫中等畫作中也常常出現新竹客運身影。而由於公車模型除非是著名大客車或有模型大廠的生產國家中，才會量產，也使他決定開始自製紙公車模型。過去的車種，靠蒐集散落資料中模糊的車照，其他加上兒時記憶，或參考同時期大客車資料用造型藝術史演繹可能的車體輪廓、造型。除此之外，爲了讓紙公車特性更接近真實，花費一個月時間研究輪子的轉動原理，公車門開啓的特定方式是如何，用紙做出來公車，車體、車門、座椅、電視螢幕、窗簾等都與真的公車沒有兩樣，內部細節也完全真實重現，甚至還會跑，會轉彎。顏色也講究，在意車體顏色色票在輸出是否產生偏差。做出的紙公車模型可大致分兩類，現實生活中的新竹客運公車，懷舊車款及現役遊覽車款；另一類則爲真實世界不存在的車輛，屬於自行設計長途國道客運的新竹客運。比起真實車種，自行設計與改良的車款佔比例則還更多。由於對此喜愛，他更透過設計、將現有車款改量，設計出他心目中理想的車子(佛公緣美術館「巧智慧心」袖珍創作特展藝術家簡介)。

由於縮小場景尺寸下降的特性，會讓讀者感受到與現實生活的差異，開始察覺到環境的特性。「像我們去看老街這樣的客廳，實際看時只覺得就是古時候的房子，但是你看到袖珍會『哇，好可愛喔！』」(志明)本來容納人的空間，從一個處身的實際空間轉變爲一個視覺聚焦觀看的物件，轉換了既有空間特性的體驗，場景它的抽離經驗反帶來比原本空間環境還更深刻的印象。

不只是觀者，對蒐藏及創作者個人來說，透過蒐藏自身與城市記憶的過程，也讓個人開啓觀察真實世界的新視角，產生新閱讀世界的角度。

自從製作娃娃屋之後，過去會漏看的東西，現在卻會映入眼簾。過去覺得「好舊的店啊！」沒有興趣就直接經過的店，現在卻覺得「做成娃娃屋的話，應該很可愛吧！」若以這樣的觀點來看街道，我想不管哪一條街都充滿了創作的題材(戶塚惠子，2007)。

在平凡不過舊市場裡的水果堆置、文具店商品陳列，這些景色也好、店家也罷，爲記錄起真實世界，使人得以換一個觀點探索世界，從微小細節發現新天地。爲製作場景的契機，讓真實生活中最尋常的事物都可發現不平凡之處。而建宏的例子，「像我前陣子去歐洲，我就去考據他的街道跟建築形式的關係，感覺如何做出對的場景氣氛，那像蘇聯農莊跟法國農莊絕對是不一樣。」建宏在旅遊之間，不忘拍照，蒐集不同城市的特色。以後製作情境之時，更理解不同空間展現在物質的特色。

有的人致力於利用微型場景保存傳統及在地文化，而我們亦不可忽略，遊戲中的個人，如何發掘自己，透過遊戲來體驗感覺，體驗到自己，由遊戲形塑文化的力量也才能深層累積。

在娃娃屋以外的領域，有許多人為了後代子孫，致力於存留街道或風俗習慣而從事各種活動，譬如繪畫跟攝影等等，我覺得這是非常有意義的事情。相較之下，我所做的娃娃屋，並沒有那麼偉大。我單純只是將自己所喜愛的世界，以娃娃屋的形式表現出來，只是沒想到，這些真實景色卻逐漸從這個世界消失了。所以我只是從事我自己的興趣罷了（戶塚惠子，2007）。

我今天要去描述台灣，一種說法是你應該要去找更有台灣主體的東西，可能就跟我不關了，脫離我的雙手能 handle 的範圍。可能是重要的事，可是不是我的事，我的參與度就不夠。如果我要作台灣情景，描述台灣的主題，我還是會從軍武的角度出發，只是軍武未來可能會變配角，主角是裡面的人物跟故事。慢慢轉移過去，沒辦法生硬硬「碰」就過去。因為作軍武你才會快樂，快樂感覺是可以延續的。而作那個主題雖然重要，但是過程太多猶豫不定，而不一定能夠快樂，就是不知道作那東西感覺是什麼，那花那麼多時間在裡面，那時間應該是要快樂的（建宏）。

場景其實並非為了記載而記載，而是怎麼回到自己出發，藉由自我摸索與嘗試的遊戲之中，與文化互動、理解文化，讓從個人身上長出文化的意義。從自己每個人所由衷關心的事，可能各自不同、微不足道。但最真實地景文化上意義，凝結至各個不同蒐藏者自己的意義。

俗民生活的價值，也不因題材事小而被排出遺棄，製作情景是撿拾高速運轉的世界中處處被遺落的記憶，成為拼圖的一部份。蒐藏中微小情境的手作，開啓思考物質另類視角的可能性，可成為認識物與知識的一種姿態，而作為理解物質文化的途徑。個人嘗試將物圖像化、具體化的過程，累積挖掘資料、不斷發現及詮釋過程，透過不同個體參與，場景成為人人可以著手書寫微歷史的方式與機會。

第三節 情境空間營造與居家微型營造

有些時候微縮情境描寫真實環境，有些時候則是地景虛構，從來未曾在世界上出現。雖然故事虛擬、毫無根據，但是也不減損它的意義，正真實地反映蒐藏者內心深處意識或未曾意識的圖象，在過程更加理解自己。對於情境蒐藏者而言，反倒更加確在，再真實不過。更重要的是，藉由蒐藏情境的互動過程中，蒐藏實質物質的微縮物使人掌握空間塑造的媒介及工具，得以營造童年環境、理想環境、凝聚家的意象，具體回應處境，蒐藏可能帶來啟動改變生活環境的能量。同時，蒐藏也牽涉在在實體空間中擺哪裡，

又如何擺設，透過各種方式成爲家居的微型營繕，個人化生活空間，體驗空間。蒐藏情境就是人們如何與環境空間互動的過程。

情境中的環境，打造出對未來理想環境的居住型態、生活步調的想像。Ann 參加袖珍博物館第四屆「我的夢幻工作室」創作比賽，可在她的部落格中窺見作品及心情寫照。她袖珍場景呈現的主題是「葫蘆工坊」，這棟縮小建築外型就是用真實葫蘆殼所構成的兩樓半建築，圖像刻畫她心中期待的工作室模樣。試管、顯微鏡、茂盛花草盤據了一樓的工作桌，鄰接著電腦與檯燈，這裡是工作及研究的地方。轉往一樓左側有個伸縮梯，爬上去是休憩的小閣樓。對 Ann 而言，閣樓這裡光線十足，難得看書及聽音樂的好地方，就要窩在這看書，把自己的愛書都擺滿在閣樓的書架。書架上不忘有有魚缸讓小金魚穿梭儼洋其間。往葫蘆工作室的地下室走去，那裡是倉儲之地，疊起一包包到時耕作時必定會需要施作的肥料。

踏出工作室，外頭一瞧是充滿綠意的農田，當然放置雜物的工寮是不可或缺的。工寮是簡易的小木屋，培育的種苗正抽芽生長。工具四處散亂地躺放著，輕鬆卻充滿生活及勞動中的氣息。再往外走，小小的瓜棚跟涼椅可是精心設置的，「乘涼在結實纍纍的葫蘆瓜中，喝一杯冰涼的飲料搨搨涼風，這是一件很幸福的事情」。涼椅下享受自然微風，伴著鄰近幾畝小農田。農田一點都不大又不方整，就是台灣鄉間常見那種不浪費空間，一見空地就隨處種植蔬菜的熟悉感。依架而生的碗豆、翠綠的青蔥、茂盛的花椰菜，還有用綠色塑膠網作小網室罩住幼苗，免得小鳥或昆蟲來襲偷採食。蔬菜綠葉與幼苗錯落的生長、還有葫蘆瓜棚，描繪出了這般農園景致、土地與人的關係。

「夢幻型的實驗工作室，專門研究健康有機的蔬菜，在那裡自主自給的生活，過的很悠哉很隨性」。場景中可看到，不管是對於有機種植、自立耕種、慢活的生活想像，或閣樓上看書休憩的私密放鬆空間，場景都反映出了對她對生活型態的企望。跟土地的關係，透過場景而真切的對話，在設法將心愛的「葫蘆」反覆在過程中使用、呈現，從小瓜棚吊掛的葫蘆、真葫蘆作的葫蘆屋、到爲之取名的葫蘆工坊，參與製作中，用黏土捏製維妙維肖的蔬菜瓜果、空間配置細節，表達並注入其嚮往生活環境品質的意念。

情境也可能來自對家園的再造。Marcus 認爲，已建立家園的成人，常以自己深愛的老家或兒時家園爲藍本，在目前環境中重建相似的模式。人們描述房屋及家園的故事時，經常出現重建、複製兒時氛圍的主題（2000），也影響他們如何建造新的家園。而蒐藏者並不是透過修繕家中，卻是透過蒐藏與情境的生產，在生活中重建以往環境的熟習模樣。

在家裡附近散步時，或是去別的地方逛街時，一看到某家店感覺就像我小時候就已經存在的話，就會很想把它做成娃娃屋。不管是整體的氣氛、招牌很可愛，或是販賣的物品很有趣等，總之就是很喜歡，覺得非作不可（戶塚惠子，2007）。

想要更進一步存留生活中對於過往生活環境，而透過蒐藏與微縮情境的生產，再次傳達對舊有時光的經驗，在其中重建或複製相似的環境。而在台灣的現實處境，家也可

能是你我永遠都買不起，當面對一生中最昂貴的消費商品——房地產。在政府常年忽視住宅政策之下，讓土地資源及享有居住權利放任為市場商品化自由競逐的一環，也迫使安身的住所、住居權利成為搖不可攀的消費商品。依據內政部營建署²¹近年「房價所得比²²」的統計資料中即可發現，台灣主要都會區 98 年上半年 6.6，到 99 年第四季則高達 8.2，在台北市地區 98 年上半年為 8.9，99 年第四季則甚至攀升至 14.3，在如此房價與所得不對等的情況下擁有房子真的是不可思議。

在此刻的時代中，到底能「擁有」一棟房子是夢想，還是幻想呢？

對空間有興趣，在實體空間無法獲得，買間房子坦白講我買不下來，買來作投資效益也不好。可是我希望有一間房子的感覺，感受那空間的感覺。我想像把一個實體空間的感覺在不可獲的情況下，把它作個濃縮。(宗翰)

製作情境場景讓「持有房子」成為可能，重點是將原先個人心中空間的感覺，從無形幻想運作至實體可能。讓對空間的想像自由，據有對房子的感覺，卻不用透過佔為己用。每個人對居住環境都有潛在的需求，空間條件、品質，或開放明亮或隱密包覆感，可以毫無阻礙地「感受空間的感覺」，即是一種基本權利，屬於人對於使用空間的基本權力爭取的方式，雖然是透過遊戲的方式，依然不減損其嚴肅性，「曾經想過有間房子長什麼樣子，小時候曾經夢想過的事情。真的房子買不起嘛，這個想怎樣就怎樣！(宗翰，50 多歲)」製作情境的過程是另一種對現實環境的微小抵抗。這與重新布置、整修房屋、購屋租屋，都可是視同為改變環境的一種方式。

「我喜歡幫我的食玩小物拍照，上傳至部落格邊設計情境在配上一些對白！即使自己沒辦法有間夢幻的廚房跟餐廳，不過透過擺設讓我理想中的廚房或是餐廳得以實現！這樣感覺好好玩唷(淇媽)！」淇媽藉由組合理想的廚房與餐廳中，試著在受限的生活環境中做出微小的調整，雖然這個動作並無對於實質生活做出巨幅或及時的改變，但是面對她所需求的，情境對她是有所回應的，在利用這個行動中替自己爭取一種可以達成改變的另種可能途徑。

原因是女兒很想養動物，可是因空間時間都不允許，所以我們只好用這些收藏模擬情境來乾過癮。…有時拿動物來當寵物，餵養它們。帶他們出去玩，有時直接把動物當主角。不同類的食物分成不同的商店、遊樂場等，就像一個小社區的活動(愛媽)。

愛媽跟家中的小孩子們，在都市空間中縮限及狹小的生活環境中，仍然期待生活中能與動物接觸，養動物的渴望則是用收藏情境跟其互動中來獲得樂趣。另外或許也投射出對於社區交流的想像。

Dodoro 也說道：「自己也很喜歡佈置家裡，但經常(整修或佈置)的話可能荷包會大失血，所以會去欣賞別人的完成品或者自己去購買食玩來滿足自己的慾望。」雖然家中

²¹不動產價格 e 點通: <http://etp.cpami.gov.tw/Net/priceIndex/price-5.aspx>

²²「房價所得比」：以購買房子的總價除以家戶年所得，所得出來的倍數。

沒辦法如自己的意隨時可以改變，但透過與模型小物的互動過程，不論是自己動手組裝操作袖珍屋或食玩，或是觀看他人的作情境作品空間，都有助於弭補這段失落。過程中她不是被動接受了無法改變的現況，而發展出打造自我空間的方式。

蒐藏的微小情境模型，讓人感受到「真正在家」，因為實體的蒐藏物可以凝聚住了家的意義，成為家的象徵之物。即便家中的物質環境中可能根本看不到，卻不能忽視它。當人們描述身處在家卻只有部份感到「待在家裡一樣」，可是處在熟悉的蒐藏之間，卻能自覺像在家裡一樣舒適自在。

涼子是個國小三年級孩子的媽媽，全職的家庭主婦。在家中有一處固定透明盒子擺設蒐藏，平常也利用食玩製作場景，雖然家裡的公婆總是會多唸幾句，始終不理解玩這究竟能作什麼。涼子覺得在家中完全沒有屬於自己的空間，平常若可以盡量在外面多待，就不願提早回家。她正打算去朋友那兼職打工，從例行的三餐張羅、接送小孩、似永無終止的家務之外，還擠出可抽身離家的理由。就算在家，也未有回家的感覺，倒是「更縮小的家」才帶來了放鬆與自在。蒐藏及擁有食玩的「空間」，讓她有歸屬的感覺。

微縮的情景物不只是蒐藏物，它回應及承載諸多蒐藏者自身對「家」的意涵。當Sasha 說道，「好處是有自己的一個小空間」，小空間一方面意味，我有別人沒有的實體迷你場景，專屬的場景空間及情景內容——縮小情境；另一方面，小空間更指往家屋中實體的個人空間、無形的私人領域感、發展空間。我擁有它，它能屬於我，而我得以掌握它。這是虛擬空間，卻象徵擁有著家中自己的獨處空間，讓人漫遊其中不受干擾，可以單獨自處。「一種精神上的寄託（玉玲）」，一處「可以心靈寄託的地方吧（阿賢）」，對蒐藏者而言，它可以讓心靈安頓，蒐藏物讓自我有容身之處。原本是家所能提供最無私的服務，不拒人於外、永遠成為你我的避風港，而袖珍情境此時彷彿於晦暗處乍現曙光、撐出狹縫，無私接納著精神及心靈，讓人可以依歸。

需將蒐藏空間理解成，人們可孤寂獨處、擁有藏身秘密之處，它既是存放秘密之物的寶匣，又是一處由家屋延展的無形閣樓空間。「難道就不能有個 100% 只有自己看的懂和獨享的東西嘛」，在宜君真實的牢騷中正提醒我們，她如何希望領域能由私人掌握、能有空間受庇護自由發展，她在乎個人從中不隨意被排除、被否定。這代表蒐藏物，也亦即代表蒐藏者個人，不任意受到侵犯，蒐藏物與個人都需要空間，能放任自己做白日夢、耽溺幻想，不用在意旁人是否覺得浪費時間。得正視擁有秘密的需求，安置、藏匿，盡情獨自完整享受保有不得侵害之權利。也因此，蒐藏空間就如一處想像的閣樓空間，將是心靈與記憶的藏身之地，讓你我安放手足、幽遊而自由自在。實際生活空間雖窄小喧囂，不過這裡，我們保有秘密的空間。被拓展的空間中不僅存放夢想，也將是編織、孕育及實現夢想的所在。如同小帆所言，「能在小小世界裡編織自己的夢想，對我而言是無價的。……袖珍世界是我的世界」，擁有一個領域是盡情享受的白日夢，在想像中奔馳。沈浸在無邊界的國度中，我們幻想、神遊冒險不受拘束，或許它正朝向記憶深處或未來。

情境模型中的空間代表著所認同的地方、我的空間。微縮情景不只是物，還承載家的意象，接納精神及心靈，成為蒐藏者心靈與記憶的藏身之所，得以安放手足、存放夢想、作白日夢之地。「呼，我期待能住到像扭蛋一樣夢幻的豪華住宅（編號 40）」我們住的家屋能夠夢幻，要能作夢、能幻想。

心怡是收入穩定的上班族，正想要換工作，目前在外租屋沒有屬於自己的房子。因為向房東承租，內部無法更動改裝，為數眾多的食玩蒐藏，絕大部份都收納在超大衣櫃中。利用書桌上方的兩組小壓克力透明盒，來輪流替換展示蒐藏品。心怡認為，以後有自己的家時，她要設計一整面都可擺設的蒐藏空間，展示蒐藏。家要怎麼像家，能開始產生認同感，與怎麼展示物件有關，同時自我的展現，將個性及喜好之物積極主動表現並反映在空間上，讓只供生活機能的住屋更能像家的營造過程可以發生。

「我還有好多還沒集到，還要給他們一個可以擺放的地方，讓他們有個家!(編號 44)」蒐藏者渴望它得到完好的歸宿，擁有是為了解放，不再於外頭流浪奔波，它也能擁有一個家。蒐藏者替為它創造住所，遮風避雨，就像家帶給我們遮蔽一般，無怨無尤讓自己容身、接納自己。蒐藏者讓藏物都得到接納，擁有家的溫暖，連物都能，那麼又更何嘗不包括自己。它是藏物的家，亦隱含自己能擁有家、安頓自己，希望擁有家的溫度。

「如果有一天中了頭彩，一定要買大一點的房子好好地規劃玩具間（愛媽）」愛媽心中要頭彩、無法實現卻渴望的心願，是希望能有空間好好安頓玩具。如果買大一點房子，多些空間不為了住，房子要大一點是為了能有個玩具間，蒐藏物需要有妥善安放的空間，如同住家庭的成員一般，在家中有個專屬的位置。蒐藏在她心目中的份量，如同展現於對生活空間規劃的期待上。「曾經用硬紙板自己製作屋台，欣賞成品並擺設出來是我最大的理想，現在正在想辦法展示我所擁有的收藏品。……最近準備添購櫥櫃，展示我歷代的收藏……不過希望將來有間專屬的展示房（編號 43）。」有些蒐藏者，都認同自己即是家中的「策展人」。家中的小空間就是自己發揮創意的展覽廳。為此定期著手配置，設定展示主題。「我的主題純粹是分大項：歐、亞等。例如：本月是歐洲美食，下月換亞洲美食……除了擺在展示盒裏的「本月主打星」之外，其他的通通塞在床頭櫃裏。……大概 1~2 個月會花一個小時更換「本月主打」（編號 17）。」

蒐藏與展示發生關連，蒐藏什麼會影響展示，同時如何展示又會影響要蒐藏什麼：

以前收集只是想「擁有」，仔細擺放在專屬的盒子裡，現在會想「展示」，改擺放在家中的展示櫃，因此整組的食玩就會很搶眼，是以開始收藏整組，因整組收藏而展示，因展示而收藏整組（美君）。

建宏與太太婚後的新房並不特別大，客廳及衛浴之外並無幾間房，而家中有一整間房間，放都是屬於模型的東西。裡面有一整面專屬的書櫃，局部是放自己工作專業上的用書之外，其餘都是擺放大量各式軍武類模型雜誌月刊、軍武資料書籍等等，就像是隨時大型查詢的資料庫。工作桌面旁上有兩組可移動式小櫃儲放置製作場景模型時的

使用噴槍等工具。桌面上抽風換氣扇也有兩組，這樣的空間設置可以讓他跟他太太一起同時使用器具，不會讓另一件落單。

房間除了工具及書籍，也是收納所有的素材的地方，用櫃子及各式大小有分隔的收納盒分門別類，像會依類型分別收納好，例如動物、車輛零件、人物配件分類別蒐藏。平日時，建宏設定某一個主題或系列，接著開始瘋狂蒐集。平常就會保持蒐習慣，目的是希望能夠間接節省製作場景的時間，省下製作局部零件的時間，就可以全力的將完成場景意念達成。蒐藏單件零件可以服務未來製作時的需求。另外還沒開盒的模型，則保持原本盒裝放置於櫃中空位或櫃子上方的空間。

在客廳電視櫃兩旁都是玻璃櫃，自己的做好的場景作品再覆蓋上壓克力罩子後，再放入櫃內收藏。玻璃櫃內放置多座自己的場景作品外，未來也希望購買名家的場景作品在家中櫥窗擺設，因為覺得自己風格太單一，若透過欣賞不同的塗裝技法，則可以互相刺激盪思考。

有些時候，空間展示卻無法隨意，必須依空間限制與家人間生活做出區分。而展示及放置的位置或姿態也反映出家人對於這項喜好的喜愛或厭惡程度，與相處家人的價值有關。阿賢因為收納很好，沒有空間上的問題，雖然媽媽常會唸買太多，所以則盡量收納好讓媽媽不再叨念。良爸則是「塞在玻璃櫃，或紙盒裡，也堆到客廳了，家中成員小的說很可愛，老的罵得要命。……看著，擺一下。太多收起來，然後等著被罵。」小帆說，「我的模型和食玩幾乎都是放在加了玻璃的書櫃裡，我會利用展示盒的階梯來展示，也因為書櫃空間有限，有些會擺放在市售的展示盒裡。空盒我會用紙箱裝著放在衣櫥，家裡的成員覺得不可思議。」。小M則是買現成展示盒堆疊起來，但是會藏起來不給別人發現的，對家中成員來講是保密不能被發現的。當大家對於收藏玩具有刻板印象時，原來收藏玩具成爲一個不能出櫃的秘密。而沒有了擺設，對展示的期望也轉爲收納整理。蒐藏空間如此又可分爲「前台」與「後台」，前台是可供觀看的舞台，後方是看不見儲藏空間。有的人用盡心思打理前台，有的人則是費心規劃後台空間。在收納之時，將蒐藏有系統性歸檔、整理，精心規劃安排如何妥善空間配置。

拆開後用夾鍊袋收藏好，盒玩裡的紙也用相本收藏好。有一小部份還用透明的塑膠盒分門別類的擺在一起（裡頭有一小格一小格那種）。後來覺得這樣收藏太累了，要找一整組根本不好找，才又改回用夾鍊袋收藏。我有一個專門放食玩的櫃子（編號 A03）！

中型櫃子分三區放在自己的房間：未拆封的整組放在 a 區；未拆封散盒裝的放 b 區要貼圖或蛋紙列清單；已拆開無盒的就用小盒子裝(盒底要鋪紙盒外要貼圖或蛋紙，塑膠盒可從日常用品中收集)列清單放 c 區(比較通風的上層)；比較大的傢俱類放在 d 區(櫃子外上方)但記得要封裝好（編號 A02）。

有時，也既不是整齊的排列展示，或有秩序收納，而是一種充滿活力的空間擺設方式。「排排站在房間也很爽，我不細心，我的玩具都丟滿地。(熙娣)」

情境場景常是空間展示的焦點，當運用在自己的家中，有時是將喜好或品味傳達給他人的一種方式。展示成爲炫耀性的視覺焦點，它表現個人風格，突顯自我喜好。蒐藏者將興趣結合家庭生活空間，透過營造不干擾生活並兼顧視覺效果的創意營造方式。火車模型愛好者wing 家中的鐵道場景，除了靜態展示，火車場景模型則有滿足靜態與動態的兩種風情。有空時將火車置於場景中運轉，而同時不跑車時靜態展示也將是很好的展示品。場景配置於wing 家的和式房間地板，由原本抬高的地板空間中，鑲入整個場景景象及相關管線，而地板改成透明的，當走在地板或坐臥於和式房間即可俯瞰整個景象。由外部操控火車動力調節方向、速度，設計時也考量開啓空間可以放入不同火車，場景中都設有燈光可亮起增加效果，亦連場景中模型的塗法也是以上而下俯瞰感來考量的，視覺重心靠俯視來加以設想的。製作之時無不將家中空間因素仔細設想進來，場景結合住家豐富了居家生活空間。

場景不只在室內展示，火車模型迷 Sam 的場景則還跨越室內與室外，帶狀場景串連起家庭空間，成爲家中一大特色。當 Sam 發想要作能橫跨房屋室內外的火車鐵道場景，連論壇上的其他朋友也一塊幫忙，有人負責作橋樑，有人負責作隧道，家中的大型場景此時成爲大夥的共同創作作品。製作時考慮室外會下雨，隧道格外考慮防水，連防水漆瀝青補土等都用上了。室內室外不同風貌，依環境特性改變，戶外庭院軌道旁的場景房子邊種植不同小型盆栽，又與戶外天然世界互動。

J 爸的個人書房約不到四坪，設計將火車軌道與場景懸掛式繞著房間四壁，平時即爲房間四壁上緣的裝飾，特別設計既不會干擾出入門動線與活動空間，也不會因家中兩歲小孩經過而弄壞。爲了方便接近製作與操作，IKEA 抬高的木質雙層床架上方成爲平時玩賞操作的秘密基地。J 爸平常的興趣就是，拿一杯茶坐在那抬高空間上，光只是看就可以如此看過整個下午。雖平常不會經常將火車在中運轉，都是想到或放假時才偶而跑一跑。週末的時候，同事會還帶他國中的兒子（父子都是鐵道迷），手上帶著自己的車子來他家中一起跑車。都是非常具有創意的空間及場景呈現方式。此時情境的場景空間不只是實質空間擺設，還可能是社交空間，此空間還具有社會化功能。

在第四章中，我們看到蒐藏者與環境產生互動，蒐藏的微縮物件與真實環境交織發生關係，可能與遊戲空間、真實地景，乃至於居家展示空間。在下一章中，把焦點延伸至蒐藏與社會互動關係上，蒐藏如何與整體的社會空間發生關連。

第五章 生活與工作的延伸

蒐藏雖然表面上看來是個人活動，空間屬於個人私領域，但是蒐藏作為一種媒介，它同時表現於蒐藏者的人際互動和社會互動交往層面。頻繁的社會互動，可能表現於家庭中，或是其他同好及社群之中。當蒐藏成為自我的延伸，開展蒐藏之時，即可能使人拓展人際關係，擁有新的社會網絡。而延伸除了發生在人際網絡上，積極的蒐藏者態度讓個人亦發生改變，讓蒐藏更延伸到個人如何面對生活及工作的態度。使蒐藏者面對生活有不同的認知與體驗。

這章分為幾個部份，先聚焦於蒐藏所延伸的社交功能，蒐藏生活與家人的關係，以及蒐藏者與同好社群的關係。另外，蒐藏不僅影響社交，還影響蒐藏者個人，蒐藏情境的愛好更延伸改變了對日常生活及工作的態度。

第一節中，蒐藏可能傳承自家人間的習慣，共享蒐藏興趣維繫家族認同；也可能因蒐藏物形成家人間價值觀衝突的場域，什麼原因造成蒐藏者與家人認知上落差，又影響相處。面對看法差異，蒐藏者發展出各種協商方式，展現在消費行為、家庭空間布置互動及與社群的相處上。第二節中，不只是在家庭生活互動，以及蒐藏可能延展出社交空間，改變既有的人際生活，和社群與同好交流亦可能帶來豐富互動經驗。第三節中，有些蒐藏者又如何思索個人、日常生活與蒐藏的關係，帶來不同的生活經驗。

第一節 家庭生活與家人觀感

除了與蒐藏同好、社群間相處交往外，另外最多時間就是和家人共處。蒐藏家們，在生活中最實際每天遭遇戲碼，就是如何與家人發生接觸。蒐藏物是看得到、摸得到的具體物質，它佔領空間、出沒及盤據於家人的視線範圍內，不隨時間蒸發消失，甚至只可能會越來越多。蒐藏物可能成為令人稱讚視覺焦點或是受批評的箭靶，成為作用人與人之間相互關係、價值觀點競逐的場域。

而蒐藏者的養成，有時傳承於家庭成員間的蒐藏習慣。家庭關係中來自成長歷程中父母、親友間贈與物，成為往後開啓重要聯繫的經驗。蒐藏，也來自家庭成員中既有的蒐藏習慣，家庭間成員互相影響，逐步成了新的傳承。「國小的時候從媽媽那邊拿到迷你天鵝的玻璃藝品……我媽媽從以前就會收藏一些漂亮的擺飾，就連我哥哥也會收藏史努比和一些動漫公仔（小茱）」、「從小我爸非常愛買玩具給我們，也幾乎不禁止我們買玩具。應該說還鼓勵我們買玩具。……後來發現我爸有收集的習慣，收集 CD、黑膠、遙控飛機等（宜君）」而小帆父親年輕時曾經組裝船艦模型，使她從小特別喜歡袖珍的東西。蒐藏深根於家庭成員的相互影響，原本家族成員的珍藏，在不經意地蒐羅下，成為自己的蒐藏。當你的一部份變成了我的一部份，成了情感上的依附及認同。因著蒐藏，雙方距離貼近，正共同享有著家庭情感及聯繫。

小寶媽的一家人，從哥哥、姊姊到妹妹都愛食玩及小東西，蒐藏串起家人間話題連通有無、及互相拜訪的聯誼交流。從二姐在日本念碩士及博士時期寄回可愛的食玩開始，到後來「全家就掉下去了」。除了小寶媽哥哥會買、妹妹也買，因為小寶媽常將購買全套，妹妹會來小寶媽家裡看。大家爭相互相詢問你買了沒，哥哥若問到小寶媽沒買，他就趕緊買下來，若已買則可省下來，到彼此家中即可看得到。蒐藏過程為避免重複，它擴散到整個家族，不侷限是誰擁有，它是個人的蒐藏，也由大家所共享，身兼家族間共同蒐藏的角色。既使家族間兄弟姊妹已各自開枝散葉，各組家庭，而家族共享的蒐藏樂趣依然牽起家族親情聯繫。

不只是家族同輩之間，有時它則是擔任兩代間互動的溝通媒介。場景的故事編撰、擺設，搭起了人與人之間互動的橋樑，家人間的蒐藏習慣展現個人外，更是透過物傳遞情感，作為共享生活不可或缺的一部份。如同淇媽所稱，「是我跟女兒促進親子關係的媒介」，在雙方互動關係中，在家庭之中，兩代的情感與記憶傳承中扮演重要角色。

「開始是小朋友想要有小熊，兔子之類的玩具。……後來就以小朋友成長的背景，逐次的加添變成收集。空間時間都是以小孩生長為背景。是小孩成長經過的一種記憶。……例如爸爸帶我去玩玩具，坐搖搖（良爸）。」良爸帶了自家小女兒去士林坐了投幣式音樂搖搖車，回到家中，會再利用小熊等角色加上搖搖車，佈置成相關的場景。跟女兒一同玩賞，將當時情節再次上演，重新回味那當下的氣氛（見圖 2-1）。而佈置場景及玩賞內容，會依女兒成長過程中情節與事件不斷更新，而現在女兒已經升上國中了，場景配件也隨著轉變成咖啡與磨豆機，雖然兒女逐漸長大，爸爸還持續存留著購買與擺設場景的習慣。



圖 5-1 與女兒共同擺設的場景
(照片由良爸提供)

在靜態的收納保存外，小寶媽常利用微小食玩（食物、生活雜貨）跟女兒一塊玩家家酒。即便小寶媽對於將心愛蒐藏，拿來給女兒玩耍會心生不捨之情，但只要看到女兒小小的身形，因為擺放食玩、扮演煮菜開心的模樣，小寶媽也從中得到莫大的喜悅。經過此經驗，小寶媽她不會將全部食玩都珍藏起來，反倒覺得拿來跟小孩玩更有不同趣味，也是她跟女兒親密的互動方式。也因此，小寶媽的蒐藏分類系統中，是將蒐藏區隔

分成兩類：一類是屬「女兒常玩」，放在輕易拿取之處；另類則是「女兒不常把玩」，可收在隱密的地方。對於蒐藏品的珍愛、分類習慣，會因為親子間的互動而改變。

儘管蒐藏有時是家庭成員間共享的親密嗜好，有時蒐藏則挑動家庭間彼此的緊張關係。緊張關係表現在每日家庭生活，從進家門的前一刻即開始，到考慮收納如何展示，或玩耍，都是協商拉鋸的場域，隨時一觸即發。有人考量下根本不對家庭公開，蒐藏全程保密。「家裡的人還不知道我有在買這些（編號 19）」、「家中成員…這還是個秘密（毛毛）」。有的選擇不讓家庭成員知道太多，減少家庭成員衝突，對共處一室家人略為隱匿。以隱匿為前提，收納轉化成為「空間的隱身術」，展示只是象徵性的點綴。在空間上隱藏，「沒讓家人知道我買那麼多，只讓他們看到我擺出來的（約 5%）（編號 10）」。或用延伸、擴展至他處，來逃脫父母、配偶在空間上控管。常被家人詬病的理由是太多、太亂。「娃娃其實堆滿了整個家、還有玩具。很多我都是用垃圾袋拜托寄放在朋友那。家中也一堆，塞滿了床底下。家人不是不準我玩，只是他們都說這樣就好了喔，不要再買了。可是每次自己都還是會偷買（編號 45）」、「我的玩具都丟滿地……我爸很討厭我房間很亂（編號 34）」

連蒐藏物進家中，都發展各種多元手法迂迴達成目標：「開車買回來時，會迅速的把手上的玩具丟到汽車底盤之下藏起來。至少太太從擋風玻璃裡看進去沒有任何東西。等到半夜的時候在躡手躡腳去車庫中拿回來（聚會中玩家的經驗）」除了隱藏，還縮限自己遊戲的場所，「目前我都把他們裝在我的行李箱裏，因為隱密，又可以鎖!!……就是躲在廁所玩嘍，買回家都要用借書當藉口，用超大提袋來掩飾（編號 44）」有的蒐藏者簡直化身《不可能任務》的秘密探員，穿梭家中挖空心思達成目的，稟住呼吸巧妙遁逃到私密空間，或神秘信物託付轉交可靠之士藏匿。「私下勾當」的精彩程度，一如大螢幕劇情的緊湊劇碼在蒐藏家生活中上演。

不受家人們歡迎的主要原因，大致可分為幾種：「太多」、「太亂」、「浪費錢」、「浪費時間」、「幼稚」、「別宅在家」。將之歸為幾類，來自家人眼中所認定的「實體空間失序」，若過份多的東西影響共同起居的家庭環境空間品質。家中的空間還可藉收納、整理而改善，而更無形又深刻的影響，認為是「不當的浪費」及「不成熟的幼稚」。

在 Pearce 研究的案例中發現，由於蒐藏物成為了自我的延伸，因此若該蒐藏物具有爭議、與社會主流規範格格不入，外界也會連同將蒐藏者視為「不太正常」的人。在蒐藏情境模型中，被放大檢視是否合理的標準，焦點尤其放置於成年人還玩「玩具」上。「（家人）覺得我生病了，說我自己玩那種玩具……但難道小孩子自己玩辦家家酒都是生病嗎？（毛毛編號 5）」、「我老公剛剛發現我在把玩，他說：你是腦殘嗎？幾歲了，不要那麼幼稚好嗎？（編號 44）」映射出旁人內在的思維，超過年紀若還不成熟地繼續從事，認為是幼稚、不正經。在不斷製造玩具界線的藩籬時，也就更不容易消除標籤的形象。當社會的束縛不僅加諸於物，當構築於物的同時，束縛也加諸於人（Igor Kopytoff, 1986：90）。

倒底浪費了什麼呢，因為時間就是金錢，把蒐藏中的遊戲視為無生產力消磨時間。遊戲所需要付出最明顯的代價是時間（Thomas & Godbey，2000：182）。除了浪費貨幣，另一個不為家人所理解的就是，浪費時間。「時間就是金錢」，所以浪費錢及浪費時間金錢，是雙份錢的濃縮浪費。「我的家人覺得我瘋了！！花時間在哪上面、也花金錢在哪上面（編號 11）」、「浪費錢和時間。每個人都有每個人的興趣，不管什麼興趣在這世界上什麼都會跟你要錢。差在是多是少，是你要不要給他賺而已（編號 24）。」

而在媒體的報導中，收藏經常與刻板「宅男」形象連接在一起。在〈宅問宅答 NO！你搞錯了！御宅十大冤案〉（誠品好讀，2007 年 10 月號）的報導中，十條間的其中兩條都有關收藏²³。而媒體報導中的形象，蒐藏亦伴隨著負面的色彩。

以收藏和滿足興趣為定位，雖然常有罪惡感，收集玩具會花掉不少薪水，現在薪水只有基本薪資，所以罪惡感很重。因此常想著要收集能保值的……最後就放棄所謂保值的考量，是否能轉賣的出去不再重要。反正我最後應該都是捨不得賣掉（編號 24）。

感到罪惡感，自我察覺越矩，涉及和顯示著社會上如何加諸於蒐藏的正當性定義、無形的規範。蒐藏物必須符合一個人的身份、地位、舉止，並與其相稱。比如貴婦買名牌包天經地義，少女打工賺錢買包包不正經不相配；小孩可以玩玩具，大一點還玩就有點怪怪的。又蒐藏什麼東西、數量大小多寡，才配稱的上是「合理」。也家人不理解這蒐藏行動到底是怎麼一回事時，就如同小楊的心情：「不喜歡父母對於他們自己不曾接觸過的事一律評為錯誤之事的態度，期待他們有一日能對這個世界的價值觀重新改變過。」

從蒐藏者自身的認同，來什麼瞭解是「玩具」：

「玩具是每個人都會去碰到的東西，只是類型、大小、使用性、實用性等等一些不同角度上的認知去界定的（02）」；「人的一生，多少都是在買玩具，祇是大與小而已、多和少，就像有人買高級跑車，其實也是買玩具，買的人很少會捨得讓這種跑車像貨車一樣日夜操勞，就像買模型火車一樣，買來也是滿足自己的物慾（小陳）」；「老公……也不懂得欣賞。我常說比他抽菸的嗜好有趣太多了（愛媽）」

蒐藏者認為，該從廣義角度來定義玩具，即最原始的概念，玩具就是任何讓人得到樂趣的東西，而不因類型、大小、使用性、實用性有所低劣高級之區分。任何生活中提供遊戲用處的物品，滿足慾望，都可稱為玩具。而物能滿足遊戲之慾望，不該有大小眼區別之心。

²³ 冤案編號 03：只要有蒐藏習慣的都是御宅族？以及冤案編號 10：御宅族鎮日沉迷收藏，不事生產，對社會一點貢獻也沒有？

「在別人（我哥）眼裡或許會覺得堆在一起不過是塑膠的東西，或是一堆垃圾（淇媽）」、說我浪費錢，但是她們買衣服鞋子花幾千元，可能不能穿幾次，我覺得我比較省錢，我可以收藏一輩子擺著，我自己看，自己開心（毛毛編號 5）。

朋友覺得很浪費（我的錢都拿去買梯芬妮，哪像妳，都拿去買娃娃食玩了！）……有的會覺得浪費，畢竟買名牌或鑽石比較有價值，金融風暴來了這些食玩也不能換錢，不過我自己開心就好。（編號 43）

隱含價值的判斷，認為你很**浪費**，買那些**沒有用的東西**。一是，蒐藏食玩、玩具物質本身的特性，份量小、塑膠物質性，相對於其他物品材質價格低廉。另是，對玩具所抱持的輕視態度。

對蒐藏者來說，蒐藏物並不是無用，它提供了滿足，帶來精神上的富足。如此的滿足，並不非能藉由橫量一般物品價格所能夠估量的。「其實對別人而言就是廢物，對自己而言就是精神上的一種滿足（小陳）」、「它對於我，是寶物不是玩具。是有價值的東西而非奢侈品（阿賢）」、「能在小小世界裡編織自己的夢想，對我而言是無價的（編號 8）」

Douglas & Isherwood 提到，在人類學家的研究中，許多貧窮的城市是根據物質標準來判斷，可能沒有布滿房間的地毯或沒有空調，但是他們並不覺得他們自己是貧窮的。因為貧窮是種相對的概念(1996)。「像在收藏一份夢想吧！這個價值相信只有自己喜歡的人才懂（編號 19）」、「就是撫慰人心，讓我奮發向上，回歸純真，知足(44)」、「感覺自己是擁有很多，是一個富有的人，有一種滿足感(牙牙)」對蒐藏者來說亦如此，富足是相對的概念，來自於他們自己如何認定。

若換一個角度，從阿花描述家人間的消費習慣，再來回過頭去反思何謂「浪費」錢：

我婆婆寧願帶七八千元去打牌，連輸幾天才會戒賭幾天，但是買生活上的東西就斤斤計較；我公公衣服髒髒也留著繼續穿，但是買檳榔菸酒每天都好幾百，買東西送朋友也出手很大方；我先生平常也不買東西，一買就買很好，改車玩線上遊戲也砸了好幾萬；我小姑化妝品交際費生活費也都很驚人，一個禮拜只呆在家兩天，所以我買玩具雖然有時候也買很多，心理覺得有點亂花錢，但是我也不買化妝品，衣服都穿一兩百的，也不出門，加加起來跟其他家人比也是冰山一角。（阿花編號 44）

把蒐藏玩具貶抑為「浪費」的家人，他們生活中用於「遊戲」的娛樂支用習慣一攤開，將發現，遊戲的各類消費支出差別只在生活模式、興趣、採取策略不相同，生活上同樣可能出手闊綽。再來，如果換算總額度，並不比其他人多，而還是小巫見大巫，相較起來反而還更節省。對比之下，蒐藏卻特別被指名為「浪費」，受放大檢視，也是偏頗不公平的。

蒐藏習慣如何融入新家庭

自己這邊家人，像我媽我哥，也都會收藏些擺飾，這沒什麼不好。但我總不太想讓我公婆知道，有也只讓他們知道我也會轉賣東西賺些錢。因為分開住，目前還不用擔心。可是將來新家有預留孝親房，他們就可能看到我一大堆滿坑滿谷的收藏，讓我很害怕（小茉）。

多位兼具媽媽身份的蒐藏者，都會遇到如此狀況。在意家中長輩的觀感，公婆監視如父母威權沈重，會擔心公婆的批評，得花費力氣去維繫，希望符合家人期待中的理想形象。而隱藏蒐藏的不當嗜好。

涼子是我在網路拍賣上認識的媽媽，每次與我相約面交總會特別聊上幾句。涼子全職的家庭主婦，兒子讀小學三年級，家中與公婆同住。涼子對家的感覺是，如果能不回家就不回家，盡量待在外面。目前正打算兼職打工，如此一來能消耗待在家中的時間。而蒐藏也加深既有「不事生產」的印象。

小寶媽也考慮與公婆共用空間，在家中並沒有展示空間，還想辦法盡量隱密。小寶媽眼中婆婆屬於傳統的媽媽，在婆婆眼中「那些東西是垃圾」，只好偷偷買回來、偷偷欣賞，再偷偷藏起來。她們跟小茉遭遇到一樣的課題，怎麼在多人共處的空間及關係中，如何安置自己。安置自己，抽象的是指家中的角色、地位如何成功卡位，另一方面，具象的「安置自己」，就具體地展現在蒐藏興趣以及蒐藏物的關係上。對照以前從事翻譯，現為主婦的 enlin 說，「家人基本上不會反對，因為我有自己的空間」。自己的空間正交錯指出著，是隱含適性發展的個人心智空間，以及具體實際生活的空間，兩個概念無法切割開來。

當著手蒐藏時，開始引發許多潛在衝突的議題，不論與父母居住在同一屋簷下的成年人、與伴侶同居、婚後與公婆同住。從隱私、領土、自我表達等，本來這些不容易察覺的價值觀，都透過這些有形的物體而具體成形，一一顯現。

蒐藏亦可是成為與家庭的聯繫。訪談的例子中，最好的情形是家人可以同樂。「現

在我比較特別，我是跟我老婆一起作，所以就直接跟老婆交流就好了（建宏）」

因著建宏熱衷蒐藏及製作情境模型，建宏太太阿珮也開始嘗試加入製作的領域中，在生活中實際參與他的興趣。家中幾台戰車就是她所上色塗裝的。阿珮將戰車場景製作時，那粉塊狀舊化顏料道具，比擬作眼影盒（的確外型也相似）。在她無心的比喻下，也精準說明出，其實就在幫戰車化妝如此簡單而已，所以得花點時間讓它更漂亮。以前週末建宏時常往外跑與伙伴切磋技術，現在則在建宏家餐桌上看到，夫婦兩人邊作邊聊天的身影，製作成為兩人交流的媒介。在這家中兩人共用的餐廳裡，場景遊戲也成為家中公共的活動。

某高中模型社社長 AK，過去家人不肯定他玩模型，不知道做這能幹麻，直到參加比賽得獎，家人才覺得有那麼一回事。家庭中未有的，獲得外在的榮譽及肯定。透過外在的肯定，才有繼續的動力。

因為每個人的價值觀不同，我不會勉強別人認同我，但是我會想辦法玩出價值，讓他們覺得，哦原來有這種功能阿!!（編號 44）

有的蒐藏者期待家人能理解，更想要用行動來證明。是希望他人能肯定自我的認同，正渴望期待被人理解認同。面對最親近的人，包括朋友及家人若表達出不認同甚至反對之意，溝通受到阻礙，蒐藏者亦可能轉而選擇與社群建立親密的關係。從向外尋找發展，與社群結合讓蒐藏隔閡消失。

第二節 社交空間及社群的建立

情境模型（玩具）的蒐藏者，不是一個單獨的玩家，而富有其社會角色。在媒體描述呈現想像中的蒐藏者形象，其中一類是，將模型蒐藏者塑造為缺乏社交性的人。岡田斗司夫（2009）提到，現代大眾片面刻板認知御宅族的三大要素其一，即是認為他是缺乏社會性的人，不善於社交、個性陰鬱。而許馨云（2007）的研究則認為，玩具收藏迷並不樂衷於社群結交，僅止於為了資訊傳遞獲取。然而，蒐藏者真是如此缺乏社會性嗎，我卻持有不同的看法。事實上，甚至任何蒐藏階段中，處處都具有社會性，認識同好，並他人連結成社群的契機。差異只在於人際關係建立在社群規模大小，或是維繫程度親疏深淺不同。玩家在次文化的社群中，得到鼓勵及成長，藉以社群的扶持，向外聯繫及溝通。不但獨樂樂，也是眾樂樂。

人會想要去追求一個獨一無二的東西，來證明自己某方面的才能，……就不是純粹的玩具一個概念，玩具還是在純粹的打發時間，那東西是沒有辦法跟別人分享的，就是用完就沒了，那我們就是希望能把自己的發想可以給別人看（建宏）。

建宏喜歡蒐藏及製作以軍事類別為主的場景模型。對他而言，傳達出不僅是彰顯自我的個性、風格之外，也看到強烈的意念並且非常清楚想要主動與外界溝通的欲望和動力。微小情境成爲一種他用來述說的工具，展示他的發想。在情境模型裡，這裡是被人注目的表演舞台，「我想要你看到我在這」。

當建宏從作模型單品到製作場景，更進一步參加報名比賽，增加曝光率，還包含著期許增進與人際的連結。能互相結盟，認識彼此，成爲知交，更透過人際關係從中獲得動力。

證明在家裡很宅男作的事情，放出去是能夠被別人認同。這是自己內心的期望。因為少了這一塊，就是在做自己的事，那做這件事沒有辦法跟別人互動的。而一旦被認同，大家知道你了，你就會吸引到一些怪咖，就是隱藏在這個社會裡面，永遠不會跟你有交集的這些人。（參賽後）有點小名氣了，他們就會自動來找你，就會產生一個新的生活網絡，那個是我要的東西。（建宏）

促使建宏定期做出情景模型，別於「做自己的事」，也就是宅男步出家門外，第一是渴望社會的理解。當有機會能透過情境模型的製作，能公開展示，有更多人的場合及機會時就該即刻主動要秀出自己的理念，別人不來我們主動出擊，表現出積極的溝通性。第二，網絡的建立，引出怪咖。利用情景模型實體呈現，成了交友網站入口，透過它勾引出跟自己氣味相投、一起享受於這遊戲的朋友，以及促使新的生活網絡形成，這是他追求的目的。

在拓展蒐藏之時，由於對喜愛嗜好的執著熱切，蒐藏者的人際建立不侷限於既有生活圈，反而逾越常日生活人際關係的疆界，開創許多嶄新的社會關係。連既使在看似速成的消費活動之中亦如此。願意交流互動的心態，讓現實地理距離不受限制。

因為收藏認識很多網友同好，會互相拍照片放上相簿或部落格分享。也認識了香港日本朋友，可以幫我買香港日本拍賣的商品……會去外國 ebay 買，都和國外的賣家購買，平常天天也都必到香港、日本雅虎拍賣瀏覽，不錯過每一個想收藏的寶貝……最近還有一個義大利人要來跟我買玩偶，害我都得邊查字典邊聯絡。（小茉）

熱情驅動，甚至讓跨國界的交流成立。現實中不可能的人際勾連卻因蒐藏產生交往，還克服語言隔閡。在蒐藏搜尋的模式中，結識同好。相互結盟成熟悉的網絡。除了第一手蒐藏資訊交換，還提供實質購買的協助，彼此互相支持蒐藏興趣，也維繫支持熱情。蒐藏者，亦是樂於與人交往相處，在人際網絡社交不斷的開啓。

因為與人分享是件令人快樂的事情。「分享互動是很快樂的事，討論最近有什麼新貨，或是塗裝哪一套有沒有什麼不好，或是要買什麼娃來搭配（編號 03）」、「在拍賣上結交一些喜歡迷你 Blythe 的娃媽，喜歡跟他們分享照片，聊一些娃的事情（涵涵）」、「接觸到許多一樣也是對食玩熱中的同好！能跟相同嗜好的朋友一起分享，是很開心的！（淇媽）」淇媽收藏中途曾經空了兩三年，直到開始玩部落格，才又開始。蒐藏者想辦法展現自己，透過不同窗口增加曝光機會。有的人利用網路空間的經營、互訪彼此的部落格、或是網路上的拍賣空間，共享興趣找到彼此的存在。與其它蒐藏者互動，讓生活中處處增添新奇趣味。業餘買家丸子說，「也曾有買家稱呼我老闆，問我的玩具店面開在哪裡？還遇過三位媽媽著小孩來我家挑選玩具。」、「曾經遇到一個買家提問，她問我買芭比的家具可以附照片中的黑白格相間的地板嗎？她很喜歡。我就笑著告訴她如何花少少的錢 DIY，心裡很有成就感喔。」

其他交往蒐藏者成爲朋友，帶來日常生活上陪伴，增添生活趣味。而話題不止侷限在蒐藏層面。「我遇到一個很好商量價錢，而且會跟我分享以及討論的賣家，甚至可以討論到家裡的貓貓狗狗了，所以感到很開心，而且很難得（編號 03）」互動中談論的話題，不止於蒐藏，亦延伸至生活的各個面向，更負載情感的流通。過去經常來我網路拍賣的買家老貓，也常於平日、或過節稍來問候的訊息，令人倍感窩心。不僅是資訊的共享互換、物的交易，從「物的交流」成爲「人的交流」。

有在網路世界的交流，。物的展示焦點成爲中介，促發不認識雙方聊天的契機，也延伸至彼此的蒐藏及各種平日興趣，聊天而認識新朋友，蒐藏成爲媒介。曾參加由小玩具店家發起，號召網友響應二手玩具出清，請大家帶自己欲出清的舊玩具、新玩具參與的活動。不甚熱鬧一樓室內賣場中，店家隨意逕自將二手或清倉玩具成堆排列於走廊上，幾位蒐藏者加入後，即抱著幾箱席地而坐，布置成小攤位兜售。既使來者不多，僅寥寥幾位過客來去，業績可稱不佳，但與其說販售，倒更像蒐藏者間的同學會、聊天會。當我抱著一箱參加，卻買回來比賣出還多，正有如創意市集間的攤友聯誼，擺攤時間其實多在逛攤友之物，無心顧店及注意業績，常常大部分東西最後是互相賣給對方或跟攤友交換²⁴。交流，是「看見別人」，同時「看到自己」。藉由他人，成爲相互參照的座標，看見自己的蒐藏特色。蒐藏物是自我的延伸，透過如何看見他人，怎麼看到自己。

蒐藏間社群中，它搭起了表演舞台，這個舞台讓蒐藏者得到肯定、盡情表現自己的機會。有的是以比賽的形式出現，得獎成爲一種受肯定的方式。建宏用擂臺的隱喻，透過公開展覽，他怎麼發揮屬於自己特性，把自己秀給大家看。「春季跟秋季比賽是獲得自我肯定的另外一種途徑。像我們這種背景，是遠遠不及美工背景科系，及專業的模型家靠模型為工作餬口的。……就有點像是自由搏擊……當然技術要好，純粹技術好贏不了人，只能靠 idea（建宏）」

發展較成熟的團體組織，會舉辦此類比賽成爲大型聚會。由社群間發展出的平台成爲具有說服性認證，通過比賽舞台，蒐藏者表現自己，亦從別人肯定中得到鼓舞的動力來源。比賽類似每年的「成果展」，大家得以相聚一起，互相發現今年大家各自又增加什麼，喜好又什麼轉變。屬性亦像是「嘉年華盛會」，「爲此我特地從西螺開車北上，就只是為了欣賞各路好手的佳作」。比賽帶來每年定期聚會，是最好觀摩的場地，數量最多、又可以親身感受到實體。以及由比賽印製出版品²⁵。高手盃模型一年舉辦兩次，邀請賽目的有二，一是，成就同好交流與互相分享心情的盛會，二是即爲模型高手出版社尋找可深入報導的優異作品。而袖珍博物館每年亦舉辦有特定主題的袖珍比賽，參賽者入選作品將可展示於袖珍博物館，作品收錄在比賽後所發行的專刊中，皆鼓舞著蒐藏者。比賽刊物像是「紀念冊」，爲蒐藏者留下紀念。讓作品在比賽過後，仍可由刊物的流通，廣爲流傳及持續發酵。

²⁴ 來自筆者曾經擺過幾次寶藏巖與牯嶺街創意市集的經驗。

²⁵ 如高手盃模型邀請賽、袖珍博物館定期舉辦的袖珍比賽。

別於大型又人潮眾多的比賽，也有非定期、隨意的私下聚會。我曾參加了由部落客阿德爸舉辦的小型玩具蒐藏網聚。阿德爸認真經營個人部落格，時常提供許多新品資訊及心章分享，四面八方互不認識的人，由於網路資訊訊息而集結了在網路上產生互動，有時留言互動或潛水觀看。部落格主阿德爸相約身為玩具蒐藏家的大家每年出來聚會，並且帶各自蒐藏猜家。第二屆聚會，訂位時把簡餐廳二樓包場成專屬聚會空間。約有 40 人參加，有的人是新人，有的人是老鳥，知道彼此網路留言的暱稱，卻沒見過本人，是彼此從虛擬世界到真實世界相見歡的場合。在吃簡餐席中，彼此交談熟習對方，餐後將席間所有餐桌併攏，組成的長條餐桌，頓時搖身一變大型展示空間，將每人的精心打包外出蒐藏解放在桌上。

有意思的地方在於，每個人帶來蒐藏都非常的不一樣，類型雖五花八門無法歸類，不同玩具的大集合展現了更多元的面貌。有人帶來清一色超小比例戰車 30 多輛、有人是食物類食玩、或都是可愛造型的玩具公仔。也有非常火車模型，或有人分別各個領域類都各帶一點來，當然更有自己塗裝組合的汽車、戰車模型作品或遙控車等。並非嚴肅的需具備什麼資格、蒐藏主題，或能力限制。不僅有年輕男孩、年輕女孩參加，更多還是中年爸爸攜帶妻子、孩子，或男女朋友帶另一半參加，非常溫馨歡樂的聚會，也自親人間親密體諒的不同對待方式。

事實上，而每一個個人都可以是社群的召集人或發動者。任何人皆可舉辦聚會、發起互相串連的活動，社群一不只限制在既有以成形的同好組織上。每一個蒐藏者透過網路部落格的建立經營，都可能建立社群。或來自各種方式的發起。像是明言即帶著我到不同蒐藏者家戶間的拜訪，鐵道場景不容易移動，且百聞不如一見，更不如親自拜訪參觀。透過號召發起，隨時隨地皆可舉行不定時的聚會及交流，每個人都可以是啓動者。

不過，外在社群同儕是助力來源，也可能形成壓力。如來自競賽心態，慣例形塑某種標準，讓比賽或網路交流中，儘管是在遊戲，「競賽性」的形成，遭遇到同好眼光影響及挫折。「其實跟網友和朋友交流是正常的，但是，人的心理是複雜的，因為這種特定收藏品的交流，總會有將別人捧為高級者，也會產生所謂入門者的階級之分，這個階級之分會存在心理，不易消除（小陳）。」

遊戲與技藝的矛盾在過渡彰顯技術性之下，反而讓情感面的層次下降。手作勞動可以增進、維繫個人的記憶情感，若更只朝技術性走去，可能會喪失原初的玩心與情感。再者，製作真實的態度不同形成歧見，交流中引發激烈批評或爭論。尤其是出現在戰車、飛機等塑膠模型及情境製作上，遊戲變得不在像是遊戲，更像是競爭，透過顯露知識的權威來展現氣概。同好們之間認為，老一輩較注重模型技巧，專注於細部描繪、研究結構等，甚至覺得食玩、盒玩太粗糙了，根本是「玩具」，不屬於模型。在軍武類的模型領域，有些人則重視歷史考究，對細微零件應該呈現的真實樣貌錙銖必較，某失傳的戰車車體上，突起的卯丁應有幾粒就改有幾粒，不可多不可少。聚會席間有人表達，他不敢做國軍飛機機種，壓力實在太大，因為顏色弄錯就被罵。只好以自我消遣及解嘲的口吻，說別人是寫實派、印象派，極端的寫實自己是無法達到的，倒不如真正像野獸派一

般自由快樂玩模型。本來應是自由發揮的空間，卻因過度在技巧上角逐，造成一些模型玩家不願意再表自己的作品。

不論造型藝術家會多麼地為其創作衝動所陶醉，他卻不得不像匠人那樣嚴肅而一絲不苟地工作，不斷地檢查並修改自己的錯誤。在「構思」時靈感也許是自由的、強烈的，但在執行時卻總會受制於手的造型技巧及嫻熟程度（Huizinga， 1997：185-6）。

Huizinga 反而提醒我們，有時礙於物質上的營造，使得遊戲之心遭到限制。遊戲者從事手作，是遊戲的一環，他並非是造型藝術家。他是蒐藏家及遊戲家，因為深切地喜歡它、擁有它，即便糟糕也無所謂，因為這是遊戲，就是在玩。

汶哥等人認為過去許多模型玩家太在意把持「秘訣」，拒絕分享自己的製作經驗，就如武功門派，使自己高手的地位不受動搖。但不能外傳變成絕招，不利於經營起良好的互動環境，逐漸發展下反而使人心生退卻使，市場更逐漸萎縮。林子喬也認為「早期老師傅都不太教，會覺得這是他的秘技！就算辦教學，終究還是在賣模型（引自李莘予，2011）。」所以汶哥想要教學，最大的原因就是希望每個人用最簡單的方法，就可以達到好的效果，最重要的是，要讓你有興趣。而如今林子喬開一間以教學為主的工作室，提供教學傳遞自己的經驗。

對於如此社群間的現象，2008年有心的部落客也在網路上發起「簡單模型節」，規則開宗明義表明他對現在作塑膠模型及場景的看法。在規則六寫道：「這並不是模型比賽，所以絕對沒有評審！您只會聽到掌聲，而不會聽到噓聲。不過當您看到好作品時，千萬不要吝嗇，請竭盡所能拍手大聲叫好吧！」。規則七則是：

「這真的不是模型比賽！所以請各位千萬不要去批判別人的作品，也不要指責別人沒有考據或是做得太差。您只可以罵別人吝嗇，為何花錢買了模型或盒玩之後，卻不願意打開來做！明明作品已經完成，卻死不願意跟大家一起分享！實在太吝嗇了！哼～」

為了找回原初玩耍的心情，隔年此網路號召的活動持續舉辦第二屆，延續上簡單原則，並以場景作精神，想要參加的人可以連模型都不必作，而把過去的作品在拿出來，搭配做出一個場景，或以一特殊的陳列方式就算大功告成。不用自我設限，不害怕作錯或作壞，只要從自己此刻開始動手作、快樂作，觀念就得以轉變。也開始慢慢網路上集結一群志同道合的人。舉辦另類精神的「比賽」，讓蒐藏樂趣沒有單一標準。

社群的支應還包含將私人空間不足的劣勢轉化，藉由提供實體空間，更多展示交流、互動機會。志明的店面，提供同好寄賣袖珍屋，也解決了蒐藏者當家裡空間不足、要為自己的手作作品蒐藏找下一個歸宿的困擾。家中蒐藏品從私領域成為公共的展示

品。蒐藏中的空間不足、工具不足、預算不足，還可與其他人一起分攤。運轉火車俱樂部店家則提供場地，若家中不允許陳設有大型的鐵道場景，不足夠的軌道行駛空間，帶自己的火車來這裡的場景之中跑車亦可滿足需求。袖珍盒子公司提供木工教室，提供機器也提供支援技術，希望營造出俱樂部的氣氛。成立製作鋼彈模型工作室的林子喬，希望讓大家有一塊作模型的交流空間。工作室假日提供課程，平日則開放教室讓沒有空間、工具的玩家，也可以租用工具桌及噴槍工具，免於將家中弄髒、受到叨念的煩惱。不少的爸爸級的玩家，就拎著自己的工具箱前來，或是跟著孩子一同組裝，度過悠閒午後。林子喬也將隱身在家中的同好勾引出來，促進彼此交流。蒐藏娛樂不再是家中的活動，也可以成為公共的活動。

除了由愛好者開設的店家，固定的小型店家、工作室經營外，個別的玩家也提供課程，由自己的經驗中，讓參與課程學習手藝，切磋技藝，增長見聞。汶哥平日主業是製作受人委託的鐵道場景，假日則將自個房間挪動，家中立刻變身教學空間，成為大家互動的好場所。交流中，家中原有的蒐藏私領域亦打開成為公領域。而小寶媽教媽媽族群作手作，場地則輪流選擇在不同的餐廳裡教學，更鼓勵媽媽帶著孩子一起來。餐廳氣氛比冷冰冰的教室好，又不用擔心不留神孩子搞起破壞、弄壞東西。大家一邊下午茶，一邊學東西，而小朋友又可以出來玩。與同好們的互動，也開啓媽媽們交誼娛樂，放鬆心情，互相照料孩子的空間。

這一節中，蒐藏者，由於對蒐藏的熱愛，延伸蒐藏時亦延展人際交往。人際互動超越既有生活圈，在蒐藏的不同階段中，皆展現其積極地社會交往的一面。不只止於買賣，更透過交換交易，建立社會人際網絡及互動平台。透過物的買賣交易及交換場域中，促進社群聚集。在虛擬的網路拍賣、網路空間中，或實體店面，從買賣交易的而延伸，成為興趣結合的伙伴。個人透過架設部落格、網站、相簿將蒐藏品、作品分享在網路上，或進而架設論壇群聚相同興趣的蒐藏者。透過聚會、定期舉辦比賽、集結出書等方式，同好間的互助慢慢凝聚成為社群。社群可能帶來扶持，而社群間的人際互動、言論亦可能造成壓力。而社群聯繫又展現多元的面貌，將蒐藏開始從私領域到延伸向公領域。除了蒐藏對於社交空間及社群的開展，蒐藏中也為蒐藏者在生活及工作層面帶來不同的轉變。

第三節 蒐藏帶來生活及工作的另類態度

蒐藏家富有的熱情，儘管讓蒐藏者有時顯得與社會格格不入，但這些玩家們則教我
用不同視野、方式來「過生活」。當蒐藏成爲自我的延伸，而積極的蒐藏者態度，讓蒐
藏更延伸到個人如何面對生活及工作的態度，在生活中找到自己、調整工作生活及遊戲
的生活步伐，樂在生活。此些價值觀展現日常生活及社會觀感上，看似充滿矛盾或奇怪，
反過來亦提供一種視角，在既有社會僵化的價值框架下，出現另種反思可能的契機出口。

當這樣的活動在某個村莊或城鎮舉行，人們就會放下手邊的工作，成群結隊
去爭睹珍禽異獸、特技騎手、各色各樣畸形古怪的人或事物……隨興關上店
門或離開工作崗位跑去吃喝玩樂，這種行為會讓現代人大吃一驚，認爲是不
負責任之舉。但是對十八世紀的工人而言，工作與遊戲的界線卻不是清楚分
明的。(Rybcynski, 2004)

從歷史回溯，現代的工作及遊戲不再如昔，內在屬性開始有了明顯分別。工業革命
導致消費和生產極端地分離，同時工作與遊戲最終的分裂。對於勞動工人而言，休閒最
大的特點，就是無庸置疑地在社會系統中處於附屬地位。在工業化下，工作與娛樂雖然
區別越來越大，但娛樂也開始帶有某些工作才有的特徵，娛樂在性質上發生了變化，「它
變得更有計畫性、更爲理性、更像是達到目的的手段」(Thomas & Godbey, 2000：
205~9)

十九世紀看起來很少有遊戲的餘地。與我們所指的遊戲背道而馳的趨勢逐漸
成爲主流。……甚至被人相信，那就是，經濟力量與物質利益決定整個世界的
進程。這一荒謬的對經濟因素的過份強調是由我們對技術進步的崇拜所引
起……文化停止了「遊戲」(Huizinga, 1997：214~5)。

工作的意指對社會提供貢獻的一種行爲，它是一種符合「公共意義」的貢獻。而「工
作者」(Arbeiter)的特色是，具有對外的主動力量、隨時積極奉獻受苦受難、對於具有
功利性質的社會組織傾力參與並且認真把持理性程序；相對於此，閒暇成爲一種莫名、
不可知的詭異東西，既無理性、又無規律，事實上它成了無所事事及懶散的代名詞
(Pieper, 2003)。

工作的重要性在社會性過程中確立且更爲凸顯，閒暇、休閒頓時相形建拙，玩耍嬉
戲更被壓擠用到次等邊緣位置。社會無形建構出休閒的優劣之別，我們不敢跟別人說，
最愛大吃大喝或發呆出神，但喜歡看書卻值得跟別人訴說。Thomas 等(2000)將休閒的
功能分幾類：改進、愉快、社會化、「身份」、創造性、康復或宣洩、消費、精神。並認
爲其實休閒的優劣只是將其所有的功能拿來不斷檢視、辨別好壞。在不同的社會中，運
作其特別的判斷價值觀，就如同宅在家及外出踏青就帶給人有完全不同的價值觀感及意
象。

閒暇因而是一種精神狀態……同時是一種無法言傳的愉悅狀態，並由此認識這個世界的神秘性格，帶給盲目信仰某種信心，讓事情順其發展……閒暇的態度不是干預，而是自我開放，不是攫取，而是釋放，把自己釋放出去，達到忘情的地步（Pieper，2003）。

工作之餘的休閒，其實並非自由。Rybcynski（2004）認為休閒的確是擁有一個人可以隨心所欲消磨的時光，但卻不等同於擁有一段「自由」時光。詮釋休閒可分三類：第一是指容許做某件事、第二是指容許做任何事、第三則是容許什麼事情都不做。卻斯特認為，第一種意義的休閒是最常見的，但第二種層次的休閒，可隨心所欲自由地去形塑自己的休閒時間卻是罕見。甚至最真切的休閒，要算是第三種意義的休閒，也就是懶散。而蒐藏者則是在蒐藏中遊戲，忘情的從事所愛。

據研究統計，2003年30%的台灣人每週工作62小時以上，比政府法定工時還高出20小時。2002年台灣人平均一年工作時數是2,282小時，全球排名第一²⁶。在勞委會的官方統計資料中，2007年平均工時高達一年2,156.4小時，相較於美國平均年工時1,794小時、加拿大1,736小時、法國1,561小時、德國1,433小時、英國1,670小時²⁷，台灣與東亞的韓國、香港、新加坡與日本工作時數遙遙領先歐美國家，可見個人拼了命工作的長工時生活形態。消費習慣改變，購買的東西增加，儲蓄（蒐藏金錢貨幣）成爲一件重要的事。固定薪水的重要性越來越高了，而人們對於金錢的吸引力開始取代了渴望自由時光的魅力（2004）。

休閒是一個人追求個人性的機會（哪怕是怪裡怪氣的個人性），而不是一個參與大眾娛樂的機會……自由時光如果真正是自由的話，那它理應是可以讓人免於成規習俗的羈絆、免於操勞的需要，是可以讓人享受到「什麼事情都不做的高貴習慣」的自由。

我們的社會價值觀讚賞喜愛工作的人，若沈溺於稱爲工作狂。而沈溺於遊樂者，現在的當下，我們會稱呼他爲「宅宅」、「御宅族」，而背後的價值觀不是太好，多屬於負向評價。爲什麼讚誦及沈浸於生活的美好時，是這麼的負面？當有人批評，「這些人這麼那麼閒，做這些有的沒有的」，「是不是花太多時間每天作這個做這個，又做這個要做什麼。」但是，休閒活動就應該是做什麼都可以，甚至最真切的是，可以達到懶散，什麼都不用作。個人有選擇決定玩什麼的休閒權利。

更於是，有的人想辦法抽出時間，在既有工作步調的夾縫中，讓遊戲突圍。淇媽每天等著小孩子入睡之後，晚上抽時間空閒玩。明言哄完小女兒入睡後，深夜可以玩一下，

²⁶ Cheers 雜誌，2003年9月，《不過勞，就失業》

<http://www.cheers.com.tw/doc/page.jsp?id=402881e8134e403a01134e47a0200779&number=2>

²⁷ 行政院勞工委員會，九十八年國際勞動統計：第六章工時

<http://statdb.cla.gov.tw/html/nat/9810menu.htm>

趁早上五點多起床，到去銀行上班前的空檔中，組裝及上色自己的火車場景。選擇在生活中及時的享受的樂子，利用時間遊戲，即便是那小小的快樂。

有的人開始仔細思索工作與袖珍蒐藏的關係。「曾想過批發賣食玩及賣自己做的袖珍屋(編號 10)」、「有種想放棄工作專心投入這些玩具的收藏製作，但是又害怕經濟的來源(編號 28)」，也開始作一些嘗試：

過程中能不能創造價值，那我正在嘗試這個成品在公開銷售市場上獲得價值。那它就具有兩個面向，一個是發揮自我的興趣，二是也可以變成是工作的一部份。那我把這個界線模糊掉之後，我可以有藉口花更多的時間在這個事情上面，那另外一個角度是，我希望提昇效率，這種東西本身會變成一種收集癖，收集癖之後會越作越好，越作越多樣後你快樂越多(建宏)。

進一步轉變，從汲汲營營的工作觀開始改變生活步伐，樂在當下作為存在的一種方式。積極參與自我的生命，而非急於擁抱資本滾動的大輪，對於台灣工作狂的症狀，留一點時間給自己是反而如此稀少尊貴卻不簡單的事。

我不適合綁死一整天的工作，考慮過完年後辭掉安親班的工作，雖然收入減少，不過日子可以過得較輕鬆又開心，除了專心教作文……有機會教教兒童美語。這樣時間較彈性，我就可以有比較多的時間玩娃了(編號36)。

可以過日子啦，真的要變好野人(有錢人)是不可能的事，沒有人作模型會變郭台銘啦，不可能啦。只是說我們也不是那種慾望很高的，變成什麼千萬富翁億萬富翁，只是覺得這樣生活可以過，可以作我想要的事情(專職情境模型工作者汶哥老師)。

我父親也跟我談過，這麼花時間為什麼要花時間去弄，從小時候包括到現在。我的想法是，人存在目的是要幹嘛，通俗說法是去作想做的事。很多人的想法是到六十歲後我退休了，存一筆錢就去作自己想作的事情。我個人看法，想作的事情就要趕快去作，你應該努力去維生之外，趕快撥時間去作你想作的事情。這也是我認為要積極參與的一個環節(建宏)。

別於上下班打卡計時工作，內心渴望另一種無拘束的工作及生活形態，則反映在袖珍屋的題材上。袖珍屋製作中，「開店」類型始終都受到歡迎，從花店、餐廳、小吃店、咖啡店、麵包西點店等等。一方面原因是由於各式繽紛又搶眼的眾多貨品，讓賣店的主題上簡單操作又富有視覺效果，容易做且取材方便從另一方面來解讀，製作者期盼能實現自己開店經營的願景，這反映在工作上、生活上，是一種希望自己當頭家、作主人，由自己掌握生命步伐的深層願望。

有的人將此嗜好結合工作與生活，在生活中放手追尋自己所要的職業選擇。小禾做袖珍屋資歷已經七年以上，早期看袖珍展覽後接觸，發現自己喜愛就此一頭栽入。雖然之前也喜歡玩黏土、手工藝的東西，但在看了展覽後，「發現這個東西才是我想要的。」

持續投入作為興趣好幾年，接著辭掉原先的工作，成立小工作室專職經營袖珍教學為業，目前已是全職的袖珍教學老師。她不僅光教學，也去其他袖珍老師那上課進修來增進自己技藝。志明亦是如此：

（以前）工廠生產管理都是我在做，是老爸留下來的的工作，我等於替他完成他的夢……但我有個想法，跟個性很有關係，……一直覺得這一生，不希望就這樣安安穩穩地過一生。一直想做我想做的事，真正屬於我自己要的，而不是上一代留下來的。我很擅長做工藝的部分，……我很羨慕我舅舅那些小孩，他們每天就是在那裡玩，做金工，就是像在玩一樣。那真的是在玩，玩你的創意。（志明）

蒐藏情境的實踐，成為顛覆工作以手工生產模式的生活方式。在台灣，經濟追隨著高度發達資本主義巨輪的發展模式前行著，曾幾何時，四五十年代農業社會、家庭自給自足景象已難以辨認。用自己的手、身體直接勞動，以掌握生產工具的工作及生活模式，隨著工業化發展而遠離開，也開始適應了新的工作體系、新的生活態度及價值觀。短短的幾十年間不到，新的體系儼然是唯一最理想、最令人稱羨的制度。透過雙手製作，從無中長出一個獨一無二的物件，這是任何東西都可製造出的手工生產方式，滿足了掌握生產工具而可自足的行動。不管是捏製陶土燒製縮小陶器，或是使用不同屬性材質來製作，憑藉材料及可以靠單人獨立完成的方式，創造出一物，從食物、生活用具，一直到一棟建築物甚至是一座城市。類似於原始的自足生產模式，助於拉近因生產方式改變而導致斷裂疏離的人物關係，對工作的看法，是工作、生活、玩樂三位一體不分割的。對專職的情境製作者，志明來說，生活過的有趣及充實，不再被工作異化分割斷裂的人生。而到底什麼是好的工作，工作在人生中扮演代表什麼角色。又應該追求的是什麼樣的人生。從袖珍達人中可以看到：

之前跟我太太說一句話，有天我會一無所有，真的是一無所有，我跟她講我不太會遺憾。我覺得一生我要的部分，都有經過了，蠻豐富蠻精彩的。我很清楚很多人生活是沒有辦法像我這樣的，因為我以前也走過同樣的路，生活是很單純的上班下班，心裡想很多但是放棄，然後什麼也沒做，又繼續。

跟主流價值認定的理想的生活型態作為比較。表面上所謂的理想生活，所頌揚的價值並不一定與好好生活及生活過的充實有關。

如何從年幼不斷綑綁的約束脫離，做為母親的小寶媽在手作及蒐藏食玩的動態過程中發展出自身動力，對抗外界加諸壓力，試圖長出新的自己。從食物微縮出發出發，從蒐藏到小寶媽手作勞動，食物微縮物在轉變過程中承載她的意念與行動，成為她發揮長才的倚天劍。那個讓人充滿幸福感的真實食物，仍然是她心中打開世界的關鍵法寶，而家庭中父親不只是對食物，也反映在期待所學及職業選擇預設上，沒有辦法自由照著自己想要走的路去走。而小寶媽的轉變例子中，曾經國中時代的家政成績比班上的男同學

還差，縫線縫釦子的成績只拿了乙上，裁縫機踩了一學期線卻從來沒車到布面上過，如今轉變成專職手作者、從食玩蒐藏者又兼為創作者。她形容，高職到專科，念了五年的化學工程。但從來都不知道對自己來說有什麼幫助，也一點都不喜歡理工。不知道自己會什麼，也不知道自己能做什麼。進入了社會，在一般的公司行號做著朝九晚五的上班族，打打電腦做做報表，日子就這樣一日復一日的過著。

回想起小寶媽從蒐藏到開始手作的改變過程，從 2006 年小寶妹妹的頭上的髮夾壞掉開始。從大賣場買回來的髮夾，上頭黏裝飾物很容易碰觸而脫落，掰開脫下時又容易細縫卡住頭髮讓小寶妹妹大哭大叫，於是那天，小寶媽用了小朋友在學校用剩下的不織布，加上簡單的緞帶及刺繡，包好了第一個髮夾。小寶媽形容做給小波妹的第一個髮夾，也人生轉折的第一個起點。從國中家政課成績不好，到專科讀了五年的化學工程，只知道不喜歡理工，但從來不知道自己會什麼、能作什麼，一直持續過著朝九晚五的上班族。「從那一天以後，好像有些什麼在我的人生裡悄悄改變了…」。

就在第一個髮夾做好的隔天，則又做好第二、三個給小寶的髮夾作禮物。

就在同年底，小寶媽工作上遇到很大挫折，獨自一人搭火車環島旅行散心。在火車上邊試玩著不同的刺繡，雖然縫得歪斜卻覺得有趣，一邊又不時的拿出想念的小波相片端詳細看。四處遊歷，窩在不同的民宿中，幸福地玩手作，也完成了第四個髮夾。結束這段旅行，小寶媽慢慢知道自己想要的是什麼。接著小寶媽用心愛的食玩來配髮夾，髮夾上除了布及刺繡，還放上好吃的花生醬罐及土司小食玩，雖是簡單搭配卻多了自己的創意巧思，在網誌上發表後深獲媽媽族群的好評，得到大肆得討論。不少媽媽因此踏入了蒐藏食玩的領域。看著小波帶著食玩髮夾，有種莫名的幸福滋味。過了幾個月後，小波媽決定辭職，尋找一個不同的人生，也有更多時間留給孩子。接著不斷的累積經驗、作品，在創意市集中成立了自己的品牌。

小寶媽考上了街頭藝人，週末在創意市集擺攤，可以看到她精美的結合各種冰淇淋、甜甜圈、各種餐點搭配而製成的各類飾品，其他各個大小活動的擺攤邀約不停歇，還將進駐新百貨公司有自己的專櫃空間。另外有不定期的開設手作教室，透過開心又簡單的學習聚會中，希望更多的媽媽都可以享受為小孩做出東西的成就感及滿足感，大家都喜歡手作。「現在，有空的時候，也帶著很多媽咪一起玩著幸福的小手作。希望藉著這樣一點小小的力量，這份愛，可以讓大家以自己的手，親自傳遞給孩子」(小寶媽)

建宏就一直在思索如何能更與外界產生溝通的可能：

我們的問題是，這東西的體系沒有累積屬於自己權威性的說法。……，等於認證的功能，有沒有能力產生有公信力的方式。對媽媽來講，那沒有任何功用、也不會想知道。那意義在這裡，我們那麼投入的目的，就是要去建立屬於我們自己認知、辨別的方式，建立屬於自己的價值跟詮釋系統。我都有一直有在想要如何回答。搞不好一輩子就是要回答這個問題，在整個實踐的過程裡面。

更進一步，建宏將實踐意義更加擴大，在自我追尋的過程中，更企圖積極成為溝通的主動方，建立從自身經驗出發的詮釋觀點，欲積極生產建立是屬於蒐藏者的價值體系，扭轉既有既有結構，重新掌握詮釋權力。

人們對工作的主要期待，是能夠獲得物質上與心理上的安全感，並其中能夠施展創造力及與能夠社會接觸的機會(Ransome, 2000)，而現實生活上當人的勞動力變成商品，雖然力量或技術來源於自己的，卻感受不是個人存在，只是生產大機器中的被異化的螺絲罷了。而這些專職工作者，製作者對自我勞動與工作的願景呈現。微縮情境製作，不但是玩，也具有主動性及生產力的行動，甚至一種對消費社會的生產邏輯的顛覆。在 Guy Julier (2008)對於物的設計研究中，影響物的型態（物品、空間及意象）如何呈現與設計，是於交纏於生產、設計及消費三端的作用，受到此三者不同作用。情境模型蒐藏者而言，他掌握了生產的能力，產生與於資本主義下的產品生產背道而馳的邏輯，同時身兼「生產」、「設計者」、「消費」三位一體的角色。在玩模型的族群裡有很多的個人工作室的型態。

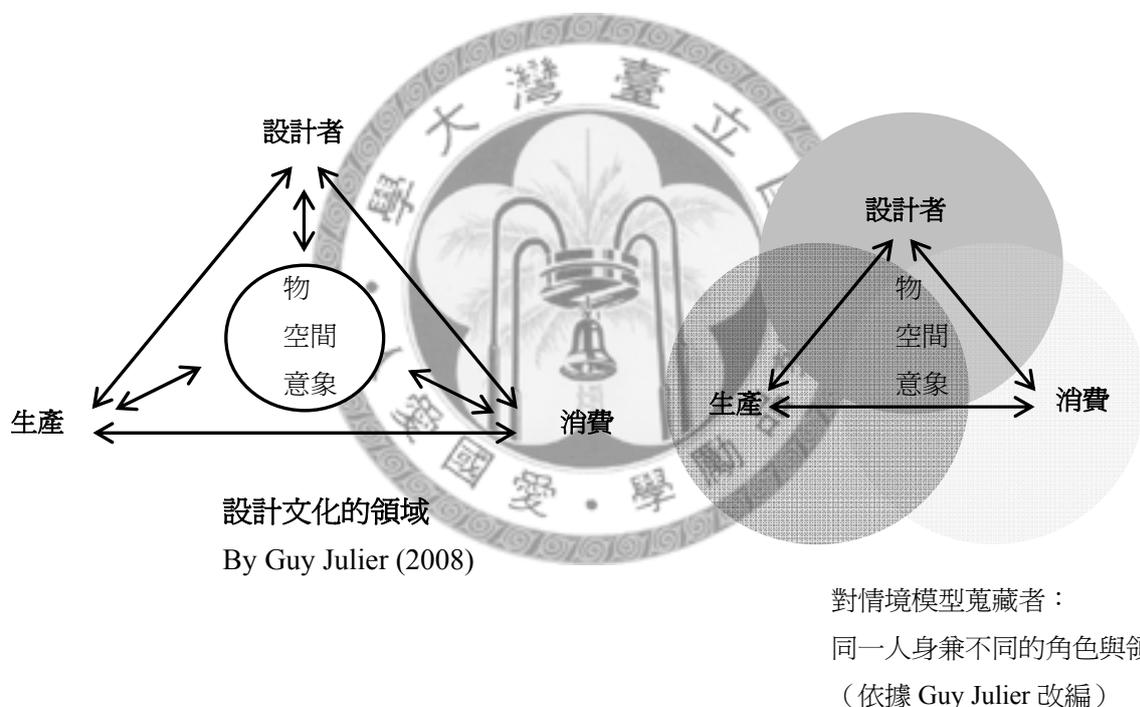


圖 5-1 情境模型蒐藏者擴充延伸的角色與領域

蒐藏不單是重組物的系列，也重新組織了蒐藏者自身的生活方式與態度。微小情境的蒐藏動力，它可能成爲一種樂在生活的態度，不只是休閒，更成爲發展自我，創造以遊戲爲基礎的新生活方式。蒐藏者爲了滿足，透過製作自己想要的東西，顛覆原有消費社會生產邏輯，甚至透過它，成爲將工作生活遊戲緊密結合的方式。生活中蒐藏者判斷、抉擇而行動，積極參與自己真正想作的事。行動挑戰既有生活模式，透過蒐藏，遊戲與生活得以結合，由衷地愉悅找回遊戲中的自發性與投入關心。蒐藏與再製作情境同時，人們開始掌握生產工具創造及生產產品，顛覆消費社會的生產邏輯，在物質上及心理上

獲得安全感及施展創造力的機會。可自行生產的特性也使得工作上開啓另一條由自己掌握，內心渴望的路途邁進，工作與玩心不衝突，而蒐藏，又讓遊戲與工作得以結合。

製作過程是具有技術性的實踐，也是一種社會實踐的過程。對蒐藏者個人，存有自我培力的能力。若加上社群的建立，可以發現能動力的可能性。有的是對傳統文化及生活型態的文化傳承。對於蒐藏者而言，製作的物具有無形的文化價值，同時製作的行為本身，就是進行一種文化建設。透過結群的過程，相同嗜好及不同嗜好的人相互的串連。行動的也正在發生。成爲古蹟保存、生態保育行動的可能。



結論

本研究嘗試以幾種層面來分析情境模型蒐藏。第一，把蒐藏愛好放入社會發展情境。第二，從蒐藏者的蒐藏經驗為主體，剖析歷程。第三，從理解蒐藏實踐中理解人與環境互動的關係。

在社會文化發展脈絡中探索情境蒐藏的角色，發現與童年時期玩具經驗有關。此刻蒐藏延續童年玩具意義又增添新含意，賦予多元意義，而蒐藏物它扣連整體社會環境改變。歷經台灣玩具產業轉變，逐步建構出現代玩具觀，都影響蒐藏者對蒐藏物認知。可以發現不同世代間差異，在現代化玩具建構過程、家庭人口結構改變，以及個人社會角色轉變影響下，蒐藏微小情境既成爲保存袖珍產業在台灣的發展歷史，成年後彌補幼年對玩具的渴望，或是年輕蒐藏者蒐集習以爲常的陪伴玩具等不同面向。

從當代的社會文化中，現代化資本社在文化上建構起工作及遊戲的對立、成人與兒童區隔，玩具定義窄化已造成遊戲觀漸趨狹隘。而當代消費社會，玩具產業朝往藝術化、蒐藏化發展，開啓大人市場下將玩具商品轉向收藏化，商品豐富系列更多，不過即便擁有更多選擇，遊戲卻更多消費商品下仍受到挑戰，消費商品有可能讓蒐藏帶來更多的是囤積而非是遊戲。而此時，情境模型蒐藏者則帶來遊戲及手作的積極主動特性。擁有玩具、蒐羅、遊戲的蒐藏歷程，與物同戲，實踐遊戲精神。微小物的情境蒐藏，是現成商品蒐集，或是來自獨一無二的製作；是可以隨時進行、簡單又彈性的遊戲，也可以是複雜花時間的長期營作。從情境模型中，追求「材料真實」、「歷史真實」、「自我真實」。從特定的「歷史情境」，過渡到「想像、幻想故事」。

蒐藏物是蒐藏者自我的延伸，也可能是蒐藏者的命運共同體。從蒐藏中看到過往，它跨越過去、現在、甚至是可能往未來的時間軸向，成爲蒐藏者夢想具體的延伸，蒐藏者成爲自己命運的掌握者及詮釋者。手作微縮情境記錄著蒐藏者一點一滴的改變，讓自我不同的生命階段、歷程可以開展對話。手作的療癒，讓記憶及情感可以重生。蒐藏者透過運作身體與內心深處的記憶及心智相結合，打開了身體的空間邊界。蒐藏讓人重新學會如何遊戲，連接個人深處對記憶及心靈的召喚及延續，肉體知覺及身體記憶重新聯繫。

藉由遊戲及手作勞動，與物互動中，勞作中身體的延伸，勞動中成爲身體的一部份，也加深了個人化的蒐藏物、人、工具的緊密關係。對照於市場上既有商品的固定完成型態，蒐藏啓發了手作，由視覺引領生活經驗中展露另種身體關係及實踐方式。讓記憶不只存在心靈深處，透過物說出心底話，記憶與身體協作。蒐藏成爲勞動療癒，紀錄自我轉變。日常遊戲的工藝運動中生產自己所需的玩具，或從袖珍中找到另種匠藝傳承的方式。製作是勞動，更是人與人情感傳達及交流，延續情感，再產生新的記憶。微小情境

物製作，成爲獨特的禮物，將心意傳達聯繫彼此。透過手作，蒐藏物成爲個人成長的見證，藉由著「它」不斷改變的過程，成爲持續追尋的自我的過程。

對於蒐藏物的熱愛，想要不斷地主動尋求知識，讓自己更精益求精並沈浸於其中，遊戲對個人是記憶及心靈的累積，對於社會來說，可成爲文化及傳統的基底，讓美感經驗萌芽。情境微縮蒐藏是遊戲的玩具、是個人美學的試驗基地，可隨意發想策劃而啓動個人工藝運動，在日常生活中文化中播種、萌芽。

物是溝通的媒介，蒐藏可能打通與自己私密低語的窗口，與自我聯繫暢通無阻礙。在孩提時代及家庭互動關係中，蒐藏物擔任上下兩代的情感與記憶傳承。微小情境成爲一種述說工具，表達蒐藏者的發想，具體地展示對外界溝通的欲望和主題。微小情境蒐藏正展示了一個時代的記憶，不讓過去被遺忘，向我們展示過去的自己，讓我們有機會又從中找尋自己。

蒐藏物情境，是反映一組人與土地的關係，注入嚮往其生活的意念，塑造理想中環境的細節。透過微小情境打造出屬於個人心中的生活環境，也是對於使用空間的基本權力爭取的表達。個人透過手作、操作，連結上情境空間，在情景的演出中，讓各種角色扮演在日常生活化不可能爲可能。情境模型的小空間，它可能成爲家的象徵，代表著認同的地方、我的空間。微縮情景不只是物，還承載家的意象，接納精神及心靈，是蒐藏者心靈與記憶的藏身之所，得以安放手足、存放夢想、作白日夢之地。透過收納、展示，把居住處所的個人化過程，營造出理想的家居環境生活。

蒐藏不單是重組物的系列，也重新組織了蒐藏者自身的生活方式與態度。生活中蒐藏者判斷、抉擇而行動，積極參與自己真正想作的事。行動挑戰既有生活模式，透過蒐藏，遊戲與生活得以結合，由衷地愉悅找回遊戲中的自發性與投入關心。蒐藏與再製作情境同時，人們開始掌握生產工具創造及生產產品，顛覆消費社會的生產邏輯，在物質上及心理上獲得施展創造力的機會。自行生產的特性也使得工作上開啓另一條由自己掌握，甚至讓遊戲與工作得以結合。

手作微小情境，開啓思考物質視角，一種新的認識物與知識的姿態。個人能嘗試將物圖像化、具體化，累積挖掘資料的反覆過程，不同個體參與投入，提供詮釋微歷史的機會。蒐藏物的空間呈現，反映人與土地的關係蒐藏者注入嚮往其生活的意念，在細節中塑造理想環境。微小情境打造屬於心中的生活環境，爲爭取空間權力而發聲。蒐藏者透過情境製作，將空間文化存留，蒐藏眾人的記憶。

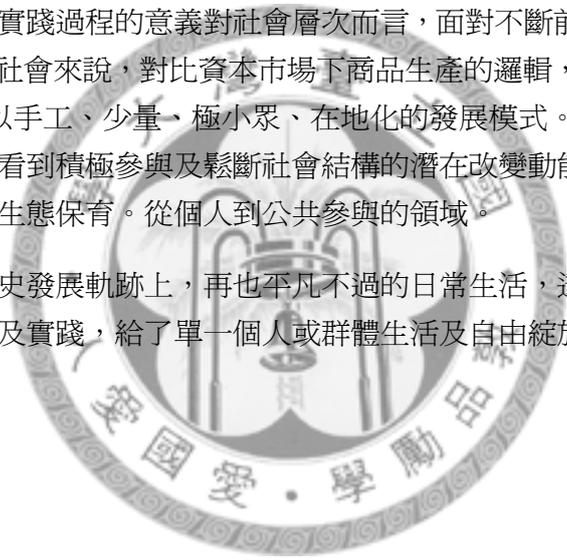
正當空間的代理人規劃者建築師等專業者，替資本家在我們生活的環境中，不斷地生產著創造性的破壞，形成了特定人的品味、特定的認同，城市歷史的書寫透過空間的生產被如此壟斷著。競逐歷史的書寫權力中，那看似微小的歷史，屬於庶民的歷史記憶，是否正透過不同的行動打開一些契機，讓不同階層繽紛多樣化的歷史得以看見。都市的身世是之於常民的身世，都市歷史記憶從每個個人而來的。讓被排除的得以看見，是由個人決定空間的主導及詮釋的發生，屬於常民的記憶、需要，以及是常民視野中的景觀。

我們生活的環境中理想的營造工事應該是如此：成品的本身，不該是彰顯設計者的技藝，而是將使用者過去、及未來的記憶能涵養存續的，並且在過程中使用者本身也從中得到自我肯定的培力力量。我也從情境模型蒐藏者的與物的相處中，觀察到在形成物質的造型過程中，人的情感記憶、身體的勞動手作、日常實踐都是如此密不可分，更顯出其可貴之處。

好的環境營造，環境的發言權是掌握在每個不同的個人身上。像如同平日身處空間的建築物、設施，或乃至於是單一的物體，意義的賦予，是由關乎到個人的，每個人都要能有參與的機會，由每個不同觀點的個人所凝聚形成的。每個個體如何參與其間，讓各種情感及記憶共同來形塑一個集體的環境，此時物承載了意義，又物也成了概念實行的場域。而這些情境蒐藏者，在打造自我的空間經驗中，即便是細微但也仍是擲地有聲富有其價值。

情境模型蒐藏的實踐過程的意義對社會層次而言，面對不斷前進的未來，提供了可能發展方向。對消費社會來說，對比資本市場下商品生產的邏輯，提供一個極端不同的解答方式，是一個以手工、少量、極小眾、在地化的發展模式。從獨立個人到互相結盟的社群過程，可以看到積極參與及鬆斷社會結構的潛在改變動能。從模型蒐藏愛好，到可能的古蹟保存及生態保育。從個人到公共參與的領域。

人在這時刻的歷史發展軌跡上，再也平凡不過的日常生活，透過對蒐藏者的考察，從遊戲及玩樂的視角及實踐，給了單一個人或群體生活及自由綻放一線曙光的可能。



參考書目

- Ben Highmore (2004/2005) 《日常生活與文化理論》（周群英譯）。台北：韋伯。
- Brenda Danet & Tamar Katriel (1994) “Glorious Obsessions, Passionate Lovers, and Hidden Treasures: Collecting, Metaphor, and the Romantic Ethic” in Stephen Harold Riggins (ed.)(1994) *The Socialness of things*, pp.23-61
- Daniel Roche (2000). *A History of Everyday Things: The Birth of Consumption in France 1600~1800*.United Kingdom: Cambridge University Press
- Donald Winnicott(2009) 《遊戲與現實》（朱恩伶譯）。台北：心靈工坊文化
- Gary Cross(1997/2010) 《小玩意：玩具與美國人童年世界的變遷》（郭聖莉譯）。上海：上海譯文。
- Guy Julier (2008) *The Culture of design*. Los Angeles ; London : SAGE. 2nd ed
- Ian Woodward (2007) *Understanding Material Culture*.
- Igor Kopytoff (1986) “The Cultural Biography of Things: Commoditization as process” in Arjun Appadurai (ed.) (1986) *The Social life of Things*, pp. 64-91.
- Jean Baudrillard (1968/1997) 《物體系》（林志明譯）。台北：時報文化。
- Johan Huizinga(1997) 《遊戲的人》。杭州：中國美術學院出版社。
- John Berger (1972/1991) 《看的方法》（陳志梧譯）。台北：明文。
- John Storey(2001) 《文化消費與日常生活》（張君玫譯）。台北：巨流。
- J. Hoskins ”Agency, Biography, and Objects”
- Laszlo adoba(2010) 《來作情景模型 vol.1 城鎮造景篇》（卡比柚子譯）。北縣：楓葉社。
- Mary Douglas and Baron Isherwood (1979/1996) *The World of Goods: Towards an Anthropology of Consumption*.
- Matt Hill (2002/2005). 《迷文化》（朱華瑄譯）。台北：韋伯。
- Marianne Krawczyk and Jeannie Novak(2007). 《遊戲開發概論：遊戲故事與角色發展》（張世敏、蔡永琪譯）。台北市：湯姆生。

- Paul Ransome (2008) 《工作、消費及文化》(黃彥翔譯)。台北：韋伯。
- Susan Pearce (1995) *On Collecting*. London ; New York : Routledge
- Susan Pearce (1998) *Collecting in Contemporary Practice*. London ; SAGE Publications ; Walnut Creek, Calif. : AltaMira Press
- Susan Sontag (1999) 〈瓦爾特·本雅明：1892-1940〉。頁155-233。
- Susan Sontag (2003) 〈在土星的星象下〉《班雅明作品選：單行道、柏林童話》。頁3-25，台北：允晨。
- Walter Benjamin (1999) 《本雅明：作品與畫像》。上海：文匯。
- Witold Rybcynski(2004) 《等待週末：週休二日的起源與意義》(梁永安譯)。台北：貓頭鷹。
- Marcus Clare (2000) 《家屋，自我的一面鏡子》。台北：張老師。
- 工藤健志 (2005) 〈1960-70 年代的海洋堂〉。雷逸婷等編，《欲望與消費：海洋堂與御宅族文化》，頁 76-79。北市：北美館
- 山本直樹 (2007) 〈日本的塑膠模型史〉。雷逸婷等編，《欲望與消費：海洋堂與御宅族文化》，頁 42-51。北市：北美館
- 戶塚惠子 (2007) 《戶塚惠子的娃娃屋》。台北：城邦
- 方永泉 (2003) 〈從「遊戲」意義的轉折來反思當代遊戲文化的特徵及其引發的教育思考〉。《教育研究集刊》，49(3)，63 - 92。
- 王怡程 (2008) 《收藏動機、行為與情感之結構性分析》。臺灣大學國際企業學研究所碩士論文。
- 林文 (2006) 《懷舊餐廳收藏者的收藏、展示與文化想像》。國立花蓮教育視覺藝術教育研究所碩士論文。
- 李莘宇 (2011) 〈模型宇宙屋·密斯特喬工作室熱血童心鋼普拉〉。《商業週刊》1226 期，頁 182-185
- 李建民 (1993) 《中國古代游藝史：樂舞百戲與社會生活之研究》。台北：東大。
- 李佩真 (1998) 《偶像文本的消費意義：迷與偶像關係之探討》。世新大學教育學類碩士論文。
- 李星宇 (2005) 《扭蛋大百科：扭蛋入手與收藏指南》。台北：果實。

- 柯舜智 (2009)《合成世界：線上遊戲文化傳播研究》。台北：五南。
- 侯迺慧 (2010)《宋代園林及其生活文化》。台北：三民。
- 洪皓誠 (2006)〈JS-2〉。《劍潭檔案：高手盃模型邀請賽精彩全記錄》。台北：高手專業。
- 孫市博 (2006)〈玩家請開門〉。《劍潭檔案：高手盃模型邀請賽精彩全記錄》。台北：高手專業。
- 孫堂珠 (2008)《用紙黏土做迷你小物》。台北：雅市
- 許馨云 (2006)《消費社會下之玩具收藏迷研究》。佛光大學傳播學研究所碩士論文。
- 陳仲偉 (2003)《文化產業全球化的發展模式-以日本動漫畫產業為例》。國立清華大學社會學研究所碩士論文
- 陳佳利、林文等 (2007)《蒐藏：懷舊與流行的百寶箱》。台北：典藏藝術家庭。
- 畢恆達 (1993)《物的意義：一個交互論的觀點》。國立台灣大學建築與城鄉研究學報，7，97-110
- 畢恆達 (1990)《東西的意義與環境轉變》。國立台灣大學建築與城鄉研究學報，5，41-56
- 黃愷縈 (2005)《小布花園 LOVE!BLYTHE》。台北：朱雀文化。
- 黃秀如主編 (2004)《去玩吧！= Have fun》。台北：網路與書
- 黃碧萱 (2009)《以民國五、六〇年代台灣玩具設計之變遷研究：兼論後殖民文化再生產》。大葉大學設計研究所論文。
- 葉怡君 (2006)《食玩不思議》。台北：遠流。
- 郭昱晴 (2004)《郭昱晴的娃娃屋》。台北：尖端。
- 郭嘉玲 (2005)〈BOBO House〉《第五屆娃娃屋創作比賽—創意餐廳大作戰作品專刊》，頁 16。台北：袖珍博物館。
- 張世宗 (2001)《兒戲非兒戲：臺灣傳統童玩與益智游藝》。台北：國立傳統藝術中心籌備處
- 張世宗 (2007)〈從「傳統游藝」到「現代樂育」〉《玩藝光年：玩具工藝特展》，頁 18-27。南投縣：台灣工藝研發中心。
- 張俊璋 (2006)〈悠閒時光〉《第六屆娃娃屋創作比賽—我的旅行日誌作品專刊》頁 34。台北：袖珍博物館。
- 楊蔭深 (1935/1990)《中國游藝研究》。上海：上海文藝。

鄔亦翎（2006）《創新品牌的行銷策略—以袖珍商品產業為例》。國立台北大學企業管理學系碩士論文。

劉思量（1998）《藝術心理學—藝術與創造—藝術創造與欣賞之實際與理論》。台北：藝術家。

鄭君仲（2001）《我迷，故我在—流行音樂樂迷和流行音樂文本互動關係之探索》。世新大學傳播研究所碩士論文。

蕭學仁（2005）《老玩具總動員懷舊專刊》。台北：上旗。

魏伊苹（2006）《膠囊玩具消費體驗與價值之研究》。國立政治大學國際貿易研究所碩士論文。

蘇意雯（2008）〈點點滴滴的記憶〉《第八屆娃娃屋創作比賽—甜蜜臥房狂想曲專刊》，頁24。台北：袖珍博物館。

MAX 渡邊（1999）《超級模型技術講座基礎篇》。台北：尖端。



附錄

附錄一 開放問卷

1. 你製作或收藏什麼樣的玩具/模型？形容一下有哪些類型、主題或系列？
2. 從購買、收藏、製作、轉賣，哪些是你主要著重的？稍微形容一下你感興趣的部分
3. 一開始是怎麼接觸到？大約什麼時候開始？有多久了？
4. 為什麼會想要製作（或收集）呢？從開始到現在有沒有什麼差別或轉變？
5. 那些擬真微小空間，那些主題、元素最吸引你？你覺得吸引你的原因有哪些？你會覺得模型袖珍物的東西很「可愛」嗎？
6. 你會自行組裝、搭配，成爲一個虛擬的情境空間嗎？有哪些主題與內容？有房屋、物件或人嗎？說一說是這是一個什麼空間與故事？/還是你是將小物佈置在辦公室、隨處可看得地方、或隱身在手機吊飾等等，說說你自己的方式
7. 你在創作（改裝、製作或佈置）的時候，是如何決定主題的？有哪些元素，創作的過程是如何？
8. 覺得收藏、製作這些跟自己的個性或生長背景，有沒有什麼關聯？平常就有習慣收集其他東西嗎？
9. 有玩你的玩具嗎？會拆封嗎？是怎麼玩法呢？
10. 在購買/收藏/製作中的得到樂趣是什麼？還有什麼其他的互動，或事蹟嗎？
11. 是怎麼保存它的？有特殊櫃子或展示方式嗎？要怎麼整理呢？已經塞爆家中跟書桌了嗎？說說你的收藏方式與家中空間的關係，塞在衣櫃還是堆到客廳了嗎，家中成員怎麼看待？
12. 大約一個月內會花多少錢購買？花多少時間，整理、製作、創作或其他？
13. 你都是到哪些地方買，會常常逛玩具店嗎？或其他方式？你怎麼獲得這些資訊的，會主動上網或雜誌搜尋嗎？
14. 對於玩玩具，有什麼特殊經驗或狂熱的事件呢？
15. 你覺得製作、收藏這些有什麼樣的價值？
16. 收藏製作或玩玩具，對你來說，有什麼好處及壞處呢？
17. 有跟其他人分享或交流收藏嗎？跟家人、朋友，還是有興趣的朋友或網友呢，說說你分享交流的情形
18. 暱稱，年齡性別，已婚嗎，描述你目前工作類型與生活狀況
19. 你覺得自己是個什麼樣的人？
20. 對於目前的生活狀態、工作、家庭人際，有什麼不滿意或期待？
21. 妳的家人/朋友是如何看待(收藏/玩玩具/製作)這件事？
22. 對你來說 [玩具]是什麼？
23. 還有沒有什麼其他想說的呢？

附錄二 問卷受訪者資料

問卷受訪者資料						
編號	年齡	性別	婚姻狀態	職業	類型（灰色：自製；白色：純收藏）	暱稱
1	30 多	女	未婚	老師（兼職食玩網拍）	組裝花園與賣店商品櫃	老貓
					收藏用品食品類、稀有食玩	
2	30 多	女	不婚	女工	收藏森林家族、用品食品類食玩	Dodoro
3	30 多	女	已婚	會計	組裝餐廳與甜品屋（1/12）	淇媽
					收藏偏好廚房系列食玩	
4		男			半自製軍艦及場景	小陳
					收藏軍艦、火車	
5	22	女	未婚	學生	收藏肉類、餐點、動物類食玩	小 M
6	22	女	未婚	學生	改裝製作成耳環、磁鐵、夾子	MF
					收藏 Hello Kitty、蛋糕食玩	
7	40 多	男	已婚	電腦軟體服務業	收藏森林家族（房子 20 間、娃娃 200 多個）、用品食品類食玩	良爸
8	30 多	女	已婚	曾在日商工作，後從事翻譯，現為主婦	曾組裝、塗裝和式房子、小攤	小帆
					收藏和風與懷舊食玩	
9	41	女	已婚	會計 （兩子女讀國小）	收藏剛彈 80 個（1/18）、模型車 20 台（1/12）、動物食物食玩、芭比 40 個	愛媽
10	30	女	未婚	準備考試中，曾想過批發賣食玩及賣自己做的袖珍屋	組裝甜點、餐具櫃、佈置小花園	小率
					未來想玩袖珍 花藝食玩、森林家族	
11	30		未婚	設計工作者	組合成場景、旅行時攜帶外拍	阿成
					收藏公仔	
12	32	女	未婚	公教	收藏食玩	Coco
13	28	女	未婚	上班族	收藏用品食品類食玩	Sasha
14	26	男	未婚	學生	收藏食玩與公仔	
15		女	未婚	待業	佈置迷你 Blythe 的家 製作娃用的傢俱	雅雯
					Blythe/碧麗絲小布、迷你布	
16	近 40	男	已婚	三班制運輸產業 （論壇架設者與版主）	開發台灣版的動物模型場景 為模型寫腳本攝影攝影作漫畫	阿丁
					收藏以動物類為主	

	年齡	Sex	婚姻	職業	類型	暱稱
17	30 歲	女	未婚	失業的科技業 OL	收藏食品類食玩	阿心
18	21 歲	女	未婚	大學生	收藏食玩扭蛋	小沛
19		女	未婚	大學生	用食玩製作生日卡圖片/攝影·飾品裝飾 動物造型食玩	雅惠
20	40 多歲	女	已婚	大學老師	製作袖珍娃娃屋 收藏 1.洋娃娃(陶瓷娃娃.芭比).2.食玩(生活用品.神話童話).3.袖珍娃娃屋	雅婷
21		女	未婚	學生	收藏食品類食玩	小米
22		女			DIY 娃娃屋 食玩等	宜君
23	22 歲	女	未婚	要畢業的大學生	樂高玩具、森林家族、食玩	小包
24	25 歲	女	就當我已婚吧		製作娃娃屋/擺設後拍照做影像編輯 森林家族 30 組玩偶約 200 隻 房子共四棟，食玩約有 15 組	詩婷
25	29 歲	女	未婚	服務業	做些娃娃的衣服或娃娃用的擺設 娃娃相關配件食玩	筱梅
26	13 歲	女	未婚	學生	小布娃娃、食玩	琦
27	七年級前段	女	已婚	家管	以黏土全自製 帕恰狗所有商品、水滴娃娃、迪士尼玩偶、模型、轉蛋、各種動漫美少女模型、各種仿真袖珍食玩等等	小茱
28	27 歲	女	未婚	待業	擬真食玩、CIBOX、BANDAI、動物小畫廊超商公仔玩具等，食玩類居多	牙牙
29	28 歲	女	已婚	家管	擬真食玩類	nicole
30	16 歲		未婚	學生	迪士尼、擬真食物類食玩扭蛋	小楊
31	16 歲		未婚	學生	海賊王系列及其他動漫模型類	端端
32					娃娃及相關配件食玩	
33	26 歲		未婚	學生	食物類袖珍	美君
34	24 歲	女	未婚	廣告業	沒有特定類型，喜愛復古系列	熙娣
35	19 歲	女	未婚	學生	廚房類型食玩	玉玲
36	40 歲	女	未婚	安親班老師	做出符合自己需求的娃用家具場景 娃、娃用配件、娃用家具場景和生活用品類的食玩	丸子
37	20 多歲	女	未婚		全自製喜歡樂團或是朋友的迷你肖像 扭蛋、迷你擬真物	
38	資料保留未公開					

	年齡	Sex	婚姻	職業	類型	暱稱
39	資料保留未公開					
40	資料保留未公開					
41	23 歲	女	未婚	上班族	食物類、扭蛋公仔	阿佩
42		女	已婚	音樂家	自製迷你模型 收藏傢俱、生活用品、食具	
43	30 多 歲	女	未婚	原服務於線上遊戲公 司	食物類等	
44	25 歲	女	已婚	家管	日常生活類	阿花
45	26 歲	女	未婚		小布娃娃及擬真食玩	寶寶欣

