

小精靈的世界

——從吳興街的電動玩具談起

——從吳興街的電動玩具談起

——從吳興街的電動玩具談起

——從吳興街的電動玩具談起

前言

如果時常到有電動玩具的地方走一走，可發現其中男女老少，不分學識高低，不分職位上下，人人兩眼凝神注視著螢光板，從他們臉上的表情，可發現各有不同的心情，有人興高采烈地嘶殺，有人默默地玩，有人孤獨地玩。在黃金時間擁擠的人群中，你可發現有父親帶著小孩來玩的，有情侶一起來玩的，有成群結伴而來的，有一人單獨來的。他們同樣坐在電動玩具前面的椅子上，同樣的動作，但你仍可發現他們各有各的心情。

〔報訊〕五名國小學生，沈迷電動玩具不可自拔，逃學深夜不歸，以鐵器敲毀計程車而偷竊金錢，達十八次，再次犯案，終被捕獲。

〔報訊〕一名原本品學兼優的國中生，由於沈迷電動玩具，成績一落千丈，被其父母帶往警察局要求管理，父母、孩子聲淚俱下。

〔報訊〕台北市民陳金明，向監察院陳情，他因以電動玩具為賭博工具，輸掉數萬元，為了還錢不惜盜用公款，甚至起念搶劫銀行。為了挽救其他受害者，他不惜冒著身敗名裂，陳情監察院，希望救救他們這些徬徨、痛苦的人。

電動玩具在台灣

如衆所知，台灣是世界上人口密度僅次於孟加拉的地方，人口的密集，活動空間的狹小，造成了激烈的競爭。求職如此，升學如此，在這樣的環境下易造成精神的緊張，尋求各種娛樂是解除緊張的手段，電動玩具就是其中之一。在現實的社會裏，人與人的競爭之中，居於劣勢的人容易造成嚴重的挫折感，為彌補其挫折感，玩電動玩具可以很快地從其中獲得成就感的滿足。

電動玩具自民國五十幾年開始在台灣流行起來，從六十九年下半年開始，電動玩具像一股旋風，襲捲了台灣每一角落，從都市到郊區，連許多偏遠的鄉鎮，也可看到它的踪跡。大都市的每一個角落，餐館、咖啡館、冰果室、三溫暖浴室，甚至雜貨店，都可看到電動玩

採訪：

許忠信

毛琪瑛

執筆：

黃寬仁

具的踪跡，成為都市生活的主要休閒活動之一，似乎電動玩具已經在不知不覺中成為現代生活的一部分了。

電動玩具真正的名字是 VIDEO GAME

也被誤稱為 TV GAME（電視遊樂器）目前國內盛行電動玩具因其獨立的影像管，故有別於一般的電視遊樂器。就性質而言，電動玩具可分為教育性、娛樂性及賭博性三種，先進國家在政府的嚴格管理下分別賦予電動玩具不同的任務，或為社會大眾正常的休閒工具之一。我國由於最初引進時即被視為特種營業，因而形成電動玩具目前的特殊地位。

在台灣的大盤商常與電腦公司合作，解答 PC 板中的各種程式，做出答案後，再大量仿造 PC 板，一面自行裝配應市，一方面再賣給中小盤裝配廠。中小盤商人拿到 PC 板後，也是一面自行裝配，一面供應下游電動玩具店經營者的需要。目前國內電動玩具的售價完全因它推出時間的長短而不同。一般來說：一台新上市的電動玩具約在五萬元左右，嗣後每個月降低六千元。到上市三個月到半年期間，就降到三萬多元的底價，這是電動玩具經營上的特色。

每一型式的電動玩具推出後，都有黃金時間及可玩期兩種差別，黃金期間約在推出時的三個月內，因為新鮮，故可能廣受喜愛。其後就是可玩期，而經營者大都在黃金期間內將本利賺回。電動玩具也因為型式的不同，獲利情況也不一樣，以去年到現在，曾經流行的電動玩具來說：小精靈為業者賺了最多的錢，其流行時間也最久，而目前最流行的則為鳳凰（pheonix）、坦克、迷魂車等，最近推出的大進擊（Scramble）及道路十六（Route 16）等也相當受歡迎。

目前台北市的咖啡店，十之八九，店裏擺

有電動玩具，因為利潤優厚，生意人利用各種門徑，租或買進電動玩具營業，如向電動玩具商租，則四六折帳。商人知道申請電動遊樂場不會獲准，而申請電動玩具買賣、修理業，實際上却將電動玩具擺在店面，供顧客玩。警察也「莫法度」，因為在利潤優厚的誘惑下，商人不怕罰款。

電動玩具的特色

隨著時代的前進，物質文明的進步，人類為生存而奮鬥之外，也挖空心思增加娛樂的種類與品質以調劑單調的生活。電動玩具所以能很快掘起，而且帶來一股特別的衝擊力，就是因為電動玩具具有很多特色，可以調劑現代人緊張、繁忙、競爭的現實生活。

（一）電動玩具可以自己一個人玩或兩個人一起玩，不必像撲克牌或其他球類運動須有兩人或兩人以上才可以玩。而現代人工作繁忙，不易在同一時間把許多人聚在一起。

（二）電動玩具體積小，不必佔用太多的空間，也不必具有特殊設計的空間，從地下室至頂樓皆可擺設。

（三）在現實的生活裏，人性中本有的攻擊性常被壓抑，更由於競爭的激烈，隨時都有遭到挫折的可能，而從電動玩具裏可以恣意地攻擊「敵方」，隨著分數的累積，可以得到一些成就感來滿足自己。

（四）打電動玩具可以在短時間內達到娛樂的效果，由於現今社會時間的寶貴，可以適當地利用零那的時間調劑生活，恰可符合現代人的需要。

（五）打電動玩具可以不受時間的限制，因此

隨興之所至，任何時間，只要自己有空，隨時可以一顯身手，娛樂自己。

(六)電動玩具的種類多，變化多，隨著 Player 技術的成熟，花樣也跟著在翻新，隨時吸引人們的興趣。

對電動玩具所寄予的期望

雖然電動玩具引起了那麼多問題，受到那



電動玩具需要手與腦
密切配合。久之，玩
者的反應能力，就會
加強。

麼多批評，但電動玩具仍然存在也將會繼續存在，更可能蓬勃發展，因為電動玩具雖有缺失，但仍有許多優點。

電動玩具本身只是一種娛樂的工具，如同撞球一般。撞球在外國為高級的娛樂，為何過去在台灣成為八方遊俠，四方好漢的玩物？而今，撞球倒變成正當的體育活動之一。可見電動玩具和撞球本身沒有錯，問題出在這些所謂「問題學童」「不良青少年」背後的許多環境因素。不消除這些造成墮落的环境因素，而僅禁止電動玩具，是治標不治本的方法，要知道，

問題不出在此即出在彼，今日防此，明日防彼，問題終究不能解決。

電動玩具除了一些賭博性質者之外，大多數都需要手與腦的密切的配合，久之，玩者的反應能力，不知不覺間就會加強。從這一角度看，電動玩具可說不失為一種課外的教育方式。教育只須達到教育的目的，並不須侷限在課本之內，反而在課外能達到更佳的效果。

電動玩具一方面由於發展迅速，一方面由於管理不當，終於演變成今日的畸形發展。電視機的安全收視距離為一·五公尺，而電動玩具變化更多，距離又近，其散發之輻射線可能對使用者造成嚴重的傷害。據業者表示：目前國內合法的電動玩具遊樂場約有廿餘家，由於政府未規定輻射線的許可範圍，故僅有少數業者加裝鉛框來阻擋X射線，絕大多數的電動玩具都未達到安全標準。由於利潤優厚，所以電動玩具的製造裝配廠紛紛成立，目前光是台北一地的地下工廠就有一兩百家之多。地下工廠所生產的電動玩具，為了降低成本，許多零件都省略了，最明顯的是電動玩具對輻射線的處理不夠，對人體的影響極大，尤其對兒童更易引起傷害，政府有加強管理的必要。

強烈的聲光，對青少年甚至成人的視力、聽力都會有影響。對此，主管機關可以制定管理辦法，規定發聲應在多少「分貝」以下，發光應在多少亮度以下，更積極一些，則可以輔導製造廠商，如何改進螢光幕或發光二極體，使發光不致傷人視力。如果產品優良，在台灣良好的製造業環境下，電動玩具可能成為電子產品外銷的新秀，將為國家賺取不少外匯。

進一步而言，教育主管單位可以蒐集坊間的電動玩具資料，就其中較具吸引力，兼可啟發青少年智慧者，加以改良，也可以委託學術單位設計程式，然後整批訂購，設置於青少年

社教場所，甚至學校裏的活動中心。

電動玩具在北醫

北醫附近的電動玩具大都設於冰果室、撞球間、小說店或咖啡店，有直立型、桌面型二種。直立型多設在撞球間、小說店，如吳興康樂中心、藝城小說店，各約有四、五台直立型的「飛碟」「大追擊」「鳳凰」等電動玩具。



不管工人、學生或是醫生都不可能僅僅沈醉於工作，對於工作之外總須有一些調劑。

及獅子林、頂好市場、西門町附近的「專業電動玩具店」，也未見有賭博性質的電動玩具店。可見吳興街附近可算是受電動玩具污染較輕微的地方，也許是台北醫學院的存在，發揮了一些淨化社會的功能。

北醫玩電動玩具幾乎都是男孩子的天下，其間也不乏各型電動玩具的高手，根據他們的經驗，花錢最多的是「交學費」期，也在此期最容易沈迷，一趟可能花掉數百元，隨著技術的進步，與感官的適應，最後可能一趟花去廿元左右。時間多是在中飯、晚飯之後，或是放學回家途中「臨時起意」或是在吃冰時「情不自禁」，當然有時是爲了「應酬」，有時是因爲上了「消化不良」或是「適應不良」的課程之後，藉打電動玩具發洩一些煩悶。沒有人認爲打電動玩具會影響功課，只有一位電動玩具的頂尖好手告訴我，那是麻醉自己的行爲。

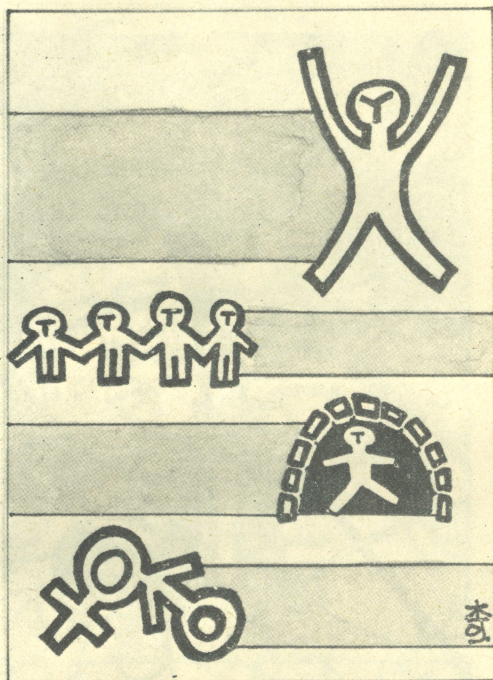
在北醫，一、二年級是光顧電動玩具的主力，三、四年級以後，由於功課的壓力會自動地縮減玩電動玩具的時間和次數（這也是北醫人聰明的地方）。不過，電動玩具雖然能夠排除一些人性的挫折感或由攻擊性而達到滿足，終究不是一種最適當的方式。而且，當技術完全成熟之後，打電動玩具也不再那麼刺激，那麼具有娛樂價值，只不過是消磨時間而已。一天一趟廿元，一個月也要增加六百元的生活費，何苦來哉？

慎重選擇課外活動

不過，北醫附近最流行的電動玩具要算是冰果室桌面型的電動玩具。吳興街最負盛名的全美、百景、玉光三家「電動玩具冰果室」種類最多，由於佔盡地利之便，成爲北醫學生最垂青的地方。進入這三家冰果室的學生，玩電動玩具的機率要比「純吃冰」的機率高，所花的錢也多。有時看到老闆從電動玩具底下的盒子裏拿出一堆一堆的五元硬幣，真不知北醫學生「捐」了多少錢，肥了冰果室老闆？

不過，話雖如此，在吳興街附近玩電動玩具最多的還是小學生和國中生，其規模也遠不

不管工人、學生或是醫生都不可能僅僅沈醉於工作，對於工作之外總須有一些調劑。在競爭激烈的現代社會裏，活動時間隨著工作而



人類由低而高的五種
需求：生理、安全、
參與社會、滿足自尊、
自我實現。

排定，人人勤於掩飾自己，反而不能表現真我，但在娛樂當中沒有拘束，因此能完全表現自我。通常學生的娛樂可歸類為：

(1) 社交活動型——學生活動中心、刊物室、康輔社交及各校友會等活動力或組織力較強者即是。

(2) 郊遊野營型——都市學生盛行的登山、露營等登山社之類社團的活動，適合大自然的愛好者。

(3) 體能運動型——各種田徑、游泳、球類運動即是。

(4) 感官智能型——如看電影、聽音樂、欣賞藝術品等文藝沙龍活動。

(5) 技能技術型——如學習插花、口琴、吉他、古箏等。

(6) 無所是事型——通常有這趨向的學生人際關係較狹小，或是太過專注於課業，不重視課外活動時間的安排。

近代心理學認為社會的進步源於人類的五種需求，需求的層次，由低而高分別為：生理的需求、安全的需求、參與社會的需求，滿足自尊的需求與自我實現（達成某種理想）的需

求。依此標準，亦可作為個人努力的指標，尤其是其中自我實現的概念。個人有了自我實現的目標，才能於工作之外，發展自我實現所需要的能力或培養自我實現所需要的知識，而電動玩具顯然沒有此種功能。

對於醫學院學生課外活動的參與，依據毛連塢教授的意見，應盡量避免多用腦力的活動或靜的活動，如看文藝小說之類。最好是培養一些體能運動的嗜好或者是投入大自然，擴大視野，以調劑整天埋在書本或是實驗室的苦悶。

政府的處理方式

電動玩具的風行，最近已成為一種畸形的社會現象，由於許多青少年沈迷於電動玩具而逃學、遊蕩，甚至犯罪，因此電動玩具被視為犯罪的工具，這種說法，平心而論，對於電動玩具本身而言有失公允。

這種由科技發展出來的電腦程式玩具，不斷在花樣上翻新，市面上根本就無法根絕。目前對電動玩具管理有關的法令是民國六十九年七月由警政署制定的「加強管理取締電動遊藝場執行要點」，其主旨不過是取締罷了。

歐美日本，把電動玩具當成一種普通的玩具，甚至成為家中的消遣物，而娛樂場所採取開放式，在有條件的情況下，合理化地經營，使主管機關很容易管理，不致形成犯罪工具。可是，反觀我國對電動玩具時緩時急，不但未能收到取締之效果，反而出現類似地下舞廳猖獗的現象，以台北市為例，電動玩具在六十四年間出現冒充廢鐵進口案後，五十八家玩具店被移送法院，主管機關立即凍結發照，使得利