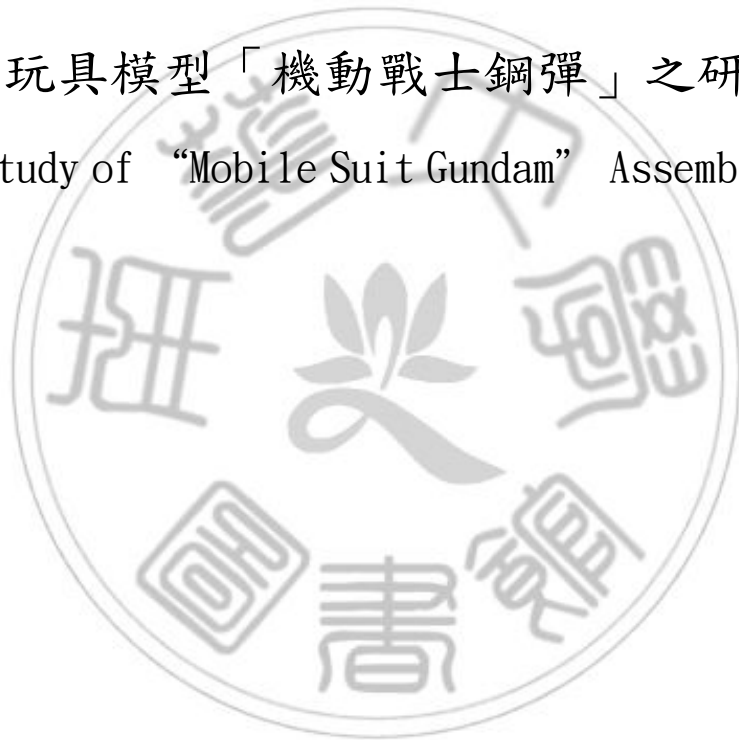


南 華 大 學  
美學與視覺藝術學系碩士班  
碩士論文

玩具模型「機動戰士鋼彈」之研究  
A Study of “Mobile Suit Gundam” Assembly Toy



研 究 生：黃廷鈞

指 導 教 授：明立國

中華民國九十八年十二月

南 華 大 學  
美學與視覺藝術學士碩士班  
碩 士 學 位 論 文

玩具模型「機動戰士鋼彈」之研究  
A Study of "Mobile Suit Gundam" Assembly Toy

研究生：黃足全

經考試合格特此證明

口試委員：

陳怡和  
陳法明

指導教授：

陳怡和

系主任(所長)：

羅雪容

口試日期：中華民國 98 年 12 月 18 日

## 誌 謝

首先要感謝父母親對於學業上的支持，雖然他們工作繁忙，但總是非常關心我們，帶給我們不愁吃穿的生活，以及開明的教育方式。雖然我比較不善於表達、與父母親的互動較少，但最感謝的人無疑是我的父母。

論文能夠完成，第二感謝的就是有明的指導老師了。論文的題材老師給了我們很大的發揮空間，卻也嚴謹的要求我們方法論以及田野的紮實訓練。追根究底的讀書態度，以及在田野中與人相處的哲學，都是一輩子受用無窮的。最重要的不是將論文擺在圖書館中，而是做學問的方法養成、獨立思考的態度培養以及與人相處的和諧融洽。除了論文上的指導，老師更把學生都當作自己家人一樣照顧，盡可能地把所有資源分享給我們，讓在外求學的遊子不再感到孤獨。

在嘉義求學的這段期間，也受到了很多人的照顧，明老師與明奶奶、玉娟姊、玉如姐、麗華姐、靜嫻姐、秋茹、昭伊、秀珍姐、怡茜助教，大家就像我在南部的家人一樣，讓我非常喜歡這個地方。最後也要謝謝陳佳利、陳泓易兩位口考老師，感謝老師們對本論文的寬容與批評。

「歡樂 333」整裝待發，玉如姐一邊整理行李箱一邊拿起手機，什麼！昭伊還在睡，那等等順道去載她，而我正在一旁看雲。時過半晌，原來老師不知道穿哪件衣服好。田調團隊，出發！別忘記老師說的，除了事物細部的觀察外，外在場域與整體脈絡的呈現也是相當重要的喔！

住在鳳梨田中的日子，早上被嘰嘰喳喳的麻雀叫醒，散步在田間小道上，秋天溫暖的陽光。離別，不捨。Ma dalam aku numiane !

廷鈞 謹誌於嘉義大林

## 摘 要

文化產業所產製和流通的產品，再現了這個世界，也相當程度地協助個人建構內在的、私人的生活；即我們的幻想、情感及認同。《機動戰士鋼彈》(Mobil Suit Gundam) 是一部日本動畫，其產製品流行至今已逾三十年，其模型商品更是大量地被台灣消費者所使用。組裝鋼彈模型需要按照一定的步驟來進行，但是當原來的遊戲規則被大家使用及操作之後，將會產生何種的變化？人們藉著這套規則延伸、擴展了更多意義與內涵的同時，這些意義與內涵又反映出了什麼樣的個人心理與社會事實？

正如每一種語言都有它的文法一樣，每一種文化與社會，也都有屬於他們的獨特系統。「鋼普拉」(Gunpla) 也有一套它的系統，模型本身的屬性、產銷的運作、物件使用的方法等。依據索緒爾 (Ferdinand Saussure) 之主張：語言是一套約定俗成的系統；語言無法在單一的說話者身上成爲一體，它只能在集體的狀態下才能完美存在；以及脈絡 (context) 與系統決定意義等相關符號學理論，本研究將在此學理基礎上，藉著田野調查、問卷及相關脈絡與場域的探討，試著整理出「鋼普拉」的變形、分類、演變及其內含的價值與文化意涵。

在論文內容上，第一章爲緒論；第二章爲「鋼普拉」產業的源起與內容特色；第三章爲田野的相關調查資料，透過對模型店家、模型展以及雜誌、網路討論區的調查與分析，並與模型收藏者進行深度的訪談，呈現「鋼普拉」被賦予的意義內容。第四章爲模型與組裝工具類型及變化的分析，透過對收藏者的問卷調查與模型比賽作品的呈現方式，探討其中可能存在的集體意識以及約定俗成的操作機制，並進一步瞭解「鋼普拉」所具有的普遍性文化意涵。第五章結論爲本研究之初步總結，也或可爲後續研究的另一個新的基點與開始。

關鍵字：文化產業、嗜好、收藏、鋼彈、玩具模型

## **Abstract**

The products in the system of culture industry have more or less represented the internal and private lives of individuals, such as imagination, emotion, and recognition. “Mobil Suit Gundam” is a Japanese animation whose related products have been quite popular for over thirty years and its models have been widely accepted by consumers in Taiwan. One has to follow established procedures to assemble Mobil Suit Gundam models. What kind of variation will it have after the original procedures have been widely adapted? By extending the existing procedures, one may expand to include wider meaning and contents. What kind of individual mind and social reality can be reflected through this?

Like the grammar is in a language, so are there a specific systems in every culture and society. Gunpla also has its own system and the models have their own individuality, production and sales procedures, and operation methods. According to Ferdinand Saussure, language is a system that is established through common use. A language cannot establish from one individual, but from a group of people. The context and system can determine the meaning as described by some theories in semiology. In this thesis, the variation, classification, and transformation as well as their values and cultural meaning of Gunpla are organized on the basis of the theories above via field work, surveys, and investigation of related connections and fields.

**Keywords:** culture industry, hobbies, collectors, Gundam, toys

## 目 次

中文摘要	II
英文摘要	III
目次	IV
圖目次	VI
表目次	X
<b>第一章 緒論</b>	<b>1</b>
第一節 研究動機與目的	1
第二節 文獻探討	4
第三節 研究方法	14
第四節 名詞釋義	17
<b>第二章 鋼普拉的歷史發展</b>	<b>19</b>
第一節 《機動戰士鋼彈》動畫的歷史背景	19
第二節 《機動戰士鋼彈》動畫的內容特色	28
第三節 《機動戰士鋼彈》模型產品的發展	35
<b>第三章 相關場域與收藏者的社會網絡</b>	<b>40</b>
第一節 模型店家之展售內容與場域特性	40
第二節 「鋼普拉 EXPO」展覽	61
第三節 模型雜誌及網路討論區	68
第四節 個人收藏者	72
<b>第四章 文化的分析與詮釋</b>	<b>77</b>
第一節 鋼普拉的形態學	77
第二節 工序、工法與工具	89
第三節 鋼普拉的收藏心裡學－問卷與分析	99
第四節 比賽及其作品	138
<b>第五章 結論</b>	<b>147</b>
<b>參考資料</b>	<b>154</b>

附錄	.....	157
附錄一 訪談紀錄	.....	157
(一)Ufglobe	.....	157
(二)ZERO	.....	169
(三)阿水	.....	179
(四)豆豆坊主	.....	187
附錄二 電擊嗜好流行月刊雜誌第1期到75期整理	.....	193
附錄三 PTT model 板 2009 年 11 月 1 日至 11 月 15 日所有文章分類	.....	195
附錄四 問卷	.....	201

## 圖目次

圖 1-1:研究流程圖	16
圖 2-1:原子小金剛	22
圖 2-2:無敵鐵金剛與機械獸	23
圖 2-3:宇宙戰艦大和號	25
圖 2-4:《機動戰士鋼彈》動畫	28
圖 2-5:各式比例類型的鋼彈模型	39
圖 3-1:「台北地下街」地理位置圖	41
圖 3-2:「台北地下街」資訊區示意圖	42
圖 3-3:「普雷伊」一號店家擺設示意圖	43
圖 3-4:「印地安」店家擺設示意圖	44
圖 3-5:「北五町」店家擺設示意圖	45
圖 3-6:「普雷伊」二號店店家擺設示意圖	46
圖 3-7:「TOY PARK」店家擺設示意圖	47
圖 3-8:「機動百科」店家擺設示意圖	48
圖 3-9:「美迪亞」店家擺設示意圖	48
圖 3-10:萬年大樓四樓空間樣態示意圖	50
圖 3-11:「東海」店家擺設示意圖	51
圖 3-12:「愛瑜」店家擺設示意圖	52
圖 3-13:「昆彩」店家擺設示意	53
圖 3-14:「名展」店家地理位置圖	55
圖 3-15:「名展」店家擺設示意圖	56
圖 3-16:「吉欣」店家地理位置圖	57
圖 3-17:「吉欣」店家擺設示意圖	58
圖 3-18:鋼普拉「EXPO」戶外廣告牆	61
圖 3-19:鋼普拉「EXPO」室內廣告牆	61
圖 3-20:12 分之 1 比例模型	62
圖 3-21:鋼普拉「EXPO」入口處	62
圖 3-22:漢神巨蛋百貨鋼普拉「EXPO」會場佈置圖	62
圖 3-23:鋼普拉「EXPO」表演舞台	63



圖 3-24：鋼彈 Coser	63
圖 3-25：鋼普拉「EXPO」工廠介紹區	63
圖 3-26：工廠微縮模型	63
圖 3-27：鋼普拉各系列簡介	64
圖 3-28：PG 系列鋼普拉	64
圖 3-29：鋼普拉「EXPO」比賽作品櫥窗	64
圖 3-30：鋼普拉「EXPO」參賽作品之一	64
圖 3-31：鋼普拉「EXPO」玩家展示區	65
圖 3-32：鋼普拉「EXPO」新品介紹區	65
圖 3-33：鋼普拉「EXPO」模型展區一	65
圖 3-34：鋼普拉「EXPO」模型展區二	65
圖 3-35：鋼普拉「EXPO」電玩區	66
圖 3-36：鋼普拉「EXPO」大尺寸展區	66
圖 3-37：鋼普拉「EXPO」教學區 DM 一	66
圖 3-38：鋼普拉「EXPO」教學區 DM 二	66
圖 3-39：鋼普拉「EXPO」販售區	67
圖 3-40：鋼普拉「EXPO」商品一	67
圖 3-41：鋼普拉「EXPO」商品二	67
圖 3-42：鋼普拉「EXPO」商品三	67
圖 3-43：2007 年台北燈會「鋼彈花燈」	73
圖 4-1：初代鋼彈	79
圖 4-2：透明材質「鋼彈 MK-II」	86
圖 4-3：攻擊鋼彈砲擊型&劍裝型	86
圖 4-4：GN-Armor&能天使鋼彈	86
圖 4-5：7-11 配色版鋼彈	86
圖 4-6：自由鋼彈(左)&攻擊自由鋼彈(右)	86
圖 4-7：MG「鋼彈」各版本一覽	87
圖 4-8：HG 脈衝劍裝鋼彈(1/100)(左)&MG 脈衝劍裝鋼彈(右)	88
圖 4-9：SD「鋼彈」	88
圖 4-10：所有比例 Z 鋼彈一覽	88
圖 4-11：模型零件與框架的接口處	91

圖 4-12:消除零件之間的接縫	93
圖 4-13:「性別」統計圖	101
圖 4-14:「年齡」統計圖	101
圖 4-15:「教育程度」統計圖	102
圖 4-16:「婚姻」統計圖	102
圖 4-17:「職業」統計圖	102
圖 4-18:「平均收入」統計圖	103
圖 4-19:「居住地」統計圖	103
圖 4-20:「居住型態」統計圖	103
圖 4-21:「何時開始接觸鋼彈模型」統計圖	104
圖 4-22:「平均每月花費」統計圖	105
圖 4-23:「組裝模型程度」統計圖	105
圖 4-24:「大多購買哪種版本」統計圖	105
圖 4-25:「您每週平均花在組裝鋼彈模型上的時間有多少」統計圖	106
圖 4-26:「您會使用到的工具與附件為何」統計圖	107
圖 4-27:「您為何會購買鋼彈模型」統計圖	108
圖 4-28:「影響您決定購買某一款鋼彈模型的因素為何」統計圖	111
圖 4-29:「有人鋼彈模型做不完，還一直買新的。您認為原因是什麼」統計圖	113
圖 4-30:「請問您購買二手鋼彈模型的動機為何」統計圖	115
圖 4-31:「您為何找模型代工」統計圖	116
圖 4-32:「取得鋼彈模型訊息的資訊來源為何」統計圖	118
圖 4-33:「您購買鋼彈模型的地點與方式為何」統計圖	119
圖 4-34:「您選擇店家或通路的考量為何」統計圖	119
圖 4-35:「您存放鋼彈模型的位置與地點為何」統計圖	120
圖 4-36:「家人如果同意或支持您收藏模型，那麼原因會是什麼」統計圖	121
圖 4-37:「鋼彈模型的話題容易引起一般人的興趣」統計圖	122
圖 4-38:「家人如果反對您收藏模型，那麼原因會是什麼」統計圖	123
圖 4-39:「我經常『把玩』鋼彈模型」統計圖	125
圖 4-40:「鋼彈模型也是藝術品」統計圖	125
圖 4-41:「您喜歡參加何種活動」統計圖	125

圖 4-42:「我喜歡參加鋼彈模型比賽」統計圖	126
圖 4-43:「電擊王鋼彈模型比賽活動規劃設計甚佳」統計圖	126
圖 4-44:「收藏與組裝模型對您有何困擾」統計圖	126
圖 4-45:「收藏鋼彈模型有何好處」統計圖	127
圖 4-46:「鋼彈模型對您而言具有何種意義」統計圖	129
圖 4-47:「收藏鋼彈模型會玩物喪志」統計圖	132
圖 4-48:「收藏鋼彈模型可以陶冶性情」統計圖	132
圖 4-49:「我經常用部落格分享經驗與成品」統計圖	133
圖 4-50:「我喜歡結交同好」統計圖	133
圖 4-51:「我經常參與相關社團或同好之間的交流」統計圖	134
圖 4-52:「因為接觸鋼彈而想去日本參觀與它有關的場景」統計圖	135
圖 4-53:「嗜好成爲職業也是件美好的事」統計圖	136
圖 5-1:鋼普拉的系統	149
圖 5-2:組裝流程圖	150

## 表 目 次

表 1-1：大山出版鋼彈相關書籍一覽	5
表 1-2：設計相關論文	8
表 1-3：消費相關論文	10
表 1-4：收藏相關論文	11
表 2-1：鋼彈系列動畫作品一覽	32
表 2-2：鋼彈周邊產品一覽	33
表 2-3：鋼彈模型類別一覽	37
表 3-1：台北地下街模型店內擺設一覽	49
表 3-2：萬年大樓模型店內擺設一覽	54
表 3-3：地方店家模型店內擺設一覽	59
表 3-4：大台北地區模型店家內部擺設比較一覽	60
表 3-5：電擊嗜好流行月刊 1 至 75 期相關內容一覽	68
表 3-6：PTT 的 model 版文章類型一覽	70
表 3-7：訪談對象基本資料表	73
表 3-8：訪談大綱一覽	74
表 3-9：訪談內容類型一覽	76
表 4-1：鋼彈各系列主角機體鋼普拉一覽（依作品年代排序）	78
表 4-2：武士圖一覽	79
表 4-3：鋼普拉頭部造型一覽	80
表 4-4：背包類型一	82
表 4-5：背包類型二	82
表 4-6：背包類型三	83
表 4-7：背包類型四	84
表 4-8：鋼普拉組裝零件及說明書部分一覽	90
表 4-9：初級篇工具	91
表 4-10：進階篇工具	93
表 4-11：塗裝工具	94
表 4-12：改造工具	96
表 4-13：清潔工具	98

表 4-14:收藏鋼普拉的好處一覽 .....	128
表 4-15:2009 全球盃作品分類一 .....	139
表 4-16:2009 全球盃作品分類二 .....	140
表 4-17:2009 全球盃作品分類三之一 .....	141
表 4-18:2009 全球盃作品分類三之二 .....	142
表 4-19:2009 全球盃作品分類三之三 .....	142
表 4-20:2009 全球盃作品分類四 .....	143
表 4-21:2009 全球盃審查意見分析 .....	146
表 5-1 : 工具分類 .....	150

# 第一章 緒論

## 第一節 研究動機與目的

國小六年級時，我有了第一次挑選玩具的權力。當媽媽牽著我的手走進一間地方上的玩具店時，映入眼簾的是各式各樣的塑膠、合金玩具、樂高積木(Lego)、芭比娃娃(Barbie)、Hello Kitty 玩偶等，讓人眼花撩亂。在這麼多可供選擇的玩具堆中，最後手中拿著的是——一盒 1/144 比例的「機動戰士 V 鋼彈」塑膠玩具模型，就是這樣的因緣開啓了我收集鋼彈模型的興趣。

文化產業所產製和流通的產品，對大眾的影響非常大。我們不但被報紙、新聞等資訊文本影響，也同樣受到電影、漫畫、音樂等娛樂文本的影響，文本再現了這個世界，也相當程度地協助個人建構內在的、私人的生活；即我們的幻想、情感及認同。文化產業確實是影響我們生活的有利要素。(廖珮君譯，2009：3)

1988 年 11 月，《機動戰士 Z 鋼彈》動畫卡通在台灣華視首播<sup>1</sup>，一直到 2009 年中視正在放映的《機動戰士鋼彈 00》，至今鋼彈已在台灣流行了二十多年。日本 BANDI 公司(株式会社バンダイ)在 1980 年隨著動畫播映結束後也製作販售動畫中出現過的機械人塑膠模型「鋼普拉」<sup>2</sup>(ガンプラ)至今未曾中斷。在台灣 YAHOO 奇摩拍賣網站上，鋼彈模型為數二千九百八十七筆的拍賣數量<sup>3</sup>，西門町萬年大樓、台北車站地下街的玩具模型商圈，鋼彈模型的眾多購買通路，顯示出它有一定的購買族群、收藏者。

2007 年的台北燈會，現場展出一座高 7.5 公尺的鋼彈花燈<sup>4</sup>，是全世界最大的鋼彈花燈，同年的 11 月至 2008 年初，在台北市立美術館特展「欲望與消費—海

---

<sup>1</sup> 中華電視台當時譯名為「鋼彈勇士」。

<sup>2</sup> 為鋼彈模型的專稱。

<sup>3</sup> <http://tw.bid.yahoo.com/>，瀏覽日期：2008 年 4 月 15 日

<sup>4</sup> 陳大任，〈台北鋼彈花燈，笑傲全球，半坐半站蓮花指，世界最大〉，2007，<http://tech.chinatimes.com/>，瀏覽日期：2008 年 4 月 15 日。

洋堂與御宅族文化」之中，展出三千件大中小型模型，「鋼彈」也羅列其中，此展覽更引發了台北市議員對於模型是商業還是藝術的抗議<sup>5</sup>。在北美館會場中，有玩具商製作與玩家自行改造的模型，鋼彈花燈更是台灣人利用外來文化結合傳統的表現。在動漫迷社群中的「Cosplay」（角色扮演）活動中，偶而也會出現穿著自製鋼彈機械人服裝的「Coser」（角色扮演者）。「鋼彈」這的名稱，很顯然的已不僅僅只是動畫或模型玩具。

法蘭克福學派的學者<sup>6</sup>，用「文化工業」一詞批判資本主義社會下大眾文化的商品化及標準化。林盟傑（2003）歸納了眾多學者的意見指出，「文化工業」概念忽視了消費自主性。也就是群眾依循自己生活的脈絡去進行消費，從而重新創造了商品的使用意義，因此消解了文化產品中的商業意圖。

羅蘭·巴特（Roland Barthes）說：「一部作品之不朽，並不是因為它把一種意義強加給不同的人，而是因為它向每一個人暗示了不同的意義。」他認為作品不存在什麼單一的意義，重要的是讀者賦予什麼意義。所以解讀權已釋回在讀者手中，象徵了作者已死，而讀者再生<sup>7</sup>。從符號學的觀點來看，事物經過人們的長時間參與和使用之後，自然會產生一些變化，因為每個人會賦予這些事物不同的意義。

「鋼彈模型」具備「玩」的功能以及「比例模型」的展示特質，使得商品在設計與使用上已具備多義性。從第一款鋼彈模型上市至今，超過 20 年。商品經過人的使用，購買、組裝、收藏，又賦予了鋼彈模型何種意義？鋼彈模型承載了什麼樣的社會意涵？欲組裝鋼彈模型需按照一定的步驟（組裝說明書），當原來的遊戲規則被大家參與後又會產生何種變形？人們藉這個規則會再形成更多的

---

<sup>5</sup> 李文英，〈是商業？還是藝術？台北市立美術館淪為暴力的、色情的商業櫥窗？〉，<http://blog.roodo.com/wenying111/>，2007，瀏覽日期：2008 年 4 月 15 日。

<sup>6</sup> 1947 年，霍克海默（Max Horkheimer）與阿多諾（Theodor W. Adorno）在《啓蒙辯證法》中，率先使用了「文化工業」一詞，抨擊大眾文化的生產與消費。

<sup>7</sup> 南華大學社會學研究所，《網路社會學通訊期刊》，<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/35/35-32.htm>，2003，瀏覽日期：2008 年 4 月 14 日。

意義內涵，而這些意義又能反映出什麼樣的社會性？這就是這篇論文想探討的東西，欲瞭解現今人與物的關係。

本研究將藉著分析「機動戰士鋼彈」模型的類型、演變與分類，探討使用者的動機、賦予的價值，以及在這操作過程當中所形成、建構的社會、心理網絡。

為瞭解玩具模型《機動戰士ガンダム》反映出什麼樣的社會文化內涵，本研究檢討之主題如下：

1. 整理出《機動戰士ガンダム》玩具模型發展及流行的脈絡；
2. 瞭解《機動戰士ガンダム》玩具模型收藏者的收藏動機與歷程；
3. 瞭解《機動戰士ガンダム》玩具模型在現代生活中所承載、展現以及被賦予的社會功能與精神意涵；
4. 瞭解「玩具」在概念、定義與操作意涵上可能衍生的改變與新意。



## 第二節 文獻探討

本文獻探討類型分爲兩大項目，一爲鋼彈產業相關文獻，包含動漫評論文章、模型工具書、雜誌等。第二項爲玩具的相關研究文獻，其內容再以「玩具的概念」、「玩具與設計」、「玩具與消費」、「玩具與收藏」、「玩具與文化產業」等五個層面做一個回顧。

### 一、鋼彈產業相關文獻

「機動戰士鋼彈」爲日本的卡通動畫，其玩具商品「鋼普拉」在台灣已販售二十多年，雖然無專文的研究，但亦有些相關出版品。模型資訊則有常見的工具書、模型雜誌以及圖鑑等介紹。除了翻譯書籍外，相關文獻常可以在台灣的動畫評論裡找到。

「鋼彈」相關書籍的出現在台灣是從「圖鑑」<sup>8</sup>開始。對於在台灣的一些對作品想多瞭解的動畫迷，「有 Otaku 潛質的少年們」<sup>9</sup>的重要精神食糧來源，就是「大山書店」的劉萬來先生！在那個無版權觀念的 70 年代，大山書店出版了許多日本動畫作品的圖鑑，舉凡武器、動漫畫、科幻、鐵道等，根本是日本資訊大雜燴！到了 80 年代中期，由於錄放影機的普及，一般人逐漸能輕易接觸到日本動畫作品，大山書店的圖鑑才因爲遠跟不上錄影帶資訊的速度而漸漸消失。（談璞，2001：76）

---

<sup>8</sup> 作品的介紹、資料設定與圖片，相當於現代的「設定資料集」。

<sup>9</sup> 「Otaku」是日本人對重度動漫畫迷的稱呼。之所以說他們有這種潛質，是因爲當時「Otaku」這個名詞尚未出現。

表 1-1：大山出版鋼彈相關書籍一覽

書名	出版日期	拍賣網站上售價
機動戰士鐵人甘達超百科	民國 70 年 2 月	台幣 600
機動戰士鐵人甘達：機動變化篇	民國 75 年	台幣 400
機動戰士甘達姆大百科	民國 76 年	台幣 500
機動戰士鋼彈甘達姆：建邦軍聯隊	網站未標明（約 70 年代）	台幣 400

資料來源：筆者整理至 pchome 拍賣網站<sup>10</sup>

日本 Otaku 族群的興起，造就了動漫畫資訊誌的市場，這些原文書也開始流進台灣，台灣本土的動漫迷在 80 年代中逐漸成形，於是團體「精緻動畫」、資訊誌《先鋒動畫》、《神奇地帶》開創了國內研究動漫畫的先驅。反而是在 90 年代版權化之後，這些團體逐漸轉入地下或是消失匿跡，一方面也由於不少人轉成直接閱讀原文資訊的習慣所致。（談璞，2001：77）

1991 年 8 月，尖端出版社的「神奇地帶」編輯部出版了一本集至當時為止所有鋼彈動畫作品的翻譯書籍《機動戰士大全集》，共介紹五部鋼彈動畫，從最初 1979 年的《機動戰士鋼彈》到 1989 年《機動戰士鋼彈 0080：口袋中的戰爭》，內容詳盡描述了動畫劇情，附有大量的影片截圖，以及畫稿與作者們的訪談資料，為當時內容最為豐富的出版品。而為期三年的《神奇地帶》月刊<sup>11</sup>中的專題「鋼彈研究所」則由台灣同好的筆中，記載了鋼彈故事的歷史背景、人物雜談、武器船艦等考究，這些文章代表了當時台灣一群對「鋼彈」的愛好者的推廣，也顯現出「鋼彈」文化的在地化。

<sup>10</sup> 瀏覽日期：2009 年 11 月 27 日，取自：<http://www.ruten.com.tw/>。

<sup>11</sup> 《神奇地帶》月刊現以停刊，1990 年 3 月至 1993 年 11 月，共 51 期。

1997年10月，動漫評論團體「傻呼嚕同盟」成立<sup>12</sup>。同盟至今發表過許多動漫畫相關的評論文章、至各地大專院校演講，對於台灣的動漫畫文化推廣不遺餘力。尚未成立之初，其中部分成員就已憑著一股熱情自費出書：

大約在1993年前後，在台灣動漫畫歷史上擁有顯要地位的月刊雜誌《神奇地帶》停刊！這對於當年好不容易正逐漸茁壯成長中的動漫畫人口而言是一個打擊；當然，對於曾經參予神奇地帶編撰寫稿的動漫畫前輩們來說，這個挫折更大。不甘心這個活水源頭就此斷絕，1995年，許多曾參與神奇地帶編寫的作者們排除萬難，集資苦力出版了一本號稱是神奇地帶續篇的動漫畫評介書籍：《無名的書》<sup>13</sup>。

然後在2000年《無名的書》第二集出版，此書正式命名為《動漫2000》，也是同盟的第一本作品，同樣為自費出版。內容除了美日動漫評論、作者介紹外，更專文探討了台灣的動漫畫發展與現況，此書更在2001年由藍鯨出版社重新再版，接著《動漫2001》也出版了。前述幾本著作，雖然都沒有對鋼彈作品作專文的介紹，但幾篇綜合性的評論中都有提及，但僅此於鋼彈動畫內容、作者的評論。然而到了2005年同盟的著作《日本動畫五天王》中的一個天王——富野由悠季動畫監督——就是被稱作為「鋼彈之父」的人。其中的篇章〈戰後日本動畫簡史〉，一文敘述日本從二次大戰戰敗後如何建立一個足以與歐美國家抗衡的動畫產業，其中對於巨大機械人動畫（鋼彈正屬於此類型）的發展有詳盡的論述。接著在對鋼彈之父的專文的幾篇介紹〈富野由悠季攻略地圖〉、〈巨人國的創造者——談富野的巨大機械人世界〉、〈好孩子的鋼彈入門教室〉中，詳細探討鋼彈至2000年以來的所有作品內容、作品的意義、作者的想法以及鋼彈產業背後的社

---

<sup>12</sup> 「傻呼嚕同盟」名稱的由來，是「機動武鬥傳 G 鋼彈」中，「Shuffle Alliance」的諧音。懷著一股熱血與傻勁，正式成立。他們之中有高科技公司的行銷副理、準中醫師兼農化博士及學生家長、理論物理學者、農工碩士、地質學碩士等各種千奇百怪的背景（目前都已成為大學教授）；唯一的共通點就是對動、漫畫的熱愛。資料來源：傻呼嚕同盟網站，瀏覽日期：2009年11月27日，取自：<http://www.sac.idv.tw/main.htm>。

<sup>13</sup> 引自傻呼嚕同盟網站，《無名的書》簡介，瀏覽日期：2009年11月27日，取自：<http://www.sac.idv.tw/main.htm>。

會現象。

這些評論團體的文章著重的是台灣的「ACG」<sup>14</sup>迷如何用自己的眼光去看待外來動漫文化，不同於動漫角色大圖鑑、設定資料集等翻譯的文章。2009年的今天，隨著《阿宅，你已經死了》的中文譯本出版，裡頭的附錄別冊《台灣阿宅啓示錄》，短短48頁的內容卻精要的提出同盟從1970年代至今的台灣御宅文化觀察。作者毛毛蟲在〈「宅」與不「宅」——論台灣模型宅〉一文中把台灣的模型迷演變分爲三個階段：（毛毛蟲，2009：40）

1. 早期：專業且菁英的模型迷；
2. 1980年代《機動戰士鋼彈》的革命性影響；
3. 二十一世紀的現代模型宅

在動漫次文化未成形的時代裡，1980年以前的台灣的模型迷明確地與軍事迷或車迷結合，當時的資訊和販賣場所非常有限，但模型迷們總有本事找到心儀的產品。而做模型必須具備一定的技術，高中大專社團就常是模型迷啓蒙的溫床，因此社群中的活動就是彼此互相增進自己的「專業」技術。到了1979年，《機動戰士鋼彈》的誕生對模型界造成革命性的影響，它使日後的模型族與動漫次文化產生牢不可破的結合。「鋼彈」模型的熱賣與美國《星際大戰》電影商品的大舉進攻，模型業界很快地與電影動畫產生密切的結合，逐漸擴充它的廣度與市場規模。二十一世紀之後，ACG次文化產業已在台灣展現出不容小覷的市場規模，模型迷也出現了新的樣貌。新一代模型迷所呈現的特質有「對資訊的依賴性提高」、「易受ACG作品的洗腦」、「『收集癖』的出現」三項。（毛毛蟲，2009：40）

---

<sup>14</sup> 即 Animation（動畫）、Comic（漫畫）、Game（電子遊戲）。

## 二、玩具相關文獻

在近幾年的研究中，玩具的種類有多樣性的趨勢，包括幼兒玩具、益智型玩具、療傷系玩具、辦公室玩具、贈品玩具、公仔玩具、布袋戲玩具等。爲了呈現知識發展的脈絡，筆者將相關論文以年代爲序排列，並分爲四大類型陳述於後。

### (一) 玩具與設計

此一類型的研究論文，大多在探討玩具本身的造型以及色彩對於使用者的效益問題，以期能夠設計出更適合使用者需求的玩具。而近幾年則偏向於「公仔」與「治癒系玩具」等流行性商品的設計研究。另外，亦有各種流行性文化對玩具產品設計的影響之探討。如王凱儷（2006）便透過玩具設計師與收藏者的訪談，藉由他們的想法來描繪出物品被次文化賦予意義的過程。

表 1-2：設計相關論文

年代	作者	論文題目	內容摘要
1997	陳美玲	《學齡前幼兒玩具色彩計劃之研究－以教育性玩具爲例》。大葉大學工業設計研究所碩士論文	此研究針對學齡前幼兒玩具研究色彩計劃，探討玩具配色的問題，希望找出學齡前幼兒玩具配色的原則，使幼兒可藉由玩具的外觀學習色彩的辨視與認知，進而提高對事物的敏銳度。
2004	王金傳	《益智型玩具設計之探討以組合式玩具爲例》。大葉大學設計研究所碩士論文	此研究主要以組合式玩具爲探討對象，探討益智型玩具之設計、人機介面及兒童認知。
2005	藍意茹	《「癒」玩具之設計探究》。國立臺灣藝術大學造形藝術研究所碩士論文	探討療傷系風潮下產生的玩具，其成因的背後社會現象。研究目的在於探討這樣的潮流所反映出的訊息，以及療傷系玩具所傳達出的效果。
2006	王鄉誠	《辦公室玩具之研究》。雲林科技大學工業設計系碩士班論文	此研究試圖求得適合辦公室族群需求的辦公室玩具。
2006	李曉秋	《產品設計策略對顧客忠誠度之影響－以麥當勞快樂兒童餐之玩具爲例》。國立臺北教育大學玩具與遊戲設計	此研究以麥當勞快樂兒童餐爲例，探討玩具產品設計策略對於顧客忠誠度的影響。

		研究所碩士論文	
2006	王凱儷	《就是少一隻—從次文化概念分析設計師玩具：論次文化設計》。實踐大學產品與建築設計研究所碩士論文	此研究企圖從新次文化現象去詮釋次文化對於產品設計的影響，描繪出物品被次文化賦予意義的過程。
2007	王琮祺	《青少年流行文化之火星文玩具公仔設計創作》。中原大學/商業設計研究所碩士論文	此研究論文旨在透過「流行文化潮流」層面來了解亞洲地區流行文化潮流的內涵，並分析流行文化潮流下玩具公仔的發展，並創作出屬於「台灣青少年文化潮流」的玩具公仔設計。
2007	宋係潔	《療傷系玩具特性與熟齡族療傷感的研究》。南台科技大學數位內容與動畫設計研究所碩士論文	此研究探討療傷系玩具所產生療傷感的原因和其商品特性為何？研究結果顯示療傷系玩具可分為「視覺擬人化觀賞型」等五大類型；以及療傷系玩具的功能。
2008	王俊為	《從不同成年族群探討療傷系玩具配色色彩認知之研究》。南華大學應用藝術與設計學系碩士班論文	此研究之主要目的：1.分析與彙整市面療傷系玩具之色彩配色情形。2.了解療傷系玩具色彩配色對成年族群色彩心理認知之影響。3.療傷系玩具色彩配色對不同成年族群之喜好度研究。4.探討成年族群對各語意反應之關聯性。5.了解成年族群對療傷系玩具配色之主要因素。
2008	羅仁宏	《公仔產品造形與感性之關聯性研究》。國立花蓮教育大學/科技藝術研究所碩士論文	此研究嘗試運用科學定量的手法，以感性工學為理論基礎，探討人們的心理感受與玩具公仔造形之間的關聯性，並歸納出設計準則以作為日後相關研究的參考依據。

(本研究製表)

## (二) 玩具與消費

玩具的消費行為研究上。早期對象以購買幼兒玩具的家長為主，近期則傾向於年輕人的玩具消費。如王祥齡（2006），就採用對扭蛋店家的參與觀察與扭蛋收藏者的深度訪談，探討玩家「如何消費扭蛋」、「扭蛋玩家的認同」以及「扭蛋文化如何在台灣發展」。成年人的玩具消費行為。如吳佩蓉（2007），採取質化及量化研究方法並重的研究，以深入訪談及紮根理論運用方式，訪問了 35 位擁有療傷系玩具之消費者，確認研究架構，進而發放問卷，藉此探討消費者的人格特質與購買後行為的關係。消費者購買玩具的目的，從為了小孩的需求轉為自身的喜好，呈現出社會價值觀的變化——玩玩具也可以是大人休閒活動的一部份。

表 1-3：消費相關論文

年代	作者	論文題目	內容摘要
1980	陳國清	《國產玩具市場及其消費者行為之研究》。國立臺灣大學商學研究所碩士論文	此研究之目的在探討國產玩具市場之供需及消費者之玩具購買行為，並進一步探討不同玩具偏好的玩具用戶在人口統計變數、消費特性、主要購買者之生活型態及其媒體接觸行為等方面有何差異
1988	傅蒼松	《國內市場玩具購買行為研究—以台北市國小學童家庭為對象》。中國文化大學企業管理研究所碩士論文	旨在研究國內玩具市場國小學童家庭之購買行為，探討台灣區國內玩具市場現階段之行銷問題，附帶提出適當之行銷策略建議。
2004	翁陽明	《幼兒家長購買益智教育玩具的消費動機與消費行為之研究—以台中市為例》。國立彰化師範大學工業教育與技術學系碩士	此研究旨在探討家長購買幼兒益智教育玩具的消費動機與行為。
2006	林康琦	《洋娃娃造型設計與消費心理之研究》。大葉大學/設計研究所碩士論文	此研究為了解一般大眾與收藏者之間對洋娃娃造型的喜好與認知有何差異。分別就性別差異、洋娃娃可愛與否、洋娃娃比例體型、洋娃娃衣著、洋娃娃的性別與年齡方面，五個做比較。
2006	魏伊萃	《膠囊玩具消費體驗與價值之研究》。政治大學國際貿易研究所	此研究主要探討膠囊玩具吸引消費者的原因所在，以及喜愛膠囊玩具的消費者又具備何種特性？
2006	王祥齡	扭蛋的消費文化與認同意涵。世新大學公共關係暨廣告學研究所	藉由全球化概念瞭解扭蛋文化流動的意涵
2007	吳佩蓉	《創意設計商品體驗行銷與消費者人格特質對購後行為之關聯性研究—以療傷系玩具為例》。靜宜大學企業管理研究所碩士論文	此研究主要目的除了探討療傷系玩具消費者對於不同體驗形式之體驗結果差異，及不同人格特質的影響，亦探討療傷系玩具之消費者體驗及人格特質對消費者行為的整體影響。
2008	吳俊儒	《成年人之療傷系玩具消費：商品意義建構、消費體驗與價值創造》。世新大學公共關係暨廣告學研究所碩士論文	此研究採用多元研究取徑探討成年人的玩具消費現象。療傷系玩具的核心消費價值分別為情境價值與依附在其底下的情緒價值和社會價值。情境價值是商品消費價值展現的核心關鍵，因為情境價值讓療傷系玩具得以衍生出不同的附加價值，在辦公生活的情境底下滿足消

			費者療傷的情緒性需求，或在與他人互動過程中展現商品的社會性價值。
--	--	--	----------------------------------

(本研究製表)

### (三) 玩具與收藏

關於收藏研究，社會大眾的收藏對象不再只是價格昂貴的藝術品或是工藝品，流行性商品與生活周遭的物品也成了大眾的目標。

藏品的價值高低除了價格之外，亦有許多決定性的因素。人與物的關係除了使用價值，其「交換價值」與「象徵價值」已變得非常重要。陳佳利、林文（2007）就認為，人們在收藏的時候，不但對物品付出情感，可能也包含了對這項物品背後文化意義的認同或人際連結。收藏者可能透過藏品和世界及他人產生進一步的想像，進而建構或表彰自我之認同。林文（2006）從懷舊之物切入，認為收藏是種可以將時空具體佔有的形式，不論是回憶、想像或期待，能夠充實收藏者的心靈。莊麗娟（1999）、許馨云（2006）並且強調了收藏者的自主性。認為物品被人收藏後，物件的功能面會消失，物品的價值會脫離社會的定義，轉而由收藏者主觀認定，賦予新的意義。

在對於收藏行為的描述上，陳佳利、林文（2007）認為收藏具有「主動性的選擇」，並會針對特定對象「持續性地購買」。莊麗娟（1999）則認為收藏者會有「追求完整傾向」的行為。並且將收藏行為分類為三個階段。

表 1-4：收藏相關論文

年代	作者	論文題目	內容摘要
1998	莊麗娟	《物質主義傾向、消費價值觀與產品涉入對收藏行為影響之研究》。元智大學管理研究所碩士論文	此研究從文獻探討中歸納出收藏的六個基本要素。並整理出五個消費價值與九項收藏行為指標。
2000	屈慧麗	《人們為什麼收藏？》。博物館學刊	本文試圖廣泛地描繪收藏之行為現象，同時，亦對台灣現今之年輕人、業餘考古家、古物收



			藏家在收藏行為、心態與物品做一比較。
2004	陳立超	從戀物癖的觀點看收藏心理：以小說《香水》為例。臺南藝術學院博物館學研究所碩士論文	此研究從個人收藏的角度出發，探求收藏之心理。論文嘗試用精神分析學之戀物癖理論來詮釋現有收藏心理之研究成果。
2004	陳佳利、林澤豐、林文	《收藏、自我與後現代：兒童與青少年收藏行為之研究》。博物館學季刊	呈現並分析台灣中小學生的收藏行為。
2004	蘇昭云	《價值、人格特質與收藏消費行為之研究》。國立高雄第一科技大學行銷與流通管理所	為了解消費者收藏行為背後所隱藏的動機及其收藏行為。經文獻探討得知「文化價值」、「消費價值」及「人格特質」是影響個人行為的決定要素，故以此三變數探討收藏消費行為。
2005	林文	《懷舊餐廳收藏者的收藏、展示與文化想像》。國立花蓮教育大學視覺藝術教育研究所碩士論文	此研究以 Pearce 之收藏詩學為主，目的在探討懷舊餐廳收藏者之文化想像，包括其收藏動機、開店歷程、懷舊收藏的作用與意義、及其展示的建構。並進一步比較個案之異同，以探究懷舊的意義。也藉此探討台灣當代流行的懷舊及消費現象。
2005	黃靜瑜	《收藏型贈品之象徵意義及消費價值對收藏行為影響之研究》。國立交通大學管理科學系所	主要目的在探討消費者對具有收藏性質的贈品所表現出的收藏行為，一方面希望歸納出收藏型贈品對於消費者的象徵意義是什麼，進而探究消費者的購買心理，一方面了解消費者進行贈品收集時所重視的消費價值。
2006	許馨云	《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	此研究欲探討玩具收藏迷收藏玩具的契機為何？以及玩具迷以收藏作為實踐是如何展現？
2006	劉哲男	《懷舊物件迷懷舊傾向對其消費態度之影響-以古董機車為例》。真理大學管理科學研究所碩士論文	此研究以懷舊物件迷中的古董機車迷為對象，探討其懷舊傾向對古董機車消費態度的影響。
2007	陳佳利等	《蒐藏：懷舊與流行的百寶箱》	將各種蒐藏實例以及個人蒐藏心得，藉由布西亞、皮爾斯等學者的專業理論深入分析，對蒐藏這個概念與研究方法作一個廣泛地介紹。
2007	羅時儒	《好神公仔，公仔好神！公仔收藏家收藏行為之探索性研究》。國立中正大學企業管理研究所碩士論文	此研究目的在於了解公仔收藏家的相關行為，其中包括了最初的收藏動機、過程中的收藏行為以及其最後產生的消費價值等。

2007	鄭弼文	《收藏型贈品特性對購買意願影響之研究-以便利商店促銷活動為例》。實踐大學企業創新與創業管理研究所	此研究以收藏型贈品特性的理論為基礎，了解消費者對於其收藏贈品的認知價值，以及因為收藏行為所延伸出對贈品的購買意願。
------	-----	--	---

(本研究製表)

#### (四) 玩具與文化產業

相關文獻如布袋戲產業的研究。林盟傑（2003）從文化工業的觀點，來看待現今的布袋戲產業文化。認為文化變遷使得原本順應生活需求而生的玩具，轉為工業的衍生商品，已開始在本質意涵上發生改變。布袋戲已從文化傳承教育的功能上脫離。

若就文化產業的思維來看，明立國（2004）則認為，文化產業的永續發展，必須建立在對事物的寬容度上。在消費文化的脈絡下，生活風格、認同與區辨、外表與自我呈現、時尚的設計，不斷拓展並培養動態易變的品味感受，而任何新樣式、象徵性物品與經驗形式的生產，都已成為文化工業。將「區別」、「分化」轉換成「變形」與「變化」才是文化工業得以運轉不息的一個重要關鍵。<sup>15</sup>

<sup>15</sup> 明立國，〈文化創意產業思維下的戲曲音樂發展與傳承〉，《香港戲曲的回顧與前瞻》（香港：中文大學，2004）：93。

### 第三節 研究方法與限制

#### 一、符號學方法論

語言學學者索緒爾（Ferdinand Saussure）論及，「語言」就是一套系統。他把語言和象棋相比，來說明關係的同一性（relational identity）。棋子的實際形狀和使用的材料無關緊要，棋子的大小和形狀都是次要的，只要能與其他棋子區別開就行。因此，索緒爾指出，如果棋盤上丟了一個棋子，可以用任何一件東西來代替，只要不與別的棋子混淆就行<sup>16</sup>。也就是說，形式不能決定意義，是「系統」決定意義。

正如每一種語言都有它的文法一樣，每一種文化與社會，也都有屬於他們的獨特系統。「鋼彈模型」也有一套它的系統，模型本身的屬性、產銷的運作、物件使用的方法等。但是「由於語言無法在單一的說話者身上成爲一體，它只能在集體的狀態下才能完美存在」<sup>17</sup>，因此，本研究藉著對模型店家、模型展、模型比賽的田野，以及對相關文本如，雜誌、網路討論區等文獻的探討，試著整理出「鋼普拉」的屬性、類型與演變。

羅蘭·巴特（Roland Barthes）的「作者已死」<sup>18</sup>概念，強調了人的自主性。文本被人使用後，原始的意義會經由人的解讀而改變，這也就是所謂的「賦予意義」。因此本研究藉著與模型玩家的個人訪談、模型玩家社群的量化問卷調查，以瞭解玩家如何組裝、使用與看待「鋼普拉」。以及在這操作過程當中所形成、建構的社會、心理網絡。

---

<sup>16</sup> 喬納森·卡勒著，《索緒爾》，張景智譯，台北：桂冠圖書，1992：19。

<sup>17</sup> 索緒爾，〈符號與語言〉，（1997）：75。

<sup>18</sup> The death of the author。

## 二、研究方法

### 1. 田野調查

進入實際的社會文化脈絡 (context) 之中，藉著「參與觀察」來了解「鋼彈」在模型店家、收藏者與各類場域與環境事件所產生的各種意義，並進入模型店賣場、展覽與網路討論區之中，觀察記錄其運作方式及社群的關係。

### 2. 深度訪談

訪談對象包含各年齡職業的「機動戰士鋼彈」模型製作收藏者，藉此獲知模型收藏者的想法，以及模型對於收藏者的意義。

### 3. 問卷調查法

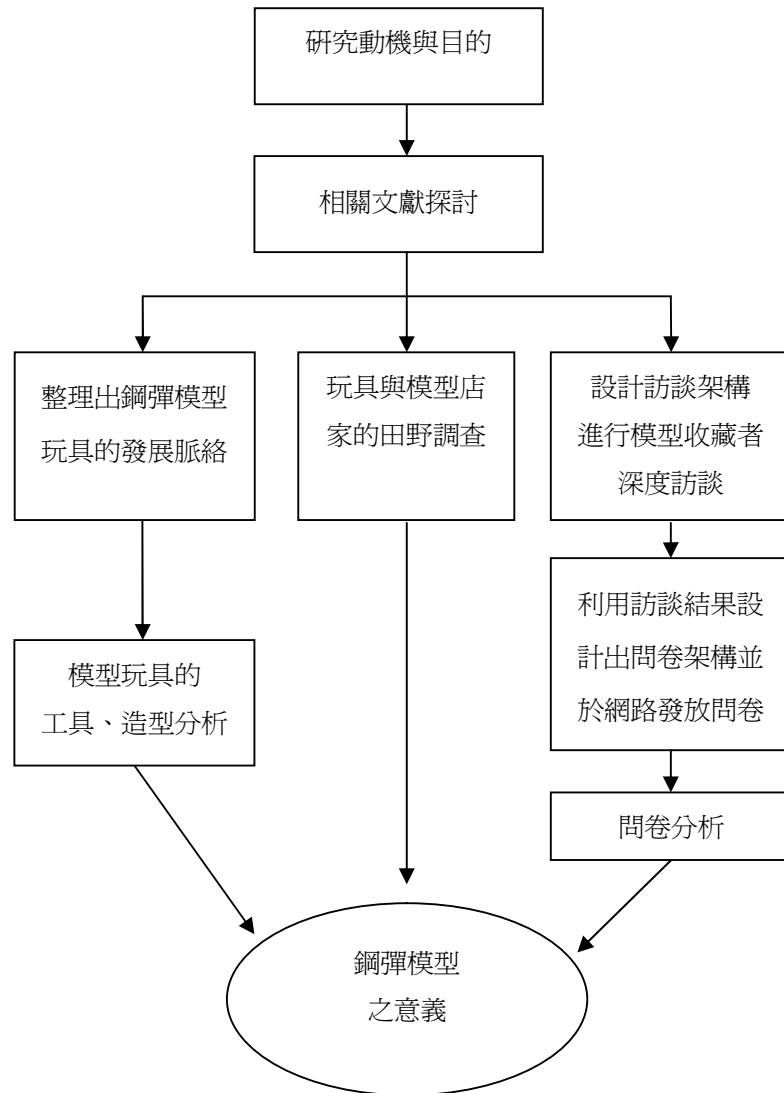
透過結構式問卷設計，對於網路上的模型與玩具版討論區網友進行問卷調查，藉由調查資料的分析，探討其中可能存在的集體潛意識以及約定俗成的操作機制，藉此瞭解「鋼彈」模型所具有的普遍性文化意涵。

### 4. 研究範圍與限制

在文獻回顧方面，欲收集整理「機動戰士鋼彈」從 1988 年迄今的歷史文獻，主要以動畫、模型為主。田野調查方面，主要選擇模型專賣店為觀察對象，因考量到交通因素，以台北市區域店家為主。至於學校玩具社團、玩具相關展覽，亦不列入調查範圍。因本文探討的是普遍的社會價值意涵，學校社團有年齡層的限制，而展覽亦有時空上的限制，不具普遍性。深度訪談對象，年齡選定能夠精確表達自身想法，高中以上模型收藏者，職業不限，並利用網路上的模型討論區尋求訪談對象。

### 三、研究流程與步驟

圖 1-1：研究流程圖



## 第四節 名詞釋義

### 一、鋼彈（ガンダム\GUNDAM）

爲一九七九年在日本播放的動畫《機動戰士鋼彈》裡的主角所搭乘的作戰兵器。是由動畫的機械設定師富野由悠季所命名的。原來的企劃構想名稱爲 GUNBOY（槍小子），然後在看到英文的 DAM（水壩）後覺得有著能夠堅強不屈的精神，所以更改作品名稱爲「GUNDAM」。鋼彈系列作品至今已流行了三十年，此名詞所指的不僅僅是這架機械人或是這部作品，它也包含著整個文化的意涵。

### 二、鋼普拉（ガンプラ\GUNPLA）

日本將塑膠模型稱做「プラモデル」（pla-mode），此名詞是「Plastic Model」的簡稱，取 Plastic 的前三個字母加上 Model 的念法。而鋼彈系列的塑膠模型之英文爲 Gundam Plastic Model，同樣的取其 Gundam 與 Plastic 的前三個字母作組合。因此「鋼彈塑膠模型」的簡稱便成了「GUNPLA」（鋼普拉）。

### 三、山積

描述買太多模型導致家裡堆積如山的現象，由於模型玩具的包裝都是以方形紙盒的形式，因此如果尚未組裝的模型疊在一起，就能夠一層一層往上堆疊。由於現今的模型製模技術良好以及玩具商的行銷策略，以往好久才會推出一款鋼彈模型的時代已轉變成一個月出現好幾款新的模型，再加上舊款模型的持續販售，模型愛好者的組裝速度遠遠跟不上買模型的速度，即使是在鋼彈模型的組裝方式越來越容易的今天。

#### 四、殺肉

源自於汽車處理廠術語，過去人買中古汽車零件會去汽車解體場(台語叫殺肉場)，或是拆解贓車以分售其零件的地方。在模型的文化裡通常用在「模型改造」的領域，雖然廠商發售的鋼彈模型非常多，但還是會有遺漏的機體，這時如果有此機體的愛好者，就會利用其他模型的骨架或是部分零件來湊合。或是爲了追求模型機體的精緻度及造型，會利用更高等級的模型套件來改裝，亦有爲了修補原本損毀的零件的目的。

#### 五、推坑、落坑

模型愛好者，由於接收到雜誌媒體的介紹或是經由網友的模型分享，形容自己被打動的術語，進而去購買某款模型。「坑」指的是錢坑，或是模型的無底洞，因爲需要一直花錢買不間斷推出的商品，形容一種不可自拔的心理狀態。但此名詞亦可用在請求同好推薦模型的時候，如：「要入模型坑了，煩請各位給點意見」。

#### 六、對鋼彈的「愛情」

此處的「愛情」，在鋼彈模型收藏界裡，指的是一種對動畫內容、角色及機體的情感投入，這些情感會投射到廠商所推出的模型上，因爲收藏者因爲看了動畫而對裡頭的機體產生情感，在現實生活上就會想要獲得此款模型。他們並不在乎模型的美醜，就是想擁有它。

## 第二章 鋼普拉的歷史發展

「鋼彈」模型為動畫的周邊商品，模型玩具的歷史發展勢必跟動畫有著分不開的關係，因此第一節先從《機動戰士鋼彈》這部動畫出現的環境背景切入；第二節則介紹《機動戰士鋼彈》動畫的內容以及製作群；第三節便聚焦到動畫的衍生商品——模型來探討。

### 第一節 《機動戰士鋼彈》動畫的歷史背景

#### 一、動畫產業製作模式

日本動畫是在二次大戰之後，由戰爭的廢墟之中重生的。隨著戰後日本的經濟慢慢復甦，1947年成立的「東映動畫」<sup>19</sup>公司開啓了現代日本的動畫產業之路。這時期動畫的播出管道幾乎都在戲院，東映每年推出一部製作精良的動畫，整年的金錢與人力投入，使得作品叫好又叫座，正是東映獨霸動畫界的時代。

(Aplus<sup>20</sup>，2006：24)

1963年，一個新型態的動畫產業出現。1963年1月，《原子小金剛》(鉄腕アトム)在富士電視台的頻道上播出，創立了「每集三十分鐘、每週一集」的卡通連續劇型態。開發出這種新的動畫製作方法的作者正是在日本有「漫畫之神」之稱的手塚治虫<sup>21</sup>。在那個製作一部兩小時的動畫需要耗資一整年資源的時代，爲了能在電視頻道上每週播放，手塚開發出一種叫做「貧乏動畫」(リミテッド・

<sup>19</sup> 當時稱爲「日本動畫株式會社」。

<sup>20</sup> Aplus 爲傻呼嚕同盟的成員之一的筆名。

<sup>21</sup> 開明以電影技巧來畫漫畫。採用變焦、廣角、俯視等電影技術繪圖，以分鏡的方式連接。擺脫了以四格漫畫和傳統連環畫的繪畫方式。一生創作約450部漫畫(一說700部)，作品豐富多樣：兒童生活、科幻、偵探、歷史、傳說，文學、醫學、宗教、音樂、哲學等。手塚治虫對日本漫畫家們的影響巨大，幾乎所有的漫畫家都是受手塚治虫作品啓蒙的。



アニメーション)<sup>22</sup>的製作方式，大大地減少了製作成本。超低的成本加上特殊的製作方式，動畫品質一定不如精美的電影院動畫電影，但能讓小朋友不用出門每週都有卡通可看以及手塚作品極高的故事性，讓《原子小金剛》大大成功，並取得全日本平均 30% 的收視率佳績<sup>23</sup>，其玩具、周邊商品更是熱賣。《原子小金剛》使得電視公司及贊助商的荷包賺得滿滿，觀眾也看得開心（有卡通可看、有玩具可買），需求增大，於是這樣的動畫製作模式開始蔚為主流，動畫工作室一家家成立，電視動畫一部部推出，目標觀眾群瞄準小朋友，搭配贊助廠商的零食或玩具來刺激銷售量。

由於《原子小金剛》大賣，所以其「貧乏動畫」的製作模式亦影響了未來半世紀的日本動畫。為了節省動畫製作費，減少作畫張數以及畫面的重複使用等方法，看起來其實是非常偷工減料的，而且此模式造成了一個後遺症；電視台不願意提高製作經費。低預算的《原子小金剛》電視動畫竟然可以讓觀眾接受，那麼往後的作品都可遵照此製作模式，電視台不需要付出太多製作成本，這導致日後數十年，日本的電視動畫導演都得與「低預算」搏鬥（AIplus，2006：28）。然而，卻造就了日本電視動畫的「經濟奇蹟」。

二十世紀 80 年代末期，日本的金融體系崩潰，「泡沫經濟」<sup>24</sup>造成長達十餘年的經濟大蕭條。在這不景氣中，動畫產業卻能適應逆境，甚至成長，這都是因為動畫導演們長期跟預算「搏鬥」磨練出來的「功力」的結果，充滿熱情的動畫家因此開發出更多省錢、效果又不差的演出手法，因此能維繫動畫產業而不墜。這不是說動畫產業完全沒有受到景氣的影響，而是此產業有著更能適應拮据環境

---

<sup>22</sup> 節省動畫製作費的方法；例如將原本每秒二十四張的畫格降為八秒、讓畫片可以重複使用的兼用卡系統（BANK 系統），以及利用運鏡、走位等手法來混淆觀眾的眼睛，讓觀眾無法察覺到作畫品質變差。

<sup>23</sup> 數據引用自維基百科，<http://zh.wikipedia.org>，瀏覽日期：2009 年 10 月 10 日。

<sup>24</sup> 形容「股市泡沫化」的狀況。泡沫化即是指股市如倒啤酒，啤酒剛倒入杯子時，泡沫開始產生，在泡沫滿出杯子時，雖然從外表看有一整杯的啤酒，實際上啤酒只有一半，隨泡沫逐漸崩解，真相開始浮現。台灣銀行金融小百科網站，[http://fund.bot.com.tw/z/glossary/gl\\_home.htm](http://fund.bot.com.tw/z/glossary/gl_home.htm)，瀏覽日期：2009 年 8 月 18 日。

的能力。因此低品質的畫面如何能受到觀眾青睞呢？答案就是有好的劇情和分鏡。傻呼嚕同盟的 AIplus 提到：

這些偷工減料的技巧與動畫產業如何度過不景氣的寒冬有何關係呢？因為製作費下降而降低品質，本來應該會造成消費者流失，然而由於這套「傳統」訓練出來的動畫家們，頗諳以劇情及演出手法來補作畫密度不足之道，對於觀眾來說，要求的是一個「好看」的整體印象，倒不會斤斤計較於「一秒鐘到底有幾張」。(AIplus, 2006: 10)

日本的動畫裡被稱作爲「監督」的人，在動畫結尾的製作人員名單裡總是被擺在最後，其實就等同於電影裡的導演。動畫監督的工作就是監控整個作品的進行；從最初的企畫發想、編劇、人物角色設定到製作分鏡表、後期的剪輯與配樂，都必須全程掌控。整部作品的品質與風格和監督有絕大的關係，可以說「監督」就是作品的靈魂。不同於美國迪士尼動畫講求團隊的專業分工合作，日本動畫則強調「個人的技藝」，即監督的創意與想法<sup>25</sup>。所以一般談到日本動畫片的作者，我們會以監督爲主：這是宮崎駿的作品，而不是某家動畫製作公司的作品。

日本動畫「產業」，指的不光是在電視頻道上播映，電視台靠收視率賺取廣告費而已，作品的周邊商品所衍生的經濟效應其實更加驚人。一部電視動畫，它可以發行 DVD 和唱片、改編成漫畫和小說、被製作成玩具和模型，其主要 LOGO 更可以放到任何商品上（例如服飾）來販賣，再加上海外的授權費用，相當可觀。由此可見，日本動畫獨特的製作模式加上其周邊商品的經濟效益，幫助這項產業度過不景氣的寒冬，甚至造就了一個小小的奇蹟。

---

<sup>25</sup> 其實不只是在日本動畫界，強調「個人的技藝」一直是日本文化長久以來的傳統。在該行業的頂尖高手或者擁有獨特的技藝的人，被稱爲「達人」(たつじん)。

## 二、軍事科幻動畫的緣起

日本動漫所涵蓋的類型十分廣泛，大致可分為搞笑、料理、科幻冒險<sup>26</sup>、社會寫實、偵探、格鬥、運動、魔幻迷情、少女與都市愛情（邱立翔，2008）。「鋼彈」這架十六公尺高的巨大機械人，正是被歸類於科幻冒險類別裡。

戰後日本動畫的第一部作品《原子小金剛》正是屬於科幻冒險的類別，同時它也開創了往後動畫界中非常重要的主題——機械人——的出現。

圖 2-1：原子小金剛



資料來源：knowledgegerush 網站<sup>27</sup>

外表是位身高 135 公分的小男孩，眼睛可發出探照光線、屁股裡藏有機關槍、雙腳可變為噴射引擎飛上天空、擁有十萬匹馬力，它就是《原子小金剛》。日本的第一部電視動畫，即是以小朋友為目標觀眾群，除了吸引小朋友每個禮拜坐在電視前面以外，贊助商還能藉此販賣食品和玩具<sup>28</sup>。

1963 年，第二部以機械人為主題的作品《鐵人 28 號》在日本富士電視台播出。在故事的背景裡，鐵人 28 號是為了二次大戰的太平洋戰爭所製造的機械人，不同於跟人類小孩一樣尺寸的原子小金剛，它的全長有十八公尺高，並且需要一

<sup>26</sup> 科學幻想，與科學有關的虛構題材，簡稱「SF」(Science Fiction)。

<sup>27</sup> 圖片網址：<http://www.knowledgegerush.com/>，瀏覽日期：2009 年 10 月 10 日。

<sup>28</sup> 除了可以擺在玩具店出售之外，玩具還有一種搭配食品或零嘴販賣的方式，通常以極小的形式附在包裝裡，這種食品玩具通稱為「食玩」(しょくがん)。1964 年，日本明治製菓(めいじせいか)公司發售的「マーブルチョコレート」(Marble chocolate)彩色巧克力球中附有原子小金剛的玩具，從此電視卡通人物的食玩開始流行。

把遙控器由人類來控制。《鐵人 28 號》有它的代表性，AIplus（2006）認為，這部作品對日本動畫史的影響並不亞於《原子小金剛》，被視為是「巨大機械人」這個日本動畫中最重要類別的原型。接著 1972 年 12 月 3 日《無敵鐵金剛》（マジンガーZ）誕生<sup>29</sup>：

從無敵鐵金剛開始，操縱者進入巨大機械人的體內，與它合而為一，成為它的頭腦；機械人不再只是人類的伙伴或部下，機械人就是操縱者「本身」！它的力量，就是操縱者本人的力量！一個平凡的人類與機械人「合體」，他就擁有了移山倒海的神力！「機械人」已不再是個木偶；它是一個工具，透過與它「合體」的儀式，凡人可以變成超級英雄！（tp<sup>30</sup>，2001：217）

圖 2-2：無敵鐵金剛與機械獸



資料來源：哲生原力網站<sup>31</sup>

《無敵鐵金剛》確立了日本「搭乘式巨大機械人」動畫的範本——操作者從外部遙控改為進入機械內部駕駛，機械人單純的成爲一個無自我意識的作戰兵器。因爲這部作品，市場上開始販賣金屬製成的無敵鐵金剛玩具「超合金マジン

<sup>29</sup> 由漫畫改編，1972 年 12 月 3 日至 1974 年 9 月 1 日間，於日本富士電視台播出，全劇共有 92 集。1978 年 7 月在台灣華視以《無敵鐵金剛》名稱播出，並於 1985 年 10 月再次重播。《無敵鐵金剛》在台放映時是台灣首部接觸到的巨大機械人作品，在當時掀起了繼《科學小飛俠》之後的第二波科幻動畫熱潮，更給予了現今許多長者「機械人等於無敵鐵金剛」的刻板印象。

<sup>30</sup> tp 爲優呼嚕同盟成員之一的筆名，另一個名字爲「談璞」

<sup>31</sup> <http://jf20.net/>，瀏覽日期：2009 年 10 月 10 日。

ガーZ」<sup>32</sup>，爾後的金屬製機械人玩具模型都被以「超合金玩具」為稱呼並且流行至今。1974年，《蓋特機械人》（ゲッターロボ）推出，動畫裡的主角是日本史上第一架可以分離合體的機械人，是為往後變形合體機械人的原形。兩部作品的作者永井豪（ながい こう）<sup>33</sup>著實為日本巨大機械人動畫建立了重要的里程碑。

永井豪的作品引爆了巨大機械人動畫的熱潮，此類題材開始層出不窮，然而除了幾部代表性的作品外，大部分品質良莠不齊。每集重複著千篇一律的內容：壞得莫名其妙又壞到透頂的壞蛋，進行毫無道理可言的侵略；然後又冒出更加莫名其妙的主角和正義組織與其對抗；主角開著巨大機械人，與壞人的怪獸進行著一週又一週的格鬥對打，從第一集打到最後一集；最後壞蛋惡有惡報死光光，主角勝利快樂笑哈哈（tp，2001：285）。這些作品，除了裡頭的機械人跟「科幻」沾上邊之外，對小孩子來說，其實只有暴力而已，甚至被譏為「贊助廠商為了賣玩具而騙小孩的作品」。1976年，一個迥異於往常風格的經典級系列作品上市了，Aplus（2006）指出，在此之後是「長濱忠夫三部曲」<sup>34</sup>，由於長濱監督的舞台劇及廣播背景，讓他的作品引入了連續劇式的劇情內容與演出風格，壞人不再滿臉橫肉，反而英俊無比！而且並不是天性邪惡，而是背負著一些身世苦衷。例如《鬥將戴摩斯》猶如巨大機械人版的「羅蜜歐與茱麗葉」，吸引了不只是愛好機械人的男生，更有一票女性觀眾為這些英俊又哀愁的反派角色瘋狂。長濱監督將機械人動畫改造成為有血有肉的情感作品，更賦予了反派角色人性，使得反方人物在劇中的價值佔有了一定份量。也因此，讓巨大機械人動畫從「正義與邪惡的對決」變成「敵我雙方都一樣是人，只是所屬陣營不同」，這正是1979年《機動戰士鋼彈》所達到的成就！若無長濱忠夫的努力，保守的動畫界恐怕也不會憑空冒出這樣的作品。

---

<sup>32</sup> 「超合金Z」是動畫裡虛構的合金金屬，被製作成無敵鐵金剛。

<sup>33</sup> 《蓋特機械人》是永井豪與石川賢（いしかわ けん）合作之作品。

<sup>34</sup> 1978《超電磁機械人・孔巴拖拉V》（超電磁ロボ・コンバトラーV）、1977《波羅五號》（超電磁マシーン ボルテスV）、1978《鬥將戴摩斯》（鬥將タイムス）。

1974 年 10 月《宇宙戰艦大和號》（宇宙戰艦ヤマト）首航<sup>35</sup>。大和號是艘艦首有個巨大砲口，跟二次大戰的戰艦非常相似的太空船，此劇對日本科幻動畫作品帶來了絕大的影響。

圖 2-3：宇宙戰艦大和號



圖片來源：東北新社網站<sup>36</sup>

《大和號》首播時即因為收視率不佳，預定五十二集的作品只播出了二十六集<sup>37</sup>，卻因為一批對此劇「狂熱」的「迷」們的呼聲《宇宙戰艦大和號》得以重播甚至被製作成劇場版（1977 年）在電影院上映，1978 年的第二部劇場版《再見了！宇宙戰艦大和號——愛的戰士們！》（さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち）締造了四十三億日圓的票房，打破日本國產電影的紀錄，這也就是日本的「第一次動畫熱潮」（Aplus，2006：39）。《大和號》電視卡通因為不合大眾市場的胃口（小朋友）而遭腰斬，卻吸引了一批年齡層較高的觀眾群，這些人教育程度較高又對「SF」（Science Fiction）類別有興趣，簡單地來說就是他們較「認同」宇宙戰艦在外太空保衛人類的故事，似乎比起每週固定打打殺殺的機械人來的有深度些。

<sup>35</sup> 導演為松本零士（まつもと れいじ）1974 年 10 月 6 日到 1975 年 3 月 30 日在日本讀賣電視台播放，全 26 集。

<sup>36</sup> 圖片網址：<http://www.tfc.co.jp/>，瀏覽日期：2009 年 10 月 10 日。

<sup>37</sup> 收視率低的原因，根據 Aplus 的〈戰後日本動漫簡史〉提到：除了艦首挖了一個大洞取個名字叫「波動砲」之外，其他的造型都跟二次大戰的戰艦沒什麼兩樣。比起當時正紅的巨大機械人又能變形、合體，還有種種豪華必殺技，這艘戰艦實在不怎麼吸引人。更糟的是，上映時段對上了小朋友跟家長都愛看的殺手及作品《小天使》（アルプスの少女ハイジ），收視率始終不振。

### 三、科幻動畫風潮

日本在二次世界大戰後國民自信心跌到谷底，戰後經濟得到復甦，70年代已步入富國之林，爲了保護這些建設，他們希望能有位英雄或軍隊來守住這片江山，此時的卡通《原子小金剛》、《無敵鐵金剛》等，這些被塑造出來的英雄深深捉住日本人的心，因爲他們已不是傳統動畫中的動物，而是有血有肉的人類或人類智慧結晶所研究出來的機械人，不管在陸地、海洋、天空，甚至宇宙間都能防衛日本、保護地球。尤其是代表日本「大和魂」精神的大和號戰艦，也被加以修復改造用來抵禦外星人（范建祐，1997：147）。日本人所需要的英雄，就是高科技、機械人，對此廖勇超談到在日本動畫史裡的一個有趣之處就是，爲何重要的作品幾乎都是科幻取向。實行明治維新而強大的日本卻在二次大戰時被擁有更高科技的美國給打敗，也因此，戰後的日本除了不斷出現的反美聲浪之外，也造就了重新以科技站起來的文化想像。科幻動畫普遍耽溺高科技的現象揭露了日本文化想像中意欲在科技的層次上「比西方還像西方」的企圖，來彌補戰敗的心裡——藉由科幻動畫中的高科技擁有，象徵獲得權力，來重新認同自己（廖勇超，2006：161）。引領戰後日本動畫史上三大熱潮的三部科幻作品也就是：《宇宙戰艦大和號》（1974）、《機動戰士鋼彈》（1979）、《新世紀福音戰士》（1995）<sup>38</sup>。

「大和熱」除了打破動畫票房紀錄外，另一個重大影響是「動畫情報誌」的誕生，由於「大和迷」喜好資料分析、追根究底的特性，在此劇重播的1977年，原本定位在「次文化專門誌」的雜誌《OUT》在第二期製作了「大和號」專題之後，獲得極大的迴響，因此轉型爲動畫專門誌，提供各種作品、業界相關公開以及內幕的資料給飢渴的動畫迷，此後相關情報雜誌如雨後春筍般出現，也代表動畫進入了「電視&電影&平面出版媒體」的複合媒體時代（AIplus，2006：39）。

<sup>38</sup> 《新世紀福音戰士》帶給動畫界很大的衝擊，拍攝手法既傳統又創新，精細的作畫、漫長的靜止鏡頭，甚至只有文字的畫面快速閃爍，讓人幾乎看不清楚。……它不只是機械人拯救世界，更描寫著政治鬥爭、缺乏愛的家庭、失衡的社會、心靈重建。這或許是在二十世紀末日本泡沫經濟下反映出社會與人性的產物，無疑是九〇年代最具爭議性的作品（Patrick Drazen，2005：214）

觀看動畫似乎不再是日本小孩的專利，但也並非老少咸宜，深度的劇情、人物的詳細刻化，每部作品都會出現一批死忠的族群<sup>39</sup>，這些「迷」們會主動追求自己所喜愛的作品，動畫閱聽眾不再一味被動地接受訊息，在動畫、漫畫、遊戲（以及它們的周邊商品）領域中，對自己所喜愛之事物有著強烈狂熱的人，也就是1980年代「御宅族」的先驅。

二次戰後，日本動畫界使用低成本卻又充滿創意的製作，成功地以電視連續劇形式打入社會大眾。即使動畫公司以及贊助商爲了收視率和販賣商品控制著整個市場，強調個人技藝的動畫監督們仍然在有限的環境下製作出一部部的優秀作品。巨大機械人角色爲科幻動畫起了個好的開始，經過長濱忠夫和松本零士<sup>40</sup>的努力，機械人動畫裡的角色及劇情更加的寫實了，吸引的對象也從小孩子晉升到年齡稍長的一群人。而這些人主動擁抱自己喜愛作品的現象，也讓動畫相關產業持續成長，於是贊助商更可以爲了賣玩具而投資動畫作品，而動畫監督也有了更多的資源可以持續創作。AIplus 形容，1970年是一個狂飆的年代，1969年日本的國民所得高居世界第二，成爲富庶之國；各種現代建設的完成以及大阪萬國博覽會，都顯示日本已脫離戰爭的陰霾。動畫界也是一樣，各種新類型的作品陸續推出而且成功創下典範，新的技法與演出方式層出不窮。身爲動畫界中堅份子之一的富野由悠季，在這段期間累積了許多經驗<sup>41</sup>，創造了《機動戰士鋼彈》這部80年代重要的作品。（AIplus，2006：40）

---

<sup>39</sup> 不只是科幻動畫迷，每一個類別、作品都會有它們的愛好者，它們也有可能彼此重疊。

<sup>40</sup> 《宇宙戰艦大和號》作者。

<sup>41</sup> 將在下個章節概述。



## 第二節 《機動戰士鋼彈》動畫的內容特色

### 一、作品概述

《機動戰士ガンダム》，是從 Mobile Suit<sup>42</sup> Gundam 一詞翻譯而來的，台灣稱爲《機動戰士鋼彈》（以下簡稱《鋼彈》）。指的是一部機械人戰爭動畫作品，由 SUNRISE 公司（株式会社サンライズ）<sup>43</sup>製作。最初於西元 1979 年 4 月 7 日至 1980 年 1 月 26 日之間，在日本朝日電視網所屬的名古屋電視台播映，共 43 集。

圖 2-4：《機動戰士鋼彈》動畫



資料來源：SUNRISE 官方網站<sup>44</sup>

故事敘述宇宙世紀 0079 年，位於宇宙殖民衛星 SIDE 3 的吉翁公國（ジオンこうこく）<sup>45</sup>，以「機動戰士」的人型機動兵器爲主力，對地球發起了戰爭。地

<sup>42</sup> 全名是 Mobile Space Utility Instruments Tactical（戰術汎用宇宙機器）。

<sup>43</sup> 1972 年創立的動畫製作公司，擅長科幻機械動畫。1994 年成爲萬代集團旗下子公司。

<sup>44</sup> <http://www.sunrise-inc.co.jp/>，瀏覽日期：2009 年 10 月 10 日。

<sup>45</sup> 動畫機動戰士鋼彈系列當中登場的空想國家。該國是位於月球背側，離地球最遠的太空殖民地群體。以爭取宇宙居民獨立自治爲名，對地球聯邦宣戰，發動了戰爭。

球聯邦軍（ちきゅうれんぽうぐん）<sup>46</sup>在非主戰場的殖民衛星 SIDE7 中，開發了新型戰艦「白色基地」（ホワイトベース）和作為反擊重心的「RX-78-2 鋼彈」。在殖民衛星 SIDE7 遭受吉翁軍攻擊時，少年阿姆羅·雷(アムロ・レイ)為了保衛同胞而登上「鋼彈」而被捲入了戰爭，本作品即是以阿姆羅為中心，描述阿姆羅跟著鋼彈，歷經種種困難而成長的故事<sup>47</sup>。

《鋼彈》這部作品是針對較高年齡層所構想的。本作品的主要故事是描寫在兩個政治上對立組織的戰爭中，偶然成為軍用機器人駕駛員的主角，以及他的同伴們，在戰火中拼命求生的「群像劇」<sup>48</sup>。除了主角，支援主角的人們以及對立的吉翁公國軍官士兵們也有許多個性豐富的描寫。本作品對於雙方角色的細緻描寫使得作品的世界內容非常豐富，也產生了許多有思想深度的有名場景與故事。

而武器和各種組織的設定，也仿效了當時的電影「星際大戰」等在外太空發生的戲劇，如機器人使用「光劍」做武器，敵人為獨裁國家、穿著像納粹德國的軍服等，吸引了一些本來並非科幻迷的青年或成人觀眾。另一方面又仿效日本軍事科幻動畫始祖《宇宙戰艦大和號》，以一群人物在同一艘宇宙戰艦上，旅途和不斷和敵人戰鬥的軍事色彩科幻動畫，產生了激烈的對抗的劇情，引起了非科幻的電視劇迷追捧。

陳仲偉指出，《鋼彈》對日本動畫的意境與內涵的可能性做出了相當的貢獻。首先它打破了動畫人物與世界觀的「二元對立」，人物不再簡單地區分為所謂的正邪、善惡兩個陣營，動畫裡的人物個性更接近真實世界中的人，對生存以及戰爭的意義有著很深入地探討。其次《鋼彈》也開創了日本另一個動畫類別，也就是「寫實系機械人」（リアルロボット）<sup>49</sup>的世界，動畫中的世界與戰場變得更加

---

<sup>46</sup> 在動畫機動戰士鋼彈中出現的空想國家。概念來自於聯合國的延伸。

<sup>47</sup> BANDI 香港官方網站，<http://www.g-world.com.hk>，瀏覽日期：2009 年 10 月 10 日。

<sup>48</sup> 電影用語，指在同個時空下，同時交替描繪許多人物的作品。

<sup>49</sup> 指的是動畫中登場機械人當中的一類別，形容設定較接近現實中的兵器或產業機械的大型機械人。此類作品的機械人在世界設定中，原則上外型以人類或其他現實生物的型態為主體

如同現實。最重要的是《鋼彈》引起了社會各界極大的迴響與爭論：「動畫的意義究竟為何？對社會究竟會造成什麼樣的影響？」（陳仲偉，2004）

## 二、評價及其影響

1979年，《機動戰士鋼彈》在首播時的收視率相當低，名古屋地區平均9.1%，關東地區平均只有5.3%，連帶使得相關的周邊商品銷售不振，並導致原先預定的52集，被縮減到43集提前結束。但是其合理的機械設定、寫實的戰場氣氛、人性的深入刻畫，一群觀眾開始為《鋼彈》請命，以致各動畫相關雜誌在其下檔之後，每一期都有《鋼彈》相關的特集報導，結果使得此作品能夠得以完整重播，甚至一再地播放。重播時的收視率平均都有10%以上，在1982年的名古屋地區更創造了25.7%的收視記錄<sup>50</sup>。

1981年3月1日，由電視版剪輯而成的電影版第一集上映。上映前在新宿車站前舉行了一個叫「動畫新世紀宣言」的宣傳活動，共計兩萬多人來參加，結果把車站擠得水洩不通，電影版的放映獲得了大成功。《機動戰士鋼彈》總共製作了三部剪輯電影版作品；最終使得「鋼彈」這個名詞廣為人知。（AIplus，2006：41）

播映結束後取得商品化權利的萬代（BANDAI），於半年後發售了本作品中登場的各式機動兵器的塑膠模型(Plastic Model)，並且爆發性的熱賣，劇場版主題曲站上流行歌曲排行榜的高位，各種相關風潮發展成爲一種社會現象。繼承或共享本作世界觀與歷史等設定資料的小說與漫畫也紛紛開始製作，成爲多媒體綜合作品的先驅。爲了區別「機動戰士 GUNDAM」與後續作品的分別，同好間經常將本作稱爲「ファーストガンダム」(First Gundam)，華語圈多稱爲「初代鋼彈」、「元祖鋼彈」或「鋼彈 0079」。

<sup>50</sup> 引用自維基百科，<http://zh.wikipedia.org>，瀏覽日期：2009年10月10日。

### 三、動畫製作公司簡介

SUNRISE(株式会社サンライズ)是《鋼彈》的製作公司，以動畫作品的規劃、製作，作為主要的事業內容。BANDAI 拿姆科集團旗下的日本企業。SUNRISE 是 1972 年動畫工作室「虫制作」(由日本動漫之神手塚治虫所創立)獨立出來的一些職員，以「SUNRISE 藝術工作室」的名義開始創業。直到 1976 年，SUNRISE 工作室才正式以「株式会社日本サンライズ」的名稱擠身日本動漫舞台<sup>51</sup>。其作品多為原創的動畫作品，也製作漫畫的改編動畫作品。例如近幾年的漫畫作品「KERORO 軍曹」、「銀魂」等。

1976 年 11 月 SUNRISE 改名為「株式会社日本サンライズ」(日本日昇公司)。自此 SUNRISE 開始轉包「東映」和「圓谷製作」的動畫製作。翌年年的《無敵超人桑波德 3》(無敵超人ザンボット 3)為第一次自主製作的作品。1979 年製作的《機動戰士鋼彈》，則在動畫片業界中創立了「寫實系機器人」的高潮。1985 年「原創電視動畫錄影帶」(OVA)出現，採用受歡迎的電視作品發展成為續集，如《裝甲騎兵》(装甲騎兵ボトムズ)。

1994 年 4 月 1 日，日本 BANDAI 玩具公司的資本加入。雖然鋼彈系列產品的非常風行，但這樣的現象卻限制了 SUNRISE 其他原創作品出現的機會。

---

<sup>51</sup> Baidu 百科，瀏覽日期：2009 年 10 月 10 日，取自：<http://b.baidu.com/view/1487136.htm>。

表 2-1：鋼彈系列動畫作品一覽：

播出 媒體	作品設定背景	動畫作品（播出年代）
電視	宇宙世紀 （Universal Century）	機動戰士鋼彈（1979 年） 機動戰士 Z 鋼彈（1985 年） 機動戰士鋼彈 ZZ（1986 年） 機動戰士 V 鋼彈（1993 年） G-SAVIOUR（1999 年）
	未來紀元（Future Century）	機動武闘伝 G 鋼彈（1994 年）
	殖民後紀元（After Colony）	新機動戦記鋼彈 W（1995 年）
	戰後紀元（After War）	機動新世紀鋼彈 X（1996 年）
	正曆（Correct Century）	∀鋼彈（1999 年）
	宇宙紀元（Cosmic Era）	機動戰士鋼彈 SEED（2002 年） 機動戰士鋼彈 SEED DESTINY（2004 年）
	西元（Anno Domini）	機動戰士鋼彈 00（2007 年、2008 年）
電影		SD 鋼彈武力（2004 年）
	宇宙世紀（Universal Century）	機動戰士鋼彈（1981 年） 機動戰士鋼彈 II 哀・戰士編（1981 年） 機動戰士鋼彈 III 宇宙歸來編（1982 年） 機動戰士鋼彈 夏亞的逆襲（1988 年） 機動戰士鋼彈 F91（1991 年） 機動戰士 Z 鋼彈 星之繼承者（2005 年） 機動戰士 Z 鋼彈 II 戀人們（2005 年） 機動戰士 Z 鋼彈 III 星塵鼓動之愛（2006 年）
	殖民後紀元（After Colony）	新機動戦記鋼彈 W Endless Waltz 特別篇（1998 年）
	正曆（Correct Century）	∀鋼彈 I 地球光（2002 年） ∀鋼彈 II 月光蝶（2002 年）
OVA		機動戰士 SD 鋼彈（1988 年） 機動戰士 SD 鋼彈の逆襲（1989 年） 機動戰士 SD ガンダムまつり（1993 年）
	宇宙世紀（Universal Century）	機動戰士鋼彈 0080 口袋中的戰爭（1989 年） 機動戰士鋼彈 0083 星塵回憶錄（1991 年-1992 年） 機動戰士鋼彈 0083 吉翁的殘光（1992 年） 機動戰士鋼彈 第 08MS 小隊（1996 年-1999 年） 機動戰士鋼彈 MS IGLOO（2004 年、2006 年） 機動戰士鋼彈 MS IGLOO2 重力戰線（2008 年）

殖民後紀元（After Colony）	新機動戰記鋼彈 W Endless Waltz（1997 年）
宇宙紀元（Cosmic Era）	機動戰士鋼彈 SEED C.E.73 STARGAZER（2006 年）
	機動戰士 SD 鋼彈（1988 年-1991 年）

（本研究製表）

#### 四、動畫延伸產品

根據 BANDAI 公司的資料顯示，2003 年該公司與鋼彈相關的產品營業額為五百四十二億日圓，已連續五年成長超過百分之十。從 1980 年發售第一個鋼彈模型到 2004 年 4 月為止，鋼彈模型已經賣出三億六千萬餘台，相關的遊戲也以賣出超過兩千萬套。（Aiplus，2006：11）到今天（2009）鋼彈已邁入第三十年，其相關產品的銷售數量亦不斷地在增加中。

表 2-2：鋼彈周邊產品一覽

宇宙世紀 （Universal Century）系列作品	MS 戰記 機動戰士鋼彈 0079 外傳（漫畫） 機動戰士鋼彈 0079 灼熱的追擊 / 機動戰士鋼彈 最後的紅色彗星 / 機動戰士鋼彈 0087 傑特出擊命令（紙上遊戲） ガイア・ギア（小說／廣播劇） 機動戰士鋼彈 吉翁的再興（漫畫） 機動戰士鋼彈 閃光的哈撒衛（小說） 鋼彈前哨戰（Gundam Sentinel）（小說） 機動戰士鋼彈 F90（漫畫） 機動戰士鋼彈 F91（漫畫） 機動戰士鋼彈 F91 フォーミュラー戦記 0122（遊戲） 機動戰士 VS 傳説巨神 逆襲のギガンティス（漫畫） 機動戰士海盜鋼彈（漫畫） 機動戰士鋼彈 CROSSDIMENSION 0079（遊戲） 機動戰士鋼彈外傳 THE BLUE DESTINY（漫畫／遊戲） 機動戰士鋼彈 基連的野望（遊戲） 機動戰士鋼彈外傳 コロニーの落ちた地で（漫畫／遊戲） 鋼彈救世主（G-SAVIOUR）（遊戲） ZEONIC FRONT 機動戰士鋼彈 0079（遊戲） 機動戰士鋼彈戰記 Lost war chronicles（遊戲／漫畫） 鋼彈 NETWORK OPERATION（線上遊戲） 年輕彗星的肖像（漫畫）
---------------------------------	---

	<p>エコール・デュ・シエル 天空的學校（漫畫／小說）</p> <p>開發者物語（機動戰士鋼彈 Before One Year War）（漫畫）</p> <p>機動戰士鋼彈 宇宙的死亡女神（漫畫）</p> <p>ADVANCE OF Z 在迪斯坦的旗下（小說）</p> <p>機動戰士鋼彈外傳 宇宙・閃光の果てに（遊戲／漫畫／小說）</p> <p>機動戰士鋼彈 めぐりあい宇宙（遊戲）</p> <p>鋼彈 NETWORK OPERATION 2（線上遊戲）</p> <p>機動戰士鋼彈 Unicorn（小說）</p> <p>機動戰士：鋼彈桑（漫畫）</p>
未來世紀 （Future Century）系列作品	機動武鬥傳 G 鋼彈（漫畫）
後殖民紀元 （After Colony）系列作品	<p>新機動戰記鋼彈 W（小說／漫畫）</p> <p>新機動戰記鋼彈 W G-unit（漫畫）</p> <p>新機動戰記鋼彈 W 右手持鎌，左手擁妳（小說）</p> <p>新機動戰記鋼彈 W 外傳（漫畫）</p> <p>新機動戰記鋼彈 W BLIND TARGET（漫畫／廣播劇）</p> <p>新機動戰記鋼彈 W 無盡的華爾茲（小說／漫畫）</p>
戰後紀元 （After War）系列作品	機動新世紀鋼彈 X（漫畫）
正曆 （Correct Century）系列作品	∀鋼彈（小說／漫畫）
宇宙紀元 （Cosmic Era）系列作品	<p>機動戰士鋼彈 SEED（漫畫）</p> <p>機動戰士鋼彈 SEED ASTRAY（小說）</p> <p>機動戰士鋼彈 SEED DESTINY（漫畫）</p> <p>機動戰士鋼彈 SEED DESTINY ASTRAY（小說）</p> <p>機動戰士鋼彈 SEED C.E.73 Δ ASTRAY（小說）</p> <p>機動戰士鋼彈 SEED DESTINY 聯合 VS 札夫特（電玩）</p>
西曆（Anno Domini）紀年	機動戰士鋼彈 00
SD 鋼彈系列作品	SD 鋼彈 Online

（本研究製表）

### 第三節 《機動戰士鋼彈》模型產品的發展

#### 一、萬代玩具公司

BANDAI（株式会社バンダイ）創立於一九五零年的東京，當時並不叫做 BANDAI，而是「萬代屋」，取自日文「萬代不易」中永恆不改變之意，而這也成為他們的創業理念。1961 年名稱變更為 BANDI。開發展塑膠模型事業的契機，是從 1969 年收購了當時陷入經營危機的模型廠商「今井科學」的靜岡工廠以及在內的各種生產模具而開始。自此開始生產許多軍事與汽車的模型，以及海外廠商模型套件的代理。

1977 年冬天發售的「宇宙戰艦大和號」展示套件以及 1980 年 7 月發售的鋼彈相關模型等動畫機械人相關的產品都受到熱烈歡迎，從此萬代開始轉型為專業的模型製造商。萬代在 SUNRISE 的鋼彈系列作品當中，經常在一開始就以出資者或共同參與角色設計企畫等方式介入動畫作品的製作，並同時進行角色商品化的工作，以便與動畫作品同步推出。

1980 年代後期萬代進入電子遊戲產業。而主要的遊戲類別也以動漫畫角色為主。之後以「PROJECT PEGASUS」（初代 GUNDAM 當中開發白色基地等新型機動戰士母艦的計畫代號）與 Namco 公司成立共同持股的子公司，專責開發鋼彈系列遊戲。最後在 2005 年 9 月 29 日與 Namco 實施合併，共同成立「南夢宮萬代發展股份有限公司」成為日本電子遊戲業界僅次於任天堂以及 SEGA-SAMMY 集團的第三大企業體。而萬代在 1991 年，也在台灣設立了子公司，位於台北市。

BANDAI 的企業口號是「夢・創意」（夢・クリエイション），我們可以從發行的扭蛋、食玩、超合金等相關商品發現，有許多「首次發現」的創意，都是來自



BANDAI，像是關節可動、合金材質的運用、電子雞；甚至是套用後端工廠製造模型的程序，發行鋼彈塑膠模型，讓玩家透過自行組裝，更加深對玩具的印象。

（李星宇，2007：137）

## 二、鋼普拉（GUNPLA）

### （一）歷史

1979 年《機動戰士鋼彈》上映時，相關的玩具只有傳統的合金玩具。1980 年 7 月，萬代在初代鋼彈放送後推出首個 1/144 比例 RX-78-2 鋼彈塑膠模型。起初的 GUNPLA 和當時同期，以孩子為主要取向的機器人塑膠模型是沒有太大分別。但是自從 HOBBY JAPAN 雜誌在副刊中刊載「How To Build Gundam」一專欄後，GUNPLA 隨即在中、小學生中揭起熱潮。

當時的 1/144 比例的 GUNPLA 售價在 100 元左右，和一般的機器人模型相比，對於小孩來說是相當容易入手的價格，因此造成搶購熱潮，使得當時缺貨的小賣店不停的增加。直到 1982 年在千葉縣的模型店發生了 250 名左右的中、小學生在電扶梯上因搶購而擁擠推擠後發生事故，此時大眾才領悟到 GUNPLA 已經造成社會現象。之後便乘著這股熱潮，GUNPLA 也推出了新系列——未在本篇劇情中登場的兵器系列 Mobile Suit Variation（MSV）。

GUNPLA 熱潮一直持續至今日，第一彈商品的 1/144 鋼彈在發售 10 年內總共售出了 600 萬個。而到 2007 年 3 月為止，GUNPLA 包含在海外所出貨的商品總數目，已經達到 3 億 8300 萬個。當年所發行的舊版模，如今依然繼續生產，日本將 GUNPLA 熱潮稱為「GUNPLA BOOM／ガンプラ ブーム」。

## (二) 分類

一般的塑膠模型是須要專用接著劑將零件組合而成，並且利用專用塗料塗裝，但是 GUNPLA 於 1988 年開始跳脫此模式。起初的免接著劑模子，是以螺絲來代替接著劑，再研發出免上膠卡準。免上色模始自 1983 年，當年其開發團隊於靜岡 HOBBY SHOW 發表了「多色成形技術」。其技術俗稱為「IROPURA/いろプラ」，並於同年 10 月發售紀念此技術開發完成的 1/250 比例商品，共 4 款（已絕版）。GUNPLA 比例大致可分為 1/144 約 12.5 公分；1/100 約 18 公分；1/60 約 30 公分。

表 2-3：鋼彈模型類別一覽

類別	簡介
早期模型	1990 年後半之前推出的模型。沒有固定的分級，這些早期模型的設計比較陳舊，製模普遍使用單一色彩成形，需要自行塗裝。無論可動性還是造型都有很大的改善空間。
動畫作品系列	即是以作品系列來分別，而不是用「開模形式」來分別，因此作品系列不屬於任一版本的模子。
First Grade (FG)	1999 年，為紀念鋼彈誕生 20 周年，而產生的版本。此版本模型承襲了當時 1/144 比例的單色成形及價格（100 元），但是外形設計參考了 PERFECT GRADE 版本，達成低價位卻不失其品質。此系列的構造簡單，組合簡便，其客源也包含了低年齡層及模型初學者；但此模型亦為受到專業模型師用來施以大型改造的優秀模子。2007 年 10 月，新作品《機動戰士鋼彈 00》所登場之四架主要機體亦被 FG 化後上市。
High Grade (HG)	1990 年，為了紀念 GUNPLA 發售 10 周年，於是集結了當時最先進的製模技術，而誕生了 High Grade 系列。當時擔任造型設定者為知名的大河原邦男。並限定比例為 1/144。HG 劃時代地使用了連動球型關節、免上膠卡準、多色成型技術，以及可變式系統，令模型外觀和可動性都大大改善。當時所 HG 化之機體為鋼彈、鋼彈 MK-II、Z 鋼彈、ZZ 鋼彈四機，價格約在 300~500 元之間。之後由於開模的特殊「金型」劣化之因素，於 2001 年 5 月之 HGUC 版本之 RX-78-2 鋼彈發售之後，HG 版本的鋼彈便正式宣告停產。
High Grade Universal Century (HGUC)	此系列只限定於宇宙世紀中出現的機動戰士，亦繼承了 HG 之組合步驟、塗裝範圍減少的特色。價格方面，由於開模技術的成長，較之前的 1/144 來得高價但整體品質卻比 HG 略高，且有部分機體擁有了簡單的內構。而近年隨著技術的日趨成熟，部分新開模的商品在內部構成、可動性等方面

	<p>都有相當出色的結構。HGUC 的特點在於重視收藏性，因此機體設定者以角木肇來擔當，並將比例統一為 1:144，一般價格在 400-600 日圓。但是擁有特別設定，使得價格跳脫此範圍的機體亦不乏存在。例如包含砲身，機體全長達到 1 公尺長之「鋼彈試作 3 號機－石斛蘭」之含稅定價為 8000 元左右，同時也是目前為止最大之 GUNPLA。</p>
HG MECHANICS	<p>在動畫中的戰艦或是巨大機體，其依照一般比例的模式化(1/144 或是 1/100)後，仍然相當巨大，因此將之以 1/550 比例商品化的系列。</p>
SEED HG	<p>HG 系列的分支，專門推出 C.E.紀元中的機體。而此系列包含了所有「鋼彈 SEED」系列作，因此商品數目達到 58 種之多。SEED HG 系列的一般價格在 300-600 元。</p>
HG Gundam 00	<p>「機動戰士鋼彈 00」除了 FG 外，亦有發售 1/144 的 HG 系列以及 1/100 比例的模型（也有一款 1/60 的 Exia）。00 HG 系列的一般價格在 300-1000 日圓之間，也有一些例外，比如 GN ARMS + Exia 的模型，售價為 1900 元。</p>
Master Grade(MG)	<p>1995 年夏，作為「GUNPLA15 周年紀念企畫」而誕生，商品主要企畫協力為 HOBBY JAPAN 雜誌以及職業模型師 MAX 渡邊。當時配合著「製作究極的 GUNPLA 吧」為口號（直到 PG 出現並取代），自始至今令所有鋼彈愛好者所喜愛。MG 最初的發展理念是：以 1/100 的比例，配合著最新技術，同時追求著高度的可動範圍及擁有帥氣的姿勢，初學者亦能簡單上手，不需施以任何塗裝即能擁有相當高的完成度。也因此 MG 系列曾被評為「最容易製作的鋼彈模型」。MG 的最大特色就是，使用相同的部分零件，使用於不同的機體上面，以達成機體相連性的目的，亦或開發出不同的機體。隨著開模技術的進步，MG 的組件完成度也跟著提升，同樣一架機體亦會重新開模。最顯著的例子即為「RX-78-2 鋼彈」，至目前為止已開出 Ver1.0、Ver1.5、Ver.Ka、PERFECT Gundam 未裝甲版、Ver.OYW、Ver.2.0 等 6 種模子。</p>
Perfect Grade (PG)	<p>1998 年底，配合著鋼彈 20 周年的「Gundam BIGBANG PROJECT」以及「GUNPLA 誕生 20 周年」，PG 類型鋼彈模型因此誕生。PG 系列的設計跳脫出原先動畫作品的設計，率先以現實的角度來設計出鋼彈模型。而 PG 所要求的目標，不止是「究極的鋼彈模型」取代了 MASTER GRADE，更以「究極的塑膠組合模型」為口號。並將比例設定在 1/60。PG 對象年齡在 15 歲之上，定價為 4000 元以上。雖然有著精密的設計及使用 LED 燈泡等金屬零件，但是仔細的組合說明書可是能讓模型初學者也能組裝。而零組件數目之多，「鋼彈」擁有超過 600 個零組件、Z 鋼彈超過 900 個、鋼彈試作 1 號機更是超過 1200 個。</p>
HYPER HYBRID MODEL (HY2M 系列)	<p>定位於高級模型愛好者的系列，一般都是價格昂貴且限量發售的超大比例模型，如 1/24 的 RX-78-2 鋼彈、1/12 的 MS-06S ZAKU II 等。最新的 HY2M 模型為限量發售 1000 台，1/12 比例的 RX-78-2 鋼彈，高度達到 1.5 米之巨。價格也是達到了驚人的 12 萬元。HY2M 模型除了和 PG 一樣有電光部件外，</p>

	有的還帶有發聲部件，可以通電發出如武器開火、機體啟動的聲音。而大量使用的金屬部件也令可動性相當出色。
Super Deformed (SD)	從 SD 鋼彈動畫播出時開始推出的可愛版機動戰士模型。曾經發售過元祖系列、BB 戰士系列、S 鋼彈 G 世紀 Zero 系列等。目前最火紅的系列則為 BB 戰士「三國豪傑」傳商品。價格一般在 200 元上下。
成品模型	包含 1:144 的 FIX、1:170~1:200 HCM pro 等系列，是不需拼裝的成品模型。優點是外觀經過塗裝、武器配置較為豐富、通常這系列版本的買家都為社會人士族群為主尤其以銷售對象的 FIX 版更為如此。

(本研究製表)

圖 2-5：各式比例類型的鋼彈模型



資料來源：ufglobe 網友提供<sup>52</sup>

<sup>52</sup> 瀏覽日期：2009 年 10 月 6 日，取自：<http://www.wretch.cc/album/ufglobeII>。

### 第三章 相關場域與收藏者的社會網絡

文化的研究需進入實際的社會脈絡（context）之中，藉著參與觀察與內容分析來了解各場域與收藏者之間所產生的互動與關係。「鋼普拉」存在於眾多場域之中，包括：店家、展覽、雜誌、網路等。本章欲藉由這些不同的存在脈絡，來藉著「鋼普拉」的各種樣貌，探討它所可能承載的社會文化意涵與想法？

本章主要為田野資料的描述與記錄。第一節為進入模型店賣場之中，對其運作方式與商品擺設的觀察記錄。第二節為模型展覽之內容，活動的形式、現場的佈置、與遊客的互動關係等分析。第三節為雜誌與網路討論區的內容分析與整理。第四節為個人收藏者的深度訪談，藉以瞭解訪談對象對於「鋼普拉」的想法與態度。

#### 第一節 模型店家之展售內容與場域特性

筆者的田野調查時間分別為 2009 年 10 月 3 日下午三點至晚上 7 點，以及 10 月 6 日的下午 4 點至晚上 8 點，分別以「台北地下街」、「西門町萬年大樓四樓」及兩間地方店家為研究對象。模型店家的田野調查，將以四大部分來進行相關資料的蒐集：

1. 老闆的基本資料：性別、年齡、開店源由、經營時間。
2. 店家的資料：店家的年齡、有無經過轉型。
3. 外在場域：店家地理位置（動線場域）、外觀及周遭環境（空間與存在樣態）。
4. 內在場域：店家的展示與擺設、鋼普拉佔全部商品的比率、模型組裝工具存放的位置。

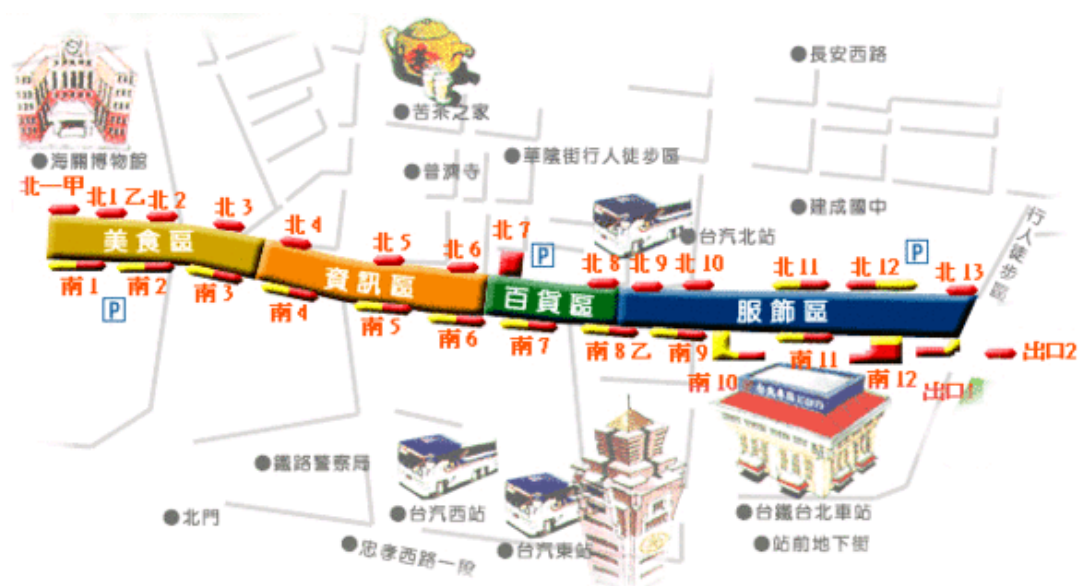
## 一、台北地下街場域

地址：台北市市民大道一段 100 號地下街

各店家營業時間：AM11:00~PM21:30

「台北地下街」原名為「鄭州路地下街」，是為安置過去中華路商場的地下商店街，其自 2000 年重新命名啓用。台北地下街西起塔城街口東側，東至公園路口西側，全長近一公里，擁有二十七個出入口連結捷運、客運站和台北火車站，擁有方便的交通。台北地下街共分為「服飾精品」、「生活百貨」、「電子資訊」、「精緻美食」四大區域，而玩具模型店家皆位於「電子資訊」這一區域。電子資訊區的地理位置如圖 3-1 所示：

圖 3-1：「台北地下街」地理位置圖

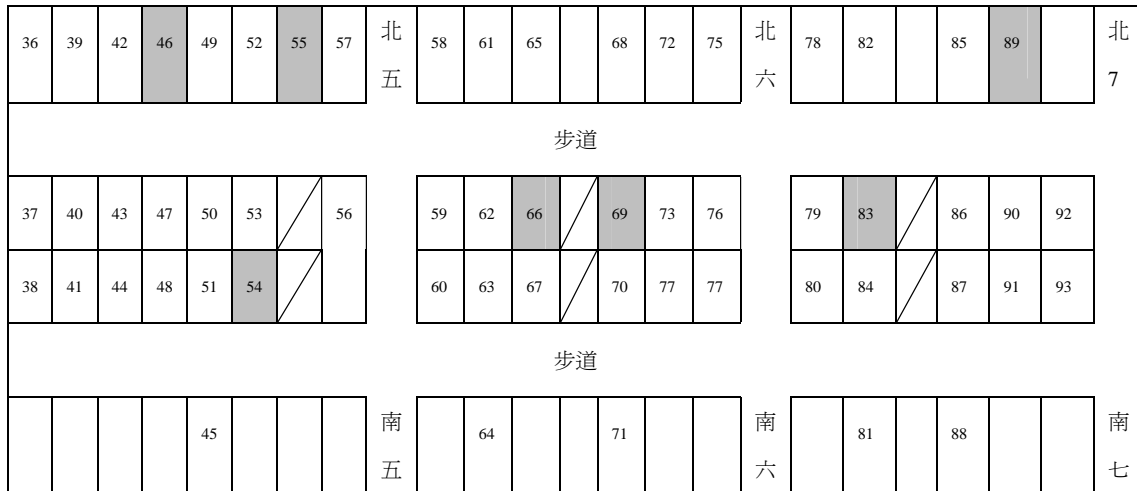


圖片來源：痞客邦個人部落格—生活筆記本<sup>53</sup>

<sup>53</sup> 生活筆記本部落格，<http://jeffreyjc.pixnet.net/blog>，瀏覽日期：2009 年 11 月 27 日。

「台北地下街」的空間樣態分為兩條主要步道，步道兩側為並排的店鋪，資訊區區域如圖 3-2 所示：

圖 3-2：「台北地下街」資訊區示意圖

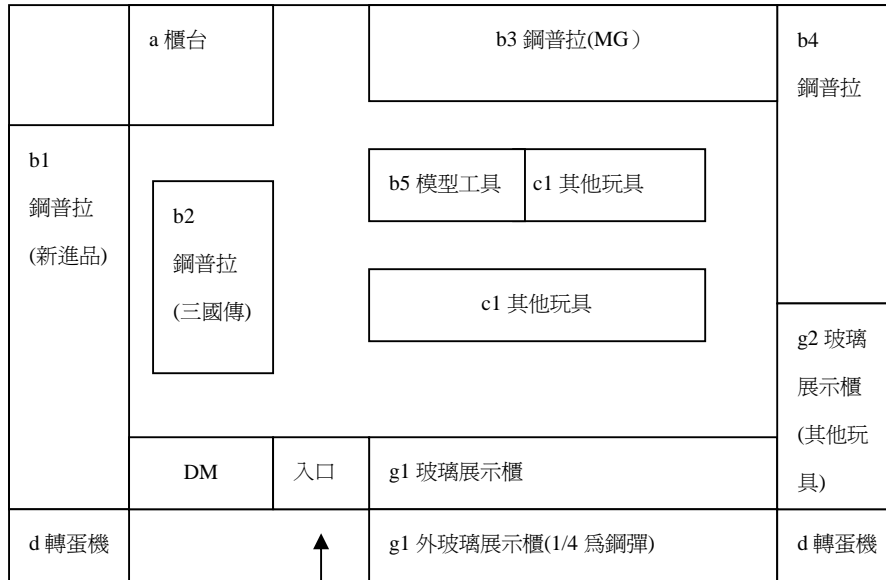


(本研究繪製，編號參照地下街服務手冊)

如圖 3-2，北五至南七代表此區域的六個出口，可與圖 3-1 對照，數字的區域代表店家。編號 58、60、67、73、79 為電玩專賣店，47、48、51、52、57、73、80、87 等則販售玩具、動漫商品、轉蛋食玩等，而灰色區域則為七間當時有展售「鋼普拉」的店家，可以看出這些店家幾乎都聚集在北邊的步道兩側。後面將針對各店的內在場域做一描寫。

(一) 普雷伊一號店 (編號 89)

圖 3-3：「普雷伊」一號店家擺設示意圖



(本研究繪製)

「普雷伊」模型店在地下街共有兩家，從台北車站走過來看見的第一家為 89 號 (在此稱為普雷伊一號店)。如圖 3-3 所示，店外有玻璃櫥窗展示玩具與模型 (g1)，展示的鋼普拉大約占了 1/4，兩側設有「轉蛋機」(d)<sup>54</sup>，入口處放了玩具型錄與新商品的介紹。

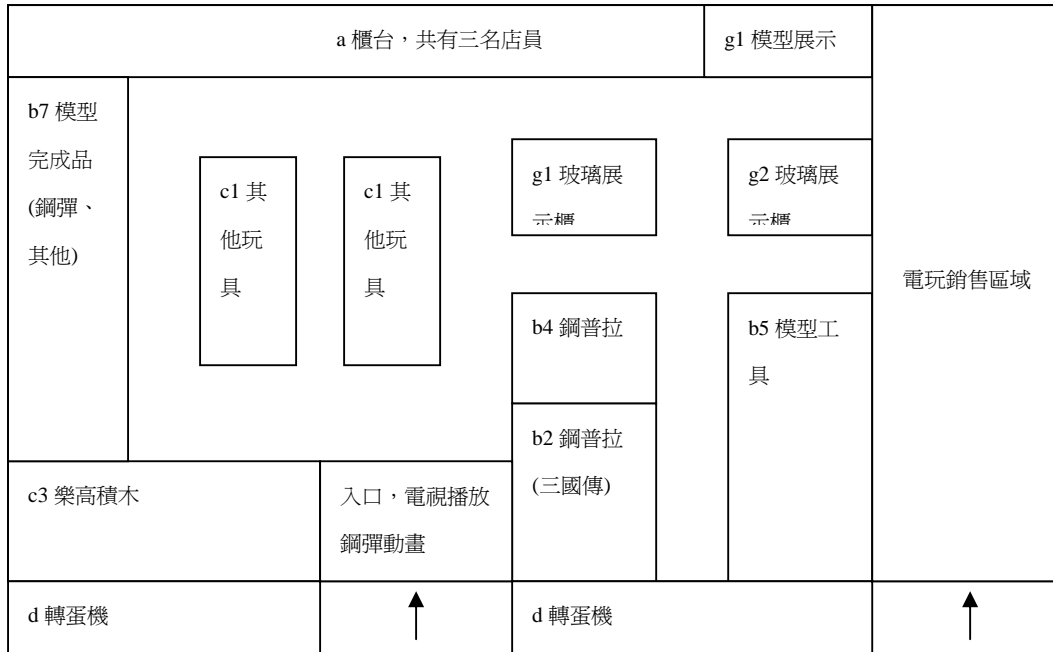
店內採開架式擺設，大致分成四個部分。首先，一踏入店內可以看見正對著門口的櫃臺，在門口與櫃臺之間映入眼簾的是從地上堆起來的三國傳系列(b2)。在周圍 (b1、b3、b4) 展售的是鋼普拉，這些商品包裝盒為立放，因此可以清楚地看見盒面圖樣。中間 (b5、c1) 區域為轉蛋、盒玩等小包裝玩具以及模型組裝工具。最後則是內部展示櫃 (g1、2)。有一名女性收銀員及一名男性服務員，但店員並不接收訪問。

<sup>54</sup> 轉蛋或稱扭蛋，是一個可以打開成兩半的塑膠蛋殼，在裡面裝有玩具和說明書。通常放在自動販賣機裡面，將錢投入機器中後，用手去旋轉開關，一個轉蛋就會掉下來。



(二) 印地安 (編號 83)

圖 3-4：「印地安」店家擺設示意圖



(本研究繪製)

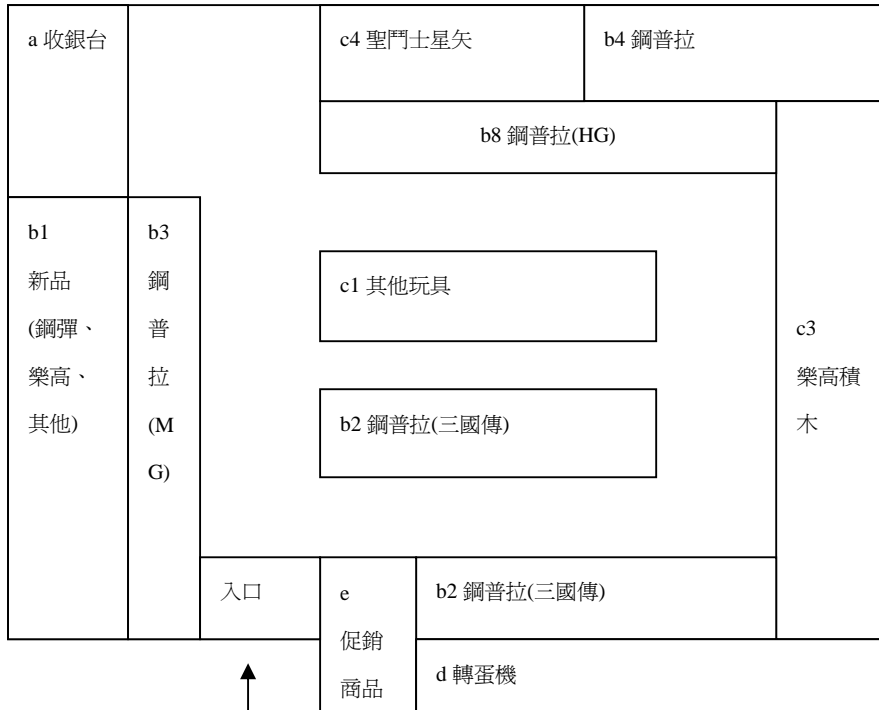
第二家店為「印地安」，有玩具銷售區與電玩銷售區。如圖 3-4 所示，在外觀上，店外入口兩側排列著「轉蛋機」(d)，但並無展示櫃，入口正上方設有平面電視並播放《鋼彈》這部老動畫。

店內採開架式擺設，分成六個部分。首先在商品擺設方面，進門的右手邊為鋼普拉 (b2、b4)，左手邊則為「樂高」積木 (c3)、免組裝鋼彈模型 (b7)。中間 (c1) 區域為轉蛋、盒玩、金屬製玩具等，模型組裝工具置於店中較不顯眼處 (b5)，大部分為顏料。最後是展示區域，陳列鋼普拉的位置有兩處 (g1)，立柱式玻璃展示櫃與櫃臺後方的牆上展示架。店內共有三名男性店員，而入口的電視處常有五至六人駐足觀看，多為成年人。

受訪者為在店內已工作五年的員工，他表示，熱賣的商品要依當季流行的卡通動畫而定，目前是鋼彈的三國傳系列、變形金剛等商品較有市場。而顧客群從小孩到大人都有，以鋼普拉來說，年齡越長購買的價位越高。

### (三) 北五町 (編號 55)

圖 3-5：「北五町」店家擺設示意圖



(本研究繪製)

「北五町」模型店已經營了五年，大約是從轉蛋熱潮的時候進駐地下街，鋼普拉為目前最售歡迎商品。如圖 3-5，店外右側同樣設有一排「轉蛋機」(d)<sup>55</sup>，入口處則有特價促銷的「花車商品」(e)<sup>56</sup>。

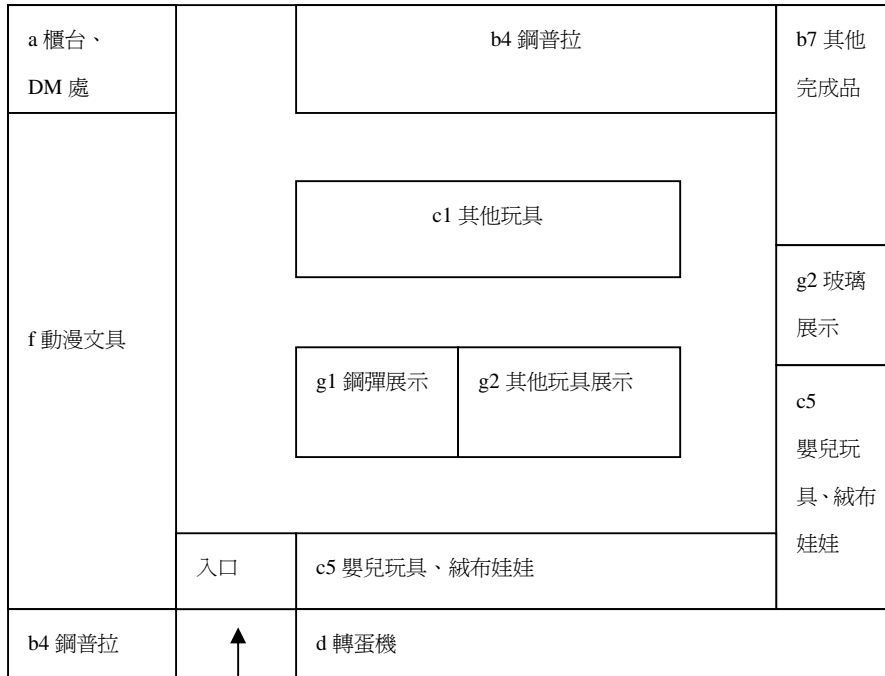
鋼普拉在店內的擺設大致分成三個部分。一為入口處右手邊的「三國傳」系列區域 (b2)。二為展售在周圍 b1 (新品)、b4 兩處，擺設採取立放。三為平放於地面上的 b3、b8 兩處，以版本歸類的鋼普拉，不需立放也可清楚看見盒面圖樣。然後是 c1 的小玩具，周圍的「樂高積木」(c3)、「聖鬥士星矢」(c4) 三個部分。計有男性店員一位。

<sup>55</sup> 轉蛋或稱扭蛋，是一個可以打開成兩半的塑膠蛋殼，在裡面裝有玩具和說明書。通常放在自動販賣機裡面，將錢投入機器中後，用手去旋轉開關，一個轉蛋就會掉下來。

<sup>56</sup> 在百貨公司擺放特價商品用的道具稱為「花車」，通常設置於走道上吸引顧客注目。

(四) 普雷伊二號店 (編號 46)

圖 3-6：「普雷伊」二號店店家擺設示意圖



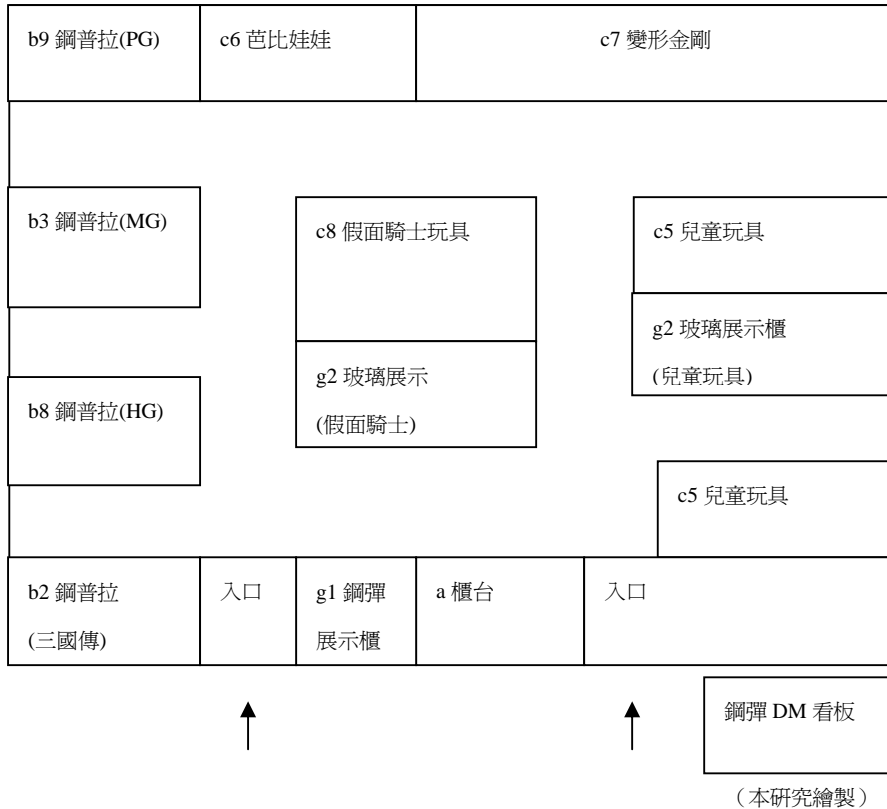
(本研究繪製)

位於資訊街街尾，編號 46 號的是普雷伊二號店，此店於 2009 年的 3 月才開業。雖然也有販售鋼彈模型，但陳列商品種類明顯與普雷伊一號店不同。如圖 3-6 所示，店外右側同樣設有轉蛋機，而左邊則有開架式的鋼普拉擺放。

店內商品陳列大致分成五個部分。首先，在入口處右側擺的是幼兒玩具與絨布娃娃 (c5)，左側是大量的動漫相關文具與飾品 (f)。而鋼普拉商品則放在最裡面 (b4)，商品擺放形式為立放。中間部分則有模型玩具展示 (g) 與小包裝玩具商品販賣 (c1)。櫃臺 (a) 與一號店位置相同，此處有 DM 廣告等新商品資訊。計有男性店員一名。

(五) TOY PARK (編號 54)

圖 3-7：「TOY PARK」店家擺設示意圖

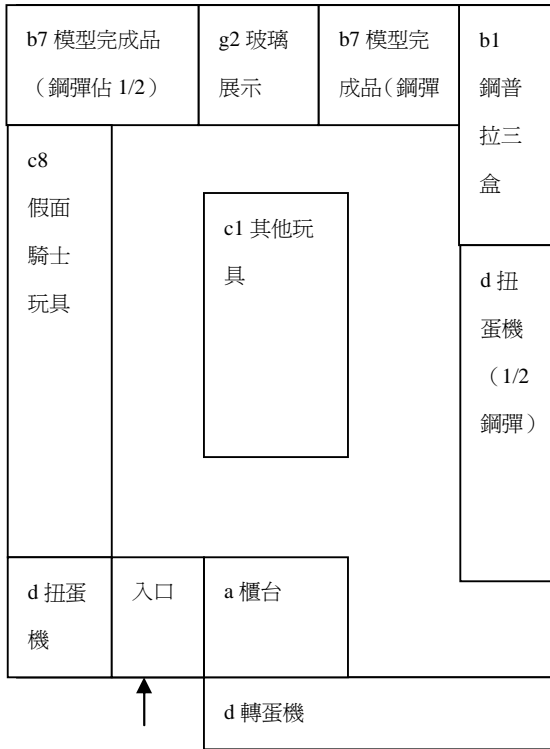


這是唯一一間位於南邊走道，有販賣鋼普拉的店家。外觀上，由於沒有玩具或轉蛋機堆起來的商品牆，加上店家坪數較大，所以並無固定出入口，非常開放式。如圖 3-7 所示，店外擺著最新系列動畫《鋼彈 00》的廣告看板，櫃臺就在入口處中央 (a)。

店內擺設大致分成三個部分。鋼普拉位於左邊區域 (b2、3、8、9)，特別的是有販售 PG 版本的套件。第二部分為其他種類的玩具 (c5、6、7、8)，最後是中央的展示區 (g1、2)。計有男性店員一位。TOY PARK 的店員談到，他們是上禮拜才來到地下街開業，百貨公司裡頭的玩具部，都是他們的店，所以店家的年齡跟台北市忠孝東路的 SOGO 一樣老。最熱門的商品是鋼彈與變形金剛，顧客大多為男性。

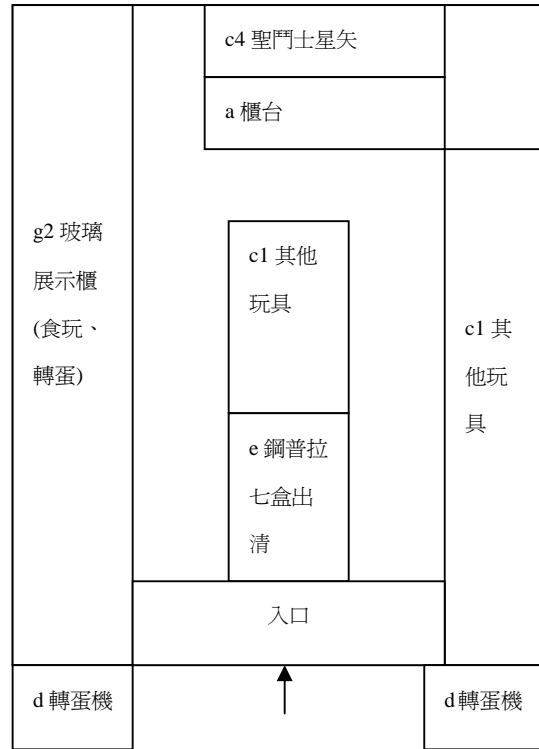
(六) 機動百科 (編號 69)、美迪亞 (編號 66)

圖 3-8：「機動百科」店家擺設示意圖



(本研究繪製)

圖 3-9：「美迪亞」店家擺設示意圖



(本研究繪製)

最後是位於地下街資訊區中段的兩間店「機動百科」與「美迪亞」。鋼普拉商品佔極少數，大多為食玩、轉蛋以及其他動漫角色人偶模型。圖 3-8「機動百科」裡，鋼普拉只有新進品三盒，且放置於角落 (b1)，反倒是免組裝鋼彈完成品系列較多 (b7)，另外並無展示鋼彈的櫥窗。

而鋼普拉在「美迪亞」(見圖 3-9) 陳設位置雖在入口處 (e)，不過卻屬於特價出清商品。此店最大的特徵是左側整排的玻璃展示櫥窗 (g2)，但並無展示鋼普拉。另外，「美迪亞」在櫃臺附近 (a) 開架式擺設了三架已組裝的鋼普拉，為裝飾用非賣品。各有一名男性店員。

表 3-1 整理了七家店的內部擺設。可以看出大部分的櫃臺都設置在店家底部。鋼普拉展售區域也是位於底部與櫃臺平行，而左側區域次多。將鋼普拉擺設於入口右側的北五町與印地安，是將它們在入口附近處理成專區的形式。有販賣工具的店家並不常見，只有規模較大的兩間，並且展售區域都很小。鋼普拉展示部分，最多位於入口右側及店中央，最引人注目的是普雷伊一號店在店外的大型玻璃櫥窗展示。

表 3-1：台北地下街模型店內部擺設一覽

擺設類型	內容	擺設位置
櫃台	收銀台、DM 展示	1.角落或底部（5 家） 2.入口處（TOYPARK、機動百科）
鋼彈模型	新進品、三國傳系列、MG 系列、HG 系列、PG 系列、免組裝「完成品」系列	1.底部（普雷伊 1、普雷伊 2、北五町、機動百科） 2.左側（普雷伊 1、TOYPARK、北五町、印地安） 3.入口右側（北五町、印地安）
模型組裝工具	切割工具、塗裝工具	1.櫃臺附近（普雷伊 1） 2.不起眼處角落（印地安）
其他玩具	小包裝食玩、樂高積木、聖鬥士星矢人偶、假面騎士人偶、幼兒玩具、絨布娃娃、芭比娃娃、變形金剛、keroro	1.中央（全） 2.右側（普雷伊 2、TOYPARK、北五町、美迪亞） 3.左側（機動百科、印地安） 4.櫃臺後方（美迪亞） 5.底（北五町）
扭蛋機	日本動漫角色、鋼彈角色	1.店外兩側（五家） 2.右側（機動百科）
促銷商品	鋼普拉、其他玩具	1.入口處
動漫文具	有動漫角色圖樣的文具	1.左側（普雷伊 2）
玻璃展示櫃	鋼彈、聖鬥士星矢、假面騎士、其他模型	1.入口右側（普雷伊 1、北五町） 2.中央（普雷伊 2、TOYPARK） 3.店外兩側（普雷伊 1） 4.店內左側（美迪亞） 5.櫃臺旁、後方（印地安）

（本研究製表）

## 二、西門町萬年大樓場域

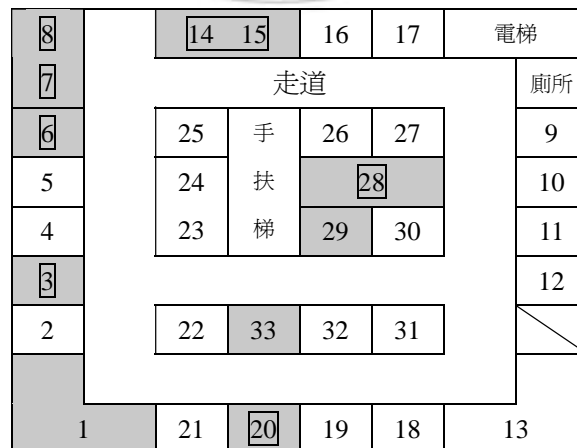
營業時間：星期一至星期日：上午 11 時至下午 9 時 30 分

交通資訊：捷運板南線，西門捷運站六號出口方向。

萬年大樓位於台北市西寧南路與峨嵋街交界處，是許多五、六、七年級生學生時代必去之地，也是西門町代表地標之一的綜合商業大樓。在歷經了二、三十年的變換，依然保持著年輕流行形象。B1 為小吃區域，一樓至四樓以小坪數的百貨服飾為主，五樓為的湯姆熊歡樂世界和溜冰場、MTV、撞球場。萬年大樓的模型玩具店家皆位於四樓，此區域同時也聚集了各式動畫、漫畫周邊商品、電子遊戲。而兩家專賣日本原文雜誌的商家，也是動漫愛好者情報交流中心。是為日本動漫商品的集散地。

萬年大樓四樓的店家分佈為環狀排列，樓層主要出入口為中央手扶電梯，分佈狀態如圖 3-10，可以知道灰色區域為玩具模型店家，大部分位於此樓層的左半部，而框起來的 3、6、7、8、14、15、20、28 為有販售鋼普拉之店家，其中 7、8 與 14、15 為同一家店。

圖 3-10：萬年大樓四樓空間樣態示意圖

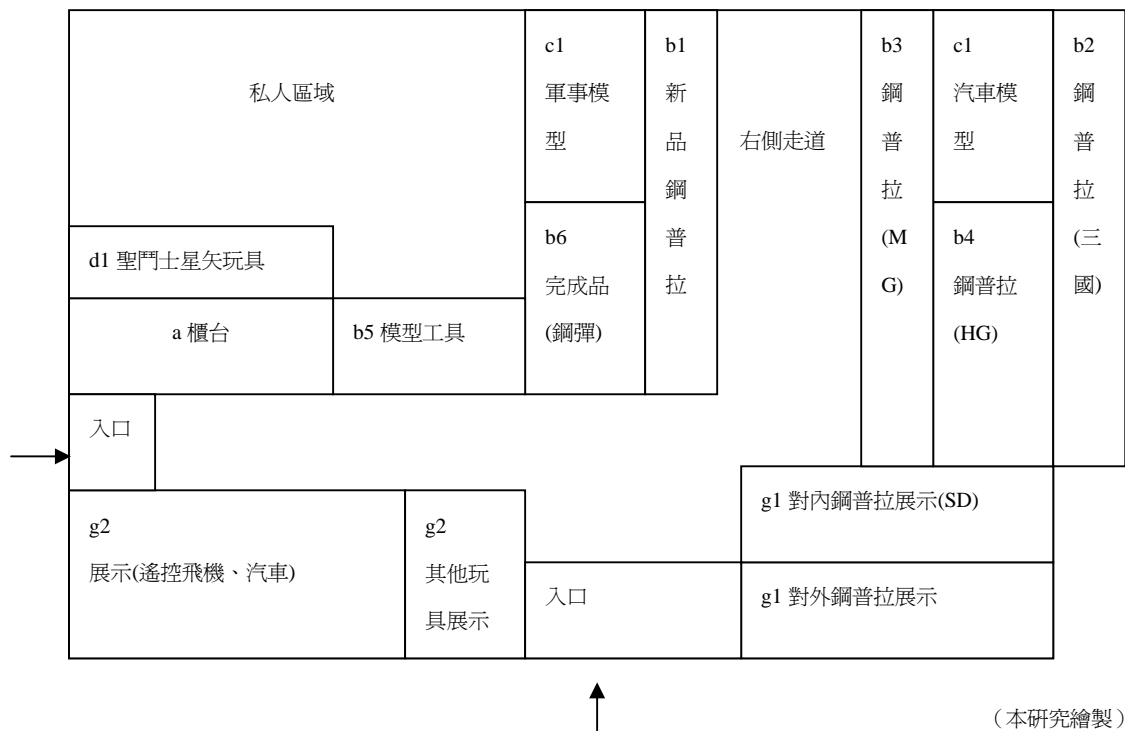


(本研究繪製，編號參照樓層平面圖)

筆者在此調查對象為 6、7、8、14、15 三家規模較大的模型店，以下將針對各店的內在場域做一描寫。

### 1. 東海（編號 14、15）

圖 3-11：「東海」店家擺設示意圖



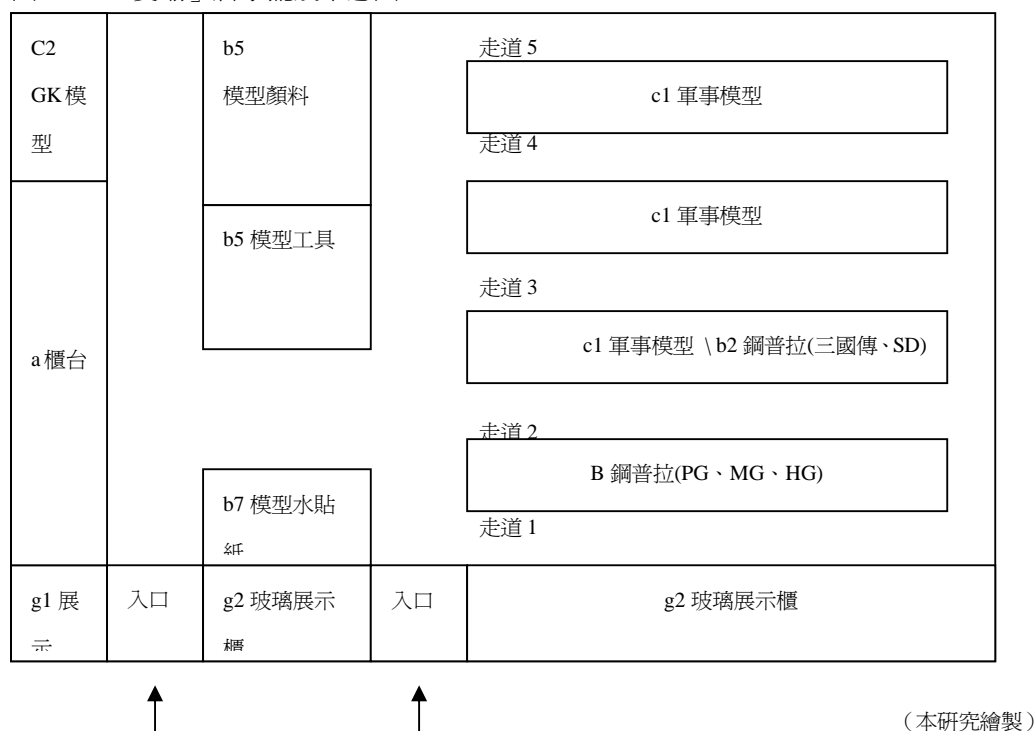
如圖 3-11，在店家外觀上，入口兩側是玻璃展示櫃，右邊 g1 為展示比例模型系列的鋼普拉。

對內展示櫃裡的鋼普拉多為 SD 與三國傳系列，而正對這個展示櫃的「右側走道」則為商品主要展售區。鋼普拉展售區較靠近入口，再進去則為軍事模型（c1）。商品陳列位置除了置於架上外，還有堆在地上的（b1、3）與放置於架子頂端空間的（b2）。鋼普拉的系列有 MG、三國傳、HGUC、HG 等較近期產品，約佔店內商品總數的二分之一。櫃台在店內的左側，旁邊展售有模型組裝工具及塗料（b5），而櫃台正後方也有擺設其他商品（d1）。



## 2. 愛瑜（編號 7、8）

圖 3-12：「愛瑜」店家擺設示意圖



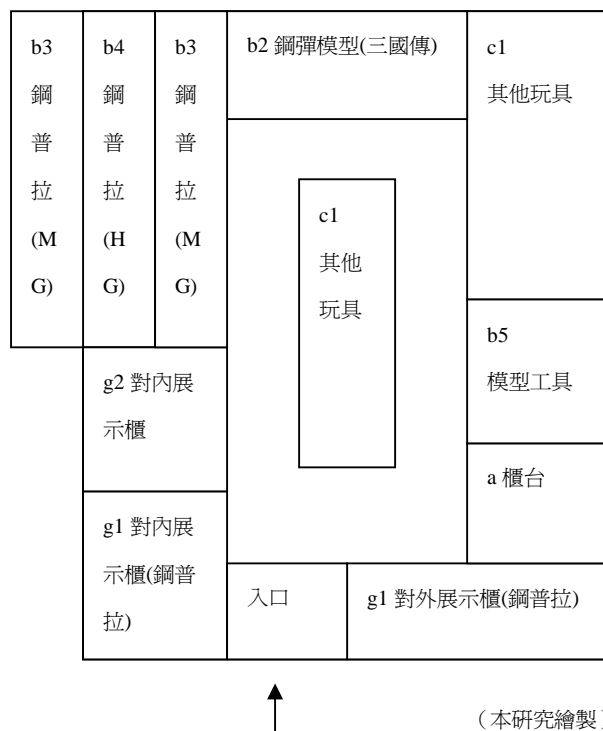
愛瑜的外觀上，右側堆滿了許多商品，因此展示櫃看得到的部份只剩下入口兩旁。g1 則為目前鋼普拉的展示空間。店家入口有兩個，左側靠近櫃台，右側進去直接面對的是模型商品。

此店的模型是所有萬年四樓店家裡頭數量最豐富的，右側主要商品部份佔的面積就等於其他店家的總面積。模型陳列共有四個展售架（八個面），走道 1 已被商品佔據，無法進入。而鋼普拉商品全部擺設於走道 2 的兩面，所有的系列都有，尤其是舊款商品，甚至能找到 BANDI 發行的第一款「RX-78-2 鋼彈」。其餘區域則全部為軍事與交通工具模型，大概佔所有塑膠模型商品的三分之二以上。店內左側的部分，有櫃台附近的模型組裝工具與塗裝顏料，最特別的商品就是位於入口旁的模型水貼紙（b7），在一般的模型店非常難以尋得。另外在角落有一小部份的免組裝鋼普拉「完成品」區（c2）。

愛瑜店員表示，這家店已經營了有 30 年，顧客大多為自身有經濟能力的人，目前賣得最好的商品是鋼普拉。此店有一個特別的規定：「禁止攜帶大型背包或提袋進入模型區」，由於店內商品眾多且走道狹小，一方面因為空間有限。然而筆者認為最大的原因是為了防止偷竊，當有顧客處於走道 3、4、5 深處時，即使手上沒有提袋，也會有店員走過來關注。

### 3. 昆彩（編號 3）

圖 3-13：「昆彩」店家擺設示意圖



昆彩的面積較前面兩家小，但就內容比例來說，鋼普拉的展示是最多的，店家外觀與內部都有展示區域（g1），並且內部陳設是最整齊和乾淨的。一踏進店裡看見的就是鋼普拉的展示（g2），接著就是 b3 與 b4 區域的鋼普拉，「HG」系列擺設於容易拿到的中間櫃子，而「MG」系列擺設於較上方與下方。接著是 b2 的「SD」鋼彈系列。櫃台位於入口旁，鄰近的區域陳設著模型工具，

表 3-2 整理了三家店的內部擺設。可以看出所有的櫃臺都設置在出入口附近。而鋼普拉擺設的區域，大多是在模型店裡前排的商品，容易被顧客看見，接著才是軍事模型或其他玩具商品。眾多的軍事交通模型與工具是台北車站地下街比較少見的商品，工具幾乎都擺設於櫃台附近。在展示櫃部份，商家外觀一律有玻璃展示櫃，甚至延伸到店內。

表 3-2：萬年大樓模型店內擺設一覽

擺設類型	內容	擺設位置
櫃台	收銀台	1.入口處
鋼普拉	新進品、三國傳系列、MG 系列、HG 系列、PG 系列、免組裝「完成品」系列	1.商品主要販售區的前頭（近入口） 2.店家左側
軍事交通模型	戰車、戰鬥機、客機、房車、賽車、摩托車、其他軍事武器	1.商品主要販售區的後頭 2.角落
模型組裝工具	切割工具、塗裝工具、水貼紙	1.櫃臺附近
其他玩具	聖鬥士星矢人偶、假面騎士人偶、絨布娃娃、芭比娃娃、keroro、變形金剛、GK、盒玩	1.中央 2.右側 3.櫃臺後方 4.角落
玻璃展示櫃	鋼普拉、聖鬥士星矢、假面騎士、其他模型	1.店外左右兩側 2.店內左右兩側

（本研究繪製）

### 三、地方店家

#### （一）中和市「名展」

名展模型店位於台北縣中和市員山路上，營業時間為下午兩點至晚上十點，全年無休。根據 BBS<sup>57</sup>上批踢踢模型版版友的文章得知，名展是間歷史頗為悠久

<sup>57</sup> 電子佈告欄系統(Bulletin Board System) 最初的設計是與一般的佈告欄一樣，提供讀者查

的模型店，優點是模型與工具種類非常齊全，且價格長年保持日幣定價除以四左右，並不會與其他商家削價競爭，非常穩定。而交通方式需要在板橋車站轉乘公車約十五分鐘的車程，對於搭乘大眾交通工具的顧客來說，交通比較不便是其缺點。齊全的模型與穩定的價格，培養了一定的客源，加上歷史悠久，因此筆者選擇這家台北縣的老店做調查。名展店家的地理位置如圖 3-14。此店位於高速公路交流道旁，員山路連接板橋車站與台北市萬華、連城路是中和市與新店市的主要幹道，而附近又有積穗國中、國小與中和高中，具有一定的人潮。

圖 3-14：「名展」店家地理位置圖



資料來源：名展模型店網站<sup>58</sup>

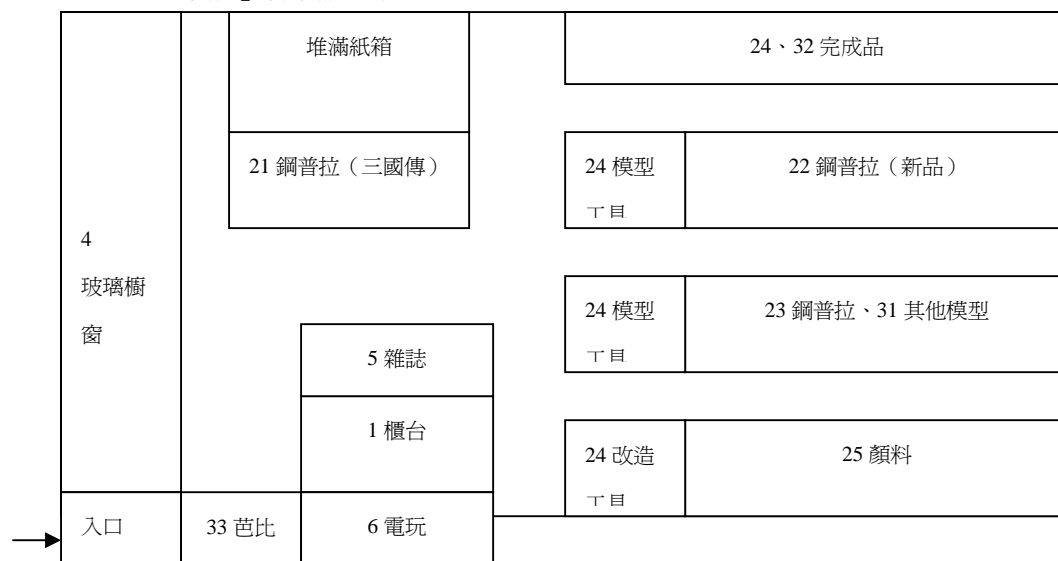
在周遭環境上，店家位於十字路口旁，門口不遠處即有公車站牌，商店、飲料店與髮廊林立。名展的外觀是由一整片玻璃櫥窗構成，上面擺滿玩具，但由於年代久遠且玩具間擺設密度極高，而且沒有照明設備，與周遭相較之下，顯得黑黑暗暗，非常不起眼。其實裡面是非常豐富的。一走進去模型店給人的感覺，密密麻麻，即使店面坪數不小，但展售模型的櫃子、堆在櫃臺前的新進模型與書籍將店裡擠得水洩不通，每條走道都僅能容下一個人，常常都要與顧客側身而過。在店內擺設部分可以分成五個部分，以下內容請參照圖 3-15。

---

詢各項資訊；而與一般傳統的論壇不一樣的是，在電子佈告欄上面溝通是雙向的，每個人都是讀者，也都可以是主筆；加上現今網路的方便，每個人都可以發表自己的看法，正因此，在 BBS 上的資訊，總是最新並且開放，不會有一言堂的情況發生。

<sup>58</sup> 名展模型，<http://c22225860.xwing.com.tw/catalog/>，瀏覽日期：2009 年 11 月 10 日。

圖 3-15：「名展」店家擺設示意圖



(本研究繪製)

第一部份為對外展示的玻璃櫥窗區，但感覺上幾乎沒有再整理過。二為櫃台區，就在設在出入口附近，櫃臺前堆滿了雜誌與新進模型，並有少部分電玩商品。第三區為櫃臺前的空地，但其實已被堆在地上的模型佔滿，當時幾乎為三國傳系列的鋼普拉。四為工具區（24），分別設置在架子正對櫃臺的那一面，基本工具到改造工具都有。最後就是主要模型販售區，為四排六個面的陳列架，鋼普拉放置於中間（22、23 相對的那一面），從店家入口可以直直地走進這塊區域，鋼普拉新品部分，上櫃到下櫃分別是 PG、MG、HG，其餘兩走道則陳列鋼普拉免組裝「完成品」與其他模型（24、32 與 31）。

店員為一男一女，男性店員主要處理接電話與進貨部分，而女性則負責面對顧客，基本上他們是一直待在櫃臺裡，客人都是自己挑商品。在半小時的觀察期間已有 4 個人購買商品，生意算是不錯。訪問方面，老闆談到，他們是夫妻經營，從 1992 年開店營業至今，起初是玩具與電玩的複合式賣店，但由於台灣電玩軟體的盜版相當嚴重，所以現在以玩具、模型為主，電玩部分只剩下硬體一小塊項目。而顧客年齡層大約是 20 至 35 歲左右有經濟能力的客人。

## (二) 台北市萬華區「吉欣」

吉欣模型店位於台北市萬華區南寧路60號龍山國中旁，營業時間為中午十二點到晚上十一點，也是全年無休。PTT 模型版的版友 Megulin 提到：

吉欣是一家歷史悠久的老店，主營軍事模型，還有一部分的鋼彈等新潮的模型。價位方面自古以來都是日幣定價除與4，數十年如一日，也因此逐漸形成一些人以 JP/4 為購買標準的特殊觀念。推薦喜歡軍武的玩家一定要去逛逛。<sup>59</sup>

模型玩家之間常常提到的「老店」就是指吉欣。交通方式，可以在捷運在龍山寺站下車並走路約十分鐘可到達，或搭乘在公共汽車於「龍山國中站」下車<sup>60</sup>。台北市萬華區是台北最早發展的區域，有許多老舊社區及古蹟，而吉欣就位於此地，店家的地理位置如圖 3-16，附近有龍山寺與萬華火車站，學校則有老松國小與龍山國中。雖然位於老城區，但店家周遭並非人來人往，會到吉欣的顧客幾乎都是熟客以及慕名而來的同好，少有逛街的遊客。

圖 3-16：「吉欣」店家地理位置圖



資料來源：台北大眾捷運股份有限公司網站<sup>61</sup>

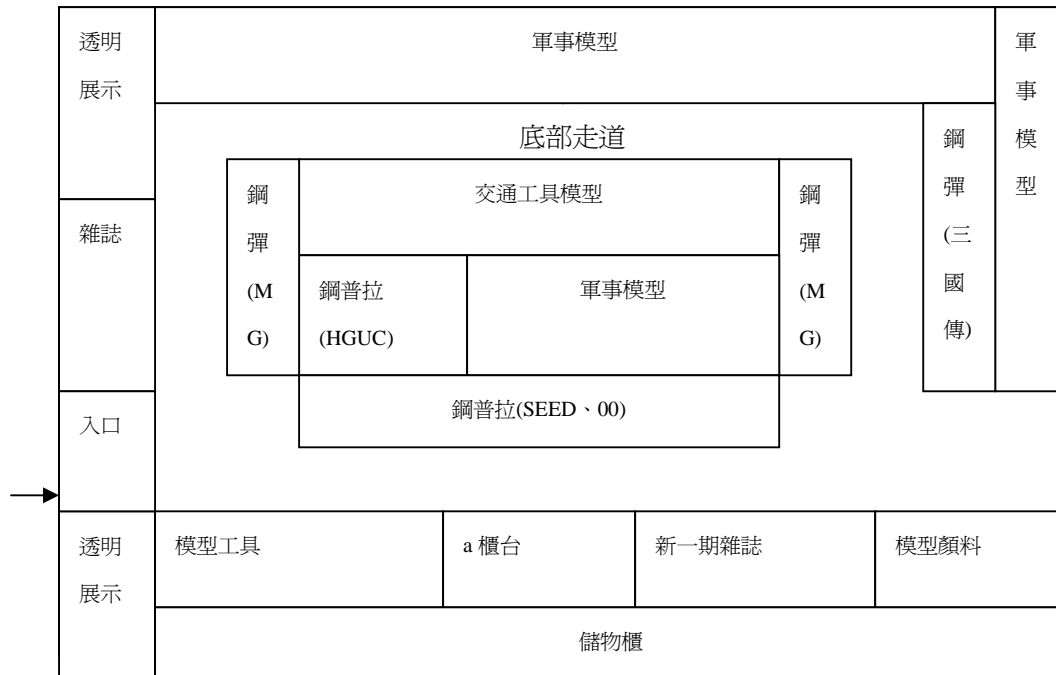
<sup>59</sup> Megulin, <台北的一些模型店心得>, telnet://ptt.cc, 2006; 瀏覽日期：2009年11月12日。

<sup>60</sup> 可到達龍山國中的公車總計有：9、38、202(區間)、231、245、263、265、310、601、651、656、657、658、701、702、703號公車。

<sup>61</sup> 台北大眾捷運股份有限公司, <http://www.trtc.com.tw/c/index.asp>, 瀏覽日期：2009年11月12日。

吉欣的外觀是一間鐵皮屋，店面也是由玻璃櫥窗構成，並且在門外擺了兩個展示櫃，陳設的內容都是軍事模型，並無鋼普拉，雖然數量很多，但與名展比較起來顯得非常乾淨整齊。接著在店內的擺設部份，分為六大部分，以下內容請參照圖 3-17。

圖 3-17：「吉欣」店家擺設示意圖



(本研究繪製)

六大部分為「對外展示的玻璃櫥窗區」、「櫃台及其周遭雜誌的櫃台區」、「櫃台區兩側的工具與塗料區」、「店中央的中央商品陳設區」、「底部走道的軍事與交通模型區」，及最後散布在「各角落的鋼普拉區」。在模型雜誌與工具的擺設地點上，與店家名展類似，都是距離櫃台非常近的區域，模型商品方面，店內有三分之二以上都是軍事與交通模型，除了底部走道的專區，在中央商品區的展售也佔了一半以上。反觀鋼普拉模型，只有最近幾年的系列：MG、HGUC、三國傳、及 HG 的《鋼彈 SEED》與《00》<sup>62</sup>。綜觀店內的擺設，店內非常地乾淨整齊，即使模型都堆的比人還高，整個環境還是令人舒適。

<sup>62</sup> 鋼普拉系列內容請參考本論文第二章第三節。

表 3-3 為兩間地方店家的內部擺設一覽。可以看出櫃臺都設置在出入口處。而鋼普拉擺設的區域則不定，基本上是容易被顧客看見之處。軍事交通模型的數量非常多，還有一些其他玩具商品。模型工具也幾乎都置於櫃台附近。在展示外觀部份，商家則一律採有玻璃的展示櫃來擺設。

表 3-3：地方店家模型店內部擺設一覽

擺設類型	內容	擺設位置
櫃台	收銀台	1.入口處
鋼普拉	新進品、三國傳系列、MG 系列、HG 系列、PG 系列、免組裝「完成品」系列	1.商品主要販售區的中間 2.角落
軍事交通模型	戰車、戰鬥機、客機、房車、賽車、摩托車、其他軍事武器	1.商品主要販售區的兩側 2.四周 3.中間
模型組裝工具	切割工具、塗裝工具、水貼紙	1.櫃臺附近
其他玩具	聖鬥士星矢人偶、假面騎士人偶、芭比娃娃、keroro、GK	1.商品主要販售區的兩側 2.角落
雜誌		1.櫃台處
玻璃展示櫃	鋼普拉、聖鬥士星矢、假面騎士、其他模型	1.店外左右兩側

(本研究繪製)

#### 四、小結

綜合上述各區域的模型玩具店家，不管是在歷史的發展、內部空間的分佈或是商品的擺設上，可統合為兩大類型；台北地下街的「流行\綜合玩具店」與萬年大樓、地方店家的「專業模型店」。

萬年大樓為過去流行商品的聚集地，有販賣鋼普拉的店家大多有二十年以上的歷史。如東海、愛瑜，都已發展成塑膠模型的專賣店，軍事武器、鋼彈、組裝工具等商品俱全。顧客也以專業玩家與熟客為主，與地方上的專業模型店類似。



而台北地下街為一個新興的場域，地點位於現今台北市的交通樞紐台北車站附近，因此商品類型多、流通快，但汰換率也高，可看出玩具\模型的流行指標。顧客種類較複雜，逛街的遊客、帶著小孩的家長、甚至專業的玩家<sup>63</sup>等，顯示出顧客群的多元化以及不確定性。

在兩大類型店家的內部擺設部分，如表 3-4，櫃臺大多設置在入口處，地下街店家亦有設置在店家的底部區域。鋼普拉的擺設區域較不一定，但在商品的比率與分佈上，可看出目前它在地下街是熱門商品之一。而鋼普拉在專業模型店雖然佔的比率不是最高，卻都擺設在明顯可見之處。櫥窗展示部分，專業模型店的門面一致性地都是玻璃櫥窗，但少有擺設於店內的獨立展示櫃。而地下街店家的門面都有設置扭蛋機，因此展示櫥窗多置於店內。

表 3-4：大台北地區模型店家內部擺設比較一覽

擺設類型	店家區域	擺設位置
櫃臺	台北地下街	角落或底部、入口處
	萬年、專業模型店	入口處
鋼普拉	台北地下街	底部、左側、入口右側
	萬年、專業模型店	商品主要販售區的前頭（近入口）、中央、周圍角落
櫥窗展示	台北地下街	入口右側、中央、店外兩側、店內左側、櫃臺旁、後方
	萬年、專業模型店	店外左右兩側、店內左右兩側

（本研究繪製）

<sup>63</sup> 由於在地下街的第一批的新進鋼普拉價格會比之後的便宜，因此專業的模型玩家會特地到地下街購買模型。

## 第二節 「鋼普拉 EXPO」展覽

「鋼普拉 EXPO」模型展在台灣已是第三屆，從 2007 年開始，每隔一年都會舉辦一次，第一、二屆地點分別在台北世貿漫畫博覽會、台北市美麗華百貨公司。展出內容除了鋼普拉的展示外，亦有商品販賣、模型教學與比賽、表演活動等。筆者於 2009 年 4 月 9 日下午 1 點參觀了台灣 BANDI 公司在高雄市漢神巨蛋百貨公司 1 樓的展覽，以下將記錄展覽的內容。

此活動展期從 2009 年 3 月 27 日至 4 月 13 日，時間為每日十一時至二十一時，主辦單位為萬代玩具娛樂有限公司。在會場外觀方面，有幾個大型廣告看板，首先在百貨公司的戶外廣場上，使用三面落地窗做為廣告的牆面，見圖 3-18。而室內看板則做為會場的一面牆，將展覽區與百貨公司人行步道隔開，見圖 3-19。

圖 3-18：鋼普拉「EXPO」戶外廣告牆



圖 3-19：鋼普拉「EXPO」室內廣告牆



資料來源：筆者拍攝

從入口處觀看整個會場，最引人注目就是兩尊跟人一樣高的 12 分之 1 比例模型<sup>64</sup>，兩尊模型被紅布條圍起來，並有標示寫著：「商品售價 155000 元，可拍照，請勿觸摸」字樣（圖 3-20）。正上方設有用鐵架架起的壓克力招牌，形成一個「門」的概念（圖 3-21），而兩旁的柱子更印上鋼普拉的製作公司（BANDI）商標以及初代「鋼彈」模型的三個顏色：「紅、藍、黃」。

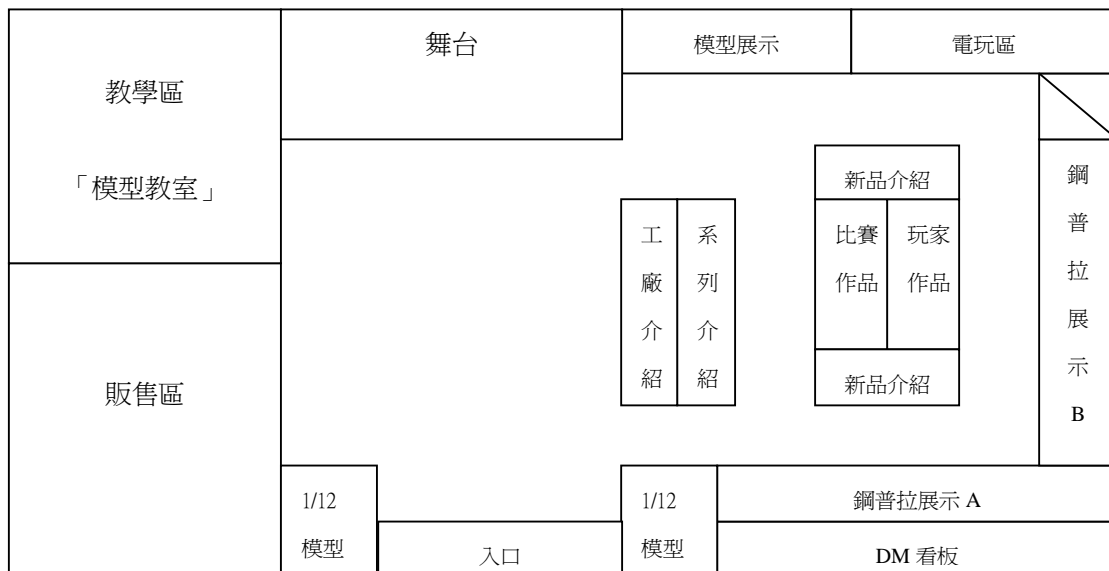
<sup>64</sup> HY2M 系列鋼普拉，約 150 公分，詳見本論文第二章第三節「鋼普拉」的系列介紹。



資料來源：筆者拍攝

內部會場佈置部分如圖 3-22 所示，分為四個區域，有教學區、商品販售區、舞台區以及右側的展覽區，展覽又分為七個主題：「工廠介紹」、「系列介紹」、「比賽作品」、「玩家作品」、「鋼普拉展示」、「新品介紹」、「電玩區」。

圖 3-22：漢神巨蛋百貨鋼普拉「EXPO」會場佈置圖



(本研究繪製)

進到會場後，馬上可以看見紅色地板的舞台區域(圖 3-23)，在這裡，一般時段只有位於兩側的電視播放著鋼彈最新系列動畫《鋼彈 00》，假日則會有三場半個小時的 Cosplay (角色扮演) —— 由真人穿上利用厚紙板自製的鋼彈服裝

做動作以及舞蹈的表演。(圖 3-24)

圖 3-23：鋼普拉「EXPO」表演舞台



資料來源：筆者拍攝

圖 3-24：鋼彈 Coser



資料來源：巴哈姆特新聞<sup>65</sup>

展覽區部分，位於舞台旁的是 BANDI 位於日本靜岡縣的鋼普拉製造工廠的介紹，現場展示了工廠員工的制服樣式，是仿造《鋼彈》動畫裡頭軍人的制服。以及工廠的微縮比例模型展示（圖 3-26）。

圖 3-25：鋼普拉「EXPO」工廠介紹區



資料來源：筆者拍攝

圖 3-26：工廠微縮模型



在工廠介紹的櫥窗背後的是目前鋼普拉主要四個生產線的簡介（圖 3-27），為 PG、MG、HGUC 以及 SD 四種，以鋼彈原尺寸 18 公尺來對照，前三個個系列的比列分別為 1/60、1/100、1/144 和第四種大頭小身體的變形尺寸。四個系列在第二章已有詳細介紹。在展覽上給它們的標題分別為 PG：「以讓人感受到鋼彈模

<sup>65</sup> 由於筆者未拍攝到當日表演照片，因此引用同一表演者在其他活動的照片。照片引自：巴哈姆特網站於 2008 年 1 月 27 日新聞，〈【2008 台北電玩展】鋼彈激鬥審判魔眼大對決 週日人氣創高峰〉活動照片，<http://gnn.gamer.com.tw>，瀏覽日期：2009 年 11 月 10 日。

型的進化爲訴求，終極的鋼彈模型系列」(圖 3-28)、MG：「讓人感受到 MS 身爲機械的一面，充分地凸顯出其存在感的系列」、HGUC：「款式豐富及易於把玩的尺寸」、SD：「可愛又帥氣！名爲 SD 鋼彈的另一個鋼彈世界」。而與「系列介紹區」面對面的，爲這次展覽特色之一的「比賽作品區」(圖 3-29)，參賽作品於展覽的這段時間擺設於此，最後再行評審。不管有沒有得獎，都能讓玩家的作品展示出來，與別人分享。「只要是 BANDI 所發行的鋼彈模型都可參賽」，因此作品各系列都有，其中不乏改造過與上色的參賽模型。

圖 3-27：鋼普拉各系列簡介



圖 3-28：PG 系列鋼普拉



圖 3-29：鋼普拉「EXPO」比賽作品櫥窗



圖 3-30：鋼普拉「EXPO」參賽作品之一



資料來源：筆者拍攝

在「比賽作品區」櫥窗的背後以及兩旁，是「玩家作品」(圖 3-32)與「新品介紹」區(圖 3-32)。前者是展示過去在模型比賽中的優秀作品，但此區位於比賽作品的背面，同樣的玻璃櫥窗、三層櫃，似乎容易與參賽品混淆。後者的新品鋼普拉展示，爲 PG 系列產品，內容爲 30 公分高的模型、豐富武裝的陳列、

黑色的背景以及上方的影音介紹，是為這款新品獨立打造的空間。接著在會場兩側的是「鋼普拉展示」AB 兩區，展出的是新產品 SD 鋼彈「三國傳」、HG「鋼彈 00」系列（圖 3-33），以及 MG 系列至目前為止所有的款式，大約 120 架鋼普拉，每個空間約擺 4 至 5 架，共 27 個擺設空間（圖 3-34）。三國傳區域同樣有影音介紹，而 MG 區域在每一款鋼普拉的後方都貼有商品包裝上的封面圖。

圖 3-31：鋼普拉「EXPO」玩家展示區



圖 3-32：鋼普拉「EXPO」新品介紹區



圖 3-33：鋼普拉「EXPO」模型展區一



圖 3-34：鋼普拉「EXPO」模型展區二



資料來源：筆者拍攝

而展區的最後是可以與遊客互動的電玩區域（圖 3-35），擁有較大的空地，以避免排隊的人潮過多。在電玩區旁邊也有兩尊大尺寸的模型（圖 3-36），為「三國傳」系列，此系列是巧妙地將鋼普拉與中國文化結合的商品。

圖 3-35：鋼普拉「EXPO」電玩區



圖 3-36：鋼普拉「EXPO」大尺寸展區



圖 3-37：鋼普拉「EXPO」教學區 DM 一

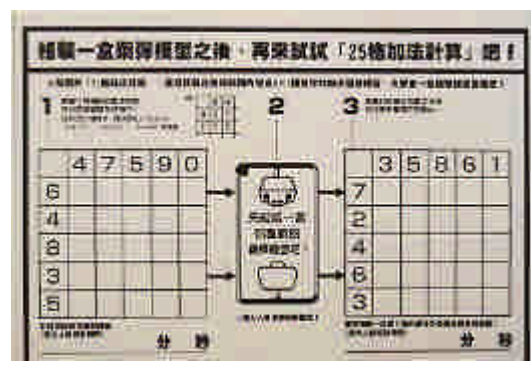


圖 3-38：鋼普拉「EXPO」教學區 DM 二



資料來源：筆者拍攝

來到舞台區的左邊，是被稱為鋼彈模型教室的「教學區」，現場備有一張方桌子與牆壁上的 DM（圖 3-37、38），活動的形式是讓小朋友按照說明書親自組裝一盒簡易的 1/144 模型，體驗組裝的過程。根據網友們參觀過此展覽的心得，教學區為比較有共鳴的部分，PTT 模型版網友 ir0326 提到：

最開心的是看到許多小朋友在鋼彈模型教室賣力組合模型的模樣。小小的手拿著斜口鉗，努力剪下框架上的零件，或許對著說明書組合，或許自己任意拼湊，雖然簡單，但這就是屬於小孩們的世界啊！也讓我燃起玩模型的初心：「玩模型就是為了讓自己開心！」<sup>66</sup>

最後回到入口處左側的鋼普拉販售區（圖 3-39），除了新產品外，這裡主打

<sup>66</sup> ir0326，〈2009 鋼彈 EXPO 模型展 in Takao〉，telnet://ptt.cc，2009，瀏覽日期：2009 年 11 月 10 日。

的商品就是「會場獨家限定品」，所謂的會場限定品，就是將市場上的鋼普拉材質換成「透明」（圖 3-40）或是「電鍍」（圖 3-42）處理。透明材質對於一些有內部骨架的鋼普拉系列（如 MG、PG），可以使其呈現，而將一般材質加以電鍍後，能夠呈現出金屬的光澤，提升了塑膠材質的質感。而比較特別的商品就是先前在展覽區看到的工廠微縮模型「1/60 射出成型機」（圖 3-41），早已被搶購一空。

圖 3-39：鋼普拉「EXPO」販售區



圖 3-40：鋼普拉「EXPO」商品一



圖 3-41：鋼普拉「EXPO」商品二



圖 3-42：鋼普拉「EXPO」商品三



資料來源：筆者拍攝

以上為展覽的大略內容與其內部場域介紹。總結來說，此展覽場域呈現出四種類型——「大型廣告 DM 的會場佈置」、「大尺寸模型展示」、「玻璃櫥窗展示」、「商品的販賣」。這樣的展示內容亦可呈現出社會對於商品展覽形式的普遍價值觀，在模型玩具展覽上。



### 第三節 模型雜誌及網路討論區

#### 一、電擊嗜好流行月刊

「電擊嗜好流行月刊」是日本模型雜誌「電擊 HOBBY MAGAZINE」的中文版，由日本 MEDIA WORKS 公司正式授權，是台灣第一本取得日本正式授權的模型雜誌。該刊於每月 15 日發行，從 2003 年 4 月創刊至今 2009 年 12 月，已出版了 80 期，電擊月刊除了每月同步提供最新的日本模型玩具情報外，亦有詳盡的模型技術教學、相關小說漫畫連載及產業報導，為目前台灣市面上少數幾本固定發行的模型雜誌。筆者在表 3-5 整理了「電擊嗜好流行月刊」第 1 期至第 75 期中與「鋼彈」有關的內容，藉以得知鋼普拉在模型雜誌中佔的比例、內容與主題、讀者普遍接受的文章類型為何？

表 3-5：電擊嗜好流行月刊 1 至 75 期相關內容一覽

文章類型	數量	內容（數量）
模型玩具情報	35	MG (15)、HCMpro (8)、SD (2)、PG (2)、FIX、FG (2)、1/200 (2)、1/400、1/12 鋼彈 (3)、ROBOT 魂 (2)、JG、官方改造套件
模型技術教學	26	模型範例教學 (75)、名人講座 (14)、輕鬆當模型高手 (3)、情景、塗裝、改造
工具	3	剪刀介紹、模型工具型錄、工具大評選
動畫介紹	9	鋼彈 UC、觀星者、逆 A、鋼彈 1~6 號機、MSV (5)
活動	48	模型比賽 (27)、模型展 (11)、記者會 (7)、作者座談會 (3)、1:1 鋼彈 (3)、25 週年展、30 週年
產業報導	23	BANDI (5)、店家 (13)、電玩 (5)
行銷	12	買書送模型、25 週年產品、電影版模型、鋼彈積木、鋼模食玩、MG 豪華版、鋼彈積木、白金鋼彈、木雕鋼彈、雜誌附模型、HD 配色版 MG、鋼彈積木
模型展示	1	模型攝影
其他	17	鋼模製造過程、可動 VS 造型、鋼彈派軍武模型、模型師工作環境、開發者訪談 (6)

(本研究製表)

## 二、批踢踢實業坊 model 版

根據中文維基百科介紹，「批踢踢實業坊」（以下簡稱 PTT），是以電子佈告欄（Bulletin Board System）系統架設，提供在網路上快速、即時、平等、免費、開放且自由的言論空間。目前在 Ptt 及 Ptt2 註冊總人數約一百五十萬人，尖峰時段兩站超過十五萬名使用者上線，擁有超過兩萬個不同主題的看板，每日約四萬篇新文章被發表，目前為台灣最大的網路討論空間。眾多不同種類的话题都能在批踢踢上激盪出討論的熱潮，甚至影響到真實的生活層面，且為台灣新聞記者矚目與取材的焦點<sup>67</sup>。及時、開放且不受地點限制的網際網路討論區已變成許多文化團體用來溝通、交流的場域，不僅可以在上面找到豐富的相關資訊，同好間討論的內容更可以呈現出社群團體之間的想法。

根據 PTT 「model」版的版規：

此版以討論各式模型為主，包括模型套件、自製模型等等，舉凡模型製作所需工具、材料、技巧及作品發表、市場情報交流皆在討論範圍。完成品、半完成品及盒玩、PVC 等容許以特例（改造、翻修為主）討論之。若無改造、翻修，請至其它相關看板：轉蛋食玩討論版、玩具版、ACG 商品討論版 ACG 討論版<sup>68</sup>。

model 版明確規定了討論的範圍內容，鋼普拉亦在此範圍內，因此本研究在版上可以更準確地接觸到研究對象。此版平均每篇文章數為 15 篇，晚間同時在線閱覽或是發表文章的人數約有 100 人。筆者隨機取樣了模型版從 2009 年 11 月 1 日至 11 月 15 日為期半個月的文章，共 214 篇。文章類型大致分為「分享」、「請益」、「徵求」、「拍賣」、「情報」、「討論」、「活動」、「閒聊」等 8 類，詳見表 3-5。

---

<sup>67</sup> 維基百科，<http://zh.wikipedia.org/zh-tw>，瀏覽日期：2009 年 11 月 12 日。

<sup>68</sup> PTT 的 model 版版規，<telnet://ptt.cc>，瀏覽日期：2009 年 11 月 12 日。

表 3-6：PTT 的 model 版文章類型一覽

文章類型	文章數量	內容(文章數量)
分享	65	鋼普拉、機械人大戰(4)、軍武(4)、GK(4)、其他(1)、開盒、素組、改造心得、模型雜誌內容(1)
請益	62	組裝技術、工具詢問、模型購買詢問、模型價格、新手入門、模型店營業時間
徵求	20	模型零件、模型代工(1)
拍賣	18	HGUC、MG、三國、GK(1)、軍武(2)、其他(2)
情報	19	鋼普拉、其他模型(3)、模型展、模型攝影活動
討論	4	模型書籍、組裝技術
活動	8	版友聚會相約、聚會實況、版上活動
閒聊	18	收藏歷程(4)、山積(4)、收藏心情(3)、網路購物心得(2)、抱怨文(3)、禮物(1)、趣聞(1)

(本研究製表)

以下分別簡述八個類型：

#### (一)「分享」

此文章類型大多數為模型收藏者的作品分享，作品內容大多為鋼普拉(43篇)，其餘計有「機械人大戰」相關作品4篇、軍武模型4篇、GK模型4篇、其他模型1篇，其餘文章類型為「模型開盒」、「模型組裝」、「模型改造心得」分享及「模型雜誌內容介紹」。

#### (二)「請益」

請益就是問題詢問，文章內容共有「模型組裝技術相關問題」、「模型工具相關問題」、「模型購買建議詢問」、「模型價格詢問」、「新手入門請教」、「模型店營業時間詢問」等6種。

#### (三)「徵求」

最普遍的文章內容就是徵求模型零件，有許多模型高手需要利用其他模型的

零件來加以改造原本的模型，俗稱「殺肉」<sup>69</sup>。另外有一篇是需要找人幫忙模型的塗裝，為模型代工的徵求。

#### (四)「拍賣」

「山積」<sup>70</sup>現象為模型收藏玩家普遍的困擾之一（或者引以為傲），因此拍賣文也為 model 版之常態。販賣的模型種類計有，鋼普拉「HGUC」系列、「MG」系列、「三國傳」系列，其他類別模型有 GK、軍武等。

#### (五)「情報」、「討論」、「活動」

情報方面大多為鋼普拉的新品介紹、發售日期等，其他則有模型展、模型相關活動等。討論類文章則有相關書籍及模型組裝技術的心得，不同於純粹的分享文章。model 版的版友除了在線上討論區文章交流外，也會親自見面聚會，因此會有些聚會相關的討論及報導，另外版主也會不時地在版上舉辦活動。

#### (六)「閒聊」

此類型文章內容有「收藏歷程」、「山積文」、「網路購物心得」、「抱怨文」、「送禮」、「趣聞」等文章。

經由上述雜誌分類與網路媒體的文章整理，內容大致可以分為四個層次，並作為未來深度訪談設計的基本架構：

1. 模型的購買、收藏行為方面
2. 模型的組裝、工具的使用方面
3. 模型同好的收藏心理方面
4. 模型同好的活動參與方面

---

<sup>69</sup> 詳見本論文第一章第四節名詞釋義

<sup>70</sup> 詳見本論文第一章第四節名詞釋義

## 第四節 個人收藏者

### 一、訪談對象的取樣

本研究主要選取的訪談對象為具有十年以上鋼普拉組裝經驗的達人，抽樣方法選擇非機率抽樣的「立意抽樣」方法，由筆者選擇有代表性、能夠提供豐富訊息的個案來執行 ㄨ。

訪談對象的尋找過程，筆者直接選擇模型同好聚集的網路討論區 PTT「model」版作觀察尋找，目標對象是有使用網路相簿分享鋼普拉的版友，從相簿中，初步就可以看出版友的模型組裝經驗是否豐富。筆者選擇了一位其網站已超過一百萬人次的版友作為訪問對象。第二位鎖定在有從事「模型代工」的受訪者。根據筆者過去的觀察，拍賣網站的「鋼彈模型」裡常常有一類是「替人組裝模型」的拍賣，並不是只按照說明書組裝，而是有塗裝、改造，製作精美的模型。在資歷上，這些賣家都是有得過模型比賽冠軍，因此也選擇了一位對象做詢問。第三位的人選筆者早已確定，就是曾經在 2007 年台北燈會中展出「鋼彈花燈」（圖 3-43），並在 2009 年台北燈會也持續發表了第二件作品。最後一位對象的尋得是經由第一位訪談對象的介紹，這種方式也就是抽樣方法中的「滾雪球抽樣」，藉由受訪者的建議來找出其他更符合研究條件的對象。此位受訪者長年在台灣發表動漫評論、推廣動漫文化的「傻呼嚕同盟」中的成員之一，對於台灣的動漫文化現象已觀察多年，當然也是一位模型愛好者。四位受訪者的基本資料(表 3-7)。

表 3-7：訪談對象基本資料表

暱稱	年齡	教育程度	婚姻	職業	居住地	代表性
ufglobell	38	大學	已婚	高職老師	台南市	模型網路相簿超過一百萬人次瀏覽、某 BBS 模型版版主
ZERO	43	研究所	已婚	大學教授	台北市	台灣動漫社團「傻呼嚕同盟」成員之一
阿水	29	五專	未婚	模型代工	員林鎮	職業為模型代工，曾獲得模型比賽冠軍
豆豆坊主	37	研究所	已婚	大學助教	台北縣	利用鋼彈這個造型參與過兩屆台北元宵花燈展覽

(本研究製表)

圖3-43：2007年台北燈會「鋼彈花燈」



資料來源：受訪者提供<sup>71</sup>

<sup>71</sup> 此照片亦放在豆豆坊主的網路部落格上，部落格網址：<http://tw.myblog.yahoo.com/bean-20/>

## 二、訪談大綱

訪談大綱的設計(見表 3-6)，依照「物品的價值」以及收藏者「外在的行為」、「心理的想法」分為三大類別。在鋼彈模型的收藏價值部分，細分為對動畫作品、機體造型兩個面向。收藏行為部分，分為資訊尋求行為、模型組裝過程行為、成品的擺設與展示行為以及社群的參與四部分。收藏心理部分，則針對鋼彈模型對於收藏者具有何種意義，以及個人收藏歷程，此部分亦與前面的「物品價值」有著一定程度的關連。

表 3-8：訪談大綱一覽

主題		問題概要
基本資料		性別、年齡、教育程度、婚姻、職業、居住地、其他嗜好？
收藏行為	購買、收藏動機	何時開始接觸鋼彈模型、何時開始收集鋼彈模型、第一次購買原因、資訊來源、購買處、平均花費
	組裝模型相關	花多少時間、製作步驟、使用何種組裝技法、有無改造
	擺設與保養	
	展示與分享	家中的擺設情況、有無使用網路相簿？
	社群活動	有無參加比賽、社團活動？
收藏價值	鋼普拉	每一系列都會買嗎、喜歡哪系列、喜歡何種造型取向、持續購買的因素
	技術與模型師	哪一種製作技術吸引你、欣賞的作者
收藏心理	困擾與優點	家人會不會反對、收藏鋼彈的好處、可以得到什麼？
	收藏小故事	
	模型融入生活的經驗	例：鋼彈花燈、鋼彈餐廳
	鋼彈對收藏者的意義	鋼彈是玩具嗎？ 過去的玩具與今天的玩具比較

(本研究製表)

### 三、訪談時間與過程

本研究訪談時間分別於 2009 年 4 月 18 日、5 月 9 日、6 月 7 日、年 7 月 1 日對 ufglobell、ZERO、阿水、豆豆坊主四位受訪者做二至四小時不等的訪談。

訪談是一個互動的過程，並不是一個機械式的資料蒐集，因此談話的情境非常重要（畢恆達，1996）。在訪談地點的選擇上，筆者預定能夠在受訪者的家中做訪談，並身處在模型收藏空間裡，讓他們能自在的暢談，但由於有家庭及隱私的關係，有三位受訪者並不願意在家中接受訪談，只有年齡與筆者相近且未婚的阿水願意在家中受訪。因此與 ufglobell 和 ZERO 的見面地點選擇較不吵雜的咖啡廳，其中較特別的是 ZERO 建議的地點，「女僕咖啡廳」<sup>72</sup>。在這個充滿 ACG 氣氛的環境談論動漫模型，非常合適。而與豆豆坊主的訪談地點則在學校辦公時間，由於是暑假因此有一段充足的時間，但還是有被打擾中斷的經驗。

在人員特質上，筆者的個性是比較沈默寡言，深度訪談的研究對筆者是一個滿大的挑戰，而 4 位受訪者的個性也不盡相同，ufglobell 與 ZERO 的職業是老師，因此很容易侃侃而談，阿水則比較內斂，需要訪員的一再引導，而豆豆坊主就比較中規中矩，也有可能是正在辦公中的關係。但是在與 4 位受訪者的訪談過程中其實都相當愉快。筆者認為，是因為談論的話題是大家非常有興趣的部分，所以能夠藉由「模型」迅速拉近彼此之間的距離。訪談採取「半結構式」的問題操作，不用固定的問題而是先確立幾個大綱，再依訪談情況作回應與調整。訪談時間平均為三個小時，雖然有點長，也有偏離主題的現象，但由此可見出受訪者與訪員的關係良好。筆者並曾在訪談結束後，分別與 ZERO、阿水一起去逛模型店。

---

<sup>72</sup> 「女僕咖啡廳」大多是參照 ACG 當中女僕的角色，由女店員穿著女僕服裝，並製作許多各種餐點，供到店的客人食用，店中的女僕會親切的跟客人問候並稱呼「主人」。女僕咖啡廳與一般餐飲業最大的不同在於提供消費者獨特的體驗，多半為體驗舊貴族或資產階級享受僕役服侍的快感。因此女僕咖啡廳內女僕的服務方式被視為一種演出。早期由日本東京秋葉原電氣街開始興起，之後擴展到全日本。台灣自 2004 年從日本引進第一間女僕咖啡廳位於台北市。



#### 四、訪談內容與分析

經由四次的訪談，筆者共整理出如表 3-9 六個類型的訪談內容<sup>73</sup>。內容的第一個類型與鋼普拉的「收藏歷程」有關，收藏者接觸鋼普拉的年代、花費以及大多收集何種款式等。第二類型是有關於鋼普拉的組裝流程、技法、使用何種工具等，產品本身「製作」上的內容。第三至五類型是鋼普拉的收藏動機、行為以及收藏者與社群之間的關係。收藏者購買鋼普拉的原因與地點，鋼普拉組裝完成後的擺設與展示，以及鋼普拉收藏者與同好、親友之間的關係。最後則是鋼普拉對於收藏者的意義之呈現，收藏的優缺點、嗜好與工作之間的選擇以及收藏者對於鋼普拉的不同認知態度。

表 3-9：訪談內容類型一覽

收藏歷程	製作內容	收藏動機	收藏行為	社群活動	收藏意義
時間	時間	特色	購買場合	社群網絡	好處與困擾
花費	步驟	功能	購買方式	親友關係	嗜好與職業
款式	技法	心理	擺設方式	活動參與	玩具與藝術
	工具	價值	展示分享		

(本研究製表)

依上述訪談內容的整理，鋼普拉對於收藏者的意義具有三個層次：

1. 收藏者的基本資料與收藏歷程。
2. 鋼普拉本身的組裝與製作。
3. 鋼普拉與收藏者之間的關係－消費收藏動機、消費收藏行為與社群網絡、活動參與以及收藏者對於鋼普拉的認同態度。

<sup>73</sup> 訪談全文請見本論文附錄一：訪談記錄。

## 第四章 文化的分析與詮釋

鋼普拉的意義之呈現在本章共有三大層次：

1. 「遊戲規則」：鋼普拉本身的造型、形式的比較，以及模型組裝說明書、雜誌上介紹的組裝工具之內容分析。
2. 「使用者賦予意義」：根據問卷的統計結果，試圖透過網路討論區中鋼普拉收藏者的討論文章，與 4 位受訪者的訪談內容之佐證來呈現。
3. 「文化的普遍性意涵」：透過結構式問卷，分析導引出集體潛意識，藉此瞭解鋼彈模型收藏者文化的普遍性意涵。

最後，將利用一場鋼普拉比賽參賽作品做為總結。

### 第一節 鋼普拉的形態學

本造型分析分為兩個層次，一為不同機體的分析，二為同一機體不同比例的分析。在「電擊嗜好流行雜誌」第 29 期的〈鋼普拉 25 週年特輯〉中提到，由 1980 年 7 月至 2005 年 7 月發行的鋼普拉總數，共 642 款商品（包含限定版與絕版品）。（2005：112）而過了五年後的今天（2009 年 12 月），商品數量更達到一千多款鋼普拉<sup>74</sup>。由於筆者的時間能力有限，無法將所有套件一一分析，因此選定的目標套件是各鋼彈動畫中的 1 至 2 款主要角色機體，主角機體鋼普拉名稱與數量如表 4-1 所示。在第一個層次的分析上，比較的重點在於各機體套件的頭部、背包以及衍生機體。

---

<sup>74</sup> 筆者至日本網站「HOPPY SEARCH」統計到的鋼普拉數量扣除即將發售的套件，其總數共為 1117 款。HOPPY SEARCH，<http://www.1999.co.jp/gundam/>，瀏覽日期 2009 年 12 月 10 日。

表 4-1：鋼彈各系列主角機體鋼普拉一覽（依作品年代排序）

動畫作品	套件（機體）	數量
機動戰士鋼彈	RX-78-2 鋼彈	1
機動戰士 Z 鋼彈	RX-178 鋼彈 MK-II、MSZ-006 Z 鋼彈	2
機動戰士鋼彈 ZZ	MSZ-010 ZZ 鋼彈	1
機動戰士鋼彈 夏亞的逆襲	RX-93 v 鋼彈	1
機動戰士鋼彈 0080 口袋中的戰爭	RX-78 NT-1 鋼彈	1
機動戰士鋼彈 F91	鋼彈 F91	1
機動戰士鋼彈 0083 星塵回憶錄	RX-78 GP-01 鋼彈、RX-78 GP-02s 鋼彈	2
機動戰士 V 鋼彈	LM312V04 V 鋼彈、V2 鋼彈	2
機動武闘伝 G 鋼彈	GF13-017NJ 閃光鋼彈、GF13-017NJ II 神鋼彈	2
新機動戰記鋼彈 W	飛翼鋼彈、飛翼零式鋼彈、死神鋼彈、沙漠鋼彈、 神龍鋼彈、重武裝鋼彈	6
機動新世紀鋼彈 X	X 鋼彈、骷髏鋼彈	1
新機動戰記鋼彈 W Endless Waltz	飛翼零式特裝型、死神鋼彈特裝型、沙漠鋼彈特裝型、 神龍鋼彈特裝型、重武裝鋼彈特裝型	5
∇鋼彈	WD-M01 ∇鋼彈	1
機動戰士鋼彈 SEED	GAT-X105 攻擊鋼彈、ZGMF-X10A 自由鋼彈、 GAT-X303 神盾鋼彈、ZGMF-X9A 正義鋼彈	4
機動戰士鋼彈 SEED DESTINY	ZGMF-X56S 脈衝鋼彈、ZGMF-X42S 命運鋼彈、 ZGMF-X20A 攻擊自由鋼彈、ZGMF-X19A 無限正義鋼彈	4
機動戰士鋼彈 SEED C.E.73 觀星者	GSX-401FW 觀星者鋼彈、GAT-X105E 漆黑攻擊鋼彈	2
機動戰士鋼彈 00	GN-001 能天使鋼彈、GN-002 力天使鋼彈、GN-003 主天使 鋼彈、GN-004 中性鋼彈、GN-005 德天使鋼彈、GN-006 智 天使鋼彈、GN-007 墮天使鋼彈、GN-008 熾天使鋼彈、 GN-0000 00 鋼彈	9

（本研究製表）

從上表中可以發現，越近期的鋼彈動畫，主角定位的機體越多，最新 2009 年放映的《鋼彈 00》，主角機體有 9 架之多，因此鋼普拉商品也就越多。

### （一）頭部造型分析

圖 4-1 是「初代鋼彈」的樣子，大致上像個人形，有眼睛和手腳。身上主要由紅、黃、藍、白 4 色構成，最大的特徵，就是額頭上方 V 字形的裝飾物。武

器為背在後方的光速刀，也有槍和火箭砲可使用。仔細觀看其頭部，特徵與傳統日本武士極為類似。見表 4-2，日本武士的髮型需要把兩側剃光而中間留一撮「髻」，與鋼彈頭頂凸出來的「攝影機」造型相似。而鋼彈頭上 V 字形的裝飾物，在動畫中是「天線」，有用來接受訊息的功能，武士頭盔在同樣位置有這樣的裝飾，以及帽沿這樣一個延伸的形狀。鋼彈頭帶著與武士相似的頭盔，揮舞著光束刀，樣態也與早《鋼彈》兩年播映的著名電影《星際大戰》中「黑武士」的角色相像。

圖 4-1：初代鋼彈



圖片來源：受訪者 ufglobe 提供

表 4-2：武士圖一覽

		
日本武士	武士頭盔	星際大戰電影角色：黑武士

資料來源：網路圖片<sup>75</sup>

鋼彈的頭部是極為有意思的部分，而且特徵較容易分辨，如表 4-3 所示：

<sup>75</sup> 圖片由左至右依序取自：大葉大學劍道博物館古畫室，<http://www.dyu.edu.tw/~clubg4/index.htm>、japanese-armor，<http://www.japanese-armor.com/>、劍魂 4 官方網站 <http://www.soularchive.jp/SC4/index.html>，瀏覽日期 2009 年 12 月 10 日。

表 4-3：鋼普拉頭部造型一覽

左右各一條天線				
				
初鋼	鋼彈 MK- II	NT-1 鋼彈	V 鋼彈	死神鋼彈
				
死神特裝型	骷顱鋼彈	∇ 鋼彈		命運鋼彈
				
觀星者鋼彈	能天使鋼彈	德天使鋼彈	中性鋼彈型	
三條以上天線				
				
Z 鋼彈	ZZ 鋼彈	v 鋼彈	F91 鋼彈	V2 鋼彈
				
閃光鋼彈	神鋼彈	飛翼鋼彈	飛翼零式特裝	X 鋼彈
				
攻擊鋼彈	自由鋼彈	漆黑攻擊鋼彈	00 鋼彈	GP-01S 鋼彈
			智天使鋼彈	

資料來源：受訪者 ufglobe 提供及模型說明書截圖

頭部造型主要分為「左右各一條天線」與「有三條天線以上」兩大類。第一類中，天線造型最為特別的是「∨鋼彈」(Turn A)，它的天線位於嘴邊，但角度還是往上，雖然位置不同，但天線的形式還是一樣，而頭上方的「髻」由後往前延伸，完全符合古代武士的造型。電擊嗜好流行月刊第 54 期就談到：

設計∨鋼彈造型的，是擔當過多部科幻電影以工業產品設計的席德·米特。在劇中被稱謂「鬍子」的零件，其實是將鋼彈的象徵之一「V 字形天線」，往下調整位置而成的創意。其整體造型是以融合運動選手及古羅馬競技場鬥士的形象為出發點，例如頭部是結合羅馬戰士的護目鏡，以及日式頭盔造型而成<sup>76</sup>。

而「死神」與「觀星者」的天線雖然有轉折，但與其他鋼普拉同為硬梆梆的直線。另外，「中性鋼彈」留著看起來好像長了紅色鬍子的線，與「∨」相比，一個鬍子往上長，一個往下。第二類，大致上都是四條，中間兩條的天線較短，兩邊的較長，只有「00 鋼彈」是中間天線較長。引人注目的是「ZZ 鋼彈」誇張的天線造型，中間挖了一個大洞。在動畫中，那是可以發射光束的砲口。而有兩款比較特別的是「GP-01s」與「智天使」，他們的天線除了額頭上外還有位於側邊的。其他特徵的歸納上，從「兩頰氣孔數」的數量來看，大多為一孔至三孔，「初代鋼彈」有五個孔，而「∨鋼彈」則頭部無氣孔。氣孔的部分如同人的耳朵，大多是一個隆起狀，朝後凸起的是「00」、「飛翼」與「飛翼零式特裝型」鋼彈。嘴型的話，多呈長方體狀，只有「Z 鋼彈」是尖椎狀。







## (二) 背包造型分析

背包可以歸納為四個類型。第一類為方形背包，如表 4-4。具有推進器的功

<sup>76</sup> 冰川龍介。〈以本質觀點來剖析『逆 A 鋼彈』的魅力〉。《電擊嗜好流行月刊》。No.54 (2007.10)：45。

能，一般來說都是成對的引擎，常在上方放置兩把光束刀。「GP-01」的背包在方形的基礎上，又延伸了兩個推進器為比較特別的造型。具有此類背包的鋼普拉大多為早期套件。

表 4-4：背包類型一

			
初鋼	MK-II	ZZ	NT-1
			
GP-01	死神		

資料來源：受訪者 ufglobe 提供及模型說明書截圖

表 4-5：背包類型二

			
Z	飛翼	骷髏	攻擊
			
死神特裝型	飛翼零式特裝型	自由	命運

資料來源：受訪者 ufglobe 提供及模型說明書截圖

第二類為翅膀形背包，已推進器為基礎加上片狀翅膀的形式，依然為成對引擎，表 4-5 上排為普通尺寸翅膀，而下排為大型翅膀背包，翅膀全部展開的話，非常有視覺效果，深受收藏者的喜愛，近年來的套件，背包有越做越大的趨勢。特殊形狀方面，「死神特裝型」是依照蝙蝠的翅膀、「飛翼零式特裝型」為天使的羽毛，「命運鋼彈」則採用透明零件製造出動畫裡的效果。

第三類為載具型背包，即可以搭載人類的工具，一般來說都是鋼彈駕駛員的座艙，駕駛員開著小飛機或是其他載具，與鋼彈組合後，一部份就變成了背包成為動力來源。鋼普拉變得具有合體的趣味性在，增加機體的武裝。

表 4-6：背包類型三

			
V2		閃光鋼彈	
			
神鋼彈		脈衝鋼彈	
			
00 鋼彈			

資料來源：受訪者 ufglobe 提供及模型說明書截圖



第四為武器背包類。前三類的背包中雖然有搭載光束刀武器，但背包本身並非武器，只是放武器的地方。此類的背包在外型上，都有巨大的槍口，並且幾乎都是成雙成對。表 4-7 的上半部為標準類型，而「ν」、「觀星者」、「智天使」、「能天使」鋼彈的背包不管是在造型上或是功能上都比較特殊。它們的背包也是武器，但也能夠變成防禦工具，算是「攻防一體」的背包，如「ν」的背包「鱗型感應砲」，它能夠射出光束砲，也能利用光束形成防護罩。「攻防一體」的背包造型並沒有明顯的相似處，只能把它們視為「武器背包」的特殊型。以上就是大致的背包類型分析。

表 4-7：背包類型四

			
F91	V	X	漆黑攻擊
			
ν	觀星者	智天使	
	能天使		

資料來源：受訪者 ufglobe 提供及模型說明書截圖

### （三）衍生套件分析

鋼普拉的衍生機體，依屬性分，一為「材質」的衍生，BANDI 公司常在一些特定的展場中，發售某些機體的「透明版」和「電鍍版」（圖 4-2）。

二為「裝備」的衍生，例如在《鋼彈 SEED》動畫中，「攻擊鋼彈」被設定有三種作戰模式的裝備，模型化後，廠商通常會先推出一種，再陸續發行剩下裝備（圖 4-3）。另外就是隨著動畫故事的進行，機體會有新的武裝加入，如《鋼彈 00》的「GN-Armor」能與鋼彈合體（圖 4-4）。

三為「顏色」的衍生，同樣的套件以不同的配色發行，通常這些顏色也是在動畫或是資料設定裡曾出現過的。再者是因為節慶的關係，例如鋼彈 10 週年的紅色配色版，或是 30 週年與 7-11 合作的版本（圖 4-5）。

最後一種是「故事」機體。前三類是改變顏色、模型材質或增加武裝，對於機體本身的造型並沒有更動。此類是隨著故事的進展，當原本的機體被擊毀後，所換乘的機體，雖然在故事內容中屬於不同的鋼彈，但通常很容易就發覺兩者相似的程度，可以說是機體的「進化版」，例如在《鋼彈 SEED DESTINY》中，「自由鋼彈」換成「攻擊自由鋼彈」（圖 4-6）。除了隨著故事的進展換乘的機體外，還有一種名為「MSV」的外傳機體。「MSV」（MOBILE SUIT VARIATION），就是指 MS 的變型，這種機體不存在於本傳動畫中，有可能在小說、漫畫、資料設定集或外傳動畫中出現，廠商會將之模型化。在特徵上也是將本傳動畫中的機體加以修改而來的。

圖 4-2：透明材質「鋼彈 MK- II」



資料來源：受訪者 ufglobeII 提供

圖 4-3：攻擊鋼彈砲擊型&劍裝型



資料來源：受訪者 ufglobeII 提供

圖 4-4：GN-Armor&能天使鋼彈



資料來源：受訪者 ufglobeII 提供

圖 4-5：7-11 配色版鋼彈



資料來源：日本 7-11 官方網站<sup>77</sup>

圖 4-6：自由鋼彈(左)&攻擊自由鋼彈(右)



資料來源：受訪者 ufglobeII 提供

<sup>77</sup> 日本 7-11 官網，<http://www.711net.jp/>，瀏覽日期：2009 年 12 月 10 日。

#### （四）各比例的套件

鋼普拉的第二種變形則是比例的不同，以目前熱門的 PG、MG、HGUC、SD 四個系列來說，模型大致為，30 公分、18 公分、12 公分與 6 公分。越大型的比例，鋼普拉價格也就越高，PG 版本平均售價在台幣 3000 元以上，而最小的 SD 系列平均是 100 元，價格相差了三十倍之多，因此也決定了顧客群。PG 與 MG 系列追求的是鋼普拉的「精緻度」與「可動度」，通常造型會大大地修飾而使得機體看起來比動畫裡的造型更美。

就「初代鋼彈」模型來說，MG 系列就有 4 種造型之多，如圖 4-7。HG 與 SD 系列則被定位在入門級且「可玩度」高的鋼普拉<sup>78</sup>。HG 的造型就比較忠於原著。但近年的 HGUC 系列，雖然比例同為 1/144，但亦有兼顧造型的美感。筆者整理了鋼普拉頭部與全身的比例發現，重視造型的系列，頭部與身高比大約是 1：8 或 1：9，如 MG 與 HGUC，而重視原著設定的 HG 系列頭部與身高比大約是 1：7 或 1：8，端看不同的機種而定。

圖 4-7：MG「鋼彈」各版本一覽



資料來源：筆者翻拍於 Newtype 月刊<sup>79</sup>

我們從圖 4-8 中可看到，雖然是同一款機體、同一個比例，但是造型明顯差很多，右邊 MG 系列的全身比較修長。

<sup>78</sup> 見本論文第三章鋼普拉 EXPO 展覽。

<sup>79</sup> Newtype 月刊編輯部。〈RX-78-2 鋼彈 模型系列〉。《Newtype》。No.25 (2009.5)：157。

PTT「model」版版友 bellpeor 就談到：

眾所皆知，脈衝鋼彈在劇中之形象受到駕駛員影響，因此這架機體一直不是很受矚目。直到 MG 套件出現，將其形象大幅修改，才獲得模型玩家的好評<sup>80</sup>。

圖 4-8：HG 脈衝劍裝鋼彈(1/100)(左)&MG 脈衝劍裝鋼彈(右)



資料來源：受訪者 ufglobeII 提供

圖 4-9：SD「鋼彈」



資料來源：筆者攝於鋼彈 EXPO 展

SD 系列則有最特殊的造型，如同其名「Super Deformed」。頭與身高比大約是 1：1（圖 4-9），這樣的大頭造型就雷同於使用單眼相機超廣角鏡頭拍攝出來的誇張變形效果。

圖 4-10：所有比例 Z 鋼彈一覽



資料來源：受訪者 ufglobeII 提供

<sup>80</sup> Bellpeor,〈MG 巨劍型脈衝鋼彈 Sword impulse〉, telnet://ptt.cc, 2006, 瀏覽日期：2009 年 12 月 10 日。

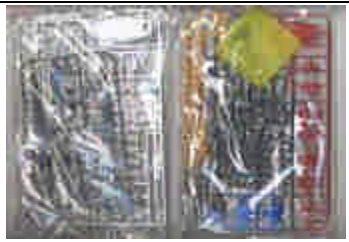


圖 4-10 為所有系列產品的 Z 鋼彈，他們全部都是網友 ufglobe 一個人的收藏。不同的系列也包含了不同的比例，即使樣子長得都一樣，但是它們的比例、造型甚至顏色與玩法都有不同，這就要端看模型廠商的設定，以及收藏者與玩鋼普拉的人怎麼玩，因此這就是「形式不能決定意義，是系統決定意義」。接著談到廠商的另一個遊戲設定，「組裝說明書」。

## 第二節 工序、工法與工具

### 一、組裝說明書

組裝說明書，是廠商提供給玩家，依照上面的順序步驟可以將鋼普拉組裝起來的資料。每一款鋼普拉都有它的專屬組裝說明書。說明書的內容大致有，故事、機體與武器介紹、模型零件一覽表、組裝流程說明、範例照片及塗色建議表，等五部分。每本說明書的組裝流程都不盡相同，總結來說，是把鋼普拉分為「頭」、「胸」、「左右腕」、「腰」、「左右腳」、「背包」、「武器」七個部位。在組裝規則上，先把各部位完成，然後依序組合起來。上色部分，可以參考塗色建議表，就能將模型組裝得跟範例照片一樣，如表 4-8。不過由於現在的製模技術優良，已經可以在製造零件時加上顏色，鋼普拉組裝完成後會有一些基礎色，因此有些玩家並不會做上色的步驟。

表 4-8：鋼普拉組裝零件及說明書部分一覽

	<p>【基本色群 SEARCH】</p> <p>ホワイト (100%)</p> <p>ブルー (70%) +ホワイト (30%)</p> <p>モンザレッド (80%) +ホワイト (10%)</p> <p>オレンジインターク等</p> <p>マレンジイエロー (80%) +ホワイト (20%)</p> <p>青銅部等</p> <p>ブルー (70%) +ホワイト (30%)</p> <p>青銅部、武器等</p> <p>ニュートラルグレー (100%)</p> <p>青銅部等</p> <p>モンザレッド (80%) +ホワイト (10%)</p> <p>ビーム・サーベル</p> <p>ピンク (100%)</p>
<p>已分色零件</p>	<p>塗裝建議表</p>
	
<p>塗裝範例</p>	<p>組裝流程圖</p>

資料來源：MG2.0「RX-78-2 鋼彈」組裝說明書

## 二、組裝工具

鋼普拉，或許只用一把剪刀或美工刀就能夠組裝起來，因為在零件的設計上都有「免上膠卡榫」，只要把零件剪下來就可以，用手組合。但是不可能所有的組裝玩家都乖乖的按表操課，更何況，只看說明書不可能做出與範例一樣漂亮的「初代鋼彈」。綜觀坊間的繁體中文模型組裝工具書，選擇了《鋼彈模型技術講座 2》、《野本憲一模型研究所》兩本書的資料作為分析，其中「野本」一書記載了許多模型工具，而另一本則專為鋼普拉入門者介紹的工具書。本研究將兩本書中所有的工具整理如後面表格。整理的架構參考《鋼彈模型技術講座 2》的目次依照組裝程度分為「初級篇工具」、「進階篇工具」、「塗裝工具」、「改造工具」以及善後的「清潔整理工具」五項。

## （一）初級篇工具

完全按照說明書來組裝鋼普拉，所使用的工具主要為把零件從框架剪下來的「切割零件工具」。但是將零件剪下來後，會殘留與框架連結的接口（圖 4-11），這時候就需要用「打磨工具」將每個零件修整，零件與零件的結合才會密合且美觀。組裝完成後，就可以用「美化工具」（貼紙）將鋼普拉增加細部顏色或標誌。另外還有一些讓組裝更為便捷的「其他工具」。以上是初級篇中會利用到的四種工具，詳細內容請見表 4-9。

圖 4-11：模型零件與框架的接口處



資料來源：筆者拍攝

表 4-9：初級篇工具

屬性	名稱	用途	類型
切割零件	斜口鉗 100~2200 日幣	1.剪斷塑膠零件 2.切斷金屬材料 3.折曲金屬線	<b>刀刃厚度</b> ：一般塑膠模型用、稍厚、薄刃 <b>刀身材質</b> ：鐵、不鏽鋼、碳鋼 <b>功能</b> ：剪塑膠、剪金屬、折曲金屬線（尖嘴鉗）
	剪刀 500~1600	1.剪裁薄的零件與材料 2.裁剪貼紙與膠帶	<b>刀刃特殊處理</b> ：鍍氟（殘膠不易附著） <b>刀刃長度</b> ：一般、較長（手工藝用）、較短（剪貼紙用） <b>功能</b> ：文書用、工藝用、剪曲線、剪貼紙、剪蝕刻片
	美工刀 200~500 日幣	1.切割塑膠板或紙板等較薄的材料 2.切削硬質的材料 3.豎起刀片當成刮刀	<b>尺寸</b> ：S、M、L <b>握把</b> ：一般塑膠、外側貼有橡皮（防滑） <b>刀刃角度</b> ：45 度、30 度（適合精密加工） <b>刀片材質</b> ：鐵、不鏽鋼、碳鋼（鋒利） <b>固定刀片方式</b> ：卡準（伸縮方便）、螺絲旋鈕式（穩固）
	筆刀 300~1200 日幣	1.切割薄的材料 2.細部加工 3.豎起刀片當成刮刀 4.使用刀尖雕刻 5.雕刻凹線	<b>刀片寬度</b> ：4mm、6mm、8mm <b>刀刃角度</b> ：30 度、45 度、32.5 度、弧形刃、水平刃、滾輪狀（直徑 18mm） <b>筆桿形狀</b> ：圓錐形、八角形、手術刀型 <b>筆桿材質</b> ：塑膠、金屬



			防滑設計：點狀筆桿紋路、溝槽筆桿紋路、橡皮
	切割墊 500~	1.避免割傷桌面	可用舊雜誌代替
打 磨	銼刀 500~1500 日幣	1.打磨硬質的材料 2.零件表面處理、修整分磨線	寬度：3~10mm 表面紋路：單排、交錯、復合交錯、尖菱形、鬼目 樣式：平銼、半圓銼、圓銼、方銼、三角、菱形、曲面 銼板：削蘿蔔泥的用具，切削力非常強
	沙紙 40~850 日幣	1.材料的打磨 2.消除刮痕 3.研磨漆面（拋光）	粗細度：40 至 2000 號 使用方式：乾磨、沾水研磨 底部：紙、布（耐用度高）、泡綿、沙紙整體全由研磨粒子構成（沙塊）、電動研磨機
美 化	貼紙 200~600 日幣	1.使不塗色的模型更加美觀 2.讓水貼紙貼上去更為平整（貼紙軟化劑） 3.自製水貼紙	貼紙樣式：不透明、底色透明、水貼紙 大面積水貼紙顏色：透明、消光黑、白、黑、紅、金、銀、螢光紅、螢光黃
其 他	鑷子 100~1300 日幣	1.小零件的夾持 2.貼紙、膠帶的夾持	造型：直線型、鶴嘴型、逆向型、尖端平整型 功能：一般用、紙張專用、固定夾持用 開口寬度：6~16mm 附加物：放大鏡、鍍氟（防止污垢） 防滑設計：防滑溝槽、塑膠握柄

（本研究整理）

## （二）進階篇工具

本篇的重點就是消除零件之間的接縫，這時就要使用到模型專用的「接著劑」。模型零件，就是兩片零件組合成一塊立體物，若能消除之間的空隙痕跡，模型將真實許多。膠水的使用方式，就是塗在兩片塑膠零件的接合處，稍微腐蝕後，再將兩片用力擠壓黏起來，這樣一來原本的縫隙就因為塑膠的溶化而合在一起，最後再把因為溶解而溢出來的塑膠部分打磨乾淨，（圖 4-12）。零件的融合是需要很大的持續性外來壓力，而且要讓膠水完全乾才能打磨零件，因此要使用到「零件固定工具」。由於鋼普拉可以先把各部位分別組裝，消除零件接縫後，再將頭、手腳等組合起來。接著使用「鋼彈麥克筆」塗色，這是屬於較方便、基本的上色工具，最後噴上透明保護漆，統一整體的色調。工具詳細內容請見表 4-10。

圖 4-12：消除零件之間的接縫



資料來源：筆者翻拍<sup>81</sup>

表 4-10：進階篇工具

屬性	名稱	用途	類型
接 著 劑	塑膠接著劑 150~500 日幣	1.黏合塑膠零件 2.黏合各種樹脂材料	<b>使用方式：</b> 塗抹式（勞固）、滲入式（流動性高、乾燥速度快） <b>材質用：</b> PS（一般塑膠）、ABS（苯乙烯塑膠）、PVC（聚氯乙烯塑膠）、多材質適用
	其他接著劑 150~980 日幣	1.透明零件的黏合 2.其他材質的黏合	環氧樹脂類、醋酸類、其他多用途類
	瞬間膠 250~1350 日幣	1.黏合塑膠零件 2.黏合其他材質的零件 3.填補縫隙	<b>使用方式：</b> 擠壓式、按鈕式、刷子型 <b>黏度：</b> 低黏度（模型用）、中黏度（一般用）、高黏度（木工用）、膏狀、補土狀 <b>材質用：</b> 塑膠、軟膠（PVC）、樹脂、金屬、多材質適用 <b>輔助品：</b> 硬化促進劑（快乾、填補縫隙、預防白霧化）、專用針嘴（低黏度膠水適用）
零 件 固 定	曬衣夾、名片夾、鐵夾、膠帶、橡皮筋	1.黏合零件的固定工具 2.用於假組合 3.零件塗色後的放置乾燥工具（名片夾）	
上 色	麥克筆 200 日幣	1.著色 2.滲墨線、舊化塗裝	<b>功能：</b> 一般塗色、滲墨線、舊化專用 <b>顏色：</b> 基本色、螢光色、金屬色 <b>墨線筆：</b> 筆尖只有 0.04mm，為油性，有黑、灰、棕三色 <b>「鋼彈麥克筆」：</b> 為鋼彈模型特別調配的專用色麥克筆
其 他	透明保護漆 500~700 日幣	1.保護模型漆膜的特明漆 2.統一模型整體的光澤	<b>光澤效果：</b> 光澤、半光澤、消光 <b>溶劑成分：</b> 水性（不會融化貼紙）、油性（保護能力佳）
	洗碗精	1.清洗模型表面油污，增加模型漆附著力	
	手鑽、鑽頭 800~1300 日幣	1.在模型上鑽洞	<b>基本鑽頭組：</b> 1、1.5、2、2.5、3mm <b>極細鑽頭組：</b> 0.3、0.4、0.5、0.6、0.8mm 超過 3mm 以上的鑽頭需搭配電鑽使用

（本研究整理）

<sup>81</sup> 野本憲一，〈野本憲一模型研究所〉，許嘉祥譯(台北：尖端出版，2007)，51。

### (三) 塗裝篇工具

塗裝上色需要三個步驟。上色前的零件處理、上色、上色後的漆面修飾。上色前的工具包括「後組合的加工工具」與「修飾表面工具」。「後組合加工」就是把原先應該夾在中間的零件，修改成可以塗裝完畢在裝上去的樣子，這樣夾在中間的零件也可以上到顏色，如果沒有這樣修改，之後塗裝時就得用到「遮蓋工具」，非常地麻煩。把需要修改的零件處理好之後，就要來修飾零件的表面，讓表面平整以及上一層底色讓顏料的附著力增加。「修飾表面工具」雖然跟「打磨工具」類似，都是用來整理零件，但是前者是噴上補土填補空隙，後者是把零件磨平，若是小縫隙的話很難用沙紙處理。零件表面光滑，也有了一層底色，這才開始真正的塗裝上色。顏料的種類有三種漆，塗裝方式也有用筆、噴罐、噴槍三種方式，各有優缺點。在塗裝時，人身部品也是極為重要的，由於顏料揮發性高，需要保持環境的通風以及攜帶口罩。塗裝完成後，可以直接噴上透明漆，擺設起來，但也可繼續第三個步驟，使用「漆面研磨用品」將模型打蠟拋光，讓鋼普拉閃閃發亮地展示起來，至此已經可以將鋼普拉做得跟說明書一模一樣了，甚至可以隨自己所好改變顏色，讓鋼彈擁有個人風格。工具詳細內容請見表 4-11。

表 4-11：塗裝工具

屬性	名稱	用途	類型
後組合的加工	模型鋸 600~1300 日幣	1.切割厚材料 2.分割零件 3.雕刻凹線（蝕刻鋸 <sup>82</sup> ）	<b>鋸片厚度</b> ：0.25mm、0.15mm、0.1mm <b>鋸片長度</b> ：4cm 細長型、6cm 平板型 <b>鋸齒</b> ：有、無左右開叉（減少零件損耗程度） <b>握把</b> ：固定式、可裝於美工刀或筆刀刀柄
修飾表面	塑膠補土 200~300 日幣	1.填補塑膠零件表面的刮痕、 填補凹坑 2.製造特殊質感	<b>樣式</b> ：膏狀、泥狀（水補土） <b>顏色</b> ：白、灰 <b>使用方式</b> ：用牙籤塗（膏狀補土）、筆塗（水補土）
	水補土噴罐 400~1200 日	1.填補沙紙打磨的刮痕 2.確認模型表面的處理狀況	<b>功能</b> ：塑膠模型用、樹脂模型用、金屬模型用 <b>顏色</b> ：灰、白、膚色、粉紅色（輔助紅色塗裝）、透明

<sup>82</sup> 塑膠模型專用的蝕刻片鋸子，可以夾在美工刀或筆刀上，由於鋸齒沒有向左右開叉，因此鋸縫的損耗極少，切口也非常平整。除了切斷材料之外，也可以當作刻凹線的工具。

	幣	3.讓模型漆附著更牢固 4.預防顏色透過塑膠	<b>容量</b> ：40、100、170ml <b>粒子</b> ：500、1000、1200 號（號數越大粒子越細緻）
遮蓋用	遮蓋用工具 150~560 日幣	1.分色塗裝時保護漆面 2.製作過程中保護零件表面 3.暫時固定零件（膠帶）	<b>形式</b> ：遮蓋膠帶、遮蓋液 <b>膠帶材質</b> ：紙、PVC（切割後邊緣不會起毛） <b>遮蓋液成分</b> ：壓克力、橡膠（撕下不易破裂）
顏料	瓶裝塗料 120~900 日幣	1.筆塗著色 2.噴筆著色	<b>種類</b> ：硝基漆、珐瑯漆（最適合筆塗）、水性壓克力漆（環保） <b>顏色</b> ：基本色系、珍珠色系（硝基漆）、粉臘筆色系（壓克力漆）、螢光色系、偏光變色色系、金屬色系、透明色系、舊化塗裝色系（壓克力漆）、軍用色系、鋼彈專用色系（硝基漆） <b>光澤效果</b> ：光澤、半光澤、消光 <b>功能</b> ：塑膠模型用、軟膠（PVC）用 <b>輔助品</b> ：溶劑、模型漆慢乾劑 <b>乾燥速度</b> ：硝基漆>水性壓克力漆>珐瑯漆 <b>漆膜強度</b> ：硝基漆>水性壓克力漆>珐瑯漆
	噴罐（僅有硝基漆） 500~800 日幣	1.著色 2.統一模型整體的光澤（透明漆）	<b>顏色</b> ：基本色系、珍珠色系、螢光色系、偏光變色色系、金屬色系、透明色系、軍用色系、鋼彈專用色系、情景噴罐（雪、草皮、沙土、泥巴） <b>光澤效果</b> ：光澤、半光澤、消光
	水補土噴罐 400~1200 日幣	1.填補沙紙打磨的刮痕 2.確認模型表面的處理狀況 3.讓模型漆附著更牢固 4.預防顏色透過塑膠	<b>功能</b> ：塑膠模型用、樹脂模型用、金屬模型用 <b>顏色</b> ：灰色、白色、膚色、粉紅色（輔助紅色塗裝）、透明（金屬用） <b>容量</b> ：40、100、170ml <b>粒子</b> ：500、1000、1200 號（號數越大粒子越細緻）
筆	畫筆 100~1600 日幣	1.塗抹模型漆 2.塗抹模型膠水或補土	<b>樣式</b> ：平筆、面相筆、圓筆、乾掃筆 <b>筆毛</b> ：塑膠毛（尼龍）、動物毛（豬毛、鼬毛）、樹脂毛 <b>尺寸</b> ：大、中、小
	噴筆 3000~22000 日幣	1.在做大面積上色時想讓顏色均勻美觀時用	<b>樣式</b> ：簡易型噴筆、按鈕式單動噴筆、按鈕式雙動噴筆、扳機式噴筆 <b>噴嘴口徑</b> ：0.15、0.2、0.3、0.4、0.5、0.6、0.8、1.0、1.2mm <b>噴嘴護套</b> ：無、花瓣形、喇叭形、圓錐形、皇冠形 <b>握柄</b> ：金屬、橡膠
	高壓空氣設備 600~61800 日幣	1.提供高壓空氣給噴筆使用	<b>樣式</b> ：空氣壓縮機、高壓氣瓶 <b>相關用品</b> ：氣壓調節器、濾水器、噴筆架、噴筆轉接頭、噴筆清洗罐
塗裝周邊	調色工具、漆瓶、口罩、通風櫃 100~14900 日	1.模型漆得混合與保存（調色工具、漆瓶） 2.防止吸入有機溶劑（口罩） 3.將噴漆的氣體排放到戶外	<b>調色工具</b> ：調色皿、調色棒、滴管

	幣	(通風櫃)	
漆面 研磨 用品	研磨膏、模型 腊、研磨布	1.將漆面研磨出光澤(拋光) 2.消除零件上極為細小的刮痕 3.防塵(模型腊)	<b>研磨劑形態</b> : 膏狀、液態 <b>輔助工具</b> : 研磨布、棉花棒

(本研究整理)

#### (四) 改造篇工具

想要做出獨一無二的鋼彈，除了改變顏色外，更可以改變其造型。「切割用工具」功能非常多，除了基本的將零件剪下來外，也能用來切割塑膠板、雕刻凹線等。「雕刻凹線」，指的是在模型表面刻上凹線，藉此表現模型的細部紋路，增加真實感。做零件的改造時「度量工具」也是非常重要的，因為模型製作是講求精細度的，如果沒有設計好，可能會破壞它的造型或是無法組裝。在改造用的材料部分，有可以任意塑型的「造型補土」以及固定形狀的「塑膠板」兩大類，另外也有其他金屬材料。在所有材料中「蝕刻片」的功能變化最多。它是利用化學腐蝕將金屬片製造成特殊的形狀，可以被做成切割工具、度量刻線工具、甚至直接製成鋼普拉身上的細部零件或裝飾成爲金屬零件。工具詳細內容請見表 4-12。

表 4-12：改造工具

屬性	名稱	用途	類型
切割 用	p 刀 450~1600 日幣	1.切割塑膠板 2.雕刻凹線	<b>刀片前端寬度</b> : 標準、1/2 寬、鉤狀(刻凹線專用)
	刻線筆 350~1300 日 幣	1.雕刻凹線 2.劃線(定位)	<b>組成</b> : 握把與鋼針分離、一體成形 <b>防滑設計</b> : 溝槽握把、橡皮 <b>材質</b> : 不鏽鋼、鎢鋼
	圓規刀 500 日幣~	1.切割圓形 2.雕刻圓形凹線(刀片 反裝)	<b>材質</b> : 塑膠製、金屬製 <b>軸心部份</b> : 可/不可調整長度、可/不可換成刀片
	熱溶刀 1400 日幣~	1.融化切斷材料 2.製造損傷效果	<b>自製簡易熱溶刀</b> : 用銅線把刀片綁在電烙鐵上
	模型鋸 600~1300 日 幣	1.切割厚材料 2.分割零件 3.雕刻凹線(蝕刻鋸)	<b>鋸片厚度</b> : 0.25mm、0.15mm、0.1mm <b>鋸齒</b> : 有、無左右開叉(減少零件損耗程度) <b>握把</b> : 固定式、可裝於美工刀或筆刀刀柄

	雕刻刀 1000~1500 日幣	1.切削塑膠材料 2.雕刻紋路與造型	<b>刀刀</b> ：平刀、斜刀、三角刀、圓刀、圓刀（大） <b>防滑設計</b> ：溝槽、橡皮、木製筆桿 <b>其他種類</b> ：SCRIBER、鑿刀、電雕刀
度量	尺、量規 150~3000 日幣	1.測量長度 2.改造時的輔助 3.加工時的依托	<b>尺</b> ：鐵尺、方格尺、游標卡尺、量角尺 <b>量規</b> ：方格紙、分度規、量角規、輪廓規 <b>刻線輔助</b> ：刻線儀、蝕刻片
造型用	AB 補土 300~1250 日幣	1.像黏土一樣塑形 2.硬化後切削造型 3.填補凹坑或補強	<b>硬度</b> ：低（容易切削）、中、高（咬合塑膠的能力高） <b>質地</b> ：粗（填補凹坑或補強）、細（塑形與切削） <b>硬化前可塑形時間</b> ：10 分鐘、30 分鐘、60 分鐘、2 小時、3 小時、6 小時、12 小時 <b>成型色</b> ：黃、白、灰
	保麗補土 980~4500 日幣	1.堆疊後切削造型 2.利用模具定型 3.填補凹坑或補強	<b>硬化時間</b> ：6、10、15 分鐘 <b>成型色</b> ：黃、白、膚色、銀、藍、灰、黑 <b>黏度</b> ：低（產生氣泡少）、高（強度高） <b>輔助品</b> ：專用溶劑（降低黏度）、保麗粉（提高黏度）
改造用	塑膠材料 200~800 日幣	1.貼在塑膠零件上改變造型 2.堆疊組合造型 3.熱加工造型 4.製作加工用的型板	<b>材質</b> ：一般塑膠、PS 軟膠、PVC 軟膠 <b>顏色</b> ：白色、透明 <b>樣式</b> ：平板、方形棒、三角棒、圓棒、半圓棒、1/4 圓棒、中空方形棒、H 棒、L 棒、圓管 <b>塑膠板</b> ：B4 大小，厚度有 0.2、0.3、0.4、0.5、1.0、1.2、1.7、2、3mm <b>塑膠棒</b> ：剖面有方形、圓形、三角形，有 2、3、5mm 三種直徑 <b>透明塑膠管</b> ：圓形，分為直徑 3、5、8mm 三種
	其他樹脂材料 110~1100 日幣	1.製作強度較高的零件 2.熱加工造型	<b>PVC 板</b> ：用於熱成型和真空成型，顏色有透明與白色，尺寸為 B4，厚度有 2、3mm 兩種 <b>ABS 板</b> ：耐衝擊，適合用來做關節與骨架，厚度從 1~10mm 都有 <b>PC 板</b> ：耐熱、耐衝擊、不易破裂，厚度從 0.5~5mm 都有 <b>發泡板</b> ：通常堆疊之後切削出造型，尺寸為 B4，厚度有 3、5mm 兩種 <b>保麗龍</b> ：可削出大型零件或作為情景的地台 <b>巴沙木</b> ：質地輕盈容易加工的木材
	金屬材料 120~600 日幣	1.製作需要強度的零件 2.利用金屬的質感 3.製作特殊造型的零件 4.打樁、補強材料	<b>材質</b> ：黃銅、鋁、鎳合金、不鏽鋼 <b>樣式</b> ：金屬線、金屬管、彈簧管、金屬板、金屬網 <b>金屬線直徑</b> ：0.3、0.5、0.8、1.0、1.5、2.0mm <b>金屬管直徑</b> ：0.9~1.6mm、2.0、2.4mm <b>彈簧管直徑</b> ：0.5、1.0、1.5、2.0、2.5、3.0、4.0、5.0mm <b>鋁</b> ：容易用手彎曲 <b>鎳合金</b> ：擁有金屬的銀色光澤 <b>漆包線</b> ：極細、容易彎曲與加工
多用	蝕刻片	1.切割工具	模型蝕刻鋸、刻凹線刀、刻凹線輔助型板（直線/曲線/方形/圓形）、量

途工 具	680~1200 日 幣	2.輔助工具 3.改造用材料	角器、模型細部裝飾零件
---------	-----------------	-------------------	-------------

(本研究整理)

## (五) 清潔工具

鋼普拉組裝完成後，雖然已經熬夜好幾天，但還是要把工具們給清理乾淨，延長它們的耐用度，尤其是顏料的清理更為重要。

表 4-13：清潔工具

屬性	名稱	用途
清 潔 整 理 1	<b>Mr. TOOL CLEANER</b> 溶劑	清洗工具用的溶劑，溶解力比一般模型漆溶劑更強，但會腐蝕塑膠，所以不能拿來當溶劑使用
	<b>洗筆專用杯</b>	裡面附有一個有洞的盤子，洗筆時脫落的顏料會沉到杯底，讓上層的溶劑保持清潔
	<b>牙刷</b>	可以刷掉堆積在銼刀縫隙內的塑膠渣，也可用來清掃打磨完的零件表面
	<b>工具箱</b>	收藏工具用的箱子
	<b>靜電刷</b>	清除模型上的灰塵

(本研究整理)

以上為五大工具類型。《鋼彈模型技術講座 2》與《野本憲一模型研究所》上的模型組裝工具共有 364 件，筆者將之整理歸納為「初級篇工具」、「進階篇工具」、「塗裝工具」、「改造工具」、「清潔整理工具」5 大類 18 小類<sup>83</sup>。每一小類裡的工具又不僅止於一種用途，且會因為它的不同用途而有不同造型。在上述五個表格中，的「類型」項目，筆者將每一個工具中所有種類依製作材質、造型、顏色、功能等不同的屬性做分類。除了大類型有系統的分類，也呈現每一樣工具的專業與細緻度。

組裝模型可以從一把剪刀一雙手，演變到三百多個工具、五個層次的步驟，如此龐大、有規模、有次序、有系統的體系，這樣的形成並非是短期可及的。模型組裝、模型工具的複雜度，可以呈現出人們對於鋼普拉的重視程度，處理一件

<sup>83</sup> 筆者將「其他工具」歸為一類。

事情的方法越多，那麼這件事情也就越重要，人花在它身上的腦筋也就越多。物是必須為人使用的，那麼下一節就來看大家如何來使用鋼普拉，鋼普拉對於他們的意義是什麼。

### 第三節 鋼普拉的收藏心裡學－問卷與分析

本節在調查與分析的方法上，使用結構式問卷的結果呈現，藉此瞭解鋼彈模型收藏者文化的普遍性意涵。在每一題中，再根據問卷的統計結果，利用深度訪談與田野資料來作佐證與更深入的討論與分析，期望用以瞭解鋼普拉與收藏者之間的關係與意義。

#### 一、問卷內容與調查流程

筆者依據田野調查與訪談整理得到的鋼普拉收藏的三個層次，設計量化問卷，對象為網路社群中的鋼普拉收藏與使用對象。本問卷內容分為受訪者基本資料、模型本身的組裝、動機相關問題、使用者行為、物品對人的意義等五大部分進行調查。

本研究問卷調查之第一部份為受測者的個人基本資料，其內容依照本研究所限定的使用族群分為性別、年齡、教育程度、婚姻、職業、平均收入、居住地、居住型態、接觸鋼彈模型<sup>84</sup>的時間、每月所花經費、組裝模型的程度、購買版本等 12 項。

問卷第二部分為瞭解收藏者在模型組裝的相關問題，除了製作時間外，亦將模型組裝工具分為切割零件用工具、打磨工具、接著劑、貼紙、零件固定工具、清洗零件用劑、鋼彈麥克筆、透明保護漆、瓶裝顏料、畫筆、噴罐、補土類、遮

---

<sup>84</sup> 在問卷選項中，鋼普拉一律以「鋼彈模型」稱之，較具通俗性。



蓋工具、噴筆工具、鑽孔工具、改造套件等 16 個類型來得知工具的使用程度。

問卷之第三部分為購買動機相關問題，另外也探討鋼普拉的「山積」現象、購買二手商品以及尋求模型代工的動機問題。第四部分為鋼普拉收藏者的其他行為相關問題，共計有購買前的資訊來源、購買地點的選擇、模型組裝完成後的擺設位置以及與社會的關係等問題。

問卷最後部分為探討鋼普拉對於收藏者的意義。在對於收藏者自身意義的問題上，有收藏鋼彈模型的優缺點、視鋼彈模型為玩具還是藝術、是否能夠利用鋼彈模型與社群交流、嗜好做為職業等 4 項。

本問卷是使用線上網路調查的方式進行，線上填寫問卷的優點除了成本低、方便、回收率高以外，填寫者也較不易受外在環境的干擾而能夠充分思考選項。筆者選擇鋼普拉收藏者經常參與的兩個網站——PTT模型版以及巴哈姆特模型版發放，在此能夠準確地接觸到目標對象而增加問卷的有效程度。雖然利用網路問卷無法調查到不使用網路的群眾，但亦能利用大量的樣本數來推論其普遍意涵。故本研究以my3q網站的問卷設計分析系統建立網路問卷，其網站為 <http://www.my3q.com/home2/300/figure1215/83906.phtml>。

問卷的發放從2009年10月1日至10月17日，共計回收475份問卷，無效問卷3份。本問卷在發放期間中，得到了滿大的迴響，根據網友們的回應：

- 推 darkchris:這問卷的題目感覺是有了解後才設計的 不錯 (10/02 00:20)
- 推 PDream:這研究不錯~要好好加油XD (10/02 01:55)
- 推 trtc:第一次寫問卷寫的這麼扣人心弦 萬一以後寫不到了怎麼辦 (10/03 07:51)

從大家的回應中可以看見網友們對本研究的支持，以及對問卷設計的肯定。

## 二、調查結果分析

由於本問卷樣本數以及題目選項較多，因此統計資料的呈現採用「長條圖」來表示，此種呈現可以清楚地看出選項差距，和複選題答案的累積數量，所有統計分析圖片為本研究所製。以下為各問題結果之統計與分析：

### （一）受訪者基本資料分析

受試者之人口統計資料上，有 97% 為男性佔大多數，顯示這種機械科幻的作品類型以及組裝模型活動較受男性喜愛，而只佔 3% 的女性亦有 15 人，這項嗜好並不是男性的專利。第 2 題，「年齡層」上以 19-22 歲與 23-35 歲最多，尤其是後者佔總樣本數的 68% 之多，此階層大多為已進入社會工作但尚未組成家庭之人士，較有經濟能力可以購買自己的嗜好品，第二多的階層為大學生族群。高中以下及 40 歲以上人數較少，筆者推測除了他們比較不善於使用網路外，高中以下學生忙於課業以及經濟能力有限，而後者已有自己的家庭，金錢與空閒時間較無法自由運用。此數據亦顯示出鋼普拉收藏者的年齡層約從高中升階層開始遞增，玩具模型並非小孩子的專利。

圖 4-13：「性別」統計圖

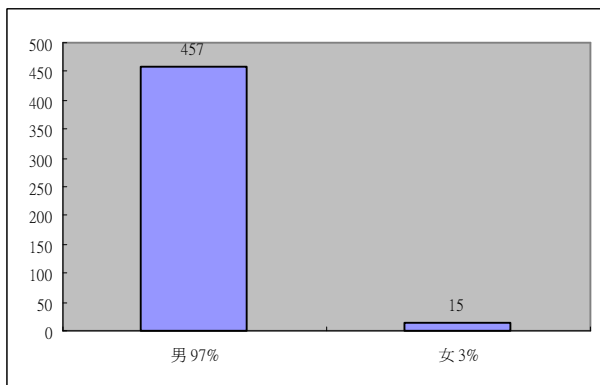


圖 4-14：「年齡」統計圖

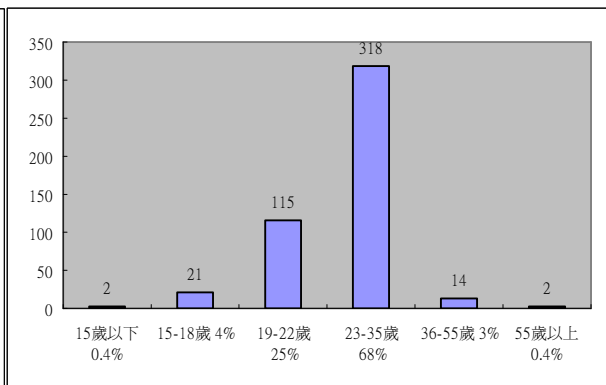


圖 4-15：「教育程度」統計圖

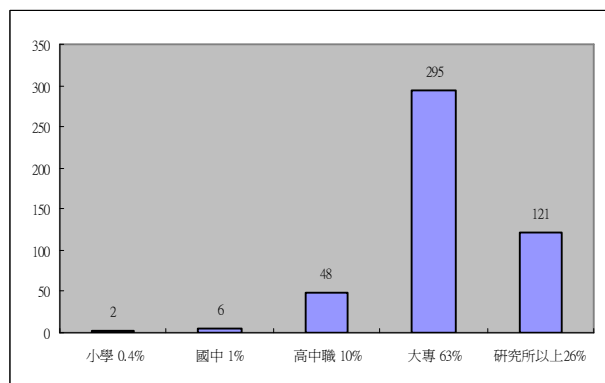
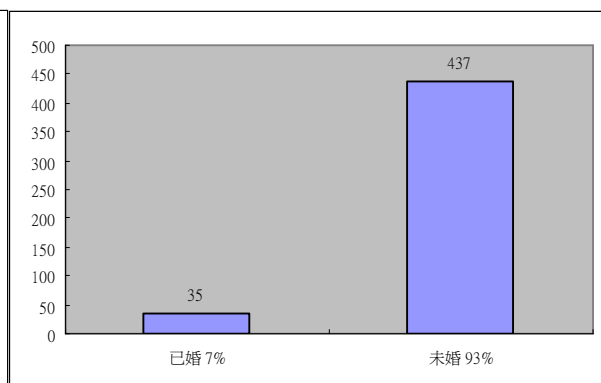
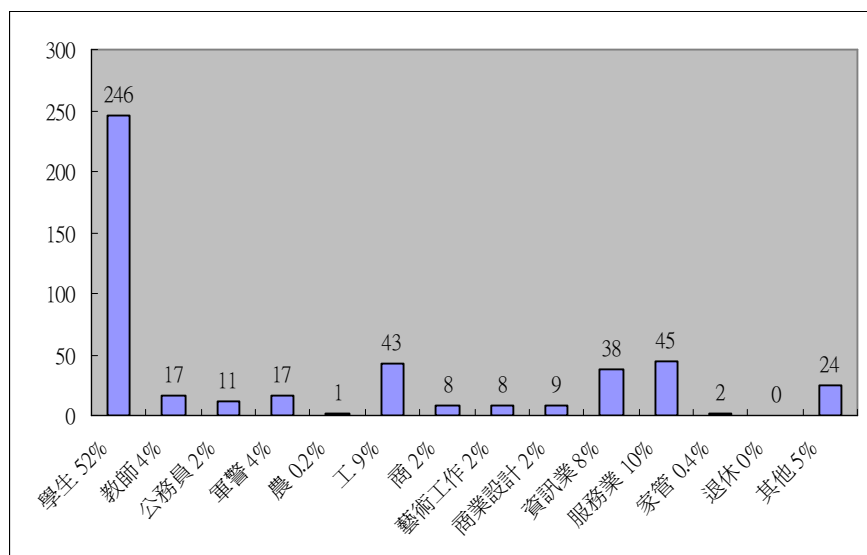


圖 4-16：「婚姻」統計圖



第 3 題，「教育程度」上，高中職以上人數開始遞增，研究所以上佔了 26%，據筆者在模型店家的田野中，吉欣模型的老闆就談到，他的客人有很多台大的教授或醫生，都是從建中開始玩到研究所畢業、成家立業的。而在訪談對象裡，也有兩名有研究所的學歷。第 4 題，「婚姻」部份，有 93% 的受試者未婚，與年齡層那一項的結果吻合。

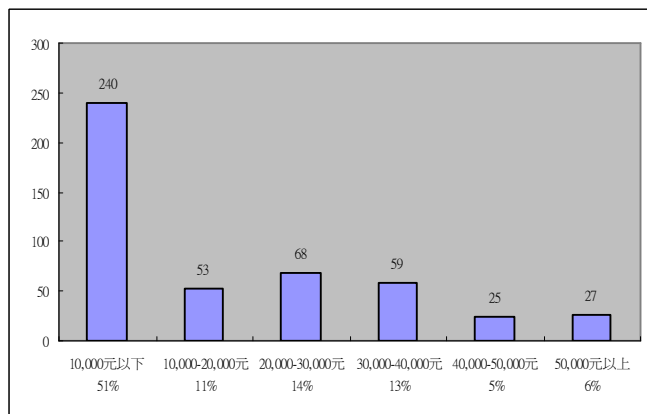
圖 4-17：「職業」統計圖



第 5 題為「職業」的調查，顯示，學生佔 52%，與社會人士各佔一半左右，所以回到年齡層的資料，23-35 歲之中約有 100 人尚未就業，這 20% 的人可能是研究生，但不管怎麼說，一方面顯示出社會上晚就業的現象，一方面說明成年人重視自己嗜好的程度。收藏鋼普拉似乎不受職業的限制，其中上班時間較為固定

的教師、公務員、軍警、工、資訊業、服務業都有 10%以上，而時間較不固定的藝術與設計工作的人數較少，因此，收藏鋼普拉取決於空閒時間的多寡，與藝術性質的工作比較無關。

圖 4-18：「平均收入」統計圖



第 6 題，「平均收入」上，10000 元以下佔 51%，與學生數量吻合，而 50000 元以上亦有 6%。這階層是擁有固定工作時間且收入較多的職業，因此筆者推測大多為教師或公務員。在第 7 與第 8 題「居住地」與「居住型態」部份，居住地以北部居多，佔 56%，有可能是北部擁有較多模型店家的原因。而有 62%的受試者與家人同住佔最多。以上為基本資料的統計與分析部份。

圖 4-19：「居住地」統計圖

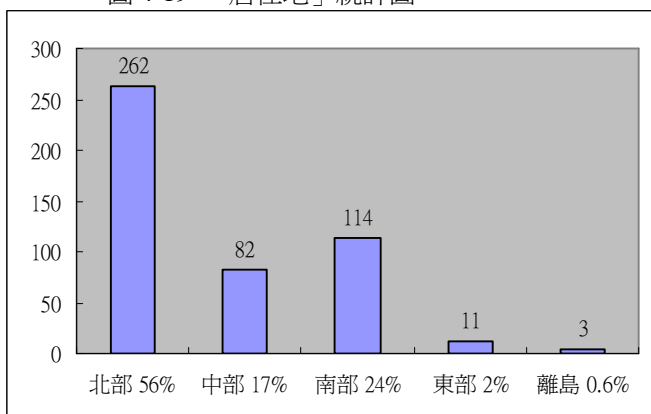


圖 4-20：「居住型態」統計圖

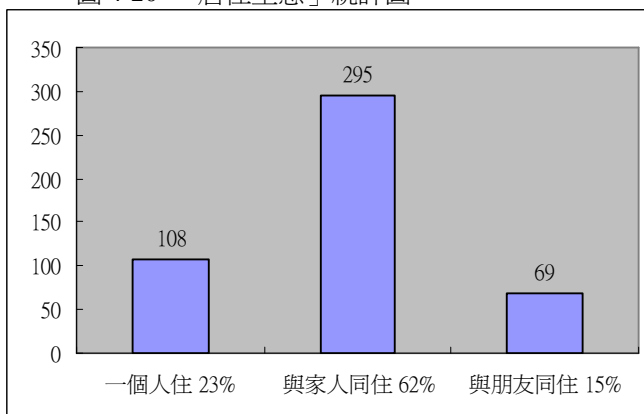
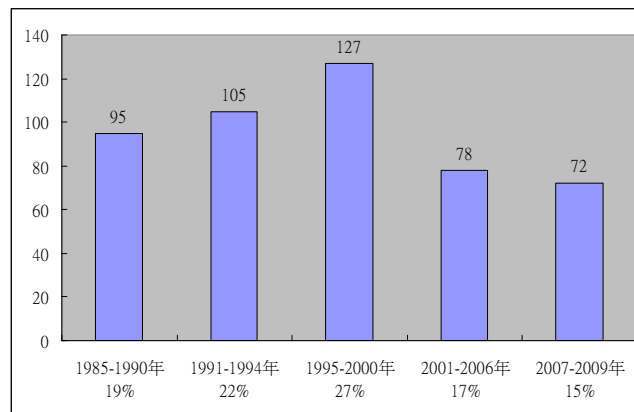


圖 4-21：「何時開始接觸鋼彈模型」統計圖



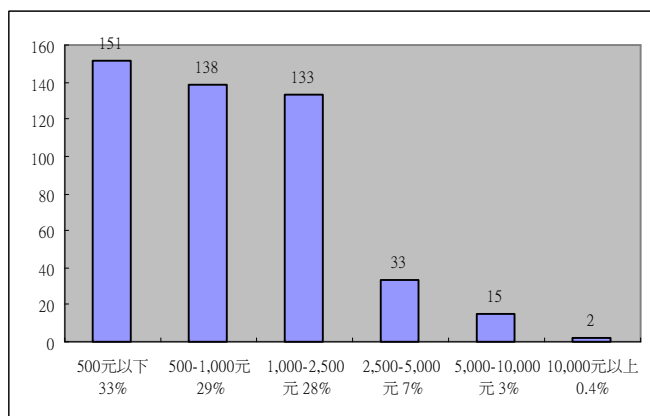
第 9 題「何時開始接觸鋼彈模型」，根據「電擊嗜好流行月刊」的報導<sup>85</sup>，1985 至 1990 年大約是「鋼彈」系列發展與擴張的時期，從「初代鋼彈」開始衍生出許多系列。1991 至 1994 年鋼彈系列開始產生兩派，軍事寫實的題材開始加入。1995 至 2000 年中有鋼彈 15 週年 20 週年的紀念作品，此時在動畫作品中均有複數的鋼彈出現<sup>86</sup>，鋼普拉產品因此也大增。2001 至 2006 年為動畫《鋼彈 SEED》系列的活躍期，光是因為這部動畫而發行的鋼普拉就超過 150 款以上。2007 至 2009 則為最新動畫《鋼彈 00》的播出年代<sup>87</sup>，並且擴大舉辦在 2009 年的鋼彈 30 週年活動。回到問卷上，接觸鋼彈模型的年代在人數上最多的為 1995 至 2000 年，佔 27%，與其他選項差距並不大，數量以此為中心點逐漸下滑，特別的是，2007 至 2009 年的數量就佔了總數的 15% 之多。有此數據也可看出，有收藏鋼普拉的年齡層可以相差到 25 歲之多，亦與問題 2 的統計相差不遠，年齡層之廣。

<sup>85</sup> 電擊雜誌有限公司。〈與鋼彈共度的 30 年〉。《電擊嗜好流行月刊》。No.75 (2009.7)：4-30。

<sup>86</sup> 再過去的作品中，每一部動畫大多只有一架名為「鋼彈」的機械人出現。

<sup>87</sup> 從《鋼彈 SEED》以後，台灣均有代理每部鋼彈動畫，於無線電視台播出。

圖 4-22：「平均每月花費」統計圖



第 10 題，「平均每月花費」上，大部分集中在 500 元至 2500 元這三個選項，佔 90%，每個選項佔總數的 1/3。每月平均花費在 500 元以下大致是一款 HGUC 或兩三款 SD 的價格，而 500 至 1000 元大約是一款 MG 的價格，1000 至 2500 元大約是兩款 MG 的價格。至於 3000 元以上的 PG 版本，由於久久才會發行一款，因此比較不穩定。以上為對鋼普拉消費數量的分析。

圖 4-23：「組裝模型的程度」統計圖

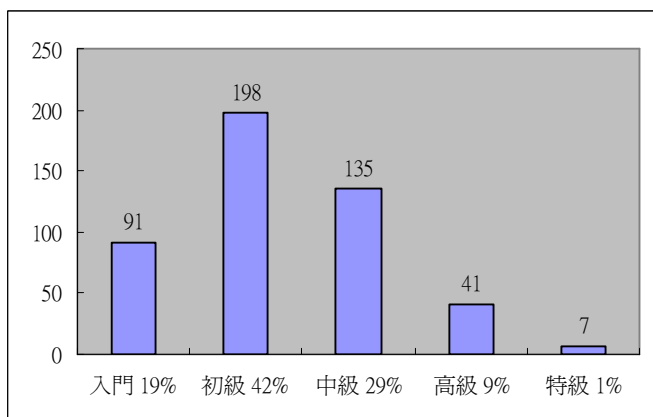
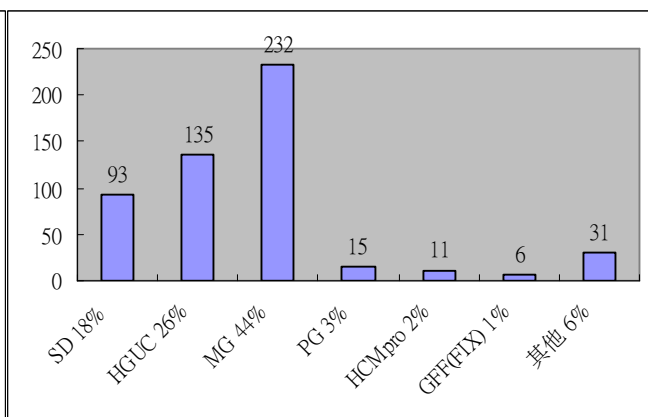


圖 4-24：「大多購買哪種版本」統計圖



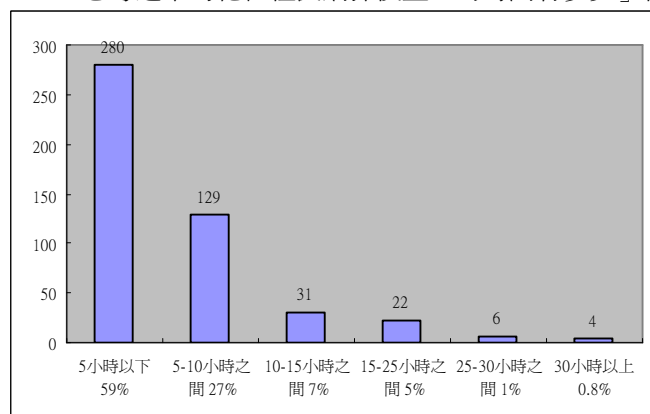
第 11 題，為「組裝模型的程度」統計，五個等級是依據本章第一節「組裝工具」的分類依據。工具的分類「初級」、「進階」、「塗裝」、「改造」對應至選項為「入門」、「初級」、「中級」、「高級」，而特級的選項筆者設定為曾在模型比賽中得過名次的對象。大致上可以發現，「初級」的比例最高，等同於使用到「進階工具」的程度，而且「中級」有使用到「塗裝工具」的人數比「入門」還多，

可見大家的組裝技術已有一定水準。但是在網路問卷中無法詳細解釋這五個選項的意義，所以由受試者自行檢驗自己。本題的統計結果將作為往後分析的對照。

第 12 題，「大多購買何種版本」之中（圖 3-），MG 佔 44% 最多，前三者佔總數的 88%，與「每月平均花費」上的推測吻合，並符合台北市模型店中鋼普拉販售的種類，也是 MG、HGUC、SD 系列最多。此外 HCMpro 與 GFF 版本為免組裝的「成品」模型，只佔 3%，可見大家較喜愛能動手組裝的鋼普拉。

## （二）模型組裝相關問題分析

圖 4-25：「您每週平均花在組裝鋼彈模型上的時間有多少」統計圖

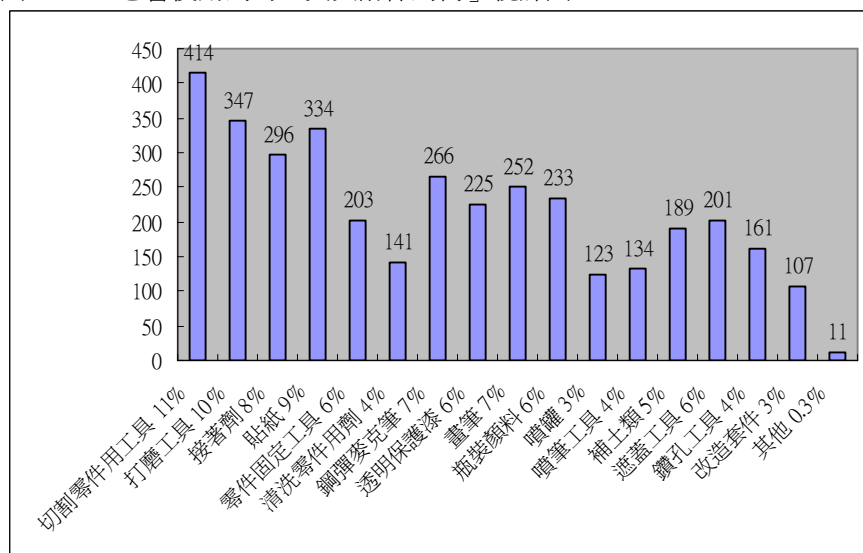


第 13 題「您每週平均花在組裝鋼彈模型上的時間有多少」。如果以人一天工作、睡眠、休閒時間都 8 小時來算的話，扣除吃飯與交通時間約 3 小時，那麼休閒時間只剩 5 小時。筆者就以「5 小時」為一個基準設計選項。所以每天花一小時一週就是 7 小時，以此類推為 14 小時、21 小時、28 小時與 35 小時，因此就可對應到五個選項中。

選擇第一個選項的人一天組裝模型時間不到 1 小時，第二選項為花費 1 小時左右；第二選項為花費 2 小時左右；第三選項為花費 3 小時左右；第四選項為花費 4 小時左右，如果選擇第五選項，那麼受試者可能幾乎所有的休閒時間都在組裝模型。在圖 3-裡，平均每週組裝時間 5 小時以下最多，10 小時以內次多，其

餘數量呈現下滑現象。若與「組裝程度」對照，每週花 5 小時內組裝人數的比例約等於「入門」與「初級」的總和；「中級」約等於 5 小時到 10 小時之間。

圖 4-26：「您會使用到的工具與附件為何」統計圖



第 14 題「您會使用到的工具與附件為何」。就圖 4-26 來看，長條圖呈現一個逐漸下滑的趨勢。因為選項的順序是依照本章第一節中「初級工具」到「改造工具」排列的，越高階的工具越少人使用，也符合第 11 題的結果。比較有趣的是圖中凹陷的部份，為「零件固定工具」、「零件清洗工具」、「噴罐」、「噴筆工具」。接著劑與零件固定工具是並用的，但兩者數量卻相差 93 筆，由此知道，組裝者並不會完全依照工具書上的建議，有他的「自主性」選擇。另一層次是，組裝者會「賦予組裝工具與方式新的意義」。在塗裝工具的選擇上，大家較常使用畫筆筆塗，噴罐與噴筆數量較少，這是因為健康與環境因素。受訪者 ZERO 就認為：

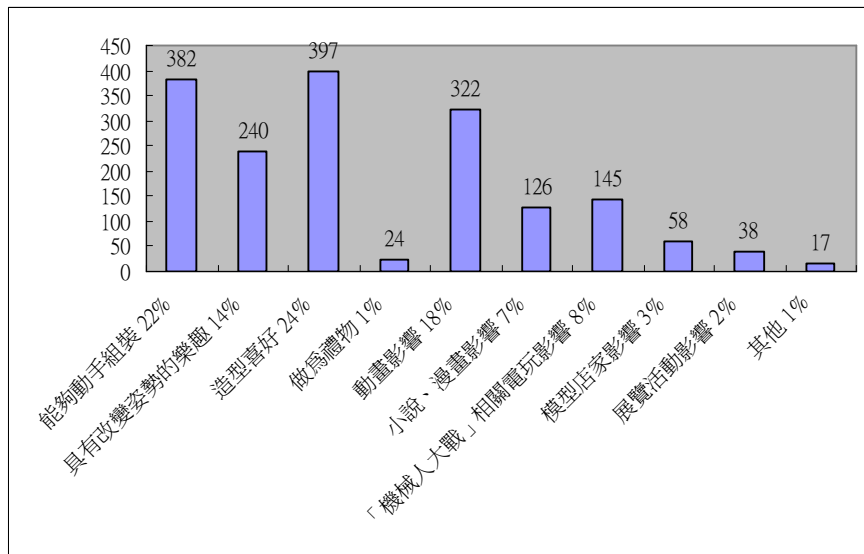
基本上噴漆的話會造成家庭革命，都會區不容易。其實有段時間有動心過，想說把抽氣設備弄好一點就可以了。(ZERO)

另外在「其他」選項上，有人填寫了「熱情與愛」，表示只要對鋼普拉有愛就能將模型做好，工具只是輔助。



### (三) 購買動機相關問題

圖 4-27：「您為何會購買鋼彈模型」統計圖



第 15 至 17 題具有三個層次。你為什麼買鋼普拉、你為什麼買「初代鋼彈」這款鋼普拉、你的「初代鋼彈」還沒組完，為什麼繼續買新的鋼普拉，這樣的三個層次。在第 15 題「您為何會購買鋼彈模型」裡，「能夠動手組裝」、「具有改變姿勢的樂趣」是屬於遊戲、娛樂的部份；「造型喜好」是美學的觀點；「做為禮物」，禮物承載的是送禮者的心意，在社會中具有特殊的意涵，一個物品若能被作為禮物，表示它在社會中的重要性，能夠聯繫人與人之間的關係；「動畫影響」、「小說、漫畫影響」、「電玩」是受文本影響的部份；「模型店家影響」與「展覽活動影響」是受外來通路影響的部份。統計顯示，鋼普拉的遊戲性部份、「造型喜好」與文本影響的部份，都各佔了約 1/3 的比例，收藏者會因為看了動畫、因為喜歡造型、因為好玩而買模型，「主動性」的成份高。其中受文本影響並非被動，而是因為喜好而去尋求動畫的週邊產品。

受到動畫影響而購買鋼普拉，可以從受訪者 Ufglobe 的回答做印證：

那個時候是錄影帶，……。然後還有一些機械人卡通，小孩子都喜歡機械人卡通，就租到機動戰士。我第一次看的動畫是初代鋼彈的劇場版第三集，就是「宇宙相逢篇」。小學五年級就看到痛哭流涕。我覺得，怎會會這樣子勒？然後我就「整顆心都被抓去了」（台語）。

此外，有趣的是，「動手組裝」與「改變姿勢」雖然被歸類在一起，但是數量卻相差了 142 筆，前者重視的是組裝過程之間的樂趣，組裝完成後不一定會再去動它，而將鋼普拉擺設起來。受訪者 ZERO 說到：

大概就育樂性阿！你做的過程中是很能夠 enjoy 那過程的。我完全同意模型大部分的樂趣在做的過程。……模型組合的樂趣是屬於跟遊戲或者拼圖這些東西比較接近的。完成某件事情的樂趣。

而後者重視的是「玩」的樂趣，傾向於把鋼普拉視為玩具。受訪者豆豆坊主就很享受鋼普拉能夠換姿勢的樂趣：

以前比較閒的時候會幫模型換位置，會有幾隻放在前面擺姿勢，後面排排站好，然後再換其他隻到前面擺姿勢。

筆者順勢接了一句話：「偶而擺一下姿勢」，豆豆坊主就說：

那個「偶而」就是一兩個小時以上，然後就會被老婆念了。

「一兩個小時」，亦是一個過程，「享受組裝的過程」、「享受擺姿勢的過程」，樂趣就是在「時間」之中產生的。

這裡我們跳離購買動機，額外來探討收藏者對於把鋼普拉作為禮物的態度，

根據「禮物」選項的統計結果，只有 1%，收藏者幾乎不會把它拿來當作禮物送人，所以他們不重視鋼普拉嗎？在 PTT 的 model 版裡，常出現因為非收藏者想送模型給身邊有模型嗜好的朋友，而詢問購買意見的文章。因此有板友發表想法：

常看到外行版友來問該送玩家男/女朋友什麼模型？以我一個模型玩家的角度，覺得還是不要送模型比較好。因為喜歡的模型自己早買了，不喜歡的未來也不會想買。收到喜歡的最多跟自己重複也就罷，萬一不喜歡，丟在家不做嫌佔空間、拿去賣掉又覺得傷感情……。<sup>88</sup>

板友 f14d 針對這個主題的發言：

我覺得送模型沒啥問題，只是問別人該送啥模型這點倒是大有問題！一個明顯的事實是：版眾不是收禮者，也未必認識收禮者，所以收禮者的喜好版眾未必清楚。如果確定了類型之後，來問哪一個模子比較好那沒什麼問題。當然！我說的類型不是指粗糙的「鋼彈」、「戰車」這種分類，而是如「逆夏系列」或是「二戰盟軍戰車」這類(越詳細越好)<sup>89</sup>。

網友覺得若要以鋼普拉為禮物，就必須要清楚知道對方喜好的類別，另外有可能對方早已擁有自己喜歡的模型，也不需要送。由於鋼普拉的系列分得非常多，所以大家並非不把它作為禮物，而是要避免送到對方不喜歡的類型。所以不是收藏者不重視鋼普拉，反而是他們對於模型類別「喜好度」的過度重視，並且會主動去追求自己的嗜好，不需等到他人贈與。

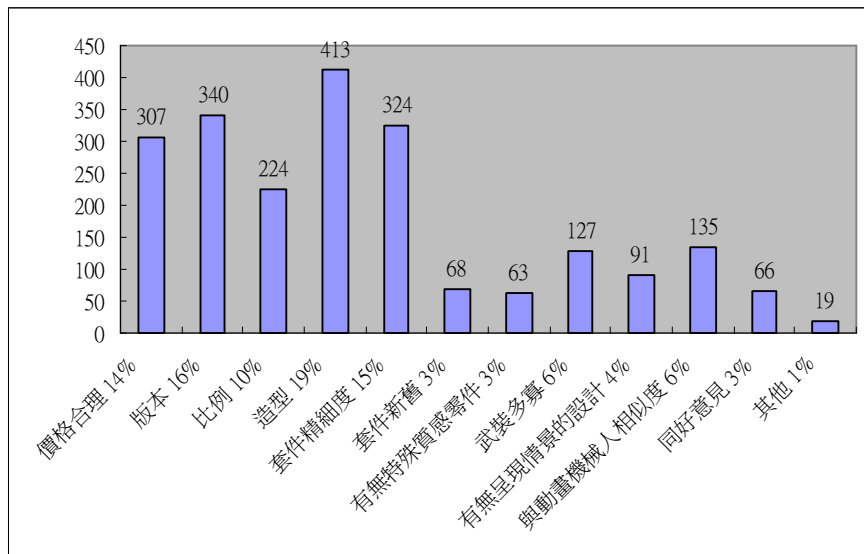
回到問卷的選項上。最後在「其他」答案上，有意思的部份有：「可以輕鬆發展出個人化作品」、「可以賺錢」、「另一種自我挑戰」、「喜歡完成一件作品的成就感」。這幾個答案在後面的問卷中亦有提到，因此將在後頭一同分析。

---

<sup>88</sup> Payling,〈送模型之我見〉, telnet://ptt.cc/model, 2008, 瀏覽日期：2009 年 12 月 12 日。

<sup>89</sup> f14d,〈Re:送模型之我見〉, telnet://ptt.cc/model, 2008, 瀏覽日期：2009 年 12 月 12 日。

圖 4-28：「影響您決定購買某一款鋼彈模型的因素為何」統計圖



接著談到第 16 題「影響您決定購買某一款鋼彈模型的因素為何」。由於鋼普拉超過上百件款式，因此在購買時，選擇的依據也相當重要。選項的意義可以歸納為 6 類，「價格」、「形式」<sup>90</sup>、「新舊度」、鋼普拉的「附加裝備」<sup>91</sup>、「動畫影響」、「同好意見」等部份。從統計結果得知，「價格」與「形式」為大多數人的決定購買條件。「附加裝備」等三項的統計結果總和，也佔了 13%，與價格因素差距不大，所以收藏者還是喜歡鋼普拉能有多一點的「武器裝備」。而同好意見與模型新舊程度影響不大。最後在「其他」的答案上，有「知名設計師之作品」、「對機體的愛」、「對作品的愛」、「對動畫中駕駛員的愛」、「有改造靈感」、「產量是否稀少」等。答案中「愛」這個字眼，就出現了 10 筆。這是屬於「動畫影響」的部份，應屬於「與動畫機械人相似度」的選項中。

受訪者 ZERO 就特別在意與動畫角色的共鳴：

雖然都是鋼彈的喜好者，可是喜好的心態是有差的。我是一定要在動畫裡頭看這個角色非常感動，才會去買他的機種。我通常對這個角色不見得是喜歡，可是要對他有一點點興趣。因為情感投射去買他的機體。

<sup>90</sup> 「版本」、「比例」、「造型」、「套件精細度」歸於此類。

<sup>91</sup> 「特殊質感零件」、「武裝多寡」、「有無呈現情景的設計」歸於此類。

ZERO 提到的「情感投射」，就是受試者們「對作品的愛」、「對動畫中駕駛員的愛」。另外設計師之作品與限量品，兩個因素是筆者所忽略的，亦有它的影響力。在訪談中，當筆者問到有無欣賞的模型師時，Ufglobe 回答：

カトキ (Katoki)。他之前都小牌的，第一次把他拔擢起來成為主要設定師就是《V 鋼彈》。大河原邦男反而設計的是雜兵。那是カトキ出名的開始。聽說他是學工業設計的，本身也很喜歡做模型。他從設計的時候就會去考慮到模型要怎麼做，所以他設計的機體比較適合模型化。

ZERO 也說到：

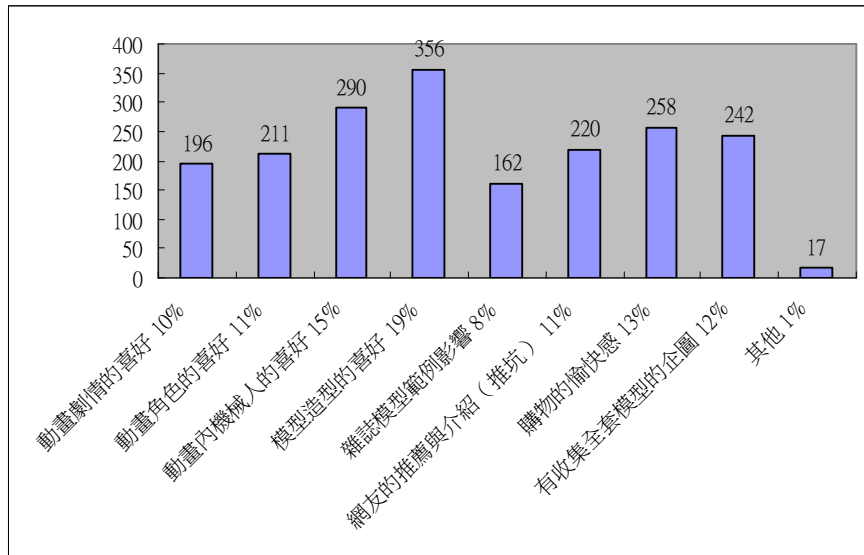
我的偏好，大概最喜歡的是十幾年前的出淵裕，就是 V 鋼彈跟「沙薩比」的設計者，不過他是機械設定不是模型設定喔！像《0080》系列跟《逆襲的夏亞》都是他設定的。

機械設定師，是指在動畫中設計機體的人員，ZERO 在意的是與動畫的共鳴，會因為喜歡動畫裡頭的角色，進而去喜歡作者。人們在蒐藏的時候，不但對物品付出情感，可能也包含了對這項物品背後文化意義的認同或人際連結等。我們可能透過蒐藏品和世界及他人產生進一步的連結，進而建構或表彰自我之認同<sup>92</sup>。

---

<sup>92</sup> 陳佳利、林文等著，〈蒐藏三部曲—蒐藏研究與方法初探〉，《蒐藏：懷舊與流行的百寶箱》（台北：典藏藝術家庭，2007）：18

圖 4-29：「有人鋼彈模型做不完，還一直買新的。您認為原因是什麼」統計圖



17 題，「鋼彈模型做不完，還一直買新的」結果就是家裡的「未開盒」<sup>93</sup>鋼普拉堆積成山，這題在檢驗網友們一直在討論的「山積」<sup>94</sup>現象：

個人認為山積並沒有什麼不好，假如家裡有空間，你又喜歡那些東西，那買來表示「我擁有了」也沒有什麼不可吧？人對於自己喜愛的事物本身就有佔有慾，你總不能限制說「阿！你不組~所以你不能買」，……總歸一句話，會山積的人就是喜歡「我擁有這東西」的感覺，這是沒辦法被限制也不該被限制的。<sup>95</sup>

鋼普拉的「組裝過程」及「組裝完成後的把玩」固然能帶給收藏者極大的樂趣，但網友認為組裝前的「擁有」鋼普拉，同樣能滿足他。網友 dambao 也回應到：

我覺得山積蒐藏本身或是製作模型都是玩模型的一體兩面<sup>96</sup>。

林文歸納了布希亞 (Jean Baudrillard) 的論點<sup>97</sup>指出，當物純粹只被使用的時

<sup>93</sup> 尚未打開的盒裝模型。

<sup>94</sup> 「山積」名詞請參閱本論文第一章，名詞釋義一節。

<sup>95</sup> axzong0104,〈給有山積的玩家看一下吧〉, telnet://ptt.cc/model, 2009, 瀏覽日期：2009 年 12 月 12 日。

<sup>96</sup> dambao,〈Re:給有山積的玩家看一下吧〉, telnet://ptt.cc/model, 2009, 瀏覽日期：2009 年 12 月 12 日。

候，尚未在人的心裡機制內發酵，當人感受到擁有它的時候，遂產生了更深刻的情感，這時，物才成為被人擁有的收藏品<sup>98</sup>。而鋼普拉收藏者持續地購買模型，也符合了貝爾克（Russell W. Belk）認為的，收藏是一種「長時間的獲取」<sup>99</sup>的定義。

在本題裡，「山積」造成的因素若以單一選項來看，「對模型造型的喜好」最高，但是在有關「動畫內容<sup>100</sup>喜好」的三個選項總和更是佔了 36%，動畫對購買的影響非常大。特別的是，「網友的推薦」對鋼普拉的「山積」影響佔了 10%，但在上一題，對購買某一款鋼普拉的影響卻只有 3%。所以，「網友意見」對持續性購買的動機上影響較大，對最後決策的影響較小。另外收藏者對於「收藏的完整性」也很重視：

其實老實說，我不是多麼愛做模型，我是想收集這些機體。……其實那些機體沒有喜歡不喜歡的，別人都會說喜歡才買這樣子。……就該死的收集癖，我會覺得沒有買就不齊<sup>101</sup>。

Ufglobe 是因為看了《鋼彈》動畫而迷上模型的，他重視的是機體的擁有與齊全，而非組裝的過程。因此 Ufglobe 固定每個月都會買模型：

我都這樣子啦！其實模型我都不會一次只做一臺，大概就一個月買一大箱。

但是不可能所有收藏者都能每個月都買一大箱模型，滿足他們「擁有」的欲望，在大部份都是學生的網路討論區上，常常會有販買模型的「拍賣文」<sup>102</sup>。大多數網友出清他們的舊「山積」，也是為了購買新「山積」，繼續滿足他們持續收

---

<sup>97</sup> 「激情—對象物」。

<sup>98</sup> 林文，《懷舊餐廳收藏者的收藏、展示與文化想像》（花蓮教育大學視覺藝術研究所碩士論文，2006）：9。

<sup>99</sup> Russell W. Belk，《Collecting in A Consumer Society》（London: Routledge，1995）。

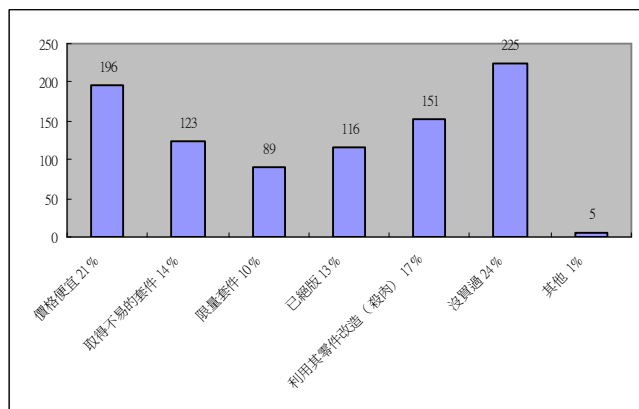
<sup>100</sup> 動畫內容：劇情、人物角色、機體。

<sup>101</sup> 引自 Ufglobe。

<sup>102</sup> 見本論文第三章第三節「模型雜誌及論文討論區」內容。

集的欲望。在本題「其他」的答案上，也有「怕買不到」、「山積，看了很爽」、「就只是想要，以後再慢慢做」這些共同回應。其中「怕買不到」是屬於限量品的範疇，後面的問題將會討論到。

圖 4-30：「請問您購買二手鋼彈模型的動機為何」統計圖



第 18 題，關於購買二手模型的討論。本題統計，在「沒買過」上的比例最高，表示鋼普拉收藏者，較不會或「沒機會」<sup>103</sup>去購買二手模型。在有經驗的受試者中，「價格便宜」佔的比例有 21%，與「沒買過」的比例相差不大。而「為了改造」也佔了 17% 為次高。而中間三個選項是屬於「不容易購買到」的範疇，相較於其他選項則較低，之前談到收藏者會主動去獲取自己的嗜好，且鋼普拉能夠大量重複生產，因此對模型愛好者來說，限量品可能較無意義，網友 onionstevn 說：

限量商品就我的觀察...也不是真的限量。……，雖說是限量但是在半年後市面上仍可找到。我有一點疑問，究竟限量會出多少的量？代理商又能拿到多少？商家說：「會絕版喔！以後買不到喔！」真的買不到的又有多少？限量對我來說幾乎等於是一個型號一個代號，用來稱呼這個版本。

<sup>103</sup> 在「禮物」議題中已談到，鋼普拉收藏者對於喜好之套件，會盡早購買，還沒買的就是不喜歡的。



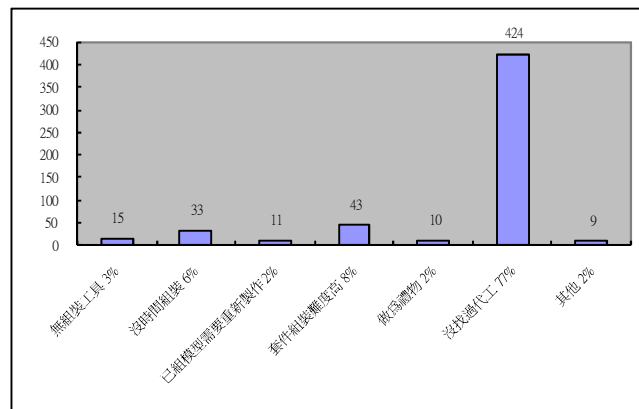
onionstevan 後續又談到：

建議大家，只為了「限量」就不要買，除非是很喜歡這特別版本。只為了怕買不到，就不要買，除非是沒有時間逛街，畢竟...大家都不想買太貴吧。<sup>104</sup>

不同於想要收藏「完整性」的收藏者，收藏者在同一種類的嗜好中，亦會有所選擇。並且「價格」佔了很大的因素。筆者在這裡再次強調，「鋼普拉的種類非常豐富」，因此，莊麗娟認為收藏者會有「追求完整傾向」的行為<sup>105</sup>，並不適用於所有收藏者，沒有考慮到物件的屬性。

另外在其他的選項上有：「不需自行動手素組修湯口」、「偷懶想直接上色」等，這些答案的意義，就如同受訪者 Ufglobe 一樣，重視「擁有」的意義大於「組裝」的意義。

圖 4-31：「您為何找模型代工」統計圖



第 19 題，「模型代工」是一個現象，擁有較好技術的玩家替同好組裝模型，這在拍賣網站的「鋼彈」類別裡，常常可以看到這類商家。以統計結果來說，有 77% 的受訪者沒找過代工，佔絕大多數。有找過代工的 23% 裡，「沒時間組裝」、

<sup>104</sup> onionstevan，〈想請問 1/100MG Wing Gundam Zero 2005〉，telnet://ptt.cc/model，2006，瀏覽日期：2009 年 12 月 12 日。

<sup>105</sup> 莊麗娟，《物質主義傾向、消費價值觀與產品涉入對收藏行為影響之研究》，元智大學管理研究所碩士論文，1999：76。

「套件難度高」等較多。「沒時間組裝」的問題，在此我們直接看到第 27 題，收藏模型的「困擾」的詢問裡，「組裝時間不夠」佔了 22%，為第三高。玩家們雖然組裝時間不夠，家中「山積」很多，但大多不會因為沒有時間組裝就去找模型代工，而選擇自己慢慢組裝。

「其他」選項中，出現一個答案是「花錢買到大師級的作品」、「單純想買名家作品」。代工者中，有不少是得過模型比賽名次的，在鋼普拉玩家的眼中，具有高價值的，不是廠商的限量品，而是「獨一無二」的大師級作品。筆者在《店擊嗜好流行月刊》中整理的「模型技術教學」類型中，計有 14 期的「名人講座」專題連載。當做模型代工的阿水談到另他印象深刻的買家時：

前陣子有一個客人，他最好的朋友因為要出國唸書，所以必須分開。他們很喜歡我做的東西，就想說要是有一天可以有一件我做的模型就好了，可是又覺得應該買不起吧！然後他就偷偷地找我委託一件作品，希望我可以做一件讓他的朋友開心的作品。但是因為很趕，基本上因為訂單順序，沒有辦法先做。他就千拜託萬拜託，我就跟他說：「你可以去找別人看看啊！因為如果是這種程度的話別人也可以做出來。」他就說不行，一定要找我做才有送朋友的價值。結果他最後說要加 50% 的價錢給我，然後，我說你加了那麼多的錢，這個單價可以做另一隻更好的，他說不行，就是要這一隻。然後我就幫他插隊做了這一隻。

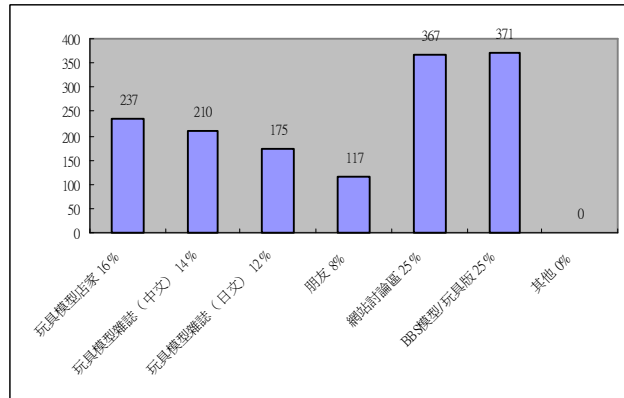
收藏者會認定自己喜歡的東西最有價值。莊麗娟在收藏的基本要素裡，整理了各學者論點談到，任何東西都可以成為收藏品，收藏品的價值是藏者主觀認定的，難以被局外人領會，「收藏者或許願意付出較高的代價以獲取該物品」<sup>106</sup>。

---

<sup>106</sup> 莊麗娟，1999：17-20。

#### (四) 使用者行為相關問題分析

圖 4-32：「取得鋼彈模型訊息的資訊來源」統計圖



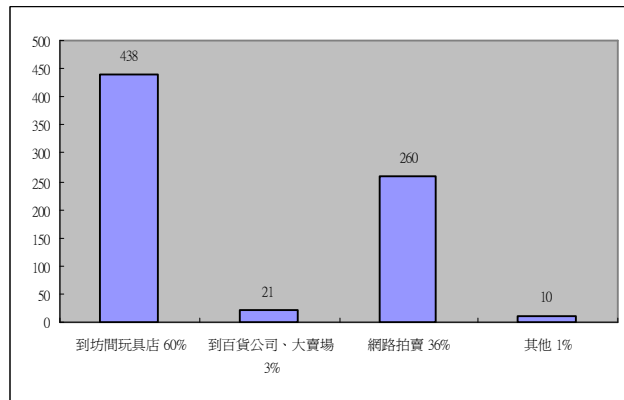
第 20 題到 22 題是有關購買行為的問題。在「取得鋼彈模型訊息的資訊來源為」的統計結果上，有 370 人以上以上的受試者都會參考網站討論區的意見，約佔總人數 472 的 8 成。顯而易見的，因為受試者都是在網路討論區裡的玩家。並且，對於台灣模型收藏者的觀察，動漫評論團體「傻呼嚕同盟」就談到，台灣新一代模型迷所呈現的特質之一就是：

「對資訊的依賴性提高」：模型宅們對資訊依然有迫切的渴求與旺盛的搜尋能力，然而因為媒體的便利，使得新家入的模型迷依賴性變高，尤其是對網路的依賴<sup>107</sup>。

模型迷們擁有主動尋求資訊的特質，因此除了眾多網路社群討論區以外，還會參閱專業的模型雜誌，特別是在日文原文雜誌上也佔了 12%。沒有受試者填寫「其他」的答案。

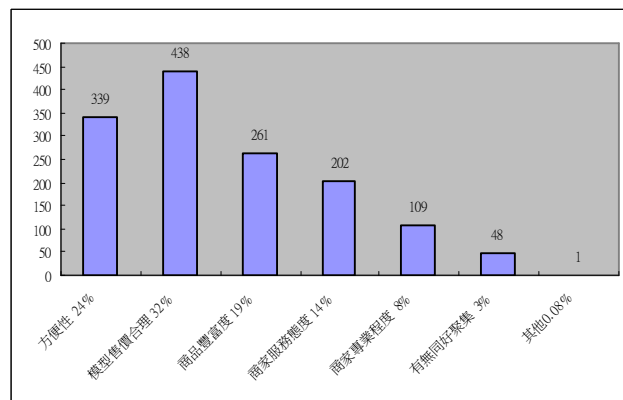
<sup>107</sup> 毛毛蟲，〈「宅」與「不宅」？—論台灣模型宅〉，《阿宅，你已經死了》（台北：時報出版，2009），位於附錄〈台灣阿宅啓示錄〉：42。

圖 4-33：「您購買鋼彈模型的地點與方式為何」統計圖



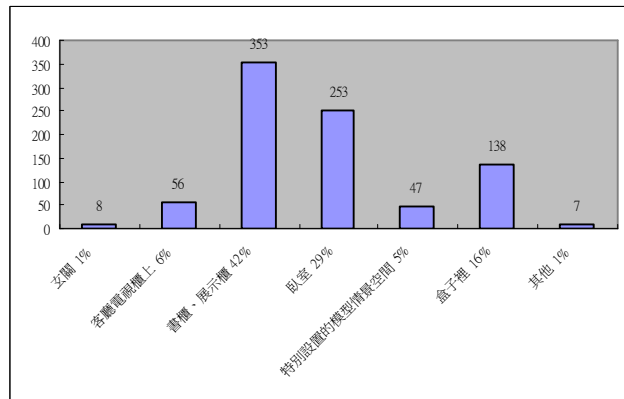
21 題，「您購買鋼彈模型的地點與方式為何」。有 438 位受試者，佔總人數的 92%，會到模型玩具店購買，而會利用網路購買的人數也佔了總人數的一半之多，顯示出收藏者利用網路媒體的頻率很高。而收藏者們幾乎不會到百貨公司買模型，是因為價格的原因，根據筆者的調查，若以 MG 系列「RX-78-2 鋼彈」2.0 版本來說，日幣為 4200 元，而在台灣的標準訂價為台幣 1890 元，網路拍賣或是模型店售價約 1150 元。百貨公司的價格，就落在 1890 元那裡，就算是有經濟能力的收藏者，也還是以模型店為主。

圖 4-34：「您選擇店家或通路的考量為何」統計圖



承上題，第 22 題調查的是選擇店家的考量因素。「售價合理」佔總人數的 92% 為最多。其次是「方便性」與「商品豐富度」，以前者來說，網路購物是最方便的，或是家裡附近的模型店。豐富的商品也是較專業的模型店才會有的。

圖 4-35：「您存放鋼彈模型的位置與地點為何」統計圖



第 23 題「您存放鋼彈模型的位置與地點為何？」。一件物品在家庭中的位置，是有其意義的。在這裡我們將選項做個分類，「玄關」與「客廳的電視」屬於公開的、社交性的空間，電視通常置於客廳的中心位置，家人會聚在一起討論電視節目，而玄關，是一進到家中第一個見到的位置。電視與玄關的區別，在於一個是客廳的最重要位置，一個是對於住所環境的第一眼印象。而「臥室」就是屬於較私密與獨特的領域，我們可以在臥室裡不受干擾，並且做自己想做的事。第二個層次，看得到的與看不到的位置；陰暗與光亮的地方。展示櫃就是「光亮的地方」，盒子裡就是「陰暗的地方」。最後一個選項，「特別的地方」，專門為鋼普拉設置的空間，表示收藏者對藏物的重視。

統計結果，大多數收藏者都會把鋼普拉至於展示櫃上，佔總人數 74%，臥室佔 53% 次高，客廳與玄關非常少。而「盒子裡」則為第三高。從結果看來，鋼普拉收藏者多把鋼彈視為比較個人性收藏，較不會與家人分享。但從第二層次來看，雖然將模型擺設於自己房間，但會使用展示櫃，讓自己能夠欣賞。當問到 ZERO 如何擺設鋼普拉時，他談到：

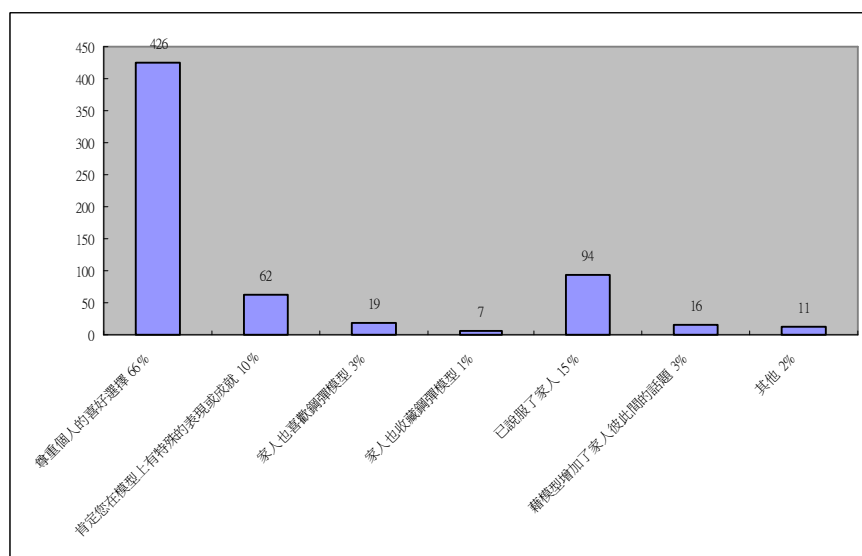
有兩個立櫃是專門放模型的，就是玻璃型的展示櫃，四面八方都是玻璃的，然後一層一層的。四個面都是玻璃的，全部透明，四個面都是玻璃才看得進去嘛！

當筆者問到豆豆坊主如何保養模型時，他也提到：

因為我有玻璃蓋起來，所以比較不會有灰塵，反倒是要除濕。

將模型收藏在盒子裡雖然比放在展示櫃的比率低，但卻是佔第三高，這項統計結果可以由「其他」的答案中來得知。「其他」答案中，出現了「住家裡沒自己房間又沒地方放」、「很特殊的放書櫃，其他大多數放盒子裡收藏」，因此筆者推測試家中空間不足的原因。最後，有一個受試者答到，他的模型擺設在店家櫥窗。據筆者對店家的田野，大部分的模型店都會利用櫥窗擺設來展示模型，作為一種招攬顧客的方式。

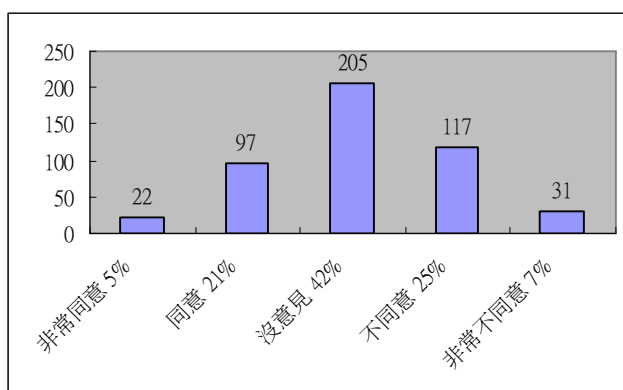
圖 4-36：「家人如果同意或支持您收藏模型，那麼原因會是什麼」統計圖



第 24 與 25 題是一個群組，「家人若支持收藏模型」與「家人若反對收藏模型」的原因為何。這兩題是想檢驗「鋼普拉」在收藏者與家人之間扮演何種關係，收藏者是否會與家人分享收藏鋼普拉這個嗜好。從 24 題來看，「若支持」的原因，每個受試者幾乎都有填到「尊重個人的喜好」這項答案，第二高為「已說服家人」，但與最高選項落差非常大。家人其他的意見普遍偏低，表示多數鋼普拉收藏者較不會主動與家人分享收藏的經驗。

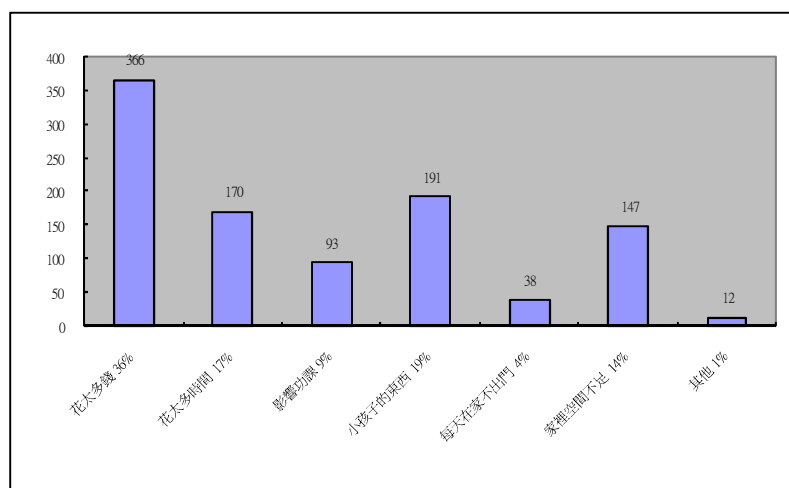
那麼再來探討鋼普拉藏者與周遭朋友的關係，圖 4-37 為問卷第 39 題「鋼彈模型的話題容易引起一般人的興趣」的答案統計圖。在這裡所指的「一般人」也包含收藏者的周遭朋友，他們並非收藏者，但是與收藏者有接觸。這一題除了能夠瞭解社會對鋼普拉的態度外，亦能檢驗鋼普拉藏者是否會與周遭朋友分享鋼普拉。結果顯示，沒意見的人數佔了 42%，「同意」與「不同意」各佔 20% 左右，「非常同意」、「非常不同意」各佔 5% 左右，贊成與反對的比例差不多。「但沒意見」的比例最高，表示他們不清楚朋友的想法，因為他們不太會與周遭朋友討論鋼普拉。因此，從這兩題上，筆者推測鋼普拉收藏者很少會主動去與非收藏者分享，與討論他的嗜好。

圖 4-37：「鋼彈模型的話題容易引起一般人的興趣」統計圖



回到第 24 題，「其他」有趣的答案有：「懶得再多講，不想再唸了」、「說服不了」、「給小朋友當玩具」。

圖 4-38：「家人如果反對您收藏模型，那麼原因會是什麼？」統計圖



第 25 題「家人若反對模型的原因」。家人反對的原因有「花太多錢」佔 71% 最高。「小孩的東西」佔了 19%，大部分的人還是認為這是小孩子的玩具。有時候連收藏者自身都會被社會價值觀影響，阿水在回顧過去的收藏經驗時就談到：

那時候，我會覺得這些是玩具，是小孩子的東西，我現在十八歲了，我要離開玩具。我自以為成熟。可是，事實上我看到玩具店還是很開心的，都會想進去。我每次去百貨公司只會逛他們的玩具部。心裡面還是有渴望，可是不会去買。我也會用一些念頭壓抑我自己，比如說女朋友叫我不買！、我要工作。錢倒不是問題喔！而是，我一直告訴我自己我長大了，不需要這些東西。自己一直催眠自己那是小孩子的東西。

在許馨云整理的收藏之定義中，提到布希亞對於收藏的觀點，認為物品被收藏者擁有後，物件的功能面會被抽離，這樣物品的價值才不需要由社會來定義，而可以由主體來賦予它的屬性<sup>108</sup>。物品被收藏者擁有後，真的能脫離社會定義的價值觀嗎？難道收藏者完全不會被社會價值所影響？阿水對於鋼普拉雖然有渴求的欲望，但是他覺得那是玩具，十八歲成年了，就不能玩玩具了，這樣個價值觀到底是誰告訴他的。可能是父母，可能是老師，或是電視，總之不是他自己認

<sup>108</sup> 許馨云，〈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，2006）：23。



為的。因此物件被擁有，並非是功能面的意義被抽離，而是被增加了其他的意義，這個意義是收藏者所賦予的，但被附加的意義還是由社會所形塑的。當筆者問到鋼普拉是玩具還是模型還是藝術時，受訪者 Ufglobe 談到：

模型要看你怎麼定義。對我來說，你只要把任何一個東西立體化、具象化，它就是模型。……什麼時候有什麼時候的角色。你說模型跟玩具也是，我在組裝時它是模型，那我拿起來玩時它已經是玩具啦！那你做得很專業很漂亮，燈光打得很美，你要說是藝術品那我也沒有意見。

Ufglobe 描述的各種鋼普拉的定義，雖然是在敘述一個收藏者組裝的過程，但背後都存在著社會價值。「立體化的東西就是模型」、「燈光打得很美就是藝術品」等。阿水也談到：

我認為鋼彈模型有一個盲點。你做了很漂亮的東西出來，你不能去過度把玩它。鋼彈有很多它迷人的地方，……。但是它被我做成一個精美的藝術品之後，它就失去了「玩具」這個性質，……比如「MG 天使」，假使有人出一萬塊要我做到好，那裡頭會有一到三千塊不等，是在維持那些可動機構。那這些錢不就白花了嗎？因為做好後你也捨不得去動它。所以很可惜，不過也算是看不見的價值。

阿水所謂的那個「看不見的價值」是指鋼普拉「可把玩」的成份，鋼普拉收藏者還是希望能使用鋼普拉的使用價值，即使不會去使用。這點我們也可以從製造商非常重視模型機構的「可動度」中發現<sup>109</sup>。收藏者之所以會收藏有「使用價值」的物品，就是因為其原本的物件功能，物件成為藏品後，還是不能忽略。在問卷的第 30 題「我經常『把玩』鋼彈模型」（圖 4-39）中，同意的比例最高，收藏者還是非常重視鋼普拉的原本的「可完性」。而在「鋼彈模型也是藝術品」（圖

---

<sup>109</sup> 可以參閱本論文第二章對於鋼普拉分類的介紹。

4-40) 中，「非常同意」的比例最高佔 49%，鋼普拉收藏者覺得它的收藏是藝術品，這是收藏者賦予的意義，但他們也不會捨棄藏品的功能性。

圖 4-39：「我經常『把玩』鋼彈模型」統計圖

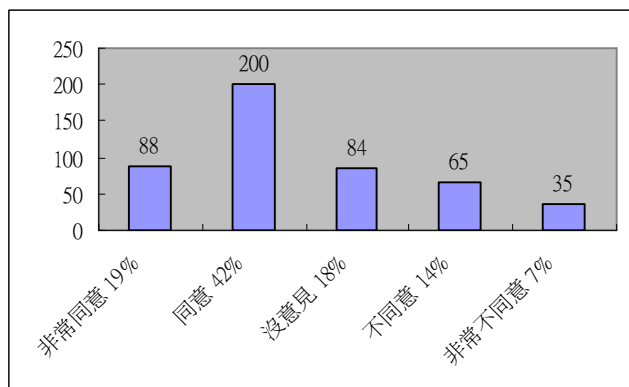
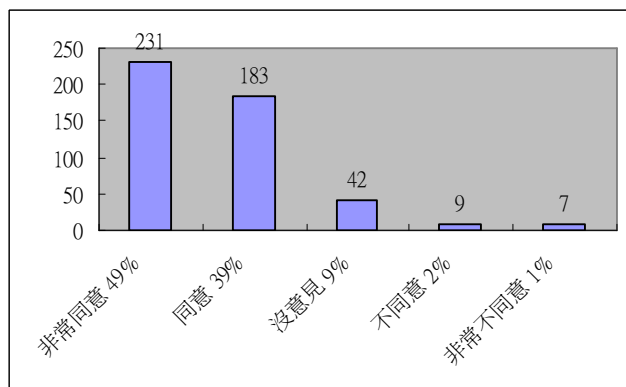
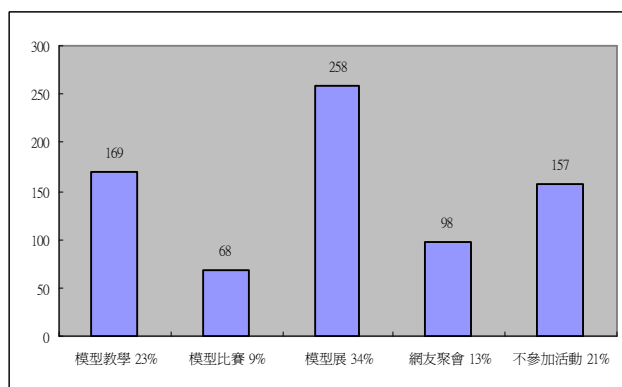


圖 4-40：「鋼彈模型也是藝術品」統計圖



而其他「家人若反對的原因」的答案，「花太多時間」、「空間不足」也都有 30% 以上。收藏者雖然不會主動與家人分享收藏，但卻會「被動地」接收這些訊息，這一題的答案一方面顯示出社會對鋼普拉這件嗜好的價值觀，並且也是收藏者們的困擾，「困擾」的部份將在後面說明。「其他」答案有「溶劑的氣味很臭」、「看起來很宅」。

圖 4-41：「您喜歡參加何種活動？」統計圖



第 26 題「喜歡參加何種活動」。答案最高的為「模型展」54%，其次是「模型教學」35%。而比賽選項則最低。不參加活動的佔了總人數的 33%，比例很高。鋼彈模型在台灣的例行性比賽計有，4 月份的角川盃、7 月份的電擊模型王、12 月份的全球盃三項大賽，頻率並不低。

但是我們看到問卷第 37 題「我喜歡參加鋼彈模型比賽」的部份，「不同意」與「沒意見」的比例佔了 88%，可以知道鋼普拉收藏者並不常參加模型比賽，或是他們對比賽這件事較不感興趣。不感興趣的現象，也可以從第 38 題「電擊王鋼彈模型比賽活動規劃設計甚佳」中知道，統計答案中，「沒意見」佔了 66%，顯示大家對這項比賽的內容不瞭解，或是對比賽內容的印象不深刻。因此，收藏者們雖然喜歡參與展覽與教學活動，但較不熱衷於比賽。

圖 4-42：「我喜歡參加鋼彈模型比賽」統計圖 4-43：「電擊王鋼彈模型比賽活動規劃設計甚佳」統計圖

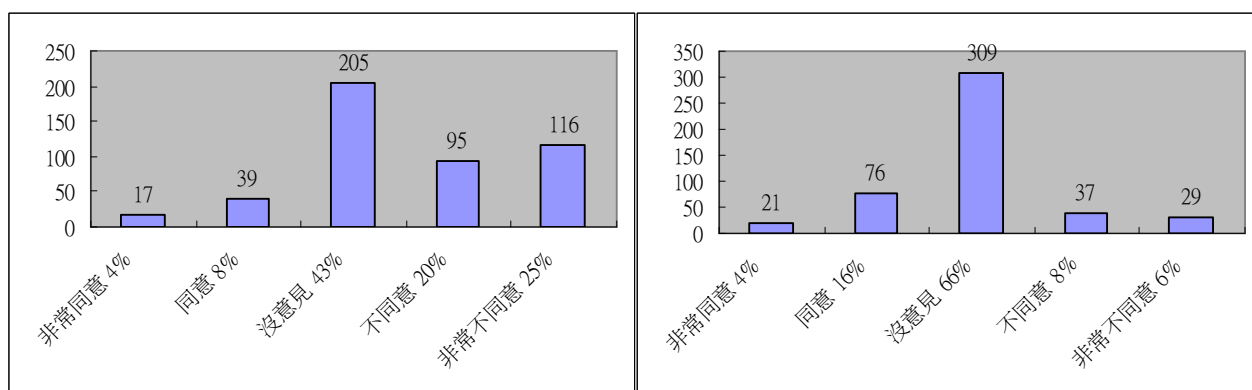
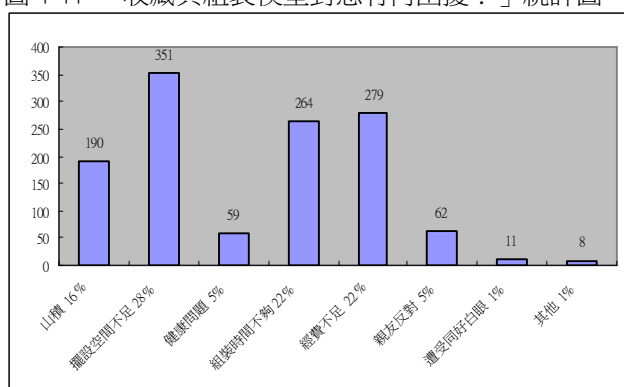


圖 4-44：「收藏與組裝模型對您有何困擾？」統計圖



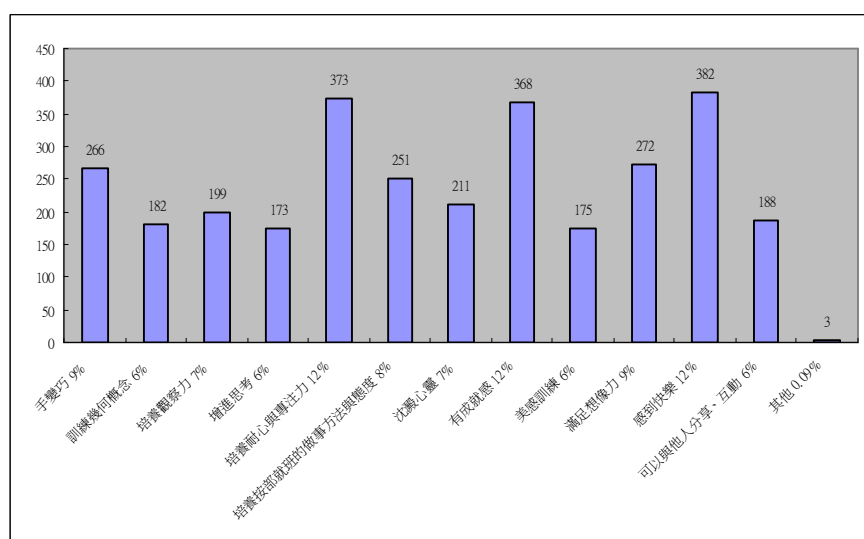
第 27 題「收藏與組裝模型對您有何困擾？」。玩家覺得最困擾的有「空間不足」、「時間不夠」、「經費不足」三項，都各有 50% 以上的受試者填選。

而傻呼嚕同盟也談到「模型宅的共同苦惱」的其中之一就是：

「每個模型宅房中都有一座山」：不管買多買少，製作速度必然跟不上新商品問市速度，於是還未拆封組裝的盒子越堆越高，積得像座山，這座山固然是模型宅眼中的寶山，也是心中的痛<sup>110</sup>。

前面第 17 題的討論就提到，收藏者對藏物會「長時間的獲取」並有「追求完整」的傾向。因此三項最大的困擾，其實就是「山積」的困擾，但為何中答案的「山積」選項比率只有 40%，由此可知鋼普拉收藏者並不把「山積」這件事當作困擾，相反地，他們也可能樂於山積<sup>111</sup>。因此，收藏者困擾的絕不是藏物本身，而是阻礙他們收藏物品的外在因素。

圖 4-45：「收藏鋼彈模型有何好處？」統計圖



第 28 題，「收藏鋼彈模型有何好處？」。葉永烈談到收藏的六大好處有：「給人以樂趣」、「給人以知識」、「培養毅力和事業心」、「養成條理化的工作習慣」、「訓練社會交往能力」、「利國利民」<sup>112</sup>，以上六大項可以分為三類，「心靈上的好處」、

<sup>110</sup> 毛毛蟲，〈「宅」與「不宅」？—論台灣模型宅〉，2009：43。

<sup>111</sup> 請見問卷第 17 題分析。

<sup>112</sup> 葉永烈，〈收藏熱〉（上海：文匯出版社，1995）：105-148。

「實質生活上的好處」、「人際關係的好處」。本題選項意可以歸於這三類中，如下表 4-所示：

表 4-14：收藏鋼普拉的好處一覽

心靈上的好處	沈澱心靈、有成就感、滿足想像力、感到快樂
實質生活上的好處	手變巧、訓練幾何概念、培養觀察力、增進思考、培養耐心與專注力、培養按部就班的做事方法與態度、美感訓練
人際關係的好處	可以與他人分享互動

(本研究製表)

在統計結果上，比例高的為「培養耐心與專注力」、「有成就感」、「感到快樂」這三項，而所有的選項都有 36%以上的受試者選擇，顯示鋼普拉收藏者認為，收藏它們不管在是「心靈上」、「實質上」還是「人際關係」上，都能獲得好處。ZERO 就談到：

大概就育樂性阿！你做的過程中是很能夠 enjoy 那過程的。我完全同意模型大部分的樂趣在做的過程。還是跟玩遊戲很像。你知道促進人類做很多事情的原因是什麼？在於「成就感」。……遊戲也是一樣，做模型也是一樣。你只要有付出，你就立刻看到成果。我們通常就是被這種成就感推著走的。

ZERO 認為，鋼普拉帶給他的是組裝過程中的育樂性，以及模型完成的「成就感」。阿水覺得模型能夠帶給他快樂：

我小時候過得並不是很快樂，所以令我開心的事就是躲在角落裡玩模型，因為那些時光，找一個沒有人的地方，然後與這些很漂亮的塑膠塊相處，讓我覺得很舒服。所以，當我很煩的時候，如果我有錢，我會去買一隻模型，如果沒有錢，我就去「看」模型。就去模型店逛，坐在那邊一個下午我也開心。

模型帶給阿水的，是心靈上的樂趣，能夠陪伴他度過不開心的時間。而 Ufglobe 也談到：

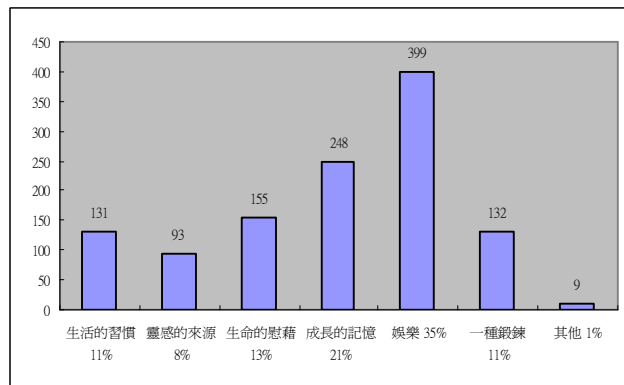
像我數學在幾何方面也特別好。對那種立體、形狀、旋轉很容易可以理解。模型的組裝說明書，有的人會看不懂，它不會把零件的每一面都畫出來，有時候看起來都一模一樣。像我會把所有零件撿下來放在同一個盒子裡，哪一個零件還是找得出來、分得出來。

豆豆坊主也認為：

我覺得培養對「造型」的觀察力，你會去觀察桌子椅子的關節，因為鋼彈模型裡有很多關節。還有生活上會修一些東西，壞掉了拿來拆一拆，就知道怎麼弄，再組回去。很多東西都有它的結構、順序性。像辦公室的格屏，很多人不會拆，看到我會拆就問：你怎麼會？我說：我也不知道啊！一看就知道這東西一定先這裡再那裡就可以拆下來，組裝就倒著回去，那要變形也可以。

藉由收藏、組裝鋼普拉，豆豆坊主能將之轉化，應用到生活上，為他帶來生活的便利性。另外，在「其他」選項上，並沒有額外的答案。

圖 4-46：「鋼彈模型對您而言具有何種意義？」



第 29 題「鋼彈模型對您而言具有何種意義？」。這部份的答案，較高的有「娛樂」佔 35%。而「成長的記憶」佔了 21%。

模型對於阿水的意義非常大：

我認為模型是「成長的刻痕」。例如有時候你聽到一首歌，會想起一段時間的記憶。那對我來說，我看到模型，就會想到某一段時間的回憶。它在我生命中是一道一道的刻痕。所以當我老的時候，我看到某一個機體或許又會跟我心裡面的某一個刻痕連動，讓我想起那個時候我在做些什麼事情。

阿水藉由與鋼普拉的組裝、收藏與相處。模型不再只是一種娛樂，模型紀錄了組裝者的做法，它更紀錄了時間與過去的自己。阿水能夠藉由不同款的模型與過去的記憶連結，因為它們已成為生活的一部分。正如同林文所說的：「穿梭記憶之鑰」<sup>113</sup>。而 Ufglobe 談到：

現在做模型的那種心態，我覺得已經不是興趣了，變成是一種習慣。我在家裡，只要沒有事的時候，就是做模型。像我的辦公室裡面會放很多完成品，放到我自己都不好意思，但是我會去問學生：「你們會不會覺得老師的辦公室擺成這樣很難看？」，「不會啊！那是你的興趣有什麼關係」。

Ufglobe 認為組裝模型已經變成一種習慣，他的生活充滿著模型，無論是在工作或休閒之中，模型已融入他的生活。前面提到的，豆豆坊主會將收藏模型獲得的好處，應用到生活上

我喜歡組合的過程，然後去瞭解它的機構怎麼動，所以我會自己做一些有沒有的東西。現在計畫是，自己的摩托車要做一台「邊車」，要做成鋼彈的頭。像我之前有做鋼彈行李箱。用不要的電腦機殼跟撿來的皮沙發的皮自己做，然後載我家的狗出去玩。

---

<sup>113</sup> 林文，〈懷舊收藏—懷的是什麼舊？〉，《蒐藏：懷舊與流行的百寶箱》（台北：典藏藝術家庭，2007）：73。

豆豆坊主將鋼普拉的樂趣無限延伸，他把生活中的事物創作成「鋼彈」，生活也成爲了自己的收藏品，隨時隨地陪伴在他身邊。豆豆坊主更在 2007 與 2009 製作出「鋼彈花燈」，展覽於台北燈會的會場裡。而 ZERO 重視的是藏品背後作者：

我把做模型當作是跟原來設計者的一個心靈交流。這件事情我跟很多人聊過，其實都同樣的態度。很多人以前問我為什麼要玩遊戲，對我來說，我會賦予它更深層的解釋，那是我跟遊戲製作者的心靈交流。OK！他當初一定是懷抱一個誠意說：「設計這個東西，這樣是不是很好玩啊？你是不是感受到我的心意了。」玩遊戲的時候我覺得，感受到你這個心意了，我就會說這是一個合格的遊戲。……作者他在做這東西的時候，是有愛情的，因為愛這個作品，才有辦法創作出好的東西。當然，這是他的職業，他必須去揣測大家喜歡什麼樣的東西。可是他如果沒有愛情，他絕對不會揣測成功的。所以，我玩這遊戲也抱著，跟同好分享感動的眼光去玩它。

ZERO 把作者視爲同好，組裝作者設計出來的模型，就是與作者的心靈交流、與作者的互動。「鋼彈」雖然是個工業產品、沒有生命的，但他是人設計出來的，設計者必定會把自己的心思放入「鋼彈」中，才會有一個「鋼彈」的樣子呈現出來。ZERO 玩到一件物品，感受到設計者的用心，物品就合格了、認同它了。所以對於 ZERO 來說收藏物件就是與社會的溝通、交流。



圖 4-47：「收藏鋼彈模型會玩物喪志」統計圖

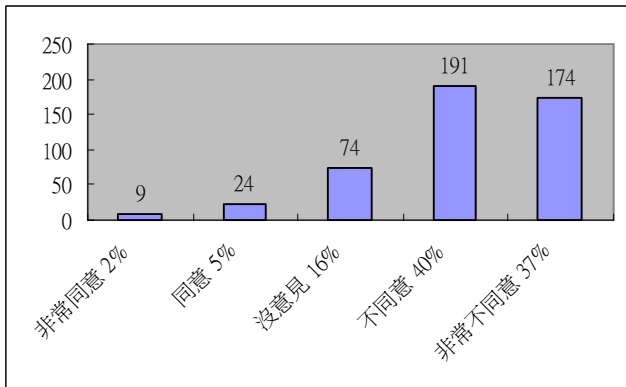
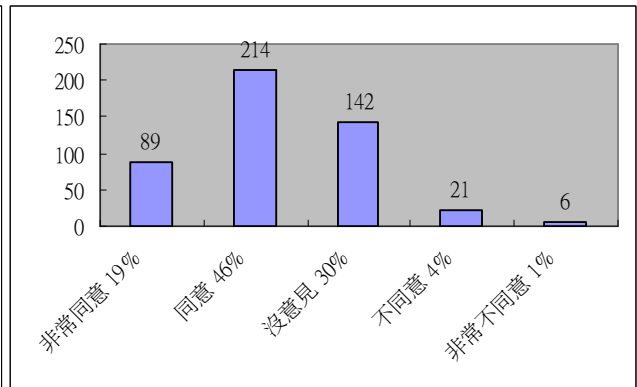


圖 4-48：「收藏鋼彈模型可以陶冶性情」統計圖



第 31 與 32 題為「收藏鋼彈模型會玩物喪志」、「收藏鋼彈模型可以陶冶性情」。「玩物喪志」《辭源》<sup>114</sup>解釋：「習於所好而喪失本志」<sup>115</sup>，這一成語代表的是過去的觀念，並與「陶冶性情」一詞作對照。結果顯示，大部分收藏者都「不同意」收藏鋼彈模型會玩物喪志，都「同意」收藏鋼彈模型可以陶冶性情。但仍有少數人持相反意見。

Ufglobe 就同意「玩物喪志」這項論點：

我相信那是真的。我都說我要是把這些精力拿來唸書，博士都拿好幾個了。我真的覺得會「玩物喪志」，但是，……又有何不可，反正現在生活也過得去啊！也快樂樂這樣子。喪志就喪志吧！

阿水則認為，要花多少時間「玩」，要「玩」出什麼，這是一個程度上的問題：

那是指某一種偏執。如果你玩一個東西，讓你的日常生活傾斜，那就是「玩物喪志」。如果你偶而玩，那就叫「陶冶性情」，因為買了你會開心，開心的話血壓會降低，對身體健康也有好處。「玩物喪志」這個詞本身就是一種歧視。我的志願是當模型高手，我玩他所以我變成高手，這樣我有喪志嗎？

<sup>114</sup> 吳澤炎等纂，台北市：商務印書館，1989。

<sup>115</sup> 解釋為：沉迷於所喜愛的事物而消磨了上進的志氣。

如果花很多時間去玩，影響了正常作息，那就會喪志；如果只在休閒時玩，那就是娛樂。而阿水也認為「玩物喪志」是一個帶有歧視性的詞。ZERO 認為，是否玩物喪志，要看「志」在哪裡：

這個東西其實是在於人生的取捨之間，如果我專心工作了說不定有另一個後悔：「喔！我的人生都在工作上面，少了娛樂。」「玩」是人類不可或缺的東西，但是是不是「玩物喪志」？這個要看「志」的定義。如果你的「志」是成為「原型師」，那可以啊！可是你必須注意到，成為「原型師」的機率是比一般社會認可的正道是低一點的。

過去的價值觀認為，「玩」是不被允許的。在《尚書·旅獒》中，周武王只是欣賞一隻狗，就被召公勸諫，認為武王應該好好治理國事，不該沉溺於物質。而到了現代這個社會，娛樂也變成一件很重要的事，但畢竟還是得為了賺錢。如果嗜好能拿來賺錢、當作職業，就不會喪志，這才是社會所認可的娛樂。

就如同豆豆坊主，他是藝術相關學校畢業的，不管在求學時或在工作上，都能將模型變成生活上的助力：

不會耶，因為我本身會拿捏，我把它內化成生活上一些創意的來源，對我來講是一個助力。因為玩了這些東西，所以我多了很多比別人奇怪的 idea。

圖 4-49：「我經常用部落格分享經驗與成品」統計圖

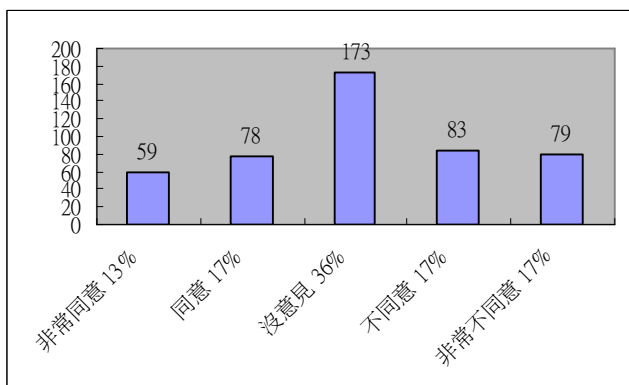


圖 4-50：「我喜歡結交同好」統計圖

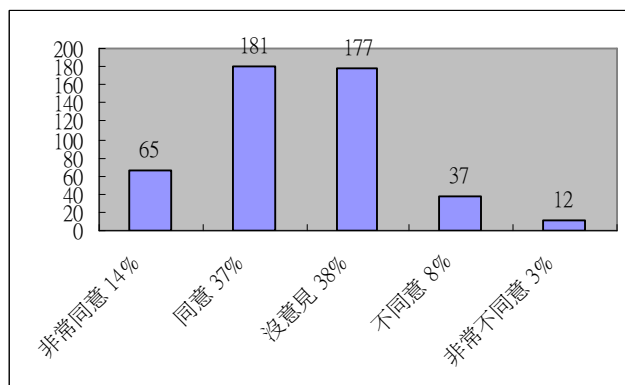
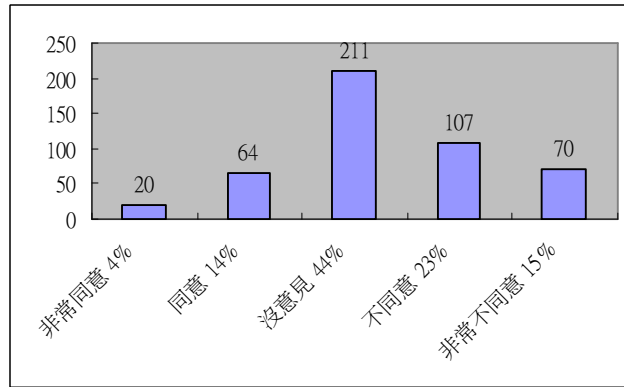
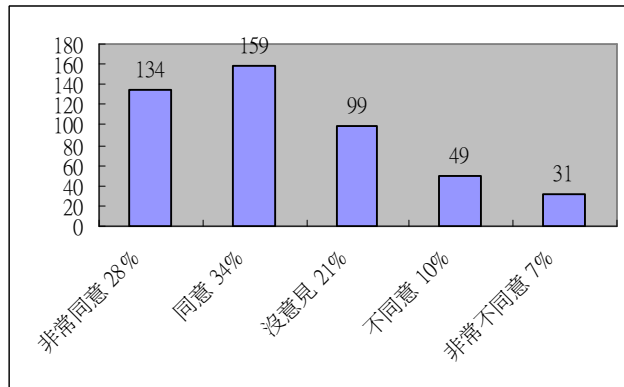


圖 4-51：「我經常參與相關社團或同好之間的交流」統計圖



第 34 題「我經常用部落格分享經驗與成品」、35 題「我喜歡結交同好」、36 題「我經常參與相關社團或同好之間的交流」，這幾題是在詢問鋼普拉收藏者與其社群之間的關係。部落格分享作品方面，據筆者在第三章的整理，「分享」類型的文章 15 天共有 60 篇左右，平均一天就有 4 篇，算是數量很高的，卻有 36% 的受訪者對此「無意見」，但如果選項用量表的角度來看的話，大家「分享」的頻率就是「普通」。35 題「我喜歡結交同好的」的程度也是「普通」與「同意」最高。但是在「經常參與相關社團或同好之間的交流」上，則偏次數偏少。就第三章網路文章的觀察中，半個月關於「板聚」的文章只有六篇，這表示，同好之間的交流較少。因此筆者推測，網路上鋼普拉收藏者與社群的互動大多利用網路，在上面分享作品，討論嗜好，但較少作面對面的交流活動。在問卷的第 20 題也提到，模型收藏者們對網路的依賴性非常高，各大網路討論區都吸引了龐大的模型人口。因此，除了少部份的學校模型社團，網路是最大社群活動地點。

圖 4-52：「因為接觸鋼彈而想去日本參觀與它有關的場景」統計圖

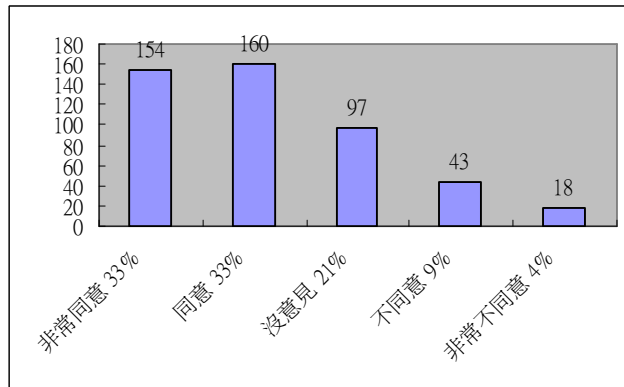


第 40 題「因為接觸鋼彈而想去日本參觀與它有關的場景」。日本是「鋼彈」的發源地。在本論文第三章介紹過的 BANDI 的工廠，還有鋼彈博物館、日本「富士急」樂園的鋼彈主題館，而今年的鋼彈 30 週年，更在東京台場展出了的原尺寸 18 公尺高的鋼彈模型，想必是鋼普拉收藏者想一親芳澤的。因此本題目在檢驗，收藏者是否會因為藏品，而連結到原產地的社會文化，令收藏者產生對產地的憧憬。從統計結果可以知道，同意以上的數量佔 62%，顯示鋼普拉收藏者有一半以上的人想去日本。PTT 的 model 板板友 sinlin 就詢問到：

8 月我人都會在東京，8/30 應該有機會去台場玩一天。請問那時候真實比例的 rx-78-2 還在嗎？會不會突然就拆掉了。官方有公布展覽時間嗎？有公布之後會怎麼處理這巨物嗎？訂了旅館才發現 21~23 還有台場鋼彈 30 周年展 = 有點想改期提早去<sup>116</sup>。

<sup>116</sup> Sinlin，〈請問台場的鋼彈〉，telnet://ptt.cc/model，2009；瀏覽日期：2009 年 12 月 12 日。

圖 4-53：「嗜好成為職業也是件美好的事」統計圖



第 41 題，嗜好成為職業也是件美好的事。本題在詢問鋼普拉收藏者，對於把組裝模型作為職業的態度。根據統計結果，有 66% 的受試者比較願意把嗜好當作職業，13% 比較不願意把嗜好當作職業。當筆者問到受訪者，願不願一把模型帶工作為職業時，豆豆坊主說：

因為現在技術沒有到那邊，所以不會去想那一塊。如果我本身有那個技術，然後生活上沒問題，我還滿樂意的。

如果技術夠好，就會想去做模型代工。Ufglobe 則抱持不同想法：

把興趣變工作？算是好事嗎？那雖然是很美妙的事情，但是當你興趣變成工作之後，像學校就有請我說，弄給模型社給我帶好不好？……當它變成我的負擔的時候就不好玩了。如果有一天我開始在做代工大概也會覺得沒那麼好玩吧！我那麼認真做出來可以貼出來，然後讓大家讚美我，我會覺得很開心。那我代工給你之後，就不算我的作品了啊！

Ufglobe 並不認為把嗜好當職業會很快樂，反而會剝奪原本嗜好的樂趣。並且他也希望能夠擁有自己所有的作品。ZERO 也不贊成把嗜好當作職業：

代工對我來說太花時間了。當職業我想也是另外一種痛苦。如果做模型要做得很好很好，那其實是個很累的事情。所以我不覺得那是一個令人羨慕的職

業。如果你把人家都認為是娛樂的事情當作職業，這件事情真的幸福嗎？如果你是以別人當作嗜好的東西當作一種職業的話，那種嗜好的美好已經有點不見了。所以代工會覺得做模型會很美好嗎？……一定有覺得幸福的時候，一定也有覺得痛苦的時候。這個是哪一行都一樣的。

當筆者問到，阿水最初為何會想做代工時？他談到：

那也是個意外。那時候參加比賽拿到冠軍，然後就有人說：哇！你那麼會做模型，那我付錢給你你幫我做一隻。結果我就一直沒有停，因為這隻做完又有另外一個人來，做完又有另外一個人來，訂單一直加一直加。所以我現在還是在想：「等我手上的模型都做完就要去找工作了！」我從來沒有想過它會是一份永久的工作。

接著筆者問到，做模型代工有沒有很累的時候？阿水回答：

會覺得悶啦！尤其是同樣的零件做十二次的時候，沒有熱誠是做不起來的。把自己的作品貼在網路上，大家會覺得做得很讚、很多回應，這樣就有繼續做下去的熱誠了。……就是堅持下去一定要把它做完。

這樣您做模型還會開心嗎？

還是要自己去找開心阿！因為不管你做什麼都會有煩惱。

所以你喜歡把興趣當成職業嗎？

我覺得很好！

## 第四節 比賽及其作品

### 一、2009 鋼彈模型全球盃挑戰賽簡介：

2009 鋼彈模型全球盃挑戰賽的活動日於 2009 年 11 月 7 日至 12 月 12 日，地點位在台北市「統一元氣館」3 樓的「鋼彈主題館」(Gundam Base Taipei, GBT)。參賽組別分為 3 組，公開組、15 歲以下的青少年組及達人組。參賽條件是只要是鋼彈動畫裡面出現的機體都可參加，除了年齡限制之外，基本上玩家可以報名任何組別。評審方式有觀眾投票與專業人士評鑑兩種。公開組與青少年組的獎項是獎狀、與特別版的鋼彈模型，並且可以免費去香港參加今年全球盃的決賽<sup>117</sup>。而達人組的獎項有獎狀與獎金。

### 二、參賽作品分析

要把一架鋼普拉做好，需要按照組裝說明書、使用很多工具、依照一定的步驟，但每個玩家做出來的鋼普拉一定是不一樣的，除了技術的層面外，也會將自己的想法與巧思加進去，因此筆者選擇鋼普拉模型比賽的作品，因為會參賽的玩家組裝技術多有一定水準，比較不會只按照說明書，若是想得到名次，更必須絞盡腦汁來「創作」。因此模型比賽的作品，可以看看鋼普拉收藏者們，對「鋼彈」會有何種的詮釋與創意。另外在筆者過去第一節的造型分析，只有針對有「鋼彈」特徵；動畫中被稱為「鋼彈」的機體做分析，因此筆者只選擇有「鋼彈」特徵的機體作品做整理<sup>118</sup>。

#### (一) 各系列動畫機體比例

在比賽辦法裡有提到，參賽作品必須要為鋼彈動畫裡頭出現的機體，藉由統計參賽作品的機體種類，看出現在的鋼普拉收藏者喜好的作品為何、目前較流行

<sup>117</sup> 全球盃每年都是先於日本、香港、台灣三地舉辦地區賽，最後在由各地區參賽做一總決賽。

<sup>118</sup> 本節所有圖片皆為網友 PDream 提供，圖片網址：<http://blog.yam.com/user/pdream.html>。

那一款機體或動畫。各系列動畫機體數量如表 4-15 一覽：

表 4-15：2009 全球盃作品分類一

動畫系列	動畫年代	數量	比例
鋼彈	1979	3	4%
Z 鋼彈	1985	3	4%
逆襲的夏亞	1988	9	12%
0083 星塵回憶錄	1991	1	1%
V 鋼彈	1993	1	2%
G 鋼彈	1994	1	1%
W 鋼彈	1995	2	3%
第 08ms 小隊	1996	3	4%
X、骷髏鋼彈	1996	3	4%
逆 A	1999	1	1%
SEED、SEED DESTINY	2002	12	16%
00 鋼彈	2007	16	22%
獨角獸鋼彈 <sup>119</sup>	預計 2010	11	15%
SD 三國傳	無	8	11%

(本研究製表)

由上表可知，較受歡迎的都是較近期的動畫機體，而 1988 年的作品「逆襲的夏亞」中的「Z 鋼彈」，也深受玩家的喜愛。以上的作品，筆者依作品的擺設、作品的形式，可以歸納為「展示」、「塗裝」、「造型」三大屬性來分析：

## (二) 作品的展示

作品的展示指的是，參賽者如何設計自己作品的展示或擺設，用以呈現自己的作品。展示的設計大致可以分為「站立」、「支架展示」、「地台展示」、「情景呈現」這四種，如表 4-16

<sup>119</sup> 獨角獸鋼彈動畫預計 2010 年上映，已發行了好幾款模型。



表 4-16：2009 全球盃作品分類二

單純站立	有動作的站立	塑膠支架展示	透明支架展示
			
透明地台展示		塑膠地台展示	地台加支架展示
			
動畫故事情景呈現		想像故事情景呈現	
			

(本研究製表)

在「站立」種類裡，又有「單純站立」與「有動作的站立」兩類，但為了作品的穩定，大多只能改變手部的動作。在「支架展示」的類型中，可分為「塑膠支架展示」與「透明支架展示」，使用支架可以讓作品盡情地擺設動作，呈現作品的張力，塑膠材質的支架能與鋼普拉融為一體，較有整體性。而使用透明支架可以呈現出特別的視覺效果。而在「地台展示」的類型又可分為「透明地台展示」、

「塑膠地台展示」、「地台加支架展示」三種。使用地台展示，能製造出作品的一個專屬空間，不同於單純的站立，就算沒有擺設任何動作，也能聚焦在作品身上。並且也可利用「地台」做一些作品的文字介紹，而「地台加上支架」，不僅能創造出一個作品專數的空間，更能盡情地表現機體的特徵與動作。最後是「情景呈現」的部份，「動畫故事情景呈現」就是參賽者將「鋼彈」動畫中，令人印象深刻的一幕，用鋼普拉呈現出來，而「想像故事情景呈現」，則是玩家對機體的幻想，這些場景有可能出現在小說或是漫畫中，

### (三) 作品的塗裝

組裝鋼普拉的第一個特色就是能夠自由的塗裝各種顏色。在作品中，除了說明書上的「標準色」以外，玩家也會用原設定的顏色去加以想像詮釋，使用塗裝者較喜好的同色系顏色。最後一種塗裝就是創作者完全依照自己的想法來塗色。另外在模型表面的處理上，有能呈現機體真實感的「無光澤處理」、看起來閃閃發亮的「鏡面處理」以及有軍事風格趣味的「戰爭損傷處理」。

表 4-17：2009 全球盃作品分類三之一



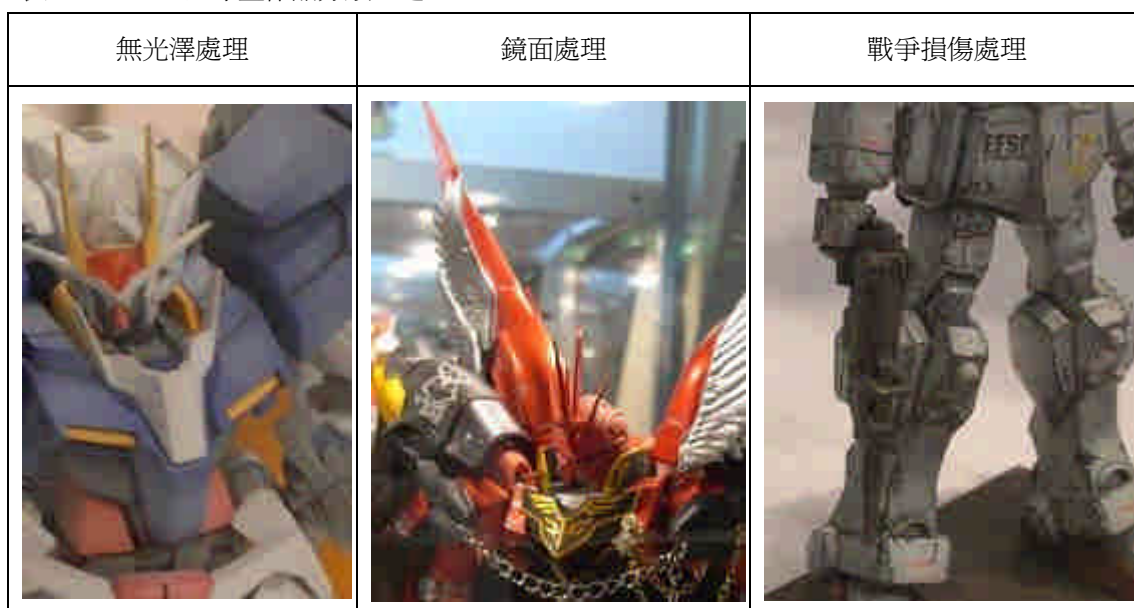
(本研究製表)

表 4-18：2009 全球盃作品分類三之二



(本研究製表)

表 4-19：2009 全球盃作品分類三之三







(本研究製表)

#### (四) 作品的造型

在所有比賽作品造型中，大致可分為三種，有「原始套件造型」、「增加裝備」、「創意改造」。(表 4-20)

表 4-20：2009 全球盃作品分類四

原始套件造型	
	
創意改造（戰國人物）	創意改造（變形金剛）
	

(本研究製表)

在「原始造型上」我們可以看到上表中，「初代鋼彈」的造型沒有變化，只是展示方式的不同，武裝也是基本的槍跟盾牌。「增加裝備」種類，回到塗裝類型的圖 4-18 上，左邊白色的「獨角獸鋼彈」是原始設定的白色，並且手尚無武

裝，而右變的「獨角獸」除了顏色變為黑色以外，「天線」也從原本的 2 根變成 4 根，左右守的手腕上更增加了原本沒有的「固定裝備」。最後一個種類是「創意改造」，因為比較沒有規則可尋，因此筆者列舉兩個例子來介紹。表 4-的「戰國人物」是由「獨角獸鋼彈」來改造了，玩家利用鋼普拉，結合了日本歷史戰國人物，手上的一把長刀以及背景，都是自製的。右邊的「變形金剛」，就是圖中的黃色機械人，玩家巧妙的把鋼普拉與美國電影裡的動畫角色結合，製作出具有個人風格的「變形金剛」。

2009 年 12 月 12 日為總評日，筆者引用了網友發表的評審結果<sup>120</sup>：

達人組優秀獎：Greenish Type by 林子喬

川口名人的評語：

「乍看之下可能看不出來，不過細部加入非常多作者個人巧思的改造和詮釋而且這些改造都非常自然讓人不知不覺就能充分感受到剎帝利的魅力。」川口名人補充：「唯一比較可惜的是，機體是用有點戰損的風格上色的，但卻配上極具現代感的基石臺座搭配的效果並不是很好。」

達人組優秀獎另一得主：尼莫(小丑魚版) by 李志源

川口名人的評語：「橘色是非常難用的顏色，一旦用得不好，就很容易讓觀者有髒兮兮的觀感但作者卻能在色彩分配上達到完美的平衡。細節的零件改造也令人印象深刻。」

接著頒發青少年組得獎者。第三名：能天使無限模式 by 羅皇鈞。

川口名人評語：「上色非常成功，以這個年紀的小朋友來說算是非常厲害了！可惜的是，這是 1/60 的套件擁有很高的可動性，如果能試著擺出一些帥氣

---

<sup>120</sup> Askamow，〈09 鋼彈全球盃頒獎典禮〉，telnet://ptt.cc/model，2009；瀏覽日期：2009 年 12 月 14 日。

的姿勢會更好的。」

青少年組第二名：Last Mission by 周聖皓

川口名人評語：「上色技術很棒，且鋼彈 MkII 和百式的背包套件還經過自製改造，很能讓人感受到作者是一個很有自己想法的人。可惜的是，兩台 MS 都有用支架輔助卻沒有藉此擺出特別的姿勢，如果能再配上特別的姿勢就會有更高的完成度。」

青少年組第一名：恭喜 LAST by 王政揚

川口名人評語：

「這已經是超出他年齡的技術能力展現了，非常期待他未來的表現！」

最後進入公開組的頒獎。

第三名：擊殺桃太郎 by 張威霖

川口名人評語：「竟能想到把鋼彈模型和日本童話故事結合，並產生新的童話詮釋，讓人感到創意十足。除了創意外，套件的改造，以及背景的製作上色等等都非常用心。是創意與實力兼具的優秀作品。」

第二名：UNICORN 獨角獸鋼彈 by 蔡宗興

川口名人評語：

「套件的細部改造、精細的上色、以及姿勢的呈現，都能讓人感受到這個作品的高完成度。相信任何看到這個作品的觀者，一定都會給予作品高度的正面評價。」

第一名不意外的頒給了也是我心目中的冠軍：SNIPER by 黃啟嘉

川口名人評語：

「只要一眼就能很清楚的知道作者想要表達的東西，且裝甲的數位迷彩也是

需要相當高的技術力才能呈現的上色技法。是故事性和技術性都能完整呈現給觀者的好作品。」

比賽的評審，是請到在日本模型界非常有名的模型師，川口克己，經常在「店擊嗜好」雜誌上發表文章。從評語來看，評審重視的是，「上色的技巧」、「顏色的搭配」、「零件細節的改造」、「座台與機體的協調性」、「姿勢的呈現」、「個人的巧思與創意」等。若把以上條件依前述整理的參賽作品類型歸類，可以看見評審對於每一個類型所重視的條件在哪。（表 4-21）

表 4-21：2009 全球盃審查意見分析

作品分類	評審重視條件	
擺設	座台與機體的協調性、姿勢的呈現	「個人的巧思與創意」
塗裝	上色的技巧、顏色的搭配	
造型	零件細節的改造	

（本研究製表）

## 第五章 結論

鋼普拉的意義，是由它與周圍事物的關係來決定的。不管是店家與模型展覽的田野調查、雜誌與網路討論區文章的整理，或是模型工具與鋼普拉造型的分析以及玩家作品的呈現，這些內容等等都顯示出一個有系統、不知其然而然的結構與規則。此外，藉著所有類型的呈現，也得以瞭解人是如何賦予鋼普拉意義。

### 一、場域空間的調性

#### （一）台北的模型店家場域：專業與流行的並存

大台北地區的模型共有三個區塊，台北車站地下街、西門町萬年大樓及地方店家。萬年大樓裡的模型店家，和地方商家，大多歷史悠久且顧客群也穩定，這些店家的經營都是「專業模型店」的取向，自然成爲了模型愛好者聚集之處。而台北車站地下街的交通便利，各種產品與資訊類型流通快速，因此屬性較爲複雜。資訊區的玩具店是因爲過去的「扭蛋潮」而興起的，店內展售的盡是市場上流行的商品，而鋼普拉目前則爲其中之一，商品種類流通的快速、大量的競爭與削價已成爲地下街市場生態的基調。

#### （二）店家的內部場域：模型山與模型牆

不同場域的環境生態，也造就了不同的經營內容。「模型山」是指，商品一盒盒堆起來頂到天花板，狹小的走道，就像走在峽谷中，必須不斷地掂腳與蹲下，才能挖到自己的喜好。而「模型牆」就是把盒面立起來，一盒一盒橫向的排列，讓消費者一目了然，遠遠的就能看到想要的模型。在地下街商家的場域中，大家就像瀏覽商品型錄一樣，一間進一間出，人潮的流動快速。但若到萬年大樓裡，光找到中意的模型，就可能花掉一大半的時間，其中還會不時發現到令人驚喜或懷念的古老套件。呈現了不同氛圍與風格的場域屬性。



### （三）鋼普拉展覽會：廠商的模型販售大會

每年兩次的展覽，內容有靜態的模型展示與動態的表演，並且能與遊客互動，與玩家交流，非常多元化。但展示的內容幾乎一成不變。除了制式化的展覽，「會場限定版」的模型也是訴求的一個重點。

### （四）模型雜誌及網路討論區：社群的交流場域

媒體有傳遞訊息的功能，也會根據顧客的喜好調整內容。從雜誌內容的文章比重、章節的種類，可看出顧客的喜好。鋼普拉收藏者對於資訊的熱切追求，使得網際網路成爲一個同好交流的平台。雜誌內容的模型情報、技術教學、產業活動與相關資訊的報導，同好們並非全盤接收，他們也營造了一個專屬的空間因應著鋼普拉這項產業的發展，不斷地提出自己的看法與見地。就討論區內的文章類型來看，並沒有跳脫出以鋼彈模型爲之議題的範疇：模型主體的討論、組裝技術的討論、產業活動的討論、拍賣文。但就內容上，因爲網路無國界、及時、匿名的特性，使得這些內容具多元性。而玩家之間的作品分享，也成爲了一個另類的展覽空間。

## 二、遊戲的規則

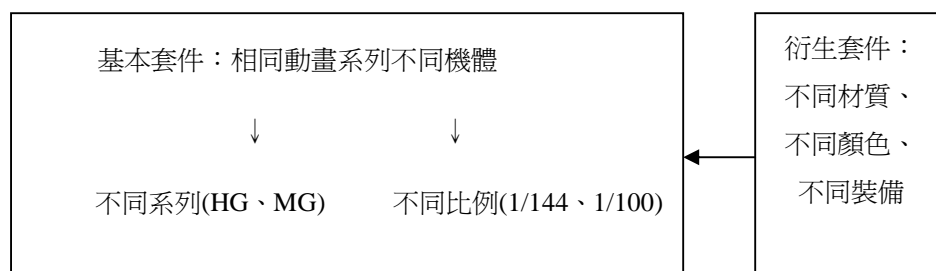
從模型店買了一盒鋼普拉，裡面的內容有，一本說明書、不同樹脂材質的零件和一張貼紙。於是我們就打開說明書，拿起斜口鉗先把零件剪下來，接著按造一定的步驟開始進行組裝的過程……。

### （一）變與不變

「鋼彈」動畫的造型，加上模型系列的比例而生產的鋼普拉有一千多款，有「鋼彈」之名的也將近半數以上，他們最大的共同特徵就是額頭上名爲「天線」的裝飾物，像「髻」的頭頂攝影機，還有如同耳洞的兩側「排氣孔」，最重要的，

是要有兩隻眼睛。動畫的內容決定了「鋼彈」的「造型」，而觀眾的喜好決定了「鋼彈」的「變形」。廠商只要把持著這些規則，什麼都可以叫做「鋼彈」，重點不是在「Z 鋼彈」或是「V 鋼彈」這個名稱，而是廠商和玩家決定長什麼樣子才是「鋼彈」。圖 5-1 為鋼普拉的系統圖，產品的主線在左邊，右邊為產品的衍生規律，鋼普拉的款式繁多，不變的是這些規則。

圖 5-1：鋼普拉的系統



(本研究製表)

## (二) 複雜度與重要性成正比

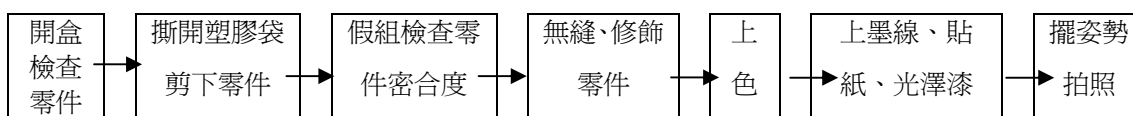
模型組裝、模型工具的複雜度，可以呈現出人們對於鋼普拉的重視程度，處理一件事情的方法越多，這件事情就越重要，意義越多。處理鋼普拉的工具共分為 5 大類 17 小類。而組裝流程可歸納為 7 個步驟，其內容表列如下：

表 5-1：工具分類

初級	切割零件、美化
進階	接著劑、零件固定、上色
塗裝	後組合的加工、修飾表面、遮蓋用、顏料、筆、塗裝周邊、漆面研磨品
改造	切割用、度量、造型用、改造用
清潔	清潔整理

(本研究製表)

圖 5-2：組裝流程圖



(本研究繪製)

### 三、文本的解釋

兩個人下象棋，如果缺少一個「車」，可以任意找一個木塊來代替。這個木塊的形狀、顏色、性質等都無關緊要。有沒有「車」字也沒有關係。只要木塊按照「車」的走法就是「車」。棋子的價值不是由它的材料決定的，而是由棋子之間的關係決定的<sup>121</sup>。

「鋼普拉」也有它的遊戲規則，只要我們按照它的規則玩，就是其社群的一份子，就算用一塊塑膠版，一張紙，也能變成鋼普拉。

#### （一）收藏者素描

鋼普拉的收藏者有 97% 為男性，年齡介於以 19-45 歲之間，大多為較有經濟能力的社會人士與大學生，年齡層可以相差到 25 歲之多。這顯示玩具模型並非小孩子的專利，另一方面也說明成年人重視自己嗜好的事實。其主要特徵是大學以上學歷、未婚、並有固定休閒時間的人屬之。而這些人平均每月花費 500 元至 2500 元買鋼普拉，且較喜愛能動手組裝的系列。此外收藏者的組裝技術多有一定水準，會使用到「進階工具」與「塗裝工具」。

收藏者會因為看了動畫、因為喜歡造型、因為好玩而購買模型，「主動尋求資訊的特質」高，並且會利用網路媒體。選擇店家的考量因素以「售價合理」、「方便性」與「商品豐富度」為主。收藏者具有「持續不斷的收藏」特質，並重視收藏系列的「完整性」，或者「選擇」能帶給他們共鳴的機體。

---

<sup>121</sup> 喬納森·卡勒著，張景智譯，《索緒爾》（台北：桂冠圖書，1992）：9。

## (二) 多義性

### 1. 本義

- (1) 組裝鋼普拉可以「享受組裝的過程」、「享受擺姿勢的樂趣」並獲得「擁有」的樂趣。
- (2) 鋼普拉讓收藏者「培養耐心與專注力」、「有成就感」、「感到快樂」。
- (3) 得到心靈上的滿足。
- (4) 對於造型、幾何的瞭解可以將之轉化，應用到生活上。
- (5) 鋼普拉更是「成長的記憶」，承載了收藏者自身的過去，收藏鋼普拉，也收藏了自己。並藉由作品的分享進一步與社群溝通、交流。

### 2. 延伸義

- (1) 逸品：鋼普拉玩家的眼中，具有高價值的，不是廠商的限量品，而是「獨一無二」的大師級作品。
- (2) 限量品：鋼普拉收藏者會主動去尋求自己的嗜好，並不完全會被廠商所推出的限量品所吸引。並且，因為鋼普拉能夠大量重複生產的關係，真正的限量品是不存在的。
- (3) 收藏癖：鋼普拉收藏者「持續不斷的收藏」並重視收藏「完整性」的特質。結果是家中的模型越堆越高。但是他們並不把「山積」這件事當作困擾，相反地，他們也可能樂於山積。因此，困擾絕不是藏物本身，而是阻礙他們收藏物品的外在因素。
- (4) 嗜好區隔娛樂：鋼普拉收藏者並不認為把嗜好當職業會很快樂，反而會因此剝奪了原本的樂趣。
- (5) 嗜好區隔網絡：收藏者多把鋼彈視為個人性的收藏，較少主動與非同好的家人或周遭好友分享收藏的經驗與嗜好。

- (6) 非禮物性：由於鋼普拉的系列分得非常多，所以大家並非不把它作為禮物，而是要避免送到對方不喜歡的類型。所以不是收藏者不重視鋼普拉，反而是他們對於模型類別「喜好度」的過度重視，並且會主動去追求自己的嗜好，不需被動的等到他人贈與。
- (7) 玩物非喪志：到了現代這個社會，娛樂也變成一件很重要的事，但畢竟還是得為了賺錢。如果嗜好能拿來賺錢、當作職業，就不會喪志，這才是社會所認可的娛樂。

### (三) 使用者賦予意義

在 2009 年鋼普拉的「全球盃」大賽中，就內容的類型而言，作品在造型上可分為「忠於原設定」、「改變顏色」與「改造」的。除了機體本身的製作之外，展示的設計也分為「站立」、「支架展示」、「地台展示」、「情景呈現」這四種，藉此以呈現鋼普拉具有「擺設姿勢」的特性。此外我們也看到利用鋼普拉結合其他文化內容的作品，為這些機體重新做了不同方式與層次的詮釋。

在消費文化的趨勢下，認同與區辨、外表與自我呈現，不斷拓展並動態易變的品味感受，任何新樣式、象徵性物品與經驗形式的生產，幾乎都已成為文化工業的一部分。根據明立國教授的解釋，將「區別」、「分化」轉換成「變形」與「變化」才是文化工業得以運轉不息的一個重要關鍵<sup>122</sup>。鋼普拉作為一樣工業產品，經過了 30 年的演變，衍生出了許多的類型與變化。而這樣一個呈現收藏者多元詮釋的模型比賽中，參賽者傾心製作出自己個人化的作品，用以呈現其想法。而代表舉辦單位意見的評審，若不將參賽者的創意視為文化的變形，便無法將這麼多件作品納入了自己的遊戲規則下，而將之納入後，鋼普拉承載的意義又能更加豐富。「鋼彈」產業因此得以運轉不息。

---

<sup>122</sup> 明立國，〈文化創意產業思維下的戲曲音樂發展與傳承〉，《香港戲曲的回顧與前瞻》（香港：中文大學，2004）：93。

2007年正當樂生療養院面臨被拆除的危機時，鋼彈花燈被搬到樂生療養院的門口，成為保衛樂生的門神：

今年三月底，在樂生院處於極度危急的當口，一群部落客將今年元宵燈會大為轟動的鋼彈花燈搬至樂生院的中山堂旁，成為樂生院的新地標，尤其一到夜晚，鋼彈花燈被點亮時，振奮了許許多多的樂生支持者<sup>123</sup>。

「鋼彈整備，捍衛樂生」。日本人的動畫機械人，變成我們的元宵節花燈，如今又成為古蹟的保衛象徵。在此，「鋼彈」不再只是收藏品或是生活娛樂，鋼普拉又多了一層意義，藉由我們的雙手，和實際的生活產生了更緊密的連結。

---

<sup>123</sup> 卞中佩，〈鋼彈整備，捍衛樂生〉，苦勞網，<http://www.cooloud.org.tw/node/9482>，2007年10月7日。瀏覽日期：2008年10月28日。

## 參考資料

### 專書

- 神奇地帶編輯部，1991，《機動戰士大全集》，台北：尖端出版。
- 喬納森·卡勒著，1992，《索緒爾》，張景智譯，台北：桂冠圖書。
- Russell W. Belk, 1995, *Collecting in A Consumer Society*, London: Routledge.
- 葉永烈，1995，《收藏熱》，上海：文匯出版社。
- 畢恆達，1996，〈詮釋學與質性研究〉，《質性研究—理論、方法及本土女性研究實例》，胡幼慧編，台北：巨流。
- 索緒爾，1997，〈符號與語言〉，《文化與社會》，台北：立緒。
- 范建祐，1997，〈日本動畫的來龍去脈〉，《動畫電影探索》，黃玉珊、余為政編。台北：遠流。
- 傻呼嚕同盟，2001，《AC2000》，台北：藍鯨出版公司。
- 談璞，2001，〈讓機械人卡通有血有淚的大功臣——長濱忠夫先生〉，《AC2001》，傻呼嚕同盟，台北：藍鯨出版公司。
- Doel, Marcus A., and David B. Clarke, 2004, 〈從漫遊城市到眼之屏障——《銀翼殺手》、死亡與象徵交換〉，廖勇超譯，《電影城市》，David Clarke 編，林心如、簡伯如、廖勇超合譯，台北：桂冠。
- 陳仲偉，2004，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》，台北：唐山。
- 明立國，2004，〈文化創意產業思維下的戲曲音樂發展與傳承〉，《香港戲曲的回顧與前瞻》，香港：中文大學。
- AIplus，2006，〈戰後日本動畫簡史〉，《日本動畫五天王》，台北：大塊出版社。
- 李星宇，2007，《燃!扭蛋魂:酷玩摩人星小宇的收藏王道》，台北：大雁文化。
- 林文，2007，〈懷舊收藏—懷的是什麼舊？〉，《蒐藏：懷舊與流行的百寶箱》，台北：典藏藝術家庭。
- 野本憲一，2007，《野本憲一模型研究所》，許嘉祥譯，台北：尖端出版。
- 毛毛蟲，2009，〈「宅」與「不宅」？—論台灣模型宅〉，《阿宅，你已經死了》，台北：時報出版。
- David Hesmondhalgh，2009，《文化產業分析》，廖珮君譯，台北：韋伯文化。

### 論文

- 莊麗娟，1999，〈物質主義傾向、消費價值觀與產品涉入對收藏行為影響之研究〉，元智大學管理研究所碩士論文。

- 林盟傑，2004，〈文化變遷下的布袋戲玩具變貌〉，中原大學商業設計學系碩士論文。
- 王祥齡，2006，〈扭蛋的消費文化與認同意涵〉，世新大學公共關係暨廣告學研究所碩士論文。
- 林文，2006，〈懷舊餐廳收藏者的收藏、展示與文化想像〉，花蓮教育大學視覺藝術研究所碩士論文。
- 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。
- 邱立翔，2008，〈次文化創意對產品創新設計的啟發：以日本動漫文化為例〉，實踐大學產品與建築設計研究所碩士論文。

## 雜誌

- 冰川龍介，2007，〈以本質觀點來剖析『逆A鋼彈』的魅力〉，《電擊嗜好流行月刊》，No.54：44-45。
- Newtype 月刊編輯部，2009，〈RX-78-2 鋼彈 模型系列〉，《Newtype》，No.25：157。
- 電擊雜誌有限公司，2009，〈與鋼彈共度的30年〉，《電擊嗜好流行月刊》，No.75：4-30。

## 網路文章

- 南華大學社會學研究所，2003，〈網路社會學通訊期刊〉，  
<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/35/35-32.htm>；  
瀏覽日期：2008年4月14日。
- Bellpeor，2006，〈MG 巨劍型脈衝鋼彈 Sword impulse〉，[telnet://ptt.cc/model](http://telnet://ptt.cc/model)；  
瀏覽日期：2009年12月10日。
- Onionstevan，2006，〈想請問 1/100MG Wing Gundam Zero 2005〉，[telnet://ptt.cc/model](http://telnet://ptt.cc/model)；  
瀏覽日期：2009年12月12日。
- 卞中佩，2007，〈鋼彈整備，捍衛樂生〉。苦勞網，<http://www.cooloud.org.tw/node/9482>；  
瀏覽日期：2008年10月28日。
- 李文英，2007，〈是商業？還是藝術？台北市立美術館淪為暴力的、色情的商業櫥窗？〉，  
<http://blog.roodo.com/wenying111/>；瀏覽日期：2008年4月15日。
- Payling，2008，〈送模型之我見〉，[telnet://ptt.cc/model](http://telnet://ptt.cc/model)；瀏覽日期：2009年12月12日。
- f14d，2008，〈Re:送模型之我見〉，[telnet://ptt.cc/model](http://telnet://ptt.cc/model)；瀏覽日期：2009年12月12日。
- axzong0104，2009，〈Re:給有山積的玩家看一下吧〉，[telnet://ptt.cc/model](http://telnet://ptt.cc/model)；  
瀏覽日期：2009年12月12日。
- sinlin，2009，〈請問台場的鋼彈〉，[telnet://ptt.cc/model](http://telnet://ptt.cc/model)；瀏覽日期：2009年12月12日。



## 網站

大葉大學劍道博物館古畫室，<http://www.dyu.edu.tw/~clubg4/index.htm>；瀏覽日期 2009 年 12 月 10 日。

日本 7-11 官網，<http://www.711net.jp/>；瀏覽日期：2009 年 12 月 10 日

劍魂 4 官網，<http://www.soularchive.jp/SC4/index.html>；瀏覽日期 2009 年 12 月 10 日。

HOPPY SEARCH，<http://www.1999.co.jp/gundam/>；瀏覽日期 2009 年 12 月 10 日。

Japanese-armor，<http://www.japanese-armor.com/>；瀏覽日期 2009 年 12 月 10 日。

## 附錄一：訪談紀錄

### 訪談紀錄（一）

時間：2009年4月18日11點11分至14點53分

對象：Ufglobe

D：筆者 U：受訪對象

### 收藏歷程

<p>U：所以現在在那邊講說，「喔！又被媽媽罵了」，這很正常。 D：我以前也都是藏在棉被裡，或是床底下阿！ U：我是藏在那個。。。放被子那個，床前面不是會有那個床頭櫃放棉被的，放最下面，然後棉被蓋下去。</p>
<p>U：模型的話，那時候沒有零用錢 D：所以沒辦法買嗎？ U：都是早餐二十塊錢，都不吃早餐省下來偷買，不然就是考試考好，就可以買。 D：所以還是陸陸續續買一點點囉！ U：說是這麼說啦！不過以小時候的量應該也不算少了。現在都被封印起來。我大概擺出來的之外還有，三十吋電視那種大箱子兩箱，全都堆在一起。 D：那之後開始賺錢就每個月都買一大箱了嗎？ U：大學時候吧，那時候有打工就有點錢可以買。</p>
<p>U：小五還小六吧 D：那時候三台有播機動戰士了嗎？ U：沒有吧！華視在播的時候，那時候我已經當兵，二十歲了</p>
<p>D：那你都沒有中斷？ U：當兵的時候吧，那時是 W（鋼彈）跟 X（鋼彈），所以那兩個系列我比較不齊。。。其實也不算中斷耶，我還是會買進兵營做。不過還是不敢太張揚，因為當兵嘛。</p>
<p>U：那些模型不會寄到家裡面，會先寄到學校。我們總務處都很清楚每個月都有一整箱，會打電話來說：「老師，這個月的又到了喔！」然後就會去扛著一整箱回辦公室。 D：他們知道裡面是什麼嗎？ U：知道啊，他們也會問我，也會買來要送小孩。學生也會問我 SD 鋼彈的問題，他們在那邊討論我就會補一句。。。「ㄟ，老師你知道喔！」。 U：保持點神秘感人家才不會把你看破。 U：模型寄來之後，。。。學校會有一些角落空間可以藏在裡面，然後有空再一箱一箱拿出來做。 D：在學校做嗎？ U：在辦公室做。我會把所有的零件一次剪完，再用筆刀修湯口，修完就分顏色然後裝小袋帶回家。就只剩一點點而已，一整箱帶回去一定會被發現的啊。因為我媽從小罵到大。</p>
<p>U：人家會建議我去買一個簡易的攝影棚，比較專業。我覺得這樣應該會比較好看。因為模型的背景有沙發、電視，感覺滿奇怪的。不過呢，因為被祖國盜用後，所以我就執意用這背景當我的註冊商標，這個就是我家。討論區還有人貼我之前在 PCHOME 那些相簿，裡面就有人說：「哇！好牛啊！好牛啊！」。還有什麼：「這個人我認識，住在上海，是某大學的模型社社長。」 U：瞬間多了好幾個身份出來，實在是。</p>
<p>D：像我小時候也是收集很多，有一次被我爸全部丟掉，超不爽的。要是你呢？ U：也是只能不爽啊，我會把我那兩箱都封印起來也是因為被我媽抓包，就抓兩次封兩次。</p>
<p>D：您覺得做模型在生活上有什麼壞處、益處？ U：壞處就是佔用太多時間，還有身體啊，那些溶劑、整天做模型肩頸酸痛。優點的話，就是，滿足成就感，被肯定的感覺，貼上來就會被肯定。說真的我覺得真的很累你知道嗎？模型做完之後你還要照相，我常常弄下來都三、四個小時，擺姿勢，還要找裝備起來裝，然後拍完照片都八、九十張，挑個一、二十張出來，還要調照片。貼上去（相簿）就算了還要寫註解、文章。平均起來一個作品都要花五、六個小時，做模型還不算喔！ U：但是，看到有那麼多人等著想看，大家也都會給我鼓勵，就覺得，不做不行。 D：回應滿重要的。 U：真的很重要。我要是貼出來都沒什麼人回應，會覺得滿灰心。我會覺得那是一種很重要的鼓勵，有人想看，會逼的自己越做越好。現在模型跟以前比起來進步很多了。我大概都是禮拜一、禮拜四在貼，阿最近比較低潮所以一個禮拜才貼一次。 D：偶而休息一下吧。 U：就覺得什麼事情都不想。最近有一篇寫得不錯，就是「物役於人」。我覺得有對我的心聲，我覺得我已經被物給役了，無法自拔。 D：你有沒有可能哪一天不做了。 U：應該不會，怕是怕，像我們現在視力。。。我去看眼科醫師，他就說我這種年紀，視力已經開始在退化了。有時候會覺得對不起來，看遠的又看近的，會對不起來。</p>
<p>D：那您在做模型上有什麼有趣的小故事嗎？ U：一下也想不起來。比較有印象的是，曾經有學生看我桌上擺那些，跟我說：</p>

「喔！老師你也跟我哥哥一樣收那麼多鋼彈模型啊！」  
 「你家也很多喔！」  
 「我家超多的呢！」  
 「你不要在我面前講，你家超多的」  
 「我家真的很多啦！」  
 「就說你不要在我面前講你家有多多」

D：什麼都沒有你就是最多模型。  
 U：從以前到現在一千臺以上應該有。  
 D：每一種比例你都會收嗎？  
 U：我光 RX-78 就有二十隻，不同時代有不同的意義啊？

U：其實我在寫文章，也算是給自己複習一下這樣子。有些東西你看到的跟想的跟寫出來的那就已經三件事了。寫出來就能做一個統合了。有時候想說寫那麼多，應該出一本書都可以了吧，但是想到要整理起來就會覺得好累喔。

## 對收藏者的意義

### （模型融入生活）

U：現在做模型的那種心態，我覺得已經不是興趣了，變成是一種習慣。  
 D：就是融入，變成你的生活了。  
 U：可以這麼說拉。我在家裡，只要沒有事的時候，就是做模型。而且不會一次只做一臺。

像我的辦公室裡面，我想應該很少老師的辦公室像我那樣子。。。.  
 D：擺滿模型嗎？  
 U：模型我都放家裡，辦公室會放很多成品，放到我自己都不好意思，但是我會去問學生：「你們會不會覺得老師的辦公室擺成這樣很難看？」，「不會啊！那是你的興趣有什麼關係」。  
 D：那學生應該跟你處得很好  
 U：是很好啊，這個我倒是毫無疑問。

D：我有同學也因為 SD 鋼彈三國傳而開始收藏模型。  
 U：像我兒子他們小學，小朋友都會帶三國傳模型去學校玩。然後說要帶我組的去學校，我說：「你給我帶去試試看！」。你可以帶你朋友來家裡看，看完之後去學校比較有面子啊。  
 D：那你的兒子也會組模型嗎？  
 U：像透明版那種不打算上色我就會拿給他試試看，他也很喜歡啊。

D：會讓您的小孩組模型嗎？  
 U：不反對。像《三國傳》有一些透明的，《三國傳》比較便宜，所以它透明版我還是會買，想收齊一點。但是透明版我不上色，就給我兒子做。我會先「湯口」那些修好，才不會割手這樣，然後再讓他組，有時組不起來也會教他。  
 D：他有興趣嗎？  
 U：很有興趣啊！他很希望能夠。。。我小孩興趣很多啦，一下喜歡這個一下喜歡那個，所以也不知道他到底怎麼樣？  
 U：我也是撿下來全部放在一大盒裡面讓它們去找，像在找拼圖一樣。  
 D：算是一種訓練嗎？  
 U：算是，寓教於樂。

D：請問鋼彈對您有什麼意義？  
 U：生活的一部份。

### （好處）

D：原文你都看得懂嗎？  
 U：沒有都啦。。。我覺得日文的聽力比英文的聽力還好耶。就算在電腦前面工作還是會在旁邊放片子用聽的。都在聽電影（鋼彈動畫）。

D：您覺得做鋼彈會變聰明嗎？  
 U：我覺得有差。不要說變聰明，至少在那種立體空間的旋轉、判斷有幫助。  
 D：在高雄「鋼彈 EXPO」展，有一張 DM，說組裝模型可以讓腦部做熱身運動，接著再去讀書。  
 U：那太言過其實了，我覺得空間的旋轉啦！  
 D：什麼是「空間的旋轉」。  
 U：比如說數學幾何方面，我覺得對這方面的訓練很有幫助。真的有差。  
 D：那上色呢？增加美術技能？  
 U：應該也是吧！訓練美感。像修（飾）東西，有時候一些比較細的東西，我媽都說我手那麼巧，沒有去當外科醫生很可惜。我大學聯考的時候可以上醫學院的，只是不想去當醫生而已。  
 U：像我數學在幾何方面也特別好。我想應該跟這個有關係。對那種立體、形狀、旋轉很容易可以理解。模型的組裝說明書，有的人會看不懂，它不會把零件的每一面都畫出來，有時候看起來都一模一樣。像我會把所有零件撿下來放在同一個盒子裡，哪一個零件還是找得出來、分得出來。  
 U：優點的話，就是，滿足成就感，被肯定的感覺，貼上來就會被肯定。

### （嗜好做為職業）

D：那您會想去代工嗎？  
U：有很多人問過我，因為網路上有人要買我的東西，。。。抱歉。  
D：那你會想去參加比賽嗎？  
U：不要去自曝其短，做人要懂得藏拙。

D：把興趣變工作？  
U：把興趣變工作，不知道耶？算是好事嗎？那雖然是很美妙的事情，但是當你興趣變成工作之後，像學校就有請我說，弄給模型社給我帶好不好？。。。當它變成我的負擔的時候就不好玩了，你說代工的，如果有一天我開始在做代工大概也會覺得沒那麼好玩吧！我那麼認真做出來可以貼出來，然後讓大家讚美我，我會覺得很開心。那我代工給你之後，就不算我的作品了啊！  
D：感覺就不是你的。  
U：對啊，我就不覺得有什麼開心的。  
  
D：謝謝您，我們的訪問就到這邊。  
U：厚！比上課講得還久。

### （樂趣）

D：那做模型過程中的樂趣呢？  
U：對啦！做的過程中會得到成就感、愉快，但是最終的目的是想要收集那架機體。做得好就會有成就感啊，自己看了很開心！然後跟大家分享之後，大家會稱讚或回應。說不會重視推文都是騙人的啦！我做了半天，別人素組的人就會推，如果只有兩三個人回應，也會滿不開心的。不過也有做得比我更好的，推文也是兩三個，也不好意思說自己介意。

### （想像）

U：其實之前也有報社跟我接洽，《SD 鋼彈 online》的企畫也有找過我幫忙。  
D：那您有玩這款遊戲嗎？  
U：我有跟自己下封印，不能玩線上遊戲。我的電腦一定不玩遊戲，玩遊戲我有電視遊樂器就好了。  
D：那《機械人大戰》呢？  
U：那是必玩的。玩 PS2 就是為了《機械人大戰》。  
D：就是為了《機械人大戰》而買 PS2 的。  
U：是的！是的！  
D：《機械人大戰》每一代都是同樣的玩法，只是增加新機體、新劇情，您會覺得乏味嗎？  
U：這樣就好啦！這就是《機械人大戰》的原味啊！我就說我電視遊樂器只玩《機械人大戰》。  
D：那您有買 Wii 嗎？  
U：本來沒有打算要買，因為它沒有出《機械人大戰》。後來就變成踩跑步機的時候玩。我就很不願意運動，老婆就不高興啊！買了又不用。阿我覺得很浪費時間，站在那邊踩半個小時什麼事情都不能做。然後老婆就說，Wii 不是有無線搖桿你可以玩。我就想，對厚。不然我 Wii 買了之後都放著沒在玩，是因為這樣才有開始玩 Wii 的。  
U：最近兩三天不想做模型時都在玩遊戲。我覺得我玩《機械人大戰》跟做模型都有一個同樣的心理，就是喜歡看到自己想要的機體又重現這樣子，重新看到它的活躍。你可以用你的方式去詮釋它。  
D：我也會去想像去操縱這些機體的樣子。

### （玩物喪志）

D：「玩物喪志」，古人不是有說「玩物喪志」嗎？你的感覺是什麼？  
U：實話啊！我相信那是真的。我都說我要是把這些精力拿來唸書，博士都拿好幾個了。我真的覺得會「玩物喪志」，但是，。。。又有何不可，反正現在生活也過得去啊！也快快樂樂這樣子。喪志就喪志吧！玩遊戲也是，都不眠不休。  
D：那怎麼辦？  
U：不知道，就要靠堅強的意志力（停下來）。我的感覺它是事實，也應驗在我身上，反正我現在生活過得去，又滿快樂，這樣就好了。當初沒有去當醫生，要是當醫生就沒有時間去做這些事情了，可能就是請代工吧！不過那都是多餘的，因為人生沒有重來的，只是一種想像。

### （地位）

D：當初怎麼會想接受我的訪談呢？  
U：我覺得我們要鼓勵一下這種研究，我老是覺得應該要給它平反一下。不要說自己的興趣多高尚啦！至少這也是一種興趣，跟別的興趣要有一樣的地位。我相信絕大多數人小時候都有迷戀過這些東西，但為什麼長大後就棄之如敝屣呢？

### （玩具或是藝術）

D：那您覺得「鋼彈」是玩具嗎？  
U：常常人家都會在那邊吵，玩具，模型，我覺得沒有意義。玩具就玩具，模型就模型啊，真的那個比較高尚嗎？就是「半瓶水在響叮噹」，根本就是一體兩面。這個胡椒瓶，只要把它立體化它就是模型，那你要拿起來玩，胡椒瓶也可以玩得很開心啊！它是玩具還是模型？你說我在那玩玩具，上顏色上那麼久，這是模型這是藝術品這不是玩具，這是這些都是。。。安慰自己的說法而已啦！  
U：玩具就玩具，模型就模型。我覺得這個作品真是漂亮，你說那是藝術品嗎？看你怎麼去看他啊！  
U：你說模型是藝術品，對我來說，不敢講那是藝術品。  
D：那它對你來說是什麼？  
U：不是什麼。我覺得它是什麼就是什麼，不需要去定位。那你說一個東西它到底是玩具、模型還是藝術品，我覺得都無所謂，你喜歡怎麼去看它就怎麼去看它。玩具模型根本就界定不開，所以就只有「巴哈姆特」模型版，沒有在分玩具模型的，都可以討論。

D：所以對你來說沒有意義？  
 U：模型要看你怎麼定義。對我來說，你只要把任何一個東西立體化、具象化，它就是模型。玩具模型根本就分不開，你沒辦法把一個人分成好人或著壞人。可能大家會把「玩具」這兩個字當作負面的意義在。  
 D：認為這是小朋友在玩的。  
 U：對啊，像我剛開始講的。每個人小時候都玩這些長大，為什麼你長大後就不願意去面對你曾經有的時代。學生會跟我講，「老師啊，你那麼幼稚還玩這個」，阿幼稚就幼稚，幼稚又不犯法。我現在放輕鬆，幼稚一點又沒關係，快樂啊！但是你該認真去面對事情，你可以認真，拿得出來，這比較重要吧！我又不是白爛二十四小時都在幼稚，要是一天到晚都很認真擺著一張臉，人又不舒服。什麼時候有什麼時候的角色。你說模型跟玩具也是，我在組裝時它是模型，那我拿起來玩時它已經是玩具啦！那你做得很專業很漂亮，燈光打得很美，你要說是藝術品那我也沒有意見。在我心目中，覺得那個比畢卡索的畫還有價值。

### (現象)

D：你知道有人 Cosplay 《O》鋼彈嗎？高雄鋼彈展他有去表演。  
 U：我有聽說，覺得 Cosplay 是件很勇敢的事情，會做已經很厲害了，還敢穿出來秀。覺得很佩服他們。  
 D：做那些裝備很麻煩吧？  
 U：比想像中的難，我本來以為是紙箱子噴一噴顏色而已，結果不是，那都是有重量的。

### (欣賞的人)

U：那是カトキ (Katoki Hajime) 開始出名的時候。  
 D：カトキ是誰？  
 U：他是一個做機械人設定的人，現在都做模型的設定。  
 D：他有中譯名嗎？  
 U：沒有。傳聞中叫角木肇，那是我們自己任意翻過來的。他之前都小牌的，第一次把他拔擢起來成為主要設定師就是《V》鋼彈。大河原邦男反而設計的是雜兵。那是他(カトキ)出名的開始。聽說他是學工業設計的，本身也很喜歡做模型。他從設計的時候就會去考慮到模型要怎麼做，所以他設計的機體比較適合模型化。  
 D：那您有崇拜的對象嗎？  
 U：崇拜的對象是沒有啦，不過你要是說很漂亮的作品就是阿水的成名作，《自由》，比賽第一名的作品，擺在台中的象旺模型店。  
 D：那資料設定者呢？  
 U：應該還是カトキ吧！  
 D：就是角木肇。  
 U：你還是寫カトキ比較好，因為他從來就沒有漢字出現過。如果你說有什麼論調嗎？就是傻呼嚕同盟那些。我會覺得比較合自己胃口。你說像你剛剛說那個殘黨主席，那也是真的很有功力的，只是他的論調我不喜歡，不同派的，..鋼彈有分軍武派的跟另外一派。從 0083 開始的叫軍武派，他們覺得在這邊講什麼 new type 啦，講心靈感應，這都是鬼扯蛋，亂講的。那對富野這一邊會覺得，這種講人的關係，他們講的是兵器。講到人的方面，這種比較虛無飄渺，他們覺得是鬼扯的。那我們剛好相反，我們是鋼彈..，鋼彈的本質是這樣子，軍事那邊只是後來演伸出來新的商業趨向，他們發現這一條路可以賺錢，而再延伸出來的。本來富野他表現的就是人跟人。  
 D：就是動畫裡的劇情。  
 U：那個機器只是個道具而已，沒有那些機器他還是可以演劇情，只是演的的方式會不一樣而已。

## 困擾

### (模型生態)

D：台灣組模型的人很多吧。  
 U：我覺得很少人去面對這種事情。  
 D：不過我發現有些高手都是有家室的耶，並不是都是宅男。  
 U：很多人被講宅男就生氣，我覺得宅男就宅男嘛！有什麼關係。沒有頭髮被講光頭、身材胖就講胖子，那只是一個名詞而已。那講宅男，它可能原來的意思是有點貶的意思，本來語言就會演進的阿，那現在的意思就是，窩在家裡面從事這一類興趣(指研究動漫、做模型)，就叫宅男。有什麼關係。坦白說就是沒有自信的人才會去介意人家講什麼。  
 U：我想跟最近網路遊戲有點關係吧，應該說 A (動畫) C (漫畫) 靠著 G (電玩)；因為遊戲的普及而開始動漫受到重視。這幾年動漫的地位跟以前真的差很多。  
 D：因為電子遊戲的流行嗎？  
 U：包含網路遊戲啊，當初在玩「天堂」的那些國高中生，現在也是一些中堅份子、大學生研究生，有發言的管道、有消費的能力。所以開始才會去注意到這些動漫的東西。在台灣講到動漫都會被人家不屑。  
 D：為什麼？可是大家從小都是看漫畫長大的。  
 U：但是，我不知道大家為什麼都不願意去面對自己的童年，被講幼稚就幼稚嘛！像我的辦公室裡面，我想應該很少老師的辦公室像我那樣子。。。.  
 D：擺滿模型嗎？  
 U：模型我都放家裡，辦公室會放很多完成品，放到我自己都不好意思，但是我會去問學生：「你們會不會覺得老師的辦公室擺成這樣很難看？」，「不會啊！那是你的興趣有什麼關係」。  
 D：那學生應該跟你處得很好  
 U：是很好啊，這個我倒是毫無疑問。

U: 之前有一間魯味店在台南，他有一個櫥窗全部都是擺「特攝」 <sup>124</sup> 的，騎士跟戰隊那種人形，擺滿滿的，。。。不過生意不好收掉了。
D: 有這些擺飾好像不一定會讓生意更好。
U: 大家一直都對它(動漫遊戲模型)有歧視。比較不認識或是第一次來辦公室的學生會說，「喔！老師啊！你擺這個喔！，幾歲了還這麼幼稚」。學生會說這個幼稚，其實他心裡想的會是什麼，百分之九十九是羨慕，「這些東西都是我小時候想買但不能買的東西」。
D: 你都不打磨的嗎？
U: 家裡有小孩子，自己鼻子也不好，會有灰塵。比較不便的地方是曲面，有些曲面你刮下去就變成平的，就當作沒看到吧。那實在是應該用砂紙啦。我就說我的無視等級也練得很高啦。
D: 反正相簿也看不出來
U: 就是要藏拙啊！

### (對自己)

U: 然後，我不會寄來我家，因為我媽會罵！
U: 我老婆沒意見，不過我媽會罵，從小到大。
D: 真的喔！
U: 所以現在在那邊講說，「喔！又被媽媽罵了」，這很正常。
U: 是啊，我都用溢膠，然後用美工刀刮，因為家裡有小孩不能磨啊！美工刀刮速度又快屑層又少。
U: 像這幾年我會覺得記憶力比較差，覺得自己變笨，不知道是年紀到了還是跟漆多了有關係。
D: 筆塗的也會有揮發物嗎？
U: 當然會有啊！而且跟漆靠得更近耶。味道還是很重，我已經聞到。。。沒有味道了。人家說硝基漆很臭很臭，但是我已經聞到沒有味道了。已經很習慣了。
也不需要去在意人家怎麼說啦！不過，這個前提是，你也不要老是想當老大，現在好像大家都爭先恐後想要當大師這樣，很不喜歡這種風氣。一個東西出來就先批評，沒有批評就好像，太容易被人家摸透、太容易妥協了。
U: 其實人家一個產品，你不見得比設計師厲害，你想的到的事情難道 BANDI 的高層會不懂嗎？他會這麼做一定有他的考量的嘛！現在 PPT 上鄉民的論調就是價錢太貴，就是希望價錢能越便宜越好、盒子越大越好，裝備一定要齊全，然後分色要齊全都不必上色，組裝起來要跟「完成品」一樣漂亮。我的意思是說，人家又不是做慈善事業，他們也想賺錢，能夠多撈一點就撈一點，怎麼可能都照你的希望做。「BANDI 怎麼又在黑心了、騙錢了」，講這個一點意義都沒有。
D: 您會覺得價錢是問題嗎？
U: 價錢還是問題，但是已經不是第一個考量了。你一般有在正常工作的人，不要亂花錢，說實在，一個月花個一萬塊在這上面其實還滿簡單的。就沒時間而已。
D: 有沒有遇到什麼困擾？
U: 就沒時間、做不完。
D: 「山積」
U: 我沒做完會覺得很心慌啦！會有焦慮感。
D: 那您一個月還會買那麼多嗎？
U: 還是買，它幾乎有出我就會買。一個月少說也有七八臺。
U: 壞處就是佔用太多時間，還有身體啊，那些溶劑、整天做模型肩頸酸痛。

## 模型製作

### (製作方法)

而且不會一次只做一臺。
D: 一次做好幾臺是嗎？
U: 我都這樣子啦！其實模型我都不會一次只做一臺，大概就一個月買一大箱。
U: 或許吧，不過我技術其實也沒那麼好，只是照片拍起來很漂亮而已。我覺得我厲害的不是買得多，是做很多。我有把握應該沒有人做得比我多。你說專業代工一天到晚都在做模型的人，因為代工所以要做得很精緻，一臺可能要做個一個禮拜。
U: 在辦公室做。我會把所有的零件一次剪完，再用筆刀修湯口，修完就分顏色然後裝小袋帶回家。就只剩一點點而已，一整箱帶回去一定會被發現的啊。因為我媽從小罵到大。
U: 回家就組起來然後再上色啊。
D: 你是用哪種方法上色的呢？
U: 就是用筆塗啊，我最有名的就是筆塗，沒有噴漆。
D: 慢慢地這樣塗
U: 快快地這樣塗，慢慢塗會做不完。有時候比較多節沒有課，我甚至(比較少啦)會帶漆去辦公室塗。
D: 請問你是用哪種漆？
U: 是 GSI 的硝基漆。
U: 做模型真的要靠經驗。人家要我講解、分享一下秘訣，我真的沒有秘訣。我就說我所有的技法都不會，我敢說的就是基本功比較紮實。做那麼多那麼久。別人很像蓋房子，地基沒有打很大就一直往上蓋，我比較像是地基打很大但

<sup>124</sup> 專指日本的假面騎士、超人力霸王、戰隊系列人物

<p>房子沒蓋很高。你基本功熟的話，遇到一些狀況就知道怎麼解決，你根本就不會認為那是問題。</p> <p>U：我覺得現在常常就是速食文化吧！知識得來太容易厚。。。有時候覺得基本功沒練好就要去改造，有點好高騖遠，連組個漂亮都有問題了。也不知道這對還不對。</p> <p>D：所以你也不會去做改造？</p> <p>U：我很少。偶而會去改顏色。</p>
<p>U：上墨線是最後步驟，會比較有層次感，而且可以遮醜。</p> <p>D：墨線不是有很多不同上法嗎？</p> <p>U：我之前是用鋼麥。還沒有鋼麥的時代我都用美術行那種極細的針筆，那個很方便，你到哪都可以做。甚至在睡前，也是拿幾個零件坐在床上，邊看電視邊畫。滲墨就沒那麼方便。。。其實我一直都是隨便做做，就是做起來有個樣子就好了。然後，主要是上網貼給大家看，就會有鼓勵或回應，就覺得，沒有做好一點好像對不起大家。尤其是看到其他人在進步，就覺得自己這樣太不長進，就越做越好。</p> <p>D：受到網友的激勵嗎？</p> <p>U：自我要求啦！像我之前也沒再做無縫的啊！</p> <p>D：你是用白色還是綠色瓶蓋的膠水呢？</p> <p>U：我都用仙盈的二十塊的膠水而已，那種比田宮的好用。</p> <p>D：是用溢膠法嗎？</p> <p>U：是啊，我都用溢膠，然後用美工刀刮，因為家裡有小孩不能磨啊！美工刀刮速度又快屑屑又少。</p> <p>U：像這幾年我會覺得記憶力比較差，覺得自己變笨，不知道是年紀到了還是跟漆多了有關係。</p> <p>D：筆塗的也會有揮發物嗎？</p> <p>U：當然會有啊！而且跟漆靠得更近耶。味道還是很重，我已經聞到。。。沒有味道了。人家說硝基漆很臭很臭，但是我已經聞到沒有味道了。已經很習慣了。</p> <p>D：筆塗都是用硝基漆嗎？</p> <p>U：因為比較不會黏手，我之前是用珞瑯漆，但是它乾得很慢都會黏手，而且一刮就掉，顏色是漂亮，不過太弱。</p> <p>D：那會傷筆嗎？</p> <p>U：傷筆就換啊，其實，最傷筆的是洗筆的香蕉水，你就看筆毛會有的短有的長，還有畫到一半會有毛留在上面的。專用溶劑就比較沒那麼傷，不過那太貴了，那個錢還不如拿去買筆。不過其實也沒那麼誇張耶，一隻都可以用很久。人家都說我可以畫成那樣子到底是用多好的「神兵利器」，其實我那筆都已經破破爛爛的。就跟我老婆講說，要是誰看到我的工具大概會昏倒吧！只有斜口鉗跟筆刀用好一點而已。</p> <p>D：你都不打磨的嗎？</p> <p>U：家裡有小孩子，自己鼻子也不好，會有灰塵。比較不便的地方是曲面，有些曲面你刮下去就變成平的，就當作沒看到吧。那實在是應該用砂紙啦。我就說我的無視等級也練得很高啦。</p> <p>D：反正相簿也看不出來</p> <p>U：就是要藏拙啊！</p>
<p>D：那您會製作場景嗎？</p> <p>U：沒那個本事，像壽屋（コトブキヤ）有賣整備工廠的場景，我很認真地做完一組就沒力了。</p> <p>D：它比做鋼彈還難嗎？</p> <p>U：它真的很麻煩，它一到十啊，我一二三組了一個，其他買了就放著了。它組一組就可以拿來當背景了。</p>
<p>U：我塗起來很平整，你塗起來就凹凸凸凸的，那真的就是基本功。像調漆，你問說要調多稀，那我也不知道怎麼說，你不同的場合就是不一樣，就是靠經驗。我完全沒辦法怎麼跟你說。</p> <p>U：有時候我會在辦公室塗，學生就會說：「喔！老師你塗這很漂亮耶！」我說：「廢話，我是高手」，這方面我就有自信。在筆塗上，其他你說還要改造、舊化什麼，那我就真的不行。那也是要靠經驗，有的人做舊化做得好像掉到泥巴裡面去，髒兮兮的也說這是舊化，有的人簡單做就有那個 FU 出來（感覺）。不過說真的，到後來也是自己喜歡就好。也不需要去在意人家怎麼說啦！不過，這個前提是，你也不要老是想當老大，現在好像大家都爭先恐後想要當大師這樣，很不喜歡這種風氣。一個東西出來就先批評，沒有批評就好像，太容易被人家摸透、太容易妥協了。</p>

(改造)

<p>D：我之前有看到一隻人馬的沙薩比（サザビー）。</p> <p>U：那真的很經典，那真的要相當的想像力。</p> <p>D：他就是買很多模型回來自己改的對不對。</p> <p>U：它身上每一片零件我都看得出來出自哪隻模型，但是自己就沒有那個本事。</p> <p>D：那你看到好看的模型配色不會想去模仿嗎？</p> <p>U：不會，都是照原本的。頂多就是深淺改一下而已，不會說紅色改成藍色。</p> <p>D：不會像現在流行什麼顏色就改什麼。</p> <p>U：除非我做第二臺或第三臺。</p>
--

(時間)

<p>D：那再請問，工作之餘都是在家組模型嗎？一天大約會花到幾個小時啊？</p> <p>U：一天兩三個小時一定有，這兩三個禮拜不算啦！最近比較低潮。反正只要我沒有事。我會幫忙做家事，小孩子有時候也要照顧啊，之外，我不會停下來，躺著、欣賞音樂、看看電視啊，就做模型。</p> <p>D：那放假不會出去玩嗎？</p> <p>U：其實我很喜歡出去玩，但是我太太是護士，放假時間不一樣，我又不可能丟著老婆上班自己出去玩。就跟小孩子一起留在家裡。</p> <p>D：你老婆一開始認識你，知道你收藏模型嗎？</p> <p>U：她之前只有聽說我買很多，結婚之前還沒來過我家，結婚之後看到就「哇！怎麼會這樣子」。</p> <p>D：那會影響生活嗎？</p> <p>U：我們都會先講好，就是，你尊重我的興趣，我尊重你的興趣啊。當然前提是把家庭顧好。</p>
---

## 購買收藏動機

### (購買方式)

U：我都這樣子啦！其實模型我都不會一次只做一臺，大概就一個月買一大箱。

### (購買處)

D：請問您模型大部分都在哪購買的？

U：人家介紹的啊，一些店。之前我在台南一間店「藍海夢工廠」，人家講到台南的店都會講到一間「藍海」。人家都會說那一間，有結界，會找不到，因為它沒有招牌，門都是關著，而且晚上才開。

D：所以要是有人介紹才會知道囉！。。。你都是在那邊買的嗎？

U：喔！在那邊花了有好幾十萬吧！現在書還是都在那邊買啊。那個書還是在買，但是沒有一本有看完的，就覺得這本我應該買就買了。

D：那請問你會上網買嗎？

U：我之前都是在那邊買（模型店），然後就看到（討論），覺得奇怪，怎麼跟人家講的價錢差這麼多，然後就會試著想要上網去看看（更便宜的價格），然後有一個在網路上認識的朋友，一個資歷比我還要深的「大大」，他就介紹我一個老闆，他說他都在那一整箱一整箱地買。後來我就固定都在那買。

D：也是在台南嗎？

U：在台北縣。用電子郵件聯絡，他大概都知道我要哪些，也會寄給我訂單。大家在那邊搶破頭，我都不會，想要就有。

D：其他地區的店家您熟嗎？

U：我那時候在新竹唸書常去台北，但都是走中華路、西門町萬年那一圈而已。

D：萬年那邊現在店家也比較少了。

U：都散掉了吧。

D：像我去萬年買是因為比網路便宜。

U：我現在都沒有在考慮那些啦！反正有人幫我處理就好，我都買第一批啊，有時候模型會比剛出的時候便宜，也沒差，方便就好。還要一臺一臺比價錢滿麻煩。

U：台南這邊大概比其他地方多貴了兩三百塊，就算你加了運費還是比台南便宜。

D：點比較少吧。

U：應該是。

D：那高雄也是嗎？

U：高雄還好，有冠軍、紅色慧星，都很大間。不過都沒看到有同好在裡頭出沒。像我年初去台北的店，就有遇到同好在店裡聊天。

### (花費)

D：日幣一直漲，你不會覺得模型越來越貴嗎？

U：因為我都是整批買的，其實不會有感覺。人家問你這一盒買多少，我真的不知道，都一整批七八千，一萬這樣子。

D：那請問你平均一個月花多少潛在模型上？

U：最少四千，最多一萬多。

### (第一次接觸)

D：請問你大概是從什麼時候開始接觸到「鋼彈」的？

U：小五還小六吧

U：第一次看到是模型，那時候模型只有三十元。就看到每個機械人都會變形還有武器，它（鋼彈）只有一把槍跟盾，很遜，沒什麼興趣就是了。不過也有買啊！

D：那模型做了幾年了？

U：第一次做模型大概小三，我爸買了一台小飛機「F110」我都還記得。

D：那開始做「鋼彈模型」呢？小五小六嗎？

U：大概是小五，民國七十二（1983）年吧。

### (著迷)

D：那是怎樣的機緣呢？

U：那個時候是錄影帶，那時候會去租那種，小時候最喜歡「戰隊」，所以我現在還是收很多戰隊的東西，假面騎士我還比較不喜歡。然後還有一些機械人卡通，小孩子都喜歡機械人卡通，就租到機動戰士。

U：我第一次看的動畫是初代的劇場版第三集，就是「宇宙相逢篇」。小五就看到。。。 (痛哭貌)

D：是喔，小五就看到感動成這樣！

U：對啊！我覺得，怎會會這樣子勒？然後我就「整顆心都被抓去了」（台語）。

D：然後就開始一直買模型了嗎？

U：沒有，就開始有興趣啦，書啊，大山書局《機動戰士甘達姆》，書卡、畫冊啊！小時候流行書卡、畫冊，就慢慢有這些知識了。

### (收藏心裡)

U：其實老實說，我不是多麼愛做模型，我是想收集這些機體。我要是有一天像郭台銘這麼有錢，誰還來跟你做模型啊！我就直接找代工就好了。



<p>U：我覺得我厲害的地方不是買得多，PTT 不是有人說他買一萬多隻嗎，然後我剛說的那位「大大」，他有一整間公寓都是放模型，他同一盒都買三隻，就跟 KERORO<sup>125</sup>一樣啊。</p> <p>D：因為要上不同顏色嗎？</p> <p>U：不是啊，一盒拆開來隨便做，一盒認真做，一盒保存。然後遇到喜歡的會買六七臺（模型）。</p>
<p>U：其實之前也有報社跟我接洽，《SD 鋼彈 online》的企畫也有找過我幫忙。</p> <p>D：那您有玩這款遊戲嗎？</p> <p>U：我有跟自己下封印，不能玩線上遊戲。我的電腦一定不玩遊戲，玩遊戲我有電視遊樂器就好了。</p> <p>D：那《機械人大戰》呢？</p> <p>U：那是必玩的。玩 PS2 就是為了《機械人大戰》。</p> <p>D：就是為了《機械人大戰》而買 PS2 的。</p> <p>U：是的！是的！</p> <p>D：《機械人大戰》每一代都是同樣的玩法，只是增加新機體、新劇情，您會覺得乏味嗎？</p> <p>U：這樣就好啦！這就是《機械人大戰》的原味啊！我就說我電視遊樂器只玩《機械人大戰》。</p> <p>D：那您有買 Wii 嗎？</p> <p>U：本來沒有打算要買，因為它沒有出《機械人大戰》。後來就變成踩跑步機的時候玩。我就很不願意運動，老婆就不高興啊！買了又不用。阿我覺得很浪費時間，站在那邊踩半個小時什麼事情都不能做。然後老婆就說，Wii 不是有無線搖桿你可以玩。我就想，對厚。不然我 Wii 買了之後都放著沒在玩，是因為這樣才有開始玩 Wii 的。</p> <p>U：最近兩三天不想做模型時都在玩遊戲。我覺得我玩《機械人大戰》跟做模型都有一個同樣的心理，就是喜歡看到自己想要的機體又重現這樣子，重新看到它的活躍。你可以用你的方式去詮釋它。</p> <p>D：我也會去想像去操縱這些機體的樣子。</p>
<p>U：覺得我喜歡的東西可以在我的手上。其實那些機體沒有喜歡不喜歡的，別人都會說喜歡才買這樣子。</p> <p>D：所以你每一臺都會買？</p> <p>U：就該死的收集癖，我會覺得沒有買就不齊。</p>
<p>D：我之前很想買《Hi-ν》鋼彈，因為那是我的怨念，以前玩《機械人大戰》一定會想得到它，它都是隱藏機體啊。</p> <p>U：玩《機械人大戰》重點就是要得到所有的機體啊！破關不是重點。就是一種該死的收集癖啊！連我兒子在買那個「神奇寶貝」那個十元小小的，那是我兒子要玩的，我比他還熱衷一隻一隻買回來，管他醜不醜，反正這隻我們家沒有就去找回來、買回來。</p> <p>U：覺得就是那種收集的。。。我也不知道怎麼形容那種感覺，感覺很討厭！</p> <p>D：很討厭，為什麼</p> <p>U：明明自己沒喜歡，但是不買就會全身不舒服。</p> <p>U：像那個《OO》那隻鋼彈。</p> <p>D：很多版本啊。</p> <p>U：對啊！現在又出了只增加一把劍，成型色變成比較淺的設計者配色這樣而已，不買就不行。就會覺得很不爽，但還是會買。我每一臺機體都會買。</p> <p>U：像「MG」、「HGUC」系列每一臺我都有。</p> <p>D：所以你不會有造型取向。</p> <p>U：收集取向。</p>
<p>D：那小說您有看嗎，例如最近的《獨角獸》鋼彈？</p> <p>U：我有買耶，但是都沒有看。我哪有那個時間去看，都在做模型。</p> <p>U：其實我也不知道我到底是不是很迷耶？我看那些（動畫）也沒有很認真在看。我覺得我在看那種東西比較隨性，沒有說很認真的去鑽研。在社團那時候，我敢說對它那些性能。。。編號不用說啦，身高，還有全備重量什麼的，那些我都背得一清二楚，但我現在覺得這樣子很無聊，就是。。。很隨性，哇！（動畫）好好看，就忘了上顏色，（動畫）無聊就上顏色。所以，就覺得開心就好了。</p>
<p>D：你不會去介意不是自己組的模型嗎？</p> <p>U：不是不介意啦！也是，有就好了。像「完成品」的話，我會去買模型沒有出的。反正就是，我希望它還是能出現在我面前。</p> <p>D：像我就是希望能靠自己親手組裝。</p> <p>U：我唯一有的執念就是「收集」，其他就沒有那麼多，太多原則只是拿來束縛自己而已。</p>
<p>D：所以 BB 戰士也有。</p> <p>U：BB 戰士我是全部都有。不要說《三國傳》系列啦，BB 戰士從一號到現在我都有。到現在三百多號啦，我最喜歡武者系列。</p> <p>D：我小時候也會帶 BB 戰士去學校，因為比較小臺。</p> <p>U：對啊，小孩子好像都這樣。</p>
<p>D：那您會做軍模嗎？</p> <p>U：我小時候第一架模型就是飛機啊，然後長大有做過戰車啊。。。其實我最喜歡的是船。我有四臺一公尺的船。</p> <p>D：大和號那種嗎？</p> <p>U：對啊！大和號、俾斯麥、紐澤西還有企業號。我很喜歡船，當兵退伍的禮物就是，學弟們合資送我一條船（模型）。然後退伍前幾天就在軍營裡面組這樣。我是海軍的，從小就對船特別喜歡不知道為什麼。</p> <p>U：所以現在鋼彈裡面，我特別喜歡的也是那些船。那些宇宙戰艦，對我都有致命地吸引力。</p>
<p>（收藏價值）</p>
<p>U：到現在為止，初鋼劇場版那三部大概還是最喜歡的作品。</p> <p>D：那你不會去在意模型的造型嗎？</p> <p>U：就罵一罵，還是照樣買。只是說，像《新安洲》這種超喜歡，買來就馬上做，要是比較不喜歡就會留著慢一點這樣。</p>

<sup>125</sup> 日本卡通《Keroro 軍曹》裡的主要角色

U:《新安洲》真的是極品。  
 D:您說《新安洲》是極品,是為什麼?  
 U:那真的太漂亮啦,那臺真的做的很棒!我才這麼跟你說,像你沒有收集癖的人(才跟你推薦)。有收集癖的人不用說。  
 D:那您覺得大家會熱衷於某一隻鋼彈模型是為什麼?  
 U:我覺得主要是在劇中的活躍程度。你說像《自由》鋼彈,會紅成那樣子,真的很帥嗎?可以帥到讓大家風靡成這樣嗎?就是在卡通裡面大出鋒頭了。  
 D:那像一些沒有在動畫出現的機體呢?例如,《Hi-ν》鋼彈。  
 U:《Hi-ν》有在機械人大戰裡出現啊。那些都是長久累積下來的(人氣),《Hi-ν》很特別,其實它已經出現一二十年了,只是一直都沒辦法立體化,大家只能在《機械人大戰》裡面看到它,而且又是超強的隱藏機體。所以就變成那種「可遠觀而不可褻玩」,然後終於有機會可以一親芳澤的時候怎麼可能會放過呢!  
 D:但是《Hi-ν》鋼彈模型化後,批評滿多的。  
 U:因為跟大家理想中的不一樣啊!(討論越多越重要,越多意義),真的有這麼差嗎?這時代就是這樣,你批評得越凶你就是大師。  
 D:那《新安洲》也沒有動畫啊!  
 U:那臺造型漂亮!像我們已經做(模型)得那麼多了,要做出有什麼新感覺真的還滿不容易的,但是它會讓你處處充滿驚奇。有幾台我會很推薦的就是,它整個結構方式很不一樣,會覺得這真是,太開心了。覺得很感動,(製造商)這麼用心,連這麼小的地方都去注意到這樣。做久了,你光看它接合的方式你大概就可猜得出來會做到什麼樣子,它又可以少掉哪些缺點。  
 U:這幾年的技術結晶應該是《新安洲》,讓人覺得很感動。  
 D:那請問活動會場那種透明、電鍍的限定版您都會買嗎?  
 U:不會,那種特殊材質的不會引起我的興趣。我只是想要收藏卡通裡面出現過的,卡通裡面哪有透明版,所以我不會想買。除非是劇中有出現過的特殊塗裝,或是人家送的、很便宜的特價品。

### (動畫喜好)

U:《OO》我不喜歡就是在這邊,你現在重點不是在人,重點是在那個機體啊,你現在不要說剎那(剎那・F・セイエイ)去開那臺機體,你讓別的人去開那台機體還是可以發生這些事情,重點是機體不是人。所以看到後來我就很不能接受這種。  
 D:可是《SEED》不是有很多人與人的互動?  
 U:也很多,但是它亂演,沒有中心,一下跳這邊一下跳那邊。  
 D:U.C 那些劇情比較好。  
 U:U.C 那裡沒有壞人啊,有時我只會在那邊講說,他們是不是壞人,我還不知道怎麼跟他們解釋,那個不是壞人。只是你想這麼做,弟弟想拿這個玩具玩,你也想拿這個玩具玩,那難道弟弟就是壞人嗎?我也想做這件事情,你也想做這件事情,只是我們方法不一樣而已,你不能說他是壞人,我堅持,我為了想要這麼做而堅持我的做法,可能去傷害到你,你就說我是壞人,這樣也不對啊,因為你也是傷害到我了不是嗎?但是這種你要跟小孩講,講也講不懂,講不清。  
 D:小孩就是善惡二元論。  
 U:對啊!現在從《SEED》開始就善惡二元論。  
 D:可是現實上不是這個樣子的。  
 U:對啊,本來就是了。世界上可能真的有壞人,但是應該是不多啦,大部分還是都是為了生存而戰吧,我想要就有可能去傷害到你,但是傷害你不是重點,重點是我想要這個東西,我想要!我想這才是鋼彈的本質吧!他從《SEED》開始就是那種...就是キラ(Kira),...都是對的,其他都是壞的。  
 D:是因為換了編劇嗎?  
 U:那個絕對是很大的影響,然後還有監督吧!監督也是很重要的,監督他可以化腐朽為神奇,要是一個爛的監督,他可以(笑),然後《SEED》就剛好兩個都爛,監督也爛,然後編劇也爛。

### (商業)

D:像今年在高雄的「鋼彈 EXPO」展我有去看,本來想買「四色成型機」,早就賣完了。  
 U:在台北「瞬間」就賣完了,高雄還賣比較久。你知道台南這邊「四色成型機」模型店賣多少錢嗎?日幣定價三百,不過只有在日本靜岡工廠買得到,拿它當作活動的限量商品買貴一點是正常的(台幣二百五十元)。台南這邊要賣五百五十元!  
 D:《W》那五隻 OVA 版的,我也覺得很帥。  
 U:那幾臺模型做得真的是不錯,只是以現在的眼光看起來差很多。我會覺得很奇怪,以那幾臺的人氣怎麼沒有出(新)模型,大概時間還沒到。等到它又有什麼幾週年要出 DVD,藍光的啊!  
 U:它們現在都是用聯合炒作,BANDI 每一次都是聯合炒作。像剛剛說的《獨角獸》,模型搭配小說——一些配件要買小說才有送,我也是為了配件才買小說的啊!買回來根本就沒在看。

### 擺設保養

D:模型不會堆的到處都是嗎?  
 U:因為我們畢竟還是跟父母一起住,不同樓層但是偶而會上來啊,看了一定念。  
 D:你就是用幾個櫥窗的擺設。  
 U:我老婆就說擺在你的房間就好不要擺在其他地方。  
 D:那是你的房間還是書房?  
 U:算書房。我家滿大的。  
 D:所以家裡空間要很大才有辦法收藏這些模型。  
 U:還有擺設空間也是很大的問題。家裡像我那麼大的人一定不多,我都擺到沒位置放了。  
 D:就是放櫥窗嗎,那你會保養嗎?  
 U:不會,哪有那麼多時間。放在櫥窗還是會有灰塵,但是根本沒那個時間保養。

D：就保護漆噴一噴就好了嗎？  
U：我也沒有噴耶，都上色而已。有時間就做新的。  
D：那搬家怎麼辦？  
U：呵呵，我不敢想這個問題。應該不會搬吧！  
  
U：以前的模型就封起來放在地下室。  
D：就不理它們了嗎？  
U：本來想說有朝一日把它打開，再來繼續完成。現在看以前那些模型都覺得。。。很醜。審美觀在變，技術也在變。當初《SEED》一百分之一，我也覺得做得很好，才幾年前而已，現在回頭看那些，那什麼啊！

## 社群活動

### (網路)

U：對阿！。。。你都會看 PTT 那邊的喔 (model 版)。  
D：對阿！我每天都去看。  
U：那邊的，風氣我覺得還滿有趣的。  
D：看「巴哈姆特」那邊好像沒有這麼好玩。  
U：那邊的風氣一直都比較嚴肅啦。你要講 (製作模型) 平均水準的話那邊是高多了。但是，就是會變成，大家都說「老手欺負新手」，就比較看不下去一些很白爛的人。  
D：我一開始只知道巴哈姆特的版，後來發現 PTT 那邊的，覺得比較有趣。  
U：PTT 的模型版，現在那邊的迴響都比較大啦！貼 (文章) 在那邊比較有趣。  
D：還有一篇是一個女版友請教的文章，就一大堆人推文 (回應)，(在版上) 很少有文章可以被推到破表的。  
U：真的很誇張耶！你看這些宅男都是精蟲上腦，不爽人家這麼說但是每次表現出來都是這個樣子。  
  
D：你除了看 BBS 還會看其他的論壇嗎？  
U：還有一個「KOMICA」，那邊也有模型版。你可以在那邊看到黑暗面。因為那邊都是匿名的討論區。什麼酸的、難聽的都有。你只要敢貼作品出來絕對被人家酸到爆，不會有鼓勵的。  
D：您有被酸過嗎？  
U：我本來沒在看的，是有一次貼 Hi-ν (鋼彈)，它當初出來的時候，因為現在資訊發達，就變成大師滿天飛，做得一嘴好模型的人比比皆是。所以我 Hi-ν 那篇文章寫到最後就是——大師滿天飛，真是的。這樣子。然後就有人把這篇文章張貼在 KOMICA 那邊，就很多人在酸。  
D：所以你才知道那個網站。  
U：那邊人很多耶。  
  
D：請問您「巴哈姆特」的模型版版主當多久了？  
U：六七年了吧。  
D：為什麼會去接版主？  
U：就覺得好不容易有一個大家可以討論模型的地方。那時候模型版人氣還很旺，後來才沈沒的。以前一天也幾十篇文章，現在好幾天才一篇。  
D：人都跑到「PTT」了嗎？  
U：沒有，跑到 WEB 版，就哈拉區。  
D：現在小朋友比較不會用 BBS 吧！  
U：會用 BBS 的大概都跑到「PTT」了。那時候就看不下去有人在那邊亂，然後正副版主也不知道在幹嘛，就去寫信跟版主說，能不能讓我幫他管理。結果他也很久才回我。  
D：那管理會不會很累啊？  
U：現在文章那麼少，不會啦！偶而遇到大戰的時候就比較累。現在鋼彈版跟模型版都是我管的啊，之前《SEED DESTINY》那時候真的吵得有夠兇的，每天都幾百篇的，看得眼睛都很酸痛。

### (朋友)

D：請問你都怎麼認識這些朋友，都是在 PTT 嗎？  
U：他們也會在巴哈姆特那邊出沒，聊很久了就認識了。  
D：那你會見面或是固定聚會嗎？  
U：第一次見面應該是前年年底吧！第一屆「鋼彈 EXPO」展覽，在世貿動漫展那邊。第二次是在美麗華百貨 (第二屆「鋼彈 EXPO」展覽)  
D：第三屆在高雄有去看嗎？  
U：有啊！比我家還少。前年去台北看完後，就覺得我幹嘛坐高鐵跑來這邊看這個比我家還少的展覽。  
U：如果有去台北才會找他們見面。  
  
D：您有沒有覺得北部玩模型的人跟南部有什麼不同？  
U：台北應該說是據點比較多吧。  
D：你是說地下街或萬年那些店家嗎？  
U：應該說，像我年初時去台北跟同好見面，他們會帶我去台大的模型社混。那邊就是一個據點，你可以在那邊交換心得，認識同好。  
U：之前念清大的時候，有個「觀瀾社」，裡頭有個動畫組，那大概是全台灣最早的動漫社團，就是我們跟中原的動畫社。現在幾乎每個學校都有動漫社團，這兩間學校是最早的。然後，我們是最早在辦活動的。

### (去日本)

D：在日本不是有做一隻 1:1 (18 公尺) 的鋼彈模型。

U：那不是第一隻啊！之前在日本「富士急」樂園也有，不過是躺著的。也是 1：1 的。  
 D：你會想去日本看這些嗎？  
 U：我最想去的國家第一名是日本，第二名是日本，第三名第四名，一直到第十名還是日本。我只想去日本，其他地方都不會想去。  
 D：是因為鋼彈嗎？  
 U：不見得耶。我從小就對日本有特別的親切感，我一直懷疑我前輩子是日本人。有一種很奇怪的感覺，像我退伍後第一次去日本玩，一下飛機，覺得，好熟悉好舒服的感覺。  
 U：想說，我這輩子最大的心願就是看身上能不能帶個幾百萬，去日本混個一兩個月。。。一生的心願。

### (活動)

D：之前大河原邦男(おおがわくにお)來台灣座談會，你有去參加嗎？  
 U：我不是那種瘋狂粉絲，有遇到就遇到，沒遇到就算了，我不會專程去。

## 展示分享

### (行爲)

U：像我的辦公室裡面，我想應該很少老師的辦公室像我那樣子。。。  
 D：擺滿模型嗎？  
 U：模型我都放家裡，辦公室會放很多完成品，放到我自己都不好意思，但是我會去問學生：「你們會不會覺得老師的辦公室擺成這樣很難看？」，「不會啊！那是你的興趣有什麼關係」。(並不是為了跟學生分享，而是自己喜好)  
 D：那學生應該跟你處得很好  
 U：是很好啊，這個我倒是毫無疑問。  
 D：想知道您如何展示、分享這些模型，應該大部分都是用網路相簿吧？  
 U：相簿最早是放在 PCHOME，那時候還沒有無名。現在都還記得，也是巴哈姆特的一個版友，他有貼上來他的(相簿)，然後就這樣聊，說我也可以把我的拍出來，就是交流一下，好把要拍就拍吧。那時候我的舊的收藏櫃就像漫畫書店那種，可以拉的兩層的，就這樣一格一格的拍。  
 U：PCHOME 相簿幾年前有一次被人家轉到祖國去，就超不爽，後來這相簿就放給它爛。然後無名那時候就起來，就覺得這個好像比較好。而且 PCHOME 很討厭啊，點兩三張它就會出現一個廣告。  
 U：覺得很奇怪，為什麼現在網誌的生意會比相簿好。自從有網誌以後，人氣就比相簿越來越高。  
 D：如果有網誌跟相簿我也會先點網誌來看。  
 U：我會想要改，但是，有時候二三十張相片，一篇網誌要從上面拉到下面不知道要怎麼改。  
 U：我網誌那邊現在都只放一張代表性的，然後要看相片再到相簿那邊看。但是網誌的文字部分已經在 BBS 看得到了，所以就覺得奇怪，為什麼網誌的生意會比相簿好。  
 U：會想要改變一下，我看大部分人都是把所有圖片放在網誌上，一長串，但我又不太喜歡這樣。看網頁，滑鼠滾輪還要轉好幾圈就覺得不方便。最討厭左右移的，上下離很遠的也不喜歡。想說現在，一張圖片加註解也變成我的特色這樣。  
 D：會想要換別的相簿嗎？  
 U：習慣了。  
 U：其實看照片看不出來什麼，你只要照片拍得漂亮就算素組也很漂亮。就像我的每個拍起來都很漂亮啊！其實也沒那麼漂亮。

### (心理)

U：我們這種是很低調的，像我沒有學生知道那是我的部落格。我看到他們在看那個相簿，但他們不知道站在後面那位就是主人。  
 U：我也不知道為什麼網友會叫我作老師，應該沒有人知道我是當老師的。  
 D：應該是認為你模型技術很好所以才稱作「老師」吧。  
 U：那些模型不會寄到家裡面，會先寄到學校。我們總務處都很清楚每個月都有一整箱，會打電話來說：「老師，這個月的又到了喔！」然後就會去扛著一整箱回辦公室。  
 D：他們知道裡面是什麼嗎？  
 U：知道啊，他們也會問我，也會買來要送小孩。學生也會問我 SD 鋼彈的問題，他們在那邊討論我就會補一句。。。「ㄟ，老師你知道喔！」。  
 U：保持點神秘感人家才不會把你看破。  
 U：跟大家分享之後，大家會稱讚或回應。說不會重視推文都是騙人的啦！我做了半天，別人素組的人就會推，如果只有兩三個人回應，也會滿不開心的。不過也有做得比我更好的，推文也是兩三個，也不好意思說自己介意。  
 D：不過你在模型版上還滿有名的。  
 U：因為有定期發文啊，很少有人文章比我多的吧！真的啊，沒有領酬勞的，還拼命這樣子寫。  
 U。。。其實我一直都是隨便做做，就是做起來有個樣子就好了。然後，主要是上網貼給大家看，就會有鼓勵或回應，就覺得，沒有做好一點好像對不起大家。尤其是看到其他人在進步，就覺得自己這樣太不長進，就越做越好。  
 D：受到網友的激勵嗎？  
 U：自我要求啦！像我之前也沒再做無縫的啊！  
 D：反正相簿也看不出來  
 U：就是要藏拙啊！  
 D：拍模型就是要「淺景深」比較好。背景模糊比較好看。  
 U：人家會建議我去買一個簡易的攝影棚，比較專業。我覺得這樣應該會比較好看。因為模型的背景有沙發、電視，感覺滿奇怪的。不過呢，因為被祖國盜用後，所以我就執意用這背景當我的註冊商標，這個就是我家。討論區還有人

貼我之前在 PCHOME 那些相簿，裡面就有人說：「哇！好牛啊！好牛啊！」。還有什麼：「這個人我認識，住在上海，是某大學的模型社社長。」

U：瞬間多了好幾個身份出來，實在是。

## 歷史

U：之前念清大的時候，有個「觀瀾社」，裡頭有個動畫組，那大概是全台灣最早的動漫社團，就是我們跟中原的動畫社。現在幾乎每個學校都有動漫社團，這兩間學校是最早的。然後，我們是最早在辦活動的。

U：那時候都會辦大型放映會，圖書館地下室有間放映室，一百吋的螢幕，那時候覺得很了不起，1989 年。我們會做海報，賣票一張二十元，每次都滿轟動的。

U：其他學校像成大，他們辦動畫展，還滿出名的。現在動漫社團混得最好的大概是成大和交大。交大創社的社長是我的好朋友，我念清大他念交大，然後把他拉來參加，他參加之後我們就請他，回去交大那邊「佈點」吧！結果還比清華辦得更好。

U：我們開始只是一個組。社團是哲學性的社團，「觀瀾社」，就看著海水在那邊。。。能幹什麼，根本就活不太下去，下面就會有些零零散散的來滋生。

D：你是創社社長嗎？

U：不是，就是「傻呼嚕同盟」那個 ZERO，那幾個我都認識。我剛進去時，ZERO 剛好交棒給一個二年級的。

U：我們那時候就跟精緻動畫的黃垣澤，他在台灣的動漫界應該算是教父的人物了，大概所有的大學動漫社團都有受過他的幫助。我們那時候都去跟他借「影碟 (LD)」回來看。

D：以前不是有一個「神奇地帶」嗎？

U：台灣的鋼彈設定資料大概是從「神奇地帶」有出了一本《鋼彈大全集》那本開始的。原版是日文，那時候還沒有什麼版權，是「神奇」把它整個翻譯過來，然後有加一點自己的東西。那時候書局還透過黃垣澤找上我們，請我們幫忙看一看。我們社團裡面各有所長，鋼彈這方面就交給我，所以那本是我校對的。

## 訪談紀錄（二）

時間：2009年5月9日15點11分至17點58分

對象：ZERO

D：筆者 Z：受訪對象

## 購買收藏動機

### （購買處）

- Z：在早年，只要看訪談就會知道。  
D：你要會看得懂日文就對了。  
Z：我的 INFORMATION 怎麼來的？看日文啊！我修過的日文是很簡單的，但是就因為喜歡看動漫畫，所以我大學時就有起碼的日文閱讀能力了。所以，基本上我們這一代的人，差不多就是看日文雜誌。可是現在的話，你可以靠網路。  
D：我大學有個同學也是因為喜歡日本動漫畫，靠自修考到日文檢定二級。  
Z：我自己也差不多是二級，如果是。。。運氣好差不多可以考到啦！  
D：我打電動這麼多年，到現在還只會看漢字。  
Z：我們雖然常講 ACG 這個東西，可是其實大家都有偏重的方向。你是常打電動，我自己以前是注重在 ANIMA，我是動畫派的，動畫看得非常非常多。所以看動畫要找很多日文雜誌去找那些 INFORMATION。就是訂雜誌，我們那個年代，差不多萬年那個「新知坊」已經開始了。所以我那時每個月都會看最新的雜誌，還沒有 INTERNET 的時代。我是一九八八年大學畢業，所以前陣子剛慶祝大學畢業二十週年。所以我們那時候 INFORMATION 都是看日文雜誌而來的，那時候萬年四樓那兩家書店都已經有了。
- D：老師大都去哪裡買模型？  
Z：現在都去萬年跟地下街。  
D：老師會網購嗎？  
Z：我是幾乎不網購，除非買不到。  
D：地下街跟萬年，因為離您住的地方近嗎？  
Z：對啊，應該這樣講，價錢上也最合適。萬年很少人講，可是萬年的價錢其實是很好的。萬年這邊是因為方便，又容易比價。  
D：那以前呢，大學時候？  
Z：大學是在新竹那邊的模型店。  
Z：地下街那邊的話，只有一種情形會去買，就是那個東西是剛上市，地下街的價錢通常會大特價。地下街的話，它如果有大量存貨，或是大量進貨，常常會賣得比定價便宜。

### （花費）

- D：一個月的平均花費呢？  
Z：不大一定，現在比較少了，一個月千把塊差不多。你想一台「MG」就差不多了，再加上一些漆。大概再多，連自己都覺得花太多了。因為我時間拉的很長，我這種東西不是短期就做好的。

### （第一次接觸）

- Z：如果要講「鋼彈」進入台灣最早的曝光，那大概是我小學五年級到六年級的時候，開始引進相關的東西。那時候是什麼，口香糖，萬歲口香糖。口香糖上面的包裝，然後會附一些劇照。  
D：所以一開始不是動畫先進來的？  
Z：動畫很晚才進來。  
D：類似食玩那種東西嗎？  
Z：有點像，可是那時候還沒有很成形的。我的 CULTURE SHOCK 就是在口香糖上面。我國小五、六年級差不多是民國七零年，大概是日本才剛放（TV 動畫）不久，大概是日本放映後一、兩年。  
Z：那時候我的印象是這樣子的。那時候口香糖包得跟箭牌很像的，上面包的那一張，其實是一張卡通劇照。講幾個印象很深的，其中一張是阿姆羅登上鋼彈的那一幕，他把遮布拿掉，然後登上去。還有一張是它（鋼彈）拿槍，你要知道，機械人拿槍是很難見到的，在那個年代。  
D：為什麼？  
Z：以前大家所熟悉的就是「無敵鐵金剛」（マジンガーZ），都是固定兵裝。機械人拿槍這件事情是很難見到的，所以有一個印象很深刻，竟然是拿槍的，因為習慣固定兵裝這個東西。那時候台灣會接觸到的就是「無敵鐵金剛」、「蓋特機械人」。  
Z：還有一件事讓我印象深刻的就是，阿姆羅從那個（槍）照准器看出去，你會看到那個照準十字裡，夏亞（シャア）的紅薩克（ザク）閃過去的畫面。這在當年的小朋友看起來也是非常神奇的，因為「照准器」、「准心」的概念在「無敵鐵金剛」的時代也是沒有的。所以，那個年代小朋友看到這些東西是有 CULTURE SHOCK 的。

### （著迷）

- Z：我收集鋼彈模型的時間應該是在大學。我從小就喜歡動漫畫，但是沒有接觸到鋼彈模型，因為我是鹿港人，我是鄉下小孩，彰化長大的。那時候比較常見的是「超合金」，包括「無敵鐵金剛」、「無敵鋼人泰坦3」（ダイターン3），然後。。。「太空魔龍」（ガイキング）、「勇者萊丁」（ライディーン）。小學附近的玩具店可以看得到的，可是我們彰化那邊看不到什麼鋼彈模型。  
D：那個年代是鐵皮玩具時代，好像沒什麼塑膠的。  
Z：對，那個年代在日本已經引起風潮了，可是台灣沒有什麼引進到，對於彰化那個區域來講，不是很多。

D：所以您去新竹唸書才接觸到。

Z：因為我國中也是在彰化念的，後來高中在台北念一年，又轉學回去然後跳級。所以那一年學業比較忙，所以沒什麼接觸，上大學才接觸。那上了大學後有一個 CULTURE SHOCK。我雖然一直都很喜歡動漫畫，可是上大學後的 CULTURE SHOCK 不是鋼彈，是「超時空要塞」(マクロス)。因為那時候台灣正在放，那時候中視用「宇宙戰艦」這個名字，民國七十六年左右。民國七十六年放了這個作品，那時候還配了藍心湄的歌。就覺得，這東西有趣喔！然後那時錄影帶也開始可以拿到了，這時候日本開始發展 OVA (Original Video Animation)，所以日文錄影帶也可以租到 OVA 了，那時候看到也是 CULTURE SHOCK。那時候就開始對這個(鋼彈)有興趣了。

Z：然後，一九八七年發生什麼事情？《ZETA 鋼彈》在日本播了，那模型也開始賣了，所以我第一臺模型是「ZETA 鋼彈」。是我大三的時候做的。所以我搭的不是第一次鋼彈熱潮，是《ZETA 鋼彈》。

Z：我現在那些「一年戰爭」是什麼時候收集的？契機是「ZETA 鋼彈」，它的劇場版來台灣上映。它在會場賣了一個紀念版，透明的「MK-II」，回去組了，覺得：「恩！滿好玩的」，又去買了一個普通版來組，「恩。。。就開始。。。繁殖。所以，我現在家裡是兩個大的立起來的玻璃櫃，然後裡頭放滿了模型這樣。

(收藏心理)

D：您不會說一定要每臺都買到收集到。

Z：是不是一定要每臺都買到？呃。。。收集癖有時候也會發作，只是你要曉得，鋼彈實在太多了，從金錢上、時間上、收藏上一定會想要界定一個範圍，那界定的範圍通常是選最喜歡的範圍。所以，對我來講，我選的是「一年戰爭」。「一年戰爭」是一切鋼彈的原點，對我來說，也是鋼彈體驗上的原點。雖然大學的時候是看《ZETA》，第一臺鋼彈也是做「ZETA 鋼彈」。坦白講，因為《ZETA 鋼彈》在電視上放，然後剛好「精緻動畫」起來了，我去買到了初代鋼彈那三部劇場版，看完了感動的不像話。真的讓我流淚的，寥寥無幾，鋼彈三部曲的最後一幕是有那個力道的，在當年。阿姆羅說：「我還有可以回去的地方，拉拉，我們隨時都可以再見面的。」那時候覺得這真是經典。到現在還是很難有作品超越，「一年戰爭」對我來說是有特別的情感在的，它是我真的確立了：「這東西是個好東西」那種感動。後來，應該是在日本有跟我一樣的族群非常多，所以「HGUC」(模型類別)特別是愛好我們這一群人嘛！

Z：1/144 基本上就是一個可以收藏的，1/100 實在是太大了一點點。

Z：我最喜歡的，大概會買「MG」，可是以一個收集全系列來講，我是買了「HGUC」。所以我「一年戰爭」是齊的，裡頭每一隻都有。

Z：「ν鋼彈」那是另一個路線，我有買它的「MG」，雖然到現在還沒做。然後出了「HGUC」，我沒有跳進這個坑的原因是因為，那時候「HCMpro」出來了，是 1/200 的。你知道嗎？「ν鋼彈」是很大的，在設定上面(初代)「鋼彈」是十八公尺，「ν鋼彈」是二十幾公尺耶！我想說：「糟糕了，要是去買 MG 系列，買一臺「ν鋼彈」，一臺「沙薩比」，我的櫃子已經擺得很擠了，老婆一定要叫了」。所以這個 1/200 的總該可以買了吧！所以「逆襲的夏亞」我也是有全系列，可是，是「HCMpro」的，那個系列其實是完成品。所以我就避開了「HGUC」那個坑，否則跳進去也是一堆。

Z：我自己喜歡的會買「MG」，「初鋼」一定是會有的，然後「MK-II」、「ZETA 鋼彈」。應該說主角級的，你有情感投入，就會想要買「MG」。然後「SEED」也有，其實我沒有那麼討厭「SEED」，很多人以為老鋼彈迷會討厭「SEED」，我覺得那是偏見。像我自己到現在還覺得「SEED」是個好作品，「DESTINY」我批評很多。

D：「PG」您有買嗎？

Z：「PG」我只有一臺，而且是同學送我的。我到現在也是還沒做，「PG」也是做起來不知道怎麼辦？

Z：我那天「OO&O-Riser」差點買下去，它哪裡讓我動心的你知道嗎？打那個「Memento mori」，妹妹偷摸你」衛星炮，那一段真的表現滿威的。那邊的過程有打動我，有跟你講過，要有一個東西打動我我才会想去買這個東西，我從來不會因為外型很帥去買。

(對嗜好的愛)

Z：因為那時是 FAN 下去(翻譯)的。不過你想，商人想要騙小孩，那個東西做起來絕對不會用心。可是如果是 FAN 自己下去做的，你對這個是有愛情的，做起來的態度是完全不一樣的。所以尖端那群「神奇地帶」對動漫是有愛情的。

Z：就我的經驗裡頭，全部都是因為動畫的表現才誘使我去買的。

D：如果動畫裡頭沒有出來的呢？

Z：我幾乎都不買。

D：比如說「Hi-ν」、「獨角獸」。

Z：小說我可以接受。小說有它的重點，它有打動我。我對「UNICORN」小說的評價很高。因為福井晴敏我從以前就有看它的小說，還滿喜歡的。所以「UNICORN」、「新安洲」我都可以接受。那，沒有登場過的，對作品沒有愛的我就不會買，比如說「武者鋼彈」。我曉得有些漫畫也有畫它，遊戲裡頭也有，可是我就是對它沒感情。

D：沒有愛。

Z：對阿！對這作品我沒辦法聯想你知道嗎？

D：機械人大戰系列你會買嗎，「OG」那些？

Z：我有買喔！我手上有南部響介的那台，「古鐵」，也有「白騎士」。。。山積中。

D：因為它也有出動畫，是嗎？

Z：不能這樣講，呃。。。動畫我沒看。可是「OG」我有玩，沒什麼時間了，大概是近年來我唯一有玩到(的 GAME)。可是南部響介這個角色有打動我。我很著迷的動畫作品除了鋼彈以外還有一個是「裝甲騎兵」。「OG」它是自創的，它的角色像我們這種老動畫迷一看就知道，南部響介是抄「裝甲騎兵」男主角的。這種沈默、寡言其實內心是熱血漢，可是不會表現出來，他基本上是很酷不講話，可是，一旦處犯了他某些事情表現的又很激烈。這種角色是「裝甲騎兵」男主角。然後我很喜歡「裝甲騎兵」，我也很喜歡這種角色設定。所以南部響介有觸動我。

Z：所以，還是一樣，我是因為角色。其它的都打不動我。如果你要問我機械人大戰裡那個打動我的，我大概要說「白河愁」，我喜歡這個角色。「賽巴斯塔」勉強強強啦，因為它是主角，可是。。。安藤正樹這個角色不是頂喜歡，所以也沒買。不過還有一個原因，就是 scale 的問題。「賽巴斯塔」有個很大的問題，

Z：所以，基本上就是有感情投入的東西，我才会去買它。

D：幾乎是忠於原造型。

Z：對對，因為我把做模型當作是跟原來設計者的一個心靈交流。

D：一個想像嗎？

Z：應該這樣講，像是興趣、動力來由。可是組模型的感動是在哪裡？這件事情我跟很多人聊過，其實都同樣的態度。很多人以前問我為什麼要玩遊戲，玩遊戲有成就感、很爽嘛！對我來說，我會賦予它更深層的解釋是那是我跟遊戲製作者的心靈交流。OK！他當初一定是懷抱一個誠意說：「設計這個東西，這樣是不是很好玩啊？你是不是感受到我的心意了。」玩遊戲的時候我覺得，感受到你這個心意了，我就會說這是一個合格的遊戲。我特別容易感受到這件事情可以講《機械人大戰》。我們以前講阪田雅彥那是原始創作人，現在是寺田桂信（てらだ たかのぶ），他在做這東西的時候，是有愛情的，因為愛這個作品，你才有辦法創作出這樣的東西。當然，這是他的職業，他必須去揣測大家喜歡什麼樣的東西。可是他如果沒有愛情，他絕對不會揣測成功的。所以，我玩這遊戲也抱著，跟同好分享感動的眼光去玩它。

Z：所以遊戲是跟遊戲製作者的心靈交流；做模型是跟模型設計者的心靈交流。他只要是有心在創作，你就可以感覺到這件事情。當然我不否認世界上會有波長不合的情形，可是波長合的東西我會給他很高的評價。《機械人大戰》對我來說，還是分享感動的媒介。作者對這個有愛，然後他跟我講說：「我對這有愛，我做出這個故事，你覺得怎麼樣？」它是很有「同人」趣味的。

D：就是把很多故事串在一起。

Z：張飛打岳飛就是這個趣味。你會覺得，這個編的真的好，這些居然可以扣在一起。所以回來講模型。我覺得模型設計得好設計不好真的可以感覺出來的。

D：就是在你組裝的過中當中。

Z：對。你注意模型的技術，以前組模型很不容易的，尤其是做「無縫」的時候，你只要想到做「無縫」，會覺得這是個苦差事。以前的模型，通常一個對稱的東西，以臉來講它一定是左右合，縫留在中間。你可以理解為什麼當年要這樣做，因為當年沒有電腦輔助設計，你的「金型」（かながた / die and mold）完全是人雕出來的。所以最簡單就是先做一半，另外一半你就複製，然後去製模。所以對分的製模最方便，技術不到嘛！而且不這樣做很容易就兩邊不對稱，因為是師傅手工弄出來的。可是現在不需要了，很多接口會隱藏，或者說，可動的設計，對不對，這種東西是會讓你感動的。比如說可變機，可變機是一個誠意的表現，你在製作的時候是為這工藝性而感動。雖然你做起來後可能不大會讓你動，可是你是製作的時候感動。

Z：我自己是不玩 sd 的，還是跟你講那些老話就是，那些腳色我沒有投射。我沒有看 sd 的故事。不過如果我小時候看大概會很喜歡，完全曉得那個定位是不一樣的。

### （認同）（動畫喜好）

Z：那時候大家就意識到，這三個可以混在一起談，因為它們的族群是非常接近的，而且那個界分會越來越模糊，這些東西會跨媒體跳來跳去。

D：可是鋼彈模型就沒有在「ACG」裡面，就是模型這一塊。

Z：其實應該這樣講，鋼彈這個東西其實是有兩條脈絡的。鋼彈本身的脈絡裡頭，爸爸那一系的，應該完全是動畫出來的東西。可是，動畫出來的東西不會成為鋼彈模型，一定有另一個血脈混進來，就是軍事模型。所以才誕生了鋼彈模型這個概念。如果直接是從動畫出來的話，只會跑到超合金玩具去。幾乎是完成品的玩具去。當然，它們之前已經有一些鼻祖了，比如說「宇宙戰艦」，「宇宙戰艦」是在鋼彈之前，而且有開始做這種模型了，可是那些東西沒有引起大風潮。「宇宙戰艦」裡頭只有船艦，還有裡頭的「艦載機」。那後來鋼彈才引起大風潮。那個血脈就是軍事進來了，才會強調比例、設定，在劇中的表現。而且呢，軍事模型其實可動部分很少的，可是鋼彈模型可動是很多的，當然這條路線，是因為玩具本來就要可動，超合金本來就要可動，機械人本來就該可動。可是呢，這是以前模型沒有的，而且，超合金的可動是受到很多限制的。你材質變成塑膠，可能性又變多了。所以，可以玩的部分變多了，這條脈絡就一直下來了。然後，在族群上面，剛好也跨了。小時候會對於動漫畫有興趣，長大後，成人會被視為你不要玩小孩東西了，你要玩大人的嗜好，玩一些軍事的東西大家還可以認可，哎！這東西剛好走在這分界點上。

D：模糊地帶。

Z：所以呢！成為大人了，我對這個興趣成為理所當然，它其實是個類軍事的東西嘛！社會對這個東西的抵抗力也減少了。對我來說，我是四十歲的人，在日本，所謂的「鋼彈世代」差不多也是這群人。這群人，基本上如果玩鋼彈模型，在社會上，某個程度還是被認可的。所謂的「鋼彈世代」指的是社會中堅，小時候受過這些東西的洗禮，社會中堅喜歡的東西喊出來沒人敢回嘴。

Z：回來講，在美國那邊對應的東西就是「星際大戰」。「星際大戰」變成他們的「culture」，所以他們引用「星際大戰」的台詞來開玩笑的時候大家不會說你很「宅」。什麼「祝原力與你同在」對不對，這東西已經變成「common sense」了。那鋼彈也是一樣，對日本人來講，這個世代的共同回憶，這些東西只要變成共同回憶就變成理所當然了。

Z：每系列都會買嗎？不見得。我是 UC 派的啦！不否認。

D：但是你們也不會去排斥「平成」之後的。

Z：我很喜歡 G 鋼彈，主要是喜歡那個導演啦！然後 SEED 我對它評價很高。OO 我沒那麼喜歡，不過覺得還滿有趣的，O Riser 我會想買。為何喜歡，我想是動畫的移情作用是佔大部分的。

Z：我覺得有一件事情很有趣。雖然都是鋼彈的喜好者，可是喜好的心態是有差的。以我來講的話，我是一定要在動畫裡頭看這個角色非常感動，我才会去買他的機種。我通常對這個角色不見得是喜歡，可是要對他有一點點興趣。因為情感投射去買他的機體。

Z：我從來不會因為模型很帥就去買。你講的是兩種極端，一種極端是什麼都沒看過，到看了造型就很想買。我是另外一種極端，我是看作品，就算它再醜也會想買。舉個例子，「一年戰爭」很多真是醜到不像話，水中用的有一隻叫「ZOK」的，要我現在的眼光真是醜斃了。如果它沒有動畫的背景我絕對不會去買。

D：可是「初鋼」會覺得越看越好看。

Z：初鋼，AIPLUS 就說它是「空前絕後的大傑作！」我覺得是對的。空前很容易講，絕後是不是真的，很多人很保守。可是我會講的原因，是因為很多事情的造成有一個時空因素的，那個時空因素就會導致後來事件很難發生。所以我認為，絕後這件事情可能性是很大的。

Z：坦白講我覺得透明版是模型的「邪道」，旁門左道的意思。就只是同一個東西製模出來做透明的，看起來有點詭異，有趣是有趣，但很難跟我腦中的想像連在一起，因為在劇中根本沒有透明過阿！所以我透明版就只有那麼一隻，做出



來玩玩還滿有趣的，當作那天去參加活動的紀念。

D：有一些有場景的「轉蛋」您會收集嗎？

Z：那個東西的概念我是喜歡的，可是我覺得轉蛋。。。因為它的 SIZE 太小，如果是以鋼彈系來講，小到那種程度我會覺得怪。雖然有些是出等比例的，但是鋼彈縮小化最大的問題是在「天線」！「天線」一旦縮小了是很難造型的喔。一縮小天線變成小小的，可是你又不讓它斷，所以你一定要做成這樣，喔！醜到斃。天線要小，可是又要細而尖，這不可能。所以灌模是做不小的。基本上，你的東西要尖、要漂亮，1/144 是極限。

D：所以還是回歸到設定的問題。

Z：對，應該說我整個喜好的貫穿都是原作派的，所以能再現動畫的場面最讓我感動。

### (收藏價值)

Z：有一件事很有趣，因為當年我做的第一隻鋼彈就是「ZETA 鋼彈」，但是已經不見了。然後，那個年代什麼 INFORMATION 都沒有，沒有網路，也沒人告訴你模型怎麼做。而且，當年的分色是很爛的，所以，當年那個腹部的白色，我是用立可白塗的。然後，手上那個榴彈發射器是紅色的，紅色怎麼辦，紅色你塗不上去喔，我是用立可白塗了以後，再用紅色的奇異筆塗的。所以，當年那一臺當然不見了，可是，後來，現在搬到這個新家了，當了教授以後，又去買了一臺回來，重做！

D：一模一樣的喔！

Z：一模一樣的，可是用的是我現在的技術重做的，當作是我當年的紀念。我也買了「HGUC」(版本)，所以現在我的架子上排了兩隻的(「ZETA 鋼彈」)。它某個程度也代表了將近二十年來，技術的進步。兩個對照起來很有趣，真的很有趣。你看造型、風格，會覺得模型這個東西真的是會隨著時代的演進，有不同的審美觀和流行。

D：現在好像小朋友間很流行 sd 鋼彈，還有 sd 鋼彈 online。

Z：sd 鋼彈尤其是元祖系列，你那时候要是收集好了現在市場上不得了耶！不過不能做，你要是做了就沒價值了。

D：現在都買不到了嗎？

Z：絕版了阿！後來有「復刻」的。

### (商業)

Z：DESTINY 是一個典型的著作群不知道在幹嘛的作品。他本來想要塑造一個飛鳥真這個獨角，結果沒有塑造成功，所以整個又回到原來前一代主角中。

D：我看到有人說，因為觀眾希望煌大和再出來。

Z：對，我相信，如果你是前作的 FAN 我相信。不過我認為，創作者應該自己要堅持，如果你輸給了觀眾的壓力，你作出來的東西，會有一個。。。我們講說「迷走」，就是你搞不清楚自己的方向。這部作品讓我感覺到這件事情。說得好聽就是符合觀眾期待，說得難聽就是著作群太媚俗。

Z：我最喜歡問的就是「WHAT IS YOUR POINT?」這是以前我老闆喜歡問的，也許不是每個作品都要有微言大義，可是作品常常是導演的信念的代言。DESTINY 它沒有貫徹這件事情。

## 模型製作

### (時間)

D：您一隻大概都作多久？

Z：因為會造成「山積」嘛！所以你知道，做的效率一定低於一個月一隻。不過「HGUC」會做的比較快，而且一千塊會有三四隻，所以效率比較高。

### (製作步驟技法)

Z：那個年代什麼 INFORMATION 都沒有，沒有網路，也沒人告訴你模型怎麼做。而且，當年的分色是很爛的，所以，當年那個腹部的白色，我是用立可白塗的。然後，手上那個榴彈發射器是紅色的，紅色怎麼辦，紅色你塗不上去喔，我是用立可白塗了以後，再用紅色的奇異筆塗的。

Z：上色那時候其實技術並不好，因為沒有 INFORMATION，這東西真的很重要。那時候我，其實很簡單，買了一罐噴漆紅色的，「沙薩比」最好噴了，因為全臺紅色的。你把它噴得紅紅的，再補一些色就完成了。

Z：我算是模型做得不錯的人，我沒有噴漆，算不上是玩家級的。可是，像單純的補色、無縫啊，這東西對我來說都是很簡單的。比一般人可以自豪的就是，比如說我不改造，可是叫我修一些東西出來我修得出來，我可以用補土類的東西去做出來。像「裝甲騎兵」當年手只能開著，然後槍就只能黏在上面那很難看，所以我就自己做了一隻手，可以握住的，那手是自己捏出來的。那大概是我做到最賣力的。

Z：我差不多就做到這樣的程度。不過，我因為家裡不適合噴漆，所以我就放棄。是筆塗派的

D：哪一種製作技術吸引你？

Z：你有聽過 MAX 渡邊嗎？你曉得「渡邊塗」、「MAX 塗法」？

Z：你說哪一種技術吸引我，我的應該不是技術，是風格。我的風格是做場景。我很喜歡場景，因為我是原作派的啊！動畫裡的再現，或是你聯想到動畫那邊應該會發生的事情，有一點自創沒關係。這種東西給我的感動是最大的。

D：是你自己自製的場景嗎？

Z：我自己沒有做到那麼誇張。「裝甲騎兵」是有搞一點點，是拿壽屋那個「格納庫」，這樣氣氛就很夠了。所以我對於有附地台的模型也沒有抵抗力。

D：不過有一些不同的配色的呢？

Z：我是原作派的，盡量貼近原作。。。我不太改色。我貼那些模型貼紙的時候，像是「MG」系列，不是要貼很多貼紙，我都是對得很準，重視在三。

### (改造)

一點點改造，通常是因為情勢所逼才要改造。比如說東西掉了，我「力可迪亞斯」(リック・ディアス)曾經有一邊的

推進器掉了，我只好自己去買零件回來補那個噴嘴，把兩邊補得一樣。

## 擺設保養

D：專門放模型的櫃子嗎？

Z：兩個立櫃，就是玻璃型的展示櫃，四面八方都是玻璃的，然後一層一層的。

D：四個面嗎？

Z：四個面都是玻璃的，全部透明，四個面都是玻璃才看得進去嘛！

就是 scale 的問題。「賽巴斯塔」有個很大的問題，你去看原設定，它是很大臺的，應該是三四十公尺。所以你擺在一起時它不會是同一個 scale。「壽屋」那個系統，是 non scale，因為它做的出來大小沒辦法跟人家比，基本上只是把它縮小而不告訴你尺度多少。這種東西我買起來有心理障礙。

D：會怕太大嗎？

Z：不是，他大小是一樣大，可是擺在一起會覺得怪。我擺鋼彈有一個嗜好就是，我會把同一種尺寸的東西擺在一起。各個鋼彈迷各個嗜好不一樣，「注意尺度」這件事情，是我這種人，有一點點軍事趣味的人，特別注意的。

Z：OK，我們這樣回來講，當年 BANDI 這個東西為什麼紅起來，其實某一個程度是因為有引入軍事趣味的要素。以前，模型哪有人在標比例的，什麼幾比幾，沒這東西啊！那是軍事模型裡頭才有標的。所以，你這個東西（鋼彈）擺在一起，就是跟軍事模型一樣的趣味，哇！可以做個場景這樣，我很在意。「賽巴斯塔」沒有尺度，擺進來我會覺得很怪。

## 展示分享

### （行為）

Z：我對支架本身的造型沒有那麼執著，重點是支架支起來可以讓它做一些傻傻地站在那邊的動作以上的。

D：您每一隻都會擺動作，上支架。

Z：我非常在意擺動作，可是這很耗空間。不過我有些是站著的，站著的我腦中的想像是它們在「格納庫」裡面待機。所以「HGUC」系列的一個賣點就是可以擺出、重現當年在動畫裡頭讓你印象深刻的動作。

### （心理）

D：您會把作品給別人看嗎？放在網路上之類的。

Z：沒有，因為我自己是不寫部落格的。而且我也不覺得可以做得比網路上很多人好。

## 社群活動

### （朋友）

Z：對對。我不大跟店家哈拉的。

D：就是老師你們自己的團體而已？

Z：應該這樣說，我們同盟喜歡做模型的人不多。然後，不太交流還有一個原因是大家都忙，做模型的時間其實是不多的。

### （官方活動）

Z：我現在那些「一年戰爭」是什麼時候收集的？契機是「ZETA 鋼彈」，它的劇場版來台灣上映。它在會場賣了一個紀念版，透明的「MK-II」，回去組了，覺得：「恩！滿好玩的」，又去買了一個普通版來組，「恩。。。就開始。。。繁殖。所以，我現在家裡是兩個大的立起來的玻璃櫃，然後裡頭放滿了模型這樣。

Z：官方豪華版、限定版，我從來沒被吸引過。可是如果我在那個場合下，它會變成促進我去買的動機。比如說我是因為看電影而去那邊的，然後有人說那是限定版喔！限定版喔！它會加分，但是我不會為了要買這個東西特地跑到那裡去。

## 困擾

### （模型生態）

Z：隨著文化的演進，字是有不同的意思。可是你看到「公仔」這個字，大家的刻板印象，絕對不會跟日文的 FIGUER 完全連上等號，FIGUER 的原意是一個「造型」、「成像」的意思，它跟「公仔」不會有立刻的聯想，所以我們避開用這個詞。原來的翻譯，當然翻譯的人已經很賣力了，可是他畢竟不是這個圈子的人，所以很多東西譯錯了。比如說他裡面有譯出一個叫「特郎斯達瑪」，你曉得什麼東西嗎？TRANSFORMER「變形金剛」，可是用日文寫「。。。他翻作「特郎斯達瑪」，什麼東西啊。。。

D：你會把模型擺在學校嗎？

Z：不擺。應該這樣講，教授之間，關於升等的問題，你還是不能過度地張揚你的嗜好，否則別人會覺得你不務正業。在系務會議上是有問題的。所以我們在學校是不怎麼張揚的。我的辦公室是不擺鋼彈，我想很多老師會擺一點自己的嗜好品在辦公室，不過，因為我對這東西更加小心。在我櫃子裡面當然是有，可是關起來人家試看不到的。

Z：所以，有件事是需要注意的，所以到現在還是很低調。因為我們畢竟不是搞這一行的，香港有一個叫吳偉明的教授。他是做日本文化的，他就公言：「我就是研究動漫畫」我們就很羨慕他。

Z：鋼彈十八公尺高，身上是不會沾塵土的，所以舊化，有些做過頭了，那完全無視於鋼彈的尺寸做的。我自己是有點軍事模型趣味的人，對我來說很難想像。然後以刮痕來講，基本上刮痕是要看比例的。以軍事來講，你戰車上可以看

到刮痕，軍艦上你是看不到刮痕的概念的舊化。因為軍艦太大了阿！開玩笑，軍艦的比例，那個刮痕比人還大幾倍，你有看過這種刮痕嗎？所以，那些磨損刮痕這種東西，舊化來講，在鋼彈有段時間是視為風潮，可是現在比較少了。鋼彈的 SIZE 你去比，差不多跟現在戰鬥機一樣。所以舊化那些東西不要太誇張才對。

### (對自己)

D: 您現在還會繼續買嗎?
Z: 因為我有山積，所以我前陣子跟人家講說，我的山積不清之前，要是再買鋼彈模型就剁手。
D: 就是沒有辦法擺嗎?
Z: 其實如果你問說限制，空間是最大的問題，尤其是住都會的。
D: 老婆會限制嗎?
Z: 還有，就是自制。自己先要控制自己，總不能等到老婆跟你吵那就太晚了。然後，我老婆對模型一點興趣也沒有，我嘗試給她玩過，她對這沒興趣。基本上我的量就不能太大，所以要慎選。如果你說我家裡兩百坪，老婆才不會管我。
Z: 其實像我這種動漫迷，人家一定會問我收藏不收藏漫畫。人一定會經過收藏漫畫的階段，可是呢，等到你發現空間放不下的時候，你就會停止。模型這個東西也是這樣子。我想我還會再買，但是，真的是要努力地想這空間怎麼辦？所以，我現在就是因為空間的關係，沒有一直擴增（模型），可是有「山積」啦！
D: 因為家人的健康關係嗎?
Z: 基本上噴漆的話會造成家庭革命，都會區不容易。其實有段時間有動心過，想說把抽氣設備弄好一點就可以了。
D: 以前小時候會不會有預算的問題?
Z: 我從以前就沒有預算的問題，因為我是優等生。因為要幹嘛就幹嘛！這是最佳的擋箭牌。可是以前也沒有買太多，因為意識到以後「放」的問題。所以小時候買來差不多就放在我的書桌上，最多到這種程度，多了我自己也會覺得頭痛，所以就自己克制了。因為只要你事情是反過來想的，通常這種行為就會得到克制。我想很多人的衝動購買，就是到店裡頭就覺得這個好棒喔！想買回家。可是你如果反過來想，買回家要放哪裡？如果放那邊你要清出一個地方，那你就排擠到原來你愛的東西了。你已經有一個很喜歡的鋼彈放這邊，你現在來了一個東西要佔它位置，你就覺得，恩。。。所以我一直沒有很過頭。

## 對收藏者的意義

### (模型融入生活)

Z: 對我來說，比較有趣的是，鋼彈有些東西我上課的時候會拿來當例子。比如說我教物理的時候，講「角動量守衡」，我會拿鋼彈來作例子。因為鋼彈在無重力空間的時候，它要轉身，有一套講法叫「AMBAC」，它的意思是「Active Mass Balance Auto Control」利用質量的移動，它可以轉身。我上課會用鋼彈來舉例。這可以引起大家的興趣，聽課的人會覺得有趣。
D: 你會放動畫給他們看嗎?
Z: 對對對。如果你上網，找東海大學的施奇廷老師，應該 YOUTUBE 上還有一段影片，我跟他合作的，他在那邊開的課也是拿動漫畫來當例子。以我來講，鋼彈的舉例還有一個就是 OO，裡頭那三個太陽能塔，然後坐軌道電梯可以上到那邊，這個上課我也有講。因為「軌道電梯」的概念其實是從「同步衛星」而來的。
Z: 我那個時候只是講說用科幻的想像，到底是不是可能的？這個東西就我們理工的眼光切入是這樣子。那像純造型上的東西，理工是沒有的。
Z: 結婚照風格是拍零零七，其實我說的是「城市獵人」風格。可是拍的人完全沒聽過「城市獵人」，所以我就說，是零零七那個風格，要拿個槍進去拍結婚照，擺出各種 POSE。
D: 老婆也願意配合嗎?
Z: 我老婆也是動漫畫迷，她只是不玩模型。所以她可以接受。

### (好處)

Z: 我倒沒有這樣的生活經驗，應該沒有那麼明顯的好處。在日本有一個講法，就是說組鋼彈的話，可以避免老人癡呆症，鼓勵老人動手。不過我認為所有只要動手的東西，組合的東西，基本上都有好處。
我大概不認為它跟腦袋的思考有太明顯的連接。如果我有小孩的話我會講，它應該是一個跟小孩非常好的親子同樂的過程。因為我有看過這樣的例子。而且，如果以現在的教育理論來講，這東西是可以避免老人癡呆症，它的確促進於你的空間掌握的能力、手指動手的能力，OK！有一定的幫助。
Z: 不要只限於鋼彈模型的話。因為我小時候也做軍事模型，我是二次大戰的飛機迷。做模型的好處，至少你可以立刻理解你不是一個手巧的人。我手很巧。
D: 第一次作就覺得自己很巧嗎?
Z: 比較級的。我一做就發現，好像比別人厲害一點。所以在自我實現或自我瞭解上它扮演一定的好處。
D: 那是什麼原因為讓您繼續做下去呢?
Z: 大概就育樂性阿！你做的過程中是很能夠 enjoy 那過程的。我完全同意模型大部分的樂趣在做的過程。還是跟玩遊戲很像。你知道促進人類做很多事情的原因是什麼？在於「成就感」。我簡單講，人類在早期這些玩的東西沒有的時候，人類最大的娛樂是旅行。因為旅行是一個往未知的過程中挑戰，而且你很容易有成就感。我計畫去哪裡玩，然後我去，的確到了這個地方，跟爬山一樣有「達成感」，這個達成感是推動你往下一步的動力。遊戲也是一樣，做模型也是一樣。你只要有付出，你就立刻看到成果。我們通常就是被這種成就感推著走的。
D: 跟一買來就可以玩的東西不一樣。
Z: 不一樣，購買的樂趣跟組東西的樂趣是不一樣的。那個消費的樂趣都是一樣的啦！可是買回來，模型組合的樂趣是屬於跟遊戲或者拼圖這些東西比較接近的。完成某件事情的樂趣。這種逐步達成的樂趣，我覺得最像的反而是旅行。旅行是最沒有嗜好的人的嗜好。你注意看，那些老先生老太太他們從小到大沒什麼時間去培養興趣的人，可是他們會曉得出去玩是很好玩的，可是什麼叫「出去玩」？其實是我跟旅行團，到這個地方，看到新的東西，好像達成了什麼事情。而風景漂不漂亮？他們對於那個感動是不多的。

## (嗜好做為職業)

Z: 所以, 有件事是需要注意的, 所以到現在還是很低調。因為我們畢竟不是搞這一行的, 香港有一個叫吳偉明的教授。他是做日本文化的, 他就公言:「我就是研究動漫畫」我們就很羨慕他。

Z: 我們還是只能放在「嗜好」這個 LEVEL, 不會太過。像 MS 翰, 我就很羨慕他, 他不是說整天在辦公室做他的模型。

D: 您會想去做代工嗎?

Z: 我沒有到那個技術啦! 而且那個對我來說太花時間了。應該講說, 我們自己都有個自覺, 如果時間花下去我應該可以做得還算不錯, 可是那個應該不會是我最終的強項。我必須坦白跟你講說把那個當職業我想也是另外一種痛苦。如果做模型要做得很好很好, 那其實是個很累的事情。所以我不覺得那是一個令人羨慕的職業。是不是很令別人羨慕我覺得要打个問號, 如果你把人家都認為是娛樂的事情當作職業, 這件事情真的幸福嗎? 你可以想想廚師是不是令人羨慕的職業。廚師可以煮出來好吃的菜, 你平時很難吃得到的菜, 可是他隨時都可以吃得到, 你真的覺得他幸福嗎?

D: 不一定。

Z: 對阿! 如果你是以別人當作嗜好的東西當作一種職業的話, 那種嗜好的美好已經有點不見了。所以代工會覺得做模型會很美好嗎? 它一定有美好的時候所以你才會做這個, 就像廚師一定是對吃有些興趣。就算他是因為生活做學徒所迫, 可是他在眾多學徒裡頭你選了這一行, 多少是對這個東西有一定的 SENSE 的。一定有覺得幸福的時候, 一定也有覺得痛苦的時候。這個是哪一行都一樣的。

## (玩物喪志)

Z: 我覺得沒有什麼明顯的對生活上直接的好處, 我倒覺得組模型最大的困擾是, 組了以後有點難以放下手, 你會想把它組完。就是, 那個放手的時機比較難掌握, 就跟你玩電動一樣, 放手的時機很難切。

D: 「玩物喪志」這句話您認同嗎?

Z: 那因人而異, 如果你十年前問我我絕對反對。因為我是個優等生, 所以基本上我玩的東西是不會影響到我做的事的。不過我必須坦白講, 這時間還是花下去了。某個面向我一定講說, 如果我把玩這些東西的時間投入到工作上, 我一定會得到比現在更大的成就。。。, 比如說得個諾貝爾獎之類的。這個東西其實是在於人生的取捨之間, 如果我真的這樣做了說不定有另一個後悔:「喔! 我的人生都在工作上面, 少了娛樂。」所以, 「玩物喪志」這個「志」我必須打个問號, 可是「玩物費時」我是同意的, 世界上沒有什麼東西不花時間的。

D: 像打電動沒辦法中斷啊! 然後熬夜通宵。

Z: 世界上的事情永遠都有兩個面向, 你說打電動花很多時間, 這件事情是錯的嗎? 我跟施老師是非常要好的朋友, 我們曾經因為打機械人大戰熬夜過。現在回想起來熬夜是個很美好的回憶。當然有些人會說: 兩個研究生花那麼多時間打電動, 也不去唸書, 博士早拿到了。最後還是拿到了啦! 呵呵。

Z: 呃。。。整個回頭過來講, 娛樂對於人生的必要性。通常某一種娛樂被歧視, 是因為這種娛樂在社會上是不被主流當作正當娛樂的。

D: 現在覺得「宅男」好像眨的含意比較多。

Z: 大家會覺得, 你去當個追星族好像比當宅男來得正當多了。可是就時間花費來講, 其實沒兩樣。所以我的看法是, 花時間是一定會的, 可是你必須體認到, 我們人類為了嗜好花時間是不可避免的。因為如果你把所有時間都放在讓你精神緊張的工作裡, 對身心是有妨害的, 基本上只是分寸的問題。

Z: 「玩物喪志」就是對一個東西過度中毒了, 但這不是那東西本身的錯, 而是說: 迷人的東西本來就有危險性。如果這東西不好玩我幹嘛去玩它!

D: 那只能靠自制力囉!

Z: 不過自制力這個東西, 好像沒有是你的錯。不過另一方面是跟人的天性或者經驗有關。回頭來講, 你看《EVA》的導演安野秀明他講說, 他小時候對於《宇宙戰艦》非常著迷。整個發射波動砲的過程他都背得出來。他說當年所有人都認為他白吃阿! 這東西背那麼熟幹什麼? 可是他後來進了業界, 覺得這東西很有用。他曉得怎麼樣引起觀眾覺得很爽, 因為他當年也受這個東西吸引, 他曉得運作原則, 可以做出一樣吸引人的作品。

Z: 可是這種人有多少? 人生的過程中, 到底什麼是有意義的? 什麼是無意義的? 其實是模糊的。絕大部分的判斷標準是說, 以最有勝算的來講。所以所有人都希望你努力讀書用功, 漫畫越少看越好。所以我認為。。。

D: 還是要看那個時代的價值觀。

Z: 對。然後「文化創意產業」越來越重要了, 只要社會的經濟到一定的程度, 對於娛樂的需求是絕對需要的, 而且它是人類不可或缺的一塊。所以你正視這一塊的話, 「玩物喪志」的「志」到底是什麼? 如果你的「志」是成為「原型師」, 那可以啊! 可是你必須注意到, 成為「原型師」的機率是比一般社會認可的正道是低一點的。

Z: 所以, 「玩」是人類不可或缺的東西, 但是是不是「玩物喪志」? 這個要看「志」的定義。玩物喪「時」是真的。

## (玩具或是藝術)

Z: 所以, 我們這東西到底是玩具, 是不是藝術, 這東西我覺得很大的爭議點。我認為它(鋼彈模型)的定位跟「海洋堂」稍微不一樣。「海洋堂」非常重視造型師, 它在造型這個階段已經向藝術看齊的感覺。「鋼彈」它從來不會宣稱說我這個東西是藝術, 「海洋堂」至少還會跟村上隆靠攏, 強調每個人的創作。「鋼彈」它不會阿, 它徹頭徹尾就說我是個工藝作品, 它是個工藝趣味。所以, 我們在玩它的時候, 以現在最接近的大概就是那種, 「古董車」的嗜好會最接近。你是欣賞這些東西的機械結構, 當年這些工匠的心血結晶。可是你再放寬一點, 仔細想想, 我們現在欣賞的擺在故宮裡頭的很多「鍋、碗、瓢、盆」當年也是實用性的東西阿! 你說: 「這盤子做得多漂亮」但是不是要把它當成藝術品耶! 是要讓人家用的, 然後附加一個賞心悅目的目的。那! 你說鼻煙壺這個東西, 它只是說這個東西做得很漂亮大家會來把玩, 它當然有把玩的性質, 可是這個東西不是以一個純藝術的角度在創作的。OK! 也不會強調創作者的藝術性, 不像人體雕塑那種東西被認為是一種藝術。鼻煙壺的工匠在創作的時候一定不會意識到自己是個藝術。對應起來的話, 鋼彈模型比較偏這一塊啦! 工藝藝術這一塊, 而它的藝術價值通常不是創作者宣稱出來的, 常常是來自於後世給它的詮釋。

D: 它就是覺得自己是在賣東西的。

Z: 就跟車子一樣嘛! 車子其實是最接近的比喻。車子基本上是有實用性的, 可是你造型要不要漂亮, 要不要有大家覺得工藝結晶的感動, 各個車廠還是要努力把這些東西放進去。鋼彈是非常接近這一塊的。

D: 那對老師您自己來說呢?

Z：我覺得這個地方其實有兩塊。鋼彈這個東西到底是不是玩具？這本來就有模糊地帶，我是承認這個模糊地帶在這邊的。就我們自己的趣味來講，常常就會回到到底遊戲、動漫畫是不是藝術？定義不清的話就只能各自表述嘛！所以我認為它是個好玩的東西，可是我不太認為它是玩具是因為，它畢竟跟我們一般認為的玩具有一點很容易看出來的不同。我心目中的玩具比較像是，你買回來就會玩的。這邊你還得放進一些東西.....買來就可以玩的我比較接近是玩具，自己需要組裝的東西，玩具的成份就淡下來了，而且這是有歷史上面的因素的。模型它本身自己的傳統是從軍事模型過來的。在日本或者歐美社會裡頭，大人是不能玩玩具的，可是模型是被視為正當的大人嗜好。它有這個傳統。基本上要把真實的東西縮擬下來，然後製成一個虛擬場景。這個過程，通常是有很強的工藝的要求。

Z：所以延續到這邊的話，鋼彈的巧妙就是它有這兩面性。某個程度有切進那種傳統的遊戲夢想的部份，因為它是動漫畫出來的東西。另一邊，做成有點軍事模型的趣味，每個都有虛擬的考證、標比例尺，做的過程是很接近軍事模型的。所以這個兩面性使它有點偏離了傳統的玩具，也跟傳統軍事模型的定位不一樣。它是站在中間，所以一直覺得鋼彈是個獨一無二的東西。

Z：有可能。話說回來，你問它是不是玩具？我說，它有玩具的面向，不過它已經偏離了傳統的玩具。那是不是藝術呢？我對藝術的定義是很寬鬆的，那個小便斗倒過來都可以是藝術了。我在「海洋堂」那時候的演講就說：「一個可以打動人心的創作活動」我就稱它是藝術。就這件事情上的話，我覺得鋼彈（製作模型）它是可以打動人心的創作活動。它感動人心的部分你，拿一個東西來做類比就會發現，就是「拼圖」。拼圖有很大的類似性，拼圖也是給你一堆東西，你把它組起來變成一張圖。可是你會覺得這兩個還是不一樣的東西。簡單來講在哪裡？就是終點不一樣！它（鋼彈模型）的終點比拼圖有彈性多了，那這個彈性怎麼產生的？是「製作者在過程中自己東西會進去」，你的結果不會是一個定死的「unique solution」唯一解。而且呢，你的這些「切法」是可以感受到設計者的心境去的。跟拼圖不一樣，你比較不會說，這拼圖切得很好，這拼圖切得不好，沒這種事情。OK！所以鋼彈模型跟拼圖的類似性一比就會知道，有兩個東西類似性。一個是模型製造商的巧思會進去，一個是你去做模型的那個巧思也會進去。心會進去，所以跟拼圖不一樣嘛！所以，每個人做出來的東西一定都不一樣。先不用講改造不改造，你這東西妙就在於它其實是很多面向的，光是組合你就有類似拼圖的趣味，可是你只要再花心思，這個東西就一路這樣子，從最簡單的組合到模型師的作品，中間是有很大的程度的。這個東西的魅力我想就在這上面。

D：如果你沒有上色、沒有認真做，就可以亂玩。但是如果你把它認真做，你會不會就不敢動它了呢？

Z：會，絕對會！

D：像變形，你變一次，就會覺得，怕再變一次就把它弄斷了呢？

Z：絕對會！我買東西向來同一種不買兩隻的，除非它是量產機，可是我唯一接受的例外就是可變機。變起來太痛苦了，就買兩隻來自自己想像一下吧！

D：一隻是機械人一隻變形。

Z：對啊！

## （欣賞的人）

D：在日本或台灣有讓您印象深刻或崇拜的模型師嗎？

Z：我的偏好，大概最喜歡的是十幾年前的出淵裕，就是V鋼彈跟「沙薩比」的設計者，不過他是機械設定不是模型設定喔！像《0080》系列跟《逆襲的夏亞》都是他設定的。可是他現在的風格變了，像Hi-ν，是他近年來重修的，覺得他的風格已經有點怪了。我比較喜歡當年的。

Z：不過模型製作者，就是那個日本電視冠軍的「情景王」山田卓司。他常幫模型雜誌製作情景。

## 收藏歷程

Z：如果要講「鋼彈」進入台灣最早的曝光，那大概是我小學五年級到六年級的時候，開始引進相關的東西。那時候是什麼，口香糖，萬歲口香糖。口香糖上面的包裝，然後會附一些劇照。

D：所以一開始不是動畫先進來的？

Z：動畫很晚才進來。

D：類似食玩那種東西嗎？

Z：有點像，可是那時候還沒有很成形的。我的CULTURE SHOCK就是在口香糖上面。我國小五、六年級差不多是民國七零年，大概是日本才剛放（TV動畫）不久，大概是日本放映後一、兩年。

Z：那時候我的印象是這樣子的。那時候口香糖包得跟箭牌很像的，上面包的那一張，其實是一張卡通劇照。講幾個印象很深的，其中一張是阿姆羅登上鋼彈的那一幕，他把遮布拿掉，然後登上去。還有一張是它（鋼彈）拿槍，你要知道，機械人拿槍是很難見到的，在那個年代。

D：為什麼？

Z：以前大家所熟悉的「無敵鐵金剛」（マジンガーZ），都是固定兵裝。機械人拿槍這件事情是很難見到的，所以你有一個印象很深刻，竟然是拿槍的，因為習慣固定兵裝這個東西。那時候台灣會接觸到的就是「無敵鐵金剛」、「蓋特機械人」。

Z：我收集鋼彈模型的時間應該是在大學。我從小就喜歡動漫畫，但是沒有接觸到鋼彈模型，因為我是鹿港人，我是鄉下小孩，彰化長大的。那時候比較常見的是「超合金」，包括「無敵鐵金剛」、「無敵鋼人泰坦3」（ダイターン3），然後...「大空魔龍」（ガイキング）、「勇者萊丁」（ライディーン）。小學附近的玩具店可以看得到的，可是我們彰化那邊看不到什麼鋼彈模型。

D：那個年代是鐵皮玩具時代，好像沒什麼塑膠的。

Z：對，那個年代在日本已經引起風潮了，可是台灣沒有什麼引進到，對於彰化那個區域來講，不是很多。

D：所以您去新竹唸書才接觸到。

Z：因為我國中也是在彰化念的，後來高中在台北念一年，又轉學回去然後跳級。所以那一年學業比較忙，所以沒什麼接觸，上大學才接觸。那上了大學後有一個CULTURE SHOCK。我雖然一直都很喜歡動漫畫，可是上大學後的CULTURE SHOCK不是鋼彈，是「超時空要塞」（マクロス）。因為那時候台灣正在放，那時候中視用「宇宙戰艦」這個名字，民國七十六年左右。民國七十六年放了這個作品，那時候還配了藍心湄的歌。就覺得，這東西有趣喔！然後那時錄影帶也開始可以拿到了，這時候日本開始發展OVA（Original Video Animation），所以日文錄影帶也可以租到

<p>OVA 了，那時候看到也是 CULTURE SHOCK。那時候就開始對這個（鋼彈）有興趣了。</p> <p>Z：然後，一九八七年發生什麼事情？《ZETA 鋼彈》在日本播了，那模型也開始賣了，所以我第一臺模型是「ZETA 鋼彈」。是我大三的時候做的。所以我搭的不是第一次鋼彈熱潮，是《ZETA 鋼彈》。</p>
<p>Z：對我來講，我選的是「一年戰爭」。「一年戰爭」是一切鋼彈的原點，對我來說，也是鋼彈體驗上的原點。雖然大學的時候是看《ZETA》，第一臺鋼彈也是做「ZETA 鋼彈」。坦白講，因為《ZETA 鋼彈》在電視上放，然後剛好「精緻動畫」起來了，我去買到了初代鋼彈那三部劇場版，看完了感動的不像話。真的讓我流淚的，寥寥無幾，鋼彈三部曲的最後一幕是有那個力道的，在當年。阿姆羅說：「我還有可以回去的地方，拉拉，我們隨時都可以再見面的。」那時候覺得這真是經典。到現在還是很難有作品超越，「一年戰爭」對我來說是有特別的情感在的，它是我真的確立了：「這東西是個好東西」那種感動。</p>
<p>Z：我最喜歡的，大概會買「MG」，可是以一個收集全系列來講，我是買了「HGUC」。所以我「一年戰爭」是齊的，裡頭每一隻都有。有一件事很有趣，因為當年我做的第一隻鋼彈就是「ZETA 鋼彈」，但是已經不見了。然後，那個年代什麼 INFORMATION 都沒有，沒有網路，也沒人告訴你模型怎麼做。而且，當年的分色是很爛的，所以，當年那個腹部的白色，我是用立可白塗的。然後，手上那個榴彈發射器是紅色的，紅色怎麼辦，紅色你塗不上去喔，我是用立可白塗了以後，再用紅色的奇異筆塗的。所以，當年那一臺當然不見了，可是，後來，現在搬到這個新家了，當了教授以後，又去買了一臺回來，重做！</p> <p>D：一模一樣的喔！</p> <p>Z：一模一樣的，可是用的是我現在的技術重做的，當作是我當年的紀念。我也買了「HGUC」（版本），所以現在我的架子上排了兩隻的（「ZETA 鋼彈」）。它某個程度也代表了將近二十年來，技術的進步。兩個對照起來很有趣，真的很有趣。你看造型、風格，會覺得模型這個東西真的是會隨著時代的演進，有不同的審美觀和流行。</p> <p>Z：所以我第一臺是那個時候買的，那時候買的也不算多啦！除了那臺我還買了 MSV 系列，差不多我大學時代就做了這些。噢！還做了一臺「沙薩比」，那時</p>
<p>噢！還做了一臺「沙薩比」，那時候一九八九年最重要的作品《逆襲的夏亞》（逆襲のシャア）。那時候多感動啊！那時也是模型先賣。那臺「沙薩比」，我把它噴漆噴得亮晶晶的。</p> <p>D：那時候您就會上色噴漆了喔！</p> <p>Z：上色那時候其實技術並不好，因為沒有 INFORMATION，這東西真的很重要。那時候我，其實很簡單，買了一罐噴漆紅色的，「沙薩比」最好噴了，因為全臺紅色的。你把它噴得紅紅的，再補一些色就完成了。當年放在我研究室的桌子上，那些都是 1/144 的。再下來就斷了一陣子，研究所畢業，當兩年兵，然後出國，這之間都沒有在碰鋼彈模型了。</p> <p>D：在國外也沒有嗎？</p> <p>Z：國外其實有，在國外做的第一支鋼彈是「鋼彈 Wing」。「鋼彈 Wing」有兩個版本，カトキ版，那隻我有做。然後大河原邦男那個版本我也有做，那是我老婆送我的禮物。美國很不容易拿到這些東西，那幾隻有的是郵購的，最主要是因為地方太大了，有店的東西也不算多。模型這個東西本來就有傳統，美國是有模型店，只是它不會有什麼鋼彈模型，不多。絕大部分是軍事模型。所以我有在美國的實驗室裡偷偷地自己做。那時候又回去做，可是那時候做的也只是玩票性質。那回來，我現在那些「一年戰爭」是什麼時候收集的？契機是「ZETA 鋼彈」，它的劇場版來台灣上映。它在會場賣了一個紀念版，透明的「MK-II」，回去組了，覺得：「恩！滿好玩的」，又去買了一個普通版來組，「恩。。。就開始。。。繁殖。所以，我現在家裡是兩個大的立起來的玻璃櫃，然後裡頭放滿了模型這樣。</p> <p>D：有什麼困擾嗎？例如家人反對。</p> <p>Z：第一，我是優等生，這點我必須承認，大概這件事情就是所有的擋箭牌了。所以家裡沒什麼反對。老婆也不會，她只是沒興趣而已啦！他只要我不要做過頭。</p> <p>D：不會說家裡擺這些東西會反對。</p> <p>Z：不會，因為她也擺她的東西阿！她也擺 Hello Kitty 阿！我擺我的鋼彈模型，勢力均衡，沒差。如果在塗裝的時候她有時會嫌那個味道很臭，因為溶劑多少有味道。</p>

## 口述歷史

<p>Z：我是一九八八年大學畢業，所以前陣子剛慶祝大學畢業二十週年。所以我們那時候 INFORMATION 都是看日文雜誌而來的，那時候萬年四樓那兩家書店都已經有了。</p> <p>D：那時候都是看錄影帶嗎？</p> <p>Z：對啊！那個年代都是錄影帶。</p> <p>Z：你有聽過精緻動畫嗎？精緻動畫在台灣和日本動畫發展史上，有重要的地位。</p>
<p>Z：OK，我剛說監修就是做這些事情。</p> <p>D：北美館怎麼會找到您來審稿？有看過您們的著作嗎？</p> <p>Z：其實非常好笑，因為它們裡頭，辦的人，是我太太的同學。他們在聊天的時候知道，我就是這樣跟他們連上線的。就透過我太太，說要找這方面的專家。然後我太太就說：「有啊！我先生就是這方面的。。。。」</p> <p>D：您之前不是有在尖端出版社嗎？</p> <p>Z：一開始我們成員，像 TP、我，當年都有幫《神奇地帶》寫稿，所以尖端那邊的線，是從《神奇地帶》那時候一直保持下來的。</p>
<p>D：《神奇地帶》編輯群就是有一本《機動戰士大全集》。</p> <p>Z：那也是尖端那時候出的，無版權年代出的。那時候最早是大然。。。。</p> <p>D：最早不是有個大山嗎？</p> <p>Z：OK，大山其實很早喔，早到不得了，早到我小學的時候就有出現了。劉萬來的翻譯。大山那時候的翻譯，基本上是翻譯講談社那時候有一連續的什麼什麼大圖鑑系列的。什麼。。。大百科，《鐵人甘達姆大百科》。</p> <p>Z：那些大百科當年是出給小學生看的，很 COLORFUL，很多很多彩色的東西。那時候我還記得，像無敵鐵金剛、蓋特機械人，當年不叫蓋特機械人，那些翻譯都很「劉萬來派」都隨便譯。我還記得一件事很好笑。你知道「宇宙戰艦大和號（YAMATO）」，那時候翻譯過來叫「宇宙戰艦『皇帝號』」。很多人講說「大和號」是日本人的意云。當年「大和號」事實上沒打贏嘛！一下子就被炸到海溝裡去了。可是它說：哇！現在「大和號」日本的「大和魂」是拯救世界的希望。日本人的意云，我們翻譯過來，比意云我們更厲害，把你「大和」改「皇帝」，哈哈。</p>

<p>D：變成中國的。</p> <p>Z：對啊！變成華人世界的。好好笑！</p> <p>Z：大山書店那些東西，應該說當年也民志未開，所以大家隨便做隨便翻，錯誤非常非常多。</p> <p>D：所以比較正確是在尖端那時嗎？</p> <p>Z：因為那時是 FAN 下去（翻譯）的。不過你想，商人想要騙小孩，那個東西做起來絕對不會用心。可是如果是 FAN 自己下去做的，你對這個是有愛情的，做起來的態度是完全不一樣的。所以尖端那群「神奇地帶」對動漫是有愛情的。</p>
<p>D：所以比較正確是在尖端那時嗎？</p> <p>Z：因為那時是 FAN 下去（翻譯）的。不過你想，商人想要騙小孩，那個東西做起來絕對不會用心。可是如果是 FAN 自己下去做的，你對這個是有愛情的，做起來的態度是完全不一樣的。所以尖端那群「神奇地帶」對動漫是有愛情的。</p> <p>Z：所以大山書店那個，《鐵人甘達姆大百科》是那個年代的。如果要講「鋼彈」進入台灣最早的曝光，那大概是我小學五年級到六年級的時候，開始引進相關的東西。那時候是什麼，口香糖，萬歲口香糖。口香糖上面的包裝，然後會附一些劇照。</p> <p>D：所以一開始不是動畫先進來的？</p> <p>Z：動畫很晚才進來。</p> <p>D：類似食玩那種東西嗎？</p> <p>Z：有點像，可是那時候還沒有很成形的。我的 CULTURE SHOCK 就是在口香糖上面。我國小五、六年級差不多是民國七零年，大概是日本才剛放（TV 動畫）不久，大概是日本放映後一、兩年。</p> <p>Z：那時候我的印象是這樣子的。那時候口香糖包得跟箭牌很像的，上面包的那一張，其實是一張卡通劇照。講幾個印象很深的，其中一張是阿媽羅登上鋼彈的那一幕，他把遮布拿掉，然後登上去。還有一張是它（鋼彈）拿槍，你要知道，機械人拿槍是很難見到的，在那個年代。</p> <p>D：為什麼？</p> <p>Z：以前大家所熟悉的「無敵鐵金剛」（マジンガーZ），都是固定兵裝。機械人拿槍這件事情是很難見到的，所以你有一個印象很深刻，竟然是拿槍的，因為習慣固定兵裝這個東西。那時候台灣會接觸到的就是「無敵鐵金剛」、「蓋特機械人」。</p>
<p>Z：OK，我們這樣回來講，當年 BANDI 這個東西為什麼紅起來，其實某一個程度是因為有引入軍事趣味的要素。以前，模型哪有人在標比例的，什麼幾比幾，沒這東西啊！那是軍事模型裡頭才有標的。</p>
<p>Z：它是不是玩具？OK！我們自己常常開玩笑，因為 ACG 是我們先喊出來的嘛！傻呼嚕同盟喊出來的。Animation、Comic、Game。</p> <p>D：在台灣是你們喊出來的嗎？</p> <p>Z：是我們喊出來的，在日本沒這個詞。後來有反輸入日本，不過大部分使用的還是在華人地帶。</p> <p>D：從神奇地帶裡頭出來的嗎？</p> <p>Z：沒有。最早是 AIPLUS 喊出來的，他當年在台灣的 BBS 裡頭主持的版就叫「ACGReview」，就是說，遊戲也好漫畫也好，你完全以評論的話，跟這三個相關的東西都可以進來討論。</p>

## 訪談紀錄（三）

時間：2009年6月7日15點35分至6點29分

對象：阿水

D：筆者 W：受訪對象

## 購買收藏動機

### （購買處）

W：全雲林就只有一家店，然後，那家店什麼時候補貨我也不知道。那時候都是在那邊買，才開始知道原來有模型專用的品牌。可是也僅止於顏料而已，它那裡跟模型工具有關的東西，就是顏料、一把模型鋸，還有一台 TAMIYA worker's，就是空壓機加上噴槍的組合。大概就三四樣而已。不過就很不了起了，我是到我十八歲才第一次看到「遮蓋膠帶」這種東西。

D：那您都從哪裡得知鋼彈模型的訊息呢？

W：我不知道，我都去逛，員林有一間模型店，我幾乎每天都去。所以那邊的模型都背起來了，有一隻沒看過那一定是新的，就這麼簡單。

D：那現在的資訊來源呢？

W：現在網路很方便阿，傳來傳去、貼來貼去的。

### （花費）

D：您說你也不會買太多，那平均一個月會花多少錢在模型上。

W：自己的，少之又少，不要說一個月，一個月我還買不到一隻。大概兩個月花個六百到一千塊左右。耗材的話，一個月大概兩千八到三千，因為我用量大。

### （第一次接觸）

D：就先從你何時接觸到鋼彈開始。

W：我很小的時候連動畫都沒有看過，真正要講接觸這個東西是在小學三年級的時候。是拿零用錢去買機械人玩具，我也不知道那個叫鋼彈，就看到機械人，「喔！好帥，就買了」。

D：那您何時開始接觸到鋼彈呢？

W：我能購買得起叫「鋼彈」的東西，最早是「BB 戰士」那一類的，那時候一隻 125 塊。我還記得我第一次買的 BANDI 的模型，BB 裡面騎士系列的你知道嗎？其中有一隻壞人，它是穿藍色，然後頭像香菇有兩支金色的角，有一個披風罩起來。

D：你就覺得它很帥就買了。

W：我覺得它很帥。然後覺得這還不錯，至少比韓國貨好。因為日本的東西，它裡面有漢字，你會覺得有點熟，韓國字就完全看不懂。BANDI 的東西又印刷得精美漂亮。

D：幾年級呢？

W：好像也是三、四年級的時候。

### （著迷）

W：有一年年假，我們剛好路過一家模型店，就進去逛，她就一直鼓吹我買模型：

「這個你可以買」

「你不是叫我不要買」

她就突然很生氣喔！「我從來就沒有叫你不要買，是你自己要遺忘你的過去」

我一買就是買了「PG 攻擊」。

D：一買就買最大隻的。

W：因為爽啊！我不是買不起，我只是告訴自己不能買而已。要出一口氣你知道嗎！。。。。。。從此落入了火坑裡。可是我不會買很大，因為總是要生活。0102 事實上我組模型是很雀躍的，就一直買，上色這樣。

### （收藏心裡）

我覺得它很帥。然後覺得這還不錯，至少比韓國貨好。因為日本的東西，它裡面有漢字，你會覺得有點熟，韓國字就完全看不懂

W：說到鋼彈我並不是特別喜歡，只是因為它是大宗，有些機體又不大醜。就好像世界各國都有漂亮的女孩子，但是如果說最漂亮的大家會說是美國，因為他們人多。比例原則，所以鋼彈也是一樣，套件這麼多，總有一兩隻好看的。因為它好看的多，所以我就買鋼彈模型。實際上我並沒有特別喜歡這種東西。

D：你也會做別的嘛！對不對。軍事模型你也做嗎？

W：軍事的我也不做，我不喜歡戰爭，已經很混亂了為什麼還要打。所以看到軍武類就會覺得那是殺人的東西，我不喜歡。不過鋼彈也是殺人的東西。。。。。。可是軍事的殺人比較不「浪漫」吧！至少鋼彈的殺人是拿「光束槍」。而且不會流血。因為卡通不會畫流血的畫面。所以我覺得軍武的東西比較不浪漫。

長大後告訴自己不要買，可是我必須要找一個人來怪罪，人就是這樣！所以我就怨恨女朋友，都是她害我！心裡面這樣想。「長大了要承擔一切，不能買模型」、「買這個女朋友會生氣」。

D：撇開代工來講，鋼彈模型算是您的收藏吧！

W：對，可是慢慢改變了！慢慢偏向「GK」。

D：為什麼會這樣？

W：因為我覺得這東西你很容易買得到，可是「GK」不一樣，你錯過一個時間點就再也買不到了。



D: 所以, 委託案件, 當然是照顧顧客的意思。但是以我個人來說, 越來越傾向不可動的東西。甚至有些可動的東西我都把它黏死, 讓它不可動。因為「GK」這個東西它設計的跟鋼彈模型不一樣。鋼彈模型爲了要維持它的立體與可動性, 立體的東西你不管從什麼角度都可以看到特殊的樣貌, 可是平面的不行。如果你在紙上畫一隻正面的「薩克」, 你看不到它的背面, 背面要靠想像。人都有想像力, 可是長年的社會生活讓它慢慢消失, 我認爲這是一種殘廢。所以殘廢的人就要靠輪椅, 讓他能想像, 所以我覺得玩具就是滿足了人們, 心中已經失去的想像力。鋼彈模型因爲可動可以玩, 所以大部分的時候都是對稱的, 可是 GK 則不然, GK 一直都是以一個固定姿態而吸引人。因爲它是不可動的, 所以可以把它的透視感做得很好。比如說一個手往前伸的動作, 如果鋼彈擺這種動作它兩隻手是一樣的, 那它前面這隻手看起來會比較小, 如果是 GK 就可以把這隻手變大。這就是 GK 美好的地方, 它吸引我的地方。所以說這個東西是比較深層的, 比較具有藝術性的。
D: 爲什麼買來擺著, 可是你又會希望它的可動性高呢? W: 完璧 (完美) 心態 (かんべきしゅぎ)。比如說你買一隻手機, 它有地球自轉換算的功能, 事實上你根本不會用到它, 但是如果這個功能壞掉了, 你會想把這隻手機退掉, 換一隻新的。因爲鋼彈模型的可動性, 已經深深地固在我們心中, 一個重要的要素。所以當你的作品失去了這個要素, 人家會認爲是一個殘廢, 雖然用不到。就是這種心態。
D: 我並不是一個真正的狂熱收藏者, 有人會同一隻買三盒, 一盒拿來做, 一盒拿來收藏。..... 他振興了貿易, 我個人對這種行爲是絕對贊同的, 雖然我不會這樣做。 D: 所以是什麼原因會讓你買某一隻模型? W: 看起來讓我覺得安心、舒服的模型。看起來不舒服的東西我就不買, 即使它很紅。我會挑我心目中的經典。
D: 某一隻鋼彈, 如果它有很多版本您會想收齊嗎? W: 我會挑一隻我最喜歡的! D: 那如果它越出越好呢? W: 那也沒辦法, 不然就把它賣掉。不過我未製作完成的套件賣掉機率非常低, 因爲我會買進的東西代表對它有一定的情感。 D: 一定要把它完成就對了。
D: 有沒有可能您哪一天再也不買模型了呢? W: 這跟抽煙一樣, 有沒有可能戒煙。抽個一跟兩根無所謂, 不需要去強迫自己。我覺得人「快樂」最重要。如果這個東西依然能讓你開心, 那我不會改, 如果覺得沒意思了, 那就不買。
D: 你在 BLOG 上說, 爲什麼要一直幫模型拍照收集照片呢? 因爲有新鮮感, 即使每隻都一樣。這是一種收集癖嗎? W: 紀念! 我對這東西有感情, 因爲這畢竟是我絞盡腦汁做出來的, 而且勞心勞力, 做出來的東西我卻要把它交給別人。工作就是這樣啊! 可是我會捨不得, 所以我就拍照來留念。所以我沒有很多 (模型) 收藏, 但我有收藏很多 (模型) 照片。

(收藏價值) (對角色的愛情 VS 造型美醜)

D: 您對鋼彈世界裡的人物會有特殊情感嗎? 還是只是因爲它是大宗。 W: 我對這東西是有一定的情感, 不過限定於某一些, 比如說戰艦類。因爲那是一個令人安心的地方。你在外面廝殺, 回到船艦上後就可以休息, 我喜歡這種令人安心的地方。
D: 怎麼樣算是你心中的經典呢? W: 比如說這隻「丘貝雷」就是經典。 D: 因爲你看過動畫嗎? W: 不是, 我對這角色根本就不熟, 可是我看到這一盒, 會覺得它的「造型」、「紋路」還有「精密性」, 是其他隻難以超越的。一樣是「丘貝雷」, 這隻最屌。這隻是全球限量前五十盒的, 它好像全球只賣五百盒。GK 這個東西它有分號數的, 一個模開出來, 越前面的越好, 不像「鋼模」都一樣。  D: 所以動畫不會去打動你。 W: 打動我會去喜歡這個角色, 但是, 我會不會花錢買的關鍵是它的「型」好不好。有些東西它在動畫裡頭不怎麼樣, 可是它變成模型很漂亮, 我就會買!
D: 鋼彈裡頭, 您有喜歡的系列嗎? W: 「機動武鬥傳」, 我覺得很熱血阿! 而且每一隻鋼彈都很有特色, 可以代表它的國家。
D: 透明版、電鍍版、會場限定版會去收嗎? W: 不會去買, 覺得它們很醜!
D: 那您會去在乎比例的問題嗎? W: 不會, 我不在乎考究, 基本上我的看法就是看起來有協調性就好。BB 戰士也有協調性啊!
D: 在模型上還有沒有其他的感動呢? W: 也許你很喜欢動畫裡面的某一個角色, 跟他產生共鳴, 就會去買他的模型, 放在你的桌子上面, 那時候就會有一種感動。像「涼宮春日」, 我覺得人都應該要像這個主角一樣, 就是「什麼都是有可能的」。它帶給我的感覺是, 有些事情, 你只要想學就學得到, 你只要想做就做得好! 如果有一些技巧或一種塗裝我不會, 可是我去學它, 就可以做到。或者是做模型, 因爲你對它有感動, 所以會把它做得栩栩如生。
D: 您的擺設就是現在房間這裡的幾個櫃子嗎? W: 我以前有個達新牌衣櫃, 我把它噴成黑色的。結果我媽罵, 噴成黑色難看要死。就把模型擺在裡面。後來我開雲林的時候只有帶走幾樣珍貴的東西。 D: 所以就剩下現在這裡的? W: 本來有更多的, 會有客人來這邊拿訂購的模型, 然後看到這個他又喜歡, 就讓他帶走。 D: 您怎麼會捨得賣自己的模型? W: 有一些真的很珍貴的模型我會捨不得。像 2006 年亞洲盃得獎的模型, 就有一個香港人要跟我買, 我救出了一個價錢, 他就..... 哈哈, 不要拉倒! 我說我可以再做一隻一模一樣的賣給他, 他也不要。這就是價值的問題。

## 模型製作

### (時間)

D: 昨天熬夜做模型?
W: 我早上十點才睡, 不過是意外, 如果平常差不多三、四點睡覺。我工作都有一定的排程, 有時候做太開心, 或者是做太爽, 或者是不做到這個程度不行。
D: 都是因為你的 CASE 嗎?
W: 大多是, 95% 都是, 二十件裡面大概只有一隻是我自己的。
W: 基本上就是睡飽起來就是在做模型。
W: 我會把它放著, 有空再完成。我做模型的比例是二十件才會有一件自己的, 二十件模型你要做多久? 模型代工做了兩年多, 自己的作品四、五件而已。
D: 如果是「MG」的話, 你平均一隻做多久?
W: 如果是我自己的喜好的話, 隨便做, 兩天就好了, 精緻一點可能要半個月。因為對我來說時間就是金錢。

### (製作步驟技法)

W: 只是想要玩到更多模型。所以做得就會比別人多。
D: 經驗很多。
W: 然後一些奇怪的花招, 因為物資缺乏, 你就要想辦法去克服它。
D: 那時候也找不到什麼工具書嘛!
W: 我那時候是沒看過。
D: 所以遇到困難都自己想辦法。
W: 自己想辦法。框架「拉絲」這種東西也是我自己想出來的。那時候就什麼都沒有, 我就什麼都拿來做。
而且做起來怎麼都跟盒子封面不一樣, 我會覺得是騙人, 就開始想要上色。
D: 您覺得做模型需不需要有什麼天份?
W: 模型不需要天份。技巧的東西不需要天份, 你如果每天作一百次就會的東西這不叫做天份。模型沒有一個地方是你花了時間練習還學不會的。
D: 不是有一些改造、配色的東西。
W: 那是美學的東西, 但不是每個人都需要去改造, 做這些事情。你又不是要當模型師, 只不過是照著說明書把模型做出來而已, 叫你完成一隻跟盒子封面一樣的鋼彈很難嗎? 但是如果你要去完成一隻從來沒有存在過的東西那就需要天份。
D: 除了欣賞的作者以外, 你有沒有喜歡或是常用的技法呢?
W: 我喜歡把模型當作是一張畫, 在上面肆意地表現。一般人上色是有明顯界線的, 這塊什麼顏色那塊什麼顏色。雖然模型是立體的, 但是我把它當成一幅白色的畫布, 無視於界線。上色時如果噴到別的地方, 我也不管它, 上了別色之後, 中間就會出現一種模稜兩可的界線, 我稱為「曖昧線」。我喜歡這種充滿自己味道的技法。
W: 可是模型圈的人都叫這是陰影, 但是這跟我定義的陰影不一樣, 陰影比較單純, 可是這個是很模糊的。你可以看到裡面有明顯分界的地方很少。
D: 比較自然隨性。
W: 而且很有自己的味道。
D: 你說它是水彩的技法。那「乾刷」法, 之類的呢?
W: 這些都是畫界裡面的東西, 因為我以前有涉略一點。

### (工具)

W: 我工具都用很久, 像那個「調棒」有四根, 其中的兩根是我國小六年級用到現在的。因為那都是我花好多錢的工具。
--

## 擺設保養

D: 您的擺設就是現在房間這裡的幾個櫃子嗎?
W: 我以前有個達新牌衣櫃, 我把它噴成黑色的。結果我媽罵, 噴成黑色難看要死。就把模型擺在裡面。後來我開雲林的時候只有帶走幾樣珍貴的東西。
D: 那您對模型有做什麼保養嗎?
W: 保養很簡單, 就是用水, 化妝棉擦一擦就好了。
D: 那上透明漆呢?
W: 那不叫保養, 那只是做模型中最後一道步驟。但是某種程度上它也有些保護作用, 它可以防水。
D: 就是用水把灰塵擦掉。
W: 對, 因為模型放久了它也不會壞掉, 因為它是塑膠製品, 到你死了它還在那。

## 展示分享

### (行爲)

W: 寫這東西(網誌)滿多人喜歡的。早期網路沒有很發達的時候, 我們的模型資訊都是來自於口耳相傳, 在鄉下。到了 2003 年的時候, 那時候部落格並不流行, 然後各家有提供「烘焙機」(Hoompage)。它給你一些空間, 你可以
---

在裡面放一些照片。。。自己必須要有一些網頁設計的概念才可以。我爲了這個還自己去學了一些語法。然後弄了一個「G95」。那時候我做這個網站的用意是爲了寫小說，和批評一些事，發表那種過激言論之類的。那是我自己的秘密天地。

D：你也不會給人家知道。

W：我不會去宣傳，就放在上面寫這樣，可是人都會希望別人看到，才會受到認同。所以我弄了一個留言板、一個計數器。事實上我是渴望人家知道我在罵他的，才會弄這些東西。

### （心理）

W：還是要自己去找開心阿！因爲不管你做什麼都會有煩惱。把自己的作品貼在網路上，大家會覺得做得很讚、很多回應，這樣就有繼續做下去的熱誠了。

## 社群活動

### （網路討論）

W：寫這東西（網誌）滿多人喜歡的。早期網路沒有很發達的時候，我們的模型資訊都是來自於口耳相傳，在鄉下。到了2003年的時候，那時候部落格並不流行，然後各家有提供「烘焙機」（Hoopage）。它給你一些空間，你可以在裡面放一些照片。。。自己必須要有一些網頁設計的概念才可以。我爲了這個還自己去學了一些語法。然後弄了一個「G95」。那時候我做這個網站的用意是爲了寫小說，和批評一些事，發表那種過激言論之類的。那是我自己的秘密天地。

D：你也不會給人家知道。

W：我不會去宣傳，就放在上面寫這樣，可是人都會希望別人看到，才會受到認同。所以我弄了一個留言板、一個計數器。事實上我是渴望人家知道我在罵他的，才會弄這些東西。然後，會變成在網路上知名度高的原因純粹是意外，

### （朋友）

D：同好之間有交流嗎？

W：有一些聊得來的，我會記下他的電話和地址，我很少出門，如果要出門到外面就會順便去拜訪他們。那因爲禮尚往來，所以有朋友路過也會來我這裡坐坐。藉由模型認識到很多人，不是說模型的領域，而是說他們各自都有擅長的領域不同職業。

### （親友的看法）

D：女朋友會反對你買模型嗎？

W：她事實上是鼓勵我買，因爲我跟她交往很久，國中二年級就跟她認識，國三就開始交往到現在。她都知道我喜歡這些東西。然後她的記憶就是：「我男朋友在做這個的時候很帥！」

## 困擾

### （模型生態）

W：再來就是，可能現在大家的收入減少了，有一些人做模型，以前做模型放著自己爽，現在可以幫別人做。他除了可以維持他的興趣之外，還可以賺錢。一個月做兩隻，一隻兩千塊，不無小補。你一般公司要求加薪加個四千塊是滿困難的。所以現在市場上冒出了很多這樣的模型代工。那到底這個東西是不是市場主流？很難說，我這個東西到底還能不能做？也很難說。還是有一些人想要很好品質的東西。

W：模型之間是有黑暗模型界存在的。比方說有一些個人他爲了某些利益，他必須要批評你或者傷害你，才能夠達到他的目的。例如到你的網站裡，留下一些不堪入目的詞語，或是批評某一個人技術很爛，叫大家不要找他代工。

### （對自己）

D：在做模型上有什麼困擾呢？

W：錢賺太少！

## 對收藏者的意義

### （模型融入生活）

W：因爲我跟模型店的淵源已經很深了，甚至，我數學不好的時候那個老闆還會教我。後來他就讓我當駐店的小員工，在那邊教人家做模型或是解答客人的問題。至少我知道如何用溶劑才不會結塊，因爲我什麼都拿來試過。然後教人家怎麼上色。

D：那是什麼時候？

W：小六到國三的時候。我之前住在台中，可是我是員林長大的。我十八歲離開員林，過了十二年又回到這裡。然後附近有一家模型店，我在那裡遇到了當年，我教過的小孩子！他說：你就是那個教我做模型的大哥。

D：很感動！

W：對啊！很感動，想不到自己桃李滿天下。好像我做的那些事情好多人都感受到了。

D：模型除了是您的工作以外，還有什麼結合你的生活的例子嗎？

W：模型的技法讓我身爲男朋友的身份加分。我會修一些日常用品，我會修電燈、馬桶、簡單的汽機車問題，然後女朋友手機震動功能壞掉我可以解決。她很開心啊！所以我覺得有加分。包括我這隻眼鏡，已經戴了四年了。我自己後來又重新打磨上色，模型技法帶給我生活上很多幫助。

D：做模型會不會壓縮到你跟女朋友相處的時間？  
 W：這東西是我的工作，你要上班我也要上班，只是一個在外面一個在家裡，沒什麼不一樣。所以我在做模型時你要當作看不到我。

D：最後請問模型對您來講有什麼意義呢？  
 W：我認為模型是「成長的刻痕」。例如有時候你聽到一首歌，會想起一段時間的記憶。那對我來說，我看到模型，就會想到某一段時間的回憶。所以它在我生命中是一道一道的刻痕。所以當有一天我很老的時候，我看到某一個機體或許又會跟我心裡面的某一個刻痕連動，讓我想起那個時候我在做些什麼事情。

### （好處）

W：到那個時候我還是沒有看過鋼彈動畫。我對它的知識來源就是裡面的說明書。會說它的朋友是誰、敵人是誰。  
 D：那時候你都沒看過鋼彈的動畫。  
 W：沒看過，我都記得電視在播什麼：鐵人 28 號、無敵鐵金剛、魔動王還有魔神英雄傳。然後鋼彈我是買了一盒，或者是看盒子外面的包裝，才會知道說，原來這幾隻是同系列的，這隻跟那隻是敵人，從這裡瞭解。  
 D：那您買了以後就迷下去了嗎？  
 W：應該不是說迷，而是一種習慣。其實我小時候過得並不是很快樂，所以令我開心的事就是躲在角落裡面玩模型，因為那些時光，找一個沒有人的地方，然後一個人與這些很漂亮的塑膠塊相處，讓我覺得很舒服。所以，當我很煩的時候，如果我有錢，我會去買一隻模型，如果沒有錢，我就去「看」模型。就去模型店逛，坐在那邊一個下午我也開心。

D：做模型有什麼益處呢？  
 W：可以增加思考，怎麼做這隻模型。還有培養你的立體的概念。還有邏輯的概念，你做模型必須先考慮前後步驟，該先貼貼紙還是上色。這跟待人處事有像，什麼事情排在前面，什麼事情排在後面，這就跟做模型一樣。

### （嗜好做為職業）（代工）

D：昨天熬夜做模型？  
 W：我早上十點才睡，不過是意外，如果平常差不多三、四點睡覺。我工作都有一定的排程，有時候做太開心，或者是做太爽，或者是不做到這個程度不行。  
 D：都是因為你的 CASE 嗎？  
 W：大多是，95% 都是，二十件裡面大概只有一隻是我自己的。

D：那會不會有人找你代工做軍事模型呢？  
 W：有錢賺我也不會做。也不是不會做，是我不拿手。職業道德這件事我很早就建立了，如果我做出來的東西不能符合業主需求，我不會接，這種概念我很早就有了。所以，對於我沒有信心或沒有做過的東西，我沒有辦法去承接。  
 W：像我為了要接人家「GK」的代工案件，我還去買了好幾支 GK 自己練習，上色、製作技巧先掌握到一定程度後，我才趕去跟人家收這個錢。

D：最近模型代工的環境是不是比較不景氣？  
 W：這只是我自己單方面的想法。市場環境有一個機制，所以說假如我的 CASE 變少了，實際上該檢討的人是我，我可能沒有符合市場的需求。  
 W：再來就是，可能現在大家的收入減少了，有一些人做模型，以前做模型放著自己爽，現在可以幫別人做。他除了可以維持他的興趣之外，還可以賺錢。一個月做兩隻，一隻兩千塊，不無小補。你一般公司要求加薪加個四千塊是滿困難的。所以現在市場上冒出了很多這樣的模型代工。那到底這個東西是不是市場主流？很難說，我這個東西到底還能不能做？也很難說。還是有一些人想要很好品質的東西。因為我對自己的期許，是我要做出一個讓你擺在客廳絕對不會丟臉的東西，而且你把這個作品用放大鏡看，細節可以讓你看不一整個下午。這就是我的作品。  
 D：所以您現在委託的案件減少多少？  
 W：三分之一吧。高價的委託變少，從這裡可以看出經濟的變化。有一些老客戶，都委託「MG」、「PG」，現在還是委託。  
 D：改「HG」？  
 W：不是，改「BB」、「KERORO」，呵呵呵！

D：如果以後沒有經濟的問題了呢？  
 W：那當然就自己收藏。如果我不缺錢，有人還是要買我的模型，那要看我有多喜歡它。

D：當初怎麼會想做模型代工呢？  
 W：那也是个意外。那時候參加比賽拿到冠軍，然後就有人說：哇！你那麼會做模型，那我付錢給你你幫我做一隻。做完之後還是繼續做其他的工作，我從來沒有想過代工可以成爲一個正式的職業。結果我就一直沒有停，因為這隻做完又有另外一個人來，做完又有另外一個人來，一直加一直加，加到現在。所以我現在還是在想：等我手上的模型都做完就要去找工作了！我從來沒有想過它會是一份永久的工作。  
 W：那爲什麼不去找一份正式的工作，因爲假如模型不專心去做的話，我可能會做不好。  
 D：有沒有做到很累的時候？  
 W：會覺得悶啦！尤其像是「感應炮」做十二根的時候，一樣的東西做十二次，沒有熱誠是做不起來的。  
 D：把你的興趣變成工作的時候，心態上有什麼不一樣？  
 W：你不能爛尾，就是堅持下去一定要把它做完。  
 D：這樣您做模型還會開心嗎？  
 W：還是要自己去找開心阿！因爲不管你做什麼都會有煩惱。把自己的作品貼在網路上，大家會覺得做得很讚、很多回應，這樣就有繼續做下去的熱誠了。  
 D：所以你喜歡把興趣當成職業嗎？  
 W：我覺得很好！

D：你在 BLOG 上說，爲什麼要一直幫模型拍照收集照片呢？因爲有新鮮感，即使每隻都一樣。這是一種收集癖嗎？  
 W：紀念！我對這東西有感情，因爲這畢竟是我絞盡腦汁做出來的，而且勞心勞力，做出來的東西我卻要把它交給別人。工作就是這樣啊！可是我會捨不得，所以我就拍照來留念。所以我沒有很多（模型）收藏，但我有收藏很多

(模型) 照片。

## (樂趣)

W: 我不知道為什麼看到那些漂亮地塑膠塊, 我很開心。就會想要找更漂亮、更大盒或分色更多的, 這樣通常就更貴。  
D: 那您做模型的動力呢?  
W: 做模型的動力就是完成的那一瞬間! 完成的那一瞬間會覺得。。我又在歷史上留名了! 我做完一隻模型的時候有一個儀式, 就是我會買一罐飲料, 把桌子擦乾淨, 然後把電燈照到模型上面, 開始抽煙喝飲料, 然後連續抽三根煙。  
D: 這樣你就會有動力繼續做下一隻是不是?  
W: 對。好像滿自戀的, 哈哈!

## (玩物喪志)

D: 古人有一句話叫「玩物喪志」, 你覺得呢?  
W: 我覺得有道理, 但那是指某一種偏執。這樣講好了, 每個人都有憂鬱的成分, 只是它過了一個臨界點以後, 就會變成一種病。你偶而會感到沮喪, 我不會說你有病, 但是如果時常沮喪, 你就要去看醫師。  
W: 每個人憂鬱的程度不一樣, 那你說玩物會喪志, 如果你今天在玩機車, 你是機車行的老闆, 靠玩機車在賺錢, 那是玩物喪志嗎? 所以這是一個歧視的字語。如果你玩一個東西, 讓你的日常生活傾斜, 那就是「玩物喪志」。如果你偶而玩, 那就叫「陶冶性情」, 因為買了你會開心, 開心的話血壓會降低, 對身體健康也有好處。  
W: 與其用「玩物喪志」我還比較喜歡用「過渡沈迷」來形容, 因為「玩物喪志」這個詞本身就是一種歧視。我的志願是當模型高手, 我玩他所以我變成高手, 這樣我有喪志嗎? 沒有囉!

## (玩具或是藝術)

W: 會變成在網路上知名度高的原因純粹是意外, 就是有一年。。。。我十八歲做了最後一隻模型, 法拉利 F50。做完那隻之後我就沒有再做了。  
D: 為什麼?  
W: 那時候, 在成長的過程中, 我會覺得這些是玩具, 是小孩子的東西, 我現在十八歲了, 我要離開玩具。我自以為成熟。然後就戒掉, 可是, 事實上我看到玩具店還是很開心的, 都會想進去。我每次去百貨公司只會逛他們的玩具部。心裡面還是有渴望, 可是不會去買。我也會用一些念頭壓抑我自己, 比如說女朋友我叫我不要買!、我要工作。錢倒不是問題囉! 已經不是買不買的起的问题了, 而是, 我一直告訴我自己我長大了, 不需要這些東西。自己一直催眠自己那是小孩子的東西。  
W: 我發現一件很蠢的事, 我認爲鋼彈模型有一個盲點。你做了很漂亮的東西出來, 你不能去過渡把玩它。鋼彈有很多它迷人的地方, 一來是它的由來故事, 二來是它的機型設計, 三來是它的可動性, 做出各種動作、變形。這是它迷人的地方, OK。但是它被做成一個精美的藝術品之後, 它就失去了「玩具」這個性質, 可是, 爲了要維持玩具這個功能。。事實上, 比如說一萬塊的委託案件。。  
D: 他們還是希望可以玩。  
W: 對! 比如「MG 天使」, 假使有人出一萬塊要我做到好, 那裡頭會有一到三千塊不等, 是在維持那些可動機構。那這些錢不就白花了嗎? 因爲做好後你也捨不得去動它。所以很可惜, 不過也算是看不見的价值。  
D: 所以, 委託案件, 當然是照顧顧客的意思。但是以我個人來說, 越來越傾向不可動的東西。甚至有些可動的東西我都把它黏死, 讓它不可動。因爲「GK」這個東西它設計的跟鋼彈模型不一樣。鋼彈模型爲了要維持它的立體與可動性, 立體的東西你不管從什麼角度都可以看到特殊的樣貌, 可是平面的不行。如果你在紙上畫一隻正面的「薩克」, 你看不到它的背面, 背面要靠想像。人都有想像力, 可是長年的社會生活讓它慢慢消失, 我認爲這是一種殘廢。所以殘廢的人就要靠輪椅, 讓他能想像, 所以我覺得玩具就是滿足了人們, 心中已經失去的想像力。鋼彈模型因爲可動可以玩, 所以大部分的時候都是對稱的, 可是 GK 則不然, GK 一直都是以一個固定姿態而吸引人。因爲它是不可動的, 所以可以把它的透視感做得很好。比如說一個手往前伸的動作, 如果鋼彈擺這種動作它兩隻手是一樣的, 那它前面這隻手看起來會比較小, 如果是 GK 就可以把這隻手變大。這就是 GK 美好的地方, 它吸引我的地方。所以說這個東西是比較深層的, 比較具有藝術性的。  
D: 你覺得它比較像藝術品?  
W: 它比較高級, 雖然不可動。鋼彈模型很可惜, 如果它不侷限在它的可動性可以做得更漂亮。可動度是造型的殺手。  
W: 「山口式轉輪科技」你知道嗎? 它是很巧妙地設計, 它又可動、又有造型, 因爲有導入一些 GK 的元素。  
D: 您覺得模型是玩具還是藝術?  
W: 如果是二選一我選擇玩具, 如果它的選擇有無限多的話我選擇它是一個「技藝」。假如你會做鮑魚粥, 你學會這項技藝, 你可以賣鮑魚粥賺錢。可是如果你研究鮑魚粥到一個境界, 可以做出超越人家的鮑魚粥, 那你可以出書教學。所以模型基本上是個技藝, 但有程度上的不同, 如果你把模型做到極致, 它就不只是玩具了。假如玩具是路邊攤, 藝術就是大餐廳。當我把一盒模型做到可以遙控的, 那它就不只是原本的價格了。甚至我用黃金開模, 變成純金的雕像, 那你還可以說是玩具嗎? 可以說是「藝(逸)品」, 除了是藝術品以外還是個夢幻的物品。所以你說它是玩具還是藝術要看你投入的程度。就好像有人問你: 你要吃路邊攤還是去餐廳一樣。你要花多少時間去組裝一隻模型。

## (現象)

W: 再來就是, 可能現在大家的收入減少了, 有一些人做模型, 以前做模型放著自己爽, 現在可以幫別人做。他除了可以維持他的興趣之外, 還可以賺錢。一個月做兩隻, 一隻兩千塊, 不無小補。你一般公司要求加薪加個四千塊是滿困難的。所以現在市場上冒出了很多這樣的模型代工。那到底這個東西是不是市場主流? 很難說, 我這個東西到底還不能做? 也很難說。還是有一些人想要很好品質的東西。  
W: GK 這個東西它發行了拿來賣, 就會有些人買來後把它一些零件「化整爲零」, 然後他可能會把這個東西拿去「翻」, 這個東西叫「翻版」, 就是盜版。然後翻又有翻很多次。日本東西流到韓國, 香港人又拿韓國版去翻, 叫「二翻」, 之後大陸又拿去翻, 到最後整個就亂七八糟。所以 GK 光在購買上面就有這麼多的學問。這又是另外一個領域了。  
D: 看到有人做出鋼彈花燈, 你有什麼想法?  
W: 我覺得很可惜, 因爲這不是我們的文化。他如果可以把它做成一個超大的原住民圖騰, 我覺得更讚!

W：這麼囂張、這麼帥氣、這麼屌，這麼有話題性的東西竟然是日本人的東西，我覺得滿傷心的。因為我是一個滿愛台灣的人，如果是一個代表台灣的東西我會很開心。

D：如果你要做花燈，你會選擇鋼彈這題材嗎？

W：不會，我會作代表台灣的，可能是一個超大的鳳梨，或者是原住民的圖騰。

D：台灣那麼多好東西，為什麼你要選擇做「鋼彈」的模型代工呢？

W：那是逼不得已的啊！因為有人叫我做我就做，反正我什麼都會。然後藉由做這個的過程中變得更會，變得更會人家越要找你做，反正混口飯吃嘛！這不是我的本意，我自己會想做「公仔」，自己的設計，還可以印在T恤上面，變成「潮T」耶！好炫喔！這東西你還可以變成一個品牌。

### （欣賞的人）

D：您有欣賞的模型師或是機械設定師嗎？

W：日本有一個人叫越智信善，他是一家小模型店的老闆，同時也是一位做模型做得很有心得的人。我覺得這個人在做東西，不誇張，都很仔細。如果很多人的作品放在一起，你不會覺得他的特別起眼，可是你仔細看會發現他的東西有感情。而且講話的口氣也很溫和。覺得是個很容易相處的人。

## 收藏歷程

D：為什麼獨自會選它呢？

W：因為，可能一來它是大宗。其實我第一隻買的模型不是鋼彈，是一隻翼手龍的模型，是韓國來的。我小學三年級的時候，差不多十歲吧！（民國七十九年）

W：我小學的回憶，下午放學五點半的時候回家看《魔神英雄傳》，然後六點的時候換檔變成《魔動王》，那時候不叫《魔動王》叫《大無敵》。我接觸到機械人大概從那個時候開始。

W：《魔神英雄傳》那時候有賣模型，可是我不喜歡。那時候就買翼手龍，價格好像是八十還是一百八十塊，總之我偷偷摸摸地買回去，因為我家並不是很有錢。那時候五十元很大喔！豆漿一包只要四塊，肉包子五塊，很小的時候。所以我零用錢就是每天十五元吃早餐，就吃豆漿和蛋餅或包子這樣。差不多十五塊剛剛好，幾乎都沒剩了嘛！那後來長大點就給我二十塊，然後就可以每天存五塊，那如果有什麼想買的東西，因為小孩子想買的東西太多了！BB彈手槍、遊戲卡匣，三年級還沒有「軌道車」，到有「軌道車」時花更多。小時候誘惑太多了，早餐就吃少一點，然後存五塊，有時候不餓，就存十塊。結果到學校上課上到一半就餓了，來不及啦！就餓啦！結果變成營養不良。模型就是這樣來。

W：老媽她也不會認為你有錢買任何東西，所以你如果多了一點模型不是很奇怪。我都偷偷帶回來，放在包包裡面。回來然後去樓上的一個陽台，陽台外面有曬衣服的地方，就躲在那裡做。沒有斜口鉗，也不知道可以用指甲刀剪，那時候很粗魯，用手拔就對了，不然就用牙齒咬。做好了其實很醜，可是我不知道為什麼看到那些漂亮地塑膠塊，我很開心。就會想要找更漂亮、更大盒或分色更多的，這樣通常就更貴。慢慢地買了四、五件之後，就覺得說這樣不行，太浪費錢，而且做起來怎麼都跟盒子封面不一樣，我會覺得是騙人，就開始想要上色。因為家裡窮什麼都沒有，就開使用拿得到的，比如說廣告顏料、水彩。小地方就用棉花棒，更小的地方怎麼辦？用牙籤。反正家裡面看到什麼就拿來用。

D：你也滿厲害的。

W：因為窮！那時候如果環境好一點我就會去買好的筆，可是那時後事實上也沒有什麼地方可以讓你買，沒有所謂的模型店。就開始搞，後來發現廣告顏料根本上不去。因為它是水性，你如果畫在塑膠上它就流下來，除非用很濃，但很濃又很醜。後來就改用麥克筆，先拿黑色來塗，真的可以塗！所以我的模型一開始是黑白的。後來發現太醜了，我又去找別的顏色，黃色，又開始塗。塗一塗才發現，原來黃色只能用在白色上面，你如果把黃色麥克筆塗在黑上面，它還是黑色。才知道原來麥克筆只是部分有用而已，就從這時候開始建立起一些概念。所以我的常識算滿豐富的，因為我什麼東西都試過。然後在更高階的話是我媽的指甲油，所以第二階段，我的模型看起來都是珍珠色的。呵呵。

D：很好用嗎？

W：很好用，可是很娘。後來才慢慢地知道有模型用的漆。

D：就一個階段一個階段。

W：我進步的狀況。我三年是用牙齒拆的嘛！到了小學六年級，我進步到會用我老爸工具箱的斜口鉗來剪（模型零件）。

D：你自己發現的嗎？

W：對。然後也不用棉花棒了，六年級開始用水彩筆，很細的水彩筆。然後用的顏料，抽屜裡大概有十罐 TAMIYA 的珢瑯漆。

D：像你小時候怕被發現，模型都藏在哪裡？

W：盒子藏在外面的電信箱子裡，那有時候下雨，就會淋濕變得爛爛的。模型則藏在衣櫃裡。

W：因為家裡面窮，所以我會一直想找一些可以賺外快的東西。比如說元宵節的時候，用光泉鮮乳的盒子去幫人家做一個燈籠，然後上面塗鴉這樣，因為我畫畫還滿不錯的，就在上面畫機械人。反正盒子是垃圾，我再加個鐵絲鐵棒再加支蠟燭，可以賣隔壁小孩子二十塊，就開心啦！然後，人家壞掉的自動鉛筆，我說我幫你修好，十塊錢。我還做情書代工！幫人家寫情書。

D：你小時候就開始做代工囉！

W：我小時候是人緣很不好的人，又很瘦小、自閉，體育方面完全不行。喜歡的東西也跟人家不一樣，所以人家會覺得我是怪咖，溶不進男生的圈子裡。可是女生倒是很喜歡我，女生會覺得說，你是她的好姊妹。因為我不會去搶話，我會去聽她講她的想法，跟她聊天。女生就不太喜歡動，喜歡在那邊講，「誰要追我」，「我要去追誰」。所以我跟很多女生有過片面之緣這樣。比如說一個男生朋友說他要追誰，我就幫他寫情書，然後一封十塊這樣。

D：你們那時候不會有男生帶機械人去學校玩嗎？

W：很少，我那個時候，玩模型的人只有一兩個而已。大部分都在玩「軌道車」，不然就電視遊樂器。那時候，為了能夠玩到更多模型，小孩子心機很重，我會跟同學說哪裡有賣模型，叫他們去買。買不買當然是他們決定，然後我會有好幾隻我做好的，然後他們買了會發現：怎麼跟盒子上的不一樣，跟我的也不一樣，為什麼我的比較漂亮。

<p>因為我那時候會上色啊。他會覺得我的比較漂亮，我就說：那我幫你做阿！一個收十元。其實，主要用意是玩到更多，錢倒是其次。所以，如果要說代工的年資的話，我從國小就開始代工了！</p>
<p>那真正正常比例的，叫做 F91，不過那是別人買的，1/100 大盒的。是一個叔叔，帶我去玩具店買給我的。我那時候感動落淚，超開心的。小孩子去模型店，看到大盒的一定會：「哇！」流口水，可是你也買不起。就覺得我怎麼會有這個，太幸福了。然後第二隻那是某個長輩的獎學金，也不是我買的，買的是 GP02。做好之後，我把 GP02 和 F91 用釣魚線吊在天花板，空中對決。然後我還把光束劍塗上仙盈的夜光顏料，燈關掉想說可以看光劍決鬥，事實上你什麼都看不到，只看到兩支發亮的光劍而已。但是心裡面還是覺得開心。這就是我的童年。</p>
<p>D：女朋友會反對你買模型嗎？</p> <p>W：她事實上是鼓勵我買，因為我跟她交往很久，國中二年級就跟她認識，國三就開始交往到現在。她都知道我喜歡這些東西。她以前常常會跑到我家去，就趴在房間的地毯看我在做模型，然後都埋怨我不理她，說說而已啦！我在做的時候他會過來看：「哇！好炫喔！怎麼可以這樣弄」、「車子好好好可愛喔！」因為模型東西都很小。那時候交往了嘛！國三了，國三的時候我的程度在幹嘛，做摩托車跟汽車模型。</p> <p>D：那更細的東西了。</p> <p>W：它有一些管子、碟煞盤阿！我那時在弄這些東西。然後她的記憶就是：「我男朋友在做這個的時候很帥！」然後，長大後告訴自己不要買，可是我必須要找一個人來怪罪，人就是這樣！所以我就怨恨女朋友，都是她害我！心裡面這樣想。「長大了要承擔一切，不能買模型」、「買這個女朋友會生氣」。然後有一年年假，我們剛好路過一家模型店，就進去逛，她就一直鼓吹我買模型：</p> <p>「這個你可以買」</p> <p>「你不是叫我不要買」</p> <p>她就突然很生氣喔！「我從來就沒有叫你不要買，是你自己要遺忘你的過去」</p> <p>W：我一買就是買了「PG 攻擊」。</p>
<p>D：您就是又開始做模型！</p> <p>W：感覺開始慢慢抓回來，然後高峰是參加比賽那時。我去參加台中一家模型店的比賽得到冠軍，那是一個地區性的小規模比賽。後來覺得不錯喔！受到肯定了，就開始密集的做模型。結果我去參加了 2005 年的電擊大賽，得到冠軍，又換到一隻「PG 攻擊」！然後就覺得很開心，又拿到獎金。又參加 2006 年的亞洲盃，在台灣區拿到冠軍。亞洲盃的第一名是新加坡，第二名是泰國。</p>
<p>D：那您在做模型中有遇過什麼記憶深刻的事情？</p> <p>W：有一個客人，他說它很久以前就有看我的部落格，他認為在我這邊學了很多東西，現在長大後有了一個穩定的工作，就決定要找我委託一個作品。他說隨便我做，想要收藏我做的模型，當作一個紀念與感謝。他就委託了一個作品，然後寄來的時候卻是兩盒，原來裡面還多了一台 PG 的天使鋼彈。那我就問：你是不是寄錯了，寄兩盒幹嘛？他說：這一盒是要送給你的。因為這一盒他很久以前就買了，可是他覺得這盒模型與其在他家裡面放著發霉，不如交給我來做。然後不管我要拿去幹嘛都可以，做成作品收藏或是轉送給別人，或者是拿來做教學，他都覺得余有榮焉很開心。</p> <p>W：還有一件就是，前一陣子有一個客人，他最好的朋友因為要出國唸書，所以必須分開。這兩個朋友最大的樂趣就是能夠聊鋼彈裡面的東西。他們因為接觸模型，所以就逛到我的網站。我做的東西就得很得他們喜歡，就想說要是有一天可以有一件我做的東西就好了，可是又覺得應該買不起吧！然後這個朋友 A 在國內的，就偷偷地找我委託一件作品，希望我可以做一件讓他要出國的朋友開心的作品。但是因為很趕，基本上這東西要照排，沒有辦法先做。然後他就千拜託萬拜託，我就跟他說：你可以去找別人看看啊！因為如果是這種程度的話別人也可以做出來。他就說不行，一定要找我做才有送朋友的價值。結果他最後說要加 50% 的價錢給我，然後，我說你加了那麼多的錢，這個單價可以做另一隻更好的，他說不行，就是要這一隻。然後我就幫他插隊做了這一隻。做好了以後，他說他朋友看到很開心，還流眼淚，說會珍惜好，到國外後看到模型就會想起他。他有把他朋友的反應跟我講，我也滿開心的。</p>

## 訪談紀錄（四）

時間：2009年7月1日13點52分至15點44分

對象：豆豆坊主

D：筆者 P：受訪對象

### 購買收藏動機

#### 資訊來源

D：那有接觸到動畫嗎？  
P：高中很喜歡看，會去買「NEWTYPE」那個卡通月刊，然後還有畫冊。  
D：那些不都是日文嗎？  
P：對啊！我就看圖片。還有一本一兩千塊的就想辦法存錢，慢慢買，所以現在家裡畫冊也不少。  
D：那會不會想去學日文呢？  
P：有想，因為還有打電動啊！但還是沒有很認真地去學，因為有功課壓力。  
P：那時候都到同學家去看第四台，然後到日本原文書店去找動畫的資訊。

#### 購買方式

D：會用網路購物嗎？  
P：網路上買反而比較貴，因為你還要加運費，萬一有問題也麻煩。

#### 購買處

D：您都在哪找模型？  
P：萬年、龍山寺那也有一家，還有延平北路萬品館。有時候下高雄的話，那邊有家紅色慧星，也會去那邊買，也滿便宜的。  
D：像我會去萬年，有一家滿便宜的。  
P：有一個轉角嘛！然後裡面分很多排，路又很小。  
P：像台北車站那個旗艦店也太貴，那個只能去看它的展示，不能在那邊買。一般我買大概日幣價格除以四上下才是合理價格。

#### 花費

D：那您大概一個月會花多少錢買模型？  
P：現在都以一年來算，大概三到五千塊吧！因為我去年一整年都沒買，因為家裡還好沒做完。

#### 第一次接觸

D：何時開始接觸鋼彈？  
P：大概在國中吧！十三、十四歲（1981），一直到現在。但是在以前那個時代，模型算是昂貴的東西，所以很久很久才買一隻。大概兩三個月到半年不等，要看存到多少午餐錢。就午餐便當五十塊，可能只花十塊錢買麵包，四十塊存下來。  
D：是因為逛模型店看到的嗎？  
P：去同學家看到的，然後就覺得這機械人長得很好看。那時候好像是Z鋼彈系列1/144的。  
D：有BB戰士嗎？  
P：還沒有，所以是很早期，一定要用模型膠水才能做得起來的模型。  
D：所以小時候有跟同學一起玩模型。  
P：交換看而已。

#### 著迷

D：那你在退伍之後就開始大量收集模型囉！  
P：因為比較有經濟能力，就不用看人家臉色。

#### 收藏心理

我喜歡組合的過程，然後去瞭解它的機構怎麼動，所以我會自己做一些有沒有的東西。

D：會買完成品嗎？  
P：有想過，但還是覺得自己組裝比較好。完成品反倒是買其他的玩具。

D：有做GK嗎？  
P：沒有，那個對我來講太難了，二來沒有那麼多地時間。因為那真的要有很大的耐心，他們都花三、四個月，可是我都喜歡三、四天就好了，就很開心！像我PG版的攻擊鋼彈三天。



D：有沒有可能你不再買鋼彈模型？ P：除非我有什麼其他考量，雖然我去年一整年沒買，可是看到有一些還是會心動，只是因為某些因素我必須先忍著。
D：您覺得吸引你的是組裝的過程還是完成的成就感呢？ P：都有。
D：您覺得「樂高」跟鋼彈模型有什麼不同？因為「樂高」也是著重在它的組裝過程。 P：鋼彈有一定的造型，固定的組裝方式，A 對 A、B 對 B 都不能錯。那樂高的話可變性很大，完全要靠你的創意，難度會更高。像我家裡有一盒別人送我的「薩克」的樂高，我一打開後，恩。。。蓋回去。 D：為什麼？ P：太多零件了！好幾個顏色又分好幾袋，我光看說明書都傻了，比 PG 版還難。我就跟我老婆講說：好險我沒玩樂高。因為那是無底洞，不只要有創意，它的相關零件也很多，基本的積木或許很便宜，特殊零件買下來就不得了。那你做好可能會捨不得拆，做新的又要再買一次零件，又是更大的「錢坑」。我就說我幸好沒有迷兩種東西，一個是樂高，一個是鐵道模型，這些是很貴的。好險只有迷鋼彈。 D：鋼彈的坑就夠大啦！
D：那以後有小孩會讓他玩模型嗎？ P：會啊！不過不能跟我搶，你有你的收藏我有我的收藏。可以分享但是不能亂碰，那是我的寶貝。你的寶貝要由你自己去尋找，自己去收藏，不可以接收我的。搞不好它不是喜歡鋼彈啊！

收藏價值（對角色的愛情 VS 造型美醜）

D：現在三國的你會買嗎？ P：沒興趣。比較喜歡 RX-78 到 ZZ 這一段。後來有買幾隻 SEED 系列的，因為有些型做得不錯，我比較直接看的是造型。有些做得比較偏玩具類的，比較沒有真實感的就不會去買。
P：我大部分都買 MG，因為做得比較細緻。那會買 HG 的話是因為 MG 沒有出，可是很喜歡那個造型那一款，等到 MG 出來我一定會再買。
D：會不會因為喜歡動畫裡的角色而去買模型呢？ P：倒比較沒有。目前鋼彈裡面我最喜歡的是 ZZ 裡有一隻「昆曼沙」。純粹是因為它的造型，甲蟲的造型。再來就是 ZZ 鋼彈，它變形的時候有很多機構跑出來，我喜歡那種感覺。所以像攻擊鋼彈也有買，它盔甲拆下來裡面的機械結構我很喜歡。
D：大家的留言會激勵你嗎？ P：有人期待動力也更多，但也有人講說：你就只會做 UC 時代的。其他部我也喜歡，可是不像元祖鋼彈這些讓我覺得有感情。 D：就是小時候就看到的。 P：還有卡通，雖然畫風滿粗糙的，可是內容探討的比較深，人的思維，因為它沒有好人跟壞人，探討的是人在戰場上心裡的變化。那現在的比較明顯有分善惡。 P：而且比較真實細膩些，不會明明只有射到邊邊就造成整台機體爆炸。
D：那您會不會收透明或電鍍版的鋼彈模型呢？ P：那個我沒有收，沒有那個感覺啦！怪怪的。

## 模型製作

時間

可是我都喜歡三、四天就好了，就很開心！像我 PG 版的攻擊鋼彈三天。 D：那很快耶！ P：就幾乎整天都在組。 D：所以您一隻模型三天就做好，連 PG 也是。 P：PG，趕的話就三天。那像我這次「薩克」就做了快一個月。
--

製作步驟技法

P：我現在先把手頭上的組完後，再來買「PG 異端」。我前陣子才把 PG 版的薩克做完。可是我拚我不會上色，多半是素組，頂多上墨線而已。我上墨線不是拿鋼彈專用筆，是用自來水筆上墨汁，就把溝塗完然後擦一擦，會有一點舊舊的感覺，然後貼貼紙，最後噴消光保護漆。 D：那會做無縫嗎？ P：不會，我玩的話比較偏向素組，算是業餘級，製作技巧上屬於初階的。我喜歡組合的過程，然後去瞭解它的機構怎麼動，所以我會自己做一些有沒有的東西。
--

改造

D：所以你也會想做改造。 P：當然要改造一定要有破壞，我必須要跨出那個要破壞的障礙。不然就要買兩組，我一定要有它原來的樣子，如果多一組就會拿來動刀。不過目前我都只有一組。
--

## 擺設保養

D：那您擺設就是有一個櫃子嘛！  
 P：對。然後說明書我會有一本活頁夾收起來。  
 D：那盒子呢？  
 P：我都會留，想辦法把它們折好放在一個地方。  
 P：以前比較閒的時候會幫模型換位置，會有幾隻放在前面擺姿勢，後面排排站好，然後再換其他隻到前面擺姿勢。  
 D：偶而換一下姿勢。  
 P：那個「偶而」就是一兩個小時以上，然後就會被念了。  
 D：那您會去保養模型嗎？  
 P：因為我有玻璃蓋起來，所以比較不會有灰塵，反倒是要除濕。因為有時候表面會長一點霉，但只有靠近門口的幾隻會有。

## 展示分享

### 行爲

D：所以您有一個網誌跟大家分享。  
 P：對，不過做模型部分比較沒有。我最近暑假的計畫一來是要做花燈，還有要做一臺鋼彈的「邊車」。  
 P：現在就是跟大家分享鋼彈邊車的製作過程。目前就是計畫作一個鋼彈的頭，現在還在找合適的造型。

### 心理

D：大家的留言會激勵你嗎？  
 P：有人期待動力也更多，

D：會在意模型的可動度嗎？  
 P：我剛組完模型的時候不會馬上擺回去，一定會先擺一個姿勢放在最前面，等有新的來之後再放到後面，變成站姿，因為那最不佔空間。但是，久了之後我還是會拿出來擺，還是習慣擺一些有對話性的動作或是場景姿勢。那怕是很「KUSO」的啦、對打的啦、團體康康舞的啦！看我櫃子剩下的空間大小，偶而會玩一下。可以帶給我一些樂趣，就是它不只是鋼彈，還可以是鋼彈以外的東西。

## 社群活動

### 網路討論

D：您會上 PTT 的模型板嗎？  
 P：我會上 3D 紙模的網站去看，會去看有沒有新的素材可以下載的，作為未來花燈的參考。

### 朋友

D：那有參加什麼社群活動嗎？  
 P：現在都是在那臺「小豹」的身上，有參加一個車子的論壇。  
 D：沒有實體的活動嗎？  
 P：有，那個車子的有。  
 P：其實我做邊車是爲了給我的狗坐。  
 D：那車友們知道鋼彈嗎？  
 P：很多人不認識，覺得版上來了一個很奇怪的人常常在 DIY。因為他們都是以提升速度爲主，我的話純粹以外型爲主。

### 朝聖地

D：會不會想去日本看一比一的鋼彈。  
 P：超想去。

### 親友的看法（人際關係）

P：模型這部分老婆還支持的。我那時候念研究所好幾次不想念完，老婆就說：你寫完這一章我就買這隻給你。就是這樣子我才勉強把論文寫完的。還故意 PG 版，這樣動力比較高。

## 困擾

### 對自己

D：小時候還要看媽媽臉色，媽媽會反對嗎？  
 P：所以我在退伍之後，之前的收集全都不見了，都在搬家時被清空了。  
 D：都被丟掉了嗎？  
 P：對！所以我退伍後又重新開始買，重新收集。所以有時候要去翻有沒有舊型的模。

D：最近好像價格變高了。

P：因爲我最近很久沒買了，因爲家裡還有太多沒做，山積了。

P：如果是拿來擺的話我也擺過，可是會被學生拿去亂玩弄壞，我就越擺越裡面，最後就帶回家了。

D：那您都是素組，會不會想把模型做漂亮一點？

P：會想，但是這一定要投入新的工具，噴漆阿什麼的，那這東西一定不能在房間做，就一定要有一些設備和一個獨立的空間，不會把家裡弄髒的地方。那這個就有一點困難。

P：因為弄這些的話，不理家人，就知道好死了。。。我頂多就噴一噴透明漆，到戶外去噴這樣。

D：那有什麼負面的。

P：看了會想買而不能買這是負面吧！我想去買。。。不行，要先把家裡的做完！這是唯一的缺點。

D：會不會買到擺不下？

P：擺不下我救自己再釘一個櫃子出來。

## 對收藏者的意義

### 模型融入生活

P：我喜歡組合的過程，然後去瞭解它的機構怎麼動，所以我會自己做一些有沒有的東西。我現在計畫是，自己的摩托車要做一台「邊車」，要做成鋼彈的頭。像我之前有做鋼彈行李箱。用不要的電腦機殼跟撿來的皮沙發的皮自己做，然後載我家的狗出去玩。

D：那您會再辦公室組模型嗎？

P：現在沒時間了，以前業務量比較少的暑假會。可是發現這樣不太好，畢竟在上班。

D：所以您現在比較把鋼彈結合到生活當中，比較少在做鋼彈模型？

P：其實做模型還是很有興趣，看到喜歡的還是很掙扎地想要買。可是因為買了那臺摩托車，我答應老婆說這兩年不買玩具。。。起碼要撐一年才可以再買模型。所以現在就變成改造那臺摩托車，跟鋼彈有關的東西在上面。

P：在大學的時候有一盒模型，裡面都裝一些玩壞的模型零件，我都不會丟掉。後來大學有一個作業叫做三分鐘影像，我就用那盒模型來拍動畫。就用模型玩偶跟我那些零件的互動，最後的效果就是老師跟同學校翻天了，我覺得很好玩。

D：模型這個東西，它應該就是放著不能動的，對不對？

P：可是，我本身做設計，我做的模型都可以動。像我做的桌子椅子都一定有可動的機關，很多機構都是從鋼彈模型裡面學來的。所以模型不只是模型，它可以變成很多種資訊。一隻模型，它裡面的某一個關節某一片裝甲可能是我設計東西的元素。

P：我們系主任說，我根本是活在卡漫的世界，不管講話、行為根本是活生生的卡漫。

### 好處

D：玩模型除了成為你的靈感來源還有什麼益處？

P：我覺得培養對「造型」的觀察力，你會去觀察桌子椅子的關節，因為鋼彈模型裡有很多關節。還有生活上會修一些東西，壞掉了拿來拆一拆，就知道怎麼弄，再組回去。很多東西都有它的結構、順序性。像辦公室的格屏，很多人不會拆，看到我拆就問：你怎麼會？我說：我也不知道啊！一看就知道這東西一定先這裡再那裡就可以拆下來，組裝就倒著回去，那要變形也可以。

D：所以這些都是你從小玩模型應用到生活上。

P：有些人問你怎麼會這些東西，我也說不上來，就會常去拆那些東西。去組合，拆，組合，拆，久了就變成我生活的一部份，不知不覺生活上到處都是這樣的行為。

D：日本有報導，小朋友在讀書前可以先做模型，有助於頭腦熱身，您覺得呢？

P：有可能耶！當然要擔心他們會不會入迷，如果是有限度的去做我覺得是好的，因為會動腦會思考。

### 嗜好做為職業（代工）

D：您會不會想去當代工，或是把你的興趣當作職業？

P：因為現在技術沒有到那邊，所以不會去想那一塊。如果我本身有那個技術，然後生活上沒問題，我還滿樂意的。

P：像我現在做模型花燈，看能不能每年都做一個，變成自己的傳統，當作參加祭典一樣。

D：可是這個題材一般大眾好像不是很熟悉。

P：反正我是做自己爽的，如果不小心得獎還有多餘的零用錢，我就可以光明正大地說：我要去買模型，呵呵呵！最重要是快樂啦！

### 樂趣

D：那在心理上有沒有什麼幫助？

P：有時候可能有吧！心裡很煩悶的時候，我可以打開模型櫃，也沒有去摸它，就這樣看，從頭看到尾可以看兩三個小時。所以我很喜歡去萬年，慢慢看，一個一個欣賞。那時候就可以沈澱一下，可能在外人眼光這是阿宅，可是可以讓我的心裡沈靜一下，去思考待會可以做什麼事情。雖然不見得適合每個人，但是通常玩模型的人多半看到模型，情緒就會比較平順，因為是自己熟悉的環境、喜歡的東西。（喜歡在辦公室或是書桌擺模型）

D：您覺得吸引你的是組裝的過程還是完成的成就感呢？

P：都有。

### 玩物喪志

D：有一句話叫做玩物喪志，您認同嗎？

P：不會耶，因為我本身會拿捏，我把它內化成生活上一些創意的來源，對我來講是一個助力。因為玩了這些東西，所以我多了很多比別人奇怪的 IDEAL。以前那盒模型是我大學四年中很多重要的寶庫，當我想不出來就拿出來玩一玩，就有新的靈感跑出來。沒有去提昇或做一個更好的詮釋，那久了人家就會覺得說那是阿宅什麼的。所以看你怎麼去運用這個東西，有人吃可以變成美食家，有人變成大胖子。

### 玩具或是藝術

D：您覺得鋼彈是玩具嗎？

P：它是玩具也是模型，但也是我創造一些東西的數據跟資料來源。甚至應用在我生活上做的東西，像前幾年我在做椅子，就會有鋼彈的元素在裡面。它有點像是我生活中美感的其中一部份。

欣賞的人

D：有欣賞的模型師嗎？

P：倒沒有，應該說每個人我都很欣賞，因為我不會去注意作者是誰。

花燈

P：剛好昨天才把外面那台解體，最主要是它被風吹倒，手那邊被壓扁了，所以不得以只好拆了。

P：因為材料用的是布跟鐵絲，真的沒辦法擺太久。像我擺在系館門口也快半年了，雖然是在屋簷底下，顏色都已經走樣了。

D：不是用紙做的喔！

P：用棉布，花了將近一萬塊。上次花的比較多，兩萬五千多，初鋼那時候。因為買到太貴的布，絲的，上面有中國圖案那種。可是燈一點發現，呵呵，看不出來，只有白天才看得到。

D：初鋼那隻呢？

P：應該還放在樂生療養院的倉庫。因為樂生團體在抗議的時候就跟我說要借那一隻，那借去之後那個人就離職了。他也沒說什麼時候要還，我也沒跟他拿。因為拿回來下場應該也是一樣，還是要被解體。

D：還有做花燈的計畫嗎？

P：有，其實我把舊的拆掉是因為我要把裡面的燈泡、燈座拿出來，要拿來再利用，可以節省一些時間。我想要從暑假就開始動工，不然會很趕。今年我就做到大年初三，家人在樓上吃飯我在樓下做。

D：2007年的花燈有很多人幫忙你，為什麼這次只有你一個人做？

P：只有我跟我老婆。是因為我要的精緻度的問題。像初鋼做的時候很多人，可是因為他們都不是本科系的，他們的念中文系什麼的。變成說，做出來，遠看還好，近看很多比例都不正確。可是要很仔細看才看得出來。

P：去年做得比較久，想說今年暑假就開始做。

D：還是只有你跟你老婆兩個人嗎？

P：對，因為這次布都繃得很緊，然後膠也不會亂流。

D：那今年想做哪一隻？

P：還沒想出來，像今年是少做一隻鋼彈，然後多了四隻出來串場的牛，因為要應景一下，不然的話，每次都與名次無緣。這次有得獎，應該是那四隻牛的關係，呵呵，因為是用回收材質做的。

D：第一次的花燈什麼名次都沒有嗎？

P：沒有，評審有說，近看太粗糙了。裡面那個膠滴得到處都是，接縫也沒有很精緻地去黏。

D：所以你想說要自己做。

P：因為那種精緻的手感還是自己才知道。

D：您也沒有找美術系的學生？

P：因為程度不太一樣，二來是態度的問題，那真的要很有耐性。如果他們認為只是來打工的那就算了！還有，可能我花半個小時做完的東西他們要花兩個小時。而且自己做很有樂趣。

P：因為我是邊做邊想，所以我也沒辦法告訴你下一步該怎麼做，很多東西我都是邊做邊調整。有可能這邊一改，後面整盤的計畫都要變。所以就慢慢組慢慢組。計畫永遠感不上我的變化。

D：所以明年還是有計畫要參加。

P：就是，每年都要參加。這樣是一個樂趣。

D：動力是什麼呢？

P：其實，某種程度可以說是愛現。二來，總覺得好像應該做點什麼東西出來，而不是說自己工作默默做完，然後下班，回家，睡覺，早上起床，上工，下班，很無聊。我就想做點什麼東西，別人喜不喜歡那是一回事，可是我自己要「爽」！

D：為什麼會想到做成花燈呢？

P：當初是偶然發現可以報名的，我是看到日本做的花車，動畫裡初鋼準備要從車上下來的那一剎那，是用瓦楞紙做的。看到的時候就想：我也要來弄一個，紙模嘛！很簡單。後來我去報名時才發現，不對，這是花燈不是花車，呵呵。因為花車是從外面打燈，而花燈是從裡面打燈，不能用瓦楞紙了。後來就用鐵絲網跟布來做，算是誤打誤撞啦！原本想做花車，結果變成花燈。

D：那隻做多久？

P：從十一月開始做到元宵節，大概四個月，前面兩個月是下班後做，最後衝刺就是寒假。

D：那今年這隻呢？

P：也是報完名就開始動工，但是因為只剩下我跟我老婆，也做了快四個月。

D：這次比較小隻，可是也要做這麼久。

P：因為其實雖然是縮小，但是複雜度還是一樣的。

D：所以您會一直用鋼彈去參加比賽？

P：應該會用鋼彈一直做，只是還會增加一些應景的東西。像明年是虎年，想說做一隻鋼彈貓。鋼彈我一定會做，可是會增加一點會增加得獎機會的東西，但是那東西我還是會加上鋼彈的元素，讓人家覺得很可愛，讓民眾接受度高。因為有聽說：「媽，你看那是變形金剛。不是啦！那是美少女戰士。」哈哈！

F：因為我花燈就是用紙模去放大，然後再黏在鐵絲網上，這個就是技術了。做初鋼的時候就搞得滿手都是血，因為戴手套會勾到，不戴又會割到。做初鋼到後來，一天的進度只能一小段，因為我整隻手都受傷。那時候是用徒手剪鐵絲，那鐵絲很粗，剪到後來變成兩手去剪，因為剪下去那一剎那會震，後來買了氣動剪對手的負擔就比較好了，但是做完，我的手花了半年才恢復。

F：還有花燈，她原本要我兩年參加一次。因為做花燈太累，而且一做那個整個過年就毀掉了，她覺得不能出去玩。所以我明年花燈才想要提前做。

P：嚴格來講，我這兩次都來不及做完就參加比賽，都跟原來的設計其實是不一樣的。

P：像我現在做模型花燈，看能不能每年都做一個，變成自己的傳統，當作參加祭典一樣。

D：可是這個題材一般大眾好像不是很熟悉。

P：反正我是做自己爽的，如果不小心得獎還有多餘的零用錢，我就可以光明正大地說：我要去買模型，呵呵呵！最重要是快樂啦！

P：我現在暑假的計畫就是做鋼彈「邊車」，只要我輪胎一拿到，它是 KEY，就可以開始動工了。

D：您覺得鋼彈對您的意義是什麼？

P：生活上很重要的創意思考來源。我不覺得它是阿宅的東西，生活上不管是唸書、工作，都對我有很大的幫助。

## 收藏歷程

P：HG、MG 是我退伍之後，進設計公司才又重新接觸。因為中間有段時間沒在玩。國中、高中，因為高中念復興美工所以還有時間玩，大學念設計就沒時間了。都在趕作業。

## 附錄二 電擊嗜好流行月刊雜誌第 1 期到 75 期整理

(期數) 鋼普拉系列介紹	(期數) 模型組裝	(期數) MSV
2 SD 鋼彈全彩小模型	1 越智信善：用指甲油作模型	3 SEED MS 開發史
3 官方改造套件	3 快樂作模型	9 MSV 全備鋼彈
13 HCMpro	4 越智信善：乾燥箱	11 SEED MSV
16 HCMpro	11 越智信善：製作 SD	60 攻擊鋼彈
19 PG 開發者介紹	12 越智信善：補土	74 MSV
23 MG 排行榜、MG 開發者訪談	13 越智信善：蝕刻片、膠版	
24 MG RX-78-2 一年戰爭版開發者訪談	19 自製水貼	<b>(期數) BANDI</b>
25 HCMpro	25 MG 模型製作	33 BANDI 博物館
29 1:1 核心戰機	36 越智信善：遮蓋膠帶	37 2006BANDI 新工廠
35 <b>MG 回顧</b>	37 越智信善：遮蓋液	38 BANDI 新工廠
36 山口式輪轉	38 輕鬆當模型高手	39 BANDI 新工廠
40 MG 超薄零件	39 越智信善：硝基漆	48 BANDI V.S 消費者
41 HCMpro、1/12 鋼彈	40 越智信善：噴筆塗裝	
43 鋼彈模型收藏集	41 越智信善：硝基漆	<b>(期數) 店家</b>
44 鋼彈模型收藏集、HCM pro	45 越智信善：場景	2 店家心情
45 1/12 鋼彈	47 越智信善：場景	11 店家心情
46 FIX、1/12 鋼彈	49 製作 GK	65 模型業界探訪
49 Super HCM pro	52 情景模型	66 模型業界探訪
50 三國傳	59 噴筆塗裝講座	67 模型業界探訪
51 Super HCM pro、MG	60 川口名人派模型指南	68 模型業界探訪
52 第一百架 MG 投票	61 川口名人派模型指南	69 模型業界探訪
53 FG、1/400、MG100 型錄	67 模型發光	70 模型業界探訪
54 00FG、1/200	69 模型發光	72 模型業界探訪
55 獨角獸 MG	71 技法	73 模型業界探訪
58 獨角獸 MG	72 改造套件	75 模型業界探訪
59 JG	75 三天完成 MG	
60 1/200		
62 MG 2.0	<b>(期數) 工具介紹</b>	<b>(期數) 模型展示</b>
63 MG 2.0	7 剪刀介紹	19 模型攝影
64 MG 2.0	38 模型工具型錄	
65 MG 2.0	73 工具大評選	
68 ROBOT 魂		
70 PG 異端		
74 ROBOT 魂、初版鋼彈模型		

(期數) 模型比賽	(期數) 活動	(期數) 行銷
2 2003 電擊大賽	2 創刊記者會	3 商品
7 2003 電擊台灣大賽	3 2003 鋼彈世界大展	19 買書送模型
9 2003 電擊決定戰	9 25 週年世紀展	29 25 週年產品
13 2003 電擊王	25 GBT 開幕	36 電影版模型
18 2004 台灣電擊大會	33 模型快組大會	43 鋼彈積木
25 2004 電擊王決定戰	34 建中模型社展覽	45 鋼模食玩
30 2005 電擊大會	35 Gundam Expo	46 MG 豪華版
33 亞洲盃	36 櫻花薩克	50 鋼彈積木、白金鋼彈
38 2005 電擊王決定戰	53 Gundam Expo	52 木雕鋼彈
42 2006 電擊王決定戰	54 00 台灣發表會、富士急樂園 1:1 鋼彈	70 雜誌附模型
43 2006 電擊王決定戰	55 北美館海洋堂與御宅文化	71 HD 配色版 MG
48 2006 電擊王	58 海洋堂與御宅文化	72 鋼彈積木
51 2007 電擊王決定戰	59 富野座談會	
54 2007 電擊王決定戰	63 Gundam Expo	<b>(期數) 其他</b>
55 鋼彈模型全球盃	64 大河原邦男來台	8 鋼普拉製造過程
58 鋼彈模型大賞、SEED 原創機體大賽	65 Gundam Expo	13 鋼彈 1~6 號機
62 2007 電擊王決定戰、 2008 電擊王決定戰	66 大河原邦男來台	31 可動 VS 造型
63 2008 電擊王決定戰、三國傳模型大賞 快樂盃	70 鋼彈 00 活動	40 觀星者線上播放
66 2008 電擊王決定戰、SEED 原創機體 大賽	71 鋼彈 00 活動	43 鋼彈派軍武模型
67 鋼彈模型全球盃	73 Gundam Expo	48 福井晴敏訪談
68 2008 電擊王決定戰	74 鋼彈 00 活動、Gundam Expo	50 薩克模型
69 2008 電擊王決定戰	75 鋼彈 00 活動、1:1 鋼彈、 Gundam Expo	51 薩克模型
70 鋼彈模型全球盃		52 PRO SHOP
71 弘燁盃科幻模型大會	<b>(期數) 電玩</b>	52 薩克松訪談
73 2008 電擊王決定戰	1 機戰系列作品	54 逆 A
74 樂活模型主題賽	13 寺田桂信訪談	58 鋼彈 UC 動畫\
	44 機戰 OG	59 模型師工作環境
	69 SD 鋼彈 online	64 武者頑太無
	72 SD 鋼彈 online	71 PRO SHOP
		74 00 模型開發者訪談
		75 鋼彈 30 週年系列活動

附錄三 PTT model 板 2009 年 11 月 1 日至 11 月 15 日

所有文章分類一覽

徵求	11/01 lovequic	<input type="checkbox"/> 殺肉 HG 牛剛或海牛
	11/01 idf812kimo	<input type="checkbox"/> [徵求] 攻擊鋼彈 IWSP 裝備版的背包.盾
	11/04 JKSmith	<input type="checkbox"/> [徵求] HG00 Dynames 小手槍
	11/04 Yuccaa	<input type="checkbox"/> [徵求] 1/144 零式+空中霸主 組合包
	11/04 QuatreLou	<input type="checkbox"/> [徵求] "BB 戰士 SD 大戰艦篇 No.149 神龍鋼彈"裡的 ...
	11/04 uei1201	<input type="checkbox"/> [徵求] 初鋼 2.0 一些光束槍\劍缺件跟貼紙
	11/04 diablohinet	<input type="checkbox"/> [徵求] HG 1/144 EXIA or HG 1/144 RII 頭部一 ...
	11/05 little78926	<input type="checkbox"/> [徵求] 上漆達人
	11/06 scottaries	<input type="checkbox"/> [徵求] 1/144 OO-gundam 的頭
	11/06 Rasheed	<input type="checkbox"/> [徵求] MG EXIA 的 H12 零件...
	11/07 milhouse1112	<input type="checkbox"/> [徵求] MG 藍異端 2L 撕掛貼
	11/08 RizaHawkeye	<input type="checkbox"/> [徵求] HGUC 肯普法胸前噴嘴
	11/13 huntersai	<input type="checkbox"/> [徵求] HG GN-XIII
	11/08 show4525	<input type="checkbox"/> [徵求] HGUC 殺肉零件
	11/09 BARZII	<input type="checkbox"/> [徵求] 台北 天翔龍 孔明 (已購入 ^^")
	11/10 minidolphine	<input type="checkbox"/> [徵求]台北 HOBBY JAPAN 2007 年 1.2.3.6.7.8 期? ...
	11/10 idf812kimo	<input type="checkbox"/> [徵求] MG IWSP 攻擊鋼彈 詳情內閱
	11/11 j8753001	<input type="checkbox"/> [徵求] MG 天使鋼彈
	11/11 beelezbub	<input type="checkbox"/> [徵求] 金異端天的金手~144 紅異端的菊一文字~M ...
	11/12 mommy	<input type="checkbox"/> [徵求] 1/100 異端巨劍裝備
開箱	11/02 aerith0530	<input type="checkbox"/> [分享] GK_SABER LILY 開箱分享~
	11/07 miharu	<input type="checkbox"/> 1/350 諾亞方舟
	11/08 MD12	<input type="checkbox"/> [分享] 開箱 Platz 1/144 A-4E/F
	11/09 siamn	<input type="checkbox"/> [分享] RX-78 鋼彈 7-11 Ver. 開箱照
	11/11 kuokenny	<input type="checkbox"/> [開箱] 1/144 Cybaster 開箱報告

分享	11/01 Raventhebest	<input type="checkbox"/> 黑色大丈夫-太史慈德姆參見!
	11/01 IDrip	<input type="checkbox"/> [分享] NZ-666 KSHATRIYA 剎帝利(純素組)
	11/01 shiunhan	<input type="checkbox"/> [分享] 1/48 ROCAF F-16B 國軍 401 聯隊座機
	11/01 aerith0530	<input type="checkbox"/> [分享] 1/4 不知火舞~終於拿完底座拍完照啦~
	11/01 gamegear	<input type="checkbox"/> [分享] 新手作, SD 孫尚香
	11/01 asdwww	<input type="checkbox"/> [分享] 孫權鋼彈
	11/01 yang84	<input type="checkbox"/> [分享] TAMIYA 1/12 Kawasaki ZX-14
	11/01 xyz18999	<input type="checkbox"/> [分享] MG 新安啾



1/02 Raventhebest	<input type="checkbox"/> [分享] 沒有爆點-白龍頑駄無！
11/02 GM999	<input type="checkbox"/> [分享] MG 無限正義
11/02 dambao	<input type="checkbox"/> [分享] 輝龍頑駄無---素體篇
11/03 whitesnake	<input type="checkbox"/> [分享] 刃馬一體 逸騎刀閃
11/03 kuokenny	<input type="checkbox"/> [分享] HGUC 剎帝利開盒&速組心得
1/03 amimi0629	<input type="checkbox"/> 三國外傳 荀彧、許褚、丁奉改造心得
11/03 dambao	<input type="checkbox"/> [分享] 擊流破頑駄無---素體篇
11/04 eki515	<input type="checkbox"/> [分享] BB 三國傳 老梗曹操
11/04 ufglobe	<input type="checkbox"/> [相簿更新]GFF#1005 ~ Z plus A1/C1 (Bst)
11/04 asdwww	<input type="checkbox"/> [分享] 馬超(沒有蒼藍)宿命
11/04 Raventhebest	<input type="checkbox"/> [分享] 流離的劍客-姜維鋼彈 F91
11/05 agwolf	<input type="checkbox"/> [分享] 無限合體 Part14 ~ 牙龍輝
11/05 knucker	<input type="checkbox"/> [分享] 1/144 SEED 古夫烈焰型
11/06 ahei	<input type="checkbox"/> [分享] ZGMF-1000/M BLAZE ZAKU WARRIOR
11/06 miharu	<input type="checkbox"/> [分享] 1/48 MBT-99A TEMTZIN(科幻戰車)
11/06 buredow	<input type="checkbox"/> [分享] 姜維-鋼彈
11/06 jackmiho	<input type="checkbox"/> [分享] BB 三國傳 流離的劍客--姜維 F91
11/06 lwecloud	<input type="checkbox"/> [分享] 男人的浪漫 太史慈ドム
11/07 eki515	<input type="checkbox"/> [分享] BB 三國傳 鬼神關羽
11/07 buredow	<input type="checkbox"/> [分享] 不小心落坑的 GARURU 中尉
11/07 mike327	<input type="checkbox"/> [分享] 扎小人？不！是紙娃娃的終極進化版
11/07 shiunhan	<input type="checkbox"/> [分享] Kinetic 1/48 F-16B
11/07 payling	<input type="checkbox"/> [分享] 美國海軍 Lexington CV-2
11/08 dambao	<input type="checkbox"/> [分享] 鐵機武者鋼丸---素體篇
11/08 deathhell	<input type="checkbox"/> [分享] REBORNS GUNDAM
11/08 lwecloud	<input type="checkbox"/> [分享] 流離の劍客 姜維ガンダム F91
11/15 shinhuang	<input type="checkbox"/> [分享] 天水的麒麟兒--姜維+西域良馬--夜王殘月
11/08 oasisa	<input type="checkbox"/> [分享] UC 的小型 MS 傳奇~~MG F91
11/08 lu77714	<input type="checkbox"/> [分享] MG 1/100 藍異端 2R
11/08 dollswing	<input type="checkbox"/> [D 式會社] 電擊 HOBBY&JAPAN 2009 年 12 月號特輯
11/09 shonales	<input type="checkbox"/> [分享] HGUC-99 剎帝利 『龜速』組裝報告書
11/09 shonales	<input type="checkbox"/> [分享] MG 藍異端素組報告書
11/09 avvy	R: [分享] RX-78 鋼彈 7-11 Ver. 開盒照
11/09 miharu	<input type="checkbox"/> [分享] BANDAI 1/72 散香 Mk.B
11/09 nico75	<input type="checkbox"/> [分享] SEED HAPPY-JUSTICE 黑鼻+秦假仙正義
11/09 shiunhan	R: [分享] Kinetic 1/48 F-16B
11/09 fksa	<input type="checkbox"/> [分享] HG Susanowo
11/10 JHlee324	<input type="checkbox"/> [分享] GK 1/100 NZ - 666 剎帝利綠色大青椒...

	<p>11/10 arcofwind <input type="checkbox"/> [分享] SD HINU 上色中...</p> <p>11/11 ken913926 <input type="checkbox"/> [分享] NEMO</p> <p>11/11 aerith0530 <input type="checkbox"/> [分享] GK_Saber Lily 進度二 ~有進度就是沒進度</p> <p>11/11 miraclesea <input type="checkbox"/> [分享] CYBASTER 開箱。</p> <p>11/11 miraclesea <input type="checkbox"/> [分享] その名は東方不敗! マスター・アジア見参</p> <p>11/12 beelezbub <input type="checkbox"/> [分享] 壽屋變異白騎士素組成品~</p> <p>11/13 YASHIROII <input type="checkbox"/> [分享] 櫻(土反)琴音 GK (智惠理)</p> <p>11/14 shiunhan R: [分享] Kinetic 1/48 F-16B</p> <p>11/15 ic94 R: [分享] PRO-SHOP 版 MG GUNDAM Ver2.0 透明版開箱 ...</p> <p>11/15 Raventhebest <input type="checkbox"/> [分享] 鐵彈的賢將-丁奉鋼彈</p> <p>11/15 asdwww <input type="checkbox"/> [分享] 夏侯惇基洛斯</p> <p>11/15 payling <input type="checkbox"/> [分享] 日本海軍布雷艦 津輕 1944</p> <p>11/08 nico75 <input type="checkbox"/> [分享] 睡眠不足+左手起水泡之 RX-78-5 完成品</p> <p>11/11 ufglobe <input type="checkbox"/> [相簿更新]壽屋 1/144 Fairlion type-S</p>
討 論	<p>11/01 sPz101 <input type="checkbox"/> 《戰車模型超級技術指南 II》讀後</p> <p>11/01 jrxcombine R: [討論] MG v 鋼 VER KA. 試做上色版!</p> <p>11/01 poptea <input type="checkbox"/> [討論] MG 藍異端組後感~</p> <p>11/10 kuokenny R: [討論] 模型魂燒光了 0.0</p> <p>11/09 djoko <input type="checkbox"/> [討論] 模型魂燒光了 0.0</p> <p>11/10 BetaGal R: [討論] 模型魂燒光了 0.0</p> <p>11/08 BF109Pilot <input type="checkbox"/> [討論] 自製水貼的一點小小心得(一) (ALPS MD)</p>
請 益	<p>11/01 lu77714 <input type="checkbox"/> 滲墨擦不乾淨!?</p> <p>11/02 twyHermes <input type="checkbox"/> [請益] 電子產品的翻模要使用的材料</p> <p>11/02 comferret <input type="checkbox"/> [請益] 一擊殺蟲 壽屋</p> <p>11/02 luki945 <input type="checkbox"/> [請益] 不同性質補土堆疊</p> <p>11/03 MrChui <input type="checkbox"/> [求救] 我的 1/60 能天使手指軟掉了</p> <p>11/03 john760205 <input type="checkbox"/> [請益] 請問 BB153 超機動大將軍現在價位?</p> <p>11/04 holysun <input type="checkbox"/> [請益] 噴罐選擇?</p> <p>11/04 alleract <input type="checkbox"/> [請益] 求問 台北地下街附近那裡有店家 還可?</p> <p>11/04 Jochum <input type="checkbox"/> [請益] 老人新手之夢想</p> <p>11/04 shiunhan R: [請益] 老人新手之夢想</p> <p>11/05 shiunhan R: [請益] 老人新手之夢想</p> <p>11/05 miharu R: [請益] 老人新手之夢想</p> <p>11/04 a777starmy <input type="checkbox"/> [請益] 有無什麼模型讓人看了會印象深刻???</p> <p>11/05 Jochum <input type="checkbox"/> [請益] 超級菜鳥的軍事模型</p> <p>11/05 xjoker R: [請益] 老人新手之夢想</p> <p>11/05 xjoker R: [請益] 超級菜鳥的軍事模型</p> <p>11/05 miharu R: [請益] 超級菜鳥的軍事模型</p>

11/05 Jochum	<input type="checkbox"/> [請益] 超級菜鳥如何一次購足??
11/05 Ocanna	<input type="checkbox"/> [請益] 補土的保存?
11/05 panzar	<input type="checkbox"/> [請益]RX-178 MKII Titans Ver2.0 迪坦斯式樣
11/05 loveonme	R: [請益] 超級菜鳥的軍事模型
11/06 forestluch	<input type="checkbox"/> [請益] 壓克力顏料
11/06 bananaskin	<input type="checkbox"/> [請益] 1/48 坦克模型
11/06 Bastet	R: [請益] 1/48 坦克模型
11/06 wizardz	<input type="checkbox"/> [請益] Exia 的 LED
11/06 bananaskin	<input type="checkbox"/> [請益] 有"非坦克"的履帶車模型嗎?
11/07 kuokenny	R: [請益] 最近 MG 大打折
11/07 poptea	R: [請益] 最近 MG 大打折
11/07 bluelamb	<input type="checkbox"/> [請益] 半圓柱塑膠棒...
11/08 shinhuang	<input type="checkbox"/> [請益] 傳說中的夢幻透明紫色塗料
11/15 simon301	<input type="checkbox"/> [請益] 請問台中學友營業時間
11/08 papazzz	<input type="checkbox"/> [請益] 請推薦適合新手，便宜好組的 MG
11/08 EXODUS	R: [請益] 請推薦適合新手，便宜好組的 MG
11/08 allanwalker	<input type="checkbox"/> [請益] 請教一下機翼的漩渦雲..
11/08 kuokenny	R: [請益] 請推薦適合新手，便宜好組的 MG
11/10 perigord	<input type="checkbox"/> [請益]台中市哪裡買腳踏車模型？
11/11 gfs777	<input type="checkbox"/> [請益] 請問一下 mitsubishi eclipse 模型
11/11 LedMirage	R: [請益] 請問一下 mitsubishi eclipse 模型
11/11 DaDaHelpme	<input type="checkbox"/> [請益] MG 攻擊自由 還找的到嗎
11/12 LeftVision	<input type="checkbox"/> [請益] 補土與三秒膠的強度
11/12 herrox	<input type="checkbox"/> [請益] 洗模型用溶劑
11/12 plutos	<input type="checkbox"/> [請益] 機鼻噴圓的方法？
11/13 winff	<input type="checkbox"/> [請益] 假組 and 分件
11/13 fenixw	R: [請益] 假組 and 分件
11/13 Curtisjeng	R: [請益] 假組 and 分件
11/13 hollynight	R: [請益] 洗模型用溶劑
11/13 Raventhebest	<input type="checkbox"/> [請益] 挑選放在實驗室的鋼彈？
11/13 tsubasawolfy	R: [請益] 挑選放在實驗室的鋼彈？
11/14 highway4625	R: [請益] 挑選放在實驗室的鋼彈？
11/14 SONIC115	<input type="checkbox"/> [請益] 機動警察 MG GRIFFON 螺絲弄不見
11/14 FlyFreedom	<input type="checkbox"/> [請益] 關於 SAVIOUR GUNDAM
11/15 lu77714	<input type="checkbox"/> [請益] VF-25G 素組的完成度?
11/15 ourlun	<input type="checkbox"/> [請益]請問台中地區哪裡買得到石粉黏土呢?
11/08 forlife	<input type="checkbox"/> [請益] 在英國買的到鋼彈模型嗎
11/14 yuhika	<input type="checkbox"/> [問題] 高雄&斗六該去買材料?像台北太原路

	11/11 SmallAnt <input type="checkbox"/> [請益] 該怎麼辦= ="
情 報	11/01 cohankid <input type="checkbox"/> 三國傳 1 月商品釋出-郭嘉! 呂布 2.0! , 外 ... 11/02 tipe <input type="checkbox"/> [情報] 1 月情報 有爆點!~~ 11/02 Raventhebest <input type="checkbox"/> [情報] 11 月 MG-邱貝雷 MK-II 11/03 rootsmanuva <input type="checkbox"/> [情報] MG 藍異端最終密技 by 日本人 11/04 tipe <input type="checkbox"/> [情報] 台灣版 PG 00 試作模報告 11/05 oasisa <input type="checkbox"/> [情報] 萬代 11 月出荷預定表 11/05 TheJustice <input type="checkbox"/> [情報] GUNDAM MASTER GRADE [CAMPAIGN 限定] 11/05 pank <input type="checkbox"/> [情報] MG 孫悟空實品圖 11/06 joy423 <input type="checkbox"/> [情報] PG 00 官網 PV 更新 11/07 oasisa <input type="checkbox"/> [情報] HG00- Masurao 官方圖 11/15 makigoto123 <input type="checkbox"/> 鋼彈 UC 台版第 8 集特裝版 (MG 新安州配件) 11/10 FlameMkIII <input type="checkbox"/> [情報] VF-25Fm 全家配色版綠毛專用機 11/13 mike327 <input type="checkbox"/> [情報] 「7-ELEVEN v.s. 全家」的銀河系戰爭, ... 11/13 nosnuit R: [情報] 「7-ELEVEN v.s. 全家」的銀河系戰爭, ... 11/09 Raventhebest <input type="checkbox"/> [情報] 毀滅型查理日本快手速組...
閒 聊	11/01 nico75 <input type="checkbox"/> 原來是誤會一場的高雄模型店價差記事 11/01 kuokenny R: [閒聊] 反推高雄某間板友曾推過的模型店 11/02 phantomksy <input type="checkbox"/> [心情] 純粹聊聊 11/03 Yuccaa <input type="checkbox"/> [閒聊] 關於 OO 七劍 11/04 RizaHawkeye <input type="checkbox"/> [閒聊] 網拍看運氣!?? 11/04 RizaHawkeye <input type="checkbox"/> [閒聊] 面交心得之 宅宅的害羞 11/05 periyeu <input type="checkbox"/> [閒聊] 明天 7-11 RX78-2 日本就要上市了耶 11/05 Yuccaa <input type="checkbox"/> [閒聊] UC 的模型 11/06 wizardz <input type="checkbox"/> [閒聊] 素組的速度 11/06 poptea R: [閒聊] 素組的速度 11/06 kuokenny R: [閒聊] 素組的速度 11/06 PkGod R: [閒聊] 素組的速度 11/09 BARZII <input type="checkbox"/> [閒聊] 今天去買禮物 11/11 BARZII <input type="checkbox"/> [閒聊] 不知道各位板友大大們對「大亂鬥」有興 11/12 vt1009 <input type="checkbox"/> [閒聊] 原來這是兵馬俑 Orz 11/12 stevenlovego <input type="checkbox"/> [閒聊] 大抉擇 11/12 Yuccaa R: [閒聊] 大抉擇 11/12 EXODUS R: [閒聊] 大抉擇 11/13 arcofwind <input type="checkbox"/> [閒聊] 久違的爆走... 11/14 Yuccaa <input type="checkbox"/> [閒聊] 軟 Q 11/14 PAULJOE <input type="checkbox"/> [閒聊] 郭嘉可以和蚩尤鋼彈合體? 11/15 xfroscar <input type="checkbox"/> [閒聊]+[分享] 家裡的櫃子, 異地的價格...

	11/12 marcchoutw	R: [閒聊] 大抉擇
拍賣	11/04 Kenny1206	<input type="checkbox"/> HG 幽靈薩克
	11/04 yuck	<input type="checkbox"/> [拍賣] MG gundam 2.0 和一些陸版 MG
	11/05 whitewind7	<input type="checkbox"/> [拍賣] 三國豪傑大全虎牢+赤壁
	11/05 killtw	<input type="checkbox"/> [拍賣] MG EXIA 戰損零件
	11/05 awayaway	<input type="checkbox"/> [拍賣] GK/HGUC/GK 改套/船艦軍模
	11/06 huahuatc	<input type="checkbox"/> [拍賣] SEED 系列阿斯蘭機 2 台
	11/07 wen7733	<input type="checkbox"/> [拍賣] 山積出清換現金
	11/08 proprome	<input type="checkbox"/> [拍賣] 飛翼 0 式 托爾吉斯 III 死神 初號機 第三
	11/08 xxxzero	<input type="checkbox"/> [拍賣] 時代的眼淚
	11/09 hazzaway	<input type="checkbox"/> [拍賣] TA Raiser
	11/09 gungraveop	<input type="checkbox"/> [拍賣] 兩三款模型
	11/09 swordwind334	<input type="checkbox"/> [拍賣] 出清三國傳
	11/10 whitesnake	<input type="checkbox"/> [代 po] [拍賣] 呂布 能天使 OO
	11/11 holyhoney	<input type="checkbox"/> [拍賣] HG 鋼彈 00 系列 數隻
	11/11 nooneva	<input type="checkbox"/> [拍賣] 二戰日本空母"龍驤"&"蒼龍"
	11/12 eki515	<input type="checkbox"/> [拍賣] 1/100 Arios Gundam、Seravee Gundam
	11/14 rx9301	<input type="checkbox"/> [拍賣] 拍賣一些東西
	11/14 helloI	<input type="checkbox"/> [拍賣] MG 自由 extra finish
新聞	11/04 mike327	<input type="checkbox"/> [轉錄] 國際金價狂飆的真相?! 「黃金」無敵鐵? ...
版聚	11/04 ALAN0120	<input type="checkbox"/> [閒聊] 揪團 高雄模友聚會
	11/05 ALAN0120	R: [閒聊] 揪團 高雄模友聚會
	11/10 kuokenny	<input type="checkbox"/> 台北人 HGUC 獨角獸團
	11/11 ALAN0120	R: [閒聊] 揪團 高雄模友聚會
	11/14 SmallAnt	<input type="checkbox"/> [閒聊] 高雄版聚
	11/15 kuokenny	<input type="checkbox"/> [閒聊] 台北區獨角獸團+普雷伊的正咩店長?
活動	11/12 BARZII	<input type="checkbox"/> 「耶誕快樂暨跨年倒數」大亂鬥! 開始報名!!
	11/13 masaki0711	<input type="checkbox"/> [活動] 高雄河堤社區要辦三國傳模型組裝攝影
	11/15 miharu	<input type="checkbox"/> [展覽] 北區學生模型聯盟 2009 年成果展

## 附錄四：問卷

### 玩具模型機動戰士鋼彈之研究 問卷調查表

您好：

本人為南華大學美學與視覺藝術學系碩士班之研究生，因目前進行有關「機動戰士鋼彈」模型的研究，為了建立客觀的數據，故在此以問卷的方式來請教各位先進一些問題。本問卷純粹做為學術研究使用，您個人的相關資料絕不會對外公開，也不會對您個人造成任何不利的影響，敬請安心作答。謝謝您的幫忙與協助！

祝

順心·愉快

南華大學 美學與視覺藝術學系碩士班  
研究生 黃廷鈞  
指導教授 明立國

#### 一、受訪者基本資料（請您針對下列題目勾選或填入合適的答案）

1. 性別：男 女
2. 年齡：15歲以下 15-18歲 19-22歲 23-35歲  
36-55歲 55歲以上
3. 教育程度：  
小學 國中 高中職 大專 研究所及以上
4. 婚姻：已婚 未婚
5. 職業：學生 教師 公務員 軍警 農 工  
商 藝術工作 商業設計 資訊業  
服務業 家管 退休 其他\_\_\_\_\_
6. 平均收入：（個人每月）  
10,000元以下 10,000-20,000元 20,000-30,000元  
30,000-40,000元 40,000-50,000元 50,000元以上
7. 居住地：  
北部（基隆、台北、桃園、新竹）  
中部（苗栗、台中、彰化、南投）  
南部（雲林、嘉義、台南、高雄、屏東）  
東部（宜蘭、花蓮、台東）  
離島地區（金門、澎湖、馬祖等）

8. 目前居住型態：
- 一個人住    與家人同住    與友人同住
9. 您何時開始接觸鋼彈模型：
- 1985-1990    1991-1994    1995-2000    2001-2006  
2007-2009
10. 您平均每月花在鋼彈模型上的經費：(含購買、活動參與)
- 500元以下    500-1000元    1000-2500元    2500-5000元  
5000-10000元    10000元以上
11. 您組裝模型的程度：
- 入門級    初級    中階級    高級    特級
12. 您大多購買哪種版本：(可複選)
- SD    HGUC    MG    PG    HCMpro    GFF  
其他\_\_\_\_\_

## 二、模型組裝相關問題 (若無特別註明則為單選題)

13. 您每週平均花在鋼彈模型上的時間有多少?
- 5小時以下    5-10小時之間    10-15小時之間    15-25小時之間  
25-30小時之間    30小時以上
14. 您會使用到的工具與附件為何？(可複選)
- 切割零件用工具    打磨工具    接著劑    貼紙  
零件固定工具(如文件夾)    清洗零件用劑    鋼彈麥克筆  
透明保護漆    瓶裝顏料    畫筆    噴罐    補土類  
遮蓋工具    噴筆工具    鑽孔工具    改造套件    其他\_\_\_\_\_

## 三、動機相關問題

15. 您為何會購買鋼彈模型？(可複選)
- 能夠動手組裝    具有改變姿勢的樂趣    造型喜好    做為禮物  
動畫影響    小說、漫畫影響    「機械人大戰」相關電玩影響  
模型店家影響    展覽活動影響    其他\_\_\_\_\_
16. 影響您決定購買某一款鋼彈模型的因素為何？(可複選)
- 價格合理    版本(如MG)    比例    造型    套件精細度  
套件新舊    特殊質感零件(如電鍍)    武裝多寡  
有無呈現情景的設計(如展示支架)    與動畫機械人相似度  
同好意見    其他\_\_\_\_\_
17. 有人鋼彈模型做不完，還一直買新的，您認為原因是什麼？(可複選)

- 動畫劇情的喜好     動畫角色的喜好     動畫內機械人的喜好  
 模型造型的喜好     雜誌模型範例影響     網友的推薦與介紹(推坑)  
 購物的愉悅感     有收集全套模型的企圖     其他\_\_\_\_

18.請問您購買二手鋼彈模型的動機為何？(可複選)

- 價格便宜     取得不易的套件(活動展覽、海外)     限量套件  
 已絕版     利用其零件改造(殺肉)     沒買過     其他\_\_\_\_

19.您為何找模型代工？

- 無組裝工具     沒時間組裝     已組模型需要重新製作  
 套件製作難度高     做為禮物     沒找過代工     其他\_\_\_\_

#### 四、使用者行為相關問題

20.您從何種管道取得鋼彈模型的資訊來源？(可複選)

- 玩具模型店家     玩具模型雜誌(中文)     玩具模型雜誌(日文)  
 朋友     網站討論區     BBS 模型玩具版     其他\_\_\_\_

21.您購買鋼彈模型的地點與方式為何？(可複選)

- 到坊間玩具店     到百貨公司、大賣場     網路拍賣     其他\_\_\_\_

22.您選擇店家或通路的考量為何？(可複選)

- 方便性     模型售價合理     服務態度     商家專業程度  
 有無同好聚集     商品豐富度     其他\_\_\_\_

23.您存放鋼彈模型的位置與地點為何？(可複選)

- 玄關     客廳電視櫃上     書櫃、展示櫃     臥室  
 特別設置的模型情景空間     盒子裡     其他\_\_\_\_

24.家人如果同意或支持您收藏模型，那麼原因會是什麼？(可複選)

- 尊重個人的喜好選擇     肯定您在模型上有特殊的表現或成就  
 家人也喜歡鋼彈模型     家人也收藏鋼彈模型     已說服了家人  
 藉模型增加了家人彼此間的話題     其他\_\_\_\_

25.家人如果反對您收藏模型，那麼原因會是什麼？(可複選)

- 花太多錢     花太多時間     影響功課     小孩子的東西  
 每天在家不出門     家裡空間不足     其他\_\_\_\_

26.您喜歡參加何種活動？(可複選)

- 模型教學     模型比賽     模型展     網友聚會     不參加活動

#### 五、物品對人的意義相關問題

27.收藏與組裝鋼彈模型對您有何困擾？(可複選)

- 山積(模型做不完)     擺設空間不足     健康問題(如視力受損)  
 組裝時間不夠     經費不足     親友反對     遭受同好白眼



其他\_\_\_\_

28.收藏鋼彈模型有何好處？（可複選）

- 手變巧      訓練幾何概念      培養觀察力      增進思考  
培養耐心與專注力      培養按部就班的做事方法與態度      沈澱心靈  
有成就感      美感訓練      滿足想像力      感到快樂  
可以與他人分享、互動      其他\_\_\_\_

29.模型對您而言具有何種意義？（可複選）

- 生活的習慣      靈感的來源      生命的慰藉      成長的記憶  
娛樂      一種鍛鍊      其他\_\_\_\_

30.我經常「把玩」鋼彈模型。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

31.收藏鋼彈模型會玩物喪志

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

32.收藏鋼彈模型可以陶冶性情

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

33.鋼彈模型也是藝術品。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

34.我經常用部落格分享經驗與成品。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

35.我喜歡結交模型同好。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

36.我經常參與相關社團或同好之間的交流。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

37.我喜歡參加鋼彈模型比賽。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

38.「電擊王」鋼彈模型比賽活動規劃設計甚佳。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

39.鋼彈模型的話題容易引起一般人的興趣。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

40.因為接觸鋼彈，而想去日本參觀與它有關的場景。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意

41.嗜好成為職業是件美好的事。

- 非常同意      同意      沒意見      不同意      非常不同意