玩物喪志

相信在臺灣大部分民眾，都曾有喜愛玩玩具的時期。而從玩玩具這習慣，延伸出玩物喪志或養志兩派，就我自身經驗，我支持養志。

我小時候就常玩樂高，不知不覺間它構築我諸多能力，像是按照說明書拼組時，我能一步一步將幾千片的積木組合，直到成品出現，過程不感煩燥\*，換句話說他培養我的耐心。另外，我有時也不全然會照說明書走，有自己的想法，根據舊有的組件，重新塑造一個心中設想的成品，也就是透過樂高，發揮我創造力。因此兒時玩物所建立的耐心恆力以及創造想像力，使我支持玩物養志。

前面提及的樂高屬於積木玩具，玩具種類繁多，另有古典、擬仿兩種，雖說古典本體單調，但卻不限制把玩者的耍弄方法，可從自身發想出諸多玩法；擬仿與現實貼近，因此某種程度來說能影響一個在現實生活中各領域的認識和看法；積木更不用說，主打一個付諸想像力實體化的媒介，揮灑創意的空間。

從我兒時玩樂高的經驗，以及針對三類玩具的看法，都指向玩物養志的結果，會構成喪志其根本原因不在玩具本身，而是人們自律不足罷了，對於大部分的人來說，玩物養志還是構成的，玩具的確能於無形間正向改變他人。