



嶺東科技大學  
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

# 線上遊戲市場分析

指導教授： 林孟源 教授

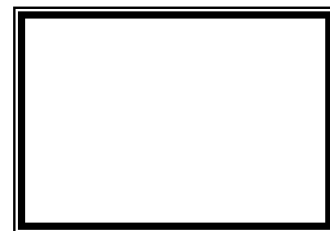
組員名單： 李侑年 A38C009

王琮閔 A38C039

劉建良 A38C077

賴俊維 A38C081

陳煒翔 A38C091



中華民國一〇七年五月

嶺東科技大學

資訊管理系

線上遊戲市場分析

中華民國一〇七年五月



嶺東科技大學  
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

## 線上遊戲市場分析

指導教授：林孟源 教授

組員名單：李侑年 A38C009

王琮閔 A38C039

劉建良 A38C077

賴俊維 A38C081

陳煒翔 A38C091

指導教授：  
\_\_\_\_\_

口試委員：  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

中 華 民 國 一 〇 七 年 五 月

## 謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝恩師林孟源老師細心引導我們，耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的協助，使本專題得以順利完成。

研究報告口試期間，感謝張志華老師、張顯榮老師不辭辛勞細心審閱，不僅給予我們指導，並且提供寶貴的建議，使我們的專題內容以更臻完善，在此由衷的感謝。

最後，感謝系上諸位老師在各學科領域的熱心指導，增進商業管理知識範疇，在此一併致上最高謝意。

李侑年、王琮閔、劉建良、賴俊維、陳煒翔  
謹誌

中華民國一〇七年五月於嶺東

# 摘 要

現今線上遊戲種類百花齊放，不斷的推陳出新，廣告競爭的十分激烈，亦利用一些大眾傳播工具達到宣傳的效果，在競爭激烈的市場中，又以角色扮演的遊戲最受到玩家的熱烈討論，此研究主要探討，使用者所遊玩的線上遊戲類型是否會因個人特質不同而有所差異、使用者對於線上遊戲使用的情況、影響線上遊戲類型選擇的主要因素。

研究結果得知，線上遊戲各類型的選擇與否，會受到其得分高至低依序為『連線品質』、『公司特徵』、『資訊品質』、『遊戲難易度』、『玩家互動』等五個主要因素，而影響到線上遊戲類型的選擇。

**關鍵字：**線上遊戲、市場調查、統計分析

# 目錄

摘要.....	I
目錄.....	II
圖目錄.....	III
表目錄.....	IV
第一章 緒論.....	1
1.1 研究動機.....	1
1.2 研究目的.....	1
第二章 文獻回顧與探討.....	2
2.1 網路遊戲.....	2
2.2 線上遊戲的起源.....	3
2.3 熱門線上遊戲種類.....	3
2.4 線上遊戲主要族群.....	6
2.5 國內相關研究.....	7
第三章 研究方法.....	10
3.1 研究流程.....	10
3.2 研究方式.....	10
3.3 問卷設計.....	11
3.4 統計分析.....	11
第四章 研究成果.....	13
4.1 受訪者基本資料與線上遊戲之遊玩行為.....	13
4.2 線上遊戲遊玩行為與人口統計交叉分析.....	16
4.3 影響線上遊戲類型選擇之因素分析.....	20
第五章 結論與建議.....	24
參考文獻.....	31

## 圖目錄

圖2-1 遊戲玩家年齡分布 .....	7
圖3-1 研究步驟 .....	10
圖3-2 甘特圖 .....	12

## 表目錄

表2-1 影響玩家持續使用行為研究之構面定義 .....	8
表2-2 影響線上遊戲玩家接受遊戲相關因素研究之構面定義 .....	8
表2-3 線上遊戲消費者使用意願影響因素研究之構面定義 .....	9
表2-4 線上遊戲玩家忠誠度影響因素探討研究之構面定義 .....	9
表4-1 受訪者基本資料次數及百分比分配表(n=436).....	14
表4-2 受訪者線上遊戲行為次數及百分比分配表.....	16
表4-3 線上遊戲類型與性別交叉分析.....	17
表4-4 職業與選擇遊戲平台交叉分析.....	18
表4-5 線上遊戲類型與是否消費交叉分析 .....	19
表4-6 年齡與每週遊玩平均時數交叉分析 .....	20
表4-7 線上遊戲類型與接觸線上遊戲時間交叉分析 .....	21
表4-8 KMO與Bartlett檢定 .....	22
表4-9 選擇線上遊戲因素主成分分析.....	24
表4-10 影響因素分析 .....	25



# 第一章 緒論

## 1.1 研究動機

現今的線上遊戲市場日益壯大，以往的認知都是透過個人電腦連線遊玩線上遊戲，後來家用主機如PS2、PS3、PS4、XBOX.....等產品，也慢慢發展出連線多人遊玩的遊戲方式，再到現今人手一隻智慧型手機，也造成手機線上遊戲的迅速發展，讓人隨時隨地都能進行遊玩，是什麼樣的因素與環境驅使現在的線上遊戲市場有如此巨大的變化與蛻變，其中的源由值得探討與研究。

## 1.2 研究目的

本調查研究的重點如下：

- (一) 透過發放問卷與統計問卷資料，了解各線上遊戲類型之使用者分布狀況，與其使用者對於該類型線上遊戲的使用習慣。
- (二) 探討相關因素對於選擇不同線上遊戲類型之影響。

## 第二章 文獻回顧與探討

### 2.1 線上遊戲

線上遊戲，也稱網路遊戲，英文Online Game，泛指多位玩家通過網路、終端來進行線上互動、娛樂的視訊遊戲，以遊戲運行軟體分類一般包含客戶端下載的大型多人線上遊戲，網頁即開即玩的網頁遊戲以及社群網站遊戲等。部分遊戲能透過連線網路伺服器進行連線對戰、線上雲端存檔。網路遊戲有戰略遊戲、動作遊戲、體育遊戲、格鬥遊戲、音樂遊戲、競速遊戲、網頁遊戲和角色扮演遊戲等多種類型，不過也有少數線上網路單人遊戲[1] [2]。

按照遊戲特性又可以細分為動作類、戰略類、競速類、音樂類、體育類、圖像類、網頁遊戲類、RPG（角色扮演）類、養成類和策略類(SLG)等多種類別。

在前些年，因為受網路、個人電腦的普及以及網路帶寬等因素的制約及限制，網路遊戲的畫質都較低，遊戲性也不及單機遊戲，但近年來，隨著網路資訊時代的來臨，網路遊戲在整個遊戲產業中異軍突起，對單機遊戲造成極大衝擊。

由於單機遊戲主要憑藉銷售客戶端、遊戲軟體等來盈利，無論從遊戲本身可玩性亦或是行銷管道，都有一定局限性；相比之下網路遊戲一方面很好的藉助互聯網進行宣傳，加之本身迅速發展，極富互動性、靈活性、未知性，又基本沒有盜版的影響。

在迅猛發展的同時，網路遊戲本身也不忘審時度勢、自省自律，為防止未成年人沉迷遊戲，網路遊戲逐漸規範註冊系統，實行實名註冊，並對18歲以下玩家科學的設置每日的遊戲時間限制，這樣一來，小玩家就會有節制的進行遊戲[2]。

## 2.2 線上遊戲的起源

網路遊戲的發展可追溯至1970年代大型電腦上，由於網路遊戲需要較大量運算以及網路傳輸容量，因此早期的網路遊戲通常以純文字訊息作為呈現方式，重視玩家與玩家間的互動，而非聲光效果。

隨著電腦硬體及軟體技術的進步，網路遊戲伺服器逐漸出現在小型的工作站伺服器，並且受到學生族群的歡迎，其中尤以MUD最具代表性。與此同時，傳統的單機遊戲也開始出現利用區域網路進行小規模連線（2-8人）的形式，但多數以射擊或即時戰略遊戲為主，這類型網路遊戲進行時，需要交換數量驚人的同步訊息，因此通常較適合高速的區域網路，難以實現人數規模更龐大的網路遊戲。

1990年代中期，遊戲產業開始採用類似MUD架構的技術發展網路遊戲。此類架構不同於依賴高速區域網路連線的射擊或即時戰略遊戲，取而代之的是藉由最佳化的通訊協定及複雜的預測式演算法，來達成網路遊戲所需的資訊同步。這類型的遊戲與MUD一樣，需要居中運算的遊戲伺服器，並且能夠實現萬人以上同時連線進行遊戲的規模。這種類型的遊戲後來被統稱為大型多人線上遊戲，以和早期的區域網路遊戲有所區別。大型多人線上遊戲由於玩家人數和規模龐大的關係，通常屬於角色扮演遊戲類型 [1]。

## 2.3 熱門線上遊戲種類

近年來線上遊戲種類繁多，提供消費者眾多類型的遊戲選擇，透過觀察遊戲論壇巴哈姆特線上遊戲排行榜，及遊戲直播串流平台Twitch各類型線上遊戲觀眾數量，整理出下列七種較為熱門之線上遊戲種類[6][7]。

### (一) 動作遊戲

動作遊戲（Action）。這類遊戲一般有關卡的設計，一般的解釋是因為這些遊戲對人物動作的控制要強於射擊的控制。

事實上目前的遊戲常會含有動作的因素在其中，因此我們使用這個詞時，通常指的是那些具有相當純的動作遊戲因素的那些遊戲。動作遊戲在

2D硬體的時代相當興盛，也可以說是在當時硬體條件下一種很直覺的產物。SFC時代動作遊戲就已經開始有走下坡的趨勢，到了PS時代，真正開始支援3D，容量也漸漸不成問題，於是劇情較為豐富的動作冒險類遊戲便慢慢取代動作遊戲；也可以說動作遊戲因為加入了劇情、解謎與3D而慢慢發展出新的面貌，這新面貌人們也不再稱呼他們為動作遊戲，而是：動作冒險遊戲 [3]。

## (二) 格鬥遊戲

格鬥遊戲 (Fighting)。這類的遊戲很好分辨，畫面通常是玩家兩邊面對站立並相互作戰，使對方的血格減少來獲取勝利。1980年代中期，這類遊戲首先在街機上引起了風潮，以其順暢的動作吸引了無數目光。一般認為Capcom所開發的快打旋風2是這類遊戲的第一個成功者，而後才衍生出其他廠商各自的格鬥遊戲。

這類遊戲通常會被強烈要求的精巧的人物與招式設定，以達到公平競爭的原則。不過幾乎所有的格鬥遊戲他們的遊戲方式都相同，除了一點小差異，那就是由於3D視角會轉換，不能再使用往後的按鍵作為防守，所以大多設有專用的防守鍵 [3]。

## (三) 冒險遊戲

冒險遊戲 (Adventure)。這類遊戲幾乎只在PC電腦上發展，並且是電腦遊戲最初發展的類型之一，在大約1980-1990年之間這類遊戲發展到顛峰。在當初的電腦效能遠遠遜於現在的電腦，並不能做精細的畫面處理，因此以文字為主的冒險遊戲便大行其道，它不用漂亮的畫面也能使玩家擁有豐富的遊玩經驗。那個時代的許多經典遊戲都屬於這個類別，當時的遊戲光景與現在完全不同，可以說是一個輝煌的前時代。一般來說下指令與解謎是冒險遊戲的兩大要素。

隨著電腦效能的進步，冒險遊戲雖然有了一番蛻變，這類型的遊戲已經不再是電腦遊戲的主流，而是變成一種小眾文化。同樣的由於冒險轉型，使得家用主機上也出現了許多的冒險遊戲[3]。

#### (四) 角色扮演

角色扮演遊戲 (Role Playing Game ; RPG) 。玩家負責扮演一個或數個角色，角色如同真實人物一般會成長，並且有關於人物本身的諸多細節供玩家調整。

準確的講，日本慣有的遊戲風格與歐美風格有相當差異，而台灣與大陸出產的角色扮演遊戲，大多屬於日式風格。簡單的說，日式風格的重點在於劇情 (plot) 本身，把遊戲本身視為一個小說，而玩家的任務在於展開小說的時間線 (timeline) ；純然的歐美風格的重點則在世界觀 (world view) ，玩家的任務在於控制人物做出選擇——如同真實生活中的社會一樣，這一點是與其源頭桌上角色扮演遊戲所一致的 [3] 。

#### (五) 即時戰略遊戲

即時戰略遊戲 (Real-Time Strategy) 。這類遊戲模擬即時的戰爭活動，而如同真實般流逝的時間是重要的要素，玩家可以在每一秒做出決定。另外還有重要的一點是這類遊戲的重點在於線上遊玩，玩家可以連上並使用不同的軍隊來對抗，也因此一些很已經古老的遊戲如星海爭霸 (StarCraft) 風靡全球多年。

其他的著名系列包括將RPG因素發揚光大的魔獸爭霸 (Warcraft) 系列、橫掃千軍 (Total Annihilation) 、空間戰爭背景的家園 (Homeworld) 系列 [3] 。

#### (六) 第一人稱射擊遊戲

第一人稱射擊遊戲 (First-person Shooter) 。此類型的遊戲可說是1995年之後，逐漸成為電腦與電子遊戲發展的要角——不過電腦平台仍遠多於電子平台，家用主機上的FPS也大多移植自電腦遊戲；FPS的發展不斷的推動電腦上的娛樂工業，將PC平台的發展帶到極致。不過它如此出鋒頭並不是因為它這類型特別好玩，而是因為3D全景、擬真的繪圖已經變成一種潮流，而FPS則是極好發揮這個要點的題材：畫面所呈現的景物即是你的眼睛所見，也要模擬真實的眼睛所看見的真實環境。一般FPS有別於普通的射擊遊戲而多出瞄準 (aiming) 與控制移動 (movements) 的要素 [3] 。

## (七) 沙盒遊戲

沙盒類遊戲是一種電子遊戲類型，大多含動作、射擊，駕駛多種元素。一般遊戲地圖比較大或者沒有限制，交互性強、內容多、可玩性高、自由度高特點。核心通常是「創造和改變世界」，遊戲通常沒有限制，並不強迫玩家完成主要目標，玩家通常扮演一位角色，主人或者創造人，在遊戲裡進行互動，可以創造事物來改變世界。大多數沙盒遊戲都是沒有任何的任務目標，只是創造或者生存 [4]。

## 2.4 線上遊戲主要族群

資策會 MIC 執行的《2015 臺灣數位遊戲市場大調查-春季版》，與 Yahoo 奇摩、巴哈姆特電玩資訊站、遊戲基地與台灣魔方網等網路業者合作，進行線上問卷調查。規劃在 2015 年春（4~5 月）、秋（10~11 月）兩季，實施單次有效樣本數達到 7,000 份以上的大規模網路調查研究。

16 歲至 35 歲的玩家族群占整體 80%，臺灣數位遊戲玩家以男性為主要族群，占 83.6% 的比例，玩家平均年齡為 31 歲，其中以 21~25 歲的 24% 占比最高，其次為 26~30 歲占 20.8%，而 16~35 歲的玩家族群即占了將近 80% 的比例。

交叉分析數位遊戲玩家的性別與年齡分布發現，36 歲以上的女性玩家比例為 21.6%，較 36 歲以上的男性玩家比例 19.6% 還多出 2%；而 46 歲以上的女性玩家比例更高出男性玩家 2.9%，顯示中高齡女性的數位遊戲市場，在未來可能發展為具備長尾獲利效應的區隔市場，值得持續關注。遊玩智慧型手機遊戲的比例最高。

臺灣遊戲玩家遊玩比例最高的遊戲平台，前二名分別為「智慧型手機遊戲(70.9%)、電腦線上遊戲(54.3%)」。調查數據顯示，臺灣仍然有將近半數的玩家在玩「電玩主機遊戲(47.5%)」與「電腦單機遊戲(42.2%)」。

各遊戲平台的玩家性別比例，智慧型手機遊戲、電腦網頁遊戲及平板電腦遊戲的女性玩家比例，三者都超過男性玩家的比例，其中智慧型手機遊戲的女性玩家比例更高達 80.2%，集中在單一平台的情形相當明顯。

根據資策會 MIC 的調查結果顯示，各遊戲平台玩家的付費比例以「電玩主機遊戲(84.7%)」最高，其次為電腦線上遊戲(74.9%)，而智慧型手機遊戲(46.9%)的玩家付費比例最低 [5]。



圖 2-1 遊戲玩家年齡分佈圖

([http://mic.iii.org.tw/IndustryObservations\\_PressRelease02.aspx?sqno=40](http://mic.iii.org.tw/IndustryObservations_PressRelease02.aspx?sqno=40)  
0)

## 2.5 國內線上遊戲相關研究

線上遊戲對於市場的吸引力，不只是依靠遊戲類型不同吸引喜好該類型之消費者，在其他構面上也需要煞費苦心。例如吳佳盈[8]於 2005 年影響線上遊戲玩家持續使用行為之研究，如表 2-1；許由忠[9]於 2005 年影響線上遊戲玩家接受遊戲之相關因素探討，如表 2-2；張銀益[10]於 2010 年探討線上遊戲與消費者使用意願之影響因素，如表 2-3；黃冠文[11]於 2013 年線上遊戲玩家忠誠度之影響因素探討，如表 2-4。

經觀察與本研究相關之構面，整理出 22 個問題(見附錄問卷，第二部分)

表 2-1 影響玩家持續使用行為研究之構面定義

構面	構面敘述
遊戲外部性	在遊戲外之宣傳活動，及相關線下玩家聚會，進而提高使用者對遊戲之忠誠度。
遊戲易用性	該遊戲之操作對消費者而言能夠很快上手，不須經過長時間熟悉即可熟練操作。
遊戲有用性	透過遊玩遊戲可達到(包括抒發心情、社交、滿足挑戰慾望、帶入遊戲世界觀等)使用者遊玩遊戲之預設目的。
遊戲服務性	使用者在遊玩過程遭遇到難題，能透過客服管道得到解決辦法或相關資訊。

表 2-2 影響線上遊戲玩家接受遊戲相關因素研究之構面定義

構面	構面敘述
系統品質	對於系統品質之衡量，包含連線速度、連線品質及伺服器穩定度。
資訊品質	由遊戲官方所提出遊戲相關資訊衡量標準，包含完整性、可靠性、即時性、易用性。
服務品質	遊戲廠商在遊戲內外能提供給消費者的服務衡量標準，可靠性、反應性、接近性、禮貌、溝通、信用、安全、了解顧客及有形性。
廠商特徵	遊戲開發商或代理商影響消費者消費判斷之特徵，包含公司形象、口碑、知名度與公司聲譽。



表 2-3 線上遊戲消費者使用意願影響因素研究之構面定義

構面	構面敘述
公司特徵	影響消費者消費之公司特徵，包含公司名聲、信用度、市占率等。
行銷策略	遊戲商在推廣遊戲時所使用之行銷手法及其內容。
名人代言	遊戲商在推廣遊戲時所聘請之知名人士做為遊戲代言人。
連線品質	透過網路連線遊戲的品質狀況，包含連線速度、穩定及連線所產生之額外費用。
入口網站平台品質	入網網站提供給消費者之功能與品質，使用者對於網站的介面、提供資訊以及存取速度。
資料庫系統品質	遊戲廠商能夠完整的保留消費者遊戲紀錄，保持資料的完整性、安全性，不可輕易遭到盜用及入侵。
顯示性	遊戲能夠提供消費者的感官回饋，包含遊戲內容的顯現、遊戲內音效、遊戲畫面、人物風格設計。
內容設計	遊戲所提的之內容及其設計，包含劇情架構、關卡內容、主線及支線任務、NPC 行動模式。
互動性	遊戲內人物能夠透過動作和玩家產生互動，或和其他玩家產稱互動。

表 2-4 線上遊戲玩家忠誠度影響因素探討研究之構面定義

構面	構面敘述
知覺網路規模	個別玩家知覺整體線上遊戲使用人數。
知覺互補性	個別玩家知覺該線上遊戲的週邊相關互補品(如遊戲數據統計網站、訊息傳送、語音服務等)的數量或規模。
系統品質	線上遊戲之連線速度、品質及伺服器穩定的程度
資訊品質	遊戲官方網站與遊戲世界內所提供之資訊內容及呈現方式的品質。
服務品質	遊戲業者對於遊戲的管理、對於玩家重視的程度以及解決問題的能力與速度。

## 第三章 研究方法

### 3.1 研究流程

本研究首先確認研究主題，確認研究範圍並進行相關文獻蒐集，並依照研究目的與文獻資料設計問卷，進行預試及回收問卷，最後提出結論。

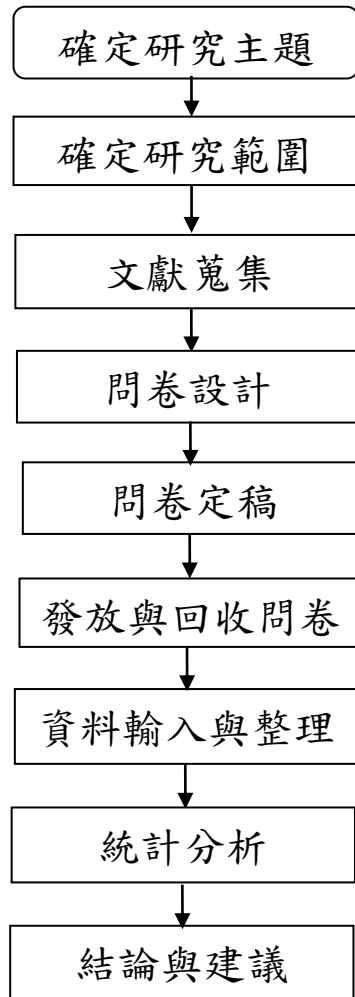


圖 3-1 研究步驟

### 3.2 研究方式

本研究以發放網路問卷的形式進行研究調查，調查母體為網際網路使用者，共計回收486份問卷，有效問卷共有436份，問卷發放時間為2018年03月19日至2018年3月30日。

### 3.3 問卷設計

- (1).基本資料、遊戲行為偏好等問項；
- (2).影響遊玩線上遊戲因素問項採用李克特五點尺度，衡量受測者對於問項的同意程度。選項依次為非常不同意、不同意、普通、同意、非常同意，依序給予1至5分。

### 3.4 統計分析

本研究將以SPSSV.20做資料的整理及分析。

### 3.5 甘特圖

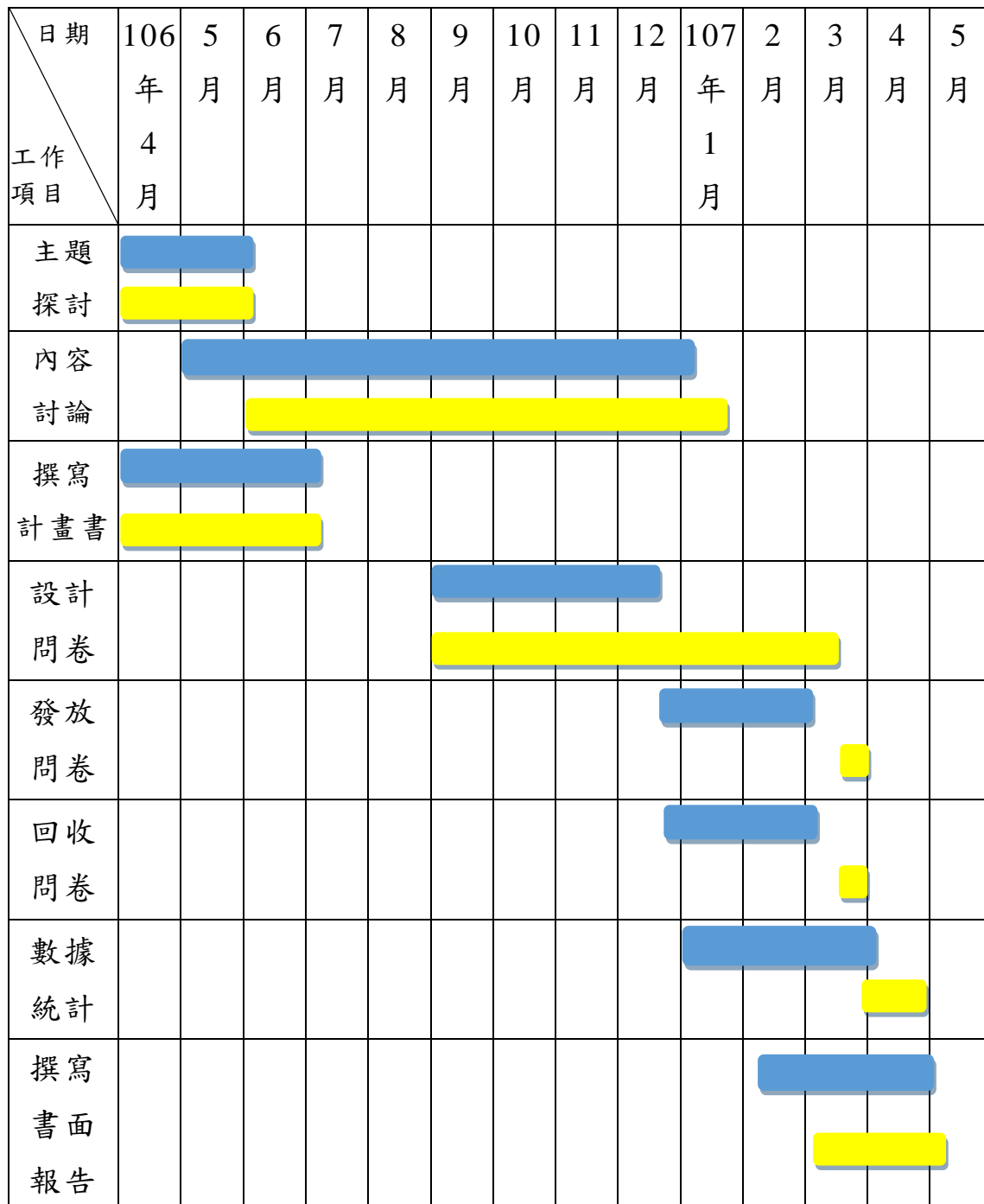


圖 3-2 甘特圖



## 第四章 研究結果

### 4.1 受訪者基本資料與線上遊戲之遊玩行為

由表 4-1 得知：

#### (1).性別

在回收的樣本中男女人數不同，女性 122 人，男性 314 人，在性別比例以男性佔多數，佔總樣本數 72.0%。

#### (2).年齡

受測者的年齡以 21-25 歲的人數最多，共計 236 人，佔總樣本數 54.1%；次多者為 16 至 20 歲，共 66 人，佔總樣本數 15.1%。此結果應與樣本來自以學生為中心向外擴散之人際網路有關，因此年齡層落在 21 至 25 歲之間。

#### (3).職業

職業方面以學生為最多，佔總樣本數的 62.8%；共計 274 人。資料顯示本研究樣本以學生族群為主要族群。

#### (4).教育程度

教育程度以大學為最多，共 254 人，佔總樣本數 58.3%；其次為高中職，共 106 人，佔總樣本數 24.3%；教育程度中比例最低者為國小，共 16 人，佔總樣本數 3.7%。

表 4-1 受訪者基本資料次數及百分比分配表(n=436)

問項	選項	人數	百分比
性別	女	122	28.0
	男	314	72.0
年齡	15 歲以下	44	10.1
	16-20 歲	66	15.1
	21-25 歲	236	54.1
	26-30 歲	50	11.5
	31-35 歲	14	3.2
	36 歲以上	26	6.0
職業	學生	274	62.8
	資訊業	42	9.6
	軍公教	12	2.8
	服務業	66	15.1
	自由業	18	4.1
	製造業	18	4.1
	其他	6	1.4
教育程度	國小	16	3.7
	國中	30	6.9
	高中(職)	106	24.3
	大學	254	58.3
	研究所以上	30	6.9

由表 4-2 得知：

**(1).每週遊玩線上遊戲平均時數**

每週平均遊戲時數 10 小時以下為最多，有 128 人，佔 29.4%；其次為 11 到 20 小時，有 126 人，佔 28.9%。

**(2).近期遊玩時數最長的線上遊戲類型**

線上遊戲類型角色扮演為最多，有 122 人，佔 28.0%；其次為射擊遊戲，有 108 人，佔 24.8%。

**(3).接觸線上遊戲至今多長時間**

接觸線上遊戲時間最多為 3 年以上，有 288 人，佔 66.1%；其次為 2 年以上到 3 年(含 3 年)，有 60 人，佔 13.8%。

**(4).每月平均收入**

平均收入最多為 15,000 元以下，有 228 人，佔 52.3%；其次為 25,001 元到 35,000 元，有 82 人，佔 18.8%。

**(5).是否在線上遊戲內消費過**

曾在線上遊戲消費過的有 316 人，佔 72.5%；不曾在線上遊戲消費過的有 120 人，佔 27.5%。

**(6).在線上遊戲內每月平均消費金額**

每月平均消費金額最多為 1,000 元以下，有 192 人，佔 44.0%；其次為 1,001 到 2,000 元，有 58 人，佔 13.3%。

**(7).最常使用哪種平台遊玩線上遊戲**

最常使用平台最多為電腦，有 260 人，佔 59.6%；其次為手機，有 114 人，佔 26.1%。

表 4-2 受訪者線上遊戲行為次數及百分比分配表

問項	選項	人數	百分比
每週遊玩線上遊戲平均時數	10 小時以下	128	29.4
	11-20 小時	126	28.9
	21-30 小時	86	19.7
	31-35 小時	28	6.4
	36 小時以上	68	15.6
近期遊玩時數最長的線上遊戲類型	動作類	34	7.8
	格鬥類	30	6.9
	冒險類	46	10.6
	角色扮演	122	28.0
	即時戰略	66	15.1
	射擊遊戲	108	24.8
	沙盒遊戲	26	6.0
	其他	4	0.9
接觸線上遊戲至今多長時間	未滿一年	40	9.2
	1 年-2 年(含 2 年)	48	11.0
	2 年以上-3 年(含 3 年)	60	13.8
	3 年以上	288	66.1
每月平均收入	15,000 元以下	228	52.3
	15,001 元-25,000 元	78	17.9
	25,001 元-35,000 元	82	18.8
	35,001 元以上	48	11.0
是否在線上遊戲內消費過	是	316	72.5
	否	120	27.5
在線上遊戲內每月平均消費金額 *(n=316)	1,000 元以下	192	44.0
	1,001-2,000 元	58	13.3
	2,001-3,000 元	22	5.0
	3,001-4,000 元	18	4.1
	4,000 元以上	26	6.0
最常使用哪種平台遊玩線上遊戲	手機	114	26.1
	電腦	260	59.6
	家用主機	62	14.2



## 4.2 線上遊戲遊玩行為與人口統計交叉分析

由表 4-3 得知，因  $P$  值=0.000 < 0.05，因此我們判定近期遊玩時數最長的線上遊戲類型與性別有顯著相關；其中遊玩動作類為男性(88.2%)高於女性(11.8%)；遊玩格鬥類為男性 (93.3%)高於女性(6.7%)；遊玩冒險類為男性(60.9%)高於女性(39.1%)；遊玩角色扮演類為男性(57.4%)高於女性(42.6%)；遊玩即時戰略類為男性(90.9%)高於女性(9.1%)；遊玩射擊遊戲類為男性(72.2%)高於女性(27.8%)；遊玩沙盒遊戲類為男性(69.2%)高於女性(30.8%)；遊玩其他類型遊戲為男性(50%)同女性(50%)。呈上結果得知，格鬥類遊戲女性與男性遊玩人數差距最大，分別是女性(6.7%)男性(93.3%)。

表 4-3 線上遊戲類型與性別交叉分析

問項	選項	性別		總和	P 值
		女	男		
近期遊玩時數最長的線上遊戲類型	動作類	4(11.8%)	30(88.2%)	34(100%)	0.000*
	格鬥類	2(6.7%)	28(93.3%)	30(100%)	
	冒險類	18(39.1%)	28(60.9%)	46(100%)	
	角色扮演	52(42.6%)	70(57.4%)	122(100%)	
	即時戰略	6(9.1%)	60(90.9%)	66(100%)	
	射擊遊戲	30(27.8%)	78(72.2%)	108(100%)	
	沙盒遊戲	8(30.8%)	18(69.2%)	26(100%)	
	其他	2(50%)	2(50%)	4(100%)	
	總和	122	314	436	

\* $P$  值<0.05

由表 4-4 得知，因  $P$  值=0.001 < 0.05，因此我們判定職業與最常使用何種平台遊玩線上遊戲有顯著相關；其中學生使用電腦(62%)比例最高，手機(26.3%)，家用主機(11.7%)；資訊業使用電腦(61.9%)比例最高，手機(23.8%)，家用主機(14.3%)；軍公教使用電腦，手機，家用主機皆為(33.3%)；服務業使用電腦(60.6%)比例最高，手機(30.3%)，家用主機(9.1%)；自由業使用電腦(55.6%)比例最高，家用主機(33.3%)，手機(11.1%)；製造業使用電腦，家用主機為(44.4%)，手機(11.1%)；其他使用手機(66.7%)比例最高，電腦(33.3%)，家用主機(0%)。呈上結果得知，學生，資訊業，服務業，自由業最常使用電腦遊玩線上遊戲。

表 4-4 職業與選擇遊戲平台交叉分析

問項	選項	最常使用何種平台遊玩線上遊戲			總和	P 值
		手機	電腦	家用主機		
職業	學生	72(26.3%)	170(62%)	32(11.7%)	274(100%)	0.001*
	資訊業	10(23.8%)	26(61.9%)	6(14.3%)	42(100%)	
	軍公教	4(33.3%)	4(33.3%)	4(33.3%)	12(100%)	
	服務業	20(30.3%)	40(60.6%)	6(9.1%)	66(100%)	
	自由業	2(11.1%)	10(55.6%)	6(33.3%)	18(100%)	
	製造業	2(11.1%)	8(44.4%)	8(44.4%)	18(100%)	
	其他	4(66.7%)	2(33.3%)	0(0%)	6(100%)	
	總和	114	260	62	436	

\*P 值<0.05

由表 4-5 得知，因 P 值=0.001 < 0.05，因此我們判定近期遊玩時數最長的線上遊戲類型與曾在線上遊戲內消費過有顯著相關；其中動作類為是(88.2%)高於否(11.8%)；格鬥類為是(60%)高於否(40%)；冒險類為是(56.5%)高於否(43.5%)；角色扮演類為是(73.8%)高於否(26.2%)；即時戰略類為是(84.8%)高於否(15.2%)；射擊遊戲類為是(72.2%)高於否(27.8%)；沙盒遊戲類為是(53.8%)高於否(46.2%)；其他為是(100%)。呈上結果得知，動作類，格鬥類，冒險類，角色扮演，即時戰略，射擊遊戲，沙盒遊戲，其他類曾經消費過的比例皆高於否。

表 4-5 線上遊戲類型與是否消費交叉分析

問項	選項	曾在線上遊戲內消費過		總和	P 值
		是	否		
近期遊玩時數最長的線上遊戲類型	動作類	30(88.2%)	4(11.8%)	34(100%)	0.001*
	格鬥類	18(60%)	12(40%)	30(100%)	
	冒險類	26(56.5%)	20(43.5%)	46(100%)	
	角色扮演	90(73.8%)	32(26.2%)	122(100%)	
	即時戰略	56(84.8%)	10(15.2%)	66(100%)	
	射擊遊戲	78(72.2%)	30(27.8%)	108(100%)	
	沙盒遊戲	14(53.8%)	12(46.2%)	26(100%)	
	其他	4(100%)	0(0%)	4(100%)	
	總計	316	120	436	

\*P 值<0.05

由表 4-6 得知，因  $P$  值=0.003 < 0.05，因此我們判定年齡與每週遊玩線上遊戲的平均時數有顯著相關；其中 15 歲以下且使用 21-30 小時(31.8%)比例最高，11-20 小時(22.7%)，10 小時以下(22.7%)，31-35 小時(13.6%)，36 小時以上(9.1%)；16-20 歲且使用 10 小時以下(30.3%)比例最高，21-30 小時(24.2%)，11-20 小時(21.2%)，36 小時以上(18.2%)，31-35 小時(6.1%)；21-25 歲且使用 10 小時以下(30.5%)比例最高，11-20 小時(28%)，36 小時以上(20.3%)，21-30 小時(16.9%)，31-35 小時(4.2%)；26-30 歲且使用 11-20 小時(40%)比例最高，10 小時以下(24%)，21-30 小時(16%)，31-35 小時(12%)，36 小時以上(8%)；31-35 歲且使用 11-20，10 小時以下(42.9%)比例最高，31-35 小時(14.3%)，21-30，36 小時以上(0%)；36 歲以上且使用 11-20 小時(38.5%)比例最高，10 小時以下(30.8%)，21-30 小時(30.7%)，31-35 小時，36 小時以上(0%)。呈上結果得知，15 歲以下每週遊玩線上遊戲 21-30 小時為多數，16-20 歲以及 21-25 歲每週遊玩線上遊戲 10 小時以下為多數，26-30 歲、31-35 歲以及 36 歲以上每週遊玩線上遊戲 11-20 小時為多數。

表 4-6 年齡與每週遊玩平均時數交叉分析

問項	選項	每週遊玩線上遊戲的平均時數					總和	P 值
		10 小時以下	11-20 小時	21-30 小時	31-35 小時	36 小時以上		
年齡	15 歲以下	10(22.7%)	10(22.7%)	14(31.8%)	6(13.6%)	4(9.1%)	44(100%)	0.003*
	16-20 歲	20(30.3%)	14(21.2%)	16(24.2%)	4(6.1%)	12(18.2%)	66(100%)	
	21-25 歲	72(30.5%)	66(28%)	40(16.9%)	10(4.2%)	48(20.3%)	236(100%)	
	26-30 歲	12(24%)	20(40%)	8(16%)	6(12%)	4(8%)	50(100%)	
	31-35 歲	6(42.9%)	6(42.9%)	0(0%)	2(14.3%)	0(0%)	14(100%)	
	36 歲以上	8(30.8%)	10(38.5%)	8(30.7%)	0(0%)	0(0%)	26(100%)	
	總計	128	126	86	28	68	436	

\*P 值<0.05

由表 4-7 得知：近期遊玩時數最長的線上遊戲類型 因 P 值=0.001 < 0.05，因此我們判定近期遊玩時數最長的線上遊戲類型與您接觸線上遊戲至今共多長時間有顯著相關；其中動作類且接觸線上遊戲 3 年以上(70.6%)比例最高，2 年到 3 年(17.6%)，1 年到 2 年(5.9%)，未滿一年(5.9%)；格鬥類且接觸線上遊戲 3 年以上(60%)比例最高，2 年到 3 年(26.7%)，1 年到 2 年(13.3%)，未滿一年(0%)；冒險類且接觸線上遊戲 3 年以上(52.2%)比例最高，未滿一年(26.1%)，1 年到 2 年(13%)，2 年到 3 年(8.7%)；角色扮演類且接觸線上遊戲 3 年以上(63.9%)比例最高，2 年到 3 年(14.8%)，1 年到 2 年(13.1%)，未滿一年(8.2%)；即時戰略類且接觸線上遊戲 3 年以上(81.8%)比例最高，1 年到 2 年(12.1%)，2 年到 3 年(3%)，未滿一年(2%)；射擊遊戲類且接觸線上遊戲 3 年以上(64.8%)比例最高，2 年到 3 年(14.8%)，未滿一年(11.1%)，1 年到 2 年(9.3%)；沙盒遊戲類且接觸線上遊戲 3 年以上(69.2%)比例最高，2 年到 3 年(23.1%)，未滿一年(7.7%)，1 年到 2 年(0%)；其他且接觸線上遊戲 3 年以上(50%)，1 年到 2 年(50%)比例最高，未滿一年，2 年到 3 年(0%)。呈上結果得知，動作類，格鬥類，冒險類，角色扮演，即時戰略，射擊遊戲，沙盒遊戲接觸線上遊戲 3 年以上的比例皆為最高。

表 4-7 線上遊戲類型與接觸線上遊戲時間交叉分析

問項	選項	您接觸線上遊戲至今共多長的時間				總和	P 值
		未滿一年	1 年到 2 年	2 年以上 到 3 年	3 年 以上		
近期遊玩時數最長的線上遊戲類型	動作類	2(5.9%)	2(5.9%)	6(17.6%)	24(70.6%)	34(100%)	0.001*
	格鬥類	0(0%)	4(13.3%)	8(26.7%)	18(60%)	30(100%)	
	冒險類	12(26.1%)	6(13%)	4(8.7%)	24(52.2%)	46(100%)	
	角色扮演	10(8.2%)	16(13.1%)	18(14.8%)	78(63.9%)	122(100%)	
	即時戰略	2(3%)	8(12.1%)	2(3%)	54(81.8%)	66(100%)	
	射擊遊戲	12(11.1%)	10(9.3%)	16(14.8%)	70(64.8%)	108(100%)	
	沙盒遊戲	2(7.7%)	0(0%)	6(23.1%)	18(69.2%)	26(100%)	
	其他	0(0%)	2(50%)	0(0%)	2(50%)	4(100%)	
總計	40	48	60	288	436		

\*P 值<0.05

表 4-8 KMO 與 Bartlett 檢定

Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數。		0.767
Bartlett 的球形檢定	近似卡方檢定	4194.300
	自由度	153
	顯著性	0.000

### 4.3 影響線上遊戲類型選擇之因素分析

針對 436 位受訪者做影響線上遊戲類型選擇之相關因素探討(共 18 個問項)，所得資料，先經過 KMO 取樣適當性檢定及先經過 KMO 取樣適當性檢定及巴氏球形檢定(表 4-8)，KMO=0.767，巴氏球形檢定值=4194.30，P 值=0.000，結果顯示資料應該是適合進行因素分析。測量信度的 Cronbach' s  $\alpha$  值為 0.869，超過 0.7 以上，表示測量表具有可靠性及信度。進而透過因素分析中的主成分分析(Principle Component Analysis)及最大變異轉軸法(Varimax Rotation)，可將每筆資料所得的分數轉換成因素分數，並縮減影響線上遊戲類型選擇因素量表，可依照主成分分析結果，將問卷第二部分問項歸類為『連線品質』、『公司特徵』、『資訊品質』、『遊戲內容及挑戰性』、『遊戲難易度』與、『玩家互動』等六個主要因素所得結果可解釋 75.84%的變異。

**因素一**『連線品質』主要由以下 3 個相關程度較高的變數所構成，其因素負荷量介於 0.798 至 0.896 之間，可解釋變異量為 31.868%。

- Q1. 這款遊戲的伺服器容易連結上。
- Q2. 遊戲的伺服器很穩定，不會有延遲(LAG)的情況。
- Q3. 遊戲的連線品質相當好，不會經常性的斷線。

**因素二**『公司特徵』主要由以下 3 個相關程度較高的變數所構成，其因素負荷量介於 0.792 至 0.875 之間，可解釋變異量為 11.691%。

- Q7. 這款遊戲的廠商是有名的，所以才選擇遊玩。
- Q8. 這款遊戲的廠商是有一定規模的，所以才選擇遊玩。
- Q9. 這款遊戲的廠商在外名聲是良好的，所以才選擇遊玩。

**因素三『資訊品質』**主要由以下 3 個相關程度較高的變數所構成，其因素負荷量介於 0.788 至 0.862 之間，可解釋變異量為 10.071%。

Q4. 遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是有用的。

Q5. 遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是即時的。

Q6. 遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是正確的。

**因素四『遊戲內容及挑戰性』**主要由以下 4 個相關程度較高的變數所構成，其因素負荷量介於 0.622 至 0.799 之間，可解釋變異量為 8.363%。

Q13. 這款遊戲的劇情流程很順暢。

Q14. 這款遊戲的劇情設定能夠引起共鳴。

Q15. 這款遊戲的內容是很豐富的。

Q21. 這款遊戲對我說是有挑戰性的。

**因素五『遊戲難易度』**主要由以下 3 個相關程度較高的變數所構成，其因素負荷量介於 0.892 至 0.906 之間，可解釋變異量為 7.215%。

Q19. 這款遊戲對我來說操作是很容易的。

Q20. 這款遊戲遊玩方式對我來說是容易上手的。

**因素六『玩家互動』**主要由以下 3 個相關程度較高的變數所構成，其因素負荷量介於 0.588 至 0.856 之間，可解釋變異量為 6.634%。

Q16. 這款遊戲玩家能操作角色與他人互動。

Q17. 這款遊戲玩家能透過對話或語音與玩家進行互動。

Q18. 這款遊戲玩家能透過組隊(公會)與玩家進行互動。

表 4-9 選擇線上遊戲因素主成分分析

因素/變數名稱	因素負荷量	解釋變異量(%)
因素一、連線品質 2、遊戲的伺服器很穩定，不會有延遲(LAG)的情況。 3、遊戲的連線品質相當好，不會經常性的斷線。 1、這款遊戲的伺服器容易連結上。	0.896 0.862 0.798	31.868
因素二、公司特徵 8、這款遊戲的廠商是有一定規模的，所以才選擇遊玩。 7、這款遊戲的廠商是有名的，所以才選擇遊玩。 9、這款遊戲的廠商在外名聲是良好的，所以才選擇遊玩。	0.875 0.813 0.792	11.691
因素三、資訊品質 5、遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是即時的。 6、遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是正確的。 4、遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是有用的。	0.862 0.824 0.788	10.071
因素四、遊戲內容及挑戰性 13、這款遊戲的劇情流程很順暢。 14、這款遊戲的劇情設定能夠引起共鳴。 21、這款遊戲對我說是有挑戰性的。 15、這款遊戲的內容是很豐富的。	0.799 0.761 0.625 0.622	8.363
因素五、遊戲難易度 20、這款遊戲遊玩方式對我來說是容易上手的。 19、這款遊戲對我來說操作是很容易的。	0.906 0.892	7.215
因素六、玩家互動 17、這款遊戲玩家能透過對話或語音與玩家進行互動。 18、這款遊戲玩家能透過組隊(公會)與玩家進行互動。 16、這款遊戲玩家能操作角色與他人互動。	0.856 0.807 0.588	6.634



根據調查結果，選擇因素依其重要程度高低，依序為：連線品質、公司特徵、遊戲內容及挑戰性、資訊品質、遊戲難易度、玩家互動。經逐一以 F 檢定，依線上遊戲類型分組，對其注重程度進行檢定，發現『連線品質』、『公司特徵』、『資訊品質』、『遊戲難易度』、『玩家互動』之注重程度會隨選擇線上遊戲類型不同，而有顯著差異（P 值<0.05）。

因素『連線品質』對其他類型影響因素較多其次為角色扮演。

因素『公司特徵』對其他類型影響因素較多其次為動作類。

因素『資訊品質』對其他類型影響因素較多其次為角色扮演。

因素『遊戲難易度』對其他類型影響因素較多其次為冒險類。

因素『玩家互動』對沙盒遊戲影響因素較多其次為射擊遊戲。

表 4-10 影響因素分析

考慮因素	動作類	格鬥類	冒險類	角色扮演	即時戰略	射擊遊戲	沙盒遊戲	其他	全體	排名	F 值	顯著性	< a
連線品質	0.16	-0.16	0.06	0.28	0.06	-0.42	-0.06	1.19	1.12	1	5.826	0.000	*
公司特徵	0.30	-0.08	-0.43	0.08	-0.15	0.06	0.02	1.28	1.08	2	3.999	0.000	*
遊戲內容及挑戰性	0.11	-0.12	0.05	0.09	-0.03	-0.15	0.04	0.96	0.95	3	1.998	0.054	
資訊品質	-0.51	-0.12	-0.23	0.18	0.15	0.00	-0.14	0.86	0.20	4	4.493	0.000	*
遊戲難易度	-0.24	-0.51	0.21	0.11	-0.25	0.13	0.10	0.29	-0.16	5	3.623	0.001	*
玩家互動	0.14	-0.57	-0.09	0.01	-0.18	0.20	0.30	-0.54	-0.73	6	3.494	0.001	*
樣本數	34	30	46	122	66	108	26	4	436				

\*P 值<0.05

## 第五章 結論與建議

本專題所得的結論有以下六項：

1. 線上遊戲使用者的性別，動作類、格鬥類、冒險類、角色扮演、即時戰略、射擊遊戲、沙盒遊戲皆以男性為最多。
2. 遊戲平台的選擇，學生、資訊業、服務業、自由業以電腦為最多；軍公教各平台比例皆相同；製造業使用電腦、家用主機相同且皆多於手機；其他類型以手機為最多。
3. 消費比例方面，動作類、格鬥類、冒險類、角色扮演、即時戰略、射擊遊戲、沙盒遊戲、其他類，皆以曾在線上遊戲內消費過為最多。
4. 每週遊玩時數方面，年齡 15 歲以下以 21 到 30 小時為最多，年齡 16 到 20 歲以及 21 到 25 歲以 10 小時以下為最多，年齡 26 到 30 歲、31 到 35 歲以及 36 歲以上皆以 11 到 20 小時為最多。
5. 接觸線上遊戲時間，動作類，格鬥類，冒險類，角色扮演，即時戰略，射擊遊戲，沙盒遊戲皆以 3 年以上為最多，其他類型 1 年到 2 年與 3 年以上比例相等。
6. 線上遊戲各類型選擇與否，依照得分高至低依序受到『連線品質』、『公司特徵』、『資訊品質』、『遊戲難易度』、『玩家互動』等五個主要因素，而影響到線上遊戲類型的選擇。

對於本專題的建議：

雖然網路問卷的回收速度較高，但相對於紙本問卷而言，對於問題的描述要更加詳細以免受訪者無法理解問題。

# 附錄

## 遊戲市場調查問卷

親愛的受訪者您好：

我們是嶺東科技大學資訊管理系的學生，目前正在修習「實務專題」的課程，以下是關於「線上遊戲市場分析」的問卷，採匿名設計，對於您所提供的任何資料都將保密，僅供本研究彙總分析使用，不做任何商業用途，亦不會揭露任何可辨識個人資訊，請您安心填寫。謝謝！

\*必填

第一部分

請受訪者依照本身遊玩線上遊戲狀況填寫基本資料

1、您的性別？\*

- 女
- 男

2、您的教育程度？\*

- 國小
- 國中
- 高中(職)
- 大學
- 研究所以上

3、您的年齡？\*

- 15歲以下
- 16-20歲
- 21-25歲
- 26-30歲
- 31-35歲
- 36歲以上

4、您的職業是？\*

- 學生
- 資訊業
- 軍公教
- 服務業
- 自由業
- 製造業
- 其他：

5、您是否有遊玩線上遊戲的習慣？\*

- 是
- 否(問卷結束)

6、您每週遊玩線上遊戲的平均時數？\*

- 10小時以下
- 11-20小時
- 21-30小時

- 31-35 小時
- 36 小時 以上

7、您近期遊玩時數最長的線上遊戲類型？若無法自行辨別遊戲類型或不在下述類型，請勾選其他並附上遊戲名稱。\*

- 動作類
- 格鬥類
- 冒險類
- 角色扮演
- 即時戰略
- 射擊遊戲
- 沙盒遊戲
- 其他

8、您接觸線上遊戲至今共多長的時間？\*

- 未滿一年
- 1 年-2 年(含 2 年)
- 2 年以上-3 年(含 3 年)
- 3 年 以上

9、您的每月平均收入？\*

- 15,000 元 以下
- 15,001 元 - 25,000 元
- 25,001 元 - 35,000 元
- 35,001 元 以上

10、您曾在線上遊戲內消費過嗎？\*

- 是
- 否 (跳至第 12 題繼續回答)

11、您在線上遊戲上每月平均消費的金額

- 1,000 元 以下
- 1,001 - 2,000 元
- 2,001 - 3,000 元
- 3,001 - 4,000 元
- 4,000 元 以上

12、您最常使用何種平台遊玩線上遊戲？無法分辨使用平台屬於下列何種類型請勾選其他並附上該平台名稱\*

- 手機
- 電腦
- 家用主機
- 其他

## 第二部分 問卷內容

請受訪者依照第一部分勾選之遊戲類型線上遊戲的遊玩經驗，以及該因素影響受訪者遊玩的程度，勾選出您所同意的程度為何。

1、這款遊戲的伺服器容易連結上。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

2、遊戲的伺服器很穩定，不會有延遲(LAG)的情況。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

3、遊戲的連線品質相當好，不會經常性的斷線。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

4、遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是有用的。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

5、遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是即時的。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

6、遊戲廠商所提供的資訊對我玩這款線上遊戲來說是正確的。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

.

7、這款遊戲的廠商是有名的，所以才選擇遊玩。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

8、這款遊戲的廠商是有一定規模的，所以才選擇遊玩。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

9、這款遊戲的廠商在外名聲是良好的，所以才選擇遊玩。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

10、這款遊戲的顯示畫面足夠精緻。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

11、這款遊戲的角色外觀可讓玩家隨喜好調整。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

12、這款遊戲的特效足夠華麗。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

13、這款遊戲的劇情流程很順暢。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

- 14、這款遊戲的劇情設定能夠引起共鳴。\*
- 非常不同意
  - 不同意
  - 普通
  - 同意
  - 非常同意
- 15、這款遊戲的內容是很豐富的。\*
- 非常不同意
  - 不同意
  - 普通
  - 同意
  - 非常同意
- 16、這款遊戲玩家能操作角色與他人互動。\*
- 非常不同意
  - 不同意
  - 普通
  - 同意
  - 非常同意
- 17、這款遊戲玩家能透過對話或語音與其他玩家進行互動。\*
- 非常不同意
  - 不同意
  - 普通
  - 同意
  - 非常同意
- 18、這款遊戲玩家能透過組隊(公會)與其他玩家進行互動。\*
- 非常不同意
  - 不同意
  - 普通
  - 同意
  - 非常同意
- 19、這款遊戲對我來說操作是很容易的。\*
- 非常不同意
  - 不同意
  - 普通
  - 同意
  - 非常同意
- 20、這款遊戲遊玩方式對我來說是容易上手的。\*
- 非常不同意
  - 不同意
  - 普通
  - 同意
  - 非常同意

21、這款遊戲對我說是有挑戰性的。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意

22、這款遊戲的難度較高會使我想要繼續挑戰。\*

- 非常不同意
- 不同意
- 普通
- 同意
- 非常同意



## 參考文獻

1. 網路遊戲介紹。取自：<https://zh.wikipedia.org/wiki/网络游戏>
2. 線上遊戲簡介。取自：<http://www.raozhouhotel.net/cls1-report8.html>
3. 遊戲類型介紹。取自：<https://zh.wikipedia.org/wiki/电子游戏类型>
4. 沙盒遊戲簡介。取自：<https://zh.wikipedia.org/wiki/沙盒类游戏>
5. 線上遊戲主要遊玩群體。取自：  
[http://mic.iii.org.tw/IndustryObservations\\_PressRelease02.aspx?sqno=400](http://mic.iii.org.tw/IndustryObservations_PressRelease02.aspx?sqno=400)
6. 巴哈姆特線上遊戲排行榜。取自：<https://www.gamer.com.tw/>
7. 直播平台Twitch各類型線上遊戲觀眾數。取自：<https://www.twitch.tv/directory>
8. 吳佳盈(2005)，“影響線上遊戲玩家持續使用行為之研究”碩士論文，國立東華大學企業管理研究所。
9. 許由忠(2005)，“影響線上遊戲玩家接受遊戲之相關因素探討”碩士論文，國立東華大學企業管理學系碩士班。
10. 張銀益、劉上嘉、陳松輝、陳慧玲、蔡幸蓁(2009)，“手機線上(Online)遊戲之消費者使用意願影響因素研究”專題論文，輔仁大學資訊管理學系。
11. 黃冠文(2013)，“線上遊戲玩家忠誠度之影響因素探討-以英雄聯盟為例”碩士論文，國立東華大學企業管理學系。