

修平科技大學

專題研究論文

國際企業經營系

指導老師：黃玉菁

線上遊戲遊玩動機、魅力因子與增進社交圈  
之影響



學生：李浚凱

學號：BY108502

學生：李右祥

學號：BY108027

學生：顏世旻

學號：BY108914

中華民國一一二年五月

## 摘要

在科技日新月異的今天，電腦科技日益發達，各種電腦都出現在我們的眼前，給我們的生活帶來許多方便。在電腦科技越來越發達的同時，各種網絡遊戲也逐漸發達起來，在所有遊戲族群的市場中，線上遊戲的族群不在少數，隨著遊戲平台逐漸興起，給予玩家們眾多遊戲的選擇而本研究就是來探討玩家們在選擇遊玩某項遊戲的原因以及遊戲對社交圈的影響。我們會提出三個構面，以這三個構面做問卷調查，最後再根據調查結果進行分析。

研究結果顯示：(一)線上遊戲遊玩動機構面，最高依序為1. 獨特操作方式、2. 透過線上遊戲認識朋友；(二) 線上遊戲的魅力因子構面，最高依序為1. 玩線上遊戲壓力能得到紓解、2. 玩線上遊戲讓人感到快樂、3. 遊戲中透過隊員彼此配合獲得勝利。(三) 遊玩動機之透過線上遊戲讓我認識朋友和透過遊戲中的指揮使我學會領導人與透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流有顯著正相關。(四) 遊玩動機之玩遊戲是為了獨特的操作和透過遊戲中的指揮使我學會領導人和透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流，有顯著正相關。

本研究著重於線上遊戲，經本研究過後發現沒有顧慮到其餘遊戲族群，因此後續研究可以嘗試擴大族群，藉以更加了解各遊戲群使用者之行為。

**關鍵字：遊戲動機、線上遊戲的魅力、增進社交圈**

## 誌謝

大學四年的生活，轉眼間已經即將畢業了。感謝我們的指導老師：黃玉菁老師，首先老師要求我們要用謹慎的態度面對事情，在討論專題時都給予我們相當多寶貴的建議與意見，並在我們遇到問題困難時提供解惑與幫助，讓我們在撰寫專題方面受益良多，其次也感謝主任與導師四年來栽培我們在未來出社會後，待人處事的道理。

我們也很感謝其他同學、網友們及家人願意給予我們幫助，在我們缺乏建議時也非常積極的提供意見；最後再次感謝修平科技大學的各位能給予我們強大的助力，讓我們成功完成這份專題，以上。

# 目錄

摘要.....	I
誌謝.....	II
目錄.....	III
表目錄.....	III
第一章 緒論.....	1
1.1. 研究背景與動機.....	1
1.2. 研究目的.....	2
1.3. 研究流程.....	3
第二章 文獻探討.....	4
2.1. 線上遊戲介紹.....	4
2.2. 線上遊戲的特色.....	5
2.3. 線上遊戲遊玩動機.....	5
2.4. 線上遊戲的魅力因子.....	6
2.5. 線上遊戲對增進社交圈的影響.....	7
第三章 研究方法.....	9
3.1. 研究問題.....	9
3.2. 問卷設計.....	9
3.3. 問卷發放.....	10
第四章 資料分析.....	11
4.1. 受測者基本資料.....	11
4.2. 問題構面分析.....	13

4.3. 構面的相關分析與迴歸分析.....	19
第五章 結論與建議.....	22
5.1. 研究結論.....	22
5.2. 研究建議.....	23
參考文獻.....	24
附錄.....	26

## 表目錄

表 3-1	魅力因子量表 .....	9
表 3-2	線上遊戲遊玩動機量表 .....	9
表 3-3	線上遊戲對增進社交圈的影響量表 .....	10
表 4-1	性別統計表 .....	11
表 4-2	年齡統計表 .....	11
表 4-3	職業統計表 .....	12
表 4-4	教育程度統計表 .....	12
表 4-5	線上遊戲的魅力因子敘述統計表 .....	13
表 4-6	玩線上遊戲會令我感到興奮快樂的同意程度統計表 .....	13
表 4-7	玩線上遊戲若獲勝會使我有在平常生活中所沒有的成就感的同意程度統計表 .....	13
表 4-8	玩線上遊戲可以讓人想超越自我(想爬更高牌位)的同意程度統計表 .....	14
表 4-9	若超越自我會令我感到快樂(爬到比以往更高的牌位)的同意程度統計表 .....	14
表 4-10	玩線上遊戲可以激發出自身的遊戲潛力的同意程度統計表 .....	14
表 4-11	壓力、煩惱可以藉由線上遊戲來得到紓解與排遣的同意程度統計表 .....	15
表 4-12	在遊戲中隊員之間透過彼此的配合更容易獲得勝利的同意程度統計表 .....	15
表 4-13	線上遊戲對增進社交圈的影響敘述統計表 .....	16
表 4-14	透過在遊戲中的指揮,使我學會領導別人的同意程度統計表 .....	16
表 4-15	透過在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流的同意程度統計表 .....	16
表 4-16	線上遊戲遊玩動機敘述統計表 .....	17
表 4-17	透過線上遊戲使我結識未來伴侶的同意程度統計表 .....	17
表 4-18	透過線上遊戲讓我認識朋友的同意程度統計表 .....	17

表 4-19	玩線上遊戲是為了交朋友，認識各式各樣的人的同意程度統計表 .....	18
表 4-20	玩線上遊戲是為了它獨特的操作方式或機制等的同意程度統計表 .....	18
表 4-21	玩線上遊戲是為了別的目的，而不是真正享受那款遊戲的同意程度統計表 .	18
表 4-22	為了逃避現實中的困難，而進入線上遊戲的世界的同意程度統計表 .....	19
表 4-23	線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的相關分析表 .....	20
表 4-24	線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的模式摘要表 .....	20
表 4-25	線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的 Anova <sup>b</sup> 表 .....	21
表 4-26	線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的係數 <sup>a</sup> 表 .....	21

# 第一章 緒論

## 1.1. 研究背景與動機

根據 SuperData 2020 Year In Review Digital Games and Interactive Media 資料顯示，全球線上遊戲人口已達27億人；其中台灣遊戲人口佔其中的1,500萬人。而在2018年7月，一份來自荷蘭的「遊戲與電競市場調查組織」發佈的報告顯示，針對全球28個國家/地區公開的2018年遊戲消費預測報告，當時台灣以1,450萬名玩家，花費達13億美金（約新台幣390億元），在全球遊戲市場排列第15名；2020年台灣遊戲人口則達1,500萬名，顯見全球線上遊戲的風潮驚人，台灣排名更是居高不下(財團法人 中華民國消費者文教基金會)。

在網路產業面臨泡沫化危機之際，唯獨線上遊戲（Online Game）在一片不景氣中異軍突起，成為市場矚目的焦點，吸引各大寬頻業者爭相合作。然而，線上遊戲究竟有什麼魅力，能讓這麼多玩家廢寢忘食地沈浸在其中不可自拔(陳怡安，2003)？為什麼願意打電腦玩遊戲，而不是去參加運動或者去看場電影？相對與人類對其他娛樂的追求，遊戲的獨特之處在哪裡？以當紅遊戲英雄聯盟為例，為什麼這款線上遊戲能從2011年一直維持火紅的程度至今，台灣曾在2012年獲得全球世界大賽冠軍，在當時，這個話題成為全世界媒體的焦點。本研究將探討線上遊戲是怎麼吸引各方玩家的(陳怡安，2003)。

網路沉迷是這幾年來的新問題，是現代人擁有了科技和各類遊戲後，才發生的狀況，不論可否稱為一種疾病，的確是近年來國際上非常關注的現象，有些人過度花費時間和精力在線上遊戲上，甚至嚴重影響本身的生活作息和人際品質。對生活作息的影響基本上是顯而易見的，但是對於社交，不論是在現實中或是網路上，會不會帶來什麼正面的影響？這也是本研究將探討的問題。

再來，當我們在玩遊戲時，大多數人應該都沒有思考過為什麼要做這件事情，因為遊戲可以娛樂休閒？可以打發時間？可以釋放壓力？可以幫你逃避現實？還是因為遊戲能夠讓你獲得

特別的「東西」?為什麼要不斷做著遊戲設計師讓我們做的事?因此我們也想了解玩家是出於什麼動機去玩遊戲的。

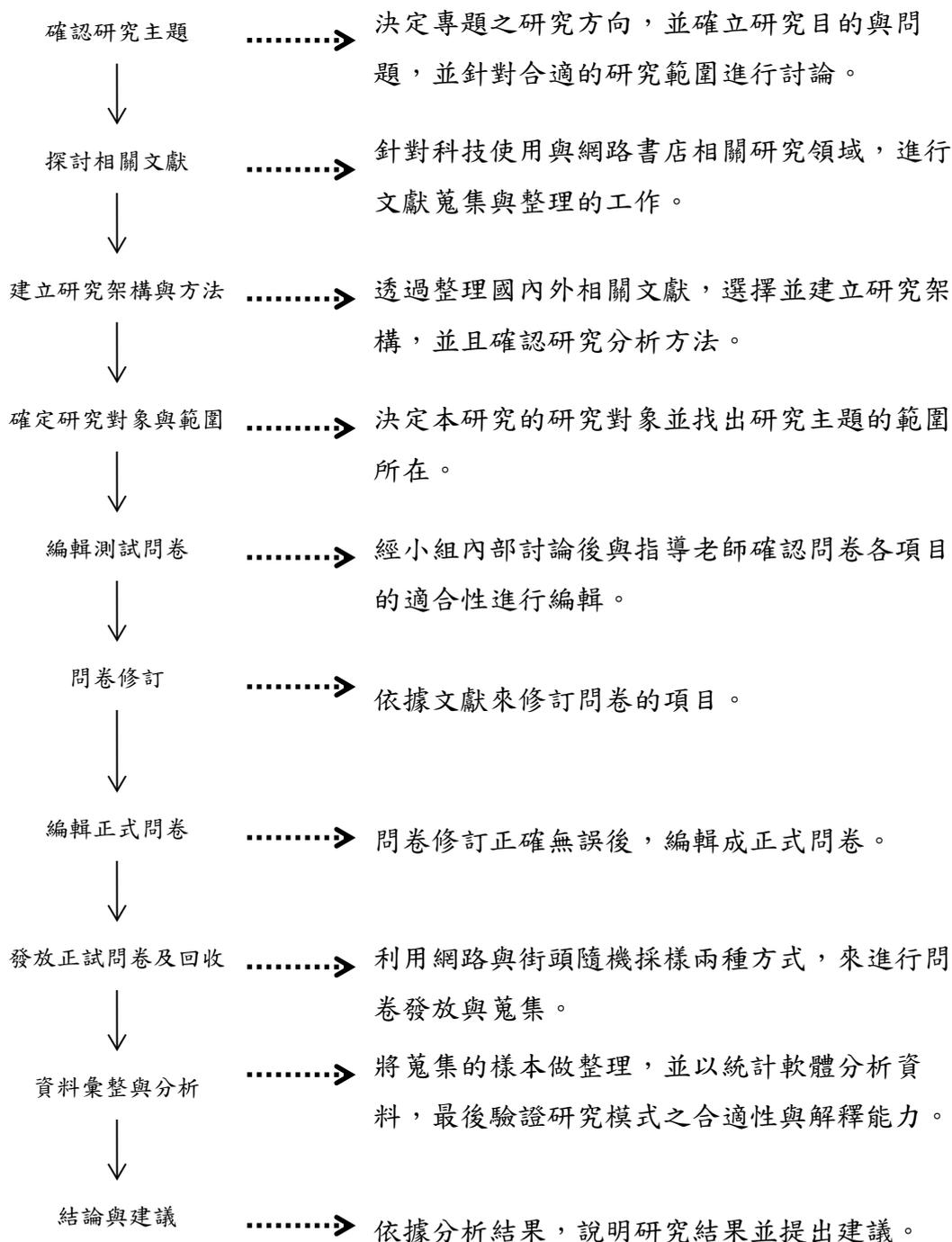
## 1.2. 研究目的

身處在數位時代，因為數位裝置的普及，在日常生活中，網路和人類可以說是形影不離。生活裡的所有元素都跟網路息息相關，不少人一天的時間裡遊玩線上遊戲的時間就佔了一半以上，因次我們想得知線上遊戲到底有什麼魔力可以讓許多人如此瘋狂在虛擬世界裡頭，還有，透過虛擬的世界，能在社交方面上帶來什麼正面影響?

本研究之目的如下:

- 一、玩家線上遊戲遊玩動機。
- 二、線上遊戲的魅力因子。
- 三、線上遊戲對增進社交圈的影響。

### 1.3. 研究流程



## 第二章 文獻探討

### 2.1. 線上遊戲介紹

#### 2.1. 線上遊戲的定義

線上遊戲（英語：Online Game），也稱網路遊戲、網遊，一般指多名玩家透過電腦網際網路進行互動娛樂的電子遊戲，以遊戲執行軟體分類一般是指客戶端下載的大型多人線上遊戲。部分遊戲能透過連接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、射擊遊戲、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(線上遊戲維基百科)。

#### 2.1.2 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(網路遊戲維基百科)。

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(網路遊戲維基百科)。

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(維基百科)。

## 2.2. 線上遊戲的特色

### (一) 角色扮演：線上面具

(1) 身分實驗室：每個人都可以在線上扮演著不同角色，裝扮成與現實生活完全不同的自我。

(2) 心理劇場：可以具體表現出玩家心理狀態的反應(高振發，2023)。

### (二) 虛擬社群：線上遊戲的「社群效果」與人際互動

玩家與玩家之間，關係是既競爭又聯合，彼此的人際互動與社群發展，是非常的密切，藉由線上遊戲，產生了強而有力的虛擬社群(高振發，2023)。

### (三) 遠距臨場感

藉由線上遊戲的真實臨場感，讓每位玩家都能夠藉由遠距模式模擬戰鬥或參與模擬遊戲情結(高振發，2023)。

### (四) 即時多人互動性

線上遊戲的特色就是即時互動性，該特性加速虛擬社區成員交流，達到充分互動。由於網路具有匿名性，所以玩家們可以變換許多角色參予虛擬生活，透過遊戲中的角色扮演功能，藉著在不同角色間切換，將各種化身扮演得淋漓盡至並且可以創造或重設身分自我的機會。在這個虛擬的無限世界中，玩家探索、解謎，並與其他人發生互動行為，在虛擬社區中享受著深切的關懷與照顧。這些都是傳統單機版遊戲所達不到的，也正是線上遊戲的魅力所在(洪宗慶、蕭嘉農，2023)。

## 2.3. 線上遊戲遊玩動機

"為什麼人們要玩遊戲?"，這問題的答案可以是很多不同的答案，一些因素刺激人玩遊戲；其它因素幫助人選擇各種特殊的遊戲。例如:如果一個遊戲無法滿足遊戲者所需要的刺激，

那將不會有遊戲者選擇那項遊戲(廖千茹，2023)。

遊戲動機如下：

(一) 內在動機：當你出於內在動機做一件事時，代表你是為了享受那件事情帶來的當下經驗而做，例如：想要體驗一款遊戲的劇情、操縱一些帥氣或可愛的角色、打怪的快感等(朱家安，2018)。

(二) 外在動機：你不特別享受那件事情，而是為了進一步的目的，那麼你就是出於為外在動機去做事，例如：每天花點時間登入遊戲拿獎勵和素材如此循環下去，遊戲內拿到的東西達到一個量時再把帳號賣掉以此來賺錢(朱家安，2018)。

(三) 逃避動機：是一種最毒最負面的動機，例如：打遊戲是為了逃避現實生活中的困難或不想面對的壓力，逃避動機就像是一種推力，將你從現實生活中的困難與壓力，推進遊戲裡，進入遊戲的世界，能讓人暫時忘卻煩惱，就算在以前還沒有線上遊戲的年代，還是有人會藉由酒精逃避壓力或者是逃到柏青哥裡(常善媚，2018)。

(四) 社交動機：大部分多人遊戲有了朋友之間的溝通贏的機會才越大但又因為現實中沒有朋友跟你一起玩線上遊戲才想在遊戲中交朋友，到後來有可能是為了彼此的情誼才繼續玩遊戲，已經不在乎遊戲的輸贏，只要能一起玩遊戲就覺得很開心，一種從為了遊戲而社交到為了社交而打遊戲的過程(常善媚，2018)。

## 2.4. 線上遊戲的魅力因子

魅力是一種吸引力和影響力。是源於個人性格與行為的表現，是人際互動中情緒的激蕩與傳達，是一種具有權力、威望、令人敬佩的心理狀態，也是一個人多方面能力的綜合呈現。魅力來自於內心的自我意象 (Self-image)，自我意象決定了魅力的強度和深度。但是「魅力」是一種模糊性概念，歷來很難做具體的評價。然而事物的存在往往都帶有模糊的特點，「魅力」，可看成是迷惑力，吸引力，誘導力，感染力，感動力等征服人心的總稱(痞客邦)。

遊戲的魅力因子如下：

(一) 高峰經驗：玩家的正向情感會到達極致的狀態。在那片刻，玩家會經驗到生命中最興奮、最快樂、最完美的感受。那種經驗稱之為「高峰經驗」。

(二) 超越巔峰：遊戲可以讓我超越自我，將潛能完全激發出來。看著自己的遊戲技術不斷的提升，不斷的超越自己，心中感到相當的快樂(陳怡安，2002)。

(三) 團隊合作：成員們團結一心嚮往勝利，透過遊戲互動合作達到目的。

(四) 排解壓力：充滿驚奇、變化萬千的線上遊戲，使得玩家獲得無限的樂趣。遊戲猶如快樂天堂，在遊戲過程中、現實生活中的壓力、沉悶、苦惱，都可以藉而得到紓解與排遣(陳怡安，2002)。

## 2.5. 線上遊戲對增進社交圈的影響

社會對遊戲玩家總是有很多刻板印象，這些偏見不只台灣有，在歐美也一樣，好萊塢電影中，喜歡線上遊戲的角色常常是社交不良，或成天躲在地下室裡頭，反應了這些大眾對玩家的偏見，但是這種偏見到底符不符合實際情況呢？追根究柢的美國科學界決定找出答案。

這項研究是由北卡羅來納州大學、約克大學、安大略理工大學的研究團隊共同進行。他們到 20 幾個線上遊戲活動上去找人，有的是在網吧舉辦的 20 人的小型活動，有的是 2,500 人的大型賽事，他們觀察了數千位玩家，從中選出 378 人，進行詳細的調查訪問。研究團隊記錄了玩家們在線上以及在真實世界中與人的互動，結果發現，線上遊戲玩家不是傳統偏見中，社交不良甚至反社會、成天躲在地下室的怪客，其實不僅線上會有許多互動，下了線，一樣會看別人玩，一邊聊天、甚至喝幾杯小酒等等，玩遊戲並沒有剝奪他們的社交活動，反而因為遊戲的共同興趣，增加了他們的社交互動(藍弋丰，2014)。

其實打電動的人並不孤獨。有研究指出，打電動的玩家們在現實的社交場合中，其實是很健談、很友善的。有研究學者參與了超過 20 場玩家們的聚會，發覺他們很有社交手腕，

並不是孤僻的。玩家們可能因為都喜歡遊戲，而彼此建立了深厚的友情，加上現在線上遊戲多，玩家們可以在網路上一起遊戲、解決問題，還可以藉此認識新朋友、和老戰友聯繫感情。這樣子社交圈豈能不大(Hello 醫師，2023)。

## 第三章 研究方法

### 3.1. 研究問題

1. 研究現代人玩線上遊戲的動機是什麼？
2. 研究線上遊戲的魅力有哪些？
3. 研究遊玩線上遊戲對增進社交圈的影響是什麼？

### 3.2. 問卷設計

本研究採用問卷調查法的方式，以紙本問卷與網路問卷作為收集資料之研究工具，本研究經參考文獻資料，大部分採用經學者編製之問卷，以期完成本研究之研究目的。。總題數為20題，題目形式為李克特式（Likert）加種尺度法的五點式量表為評量尺度，以不記名方式由受測者依「非常不同意」、「不同意」、「普通」、「同意」、「非常同意」五格選項中勾選，依序給予「非常不同意」1分、「不同意」2分、「普通」3分、「同意」4分、「非常同意」5分；反向題題目依序給予「非常不同意」5分、「不同意」4分、「普通」3分、「同意」2分、「非常同意」1分，加總分數愈高，代表程度愈高。各變項之操作性定義與問項分述於下：

表3-1 魅力因子量表

構面	題項
線上遊戲魅力因子	1、玩線上遊戲會令我感到興奮快樂
	2、玩線上遊戲若獲勝會使我有在平常生活所沒有的成就感
	3、玩線上遊戲可以讓人想超越自我(想爬更高牌位)
	4、玩線上遊戲可以激發出自身的遊戲潛力
	5、若超越自我會令我感到快樂(爬到比以往更高的牌位)
	6、壓力、煩惱可以藉由線上遊戲來得到紓解與排遣
	7、在遊戲中隊員之間透過彼此的配合更容易獲得勝利

(表3-1 出處，自行設計)

表3-2 線上遊戲遊玩動機量表

構面	題項
線上遊戲遊玩動機	1、玩線上遊戲是為了它獨特的操作方式或機制等
	2、玩線上遊戲是為了別的目的，而不是真正享受那款遊戲 (例：賣帳號賺錢)
	3、透過線上遊戲使我結識未來伴侶
	4、透過線上遊戲讓我認識朋友
	5、玩線上遊戲是為了交朋友，認識各式各樣的人
	6、為了逃避現實中的困難，而進入線上遊戲的世界

(表3-2 出處，自行設計)

表3-3 線上遊戲對增進社交圈的影響量表

構面	題項
線上遊戲對增進社交圈的影響	1、透過在遊戲中的指揮，使我學會領導別人
	2、透過在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流

(表3-3 出處，自行設計)

### 3.3. 問卷發放

採線上問卷，第一次發放日期在寒假農曆新年前後。首次部分發放象的基本資料錯植，導致發放後的數據之結果難以歸類。再次製作表單時發現因繳交期限剩餘時間不夠，採線上問卷進行。

1. 發放工具:Google 表單
2. 發放對象:親戚、好友、網友
3. 發放平台:Dcard、IG 限時動態
4. 有效問卷回收份數:129份

## 第四章 資料分析

本研究以線上遊戲的魅力因子、遊玩動機與線上遊戲對增進社交圈的影響三方面進行統計。

### 4.1. 受測者基本資料

據表4-1資料顯示，在性別方面男性有84人，佔65.1%，女性有45人，佔34.9%，總計129人。

表4-1 性別統計表

項目	類別	樣本數	百分比
性別	男	84	65.10
	女	45	34.90
	總和	129	100.00

據表4-2資料顯示，在年齡方面15歲以下只有1人，佔0.8%；16~25歲有96人，佔74.4%；26~35歲有28人，佔21.7%；36~45歲有4人，佔3.1%；45歲以上0人，總計129人。

表4-2 年齡統計表

項目	類別	樣本數	百分比
年齡	15歲以下	1	0.80
	16~25歲	96	74.40
	26~35歲	28	21.70
	36~45歲	4	3.10
	45歲以上	0	0.00
	總和	129	100.00

據表4-3資料顯示，在職業方面農、林、漁、牧業只有1人，佔0.8%；製造業有9人，佔7%；服務業有19人，佔14.7%，資訊\科技業有11人，佔8.5%；金融業有4人，佔3.1%；軍公教有6人，佔4.7%；學生有71人，佔55%；待業\其他有8人，佔6.2%，總計129人。

表4-3 職業統計表

項目	類別	樣本數	百分比
職業	農、林、漁、牧業	1	0.80
	製造業	9	7.00
	服務業	19	14.70
	資訊\科技業	11	8.50
	金融業	4	3.10
	軍公教	6	4.70
	學生	71	55.0
	待業\其他	8	6.20
	總和	129	100.00

據表4-4資料顯示，在教育程度方面國小0人；國中有1人，佔0.8%；高中\職有29人，佔22.5%；大學\科技大學\專科學校\科技學院有84人，佔65.1%；碩士\博士有15人，佔11.6%，總計129人。

表4-4 教育程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
教育程度	國小	0	0.00
	國中	1	0.80
	高中\職	29	22.50
	大學\科技大學\專科學校\科技學院	84	65.10
	碩士\博士	15	11.60
	總和	129	100.00

## 4.2. 問題構面分析

### 4.2.1 線上遊戲的魅力因子構面

最高依序為1. 壓力能藉由線上遊戲得到紓解(M=4.12, SD.=0.94)、2. 玩線上遊戲能讓人感到快樂(M=4.07, SD.=0.85)、3. 遊戲中透過隊員彼此的配合更容易勝利(M=3.99, SD.=1.85)

表4-5 線上遊戲的魅力因子敘述統計表

歸類		個數	平均數	標準差
	線上遊戲的魅力因子	129	3.87	0.79
高峰經驗	1.玩線上遊戲會令我感到興奮快樂	129	4.07	0.85
高峰經驗	2.玩線上遊戲若獲勝會使我有在平常生活中所沒有的成就感	129	3.71	1.06
超越顛峰	3.玩線上遊戲可以讓人想超越自我(想爬更高牌位)	129	3.71	0.99
超越顛峰	4.若超越自我會令我感到快樂(爬到比以往更高的牌位)	129	3.92	0.97
超越顛峰	5. 玩線上遊戲可以激發出自身的遊戲潛力	129	3.59	1.04
排解壓力	6. 壓力、煩惱可以藉由線上遊戲來得到紓解與排遣	129	4.12	0.94
團隊合作	9.在遊戲中隊員之間透過彼此的配合更容易獲得勝利	129	3.99	1.01
	有效的 N (完全排除)	129		

表4-6 玩線上遊戲會令我感到興奮快樂的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
玩線上遊戲會令我感到興奮快樂	非常同意	40	31.0
	同意	66	51.2
	普通	18	14.0
	不同意	2	1.60
	非常不同意	3	2.30
	總和	129	100.00

表4-7 玩線上遊戲若獲勝會使我有在平常生活中所沒有的成就感的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
----	----	-----	-----

玩線上遊戲若獲勝會使 我有在平常生活中所沒 有的成就感	非常同意	31	24.00
	同意	50	38.80
	普通	35	27.1
	不同意	6	4.70
	非常不同意	7	5.40
	總和	129	100.00

表4-8 玩線上遊戲可以讓人想超越自我(想爬更高牌位)的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
玩線上遊戲可以讓人想 超越自我(想爬更高牌 位)	非常同意	27	20.90
	同意	54	41.90
	普通	38	29.50
	不同意	4	3.10
	非常不同意	6	4.70
	總和	129	100.00

表4-9 若超越自我會令我感到快樂(爬到比以往更高的牌位)的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
若超越自我會令我感到 快樂(爬到比以往更高 的牌位)	非常同意	36	27.90
	同意	61	47.30
	普通	23	17.80
	不同意	4	3.10
	非常不同意	5	3.90
	總和	129	100.00

表4-10 玩線上遊戲可以激發出自身的遊戲潛力的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
玩線上遊戲可以激發出 自身的遊戲潛力	非常同意	28	21.70
	同意	40	31.00

	普通	47	36.40
	不同意	8	6.20
	非常不同意	6	4.70
	總和	129	100.00

表4-11 壓力、煩惱可以藉由線上遊戲來得到紓解與排遣的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
壓力、煩惱可以藉由 線上遊戲來得到紓解與 排遣	非常同意	51	39.50
	同意	54	41.90
	普通	17	13.20
	不同意	3	2.30
	非常不同意	4	3.10
	總和	129	100.00

表4-12 在遊戲中隊員之間透過彼此的配合更容易獲得勝利的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
在遊戲中隊員之間透 過彼此的配合更容易獲 得勝利	非常同意	43	33.30
	同意	58	45.00
	普通	18	14.00
	不同意	4	3.10
	非常不同意	6	4.70
	總和	129	100.00

## 4.2.2 線上遊戲對增進社交圈的影響

最高依序為1. 在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流(M=3.44, SD.=1.05)、2. 在遊戲中的指揮使我學會領導別人(M=3.42, SD.=1.20)

表4-13 線上遊戲對增進社交圈的影響敘述統計表

	個數	平均數	標準差
線上遊戲對增進社交圈的影響	129	3.43	1.01
7.透過在遊戲中的指揮,使我學會領導別人	129	3.42	1.20
8. 透過在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流	129	3.44	1.05
有效的 N (完全排除)	129		

表4-14 透過在遊戲中的指揮,使我學會領導別人的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
透過在遊戲中的指揮, 使我學會領導別人	非常同意	28	21.70
	同意	33	25.60
	普通	46	35.70
	不同意	9	7.00
	非常不同意	13	10.10
	總和	129	100.00

表4-15 透過在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
透過在遊戲中的互動使 我在生活中勇於交流	非常同意	22	17.10
	同意	38	29.50
	普通	51	39.50
	不同意	11	8.50
	非常不同意	7	5.40
	總和	129	100.00

### 4.2.3 線上遊戲遊玩動機構面

最高依序為1. 獨特的操作方式(M=3.93, SD=.99)、2. 透過線上遊戲認識朋友(M=3.75, SD=.94)、3. 玩線上遊戲是為了認識各式各樣的人(M=3.21, SD=1.07)

表4-16 線上遊戲遊玩動機敘述統計表

歸類		個數	平均數	標準差
	線上遊戲遊玩動機	129	3.05	0.72
社交動機	10. 透過線上遊戲使我結識未來伴侶	129	2.50	1.13
社交動機	11. 透過線上遊戲讓我認識朋友	129	3.75	0.94
社交動機	12. 玩線上遊戲是為了交朋友，認識各式各樣的人	129	3.21	1.07
內在動機	13. 玩線上遊戲是為了它獨特的操作方式或機制等	129	3.93	0.99
外在動機	14. 玩線上遊戲是為了別的目的，而不是真正享受那款遊戲 (例：賣帳號賺錢)	129	2.33	1.29
逃避動機	15. 為了逃避現實中的困難，而進入線上遊戲的世界	129	2.57	1.20
	有效的 N (完全排除)	129		

表4-17 透過線上遊戲使我結識未來伴侶的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
透過線上遊戲使我結識 未來伴侶	非常同意	9	7.00
	同意	12	9.30
	普通	39	30.20
	不同意	43	33.30
	非常不同意	26	20.20
	總和	129	100.00

表4-18 透過線上遊戲讓我認識朋友的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
透過線上遊戲讓我認識 朋友	非常同意	28	21.70
	同意	53	41.10
	普通	41	31.80

	不同意	2	1.60
	非常不同意	5	3.90
	總和	129	100.00

表4-19 玩線上遊戲是為了交朋友，認識各式各樣的人的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
玩線上遊戲是為了交朋友，認識各式各樣的人	非常同意	20	15.50
	同意	22	17.10
	普通	59	45.70
	不同意	21	16.30
	非常不同意	7	5.40
	總和	129	100.00

表4-20 玩線上遊戲是為了它獨特的操作方式或機制等的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
玩線上遊戲是為了它獨特的操作方式或機制等	非常同意	41	31.80
	同意	51	39.50
	普通	28	21.70
	不同意	5	3.90
	非常不同意	4	3.10
	總和	129	100.00

表4-21 玩線上遊戲是為了別的目的，而不是真正享受那款遊戲（例：賣帳號賺錢）的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
玩線上遊戲是為了別的目的，而不是真正享受那款遊戲（例：賣帳號賺錢）	非常同意	14	10.90
	同意	10	7.80
	普通	21	16.30
	不同意	44	34.10

	非常不同意	40	31.00
	總和	129	100.00

表4-22 為了逃避現實中的困難，而進入線上遊戲的世界的同意程度統計表

項目	類別	樣本數	百分比
為了逃避現實中的困難，而進入線上遊戲的世界	非常同意	9	7.00
	同意	21	16.30
	普通	34	26.40
	不同意	36	27.90
	非常不同意	29	22.50
	總和	129	100.00

### 4.3 構面的相關分析與迴歸分析

#### 4.3.1 線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的相關分析

1. 透過線上遊戲讓我認識朋友和透過遊戲中的指揮使我學會領導人的 Pearson R=.528，有顯著正相關
2. 透過線上遊戲讓我認識朋友和透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流的 Pearson R=.547，有顯著正相關
3. 玩遊戲是為了獨特的操作和透過遊戲中的指揮使我學會領導人的 Pearson R=.495，有顯著正相關
4. 玩遊戲是為了獨特的操作和透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流的 Pearson R=.508，有顯著正相關
5. 玩線上遊戲是為了別的目的和透過遊戲中的指揮使我學會領導人的 Pearson R=.081，無顯著相關。
6. 玩線上遊戲是為了別的目的和透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流的 Pearson R=.244，

有顯著正相關

7. 為了逃避困難而進入線上遊戲的世界和透過遊戲中的指揮使我學會領導人的 Pearson R=.212，有顯著正相關
8. 為了逃避困難而進入線上遊戲的世界和透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流的 Pearson R=.095，無顯著相關。

表4-23 線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的相關分析表

		7.透過在遊戲中的指揮,使我學會領導別人	8.透過在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流
11. 透過線上遊戲讓我認識朋友	Pearson 相關	.528**	.547**
	顯著性 (雙尾)	.000	.000
	個數	129	129
13.玩線上遊戲是為了它獨特的操作方式或機制等	Pearson 相關	.495**	.508**
	顯著性 (雙尾)	.000	.000
	個數	129	129
14. 玩線上遊戲是為了別的目的，而不是真正享受那款遊戲（例：賣帳號賺錢）	Pearson 相關	.081	.244**
	顯著性 (雙尾)	.361	.005
	個數	129	129
15. 為了逃避現實中的困難，而進入線上遊戲的世界	Pearson 相關	.212*	.095
	顯著性 (雙尾)	.016	.284
	個數	129	129

\*\* . 在顯著水準為0.01時 (雙尾)，相關顯著。

\* . 在顯著水準為0.05 時 (雙尾)，相關顯著。

#### 4.3.2 線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的迴歸分析

表4-24 線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的模式摘要表

模式	R	R 平方	調過後的 R 平方	估計的標準誤
1	.598a	.358	.353	.80877

a. 預測變數:(常數), 線上遊戲遊玩動機

表4-25 線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的 Anova<sup>b</sup> 表

模式		平方和	df	平均平方和	F	顯著性
1	迴歸	46.300	1	46.300	70.784	.000a
	殘差	83.072	127	.654		
	總數	129.372	128			

a. 預測變數:(常數), 線上遊戲遊玩動機

b. 依變數: 線上遊戲對增進社交圈的影響

表4-26 線上遊戲遊玩動機與增進社交圈之影響的係數<sup>a</sup> 表

模式	未標準化係數		標準化係數	t	顯著性
	B 之估計值	標準誤差	Beta 分配		
1 (常數)	.899	.309		2.908	.004
線上遊戲 遊玩動機	.830	.099	.598	8.413	.000

a. 依變數: 線上遊戲對增進社交圈的影響

## 第五章 結論與建議

本研究是以線上遊戲之遊玩動機、魅力與增進社交圈影響作為探討的主題，並對時常遊玩線上遊戲的玩家作分析，從內外動機、逃避動機、社交動機、高峰經驗、超越顛峰、團隊合作、排解壓力、遊戲對現實所產生的影響等層面來觀察主要動機為何、魅力為何與線上遊戲對增進社交圈的影響有什麼，希望能以此研究之分析，提供有用的資訊作為參考之用。

### 5.1. 研究結論

依據本研究的構面一共分為：線上遊戲遊玩動機、線上遊戲的魅力因子與線上遊戲對增進社交圈的影響，經過文獻探討與因素分析可以發現，玩家線上遊戲遊玩動機構面主要是以玩線上遊戲是為了它獨特的操作方式或機制等為主要動機；魅力因子構面則是以排解壓力為主要吸引玩家的因素；線上遊戲對增進社交圈的影響構面是以透過在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流為主要的影響。

三個構面分析呈現如下：

1. 線上遊戲遊玩動機構面，最高依序為1. 獨特的操作方式(M=3.93, SD=.99)、2. 透過線上遊戲認識朋友(M=3.75, SD=.94)、3. 玩線上遊戲是為了認識各式各樣的人(M=3.21, SD=1.07)。
2. 線上遊戲的魅力因子構面，最高依序為1. 壓力能藉由線上遊戲得到紓解(M=4.12, SD=0.94)、2. 玩線上遊戲能讓人感到快樂(M=4.07, SD=0.85)、3. 遊戲中透過隊員彼此的配合更容易勝利(M=3.99, SD=1.85)。
3. 線上遊戲對增進社交圈的影響，最高依序為1. 在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流(M=3.44, SD=1.05)、2. 在遊戲中的指揮使我學會領導別人(M=3.42, SD=1.20)。

相關分析呈現正相關如下：

1. 透過線上遊戲讓我認識朋友和透過遊戲中的指揮使我學會領導人的 Pearson R=.528，

有顯著正相關。

2. 透過線上遊戲讓我認識朋友和透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流的 Pearson  $R=.547$ ，有顯著正相關。

3. 玩遊戲是為了獨特的操作和透過遊戲中的指揮使我學會領導人的 Pearson  $R=.495$ ，有顯著正相關。

4. 玩遊戲是為了獨特的操作和透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流的 Pearson  $R=.508$ ，有顯著正相關。

5. 玩線上遊戲是為了別的目的和透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流的 Pearson  $R=.244$ ，有顯著正相關。

6. 為了逃避困難而進入線上遊戲的世界和透過遊戲中的指揮使我學會領導人的 Pearson  $R=.212$ ，有顯著正相關。

相關分析發現，遊戲動機中為了獨特的操作、為了讓我認識朋友對於透過遊戲中的指揮使我學會領導人與透過在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流都有正相關，而玩線上遊戲是為了別的目的對於透過遊戲的互動使我在生活中勇於交流有正相關，為了逃避生活中的困難對於透過遊戲中的指揮使我學會領導人有正相關。

## 5.2. 研究建議

由於本組經驗不足，總共發放2次線上問卷。首次 google 表單因疏忽，部分發放對象的基本資料錯植，導致發放後的數據之結果難以歸類。再次製作表單時發現因繳交期限剩餘時間不夠，所以最後只回收129份有效問卷，以這次經驗做為後續學弟妹研究之建議。

本研究著重於線上遊戲，經本研究過後發現沒有顧慮到其餘遊戲族群，因此後續研究可以嘗試擴大族群，藉以更加了解各遊戲族群使用者之行為。

## 參考文獻

### 中文文獻 (依照作者比劃排列)

- [1] 朱家安(2018)，你玩遊戲的動機，決定了你玩的是怎樣的遊戲，2023年4月13日取自  
<https://opinion.udn.com/opinion/story/6068/3026256>
- [2] 高振發(2023)。南華政策所論文，2023年4月11日取自  
<https://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/57/57-05.htm>
- [3] 洪宗慶、蕭嘉農(2023)。南華大學出版事業管理研究所論文，2023年4月11日取自  
<https://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/48/48-13.htm>
- [4] 常善媚(2018)。哪種遊戲動機會讓玩家有遊戲成癮危機? 2023年4月11日取自  
<https://shanmeichangphd.blogspot.com/2018/07/blog-post.html>
- [5] 陳怡安(2003)。線上遊戲的魅力：以重度玩家為例，2023年4月11日取自  
<https://eteacher.edu.tw/Article.aspx?id=871>
- [6] 陳怡安(2002)。南華大學社會學研究所論文，2023年4月13日取自  
<https://ir.nctu.edu.tw/bitstream/11536/123655/1/200207183214.pdf>
- [7] 廖千茹(2023)。人們為什麼要玩遊戲？2023年4月13日取自  
[http://210.240.189.214/gamedesign/type\\_exercise/03\\_web/9615\\_web/93121\\_%E5%BB%96%E5%8D%83%E8%8C%B9/data/02.html](http://210.240.189.214/gamedesign/type_exercise/03_web/9615_web/93121_%E5%BB%96%E5%8D%83%E8%8C%B9/data/02.html)
- [8] 藍弋丰(2014)。美研究：線上遊戲可增進社交能力，2023年4月18日取自  
<https://dq.yam.com/post/1753>
- [9] 線上遊戲 維基百科，2023年4月11日取自  
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F>
- [10] 財團法人 中華民國消費者文教基金會(2022)，2023年4月11日取自

<https://www.consumers.org.tw/product-detail-3287589.html>

[11] 痞客邦 魅力工學，2023年4月11日取自

<https://art100wands.pixnet.net/blog/post/13282183>

[12] Hello 醫師 哇！原來打電動的好處這麼多，2023年4月18日取自

<https://helloyishi.com.tw/healthy-habits/general-hygiene/benefits-of-playing-video-games/>

# 附錄

## 研究問卷

### 第一部分 基本資料

1. 性別

男

女

2. 年齡

15歲以下

16~25歲

26~35歲

36~45歲

45歲以上

3. 職業

農、林、漁、牧業

製造業

服務業

資訊\科技業

金融業

軍公教

- 學生
- 待業\其他

4. 教育程度

- 國小
- 國中
- 高中\職
- 大學\科技大學\專科學校\科技學院
- 碩士\博士

## 第二部分 問卷內容

	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1.玩線上遊戲會令我感到興奮快樂					
2.玩線上遊戲若獲勝會使我有在平常生活中所沒有的成就感					
3.玩線上遊戲可以讓人想超越自我(想爬更高牌位)					
4.若超越自我會令我感到快樂(爬到比以往更高的牌位)					
5. 玩線上遊戲可以激發出自身的遊戲潛力					
6. 壓力、煩惱可以藉由線上遊戲來得到紓解與排遣					
7.透過在遊戲中的指揮,使我學會領導別人					
8. 透過在遊戲中的互動使我在生活中勇於交流					
9.在遊戲中隊員之間透過彼此的配合更容易獲得勝利					
10. 透過線上遊戲使我結識未來伴侶					
11. 透過線上遊戲讓我認識朋友					
12. 玩線上遊戲是為了交朋友，認識各式各樣的人					
13.玩線上遊戲是為了它獨特的操作方式或機制等					
14. 玩線上遊戲是為了別的目的，而不是真正享受那款遊戲 (例：賣帳號賺錢)					
15. 為了逃避現實中的困難，而進入線上遊戲的世界					