

# ACG fans of behavioral characteristics, information search preference on purchase intention of animation products to ana

王鼎鈞、鍾育明

E-mail: 321991@mail.dyu.edu.tw

## ABSTRACT

ACG is the animation, comics and gamers of abbreviations, in the present society more and more attention, is the worldwide sub-culture of the times, held every year in Taiwan, where many of the related activities, but also as main industrial companies ACG Japanese market in Taiwan accounted for 90% of the overwhelming proportion. Each year we will work together in 6 to 7 days exposition, in 2009, is the previous one the most people. Some ACT fans to buy limited edition merchandise because, while in a few days before the opening of the first line. From this, ACG fans is a population cannot be ignored. This research is to study the behavioral characteristics of ACG fans, information search and purchase intention, to explore the ACG fans what kind of communities, are research issues. This study used questionnaires to the research object ACG fans.

Keywords : fans, otaku, comic, amine

## Table of Contents

中文摘要 . . . . .	iii	英文摘要 . . . . .	iii
iv 誌謝辭 . . . . .	iv	v 內容目錄 . . . . .	v
. . . . .	vi	viii 圖目錄 . . . . .	viii
. . . . .	ix	1 第一節 研究背景 . . . . .	1
第二章 研究動機 . . . . .	3	3 第三節 系統目的 . . . . .	6
3 第二節 研究動機 . . . . .	3	6 第四節 研究流程 . . . . .	7
. . . . .	7	7 第五節 名詞解釋 . . . . .	8
. . . . .	11	8 第二章 文獻探討 . . . . .	11
. . . . .	14	11 第一節 行為特徵 . . . . .	11
. . . . .	14	11 第二節 資訊搜尋偏好 . . . . .	14
. . . . .	17	17 第三節 購買意願 . . . . .	17
. . . . .	20	17 第三章 研究方法 . . . . .	20
. . . . .	20	20 第一節 研究架構 . . . . .	20
. . . . .	22	20 第二節 研究假說 . . . . .	22
. . . . .	22	24 第四節 研究對象與問卷設計 . . . . .	24
. . . . .	25	24 第五節 資訊分析工具 . . . . .	25
. . . . .	28	28 第四章 資料分析結果 . . . . .	28
. . . . .	28	28 第一節 樣本資料基本分析 . . . . .	28
. . . . .	30	30 第二節 描述性統計 . . . . .	30
. . . . .	33	30 第三節 線性迴歸 . . . . .	33
. . . . .	33	37 第五章 結論與建議 . . . . .	37
. . . . .	37	37 第一節 結論 . . . . .	37
. . . . .	39	39 第二節 建議 . . . . .	39
. . . . .	40	39 參考文獻 . . . . .	40
. . . . .	48	48 附錄 研究問卷 . . . . .	48

## REFERENCES

- 一、中文部分 MOL ..報即時新聞(2009), ..專題..漫畫博覽會創..... 萬人次新高, 產生聚集經..效應, 來源: [http://mol.mcu.edu.tw/showmore\\_search\\_2009.php?enid=97636](http://mol.mcu.edu.tw/showmore_search_2009.php?enid=97636) [2009, August 31]. Patrick Drazen(2005), 日本動畫瘋, 日本動畫的內涵法則與經典(..建興譯), 台北: 大..出版, (原文於2004年出版)。王雲民(2000), 參考價格區間與知覺品質對知覺價值與購買意願之影響, ..立東吳大學企業管理學系未出版之碩士論文。王維..(2001), 虛擬社群與虛擬經..、網路練達性、產品知識與產 品資訊搜尋成本對消費者認知風..影響之研究..以電腦遊戲為例, 國立中..大學企理管理研究所未出版之碩士論文。古孟釗(2004), 漫畫同人誌在台灣的發展..休閒與文化的觀點, ..立世新大學觀光學系未出版之碩士論文。..超..(2006), Cosplay 的視覺文化研究一個後現代的文化論述, ..立..華大學環境與藝術研究所之碩士論文。..明潔(2001), 上網人口特質、上網行為、網站內容偏好以及影響每 日網站..覽之研究..以台灣入口網站為例, 國立中山大學企業 管理系碩士論文。- 41 - ..朝..(2004), 台日動漫產業發展比較研究..以流通制度與環境為考 ..中心, 國立高雄第一科技大學應用日語系未出版之碩士論文。..東展(2006), ....商品收藏迷的資訊尋求行為研究, ..立世新大學資訊傳播系未出版之碩士論文。.....(2009), 網路書店服務品質對滿意度及購買意願之關係..以 台北市網路書店為例, ..立大同大學事業經營研究所未出 版之碩士論文。林靜宜(2009), 台灣漫畫博覽會舉辦之初深..以參觀者觀點, 國立 台灣師範大學美術研究所數位內容藝術創作與研發專班未 出版之碩士論文。..政利(2007), 教師休閒參與、休閒滿意度與工作壓力相關之研究 ..以..化..國民小學教師為例, ..立大葉大學運動事業管 理學系碩士在..專班未出版之 碩士論文。.....司..(2009), ..宅, ..已經..了!(....譯), 台北:時報文化, (原文於2008 年出版)。陳志成(2003), 網路資訊搜尋行為影響因素 之研究, 國立中正大學 資訊管理研究所未出版之碩士論文。陳....(2006), 部落格與非部落格使用者網路行為之差異研究, 國 立清華大

學科技管理研究所未出版之碩士論文。 - 42 - 陳仲偉(2006), 台灣漫畫文化史..從文化史的角度看台灣漫畫的興.., 台北:.....出版。 陳意..(2008), 從..內人觀點探..迷文化, 國立東華大學觀光..遊..管理研究所之碩士論文。 許..生、黃芳銘(2004), 青少年生活痛苦指數與偏差行為之研究, ..事政策與...研究論文集, 7, 193-229。 許智..(2008), 以..突觀點探討網路論..對購買意圖之影響, ..立大葉大學資訊管理學系未出版之碩士論文。 野村總合研究所、御宅族市場預測小組(2006), 瞄準御宅族(江裕 真譯), 台北:商周出版, (原文於2005 年出版)。 ..春興(2004), ..心理學辭典。 台北:東華書..。 黃馨慧(2008), 休閒態度、..入、滿意度與...感之關係研究-以 ACG 愛好者為例, 國立..東商業技術學院行銷與流通管理 研究所未出版之碩士論文。 章淵博(2008), 日本漫畫與御宅文化, 國立高雄第一科技大學應用 日文系所未出版之碩士論文。 鄧建中(2002), 綜合高中教師休閒需求及參與之研究, ..立朝..科 技大學休閒事業管理研究所之碩士論文。 - 43 - 葉..心(2005), 動漫畫角色原型與消費者行為之關聯研究, 國立..中技術學院商業設計研究所未出版之碩士論文。 葉又..(2007), 人格特質、生活型態、星..類型三者對消費者決策 型態差異之研究, ..立大葉大學休閒事業學未出版之碩士 論文。 謝千之(1999), 產品資訊情境、參考價格與知覺品質對消費者購買 行為之影響, ..立東吳大學企業管理學系未出版之碩士論 文。 國家高速網路與計算中心、國立..灣大學工程科學及...工程學 系(2008), 線上問卷系統[線上資料], 來源: <http://survey.istep.org.tw/cms/index.htm> [2010, June 25]。 簡嘉良(2002), 漫畫讀者對「...風..」與「漫畫大...」的基模 研究, ..立中國文化大學未出版之碩士論文。 ..承章(2002), 大學生生活型態及其資訊搜尋行為之研究-以手機產品 資訊為例, ..立中國文化大學資訊傳播研究所未出版之碩士論文。 羅時宏(2004), 新進人員人格特質、資訊尋找行為與組..社會化之關聯研究, 國立國..大學國..管理學院資源管理研究所未出版之碩士論文。 蘋果日報電子網(2009), 動漫祭日女僕吸.., 來源: [http://tw.nextmedia.com/applenews/article/art\\_id/31867847/IssueID/20090817](http://tw.nextmedia.com/applenews/article/art_id/31867847/IssueID/20090817) [2009, August 17]。 蘋果日報電子網(2009), 把..今天漫畫..書4.3 .., 來源: [http://tw.nextmedia.com/applenews/article/art\\_id/31813396/IssueID/20090726](http://tw.nextmedia.com/applenews/article/art_id/31813396/IssueID/20090726) [2009, July 26]。

二、英文部分 Beatty, S. E., & Smith, S. M. (1987). External search effort: an investigation across several product categories. *Journal of Consumer Research*, 14(7), 83-45. Blackwell, R. D., Miniard, P. W., & Engel, J. F. (2001). *Consumer Behavior* (9th ed). Fort Worth, Tex. :Harcourt College Publishers. Donaldson, L., & Simpson, J. (1995). Conflict, poser, negotiation. *British Medical Journal*, 310(6972), 104-108. Ellis, D. (1989). A behavioral approach to information retrieval design. *Journal of Documentation*, 45(3), 171-212. Engel J. F., Blackwell, R. D. & Kollat, D. T. (1982). *Consumer Behavior*, (4th ed.) Chicago: Dryden Press. Engel J. F., Blackwell, R. D. & Miniard, P. W. (1995). *Consumer Behavior*, (8th ed.) Fort Worth, Dryden. Fiske, J. (1989). *Understanding Popular Culture*. New York & London: - 45 - Routledge. Fiske, J. (1992). The cultural economy of fandom. In Lewis, L.A. (Eds), *The adoring audience: Fan culture and popular media*( 30-49). London and New York: Routledge. Godbey, G. (1980). *Leisure in your life*. Philadelphia: W. B. Saunders. Greenberg, G. (1995). *Comprehensive stress management*. New York: Viking. Hovland, C. I., Janis, I. L., & Kelly, H. H. (1953). *Communications and persuasion: Psychological studies in opinion change*. New Haven: Yale University Press. Hawkins, D. I., Best, R. J., & Coney, K. A. (2001). *Consumer behavior: building marketing strategy* (8th ed.). London: Irwin McGraw-Hill. Kelly, J. (1978). A revised paradigm of leisure choice. *Leisure Sciences*. Needle, R. H., Griffin, T., Sevendsen, R., & Berney, C. (1980). Teacher stress : sources and consequences. *The Journal of school Health*, February, 96-99. Krikelas, J. (1983). Information-Seeking Behavior : Patterns and Concepts. *Drexel Library Quarterly*, 19(2)(Spring), 5-20. Lenhart, Amabda, & Senior Research Specialist Suanannah - 46 - Fox.(2006) " Bloggers: A Portrait of the Internet ' s New Storytellers. " *Pew Internet & American Life Report* July 19. McGuire, W. J. (1985). Attitudes and attitude change. In *Handbook of Social Psychology*. In G. Lindzey & E. Aronson (Eds.), New York : Random House, 223-346. Natvig, G. K., Albrektsen, G., & Anderssen, N. (1999). School-related stress and psychosomatic symptoms among school adolescents. *The Journal of School Health*, 69(9), 362-368. Ohanian, R. (1990). Construction and validation of a scale to measure celebrity endorser ' s perceived expertise, trustworthiness, and attractiveness. *Journal of Advertising*, 19(3), 39-52. Solomon, M. R. (1992). *Consumer behavior: Buying, having and being*. Boston: Allyn & Bacon. Solomon, M. R. (1996). *Consumer behavior: Buying having and being* (3th ed.). New Jersey: Prentice Hall. Tam, K. Y., (2001). A choice model for the selection of computer vendors and its empirical estimation *Journal of Management Information System*, 17(4), 97-124. - 47 - Wilson, T. D. (1981). On user studies and information needs. *Journal of Documentation*, 37(1), 3-15. 三、其它部分 日下翠編『漫..研究.....』 ..書院, 2005 年。 夏目房之介『.....深.....、大人.....(文庫)』光文社, 2006 年。 小川功編『日本漫.....世界.....!』.....出版, 1998 年。 Schodt, F. L., ..口.....譯『.....論 日本.....人熱.....論』.....社, 1998 年。