

# 人格特質、成就感、虛擬社群和社交性對台中市大專院校學生線上遊戲使用行為影響之研究

尤修齊、施建彬

E-mail: 325032@mail.dyu.edu.tw

## 摘要

因網際網路的無國界、即時性、互動性、匿名性這些特徵，使得網際網路的發展越來越迅速，緊接寬頻時代的來臨，也促進了線上遊戲迅速的崛起，而線上遊戲也跟以往傳統的單機版遊戲的特性不同，可以牽引出更多人與人之間的互動，而造就了宅經濟的發展。本論文根據人格特質、成就感、虛擬社群、社交性之相關文獻探討，提出觀念性的研究架構與欲驗證之研究假設，並且說明研究變數之定義與其衡量之指標；對於問卷調查之實施加以敘述，再以資料之性質，決定其分析方法，與信度之檢定，總發放問卷數共460份，回收456份。本研究結果顯示在t檢定嚴謹性人格女生高於男生、成就感男生高於女生、虛擬社群女生高於男生、社交性女生高於男生、一周玩遊戲時數男生高於女生和一周使用外掛時數男生高於女生；而在是否使用外掛對於各變數在人格特質中神經質人格有使用的人高於沒使用的人、嚴謹性人格沒使用的人高於有使用的人、開放性人格沒使用的人高於有使用的人、外向性人格沒使用的人高於有使用的人、社交性有使用高於沒使用、一週玩遊戲時數沒使用高於有使用、一週使用外掛時數有使用高於沒使用。在相關性方面在人格特質與線上遊戲的使用行為中在一週玩線上遊戲的時間和一週玩線上遊戲時使用外掛的時間上，研究結果顯示人格特質中的神經質人格與一週玩線上遊戲的時間呈負相關外，在外向性、和善性、嚴謹性、開放性皆呈正相關，而與一週玩線上遊戲時使用外掛的時間上神經質人格則呈正相關，在在外向性、和善性、嚴謹性、開放性皆呈負相關；在成就感與線上遊戲的使用行為中在一週玩線上遊戲的時間和一週玩線上遊戲時使用外掛的時間上，研究結果顯示成就感與一週玩線上遊戲的時間呈正相關、與一週玩線上遊戲時使用外掛的時間呈負相關；在虛擬社群與線上遊戲的使用行為中在一週玩線上遊戲的時間和一週玩線上遊戲時使用外掛的時間上，研究結果顯示虛擬社群中的資訊交換與一週玩線上遊戲的時間呈正相關，而人際互動方面則無顯著，與一週玩線上遊戲時使用外掛的時間上資訊交換呈正相關，人際互動方面則無顯著；在社交性與線上遊戲的使用行為中在一週玩線上遊戲的時間和一週玩線上遊戲時使用外掛的時間上，研究結果顯示社交性中的在遊戲中與其他人進行互動，以及遊戲規則是否能提升玩家互動關係、是否能夠便利的傳遞訊息以及進行互動、是否感受到其他人也在同一個虛擬環境中與一週玩線上遊戲的時間皆呈正相關，與一週玩線上遊戲時使用外掛的時間也是皆呈正相關。

關鍵詞：線上遊戲、使用行為、外掛、人格特質、成就感、虛擬社群、社交性

## 目錄

中文摘要	iii	英文摘要	iii
v 內容目錄		vii 表目錄	
ix 圖目錄		x	
第一章 緒論	1	第一節 研究緣起與動機	1
1 第二節 研究目的	3	第三節 研究對象與範圍	3
3 第四節 名詞解釋	4	第二章 文獻探討	5
5 第一節 線上遊戲	5	5 第二節 線上遊戲使用行為	9
9 第三節 人口背景特性	16	第四節 人格特質	17
17 第五節 成就感	22	第六節 虛擬社群	24
24 第七節 社交性	27	第三章 研究方法	31
31 第一節 研究架構	32	31 第二節 研究假設	32
32 第三節 研究範圍與對象	33	33 第四節 抽樣方法	33
33 第五節 研究變項之操作行定義和問卷設計	34	第四章 研究結果	36
36 第一節 量表信度分析與描述	36	36 第二節 背景特性分析	40
40 第三節 獨立樣本 t 檢定與單因子變異數分析	46	46 第四節 相關分析	48
48 第五節 人格特質、成就感、虛擬社群、社交性之回歸分析表	51	第五章 討論與建議	54
54 第一節 研究結果摘要	54	54 第二節 討論與結論	56
56 第三節 研究限制			

## 參考文獻

- 一、中文部分 卜慶玲(1994)。虛擬社區內的傳播之研究:以交通大學資科系BBC 站為例。國立交通大學傳播科技研究所碩士論文。李家嘉(2002),「影響線上遊戲參與者互動行為之因素探討」,國立中正大學資訊管理。研究所碩士論文,嘉義縣。吳筱玫(2003)。《網路傳播概論》。台北:智勝。林子凱(2001),「線上遊戲『天堂』之使用者參與動機與滿意度研究」,成功大學企業管理研究所。周倩(1999),我國學生電腦網路沈迷現象之整合研究計畫二:網路沈迷現象的心理病理之教育傳播觀點研究,  
<http://report.ice.ntnu.edu.tw/nscreport/872511009013N> 徐勝凌(2004),線上遊戲設計吸引力對顧客滿意度影響之研究,國立東華大學企業管理研究所。游森期(2001),「大學生網路使用行為網路成癮及其相關因素之研究」,國立彰化師範大學教育研究所碩士論文。傅鏡暉(2003),線上遊戲 Happy 書,台北:遠流出版社。陳怡安(2001)。線上遊戲之魅力1 以重度使用玩家為例(提綱)。網路社會學通訊期刊,17 期。陳怡安(2003)。線上遊戲的魅力—以重度玩家為例。高雄:復文。陳慶峰(2001)。從心流(flow)理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為。南華大學資訊管理研究所碩士論文,未出版,嘉義縣。張春興(1991)。《現代心理學》。台北:東華書局。張淑慧、盧玉娟、吳嫦娥(2004)。《網路遊戲對少年行為之影響研究》,台北,台北市少年輔導委員會。張玄橋(2005),「角色扮演線上遊戲玩家型態之研究」,中國文化大學資訊傳播研究所。莊璟(2004),線上遊戲軟體的關卡級數設定與定價策略之研究,國立東華大學國際經濟研究所。駱少康、汪志堅、方文昌(2005)。以訪談法探索線上遊戲消費者購買決策程序與轉換因素。電子商務研究,第三卷第三期,頁289-308。薛世杰(2002)。國中男、女生的網路遊戲使用時間與使用動機、自我效能、人格特質、學業成就、人際關係之相關研究。屏東師範學院教育科技研究所碩士論文。董家豪(2001)。網路使用者參與網路遊戲行為之研究。南華大學資訊管理研究所碩士論文,未出版,嘉義縣。蔡珮(1995)。《電子佈告欄使用行為與社會臨場感研究 - 以台大計中 BBS 站為例》,國立交通大學傳播研究所碩士論文。潘育絜(2008)。《角色扮演與互惠:遊戲社群網站社交性準則研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。譚天、吳佳真譯(1998)。《虛擬化身:網路世代的身份認同》。台北:遠流。(原書 Turkle S.  
[1997].Life on The Screen:Identity in the Age of the Internet.Touchstone Books.) 蕃薯藤(2004)。2004 台灣網路使用調查。上網日期:2006 年10 月26 日,取自 <http://survey.yam.com/survey2004/chart/index.php> 資策會電子商務研究所 FIND,2006 年我國家庭寬頻、行動與無線應用現況與需求調查—家戶連網應用,2006。2007 年6 月24 日,取自  
[http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany\\_disp.asp?id=151](http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany_disp.asp?id=151) 資策會資訊市場情報中心(2003)。2003 年我國線上遊戲發展現況分析,《資策會資訊市場情報中心》,資策會。二、英文部分 Allport, G. W, Pattern and Growth in Personality, New York: Holt,Rinehart & Winston, 1961. Anderson, B. (1983). Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism. London : Verso. Allport,G.W. (1987) .Selection-for-action: some behavioral and neurophysiological consideration of attention and action. Perspectives on perception and action. Anderson,K.,(1998), " Internet dependency among college students:should we be concened?," Paper presented at the meeting American College Personnel Association, St. Louis, MO. Anderson,E.W., (1998), " Customer Satisfaction and Word-of-Mouth," Journal of Service Research Vol.1,No.1,pp.1-14. Andrews, D. C., " Audience-Specific Online Community Design," Communications of The ACM, Vol. 45, No. 4, 2002, pp. 64-68. Armstrong, A. and Hagel III, J., " Real Profits From Virtual Community," McKinsey Quarterly, Vol. 3, 1995, pp. 127-141. Armstrong, A. and Hagel III, J., " The Value of On-Line Communities," Armstrong,L.,Phillips,J.G.,&Saling,L.L., (2000) , " Potential determinants of heavier internet usage," International Journal of Human-Computer Studies,Vol.53,pp.537-550. Barry, B. & Marek, B.(2004). CSCW at play: there as a collaborative virtual.environment.Computer Supported Cooperative Work,ACM Press,350-359. Barry, B & Marek, B.(2004).Social interaction in ' There ' Computer Human Interaction. Vienna, Austria. ACM Bartle, R.,(1996), " Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs ," www.mud.co.uk/richard/hcds.htm. Baym, N. (1995). The performance of humor in computer-mediated communication. Journal of Computer-Mediated Communication, 1(2), International Communication Association. Barrick, M. R., and Mount, M. K., Big Five personality dimensions and job performance: A Meta-Analysis, Personnel Psychology, Vol. 44, 1991, pp. 1-26. Cattell, R. B., Description and Measurement of Personality, New York: World Book, 1946. Chan, C. M. L., Bhandar, M., Oh, L. B. and Chan, H. C., " Recognition and Participation in A Virtual Community," Proceedings of the 37th Annual Hawaii International Conference on System Science, 2004, pp. 194-203. Chan, S. C. and Lu, M. T., " Understanding internet banking Adoption and Use Behavior: A Hong Kong Perspective," Journal of Global Information Management, Vol. 12, No. 3, 2004, pp. 21-43. Choi, D., Kim, J., (2004), " Why People Continue to Play Online Games: In Search ofCritical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents," CyberPsychology & Behavior, Vol.7,No.1, pp.11-24. Costa, P. T., and McCrae, R. R., The NEO Personality Inventory Manual, Odessa, FL: Psychological Assessment Resources, 1985. Ducoffe, R. H. (1996). Advertising value and advertising on the web. Journal of Advertising Research, 36(5) , pp.21-35. Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: A study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. Paper presented at the 2004 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work (pp. 360-369). New York: ACM press. Eysenck, H. J., and Eysenck, S. B. G., Manual of Eysenck Personality Inventor, San Diego, California: EDITS, 1975. Hampson, S. E., and Goldberg, L. R., A first large cohort study of personality trait stability over the 40 years between elementary school and midlife, Journal of Personality & Socia Psychology, Vol. 91, No. 4, 2006, pp. 763-779. Hagel III, J., & Armstrong, A. (1996). The real value of on-Line communities. Harvard Business Review, 134-140 Hummel, J. and Lechner, U. " Social Profiles of Virtual Communities," Proceedings of the 35th Annual Hawaii International Conference on System Science,

2002, pp.2245-2254. Hsu, C.-L., and Lu, H.-P. (2004) , " Why do People Play On-Line Games ? An Extended TAM with Social Influences and Flow Experience, " *Information & Management*, Vol. 41, pp.853-868. Jones, Q. (1997). *Virtual-communities, virtual settlements & cyber-archaeology: a theoretical outline*. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue3/jones.html> Jakobson, M. & Taylor, T. L. (2003). The Sopranos meets EverQuest:social networking in massively multiplayer online games. *Proceedings of Digital Arts and Culture Conference (DAC 2003)*, Melbourne, Australia. Kim, S. S., Scott, D., & Crompton, J. I. (1997). An exploration of the relationships among social psychological involvement, behavioral involvement, commitment, and future intentions in the context of birdwatching. *Journal of Leisure Research*, 29 (3), 320-341 Lee, Alison., Danis, C., Miller, T., Jung, Y. (2001). Fostering Social Interaction in Online Spaces. *Human-Computer Interaction (INTERACT'01) — Eighth IFIP TC.13 Conference on Human-Computer Interaction*, M. Hirose (ed.), IOS Press:Amsterdam, pp. 59-66, 2001 McCrae, R. R., and John, O. P., An Introduction to the Five-Factor Model and Its Applications, *Journal of Personality*, Vol. 60, 1992, pp. 175-215. McNeely, J., " Community Building, " *Journal of Community Psychology*, Vol. 27, No. 6, 1999, pp. 741-750. Norman, W. T., Toward an Adequate Taxonomy of Personality Attribute: Replicated Factor Structure in Peer Nomination Personality Rating, *Journal of Abnormal and Social Psychology*, Vol. 66, 1963, pp. 574-583. Obst, P., Zinkiewicz, L. and Smith, S. G., " Sense of Community in Science Fiction Fandom, Part 1: Understanding Sense of Community in An International Community of Interest, " *Journal of Community Psychology*, Vol. 30, No. 1, 2002, pp. 87-103. Pervin, L. A., *Personality: Theory and Research*, New York: John Wiley & Sons, 1993. Preece, J. (2001). Sociability and usability: Twenty years of chatting online. *Behavior and Information Technology Journal*, 20, 5, 347-356. Preece, J. (2001). Online communities: Usability, Sociability, Theory and Methods. In R. Earnshaw, R. Guedj, A. van Dam and T. Vince (Eds) *Frontiers of Human-Centred Computing, Online Communities and Virtual Environments*. Springer Verlag: Amsterdam, 263-277. Rheingold, H., *The Virtual Community*, Massachusetts, Addison-Wesley, 1993. Rheingold, H. (2000). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, London: MIT Press. Salvay, Y., (2002), *Multi-User Domains: Sociodramatic Conflict Resolution*, [www.geocities.com/ysalvay/sociodramaticmuds.html](http://www.geocities.com/ysalvay/sociodramaticmuds.html). Snyder, J. (1996). Get real. *Internet World*, 7, 92. Turkle, Sh., (1997), " Life on the screen: identity in the age of the Internet, " N.Y.: Touchstone Book. Wadley, G., Gibbs, M., Hew, K., Graham, C. (2003). Computer Supported Cooperative Play, " Third Places " and Online Videogames. In S. Viller and P. Wyeth (Eds), *Proceedings of the Thirteenth Australian Conference on Computer Human Interaction (OzChi 03)*, University of Queensland, 2003, 238-241. Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), pp. 772-775. Young, K.S., (1998), " Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery, " John Wiley & Sons, Inc. Young, K.S., & Rodgers, R.C., ( 1998 ) , " The relationship between depression and internet addiction, " *CyberPsychology and Behavior*, Vol.1, No.1, <http://www.netaddiction.com/articles/cyberpsychology.htm>. Zimbardo, P.G., and Weber, A.L., *Psychology*, New York: HarperCollins College Publishers, 1994.