

線上遊戲之快樂感研究

江俊緯、許晉龍

E-mail: 345142@mail.dyu.edu.tw

摘要

隨著娛樂科技的發展，電子遊戲業已是當前成長最為快速的產業，其中又以線上遊戲最受到青睞。其多樣化的內容、豐富的類型深受玩家喜愛，近年已成為現代人娛樂的重心之一。然而，隨著遊戲玩家的數量激增、所帶來龐大獲利促使廠商投入更多資源來進行遊戲開發，也引發了學界對線上遊戲的注意，紛紛進行相關議題的研究。以往探討有關線上遊戲玩家的行為研究，大都侷限於部分觀點的探討，例如：動機、經驗、滿意度、忠誠度與使用者意圖等。本研究探討娛樂最根本的目的，線上遊戲是否能為玩家帶來快樂感？並以神迷與社會影響兩個角度切入探討遊戲玩家快樂感，進而延伸至快樂感對生活品質與工作品質所帶來的影響。藉由網路調查，回收267份有效問卷，樣本經過SPSS、PLS分析整理後，結果顯示，在線上遊戲情境中，神迷、社會影響會顯著影響快樂感；而線上遊戲所帶來的快樂感，會顯著影響生活品質與工作品質。

關鍵詞：線上遊戲、快樂感、神迷、社會影響、生活品質、工作品質

目錄

中文摘要	iii	英文摘要	iii
iv 誌謝辭	v	內容目錄	v
vi 表目錄	viii	圖目錄	viii
ix 第一章 緒論	1	第一節 研究背景	1
1 第二節 研究目的與動機	7	第三節 研究流程	7
9 第二章 文獻探討	11	第一節 線上遊戲	11
11 第二節 快樂感	15	第三節 神迷	15
16 第四節 社會影響	21	第五節 生活品質、工作品質	21
23 第三章 研究模型與假說	25	第一節 研究架構	25
25 第二節 研究假設	29	第四章 研究方法	29
32 第一節 研究程序	32	第二節 問卷設計	32
32 第三節 問卷蒐集	35	第四節 研究分析方法	35
36 第五章 實證分析與結果	38	第一節 樣本基本資料說明	38
38 第二節 敘述性統計分析	44	第二節 信度與效度分析	44
45 第三節 研究結果與討論	48	第六章 結論	51
51 第一節 研究討論	51	第一節 研究貢獻	51
51 第二節 研究限制	52	第二節 研究貢獻	52
54 參考文獻	56	第三節 研究限制	52
64	56	附錄一 正式問卷	56

參考文獻

IDC(2005)，調查結果：2004亞太線上遊戲市場突破10億美元，來源：<http://gnn.gamer.com.tw/2/20902.html>。John C. Beck、Mitchell Wade，打不死的Game Boy - 企業中的電玩族浪潮，商智文化，2004。Mihaly Csikszentmihalyi(1998)，生命的心流 - 追求忘我專注的圓融生活，天下遠見出版股份有限公司。Richard J. Crisp、Rhiannon N. Turner(2009)，社會心理學，五南圖書出版公司。財團法人資訊工業策進會產業情報研究所MIC(<http://mic.iii.org.tw/>) 國際數據資訊有限公司IDC(<http://www.idc.com.tw/>) 台灣尼爾森(2009)，尼爾森全球消費者信心指數較六個月前上揚9點至86點，來源：http://tw.cn.acn.ielsen.com/site/news2010_0316.shtml 台灣版世界衛生組織生活品質問卷資料庫(<http://www.cgm.ntu.edu.tw/whoqol/>) 巴哈姆特電玩資訊站(<http://www.gamer.com.tw/>) 遊戲基地gamebase(<http://www.gamebase.com.tw/>) 金鼎綜合證券(<http://www.tisc.com.tw/tisc/tisc.htm>) 盧希鵬(2010)，創新電子商務實驗室網站(<http://mis.cs.ntust.edu.tw/mislabplus/>) 群益金融網(<http://www.capital.com.tw/>) 維基百科(<http://www.wikipedia.tw/>) 劉耕佑(2009)，遊戲產業概況，來源：<http://www.tisc.com.tw/new/newreport/monthly/upload/monthly20081201-19.pdf>。金鼎證券集團投顧週刊，TISC研究週報。謝子樵(2008)，台灣線上遊戲市場發展趨勢，來源：<http://mic.iii.org.tw/財團法人資訊工業策進會資訊市場情報中心，產業研究報告>。謝子樵(2009)，2009年台灣線上遊戲玩家行為分析，來源：http://mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail_register.asp?docid=2667。財團法人

資訊工業策進會資訊市場情報中心，產業研究報告。宋鎮照(2000)，團體動力學，五南出版社。許晉龍(2004)，線上遊戲之研究，國立台灣科技大學資訊管理研究所博士論文。楊蘊哲(2002)，網路遊戲產業人才培育政策之研究，國立台北師範學院教育傳播與科技研究所未出版之碩士論文。何佩青(2002)，以國內電子遊戲業者現況探討線上遊戲經營模式及發展策略之先期研究，國立台灣大學工業工程學研究所未出版之碩士論文。姚開屏(2002)，健康相關生活品質概念與測量原理之簡介，台灣醫學會，6(2)，183-192。劉雪娥(2001)，如何增進老年人的生活品質，榮總護理，18(3)，217-222。梁繼權(2000)，生活品質評估。醫學繼續教育，5(3)，283-286。雷玉華、丘周萍(2000)，生活品質概念分析，國防醫學，31(2)，163-169。謝子樵(2009)，2009年台灣線上遊戲玩家行為分析，來源：http://mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail_register.asp?docid=2667。財團法人資訊工業策進會資訊市場情報中心，產業研究報告。

Agarwal, R., & Karahanna, E. (2000). Time flies when you ' re having fun: cognitive absorption and beliefs about information technology usage. *Management Information Systems Quarterly*, 24(4), 665-694. Ashforth, B. E. & Mael, F. A. (1989) Social identity theory and the organization, *Academy of Management Review*, 14(1) , 20-39. Ashforth, B.E., & Mael, F.A. (1989). Social identity theory and the organization, *Academy of Management Review* 14(1), 20-39. Bollen, K. A., & Hoyle, R. H. (1990). Perceived cohesion: A conceptual and empirical examination. *Social Force*, 69, 479-504. Carbone, L.P. & Haechel, S.H. (1994). Engineering customer experiences. *Marketing Management*, 3(3), 8-19. Chen, H. (2000). Exploring web users ' optimal flow experiences. *Information Technology & People*, 13(4), 263-281. Cheng Y., Guo YL. & Yeh E.Y. (2001). A national survey of psychosocial job stressors and their implications for health among working people in Taiwan. *Int Arch Occup Environ Health*, 74, 495-504. Cole, Helena., & Griffiths, Mark(2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-83. Delamotte, Y., & Walker, K.F.(1974). Humanisation of Work and the Quality of Working Life-Trends and Issues. *International Institute for Labour Studies Bulletin*, 11, 3-14. Ellis, D. G. & Fisher, B. A. (1994). Small communication group and the decision group process making, McGraw-Hill. Fine G, & Holyfield L. (1996). Secrecy, trust and dangerous leisure: Generating group cohesion in voluntary organizations. *Social Psychology Quarterly*, 59, 22-38 Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behavior: an introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison-Wesley. Ghani, J. A., & Deshpande, S. P. (1994). Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction. *The Journal of Psychology*, 128(4), 381-391. Hedman, L., & Sharafi, P. (2004). Early use of Internet-based educational resources: effects on students' engagement modes and flow experience. *Behaviour & Information Technology*, 23(2), 137-146. Hightower, Roscoe, Michael K. Brady, & Thomas L. Baker (2002), Investigating the Role of the Physical Environment in Hedonic Service Consumption: An Exploratory Study of Sporting Events, *Journal of Business Research*, 55 (9), 697-707. Hoffman, D. L. and Novak, T. P. (1996) Marketing in Hypermedia Computer-mediated environments: conceptual foundations. *Journal of Marketing*, 60, 50-68. Hogg, M. A. (1992) The social psychology of group cohesiveness: From attraction to social identity. New York University Press, New York. Hsu, C. L., & Lu, H. P. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management*, 41(74), 853-868. Hsu, C. L., & Lu, H. P. (2007). Consumer behavior in online game communities: a motivational factor perspective. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1642-1659. Hsu, C. L. & Lin, J. C. (2008). Acceptance of blog usage: The roles of technology acceptance, social influence and knowledge sharing motivation, *Information and Management*, 45, 65-74. Hsu, C. L. (2010) Exploring the player flow experience in e-game playing, *International Journal of Technology and Human Interaction* , 6(2), 47-64, April-June. Kardaras, D., Karakostas, B., & Papatassiou, E. (2003). The potential of virtual communities in the insurance industry in the UK and Greece. *International Journal of Information Management*, 23, 41 – 53. Koo, D. M. (2009). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 466-474. Koufaris, M. (2002). Applying the technology acceptance model and flow theory to online consumer behaviour. *Information Systems Research*, 13(2), 205 – 223. Mannell, R. C., & Kleiber, D. A. (1997). *A Social Psychology of Leisure*. State Collage, PA: Venture publishing, Inc. Romm, C., Pliskin, N., & Clarke, R. (1997). Virtual communities and society: toward and integrative three phase model. *International Journal of Information Management*, 17(4), 261 – 270. Shamir, M.E., & Salomon, I. (1985) . Work-at-home and the quality of working life. *Academy of management Review*, 10 (3) ,455-464. Veenhoven, R. (1989). Is happiness a relative? In Forgas, J. P. & Innes, J. (eds). *Recent advance in social psychology: An international perspective*. North Holland: Elsevier. Walton, R. E. (1975). Criteria for quality of working life. In Davis, L. E. & Cherna, A. B. *The Quality of Working Life*, vol. 1: Problems, prospects and the state of the art, New York: The free press. Yang, H. E, Wu, C. C. & Wang, K. C. (2009). An empirical analysis of online game service satisfaction and loyalty, *Expert Systems with Applications: An International Journal*, 36(2), 1816-1825. Yee, Nick. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.