

Exploring the Relationships between Sport Online Games and Sport Involvement

林雅君、熊婉君

E-mail: 9900558@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

By following the ever-changing science and technology, computer and network are very commonly in Taiwan; in addition, the rapid development in computer software and hardware equipment that urged various types of online games to step into the market continuously, the sport game is one of the selecting market. The researcher hoped to adopt the impartial standpoint to explore the relationship between the sport online games involvement and the sports involvement; therefore, this study mainly focused on exploring the relationship between the sport online games involvement and sport involvement. This study utilized the online questionnaire method to conduct the survey, and there were 991 copies of valid questionnaire with a returned rate of 80.1%. After implementing the descriptive statistics, One-Way ANOVA and Pearson correlation analysis to the collected data, the results came out as follows: 1. Significant difference has displayed between the game behavior (main reason, seniority, number of days, number of hours, family's attitude toward the games) and the sport online games involvement; and higher frequency of game play led to deeper involvement for the sport online games; 2. Concerning the effect of game behaviors on sport involvement, the significant difference only existed among the main reason of game play; 3. As for the effect of sports behaviors on sports online games involvement, the number of hours for sports play was revealed to be a significant factor; 4. The results also displayed the number of days and hours for sports play have influenced sports involvement; more frequent an individual play sport lead to deeper involvement of sports; 5. finally, the significant positive correlation was found between the involvement of sports online games and the involvement of sports. Therefore, based on the abovementioned research results, it showed that there is a correlation existed between the sport online game and sports involvement. Even the current sport online games are not mainly designed for the teaching purpose, schools could utilized the advantages of the games in achieving the goal of facilitating sports behaviors, enhancing students' sports-related knowledge, then finally to improve students' interest and long term involvement in sports.

Keywords : online games ; sport online games ; involvement

Table of Contents

中文摘要	iii	英文摘要	iii
iv 誌謝辭	iv	內容目錄	vi
vii 表目錄	vii	ix 圖目錄	ix
xii 第一章 緒論	1	第一節 研究背景與動機	1
1 第二節 研究目的	4	第三節 研究問題	4
4 第四節 研究範圍	5	第五節 名詞解釋	5
5 第二章 文獻探討	6	第一節 網路行為	6
6 第二節 線上遊戲	12	第三節 涉入	25
25 第四章 電腦遊戲教學相關研究	31	第一節 研究架構	35
35 第三章 研究方法	35	第二節 研究對象及抽樣方式	36
36 第二節 研究對象及抽樣方式	37	第三節 研究工具	41
37 第四節 資料分析方法	41	第四章 結果與討論	42
41 第一節 問卷發放情形	42	第二節 運動線上遊戲使用者樣本特性	42
42 第三節 運動線上遊戲使用者之遊戲行為與運動行為分析	45	第四節 遊戲行為與運動行為對運動線上遊戲涉入之差異分析	52
52 第五節 遊戲行為與運動行為對運動涉入之差異分析	60	第六節 運動線上遊戲涉入與運動涉入之相關分析	66
66 第七章 討論	71	第一節 結論	79
71 第五章 結論與建議	79	第二節 研究限制	81
79 第二節 研究限制	81	第三節 建議	82
81 參考文獻	82	附錄A 正式問卷	84
82 附錄B 中華民國電子遊戲場管理條例	101		105

REFERENCES

一、中文部分 Andrew, R., & Ernest, A. (2003), 大師談遊戲設計(史萊姆工作室譯), 台北:上奇。 Castells, M. (1998), 網路社會之崛起(夏鑄九等譯), 台北:唐山(原文於1997年出版)。 Robbins, P. S. & DeCenzo, A. D. (2006), 現代管理學(林建煌譯), 台北:華泰文化 巴哈姆特(2008), 線上PC已發售作品列表[線上資料], 來源: <http://acg.gamer.com.tw/> [2008 December 25]。 中華民國電子遊戲場管理條例, 第4條「電子遊戲機之分類」。 王友美(2005), 嘉義市中學生線上遊戲涉入程度、動機與影響之研究, 國立嘉義大學職業繼續教育研究所未出版之碩士論文。 王鈺雯(2003), 臺北市青少年網路咖啡消費動機與消費行為之研究, 國立台灣師範大學三民主義研究所未出版之碩士論文。 王淑芳, 顏效禹, 何佩玲, 張碧芳, 呂昌明(2008), 影響國中學生運動行為之性別差異研究, 學校衛生, 52(3), 37-53。 白滌清(2004), 線上遊戲成癮、忠誠度與關懷性關聯性之探討, 2004年21世紀管理理論與實務研討會論文集(pp. 174-182), 彰化:私立大葉大學。 朱正忠, 張景勳(2000), 網際網路與電子商務, 台北:全華。 朱美慧(2000), 我國大專學生個人特性、網路使用行為與網路成癮之研究, 私立大葉大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。 吳太勝(2006), 網路遊戲魅力對高校德育改革與創新的啟示, 高教發展與評估, 22(6), 59-63。 吳明隆(2000), SPSS統計應用與實務, 台北:松崗。 吳俊(2004), 台灣線上遊戲公司經營模式之研究, 國立雲林科技大學企業管理研究所未出版之碩士論文。 呂秋華(2005), 線上遊戲小學生玩家經驗之質性研究, 國立屏東師範學院教育心理與輔導研究所未出版之碩士論文。 巫喜瑞, 梁榮達(2006), 職業棒球觀眾運動涉入、球隊評價及贊助效益之研究, 觀光研究學報, 12(4), 345-369。 池青玫(2006), 國中生涉入線上遊戲相關因素之研究 以高雄市為例, 國立臺南大學社會科教育學系研究所未出版之碩士論文。 李城忠(2008), 應用統計學SPSS完全攻略, 台北:新文京。 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學系研究所未出版之碩士論文。 李榮華(2007), 網咖消費者顧客滿意度、涉入程度與忠誠度關係之研究 以國軍官兵為例, 私立大葉大學國際企業管理系研究所未出版之碩士論文。 李智仁(2006), 日文遊戲對玩家在日文化偏好與認同之相關性探討, 私立亞洲大學資訊與設計學系研究所未出版之碩士論文。 何靜雯, 陳昭秀, 周倩, 林珊如(2008), 教師線上遊戲經驗與師生關係之相關研究, 網際網路技術學刊, 9(2), 145-151。 拓璞產業研究所(2004), 遊戲產業白皮書, 台北:拓璞。 林子凱(2002), 線上遊戲「天堂」之使用者參與動機與滿意度研究, 國立成功大學企業管理研究所未出版之碩士論文。 林孟萱(2006), 性別差異及生活型態對線上遊戲使用者消費行為之影響研究, 國立政治大學廣告研究所未出版之碩士論文。 林佳民(1998), 產品涉入程度、產品網路上接近程度與消費者在網路上購物行為之研究, 國立東華大學企業管理研究所未出版之碩士論文。 林佩儀(2000), 網站設計與使用者滿意度之關聯, 國立政治大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。 林青嵐(2003), 玩家對多人線上角色扮演遊戲產品屬性偏好之研究, 私立靜宜大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。 林娟娟, 蘇政泓(2007), 以社群觀點研究線上遊戲使用者參與動機, 電子商務研究, 5(1), 31-54。 林培淵(2007), 線上遊戲之玩家行為初探研究 以「魔獸世界」為例, 國立中正大學電訊傳播研究所未出版之碩士論文。 林衢良(2004), 大學生撞球參與者撞球場館滿意度涉入程度與忠誠度之關係研究, 國立體育學院體育研究所未出版碩士論文。 周樹林, 劉楚慧(2007), 2010年全球線上娛樂內容娛樂市場規模達264億美元(資策會, No.CDOC20071004005), 台北:財團法人資訊工業策進會。 柯志欣(2007), 線上音樂遊戲對節奏感訓練之研究, 私立南台科技大學多媒體與電腦娛樂科學研究所未出版之碩士論文。 范朝凱(2007), 線上遊戲設計特質與玩家沉迷現象關連之研究 以「魔獸世界」為例, 私立亞洲大學資訊與設計研究所未出版之碩士論文。 唐文華(1999), 網路虛擬教室對國小兒童教學效果之研究, 發表於第八屆國際電腦輔助教學研討會, 台中:私立逢甲大學。 徐孟達(2005), 線上遊戲的整合行銷傳播效果研究:以「仙境傳說Online」為例, 私立世新大學傳播研究所未出版之碩士論文。 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未出版之碩士論文。 財團法人台灣網路資訊中心(2006), TWNIC 2006年01月台灣地區寬頻網路使用調查調查[線上資料], 來源: <http://www.twmic.net.tw/download/200307/0601.doc> [2008 December 20]。 財團法人台灣網路資訊中心(2008), TWNIC 2008年01月台灣地區寬頻網路使用調查調查[線上資料], 來源: <http://www.twmic.net.tw/download/200307/0801a.doc> [2008 December 20]。 財團法人台灣網路資訊中心(2009), TWNIC 2009年01月台灣地區寬頻網路使用調查調查[線上資料], 來源: <http://www.twmic.net.tw/download/200307/0901a.doc> [2009 February 20]。 財團法人資訊工業策進會FIND調查聯盟(2008), 2008年6月底止台灣上網人口[線上資料], 來源: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx> [2008 December 20]。 財團法人資訊工業策進會資訊市場情報中心(2008), 不景氣中持續成長MIC預估台灣線上遊戲市場今年規模超過100億[線上資料], 來源: <http://mic.iii.org.tw/index.asp> [2009 January 1]。 張仁獻(2003), 台南縣國中學生網路使用行為網路沈迷現象的影響之調查研究, 國立高雄師範大學工業科技教育研究所未出版之碩士論文。 張宏旗(2008), 運動電玩消費者行為研究 以2007年臺北電玩展為例, 國立台灣師範大學運動與休閒管理研究所未出版之碩士論文。 張武成(2002), 線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度關聯之研究, 私立淡江大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。 張春興(1994), 心理學。 台北:東華。 張淑惠(1993), SOR模型在消費者涉入理論之應用的檢討, 明德學報, 9, 144-177。 張意珮(2002), 線上遊戲使用者轉換因素之研究, 私立元智大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。 葉美玲, 陳興夏, 張惠芬(2002), 網際網路輔助戒菸課程於青少年之成效, 臺灣醫學, 6(5), 648-660。 葉怡屏(2007), 網路遊戲參與者之休閒覺知自由與休閒效益之研究, 私立靜宜大學觀光事業研究所未出版之碩士論文。 梁瑞祥(2001), 網際網路與傳播理論, 台北:揚智。 陳士哲(2005), 我的世界是「天堂」? 線上遊戲「天堂」對青少年涵化效果之初探, 國立中山大學傳播管理研究所未出版之碩士論文。 陳玉玟(2002), 應用電腦輔助國小音樂教學之探討, 國立新竹師範學院國民教育研究所未出版之碩士論文。 陳行健(2007), 影響免月費制線上遊戲使用因素之研究, 私立銘傳大學傳播管理研究所未出版之碩士論文。 陳年興, 林甘敏(2002), 網路學習之學習行為與學習成效分析, 資訊管理學報, 8(2), 121-133。 陳怡君(2003), 國中生網路使用行為與同儕關係、自我概念之研究, 私立中國文化大學生活應用科學研究所未出版之碩士論文。 陳怡達(2008), 運動觀賞者之持續性涉入、情境涉入與涉入反應關係之研究 以棒球賽事為例, 私立靜宜大學觀光事業研究所未出版之碩士論文。 陳亭羽, 康志璋, 黃士芸(2003), 消費者對於網路商品之涉入程度探討 以連線遊戲、線上教學與線上單下單為例, 2003電子商務與數位生活研討會。 陳俊良(2002), 線上遊戲顧客忠誠度之研究, 國立台灣科技大學企業管理研究所未出版之碩士論文。 陳雅君(2005), 中學生網路非行相關問題之研究, 國立台灣師範大學公民教育與活動領導學系在職進修碩士班未出版之碩士論文。 陳冠中(2003), 天堂遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研究, 國立中正大學企業管理研究所未出版之碩士論文。 陳肇芳(2007), 大專院校學生休閒運

動參與、涉入與滿意度關係之研究，國立嘉義大學體育與健康休閒研究所未出版之碩士論文。陳軼辰(2003)，線上遊戲參與行為 消費者性別角色認同之探討，私立長庚大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。郭子賢(2003)，涉入程度、服務補救與顧客滿意度之關係以線上遊戲為例，私立中國文化大學國際企業管理研究所未出版之碩士論文。郭明裕(2005)，宜蘭地區青少年線上遊戲經驗及其相關變項之研究，私立佛光人文社會學院教育資訊學研究所未出版之碩士論文。教育部體育及健康教育資訊網(2009)，提升學生體適能中程計畫[線上資料]，來源: <http://140.122.72.62>[2009 January 1]。傅家薰(2007)，線上遊戲使用者之消費行為研究，私立世新大學公共關係暨廣告學研究所未出版之碩士論文。傅鏡暉(2003)，線上遊戲產業HAPPY書，台北:遠流。傅鏡暉(2004)，線上遊戲產業之道，台北:上奇。彭郁歡(2003)，青少年休閒時間網路使用行為與網路成癮之研究，國立台灣師範大學運動休閒與管理研究所未出版之碩士論文。游光昭，蔡福興，蕭顯勝，徐毅穎(2004)，線上遊戲式的網路學習成效研究，高雄師大學報，17，289-309。游承恩(2006)，家庭主婦的網路使用行為研究，私立世新大學資訊傳播研究所未出版之碩士論文。黃俊英，賴文彬(1990)，涉入的理論發展與實務應用，管理科學學報，7(1)，15-29。黃俊傑(2004)，線上遊戲心流經驗與沉迷行為相關因素之探討，私立輔仁大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。黃莉君(2008)，青少年參與線上遊戲之影響研究，致遠資管學刊，1(2)，1-15。黃雅玲(2007)，國小高年級學童線上遊戲之成癮性 使用行為與休閒滿意度相關之研究，私立大葉大學休閒事業管理學系碩士專班未出版之碩士論文。馮淑芬(2005)，青少年線上遊戲人物角色扮演認同之研究，國立台灣師範大學美術研究所未出版之碩士論文。傻呼嚕同盟(2002)，遊戲線上—漫談線上遊戲獨特迷人的世界，台北:藍鯨。董家豪(2001)，網路使用者參與網路遊戲行為之研究，私立南華大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。楊小瑩，陳五洲(2009)，電腦遊戲在體育教學上的運用，大專體育，102，150-158。楊昌珣(2004)，資訊科技融入運動技能教學可行性之研究 以臺北市立仁愛國民中學為例，私立天主教輔仁大學體育研究所未出版之碩士論文。楊棠安(2004)，線上遊戲玩家表現與其人格特質之研究 以「天堂」為例，私立靜宜大學企業管理研究所未出版之碩士論文。楊筱慧(2008)，線上遊戲玩家交易行為研究，私立南台科技大學多媒體與電腦娛樂科學研究所未出版之碩士論文。楊碧華(2008)，網路遊戲與國小高年級學童學業成就之相關研究 以彰化縣為例，私立大葉大學資訊管理研究所未出版之碩士論文。經濟部(2004)，寬頻網路應用發展趨勢分析。電腦玩家(2001)，遊戲群雄高峰會，121，210-237。廖佩珊，鄭景仁(2004)，大台北地區中學生線上遊戲涉入研究，智慧科技與應用統計學報，2(2)，73-101。廖思涵(2005)，高雄市國中網路使用行為、網路沉迷與生活適應、學業成就之相關研究，國立高雄師範大學教育研究所未出版之碩士論文。廖展輝(2004)，線上遊戲涉入程度及遊戲沉浸體驗與遊戲忠誠度之關係研究，國立交通大學管理科學研究所未出版之碩士論文。劉孟明(2005)，台灣中小型遊戲公司的策略地圖研究，私立元智大學資訊傳播研究所未出版之碩士論文。劉漢賢(2009)，職棒類型線上遊戲玩家其參與動機與職棒消費動機相關性之研究，國立台灣師範大學運動與休閒管理研究所未出版之碩士論文。劉先翔(2001)，網路教學模式在體育課程應用之探討，中華體育15(1)，37-46。潘致遠(2004)，遊戲公司對線上遊戲品牌策略經營之研究。私立東吳大學企業管理研究所未出版之碩士論文。樊凌雲(2004)，線上遊戲公司跨國經營策略成功因素之探討，私立大葉大學國際企業管理研究所未出版之碩士論文。蔡明春，鄭青展，林淑萍(2008)，大學生線上遊戲成癮對身心健康與學習態度之影響 以台灣北區六所大學為例，臺灣公共衛生雜誌，27(2)，143-157。蔡福興，游光昭，洪國勳(2004)，引發學習動機的多線線上遊戲式學習系統，發表於第8屆全球華人計算機教育應用大會，香港:香港中文大學。鄭旭宏(2007)，線上遊戲參與動機與休閒效益之研究 以魔獸世界為例，私立逢甲大學景觀與遊憩研究所未出版之碩士論文。祁安國(2008)，玩家待業線上遊戲更夯了，聯合報[線上資料]，來源: <http://udn.com/NEWS/main.html>。盧貞吟(2003)，強化線上遊戲吸引力之策略研究 - 以線上遊戲《天堂》為例，國立成功大學工業設計研究所未出版之碩士論文。賴光庭(2004)，台灣線上遊戲消費者行為之探討，私立淡江大學管理科學研究所未出版之碩士論文。鄭巽尹(2003)，知識結構、涉入度與消費者理解程度關係之研究，國立嘉義大學管理研究所未出版之碩士論文。薛念祖(1998)，電子娛樂風潮下的線上遊戲市場，Internet Pioneer 光碟月刊，46，74-80。蕭顯勝，伍建學(2003)，創造思考教學策略融入網路遊戲教學模式之建立，生活教育月刊，36(2)，35-52。韓佩凌(2000)，台灣中學生網路使用者特性、網路使用行為、心理特性對網路沉迷現象之影響，國立台灣師範大學教育心理與輔導研究所未出版之碩士論文。謝子樵(2009a)，台灣線上遊戲玩家行為分析(資策會，No.CDOC2009106003)，台北:財團法人資訊工業策進會。謝子樵(2009b)，台灣線上遊戲玩家行為分析(資策會，No.CDOC20091125001)，台北:財團法人資訊工業策進會。謝易叡(2008)，不同個人特質之大學生線上遊戲涉入程度與心理健康之相關研究，私立大葉大學休閒管理學系研究所未出版之碩士論文。蘇政泓(2007)，以社群之觀點探討線上遊戲使用者參與線上遊戲之動機，私立東吳大學資訊科學研究所未出版之碩士論文。二、英文部分 Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (1985). Computer-based instruction: Methods and development. New Jersey: Prentice-Hall. Blackwell, R. D., Miniard, P. W., & Engel, J. F. (2001). Consumer Behavior (9th ed.). Ohio: South-Western. Bloch, P. H. & Richins, M. L. (1983). A theoretical model for the study of product importance perceptions, Journal of Marketing, 47, 69-81. Bruner, J. S. (1972). The nature and uses of immaturity. American Psychologist, 7. Bryman, A., & Cramer, D. (1997). Quantitative data analysis with SPSS for Windows. London: Routledge. Celsi, R. L., & Olson, C. J. (1988). The role of involvement in attention and comprehension processes. Journal of Consumer Research, 15, 210-214. Houston, M. J. & Rothschild, M. L. (1978). Conceptual and Methodological Perspectives on Involvement. Research Frontiers in Marketing, 184-187. Howard, J. A., & Sheth, J. N. (1969). The Theory of Buyer Behavior. John Wiley & Sons Inc., New York. Katz, J., & Aspden, P. (1997). Motives, hurdles and dropouts: Who is internet and why? Communication of the ACM, 40, 97-120. Kotler, P. (1991). Marketing Management: Analysis, Planning, Implementation and Control. (7th ed). New Jersey: Prentice-Hall, Inc. McAuley, E., & Jacobson, L. (1991). Safe-efficacy and exercise participation in sedentary adult females American, Journal of Health Promotion, 5(3), 185-191. Mcquarrie E. F., & Michael M. (1992). A revised product involvement inventory: improved usability and validity. Advances in Consumer Research, 19,108-115. Mitchell, A. A. (1981). The dimensions of advertising involvement. Advances in Consumer Research, 8, 25-30. Peter, J. P., & Olson, J. C. (1999). Consumer behavior and marketing strategy (5th). New York: McGraw-Hill. Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Developing interactive learning environment based on the blending of microworlds, simulations, and games. Educational Technology Research and Development, 44(2),43-58. Rouse, R. III (2001). Game Design: Theory & Practice. Wordware

Publishing. Sherif, C. W., Sherif, M., & Nebergall, R. E. (1965). Attitude and attitude change: The social judgement-involvement approach. Philadelphia: WB Saunders. Sherif, M., & Cantril, H. (1947). The psychology of ego involvements, social attitudes and identifications. New York: Wile. Slama, M., & Taschian, A. (1985). Selected socioeconomic and demographic characteristics associated with purchasing involvement. *Journal of Marketing*, 49(4), 72-82. Slama, M. R. (2002). *Consumer Behavior-Buying, Having and Being*. NJ: Prentice-Hall. Terrell S. & Rendulic, P. (1996). Using computer- managed instructional software to increase motivation and achievement in elementary school children. *Journal of Research on Computing in Education*, 26(3), 403-414. Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicologicos superiores*. Barcelona: Critica. Yee, N. (2002) Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's [Online]. Available: <http://www.nickyee.com> [June 17, 2009] Zaichkowsky, J. L. (1986). Conceptualizing involvement. *Journal of Advertising*, 15(2), 4-34. Zaichkowsky, J. L. (1985). Measuring the involvement construct. *Journal of Consumer Research*, 12(4), 341-352.