

投稿類別：資訊類

篇名：

探討高中職生對手機遊戲 APP 選擇之研究

作者：

謝芳宜。私立樹德家商。職高資處科 3 年 10 班。

黃慧娟。私立樹德家商。職高資處科 3 年 10 班。

楊琇雯。私立樹德家商。職高資處科 3 年 10 班。

指導老師：

劉容菁 老師

## 壹●前言

### 一、研究背景

APP 的遊戲市場，在短短幾年之間成長驚人，在過去，電視、電腦遊戲與掌上遊戲機在電子遊戲產業具有絕對主導的地位，但由於智慧型手機和平板電腦的普及，正悄悄地改變傳統電子遊戲產業的生態。

### 二、研究動機

隨著智慧型手機的普及，APP 遊戲的下載頻率也越來越高。根據 eMarketer 估計，在 2013 年來自行動遊戲的應用程式內購買營收特別強勁，占所有類別當中的 41.4%，更預測其占比到 2017 年時可成長至 47.5%。由此可見 APP 遊戲不僅替開發商帶來爆炸性的收益，更讓小小的 App 獲得了更多注目。因此，本研究想去探討究竟何種遊戲 APP 會受到高中職生喜歡？並找出遊戲 App 被大量下載的關鍵成功因素。面對選擇手機遊戲又會考慮哪些項目

### 三、研究目的

本研究主要目的在探討探討高中職生對手機 APP 遊戲之喜好與選擇因素，尤其是在智慧型手機問世之後，手機的功能不單單只是在用來打電話傳簡訊，APP 應用軟體的出現更是引起廣大風潮。因此，本研究希望能達成下列研究目的：

1. 探討遊戲 APP 受歡迎因素，提供未來 App 開發者設計 App 的參考依據
2. 探討遊戲 APP 成功被大量下載的關鍵成功因素

### 四、研究流程

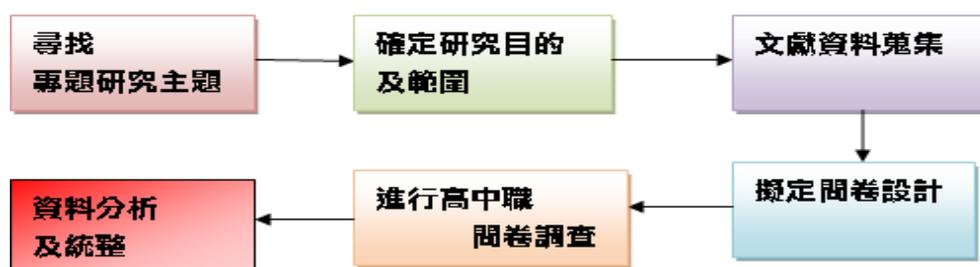


圖 1、研究流程圖

## 貳●正文

### 一、文獻探討

#### (一) 手機遊戲的定義：

手機遊戲意義比較接近玩遊戲；而名詞的遊戲即為「game」，指一個事物可以透過操作，得到娛樂性或教育性。如：LINE、球類遊戲、社群遊戲。本論文

要探討的遊戲，即為手機遊戲。以下是相關研究文獻針對手機遊戲的定義。手機遊戲可以單人進行操作，也可以多人連線一起參與。手機遊戲或有華麗的聲光效果、豐富的內容，或有娛樂性、教育性等。手機遊戲類型是根據遊戲內容的不同來進行分類。手機遊戲專業雜誌「手機玩家」將手機遊戲分為八大類，分別為角色扮演、益智、策略、動作、冒險、模擬、運動、競速等。

### (二)APP 定義

Application 應用程式(以下稱 App):App 一詞是從「Application」縮寫而來，是「應用程式」、「應用軟體」的意思。App 一詞出現始於智慧型手機普及。廣義來說，目前 App 泛指智慧型手機內應用程式。不同的作業系統，App 並不相容。目前智慧型手機作業系統大致可分為：Apple「iOS」、Google「Android」、Microsoft「Windows Phone」、Black Berry「Black Berry OS」.. 等等。

### (三)遊戲分類

各作業系統有各自獨立的銷售平台，例如：iOS「App Store」、Android「Google Play」、Windows Phone「WindowsPhone Store」、Black Berry OS「BlackBerry World」...等等。Google Play 將 App 分遊戲和應用程式兩大類，遊戲類有休閒、動態桌布、動腦與益智、小工具、撲克牌與賭博、競速、街機和動作遊戲、運動遊戲等 8 個小類別。應用程式有 26 個小類別，大略有：娛樂、社交、購物、運動...等等(<https://play.google.com/store>)。網路商店 Amazon 將 Android App 分成應用程式類和遊戲類。應用程式被分成 27 個小類別，有通訊、金融、導航、體育、旅行...等等。遊戲類分 16 個小類別，有動作、冒險、賽車、運動、角色扮演...等等

## 二、研究設計

### (一)研究架構

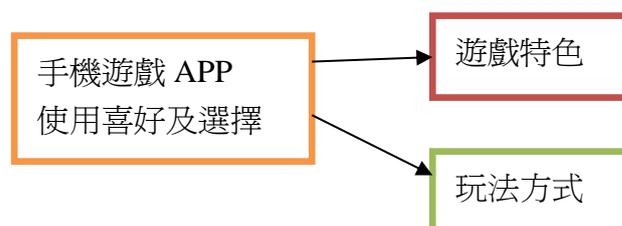


圖 2、研究架構圖

### (二)研究方法

本研究是採用文獻探討法及問卷調查法。藉由網路、書籍等文獻整理法歸納出兩部份：一部分是不同的手機作業系統操作介面的人機互動因素，另一部分是各種不同類型的作業系統及消費屬性影響使用者的選擇手機因素。

問卷調查法方面，則依據文獻整理出的相關資料，了解使用者選擇不同手機作業系統的因素、以及會如何選擇，了解不同手機作業系統的諸多因素是否會影響使用者們的選擇。

### (三)問卷設計

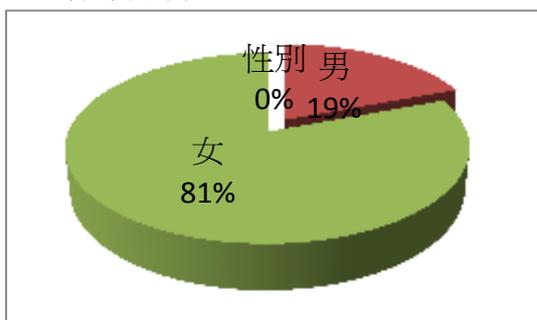
本研究是以「遊戲 APP 影響與選擇之研究」調查問卷取得資料。此問卷主要依研究目的及文獻探討所得區位因子，加以歸納設計而成。本研究以問卷及 Excel 並用，經 Excel 的圖表去分析。問卷內容是由三大部分所組成：

第一部分則是消費者的一些基本資料調查，例如：性別、年級、科系...等。第二部分則是瞭解同學選擇手機遊戲 APP 的喜好與影響來做研究，例如：遊戲的種類、玩遊戲的時數、是否爲了玩遊戲而消費...等。第三部分則是消費者在手機遊戲上的經驗與感想。

### (四)統計分析

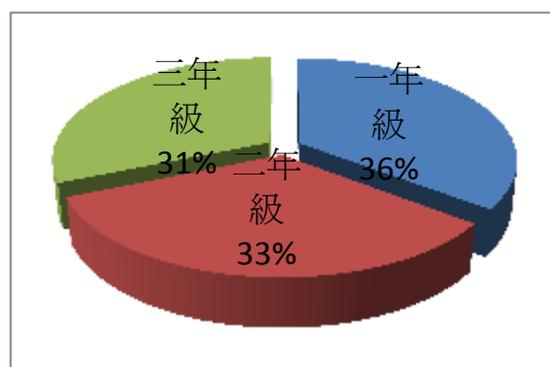
本研究對外隨機發放 120 份問卷，有效問卷爲 99 份，將問卷資料回收後，進而以 Microsoft Office 辦公室軟體—電子試算表 Excel 工具進行彙整與統計分析，利用統計圖表分析各個研究因素之間的影響。

#### 1、樣本分析



本次研究發現，有效樣本中，受測者的性別比例爲男性佔 19%，女性佔 81%

圖 3 樣本性別比例圖



經過調查發現，受訪者的年級比例，分別爲三年級 31%，二年級 33%，一年級 36%，三者平均分配。

圖 4 樣本年級比例圖

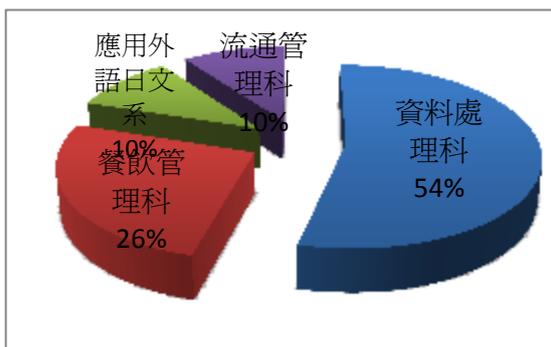


圖 5 樣本科系比例圖

本次研究的受訪者科系以資料處理科佔最大多數，共 54%，其次為餐飲管理科，佔 26%，應用外語日文科與流通管理科為最少人數，只佔了全體的 10%。

## 2、APP 使用時數分析

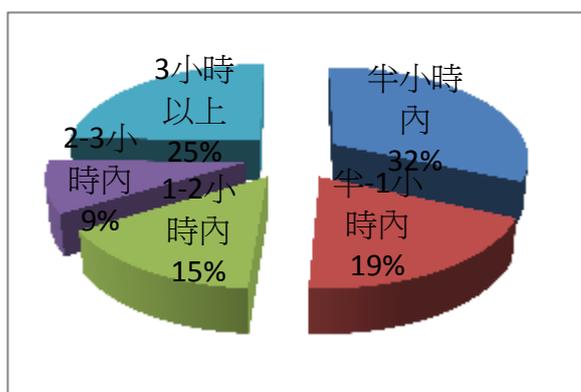


圖 6 樣本使用時數比例圖

分析結果發現，受訪者所使用的手機使用時數，以半小時內為主，佔了全部的 32%，三小時以上則以 25%，位居第二

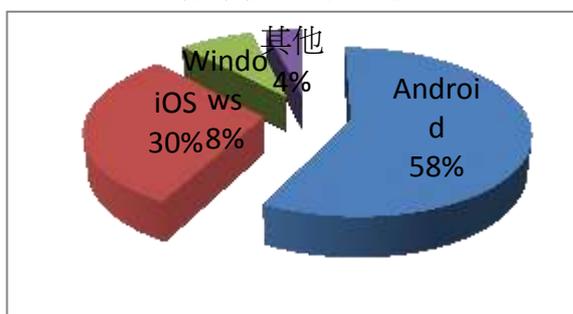


圖 7 樣本使用系統比例圖

分析結果發現，受訪者所使用的手機使用系統，以 Android 為主，佔了全部的 58%，IOS 則以 30%，位居第二

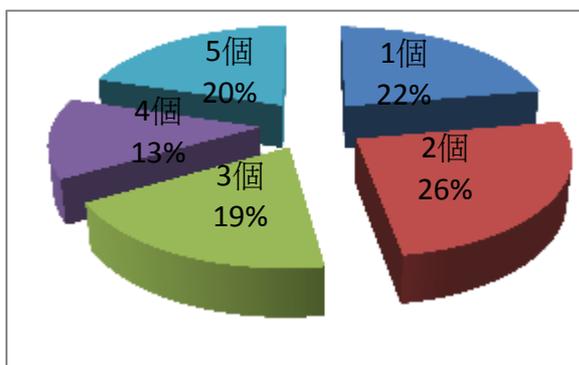


圖 8 樣本行動遊戲比例圖

分析結果發現，受訪者所使用的手機行動遊戲，以 2 個為主，佔了全部的 26%，1 個則以 22%，位居第二

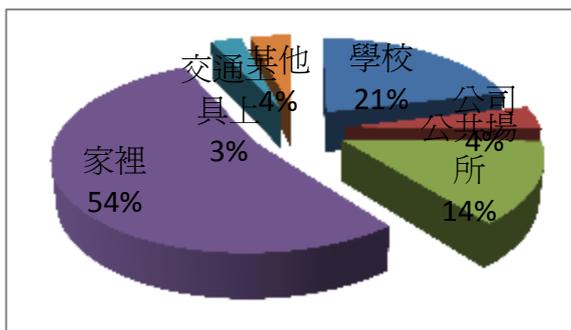


圖9 樣本玩遊戲的地點比例圖

分析結果發現，受訪者所使用的手機玩遊戲的地點，以家裡為主，佔了全部的54%，學校則以21%，位居第二

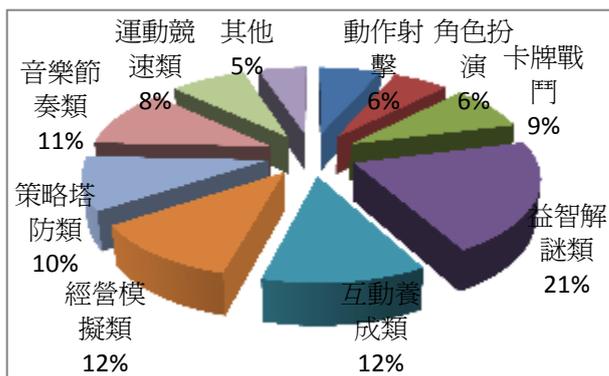


圖10 樣本玩過那些APP遊戲比例圖

分析結果發現，受訪者所使用的手機玩過那些APP遊戲，以益智解謎類為主，佔了全部的21%，經營模擬類與互動養成類則以12%，位居第二

### 3、使用者選擇下載使用修圖軟體意向分析

#### (1)認為遊戲的劇情(關卡)內容要豐富

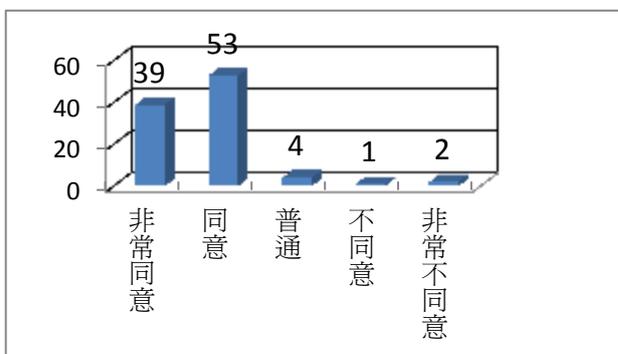


圖 11 因遊戲關卡內容豐富選擇下載使用統計圖

根據圖 11 顯示，本次研究的使用者有 92% 會因為因遊戲關卡內容豐富而使用，39% 則非常贊同。由此可見，具豐富劇情的關卡較受使用者歡迎。

#### (2)認為遊戲難度要高，才會使鬥志高昂

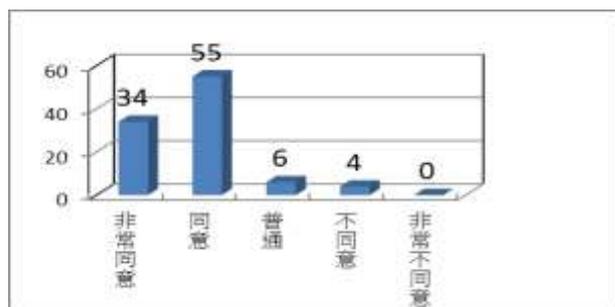


圖 12 因遊戲難度統計圖

根據圖 12 顯示，發現有 89% 的使用者覺得遊戲難度會令人提高鬥志。由此可推論，只要遊戲內容夠豐富，即可增加使用者的興趣

(3)認為遊戲需具備完成清楚的故事背景

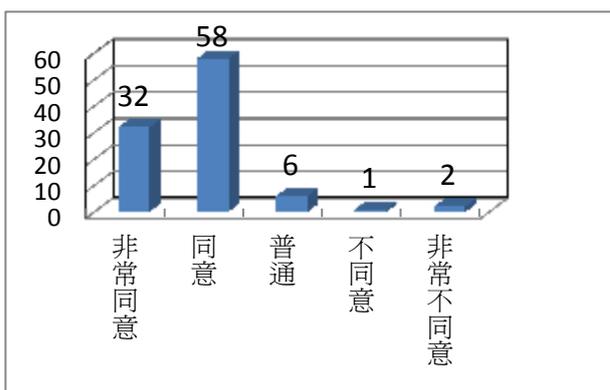


圖 13 因需要故事背景統計圖

根據圖 13 顯示，發現有 90% 的受訪者會選擇有故事背景的遊戲，是因為具有想像空間。有 2% 的使用者覺得沒有遊戲故事並沒有太大的影響，由此可推論，有遊戲故事對遊戲具有影響。

(4)遊戲裡各種角色的造型要獨特創新

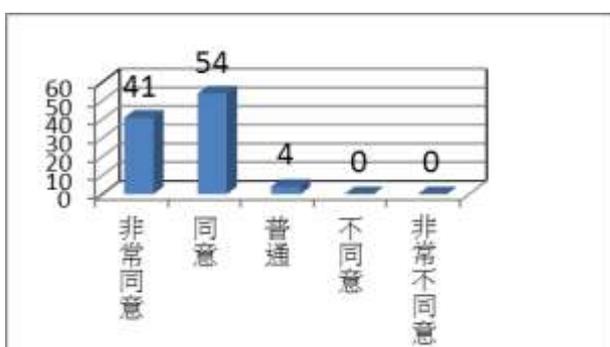


圖 14 因角色造型獨特創新統計圖

根據圖 14 顯示，發現有 95% 的使用者認為角色的造型要獨特創新會使人感到更有興趣。由此可推論，只要遊戲角色獨特創新夠豐富，即可增加使用者的興趣。

(5)有挑戰會更吸引我

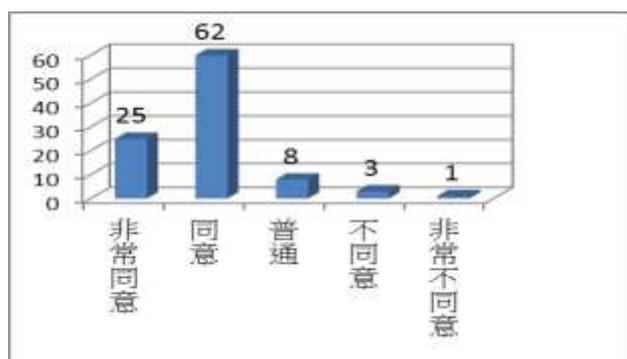


圖 15 因挑戰性而更吸引我統計圖

根據圖 15 顯示，發現有 87% 的使用者覺得遊戲更有挑戰性更吸引玩家的興趣。由此可推論，只要遊戲設計方面多用點心增加挑戰性，即可增加使用者的興趣。

(6)遊戲的美術設計較立體且有質感，會更有興趣 根據圖 16 顯示，發現有 85%的

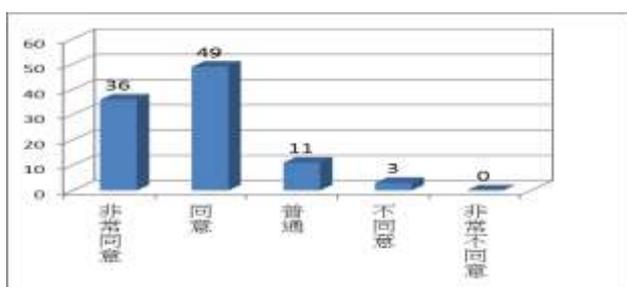


圖 16 因美術設計而更有興趣統計圖

使用者覺得遊戲的美術設計很野質感會增加興趣。由此可推論，只要遊戲設計方面多用點心，即可增加使用者的興趣

(7)遊戲中與其他玩家進行交流很重要

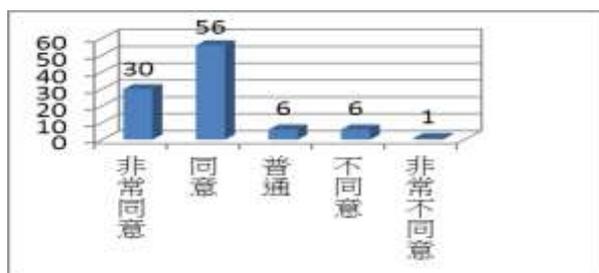


圖 17 因與其他玩家進行交流統計圖

根據圖 17 顯示，發現有 86%的受訪者會認為能夠與其他玩家交流傳遞訊息很重要。有 1%的使用者覺得不用交流並沒有太大的影響

(8)認為遊戲在任何時間都可以玩

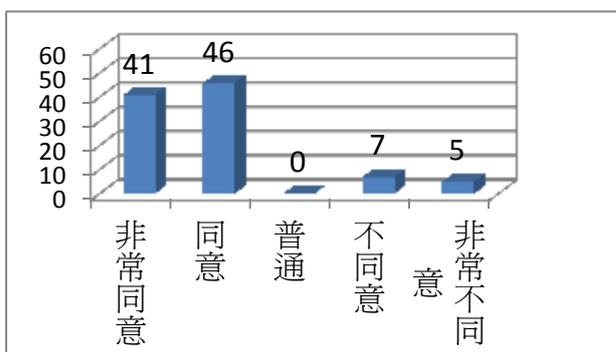


圖 18 因任何時間都能玩統計圖

根據圖 18 顯示，發現有 87%的受訪者會認為遊戲在任何時間交流傳遞訊息很重要。有 5%的使用者覺得不用在任何時間都可以玩並沒有太大的影響

9.認為遊戲能增加生活上的樂趣

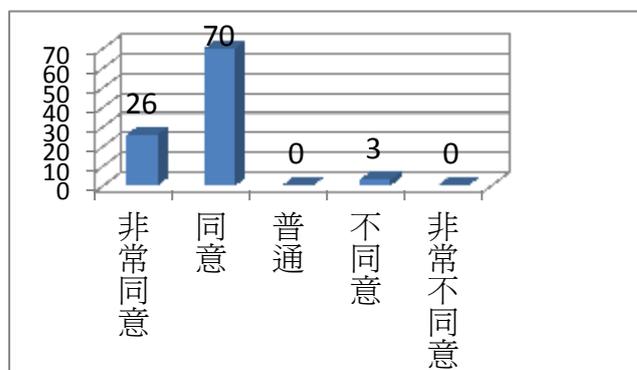


圖 19 因遊戲增加生活樂趣圖計圖

根據圖 19 顯示，發現有 96%的受訪者會認為遊戲能增加生活上的樂趣很重要。有 0%的使用者覺得不用增加生活上的樂趣影響

### 10.遊戲中的配樂，能更融入情節氣氛中

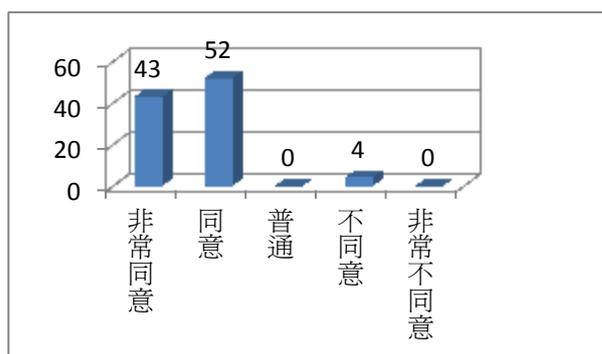


圖 20 遊戲配樂更融入情節氣氛統計圖

根據圖 20 顯示，發現有 95% 的受訪者會認為遊戲中的配樂更融入情節氣氛中很重要。有 0% 的使用者覺得不用配樂並沒有太大的影響

## 參●結論

### 一、結論

手機是目前非常方便的隨身3C 用品，現在人時常用手機來玩遊戲，在任何場景都能看見人們拿手機在玩遊戲，有此可知現在人對遊戲的熱愛。

透過這次的專題研究，我們發現大多數的使用者，很講究遊戲的故事背景、音樂、美術設計。有95%的使用者認為角色的造型要獨特創新會使人感到更有興趣，92%會因為因遊戲關卡內容豐富而下載，有90%的人覺得遊戲的故事背景可以增加遊戲的興趣。有86%的使用者覺得遊戲的美術設計很野質感會增加興趣。有87%的使用者覺得遊戲更有挑戰性更吸引玩家的興趣。更有86%的受訪者認為遊戲中可與其他玩家進行交流很重要。此外，有96%的受訪者會認為遊戲能增加生活上的樂趣很重要，。

由此可知，消費者會選擇遊戲的原因不單單只是因為好玩，遊戲裡各種角色的造型要獨特創新、遊戲關卡內容豐富、需具備完成且可清楚交代的故事背景可讓玩家更融入遊戲，才是影響高中生選擇手機APP之重要參考依據。

### 二、建議

因本研究所發放的問卷侷限於校園內，並不是於校外發放，並且將年齡層侷限於高中職生，手機遊戲 APP 選擇之研究，未來是希望可以將範圍擴大，不只是校園內的問卷發放，也可以至校園外發放此問卷，並且，將年齡層擴大，而不只是侷限於高中職生而已。

## 肆●引註資料

1. 業憲聰、曾信超，2013 年 1 月，益智休閒 APP 遊戲的關鍵成功因素，長榮大學高階管理碩士在職專班(EMBA)碩士論文。
2. 洪維澤、黃明達，2013 年 6 月，校園 App 使用行為之研究-以淡江大學為淡江大學資訊管理學系碩士論文。

3. 陳信智、賴權峰、林宜隆，2013 年 6 月，整合雲端運算與校園服務應用之研究-以 APP 創新，國立宜蘭大學多媒體網路通訊數位系碩士論文
4. 游勝章、陳光華，2002 年，台灣地區消費者對 128 位元遊戲機接受意願之研究，國立交通大學經營管理系碩士論文
5. 以 UTAUT 探討智慧型手機遊戲 App 購買意向因素之研究(2013)，擷取日期 2014 年 3 月，取自：  
<http://ir.lib.pccu.edu.tw/bitstream/987654321/25071/2/EC02.pdf>