

國立臺灣師範大學科技與工程學院圖文傳播學系

碩士論文

Department of Graphic Arts and Communications

College of Technology and Engineering

National Taiwan Normal University

Master's Thesis

「MOBA」手遊玩家使用動機與意圖之研究

A Study on Motivations and Intentions of MOBA Mobile
Game Players



余嘉珊

YU, JIA-SHAN

指導教授：劉立行 博士

Advisor: Liu, Li-Hsing, Ph.D.

中華民國 114 年 6 月

June 2025

摘要

隨著 MOBA 手遊的普及，瞭解玩家的使用動機與行為意圖成為重要的研究課題。本研究以使用與滿足理論 (Uses and Gratifications Theory, UGT) 為基礎，探討 MOBA 手遊玩家使用動機與意圖。研究結合質化訪談與量化問卷調查法，以全面分析玩家的動機和行為。質性訪談部分深入探討玩家在遊戲中的情感需求、社會互動與個人需求，建構量化問卷。量化部分透過問卷調查玩家的遊戲動機與滿足需求的情況，總計收回有效樣本共 192 份，並利用統計分析相關分析、T 檢定、變異數分析，探討使用動機與意圖三構面（競技與競爭、經濟消費、社交互動）與玩家行為的影響。研究結果顯示，MOBA 手遊的玩家以遊玩年資三年以上的青少年為主，其中資深玩家追求手遊中的競技與競爭和達成目標；具有大學學歷的玩家則較常為了社交互動需求而遊玩。此外，使用動機與意圖三構面彼此之間皆呈現中度以上的正相關，顯示這些動機互相影響、具有連動性。例如，重視競技與競爭的玩家，往往也更願意投入時間與金錢，並積極參與社交互動。此外，本研究指出，MOBA 手遊在滿足玩家情感與社會需求方面具有獨特優勢，但不同玩家群體的需求滿足程度存在顯著差異，對於遊戲開發商設計差異化內容與增強玩家忠誠度具有實質意涵。

關鍵字：MOBA、使用與滿足理論、使用意圖、玩家行為、社交互動

Abstract

With the widespread popularity of MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) mobile games, understanding players' usage motivations and behavioral intentions has become an important research topic. This study, based on the Uses and Gratifications Theory (UGT), investigates the usage motivations and intentions of MOBA mobile game players. A mixed-method approach combining qualitative interviews and quantitative surveys was adopted to comprehensively analyze players' motivations and behaviors. The qualitative interviews explored players' emotional needs, social interactions, and personal demands in the game, which were then used to develop the quantitative questionnaire. In the quantitative phase, a total of 192 valid responses were collected through surveys measuring players' gaming motivations and levels of gratification. Statistical methods including correlation analysis, t-tests, and ANOVA were used to examine the effects of three motivational and intentional dimensions—competition and achievement, economic spending, and social interaction—on player behavior. The findings show that most MOBA mobile game players are adolescents with over three years of gaming experience. Among them, veteran players are primarily driven by competition, challenge, and goal achievement, while those with a university education tend to play more often for social interaction needs. Furthermore, the three dimensions of usage motivation and intention are moderately to strongly positively correlated with one another, indicating mutual influence and interconnectedness. For example, players who value competition and achievement are also more willing to invest time and money and actively participate in social interactions. In addition, this study highlights the unique advantages of MOBA mobile games in satisfying players' emotional and social needs. However, significant differences exist in the level of need fulfillment among different player groups. These findings offer practical implications for game developers in designing differentiated content and enhancing player loyalty.

Keywords: MOBA, Uses and Gratifications Theory, usage intention, player behavior, social interaction

目錄

中文論文摘要	I
英文論文摘要	II
目次	III
表次	V
圖次	VI
第壹章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的與研究問題	4
第三節 名詞釋義	5
第四節 研究範圍與限制	6
第五節 研究流程	8
第貳章 文獻回顧	9
第一節 使用與滿足理論相關研究	9
第二節 MOBA 遊戲相關研究	13
第三節 遊玩動機與使用意願相關研究	15
第參章 研究方法	23
第一節 研究架構	23
第二節 研究假設統整	24
第三節 研究對象	26
第四節 研究工具	27

第五節 研究實施.....	34
第六節 資料分析.....	35
第肆章 研究結果與討論	37
第一節 問卷樣本描述.....	37
第二節 不同背景變項與競技與競爭、經濟消費、社交互動之差異 分析.....	42
第三節 遊玩頻率與競技與競爭、經濟消費、社交互動之差異分析.	47
第四節 研究假設驗證.....	50
第伍章 研究結論與建議	52
第一節 研究發現與討論.....	52
第二節 研究建議.....	54
參考文獻.....	56
附錄一 問卷.....	62
附錄二 逐字稿.....	64

表次

表 1-1	歷年來推出的 MOBA 手遊.....	2
表 2-1	我國針對 MOBA 遊戲近年來所作的相關研究	14
表 3-1	研究對象資訊.....	26
表 3-2	訪談大綱.....	27
表 3-3	基本資料問卷題項.....	32
表 3-4	各構面問卷題項.....	33
表 4-1	基本資料描述統計-次數分配表.....	39
表 4-2	問卷描述統計.....	41
表 4-3	信度分析數據.....	42
表 4-4	玩家不同性別與三構面之差異性分析	43
表 4-5	不同玩家年齡與三構面之差異性分析.....	44
表 4-6	不同玩家年齡與三構面之平均值與標準差	45
表 4-7	不同玩家教育程度與三構面之差異性分析	46
表 4-8	不同玩家教育程度與三構面之平均值與標準差	47
表 4-9	遊玩年資、最後一次遊玩時間與三構面相關分析	49
表 4-10	研究假設檢定結果量表.....	50

圖次

圖 1-1	本研究流程.....	8
圖 2-1	MOBA 手遊遊戲內的場景架構.....	13
圖 3-1	研究架構.....	23



第壹章 緒論

第一節 研究背景與動機

一、 研究背景

在現今的社會中，科技的迅速發展能源的短缺和通貨膨脹，雖然我們不在因為疫情而被迫待在家，但病毒卻持續在變種，使的人們待在家裡的時間變多了，也帶動了電子遊戲產業的發展。電子遊戲產業也是眾多人士選擇居家娛樂的方式之一。

電子遊戲產業已經成為了全球娛樂產業中的一個重要組成部分。在這個領域中有許多不同的遊戲類型像是角色扮演 (Role-Playing Games, RPG)、大型多人線上遊戲 (Massively Multiplayer Online Games, MMO)、卡牌遊戲 (Card Games)、戀愛模擬遊戲 (Dating Sims)、音樂與節奏遊戲 (Music and Rhythm Games)、多人線上戰鬥競技場遊戲 (multiplayer online battle arena MOBA)、解謎冒險遊戲 (Puzzle Adventure Games)……等，MOBA (多人線上戰鬥競技場) 類型的手遊也在遊戲產業中佔據一席之地，吸引了廣大的玩家遊玩。

根據 mybest 「好物推薦新媒體」2023 最新 10 大多人連線手機遊戲推薦排行榜，其中就有兩個是 MOBA 類型的遊戲，分別為無盡對決、傳說對決。然而在 2012 年 1 月 10 日，中華民國電子競技運動協會 (英文縮寫：CTESA) 成立，推動電子競技成為臺灣認可之正式運動項目，除此之外在 2018 年亞洲運動會增加電子競技示範項目，當中分為團體項目及個人項目各三項，這三項中就包括了兩個 MOBA 類型的遊戲，分別是英雄聯盟跟傳說對決。透過台灣跟國際上對於電競產業的逐漸重視，以及 MOBA 遊戲具有極高的商業價值，因此在了解玩家行為和需求上，有助於提升遊戲品質，增加商業競爭力。MOBA 類型的遊戲一開始只有桌上型電腦的版本，MOBA 手遊以其刺激的戰

鬥、豐富的遊戲內容和多人競技的特點而聞名，成為了遊戲愛好者的熱門選擇。根據下表這幾款 MOBA 遊戲發行的時間，隨著時間的流逝，MOBA 手遊從 2015 年到現在人氣不減反增，逐漸推出以不同類型為主題的 MOBA 手遊。

表 1-1 歷年來推出的 MOBA 手遊

上市日期	MOBA 手遊
2015 年 11 月 26 日	王者榮耀
2016 年 07 月 14 日	無盡對決
2016 年 10 月 14 日	傳說對決
2018 年 01 月 12 日	決戰！平安京
2019 年 12 月 19 日	漫威超級戰爭
2020 年 10 月 27 日	英雄聯盟：激鬥峽谷
2021 年 09 月 22 日	寶可夢大集結
2024 年 03 月 28 日	JUMP：群星集結

然而，隨著 MOBA 手遊的普及，一個重要的問題開始浮現：為什麼一些玩家對 MOBA 手遊表現出持續的參與動機，而其他人則在一段時間後流失了興趣？這個問題牽涉到玩家的遊戲行為和動機，並且對於遊戲產業和遊戲設計具有重要的啟示價值。

研究遊戲行為和動機背後的因素不僅有助於我們更深入地理解 MOBA 手遊玩家的行為，還可以提供有價值的信息，以改善遊戲設計、增加遊戲的吸引力，以及更好地滿足玩家的需求。

二、 研究動機

電子遊戲產業成為競爭激烈且多元的領域。過去，簡單的遊戲方式和畫面美感已不再滿足現代玩家的需求。傳統的遊戲已漸漸被多元化和高度互動的遊戲體驗所取代，並且這種趨勢在智慧型手機的興起下更加明顯。這使得手機遊戲成為現代人娛樂和消遣的主要途徑之一。

手機遊戲市場的競爭激烈，各種不同類型的遊戲層出不窮，以滿足不同類型的玩家需求。在這個多元化的遊戲市場中，MOBA（多人線上戰鬥競技場）類型的手遊備受玩家們的喜愛，現在 MOBA 遊戲也是目前最受歡迎的電子競技賽事類型之一。因此研究 MOBA 手遊影響玩家使用動機與意圖的因素變得至關重要。

在遊戲領域中，玩家遊玩遊戲可能是為了滿足社交需求、成就感或娛樂紓壓。本研究將運用使用與滿足理論聚焦於這些需求滿足，透過分析 MOBA 手遊中的故事情節、玩法設計、美術風格、介面設計、附加優勢等要素，來理解玩家持續遊玩 MOBA 手遊的原因，以描繪玩家在 MOBA 手遊中的需求層面。

遊戲成癮作為一種對遊戲的過度依賴和無法自拔的現象，被視為使用與滿足理論的一種極端表現，一些遊戲玩家可能會感到社會壓力，進而增加他們對遊戲的沉浸和持續遊玩。透過探討玩家的遊玩頻率與玩家行為可以初步了解玩家是否能平衡遊戲時間管理與生活。

綜上所述，本研究將著重在探討「MOBA」手遊影響玩家遊玩動機與意圖，它可以為遊戲開發者提供有價值的見解，這將有助於我們更好地理解現代遊戲市場中的玩家行為和需求，幫助他們改進遊戲設計，以提高遊戲的吸引力。同時，對於學術界來說，這個研究將有助於我們更深入地理解玩家行為和心理，並為遊戲研究領域提供新的觀點。

第二節 研究目的與研究問題

一、 研究目的

本研究目的深入瞭解 MOBA 手遊的玩家在遊戲中遊玩動機與使用意圖。這將有助於提升遊戲產業的競爭力，同時豐富遊戲研究的理論基礎。

深入探討 MOBA 手遊玩家的遊玩動機，分析影響玩家持續參與的關鍵因素，以及玩家遊戲行為如何影響社交互動，並理解其遊戲行為模式，並為優化遊戲設計與提升玩家滿足感提供有價值的見解。具體研究目標如下：

1. 探討 MOBA 手遊玩家遊玩動機：

本研究分析 MOBA 手遊玩家的主要遊玩動機，包括挑戰與成就、社交互動、經濟消費與遊戲時間管理，並探討這些因素如何影響玩家的使用意圖。

2. 分析 MOBA 手遊玩家的使用意圖：

本研究探討玩家的遊戲行為模式，包括遊玩頻率、遊戲時間管理與社交參與，以了解其對持續參與 MOBA 手遊的影響。

3. 探討遊玩動機與使用意圖之間的關聯：

本研究分析不同動機因素如何影響 MOBA 手遊玩家的持續遊玩意願，並檢視哪些因素對使用意圖具有較強的影響力。

二、 研究問題

本研究將探討「MOBA」（多人線上戰鬥競技場）玩家使用動機與意圖的多個關鍵問題，以深入了解玩家的行為和動機。以下是研究問題的詳細描述：

1. MOBA 手遊影響玩家遊玩動機為何？
2. 不同年齡或性別族群在玩 MOBA 手遊的動機上是否有顯著差異？
3. 遊玩 MOBA 手遊的動機與玩家的遊戲行為（如遊玩頻率、消費行為等）有何關聯？
 - (1) 遊玩動機與遊戲滿足感之間是什麼關係？
 - (2) 玩家的遊戲時間管理與玩家動機之間是否有相關性？
 - (3) 消費行為與遊玩動機的關係如何？
 - (4) MOBA 手遊玩家的社交互動需求如何影響其使用頻率與遊戲體驗？

第三節 名詞解釋

一、 MOBA 類型手遊

MOBA(multiplayer online battle arena)多人線上戰鬥競技場遊戲，玩家們會被分配成兩個的隊伍，遊戲中包含法師、射手、坦克、戰士……角色，每個玩家通常只能控制其中一個隊伍中的一個角色，最後以擊敗對方隊伍的堡壘已獲得勝利。在遊戲開始前玩家需選擇角色、裝備、技能，這些多樣性的選擇增加了遊戲的戰略挑戰。

二、 使用與滿足理論

使用與滿足理論（Uses and Gratifications Theory）是一種傳播學理論，旨在解釋個體為滿足某種需求而使用特定媒體的行為。該理論認為觀眾不僅是被動接受媒體訊息的對象，而是主動地選擇和使用媒體，以滿足他們的特定需求和期望。

三、 社交互動

社交互動是指個體在社會中彼此人與人之間的行為、溝通和互動。這種互動可以發生在各種不同的情境中，包括面對面的交往、線上社交、群體活動等。社交互動是有意識地為了滿足某種需求所做的行為，它涵蓋了人們之間的交流、合作、競爭、衝突等各種形式。社交互動不僅僅是信息的傳遞，還包括情感的表達、價值觀的分享、合作的進行等多個層面。這種互動有助於個體建立社會關係、形成社會身份，同時也影響了個體的行為和態度。

第四節 研究範圍與限制

一、 研究範圍

所有 MOBA 手遊玩家作為探討遊玩動機和使用意圖的研究對象。以及曾經或正在因遊戲成癮而正向或負向影響現實生活的人。

二、 研究限制

由於現今社會的生活節奏變快，然而都是透過手機取得資訊、與人聯繫、娛樂釋放壓力…等，智慧型手機屬於相對容易取得的媒介之一，因此本研究採用手機遊戲設為限制之一。

遊戲研究領域中有許多關於 MOBA（多人線上戰鬥競技場）類型的電腦遊戲的研究，這些遊戲在遊戲界廣受歡迎，並且一直是研究者和遊戲公司關注的焦點。然而，儘管 MOBA 電腦遊戲在遊戲研究中有豐富的文獻，但 MOBA 手遊相對而言卻少有相關研究。

這一選擇的原因在於 MOBA 手遊作為移動設備上的遊戲，具有與傳統 MOBA 電腦遊戲不同的特點和玩法，例如觸控操作、隨時隨地的可玩性，以及更多面向移動遊戲的設計元素。這種獨特性使得 MOBA 手遊成為一個有趣的研究對象，我們可以進一步探討 MOBA 手遊玩家的遊玩動機和行為，以及 MOBA 手遊在移動遊戲市場中的地位。

此外，MOBA 手遊在全球範圍內也取得了巨大的成功，吸引了大量的玩家參與，這使得研究 MOBA 手遊的價值更加突出。因此，本研究選擇關注 MOBA 手遊，旨在填補這一研究領域的空白，並提供有關 MOBA 手遊玩家的深入理解，以及其持續參與動機的探討。



第五節 研究流程

本研究的研究流程為設定研究問題，進行文獻回顧探討，建立研究架構與研究假設，透過訪談內容製作問卷設計的題目。發放問卷至網路平台。將透過網路平台收集到的問卷數據進行分析，最後根據數據分析結果寫出研究結果與討論。

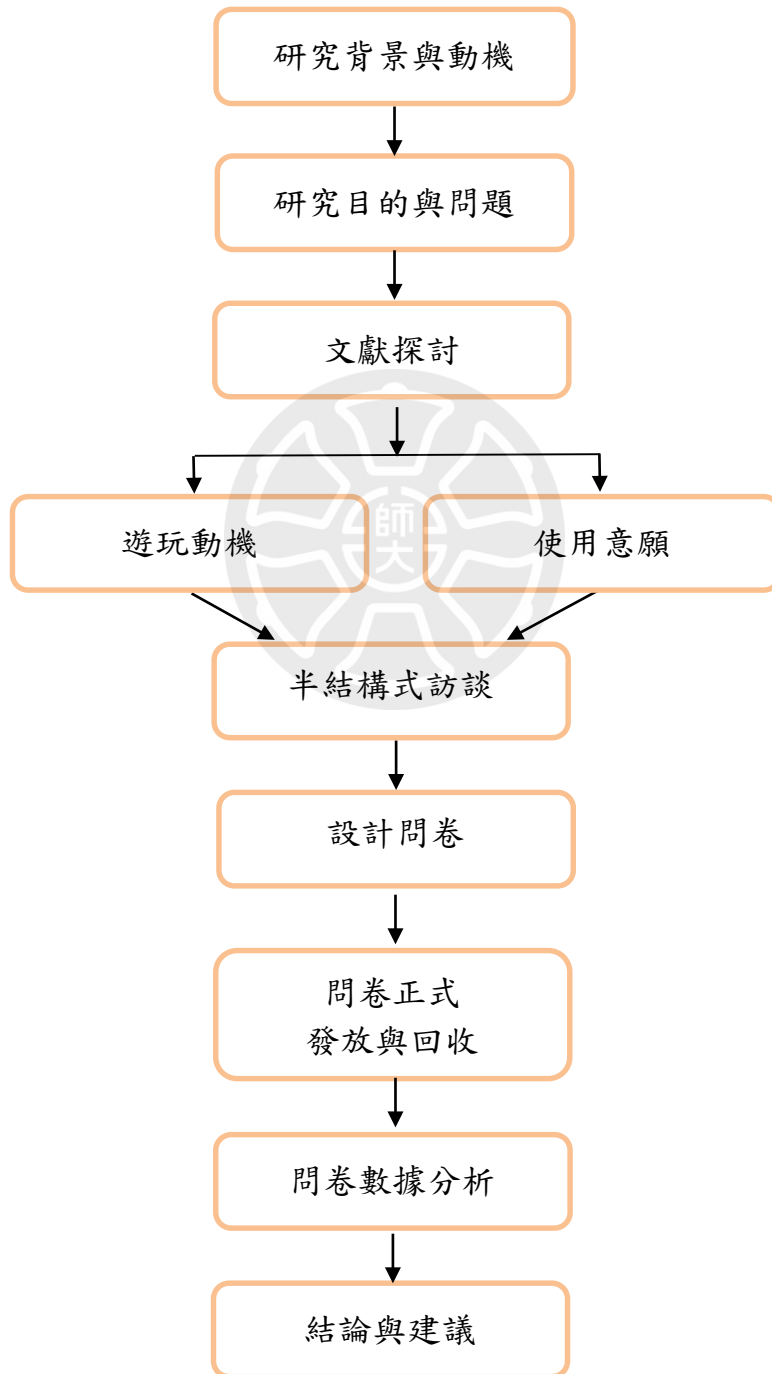


圖 1-1 本研究流程

第貳章 文獻回顧

本章節整合有關 MOBA 遊戲的定義、遊玩動機、使用意願的相關研究提出討論，並詳細介紹有關自我研究方向及內容，且回顧過往的研究。

本章節主要分為三節，第一節為使用與滿足理論相關研究，第二節為 MOBA 遊戲相關研究，第三節遊玩動機與使用意圖相關研究。

第一節 使用與滿足理論相關研究

一、 使用與滿足理論定義

使用與滿足理論 (Uses and Gratifications Theory) 為大眾傳播的重要理論之一，主要探討閱聽眾為滿足自身某種特定需求而主動選擇媒體，強調閱聽眾的主動性，與早期傳統的傳播理論不同，傳統傳播理論認為，閱聽眾是被動的接收資訊，然而該理論認為閱聽眾不僅是被動接受媒體訊息，而是主動地選擇和使用媒體，以滿足他們的特定需求和期望。

二、 使用與滿足設計的基礎假設

社會學家 Katz(1974)等人的研究提出了閱聽眾使用媒體需滿足的五大需求，這些需求源自於他的使用與滿足理論 (Uses and Gratifications Theory)。這五大需求包括：

1. 情感需求(Affective needs)：

人們經由媒體傳遞的情感，進而在情緒上獲得滿足。

2. 認知需求(Cognitive needs)：

人們經由媒體傳遞訊息以滿足知識需求。如富含教育或知識類節目或紀錄片。

3. 社會整合需求(Social integrative needs)：

人與人之間與朋友、家人、同事、同學使用社群媒體進行交流的社交需求即為社會整合需求。

4. 個人整合需求 (Personal integrative needs):

人們經由媒體加強信心、鞏固自己的地位、信譽、權力以強化個人價值的需求。

5. 紓解壓力需求 (Tension free needs):

當人們在生活中遇到不順遂的事物，導致他們產生壓力甚至不想面對或逃避的情緒時，需要藉由媒體來舒緩壓力或轉移注意力。

在 Katz 的基礎上，Plamgreen(1985)和 Wenner(1986)等學者對使用與滿足理論進行了擴展，提出了八項基本假設，進一步細化了受眾的媒體使用行為：

1. 受眾主動性 (Audience Activity):

受眾在選擇和使用媒體時是積極主動的。

2. 媒體與受眾之間的目標一致性 (Goal-Directed Media Choice):

受眾使用媒體是為了達到特定的目標或滿足需求。

3. 社會和心理因素影響媒體使用 (Social and Psychological Circumstances Affect Media Use):

受眾的社會和心理背景會影響其媒體使用行為。

4. 媒體內容的競爭 (Competition and Mediation):

不同媒體內容之間存在競爭，受眾會根據需求選擇媒體。

5. 媒體滿足需求的多樣性 (Diversified Media Use for Gratification):

不同的媒體能滿足受眾的不同需求。

6. 受眾需求和滿足的變化性 (Variability in Gratification Seeking and Obtained):

不同受眾在不同時間和情境下會有不同的需求和滿足方式。

7. 媒體使用的後果 (Consequences of Media Use):

媒體使用會對受眾產生特定的後果，這些後果可以是預期的或非預期的。

8. 媒體內容的選擇過程 (Process of Media Selection):

媒體內容的選擇是一個複雜的過程，受眾會根據需求、情境和可用媒體進行綜合考慮。

三、 使用與滿足理論的相關研究

有關遊戲中玩家的使用動機，Bueno (2020) 的 Pokémon Go 使用者動機研究，使用結構方程模型分析全球 1,183 位 Pokémon Go 使用者，建構了八個構面分別為享樂、幻想、逃避、社交互動、社交臨場感、成就、自我呈現與持續使用意圖。研究發現，除幻想外，其餘構面皆正向影響持續使用意圖，突顯社交與成就感在增強使用者黏著度方面的重要性。

陳伯儀 (2012) 針對 Wii Sports 使用者的動機與滿足進行研究，使用問卷調查法後進行獨立樣本 t 檢定與成對樣本 t 檢定分析於 2012 年台北國際電玩展發放回收的 448 份有效問卷。研究發現，使用者的運動習慣對運動健康、休閒娛樂與社交友誼的滿足無顯著影響，但對運動心理滿足有顯著差異。此外，若使用者想要透過體感遊戲達到運動或健康目的，實際滿足程度可能不如預期。

Bulduklu (2019) 針對大學生與高中生的行動遊戲使用動機比較研究，採用問卷調查西班牙 14 至 20 歲的學生，共 400 份問卷，並進行因素分析與內部一致性分析，研究建立了四個主要構面：挑戰、競爭、逃避與社交互動。結果顯示，這些動機與使用者的遊戲偏好及人格特質有顯著關聯，且不同年齡層在動機上存在差異。

Wu et al. (2010) 的線上遊戲使用者的黏著度研究，使用問卷調查，分析台灣線上遊戲的玩家，使用者的滿足與服務機制對持續使用意圖的影響。研究發現，成就感、享樂與社交互動等滿足因素，以及遊戲提供的服務機制，皆顯著影響使用者的持續使用意圖，進而提高對特定遊戲的黏著度。

有關遊戲中玩家使用意圖，Wu et al. (2015) 的線上遊戲使用者的持續使用意圖研究，採用結構方程模型 (SEM) 分析 801 位線上遊戲玩家，探討使用者的動機與情緒狀態對持續使用意圖的影響。研究發現，進步、遊戲機制、逃避與社交互動等動機影響使用者的主導感與情緒喚起，進而影響遊戲的愉悅感與黏著度。



第二節 MOBA 遊戲相關研究

一、 MOBA 遊戲定義

關於 MOBA 遊戲直覺會聯想到英雄聯盟、傳說對決、王者榮耀，而 MOBA 遊戲的起源可以追溯到 2003 年史上第一款的 MOBA 遊戲 Dota，Dota 是一款桌機遊戲，在遊戲中 Dota 的地圖起源於 1998 年發售的一款星際爭霸的遊戲，裡面的遊戲地圖就是現在所有 MOBA 遊戲地圖的雛型，當時這類型的遊戲被稱為「類 DOTA」，遊戲，直到英雄聯盟的崛起，才被定義為 MOBA 遊戲。

多人線上戰鬥競技場遊戲（MOBA，multiplayer online battle arena）玩家會被分為兩隊，每位玩家控制一到兩名角色，最後以擊敗遊戲場上對方的基地或堡壘為獲勝條件。

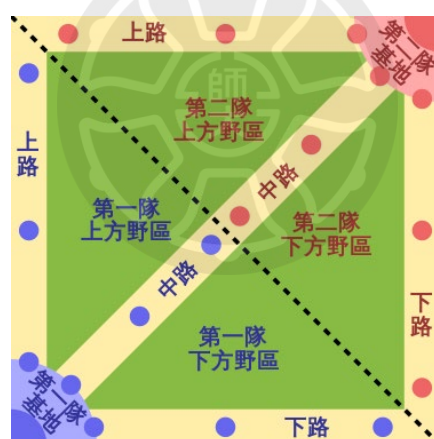


圖 2-1 MOBA 手遊遊戲內的場景架構

如圖 1，遊戲地圖會一分為二分別代表兩支隊伍的領域，其中又分為上路、中路、下路以及野區，。MOBA 遊戲中也是一款角色扮演的遊戲，但是遊戲中建構的整個世界觀及每個角色背後的故事並非重點，因為即使不了解背後的故事劇情也同樣能夠遊玩（游奕凱，2021）。MOBA 遊戲中不同角色有著不同的角色定位，像是《傳說對決》分別有戰士、射手、法師、坦克、輔助、刺客，不同的角色搭配上不同的裝備技能，以及玩家在遊玩每一場遊戲時，隨機

的遇到隊友與對手，因此讓每一場遊戲的狀況都會不一樣，這大大提升玩家對於遊戲的新鮮感（Cantalops, 2018, p128）。

二、 MOBA 遊戲相關研究

在歐美國家已有許多 MOBA 遊戲相關的研究，但在台灣與 MOBA 相關的文獻大多集中於遊戲內的購買意圖、消費行為、及遊戲內容，像是遊戲中的選角推薦或隊伍團隊表現，然而較少研究集中在研究有關玩家的使用行為。

表 2-1 中列出我國針對 MOBA 遊戲近年來所作的相關研究

作者	研究主題
林子芄 (2017)	深度強化學習在多人連線戰鬥遊戲中隊伍選角推薦的運用
游奕凱 (2020)	MOBA 遊戲玩家動機初探—以自我決定論分析之
郭仲庭 (2021)	遠距攻擊飛行特效與玩家感受之研究-以 MOBA 類多人電競遊戲為例
許廷嘉 (2016)	以滿足感為中介變數探討領導機制之轉移：以 MOBA 遊戲為研究環境

有關 MOBA 遊戲內部系統的相關研究，Jin et al. (2023) 高階「破壞者」玩家識別系統：ActorLens 與某知名遊戲公司合作，開發一套名為 ActorLens 的視覺分析系統，用於識別 MOBA 遊戲中的高階「破壞者」玩家。該系統通過多視角的信息展示，幫助用戶有效識別並標記 MOBA 遊戲中的高階破壞者玩家。

Fan et al. (2024) 提出重新配對系統 CUPID：提升 MOBA 遊戲的公平性與位置滿意度。在兩個大規模、真實的 MOBA 數據集上進行實驗，結果顯示 CUPID 在勝率預測準確性方面平均相對提升了 7.18%。

有關 MOBA 遊戲玩家行為相關研究，Zhou et al. (2024) 針對情緒與 MOBA 遊戲成癮行為研究，採用採用問卷調查法，收集 236 份來自 MOBA 玩家

的有效自我報告資料。研究發現，個人情緒在玩家休閒時間或獲得滿足時顯著影響 MOBA 遊戲成癮行為。玩家的行為與反思兩個維度與遊戲成癮呈正相關。

Zheng 和 Farzan (2023) 探討 MOBA 遊戲玩家的手勢溝通行為研究，分析 MOBA 遊戲中玩家的手勢溝通行為，探討其在團隊溝通和表現中的作用。研究指出，玩家的手勢溝通行為對於團隊協作和遊戲表現具有重要影響，並提出了改進遊戲設計的建議。

Xia et al. (2024) MOBA 遊戲中玩家持續遊玩意願的研究：自我決定理論與社會比較理論的視角，採用自我決定理論 (SDT) 和社會比較理論 (SCT) 作為理論框架，探討 MOBA 遊戲中玩家的持續遊玩意願。研究發現，玩家對虛擬角色的認同在社會比較與持續遊玩意願之間起到中介作用。

第三節 遊玩動機與使用意願相關研究

一、MOBA 遊戲遊玩動機相關研究

動機是由內在激勵個體朝向目標前進的力量。MOBA 手遊玩家的遊玩動機通常受到心理需求、社交互動、競技挑戰以及遊戲內消費行為影響 (Hamari & Keronen, 2017)。根據使用與滿足理論 (Uses and Gratifications Theory, UGT)，玩家使用遊戲主要是為了滿足某些心理需求，包括消遣與娛樂、社交互動、挑戰與成就、競技與競爭、經濟消費，以及遊戲時間管理 (Wohn et al., 2014)。此外，根據自我決定理論 (Self-Determination Theory, SDT)，玩家的內在動機 (如成就感與競爭意識) 與外在動機 (如遊戲內獎勵與社交影響) 共同決定了其遊戲行為 (Deci & Ryan, 2000)。

1. 消遣與娛樂動機

消遣與娛樂是影響玩家選擇 MOBA 手遊的主要動機之一。根據 Hamari & Keronen (2017) 的研究採用問卷調查法，分析玩家的遊戲動機

與行為，研究顯示，許多玩家將遊戲視為一種放鬆與紓壓的方式，透過遊戲來消磨時間並獲得愉悅感受。特別是 MOBA 手遊由於其快節奏的對戰模式與多樣化的遊戲內容，使玩家能夠在短時間內獲得刺激與樂趣，這與使用與滿足理論所提出的「媒體使用能滿足個人休閒需求」相符。Wohn et al. (2014) 探討玩家的遊戲動機與持續遊玩的關係進行問卷調查，進一步指出，當玩家在遊戲中獲得娛樂滿足時，將提高其持續遊玩的可能性。因此，MOBA 手遊能夠滿足玩家的消遣需求，並提供穩定的情緒調節功能，使其成為現代玩家日常休閒活動的重要部分。

2. 社交互動動機

MOBA 手遊中的多人合作模式使得社交互動成為影響玩家參與的重要因素。Wohn et al. (2014) 指出，遊戲不僅是一種個人娛樂的方式，還是促進人際關係與社交互動的平台。MOBA 手遊提供了與朋友組隊、即時語音溝通、加入戰隊等社交機制，使玩家能夠透過遊戲與現實生活中的朋友互動，甚至認識新朋友。此外，Hamari & Keronen (2017) 研究發現，具有高度社交互動性的遊戲類型，往往能夠提升玩家的忠誠度與持續參與意願，因為玩家會受到群體歸屬感的影響，增加對遊戲的依賴。總體而言，MOBA 手遊不僅是單純的競技遊戲，更是玩家進行社交活動的重要媒介。

3. 挑戰與成就動機

挑戰與成就感是促使玩家持續參與 MOBA 手遊的核心動機之一。根據 Deci & Ryan (2000) 的自我決定理論，當使用者在某項活動中獲得掌控感並克服挑戰時，會提升內在動機，進而增加其持續投入的意願。MOBA 手遊具有競技排名機制、技能提升過程、個人與團隊勝利的獎勵等要素，使玩家能夠透過努力與學習來獲得成就感 (Wohn et al., 2014)。Hamari & Keronen (2017) 研究顯示，挑戰自我與獲得勝利能夠大幅提升玩家的遊玩滿足感，使其更願意投入更多時間在遊戲中。因此，MOBA 手

遊透過競技排名與技術提升，滿足玩家對挑戰與成就的需求，進而強化其遊戲沉浸感。

4. 競技與競爭動機

MOBA 手遊的核心玩法之一即是競技對抗，這使得競技與競爭成為吸引玩家的重要因素。Huang (2021) 的研究指出，MOBA 手遊玩家普遍具有較高的競爭意識，並希望透過遊戲表現來獲得優越感。MOBA 手遊內建的排位賽、賽季獎勵、個人與團隊排行榜等機制，使玩家能夠與其他玩家進行競爭，提升自身的遊戲水平。Wohn et al. (2014) 指出，當玩家在遊戲中取得競爭優勢時，將提高其遊戲內的技能掌握度，進而增加對遊戲的投入程度。因此，MOBA 手遊能夠滿足玩家對競技挑戰的需求，使其願意持續投入遊戲。

5. 經濟消費動機

MOBA 手遊通常包含多種遊戲內購買機制，例如角色造型、回城特效、玩家頭象等，這使得部分玩家願意投入金錢以提升遊戲體驗。Hamari & Keronen (2017) 的研究指出，玩家在遊戲中進行經濟消費的主要原因包括獲得獨特的外觀、提升角色能力以及支持遊戲開發者。特別是在 MOBA 手遊中，雖然多數購買內容不影響核心玩法，但仍然能夠帶來「個性化展現」與「社交認同」的效果，進而提升玩家的遊戲滿足感 (Wohn et al., 2014)。此外，研究發現，遊戲內消費行為與玩家的遊戲沉浸感呈現正相關，表示當玩家對遊戲產生較高的投入程度時，會更傾向於進行消費。

6. 遊戲時間管理動機

隨著 MOBA 手遊的普及，玩家對於遊戲時間管理的需求也日益增加。Huang (2021) 研究指出，部分玩家能夠有效控制遊戲時間，確保遊戲不影響日常生活，而另一些玩家則可能因過度遊玩而影響學業或工作。使用與滿足理論 (Wohn et al., 2014) 指出，當玩家能夠合理安排遊戲時

間，並將遊戲視為日常娛樂的一部分時，將有助於提升遊戲帶來的正面影響。此外，MOBA 手遊本身具有短時間內完成一場對局的特性，使其適合玩家進行碎片化時間管理。因此，遊戲時間管理能力成為影響玩家遊玩體驗的重要因素。

Brühlmann et al. (2020) 探討 MOBA 玩家動機剖析：以《英雄聯盟》為例，採用自我決定理論 (Self-Determination Theory) 與潛在剖面分析 (Latent Profile Analysis)，分析 750 位《英雄聯盟》玩家的動機類型。研究結果指出，識別出四種動機剖面：內在動機、自主動機、外在動機與無動機。內在與自主動機的玩家在遊戲體驗滿意度與心理健康指標較高，而外在與無動機的玩家則較低。

Mustafa, M., et al. (2023) 針對 MOBA 玩家持續遊玩意願：自我決定理論與社會比較理論的視角，結合自我決定理論與社會比較理論，探討《王者榮耀》玩家在排名模式下的持續遊玩意願。研究結果，發現內在動機（如掌握感）與外在動機（如排行榜競爭）共同影響玩家的持續遊玩意願，社會比較在其中扮演中介角色。

Lemmens, J. S. et al. (2019) 調查《DOTA 2》玩家的遊戲時間、動機與心理健康狀況。研究發現逃避動機與遊戲時間增加與較差的心理健康有關，特別是在自尊較低的玩家中更為明顯。

從 April 等人 (2016) 的研究發現，玩家們大多比起跟陌生人組隊遊玩，更喜歡與朋友組隊遊玩，因此吸引大多數人們遊玩 MOBA 的主要原因是，周遭的朋友已經在玩這款遊戲。

其他有關動機的相關研究，在 Tauber (1972) 研究人們為甚麼購物的研究指出，購買動機可以區分為個人動機及社會動機，個人動機包含六個項目：角色扮演 (Role playing)、消遣 (Diversion)、自我滿足 (Self-gratification)、了解新趨勢 (Learning about new trends)、體能活動 (Physical

activity)、感官刺激 (Sensory stimulation)；社會動機則包含五個項目：家庭以外的社交經驗 (Social experience outside the home)、與其他具有相同經驗的人交流 (Communication with others having a similar interest)、同儕群體吸引力 (Peer group attraction)、地位和權威 (Status and authority)、討價還價的樂趣 (Pleasure of bargaining)。

Malone 與 Lepper 在電腦教育的內在動機和教學有效性研究 (1987) 與是什麼讓學習變得有趣？內在激勵電腦遊戲的研究 (1980) 中，提出的個人內在動機需求與 Sherry et al. (2003) 提出的社會互動動機，其中個人內在動機需求包括挑戰性 (Challenge)、好奇心 (Curiosity)、控制 (Control)、幻想 (Fantasy)、社會互動動機。

1. 挑戰性 (Challenge)

具有一定的難度，但又不能太困難，太簡單的遊戲無法提起玩家興趣、太困難的遊戲會消磨玩家的耐心，進而失去興趣，因此適當的難度，會使得玩家充滿挑戰性，有助於激發玩家持續遊玩克服困難。

2. 好奇心 (Curiosity)

好奇心為玩家對於遊戲感到既熟悉又陌生和後續發展的未知性，進而產生的一種情緒，吸引玩家持續探索遊戲內容。

3. 控制 (Control)

隨著遊戲內容進展等級的提升，原本玩家可以輕鬆控制遊戲的進展，到需要一層層突破困難達成條件才能推進遊戲進度，在這個過程中玩家可能會產生疲乏等消極情緒。

4. 幻想 (Fantasy)

幻想是在心裡建構一個，真實世界不存在的畫面，玩家可以在這個接近真實的世界，利用各種遊戲元素去互動，藉此增加遊玩的動機。

5. 社會互動

玩家可以透過遊戲中的加入好友、發送訊息、親密度等系統來認識朋友、加深情感、社交等，使的有相同興趣的玩家能夠相互交流產生互動。

研究發現其中挑戰性與好奇心相較其他三種動機為驅使玩家遊玩同一個遊戲的主要因素。而玩家遊玩遊戲不僅僅是為了娛樂，大多是為了從遊戲中獲取成就感。

二、 MOBA 手遊使用意圖相關研究

持續使用意圖為玩家在進行娛樂行為後，激發玩家主動再次遊玩或持續遊玩的一種意願，將遊戲與玩家建立長期良好的關係，增強玩家對遊戲的黏著度。有關玩家對遊戲持續使用意願的研究 Kenneth 等人（2014）發現，導致《英雄聯盟》新手玩家不願持續遊玩的原因為遊戲時間過長及隊友在遊戲中的負面表現，然而有效維持持續遊玩意願的方式是與朋友一同遊玩。

簡欣儀（2018）研究結果指出當玩家為了紓緩壓力或消除負面能量而去玩遊戲，反而會越容易對遊戲成癮。張聖淵、詹勳從探討高中生持續參與遊戲意圖之研究：以 3D 摩托車數位遊戲為例的研究結果發現，學習價值和持續參與遊戲意圖呈現正相關。

三、 玩家不同背景變項與遊戲動機之相關研究

遊戲動機的形成往往受到玩家個人背景的影響，性別、年齡與教育程度是常見且顯著的變項。根據 Johnson 等人（2015）的研究，針對 1010 位來自不同年齡、性別背景的 MOBA 與其他競技遊戲玩家，進行量化問卷分析，使用自我報告量表（Player Motivation Model）進行統計，研究顯示，在 MOBA 類型遊戲中，男性玩家傾向在競技與挑戰等動機上得分較高，而女性則更偏好社交與合作動機。在線上遊戲玩家動機與沉浸經驗關係的研究中，透過問卷調查與統計分析（ANOVA、回歸）692 位台灣線上遊戲玩家，研究顯示，台灣男

性玩家在成就與競技面向上動機強烈，而女性則較重視角色互動與情感連結（陳坤毅、李昭儀，2020）。此外，年齡也是影響玩家遊玩動機的重要背景變項，林嘉芬與吳家安（2019）使用量化問卷分析（T 檢定、ANOVA）502 名台灣《傳說對決》玩家，研究發現，年齡層較高的玩家在時間管理與遊戲沉浸度上的表現顯著不同於青少年族群。Ghuman 與 Griffiths（2012）針對不同遊戲類型（包括 MOBA）進行橫斷性問卷調查，發現年齡與遊戲動機之間具有顯著關聯：年輕玩家更傾向於追求競爭與挑戰，對成就動機的重視度較高；而年長玩家則偏好社交互動與休閒放鬆，並更重視遊戲與現實生活的時間平衡。

教育程度方面，陳亮吟（2021）使用結構方程模型（SEM）調查台灣 524 位 MOBA 遊戲玩家，研究結果指出，教育程度對策略性動機與金錢花費動機具顯著影響，傾向較理性地進行時間與經濟資源的分配。此外，王芸琇與蔡明峻（2022）針對 486 位不同年齡與教育背景之 MOBA 手機遊戲玩家，進行問卷調查與階層迴歸，透過量化分析證實，教育程度與社交動機之間存在正相關，顯示教育背景可能影響玩家在虛擬社交互動中的參與強度。

根據上述文獻，本研究提出以下的研究假設：

H1：性別對 MOBA 手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響

H2：年齡對 MOBA 手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響

H3：教育程度對 MOBA 手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響

四、 玩家遊玩頻率與遊戲動機之相關研究

先前研究顯示，除了性別、年齡與教育程度外，玩家的遊戲年資與最近一次遊玩時間亦會影響其對 MOBA 類遊戲的動機強度與使用行為。Wang 等人（2020）透過行為資料分析與調查問卷，進一步探討 1000 位以上線上角色扮演的 MOBA 玩家，發現年資較久的玩家在遊戲中的策略選擇與合作態度與新手玩家明顯不同，顯示遊戲年資可能調節其動機表現。Sapienza 等人（2017）針對《英雄聯盟》玩家的長期數據分析 5,000 位《英雄聯盟》玩家指出，資深

玩家傾向將遊戲視為社交與放鬆管道，動機上更偏向長期穩定的使用習慣與團隊合作導向。Cheng、Wang 與 Wang (2019) 則從 450 位 MOBA 手遊玩家的問卷調查中發現，MOBA 手遊玩家的遊戲經驗年數越高，其在策略性、情感投入與社交互動上的動機得分也越高，顯示年資與動機呈正相關。

另一方面，玩家的最後一次遊玩時間亦被視為其近期參與度與動機強度的指標之一。Chen (2021) 透過 600 名 MOBA 玩家問卷調查與結構方程模型發現，MOBA 類遊戲的高頻使用者，在最近七日內曾登入的比例與動機構面（如成就、社交）之間存在顯著相關，顯示「最後一次遊玩時間」與遊戲涉入度有關聯。Gao、Xiao 與 Ding (2020) 也指出，最近有遊玩行為的玩家，其在問卷中回報的使用意圖明顯高於已數週未登入者。這些發現顯示，遊戲年資與最近一次遊玩行為兩者皆可能與使用動機構面呈現顯著關聯。Wang & Zhao (2022) 針對 520 名 MOBA 玩家採用問卷調查與迴歸分析，發現活躍度較高的玩家（即最近一次遊玩時間較近）在時間管理意圖上得分較高，反映出他們更能有效調配遊戲與生活的時間。此結果與 Kim et al. (2024) 透過長期追蹤調查所得相符，他們指出頻繁遊玩的玩家在社交互動動機上具有較強的需求，顯示活躍度與社交動機存在顯著正向關聯。

根據上述文現，本研究提出以下的研究假設：

H4：使用動機與意圖四構面與年資之間具有顯著相關性

H5：使用動機與意圖四構面與最後一次遊玩之間具有顯著相關性

第參章 研究方法

本章節將介紹所要使用的研究方法以及研究實施的相關流程，主要分為六個小節，研究架構、研究假設統整、研究對象、研究工具、研究實施、資料分析

第一節 研究架構

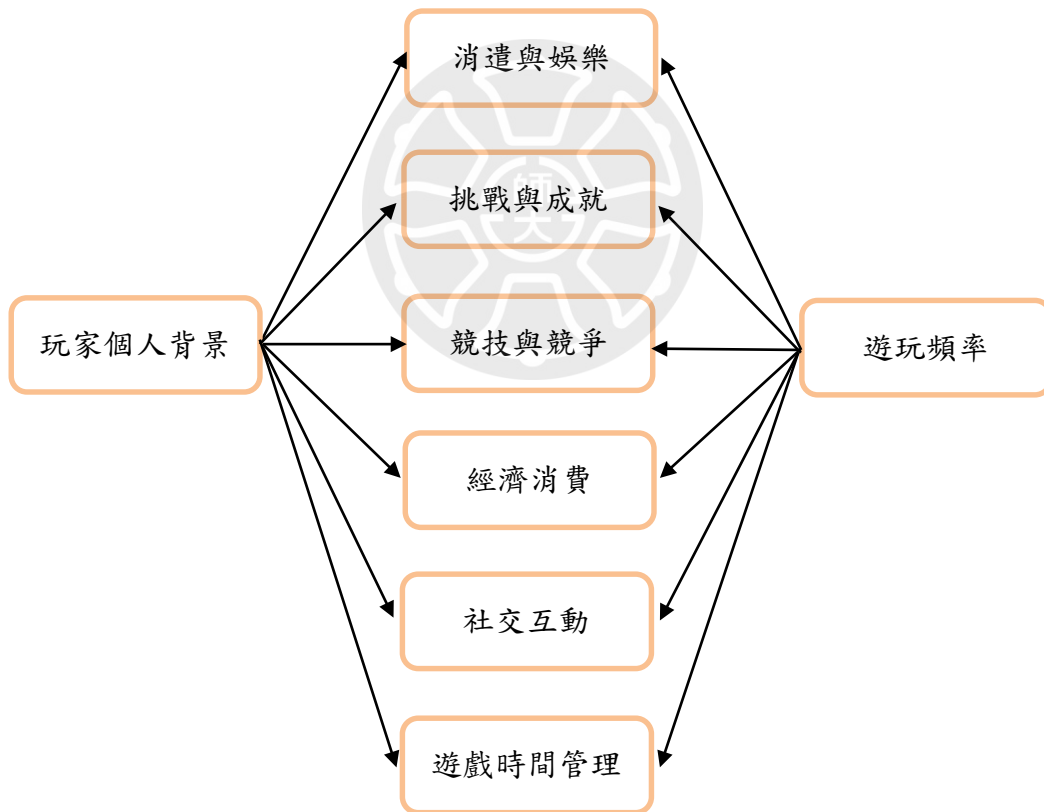


圖 3-1 研究架構

第二節 研究假設統整

為了瞭解 MOBA 手遊玩家的遊玩動機，根據本研究目的與文獻探討及研究架構，對玩家性別、年齡、教育程度、遊玩頻率，以及使用動機與意圖三構面（競技與競爭、經濟消費、社交互動）提出以下假設：

H1：性別對 MOBA 手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響

H1a：不同性別的玩家在競技與競爭動機上有顯著差異。

H1b：不同性別的玩家在經濟消費動機上有顯著差異。

H1c：不同性別的玩家在社交互動動機上有顯著差異。

H2：年齡對 MOBA 手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響

H2a：不同年齡層的玩家在競技與競爭動機上有顯著差異。

H2b：不同年齡層的玩家在經濟消費動機上有顯著差異。

H2c：不同年齡層的玩家在社交互動動機上有顯著差異。

H3：教育程度對 MOBA 手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響

H3a：不同教育程度的玩家在競技與競爭動機上有顯著差異。

H3b：不同教育程度的玩家在經濟消費動機上有顯著差異。

H3c：不同教育程度的玩家在社交互動動機上有顯著差異。

H4：使用動機與意圖三構面與年資之間具有顯著相關性

H4a：競技與競爭與年資之間具有顯著相關。

H4b：經濟消費與年資之間具有顯著相關。

H4c：社交互動與年資之間具有顯著相關。

H5：使用動機與意圖三構面與最後一次遊玩之間具有顯著相關性

H5a：競技與競爭與最後一次遊玩之間具有顯著相關。

H5b：經濟消費與最後一次遊玩之間具有顯著相關。

H5c：社交互動與最後一次遊玩之間具有顯著相關。

H6：使用動機與意圖三構面之間具有顯著相關性

H6a：競技與競爭與社交互動之間具有顯著相關。

H6b：競技與競爭與經濟消費之間具有顯著相關。

H6c：社交互動與經濟消費之間具有顯著相關。



第三節 研究對象

表 3-1 研究對象資訊

編號	年齡	性別	居住地	遊玩年限
A1	24	女	台北-大同區	6 年
A2	24	女	新北-汐止區	4 年
A3	24	女	台北-南港區	4 年
B1	24	男	台北-北投區	8 年
B2	24	男	新北-板橋區	4、5 年
B3	24	男	新北-板橋區	4、5 年

本研究為了解「MOBA」手遊玩家使用動機與意圖，主要分為兩個部分，質化的訪談法與量化的問卷調查法，訪談透過便利抽樣採用半結構式訪談，受訪者皆為 3 年以上長期遊玩「MOBA」手游的玩家。問卷調查法研究對象為一般比較熟悉網路操作和使用，可以透過網路使用智慧型手機或電腦填答問卷，並且為曾經遊玩及現在持續遊玩「MOBA」手遊玩家，將進一步細分研究對象像是性別、年齡、教育程度，在不同背景下玩家的遊戲行為及心理狀態。

第四節 研究工具

一、 訪談大綱

表 3-2 訪談大綱

遊玩動機	
1	請問你玩 MOBA 手遊多久了 請問一開始是如何接觸到 MOBA 手遊 請問你玩 MOBA 手遊的動機是 請問你最喜歡 MOBA 手遊的哪個部分 請問你有玩過其他類型的手遊嗎?為甚麼會選擇 MOBA 手遊呢?
社交互動	
2	請問你會和朋友一起玩這款 MOBA 手遊嗎? 請問遊戲中的社交互動對您有多重要? 請問你曾經結識過新朋友或加入過遊戲社群嗎?
競技與挑戰	
3	請問你會參加遊戲內的比賽或活動嗎? 請問挑戰和提高技能對您來說有多重要?
消費行為	
4	請問你會在這款遊戲中花錢嗎?如果會，主要是購買哪些內容? 請問你認為花錢對於提升遊戲體驗有多大影響?

二、 訪談結果分析

透過訪談法我們發現玩家們注重的比起遊戲的外在因素像是遊戲美術、動畫、技能特效、音樂音效……等，更加注重遊戲本身的遊戲性像是互動性、挑戰性、社交活動、進度與成長、探索與發現，玩家們一開始的遊玩動機，基本上都是受到同濟的影響，絕大部分是為了與同濟之間一同組隊遊玩，因此共同選擇了同一款遊戲以達到玩家們的社交需求，但並非遊戲的外在因素就不重要，外在因素會影響玩家在遊戲內的購買行為。然而因為 MOBA 手遊涵蓋年齡層較廣，有些玩家會利用 MOBA 手遊去與人拉近距離，也可以與年紀較輕的人產生共同話題，由於手遊的便利性，讓玩家們隨時隨地都可以玩。

我覺得它這個確實是有一點社交成分在裡面，因為我原本就不是喜歡這款遊戲的人，但是我是因為出於社交所以了解到這款遊戲，然後又因為可能，就是，應該是說，我覺得它的涵蓋年齡層很廣，她可以到國小小朋友他也有在玩，那我有時候我跟他講的我喜歡的那種，不見得是他會玩的。而且，它現在這東西是，這是因為我們探討的是手遊，手遊就很方便，因為不見得每個人家裡都會有桌上型電腦。(A1，2024 年 4 月 19 日，台北大同區)

一開始主要是先社交，而且我對這款遊戲也很有興趣，到後面都是以紓壓來玩這款遊戲。(B1，2024 年 4 月 29 日，台北北投區)

我覺得是可以增進人進關係又可以打發時間的一款遊戲，可以透過這款遊戲去與人拉近關係，產生共鳴及話題的一種交流方式。(A2，2024 年 4 月 24 日，新北汐止區)

玩了四年，高中的時候因為朋友推薦 moba 手遊，所以才去玩沒有透過 moba 手遊結交朋友，都是跟朋友玩，都是朋友帶我打的，我自己玩都是隨便跟電腦玩的。(A3，2024 年 8 月 24 日，台北南港區)

對於完全沒有接觸過 MOBA 手遊的人來說，MOBA 手遊從新手到上手，是需要耗費蠻多的心力跟時間的，因為透過不同的技能、裝備、角色定位、角色優勢劣勢、隨機組隊……等，可以搭配形成許多不同的結果，一方面可以讓玩家們不會感到疲乏，另一方面也因為角色越出越多，玩家對於 MOBA 手遊的了解就像一個龐大的數據庫。

有新模式或喜歡的英雄會想去練它或為了遊戲內的排名會想去用那隻角色, 主要是遊戲內有沒有吸引到我的角色才會讓我會一直玩下去。角色造型跟遊戲內的模式, 系統會出現不斷更新很好, 看到 yt 的影片介紹這個遊戲很有趣會讓人很想去嘗試玩看看。(B3, 2024 年 7 月 13 日, 新北板橋區)

已經沒有玩手遊兩年了，有時候想到，壓力大就會想要放鬆的時候也會去玩，因為我覺得打遊戲蠻放鬆的，但如果一直輸就不會想玩了，就會直接放棄不玩了。(A3, 2024 年 8 月 24 日, 台北南港區)。

然而，影響玩家的使用動機與成為資深玩家的因素，包括遊戲本身的更新內容、競爭性、以及個人生活狀況等。有些玩家因為遊戲內新角色、新模式或排名競爭的吸引力，會持續投入時間遊玩；而另一些玩家則因為學業或生活壓力，會階段性地中斷遊戲，甚至最終選擇離開。此外，遊戲的手感與流暢度也影響玩家對特定 MOBA 遊戲的偏好，部分玩家在嘗試不同遊戲後，仍選擇回歸體驗較佳的作品。然而，當遊戲中的等級提升、日常任務活動挑戰變得過於繁瑣，排位競技系統使玩家產生壓力或長時間無法晉升，當玩家長時間未獲得滿足感時，也可能導致倦怠，進而放棄遊玩。

如果傳說沒有一直推陳出新的話，就是會玩一玩覺得蠻膩的，那時候這種團站手遊剛出，在電腦 lol 之後出的第一個團戰手遊，相較起 lol 遊玩的時間比較短，也比電腦容易去玩，會促使我去玩

的動機是有推出新的角色或者是為了達成競賽名次。(B2, 2024 年 7 月 13 日, 新北板橋區)

從剛接觸到現在有 8 年了, 但這期間有間斷, 真正回來玩的時間大概四年半多, 其中一部分是因為國高中課業壓力較大, 後來大學才有認真在玩, 另一部分是覺得那時候不太懂這個遊戲玩的方式, 就覺得不會玩然後就放著, 沒有玩了。(A2, 2024 年 4 月 24 日, 新北汐止區)

覺得不同 MOBA 手遊整體的順暢度和手感有差, 傳說對決的遊戲體驗是最好的, 有試玩過不同的 MOBA 手遊, 但到後面就沒有甚麼玩, 假如玩 MOBA 手遊每一隻角色都要練, 那就不是在紓壓, 而是單純覺得很好玩而一直在玩。(B1, 2024 年 4 月 29 日, 台北北投區)

為了建構更貼近 MOBA 手遊玩家實際經驗的量化問卷工具, 根據受訪者的回應內容, 可歸納為六大動機構面, 如受訪者提及「這款遊戲讓我放鬆」、「遊戲很有趣」、「壓力大時會打幾場放鬆」歸類為消遣與娛樂; 「同儕揪團一起玩」、「透過遊戲和年齡不同的人建立共同話題」、「假期與親朋好友一起玩」歸類為社交互動; 「喜歡達到排位目標」、「達成名次後會暫時休息」、「為了拚排名練角色」歸納為挑戰與成就; 「想成為高手」、「享受與人對戰」、「看 YT 影片後會想挑戰新角色」歸納為競技與競爭; 「會買造型」、「角色推出新造型時會課金」、「購買虛寶會提升體驗」歸納為經濟消費; 「斷續玩幾年」、「因課業或壓力中斷」、「會因生活狀況調整是否玩」歸納為遊戲時間管理。綜上所述, 訪談所歸納的六大動機構面, 與既有遊玩動機的文獻相呼應, 用以建構後續問卷題項。

三、 問卷設計

本研究主要探討影響 MOBA 手遊玩家使用動機與意圖的因素，問卷調查主要分為兩個部份，第一部分為玩家基本資料及 MOBA 手遊玩家使用情況，玩家基本資料部分包括「性別」、「年齡」、「教育程度」。MOBA 手遊玩家使用情況包括「是否有玩過 MOBA 手遊」、「使用 MOBA 手遊頻率」、「使用 MOBA 手遊時長」及「使用 MOBA 手遊年資」，讓部分使用 MOBA 手遊頻率為半年以上玩家填答「為何中斷使用 MOBA 手遊」。第二部分為 MOBA 手遊玩家使用意圖。透過使用與滿足理論的五大需求將玩家的使用意圖分為六個部分「消遣與娛樂」、「社交互動」、「挑戰與成就」、「競技與競爭」、「經濟消費」、「遊戲時間管理」為問卷設計的重點，透過問卷內容進一步分析，再不同年齡層以及背景下，影響玩家使用動機與意圖的差異性因素。

問卷採用網路形式進行發放，網路問卷相較起面訪、電訪、郵寄問卷更加不受到時間、空間上的限制，且由於研究的主題是 MOBA 手遊的玩家，他們因為長期接觸網路，故在網路上發放問卷更能收集到這類族群的樣本。

本節針對六個研究變項之定義，進行解釋，問卷使用李克特五點量表，選項包含「非常不同意」、「不同意」、「普通」、「同意」、「非常同意」，分數依序是 1 至 5 分。

1. 基本資料

問卷的第一部分，包含「性別」、「年齡」、「教育程度」、「是否有玩過 MOBA 手遊」、「使用 MOBA 手遊頻率」、「使用 MOBA 手遊時長」……等，共七個項目。

表 3-3 基本資料問卷題項

1	性別
	男性 女性
2	年齡
	玩家自填
3	教育程度
	國小 國中 高中 大學 碩士 博士
4	您是否有玩過 MOBA 手遊？
	是（有玩過）；否（從來沒玩過）
5	您已經玩 MOBA 手遊多久了？
	1 個月；3 個月；6 個月；1 年；2 年；3 年；3 年以上
6	您最後一次遊玩 MOBA 手遊是什麼時候？
	3 天以內；7 天以內；半個月以內；1 個月以內；3 個月以內；半年以內；1 年以內；2 年以內；3 年以內；3 年以上
7	您最近一周內平均玩幾次 MOBA 手遊？
	0-3 次；3-6 次；6-9 次；9-12 次；12-15 次；15 次以上
8	您每次玩 MOBA 手遊的時間是多久？
	0-15 分鐘；15-30 分鐘；30-45 分鐘；45-60 分鐘；60 分鐘以上
9	您為何不持續遊玩 MOBA 手遊呢？（複選）
	遊戲時長過長；玩家互動不友好；遊戲內容變化過快；遊戲內容疲乏；其他（請說明）

2. MOBA 手遊使用動機與意圖

在問卷的第二部分為 MOBA 手遊使用動機與意圖的相關題項，其中包含「消遣與娛樂」「社交互動」「挑戰與成就」「競技與競爭」「經濟消費」「遊戲時間管理」，遊玩動機變數參考了 Hamari & Keronen (2017) 的消遣與娛樂構面、Wohn et al. (2014) 的社交互動構面，以及 Deci & Ryan (2000) 關於成就動機的理论基礎。

表 3-4 各構面問卷題項

構面	題項	參考文獻
消遣與娛樂	我玩 MOBA 手遊是為了消磨時間	Hamari, J., & Keronen, L. (2017)
	玩 MOBA 手遊讓我感到愉快和放鬆	
社交互動	我玩 MOBA 手遊是為了和朋友一起玩	Wohn, D. Y., et al. (2014).
	我透過 MOBA 手遊結識了新朋友	
	遊戲中的社交互動對我很重要	
挑戰與成就	我玩 MOBA 手遊是為了挑戰自己	Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000).
	遊戲中的勝利讓我感到成就感	
	我喜歡通過遊戲提高我的技能	
競技與競爭	我參加遊戲內的比賽或活動	Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000).
	我享受與其他玩家競爭的過程	
	我希望成為遊戲中的頂尖玩家	
經濟消費	我會在遊戲中花錢購買道具或服務	Hamari, J., & Keronen, L. (2017).
	我認為花錢能提升我的遊戲體驗	
	我對在遊戲中消費後的體驗感到滿意	
遊戲時間管理	我能合理安排遊戲時間	Huang, G.-Y (2021).
	遊戲對我的生活有正面的影響	

第五節 研究實施

本研究由於是要收集玩家們有關「MOBA」手遊玩家使用動機與意圖，主要分為兩個部分，質化的深度訪談法與量化的問卷調查法，透過深度訪談建構問卷探索玩家可能忽略或不自覺的因素，透過問卷調查法來了解玩家的真實想法和主觀感受。問卷將會利用 google 表單進行發放，為了使問卷回收獲得的數據能夠更加全面，因此將會在台灣最多人使用的遊戲論壇巴哈姆特上發放問卷，除此之外也會將問卷連結發放到 Facebook、line、與遊戲社團中，請有玩過 MOBA 手遊的玩家填寫。

本問卷從 113 年 10 月 18 號發放到 12 月 1 號，總共回收 242 份問卷，其中有 50 份在是否遊玩過 MOBA 手遊的題目，填答為否(從來沒玩過)為無效問卷，扣除 50 份無效問卷，總共回收 192 份有效問卷。



第六節 資料分析

本章節將回收的問卷按照年齡與性別整理，用以探討影響 MOBA 手遊玩家使用動機意願為何。

在問卷資料的統計分析上，本研究以 SPSS 23.0 中文版統計軟體為分析工具，所使用的分析方法如下：

一、 描述統計分析 (Descriptive Statistics)

可以用來瞭解樣本的基本特徵和分佈情況，例如性別、年齡、教育程度等的百分比、平均值、標準差等。這有助於對受訪者的特徵有一個整體的了解。

二、 信度分析 (Reliability Analysis)

使用 Cronbach's α 係數檢定的內部一致性，確保測量結果是否一致、穩定，能在不同情境或時間下得到相似的結果 (Cortina, 1993; DeVellis, 2017)。Cronbach's α 值越接近 1，信度越高 (陳寬裕、王正華，2021)。Bland 與 Altman (1997) 認為 Cronbach's $\alpha > 0.7$ 較好，然而，當量表題數過少時，Cronbach's α 將會受到限制，無法準確反映信度 (Schmitt, 1996)。

三、 相關分析 (Pearson Correlation)

相關分析用於檢驗兩個或多個變數之間的線性關係。相關係數的數值範圍為 -1 至 1，其中正值表示正相關，負值表示負相關，0 表示無相關。相關係數的絕對值越大，變數之間的線性關係越強 (Cohen, 1988)。

四、 獨立樣本 T 檢定 (Independent Sample t test)

本研究使用獨立樣本 T 比較兩組獨立樣本 (如性別) 的平均值是否具有統計上的顯著差異 (Field, 2022)。透過該檢定可幫助理解性別在遊玩 MOBA 手遊時，對不同動機構面的潛在差異性，進一步挖掘性別在數位遊戲行為中的重

要影響 (Wang & Yu, 2020)。檢視問卷基本資料中「性別」與使用動機與意圖三構面「競技與競爭」、「社交互動」、「經濟消費」之間的影响。

五、 變異數分析 (ANOVA)

本研究以單因子變異數分析適合三個以上獨立群體在不同構面上的平均值是否具有統計上的顯著差異。檢視問卷資本資料中「年齡」、「教育程度」與使用動機與意圖三構面「競技與競爭」、「社交互動」、「經濟消費」之間的影响。若檢定結果顯示差異顯著，進一步進行事後檢定 (Post Hoc Test)，以確認具體差異所在群體 (陳厚全，2023)。



第肆章 研究結果與討論

本文觀察研究對象在使用 MOBA 手遊經驗感受，探索 MOBA 手遊玩家的使用動機與意圖，發現玩家們不同的使用動機、注重的不同因素以滿足不同的需求。本研究主要分為質化訪談與量化問卷調查兩個部分。

第一節 問卷樣本描述

一、基本人口樣本描述性統計

以描述統計分析 MOBA 手遊玩家的基本資料與使用情形，包含性別、年齡、教育程度等，透過網路上發放問卷的方式進行資料蒐集，本研究正式問卷樣本一共 242 份問卷，扣除 50 份非 MOBA 手遊玩家的無效問卷樣本後，實際回收的有效樣本總共有 192 份。

首先，玩家性別的方面，本研究的回答中，「女性」玩家為 113 人，百分比為 58.9%，而「男性」玩家為 79 人，百分比為 41.1%，由此可知，女性玩家的比例相較於男性玩家多。

在玩家年齡的方面，「21-30 歲」的玩家佔全部受試者的絕大多數，其人數 134 位，百分比為 69.8%，其次「31-40 歲」的玩家，其人數為 33 位，百分比為 17.2%；「20 歲以下」的玩家，其人數為 20 位，百分比為 10.4%；「41 歲以上」的玩家，其人數為 5 位，百分比為 2.6%，由此可知，本研究問卷回答者的玩家年齡在青壯年為主。

在玩家的教育程度方面，由於學歷為「國小」的玩家為 1 位，百分比為 0.5%；「高中」的玩家為 11 位，百分比為 5.7%；由於國小與高中的玩家數量過少，於是決定將兩項合併為「高中職（含）以下」，玩家合計 12 位，百分比為 6.2%；「大學」的玩家為最多的 141 位，百分比為 73.4%，「研究所（含）以上」的玩家為次多的 39 位，百分比為 20.3%，由此可知，本研究問卷回答者的教育程度以「大學」學歷佔多數。

二、 玩家使用行為描述性統計

在玩家的遊玩年資方面，「1 個月」的玩家為 17 位，百分比為 8.9%；「3 個月」的玩家為 16 位，百分比為 8.3%；「半年」的玩家為 16 位，百分比為 8.3%；「1 年」的玩家為 32 位，百分比為 16.7%；「2 年」的玩家為 26 位，百分比為 13.5%；「3 年」的玩家為 10 位，百分比為 5.2%；「3 年以上」的玩家為 75 位，百分比為 39.1%，由此可知，本研究問卷回答者的遊玩年資以「3 年以上」佔多數。

在玩家的遊玩頻率中最後一次遊玩敘述中，「3 天以內」的玩家為 83 位，百分比為 43.2%；「7 天以內」的玩家為 24 位，百分比為 12.5%；「半個月以內」的玩家為 12 位，百分比為 6.3%；「一個月以內」的玩家為 11 位，百分比為 5.7%；「三個月以內」的玩家為 7 位，百分比為 3.6%；「半年以內」的玩家為 13 位，百分比為 6.8%；「1 年以內」的玩家為 12 位，百分比為 6.3%；「2 年以內」的玩家為 12 位，百分比為 6.3%；「3 年以內」的玩家為 2 位，百分比為 1.0%；「3 年以上」的玩家為 16 位，百分比為 8.3%，由此可知，本研究問卷回答者的最後一次遊玩頻率為「3 天以內」佔多數。

在玩家的遊玩頻率中最近一周遊玩敘述中，「0-3 次」的玩家為 51 位，百分比為 26.6%；「3-6 次」的玩家為 44 位，百分比為 22.9%；「6-9 次」的玩家為 29 位，百分比為 15.1%；「9-12 次」的玩家為 13 位，百分比為 6.8%；「12-15 次」的玩家為 3 位，百分比為 1.6%；「15 次以上」的玩家為 10 位，百分比為 5.2%，由此可知，本研究問卷回答者的最近一周遊玩頻率為「0-3 次」佔多數。

在玩家的遊玩頻率中每次使用時常敘述中，「0-15 分鐘」的玩家為 6 位，百分比為 3.1%；「15-30 分鐘」的玩家為 45 位，百分比為 23.4%；「30-45 分鐘」的玩家為 46 位，百分比為 24%；「45-60 分鐘」的玩家為 27 位，百分比為 14.1%；「60 分鐘以上」的玩家為 26 位，百分比為 13.5%，由此可知，本

研究問卷回答者的每次使用時長為「15-30 分鐘」、「30-45 分鐘」佔多數。

表 4-1 基本資料描述統計-次數分配表

類目	類別	人數	百分比
性別	女性	113	58.9
	男性	79	41.1
年齡	20 歲以下	20	10.4
	21-30 歲	134	69.8
	31-40 歲	33	17.2
	41 歲以上	5	2.6
教育程度	高中職(含)以下	12	6.2
	大學	141	73.4
	研究所(含)以上	39	20.3
遊玩年資	1 個月	17	8.9
	3 個月	16	8.3
	半年	16	8.3
	1 年	32	16.7
	2 年	26	13.5
	3 年	10	5.2
	3 年以上	75	39.1
最後一次使用	3 天以內	83	43.2
	7 天以內	24	12.5
	半個月以內	12	6.3
	一個月以內	11	5.7
	三個月以內	7	3.6
	半年以內	13	6.8

	1 年以內	12	6.3
	2 年以內	12	6.3
	3 年以內	2	1.0
	3 年以上	16	8.3
最近一周	0-3 次	51	26.6
	3-6 次	44	22.9
	6-9 次	29	15.1
	9-12 次	13	6.8
	12-15 次	3	1.6
	15 次以上	10	5.2
每次使用時長	0-15 分鐘	6	3.1
	15-30 分鐘	45	23.4
	30-45 分鐘	46	24.0
	45-60 分鐘	27	14.1
	60 分鐘以上	26	13.5

有關玩家遊玩頻率的部分，最後一次遊玩 MOBA 手遊是在三天之內的佔最多共 83 人，百分比為 43.2%，接著以半年為區分，分別讓最後一次遊玩為半年以內的人填答「最近一周」和「每次玩幾分鐘」的遊玩頻率題目，讓最後一次遊玩為半年以上的人填答「為何不持續遊玩」。最後一次遊玩為半年以內玩家共 150 人佔百分比 78.1%，最近一周的遊玩頻率其中一周 0-3 次為最高共 51 人佔百分比 26.6%；每次玩幾分鐘的分布，大多落在 15-45 分鐘，其中每次玩 30-45 分鐘共 46 人佔 24%。最後一次遊玩為半年以上玩家共 42 人佔百分比 21.9%，半年以上不遊玩因素其中「遊戲內容疲乏」選項被填答次數最多共計 28 次。

表 4-2 問卷敘述統計

構面		N	平均值	標準差
消遣與	我玩 MOBA 手遊是為了消磨時間	192	3.93	1.133
娛樂	玩 MOBA 手遊讓我感到愉快和放鬆	192	4.19	.866
社交互	我玩 MOBA 手遊是為了和朋友一起玩	192	4.02	1.002
動	我通過 MOBA 手遊結識了新朋友	192	3.30	1.271
	遊戲中的社交互動對我很重要	192	3.26	1.255
挑戰與	我玩 MOBA 手遊是為了挑戰自己	192	3.49	.992
成就	遊戲中的勝利讓我感到成就感	192	4.28	.697
	我喜歡通過遊戲提高我的技能	192	4.07	.871
競技與	我參加遊戲內的比賽或活動	192	3.77	1.130
競爭	我享受與其他玩家競爭的過程	192	3.97	.772
	我希望成為遊戲中的頂尖玩家	192	3.65	1.139
經濟消	我會在遊戲中花錢購買道具或服務	192	2.64	1.415
費	我認為花錢能提升我的遊戲體驗	192	3.30	1.389
	我對在遊戲中消費後的體驗感到滿意	192	3.01	1.149
遊戲時	我能合理安排遊戲時間與其他生活活動	192	3.99	.957
間管理	遊戲對我的生活有正面的影響	192	3.65	.915

三、問卷信度分析

本研究初期透過質性訪談與文獻回顧，歸納出六大使用動機構面作為問卷設計依據，包含消遣與娛樂、挑戰與成就、競技與競爭、社交互動、經濟消費、與遊戲時間管理等。然而在信度分析階段中，消遣與娛樂構面、挑戰與成就構面、遊戲時間管理構面與 Bland、Altman(1997)認為 Cronbach's $\alpha > 0.7$ 產生較大差距表，表示此構面與本研究探討玩家動機意圖關聯性不高，因此決定刪除此構面。根據有效問卷 192 份樣本進行信度分析，其結果顯示競技與挑戰構面之信度為 Cronbach's $\alpha .712$ ；社交互動構面之信度為 Cronbach's $\alpha .728$ ；經濟消費之信度為 Cronbach's $\alpha .778$ 結果如表 4-3 所示。

表 4-3 信度分析數據

構面	Cronbach's α	題項數
競技與挑戰	.712	3
社交互動	.728	3
經濟消費	.778	3

第二節 不同背景變項與競技與競爭、經濟消費、社交互動之差異分析

本研究使用獨立樣本 t 檢定檢視 MOBA 手遊使用動機意圖「性別」與「競技與競爭」、「社交互動」、「經濟消費」三構面之間的影响。

一、「玩家性別」對三構面差異性分析

1. 玩家不同性別與競技與競爭之間的差異分析

使用獨立樣本 t 檢定分析玩家不同性別與競技與競爭之間的關係，將性別分為男性與女性，結果顯示，由變異數同質性 Levene 檢定達顯著 ($F=4.4, P=.04 < .05$)，代表不採用相等變異數。以獨立樣本 t 檢定檢測結果顯示 ($t(183.684) = 1.66, p > .05$) 表示玩家不同性別與競技與競爭之間的差別無明顯差異。檢定結果如表 4-4 所示。

2. 玩家不同性別與經濟消費之間的差異分析

使用獨立樣本t檢定分析玩家不同性別與經濟消費之間的關係，將性別分為男性與女性，結果顯示，由變異數同質性Levene檢定未達顯著 ($F=2.01, P=.16 >.05$)，代表採用相等變異數。以獨立樣本t檢定檢測結果顯示 ($t(190) = -1.91, p >.05$) 表示玩家不同性別與經濟消費之間的差別無明顯差異。檢定結果如表4-4所示。

3. 玩家不同性別與社交互動之間的差異分析

使用獨立樣本t檢定分析玩家不同性別與社交互動之間的關係，將性別分為男性與女性，結果顯示，由變異數同質性Levene檢定未達顯著 ($F=.60, P=.44 >.05$)，代表採用相等變異數。以獨立樣本t檢定檢測結果顯示 ($t(190) = 1.66, p >.05$) 表示玩家不同性別與社交互動之間的差別無明顯差異。檢定結果如表4-4所示。

表4-4 玩家不同性別與三構面之差異性分析

	女性(N=113)		男性(N=79)		<i>t</i>	<i>p</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
競技與競爭	3.88	.87	3.68	.73	1.66	.10
社交互動	3.62	.91	3.39	1.00	1.66	.10
經濟消費	2.86	1.06	3.16	1.14	-1.91	.06

二、「玩家年齡分佈」對三構面差異性分析

以變異數分析檢視「玩家年齡分佈」和「教育程度」與三個構面(競技與競爭、社交互動、經濟消費)是否有顯著性影響。

1. 「玩家年齡分佈」對競技與競爭之間的差異性分析

以單因子變異數檢視玩家年齡分佈與競技與競爭之間的關係，自變數為玩家年齡，分為四個水準(20歲以下、21-30歲、31-40歲、41歲以上)，依變項為競技與競爭，單因子變異數分析結果顯示，玩家年齡分佈對競技與競爭無顯著性影響， $F(3, 188)=.6, p>.05, \eta^2=.01$ 。

2. 「玩家年齡分佈」對社交互動之間的差異性分析

以單因子變異數檢視玩家年齡分佈與社交互動之間的關係，自變數為玩家年齡，分為四個水準(20歲以下、21-30歲、31-40歲、41歲以上)，依變項為社交互動，單因子變異數分析結果顯示，玩家年齡分佈對社交互動無顯著性影響， $F(3, 188)=2.56, p>.05, \eta^2=.04$ 。

3. 「玩家年齡分佈」對經濟消費之間的差異性分析

以單因子變異數檢視玩家年齡分佈與經濟消費之間的關係，自變數為玩家年齡，分為四個水準(20歲以下、21-30歲、31-40歲、41歲以上)，依變項為經濟消費，單因子變異數分析結果顯示，玩家年齡分佈對經濟消費無顯著性影響， $F(3, 188)=1.91, p>.05, \eta^2=.03$ 。

表 4-5 不同玩家年齡與三構面之差異性分析

		平方和	自由度	均方	F	顯著性
競技與競爭	群組之間	1.205	3	.402	.596	.618
	群組內	126.762	188	.674		
	總計	127.967	191			
經濟消費	群組之間	6.834	3	2.278	1.907	.130

	群組內	224.564	188	1.194		
	總計	231.398	191			
社交互動	群組之間	6.785	3	2.262	2.559	.056
	群組內	166.178	188	.884		
	總計	172.963	191			

表 4-6 不同玩家年齡與三構面之平均值與標準差

	20 歲以下 (N=20)		21-30 歲 (N=134)		31-40 歲 (N=33)		41 歲以上 (N=5)	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
競技與競爭	3.65	.96	3.79	.78	3.93	.88	3.6	.83
社交互動	3	1.03	3.59	.85	3.63	1.18	3.27	1.12
經濟消費	2.55	1.23	2.99	1.07	3.27	1.03	1.53	.69

$P < .05$ 為顯著 $p > .05$ 為不顯著

三、「教育程度」對三構面差異性分析

1. 「教育程度」對競技與競爭之間的差異性分析

以單因子變異數檢視玩家教育程度與競技與競爭的關係，自變數為玩家教育程度，分為三個水準（高中職（含）以下、大學、研究所（含）以上），依變項為競技與競爭，單因子變異數分析結果顯示，玩家教育程度對競技與競爭無顯著性影響， $F(2, 189)=2.30, p > .05, \eta^2=.02$ 。

2. 「教育程度」對社交互動之間的差異性分析

以單因子變異數檢視玩家教育程度與社交互動的關係，自變數為玩家教育程度，分為三個水準（高中職（含）以下、大學、研究所（含）以上），依變項為社交互動，單因子變異數分析結果顯示，玩家教育程度對社交互動具顯著性影響， $F(2, 189)=3.94, p < .05, \eta^2=.04$ 。

經事後比較 HSD 發現，教育程度大學 (M=3.64, SD= .89) 與教育程度研究所 (含) 以上 (M=3.17, SD=1.06) 的社交互動有顯著性差異，但是高中職 (含) 以下玩家與大學玩家的社交互動並無顯著差異，另外，研究所 (含) 以上玩家與高中職(含)以下玩家的社交互動也無顯著性差異，也就是說，教育程度大學的玩家社交互動明顯高於研究所 (含) 以上。

3. 「教育程度」對經濟消費之間的差異性分析

以單因子變異數檢視玩家教育程度與經濟消費的關係，自變數為玩家教育程度，分為三個水準 (高中職 (含) 以下、大學、研究所 (含) 以上)，依變項為經濟消費，單因子變異數分析結果顯示，玩家教育程度對經濟消費無顯著性影響， $F(2, 189)=0.05, p>.05, \eta^2=.00$ 。

表4-7 不同玩家教育程度與三構面之差異性分析

		平方和	自由度	均方	F	顯著性
競技與競爭	群組之間	3.035	2	1.518	2.296	.103
	群組內	124.932	189	.661		
	總計	127.967	191			
經濟消費	群組之間	.132	2	.066	.054	.947
	群組內	231.265	189	1.224		
	總計	231.398	191			
社交互動	群組之間	6.920	2	3.460	3.938	.021
	群組內	166.043	189	.879		
	總計	172.963	191			

表4-8不同玩家教育程度與三構面之平均值與標準差

	高中職（含）以下(N=12)		大學(N=141)		研究所（含）以上(N=39)	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
競技與競爭	4.03	.82	3.84	.83	3.56	.74
社交互動	3.39	1.02	3.64	.89	3.17	1.06
經濟消費	2.89	1.68	2.99	1.04	3.01	1.15

$P < .05$ 為顯著 $p > .05$ 為不顯著

第三節 遊玩頻率與競技與競爭、經濟消費、社交互動之分析

本研究探討 MOBA 手遊玩家遊玩動機三個構面（競技與競爭、經濟消費、社交互動）與玩家遊玩年資、玩家最後一次遊玩的相關影響程度。

一、 遊玩動機三構面之間遊玩年資、最後一次遊玩時間相關程度

1. 玩家遊玩動機三構面之間的相關程度

以皮爾森積差相關分析了解玩家遊玩動機三構面（競技與競爭、經濟消費、社交互動）之間的相關程度。結果顯示，在有效樣本 192 人中，玩家遊玩動機三構面中（競技與競爭與經濟消費（ $r = .40, p < .01$ ）達到顯著正相關、競技與競爭與社交互動（ $r = .44, p < .01$ ）達到顯著正相關，經濟消費與社交互動（ $r = .42, p < .01$ ）達到顯著正相關），三構面間具有中度以上之正向相關性，顯示這些遊玩動機因素在 MOBA 手遊玩家的心理結構中彼此相互影響、具有連動性，例如追求成就的玩家可能也會更傾向於投入時間與付費行為。

2. 玩家遊玩動機三構面與遊玩年資之間的相關程度

以皮爾森積差相關分析了解玩家遊玩動機三構面（競技與競爭、經濟消費、社交互動）與遊玩年資的相關程度。結果顯示，在有效樣本 192 人中，經濟消費、社交互動與玩家遊玩年資皆未達顯著相關。而競技與競爭與玩家遊玩年資 ($r=.18, p<.05$) 達到顯著正相關，表示遊玩年資越長的資深玩家越重視競技與競爭，對競技與競爭的需求越高，隨著遊戲經驗的累積，玩家更注重技術提升、競技表現與達成遊戲內的目標。結果如表 4-9 所示。

3. 玩家遊玩動機三構面與最後一次遊玩時間之間的相關程度

以皮爾森積差相關分析了解玩家遊玩動機三構面（競技與競爭、經濟消費、社交互動）與最後一次遊玩時間的相關程度。結果顯示，在有效樣本 192 人中，競技與競爭 ($r=-.29, p<.01$)、經濟消費 ($r=-.14, p<.05$)、社交互動 ($r=-.23, p<.01$) 與玩家最後一次遊玩時間達到顯著負相關，表示最後一次遊玩時間越久遠，競技與競爭、經濟消費、社交互動皆降低，玩家競技與競爭需求越低，顯示競技與競爭是持續遊玩的重要動力之一；玩家的經濟消費動機越低，因為長時間未接觸遊戲降低了玩家在遊戲內消費的；玩家的社交需求越低，表示遊戲中的社交互動可能隨著玩家停止遊玩而淡化，進而降低玩家重回遊戲的動機。如表 4-9 所示。

表4-9 遊玩年資、最後一次遊玩時間與三構面相關分析

	競技與競爭	社交互動	經濟消費	遊玩年資	最後一次
競技與競爭	1	-	-	-	-
社交互動	.44**	1	-	-	-
經濟消費	.40**	.42**	1	-	-
遊玩年資分組	.18*	-.00	.02	1	-
最後一次分組	-.29**	-.23**	-.14*	-.42**	1

**. 相關性在 0.01 層級上顯著（雙尾）。

*. 相關性在 0.05 層級上顯著（雙尾）。



第四節 研究假設驗證

根據本章節敘述之分析結果，將本研究假設的檢定結果統整如下表：

表 4-10 研究假設檢定結果量表

研究假設	檢定結果
H1：性別對MOBA手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響	不支持
H1a：不同性別的玩家在競技與競爭動機上有顯著差異。	不支持
H1b：不同性別的玩家在經濟消費動機上有顯著差異。	不支持
H1d：不同性別的玩家在社交互動動機上有顯著差異。	不支持
H2：年齡對MOBA手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響	不支持
H2a：不同年齡層的玩家在競技與競爭動機上有顯著差異。	不支持
H2b：不同年齡層的玩家在經濟消費動機上有顯著差異。	不支持
H2c：不同年齡層的玩家在社交互動動機上有顯著差異。	不支持
H3：教育程度對MOBA手遊玩家的遊玩動機具有顯著影響	部分支持
H3a：不同教育程度的玩家在競技與競爭動機上有顯著差異。	不支持
H3b：不同教育程度的玩家在經濟消費動機上有顯著差異。	不支持
H3c：不同教育程度的玩家在社交互動動機上有顯著差異。	支持
H4：三構面與年資之間具有顯著相關性	部分支持
H4a：競技與競爭與年資之間具有顯著相關。	支持
H4b：經濟消費與年資之間具有顯著相關。	不支持
H4c：社交互動與年資之間具有顯著相關。	不支持
H5：三構面與最後一次遊玩之間具有顯著相關性	支持
H5a：競技與競爭與最後一次遊玩之間具有顯著相關。	支持
H5b：經濟消費與最後一次遊玩之間具有顯著相關。	支持
H5c：社交互動與最後一次遊玩之間具有顯著相關。	支持

H6：使用動機與意圖三構面之間具有顯著相關性	支持
H6a：競技與競爭與社交互動之間具有顯著相關。	支持
H6b：競技與競爭與經濟消費之間具有顯著相關。	支持
H6c：社交互動與經濟消費之間具有顯著相關。	支持



第五章 研究結論與建議

第一節、研究發現與討論

一、 MOBA 手遊影響玩家遊玩動機

玩家參與 MOBA 手遊的主要動機包括競技與競爭、社交互動、經濟消費。其中，競技與競爭動機表現最為顯著，表示多數玩家重視遊戲內的競技性與目標達成的成就感；而社交互動則表示玩家透過遊戲建立和維持人際關係。經濟消費則顯示部分玩家對於在遊戲內購買虛擬道具的意願提升（Hamari et al., 2017；陳家豪，2023）。

二、 玩家教育程度對社交互動有顯著性影響

本研究結果發現，玩家教育程度大學與研究所（含）以上在社交互動上有顯著性差異，這表示教育程度為大學的玩家，在使用 MOBA 手遊上相較起高中職（含）以上的玩家更重視遊戲中的社交互動（林俊佑，2020；楊宇翔，2022）。

三、 玩家年資與競技與競爭構面的相關性

研究發現，玩家年資與競技與競爭構面呈正相關，這表示當資深玩家在玩 MOBA 手遊時，相對起其他因素，更重視從遊戲中獲得成就感，以及技術、操作或者戰略技巧的提升（陳家豪，2023；李佩玲，2023）。

四、 玩家最後一次遊玩時間與使用動機與意圖三構面的相關性

研究發現，玩家的最後一次遊玩時間與三構面（競技與競爭、經濟消費、社交互動）呈負相關，這表示當玩家長時間未接觸遊戲，會降低玩家在遊戲中儲值課金的消費需求、淡化與朋友、家人、一同遊玩的社交需求，進而減少玩家重回遊戲的機會（王欣怡，2023；Wohn et al., 2014）。

五、 總結

本研究結果發現教育程度與社交動機具正相關：與王芸琇與蔡明峻（2022）研究結果一致，高學歷玩家更重視透過 MOBA 手遊進行虛擬互動與社群參與。高遊玩頻率者在社交互動動機上表現較強，顯示其在遊戲中建立社交關係的需求更為明顯。：Wang & Zhao（2022）與 Kim et al.（2024）皆發現活躍度較高者重視社交互動。

本研究的 t 檢定結果顯示，性別在三個動機構面（競技與競爭、社交互動、經濟消費）中皆未達統計顯著差異（p 值皆大於 .05），與 Johnson et al.（2015）提出的男性偏好競技、女性偏好社交的結論不一致。可能原因包括本研究女性樣本佔比較高（58.9%），以及問卷發放主要透過社群平台，導致樣本特性較為集中，影響性別差異的檢測。有別於 Hamari & Keronen（2017）與 Johnson（2015）以男性為主的觀察。除此之外，教育程度與經濟消費動機之間沒有顯著差異，與陳亮吟（2021）所發現「高教育程度者傾向展現較強之策略與消費動機」的結論不一致。可能原因為 MOBA 手遊的經濟消費多以外觀、造型等非勝負導向內容為主，因此不論教育程度高低，消費意願也不會有明顯的差別。

第二節、研究建議

一、 未來研究建議

1. 專注於重度使用者

後續研究可專注於重度使用者，例如：遊戲中重度課金的玩家、常駐遊戲內競賽排行的使用者、國際賽事的職業玩家。可以進行深入分析去探討這些玩家遊戲中的沉浸感（Immersion）、競爭動機（Competitive Motivation）、社群影響力（Social Influence）等心理因素，進一步了解玩家遊戲內外的行為模式。

2. 添加其他理論

本研究結合使用與滿足理論，建議未來可添加其他理論，可以更全面探討影響 MOBA 手遊玩家行為的因素。例如，自我決定理論（Self-Determination Theory, SDT）可用來分析玩家的內在動機（如成就感、社交需求）與外在動機（如獎勵、排名）；流暢體驗理論（Flow Theory）可解釋玩家的沉浸感與遊戲投入度；計劃行為理論（Theory of Planned Behavior, TPB）則能探討玩家對持續遊玩或課金行為的意圖。此外，未來研究可在問卷或訪談中加入相關變數題項，以進一步探討不同心理因素對 MOBA 手遊使用行為的影響（Deci & Ryan, 2000；黃冠宇，2021）。

3. 增加變數

研究可以加入心理特質（如神經質、外向性）、生活壓力、工作或學業負擔等變數，以探討這些因素如何影響 MOBA 手遊玩家的行為。

二、 針對 MOBA 手遊提出建議

1. 針對不同動機的玩家設計遊戲內容

針對不同動機的玩家設計遊戲內容遊戲設計者可依據玩家的主要動機進行內容優化，例如強化競技性挑戰機制來吸引競技與競爭動機強的玩家，或提供更多社交互動功能以滿足女性玩家及社交導向玩家的需求（Hamari & Keronen, 2017；楊宇翔，2022）。

2. 針對性別與年齡群體的行銷策略

針對性別與年齡群體的行銷策略遊戲營運商可根據性別與年齡差異，制定更具針對性的行銷與推廣策略，例如針對女性玩家強調社交功能，或針對 21 - 30 歲玩家加強競技挑戰的遊戲元素（Chang et al., 2019；李佩玲，2023）。

3. 促進社群參與與合作機會

促進社群參與與合作機會提供更多團隊挑戰及社群活動，鼓勵玩家參與社交互動，並透過遊戲平台促進玩家間的合作與交流，進一步增強遊戲的社會性與吸引力（Wohn et al., 2014；陳家豪，2023）。

參考文獻

- 陳伯儀 (2012) 運動性體感擬真電子影音遊戲使用者之使用滿足研究。體育學報, 45(2), 117 - 129。
<https://www.airitilibrary.com/Article/Detail/18148964-201206-201303200015-201303200015-117-129>
- 陳厚全 (2023)。《量化研究方法與應用》。臺北市：心理出版社。
- 陳家豪 (2023)。MOBA 遊戲社交功能對玩家參與度的影響研究。遊戲產業論, 35(2), 45-67。
- 陳坤毅、李昭儀 (2020)。線上遊戲玩家動機與沉浸經驗關係之研究。《資訊社會研究》, 39, 75-108。
- 陳亮吟 (2021)。MOBA 遊戲玩家的動機、沉浸經驗與使用行為關係之研究。《遊戲與數位文化期刊》, 3(1), 44 - 68。
- 陳寬裕、王正華 (2021)。心理與教育測量。台北：五南圖書出版股份有限公司。
- 陳禹辰、尚榮安、東龍、鄭靜婷 (2012)。遊戲動機與線上持續參與意圖研究。《資訊管理學報》, 19(2), 349-387。
- 黃冠宇 (2021)。遊戲行為與時間管理：MOBA 遊戲玩家的動機分析。心理與行為科學期刊, 22(3), 123-140。
- 李佩玲 (2023)。消費行為與 MOBA 遊戲動機之關係探討。行為科學研究, 30(1), 75-90。
- 林嘉芬、吳家安 (2019)。手機 MOBA 遊戲玩家行為差異探析。《行銷評論》, 16(2), 95-122。
- 林俊佑 (2020)。遊戲滿足感與動機之關聯性：以 MOBA 手遊玩家為例。台北：心理出版社。
- 羅世宏 (2000)。傳播理論：起源、方法與應用。賽夫蘭 (Severin Werner J)

- 譚卡特(Tankard Jr JAMES W)原著：羅世宏譯。臺北：五南書局
- 王欣怡 (2023)。數位遊戲消費模式：MOBA 遊戲的虛擬商品設計策略。《數位內容與科技管理期刊》，8(1)，45-60。
- 王芸琇、蔡明峻 (2022)。手機遊戲動機、行為與背景變項之關係探討。《資訊管理與研究》，9(1)，1-22。
- 楊宇翔 (2022)。女性 MOBA 手遊玩家之社交行為研究。《電子商務與網絡社會期刊》，12(4)，98-115。
- Tauber, E. M. (1972). Why do people shop. *Journal of Marketing*, 36(4), 46- 49. doi: 10.2307/1250426
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). Utilization of Mass Communication by the Individual. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), ***The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*** (pp. 19-32). Beverly Hills, CA: Sage.
- Malone, T. W. (1980). What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games. Ph.D. dissertation, Stanford University.
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39-50.
- Palmgreen, P., & Rayburn, J. D. (1985). An Expectancy-Value Approach to Gratifications Research. In K. E. Rosengren, L. A. Wenner, & P. Palmgreen (Eds.), ***Media Gratifications Research: Current Perspectives*** (pp. 61-72). Beverly Hills, CA: Sage.
- Wenner, L. A. (1986). ***Media Gratifications Research: Current Perspectives***. Beverly Hills, CA: Sage.
- Lepper, M. R., & Malone, T. W. (1987). Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.),

- Aptitude, learning, and instruction (Vol. 3. pp. 255-286). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203771587>
- Cortina, J. M. (1993). What is coefficient alpha? An examination of theory and applications. *Journal of Applied Psychology*, 78(1), 98–104. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.78.1.98>
- Schmitt, N. (1996). Uses and abuses of coefficient alpha. *Psychological Assessment*, 8(4), 350–353. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.8.4.350>
- Bland, J. M., & Altman, D. G. (1997). Statistics notes: Cronbach's alpha. *BMJ*, 314(7080), 572. <https://doi.org/10.1136/bmj.314.7080.572>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Marçal Mora-Cantalops & Miguel-Ángel Sicilia (2006) .MOBA games : A literature review. *Entertaining Computing*, 26, pp. 128-138.
- Wohn, D. Y., et al. (2014). *The role of social motivation in gaming behavior*. *Computers in Human Behavior*, 38, 46–55.
- Kenneth B. Shores, Yilin He, Kristina L. Swanenburg, Robert Kraut, and John Riedl. (2014). The Identification of Deviance and its Impact on Retention in a Multiplayer Game. In *Proceedings of 17th ACM conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing (CSCW '14)*, 1356-1365. <http://dx.doi.org/10.1145/2531602.2531724>
- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). *Why do people play games? A meta-analysis*. *International Journal of Information Management*, 37(3), 125–141.
- DeVellis, R. F. (2017). *Scale development: Theory and applications* (4th ed.). SAGE

Publications.

- Chang, H.-C., & Lee, Y.-C. (2019). Age-related differences in time management and gaming motivation among MOBA players. *Journal of Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(5), 321–329.
- Wang, X., & Yu, L. (2020). Gender differences in motivation and behavior in online gaming. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25(3), 265-283.
- Huang, G.-Y. (2021). *Time management and gaming behavior: Insights from MOBA players*. *Journal of Behavioral Science and Psychology*, 23(4), 45–67.
- Field, A. (2022). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (6th ed.). London: Sage Publications.
- Bueno, S., Gallego, M. D., & Noyes, J. (2020). Uses and gratifications on augmented reality games: An examination of Pokémon Go. *Applied Sciences*, 10(5), 1644. <https://doi.org/10.3390/app10051644>
- Wu, J. H., Wang, S. C., & Tsai, H. H. (2010). Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1862–1871. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.033>
- Li, H., Liu, Y., Xu, X., Heikkilä, J., & van der Heijden, H. (2015). Modeling hedonic IS continuance through the uses and gratifications theory: An empirical study in online games. *Computers in Human Behavior*, 48, 261–272. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.053>
- Bulduklu, Y. (2019). Mobile games on the basis of uses and gratifications approach: A comparison of the mobile game habits of university and high school students. *Journal of Human Sciences*, 16(1), 23–36. <https://doi.org/10.14687/jhs.v16i1.5624>

- Jin, Z., Huang, G., Chen, Z., Liu, S., Chao, Y., Yang, Z., Li, Q., & Qu, H. (2023). ActorLens: Visual analytics for high-level actor identification in MOBA games. *arXiv preprint arXiv:2307.09699*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.09699>
- Fan, G., Zhang, C., Wang, K., Li, Y., Chen, J., & Xu, Z. (2024). CUPID: Improving battle fairness and position satisfaction in online MOBA games with a re-matchmaking system. *arXiv preprint arXiv:2406.19720*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2406.19720>
- Zheng, K., & Farzan, R. (2023). Understanding player's gesture-based communicative behavior in MOBA games. In Proceedings of the 2023 *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Article 3611061). ACM. <https://doi.org/10.1145/3611061>
- Xia, T., Lin, X., Mo, X., Su, Q., & Ding, S. (2024). Players' continuous willingness to play in MOBA game ranking mode: Through the lens of self-determination theory and social comparison theory. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03934-1>
- Brühlmann, F., Baumgartner, M., Wallner, G., Kriglstein, S., & Mekler, E. D. (2020). Motivational profiling of League of Legends players. *Entertainment Computing*, 35, 100372. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100372>
- Mustafa, M., et al. (2023). Players' continuous willingness to play in MOBA game ranking mode: Through the lens of self-determination theory and social comparison theory. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 15(1), 45–62. https://doi.org/10.1386/jgvw_00045_1
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2019). A further test of the impact of online gaming on psychological wellbeing and the role of play motivations and problematic use. *Psychiatric Quarterly*, 90(1), 1–14. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x>

Abbasi, A. Z., Rehman, U., Fayyaz, M. S., Ting, D. H., Shah, M. U., & Fatima, R. (2022). Using the playful consumption experience model to uncover behavioral intention to play Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) games. *Data Technologies and Applications*, 56(2), 223–246. <https://doi.org/10.1108/DTA-02-2021-0055>

Ramirez-Correa, P. E., et al. (2023). Determination of factors influencing the behavioral intention to play “Mobile Legends: Bang-Bang” during the COVID-19 pandemic: Integrating UTAUT2 and system usability scale for a sustainable e-sport business. *Sustainability*, 15(4), 3170. <https://doi.org/10.3390/su15043170>

Johnson, M. R., Nacke, L. E., & Wyeth, P. (2015). All about that base: Differing player experiences in video game genres and the unique case of MOBA games. Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '15), 2265–2274. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702447>

Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(11), 586–591. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0015>

Wang, H., Sapienza, A., Culotta, A., & Ferrara, E. (2020). Personality and behavior in role-based online games. arXiv preprint arXiv:1905.08418.

Sapienza, A., Ferrara, E., & Wang, H. (2017). Behavioral dynamics in online games: A large-scale analysis. *Computers in Human Behavior*, 78, 339-348.

- Cheng, C., Wang, S., & Wang, J. (2019). Player experience and motivation in MOBA games. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 11(4), 1-18.
- Gao, Y., Xiao, Y., & Ding, X. (2020). Player engagement and motivation in multiplayer online battle arena games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(9), 597-604.
- Wang, L., & Zhao, Y. (2022). Gaming frequency and time management intentions among MOBA players: A regression analysis. *Journal of Interactive Media and Games*, 10(3), 45–60.
- Kim, S., Lee, J., & Park, H. (2024). *Longitudinal study of social motivation and play activity in online multiplayer games*. *Computers in Human Behavior*, 152, 107174.



附錄一

研究問卷

MOBA 手遊玩家使用動機與意圖問卷

您好：

這是一份有關 **MOBA 手遊玩家使用動機與意圖之研究**，我是國立台灣師範大學圖文傳播研究所的研究生，首先感謝您參與本問卷的填答，您的填答對本研究來說十分的重要，請依照個人經驗填答即可。這份問卷主要目的是想了解**玩家對於 MOBA 類型手遊的使用情況**。本資料僅供學術研究使用，敬請放心，感謝您的協助。

國立臺灣師範大學圖文傳播學系研究所

指導教授：劉立行教授

研究生：余嘉珊

MOBA 手遊定義：

MOBA(multiplayer online battle arena 多人線上戰鬥競技場) 手遊，玩家們會被分配成兩個的隊伍，每個玩家通常只能控制其中一個隊伍中的一個角色，最後以擊敗對方隊伍的堡壘已獲得勝利。

例如:傳說對決、英雄聯盟、王者榮耀

第一部份 基本資料

A1. 請問您的性別： (1) 男性 女性

A2. 請問您的年齡： 歲

A3. 請問您的教育程度：

國小 國中 高中 大學 碩士 博士

A4. 請問您目前的職業

農漁牧 工 商 軍警公教 服務業 自由業 無

A5. 您是否曾經玩過 MOBA 手遊？

是(有玩過) 否(從來沒玩過)

第二部分

B1 您已經玩 MOBA 手遊多久了？

1 個月 3 個月 6 個月 1 年 2 年 3 年 3 年以上

B3 您最後一次遊玩 MOBA 手遊是什麼時候？

3 天之內 7 天之內 半個月之內 一個月之內 三個月之內 半年之內 1 年之內 2 年之內 3 年之內 3 年以上

B3-1 您最近一周內平均玩幾次 MOBA 手遊?(最後一次遊玩為半年以內者填答)

0-3 次 3-6 次 6-9 次 9-12 次 12-15 次 15 次以上

B3-2 您每次玩 MOBA 手遊的時間是多久?

0-15 分鐘 15-30 分鐘 30-45 分鐘 45-60 分鐘 60 分鐘以上

B3-3 您為何不持續遊玩 MOBA 手遊呢? (最後一次遊玩為半年以上者填答)

遊戲時長過長 玩家互動不友好 遊戲內容變化過快 遊戲內容疲乏 其他 (請說明)

第二部分 請您根據對於下列問題的同意程度進行勾選。

	非常同意	同意	沒意見	不同意	非常不同意
遊玩動機意圖-消遣與娛樂					
我玩 MOBA 手遊是為了消磨時間					
玩 MOBA 手遊讓我感到愉快和放鬆					
社交互動					
我玩 MOBA 手遊是為了和朋友一起玩					
我透過 MOBA 手遊結識了新朋友					
遊戲中的社交互動對我很重要					
挑戰與成就					
我玩 MOBA 手遊是為了挑戰自己					
遊戲中的勝利讓我感到成就感					
我喜歡通過遊戲提高我的技能					
競技與競爭					
我參加遊戲內的比賽或活動					
我享受與其他玩家競爭的過程					
我希望成為遊戲中的頂尖玩家					
經濟消費					
我會在遊戲中花錢購買道具或服務					
我認為花錢能提升我的遊戲體驗					
我對在遊戲中消費後的體驗感到滿意					
遊戲時間管理					
我能合理安排遊戲時間					
遊戲對我的生活有正面的影響					

附錄二 逐字稿

訪談對象	受訪者	訪談日期	2024/07/13
性別	男	訪談地點	線上 messenger 電話
年齡	24	職業	服務業

研究者：在訪談開始之前，我先說明本研究的背景。本研究主要探討 MOBA

（多人線上戰鬥競技場）類型的手機遊戲，例如《傳說對決》或《決戰！平安京》等，了解玩家為何會選擇這類型的遊戲及其遊玩動機與使用意圖。訪談過程將進行錄音，僅用於學術研究之分析。

請問你是從什麼時候開始接觸 MOBA 手遊的？目前大約累積玩了多久？

受訪者：我的話我是因為它是第一款那個手機，因為我本身就是在國中的時候有玩 LOL，它是電腦版的你說那種 MOBA5VS5 的遊戲，然後《傳說對決》算是第一個在臺灣的手機版的 5VS5 遊戲然後就因此吸引我想要去玩，這是我的動機，主要還是因為那時候很多人就是，很多人對啊，主要是同學，同學會一起有，對然後就會，大家會一起玩這樣子。

研究者：也就是說，你當初是因為朋友推薦或同儕之間的影响而開始接觸這款遊戲嗎？

受訪者：對

研究者：那就是累積到現在你可能大概玩了就是資歷的部分

受訪者：有斷續但應該也有四五年有了吧對啊四五年有

受訪者：所以這樣聽起來好像是才上大學才接觸的，因為中間有斷續累積起來，大概累積起來大概四五年那是為什麼

受訪者：突然沒玩啊

研究者：造成你不玩的原因是

受訪者：很多欸像是，恩。有其他遊戲或者，對啊像是高中的時候突然要考大學的時候啊，那一整年就突然不玩了，或者是當你排位打到一定之後你就失去了動力了，對，你達到那個目標之後，你就喔很棒，然後那一段時間可能就沒有玩了

研究者：原來如此，那這類型的遊戲你是只有玩《傳說對決》嗎？還是你還會玩其他同類型的手機遊戲？

受訪者：平安京，大概只玩一兩場而已，但我有玩過 LOL 就是手機版的 LOL，玩比較多場但是最後還是只有玩《傳說對決》

研究者：為什麼？

受訪者：因為就習慣因為 LOL 的操作我覺得我不太習慣

研究者：他的手機版的操作跟《傳說對決》對決會差很多？

受訪者：LoL 我覺得有差而且模式不一樣就是 LoL 是注重一個吃小兵他是一個蠻細節的遊戲《傳說對決》也要盡量餵小兵，但是就沒有像 LoL 那麼多細節，我覺得

研究者：所以你說你接觸到是因為那個嘛，就是同儕之間那如果是現在你會去玩的原因是什麼還是你現在已經沒有在玩了就是什麼促使你去玩是可能遊戲本身嗎還是什麼然後

受訪者：周年慶然後角色有推出新的造型，然後過年期間回鄉下的時候會和親朋好友玩對，其實大部分都是這樣

研究者：所以你覺得透過這個類似這個，遊戲就是社交的功能對你來說是

受訪者：蠻不錯的對啊

研究者：那你有因此就是通過那個遊戲可能認識人然後會約可能一起玩的那種嗎？

受訪者：通常都還是以自己朋友為主，當然也是有會和路人玩的時候但比較少，通常只聯絡一兩個月就沒有聯絡了，就在一起爬牌位什麼的，爬

到了就解散了。

訪談對象	受訪者	訪談日期	2024/07/13
性別	男	訪談地點	線上 messenger 電話
年齡	24	職業	服務業

研究者：在訪談開始之前，我先說明本研究的背景。本研究主要探討 MOBA

（多人線上戰鬥競技場）類型的手機遊戲，例如《傳說對決》或《決戰！平安京》等，了解玩家為何會選擇這類型的遊戲及其遊玩動機與使用意圖。訪談過程將進行錄音，僅用於學術研究之分析。

我想問你，你是只有玩《傳說對決》嗎？還是你還有完其他的

受訪者：對我一開始是先玩《傳說對決》，然後後來有接觸平安京，平安京我也玩了兩個月左右，然後後來又出了 LOL 手遊，然後也有跑去玩 LOL 的手遊，但 LOL 的手遊就是玩得不太習慣，後來就是因為朋友有推薦那個大陸那邊的那個王者榮耀，然後玩了一下，但是後來就回來了，《傳說對決》這邊玩，因為對他們的模式不太習慣

研究者：請問你是從什麼時候開始接觸 MOBA 類型的手遊？目前累積遊玩時間大約有多久？

受訪者：斷斷續續的，差不多也是四五年這個期間

研究者：那你這段期間有去接觸其他類型的手遊嗎？

受訪者：神魔之塔，玩了十年，還有寶可夢，主要會去看下有沒有甚麼新的、流行的，就會想體驗看看，這樣看來《傳說對決》真的是玩得比較久的一款

研究者：沒有比你的神魔還要久

受訪者：也是，可是傳說算是整個玩起來比較累，神魔算是半掛機，你只要登入就好，可是《傳說對決》是要花好長一段時間去玩

研究者：真的

研究者：你們會中斷玩傳說的原因是

受訪者：如果傳說它的模式就是，一直都是同樣類型的話，就是會讓人很疲乏，當下部會一直去玩，因次可能會跳鑿到別家遊戲

研究者：當初是透過什麼樣的契機或平台接觸到 MOBA 手遊的呢？

受訪者：就是那時候，這種團站組隊類型的手遊剛出嘛，他就是既 LOL 之後出的手機遊戲，就是相較你要用電腦玩，用手機會比較容易，而且他的時間也比 LOL 還短

研究者：那你就是去玩他的動機

受訪者：他如果有出新模式或我喜歡的英雄，當他出了一支新英雄，我覺得那隻英雄很好玩我會想去練他，如果下一季，想要拚排名，像是冠軍賽，如果你會想拚這個冠軍賽的話，會一直去練一些角色，就是為了拚它的名次

受訪者：所以你本身是因為遊戲的內容可能更新所以刺激你想要去玩內容也是一部份，但主要是有沒有吸引到我的角色

研究者：有些人是因為有朋友找才會去玩，那你會自己去玩嗎？

受訪者：會，可以是後期，就是當你牌位到一個段落之後，其實也是朋友揪之後才會玩

研究者：但如果有出新個模式或角色，你不是也會自己去玩嗎？

他要有吸引我的點，才會去比較多次去玩，看他那個角色或那個內容

研究者：你最喜歡這個遊戲的甚麼部分

受訪者：造型、很多模式，而且他的這個不斷更新的系統

研究者：你不會覺得記的很累嗎遊戲中的哪個角色相剋，還有裝備功能或技能上的一些細節變化

受訪者：當你在看那個 YT 的時候啊會推出一個新內容 YT 看到一半，你會突

然覺得很有趣，然後你會想去試試的這樣子

研究者：了解

受訪者：這就是會想玩的一個原因，看到 YT 的影片有 PO 甚麼內容

研究者：那你覺得在這個遊戲中的社交互動，對你來說很重要嗎

受訪者：我覺得也算蠻重要的，和朋友偶爾出去，或認識新朋友可以問他有沒有玩這樣子，在社交上算是有加分

研究者：那你有曾經 MOBA 手遊認識，然後有一些長期的聯絡，或者是私底下的聯絡，受訪者：我去打工的同事也好當兵同梯的人也好，有時會透過傳說對決一起玩

研究者：你們當初也不是因為這個認識的

受訪者：但是靠這個變得比較熟了

研究者：但是沒有說因為遊戲認識，然後而有一些後續的發展

受訪者：主要不會是透過遊戲認識

研究者：就是透過遊戲來增加感情

訪談對象	受訪者	訪談日期	2024/09/07
性別	男	訪談地點	面訪
年齡	24	職業	學生

研究者：在訪談開始之前，我先說明本研究的背景。本研究主要探討 MOBA

（多人線上戰鬥競技場）類型的手機遊戲，例如《傳說對決》或《決戰！平安京》等，了解玩家為何會選擇這類型的遊戲及其遊玩動機與使用意圖。訪談過程將進行錄音，僅用於學術研究之分析。

好所以你玩了多久，大概什麼時候開始接觸

受訪者：好像高中二年級的時候就已經接觸了，高中二年級對我大概在高中二年級的時候

研究者：所以你為什麼會去接觸

受訪者：跟朋友因為我們的同濟間的朋友有在玩所以我也被拉入坑可是在傳說更之前是有 LOL 這個遊戲，對啊一樣是 MOBA 可是我那個時候是沒有電腦，所以是有電腦可是是不太能玩遊戲的電腦他只能做文書對沒有像這種桌上型電腦就只有筆記型，所以說我沒有接觸過 MOBA，但第一次他們介紹我玩傳說的時候玩得很爛然後他們也在慢慢教

研究者：所以你第一個接觸的 MOBA 手遊是傳說

受訪者：是傳說

研究者：那你後來有接觸其他的嗎

受訪者：後來有試著去接觸 LOL

研究者：所以你後來有去接觸別的 MOBA 手遊嗎

受訪者：有我有接觸過只是其他的 MOBA 手遊沒有傳說我們沒有在推傳說好就是有接觸就這樣而已

研究者：有接觸那你那你接觸多久

受訪者：可能接觸個一兩天後就會把它刪掉

研究者：為甚麼

受訪者：因為說實話玩傳說的人比其他 MOBA 手遊的人還要個更多，為說好就是有接觸就這樣而已有接觸那你那你接觸多久可能接觸個一兩天後就會把它刪掉為，而且我同學也都在玩他們也不會去玩其他 MOBA 時候的遊戲，所以玩了幾次後就覺得說沒什麼差別玩一種就好，就玩傳說是這樣。

研究者：所以那你去玩他的動機是什麼別人推薦你不一定要玩啊又或者說現在已經沒有人再推薦你了那你現在為什麼你現在還會去玩嗎那這個動機是什麼我覺得就單純紓壓以及社交

研究者：就有人找你玩你才會玩然後以及你覺得想紓壓的時候你才會去玩

受訪者：對我想紓壓我會自己去玩對有人找我玩我就會玩啊沒有想紓壓也沒有人找我玩我就不會自己去玩

研究者：那你最喜歡 MOBA 手遊的哪個部分

受訪者：可以多人連線組隊然後還有他們的社交就可能講話之類的啊而且他們還可以語音通話再來就是他們操作的快感

研究者：你有玩過其他類型的手遊嗎

受訪者：但沒有傳說那種操作的快感來得好就怎麼說你在玩 MOBA 手遊的時候你在殺了對方你就有一種快感說喔就很驚訝耶贏了之類的什麼等等的可是你在玩其他手遊的時候就覺得好像挺單純的就只是為了集任務或者是就是就這樣子感覺沒什麼快感

研究者：所以你覺得他的氛圍營造得很好

受訪者：對既紓壓然後又有一種快感的感覺，反正就快感啦就是這樣就這樣

研究者：所以你覺得剛剛說到有人找你玩你就會玩，所以你覺得這一個社交功能對你來說是很重要的嗎？還是其實也還好？

受訪者：其實我不會在網路上直接... 隨便找陌生人玩我都是跟認識的人一起玩

研究者：我的意思是說你覺得跟別人跟認識不管是跟認識的還是跟不認識的組隊一起來玩對你來說你覺得很重要嗎

受訪者：我是覺得還好

研究者：所以你覺得不一定要跟別人連線

受訪者：他們有需求要一起來玩，我就會一起加，只是對我來說可能這個社交能力是 OK 但我不會太在乎

研究者：那你有曾經透過這個類型的手遊就是認識新朋友嗎或者是就可能一起約一起打牌位啊，或者是對不是組隊啊，冠軍賽啊什麼之類的

受訪者：就是這樣子，因為傳說我才認識你們的啊

你們不是也會玩傳說？那時候在大學時期就什麼人都不認識也不知道誰會玩過傳說啊我也是透過玩傳說跟你們加深感情的啊，難道不是嗎？

研究者：我現在講的可能會比較偏向是那種沒有見過面的人，遊戲內才認識的

受訪者：我不會去認識這些人

研究者：好所以你也會參與遊戲內的比賽跟活動嗎

受訪者：嗯

研究者：你覺得在遊戲內啊就是可能爬牌位對你來說很重要

受訪者：我覺得還好所以你不會特別想要去

其實輸贏也只是單下的心情，對我來說不會影響太多爬牌位不會影響到我太多，我不會像什麼有些人說什麼一定要爬到什麼位階有啊

研究者：對他們會有一些目標在

受訪者：對但我沒有我就只是玩一個輸贏而已啊，可能有時輸了不開心啊

研究者：很多人輸了會在那邊罵不是嗎

受訪者：是啊輸了會不開心是很正常啊，只是只是我對排位這件事情還好，我不會對自己想要升排位這件事要求太高好

研究者：你會在遊戲中花錢嗎？如果會是購買什麼內容

受訪者：有啊有花錢就頂多看到自己喜歡的東西就會去花

研究者：什麼東西？

受訪者：角色的造型啊

研究者：所以你覺得花錢買造型對於提升你的遊戲體驗來說如何

受訪者：有很大的影響

研究者：怎樣很大的影響

受訪者：玩起來很舒服舒服對就是說怎麼說勒，就是感覺高人一等的感覺雖然那是課金課來的，可是又覺得說就是說造型很好看，然後就看得很爽對看得很爽很漂亮就屬於自己的東西

研究者：好瞭解辦辦



訪談對象	受訪者	訪談日期	2024/04/19
性別	女	訪談地點	面訪
年齡	24	職業	專業人員

研究者：在訪談開始之前，我先說明本研究的背景。本研究主要探討 MOBA

（多人線上戰鬥競技場）類型的手機遊戲，例如《傳說對決》或《決戰！平安京》等，了解玩家為何會選擇這類型的遊戲及其遊玩動機與使用意圖。訪談過程將進行錄音，僅用於學術研究之分析。

我們現在的 MOBA 手遊，有很多款啊，那你為什麼會選擇，你有玩過哪幾款啊，然後你為什麼會選擇幾款啊，是因為什麼原因促使你選擇這幾款呢？

受訪者：有的時候也不見得是原因啊

研究者：什麼鬼啊，所以你為什麼不玩平安京，對吧，這也是個原因啊，你為什麼會去玩傳說，社交的方面嗎，還是你覺得他的，界面很符合你的審美

受訪者：我會玩這個純粹就是，因為，你們那時候推坑我玩

研究者：對，我記得是

受訪者：大一的時候，我從來完全沒接觸過這款遊戲

研究者：很菜，沒有啦

受訪者：對啊，因為我完全沒有碰過，而是，我是因為藉由這個遊戲，才會了解到，就是什麼像，平安京那些的，JUMP，我覺得它這個確實是，有點社交成分在裡面

研究者：對

受訪者：因為我不是，原本就不是喜歡這款遊戲的人，但是我是因為出於社交，所以瞭解到這款遊戲，然後又因為可能，就是，因為應該是說，我覺得它的涵蓋年齡層很廣，就是它可以到國小，國小的小朋

友，他也有在玩，那我有時候我跟他講的，我喜歡的那種，不見得是他玩的，對，而且他現在，這東西是，這是因為我們探討的，是手遊，手遊是就很方便，因為不見得每個人家裏，都會有桌上型電腦

研究者：沒錯

受訪者：我覺得是社交成分

研究者：那是什麼促使你，主動去玩，如果今天單純只是為了社交，那你會主動去玩嗎，如果不會的話，那是什麼，促使你，即使一個人的狀況下你也會去玩

受訪者：可是頻率真的很低很低很低，超低

研究者：所以你去玩 MOBA 遊戲，基本上都是為了跟認識的人組隊

受訪者：對 基本上是

研究者：一開始也是

受訪者：一開始也是，一開始我是抱著好奇的心態，因為他很有名，我知道他很多人在玩，然後就是，因為很多人在玩就會，就會透過同儕知道這個資訊嘛

研究者：對

受訪者：對啊

所以他就變成說，就是好奇，覺得為什麼大家都想玩，然後再來是進而演變成一種社交，就是我玩這個，我只有一個人玩的時候，我就真的碰他的機率很低，因為我覺得我自己玩，沒有樂趣

研究者：所以你不會自己爬牌為什麼

受訪者：很少

研究者：你剛剛說一直以來是出於社交

受訪者：對是出於社交

可是我也不會覺得他倒不好玩，但是我不會主動去玩他

研究者：那所以意思說，如果任一款 MOBA 手遊，你也都是，他只是剛好今天
是這一款是吧！如果任一款，然後你是變成都是玩那一款，比如說
平安京，比如說 JUMP

受訪者：對

我有可能就是玩 JUMP 或平安京，就不會是傳說

研究者：假如一開始我們在玩平安京的話，你就是跟我們玩平安京玩到現在
對，確實

研究者：這樣，你要確定

受訪者：蛤為什麼，怎麼可能不確定

研究者：難道傳說沒有什麼，除了社交之外的優勢嗎？聽起來沒有什麼特別

受訪者：應該還是有，就是如果今天我玩了傳說，然後可能突然要我中間一
半，然後去玩平安京的話，我不會去玩平安京，因為我會覺得，傳說
他，相對來講，就是建模上面，很好

研究者：那個也有建模啊

受訪者：可是類型他是，這個是比較，可能比較美式，他比較廣泛，就是他
不會著重在，像平安京的話，他可能著重在犬夜叉，之類的

研究者：哪有，平安京哪有著重在犬夜叉，他就只是活動而已他是整個是，整
個很日系，然後傳說是比較偏，有點歐美那種感覺

受訪者：對，就是我自己會覺得，日系的東西，沒有傳說那麼精緻，就是做起
來，給人的感覺，就是無論是，特效上面的精緻度，或者是建模上面
的精緻度，我覺得

研究者：因為他比較不真人，是吧，比較不寫實，寫實嗎

受訪者：還是色彩豐富度，色彩的亮麗度

研究者：也有可能，但那是因為他寫實，他才會長那樣，才會那麼複雜，是吧
才會那麼豐富

受訪者：對，應該是算上寫實的關係，就是他的物品存在的，不會很不合理，
這樣講

研究者：所以從之前到現在，你已經玩多久了

受訪者：五六年了

研究者：那你在上面儲錢嗎

受訪者：有

研究者：為什麼

受訪者：我覺得造型很好看

研究者：那假如你不，出於社交的話，那為什麼會選擇儲值，你不需要儲值，
你一樣可以玩得下去，你一樣可以組隊啊

受訪者：讓我在社交的時候賞心悅目

研究者：你就承認吧！你就喜歡傳說這款遊戲，而不是甚麼出於社交

受訪者：可是，我真的自己一個人的時候，我也不會去打開它，這很奇怪，如
果我今天是真的很喜歡這款遊戲的話，就像我的電腦遊戲，我自己一
個人的時候，我可以玩得很開心

研究者：所以為什麼你要儲。你也覺得賞心悅目，所以你可能是喜歡這個風格
對吧

但是，那為什麼我剛剛問你說，如果我們一開始玩的是平安京，就也
會一樣嗎，但明明就是不同風格的東西啊，還是你就不會去儲

受訪者：有可能就不會儲。就是應該是說，如果今天我們是玩不同遊戲的話，
可能差別上就是儲值的量的多寡，對因為如果我不喜歡的東西，我就
不會去儲，那我今天會儲他，就是因為我一定是喜歡嘛，我就覺得這
個風格很漂亮，或者是我覺得他，真的做得很精緻，或者是我覺得他
很划算

研究者：所以聽起來，也不只是為了社交啊，為什麼我覺得，聽起來聽起來好像也不只是為了社交，是吧

受訪者：應該是說

這款遊戲的，遊戲性方式，風格我是喜歡的，但是遊戲性上，如果把它拆開來看的話

研究者：嗯不同層面的

受訪者：對，就是變成如果是，遊戲性的話，我就覺得他就是社交性的，他不會是讓我自己，真的很喜歡的遊戲性，但是如果是以風格來講的話，是我喜歡的風格

研究者：哦，他的美術方面，所以即使你不怎麼玩他，但你還是會想要儲值下去

受訪者：對因為我覺得漂亮，但是如果今天遊戲，是另外一種的風格的話，我就不見得會儲值，就是把它分開來看嘛，就是以遊戲性來講，都一樣的啊，因為你今天玩哪一種遊戲，我都會玩嘛，但是如果以儲值方面，就是我喜歡的風格會儲，所以如果是平安京，我不喜歡的風格，我就不會儲

研究者：雖然聽起來，只是滿足你的社交功能

受訪者：算是吧，就是不喜歡不討厭

研究者：所以對你來說，他的比如說，他的美術

受訪者：美術是其次

研究者：他不是一個主要促使你去玩的一個動機

受訪者：如果他這個遊戲性不好，就是可能，他不會起到社交的作用的話，我就不會去玩它，所以一方面也是因為，這個遊戲的類型，是可以有社交功能的，對我覺得是這樣沒錯。

研究者：你是不是以前都會玩這個

受訪者：但是我有玩過類似的，類似的遊戲，在玩這個傳說之前，但他不是手遊，他是電腦，然後他一樣是配對，完全不是 LOL，我覺得傳說跟 LOL 差超級無敵多，我覺得真的差很多，我之前玩的那款遊戲，是電腦的，一樣是配對的，一樣是四人一組，然後出發，打一個團戰

研究者：嗯

受訪者：然後團戰有分很多，不同類型，就有點像是現在的娛樂模式，有很多不同的類型，這樣子

研究者：對

受訪者：但是他對我來講，沒有社交作用，我是純粹喜歡他的，喜歡他的什麼，但我現在後來也沒玩了

研究者：那你為什麼一開始去玩

受訪者：好像也是因為我弟玩，我就算沒有跟我弟一起玩我也會自己去玩，那一段時間

研究者：所以你是被你弟所感染才去玩

受訪者：對，然後去玩那款遊戲之後，我們那一段時間都很迷，但是當然我覺得，還是有社交的功能，就是 he 會變成我弟，我跟我弟之間的話，之類的，可以會聊到這個。但是，我就算今天，沒有跟他有社交功能的話，我也還是會去玩，但是就是玩了一段時間，就會膩了。

訪談對象	受訪者	訪談日期	2024/04/24
性別	女	訪談地點	面訪
年齡	24	職業	服務業

研究者：你玩過哪些 MOBA 手遊

受訪者：沒有啊 就傳說啊

研究者：你只有玩過傳說

受訪者：我很少在玩那個，就是手機遊戲

研究者：你很少在玩手機遊戲

受訪者：沒玩過幾款

研究者：沒玩過幾款

受訪者：我手機裡面載的遊戲很少

研究者：你都用電腦玩喔

受訪者：沒有啊電腦也沒有，就是不常接觸遊戲類的

研究者：但你傳說玩很久耶

受訪者：就是放著啊就是有閒的時間就可以拿來打發時間的一款好遊戲

研究者：傳說嗎？

受訪者：對，因為其他我有嘗試去找啊！

要嘛可能我不是很喜歡，那種類型的遊戲，要嘛就是真的載了之後玩不了多久。我會覺得，如果我不常去玩的話，然後我載了，就是等於放在手機裡面佔空間的一個軟體，不如把它刪了，就這樣

研究者：那你玩多久

受訪者：傳說？就是中間有間斷阿！真正有回來玩的時間大概四年半多吧

研究者：嗯

受訪者：大學才有認真的在玩，國高中的時候，就是因為要念書就沒有玩，這是一部分原因，然後一部分是因為，我覺得那時候不太懂這個遊戲的，玩的方式，所以就覺得不會玩然後，就放著，對就斷了沒有玩

研究者：那你當初為什麼會想去玩

受訪者：還是看班同學啊，跟網路吧，網路的宣傳

研究者：不是阿但是有個問題是你國中接觸的

受訪者：應該是說那時候手機比較發達的時期才有在接觸我忘記了大概國三吧

研究者：那你高中這三年為什麼都沒有接觸，為什麼都沒有回去

受訪者：因為覺得課業壓力比較重，沒時間玩，對。然後呢加上，那時候班上嚴格在執行收手機，我們班是會有那個，班導他去買一個那個袋子之類的手機袋，每個都插上去，然後我們班有人會放假的手機，

研究者：或者有兩支之類的嗎

受訪者：就是假手機啊，不然就是還有那種，他直接放飲料鋁箔包的那種，當老師是笨蛋嗎？所以就沒有玩

研究者：那你覺得，就是該怎麼講，你玩它的目的是什麼

受訪者：打發時間啊跟

研究者：可以打發時間的遊戲不是很多嗎

受訪者：沒有啊

研究者：什麼遊戲都嘛可以打發時間，都很花時間啊

受訪者：但我覺得就是，可以增進人際關係的一個遊戲，那他還組隊他還可以，打比賽賺錢

研究者：但是那個你要玩到真的很厲害

受訪者：沒有，不用不用職業級，你現在只要大學高中生他們也都可以，可以報隊啊！比那個，比那個比較小型一點的比賽，但是那種也是會有獎金的

研究者：你有去報嗎

受訪者：沒有，他們都是要五個人五個人一隊的五比五嘛

研究者：你剛剛說你剛剛說用來幹嘛

受訪者：休息打發時間

研究者：你剛剛好像還有說，拿來認識人，促進人際關係。所以你有拿他來交友，有單純真的是因為它，而認識的朋友

受訪者：有啊，世傑就是啊不對，沒有欸，是我認識他之後，在員工旅遊的時候，跟他坐有發現說，可以是一種交流方式。他好像叫什麼霸氣小湯圓的這是他的 ID

研究者：不是啊所以你不是喜歡這個，或者這個玩法

受訪者：那是懂了之後才喜歡，不懂的時候就覺得這遊戲很難玩

研究者：我也這麼覺得一開始

受訪者：看不懂那個視角

研究者：還好吧他都不用轉視角啊

受訪者：就是不太懂，沒有接觸

研究者：那你為什麼不會去接觸其他的同類型遊戲

受訪者：不是同款類型的遊戲為什麼我要載兩個

研究者：因為他也不是完全一樣啊！

受訪者：不是完全，但是百分之八十五都類似吧

研究者：是啊，可能吧

受訪者：那麼像的類型的遊戲，我為什麼要載兩個，然後還要花時間兩邊練

研究者：所以如果你今天玩的，一開始玩的不是傳說你就也不會再去玩傳說，聽起來是這個意思對吧！就如果你一開始玩的是比如說平安京好了，你也不會去玩同類型的傳說

受訪者：對，沒有那麼多時間啊，開兩個，然後還要再去研究他那個模式啊、
武器、裝備

研究者：你是不是懶了

受訪者：應該是基本上比較大多的原因，沒有那麼多時間，我要嘛就開一個玩

研究者：對

受訪者：不然就是可能如果有朋友在玩另外一款遊戲的話，就是為了要跟他玩
然後去載

研究者：那你自己會玩嗎？一個人的時候

受訪者：就不會玩，因為假如說，我一開始玩平安京玩了比較長一段時間，然後之後可能過一段時間，才認識另外一個朋友，那個朋友只有在玩傳說的話，我為了想要跟他一起玩傳說我才去載那個傳說，那如果我在跟我的朋友沒有就是像見面的時間除了那個時間，之外我應該就不會自己去開傳說來玩

研究者：不，我現在的前提，並不是說你一開始玩的是平安京，我現在也沒有什麼前提，就是以你現在的，你現在就是玩傳說嘛然後玩了三四年，那你會自己一個人去玩嗎

受訪者：玩什麼傳說，會啊！就是打發時間、消磨時間，因為我手機裡面可能
遊戲就是

研究者：你不是還有咕咕

受訪者：對，我覺得那是，我玩的是可以消耗時間的遊戲，我有興趣的遊戲，我才會去把載它，像咕咕嘛它就是放置型遊戲，我是想要找就是可以掛機

研究者：幹什麼浪費電，為什麼不掛在蝦幣上

受訪者：我想掛機然後又可以練等級的那種遊戲，然後那個它的那個風格，就是我會有興趣的，就是把它載來玩，我現在手機裡面的遊戲應該就只有傳說、菇菇，我就是三個，還有一個神來也麻將載來消耗時間

研究者：所以它只有無法是吸引你的，因為你剛剛說如果依凱使不是玩它，就也不會去玩它了

受訪者：應該吧！我就是不想要找那種很複雜然後沒興趣不怎麼吸引我的遊戲

研究者：你知道 MOBA 有出很多不同種風格嗎

受訪者：對啊

研究者：還有日系的那種為什麼不要他的那個設計那個叫什麼

受訪者：不喜歡他的風格

研究者：這個就是那種感覺比較日系吧那除了這個以外還有那個啊
我動漫聯名的 JUMP

受訪者：嗯不要沒興趣

研究者：那寶可夢的寶可夢什麼抓寶的那個寶可夢的 MOBA，所以你看像這個有那個就是動漫聯名的嘛，現在很多很紅的動漫上面都有

受訪者：不要沒興趣

研究者：這些其實都屬於比較後來出的比較先的 MOBA 手遊，那你為什麼不玩不玩 LOL 我不會玩

受訪者：LOL 我玩過真的喔你

研究者：LOL 跟傳說一樣嗎

受訪者：LOL 是電腦版的啊所以你覺得他只是電腦版的

研究者：嗯聽說好像差很多耶

受訪者：還有那個鍵啊你要去記說他能鍵哪個鍵怎麼按啊太複雜我玩過啊

研究者：我就覺得說照你這樣講，所以傳說沒什麼特別的，只是因為你比較先玩傳說，如果你今天先玩的是平安京，你就會玩平安京一直下去

受訪者：對啊

研究者：那是因為今天你碰到的是那個，那如果你今天碰到的是平安京所以你
就會玩平安京玩個四五年

受訪者：好

研究者：所以聽起來只是時機

受訪者：你要我再去載傳說然後我不就等於要重新熟悉那個遊戲嗎

研究者：對啊

受訪者：我就會覺得我生活上沒有那麼多時間，可以去玩到兩個遊戲

研究者：真的假的

受訪者：因為那個一晚一場就是最久半個小時快的話十幾分鐘就結束

研究者：對啊

受訪者：我會覺得說，我一天 24 小時有八到十個，你不是需要耗時間嗎

我會覺得有的可能有的時候累就沒有玩，我頂多就一個遊戲持久下去

研究者：為什麼不儲值，你不覺得各種次元造型特效啊然後什麼的回城啊攻擊
啊特效，還有他們的整個裝

受訪者：還好

研究者：還好?那你覺得有什麼比較，對你喜歡的風格嗎可能其他的手遊或者
是什麼就應該說你比較偏好哪一種，你看你剛剛說你好像比起日系也比
較喜歡傳說這種風格吧是嗎還是比較喜歡日系

受訪者：我覺得你要玩過別款才有辦法比較因為我是單純看說那個 google
play，他不是有幾個畫面是可以看

研究者：對

受訪者：就是圖片然後呢！我是看那個決定我要不要去載其中一個原因然後有
那個他們的那個 youtube 的遊戲宣傳的影片，然後就想說好像也是喜
歡，但也有一部分是因為那時候身邊同學，他們比較常有比較多人在

聊在用在玩的他們玩的畫面都會是傳說，比較少看到有人在玩可能那種日系一點的那種遊戲

研究者：現在玩的頻率是什麼

受訪者：頻率

研究者：每天都在玩嗎

受訪者：沒有每天

研究者：那一個禮拜玩幾次

受訪者：這個禮拜有的時候都沒有玩耶頂多兩三個禮拜玩開一次吧！

不然就是那個啊如果你們有要打有要揪的話有揪的話就會開啊不然就是真的真的我非常有空閒的時間我就會去開。



訪談對象	受訪者	訪談日期	2025/01/24
性別	女	訪談地點	面訪
年齡	24	職業	服務業

研究者：你的年資大概是多少，你玩多久，就是你玩傳說玩了多久

受訪者：兩年吧

研究者：從以前到現在兩年

受訪者：對啊

研究者：兩年這麼短

受訪者：欸

研究者：蛤怎麼可能

受訪者：我不知道

研究者：什麼時候接觸的

受訪者：高中的時候吧!高三那一年吧!

研究者：高三那一年，所以四年、五年、六年…六年差不多吧!那你當初為什麼會去玩是有人介紹你嗎還是

受訪者：就朋友問我要不要玩看看這樣

受訪者：然後就玩

研究者：所以你現在玩也是都是跟都是會找人玩

受訪者：現在沒有在玩

研究者：你現在沒有在玩，沒有在玩多久了

受訪者：大概又兩年吧我兩年沒玩手遊

研究者：真的喔!那這樣應該是四年，那你自己會去玩嗎，你是因為就是有人邀你才會玩還是你自己

受訪者：沒有，有時候想到壓力大，就是想要放鬆的時候就會去玩，因為我覺得打遊戲蠻放鬆的，

研究者：那如果一直被殺怎麼辦，一直輸的話，壓力就來了

受訪者：就不會想玩，就會直接放棄不會玩

研究者：那你有儲值過嗎

受訪者：沒有，我玩遊戲從不儲值

研究者：真的喔！你沒有玩過其他的 MOBA 手遊

受訪者：沒有

研究者：那你為什麼不會想要去玩其他的

受訪者：因為沒興趣

研究者：那你有在傳說上就是結交可以，一起打牌位的人嗎？我之前有耶就會有幾個好像比較打得好的，有些 ID 就會加

受訪者：沒有

研究者：不會你都不會加

受訪者：沒有我都是跟朋友玩都是朋友帶我打的

研究者：那你不是說你也會自己玩

受訪者：我自己玩我都是自己就是隨便跟電腦玩

研究者：那你什麼你沒有自己打牌位

受訪者：有啊但是

研究者：因為有的時候有的時候我會自己牌位然後就會有人來加我可能覺得我
打得好

受訪者：都沒有人加我我以為我打得很爛

研究者：什麼竟然，妳有玩其他類型的遊戲嗎？

受訪者：沒有，就跟你說我現在很少玩手遊

研究者：都沒有玩遊戲！