

投稿類別:各類議題

篇名:
手機對決

作者:

林艾周。德武國小。五年甲班

丁溟。德武國小。五年甲班

楊宗諺。德武國小。五年甲班

黃璟逸。德武國小。五年甲班

指導老師:

林君哲老師

柯曉優老師

壹、前言

一、研究動機

在暑假，朋友除了相約打球就是相約在線上來一場對決，手機遊戲已經成為我們生活中不可或缺的一部分了，就連我們班上三位男生，唯一共同的興趣也是手機遊戲。這學期班上來了兩位從外縣市轉學來的新同學，手機遊戲就成了讓我們拉近距離的最佳話題，聊著聊著我們發現，雖然我們遊玩遊戲有很多是一樣的，但也有一些遊戲是別人一點興趣都沒有的，而且每個人喜歡這款遊戲的原因也都大不相同，於是我們就很好奇，其他縣市的國小學生是不是也跟我們喜歡的不一樣？還有是不是因為我們是男生，所以玩的遊戲才會很多都相似呢？除此之外，我們也很好奇，如果我們要設計一款專門給國小學生玩的遊戲，到底哪些特色會讓國小學生愛上這款遊戲呢？

二、研究目的與研究問題

這篇研究想透過調查全臺灣國小學生喜愛的手機遊戲類型，來知道居住地、性別會不會影響遊戲的喜好，進一步研究手機遊戲吸引國小中高年級學生的原因，因此我們的研究問題如下：

- (一) 國小中高年級學生喜愛哪些類型的手機遊戲？
- (二) 性別、居住縣市會不會造成喜愛的遊戲類型有所不同？
- (三) 是什麼原因讓國小中高年級學生喜愛這款手機遊戲？

三、研究架構



貳、正文

一、文獻探討

(一) 手機遊戲近況

根據 KOL radar 在 2021 年的報告中有說，台灣 2020 年的手機遊戲下載量有 7.52 億，營收更是全球第三名。在 2010 年後出生的世代，手機遊戲的遊玩比率是 81.9%，比全體高出 1.3%，手機遊戲的付費比率也有 28.2%，可以觀察到新一代對於手機遊戲的喜愛。

(二) 手機遊戲分類

手機遊戲有許多種分類方式，2015 年在李易鴻資策會產業情報研究所發表的台灣遊戲市場中，將手機遊戲分成寶石方塊類、運動類、角色扮演類、策略模擬類、卡牌類、競速類、音樂類、動作類、棋牌麻將類、運動類、冒險類、射擊類與其他。巴哈姆特則將遊戲分為動作與射擊類、角色扮演類、卡牌戰鬥類、益智解謎類、互動養成類、經營模擬類、音樂節奏類、運動競速類與其他(巴哈姆特，2015)。

(三)手機遊戲遊玩動機

不同手機遊戲有不同的特色，也能為遊玩者帶來不同的體驗及動機。在裘富凱(2016)的研究中把遊玩動機區分為成就型動機、社交型動機及沉溺型動機。研究結果說明，這三類動機越高，付費意願、付費金額及上癮性也會越高。

二、實驗方法

(一)研究對象

全臺灣國小中高年級。中高年級學生比較熟悉電腦及手機的操作，所以比較能順利且正確地回答問題，所以選擇國小中高年級學生當成這次研究的目標。

(二)問卷設計

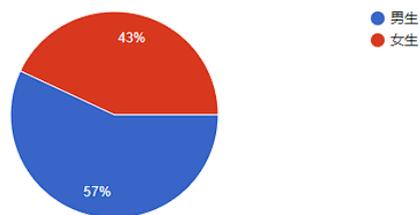
為了讓問卷能更方便的給全台灣的國小生填寫，我們用 google 表單的方法製作問卷。在題目的設計上，我們設計了有關性別、居住地及年級的題目，在討論遊戲的問題時，我們先參考了其他相關的網路問卷，再一起討論什麼題目要留，什麼題目要刪掉。最後決定在問卷中詢問性別、學校所在縣市、就讀年級、喜歡的手機遊戲、每週遊玩時長、消費金額、最喜歡的遊戲、吸引要素、遊玩目的及遊戲消息來源，並利用巴哈姆特蒐集手機遊戲的安裝排名當成問卷選項。

三、問卷結果

我們總共回收 86 份問卷，其中 6 份不玩手機遊戲。問卷我們發現填寫問卷的男生比女生多，男生占 57%，女生 43%，而且以高年級為主，共有 85 人，中年級只有 1 人填寫。

你是男生還是女生?

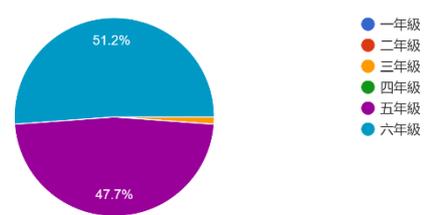
86 則回應



圖一 男女生人數圓餅圖

請問你讀幾年級?

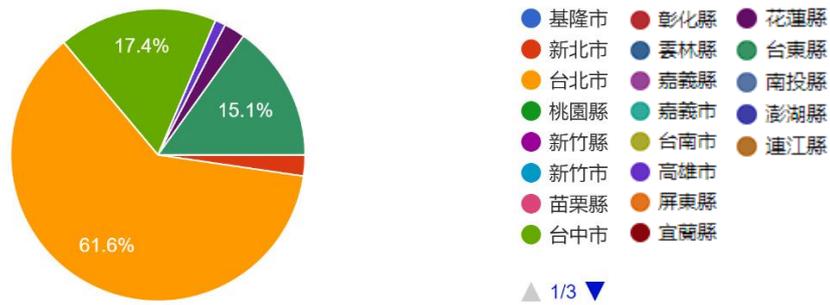
86 則回應



圖二 就讀年級圓餅圖

回收的問卷最多來自北部，總共 55 份，而台中跟花東都收集到 15 份問卷，南部的高雄只有 1 份。

請問你的學校位於哪個縣市
86 則回應

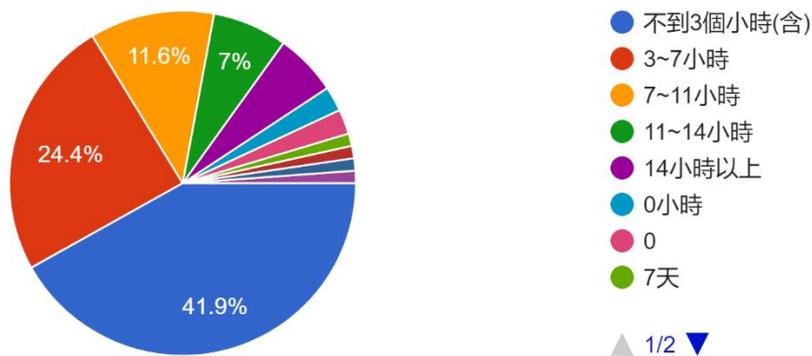


圖三 就讀學校縣市圓餅圖

在喜愛的遊戲中，男生前三名是傳說對決(23 票)、絕地求生(18 票)、貓咪大戰爭(14 票)，而女生的前三名是傳說對決(7 票)、Pokemon Go(4 票)、貓咪大戰爭(4 票)。我們發現男生喜歡的遊戲大部分是競技類遊戲，而且喜歡的遊戲很多，彼此間的重複性也很高，相反女生喜歡的遊戲類型比較多元，會出現像 blackpink the game、光與夜之戀等不是對戰類的遊戲，但喜歡的遊戲數量比較少，甚至有 10 位表示沒有喜歡的遊戲。我們在查資料的過程中也發現，絕地求生在遊戲分級上屬於「適合 16 歲以上」，並不適合國小學生遊玩。

在遊戲時間調查中我們發現，大多數的學生每週玩手機的時間都在 7 小時以內(74.1%)，性別與居住縣市跟玩手機遊戲的時間無關。

平均一個禮拜玩遊戲幾小時?
86 則回應

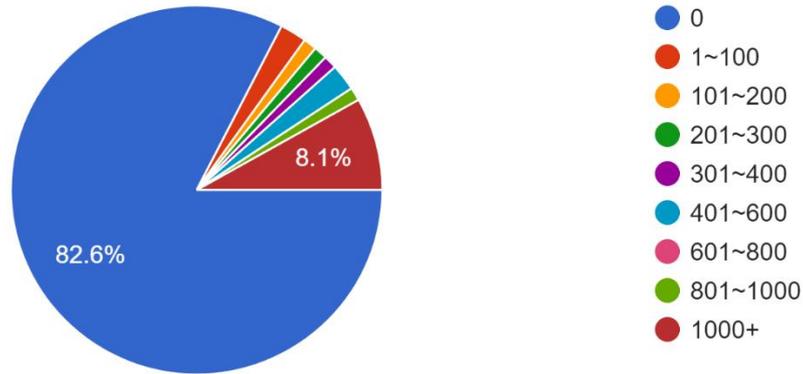


圖四 一週平均遊玩時長圓餅圖

我們發現大多數人都沒有花任何錢在手機遊戲上(82.6%)，而花超過 1000 元以上的都是男生，女生最多只有花到 600 元，而花超過 1000 元的都是居住在雙北或台中市的學生。

你在遊戲中總共花了多少錢?

86 則回應



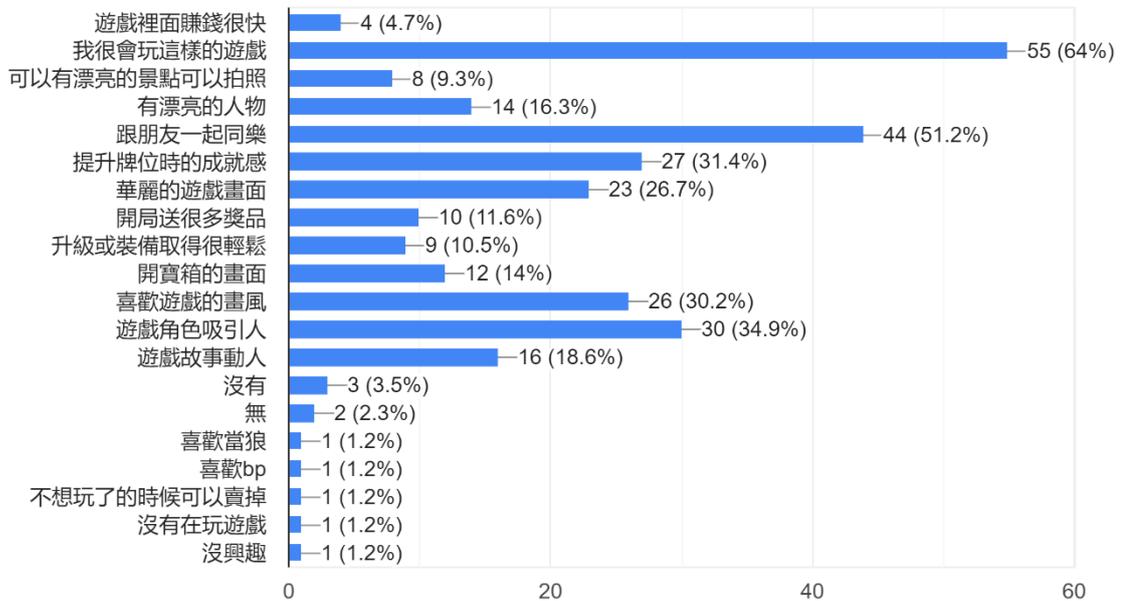
圖五 遊戲總花費圓餅圖

在最喜歡的遊戲中，女生是蛋仔派對(4 票)、weplay(3 票)，男生分別是傳說對決(8 票)、絕地求生(6 票)。我們發現女生最喜歡的遊戲是多人線上同樂的遊戲，男生則比較喜歡策略塔防及動作與射擊類遊戲。

對小學中高年級學生來說，我很會玩這樣的遊戲 55 票(64%)、能跟朋友一起同樂 44 票(51.2%)及遊戲角色吸引人 30 票(34.9%)是很重要的。但對於男生來說，排位提升的成就感勝過於遊戲角色的魅力。

這個遊戲哪些地方吸引你?

86 則回應



圖六 遊戲吸引原因長條圖

關於玩遊戲可以獲得什麼?我們的調查顯示男生的第一名是成就感(79.2%)、第二名是紓解壓力(66.7%)、第三名是度過休閒時間(64.5%)。女生第一名紓解壓力(65.6%)，接著是度過休閒時間(59.4%)，最後才是成就感(46.8%)。

最後，我們發現國小中高年級學生知道遊戲的方法最多是來自朋友介紹(39.5%)、接下來是來自網上的 Youtube(19.8%)跟看到遊戲實況主在玩(14%)。對女生而言，朋友介紹 53.1%、youtube 15.6%、看到遊戲實況主在玩 3.1%，男生則是朋友介紹 35.4%、youtube 25%、看到遊戲實況主在玩 22.9%，結果顯示女生的手機遊戲資料來源比較多是朋友，男生還會有 youtube 跟實況主。但在危「機」四伏?生「機」蓬勃?--手機遊戲對國中生人際關係之影響這篇文章的研究顯示，43.9%的人不認為朋友的鼓勵會增加自己玩遊戲的慾望(海佃國中，2018)，這與我們的研究結果有點不一樣。

參、結論

綜合以上結果，我們得出以下結論:

- 一、喜歡什麼遊戲、一週遊戲玩多久、不受到地區影響，只有消費金額可能受到縣市差異影響。
- 二、性別對於為什麼玩遊戲、喜歡遊戲哪個地方以及知道遊戲的方法都有影響。
- 三、男生最喜歡競技塔防類遊戲，女生喜歡多人同樂類的遊戲。

從結果看起來，雖然男生與女生最喜歡的遊戲類型不同，但喜歡玩的遊戲沒有太多的不同，而喜歡的遊戲類型也沒有因為地區不同而有不一樣，因此我們認為無論是從哪裡來的新朋友、無論性別，都可以用遊戲開啟話題，拉近彼此的距離。

肆、引註資料

一、文獻資料引用

海佃國中.(2018). 危「機」四伏?生「機」蓬勃?--手機遊戲對國中生人際關係之影響。

Sam Liang. (2021). 2021 台灣遊戲產業分析與行銷洞察。

李易鴻.(2015).2015 台灣數位遊戲市場大調查。

裘富凱.(2016).動機與偏好對手機消費行為之影響。

二、網站資料引用

巴哈姆特-android 安裝排行榜 <https://acg.gamer.com.tw/billboard.php?t=7&p=Android>

巴哈姆特-遊戲介紹 <https://acg.gamer.com.tw/android/>

巴哈姆特-Android-已上市遊戲分類 <https://acg.gamer.com.tw/index.php?t=1&p=Android>

數位娛樂軟體分級查詢網- <https://www.gamerating.org.tw/>