

臺北市民生國小五年級學生對於

Garena 極速領域之看法

研究者：張宸睿

指導老師：徐于婷老師

壹、研究動機

因為我對極速領域這款遊戲深感興趣，所以我想知道同學們對這款遊戲在遊玩上的習慣以及對這款遊戲的看法，並想了解他們在遊戲上玩到哪個階層以及消費習慣，所以決定利用這次機會進行調查。

貳、研究目的

- 一、調查學生對極速領域之習慣
- 二、調查學生對極速領域之看法
- 三、調查學生對極速領域之遊戲方式

參、研究方法與步驟

一、研究對象

以民生國小五年級學生為母群體，使用「抽樣法」抽取每班 1 號、8 號、25 號、31 號為樣本，共計 40 人。

二、研究方法

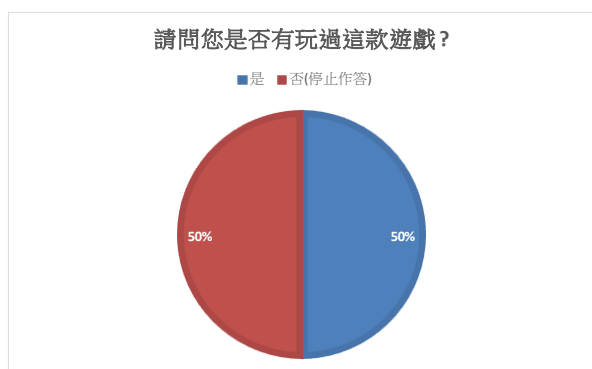
採用自編問卷，選擇題 20 題。

三、研究步驟

於 109 年 1 月開始製作問卷，109 年 5 月完成專家效度。於 109 年 5 月完成預試問卷。110 年 1 月發放正式問卷，共發放 40 份問卷，收回 30 份問卷，回收率 75%。

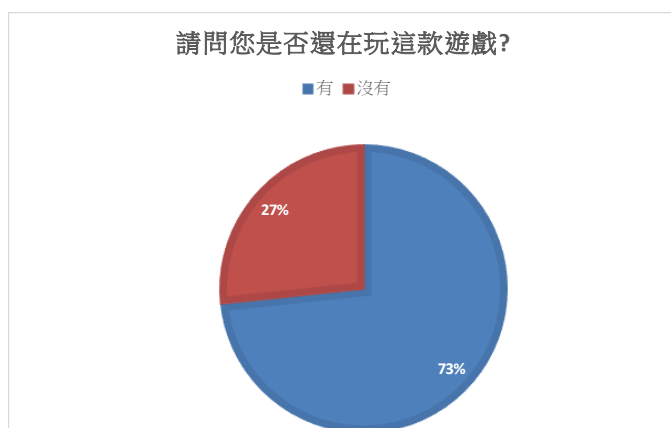
肆、研究結果

一、請問您是否玩過這款遊戲？



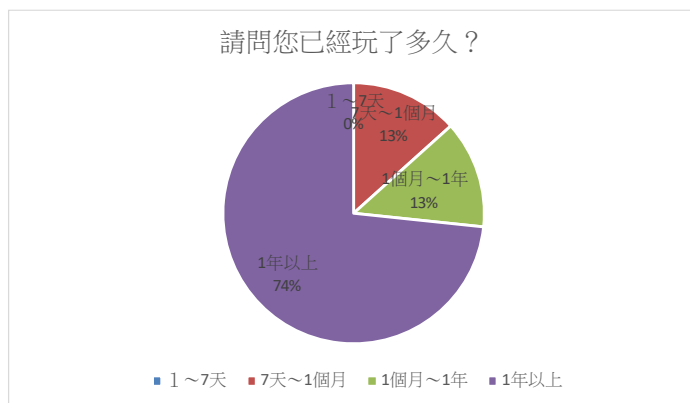
根據調查結果，有 50% 的學生玩過班這一款遊戲；50% 則沒有。

二、請問您是否還在玩這款遊戲？



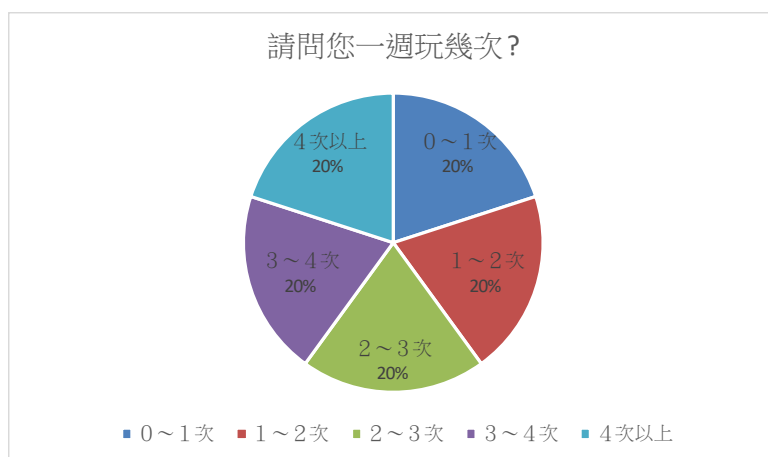
根據調查結果，有 73% 的學生還有在玩；27% 則沒有繼續玩下去。

三、請問您玩了多久？



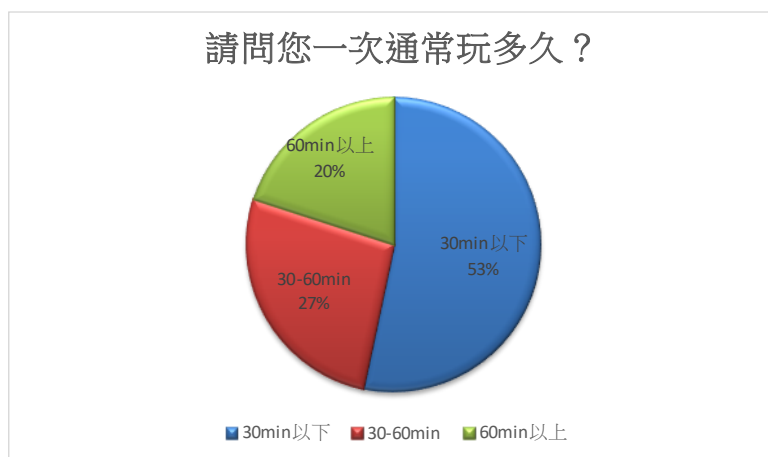
根據調查結果，有 0% 的學生只玩一星期內；其次有 13% 的學生遊玩 7 天至一個月；另外 13% 的學生遊玩一個月至一年；此外有 73% 的學生遊玩 1 年以上。

四、請問您是否喜歡此遊戲？



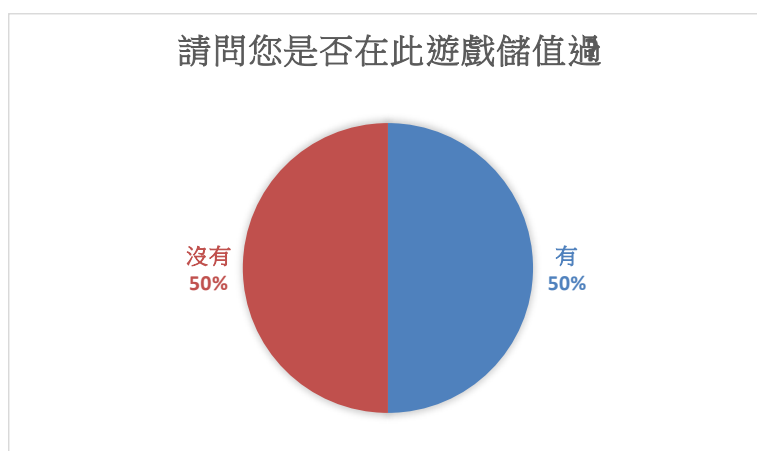
根據調查結果顯示，每周 0~1 次、1~2 次、2~3 次、3~4 次、4 次以上各站

五、請問您一次通常玩多久？(可複選)



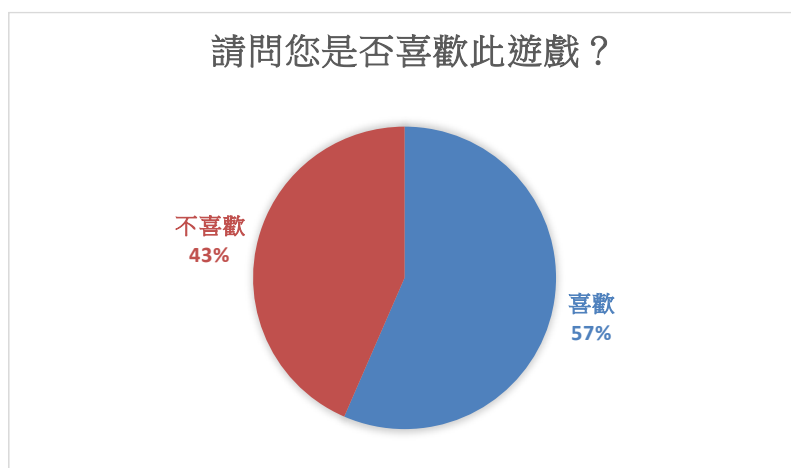
根據調查結果顯示，有 53%每次只玩 30min 以下，27%遊玩 30~60min，20%遊玩 60min 以上。

六、請問是否有在這個遊戲儲值過？



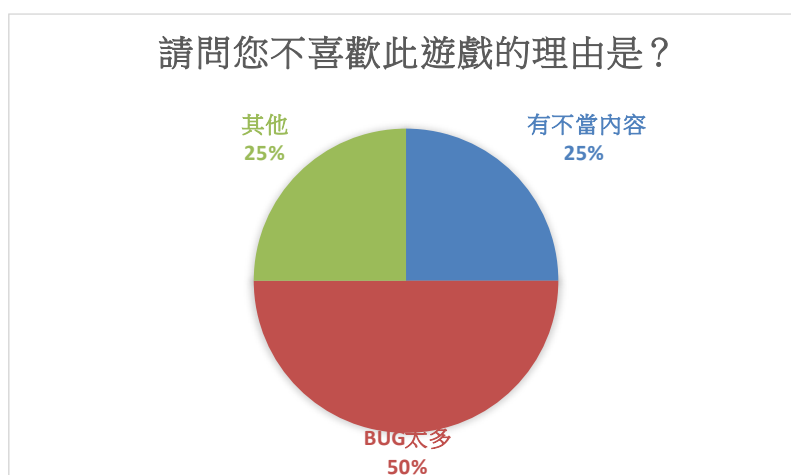
根據調查顯示，有半數儲值過，其餘一半則沒有。

七、請問您是否喜歡此遊戲？



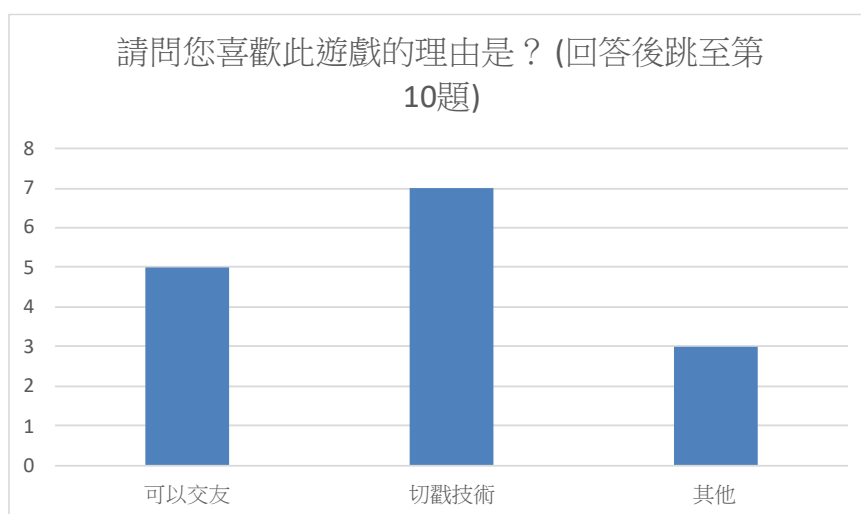
根據調查結果，有 57% 的學生喜歡，43% 則不喜歡。

八、請問您不喜歡此遊戲的理由是？



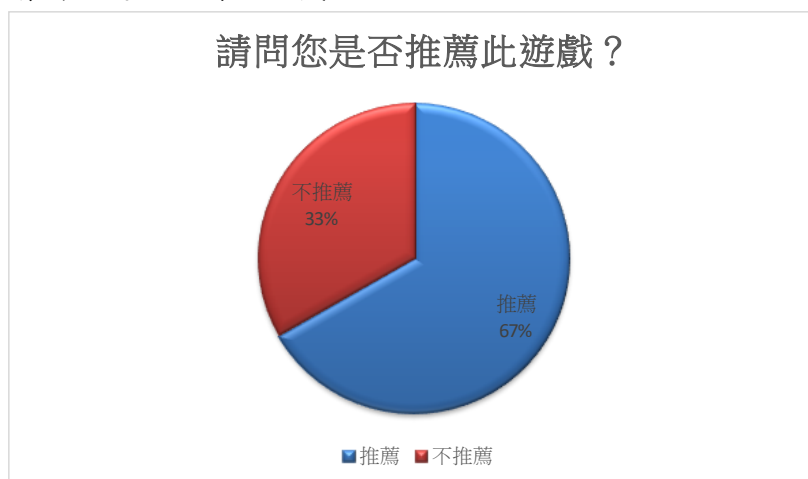
根據報告顯示，有 25% 的學生不喜歡理由是不當內容，有 50% 是因為 BUG 太多，其餘 25% 則是其他理由。

九、請問您喜歡此遊戲的理由是？



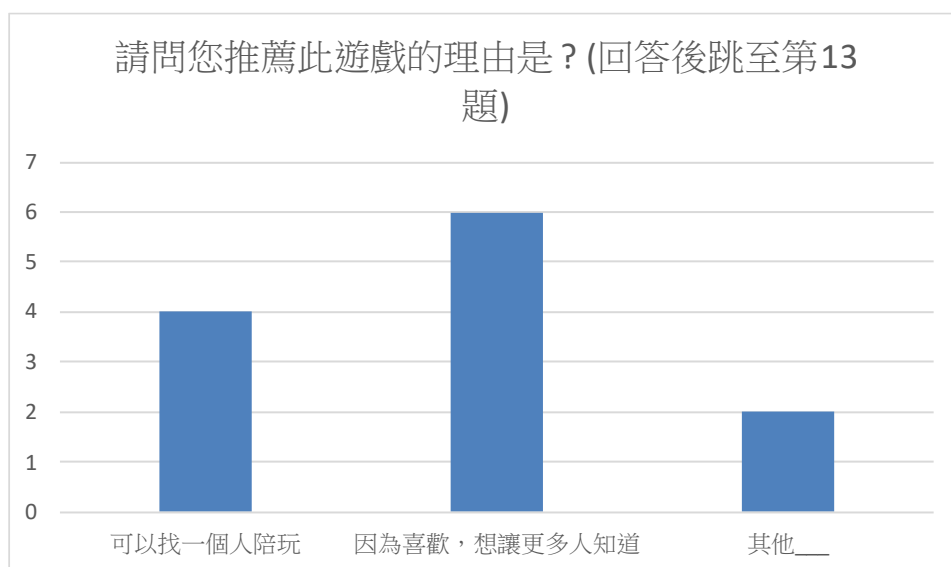
根據報告顯示，可以交友有 5 份，切磋技術有 7 份，其他有 3 份。

十、請問您是否推薦此遊戲



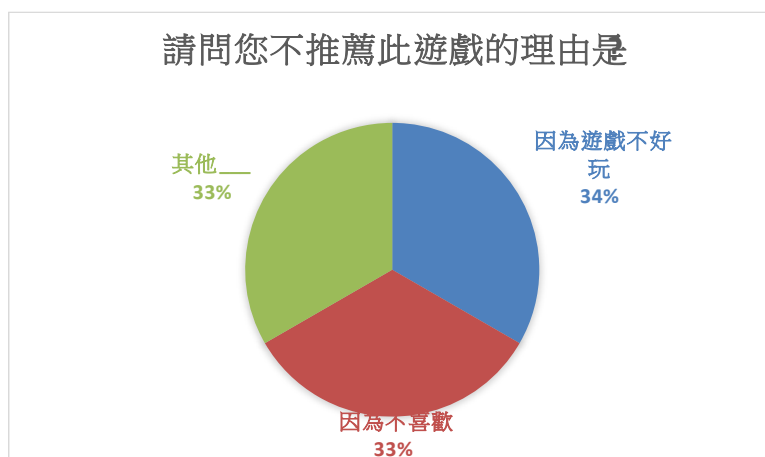
根據調查結果，有 33% 的學生不推薦，有 67% 的學生推薦此遊戲。

十一、請問您推薦此遊戲的理由？



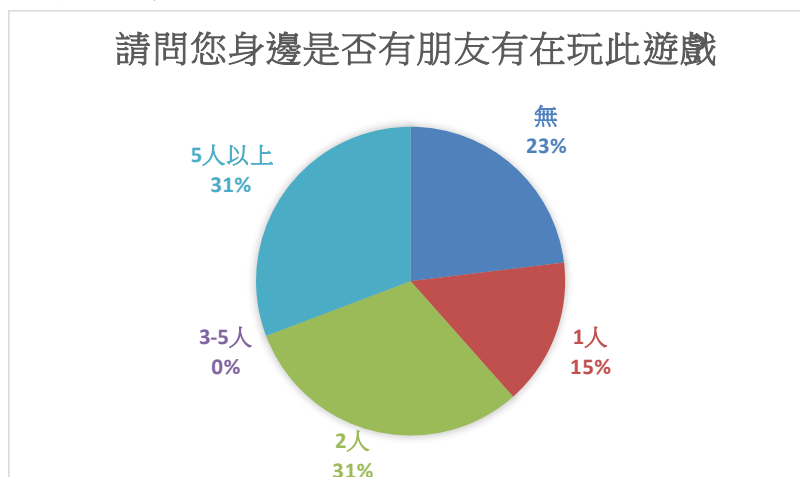
根據調查結果，可以找人陪玩有 4 份，因為喜歡，想認更多人知道有 6 份，其他有 2 份。

十二、請問您不推薦此遊戲的理由是？



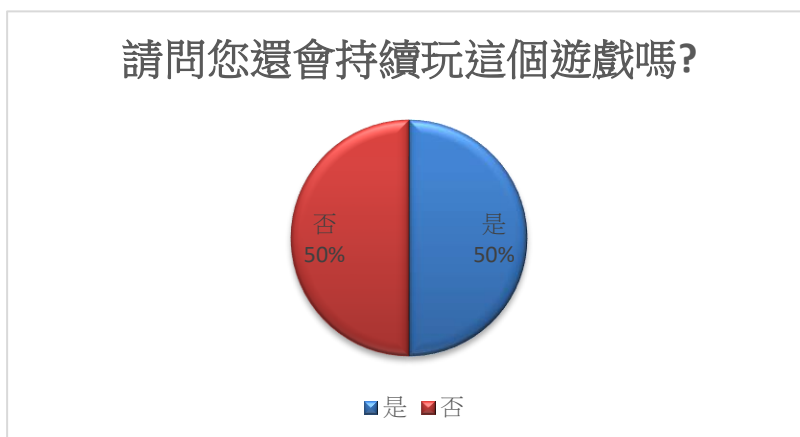
根據調查結果，有 34%是因為遊戲不好玩，另外 33%是因為不喜歡，其餘 33%其他。

十三、請問您身邊是否有朋友在玩？



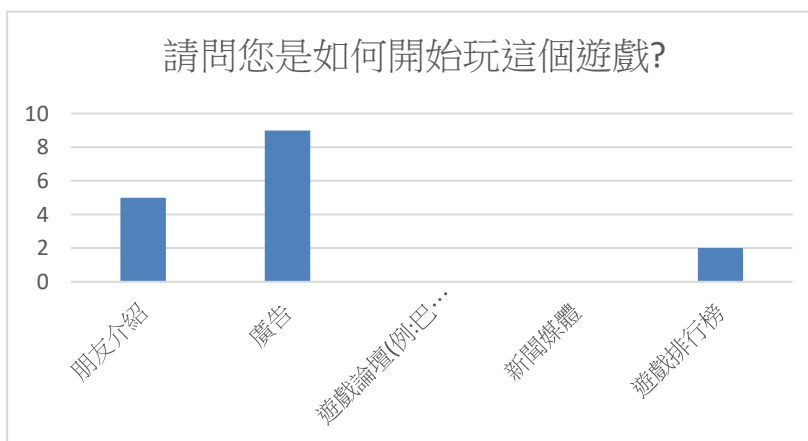
根據調查結果，有 23%無，15%1 人，31%2 人，0%3~5 人，5 人以上則有 31%。

十四、請問您還會持續遊玩嗎？



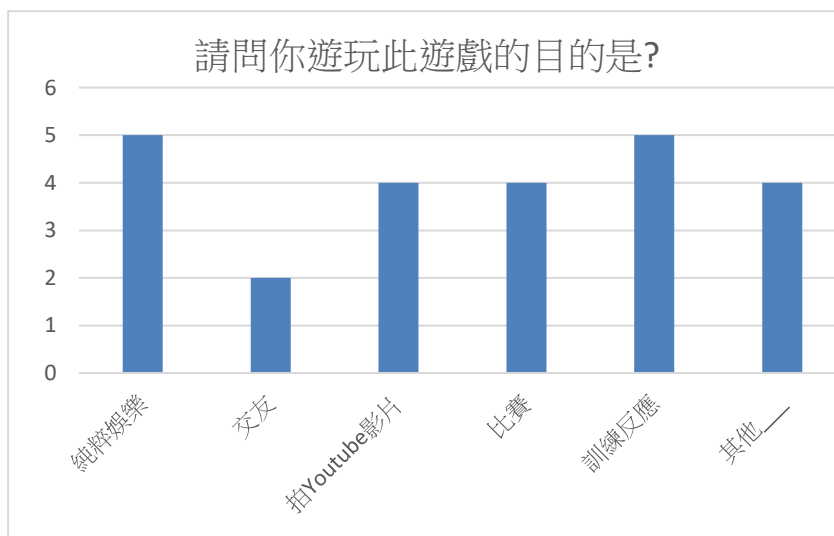
根據報告，有半數會，半數則否。

十五、請問您是如何得知此遊戲？



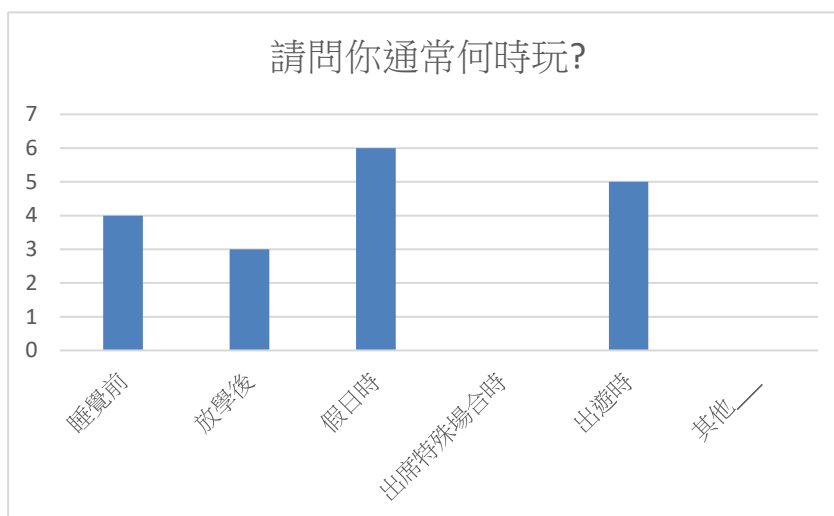
根據調查，有 5 份來自朋友介紹，有 9 份來自廣告，2 份來自遊戲排行保，其餘則無。

十六、請問您遊玩此遊戲的目的是？



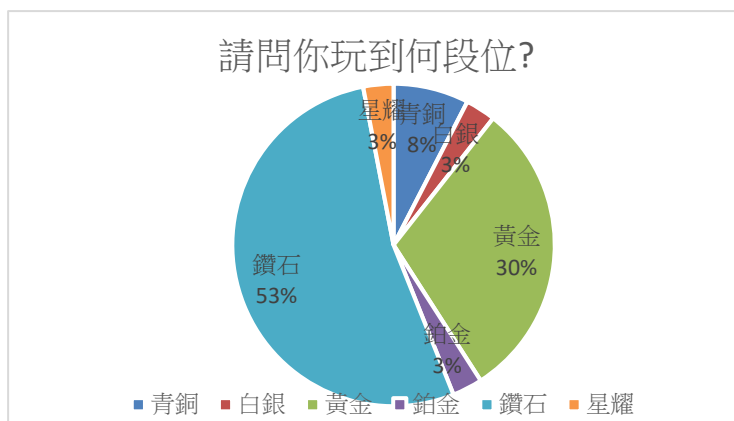
根據調查，有 5 份為純粹娛樂，2 份為交友，4 分是要拍 YOUTUBE 影片，有 4 分是比賽用途，其他則也佔 4 份。

十七、請問您通常何時玩？



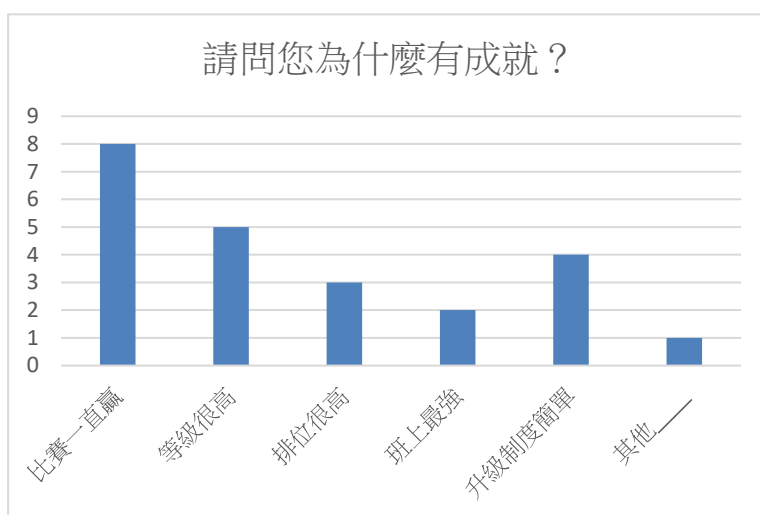
根據報告，有 4 份是睡覺前，3 份是放學後，6 份是假日時，5 份是出遊時，其餘則無。

十八、請問您玩到何種位?



根據報告，有 8% 的學生是青銅，3% 是白銀，30% 是黃金，3% 是鉑金，53% 是鑽石，3% 是星耀。

十九、請問您為何有成就?



根據報告，有 8 份是比賽常贏，5 份是等級很高，3 份是牌位最高，2 份是班上最強，4 份是升級制度簡單，1 份是其他。

伍、研究結論

一、調查學生對極速領域之習慣

根據調查結果，還有在玩此遊戲的同學，大多都已經玩了一年以上，= 遊玩的時間多為假日，遊戲時間為 30 分鐘以內，但一週內遊玩的次數，大不相同。

二、調查學生對極速領域之看法

大多數人喜歡此遊戲豐沛的獎勵以及爽感。

三、調查學生對極速領域之遊戲方式

該遊戲在遊戲體驗上還是有一些負評，整體看來品質普普。

陸、心得感想

我當時想做這款遊戲的調查純粹是因為在製作問卷時非常喜歡這款遊戲，當時非常的紅，但到 6 年級上學期實際發放問卷當天，遊戲已退燒，所以它的結果和我起初預期的有非常大的差異，有非常多的玩家外流至其他平台，或遊戲，僅剩的玩家也有一些即將終止遊玩此遊戲，這款名醫十的遊戲也跌入谷底。