

國立政治大學傳播學院傳播碩士學位學程

碩士學位論文

尋找最初的感動：

探討懷舊電玩遊戲、懷舊情緒、幸福感

與原真性知覺關係之研究

Exploring the Relationships between Retro Game, Nostalgia,  
Well-being and Authenticity Perception

指導教授：林日璇 博士

研究生：魏莉娟 撰

中華民國 109 年 2 月

## 謝辭

最初從職場返回校園之時，我的心充盈著興奮與雀躍，原本以為自己可以一路往前衝刺完成學業，然而達成這一件事的過程並不簡單。一路上遇見許多優秀的同學使我了解自己的不足，課業的壓力曾經讓我窒息到一度想放棄，幸好經過一番努力奮鬥，最後在這裡重拾信心與學會調整腳步。我的心裡有無數位真心想感謝的人，包括師長、家人、愛人、同學、朋友等，謝謝您們給予我源源不斷的知識、力量與勇氣。除此之外，我還想感謝的人是自己，謝謝妳一路上即使跌跌撞撞仍堅持往前邁進，如今才得以從校園滿載而歸。



## 摘要

懷舊電玩遊戲可分成原版懷舊電玩遊戲與當代懷舊電玩遊戲，近年手機上崛起的當代懷舊電玩遊戲帶起了一股懷舊電玩遊戲風潮。本研究主要採取網路問卷調查法探討懷舊電玩遊戲對遊戲玩家的懷舊情緒、享樂型幸福感、實現型幸福感與原真性知覺的影響。本研究透過分析 303 位玩過電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》與手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》經驗的玩家，研究結果發現玩懷舊電玩遊戲會正向影響懷舊情緒；懷舊情緒會正向影響享樂型幸福感與實現型幸福感；懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與享樂型幸福感與實現型幸福感之間的關係。本研究從觀光旅遊領域引用的原真性知覺概念雖然沒有於玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響中產生調節效果，但仍進一步發現原真性知覺會正向影響玩家的懷舊情緒，這些結果有助於為未來懷舊電玩遊戲研究提供新的研究視角。

關鍵詞：懷舊電玩遊戲、懷舊情緒、享樂型幸福感、實現型幸福感、原真性知覺

## ABSTRACT

Retro games can be divided into classic retro games and modern retro games. In recently years, modern retro games become increasingly popular on mobile platforms. This study uses online survey to examine the effects of retro games on players' nostalgia, hedonic well-being, eudaimonic well-being, and authenticity perception. This study analyzes 303 players who have played the computer game *Ragnarok Online* and the mobile game *Ragnarok M : Eternal Love*. Results show that playing retro game is positively associated with nostalgia. Second, nostalgia is positively associated with hedonic well-being. Third, nostalgia is positively associated with eudaimonic well-being. Fourth, the relationship between playing retro game and hedonic well-being is partially mediated by nostalgia. Fifth, the relationship between playing retro game and eudaimonic well-being is mediated by nostalgia. Although the moderation effect of authenticity perception is non-significant, this study further proves that authenticity perception is positively associated with nostalgia. The results offer new perspectives for future retro games research.

Keywords: retro game, nostalgia, hedonic well-being, eudaimonic well-being,  
authenticity perception

# 目錄

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 摘要 .....             | i   |
| ABSTRACT .....       | ii  |
| 目錄 .....             | iii |
| 圖目錄 .....            | vi  |
| 表目錄 .....            | vii |
| 第一章、緒論 .....         | 1   |
| 第一節、研究背景與動機 .....    | 1   |
| 一、研究背景 .....         | 1   |
| 二、研究動機 .....         | 2   |
| 第二節、研究目的 .....       | 3   |
| 第三節、研究範圍與名詞釋義 .....  | 4   |
| 一、研究範圍 .....         | 5   |
| 二、名詞釋義 .....         | 5   |
| 第二章、文獻探討 .....       | 7   |
| 第一節、懷舊情緒 .....       | 7   |
| 一、懷舊情緒定義 .....       | 7   |
| 二、懷舊情緒相關研究 .....     | 9   |
| 第二節、懷舊電玩遊戲 .....     | 10  |
| 一、懷舊電玩遊戲定義 .....     | 10  |
| 二、懷舊電玩遊戲相關研究 .....   | 13  |
| 三、玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒 ..... | 15  |
| 第三節、幸福感 .....        | 16  |
| 一、幸福感定義 .....        | 16  |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 二、幸福感相關研究 .....          | 18 |
| 三、玩懷舊電玩遊戲、懷舊情緒與幸福感 ..... | 19 |
| 第四節、原真性知覺 .....          | 20 |
| 一、原真性知覺定義 .....          | 20 |
| 二、原真性知覺相關研究 .....        | 22 |
| 三、原真性知覺、玩懷舊電玩遊戲與懷舊 ..... | 23 |
| 第三章、研究方法 .....           | 24 |
| 第一節、研究架構與假設 .....        | 24 |
| 第二節、研究資料蒐集 .....         | 25 |
| 一、研究對象 .....             | 25 |
| 二、資料蒐集 .....             | 27 |
| 第三節、研究變項測量 .....         | 27 |
| 一、玩懷舊電玩遊戲 .....          | 27 |
| 二、懷舊情緒 .....             | 28 |
| 三、幸福感 .....              | 29 |
| 四、原真性知覺 .....            | 30 |
| 五、人口統計變項 .....           | 31 |
| 第四節、前測 .....             | 33 |
| 第四章、研究結果 .....           | 35 |
| 第一節、樣本與描述性統計 .....       | 35 |
| 一、人口描述性統計 .....          | 35 |
| 二、玩家遊戲使用統計 .....         | 36 |
| 第二節、信效度檢驗 .....          | 40 |
| 一、常態性檢驗 .....            | 43 |
| 二、檢驗違犯估計 .....           | 43 |
| 三、檢驗模型配適度 .....          | 44 |

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 四、檢收斂效度 .....              | 44 |
| 五、檢區別效度 .....              | 45 |
| 六、檢信度 .....                | 45 |
| 七、模型修正 .....               | 46 |
| 第三節、研究假設檢驗 .....           | 48 |
| 一、假一檢 .....                | 48 |
| 二、假二檢 .....                | 49 |
| 三、假三檢 .....                | 50 |
| 四、假四、假五與假六檢 .....          | 51 |
| 五、假檢小結 .....               | 57 |
| 第五章、結論與建議 .....            | 59 |
| 第一節、研究發現與討論 .....          | 59 |
| 一、玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒 .....       | 59 |
| 二、玩懷舊電玩遊戲、懷舊情緒與幸福感 .....   | 60 |
| 三、玩懷舊電玩遊戲、懷舊情緒與原真性知覺 ..... | 62 |
| 四、其他發現 .....               | 64 |
| 第二節、學術與實務貢獻 .....          | 64 |
| 一、學術貢獻 .....               | 64 |
| 二、實務貢獻與建議 .....            | 65 |
| 第三節、研究限制與未來建議 .....        | 66 |
| 一、研究限制 .....               | 66 |
| 二、未來研究建議 .....             | 67 |
| 參考文獻 .....                 | 71 |
| 附錄 .....                   | 80 |
| 附錄一、研究問卷 .....             | 80 |

## 圖目錄

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 圖 1：2019 台灣網路報告之玩家使用裝置調查報告 .....   | 1  |
| 圖 2：懷舊電玩遊戲連續譜 .....                | 13 |
| 圖 3：研究架構圖 .....                    | 24 |
| 圖 4：電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》遊戲畫面 ..... | 26 |
| 圖 5：手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲畫面 ..... | 26 |
| 圖 6：依變項為享樂型幸福感之調節中介模型 .....        | 53 |
| 圖 7：依變項為實現型幸福感之調節中介模型 .....        | 55 |





## 表目錄

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 表 1：玩懷舊電玩遊戲量表 .....                  | 28 |
| 表 2：懷舊情緒量表 .....                     | 28 |
| 表 3：享樂型幸福感量表 .....                   | 29 |
| 表 4：實現型幸福感量表 .....                   | 30 |
| 表 5：原真性知覺量表 .....                    | 31 |
| 表 6：人口統計變項 .....                     | 32 |
| 表 7：前測問卷之信度檢驗表 .....                 | 33 |
| 表 8：實現幸福感自我反思之項目整體統計量 .....          | 34 |
| 表 9：人口描述性統計表 .....                   | 35 |
| 表 10：玩家遊戲使用統計表 .....                 | 37 |
| 表 11：玩家《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲動機統計表 ..... | 40 |
| 表 12：綜合評估配適度指標檢驗表 .....              | 41 |
| 表 13：驗證性分析表 .....                    | 41 |
| 表 14：區別效度檢定表 .....                   | 42 |
| 表 15：兩次施測之信度檢驗比較表 .....              | 45 |
| 表 16：第二次綜合評估配適度指標檢驗表 .....           | 47 |
| 表 17：第三次綜合評估配適度指標檢驗表 .....           | 48 |
| 表 18：玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒迴歸分析結果 .....        | 49 |
| 表 19：懷舊情緒與享樂型幸福感迴歸分析結果 .....         | 50 |
| 表 20：懷舊情緒與實現型幸福感迴歸分析結果 .....         | 51 |
| 表 21：依變項為享樂型幸福感之調節中介模型分析結果 .....     | 53 |
| 表 22：依變項為實現型幸福感之調節中介模型分析結果 .....     | 56 |
| 表 23：研究假設檢定結果總整理 .....               | 57 |



# 第一章、緒論

## 第一節、研究背景與動機

### 一、研究背景

根據遊戲與電競市場調查公司 Newzoo 所公布的全球遊戲市場報告 (Newzoo, 2019)，預估 2019 年的全球遊戲市場將比 2018 年成長 9.6%，總收益預計達到 1521 億美元，其中收益主要來自智慧型手機遊戲市場 (36%) 與電腦遊戲市場 (32%)；Newzoo 預測未來幾年智慧型手機市場將持續擴大且影響到電腦遊戲市場，此外還指出「懷舊」是近年遊戲廠商的重要賣點之一。台灣網路資訊中心 (2019) 的台灣網路報告顯示，44.7% 的民眾有玩網路電玩遊戲，12 歲至 34 歲是使用率較高的族群，其中玩家所使用的裝置以智慧型手機最多，已超越桌上型電腦、筆記型電腦與平板電腦 (見圖 1)。

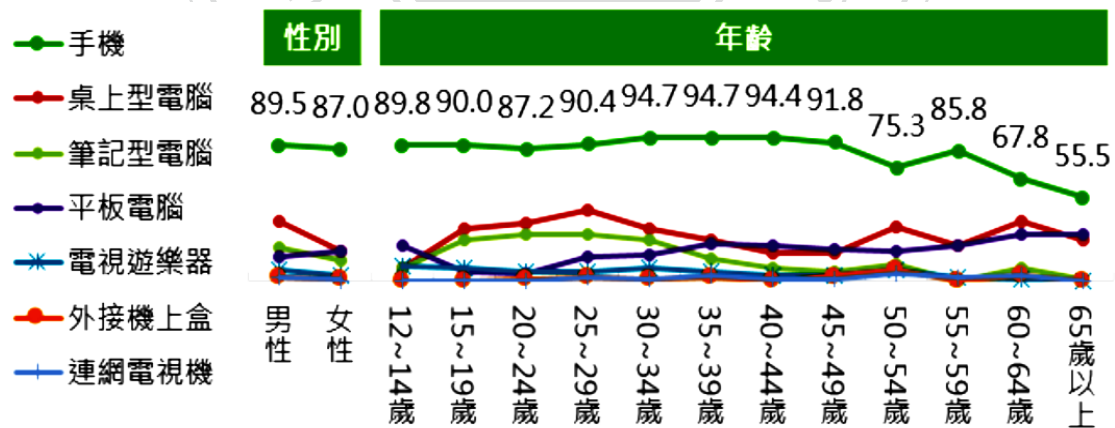


圖 1：2019 台灣網路報告之玩家使用裝置調查報告

資料來源：台灣網路資訊中心 (2019)

隨著手機遊戲商機越來越龐大，促使不少遊戲廠商為了搶食這塊市場大餅，近年紛紛選擇在手機平台上移植或開發懷舊電玩遊戲，以期同時吸引新舊

玩家買單。最具代表性之作是 2016 年引發全球瘋玩熱潮的擴增實境手機遊戲《精靈寶可夢 GO》(Pokémon Go)，為日本遊戲公司任天堂合作開發的系列遊戲之一，其遊戲背景最早可源自 1996 年發行於 Game Boy 掌上型遊戲機平台上的《精靈寶可夢紅與藍》(Pokémon Red and Blue) (Keogh, 2016)。除此之外，還包括了《天堂 M》、《seal 希望：新世界》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》等經典重現的手機遊戲(網路溫度計, 2017)。劉季清(2019)認為遊戲廠商大幅減少開發全新遊戲，轉而將經典遊戲作品做成手機遊戲，這種情況無疑是打「保險牌」，因為擁有一群死忠玩家的支持，通常上市後的成績都相當亮眼，能夠確保穩定的營運。

台灣遊戲市場同樣搶搭這一股懷舊風潮，根據台灣 Google Play 商店近兩年所公布的年度最受歡迎遊戲排行榜結果(Google Play, 2018; Google Play, 2019)，許多懷舊電玩遊戲名列於得獎或入圍名單之中，例如：《黑色沙漠 MOBILE》、《精靈寶可夢 GO》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》、《不休的烏拉拉》與《完美世界 M》等，由此可見，懷舊電玩遊戲對台灣玩家存在著不小的吸引力。甚至這股風潮更帶動起線下活動，由台北市電腦公會主辦的夏日電玩展在 2019 年首度推出「懷舊復古遊戲展」，讓電玩展場營造出濃厚的復古風格，吸引不少玩家重新回溫對懷舊電玩遊戲的回憶(Nana Ho, 2019)。

娛樂媒體學術研究方面，近年逐漸有一些研究者對懷舊電玩遊戲的成功因素感到好奇，開始探究懷舊電玩遊戲對玩家的影響(Wulf, Bowman, Rieger, Velez, & Breuer, 2018)，發現玩家透過玩懷舊電玩遊戲所引發的懷舊情緒確實有助於產生幸福感、社會認同感、行為意圖等。

## 二、研究動機

近年來雖然懷舊電玩遊戲越來越受到遊戲市場與玩家的青睞，但綜觀過去國外懷舊電玩遊戲相關研究，發現對於玩家過去與現在的懷舊電玩遊戲經驗差異（Wulf 等人，2018）、不同類型幸福感的影響仍不明確（Yang & Liu，2017；Bonus, Peebles, Mares, & Sarmiento，2018）；國內則幾乎沒有從懷舊角度切入懷舊電玩遊戲探討的相關研究（曹珮雯、黃裕智與方文熙，2017；徐瑞縈、許竹筌，2018；黃厚銘，2019）。本研究另外觀察到玩家在玩近年出現於手機平台上的懷舊電玩遊戲時會將遊戲與過去的遊戲經驗進行比較，故本研究試圖於電玩遊戲研究中首度援引觀光旅遊領域的原真性知覺概念來解釋玩家對於昔今遊戲經驗差異的想法。因此，本研究認為懷舊電玩遊戲此一主題值得進一步探討。故本研究希望能夠透過懷舊情緒、不同類型幸福感與原真性知覺來探討懷舊電玩遊戲對玩家的影響。

## 第二節、研究目的

過往懷舊電玩遊戲研究，一般會將懷舊電玩遊戲區分成最初版本懷舊電玩遊戲與具有懷舊風格的當代遊戲（Wulf, Bowman, Velez, & Breuer，2018），舉例而言，Game Boy 遊戲《精靈寶可夢紅與藍》屬於前者；手機遊戲《精靈寶可夢 GO》則屬於後者。近年學術界所興起的懷舊電玩遊戲研究大多針對後者，尤其 2016 年《精靈寶可夢 GO》爆紅後，許多研究者開始對此進行研究（如 Yang & Liu，2017；Burgess & Loveday，2017），但目前針對當代懷舊電玩遊戲的研究仍佔少數，故本研究選擇以此作為主要研究目標。

過往懷舊電玩遊戲研究若涉及到幸福感的影響，很少一併衡量享樂型與實現型幸福感（Yang & Liu，2017；Bonus 等人，2018），其中享樂型幸福感強調的是人會追求正面的情緒與快樂的生活，後者則關注在人的自我實現與人生意義感知。懷舊在定義上主要作為一種苦中帶甜的混合情緒，這種複雜的情緒

很有可能帶來更具有深層意義的心理影響（Wulf、Rieger, & Schmitt, 2018），故本研究主要會關注當代懷舊電玩遊戲中的懷舊情緒如何幫助引發享樂型幸福感與實現型幸福感。

在懷舊電玩遊戲經驗方面，過去有學者研究結果指出昔日的電玩遊戲經驗會比近期玩的電玩遊戲會引起更大的懷舊情緒（Wulf 等人，2018），但缺少更進一步去探討玩家過去懷舊電玩遊戲經驗與重玩懷舊電玩遊戲行為之間的關係。故本研究為了探討這些過去與現在遊戲經驗之間的落差與影響，試圖採用原真性知覺來解釋這種落差感，透過此概念玩家可以判斷過去與現在的遊戲經驗之間是否符合一致性。

為了探討懷舊電玩遊戲對玩家的影響，本研究採用網路問卷調查法，聚焦於實際具有昔今懷舊電玩遊戲經驗的玩家，探究玩家的玩懷舊電玩遊戲行為、懷舊情緒、不同類型幸福感與原真性知覺之間的關係，以填補過去懷舊電玩遊戲研究的缺口，綜上所述，本研究的研究目的如下：

- 一、玩家玩當代懷舊電玩遊戲是否會產生懷舊情緒？
- 二、玩家玩當代懷舊電玩遊戲所產生的懷舊情緒是否會影響不同類型幸福感？
- 三、玩家對於昔今懷舊電玩遊戲的原真性知覺如何影響玩當代懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的關係？

若能從研究結果中回答上述問題，不僅能夠增加懷舊電玩遊戲這一獨特主題對娛樂媒體研究的學術貢獻，同時也能夠進一步為電玩遊戲產業界未來開發或經營懷舊電玩遊戲參考建議之用。

### 第三節、研究範圍與名詞釋義



## 一、研究範圍

本研究主要探討具備原版懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說 Online》經驗的當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》玩家，故他款遊戲玩家並不在本研究涉及範圍之內。其中研究內容著重於探討玩家的玩懷舊電玩遊戲行為、懷舊情緒、享樂型幸福感、實現型幸福感與原真性知覺之間的關係。

## 二、名詞釋義

以下針對本研究中出現的相關重要名詞釋義：

- (一) 原版懷舊電玩遊戲：指的是早期最初版本的電玩遊戲。本研究中所調查的原版懷舊電玩遊戲為上市於 2002 年的電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》。
- (二) 當代懷舊電玩遊戲：指的是融入過去原版懷舊電玩遊戲相關元素，具有懷舊風格的新電玩遊戲。本研究中所調查的當代懷舊電玩遊戲為上市於 2016 年的手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》。
- (三) 玩懷舊電玩遊戲：指的是玩家對於懷舊電玩遊戲的時間投入與行為強度。本研究主要調查玩懷舊電玩遊戲針對的是玩家在當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的時間投入與行為強度。
- (四) 懷舊情緒：指的是玩家從懷舊電玩遊戲中所引發的個人懷舊情緒。本研究調查的懷舊情緒針對的是玩家玩當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》後所引發的個人懷舊情緒。
- (五) 享樂型幸福感：指的是玩家對正負情緒與生活滿意度的自我評估。本研究調查的享樂型幸福感針對的是玩家玩當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》後所引發的享樂型幸福感。

- (六) 實現型幸福感：指的是玩家對自我與遊戲內容的反思評估。本研究調查的實現型幸福感針對的是玩家玩當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》後所引發的實現型幸福感。
- (七) 原真性知覺：指的是玩家將當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》與原版懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說 Online》遊戲經驗比較後的相符程度與一致性看法。





## 第二章、文獻探討

### 第一節、懷舊情緒

#### 一、懷舊情緒定義

懷舊 (nostalgia) 這一詞起源於醫學領域，最早是由瑞士醫生 Johanness Hofer 於十七世紀所創造，該詞由希臘字母 nostos 和 algia 兩字組成，前者指的是回到自己的家鄉 (return)；後者所指的是痛苦 (pain) 之意，當時這一詞主要用於描述遠征士兵離開家鄉後所引發的思鄉病 (Sedikides, Wildschut, Arnd, & Routledge, 2008)。

到了二十世紀初，懷舊被視為是一種包含焦慮、失眠等諸多症狀的精神疾病，常伴隨著失落、悲傷等負面的情緒，當時人們主要會將懷舊與思鄉病 (homesickness) 一詞相提並論。直到二十世紀末，世人才將懷舊與思鄉病兩個詞彙區別出不同的意涵，Davis (1979) 偏向從社會學的角度進行定義，認為懷舊相較於思鄉病，更容易產生與溫暖、昔日、童年、念舊有關的聯想，甚至可以泛指對於過去人、事、物的渴望；後者則通常聚焦於一個人對於出生地的思念之情，如年輕人因為就學或工作離開家庭，身處異鄉後所產生的心理影響 (戴有德、林濶榕與陳冠仰，2010；王大明、許師評，2016；Sedikides 等人，2008)。

因此，近代研究者大多傾向認為懷舊是緬懷過去人、事、物所引發的情緒，而非單指個人對於家鄉的情懷。人們若處於懷舊遐想之中，通常會回想起過去所發生的人、事件或時間，而且會透過玫瑰色濾鏡 (rose-tinted glasses) 來回憶過去，使得這些回憶通常是美好、有意義的記憶 (例如：童年回憶，親密

關係)，甚至讓人渴望回到過去（Seehusena, Cordarob, Wildschut, Sedikides, Routedge, Blackhart, Epstude, & Vingerhoets, 2013）。除此之外，也有學者認為懷舊並非只會帶來積極正面的情緒，有時也會帶來消極負面的一面。Hepper、Ritchie、Sedikides 與 Wildschut（2012）指出懷舊是涉及過去認知的混合情緒（mixed affect），在正面情緒部分包括對於美好記憶的快樂、幸福感，負面情緒部分則涉及對現狀的失落感或對於過去的渴望。Heineman（2014）同樣認為懷舊回憶會伴隨著渴望、缺乏和多愁善感的特定情緒，會認為過去比現在更好（例如：過去的產品更單純），同時也會對於失去的東西無法重獲而感到恐懼與悲傷。懷舊是一種認識過去的積極和消極因素的方式，可促使人們反思並為更美好的未來採取行動（Veale, 2017）。Wulf 等人（2018）則認為當人們回憶起早期生活中對自己有意義的事件之時，有時會受到正面和負面兩種情緒的混合影響，同時伴隨著對於過去渴望，這種混合情感即為懷舊。

由此可見，懷舊被視為一種具有複雜特徵、苦樂參半的混合情緒，不僅能夠讓人透過對過去的美好回憶產生溫暖、快樂等正面情緒，有時還會讓人將昔日美好回憶拿來對照現下自身的處境，當發現回憶與現實之間具有落差時，反而會使人內心產生屬於負面情緒的悲傷或失落感。

關於懷舊的分類，Davis（1979）認為懷舊可以依據懷舊內容的深度分成三種主要類型：簡單懷舊（simple nostalgia）是指相較於現在，個人認為過去的回憶更為美好，會讓人單純地想要重回過去的時光；反思懷舊（reflexive nostalgia）是個人對於單純懷舊的過去，進一步提出反思與質疑；詮釋懷舊（interpreted nostalgia）則比起反思懷舊，更加深入探討懷舊的起源、意義、重要性、心理目的與問題等。

然而，上述三種懷舊類型皆屬於個人直接經驗，難以解釋非親身經歷所產生的懷舊，故之後有研究者採取直接或間接經驗等不同方式來進行分類。其中

Stern (1992) 最早將懷舊區分為個人懷舊 (personal nostalgia) 與歷史懷舊 (historical nostalgia) 兩種類型，前者指的是與自身經驗有關，懷舊的是自己過去經歷的一段時間；後者指的是自己從未經歷過的年代，意即自己對出生之前的年代感到懷舊。Natterer (2014) 針對娛樂媒體研究，認為用個人懷舊與歷史懷舊來區分相當重要，因為個人懷舊涉及自傳性 (autobiographical) 記憶，渴望的是自己的過去；歷史記憶則是與特定時代的情感記憶有關。

綜上所述，本研究採取 Stern 所提出的個人懷舊與歷史懷舊分類，因為本研究對象以懷舊電玩玩家為主，研究參與者必須具備親身玩懷舊電玩遊戲的經驗，故本研究主要針對懷舊電玩遊戲所引發的個人懷舊情緒進行調查。

## 二、懷舊情緒相關研究

過去懷舊相關研究已擴及至不同的學術領域，包括心理學研究 (Sedikides 等人, 2008; 王國軒、董安南與段錦雲, 2018)、社會學研究 (趙靜蓉, 2005)、媒體研究 (Natterer, 2014; Wulf 等人, 2018) 等。

其中在媒體研究的部分，Natterer (2014) 指出過去與懷舊相關的媒體研究大多聚焦在行銷的應用而非媒體本身，故在其個人的研究中特別針對不同的娛樂媒體類型 (電影、音樂與電玩遊戲)，探討與不同類型的懷舊有何關聯性，結果發現娛樂媒體透過個人懷舊能夠對購買意圖產生正向影響，尤其童年時代的電影與電玩遊戲必定會引發個人懷舊。Wulf 等人 (2018) 認為媒體是懷舊情緒的觸發器，觸發方式可以分為直接觸發與間接觸發，前者除了透過個人記憶，還可以藉由重新接受特定的媒體內容或技術；後者則可以藉由與媒體內容或技術互動來間接觸發。

因此，有關懷舊的媒體研究近年來才逐漸針對媒體本身進行探討，國外對

於懷舊電玩遊戲此一媒體的懷舊相關研究仍不多見；國內則尚未有研究從懷舊角度討論懷舊電玩遊戲。故本研究認為懷舊電玩遊戲此一媒體是目前值得擴展的研究方向，以下本研究將切入屬於娛樂媒體的懷舊電玩遊戲進行文獻探討。

## 第二節、懷舊電玩遊戲

### 一、懷舊電玩遊戲定義

電玩遊戲至今發展至少已有四、五十年之久，隨著數位經濟與新技術的進步，電玩遊戲的種類相當五花八門，從電腦、家庭電視遊戲機到行動端遊戲（林毅璋，2019），早已成為許多人生活中休閒娛樂的一部分。從小與電玩遊戲一同成長的玩家如今已長大，當這些人開始擁有孩子的時候，電玩遊戲已經成為喚起他們過去美好回憶的對象（Makai，2018）。因此，懷舊電玩遊戲（retro games）的發展與這一世代的玩家之間有密不可分的關係。

懷舊電玩遊戲的概念可從電玩遊戲歷史發現端倪，為了更清楚追朔玩家對電玩遊戲產生懷舊的歷程並強調其重要性，Esposito（2005）從遊戲世代的角度，將這幾十年來的電玩遊戲發展區分成四個主要時期：

#### （一）遊戲開拓時期（First Years）

該時期主要發展於 1971 年至 1978 年。會將 1971 年作為遊戲發展的起點，主要的原因是這一年出現了第一款商業電玩遊戲《電腦空間》（Computer Space），該遊戲也是大型電玩遊戲的經典代表作之一。當時遊戲內容相當簡單，只有極簡主義的圖像、簡單的遊戲配樂與容易理解的操作指令就能讓玩家直接進入遊戲世界享受樂趣，例如：1972 年上市的《乓》（Pong）。

## **(二) 多元類型時期 (Genre Development)**

該時期主要發展於 1978 年至 1983 年，同時也被稱為黃金時代 (golden age)。特色是電玩遊戲類型在這階段大爆發似的快速變化，例如：運動遊戲、冒險遊戲、格鬥遊戲等，電玩遊戲會隨著不同的作者而發展出更多樣化的類型，Wolf (2001) 確定了至少有 41 種類型的電玩遊戲。

## **(三) 大膽創意時期 (Strong Ideas)**

該時期主要發展於 1983 年至 1994 年，此階段具有較少的技術限制，使得創意能夠源源不斷地注入電玩遊戲領域，玩法更多變，因此產生了三個特徵：原創的 (original)、創新的 (innovative)、革命性的 (revolutionary)。當時代表作有 1985 年的《俄羅斯方塊》(Tetris)、1986 年的《泡泡龍》(Bubble Bobble) 與《薩爾達傳說》(The Legend of Zelda)。

## **(四) 遊戲過渡時期 (Recent Games)**

該時期主要發展於 1994 年至 2005 年，特徵是缺少前面時期的多樣化，同時被稱為進入下一更高階技術 (如顯示與存儲技術) 時期的過渡期。這一個階段的遊戲公司專注於大型遊戲，或者在一款遊戲中整合其他遊戲，導致遊戲的多樣性大幅下降，甚至遊戲關卡相較於早期的遊戲更容易通關，使得玩家反而會想玩過去的遊戲。不過，Esposito (2005) 預估在 2005 年後的未來十年，玩家反而會懷舊這一時期的遊戲，因為這些人可能會喜歡玩這些開始採用科技創新的遊戲。

雖然 Esposito (2005) 將《電腦空間》作為最早的遊戲定義與其他研究者有所不同，如柯舜智 (2010) 認為最早的遊戲是《太空戰爭》(Space War)，但並不難理解為何 Esposito (2005) 會如此分類。因為商業電玩遊戲的普及才



使得一般的玩家得以親身接觸電玩遊戲，才有機會在長大或數年後喚起個人懷舊。Heineman (2014) 即指出當這些玩家年紀到了中年的時候，會重新尋求這些舊遊戲。

關於懷舊電玩遊戲的定義，不同研究者對此有許多不同的見解，但大致上可以區分為兩種：第一種為早期開發的電玩遊戲，Suominen (2008) 提到懷舊電玩遊戲一詞中的 retro 源於拉丁語，意味著回歸 (return)、再度流行 (comeback) 或重複的 (repetitive) 事物，他認為懷舊電玩遊戲特別指的是出現於個人電腦之前的遊戲設備。

第二種則是具有懷舊相關元素的當代電玩遊戲，Sloan (2016) 將其定義為任何明確結合過去美學，設計哲學或模仿技術限制的當代遊戲。例如：他認為《時空幻境》(Braid) 就是仿效經典作品《超級瑪莉歐兄弟》(Super Mario Bro.) 的一種懷舊電玩遊戲。

上面這種分法與 Wulf 等人 (2018) 的想法一致，他們認為懷舊電玩遊戲除了指的是早期開發的舊電玩遊戲，也包括了具有懷舊風格的當代遊戲，如使用過去的圖像或遊戲音樂。除了上述所提的基本定義，Garda (2013) 對於懷舊電玩遊戲的區分方法 (見圖 2) 有獨特的見解，他是第一位將 Boym (2001) 所提出的修復性懷舊 (restorative nostalgia) 與反思性懷舊 (reflective nostalgia) 概念引入懷舊電玩遊戲研究的研究者。他認為前者在懷舊電玩遊戲中指的是盡可能接近原始目標的遊戲；後者則與個人經歷和文化的記憶過程有關，玩家並非想要原貌的電玩遊戲，渴望的是電玩遊戲歷史中的過去時間與文化，例如：2012 年的《熱線邁阿密》(Hotline Miami) 在遊戲中刻意採用復古風格的 2D 像素畫面與音樂。在他所提出的懷舊電玩遊戲連續譜之中，越傾向修復性懷舊一端的代表是經典遊戲，越傾向反思性懷舊一端的則是代表新懷舊電玩遊戲，並建議以 neo 一詞來定義後者。



圖 2：懷舊電玩遊戲連續譜 (Garda, 2013)

綜上所述，本研究對於懷舊電玩遊戲的定義有二，一指的是早期上市的原版懷舊電玩遊戲，例如：Game Boy 遊戲《精靈寶可夢紅與藍》；二指的是具有懷舊風格的當代懷舊電玩遊戲，例如：手機遊戲《精靈寶可夢 GO》，融入許多過去早期《精靈寶可夢》系列遊戲的圖像或元素。

## 二、懷舊電玩遊戲相關研究

雖然懷舊電玩遊戲相關研究的發展時間並不長，本研究認為懷舊電玩遊戲相關研究仍可將 2016 年視作一個初步的分水嶺。首先，針對 2016 年以前與懷舊電玩遊戲的相關研究，此時期特色是偏向以質化研究方向為主，著重思考懷舊電玩遊戲的定義與本質。如 Esposito (2005) 從電玩遊戲發展歷史突顯出懷舊電玩遊戲概念與玩家懷舊心態來源。Suominen (2008) 闡述電玩遊戲歷史、玩家年齡、遊戲音樂等多個角度，擴大其他學者對懷舊電玩遊戲的解釋。Garda (2013) 如前所述，是第一位引入 Boym (2001) 修復性懷舊與反思性懷舊概念來定義懷舊電玩遊戲的研究者。Heineman (2014) 以公共記憶角度去分析懷舊電玩玩家的身分認同，並提出關於懷舊的修辭理論。Sloan (2014) 則以《孤島驚魂 3：血龍》(Far Cry 3: Blood Dragon)、《到家》(Gone Home) 兩款遊戲作為分析之案例，援引 Baudrillard 的消費對象與擬像理論 (theories of

consumer objects and simulation) 、Bolter 與 Gruisin 的再媒介化理論 (theory of remediation) 探討電玩遊戲如何藉由跨媒介讓懷舊商品化。少見的量化研究如 Natterer (2014) 採用網路調查的方式，發現童年時代的電玩遊戲會引發個人懷舊，此外個人懷舊也會正面影響購買意圖與口碑。

其次，2016 年以後懷舊電玩遊戲相關的研究，則逐漸往量化研究方向擴展，這時期受到《精靈寶可夢 GO》於 2016 年全球大紅的影響，使得越來越多研究者投入懷舊電玩遊戲研究，同時也有更多的理論被應用於其中。特別針對《精靈寶可夢 GO》作為研究主題的研究者就包括了 Yang 與 Liu (2017)，他們以使用與滿足 (uses & gratifications)、自我決定理論 (self-determination theory) 探討玩家玩遊戲的動機與幸福感，網路調查結果發現懷舊是玩家玩遊戲的動機之一；Burgess 與 Loveday (2017) 使用心流理論 (flow theory)，調查成年玩家他們的等級、懷舊與自己玩遊戲或與他人玩遊戲對心流的影響，結果發現遊戲等級與懷舊對心流皆為正相關，自己玩遊戲更容易觸發心流；Bonus 等人 (2018) 則證實玩《精靈寶可夢 GO》有助於增加幸福感，其中懷舊遐想、友誼、運動等與幸福感正相關；Frolich、Aguilar、Putnam 與 Calvert (2019) 則發現遊戲角色的擬社會關係 (parasocial relationships) 與玩家的懷舊動機正相關，另外發現遊戲中若缺少與懷舊電玩遊戲角色的擬社會互動有可能會降低遊戲持續意圖；Ghazali、Mutum 與 Woon (2019) 則探討了多個使用與滿足模型的中介變項，其中發現懷舊與遊戲持續意圖沒有直接關係。其他沒有針對《精靈寶可夢 GO》的研究佔少數，如 Wulf 等人 (2018) 在其網路調查讓玩家自行回想過去的電玩遊戲經驗，以了解過去與現在的遊戲記憶探討對自我決定理論、懷舊與幸福感的關聯，發現能力感與歸屬感與懷舊有正面影響，自主性則無。此外，這時期也有少數質性研究，如 Veale (2017) 以《到家》作為案例，認為遊戲藉由懷舊情緒來鼓勵玩家對角色的同理心 (empathy)；Goetz (2018) 以反思性懷舊角度，區分玩家對於懷舊電玩遊戲的三種不同懷舊姿



態：進入背景、視窗旁邊與走向窗外，以了解遊戲對玩家的日常生活影響。

綜上所述，本研究認為過去懷舊電玩遊戲相關研究，援引許多不同的理論，證實了懷舊電玩遊戲與懷舊情緒具有密不可分的關係，懷舊情緒顯然是解釋玩家玩懷舊電玩遊戲的重要方向之一。

### 三、玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒

根據過去研究結果顯示，懷舊電玩遊戲確實可以引發玩家的懷舊情緒。Wulf 等人（2018）認為玩家只需簡單地記住電玩遊戲的經驗就能夠帶來懷舊的感覺，玩懷舊電玩遊戲可以作為與童年回憶之間的聯繫。Natterer（2014）在其研究中也發現電玩遊戲確實可以引發人的懷舊情緒，尤其是個人懷舊的部分。Bonus 等人（2018）也從玩《精靈寶可夢 GO》的玩家發現，玩遊戲行為確實會正向影響懷舊遐想。

Taylor 與 Whalen（2008）認為即使電玩遊戲系列作品轉移到新的硬體平台，玩家也會因此引發懷舊情緒，他們會回想起他們過去原本硬體平台上的遊戲樂趣，渴望重新體驗。因此，本研究認為懷舊電玩遊戲就是玩家懷舊情緒的觸發器，從個人懷舊的角度來看，因為自己親身經歷過原版懷舊電玩遊戲的回憶，更可能會受到「玫瑰色濾鏡」的影響，故玩當代懷舊電玩遊戲時更容易產生美好的幻想與懷舊情緒，形成以下假設：

H1：玩懷舊電玩遊戲會顯著正向影響玩家的懷舊情緒。

### 第三節、幸福感

#### 一、幸福感定義

幸福感 (well-being) 是一個相當複雜的概念，涉及了理想的心理功能與經驗 (Ryan & Deci, 2001)。對於幸福感的定義，儘管過去研究者們對此有許多不同的論述與爭論，但根據心理學相關文獻可以發現幸福感有兩個最重要的理論傳統——享樂傳統 (hedonia tradition) 與實現傳統 (eudaimonia tradition) (Belzak, Thrash, Sim, & Wadsworth, 2017)。因此，幸福感依據這兩種觀點的角度，進一步可區分成享樂型幸福感 (hedonic well-being) 與實現型幸福感 (eudaimonic well-being)。

##### (一) 享樂型幸福感

關於享樂型幸福感，其概念主要來自於西元前五世紀的古希臘哲學家 Aristippus，他認為生活目標就是體驗最大值的快樂 (Ryan & Deci, 2001)。近代心理學研究者同樣借鑒了 Aristippus 的這一個概念，認為享樂型幸福感可以指的是追求快樂的生活，著重關注一個人對生活的感受 (Kashdan, Biswas-Diener, & King, 2008)。Deci 與 Ryan (2008) 指出享樂型幸福感通常被定義為存在正面情緒，而不存在負面情緒。

享樂型幸福感包括了情感與認知兩個構面，早期研究大多採用 Diene、Suh、Lucas 與 Smith (1999) 對於主觀幸福感 (subjective well-being) 的概念作為測量享樂型幸福感的指標，其中有屬於情感構面的正面情緒與負面情緒評估，以及屬於認知構面的生活滿意度評估。

## (二) 實現型幸福感

至於實現型幸福感這一概念同樣起源於古希臘哲學家 Aristippus，他認為享樂型幸福感是一種庸俗的理想，讓人類化身成慾望的奴隸，取而代之應在美德表現上找到真正的幸福，例如表現在做有價值的事情上（Ryan & Deci，2001）。Eudaimonia 一詞在希臘字源中含有代表 good 的 eu 與代表 god 的 daimon，原意指的是在生活中受到好神眷顧與指引（陳伊琳，2016）；Waterman（1993）則認為 daimon 意味著每個人在生活中的自我實現潛力，是一種追求完美的理想，可以賦予人生意義與方向。

在實現型幸福感的構面方面，早期研究大多採用 Ryff 與 Keyes（1995）提出的心理幸福感（psychological well-being）來測量實現型幸福感，突顯出幸福不是只關注在追求快樂，而是進一步強調個人的實現潛力。測量構面主要分成六個部分，包括自主性（autonomy）、個人成長（personal growth）、自我接納（self-acceptance）、生活目標（life purpose）、控制感（mastery）與積極關係（positive relatedness）。

根據過去文獻，享樂型幸福感與實現型幸福感亦被稱為主觀幸福感與心理幸福感（Reinecke & Oliver，2016），本研究為了更加突顯兩者帶給玩家的影響差異，故採取前者使用。過去的電玩遊戲研究考慮遊戲所引發的趣味（fun）、愉悅感（pleasure）與正面的情緒狀態，會採用樂趣（enjoyment）進行衡量（Possler, Kümpel, & Unkel，2019）。而樂趣在宏觀層面上可以視為一種正面情緒（Smith, Harrison, & Bryant，2014），故本研究將以樂趣角度作為評估享樂型幸福感的情感部分。綜上所述，本研究定義享樂型幸福感指的是玩家從當代懷舊電玩遊戲中所獲得的樂趣（情感構面）與對生活的滿意度（認知構面）。Wirth、Hofer 與 Schramm（2012）認為在娛樂媒體中應用實現型幸福感可以聚焦於兩個部分，包括媒體觀看過程的評估（如受到媒體內容的影響）與對自己

的評估（如受到媒體內容影響後的自我與生活反思），故本研究定義實現型幸福感指的是玩家玩當代懷舊電玩遊戲後對遊戲內容與自我的反思評估，玩家會從遊戲內容中感知到人生意義或獲得啟發，並自我反思個人生活。

## 二、幸福感相關研究

享樂型與實現型幸福感相關概念在過去最多被討論於心理學研究，然而具體應用在娛樂媒體研究方面仍是一個新興的關注焦點。如 Oliver 與 Bartsch（2010）他們好奇為何像《亂世佳人》（Gone with the Wind）或《鐵達尼號》（Titanic）這一類電影會令人感受到樂趣以外的混和情緒，因此首先提出了結合享樂與實現觀點的娛樂雙因子模型，一改過去娛樂媒體研究專注於將樂趣作為娛樂滿足感的單一衡量指標，在研究中除了以樂趣與懸念（suspense）測量享樂面向，還利用欣賞（appreciation）這個概念來幫助解釋人們為何有時會產生感動、發人深省的感覺；其中欣賞指的是一種體驗狀態，能夠產生更深層意義的感知、感動、深思與啟發，此概念即類似於實現型幸福感。Oliver 與 Bartsch（2010）所提出的概念後來也越來越多地被引用至電玩遊戲相關研究之中，Possler、Kümpel 與 Unkel（2019）指出電玩遊戲可以提供更深刻的實現型娛樂體驗，包括了感動與有意義的體驗。

然而，若針對與懷舊電玩遊戲有關的幸福感研究來看，可以發現過去相關研究很少進一步明顯分辨或一併衡量享樂型與實現型幸福感。如 Bonus 等人（2018）藉由擴展與建構理論（broaden-and-build theory）與差別易感性媒體效果模型（differential susceptibility to media effects model）來探討《精靈寶可夢 GO》是否有助於玩家的幸福感，但從假設中卻無法明顯得知懷舊情緒對享樂型與實現型幸福感的因果關係。例如：擴展與建構理論指的是藉由正向情緒的擴展能夠幫助建構新的個人資源，在假設中懷舊與享樂型幸福的正負面情緒被歸

類到擴展與建構理論中的擴展，但同樣屬於享樂型幸福的生活滿意度卻被歸類到理論中的建構，這部份就難以了解懷舊對享樂型幸福的明確因果關係。除此之外，有的相關研究沒有一併測量享樂型與實現型幸福感。如 Yang 與 Liu (2017) 在探討《精靈寶可夢 GO》的遊戲動機與幸福感之間的關聯，其測量玩家的幸福感構面僅包括生活滿意度，只能算是屬於享樂型幸福感早期心理學研究所採取的其中一種構面，此外完全沒有與實現型幸福感有關的測量。

### 三、玩懷舊電玩遊戲、懷舊情緒與幸福感

根據前述之文獻，發現過去懷舊電玩相關研究中雖然已證實懷舊情緒會引發兩種類型幸福感，但鮮少清楚分辨類型或一併衡量享樂型與實現型幸福感，故本研究將著重同時衡量懷舊情緒對兩種幸福感之影響。一方面懷舊情緒涉及到正面情緒與負面情緒，若成功喚起過去美好回憶可以使人產生正面情緒（卓素燕，2011；Holak & Havlena，1998），因此本研究認為當代懷舊電玩遊戲玩家有可能會於遊戲中回想起過去玩原版懷舊電玩遊戲的美好遊戲時光進而產生正面情緒，故有助於提升享樂型幸福感中所強調的追求正面情緒意涵；反之則會降低正面情緒。懷舊情緒也會對生活滿意度產生正面的影響，Rao、Wang、Sun 與 Gai（2018）認為懷舊情緒有助於讓人積極自信地面對當下的生活，因此本研究認為當代懷舊電玩遊戲玩家的懷舊情緒有助於幫助玩家提高享樂型幸福感中的生活滿意度部分。另一方面，懷舊情緒能夠幫助強化實現幸福感，促使人發現與維持個人的生命意義感，因為懷舊情緒會增加思考正面的生命經歷（Routledge, Wildschut, Sedikides, Juhl, & Arndt，2012），故本研究認為當代懷舊電玩遊戲玩家的懷舊情緒程度若越高，越有可能進一步從遊戲中思考遊戲對個人的生命意義影響。綜上所述，形成以下假設：



H2：懷舊情緒會顯著正向影響享樂型幸福感。

H3：懷舊情緒會顯著正向影響實現型幸福感。

Wulf 等人 (2018) 指出在媒體文本之中，懷舊情緒是由外部刺激所引起的。其進一步提出的假設概念中顯示透過媒體所引發的懷舊情緒有可能影響幸福感，觀點在於懷舊情緒是一種帶有苦樂參半的社會性混和情緒，透過重新體驗過去媒體內容所引發的懷舊情緒能夠滿足 Sedikides 等人 (2015) 所提出的自我導向 (self-oriented)、存在 (existential) 與社交 (social) 功能，有助於享樂與非享樂體驗並影響享樂型幸福感與實現型幸福感，由此推導出媒體引發的懷舊情緒有可能影響不同類型幸福感的假設。因此本研究認為當玩家接觸當代懷舊電玩遊戲文本，玩家的懷舊情緒有可能於玩懷舊電玩遊戲與不同類型幸福感之間的關係扮演中介角色，亦即當代懷舊電玩遊戲作為外部刺激先影響了玩家的懷舊情緒，再進而影響享樂型與實現型幸福感，形成以下假設：

H4：懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與享樂型幸福感的關係。

H5：懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與實現型幸福感的關係。

#### 第四節、原真性知覺

##### 一、原真性知覺定義

原真性 (authenticity) 亦被譯作真實性，目前被廣泛應用於觀光旅遊研究之中，最早是由 MacCannel (1973) 引入這一個概念，讓原真性開始成為旅遊研究者的討論焦點之一。Chhabra、Healy 與 Sills (2003) 認為原真性代表著傳統的文化與起源，意味著真實的、原始的體驗。李旭東、張金岭 (2007) 指出原真性有兩種意涵，一為旅遊的客體是否與傳統相符；二為指人類存在的本真

意涵。原真性知覺 (authenticity perception) 包括客觀原真性 (objective authenticity) 與建構原真性 (constructive authenticity)，前者強調可以根據專家所定的客觀標準來判斷是否具有原真性；後者則突顯原真性是來自於遊客本身主觀的感知判斷 (戴有德、林濰榕與陳冠仰，2010)。董霞、高燕與馬建峰 (2017) 認為過去二十年原真性理論的發展可以分成四種觀點：(一) 客觀主義原真性：原真性須透過絕對的評價標準來衡量；(二) 後現代主義原真性：強調遊客不在乎原真性，反而尋求的是娛樂所引起的快感；(三) 建構主義原真性：原真性的判斷來自於遊客自己的觀點、信念、偏好、期望與想像等；(四) 存在主義原真性：強調原真性來自於遊客從參與的旅遊活動中能夠感覺到展現自我。

近年越來越多的學術研究將旅遊相關理論應用到網路旅遊、網路影片與虛擬遊戲之中 (Kaussen, 2015)。針對虛擬世界中的玩家，已有研究者認為玩家與遊客的概念相似，遊戲體驗則相當於旅遊體驗。Salmond, M. 與 Salmond, J. (2018) 以遊戲旅行者 (gamer-tourist) 一詞來稱呼玩家，認為玩家與遊客相似之處在於兩者都擁有對體驗、冒險、實現幻想與探索的渴望，玩家在虛擬世界中會有旅遊行為 (touristic behavior)，因此可以在遊戲中創造出一種旅遊生活方式。甚至遊戲中的 NPC (non-player character) 宛如導遊的角色，提供給玩家的遊戲任務的動作就像導遊提供旅遊建議給遊客，指引探索世界的方向。

綜上所述，本研究認為觀光旅遊研究中的原真性知覺概念可以同樣應用於電玩遊戲，並且於研究中採取建構性主義原真性的觀點，因為懷舊電玩玩家在玩當代懷舊電玩遊戲的時候，會依據他們心中最初於原版懷舊電玩遊戲經驗進行相互對照，從主觀的角度來判斷當下所玩遊戲之原真性，原真性知覺定義在這邊代表著玩家比較當代與原版懷舊電玩遊戲經驗的相符程度與一致性看法。

## 二、原真性知覺相關研究

根據過去有關原真性知覺的研究結果顯示，原真性知覺與懷舊之間存在著關聯。Chhabra 等人（2003）主要探討舉辦於美國的高地運動會（Highland Games），該活動原本起源於蘇格蘭特有的高地運動會傳統文化，在 1836 年透過蘇格蘭的移民將其文化帶至美國，至今這活動仍存在於美國。他們研究發現美國高地運動會遊客對於活動原始傳統元素的原真性認知可能會因為地點的轉移而有所不同，以及活動可以促進遊客的懷舊並強化遊客的文化連結。他們認為人會對於過去的生活方式感到懷舊，希望至少藉由旅遊來重溫過去，但原真性知覺並非全部取決於精準重現的過去，而在於遊客對於一些真實或想像過去的懷舊是否相互一致。

戴有德、林濶榕與陳冠仰（2010）針對台灣的文化遺產旅遊進行研究，主要是想要了解大溪老街、鹿港老街與新化老街三個地區遊客的原真性知覺對懷舊情續的正面影響、旅遊中的解說服務是否會調節遊客的原真性知覺對懷舊情緒的影響。研究結果顯示，發現原真性知覺確實會正面影響遊客的懷舊情緒；解說服務能夠幫助遊客更深入了解老街文化，對於有參與解說服務的遊客，原真性知覺對懷舊情緒的影響明顯高於未參與解說服務的人。王大明、許師評（2016）則研究金門的戰地觀光遊客，同樣在研究結果中證實了原真性知覺對懷舊情緒的正面影響，亦即若遊客的原真性知覺越高的時候，對懷舊情緒的正面影響程度也越顯著。

過去電玩遊戲相關研究雖然也有提及原真性一詞（Malliet, 2006），但傾向寫實主義（realism）的解釋，強調的是在虛擬遊戲環境中對於真實世界經驗的擬真程度，或者直接以寫實主義來解釋遊戲圖像帶給玩家的逼真感（Krcmar, Farrar, & McGloin, 2011）。上述概念與本研究想要探討的主旨不符，因此本研



究引入將觀光旅遊研究的原真性知覺概念至懷舊電玩遊戲研究中探討。

### 三、原真性知覺、玩懷舊電玩遊戲與懷舊

Wulf 等人 (2018) 指出目前懷舊電玩遊戲研究尚未解答玩家對懷舊電玩遊戲的期望與實際重玩懷舊電玩遊戲之間的差異，尤其是當重玩的遊戲是以更困難或較少趣味性等不同預期方式出現時，這情形會如何對玩家產生影響。本研究認為原真性知覺是作為解答此問題的重要概念之一，玩家心中的原真性知覺會受到過去遊戲經驗影響，讓玩家得以判斷當下所玩的遊戲是否與過去遊戲的經驗有一致性，因此能夠解釋過去與現在遊戲經驗之間的差異性。

綜上所述，本研究採取建構主義原真性觀點，亦即玩家比較當代與原版懷舊電玩遊戲經驗後的相符程度與一致性看法，原真性知覺可以喚起玩家對原版懷舊電玩遊戲的記憶，玩家會將當代懷舊電玩遊戲與原版懷舊電玩遊戲經驗相互對照，藉由主觀來判斷兩者遊戲經驗的相符程度與一致性看法。當玩當代懷舊電玩遊戲時，原真性知覺高的人會因為原版懷舊電玩遊戲與當代懷舊電玩遊戲具有一致性，因此更容易引發懷舊情緒。若玩家的原真性知覺越高，玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的正向懷舊情緒也就越高；反之，當原真性知覺越低時，玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響也就越低。因此，本研究針對此調節效果提出以下假設：

H6：原真性知覺會調節玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響。原真性知覺高者玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的正向關係，會高於原真性知覺低者中玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的關係。

### 第三章、研究方法

#### 第一節、研究架構與假設

根據前一章之文獻探討，本研究認為玩家玩懷舊電玩遊戲會影響其懷舊情緒；懷舊情緒會影響享樂型幸福感與實現型幸福感；懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與享樂型幸福感與實現型幸福感的關係；最後，原真性知覺會調節玩懷舊電玩遊戲對玩家的懷舊情緒之影響（見圖 3）。

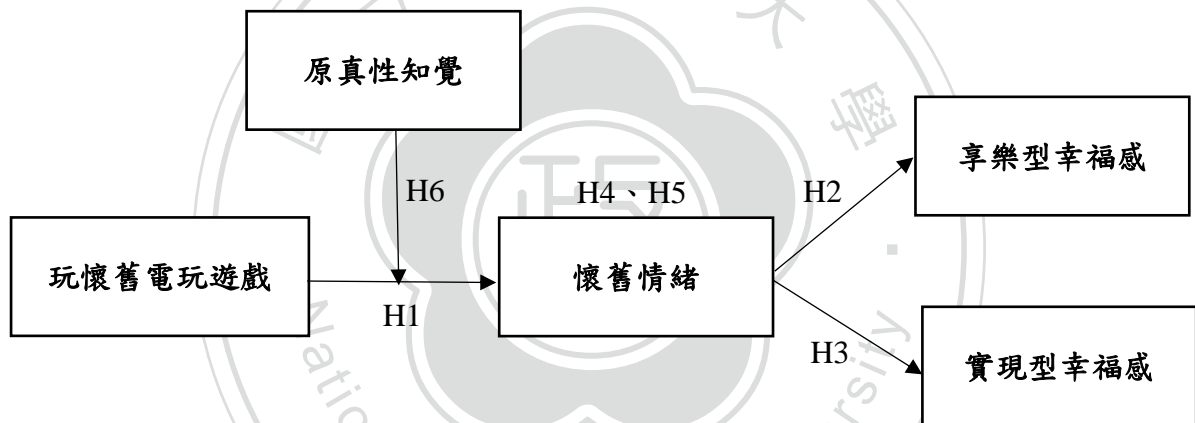


圖 3：研究架構圖

H1：玩懷舊電玩遊戲會顯著正向影響玩家的懷舊情緒。

H2：懷舊情緒會顯著正向影響享樂型幸福感。

H3：懷舊情緒會顯著正向影響實現型幸福感。

H4：懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與享樂型幸福感的關係。

H5：懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與實現型幸福感的關係。

H6：原真性知覺會調節玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響。原真性知覺高者玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的正向關係，會高於原真性知覺低者中玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的關係。

## 第二節、研究資料蒐集

### 一、研究對象

本研究採取立意抽樣方法，因為研究者本身具有長期電玩遊戲經驗，故將依據過去遊戲經驗與文獻，選擇適合的代表性樣本。為了解玩家過去的原版懷舊電玩遊戲經驗會如何影響當代懷舊電玩遊戲經驗，本研究調查對象必須符合玩過電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》且目前在玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》之遊戲經驗。其中《RO 仙境傳說 Online》作為本研究調查的原版懷舊電玩遊戲，《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》則作為本研究調查的當代懷舊電玩遊戲。

本研究選擇《RO 仙境傳說 Online》與《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》作為主要調查遊戲目標，原因在於該系列遊戲已有長久的歷史。自 2002 年發行《RO 仙境傳說 Online》距今已有 18 年，近年也開始搭上懷舊電玩遊戲的熱潮，手機平台上已有數款相關的系列作品，包括：《RO 仙境傳說：天天打波利》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》、《RO 仙境傳說：復興》等，其中《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》屬於該系列之中目前最受玩家青睞的手機遊戲，曾於 2018 年入圍 Google Play 商店的年度最受歡迎遊戲名單之一（Google Play，2018）。

《RO 仙境傳說 Online》是 2002 年韓國重力社（Gravity）開發的大型線上角色扮演遊戲（見圖 4），台版於同年上線，主要遊戲平台為電腦。遊戲背景設定以北歐神話為主的魔法幻想世界，玩家能夠於遊戲中選擇扮演不同職業角色，如：劍士、魔法師、弓箭手、盜賊與服事，可以透過與魔物戰鬥、解遊戲任務等方式培養角色。《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》則是 2016 年中國心動

網絡開發的大型線上角色扮演遊戲（見圖 5），台版於 2017 年上線，主要遊戲平台為智慧型手機。遊戲中的內容與畫面風格與《RO 仙境傳說 Online》非常相似，因為該款遊戲經由韓國重力社授權重製，但也有不同之處，如交易、商城與戰鬥系統等。



圖 4：電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》遊戲畫面

資料來源：<https://read01.com/2y4aeQ.html>



圖 5：手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲畫面

資料來源：<http://www.97973.com/mggl/2017-03-01/ifyavvsh7393178.shtml>



## 二、資料蒐集

資料蒐集方式為網路問卷調查法，透過網路問卷網站 SurveyCake 建立電子問卷，內容包括：玩懷舊電玩遊戲、懷舊情緒、幸福感、原真性知覺、基本人口統計資料等。作答時間預計 10 至 15 分鐘。研究調查對象必須玩過《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》兩款遊戲之經驗，故選擇在相關遊戲論壇或社群平台上發放問卷：批踢踢實業坊（PTT）RO\_Mobile 板、電玩遊戲論壇巴哈姆特、Facebook 社團 RO 仙境傳說：守護永恆的愛玩家討論區（台版）、Dcard 遊戲板。本研究另外提供抽獎作為誘因，以期提升目標研究對象的填答意願。

### 第三節、研究變項測量

#### 一、玩懷舊電玩遊戲

本研究玩懷舊電玩遊戲量表（見表 1）主要測量玩家玩當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的投入時間與行為強度。參考 Ellison、Steinfeld 與 Lampe（2007）的 Facebook 強度量表（Facebook Intensity Scale）與 Bonus 等人（2018）進一步改編前者量表所形成的玩寶可夢 GO 行為量表（Pokémon Go Play Scale），按本研究目的調整問題敘述（如修改遊戲名稱）並刪除不相干題項（如寶可夢 GO 特有的遊戲功能問題），總共設計 8 題，並採取李克特 7 點量表，1 分代表非常不符合，7 分代表非常符合。其中時間強度的部分，因為與基本人口統計資料中的其他遊戲使用時間題目有關，故時間強度問題將在問卷中歸類於此部分與其他相關題目一併詢問。

表 1：玩懷舊電玩遊戲量表

| 構面   | 測量題項                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 時間強度 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請問您一週玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的平均天數？</li> <li>2. 請問您每日玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的平均時數？</li> </ol>                                                                                                                                                                                             |
| 行為強度 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》是我日常生活的一部分。</li> <li>2. 我很自豪地告訴別人我在玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》。</li> <li>3. 玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》已成為我每天的慣例。</li> <li>4. 當我暫時沒有登入手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》，我感覺失去了重心。</li> <li>5. 我覺得自己是手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》中的一份子。</li> <li>6. 如果手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》停止營運，我會感到很難過。</li> </ol> |

## 二、懷舊情緒

本研究懷舊情緒量表（見表 2）主要測量玩家對當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的懷舊情緒程度。參考 Wulf 等人（2018）用於測量懷舊電玩遊戲的懷舊量表，按本研究目的調整問題敘述，此外本研究增加 1 題詢問玩家是否能夠明確想起過去原版懷舊遊戲的遊戲時光，總共設計 4 題，並採取李克特 7 點量表，1 分代表非常不符合，7 分代表非常符合。

表 2：懷舊情緒量表

| 構面 | 測量題項 |
|----|------|
|----|------|

---

懷舊情緒

1. 沉浸在手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲中讓我感到懷舊。
  2. 沉浸在手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲中讓我想起了我的童年／青春期。
  3. 沉浸在手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲中讓我感到溫暖與舒適。
  4. 沉浸在手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲中，讓我想起了過去電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的遊戲時光。
- 

### 三、幸福感

本研究幸福感量表（見表 3、表 4）主要測量玩家的從當代懷舊電玩遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》中所獲得的享樂型幸福感與實現型幸福感。首先，在享樂型幸福感的部分，共包括樂趣與生活滿意度構面，前者主要參考 Peng、Lin、Pfeiffer 與 Winn（2012）的樂趣量表，共設計 7 題（其中包括 1 題反向題），並採取 7 點量表，1 分代表遊戲非常不符合該描述，7 分代表遊戲非常符合該描述；後者則參考 Diener、Emmons、Larsen 與 Griffin（1985）的生活滿意度量表（The Satisfaction With Life Scale），共設計 5 題，並採取 7 點量表，1 分代表自己非常不符合該描述，7 分代表自己非常符合該描述。

其次，實現型幸福感的測量，則參考 Wulf、Bonus 與 Rieger（2018）修改自 Wirth 等人（2012）的版本，按本研究目的調整問題敘述，總共設計 10 題，採取李克特 7 點量表，1 分代表非常不符合，7 分代表非常符合。

表 3：享樂型幸福感量表

---

| 構面 | 測量題項    |
|----|---------|
| 樂趣 | 1. 無聊的* |

---

|       |                                                                                                                                                                                                              |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 刺激的</li> <li>3. 樂趣的</li> <li>4. 娛樂的</li> <li>5. 趣味的</li> <li>6. 引起興趣的</li> <li>7. 愉悅的</li> </ol>                                                                   |
| 生活滿意度 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 大致上，我目前的現實生活相當接近我理想的生活狀態。</li> <li>2. 我的現實生活條件非常好。</li> <li>3. 我對現實生活感到滿意。</li> <li>4. 至今為止，我已經獲得了現實生活中想要的重要事物。</li> <li>5. 如果我重新活一次，現實生活中的我幾乎不會做大幅度改變。</li> </ol> |

註：\* = 反向題

表 4：實現型幸福感量表

| 構面     | 測量題項                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 自我反思   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 我被提醒要掌握自己的生活。</li> <li>2. 我感覺自己像一個獨立的人。</li> <li>3. 我在生活中感受到目標感。</li> <li>4. 我的生活似乎很有意義。</li> </ol>                                                                                                   |
| 媒體內容反思 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 我對遊戲角色有同情心 (compassion)。</li> <li>2. 我對遊戲角色有同理心 (empathy)。</li> <li>3. 從遊戲中我能想到一個具有意義的主題或訊息。</li> <li>4. 從遊戲中我能想到重要的想法。</li> <li>5. 遊戲以模擬真實生活的方式強調了生活中的一些核心價值。</li> <li>6. 我從遊戲角色的行為中獲得啟發。</li> </ol> |

#### 四、原真性知覺



本研究原真性知覺量表（見表 5）主要測量玩家對手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的建構原真性。參考 Zatori、Smith 與 Puczko 等人（2018）根據過去文獻整理出的建構原真性量表，按本研究目的調整問題敘述，此外根據董霞等人（2017）的建構原真性定義，增加 2 題詢問玩家對於遊戲是否有符合個人心中的想像與期望，總共設計 5 題，並採取李克特 7 點量表，1 分代表非常不符合，7 分代表非常符合。

表 5：原真性知覺量表

| 構面    | 測量題項                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 原真性知覺 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 大多數的手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲景點似乎忠於原作電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》遊戲景點。</li> <li>2. 手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的遊戲體驗很好地反映了原作電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的遊戲生活與文化。</li> <li>3. 我的手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》體驗似乎忠於原作電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》體驗。</li> <li>4. 手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》符合我過去對於原作電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的想像。</li> <li>5. 手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》符合我過去對於原作電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的期望。</li> </ol> |

## 五、人口統計變項

最後的基本人口統計變項部分，則包括調查受測者的生理性別、年齡、職

業、教育程度、是否玩過電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》／手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》／其他 RO 系列遊戲／其他非 RO 系列遊戲、遊戲動機、遊戲資歷、投入時間。其他則包括 5 題與懷舊、幸福感有關的簡答題。

表 6：人口統計變項

| 構面     | 測量題項                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 人口統計變項 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請問您的生理性別？</li> <li>2. 請問您的年齡？</li> <li>3. 請問您的職業？</li> <li>4. 請問您的教育程度？</li> <li>5. 請問您是否玩過電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》／手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》？</li> <li>6. 請問您玩電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》／手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的遊戲資歷？</li> <li>7. 請問您玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的遊戲動機？</li> <li>8. 請問您過去／目前是否有玩上述兩款遊戲以外的 RO 系列遊戲？</li> <li>9. 請問您目前是否有玩「非」RO 系列的遊戲？</li> </ol> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|        | 其他                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請問您覺得有哪些因素會增加您對手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的懷舊感？為什麼？</li> <li>2. 請問您覺得有哪些因素會降低您對手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的懷舊感？為什麼？</li> <li>3. 請問您覺得玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》會增加您的正面情緒嗎？為什麼？</li> <li>4. 請問您覺得玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》會增加您對人生意義的啟發嗎？為什麼？</li> <li>5. 如果您對一款新上市遊戲有懷舊的感覺，您覺得懷舊來源除了過去遊戲經驗之外，還有什麼來源？</li> </ol> |

#### 第四節、前測

本研究前測透過事先聯繫電玩遊戲論壇巴哈姆特官方管理人員與板務人員取得問卷發放許可，主要發放於巴哈姆特的學術專區、RO 仙境傳說：守護永恆的愛哈啦區，問卷發放時間為 2019 年 12 月 6 日至 2019 年 12 月 10 日。最後共回收 226 份問卷，有效問卷共取得 166 份，有效問卷回收率為 73.4%。

針對前測有效問卷進行信度檢驗（見表 7），結果顯示在玩懷舊電玩遊戲的行為強度、懷舊情緒、享樂型幸福感、實現型幸福感的媒體內容反思與原真性知覺的 *Cronbach's α* 值皆高於 0.8 以上，屬於最佳信度。然而，在實現型幸福感的自我反思部分，其 *Cronbach's α* 值僅達到 0.654，信度顯然不佳。因此進一步觀察該構面項目刪除時的 *Cronbach's α* 值（見表 8），數據顯示刪除其中這一題「我被提醒要掌握自己的生活」時，可以提升 *Cronbach's α* 值達到 0.777，故在正式問卷施測將刪除這一題，其他題項則繼續保留使用。玩懷舊電玩遊戲的時間強度量表僅兩題故不適合進行信度分析，考慮題目在過去相關研究有使用（Ellison 等人，2007；Bonus 等人，2018），故仍保留題目於正式問卷之中。

表 7：前測問卷之信度檢驗表

|         | 量表    | <i>Cronbach's α</i> 值 |
|---------|-------|-----------------------|
| 玩懷舊電玩遊戲 | 時間強度  | --                    |
|         | 行為強度  | 0.862                 |
| 懷舊情緒    | 懷舊情緒  | 0.892                 |
| 享樂型幸福感  | 樂趣    | 0.905                 |
|         | 生活滿意度 | 0.892                 |
| 實現型幸福感  | 自我反思  | 0.654                 |

|       |        |       |
|-------|--------|-------|
|       | 媒體內容反思 | 0.916 |
| 原真性知覺 | 建構原真性  | 0.942 |

表 8：實現幸福感自我反思之項目整體統計量

| 題目              | 項目刪除<br>時的尺度<br>平均數 | 項目刪除<br>時的尺度<br>變異數 | 修正的<br>項目<br>總相關 | 項目刪除時的<br><i>Cronbach's α</i> 值 |
|-----------------|---------------------|---------------------|------------------|---------------------------------|
| 1.我被提醒要掌握自己的生活。 | 13.99               | 11.255              | 0.163            | 0.777                           |
| 2.我感覺自己像一個獨立的人。 | 13.37               | 9.411               | 0.478            | 0.557                           |
| 3.我在生活中感受到目標感。  | 13.39               | 8.967               | 0.585            | 0.485                           |
| 4.我的生活似乎很有意義。   | 13.44               | 8.818               | 0.591            | 0.478                           |

## 第四章、研究結果

本研究正式問卷發放時間為 2019 年 12 月 13 日至 2019 年 12 月 23 日，發放於批踢踢實業坊 (PTT) RO\_Mobile 板、巴哈姆特學術專區、巴哈姆特 RO 仙境傳說：守護永恆的愛哈啦區、Facebook 社團 RO 仙境傳說：守護永恆的愛玩家討論區 (台版)、Dcard 遊戲板。總共回收 410 份，扣除掉參與過前測、不符條件的 107 份無效樣本，有效問卷共 303 份，有效問卷回收率為 73.9%。以下以樣本與描述性統計、信效度檢驗、研究假設檢驗依序分析結果：

### 第一節、樣本與描述性統計

#### 一、人口描述性統計

以下為人口描述性統計結果 (見表 9)。首先，參與者的性別部分，生理男性有 241 人，佔 79.5%，生理女性有 62 人，佔 20.5%。其次，年齡部分主要集中於 19 至 30 歲 (青年)，佔 67%，其次為 31 至 44 歲 (壯年)，佔 31%。接著，教育程度則多為大學 (大專)，佔 65%。最後，職業則以非學生為主，佔約 93%。

表 9：人口描述性統計表

|    | 次數            | 百分比 |
|----|---------------|-----|
| 性別 | 生理男性          | 241 |
|    | 生理女性          | 62  |
| 年齡 | 15-18 歲 (青少年) | 4   |
|    | 19-30 歲 (青年)  | 203 |
|    | 31-44 歲 (壯年)  | 94  |

|      |              |     |       |
|------|--------------|-----|-------|
|      | 45-64 歲 (中年) | 2   | 0.7%  |
|      | 65 歲以上 (老年)  | 0   | 0%    |
| 教育程度 | 國小 (含以下)     | 6   | 2%    |
|      | 國中           | 42  | 13.9% |
|      | 高中職          | 22  | 7.3%  |
|      | 大學 (大專)      | 197 | 65%   |
|      | 研究所 (含以上)    | 36  | 11.9% |
|      | 學生           | 21  | 6.9%  |
| 職業   | 軍公教          | 31  | 10.2% |
|      | 資訊業          | 29  | 9.6%  |
|      | 服務業          | 77  | 25.4% |
|      | 製造業          | 63  | 20.8% |
|      | 大眾傳播/廣告業     | 8   | 2.6%  |
|      | 自由業          | 23  | 7.6%  |
|      | 金融業          | 7   | 2.3%  |
|      | 家管           | 8   | 2.6%  |
|      | 待業           | 11  | 3.6%  |
|      | 其他           | 25  | 8.3%  |

## 二、玩家遊戲使用統計

在玩家遊戲使用的統計結果部分 (見表 10)，《RO 仙境傳說 Online》遊戲資歷主要集中於 1 年至 3 年 (含)，佔 41.3%，其次為 5 年至 10 年 (含)，佔 20.1%，整體顯示 84.8% 玩家的《RO 仙境傳說 Online》遊戲資歷超過 1 年以上。《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲資歷主要集中於 1.5 年至 2 年 (含)，佔 29%，其次為 1 年至 1.5 年 (含)，佔 21.1%。目前每週玩遊戲平均天數以 7 天的比例最高，佔 84.2%，其次為 5 天，佔 6.9%。目前每日玩遊戲平均時數則以 5 小時以上最多，佔 37%，其次為 3 至 4 小時 (含)，佔 19.1%。目前每週玩《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》平均天數以 7 天比例最



高，佔 89.1%，其次為 5 天，佔 4.6%。目前每日玩《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》平均時數則集中於 5 小時以上，佔 33.7%，其次為 1 至 2 小時（含），佔 20.5%。目前仍在玩《RO 仙境傳說 Online》有 40 人，佔 13.2%。過去玩過《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》以外的其他 RO 系列遊戲有 146 人，佔 48.2%。目前有玩《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》以外的其他 RO 系列遊戲有 22 人，佔 7.3%。目前有玩非 RO 系列遊戲有 177 人，佔 58.4%。玩家對《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的遊戲動機（見表 11），以懷舊動機平均數最高， $M=5.94$ ，其次為趣味動機， $M=5.60$ ，另外以逃避現實動機平均數最低， $M=3.35$ 。

表 10：玩家遊戲使用統計表

| 遊戲                       | 資歷           | 人數  | 百分比   |
|--------------------------|--------------|-----|-------|
| 《RO 仙境傳說 Online》<br>遊戲資歷 | 未滿 6 個月      | 23  | 7.6%  |
|                          | 6 個月-未滿 1 年  | 15  | 5%    |
|                          | 1 年-3 年（含）   | 125 | 41.3% |
|                          | 3 年-5 年（含）   | 50  | 16.5% |
|                          | 5 年-10 年（含）  | 61  | 20.1% |
|                          | 10 年-15 年（含） | 21  | 6.9%  |
|                          | 15 年以上       | 8   | 2.6%  |
| 《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》<br>遊戲資歷 | 未滿 6 個月      | 42  | 13.9% |
|                          | 6 個月-未滿 1 年  | 23  | 7.6%  |
|                          | 1 年-1.5 年（含） | 64  | 21.1% |
|                          | 1.5 年-2 年（含） | 88  | 29%   |
|                          | 2 年-2.5 年（含） | 63  | 20.8% |
|                          | 2.5 年-3 年    | 23  | 7.6%  |
| 目前每週玩遊戲平均天數              | 1 天          | 3   | 1%    |
|                          | 2 天          | 1   | 0.3%  |
|                          | 3 天          | 5   | 1.7%  |
|                          | 4 天          | 8   | 2.6%  |

|                            |              |     |       |
|----------------------------|--------------|-----|-------|
|                            | 5 天          | 21  | 6.9%  |
|                            | 6 天          | 10  | 3.3%  |
|                            | 7 天          | 255 | 84.2% |
| 目前每日玩遊戲平均時數                | 小於 30 分      | 0   | 0%    |
|                            | 30 分-未滿 1 小時 | 0   | 0%    |
|                            | 1-2 小時 (含)   | 39  | 12.9% |
|                            | 2-3 小時 (含)   | 50  | 16.5% |
|                            | 3-4 小時 (含)   | 58  | 19.1% |
|                            | 4-5 小時 (含)   | 44  | 14.5% |
|                            | 5 小時以上       | 112 | 37%   |
| 目前每週玩《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的平均天數 | 1 天          | 2   | 0.7%  |
|                            | 2 天          | 1   | 0.3%  |
|                            | 3 天          | 5   | 1.7%  |
|                            | 4 天          | 5   | 1.7%  |
|                            | 5 天          | 14  | 4.6%  |
|                            | 6 天          | 6   | 2%    |
|                            | 7 天          | 270 | 89.1% |
| 目前每日玩《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的平均時數 | 小於 30 分      | 2   | 0.7%  |
|                            | 30 分-未滿 1 小時 | 3   | 1%    |
|                            | 1-2 小時 (含)   | 62  | 20.5% |
|                            | 2-3 小時 (含)   | 45  | 14.9% |
|                            | 3-4 小時 (含)   | 52  | 17.2% |
|                            | 4-5 小時 (含)   | 37  | 12.2% |
|                            | 5 小時以上       | 102 | 33.7% |
| 目前是否有玩《RO 仙境傳說 Online》     | 是            | 40  | 13.2% |
|                            | 否            | 263 | 86.8% |
| 目前每週玩《RO 仙境傳說 Online》的平均天數 | 1 天          | 4   | 9.8%  |
|                            | 2 天          | 2   | 4.9%  |
|                            | 3 天          | 4   | 9.8%  |
|                            | 4 天          | 4   | 9.8%  |
|                            | 5 天          | 2   | 4.9%  |
|                            | 6 天          | 0   | 0%    |

|                                                     |                                                     |     |       |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----|-------|
|                                                     | 7 天                                                 | 24  | 58.5% |
|                                                     | 小於 30 分                                             | 1   | 2.4%  |
|                                                     | 30 分-未滿 1 小時                                        | 0   | 0%    |
| 目前每日玩目前《RO 仙境傳說 Online》的遊戲平均時數                      | 1-2 小時 (含)                                          | 10  | 24.4% |
|                                                     | 2-3 小時 (含)                                          | 8   | 19.5% |
|                                                     | 3-4 小時 (含)                                          | 7   | 17.1% |
|                                                     | 4-5 小時 (含)                                          | 2   | 4.9%  |
|                                                     | 5 小時以上                                              | 12  | 29.3% |
|                                                     | 過去是否有玩《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》外的其他 RO 系列遊戲 | 是   | 146   |
|                                                     | 否                                                   | 157 | 51.8% |
| 目前是否有玩《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》外的其他 RO 系列遊戲 | 是                                                   | 22  | 7.3%  |
|                                                     | 否                                                   | 281 | 92.7% |
| 目前每週玩其他 RO 系列遊戲的平均天數                                | 1 天                                                 | 3   | 13.6% |
|                                                     | 2 天                                                 | 4   | 18.2% |
|                                                     | 3 天                                                 | 10  | 45.5% |
|                                                     | 4 天                                                 | 0   | 0%    |
|                                                     | 5 天                                                 | 0   | 0%    |
|                                                     | 6 天                                                 | 0   | 0%    |
|                                                     | 7 天                                                 | 5   | 22.7% |
| 目前每日玩其他 RO 系列遊戲的平均時數                                | 小於 30 分                                             | 0   | 0%    |
|                                                     | 30 分-未滿 1 小時                                        | 4   | 21.1% |
|                                                     | 1-2 小時 (含)                                          | 10  | 52.6% |
|                                                     | 2-3 小時 (含)                                          | 0   | 0%    |
|                                                     | 3-4 小時 (含)                                          | 0   | 0%    |
|                                                     | 4-5 小時 (含)                                          | 0   | 0%    |
|                                                     | 5 小時以上                                              | 5   | 26.3% |
| 目前是否有玩非 RO 系列遊戲                                     | 是                                                   | 177 | 58.4% |
|                                                     | 否                                                   | 126 | 41.6% |
| 目前每週玩非 RO 系列遊戲的平均天數                                 | 1 天                                                 | 21  | 6.9%  |
|                                                     | 2 天                                                 | 20  | 6.6%  |

|                         |              |     |      |
|-------------------------|--------------|-----|------|
| 目前每日玩非 RO 系列遊戲<br>的平均時數 | 3 天          | 18  | 5.9% |
|                         | 4 天          | 5   | 1.7% |
|                         | 5 天          | 15  | 5%   |
|                         | 6 天          | 7   | 2.3% |
|                         | 7 天          | 91  | 30%  |
|                         | 小於 30 分      | 10  | 3.3% |
|                         | 30 分-未滿 1 小時 | 23  | 7.6% |
|                         | 1-2 小時 (含)   | 103 | 34%  |
|                         | 2-3 小時 (含)   | 19  | 6.3% |
|                         | 3-4 小時 (含)   | 7   | 2.3% |
|                         | 4-5 小時 (含)   | 4   | 1.3% |
|                         | 5 小時以上       | 10  | 3.3% |

表 11：玩家《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲動機統計表

|        | <i>M</i> | <i>SD</i> |
|--------|----------|-----------|
| 趣味     | 5.60     | 1.166     |
| 懷舊     | 5.94     | 1.280     |
| 逃避現實   | 3.35     | 1.729     |
| 維持朋友關係 | 4.38     | 1.852     |
| 認識新朋友  | 4.80     | 1.647     |
| 遊戲成就感  | 5.30     | 1.419     |

遊戲動機  
(李克特 7 點量表)

## 第二節、信效度檢驗

本研究採用的問卷量表主要基於過去理論或前人研究結果形成，而驗證性因素分析 (confirmatory factor analysis) 可以依據藉由過去理論形成的變項因果關係進行假設與驗證 (陳寬裕、王正華, 2017)。故本節將採取驗證性因素分析檢驗量表信效度、模型適配度等。主要使用 AMOS 統計軟體進行驗證性因素分析驗證，並輔以 SPSS 統計軟體進行信度分析、基本描述統計等，參考陳寬

裕、王正華（2017）與李城忠（2018）的驗證性因素分析指標判斷建議，最後將分析結果整理如下表（見表 12、表 13 與表 14）：

表 12：綜合評估配適度指標檢驗表

| 統計檢定量        | 標準值          | 整體結果                   | 檢定結果 |
|--------------|--------------|------------------------|------|
| $\chi^2$     | 1 ~ 5, <3 最佳 | 1656.467 ( $p=0.000$ ) | 不符合  |
| $\chi^2/DF$  | <3           | 2.600                  | 完全符合 |
| <i>GFI</i>   | >0.9         | 0.788                  | 不符合  |
| <i>AGFI</i>  | >0.9         | 0.754                  | 不符合  |
| <i>RMR</i>   | <0.08        | 0.678                  | 不符合  |
| <i>SRMR</i>  | <0.08        | 0.067                  | 完全符合 |
| <i>RMSEA</i> | <0.08        | 0.073                  | 完全符合 |
| <i>NFI</i>   | >0.9         | 0.803                  | 接近符合 |
| <i>NNFI</i>  | >0.9         | 0.854                  | 接近符合 |
| <i>CFI</i>   | >0.9         | 0.868                  | 接近符合 |
| <i>RFI</i>   | >0.9         | 0.783                  | 不符合  |
| <i>IFI</i>   | >0.9         | 0.869                  | 接近符合 |
| <i>PNFI</i>  | >0.5         | 0.728                  | 完全符合 |
| <i>PGFI</i>  | >0.5         | 0.786                  | 完全符合 |

表 13：驗證性分析表

| 構面      | 測量變數    | <i>M</i> | <i>SD</i> | <i>SK</i> | <i>KU</i> | <i>SFL(t)</i> | <i>SE</i> | <i>SMC</i> | <i>EV</i> | $\alpha$ | <i>CR</i> | <i>AVE</i> |
|---------|---------|----------|-----------|-----------|-----------|---------------|-----------|------------|-----------|----------|-----------|------------|
|         | 玩懷舊電玩遊戲 | 5.15     | 0.88      |           |           |               |           |            |           | 0.78     |           |            |
|         | 時間強度    | 5.95     | 1.00      |           |           |               |           |            |           | --       | 0.32      | 0.19       |
| 玩懷舊電玩遊戲 | A1      | 6.72     | 0.92      | -3.77     | 15.16     | 0.41(4.44)    | 0.38      | 0.17       | 0.71      | --       |           |            |
|         | A2      | 5.18     | 1.61      | -0.25     | -1.26     | 0.47(4.63)    | 0.73      | 0.22       | 2.01      | --       |           |            |
|         | 行為強度    | 4.89     | 1.05      |           |           |               |           |            |           | 0.83     | 0.84      | 0.47       |
|         | B1      | 5.12     | 1.23      | -0.28     | 0.20      | 0.73(13.90)   | 0.29      | 0.53       | 0.71      | 0.80     |           |            |
|         | B2      | 4.78     | 1.35      | -0.17     | -0.20     | 0.68(12.71)   | 0.32      | 0.46       | 0.98      | 0.81     |           |            |
|         | B3      | 5.69     | 1.22      | -0.90     | 0.72      | 0.69(13.07)   | 0.29      | 0.48       | 0.76      | 0.81     |           |            |
|         | B4      | 3.81     | 1.62      | 0.06      | -0.58     | 0.57(10.33)   | 0.40      | 0.33       | 1.74      | 0.83     |           |            |
|         | B5      | 4.59     | 1.48      | -0.30     | -0.20     | 0.77(15.09)   | 0.33      | 0.59       | 0.87      | 0.78     |           |            |

|                            |                  |        |      |       |       |             |      |      |       |       |      |      |               |  |
|----------------------------|------------------|--------|------|-------|-------|-------------|------|------|-------|-------|------|------|---------------|--|
|                            | B6               | 5.34   | 1.56 | -0.83 | 0.25  | 0.67(12.45) | 0.37 | 0.44 | 1.34  | 0.81  |      |      |               |  |
|                            | 懷舊情緒             | 5.16   | 1.23 |       |       |             |      |      |       | 0.88  | 0.88 | 0.67 |               |  |
| 懷<br>舊<br>情<br>緒           | C1               | 5.19   | 1.40 | -0.79 | 0.72  | 0.86(18.33) | 0.29 | 0.74 | 0.50  | 0.83  |      |      |               |  |
|                            | C2               | 5.33   | 1.41 | -0.83 | 0.63  | 0.90(19.74) | 0.28 | 0.82 | 0.35  | 0.81  |      |      |               |  |
|                            | C3               | 4.90   | 1.36 | -0.52 | 0.40  | 0.65(12.25) | 0.32 | 0.43 | 1.05  | 0.89  |      |      |               |  |
|                            | C4               | 5.22   | 1.57 | -0.88 | 0.42  | 0.82(17.13) | 0.33 | 0.68 | 0.77  | 0.83  |      |      |               |  |
|                            | 享樂型幸福感           | 4.78   | 0.77 |       |       |             |      |      |       | 0.851 |      |      |               |  |
|                            | 樂趣               | 5.29   | 0.88 |       |       |             |      |      |       | 0.89  | 0.91 | 0.60 |               |  |
| 享<br>樂<br>型<br>幸<br>福<br>感 | D1               | 5.10   | 1.40 | -0.38 | -0.41 | 0.57(10.77) | 0.33 | 0.33 | 1.29  | 0.89  |      |      |               |  |
|                            | D2               | 4.44   | 1.24 | -0.42 | 0.71  | 0.43(7.70)  | 0.31 | 0.18 | 1.26  | 0.91  |      |      |               |  |
|                            | D3               | 5.47   | 1.02 | -0.56 | 0.73  | 0.90(20.13) | 0.20 | 0.81 | 0.19  | 0.86  |      |      |               |  |
|                            | D4               | 5.62   | 1.02 | -0.86 | 2.05  | 0.84(17.91) | 0.21 | 0.70 | 0.30  | 0.86  |      |      |               |  |
|                            | D5               | 5.48   | 1.01 | -0.44 | 0.40  | 0.91(20.40) | 0.20 | 0.83 | 0.17  | 0.86  |      |      |               |  |
|                            | D6               | 5.50   | 1.04 | -0.37 | 0.07  | 0.82(17.30) | 0.22 | 0.68 | 0.34  | 0.86  |      |      |               |  |
|                            | D7               | 5.41   | 1.13 | -0.92 | 1.77  | 0.82(17.44) | 0.24 | 0.68 | 0.40  | 0.86  |      |      |               |  |
|                            |                  | 生活滿意度  | 4.06 | 1.13  |       |             |      |      |       |       | 0.87 | 0.88 | 0.60          |  |
| 實<br>現<br>型<br>幸<br>福<br>感 | E1               | 4.24   | 1.25 | -0.40 | 0.34  | 0.77(15.38) | 0.28 | 0.59 | 0.63  | 0.84  |      |      |               |  |
|                            | E2               | 4.09   | 1.20 | -0.05 | 0.39  | 0.74(14.69) | 0.27 | 0.55 | 0.64  | 0.85  |      |      |               |  |
|                            | E3               | 4.31   | 1.32 | -0.13 | -0.17 | 0.89(19.19) | 0.27 | 0.79 | 0.35  | 0.81  |      |      |               |  |
|                            | E4               | 3.94   | 1.50 | -0.11 | -0.41 | 0.82(16.83) | 0.32 | 0.67 | 0.73  | 0.82  |      |      |               |  |
|                            | E5               | 3.73   | 1.67 | -0.01 | -0.88 | 0.62(11.45) | 0.40 | 0.38 | 1.721 | 0.88  |      |      |               |  |
|                            |                  | 實現型幸福感 | 4.40 | 1.01  |       |             |      |      |       |       | 0.88 |      |               |  |
|                            | 自我反思             | 4.63   | 1.13 |       |       |             |      |      |       | 0.69  | 0.76 | 0.55 |               |  |
| 實<br>現<br>型<br>幸<br>福<br>感 | F1               | 4.81   | 1.44 | -0.45 | -0.04 | 0.28(4.78)  | 0.38 | 0.08 | 1.89  | 0.87  |      |      |               |  |
|                            | F2               | 4.62   | 1.23 | -0.29 | 0.09  | 0.80(15.56) | 0.28 | 0.64 | 0.53  | 0.41  |      |      |               |  |
|                            | F3               | 4.45   | 1.26 | -0.28 | 0.25  | 0.97(19.88) | 0.27 | 0.94 | 0.89  | 0.46  |      |      |               |  |
|                            |                  | 媒體反思   | 4.29 | 1.22  |       |             |      |      |       |       | 0.92 | 0.92 | 0.66          |  |
|                            | G1               | 4.40   | 1.45 | -0.33 | -0.09 | 0.72(14.23) | 0.33 | 0.53 | 0.98  | 0.91  |      |      |               |  |
|                            | G2               | 4.41   | 1.46 | -0.34 | -0.04 | 0.74(14.58) | 0.33 | 0.55 | 0.95  | 0.91  |      |      |               |  |
|                            | G3               | 4.34   | 1.40 | -0.18 | -0.19 | 0.85(18.36) | 0.29 | 0.73 | 0.51  | 0.90  |      |      |               |  |
|                            | G4               | 4.27   | 1.40 | -0.25 | 0.04  | 0.86(18.70) | 0.29 | 0.75 | 0.48  | 0.90  |      |      |               |  |
|                            | G5               | 4.26   | 1.45 | -0.23 | -0.06 | 0.83(17.55) | 0.30 | 0.70 | 0.62  | 0.90  |      |      |               |  |
|                            | G6               | 4.03   | 1.47 | -0.12 | -0.16 | 0.82(17.19) | 0.31 | 0.68 | 0.68  | 0.90  |      |      |               |  |
|                            | 原真性知覺            | 4.77   | 1.18 |       |       |             |      |      |       | 0.91  | 0.91 | 0.68 |               |  |
| 原<br>真<br>性<br>知<br>覺      | H1               | 5.09   | 1.34 | -0.75 | 0.61  | 0.69(13.48) | 0.30 | 0.48 | 0.92  | 0.91  |      |      |               |  |
|                            | H2               | 4.77   | 1.37 | -0.67 | 0.42  | 0.81(16.92) | 0.29 | 0.66 | 0.62  | 0.89  |      |      |               |  |
|                            | H3               | 4.65   | 1.42 | -0.56 | 0.13  | 0.86(18.67) | 0.29 | 0.75 | 0.49  | 0.88  |      |      |               |  |
|                            | H4               | 4.61   | 1.35 | -0.41 | -0.02 | 0.88(19.08) | 0.28 | 0.77 | 0.41  | 0.88  |      |      |               |  |
|                            | H5               | 4.71   | 1.35 | -0.44 | -0.14 | 0.85(18.31) | 0.28 | 0.73 | 0.48  | 0.89  |      |      |               |  |
|                            | <i>Mardia</i> 係數 | 506.63 |      |       |       |             |      |      |       |       |      |      | $p(p+2)=1520$ |  |

表 14：區別效度檢定表

| 構面 | 項 | 相關係數 |
|----|---|------|
|----|---|------|



|          | 目<br>數 | A      | B     | C     | D     | E     | F     | G     | H     |
|----------|--------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| A. 時間強度  | 2      | 0.445  |       |       |       |       |       |       |       |
| B. 行為強度  | 6      | 0.239  | 0.691 |       |       |       |       |       |       |
| C. 懷舊情緒  | 4      | 0.054  | 0.542 | 0.818 |       |       |       |       |       |
| D. 樂趣    | 7      | 0.218  | 0.558 | 0.485 | 0.779 |       |       |       |       |
| E. 生活滿意度 | 5      | 0.025  | 0.184 | 0.273 | 0.211 | 0.776 |       |       |       |
| F. 自我反思  | 3      | -0.072 | 0.206 | 0.276 | 0.218 | 0.401 | 0.747 |       |       |
| G. 媒體反思  | 6      | -0.014 | 0.475 | 0.368 | 0.383 | 0.268 | 0.449 | 0.812 |       |
| H. 原真性知覺 | 5      | 0.128  | 0.421 | 0.522 | 0.464 | 0.268 | 0.263 | 0.342 | 0.828 |

\*對角線的值表示平均變異抽取量(AVE)的平方根，該值應大於非對角線之值

## 一、常態性檢驗

檢驗樣本資料是否符合單變數常態性與多元常態性的假設（見表 13）。首先觀察變數的偏態（ $SK$ ）絕對值是否小於 2、峰度（ $KU$ ）絕對值是否小於 7。結果發現除了時間強度構面的 A1 題項偏態（ $|SK|=3.77$ ）及峰度（ $|KU|=15.16$ ）不符合，其他題項的數值皆達到標準，因此判斷樣本資料大部分符合單變數常態性。接下來，分析 *Mardia* 係數為 506.63、 $p(p+2)$  的數值為 1520，其中  $p$  為觀察變數的題項數量，符合資料的 *Mardia* 係數小於  $p(p+2)$  的標準，因此可以確認樣本資料具有多元常態性。

## 二、檢驗違犯估計

檢驗模型中估計出來的參數是否有不適當的估計數值（見表 13）。樣本資料的標準化因素負荷量（ $SFL$ ）介於 0.28 至 0.91，故沒有超過或過於接近 1 的情況。誤差變異數（ $EV$ ）介於 0.17 至 2.01，數值皆為正值。因素負荷量的標準誤（ $SE$ ）介於 0.20 至 0.40 之間，而且所有題項的標準化因素負荷量達到顯著，故判斷標準誤差不大。綜上所述，可以確認模型沒有違犯估計的情況。

### 三、檢驗模型配適度

根據表 12 的模型配適度指標檢驗結果，發現絕對配適指標中的卡方值 ( $\chi^2$ ) 為 1.656.467， $p$  值為 0.000，顯示本研究提出的模型可能和樣本資料的配適度不佳。然而，在卡方值與自由度比值 ( $\chi^2/DF$ ) 部分， $\chi^2/DF$  值 2.600 有達到小於 3 的標準，得以判斷模型與樣本的適配度佳。再觀察其他  $GFI$ 、 $AGFI$  與  $RMR$  等指標來看，絕對配適指標有三項達到標準。其次，在增量配適指標方面，當數值越接近 1，代表配適度越佳，雖然五項指標 ( $FNI=0.803$ 、 $NNFI=0.854$ 、 $CFI=0.868$ 、 $RFI=0.783$ 、 $IFI=0.869$ ) 都沒達到大於 0.9 的一般標準，大部分數值已接近符合標準。最後，精簡配適指標 ( $PNFI=0.728$ 、 $PGFI=0.786$ ) 皆大於 0.5 的標準，顯示良好的配適度。綜上所述，整體模型的配適度檢驗部分表現不佳，後續將會透過模型修正進一步改善配適度。

### 四、檢驗收斂效度

檢驗用不同衡量方式去衡量同一構面的相關程度，當同一構面的題項相關程度高時，即代表收斂效度佳。整體來看，大部分各構面題項的標準化因素負荷量有達到收斂效度（見表 13）。少數如時間強度構面的 A1、A2 題項 ( $SFL=0.41$ 、 $0.47$ )、行為強度構面的 B2、B3、B4 與 B6 題項 ( $SFL=0.68$ 、 $0.69$ 、 $0.57$ 、 $0.67$ )、懷舊情緒構面的 C3 題項 ( $SFL=0.65$ )、樂趣構面的 D1、D2 題項 ( $SFL=0.57$ 、 $0.43$ )、生活滿意度構面的 E5 題項 ( $SFL=0.62$ )、自我反思構面的 F1 題項 ( $SFL=0.28$ ) 與原真性知覺的 H1 題項 ( $SFL=0.69$ ) 沒達到標準化因素負荷量大於 0.71 的標準。其次，在組合信度 ( $CR$ ) 的部分，則只有時間強度構面 ( $CR=0.32$ ) 沒達到大於 0.6 的標準。最後，觀察平均變異抽取量

(AVE) 則僅時間強度 (AVE=0.19) 與行為強度 (AVE=0.47) 構面沒達到大於 0.5 的標準。

## 五、檢驗區別效度

檢驗不同構面題項的相關程度，當不同構面的相關程度低時，即代表區別效度佳。根據表 14 區別效度檢定表的分析結果，各構面 AVE 平方根介於 0.445 至 0.828 之間，每個構面的 AVE 平方根也都大於其他構面的相關係數。如生活滿意度構面的 AVE 平方根為 0.776，大於自我反思構面的相關係數 0.542、媒體反思構面的相關係數 0.268 與原真性知覺的 0.464。由此判斷，模型不同構面題項的區別效度良好。

## 六、檢驗信度

發現正式測驗的信度分析結果與前測結果相近（見表 15），玩懷舊電玩遊戲的行為強度、懷舊情緒、享樂型幸福感、實現型幸福感的媒體內容反思與原真性知覺的 *Cronbach's α* 值皆高於 0.8 以上，屬於最佳信度。實現型幸福感的自我反思部分，*Cronbach's α* 值則從前測的 0.654 略微提升至 0.697，信度表現尚可。時間強度題項因為僅兩題故不適合進行信度分析。

表 15：兩次施測之信度檢驗比較表

| 量表      | <i>Cronbach's α</i> 值<br>(前測) | <i>Cronbach's α</i> 值<br>(正式測驗) |
|---------|-------------------------------|---------------------------------|
| 玩懷舊電玩遊戲 | 時間強度                          | --                              |
|         | 行為強度                          | 0.862                           |
| 懷舊情緒    | 懷舊情緒                          | 0.892                           |
| 享樂型幸福感  | 樂趣                            | 0.905                           |

|        |        |       |       |
|--------|--------|-------|-------|
|        | 生活滿意度  | 0.892 | 0.870 |
| 實現型幸福感 | 自我反思   | 0.654 | 0.697 |
|        | 媒體內容反思 | 0.916 | 0.921 |
| 原真性知覺  | 建構原真性  | 0.942 | 0.914 |

## 七、模型修正

綜上所述，整體模型驗證性因素分析結果大部分符合標準，但少數部分構面的題項表現不佳，故在進行研究假設檢驗前將進行刪題動作，以便獲得更為準確的研究結果。根據表 13 的驗證性分析表，玩懷舊電玩遊戲部分將刪除整個時間強度構面的 A1、A2 題項，因為在 *CR*、*AVE*、標準化因素負荷量與多元相關平方 (*SMC*) 的表現均不佳，其中 A1 題項的偏態與峰度絕對值也沒有符合一般標準；並刪除行為強度構面的 B2、B3、B4 與 B6 題，因為標準化因素負荷量沒有達到 0.71 標準，*SMC* 也沒有達到大於 0.5 的標準。

在懷舊情緒部分則將刪除 C3 題項，因為標準化因素負荷量與 *SMC* 表現不佳，刪除該題能提升該構面 *Cronbach's α* 值至 0.897。享樂型幸福感部分將刪除樂趣構面的 D1、D2 題項，兩題的標準化因素負荷量與 *SMC* 沒有達到標準；並刪除生活滿意度構面的 E5 題項，因為 *SMC* 沒有達到大於 0.5 的標準，刪除該題也能提升該構面的 *Cronbach's α* 值至 0.880。

實現幸福感部分將刪除自我反思的 F1 題項，因為其標準化因素負荷量、*SMC* 沒有達到大於 0.5 的標準，且刪除該題後能夠提升該構面的 *Cronbach's α* 值至 0.878。最後，在原真性知覺的部分則刪除 H1 題項，因為其 *SMC* 沒有達到 0.5 的標準。

綜上所述，總計刪除 12 個題項，包括 A1、A2、B2、B3、B4、B6、C3、

D1、D2、E5、F1 與 H1 題項。刪題之後再進行第二次的綜合評估配適度指標檢驗（見表 16），結果顯示  $\chi^2$  從 1656.467 降低為 914.951，代表模型的配適程度有改善。*GFI*、*RMR* 與 *RFI* 檢定結果也從不符合變為接近符合。

表 16：第二次綜合評估配適度指標檢驗表

| 統計檢定量        | 標準值          | 整體結果                  | 檢定結果 |
|--------------|--------------|-----------------------|------|
| $\chi^2$     | 1 ~ 5, <3 最佳 | 914.951 ( $p=0.000$ ) | 不符合  |
| $\chi^2/DF$  | <3           | 3.291                 | 完全符合 |
| <i>GFI</i>   | >0.9         | 0.826                 | 接近符合 |
| <i>AGFI</i>  | >0.9         | 0.780                 | 不符合  |
| <i>RMR</i>   | <0.08        | 0.092                 | 接近符合 |
| <i>SRMR</i>  | <0.08        | 0.051                 | 完全符合 |
| <i>RMSEA</i> | <0.08        | 0.087                 | 接近符合 |
| <i>NFI</i>   | >0.9         | 0.858                 | 接近符合 |
| <i>NNFI</i>  | >0.9         | 0.988                 | 完全符合 |
| <i>CFI</i>   | >0.9         | 0.896                 | 接近符合 |
| <i>RFI</i>   | >0.9         | 0.834                 | 接近符合 |
| <i>IFI</i>   | >0.9         | 0.896                 | 接近符合 |
| <i>PNFI</i>  | >0.5         | 0.734                 | 完全符合 |
| <i>PGFI</i>  | >0.5         | 0.654                 | 完全符合 |

第二次綜合評估配適度指標檢驗，*AGFI* 的檢定結果仍為不符合，故本研究再藉由模型修正，發現 *MI* 最大值（201.529）發生於 e17（G1 題項的觀察變數誤差項）<-->e18（G2 題項的觀察變數誤差項）上，代表 *MI* 建議可以在兩個誤差項間建立相關關係，兩個誤差項同屬媒體內容反思構面的觀察變數誤差項，故建立關係應屬合理。若要改善適配度，可以在兩個誤差項之間建立相關，或者用刪除題項的方式改善，其中社會社學研究以採用後者較為適合（李城忠，2018）。因此本研究將刪除誤差項 e17 的觀察變數（G1 題項），進行第三次綜

合評估配適度檢驗（見表 17）。結果顯示 *AGFI* 的檢定結果從不符合已達到接近符合，*RMSEA*、*NFI*、*CFI* 與 *IFI* 則從接近符合達到完全符合，整體模型配適度在各項指標已趨於良好。

表 17：第三次綜合評估配適度指標檢驗表

| 統計檢定量                     | 標準值          | 整體結果                  | 檢定結果 |
|---------------------------|--------------|-----------------------|------|
| $\chi^2$                  | 1 ~ 5, <3 最佳 | 586.713 ( $p=0.000$ ) | 不符合  |
| $\chi^2/DF$               | <3           | 2.310                 | 完全符合 |
| <i>GFI</i>                | >0.9         | 0.868                 | 接近符合 |
| 絕對<br>配適指標<br><i>AGFI</i> | >0.9         | 0.831                 | 接近符合 |
| <i>RMR</i>                | <0.08        | 0.081                 | 接近符合 |
| <i>SRMR</i>               | <0.08        | 0.046                 | 完全符合 |
| <i>RMSEA</i>              | <0.08        | 0.066                 | 完全符合 |
| <i>NFI</i>                | >0.9         | 0.901                 | 完全符合 |
| 增量<br>配適指標<br><i>NNFI</i> | >0.9         | 0.930                 | 完全符合 |
| <i>CFI</i>                | >0.9         | 0.941                 | 完全符合 |
| <i>RFI</i>                | >0.9         | 0.883                 | 接近符合 |
| <i>IFI</i>                | >0.9         | 0.941                 | 完全符合 |
| 精簡<br>配適指標<br><i>PNFI</i> | >0.5         | 0.763                 | 完全符合 |
| <i>PGFI</i>               | >0.5         | 0.679                 | 完全符合 |

### 第三節、研究假設檢驗

#### 一、假設一檢驗

本研究假設一為「玩懷舊電玩遊戲會顯著正向影響玩家的懷舊情緒」，將玩懷舊電玩遊戲作為自變項，懷舊情緒作為依變項，使用 SPSS 統計軟體透過



一般線性迴歸分析進行假設檢驗。根據分析的數據結果發現（見表 18）， $F$  檢定值為 44.947， $p$  值達到顯著水準（ $p < 0.001$ ），判定線性迴歸模型顯著，由此說明玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒之間確實具有線性關係。標準化迴歸係數  $\beta$  值不等於 0（ $\beta = 0.360$ ）， $p$  值達到顯著水準（ $p < 0.001$ ），說明玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒有顯著影響力。相關係數  $R$  大於 0（ $R = 0.360$ ），表示兩個變項之間呈現正相關。判定係數  $R^2$  為 0.130，代表此模型可以解釋 13% 的變異量。因此，本研究的假設一成立，玩懷舊電玩遊戲和懷舊情緒有顯著正向關係，亦即當玩家玩懷舊電玩遊戲程度越高，對於懷舊情緒的感受也會越高。

表 18：玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒迴歸分析結果

|                                                                         | 非標準化係數 |       | 標準化係數   | $t$    | $p$   |
|-------------------------------------------------------------------------|--------|-------|---------|--------|-------|
|                                                                         | $B$    | 標準誤   | $\beta$ |        |       |
| 常數                                                                      | 3.293  | 0.300 |         | 10.962 | 0.000 |
| 玩懷舊電玩遊戲                                                                 | 0.403  | 0.060 | 0.360   | 6.704  | 0.000 |
| $R = 0.360$ ， $R^2 = 0.130$ ， $\Delta R^2 = 0.127$ ， $F = 44.947^{***}$ |        |       |         |        |       |

依變項：懷舊情緒

\* $p < 0.05$ ，\*\* $p < 0.01$ ，\*\*\* $p < 0.001$ ， $N = 303$

## 二、假設二檢驗

本研究假設二為「懷舊情緒會顯著正向影響享樂型幸福感」，將懷舊情緒作為自變項，享樂型幸福感的樂趣與生活滿意度作為依變項，使用 SPSS 統計軟體透過一般線性迴歸分析進行假設檢驗。根據分析數據結果發現（見表 19）， $F$  檢定值分別為 62.972 與 19.906， $p$  值達顯著水準（ $p < 0.001$ ），判定線性迴歸模型顯著，由此說明懷舊情緒與享樂型幸福感之間確實具有線性關

係。標準化迴歸係數  $\beta$  值不等於 0 ( $\beta=0.416、0.249$ )， $p$  值達到顯著水準 ( $p<0.001$ )，說明懷舊情緒對享樂型幸福感有顯著影響力。相關係數  $R$  大於 0 ( $R=0.416、0.249$ )，表示變項之間呈現正相關。判定係數  $R^2$  為 0.173、0.062，代表模型可以解釋 17.3%與 6.2%的變異量。因此，本研究的假設二成立，懷舊情緒和享樂型幸福感有顯著正向關係，亦即當玩家懷舊情緒感受越高時，對享樂型幸福感中的樂趣與生活滿意度感受也會越高。

表 19：懷舊情緒與享樂型幸福感迴歸分析結果

|                                                        | 非標準化係數 |       | 標準化係數   | $t$    | $p$   |
|--------------------------------------------------------|--------|-------|---------|--------|-------|
|                                                        | $B$    | 標準誤   | $\beta$ |        |       |
| 依變項：享樂型幸福感（樂趣）                                         |        |       |         |        |       |
| 常數                                                     | 3.968  | 0.198 |         | 20.011 | 0.000 |
| 懷舊情緒                                                   | 0.291  | 0.037 | 0.416   | 7.935  | 0.000 |
| $R=0.416, R^2=0.173, \Delta R^2=0.170, F=62.972^{***}$ |        |       |         |        |       |
| 依變項：享樂型幸福感（生活滿意度）                                      |        |       |         |        |       |
| 常數                                                     | 3.031  | 0.258 |         | 11.764 | 0.000 |
| 懷舊情緒                                                   | 0.212  | 0.048 | 0.249   | 4.462  | 0.000 |
| $R=0.249, R^2=0.062, \Delta R^2=0.059, F=19.906^{***}$ |        |       |         |        |       |

\* $p < 0.05$ ，\*\* $p < 0.01$ ，\*\*\* $p < 0.001$ ， $N=303$

### 三、假設三檢驗

本研究假設三為「懷舊情緒會顯著正向影響實現型幸福感」，將懷舊情緒作為自變項，實現型幸福感的自我反思與媒體反思作為依變項，使用 SPSS 統計軟體透過一般線性迴歸分析進行假設檢驗。根據分析數據結果發現（見表

20)， $F$  檢定值分別為 15.973、28.865， $p$  值達顯著水準 ( $p < 0.001$ )，判定線性迴歸模型顯著，由此說明懷舊情緒與實現型幸福感之間確實具有線性關係。標準化迴歸係數  $\beta$  值不等於 0 ( $\beta = 0.224、0.296$ )， $p$  值達到顯著水準 ( $p < 0.001$ )，說明懷舊情緒對實現型幸福感有顯著影響力。相關係數  $R$  大於 0 ( $R = 0.224、0.296$ )，表示變項之間呈現正相關。判定係數  $R^2$  為 0.05、0.088，代表模型可以解釋 5% 與 8.8% 的變異量。因此，本研究的假設三成立，懷舊情緒和實現型幸福感有顯著正向關係，亦即當玩家的懷舊情緒感受越高時，對實現型幸福感的自我反思與媒體反思感受也會越高。

表 20：懷舊情緒與實現型幸福感迴歸分析結果

|                                                                | 非標準化係數 |       | 標準化係數   | $t$    | $p$   |
|----------------------------------------------------------------|--------|-------|---------|--------|-------|
|                                                                | $B$    | 標準誤   | $\beta$ |        |       |
| 依變項：實現型幸福感（自我反思）                                               |        |       |         |        |       |
| 常數                                                             | 3.489  | 0.269 |         | 12.950 | 0.000 |
| 懷舊情緒                                                           | 0.199  | 0.050 | 0.224   | 3.997  | 0.000 |
| $R = 0.224, R^2 = 0.050, \Delta R^2 = 0.047, F = 15.973^{***}$ |        |       |         |        |       |
| 依變項：實現型幸福感（媒體內容反思）                                             |        |       |         |        |       |
| 常數                                                             | 2.823  | 0.277 |         | 10.208 | 0.000 |
| 懷舊情緒                                                           | 0.274  | 0.051 | 0.296   | 5.373  | 0.000 |
| $R = 0.296, R^2 = 0.088, \Delta R^2 = 0.084, F = 28.865^{***}$ |        |       |         |        |       |

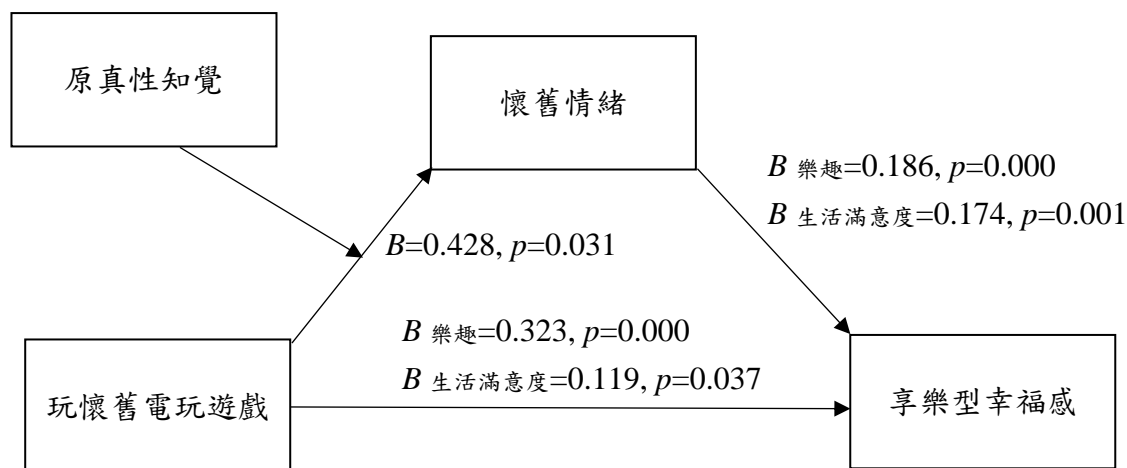
\* $p < 0.05$ ，\*\* $p < 0.01$ ，\*\*\* $p < 0.001$ ， $N = 303$

#### 四、假設四、假設五與假設六檢驗

本研究假設四為「懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與享樂型幸福感的關

係」；假設五為「懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與實現型幸福感的關係」；假設六為「原真性知覺會調節玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響。原真性知覺高者玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的正向關係，會高於原真性知覺低者中玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的關係」。上述三個假設主要探討變項之間的中介與調解效果，故為了解模型整體效果，本研究進一步使用 Hayes (2019) 所發布的 Process v3.4 分析模組，採用其 model 7 的調節中介模型，以拔靴法重複抽樣 5000 次進行分析。

從圖 6 與表 21 的享樂型幸福感之調節中介模型數據顯示，玩懷舊電玩遊戲可以顯著地預測懷舊情緒 ( $B=0.428, p=0.031$ )，懷舊情緒則可以顯著地預測享樂型幸福感的樂趣 ( $B=0.186, p=0.000$ ) 與生活滿意度 ( $B=0.174, p=0.001$ )。其次，玩懷舊電玩遊戲交互原真性知覺的信賴區間 $[-0.117, 0.039]$ 包含 0，顯示調節效果並不顯著，原真性知覺在玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響關係中不具調節效果，因此本研究的假設六不成立。接著，關於間接效果與直接效果的部分，當依變項為享樂型幸福感的樂趣時，低、中與高程度原真性知覺的間接效果信賴區間分別為 $[0.020, 0.097]$ 、 $[0.021, 0.073]$ 、 $[0.013, 0.066]$ 皆不包含 0，代表有間接效果，亦即中介效果存在；直接效果的信賴區間 $[0.245, 0.402]$ 不包含 0，代表存在直接效果，得以判斷具部分中介效果；當依變項為享樂型幸福感的的生活滿意度時，低、中與高程度原真性知覺的間接效果信賴區間分別為 $[0.014, 0.102]$ 、 $[0.014, 0.076]$ 、 $[0.009, 0.068]$ 皆不包含 0，代表有間接效果，亦即中介效果存在；直接效果的信賴區間 $[0.245, 0.402]$ 不包含 0，代表存在直接效果，得以判斷具部分中介效果，因此本研究的假設四成立。最後，依變項為樂趣與生活滿意度的調節中介效果信賴區間分別為 $[-0.023, 0.007]$ 、 $[-0.024, 0.007]$ 皆包含 0，顯示模型整體的調節中介效果不顯著。



\*直接與間接效果詳見表 21

圖 6：依變項為享樂型幸福感之調節中介模型

表 21：依變項為享樂型幸福感之調節中介模型分析結果

| 中介變項：懷舊情緒                 |          |           |          |          |             |             |
|---------------------------|----------|-----------|----------|----------|-------------|-------------|
|                           | <i>B</i> | <i>SE</i> | <i>t</i> | <i>p</i> | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
| 玩懷舊電玩遊戲                   | 0.428    | 0.198     | 2.164    | 0.031    | 0.039       | 0.818       |
| 原真性知覺                     | 0.632    | 0.196     | 3.232    | 0.001    | 0.247       | 1.017       |
| 玩懷舊電玩遊戲<br>交互原真性知覺        | -0.039   | 0.040     | -0.979   | 0.329    | -0.117      | 0.039       |
| 依變項：享樂型幸福感（樂趣）            |          |           |          |          |             |             |
|                           | <i>B</i> | <i>SE</i> | <i>t</i> | <i>p</i> | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
| 玩懷舊電玩遊戲                   | 0.323    | 0.040     | 8.130    | 0.000    | 0.245       | 0.402       |
| 懷舊情緒                      | 0.186    | 0.036     | 5.233    | 0.000    | 0.116       | 0.256       |
| 依變項：享樂型幸福感（生活滿意度）         |          |           |          |          |             |             |
|                           | <i>B</i> | <i>SE</i> | <i>t</i> | <i>p</i> | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
| 玩懷舊電玩遊戲                   | 0.119    | 0.057     | 2.096    | 0.037    | 0.007       | 0.230       |
| 懷舊情緒                      | 0.174    | 0.051     | 3.429    | 0.001    | 0.074       | 0.274       |
| 直接效果分析：玩懷舊電玩遊戲→享樂型幸福感（樂趣） |          |           |          |          |             |             |

|                                   | <i>B</i> | <i>SE</i>      | <i>t</i>         | <i>p</i>         | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
|-----------------------------------|----------|----------------|------------------|------------------|-------------|-------------|
|                                   | 0.323    | 0.040          | 8.130            | 0.000            | 0.245       | 0.402       |
| 直接效果分析：玩懷舊電玩遊戲→享樂型幸福感（生活滿意度）      |          |                |                  |                  |             |             |
|                                   | <i>B</i> | <i>SE</i>      | <i>t</i>         | <i>p</i>         | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
|                                   | 0.119    | 0.057          | 2.096            | 0.037            | 0.007       | 0.230       |
| 間接效果分析：玩懷舊電玩遊戲→懷舊情緒→享樂型幸福感（樂趣）    |          |                |                  |                  |             |             |
|                                   | <i>B</i> | Boot <i>SE</i> | Boot <i>LLCI</i> | Boot <i>ULCI</i> |             |             |
| 低程度原真性知覺                          | 0.055    | 0.020          | 0.020            | 0.097            |             |             |
| 中程度原真性知覺                          | 0.044    | 0.013          | 0.021            | 0.073            |             |             |
| 高程度原真性知覺                          | 0.037    | 0.013          | 0.013            | 0.066            |             |             |
| 間接效果分析：玩懷舊電玩遊戲→懷舊情緒→享樂型幸福感（生活滿意度） |          |                |                  |                  |             |             |
|                                   | <i>B</i> | Boot <i>SE</i> | Boot <i>LLCI</i> | Boot <i>ULCI</i> |             |             |
| 低程度原真性知覺                          | 0.051    | 0.023          | 0.014            | 0.102            |             |             |
| 中程度原真性知覺                          | 0.041    | 0.016          | 0.014            | 0.076            |             |             |
| 高程度原真性知覺                          | 0.034    | 0.015          | 0.009            | 0.068            |             |             |
| 調節中介效果：依變項為享樂型幸福感（樂趣）             |          |                |                  |                  |             |             |
|                                   | <i>B</i> | Boot <i>SE</i> | Boot <i>LLCI</i> | Boot <i>ULCI</i> |             |             |
| 原真性知覺                             | -0.007   | 0.008          | -0.023           | 0.007            |             |             |
| 調節中介效果：依變項為享樂型幸福感（生活滿意度）          |          |                |                  |                  |             |             |
|                                   | <i>B</i> | Boot <i>SE</i> | Boot <i>LLCI</i> | Boot <i>ULCI</i> |             |             |
| 原真性知覺                             | -0.007   | 0.008          | -0.024           | 0.007            |             |             |

\* *B*=未標準化係數，拔靴法重複抽樣 5000 次

圖 7 與表 22 的實現型幸福感之調節中介模型數據顯示，玩懷舊電玩遊戲可以顯著地預測懷舊情緒 ( $B=0.428, p=0.031$ )，懷舊情緒可以顯著地預測實現型



幸福感的自我反思 ( $B=0.174, p=0.001$ ) 與媒體內容反思 ( $B=0.146, p=0.004$ )。其次，玩懷舊電玩遊戲交互原真性知覺的信賴區間 $[-0.117, 0.039]$ 包含 0，顯示調節效果並不顯著，原真性知覺在玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響關係中不具調節效果，因此本研究的假設六不成立。接著，關於直接效果與間接效果的部分，當依變項為實現型幸福感的自我反思時，低、中與高程度原真性知覺的間接效果信賴區間分別為 $[0.014, 0.100]$ 、 $[0.013, 0.078]$ 、 $[0.009, 0.072]$ 皆不包含 0，代表有間接效果，亦即中介效果存在；直接效果的信賴區間 $[-0.040, 0.195]$ 包含 0，代表不存在直接效果，得以判斷具完全中介效果；當依變項為實現型幸福感的媒體內容反思時，低、中與高程度原真性知覺的間接效果信賴區間分別為 $[0.011, 0.088]$ 、 $[0.011, 0.066]$ 、 $[0.007, 0.059]$ 皆不包含 0，代表有間接效果，亦即中介效果存在；直接效果的信賴區間 $[0.286, 0.510]$ 不包含 0，代表存在直接效果，得以判斷具部分中介效果，因此本研究的假設四成立。最後，依變項為自我反思與媒體內容反思的調節中介效果信賴區間分別為 $[-0.022, 0.008]$ 、 $[-0.019, 0.006]$ 皆包含 0，顯示模型整體的調節中介效果不顯著。

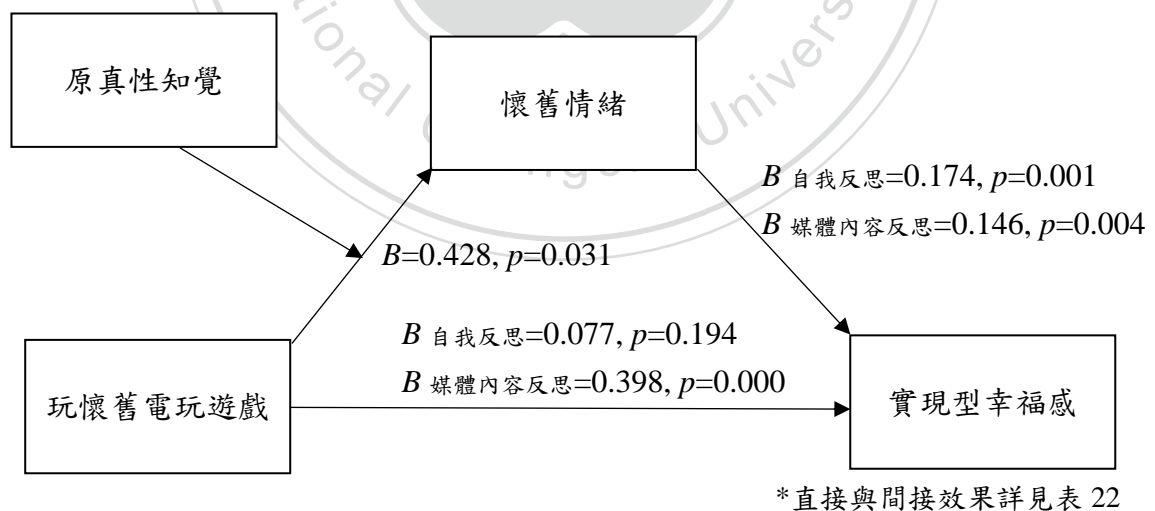


圖 7：依變項為實現型幸福感之調節中介模型

表 22：依變項為實現型幸福感之調節中介模型分析結果

| 中介變項：懷舊情緒                        |          |                |                  |                  |             |             |
|----------------------------------|----------|----------------|------------------|------------------|-------------|-------------|
|                                  | <i>B</i> | <i>SE</i>      | <i>t</i>         | <i>p</i>         | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
| 玩懷舊電玩遊戲                          | 0.428    | 0.198          | 2.164            | 0.031            | 0.039       | 0.818       |
| 原真性知覺                            | 0.632    | 0.196          | 3.232            | 0.001            | 0.247       | 1.017       |
| 玩懷舊電玩遊戲<br>交互原真性知覺               | -0.039   | 0.040          | -0.979           | 0.329            | -0.117      | 0.039       |
| 依變項：實現型幸福感（自我反思）                 |          |                |                  |                  |             |             |
|                                  | <i>B</i> | <i>SE</i>      | <i>t</i>         | <i>p</i>         | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
| 玩懷舊電玩遊戲                          | 0.077    | 0.060          | 1.301            | 0.194            | -0.040      | 0.195       |
| 懷舊情緒                             | 0.174    | 0.053          | 3.263            | 0.001            | 0.069       | 0.279       |
| 依變項：實現型幸福感（媒體內容反思）               |          |                |                  |                  |             |             |
|                                  | <i>B</i> | <i>SE</i>      | <i>t</i>         | <i>p</i>         | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
| 玩懷舊電玩遊戲                          | 0.398    | 0.057          | 6.998            | 0.000            | 0.286       | 0.510       |
| 懷舊情緒                             | 0.146    | 0.051          | 2.874            | 0.004            | 0.046       | 0.246       |
| 直接效果分析：玩懷舊電玩遊戲→實現型幸福感（自我反思）      |          |                |                  |                  |             |             |
|                                  | <i>B</i> | <i>SE</i>      | <i>t</i>         | <i>p</i>         | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
|                                  | 0.077    | 0.060          | 1.301            | 0.194            | -0.040      | 0.195       |
| 直接效果分析：玩懷舊電玩遊戲→實現型幸福感（媒體內容反思）    |          |                |                  |                  |             |             |
|                                  | <i>B</i> | <i>SE</i>      | <i>t</i>         | <i>p</i>         | <i>LLCI</i> | <i>ULCI</i> |
|                                  | 0.398    | 0.057          | 6.998            | 0.000            | 0.286       | 0.510       |
| 間接效果分析：玩懷舊電玩遊戲→懷舊情緒→實現型幸福感（自我反思） |          |                |                  |                  |             |             |
|                                  | <i>B</i> | Boot <i>SE</i> | Boot <i>LLCI</i> | Boot <i>ULCI</i> |             |             |

|                                    |          |                |                  |                  |
|------------------------------------|----------|----------------|------------------|------------------|
| 低程度原真性知覺                           | 0.051    | 0.022          | 0.014            | 0.100            |
| 中程度原真性知覺                           | 0.041    | 0.017          | 0.013            | 0.078            |
| 高程度原真性知覺                           | 0.034    | 0.016          | 0.009            | 0.072            |
| 間接效果分析：玩懷舊電玩遊戲→懷舊情緒→實現型幸福感（媒體內容反思） |          |                |                  |                  |
|                                    | <i>B</i> | Boot <i>SE</i> | Boot <i>LLCI</i> | Boot <i>ULCI</i> |
| 低程度原真性知覺                           | 0.043    | 0.019          | 0.011            | 0.088            |
| 中程度原真性知覺                           | 0.034    | 0.014          | 0.011            | 0.066            |
| 高程度原真性知覺                           | 0.029    | 0.013          | 0.007            | 0.059            |
| 調節中介效果：依變項為實現型幸福感（自我反思）            |          |                |                  |                  |
|                                    | <i>B</i> | Boot <i>SE</i> | Boot <i>LLCI</i> | Boot <i>ULCI</i> |
| 原真性知覺                              | -0.007   | 0.007          | -0.022           | 0.008            |
| 調節中介效果：依變項為實現型幸福感（媒體反思）            |          |                |                  |                  |
|                                    | <i>B</i> | Boot <i>SE</i> | Boot <i>LLCI</i> | Boot <i>ULCI</i> |
| 原真性知覺                              | -0.006   | 0.006          | -0.019           | 0.006            |

\* *B*=未標準化係數，拔靴法重複抽樣 5000 次

## 五、假設檢驗小結

整理上述假設一至假設六的檢驗分析結果如下（見表 23）：

表 23：研究假設檢定結果總整理

| 研究假設                     | 結果 |
|--------------------------|----|
| H1 玩懷舊電玩遊戲會顯著正向影響玩家的懷舊情緒 | 成立 |
| H2 懷舊情緒會顯著正向影響享樂型幸福感     | 成立 |
| H3 懷舊情緒會顯著正向影響實現型幸福感     | 成立 |

|    |                                                                            |     |
|----|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| H4 | 懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與享樂型幸福感的關係                                                   | 成立  |
| H5 | 懷舊情緒會中介玩懷舊電玩遊戲與實現型幸福感的關係                                                   | 成立  |
| H6 | 真性知覺會調節玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響。原真性知覺高者玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的正向關係，會高於原真性知覺低者中玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒的關係 | 不成立 |



## 第五章、結論與建議

為了進一步深入了解近年來出現於手機平台上的懷舊電玩遊戲現象，並探討玩家在玩當代懷舊電玩遊戲時會如何受到原版懷舊電玩遊戲經驗的影響，故本研究目的在於了解玩家玩當代懷舊電玩遊戲是否能夠產生懷舊情緒，玩家從當代懷舊電玩遊戲中獲得的懷舊情緒如何影響不同類型幸福感，以及受到原版懷舊遊戲經驗影響的原真性知覺是否能夠於玩當代懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的關係中扮演調節角色。本章節將依序先說明研究發現與討論，接著提到學術與實務貢獻，最後談及研究限制與未來建議。

### 第一節、研究發現與討論

#### 一、玩懷舊電玩遊戲與懷舊情緒

假設一研究結果顯示獲得支持，玩懷舊電玩遊戲會顯著正向影響玩家的懷舊情緒，此一結果與過去相關研究相符，如 Bonus 等人 (2018) 針對《精靈寶可夢 GO》玩家進行研究，證實玩懷舊電玩遊戲能夠正向影響玩家的懷舊之情。Burgess 與 Loveday (2017) 同樣研究《精靈寶可夢 GO》玩家，認為玩家對《精靈寶可夢 GO》所產生的懷舊情緒，來自於能從遊戲中連結到過去的寶可夢系列作品。雖然本研究調查的懷舊電玩遊戲並非《精靈寶可夢 GO》，但從玩家對當代懷舊遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的遊戲經驗中同樣可以發現相似結果，說明研究結果可以擴及推論至不同款的遊戲。其次，值得關注之處在於本研究調查的《RO 仙境傳說 Online》屬於電腦平台遊戲，《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》則屬於手機平台遊戲，當玩家在手機上玩《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》，會回想起過去玩《RO 仙境傳說 Online》的遊戲時

光，這個結果顯示當代懷舊電玩遊戲即使跨越不同硬體平台一樣可以觸發玩家的懷舊情緒，同樣證實了 Taylor 與 Whalen (2008) 對於遊戲移植不同硬體平台仍能引發玩家懷舊情緒的想法。

## 二、玩懷舊電玩遊戲、懷舊情緒與幸福感

假設二研究結果顯示獲得支持，強調懷舊情緒會顯著正向影響享樂型幸福感，此一結果與過去相關研究假設相符。雖然在 Wulf 與 Baldwin (2019) 的研究之中，懷舊情緒會顯著影響享樂型幸福感這一假設並未獲得證實，但其點出了可能問題在於量表不夠周全，僅使用生活滿意度的量表。因此本研究根據早期研究主要採用 Diene 等人 (1999) 的享樂型幸福感測量概念，應包括正負面情緒與生活滿意度的想法。本研究考慮過去電玩遊戲研究大多以樂趣測量正面情緒狀態，李克特量表同時能呈現情緒的高低程度感受，量表中也包括一題負面的反向題，故以衡量樂趣取代正負面情緒，並同時衡量生活滿意度。

懷舊情緒作為一種混合情緒，包含正面情緒與負面情緒，當《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》玩家能夠於遊戲中重新回憶《RO 仙境傳說 Online》的遊戲時光就可以增加愉悅的正面情緒，但如果無法於遊戲中回憶過去的遊戲時光，玩家則可能會認知到回憶與現實之間的情境落差，反而造成負面的情緒，因此懷舊情緒能夠影響享樂型幸福感的正負情緒部分。此外，Veale (2017) 指出懷舊可以促使人為更美好的未來採取積極行動，這部分與享樂型幸福感的生活滿意度部分有所連結，當玩家的懷舊情緒程度越高，他們越有可能於生活中採取積極行動，提升整體的生活滿意度，這些想法於本研究的假設二檢驗結果中獲得證實。

假設三研究結果顯示獲得支持，強調懷舊情緒會顯著正向影響實現型幸福



感。雖然於 Wulf 與 Baldwin (2019) 的研究之中，這一假設未獲得證實，本研究認為原因可能在於沒選用適合研究情境的量表，其衡量實現型幸福感所使用的是 Diener、Wirtz、Tov、Kim-Prieto、Choi、Oishi 與 Biswas-Diener (2010) 的圓滿幸福感量表 (Flourishing Scale)，該量表多應用於心理學研究，有可能無法解釋媒體使用情境下的實現型幸福感。故本研究採取不同的量表進行檢驗，採用 Wulf 等人 (2018) 修改自 Wirth 等人 (2012) 的版本，包括自我反思與媒體內容反思構面。而 Wirth 等人 (2012) 最初設計的量表融入 Ryff 與 Keyes (1995) 實現型幸福感量表基本概念，同時考慮媒體使用的情境，故量表中除了自我生活評估，另外加入媒體內容評估。本研究認為電玩遊戲屬於娛樂媒體的範疇，故採取 Wirth 等人 (2012) 發展的相關量表能更貼近研究情境。

懷舊是人對生命產生意義的來源之一，包括增加社會關係、提升積極的自我、感知生命意義等，故能夠促進實現型幸福感 (Routledge, Wildschut, Sedikides, & Juhl, 2013)。本研究認為擁有懷舊情緒的懷舊電玩遊戲玩家更可能反思過去的自己，並透過積極的方式改變自我；玩家也更可能從遊戲內容中感知到生命意義或獲得啟發。除了本研究的數據分析結果符合假設，本研究部分參與者於簡答題中亦有相關回應，進一步佐證假設三獲得支持的想法：

想起以前笨拙的自己，現在也能用帶新手更能理解的方式讓他們更加認識遊戲。(參與者編號 229)

有時候看吟遊詩人的任務會覺得有些部分跟生活中遇到的情節很類似，所以透過故事性演繹現實，多少會反省自己往後遇到類似情況的應變，或者是從過往負面情緒中獲得解放。(參與者編號 222)

假設四與假設五同樣於結果中顯示獲得支持，亦即懷舊情緒中介了玩懷舊

電玩遊戲與兩種類型幸福感之間的關係。從表 21、22 的分析數據結果來看，無論在依變項為享樂型幸福感或依變項為實現型幸福感的調節中介模型皆存在中介效果。除了依變項為享樂型幸福感的樂趣、生活滿意度與實現型幸福感的媒體內容反思的模型中發現部分中介效果，另外在依變項為實現型幸福感的自我反思的模型中則發現完全中介效果。由此可見懷舊情緒扮演著玩懷舊電玩遊戲與兩種類型幸福感之間的中介角色，顯示玩家玩當代懷舊電玩遊戲有部分是會透過懷舊情緒途徑對兩種類型幸福感產生正向影響。

### 三、玩懷舊電玩遊戲、懷舊情緒與原真性知覺

假設六研究結果顯示未獲得支持，故原真性知覺並不會調節玩懷舊電玩遊戲對懷舊情緒的影響。雖然原真性知覺於該本研究假設中沒有產生調節效果，但從表 21、22 的分析數據顯示，可以發現原真性知覺確實顯著正向影響懷舊情緒 ( $B=0.632, p=0.001$ )。因此，本研究另外再將玩懷舊電玩遊戲、原真性知覺與懷舊情緒進行多元迴歸分析 (見表 24)，從 *VIF* 值小於 5 確定玩懷舊電玩遊戲與原真性知覺沒有共線性問題。

過去原真性知覺對懷舊情緒的正向影響關係主要於觀光旅遊研究中獲得證實 (戴有德等人, 2010; 王大明、許師評, 2016)，本研究的結果顯示懷舊電玩遊戲研究中也能發現相似結果。《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》玩家的懷舊情緒會受到原真性知覺影響，他們會將當代懷舊遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》與原版懷舊遊戲《RO 仙境傳說 Online》進行比較，若當代懷舊遊戲越符合玩家對原版懷舊遊戲的心中期望與一致性看法時，也就會形成越高的懷舊情緒；反之，則會形成越低的懷舊情緒。本研究另外於調查問卷簡答題中詢問有哪些因素會增加或降低對《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的懷舊感？

其中從不少參與者回答中也能發現是將兩款遊戲經驗進行比較後的結果，如下述參與者對增加懷舊感的相關回答：

原始場景一樣的畫面一樣的音樂更令人懷舊。（參與者編號 125）

遊戲中有很多地圖跟音樂都和電腦版一樣，像是舊斐揚會讓人想起從前的時光！天津城的音樂會想起以前網婆談戀愛的地方等等……（參與者編號 195）

另外，參與者對降低懷舊感問題的相關回答如下：

有一些新的裝備或角色出現吧？雖然持續更新有助於吸引玩家目光，可是改變太多會讓回鍋的老玩家覺得這是一個有別於 RO 的新遊戲。（參與者編號 222）

跟 PC 版不相關的設定，懷舊就是建立在 PC 版 RO 上面。（參與者編號 283）

表 24：玩懷舊電玩遊戲、原真性知覺與懷舊情緒多元迴歸分析結果

|         | 非標準化係數   |       | 標準化係數   | <i>t</i> | <i>p</i> | VIF   |
|---------|----------|-------|---------|----------|----------|-------|
|         | <i>B</i> | 標準誤   | $\beta$ |          |          |       |
| 常數      | 1.965    | 0.320 |         | 6.141    | 0.000    |       |
| 玩懷舊電玩遊戲 | 0.243    | 0.058 | 0.218   | 4.176    | 0.000    | 1.134 |
| 原真性知覺   | 0.449    | 0.056 | 0.415   | 7.973    | 0.000    | 1.134 |

$R=0.531$ ， $R^2=0.282$ ， $\Delta R^2=0.277$ ， $F=58.930^{***}$

依變項：懷舊情緒

\* $p < 0.05$ ，\*\* $p < 0.01$ ，\*\*\* $p < 0.001$ ， $N=303$

#### 四、其他發現

本研究首先從相關分析之中，發現當代懷舊遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》玩家的懷舊情緒與過去在原版懷舊遊戲《RO 仙境傳說 Online》的遊戲資歷有顯著低度正相關 ( $p < 0.005$ ,  $r = 0.263$ )。第二，透過獨立樣本 T 檢定發現，當代懷舊遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》玩家的懷舊情緒與過去是否有玩《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》、《RO 仙境傳說 Online》以外 RO 系列遊戲的遊戲經驗具顯著差異 ( $t = 0.181$ ,  $p < 0.005$ )，其中過去具有以外 RO 系列遊戲經驗者的懷舊情緒平均值 ( $M = 5.54$ ) 大於目前沒有以外 RO 系列遊戲經驗者的懷舊情緒平均值 ( $M = 4.98$ )。第三，透過獨立樣本 T 檢定發現，當代懷舊遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》玩家的懷舊情緒與目前是否有玩《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》、《RO 仙境傳說 Online》以外 RO 系列遊戲的遊戲經驗具顯著差異 ( $t = 2.602$ ,  $p < 0.05$ )，其中目前具有以外 RO 系列遊戲經驗者的懷舊情緒平均值 ( $M = 5.95$ ) 大於目前沒有以外 RO 系列遊戲經驗者的懷舊情緒平均值 ( $M = 5.19$ )。從上述結果發現，當原版懷舊電玩遊戲資歷越長，或過去／目前有玩以外相關系列遊戲，當代懷舊遊戲玩家的懷舊情緒顯示會越高。

### 第二節、學術與實務貢獻

#### 一、學術貢獻

本研究是國內第一個以懷舊情緒角度探索商業電玩遊戲對玩家影響的研究。懷舊電玩遊戲於本研究中可區分為原版懷舊電玩遊戲與當代懷舊電玩遊

戲，如《RO 仙境傳說 Online》屬於前者，《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》則屬於後者。自 2016 年《精靈寶可夢 GO》爆紅後，越來越多國外研究者以懷舊情緒角度對《精靈寶可夢 GO》進行研究；國內研究者則多以健康休閒行為、遊戲動機、遊戲滿意度與遊戲機制等面向來探討《精靈寶可夢 GO》，尚未涉及懷舊情緒（曹珮雯等人，2017；徐瑞縈、許竹筌，2018；黃厚銘，2019）。因此，本研究藉由加入懷舊情緒與懷舊電玩遊戲的概念，有助於深入理解近年來電玩遊戲界跨平台移植或開發懷舊電玩遊戲之現象。

除此之外，過去涉及到幸福感衡量的懷舊電玩遊戲研究，很少同時考慮玩家的享樂型幸福感與實現型幸福感。本研究有關兩種類型幸福感的研究假設，主要延伸自 Wulf 等人（2018）提出的部分假設框架概念，雖然其 2019 年的研究有關懷舊情緒影響兩種類型幸福感的假設並未獲得證實，但本研究的結果中進一步證實懷舊情緒確實會正向影響兩種類型幸福感，並扮演著玩懷舊電玩遊戲與兩種類型幸福感之間的中介角色。故本研究結果有助於連結玩懷舊電玩遊戲、懷舊情緒與兩種類型幸福感之間的關係。

過去懷舊電玩遊戲研究並未探討原版懷舊電玩遊戲經驗與當代懷舊電玩遊戲經驗之間的差異會對玩家造成何者影響，故本研究援引觀光旅遊研究中的原真性知覺概念來解釋昔今懷舊電玩遊戲經驗差異對玩家懷舊情緒的影響。最後本研究結果發現原真性知覺會正向影響懷舊情緒，此結果有助於填補過去研究缺口，並提供未來研究者可嘗試以原真性知覺研究懷舊電玩遊戲的新視角。

## 二、實務貢獻與建議

本研究突顯出懷舊情緒對懷舊電玩遊戲玩家的重要影響，雖然本研究並未將後續遊戲使用意圖或消費意願納入研究變項，但根據過去懷舊相關研究發



現，高懷舊氣氛場所會比低懷舊氣氛場所更容易讓消費者產生強烈的後續購買意願（林家五、郭子嘉與張書豪，2010）。而本研究發現懷舊程度會受到原真性知覺的影響，故遊戲廠商在移植或開發當代懷舊遊戲時，應提高原版懷舊電玩遊戲的還原度，降低迥異於原版懷舊電玩遊戲的設計比例，讓玩家處在高懷舊氣氛的懷舊環境之中，才有機會提升玩家的強烈消費意願。

正式問卷的人口描述性統計資料顯示，84.8%當代懷舊遊戲玩家過去於原版懷舊電玩遊戲資歷超過1年以上，昔日資深老玩家比例高；在額外調查的遊戲動機部分，當代懷舊玩家前三名遊戲動機依序為懷舊、趣味與遊戲成就感。建議未來遊戲廠商在經營如《RO仙境傳說：守護永恆的愛》的當代懷舊遊戲，要留意昔日資深老玩家是主要客群，開發遊戲或進行宣傳時優先檢視是否符合懷舊感，其次才考慮趣味性與遊戲成就感，才能有效觸動昔日資深老玩家的遊戲動機。

### 第三節、研究限制與未來建議

#### 一、研究限制

本研究樣本的侷限性。首先，本研究樣本的性別比例不均，生理男性 241 人（79.5%），生理女性僅 62 人（20.5%）。過去懷舊研究指出性別因素可能會對懷舊產生差異影響（卓素燕，2011），雖然本研究並沒有發現這個現象，有可能原因在於本研究的女性樣本人數偏低，難以完整說明女性玩家的懷舊情緒與遊戲經驗情況。其次，本研究問卷主要發放於網路上的遊戲論壇、遊戲討論版與玩家討論社群等，故難以觸及平時沒接觸這些地方的玩家。第三，本研究選擇調查的當代懷舊電玩遊戲《RO仙境傳說：守護永恆的愛》自 2017 年起上市，距今已有 3 年的時間，遊戲熱度沒有剛推出時那麼熱烈，有可能會影響



調查樣本的組成，如新手玩家人數比例偏少。

此外，本研究部分量表的適用性有待進一步加強與討論。首先，本研究於享樂型幸福感的正負情感衡量部分採取樂趣量表，雖然其中包括一題反向題（無聊的），但仍難以完整評估玩家的負面情緒。其次，本研究所使用的實現型幸福感量表，採用的是 Wulf 等人（2018）修改自 Wirth 等人（2012）的版本，雖然 Wulf 研究主要將量表用於測量娛樂媒體體驗中實現型認知反應而非專指實現型幸福感，但從 Wirth 最初版本量表設計概念來看，該量表是結合實現型幸福感概念與媒體使用情境而成，仍很有可能適用於測量懷舊電玩遊戲玩家的實現型幸福感。

本研究分析結果中雖然部分假設獲得支持，但其中顯示的  $R^2$  數值並不大（ $R^2 < 0.3$ ），意味著假設模型的解釋能力較低，故可能還有以外的潛在變項並沒有考量到，未來研究應多方考慮其他因素影響的可能性。

## 二、未來研究建議

根據本研究碰到的樣本限制問題，建議未來研究者在性別方面要平衡男性與女性玩家的樣本人數，考慮新手與老手玩家在樣本中的組成結構等，以增加研究樣本的廣度，提升研究結果代表性。

前述提及本研究的部分量表有待加強，故未來研究者可進一步考慮加強娛樂媒體研究適用的幸福感量表。例如測量享樂型幸福感的正負情緒部分，建議可以嘗試於本研究使用的樂趣量表中增加負面情緒的題項數量，有助於更清楚掌握玩家的正負情緒狀態；至於實現型幸福感的衡量部分，因為部分玩家於簡答題中表示他們會從與其他玩家互動之中感知到人生意義或獲得啟發：

遊戲中必須與他人互動，勢必會產生些溝通上或人際間相處的問題，遊戲就像現實社會的縮影一樣，你必須認真去了解每個人，才能找出適當的方法與人相處。（參與者編號 10）

在公會中我都扮演回答公會成員問題的角色，能幫助他們變強我覺得很有意義。（參與者編號 174）

能在遊戲裡遇到一些來自各地不同年齡層不同生活背景的人，我覺得蠻神奇的，這些人不是我在現實生活中會想認識或者遇到的，思考模式什麼的完全不一樣，有時候會讓我不禁思考：啊……原來有人會這樣想啊……讓我不知不覺中在思考其他議題的時候，能從不同生活背景的人的立場去想，也算是一種收穫吧……。（參與者編號 309）

本研究認為 Wirth 等人（2012）或 Wulf 等人（2018）的量表因為過去主要用於詢問娛樂媒體中的電影或電視節目觀眾，故未涉及與他人互動這一層面。建議未來電玩遊戲研究者若要繼續使用 Wirth 等人（2012）或 Wulf 等人（2018）的量表，除了考慮自我反思與媒體內容反思，需另外加入有關人際互動關係的反思，以解釋玩家從別的玩家身上獲得意義或啟發的情況。

未來研究者在選擇調查的懷舊電玩遊戲上，可以考慮調查非改編自原版懷舊電玩遊戲的當代懷舊電玩遊戲，因為懷舊電玩遊戲玩家的懷舊來源並非僅限於電玩遊戲，例如：根據早期動畫、漫畫或影片等懷舊文本所改編的懷舊電玩遊戲。本次研究調查中有玩家針對遊戲懷舊來源提出相關的想法：

大部分應該都是有碰過舊款遊戲才会有懷舊的感覺，比如前陣子的完美世界，或是一直人氣很高的楓之谷……然後前陣子也有玩記憶懂

憬，這個比較特別因為是看動畫而喜歡的，但會去玩的原因是他們跟  
巨人有連動！太喜歡巨人了所以有去下載來玩。（參與者編號 17）

其中可以進一步去探討，如果懷舊電玩遊戲中與其他懷舊文本進行聯名活動會對玩家產生何者影響效果。例如本研究調查結果顯示原真性知覺會正向影響玩家的懷舊情緒，如果遊戲中出現其他非遊戲相關的懷舊文本很有可能將會影響玩家的原真性知覺判斷，因此值得未來研究者繼續深入研究。除此之外，本研究調查目標遊戲的相關系列作品相當多，除了包括其他相關系列遊戲作品，如 2016 年上市的《RO 仙境傳說：天天打波利》，另外還有漫畫與動畫作品，如 1995 年韓國漫畫家李命進的漫畫作品《仙境傳說》（Ragnarok）是《RO 仙境傳說 Online》的設定參考雛形、2004 年日本推出的動畫作品《仙境傳說》（Ragnarok the Animation），雖然這些系列作品知名度在台灣可能不如《RO 仙境傳說 Online》或《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》，並非所有玩家都接觸過，但仍有可能會是部分玩家的次要懷舊來源之一，未來研究者可以探討這些不同懷舊來源對玩家的影響。

目前懷舊電玩遊戲相關研究選擇調查的遊戲大多以角色扮演遊戲（role-playing game）類型為主，像過去研究主要探討的《精靈寶可夢 GO》，以及本研究調查的《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》皆屬於角色扮演類型遊戲。未來研究者可以嘗試調查其他遊戲類型的懷舊電玩遊戲，是否會產生類似或相異的研究結果，如：2017 年於手機平台推出的格鬥遊戲《快打旋風 IV 冠軍版》、2018 年於手機平台推出的模擬養成遊戲《模擬市民手機版》。

最後，針對懷舊電玩遊戲的其他未來研究方向，本研究部分參與者認為遊戲代言人、昔日遊戲朋友與遊戲經營模式等也會影響他們對遊戲的懷舊情緒。例如在遊戲代言人的部分，如《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》也有聘請過去

同樣於《RO 仙境傳說 Online》擔任遊戲代言人的孫燕姿：

請那個年代的明星或是實況主代言遊戲，可以讓人想起以前的感覺。

（參與者編號 283）

其次，有參與者認為懷舊情緒的來源會在於昔日戰友是否一起玩。這部分似乎能以玩家之間所形成的詮釋社群（interpretive communities）概念（張玉佩，2009），說明他們以特定共同遊戲經驗來詮釋所建構的懷舊情緒：

一起玩的朋友，是否還是同一群。（參與者編號 207）

假如能找到當初的戰友一起玩會是很棒的懷舊來源，可惜物是人非。

（參與者編號 226）

至於在遊戲經營模式，涉及收費制度、商城課金轉蛋功能與外掛管理。以本研究調查的懷舊電玩遊戲來說，原版懷舊電玩遊戲是月卡收費制度，當代懷舊電玩遊戲為免費遊戲制度，部分玩家認為這會降低他們的懷舊情緒：

我覺得把免費遊玩拿掉，改成遊戲儲值月卡制。開放玩家自由交易。因為這才會是我當時那個年代經歷過的事情。（參與者編號 196）

過於強調轉蛋抽獎會讓人焦慮，玩得不開心自然減少體驗感，懷舊的感覺也不復存在。（參與者編號 256）

外掛吧，以前沒那麼多外掛，比較有人味。（參與者編號 143）

以上建議除了提供未來研究者可以考慮將這些不同因素加入探討，其中最後的建議也是未來懷舊電玩遊戲廠商在開發或管理經營時可多加留意之處。

## 參考文獻

### 中文部分

- Google Play (2018 年 12 月 3 日)。〈2018 年度最佳應用程式榜單〉，取自：  
[https://play.google.com/store/apps/editorial\\_collection/promotion\\_topic\\_bestof2018\\_bestofapps\\_tp](https://play.google.com/store/apps/editorial_collection/promotion_topic_bestof2018_bestofapps_tp)
- Google Play (2019 年 12 月 3 日)。〈2019 年度最佳應用程式榜單〉，取自：  
[https://play.google.com/store/apps/editorial\\_collection/promotion\\_topic\\_bestof2019\\_xfn\\_hub](https://play.google.com/store/apps/editorial_collection/promotion_topic_bestof2019_xfn_hub)
- Nana Ho (2019 年 7 月 13 日)。〈搶搭懷舊風潮，夏日電玩展復古遊戲區帶你走入時光隧道〉，《TechNews 科技新報》。取自：  
<https://technews.tw/2019/07/13/2019sgs-retro-game-zone/>
- 王大明、許師評 (2016)。〈金門戰地觀光遊客真實性知覺、懷舊情感、流暢體驗與重遊意願關係之研究-兼論解說服務之影響〉。《島嶼觀光研究》，9(4)，45-66。
- 王國軒、董安南與段錦雲 (2018)。〈懷舊心理研究：概念、理論及展望〉，《心理技術與應用》，6(3)，151-160。
- 台灣網路資訊中心 (2019)。《2019 台灣網路報告》，取自：  
[https://report.twnic.tw/2019/assets/download/TWNIC\\_TaiwanInternetReport\\_2019\\_CH.pdf](https://report.twnic.tw/2019/assets/download/TWNIC_TaiwanInternetReport_2019_CH.pdf)
- 李旭東、張金岭 (2007)。〈旅遊真實性理論及其應用〉，《陝西理工學院學報 (社會科學版)》，25(4)，51-54。
- 李城忠 (2018)。應用統計學：SPSS & AMOS 範例分析完全手冊 (第三版)。新北市：新文京開發。
- 林家五、郭子嘉與張書豪 (2010)。〈懷舊氣氛對正向情緒與後續購買意願影



- 響之探討》，《行銷評論》，7(3)，275-297。
- 林毅璋（2019）。〈景氣收縮下異軍突起的宅經濟—以電玩遊戲產業為例〉，《臺灣經濟研究月刊》，42(1)，23-29。
- 卓素燕（2011）。〈懷舊消費行為模式及形成路徑分析〉，《消費經濟》，27(1)，69-71。
- 柯舜智（2010）。〈傳播研究轉向：瞭解電玩遊戲〉，《新聞學研究》，102，365-372。
- 徐瑞縈、許竹筌（2018）。〈遊戲動機與網路社群資訊分享對精靈寶可夢 GO 玩家遊戲體驗滿意度探索—皮卡丘效應的驗證〉，《亞太經濟管理評論》，21(2)，75-104。
- 陳伊琳（2016）。〈Aristotle 幸福論觀點下的致福之道與幸福的脆弱性：幸福、運氣與品德教育〉，《教育研究集刊》，62(2)，1-34。
- 陳寬裕、王正華（2017）。論文統計分析實務 SPSS 與 AMOS 的運用（第三版）。臺北市：五南圖書出版股份有限公司。
- 曹珮雯、黃裕智與方文熙（2017）。〈休閒涉入、心流體驗及休閒滿意之關係—以擴增實境手機遊戲精靈寶可夢 GO 為例〉，「2017 休閒產業與健康促進學術研討會」，國立臺北護理健康大學。
- 張玉佩（2009）。〈遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結〉，《新聞學研究》，98，1-45。
- 黃厚銘（2019）。〈擴增實境遊戲 Pokémon GO 的流動性：遊戲機制、文化與變遷〉，《傳播與社會學刊》，47，233-263。
- 董霞、高燕與馬建峰（2017）。〈近二十年國內旅遊"真實性"研究述評與展望〉，《重慶工商大學學報（社會科學版）》，5，64-73。
- 趙靜蓉（2005）。〈懷舊文化事件的社會學分析〉，《社會學研究》，3，182-195。
- 網路溫度計（2017年10月29日）。〈不只天堂M！這些經典重現的手遊也超



熱門！〉，〈網路溫度計〉，取自：

<https://dailyview.tw/popular/detail/1367>

劉季清（2019年2月19日）。〈遊戲廠賣情懷 穩營運求獲利〉，《工商時報》。取自：<https://www.chinatimes.com/newspapers/20190211000219-260204>

戴有德、林濰榕與陳冠仰（2010）。〈襲產觀光中的懷舊情感是否需要真實性？兼論解說之調節角色〉，《戶外遊憩研究》，23(3)，61-86。

## 英文部分

Belzak W. C., Thrash T. M., Sim Y. Y., & Wadsworth L. M. (2017). Beyond hedonic and eudaimonic well-being: Inspiration and the self-transcendence tradition In Robinson M. D. & Eid M. (Eds.), *The happy mind: Cognitive contributions to well-being*. New York: Springer.

Bonus, J. A., Peebles, A., Mares, M.-L., & Sarmiento, I.G. (2018). Look on the bright side (of media effects): Pokémon Go as a catalyst for positive life experiences. *Media Psychology*, 21(2), 263-287.

Burgess, J., & Loveday, P. (2017). Flow and Pokémon GO: The contribution of game level, playing alone, and nostalgia to the flow state. *e-Journal of Social & Behavioural Research in Business*, 8(2), 16-28.

Chhabra, D., Healy, R., & Sills, E. (2003). Staged authenticity and heritage tourism. *Annals of Tourism Research*, 30(3), 702-719.

Davis, F. (1979). *Yearning for yesterday: A sociology of nostalgia*. New York: Free Press.

Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71-75.

Diener, E., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith, H. L. (1999). Subjective well-being:

- Three decades of progress. *Psychological Bulletin*, 125(2), 276-302.
- Diener, E., Wirtz, D., Tov, W., Kim-Prieto, C., Choi, D. W., Oishi, S., & Biswas-Diener, R. (2010). New well-being measures: Short scales to assess flourishing and positive and negative feelings. *Social Indicators Research*, 97, 143-156.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of facebook “friends:” social capital and college students’ use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143-1168.
- Esposito, N. (2005). How video game history shows us why video game nostalgia is so important now. *Playing the Past*. Retrieved from:  
<http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005history.pdf>
- Frolich, M. A., Aguiar, N. R., Putnam, M. M., & Calvert, S. L. (2019). Adult reports of Pokémon GO play: Stronger parasocial relationships predict increased nostalgia and decreased app play. *Imagination, Cognition and Personality*, 1-16.
- Garda, M. B. (2013). Nostalgia in retro game design. Published in DiGRA Conference 2013. Retrieved from:  
[https://www.academia.edu/4249396/Nostalgia\\_in\\_retro\\_game\\_design](https://www.academia.edu/4249396/Nostalgia_in_retro_game_design)
- Ghazali, E. M., Mutum, D. S., & Woon, M. Y. (2019). Multiple sequential mediation in an extended uses and gratifications model of augmented reality game Pokémon Go. *Internet Research*, 3, Advance online publication.
- Goetz, C. (2018). “The fantasy that never takes place”: Nostalgic travel in videogames. *Loading*, 11(18), 58-80.
- Heineman, D. S. (2014). Public memory and gamer identity: Retrogaming as nostalgia. *Journal of Games Criticism*, 1(1). 1-23.
- Hepper, E. G., Ritchie, T. D., Sedikides, C., & Wildschut, T. (2012). Odyssey's end:

- Lay conceptions of nostalgia reflect its original homeric meaning. *Emotion*, 12(1), 102-119.
- Holak, S. L., & Havlena, W. J. (1998). Feelings, fantasies, and memories: An examination of the emotional components of nostalgia. *Journal of Business Research*, 42(3), 217–226.
- Kaussen, V. M. (2015). Zooming in virtual disaster tourism in post-earthquake Haiti. *Social and Economic Studies*, 6(3&4), 33-77.
- Kashdan, T. B., Biswas-Diener, R. & King, A. L. (2008). Reconsidering happiness: The costs of distinguishing between hedonics and eudaimonia. *The Journal of Positive Psychology*, 3, 219-233.
- Keogh, B. (2016). Pokémon Go, the novelty of nostalgia, and the ubiquity of the smartphone. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 38-41.
- Krcmar, M., Farrar, K., & McGloin, R. (2011). The effects of video game realism on attention, retention and aggressive outcomes. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 432-439.
- Maccannell, D. (1973). Staged authenticity: Arrangement of social space in tourist settings. *American Journal of Sociology*, 79(3), 589–603.
- Makai, P. K. (2018) .Video games as objects and vehicles of nostalgia. *Humanities*, 7(4), 1-14.
- Malliet, S. (2007). An exploration of adolescents' perceptions of videogame realism. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 377-394.
- Natterer, K. (2014). How and why to measure personal and historical nostalgic responses through entertainment media. *International Journal on Media Management*, 16(3-4), 161-180.
- Newzoo (2019, Jun 18). Global Games Market Report. Retrieved from: <https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-games-market->

report/

- Oliver, M. B., & Bartsch, A. (2010). Appreciation as audience response: exploring entertainment gratifications beyond hedonism. *Human Communication Research, 36*, 53-81.
- Peng, W., Lin, J. H., Pfeiffer, K. A., & Winn, B. (2012). Need satisfaction supportive game features as motivational determinants: An experimental study of a selfdetermination theory guided exergame. *Media Psychology, 15*, 175-196.
- Possler, D., Kümpel, A. S., & Unkel, J. (2019). Entertainment motivations and gaming-specific gratifications as antecedents of digital game enjoyment and appreciation. *Psychology of Popular Media Culture*. Advance online publication.
- Reinecke, L., & Oliver, M.B. (2016). Media use and well-being: Status quo and open questions. In L. Reinecke & M.B. Oliver (Eds.), *The Routledge handbook of media use and well-being: International perspectives on theory and research on positive media effects*. New York: Routledge.
- Rao, M., Wang, X., Sun, H., & Gai, K. (2018). Subjective Well-Being in Nostalgia: Effect and Mechanism. *Psychology, 9*, 1720-1730.
- Routledge, C., Wildschut, T., Sedikides, C., Juhl, J., & Arndt, J. (2012). The power of the past: Nostalgia as a meaning-making resource. *Memory, 20*(5), 452-460.
- Routledge, C., Wildschut, T., Sedikides, C., & Juhl, J. (2013). Nostalgia as a Resource for Psychological Health and Well-Being. *Social and Personality Psychology Compass, 7*, 808-818.
- Ryff, C. D., & Keyes, C. L. M. (1995). The structure of psychological well-being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology, 69*(4), 719-727.
- Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2001). On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and eudaimonic well-being, *Annual Review of*

*Psychology*, 52, 141-166.

- Salmond, M. & Salmond, J. (2018). The gamer as tourist: The simulated environments and impossible geographies of videogames. In Long, P. & Morpeth, N. D. (Eds.), *Tourism and the Creative Industries: Theories, Policies and Practice*. London and New York: Routledge.
- Sedikides, C., Wildschut, T., Arndt, J., & Routledge, C. (2008). Nostalgia: Past, present, and future. *Current Directions in Psychological Science*, 17(5), 304-307.
- Seehusena, J., Cordarob, F., Wildschut, T., Sedikides, C., Routledge, C., Blackhart, G. C., Epstude, K., & Vingerhoets, A. J.J.M. (2013). Individual differences in nostalgia proneness: The integrating role of the need to belong. *Personality and Individual Differences*, 55(8), 904-908.
- Sloan, R. J. S. (2016). Nostalgia videogames as playable game criticism. *GAME*, 5. Retrieved from: <https://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames/>
- Smith, J. L., Harrison, P. R., & Bryant, F. B. (2014). Enjoyment. In: Michalos A.C. (Eds.) *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*. Dordrecht: Springer.
- Stern, B. B. (1992). Nostalgia in advertising text: Romancing the past. *Advances in Consumer Research*, 19, 338-339.
- Suominen, J. (2008). The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture. *Fibreculture Journal*, 11. Retrieved from: <http://eleven.fibreculturejournal.org>.
- Taylor, L., & Whalen, Z. (2008). Playing the past: An introduction. In L. Taylor & Z. Whalen (Eds.). *Playing the past: History and nostalgia in video games*. Nashville, TN: Vanderbilt University Press.
- Veale, K. (2017). Gone Home, and the power of affective nostalgia. *International*

*Journal of Heritage Studies*, 23(7), 654-666.

- Waterman, A. S. (1993). Two conceptions of happiness: Contrasts of personal expressiveness (eudaimonia) and hedonic enjoyment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64(4), 678-691.
- Wirth, W., Hofer, M., & Schramm, H. (2012). Beyond pleasure: Exploring the eudaimonic entertainment experience. *Human Communication Research*, 38, 406-428.
- Wulf, T., & Baldwin, M. (2019). Being a kid again: Playing Pokémon Go contributes to well-being through nostalgia. *Studies in Communication and Media*, in press.
- Wulf, T., Bonus, J. A., & Rieger, D. (2018). The inspired time traveler: examining the implications of nostalgic entertainment experiences for two-factor models of entertainment. *Media Psychology*, 1-23.
- Wulf, T., Bowman, N., Rieger, D., Velez, J., & Breuer, J. (2018). Video games as time machines: Video game nostalgia and the success of retro gaming. *Media and Communication*, 6(2), 60-68.
- Wulf, T., Bowman, N., Velez, J., & Breuer, J. (2018). Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being. *Psychology of Popular Media Culture*. Advance online publication.
- Wulf, T., Rieger, D., & Schmitt, J. B. (2018). Blissed by the past: Theorizing media-induced nostalgia as an audience response factor for entertainment and well-being. *Poetics*, 69, 70-80.
- Yang, C.-C., & Liu, D. (2017). Motives matter: Motives for playing Pokémon Go and implications for well-being. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(1), 1-7.
- Zatori, A. & Melanie, K. S., & Puczko, L. (2018). Experience-involvement,



memorability and authenticity: The service provider's effect on tourist experience. *Tourism Management*, 67. 111-126.



## 附錄

### 附錄一、研究問卷

親愛的參與者您好：

非常感謝您願意撥冗幫忙填寫問卷。這一份學術問卷研究目的是想了解遊戲玩家對於昔今遊戲經驗與心理的影響。整份問卷填答時間約 10 至 15 分鐘，本問卷採匿名作答，獲取的資料僅用於學術研究用途，不會提供給其他機構或單位，請您安心作答。

※ 填答對象條件：（需完整具備以下兩項條件）

1. 玩過電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》
2. 目前在玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》

若您完整填寫問卷，並確認為有效之問卷，即可獲得抽獎資格。

本研究將從中抽出：

1. MyCard 遊戲點數 1000 點 1 組
2. 威秀雙人電影票 2 組
3. 100 元超商禮券 10 組

您的意見將會對學術研究有所助益與貢獻，請您按照個人真實感受作答。若有任何問題，歡迎隨時與我聯繫，再次感謝您的支持與幫忙！

敬祝

遊戲愉快 打寶順利

國立政治大學傳播碩士學位學程

指導老師：林日璇 教授

研究生：魏莉娟（106464049@nccu.edu.tw）

## 第一部分

以下問題將詢問您的遊戲經歷與遊戲動機：

1. 請問您「一周」平均幾天會玩電玩遊戲？（如手機遊戲、電腦遊戲、電視遊樂器遊戲、掌上型遊樂器遊戲等）  
\_\_\_\_\_天
2. 請問您「一天」平均花多久時間玩電玩遊戲？（如手機遊戲、電腦遊戲、電視遊樂器遊戲、掌上型遊樂器遊戲等）  
\_\_\_\_\_小時\_\_\_\_\_分鐘
3. 請問您是否玩過電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》？  
是，目前還在玩這款遊戲  
是，但目前已經沒有玩這款遊戲  
否（結束問卷）
4. 請問您目前「一周」平均幾天會玩電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》？  
（註：目前沒玩者，請回想「過去」平均一周玩的天數）  
\_\_\_\_\_天
5. 請問您目前「一天」平均花多久時間玩電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》？  
（註：若目前沒玩的人，請回想「過去」平均一天玩的時間）  
\_\_\_\_\_小時\_\_\_\_\_分鐘
6. 請問您玩電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的遊戲資歷為何？  
\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月
7. 請問您是否玩過手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》？  
是，目前還在玩這款遊戲  
是，但目前已經沒有玩這款遊戲（結束問卷）  
否（結束問卷）
8. 請問您目前「一周」平均幾天會玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》？  
\_\_\_\_\_天
9. 請問您目前「一天」平均花多久時間玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》？  
\_\_\_\_\_小時\_\_\_\_\_分鐘
10. 請問您玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的遊戲資歷為何？  
\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月

11. 請問您過去是否玩過《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》以外的 RO 系列遊戲？

是

否（跳答至第 13 題）

12. 承上題，您過去玩的其他 RO 系列遊戲是？

13. 請問您目前是否有玩《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》以外的 RO 系列遊戲？

是

否（跳答至第 17 題）

14. 承上題，您目前玩的其他 RO 系列遊戲是？

15. 請問您「一周」平均幾天會玩《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》以外的 RO 系列遊戲？

\_\_\_\_\_天

16. 請問您「一天」平均花多久時間玩《RO 仙境傳說 Online》、《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》以外的 RO 系列遊戲？

\_\_\_\_\_小時\_\_\_\_\_分鐘

17. 請問您目前是否有玩「非」RO 系列的遊戲？

是

否（跳答至第 21 題）

18. 承上題，您目前玩的「非」RO 系列遊戲是？

19. 請問您「一周」平均幾天會玩「非」RO 系列的遊戲？

\_\_\_\_\_天

20. 請問您「一天」平均花多久時間玩「非」RO 系列的遊戲？

\_\_\_\_\_小時\_\_\_\_\_分鐘

21. 以下請問您玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的遊戲動機，請針對下列各項描述回答符合程度：

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 非 | 不 | 有 | 普 | 有 | 同 | 非 |
| 常 | 符 | 點 | 通 | 點 | 意 | 常 |
| 不 | 合 | 不 |   | 符 |   | 符 |
| 符 |   | 符 |   | 合 |   | 合 |

|            | 合                        | 合                        |                          |                          |                          |                          |                          |
|------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| (1) 趣味     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (2) 懷舊     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (3) 逃避現實   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (4) 維持朋友關係 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (5) 認識新朋友  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (6) 遊戲成就感  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

## 第二部分

以下問題將詢問您對手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的想法，請針對下列各項描述回答符合程度：

|                                           | 非常<br>不符合                | 不<br>符合                  | 有<br>點<br>不<br>符合        | 普<br>通                   | 有<br>點<br>符<br>合         | 同<br>意                   | 非<br>常<br>符<br>合         |
|-------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》是我日常生活的一部分。        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 我很自豪地告訴別人我在玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》。      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》已成為我每天的慣例。        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. 當我暫時沒有登入手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》，我感覺失去了重心。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. 我覺得自己是手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》中的一份子。       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. 如果手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》停止營運，我會感到很難過。    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

## 第三部分

以下問題將詢問您玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的感受，請針

對下列各項描述回答符合程度：

|                                                                 | 非<br>常<br>不<br>符<br>合    | 不<br>符<br>合              | 有<br>點<br>不<br>符<br>合    | 普<br>通                   | 有<br>點<br>符<br>合         | 同<br>意                   | 非<br>常<br>符<br>合         |
|-----------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 沉浸在手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲中讓我感到懷舊。                            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 沉浸在手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲中讓我想起了我的童年／青春期。                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 沉浸在手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲中讓我感到溫暖與舒適。                         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. 沉浸在手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲中，讓我想起了過去電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的遊戲時光。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

#### 第四部分

以下問題將詢問手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》帶給您的情緒感受，請針對下列各項描述回答符合程度：

|         | 非<br>常<br>不<br>符<br>合    | 不<br>符<br>合              | 有<br>點<br>不<br>符<br>合    | 普<br>通                   | 有<br>點<br>符<br>合         | 同<br>意                   | 非<br>常<br>符<br>合         |
|---------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 無聊的* | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 刺激的  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 樂趣的  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. 娛樂的  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. 趣味的  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



- |          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 6. 引起興趣的 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. 愉悅的   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

以下問題將詢問玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》後，您對目前現實狀態想法，請針對下列各項描述回答符合程度：

- |  |   |   |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
|  | 非 | 不 | 有 | 普 | 有 | 同 | 非 |
|  | 常 | 符 | 點 | 通 | 點 | 意 | 常 |
|  | 不 | 合 | 不 |   | 符 |   | 符 |
|  | 符 |   | 符 |   | 合 |   | 合 |
|  | 合 |   | 合 |   |   |   |   |
1. 大致上，我目前的現實生活相當接近我理想的生活狀態。
  2. 我的現實生活條件非常好。
  3. 我對現實生活感到滿意。
  4. 至今為止，我已經獲得了現實生活中想要的重要事物。
  5. 如果我重新活一次，現實生活中的我幾乎不會做大幅度改變。

以下問題將詢問玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》後，您對生活意義與遊戲內容的想法，請針對下列各項描述回答符合程度：

※註：同情心 (compassion) 是一種對他人快樂痛苦境遇產生感同身受的情緒；同理心 (empathy) 指則是能夠站在對方角度去理解他人的情緒。

- |  |   |   |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
|  | 非 | 不 | 有 | 普 | 有 | 同 | 非 |
|  | 常 | 符 | 點 | 通 | 點 | 意 | 常 |
|  | 不 | 合 | 不 |   | 符 |   | 符 |
|  | 符 |   | 符 |   | 合 |   | 合 |
|  | 合 |   | 合 |   |   |   |   |
1. 我感覺自己像一個獨立的人。
  2. 我在生活中感受到目標感。
  3. 我的生活似乎很有意義。
  4. 我對遊戲角色有同情心 (compassion)。

5. 我對遊戲角色有同理心 (empathy) 。
6. 從遊戲中我能想到一個具有意義的主題  
或訊息。
7. 從遊戲中我能想到重要的想法。
8. 遊戲以模擬真實生活的方式強調了生活  
中的一些核心價值。
9. 我從遊戲角色的行為中獲得啟發。

#### 第五部分

以下問題將請您比較手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》與電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》帶給您的感受，請針對下列各項描述回答符合程度：

- |                                                                   | 非<br>常<br>不<br>符<br>合    | 不<br>符<br>合              | 有<br>點<br>不<br>符<br>合    | 普<br>通                   | 有<br>點<br>符<br>合         | 同<br>意                   | 非<br>常<br>符<br>合         |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 大多數的手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》遊戲景點似乎忠於原作電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》遊戲景點。    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的遊戲體驗很好地反映了原作電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的遊戲生活與文化。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 我的手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》體驗似乎忠於原作電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》體驗。          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. 手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》符合我過去對於電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的想像。            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. 手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的                                             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

愛》符合我過去對於電腦遊戲《RO 仙境傳說 Online》的期望。

#### 第六部分 簡答題（非必填）

1. 請問您覺得哪些因素會增加您對手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的懷舊感？為什麼？  
\_\_\_\_\_
2. 請問您覺得哪些因素會降低您對手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》的懷舊感？為什麼？  
\_\_\_\_\_
3. 請問您覺得玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》會增加您的正面情緒嗎？為什麼？  
\_\_\_\_\_
4. 請問您覺得玩手機遊戲《RO 仙境傳說：守護永恆的愛》會增加您對人生意義的啟發嗎？為什麼？  
\_\_\_\_\_
5. 如果您對一款新上市遊戲有懷舊的感覺，您覺得懷舊來源除了過去遊戲經驗之外，還有什麼來源？  
\_\_\_\_\_

#### 第七部分 基本資料

1. 請問您的生理性別？  
生理女性  
生理男性
2. 請問您的年齡？  
\_\_\_\_\_歲
3. 請問您的職業？  
學生  
軍公教  
資訊業  
服務業  
製造業  
大眾傳播／廣告業

- 自由業
- 金融業
- 家管
- 待業
- 其他\_\_\_\_\_

4. 請問您的教育程度？

- 國小（含以下）
- 國中
- 高中職
- 專科
- 大學（大專）
- 研究所（含以上）

5. 請問您的聯絡信箱？\_\_\_\_\_

問卷到此結束，真心感謝您的協助！

