

明新科技大學

企業管理系

畢業專題研究報告

以資訊系統成功模型探討智慧型手機遊戲

玩家滿意度與忠誠度之研究

學 生：張思敏 蔡孟奇

葉佳安

指導老師：丁國章 博士

中華民國一百零八年十二月

## 摘要

隨著 4G 行動網路的全面普及，以及智慧型手機應用的多元發展，我國民眾使用手機的時間年年增長，手機上使用進行的活動也更加多樣化。同時遊戲產業的軟體技術發展快速，行動遊戲已成為許多上不可或缺的休閒娛樂。Newzoo 則預計遊戲產業將以每年 10% 以上的速度繼續增長，到 2021 年，複合年均增長率達到 10.3%，達到 1801 億美元的產業營收。

本研究希望針對智慧型手機玩家為研究對象，以資訊系統成功模型及知覺價值為基礎，探討系統品質、資訊品質、服務品質、功利價值及享樂價值分別對再使用意願的影響，以及再使用意願對滿意度及忠誠度的影響。

透過 SPSS 軟體進行敘述性統計分析、信效度分析及迴歸分析後，本研究結果發現，系統品質、資訊品質及享樂價值皆會對再使用意圖產生正向顯著影響，而再使用意圖亦會對滿意度及忠誠度產生正向顯著影響。

**【關鍵詞】** 智慧型手機遊戲、資訊系統成功模型、知覺價值