

# 線上教育遊戲的興起與挑戰：以 PaGamO 為例

專題學生：陳書珮 曾郁晴 高翊芳 謝耀霆

指導教授：李杭 教授

## 一、摘要

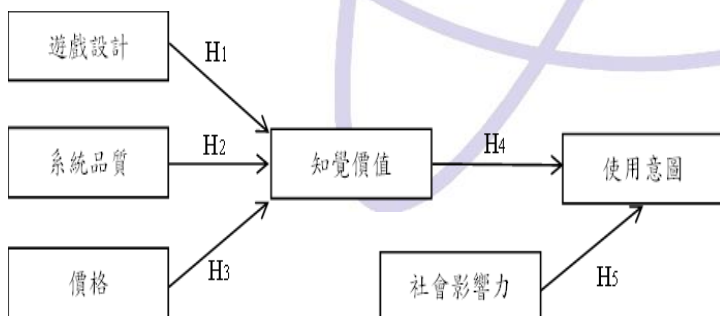
本研究以台灣在 2014 年所發展的線上教育遊戲平台 PaGamO 為例，以大專院校學生為研究對象，使用問卷收集數據並加以分析，探討遊戲設計、系統品質、價格、知覺價值及社會影響力是否會影響學生使用線上教育遊戲的意圖。PaGamO 提供多元優質的題庫，涵蓋學校學科學習、證照考試、企業內訓等，但大學生使用者較少，所以本研究除了分析影響使用者使用線上教育遊戲的各種因素之外，也希望藉此調查 PaGamO 在大學裡面的使用率及接受度。且不像國中國小使用者需要家長協助付費，大學生或許可以自行付費並有較高的自主使用權。因此也希望本研究結果能協助 PaGamO 思考推广大學市場的策略。

## 二、研究動機與目的

近年來由於疫情的因素，大量活動由實轉虛，教育也不例外，網路開放課程也慢慢普及，這種學習型態也在潛移默化中改變人們的學習方式，線上教育打破了傳統教育需侷限在同時時間與地點的框架，跟以往傳統教育相比，線上教育的彈性較大，學生可以在不同的地點選擇自己想要的時間去學習，也能因自身的能力去增進需要的部分，希望可以透過線上教育遊戲的方式讓學生主動去學習，並且讓教學更個人化，然而網際網路的普及化，學習環境相較過去以呈現截然不同的面貌，數位學習已漸漸成為趨勢，這也成為了推廣線上教育遊戲的契機，而本研究以學生角度出發，去思考什麼樣的因素會影響學生使用教育遊戲的意圖，並選擇以台灣在 2014 年所發展的線上教育遊戲平台 PaGamO 為研究對象，以遊戲設計、系統品質、價格、知覺價值、社會影響力作為自變數，來探討對使用意圖的影響力。

## 三、研究方法與架構

本研究之分析利用 SPSS 統計軟體進行，統計項目分別為信度分析、迴歸分析及敘述性統計分析，並以 Cronbach' alpha 係數作為信度指標，用於衡量變數(遊戲設計、系統品質、價格、知覺價值、社會影響力、使用意圖)間的一致性與影響性。



## 四、研究結果與分析

假設	內容	驗證結果
H1	遊戲設計會正面影響知覺價值	成立
H2	系統品質會正面影響知覺價值	成立
H3a	價格的正面角色會正向影響知覺價值	成立
H3b	價格的負面角色會正向影響知覺價值	成立
H4	消費者感受的知覺價值會正向影響使用意圖	成立
H5	社會影響力會正面影響使用意圖	成立

遊戲設計、系統品質、價格的正面與負面角色皆正面影響知覺價值。

表示高水準的遊戲設計會提高使用者對線上教育遊戲的吸引力，在科技的進步與疫情的衝擊下，面對教育型態多元化時，提升遊戲內容與特色的規劃，能激起使用者有動力學習，加上系統品質的改善與優化，也能提升使用者的主觀感受與滿意度，而消費者認為高價位的產品能帶給他們高品質及優越感，進而增加購買意願，另外，消費者重視價格及品質間的關係且透過促銷方式能使其增加購買。

知覺價值、社會影響力會正面影響使用意圖。

表示遊戲設計、系統品質及價格外，也包括消費者對產品或服務的正面認知價值，則消費者的購買或使用意圖會提高。成員在團體中相互影響後，產生迎合、順從他人或團體的行為，驅使消費者的使用意圖，妥善的運用社會影響力，可以讓用戶的關係更加緊密。

## 五、結論

學術上，國內之相關研究，使用意圖雖涉及到眾多產業，但鮮少人以線上教育遊戲為背景，於是本研究特以在台灣累積百萬名用戶之線上教育遊戲 PaGamO 為例，並提出具有因果關係的研究架構，替此領域的文獻增加完整性。

實務上以學校面來說，PaGamO 建立專屬教學空間，讓老師更加方便管理，使學校的教學更整合一致，除了進行寒暑假作業的實施，還能應用於期中考和各項比賽、相關宣導議題也可輕鬆傳遞，讓學生能自主在家學習，老師也能及時調整授課內容的難易。以公司面來說，可取代厚重紙本試題，將 PaGamO 遊戲式平台導入企業內部，讓企業員工運用電腦、行動載具答題佔地的模式複習指定證照考古題，提升員工工作職能的專業能力，更透過遊戲化學習提升記憶力，提升考照集體通過率。