

## 摘要

近年來，隨著資訊科技及網路迅速發展，加上民眾對於即時性的感受越來越重視，進而吹起一股網路直播的熱潮，人們開始使用網路來取代傳統觀賞娛樂活動的方式，包括利用手機觀看新聞、戲劇、球賽及遊戲的直播等等。

在民眾隨身攜帶行動裝置且網路直播畫質不輸給電視節目的娛樂體驗下，使得觀看網路直播更加方便快速。然而，在眾多網路直播種類當中，又以遊戲實況直播產業發展最早最成熟，不但發展出許多專門的遊戲直播平台，連大型網路媒體也紛紛加入行列，帶動了遊戲實況直播產業之發展。

Twitch 可說是遊戲直播平台中最成功的例子，玩家們透過 Twitch 平台化身為「實況主」，進行零時差的遊戲直播並與觀眾互動，本研究以 Twitch 平台的觀眾作為研究對象，透過網路平台發放線上問卷，最終回收有效問卷 225 份。用以探討 Twitch 平台觀眾之「知覺有用性」、「滿意度」與「黏著度」之間的相互關係，並採用 SPSS 統計軟體來了解以上三項變數對觀眾「持續使用意圖」的影響，預期有助於往後新進創作者的發展及學術探討。

**關鍵字：**知覺有用性、滿意度、黏著度、持續使用意圖