

致理科技大學應用日語系

110 學年度畢業實務專題報告

台日大學生在疫情期間的生活型態轉變

——以遊戲為探討中心

指導老師：林佩怡

組員：10532111 吳珮綺

10722216 許珈嫣

10722217 鄭筠

10722218 陳韻雅

10722248 黃綵絹

10722257 馮晏寧

2021 年 12 月

# 台日大學生在疫情期間的生活型態轉變——以遊戲為探討中心

## 原創性報告

6%  
相似度指數

6%  
網際網絡來源

0%  
出版物

1%  
學生文稿

## 主要來源

1	<a href="http://www.twreporter.org">www.twreporter.org</a> 網際網絡來源	1%
2	<a href="http://blog.kkday.com">blog.kkday.com</a> 網際網絡來源	1%
3	<a href="http://forum.gamer.com.tw">forum.gamer.com.tw</a> 網際網絡來源	<1%
4	<a href="http://www.0728car.com">www.0728car.com</a> 網際網絡來源	<1%
5	<a href="http://zh.wikipedia.org">zh.wikipedia.org</a> 網際網絡來源	<1%
6	<a href="http://global.udn.com">global.udn.com</a> 網際網絡來源	<1%
7	<a href="http://zh.unionpedia.org">zh.unionpedia.org</a> 網際網絡來源	<1%
8	<a href="http://pcucgame.com">pcucgame.com</a> 網際網絡來源	<1%
9	<a href="http://turtlegirltravel.com">turtlegirltravel.com</a> 網際網絡來源	<1%

## 摘要

從 2019 年 12 月中國武漢出現 COVID-19 病毒後，疫情在短短數月已蔓延全球，截至 2021 年 11 月 3 日，全球確診人數已經高達 2 億 4809 萬 2430 例確診，死亡人數 502 萬 1903 人。至今已將近二年的時間，諸多防疫措施大幅改變人們的生活型態與就業狀況，然而疫情尚未受到控制，人們仍無法恢復到疫情之前的生活。

日本於 2020 年 4-5 月全境實施緊急事態宣言，許多經濟活動停擺，大學也改採遠距教學，面臨無法打工、到校上課的生活帶給大學生什麼樣的影響及問題呢？另一方面，台灣也在 2021 年 5 月突然爆發多起本土社區感染，政府隨即發布疫情三級警戒，台灣的大學生也被迫要面臨和日本大學生類似的狀況及挑戰。

因此，本研究以台灣及日本兩國的大學生為研究對象，先以文獻考察方式探討日本的情形，並以日本的考察結果為基礎，針對台灣大學生進行問卷調查，觀察兩國大學生在疫情警戒期間的生活模式、行為樣態的影響和變化。特別是休閒娛樂生活型態的部分，透過相關資料彙整及調查統計來探討大學生所玩的遊戲類型的轉變，以及分析其對生活及心理狀態之影響。最後，再對台灣和日本的大學生所玩遊戲的異同進行比較分析。希望研究結果讓大家對大學生的新「疫常」生活變化有更深入的理解認識。

關鍵字：COVID-19、娛樂、新常態、遊戲、人與人的連結

## 要旨

2019年12月に中国の武漢で新型コロナウイルスが発生して以来、わずか数ヶ月で世界的大流行となりました。2021年11月3日の時点で、世界中で確認された症例数は2億4754万2000に達しました。死亡者数は501万2784人でした。色々な防疫措置は人々のライフスタイルと雇用状況を大きく変えました。2年近くが経とうとする現在、パンデミックはまだ抑制されておらず、人々は新型コロナウイルス発生前の生活に戻ることは未だにできません。

日本は2020年4-5月に発令された緊急事態宣言により、様々な経済活動が厳しく制限され、大学側もオンライン授業に移行せざるを得ない状況となり、アルバイトもできず大学にも行けない生活は大学生にどのような影響と問題をもたらしたのでしょうか。一方、台湾でも2021年5月に各地のクラスター感染例の発生により、感染症警戒レベル3に引き上げ、台湾の大学生も日本の大学生と似たような状況に置かれることになりそうだと懸念されていました。

そこで本研究では、新型コロナウイルス感染状況における台湾と日本の大学生を研究対象として研究を行うことにした。研究方法として、日本の方については文献レビューを行い、その考察結果をもとにアンケートを作成し、台湾の大学生を対象にアンケート調査を実施し、大学生のレジャー娯楽のライフ実態と変化について考察しました。特に大学生がプレイするゲームの種類から、その生活と心理状態を分析し、台湾大学生と日本大学生との類似点と相違点を分析することにしました。

キーワード：COVID-19、エンターテイメント、ニューノーマル、ゲーム、人とながる

## 目錄

授權書	
原創性報告	
摘要.....	2
要旨.....	3
圖目錄.....	7
表目錄.....	9
第一章 緒論.....	10
第一節 研究背景與動機.....	10
第二節 研究目的.....	12
第三節 研究方法.....	12
一、文獻分析法.....	13
二、問卷調查法.....	13
第四節 研究程序.....	14
第二章 疫情下的日本.....	15
第一節 COVID-19 造成的影響.....	15
一、對學業的影響.....	15
二、對心理的影響.....	16
(一) 憂鬱症.....	16
(二) 菸酒習慣增加.....	17
三、對社交的影響.....	18
(一) 疫情下的新社交型態.....	18
四、對休閒娛樂的影響.....	20
(一) 娛樂形式變化.....	21
第二節 COVID-19 影響遊戲的狀況.....	23
一、受 COVID-19 影響玩遊戲增加的人.....	23
二、遊戲獲得的滿足效果.....	24
三、從遊戲感受到“與人的聯繫”.....	25
第三節 遊戲平台 Steam 的市場情形.....	25

一、2019 年與 2020 年皆上榜的遊戲 .....	26
二、2020 年掉出榜外的多人遊戲 .....	27
三、2020 年新入榜的多人遊戲 .....	27
四、2020 年新入榜的單機遊戲 .....	27
第四節 任天堂 Switch 的市場情形 .....	28
一、Switch 2019 年與 2020 年銷售量 .....	28
二、Switch 遊戲類型變化 .....	30
(一) 2019 年與 2020 年皆上榜的遊戲 .....	31
(二) 2020 年掉出榜外的多人遊戲 .....	31
(三) 2020 年新入榜的多人遊戲 .....	31
(四) 2020 年新入榜的單機遊戲 .....	32
三、分析 Switch 熱門遊戲型態 .....	33
(一) 熱門遊戲內容的差異 .....	33
(二) 熱門遊戲的轉變 .....	33
第三章 疫情下的台灣大學生生活調查 .....	35
第一節 問卷調查方式及過程 .....	35
第二節 調查結果分析 .....	35
一、受訪者基本資料 .....	35
1. 性別 .....	35
2. 五月疫情爆發三級警戒時所就讀學年 .....	36
二、問卷題目分項分析 .....	36
1. 疫情爆發期間居住模式 .....	36
2. 疫情爆發期間生活上受影響的部分 (最多選 2 個) .....	37
3. 疫情爆發期間外出的情況 .....	38
4. 疫情期間因長時間在家而感到心情低落與否 .....	39
5. 疫情期間感到與朋友同學關係疏遠 .....	39
6. 疫情爆發期間與朋友同學增進互動聯絡的方式 (最多選 2 個) .....	40
7. 疫情爆發期間嘗試新的娛樂活動與否 .....	41
8. 嘗試新的娛樂活動的起因 (最多選 2 個) .....	42
9. 疫情爆發期間經常從事的消遣娛樂活動 (最多選 2 個) .....	43
10. 疫情爆發期間每天平均花在上一題所選之娛樂活動上的時間 .....	44
11. 「疫情爆發前」每天平均玩遊戲的時間 .....	45

12. 「疫情爆發前」會玩的遊戲類型（最多選2個） .....	47
13. 「疫情爆發前」玩的遊戲類型為多人遊戲或者是單機遊戲 .....	47
14. 「疫情爆發期間」每天平均玩遊戲的時間 .....	48
15. 「疫情爆發期間」所玩的遊戲類型 .....	49
16. 「疫情爆發期間」所玩的為多人或是單機遊戲 .....	50
17. 較常使用的遊戲平台 .....	51
18. 疫情爆發期間遊戲吸引人的特色或原因 .....	51
19. 玩單機遊戲時推薦家人、朋友或同學遊玩與否 .....	52
20. 玩單機遊戲時獲得的滿足效果 .....	53
21. 玩多人遊戲所在乎的遊戲風格 .....	53
22. 玩多人遊戲時獲得的滿足效果 .....	54
23. 購買或者租借 Switch 遊戲機與否 .....	55
24. 疫情警戒降級回到五月之前的情形時最想做的 2 件事情 .....	56
25. 開學後希望學校採取的上課方式 .....	57
26. 選擇到校實體上課所重視在乎的理由 .....	58
27. 選擇遠距教學所重視在乎的理由 .....	59
第三節 問卷分析考察 .....	60
第四節 疫情下的台日大學生生活狀況比較 .....	63
一、學業受挫 .....	63
二、社交產生距離 .....	63
三、休閒娛樂的必要性提升 .....	64
四、遊戲帶來人與人的連結 .....	64
五、遊戲平台選擇不同 .....	65
 第四章 結論 .....	 66
 參考文獻 .....	 67
附錄一 問卷題目 .....	69
組員工作分配表 .....	74
專題報告修正要點 .....	75

## 圖目錄

圖 2-1-1 遠距教學的滿意度調查.....	16
圖 2-1-2 菸酒習慣的人數變化.....	17
圖 2-1-3 無法外出運動的困擾.....	17
圖 2-2-1 各項休閒娛樂人數比例.....	23
圖 2-2-2 受 COVID-19 影響遊戲時間增減.....	24
圖 2-2-3 遊戲達到效果.....	24
圖 2-2-4 透過遊戲感受與人的聯繫.....	25
圖 3-2-1 疫情爆發期間居住模式.....	37
圖 3-2-2 疫情爆發期間生活上受影響的部分.....	38
圖 3-2-3 疫情爆發期間外出的情況.....	38
圖 3-2-4 疫情期間因長時間在家而感到心情低落與否.....	39
圖 3-2-5 疫情期間感到與朋友同學關係疏遠.....	40
圖 3-2-6 疫情爆發期間與朋友同學增進互動聯絡的方式.....	41
圖 3-2-7 疫情爆發期間嘗試新的娛樂活動與否.....	42
圖 3-2-8 嘗試新的娛樂活動的起因.....	43
圖 3-2-9 疫情爆發期間經常從事的消遣娛樂活動.....	44
圖 3-2-10 疫情爆發期間每天平均花在上一題所選之娛樂活動上的時間.....	45
圖 3-2-11 「疫情爆發前」每天平均玩遊戲的時間.....	46
圖 3-2-12 「疫情爆發前」會玩的遊戲類型.....	47
圖 3-2-13 「疫情爆發前」玩的遊戲類型為多人遊戲或者是單機遊戲.....	48
圖 3-2-14 「疫情爆發期間」每天平均玩遊戲的時間.....	49
圖 3-2-15 「疫情爆發期間」所玩的遊戲類型.....	50
圖 3-2-16 「疫情爆發期間」所玩的為多人或是單機遊戲.....	50
圖 3-2-17 較常使用的遊戲平台.....	51



圖 3-2-18 疫情爆發期間遊戲吸引人的特色或原因 .....	52
圖 3-2-19 玩單機遊戲時推薦家人、朋友或同學遊玩與否 .....	52
圖 3-2-20 玩單機遊戲時獲得的滿足效果 .....	53
圖 3-2-21 玩多人遊戲在乎的遊戲風格 .....	54
圖 3-2-22 玩多人遊戲時獲得的滿足效果 .....	55
圖 3-2-23 購買或者租借 Switch 遊戲機與否 .....	56
圖 3-2-24 疫情警戒降級回到五月之前的情形時最想做的事情 .....	57
圖 3-2-25 開學後希望學校採取的上課方式 .....	58
圖 3-2-26 選擇到校實體上課所重視在乎的理由 .....	59
圖 3-2-27 選擇遠距教學所重視在乎的理由 .....	59

## 表目錄

表 2-1-1 男性娛樂排行前五名 .....	21
表 2-1-2 女性娛樂排行前五名 .....	21
表 2-1-3 大學生使用娛樂媒體的增加 .....	22
表 2-1-4 大學生在家所增加的行動 .....	22
表 2-3-1 Steam 遊戲類型變化 .....	26
表 2-4-1 Switch 遊戲類型變化 .....	30
表 2-4-2 任天堂明星大亂鬥特別版和當個創世神差異 .....	33
表 3-2-1 受訪者性別 .....	36
表 3-2-2 五月疫情爆發三級警戒時受訪者所就讀學年 .....	36
表 3-2-3 疫情爆發期間嘗試新的娛樂活動與否 男女比例 .....	42
表 3-2-4 疫情爆發期間每天平均花在上一題所選之娛樂活動上的時間 男女比例 .....	45
表 3-2-5 「疫情爆發前」每天平均玩遊戲的時間 男女比例 .....	46
表 3-2-6 「疫情爆發期間」每天平均玩遊戲的時間 男女比例 .....	49
表 3-2-7 購買或者租借 Switch 遊戲機與否 男女比例 .....	56
表 3-2-8 開學後希望學校採取的上課方式 男女比例 .....	58

# 第一章 緒論

## 第一節 研究背景與動機

2019 年 12 月中國湖北武漢市發現起因不明肺炎病例迄今已近二年，許多國家遭遇到巨大的衝擊，全球人類惶恐不安、生活也受到了巨大的影響及改變。中國官方於 2020 年 1 月 9 日報告 COVID-19 感染的肺炎病例，並證實病毒已經可以很有效地藉由人傳人傳播。這時 COVID-19 已經迅速蔓延至其他各國，泰國、日本、韓國等國家接連出現來自武漢移入之確診個案。2020 年 1 月 16 日，厚生勞動省公布神奈川縣內出現日本國內第一例確診個案，且之後爆發鑽石公主號事件，船上總人數 3711 人，累計確診人數為 712 人，甚至有 12 人因為 COVID-19 而離世。2020 年 1 月 28 日世界衛生組織（World Health Organization,WHO）坦承錯估疫情，不過世界衛生組織仍未宣布把 COVID-19 列入「全球公共衛生緊急狀態」。與此同時英國、俄羅斯、義大利陸續出現首次確診案例，美國和泰國則出現本土人傳人首例，轉眼間疫情已經影響全球至少 23 國。此後，世界衛生組織於 2020 年 1 月 30 日宣布「國際關注的突發公共衛生事件（PHEIC）」，並於 2020 年 3 月 11 日宣布 COVID-19 成為大流行病（林雨佑、楊惠君、林慧貞、陳潔、楊智強、嚴文廷、曹馥年、張詩芸、洪琴宣、陳思樺、許佳琦，2021）。

歐洲疫情自 2020 年 3 月開始迅速蔓延，由於歐陸國家特性，疫情迅速傳播，並在伊朗、義大利、西班牙、美國等國造成了大量死亡，並且歐美等國家醫療體系超出了該國可負擔範圍，讓病人無處看病、醫護無力救援。亞洲也同樣陸續爆發確診病例，日本、韓國等陸續發布警戒封城。日本因疫情在 2020 年 1 月陸續蔓延全國，日本各級學校於 2020 年 3 月開始進行遠距教學，並於 2020 年 4 月日本首相安倍晉三正式對東京、神奈川、埼玉、千葉、大阪、兵庫、福岡發布緊急事態宣言，於 2020 年 5 月 4 日全境實施緊急事態宣言，呼籲人民必免不必要的外出及活動。緊急事態宣言期間疫情稍緩便進行解封，一旦解封後 2-3 週感染人數又再度增加，如此

反覆了 3 次，最近一次的解封宣言是在 2021 年 9 月底（林雨佑等人，2021）。如此反覆的警戒宣言也使日本民眾對於防疫政策感到疲乏，使得疫情無法獲得有效控制，不但對日本的經濟建設發展、人民的收入生活、東京奧運的舉辦等造成嚴重衝擊影響，對許多日本人的心理精神方面也帶來不少打擊。截至 2021 年 10 月 25 日日本染疫人數已達 172 萬人，死亡人數累計至 18,207 人（厚生労働省，2020）。

相對於其他國家正面臨疫情危機，台灣 2020 年 4 月至 12 月，本土連續 8 個月零確診，仍然維持正常上班上課等活動場所，醫療體系也仍能正常提供民眾服務或許是政府的有效防疫，使生活幾乎不受威脅完全正常，也讓台灣人引以為傲。從 2021 年 4 月底開始每天陸續出現 1~3 位本土確診者，到 5 月 10 日本土確診者增加至 7 位全國疫情升為二級，之後每天本土確診者倍數成長，到 2021 年 5 月華航機師案、萬華茶藝館、蘆洲獅子會群聚感染等事件的發生，導致台灣疫情大爆發。確診者大量暴增，在 5 月 19 日全國也一併提升至三級警戒，疫情指揮中心呼籲國人避免不必要的外出，各級學校均改為遠距教學課程，企業要落實個人、工作場所的衛生管理，以及各大場所落實實聯制、保持社交距離，以此降低疫情擴大。這一個月巨大的轉變，使台灣人感受到前所未有的衝擊與恐懼，被迫結束正常生活展開防疫新生活。值得慶幸的是在政府與國人共同努力配合之下，短短 3、4 個月期間，台灣的疫情發展從 5 月的本土確診者 7383 例，死亡 112 例，在 9 月的每日確診者已降為個位數（9 月的本土確診者 228 例，死亡 7 例）（衛生福利部疾病管制署，2021），成功地控制住疫情，讓國人逐步回復到正常生活。根據全球新冠肺炎疫情統計資料匯總，全球病例總數迄 2021 年 11 月 05 日止，已達 2.48 億人，死亡人數逾 500 萬人（衛生福利部疾病管制署，2021）。無論是在全球或者是日本，都可以看到這樣的數據是不容小覷的，全球有至少 45 億人口目前生活在保持社交距離的政策之下，佔了全球人口總數的一半，給全球經濟帶來嚴重的衝擊，且對於全球的社會結構都有關鍵性的影響。

在今年 2021 年 5 月疫情爆發之前，生活在台灣這塊土地上的我們，還無法真切體會其他疫情受災大國或是日本人的感受。然而正當本組還在研究日本生活行為模

式是否有所改變，價值觀或心理需求有何變化時，台灣的疫情三級警戒就爆發了。此刻，我們清楚了解到台灣的大學生也將開始面臨和日本大學生相似的問題，因此本組決定以針對日本所調查的發現結果為基礎，將疫情下的台灣大學生為研究對象進行問卷調查，以了解台灣大學生的實情狀況，並進行台日兩國的比較分析異同。

## 第二節 研究目的

根據上述研究背景與動機，本組將探討疫情在 COVID-19 期間台灣與日本大學生的生活型態轉變及心理影響，透過台日大學生對於遊戲娛樂的需求及行為變化，同時探究台灣大學生與日本大學生之間是否有相似的變化，並延伸調查大學生所玩的遊戲類型、遊玩時間等行為是否有根據疫情爆發前後而有所不同。

具體研究目的如下：

- 一、探討 COVID-19 之下對日本大學生生活造成的影響
- 二、考察日本大學生生活型態的轉變
- 三、調查 COVID-19 之下台日大學生所玩的遊戲類型並探討其轉變的契機
- 四、調查研究台灣大學生在疫情三級警戒期間的生活型態
- 五、綜合以上進行台日比較分析

大學生處於成年與未成年的轉換期，也是開始學習獨立承擔、探索自我發展的重要時期。本組期望藉由上述課題的探討及調查分析的結果，可以讓大家知道 COVID-19 疫情帶給台灣和日本的大學生哪些影響與改變，了解大學生在生活層面及精神層面上的真實需求渴望為何，增進社會對大學生的認識。

## 第三節 研究方法

本專題以針對日本所調查的發現結果為基礎，探討 COVID-19 對於日本大學生的生活型態之改變及影響，以及遊戲類型是否有改變並分析其變化之原因。本研究

的研究方法依研究對象分為二種部分。一是採用文獻分析法，針對日本在疫情期間所受到的影響進行調查，並蒐集有關 COVID-19 影響生活型態的相關資料進行研究探討，二是採用問卷調查法，針對台灣在三級警戒爆發期間，以網路問卷發放的方式進行調查研究。最後，將日本及台灣的相同相異之處進行彙整分析，再以台日比較之結果進行探討並將觀察論點詳加敘述。

## 一、文獻分析法

所謂文獻分析法是指整理、分析既有的研究結果。首先確定好研究主題，再搜尋有關研究主題的論文、研究報告、網站資料等，並提出一套有系統的整理分析。

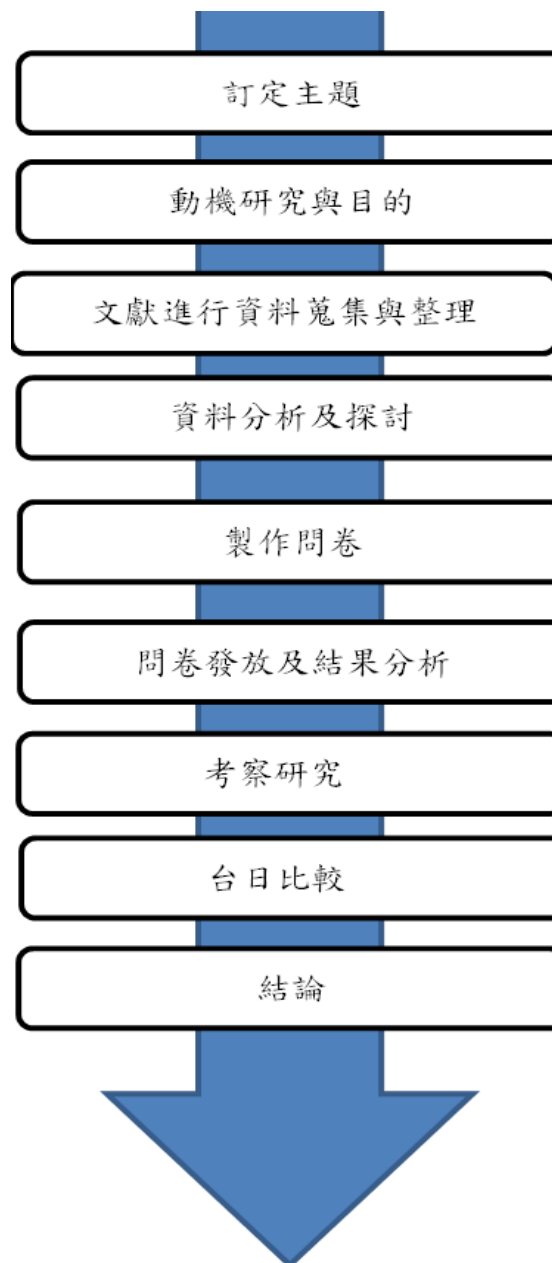
為了解日本在 COVID-19 之下受到哪些影響，廣泛蒐集日本生活上受影響的相關文獻資料，涵蓋範圍有日本因疫情對學業、心理、社交、休閒娛樂的影響，以及探討疫情前後對遊戲型態的選擇之轉變等相關文獻資料，本組經由統整相關文獻資料為基礎，並分析出其中的相同與差異，將進一步台灣大學生問卷調查的實證研究。

## 二、問卷調查法

問卷調查法實施步驟為問卷設計、問卷發放與回收、問卷結果統計，並採用不記名方式實施。將以網路問卷發放調查，問卷調查對象為台灣公私立大專院校學生。問卷設計將根據日本疫情期間對大學生娛樂影響的相關文獻探討結論為基礎，進行設計及問卷預試，並修正及確定正式問卷。回收問卷整理及蒐集有效樣本，並針對問卷調查結果調查分析。

## 第四節 研究程序

本研究程序圖如下：



## 第二章 疫情下的日本

本章主要研究將透過文獻探討的方式，針對 COVID-19 疫情的蔓延對日本大學生所產生的影響及衝擊，以及疫情期間大學生的生活型態轉變進行探討。尤其是日本發布緊急命令自肅期間的休閒娛樂生活部分進行研究分析，試圖了解日本大學生在疫情下的心理狀態需求。

### 第一節 COVID-19 造成的影響

#### 一、對學業的影響

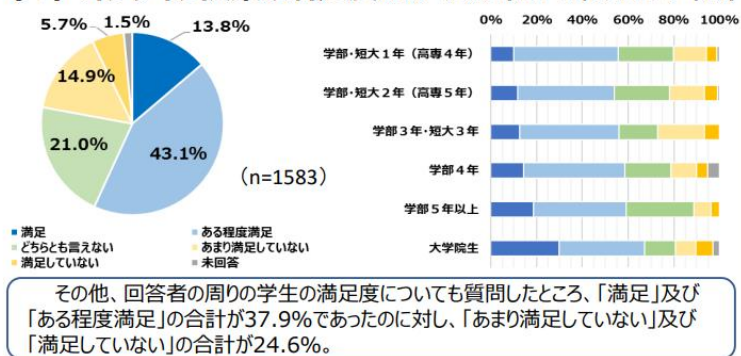
日本於 2020 年 3 月發布實施遠距教學，開始陸續遠距教學。許多學校在 2020 年 3 月時，一度猶豫是否要採用線上授課，其中常見的擔憂是學校網路設備跟不上、教師不習慣、以及學生是否有網路。例如，由於日本網路費用十分昂貴，有不少學生為了省錢，而只選擇了便宜的電信方案，因此無法承受上課時的高流量，無法好好地應付線上課程，或是由於老師不熟悉電腦設備，導致課程不得不提前結束，但隨著疫情擴散，也有學校將相關器材出借給學生使用（許仁碩，2020）。

由於遠程課程對教師和學生來說都不熟悉，所以不管是學生還是老師都出現了各種問題，但還是一步一步地解決了問題熬過了第一學期。因為有了第一學期的經驗，在接下來的課程中，能更順利的實施遠距教學。

根據日本文部科學省（2021）針對疫情下的學生生活相關調查的結果指出，對於遠距教學成效有 56.9% 的學生表示滿意，且表示遠距教學在授課方面質量穩定，在疫情結束後也可以納入教學中。相反的，在表示不滿意的聲音當中有 20.6%，表示因孤獨感使自己的讀書意願下降、對於額外增加的作業報告希望有合理的解釋，並認為以視頻形式播放的線上課程，學習不會有太大的效果（請參照圖 2-1-1）。



(4) オンライン授業の満足度※択一選択 (左:全体、右:学年別)



註：資料來源：文部科學省

圖 2-1-1 遠距教學的滿意度調查

2020 年 4 月至 12 月日本約有 5,800 名學生因 COVID-19 疫情影響而退學或休學，除了課業外，學生的生活費及學費才是最大的問題，由於疫情的影響，使得原先半工半讀的學生失去了工作，間接導致失去了學費、生活費的來源，對於此情況，文部科學省於 2020 年 5 月 22 日，公布學生支援緊急給付金制度的發放標準，雖然能暫時緩解學生們的生活費問題，但仍然有許多學生，為了減少學費的昂貴支出，而不得不選擇休學回家（許仁碩，2020）。

## 二、對心理的影響

COVID-19 來勢洶洶，全球都活在其陰影之下，因為這是一場長期的抗戰，人們也因此活在這緊張的氛圍之中，無論是長時間隔離在家中，又或者是冒著被感染的風險出去工作，都對人類的心理是十分有壓力的。

### (一) 憂鬱症

因為 COVID-19 造成的環境變化，在自身是否會感染、長期在家無外出、無工作而導致收入減少等等多種壓力的影響下，得到憂鬱症的人數大幅增加。根據經濟合作暨發展組織（OECD）的調查，日本患有憂鬱症的人數在 COVID-19 發生前有 7.9%，而 2020 年的人數增加了 2 倍之多（17.3%）。為

此日本出現新的名詞「コロナうつ」來表示因 COVID-19 造成的心理壓力而產生憂鬱症的情況（OECD，2020）。

## （二）菸酒習慣增加

根據秋田大學 2020 年 5 月至 6 月針對 5100 多名大學生和研究生所做的「学生のこころとからだの調査、COVID19 による社会生活の急激な変化が与える大学生のメンタルヘルスへの影響」調査（秋田大学，2020），可得知大學生抽菸與喝酒的現象變多了（5.4%、10.6%），另外有約 1500 名的大學生也對於無法外出運動感到困擾。由此可知，疫情之下長時間待在家，對於身心健康也有間接的影響。

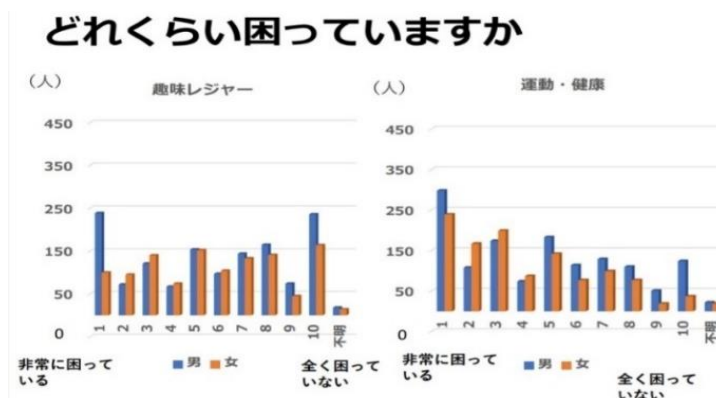
### 喫煙と飲酒習慣

	男子学生 (1,387人)	女子学生 (1,162人)
<b>BMI(中央値, 4分位範囲)</b>	21.6 (19.8-23.5)	20.7(19.2-22.1)
<b>喫煙</b>		
現在喫煙あり	62 (4.5)	11 (0.9)
以前あり	46 (3.3)	13 (1.1)
以前から無し	1274 (91.9)	1127 (97.0)
<b>飲酒</b>		
週3回以上	96 (6.9)	43 (3.7)
週1-2日	294 (21.2)	208 (17.9)
殆ど飲まない、飲めない	985 (71.0)	902 (77.6)

■ 喫煙者の喫煙量：3.5本×2年（中央値）  
■ 週1回以上飲酒者の1回飲酒量

註：資料來源：秋田大學

圖 2-1-2 菸酒習慣的人數變化



註：資料來源：秋田大學

圖 2-1-3 無法外出運動的困擾

### 三、對社交的影響

日本 COVID-19 嚴峻之時，日本政府發佈緊急事態宣言，並呼籲「三密回避」、全民「外出自肅」，民眾如「非必要緊急」，被要求不要外出、聚會，造成了在家時間變多。學校方面宣布停課不停學，使用線上教學的方式上課，企業方面則是鼓勵實施遠距工作避免外出，這使得日本學生放學後及上班族下班後不能像以前那樣，跟主管、同事、朋友一起聚餐。但一個人在家總是會感到有些孤獨，因此在緊急事態宣言發佈期間，日本也開始流行線上邀約好友或同事用視訊的方式舉行飯局、線上開趴等，不但不會受到距離限制，還可以跟其他縣市的朋友一起乾杯，讓日本人民可以透過畫面享受與人的交流。線上方式雖然不如實體授課，但疫情嚴峻之際，也可以在居家生活中添加一點樂趣。

#### （一）疫情下的新社交型態

COVID-19 的出現，生活中的各種聚會也不得不面臨減少或改變的狀況，而在日本社會被視為加深感情常識的「飲み会」也在疫情影響下，轉變成「オンライン飲み会」（線上飲酒會）的形式，人們只要透過通訊軟體，即使不在同個空間，也能與大家面對面聊天喝酒，共享快樂時光。

在 COVID-19 之前，約有 68.9% 的人沒有在線上參加過酒會，COVID-19 之後增加了 11.7% 的人參加過線上飲酒會，顯示出在網路上進行酒會社交的人增加了許多（株式会社日本デザイン，2021）。

根據日本經濟新聞中文版指出，線上聚餐有以下幾點的好處。一、不需要在路上花時間，可以輕鬆參加。二、沒有感染新型冠狀病毒的危險。三、喝酒時不用擔心回家時間。四、可以見到平時見不到的遠方朋友。五、不用花電車及計程車等交通費。六、能聽到所有參加人員說話（中島惠，2020）。

以下各點為日本流行的新型態軟體：

## 1.Zoom

線上會議工具 Zoom。如果只有組織者創建帳戶，則只需共用房間的 URL 即可。2020 年 4 月爆紅的視訊軟體 Zoom，除了被拿來作為會議使用之外，也成為日本人線上聚餐，邀約朋友一起聊天開喝的熱門工具。

## 2.たくのむ

疫情宅家太寂寞，為保持社交距離，日本推出一款名為たくのむ的虛擬酒會應用，該網站名在日文中意思為「在家裡喝酒」，2020 年 4 月用戶數已達 240 萬人。讓喜愛聚會喝酒的朋友有了互動新方式。不僅滿足了社交需求，又避免了線下大規模聚集的危險。

## 3.Gather town

Gather town 裡可以打造屬於自己喜愛的虛擬房間，背景、物件都可以自由選擇，而對於聚會喝酒的朋友們，會以酒吧為背景設置虛擬房間，並邀請朋友們開啟視訊通話，一起喝酒聊天。也有獨立休息區能分享螢幕、內建白板，也不用擔心開會內容被其他人聽見；休息空間裡可以和同事們玩遊戲、或聽聽火爐的白噪音舒壓，超多功能的虛擬辦公室。即便是在家遠端，利用 Gather town 也能進入虛擬環境中感受身歷其境的臨場感，又有像玩網頁遊戲一樣的體驗，對於疫情期間下的數位遊民<sup>1</sup>來說，是相當方便的工具。

## 4.ゆんたく

而除了「たくのむ」之外，日本還有推出另一個名為「ゆんたく」（yunntaku）的線上居酒屋程式，與「たくのむ」不同，「ゆんたく」是用陌生人在線上聯誼喝酒聊天用的，但進入「ゆんたく」的線上居酒屋另

---

<sup>1</sup>數位遊民：意指沒有固定工作地點，只要在有網路的地方，就能靠著一台筆電走天下，將工作與旅行結合，達到不侷限地點的生活模式。

需要 1,000 日圓的入場費，而「ゆんたく」也不是只有開放式的線上喝酒環境，也有提供私人模式僅限自己好友加入的「線上包廂」。

#### 四、對休閒娛樂的影響

COVID-19 蔓延全球，不僅對資通訊產業造成衝擊，數位媒體與育樂之發展機會與領域亦受到影響，如實體展與演唱會取消、開學延期與遠距線上教學、群聚娛樂暫緩等。儘管 COVID-19 對實體商業與教育活動帶來危機，但也為數位服務帶來商機。在社交隔離時代，現實生活實踐逐漸趨緩，甚至停滯，雖然實際人際關係間的互動減少，然而為維繫社群網路關係，轉而於社群媒體上大量互動。如購買影片的消費行為爆炸性成長，數位平台取代了劇院和電影院。

隨著疫情的變化，學校宣布停課並實施遠距教學和宣布緊急事態宣言。不僅減少了日本國內旅遊，因為大多數人都待在家裡，造成在家的時間變多，並且因緊急事態宣言的影響無法出門與朋友相聚遊玩，讓許多人開始使用線上視訊飲酒會的方式當做聚餐連絡感情。根據マイナビ針對「2022 年卒大学生のライフスタイル」的其中一項調查「在 COVID-19 的情況下，學生們是如何度過課餘時間的呢？並且對哪一項娛樂感到快樂」。對象為預計 2022 年畢業的大學生及研究生（Mynavi 株式会社，2021）。

根據此調查能得知，男生在最能感到快樂的娛樂活動中第一名為「YouTube・動画鑑賞」（44.8%），其次是「会って話す」（44.7%）（與朋友見面）。另外，女生在最能感到快樂的娛樂活動中第一名為「会って話す」（53.8%），其次是「YouTube・動画鑑賞」（50.7%）。根據以上調查可得知，因為 COVID-19 許多人在家的時間變多，相較之下娛樂時間也變多，而使用網路的比例也變高。綜合男女的調查可以得知「YouTube・動画鑑賞」是打發時間最好的娛樂，而「会って話す」（與朋友見面）在男女排行中分別為第二名、第一名，可推測因無法出門與朋友見面遊玩，故與朋友見面能感受到愉快心情

的比例增加。也正因 COVID-19 豐富了各種類型的網路型態。有些學生可以通過網路，適應疫情無法出門的狀態，而找到樂趣。

表 2-1-1 男性娛樂排行前五名

いま何に楽しさを感じているか（男子. 上位5項目）			
	22年卒	前年比	前年順位
1位 Youtube・動画鑑賞	44.8%	6.9% ↑	2位
2位 会って話す	44.7%	5.4% ↑	1位
3位 ゲーム	31.7%	2.4% ↑	3位
4位 SNSを見る	29.9%	3.6% ↑	5位
5位 恋愛 彼氏彼女と会うこと	25.4%	2.9% ↑	4位

註：資料來源：Mynavi 株式會社（表格為本組彙整製作）

表 2-1-2 女性娛樂排行前五名

いま何に楽しさを感じているか（女子. 上位5項目）			
	22年卒	前年比	前年順位
1位 会って話す	53.8%	2.8% ↑	1位
2位 Youtube・動画鑑賞	50.7%	12.5% ↑	3位
3位 SNSを見る	47.4%	5.3% ↑	2位
4位 音楽鑑賞	37.6%	5.0% ↑	8位
5位 食事	37.0%	1.5% ↑	5位

註：資料來源：Mynavi 株式會社（表格為本組彙整製作）

### （一）娛樂形式變化

COVID-19 爆發後，由於發布緊急事態宣言等原因，限制外出，消費者在家的休閒時間增加，以 YouTube 等影片內容的使用率、Amazon 等公司提供的電影和電視劇的串流媒體內容的利用率提高。開始玩遊戲的人數也提升很多，其中以 20~30 歲女性的使用率增長是顯著的（吉本司，2020）。

根據 EY ストラテジー・アンド・コンサルティング株式會社所做的調查，使用電子產品內容新用戶的比例，因為無法出門到電影院或是實地聽演唱會等原因，在家中線上觀看體育比賽和現場音樂實況錄音等的比例不斷增

加。人們因為無法外出，越來越多的人開始在休閒時間嘗試從未接觸過的內容（吉本司，2020）。

根據 TesTee Lab 針對大學生在 COVID-19 期間各種娛樂媒體的使用增加率的調查中（TesTee Lab，2020），可得知增加最多的為手機（64.1%）其次為電視（58.1%），但是女大學生看電視時間增加比例比男大學生高 13.1%，而男大學生在電腦使用時間增加比例則是比女大學生多 10.4 %。而針對大學生在 COVID-19 期間在家中最常做的事情調查中，整體最多為睡眠（55.6%）其次為電影鑑賞（35.8%），但是從性別差異來看，男大學生最多的是睡眠（42.5%）其次是玩遊戲（40.7%），女大學生第二多的則是電影鑑賞（37%）。由此可得知，受到在家中時間增加的影響，大學生在家中進行娛樂活動的比例大幅度增加。

表 2-1-3 大學生使用娛樂媒體的增加

利用/視聴が増えた媒体				
大	スマホ	TV	雑誌・漫画・本	PC
学 生	全体 64.1%	全体 58.1%	全体 12.5%	全体 11.8%
	男子 63.4%	男子 47.3%	男子 13.5%	男子 20.4%
	女子 64.2%	女子 60.4%	女子 12.2%	女子 10.0%

註：資料來源：TesTee Lab（表格為本組彙整製作）

表 2-1-4 大學生在家所增加的行動

自宅内で増えた					
大	睡眠	ゲーム (スマホ以外)	映画鑑賞	勉強	料理
学 生	全体 55.6%	全体 31.4%	全体 35.8%	全体 22.0%	全体 23.9%
	男子 42.5%	男子 40.7%	男子 30.0%	男子 20.8%	男子 15.2%
	女子 58.3%	女子 29.5%	女子 37.0%	女子 20.6%	女子 25.6%

註：資料來源：TesTee Lab（表格為本組彙整製作）

## 第二節 COVID-19 影響遊戲的狀況

針對休閒娛樂這一方面，不只是使用社交軟體的人增加，也帶動了遊戲產業的發展，因為不能出門而待在家中，讓許多人開始透過玩遊戲的方式交朋友，或者是透過網路遊戲和朋友互動。根據 INTAGE Inc. 做的「新型コロナウイルス流行によって、「ゲーム」の位置づけはどうか？～スマホゲーマーの実態を紐解く」調査指出，有 24.7% 的人因 COVID-19 為契機而開始玩遊戲（知るギャラリー，2020）。



註：資料來源：INTAGE Inc.

圖 2-2-1 各項休閒娛樂人數比例

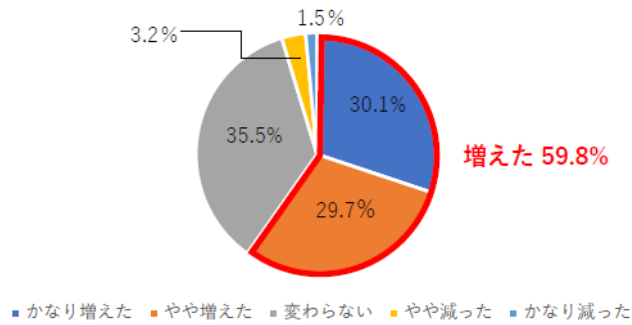
以下小節是根據日本遊戲公司 GameWith 所做的調查結果來看：

### 一、受 COVID-19 影響玩遊戲增加的人

根據株式会社 GameWith 「コロナ禍におけるゲームプレイ実態を約 4,000 名へ調査」的調查，受訪者人數有 485 人，其中有 59.8% 的人受到 COVID-19 影響，玩遊戲的時間增加（GameWith，2020）。



Q.コロナの影響によってゲーム時間がこれまでより増えましたか？



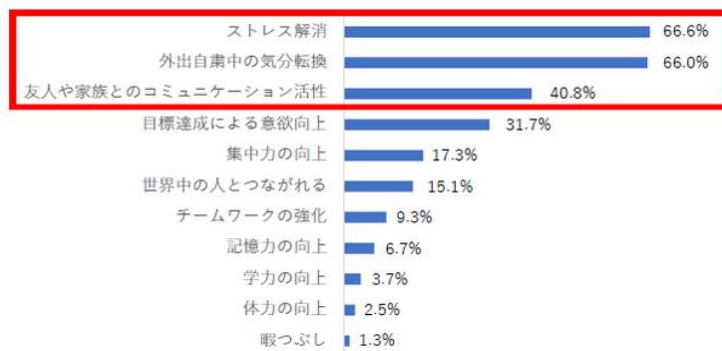
註：資料來源：株式会社 GameWith

圖 2-2-2 受 COVID-19 影響遊戲時間增減

## 二、遊戲獲得的滿足效果

其中一項調查為「遊戲達到的效果」，從中可得知，玩遊戲的原因以消解壓力或是轉換無法出門的心情為多數，分別佔 66.6%及 66%，除此之外還有 40.8%的人是為了和朋友或是家人之間可以有互動式的溝通，還有大約 15%左右的人是為了和世界上的人有所連結。在疫情之下人們透過遊戲不僅僅是消解壓力和轉換心情，更是需要從遊戲獲得與人互動連結。

Q.ゲームの効果として該当するものを全て選んでください



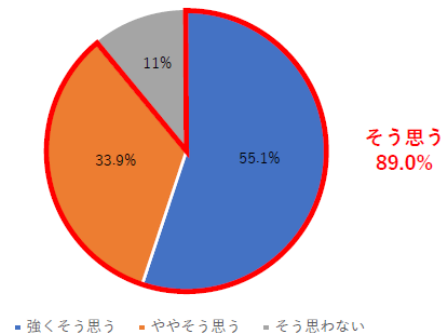
註：資料來源：株式会社 GameWith

圖 2-2-3 遊戲達到效果

### 三、從遊戲感受到“與人的聯繫”

而透過遊戲感受到與人之間的連結的人數有 89%。

Q.ゲームは「人とつながれる遊び」だと思いますか？



註：資料來源：株式会社 GameWith

圖 2-2-4 透過遊戲感受與人的聯繫

大學生在疫情之下玩遊戲的原因，可根據第二章第二節得知，大學生玩遊戲的時間有所增加，大學生希望透過遊戲與人交流以及增進朋友、家人之間的溝通，可得知大學生受到疫情影響而玩遊戲排解壓力、轉換心情，更透過遊戲增進朋友、家人的感情。

### 第三節 遊戲平台 Steam 的市場情形

Steam 為全球最受歡迎的遊戲平台，我們根據第二章第二節發現遊戲的使用率明顯增加，以及從遊戲中獲得的滿足效果有所變化，進而猜測玩家所遊玩的遊戲類型也會因 COVID-19 而有所改變，所以將 Steam 上 2019 年與 2020 年前十名暢銷遊戲類型做對照，了解遊戲市場的趨勢及變化。

表 2-3-1 Steam 遊戲類型變化

遊戲平台-Steam 上前十名暢銷遊戲					
名次	2019 年度	遊戲類型	2020 年度	遊戲類型	前年名次
一	《戰甲神兵 (Warframe) 》	多人	《俠盜獵車手 5》	多人	第 2 名
二	《俠盜獵車手 5》	多人	《絕對武力：全球攻勢》	多人	新入榜
三	《魔物獵人 世界》	單機	《毀滅戰士：永恆》	單機	新入榜
四	《天命 2》	多人	《天命 2》	多人	相同
五	《全軍破敵：三國》	單機	《虹彩六號：圍攻行動》	多人	第 7 名
六	《Dota 2》	多人	《Dota 2》	多人	相同
七	《虹彩六號：圍攻行動》	多人	《Among Us》	多人	新入榜
八	《絕地求生》	多人	《絕地求生》	多人	相同
九	《文明帝國 6》	單機	《電馭叛客 2077》	單機	新入榜
十	《隻狼：暗影雙死》	單機	《糖豆人：終極淘汰賽》	多人	新入榜

註：資料來源：Steam 官方網站（表格為本組彙整製作）

單從 Steam 的遊戲排行來看，在 2019 年也就是 COVID-19 開始之前，人們偏向於遊玩單人遊戲。而在 COVID-19 開始之後的 2020 年，人們更偏向於遊玩多人遊戲。

以下為本組分析上榜遊戲之所以入榜原因：

### 一、2019 年與 2020 年皆上榜的遊戲

2019 年與 2020 年皆上榜的遊戲為《俠盜獵車手 5》、《天命 2》、《虹彩六號：圍攻行動》、《Dota 2》、《絕地求生》，上述五款遊戲，除了因為能夠多人連線與朋友遊玩以外，玩家還能依據個人喜好決定遊玩風格，五款遊

戲皆能根據遊戲內容衍生出各種不同玩法，例如武器、技能、職業，並且都有很重要的競技元素，使得玩家會更想精進自己的技術，達到更高的遊戲排名。

## 二、2020 年掉出榜外的多人遊戲

《戰甲神兵（Warframe）》是一款第三人稱射擊遊戲，遊戲中有血腥畫面，較不適合 18 歲以下的玩家遊玩，遊戲中的武器、劇情都相當豐富，能夠讓玩家享受過程，不過遊戲只有團隊合作模式，並沒有對戰模式則是比較可惜的地方，並且此遊戲是 2013 年所發售的遊戲，整體架構與本世代之遊戲相比較舊，即使推出新增之內容，無外乎就是更新裝備武器，對新玩家的吸引力較低。

## 三、2020 年新入榜的多人遊戲

2020 年新入榜的多人遊戲為《絕對武力：全球攻勢》、《Among Us》、《糖豆人：終極淘汰賽》，上述三款遊戲皆是透過玩家的勝利而使玩家得到成就感，並且能透過遊戲過程中的刺激或是團隊合作競爭，得到樂趣，而當參與者越多，而能夠獲勝的人越少，例如大逃殺模式只能一人獲勝，如果獲勝得到的成就與樂趣是巨大的，可以解讀成遊戲難度越大，勝利機會越小，會使得玩家更想磨練自己的技巧。

## 四、2020 年新入榜的單機遊戲

《毀滅戰士：永恆》、《電馭叛客 2077》兩款遊戲皆是 2020 年發售，因為特別的世界觀，與流暢的操作體驗，豐富且引人入勝的遊戲劇情而有相當數量的玩家族群，遊戲也少不了各種武器裝備，能吸引玩家收集各種武器體驗，並且兩款遊戲皆有非常好的畫面呈現，能夠好好的發揮本世代主機的顯示效能，使得高端玩家喜愛。

## 第四節 任天堂 Switch 的市場情形

從馬力歐和薩爾達傳說系列到 Wii 和 Nintendo Switch，任天堂都以主導力量在全球著稱。電子遊戲產業，生產了遊戲史上最賺錢和最受歡迎的電子遊戲系統和特許經營權。然而，任天堂 130 年的歷史早在電子遊戲產業出現之前就開始了。Switch 於 2017 年 5 月推出，通過將其許多控制台和手持設備創新結合到一個混合系統中，重振了任天堂的硬件銷售。

任天堂第一款獲得重大成功的手持系統和第一款電子遊戲產品是 1980 年發布的 Game & Watch。Game & Watch 的每個版本都是由微處理器運行的液晶螢幕上提供單個 4 位元遊戲。自 Game & Watch 以來，任天堂生產了一系列暢銷的掌上電腦，直到 2017 年將掌上電腦和遊戲機產品線與 Switch 合併。這些掌上電腦的多次迭代幫助任天堂不斷改進其零件，並在便攜式遊戲中佔據主導地位。

### 一、Switch 2019 年與 2020 年銷售量

根據 Switch 官方網站給出的 Switch 遊戲主機販賣總量，2019 年總販賣數量為 14,839,359 台，而 2020 年販賣數量為 20,681,874 台。因為 2020 年一月日本 COVID-19 的爆發，從 2019 年至 2020 年 Switch 遊戲主機的販賣總量相差將近 600 萬台，其銷量增長的原因，根據鄭永熏、劉欽豪、柯宏霖（2018）針對 Nintendo Switch 主機與獨佔遊戲對市場消費者的滿意度研究的觀察指出可能包含以下幾點：

1. Switch 的使用者不論男女，都可以從中獲得遊戲所帶來的正面影響，例如：放鬆心理及減輕壓力。
2. COVID-19 期間大家不可外出，Switch 與傳統電腦不同，不須久坐，可以動起來玩，兼顧娛樂性質和身體健康。
3. 受同儕影響，部分遊戲需多人連線合作才可完成遊戲。
4. 受到新聞的報導加重 Switch 的宣傳力度，讓更多消費者有興趣購買。

5.COVID-19 引發宅經濟，導致日本民眾搶購 Switch 主機，賣到缺貨甚至被哄抬價格。

Switch 的遊戲性不比 PS4 來的少，且價格便宜許多，Switch 的遊戲不斷地推陳出新，拉長玩家對 Switch 的熱衷壽命，甚至因 COVID-19 在台灣也有過一小段的 Switch 搶購潮，可以得知宅經濟影響的不僅是日本，且機種和遊玩性屢屢推出新意，可以讓身體活動起來和豐富的內容在受到 COVID-19 影響而無法外出的情況下十分突出，因此 Switch 在這次 COVID-19 中拿下不錯的銷量成績，也讓世界期待著 Switch 日後的表現。

## 二、Switch 遊戲類型變化

表 2-4-1 Switch 遊戲類型變化

	2019 年度暢銷遊戲		2020 年度暢銷遊戲			前年名次	
	遊戲名稱	類型	遊戲名稱	類型			
一	《寶可夢 劍／盾》	角色扮演	單機	《集合啦動物森友會》	模擬	多人	新入榜
二	《任天堂明星大亂鬥 特別版》	格鬥	多人	《世界遊戲大全 51》	益智	多人	新入榜
三	《王國之心 III》	角色扮演	單機	《桃太郎電鐵：昭和平成令和也是基本款！》	益智	多人	新入榜
四	《超級瑪利歐創作家》	動作	單機	《人類：一敗塗地》	益智	多人	新入榜
五	《New 超級瑪利歐兄弟 U》	冒險	多人	《瑪利歐賽車 8》	競速遊戲	多人	第六名
六	《瑪利歐賽車 8》	競速遊戲	多人	《漆彈大作戰 2》	射擊	多人	新入榜
七	《當個創世神系列》	模擬	多人	《任天堂明星大亂鬥 特別版》	格鬥	多人	第二名
八	《路易吉洋樓 3》	解謎	單機	《超級瑪利歐 3D 收藏合集》	動作	多人	新入榜
九	《超級瑪利歐派對》	戰略	多人	《當個創世神系列》	模擬	多人	第七名
十	《健身環大冒險》	體育	單機	《薩爾達傳說：荒野之息》	冒險	單機	新入榜

註：資料來源：Nintendo Switch 官方網站（表格為本組彙整製作）

以下為本組分析上榜遊戲之所以入榜原因：

### （一）2019 年與 2020 年皆上榜的遊戲

2019 年與 2020 年皆上榜的遊戲為《任天堂明星大亂鬥特別版》、《當個創世神系列》、《瑪利歐賽車 8》，上述三款的遊戲，除了為多人遊戲之外，也注重於玩家自己的想法，因此在遊戲設計上，不論造型、背景、道具、等模式都全靠玩家本身的想像力，且每個人所創造的都有所不同，才讓遊戲變得更多元，不容易玩膩。

### （二）2020 年掉出榜外的多人遊戲

2020 年未入榜的遊戲為《New 超級瑪利歐兄弟 U（平面 2D）》、《超級瑪利歐派對（棋盤）》此兩款遊戲的共通點除了皆為馬利歐系列的遊戲，且此兩種遊戲的發行時間分別為 2019 年 1 月及 2018 年 10 月，皆在疫情前，且在疫情爆發後，任天堂又推出了《超級瑪利歐 3D 收藏合集》，無論是畫面精緻、遊戲劇情和操作難易度都讓玩家更覺得更有吸引力。

### （三）2020 年新入榜的多人遊戲

2020 年新入榜的遊戲為《人類：一敗塗地》發行日期 2016 年、《漆彈大作戰 2》發行日期 2017 年、《集合啦動物森友會》、《世界遊戲大全 51》、《桃太郎電鐵：昭和平成令和也是基本款！》、《超級瑪利歐 3D 收藏合集》以上四款遊戲發行日期為 2020 年，在 2020 年新入榜的遊戲中，其中三款遊戲為益智遊戲，益智遊戲是十分耗時以及消耗腦力的，玩家透過網路的交互下進行遊戲，無論是預判對方下一步策略，又或者是一起達成該局目標，玩家在遊戲中的探索性與變化性，可以學習到很多。

在 2020 年新上榜的遊戲中，《人類：一敗塗地》與《漆彈大作戰 2》這兩款為非當年分上市的遊戲上，為疫情爆發後又再度崛起，兩款遊戲相似之



處為遊戲內容皆為詼諧滑稽，在嚴峻的疫情之下有舒緩心情的效果，適合與現實認識的朋友宅在家一同遊玩。

其餘上市年分為 2020 年，其中 2020 年排行第一名的《動物森友會》是在當年火速竄紅，推測其原因和《當個創世神系列》的爆紅原因相同，《當個創世神系列》為創造自己的世界，而《動物森友會》偏向創造自己在遊戲內的生活，然而建構自己的家園需要耗費大量的精力去搜集物資，加上遊戲需要發揮玩家自己的創造力，正好能夠打發因為疫情之下而長期在家的時間。

#### （四）2020 年新入榜的單機遊戲

《薩爾達傳說：荒野之息》是接續前作《薩爾達傳說（The Legend of Zelda）》後面的故事所推出的，《薩爾達傳說》是一系列的遊戲，從薩爾達第一代 1986 年的平面遊戲到最新推出的 3D 版本，一直為玩家們所喜愛。

《薩爾達傳說》雖然每一系列的故事情節都息息相關但並非每一代都接續著前作的劇情，但依然不減玩家對此款遊戲的熱忱，過了數十年的時光所累積的知名度，讓許多 Switch 玩家為了觀看他後續的劇情而買單此款遊戲，不僅如此，遊戲中有許多需要解謎的要素，玩家需要花上一些時間才可將關卡破除，加上出色的遊戲設計及豐富的解謎元素，更增添其遊戲的魅力，且此遊戲開放度極高，畫面也十分精緻，幾乎所有玩家都給出了接近滿分的評價讓許多玩家為之瘋狂的玩此款遊戲。

### 三、分析 Switch 熱門遊戲型態

#### (一) 熱門遊戲內容的差異

2019 年熱門遊戲延至 2020 年的遊戲有《任天堂明星大亂鬥-特別版》及《當個創世神系列》，能夠蟬聯 Switch 兩年度前十大熱門的遊戲本研究進行分析如下表 2-4-2：

表 2-4-2 任天堂明星大亂鬥特別版和當個創世神差異

兩款遊戲類型	
《任天堂明星大亂鬥 特別版》	《當個創世神》
1.各種熱門遊戲角色	全年齡層
2.多人連線	沙盒遊戲
3.格鬥	自定義設計
4.操作簡單	抓入人類的好奇心
5.效果滑稽	遊戲悠久
6.自定義設計	多人連線
7.有中文翻譯	低畫素反而成為遊戲特點

註：資料來源：本組製作

在 2019 年與 2020 年的熱門遊戲之中，除了多人連線之外，還有自定義<sup>2</sup>的設計會吸引玩家遊玩此款遊戲，自定義設計的遊戲不僅讓玩家在玩遊戲時會有較多元的遊戲，不單調的遊戲比較不會被淘汰。

#### (二) 熱門遊戲的轉變

在 COVID-19 肆虐之下，由暢銷遊戲排行中，發現日本民眾的遊戲習慣有所改變。2019 年熱門遊戲種類最多的為動作類型遊戲，而 2020 年熱門遊戲種類最多的為多人遊戲，由此可知，在面對嚴峻的 COVID-19 下，日本民

<sup>2</sup>自定義：指根據自己的愛好來設置角色、遊玩模式等等，很多遊戲因素都可以依自己喜好而改變。

眾對於 Switch 遊戲不再像在 2019 年追求畫面精緻的動作類型遊戲，因為在 2020 年，許多人無法出門導致待在家中獨處的時間加長，因為無法見面而使人與人的連結不再那麼緊密，因此在遊戲上的偏好也漸漸由華麗的動作類型，轉變為 2020 年所暢銷的多人連線遊戲，藉由在遊戲上與人的互動來填補被隔離、防疫的孤獨感。

本章針對 COVID-19 對日本大學生所產生的影響及衝擊，以及疫情期間大學生的生活型態轉變進行探討，從中發現 COVID-19 不僅使生活型態大受影響，也因為學業、心理、社交上的影響，使大學生感到孤獨與感到人際疏離，進而產生與人連結的渴望。透過 2019 年與 2020 年的遊戲平台 Steam 與任天堂 Switch 遊戲類型比較，發現 2019 年人們偏向於遊玩單人遊戲，而在 2020 年人們開始轉為玩多人遊戲，由此可知人們期望透過遊戲來與人互動連結，以填補可以與人溝通的渴望，排解孤獨空虛。

## 第三章 疫情下的台灣大學生生活調查

本章分析台灣所面臨的問題困擾及所受影響，將探討台灣大學生在三級警戒爆發期間，有哪些可能面臨到的影響，將獲取的資訊整合成問卷，透過問卷調查方式，調查台灣大學生生活型態及心理狀態，尤其是休閒娛樂生活的樣態進行研究分析。最後綜合以上進行台日比較分析，對大學生的新疫常生活變化有更深入的理解認識。

### 第一節 問卷調查方式及過程

問卷發放：

- 1.抽樣對象：台灣公私立大專院校學生
- 2.發放期間：110年08月29日至110年09月04日，共計7日進行問卷發放。
- 3.調查方式：採不記名方式，透過網路以 Google 表單發放問卷進行調查。
- 4.問卷題目：本問卷共設計30題，詳細請參見附錄一。
- 5.問卷回收情形：本次調查一共回收378份問卷樣本，其中扣除身分資格不符合調查對象<sup>3</sup>，以及無法判別的無效問卷共33份，有效問卷樣本數為345份，有效問卷樣本回收率為91.2%。

### 第二節 調查結果分析

#### 一、受訪者基本資料

##### 1.性別

有效問卷中顯示「男性受訪者」有136人(39.7%)，「女性受訪者」209人(60.5%)，共345人。受訪者以女性為多數。

---

<sup>3</sup> 無效對象為非大學生、第三性別者、非目標調查對象者。

表 3-2-1 受訪者性別

性別	男	女
人數	136	209
百分比	39.7%	60.5%

註：資料來源：本組製作

## 2.五月疫情爆發三級警戒時所就讀學年

有效問卷中顯示，今年五月疫情爆發時，「大一學生」(13.9%)，「大二學生」佔(19.7%)，「大三學生」(47.2%)，「大四學生」(19.1%)。

表 3-2-2 五月疫情爆發三級警戒時受訪者所就讀學年

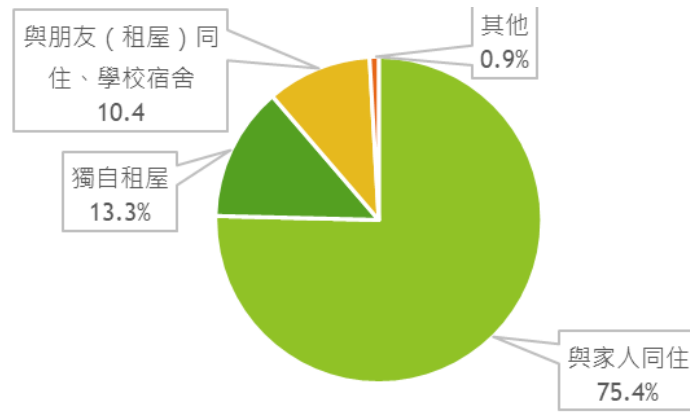
年級	大一	大二	大三	大四
人數	48	68	163	66
百分比	13.9%	19.7%	47.2%	19.1%

註：資料來源：本組製作

## 二、問卷題目分項分析

### 1.疫情爆發期間居住模式

大學生在疫情爆發期間，「與家人同住」(75.4%)，「獨自租屋」(13.3%)，「與朋友(租屋)同住、學校宿舍」(10.4%)，「其他」(0.9%)。



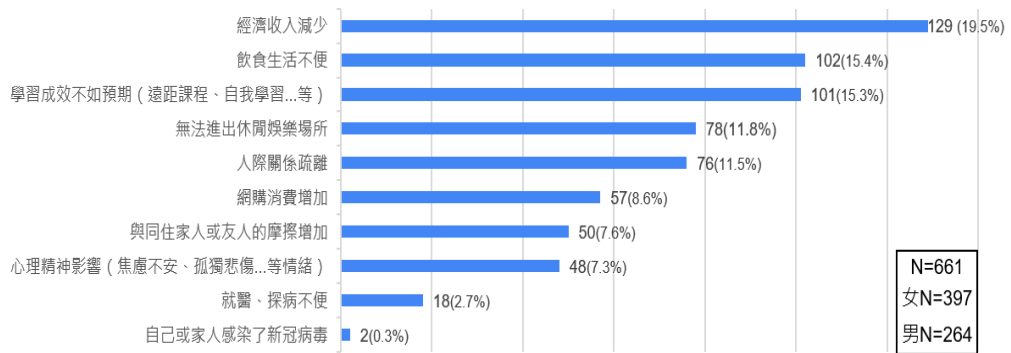
註：資料來源：本組製作

圖 3-2-1 疫情爆發期間居住模式

## 2. 疫情爆發期間生活上受影響的部分 (最多選 2 個)

本問題的目的是為了瞭解疫情三級警戒爆發期間，對大學生生活的哪些部分最受影響而設計了此問題。大學生在疫情爆發期間，生活上最受影響以填答數高低前三高排序分別為「經濟收入減少」(19.5%)、「飲食生活不便」(15.4%)、「學習成效不如預期」(15.3%)。

依據結果可得知，對大學生而言疫情爆發所產生的影響，以「經濟收入減少」最為嚴重(回答數 129)，有 48.8%為女生，51.2%為男生，無明顯差異。其次是「遠距教學的學習效果不如預期」，以及「飲食生活不便」。生活基本的需求大多與金錢脫離不了關係，經濟收入減少位居影響最甚之冠，間接影響生活的許多方面，大學生認為受到影響的是這些維持大學生日常生活重心的面向，如經濟收入、飲食生活、以及學習成效。

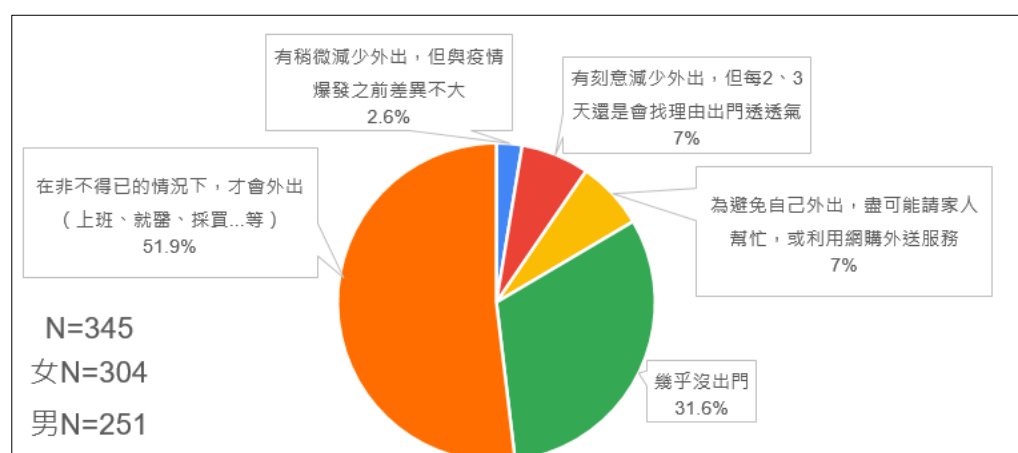


註：資料來源：本組製作

圖 3-2-2 疫情爆發期間生活上受影響的部分

### 3. 疫情爆發期間外出的情況

為了瞭解大學生在三級警戒期間外出的情況，而設計此問題。這一題的調查結果顯示，大學生在疫情爆發期間只有「在非不得已的情況下才會外出」(51.9%)，而「幾乎足不出戶」(31.6%)；相對地，回答「偶而會找機會出去透透氣」，以及和「疫情爆發前的外出情形差異不大」的總共只有 9.6%。由此可得知超過 80% 的大學生謹守防疫規定，具有高度的自律性，能盡量避免不必要的外出。

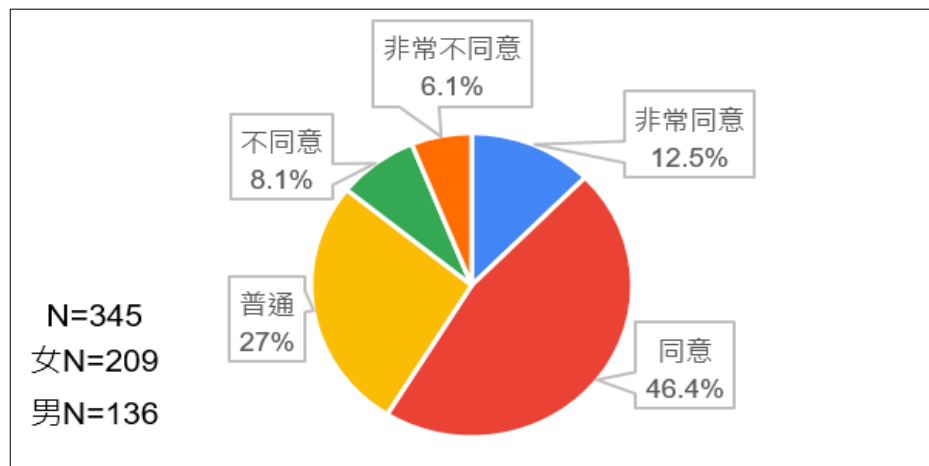


註：資料來源：本組製作

圖 3-2-3 疫情爆發期間外出的情況

#### 4. 疫情期間因長時間在家而感到心情低落與否

本問題為問題 3 的延續，為了瞭解疫情爆發三級警戒期間，所引發心情低落的原因是否因為長時間待在家中。因長時間在家無法外出而感到心情低落這一題，表示「同意」的比例最高（46.4%），其次是心情未因此有明顯影響的「普通」（27%），接著依序是表示「非常同意」（12.5%）、「不同意」（8.1%）、「非常不同意」（6.1%）。由此結果可得知有高達 58.9% 的大學生因三級警戒防疫期間長時間在家，心情容易感到低落與寂寞，有 14.2% 的大學生則不認為情緒因此受到影響。此外，在性別差異部分經調查分析後還發現男性受訪者中高達 75% 的比例是回答「非常同意」與「同意」，女性受訪者中「非常同意」與「同意」只有 48.3%，可見男大生心情受影響的比率遠高於女大生。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-4 疫情期間因長時間在家而感到心情低落與否

#### 5. 疫情期間感到與朋友同學關係疏遠

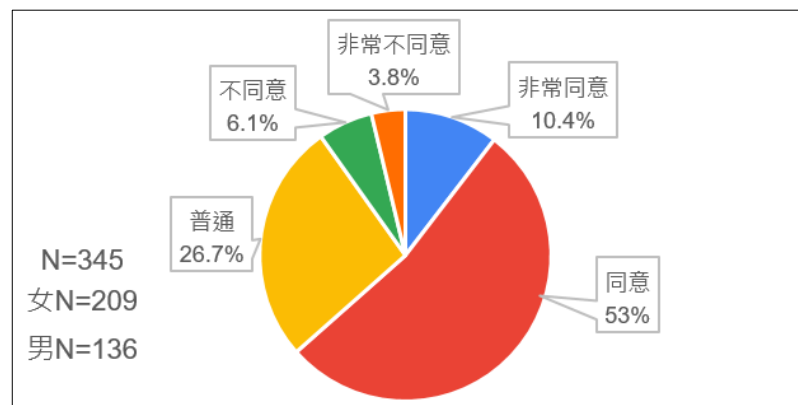
本問題為問題 4 的延續，為了解疫情爆發三級警戒期間所引發心情低落的原因，是否與人際關係有關而設計。表示「同意」的比例最高（53%），其



次是沒有特別感到關係疏遠的「普通」(26.7%)，接著依序是「非常同意」(10.4%)、「不同意」(6.1%)、「非常不同意」(3.8%)。

由此結果可得知，「非常同意」與「同意」意見的比例合計超過 63%，可推測出疫情期間的心情低落與空虛寂寞感，與大學上課改為遠距教學、減少外出而造成人際互動減少、關係疏離有密切的關聯。表示「同意」意見的大學生，並未因性別、年級而有所差異；相對地不認為與同學朋友的關係變得疏離的比例，男生認為不同意(2.9%)，而女生(14.3%)，男生不認同疫情對人際關係產生負面影響的比例遠低於女生。由此可推測，此結果和上一題的男性受訪者中有 75%感到心情低落空虛有密切關係，疫情三級警戒對男生所造成的人際連結的疏離、心理情緒負面的影響遠甚於女生。

此外，與家人同住者及獨居者對於此題的選項，皆以「同意」為最多(90.4%)，因此可得知不論是與家人同住或是獨居者，皆認為與他人的關係變得疏遠。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-5 疫情期間感到與朋友同學關係疏遠

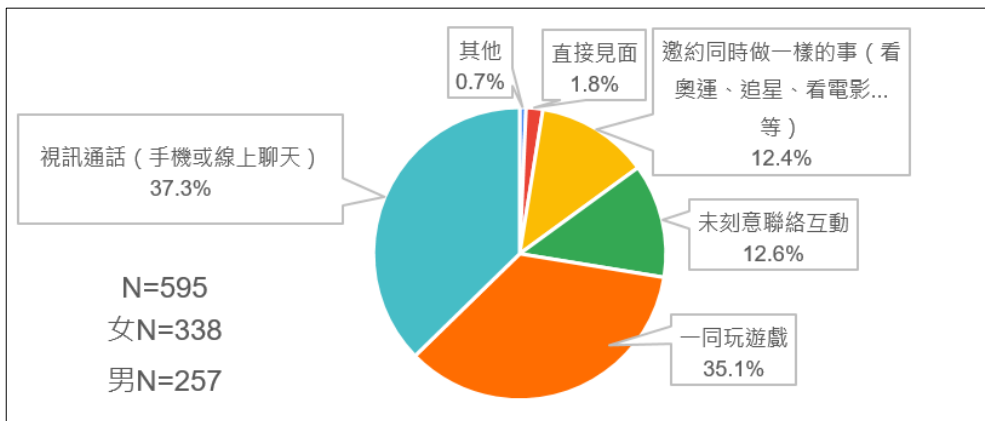
## 6. 疫情爆發期間與朋友同學增進互動聯絡的方式 (最多選 2 個)

本問題的目的是了解大學生在疫情三級警戒期間，因各大學均改為遠距

教學，學生無法到校學習與同學進行互動的情況下，想了解大學生們是透過哪種方式與朋友同學增進互動聯絡的。

結果發現疫情爆發期間，最多人使用的是「視訊通話」(37.3%)及「一同玩遊戲」(35.1%)，其次依序是「未刻意聯絡互動」(12.6%)、「邀約同時做一樣的事」(12.4%)。根據這個結果可得知，疫情爆發期間大學生大多都是使用「視訊通話」及「一同玩遊戲」來聯繫朋友同學們的互動，其次則是「未刻意聯絡」(12.6%)及「相約同時從事相同活動」，或許是因為現在已經是人手一機的時代，利用視訊及遊戲來聯絡感情已經成為多數人的日常。

疫情爆發期間，利用「視訊通話」聊天進行互動的女生(42.9%)比率相較男生(30%)高出了將近 13.1%。而透過「一同玩遊戲」來增進互動的比例中，女生佔了 25.7%，男生佔了 47.5%。可得知女生比較偏愛使用視訊通話聯絡感情，而男生則是透過遊戲聯絡感情。



註：資料來源：本組製作

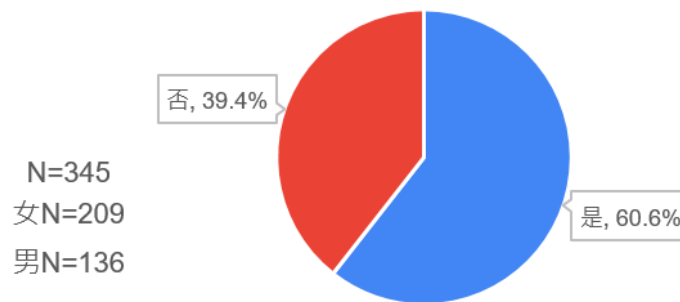
圖 3-2-6 疫情爆發期間與朋友同學增進互動聯絡的方式

## 7. 疫情爆發期間嘗試新的娛樂活動與否

疫情三級警戒期間外出減少待在家裡時間變多，為了解大學生在這段期間都從事哪些活動而設計了問題 8~問題 10。表示「是」(60.6%)、「否」

(39.4%)。因此可得知，疫情爆發期間有 60.6%的大學生都嘗試了新的娛樂活動，可能是因為出門的時間減少，多出了許多自己的時間可以運用，所以許多人嘗試了新的娛樂活動。

疫情爆發期間，有嘗試新娛樂活動的女生與未嘗試的女生比例差距並不大，兩者各佔了 51.2%及 48.8%，而有嘗試新娛樂活動的男生與未嘗試的男生則相差較大，兩者各佔了 75%及 25%。由此差距可得知，女生對於想嘗試的新娛樂活動的積極度並未明顯突出。男生則是較有行動力去執行疫情前就想嘗試的新娛樂活動。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-7 疫情爆發期間嘗試新的娛樂活動與否

表 3-2-3 疫情爆發期間嘗試新的娛樂活動與否 男女比例

	是	否
男	102 (75%)	34 (25%)
女	107 (51.2%)	102 (48.8%)
總人數	209 (60.6%)	136 (39.4%)

註：資料來源：本組製作

## 8.嘗試新的娛樂活動的起因（最多選 2 個）

本問題的目的是為了解大學生在疫情爆發期間，因學校改為遠距教學模

式，學生多了許多空閒時間可利用，延續前一題（問題 7）「是否嘗試新娛樂活動」後，深入了解大學生們想嘗試新娛樂活動的原因為何。

根據結果可得知，大學生大多是因為「疫情前就想嘗試，但沒時間行動」才去嘗試新的娛樂活動，此外我們可以發現公眾人物及 Youtuber 對現在大學生的影響，比親朋好友推薦的影響還要更大。

女生會嘗試新的娛樂活動的原因是因為「疫情前就想嘗試，但沒時間行動」（45.3%）。男生則是「公眾人物及 Youtuber 推薦」（28.3%）、「追隨流行話題」（26.8%）。可能是因為大學生們在疫情前需花許多時間梳妝打扮及通勤上學，因此三級警戒爆發期間，多出了許多額外的時間可以運用，也有了更多的時間可以做自己想做的事。

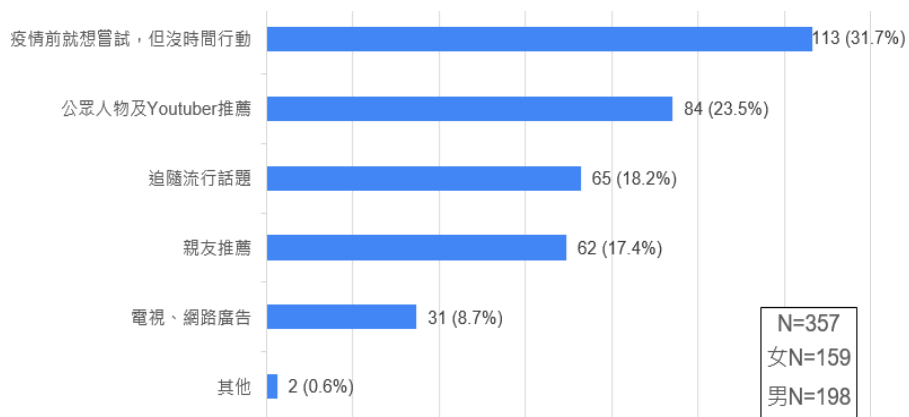


圖 3-2-8 嘗試新的娛樂活動的起因

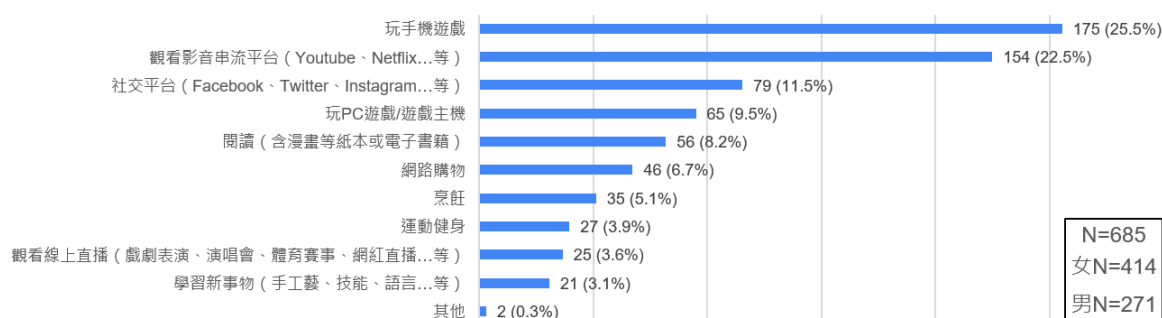
### 9. 疫情爆發期間經常從事的消遣娛樂活動（最多選 2 個）

本問題的目的是為了解大學生在疫情爆發期間，因學校改為遠距教學模式，學生多了許多空閒時間可利用，深入了解大學生們在疫情期間都從事什麼樣的娛樂活動。

對於「疫情爆發期間，經常從事的消遣娛樂活動有哪些」這一題，表示

「玩手機遊戲」(25.5%)及「觀看影音串流平台」(22.5%)的比例較高，其次則是「社交平台」(11.5%)、「玩PC遊戲/遊戲主機」(9.5%)。就整體調查結果而言，在疫情爆發期間，大學生的主要娛樂消遣為玩遊戲（不論是手機遊戲或電腦、主機遊戲），佔了回答數的35%以上，其次則是「觀看影音串流平台影片」。

但是在性別調查結果顯示，女生在疫情期間常從事的消遣娛樂為「觀看影音串流平台」(23.9%)，而男生在疫情期間最常從事的為「玩手機遊戲」(36.5%)。可能是因為疫情爆發後，許多人長期在家感到無聊，便選擇看影片或玩手機遊戲來打發時間，其中有35%的受訪者也透過遊戲和同學朋友一起遊玩，以此減緩疫情不能出門的寂寞及空虛感。



註：資料來源：本組製作

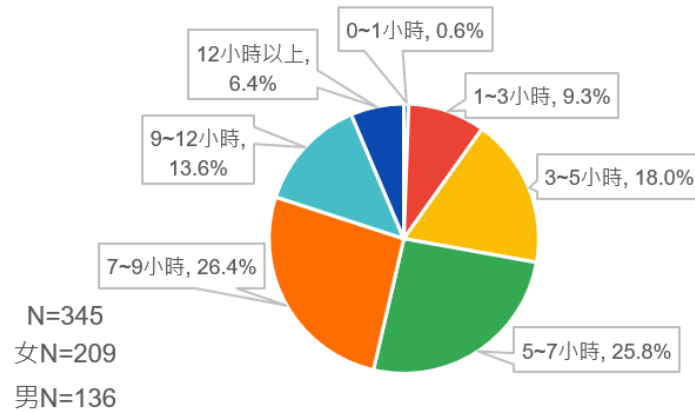
圖 3-2-9 疫情爆發期間經常從事的消遣娛樂活動

## 10. 疫情爆發期間每天平均花在上一題所選之娛樂活動上的時間

為了解大學生的作息，每天平均花費在娛樂休閒的時間有多少而設計了此問題。每天平均花費在娛樂休閒的時間填答率最高前兩名分別為，「7~9小時」(26.4%)，「5~7小時」(25.8%)。根據結果可得知，疫情爆發期間，約52.2%的大學生每天平均花在娛樂活動上的時間是「5~9小時」。「低於5小時」者佔27.9%，而超過9小時有20%。

在性別差異部分經調查分析後還發現男性受訪者中高達89.7%的比率是

回答五小時以上，女性受訪者中只有 60.8%的比率是回答五小時以上。由此可見，在三級警戒爆發期間，有 72.2%的大學生每天平均花在娛樂活動上超過五小時。由此可見，疫情期間無法外出，除了吃飯睡覺及上課之外，大概也只能從事休閒娛樂了。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-10 疫情爆發期間每天平均花在上一題所選之娛樂活動上的時間

表 3-2-4 疫情爆發期間每天平均花在上一題所選之娛樂活動上的時間 男女比例

	0~1 小時	1~3 小時	3~5 小時	5~7 小時	7~9 小時	9~12 小時	12 小時 以上
男	0 (0%)	3 (2.2%)	11 (8.1%)	32 (23.5%)	63 (46.3%)	22 (16.2%)	5 (3.7%)
女	2 (1%)	29 (13.9%)	51 (24.4%)	57 (27.3%)	28 (13.4%)	25 (12%)	17 (8.1%)

註：資料來源：本組製作

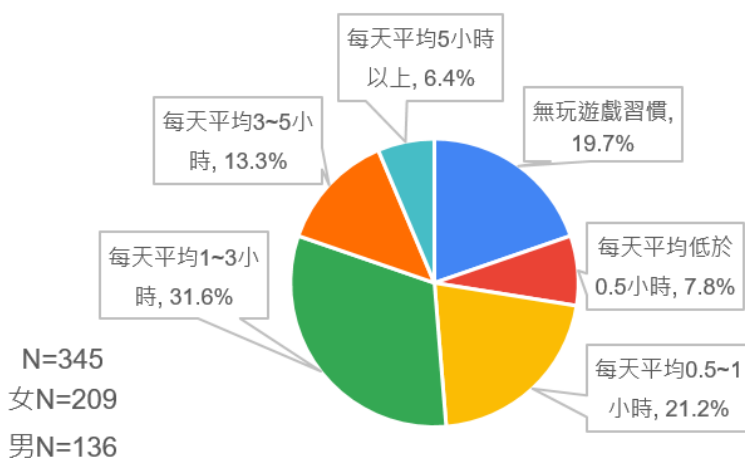
## 11. 「疫情爆發前」每天平均玩遊戲的時間

為了解大學生在疫情爆發前與疫情爆發後，玩遊戲的時間數及型態是否有所改變，而設計了第 11 題～第 16 題。

首先，針對「疫情爆發前」每天平均玩遊戲的時間數的調查，填答率前三高的分別為，「每天平均 1~3 小時」(31.6%)，「0.5~1 小時」(21.2%)，

「無玩遊戲習慣」(19.7%)。根據結果可得知，疫情爆發前，有玩遊戲習慣的大學生高達 72.5%，而沒有玩遊戲習慣的大學生（回答「不玩遊戲」或「每天平均低於 0.5 小時<sup>4</sup>」者）是 27.5%。每天平均玩遊戲的時間以「1~3 小時」(31.6%) 的比率最高，另有超過 6.4% 大學生每天平均玩遊戲時間是「5 小時以上」。

在性別差異部分經調查分析後，無玩遊戲習慣的男女在比例上並無太大差異。而以 1~3 小時玩遊戲的男性受訪者中高達 42.6%，女性受訪者只有 24.4%。由此可見，男生玩遊戲的時間甚於女生。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-11 「疫情爆發前」每天平均玩遊戲的時間

表 3-2-5 「疫情爆發前」每天平均玩遊戲的時間 男女比例

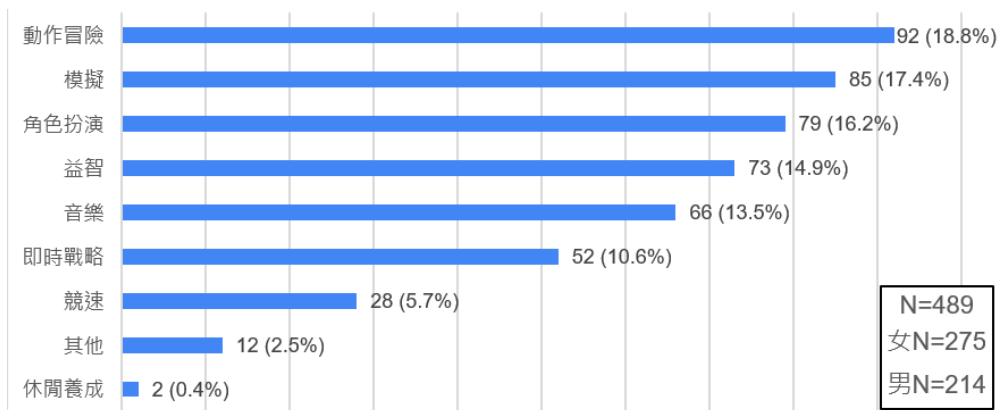
	無玩遊戲習慣	每天平均低於 0.5 小時	每天平均 0.5~1 小時	每天平均 1~3 小時	每天平均 3~5 小時	每天平均 5 小時以上
男	23 (16.9%)	5 (3.7%)	24 (17.6%)	58 (42.6%)	21 (15.4%)	5 (3.7%)
女	45 (21.5%)	22 (10.5%)	49 (23.4%)	51 (24.4%)	25 (12%)	17 (8.1%)

註：資料來源：本組製作

<sup>4</sup>0.5 小時以下也視為不玩遊戲，因為可能只是利用空檔稍微打發一下時間，並非真正專注於遊戲內容。

## 12. 「疫情爆發前」會玩的遊戲類型（最多選2個）

「疫情爆發前」會玩的遊戲類型調查，填答數前三高排序分別為：「動作冒險」（18.8%）、「模擬」（17.4%）、「角色扮演」（16.2%）。由此可得知，疫情爆發前，大學生會玩的遊戲類型以「動作冒險」、「模擬」及「角色扮演」為多數。性別差異部分經調查分析後，女生們遊玩的類型大致可分為「音樂」（19.6%）、「角色扮演」（17.1%）、「益智」（16%）類型，而男生們相較女生則較集中在「動作冒險」（23.4%）及「模擬」（20.6%）類型。



註：資料來源：本組製作

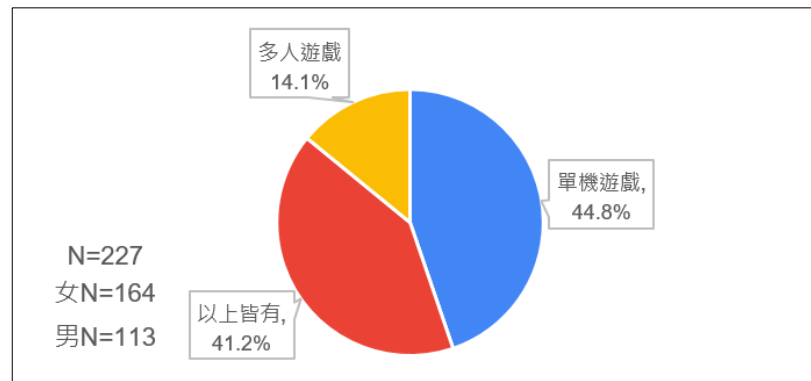
圖 3-2-12 「疫情爆發前」會玩的遊戲類型

## 13. 「疫情爆發前」玩的遊戲類型為多人遊戲或者是單機遊戲

「疫情爆發前」所玩的遊戲類型，為多人遊戲或者是單機遊戲的調查，單機遊戲佔 44.8% 為最多，其次是以上皆有佔 41.2%，回答玩「多人遊戲」的只有 14.1%。由結果得知，大學生選擇玩「單機遊戲」最多。就性別差異部分經調查分析來看，女生有將近半數回答「以上皆有」（48.8%）比例最高，其次才是玩「單機遊戲」；但是男生方面則有半數以上的人是玩「單機遊戲」（55.8%）。可見得男生和女生在選擇玩遊戲時偏好的方式是不一樣的，男生



偏好不需要與其他人互動的遊戲。



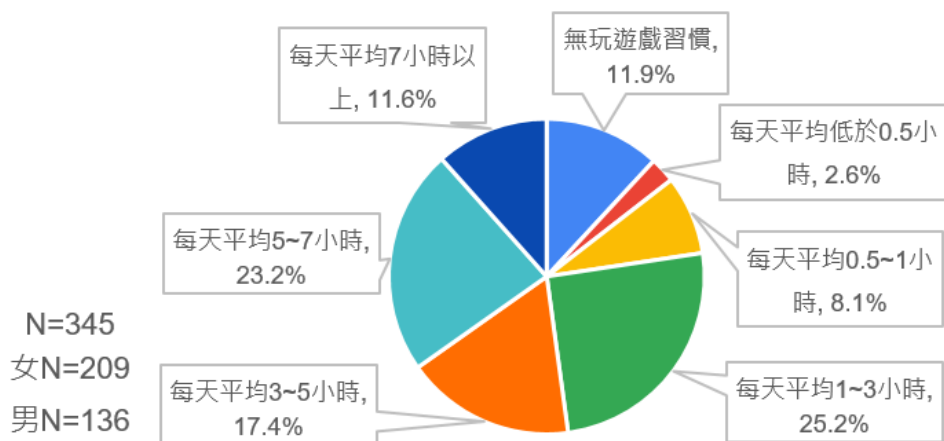
註：資料來源：本組製作

圖 3-2-13 「疫情爆發前」玩的遊戲類型為多人遊戲或者是單機遊戲

#### 14. 「疫情爆發期間」每天平均玩遊戲的時間

再來，針對「疫情爆發期間」每天平均玩遊戲的時間數的調查，填答率前三高的分別為，「每天平均 1~3 小時」(25.2%)，「5~7 小時」(23.2%)，「3~5 小時」(17.4%)。根據結果可得知，疫情爆發期間，有玩遊戲習慣的大學生高達 85.6%，而沒有玩遊戲習慣的大學生（回答「不玩遊戲」或「每天平均低於 0.5 小時」者）(14.5%)。每天平均玩遊戲的時間以「1~3 小時」(25.2%) 的比率最高，另有超過 34.8% 大學生每天平均玩遊戲時間是「5 小時以上」。

在性別差異部分經調查分析後，女性受訪者高達 18.2% 回答「無玩遊戲習慣」，而男性受訪者中只有 2.2%。由此可見女大生「無玩遊戲習慣」遠甚於男大生。這一題的調查結果發現，和疫情爆發之前「無玩遊戲習慣」的回答數有減少 7.8%，由此可知，三級警戒爆發期間，大學生花費在遊戲上的時間有增加了 1~3 小時，甚至從無玩遊戲到開始玩遊戲，於本章第 3 節將做進一步的分析考察。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-14 「疫情爆發期間」每天平均玩遊戲的時間

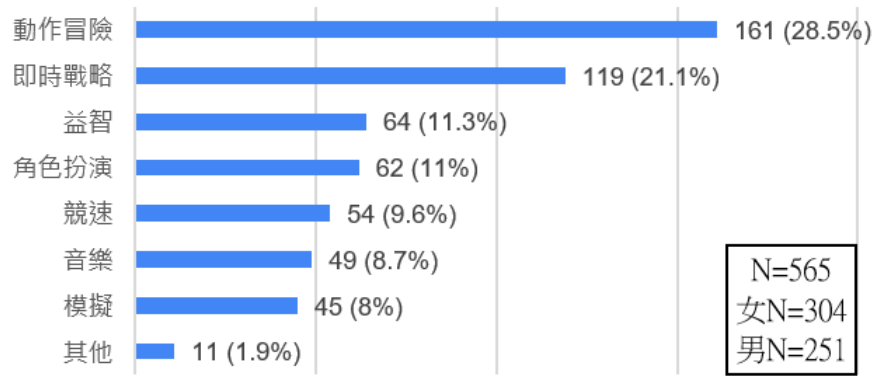
表 3-2-6 「疫情爆發期間」每天平均玩遊戲的時間 男女比例

	無玩遊戲習慣	每天平均低於0.5小時	每天平均0.5~1小時	每天平均1~3小時	每天平均3~5小時	每天平均5~7小時	每天平均7小時以上
男	3 (2.2%)	1 (0.7%)	4 (2.9%)	27 (19.9%)	30 (22.1%)	51 (37.5%)	20 (14.7%)
女	38 (18.2%)	8 (3.8%)	24 (11.5%)	60 (28.7%)	30 (14.4%)	29 (13.9%)	20 (9.6%)

註：資料來源：本組製作

## 15. 「疫情爆發期間」所玩的遊戲類型

疫情爆發期間會玩的遊戲類型調查，填答數前二高排序分別為：「動作冒險」(28.5%) 其次是「即時戰略」(21.1%)。依性別差異來看，選擇「動作冒險」的女生有 19.1%，而男生則有 39.5%，而在這其中也有不少人同時喜歡玩「即時戰略」類型的遊戲，即時戰略遊戲通常需要與隊友配合採集物資，共同達成當局目標，可滿足疫情期間想與人共同玩遊戲的需要。這一題的調查結果發現，和疫情爆發之前「動作冒險」類型比例增加 9.7%，另外「即時戰略」類型比例增加 10.5%，於本章第 3 節將做進一步的分析考察。



註：資料來源：本組製作

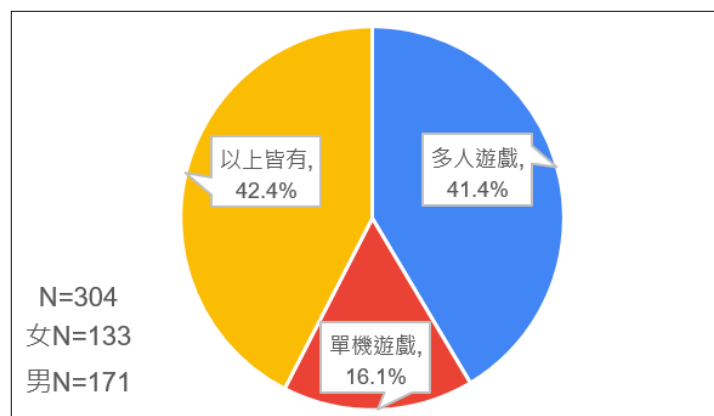
圖 3-2-15 「疫情爆發期間」所玩的遊戲類型

## 16. 「疫情爆發期間」所玩的為多人或是單機遊戲

疫情爆發期間所玩的遊戲類型，為「多人遊戲」或者是「單機遊戲」的調查，「以上皆有」(42.4%)，「多人遊戲」(41.4%)，「單機遊戲」(16.1%)。

依性別來看，男生有 66.9% 選擇「多人遊戲」，女生有 52.6% 選擇「以上皆有」，女生選擇「多人遊戲」只有 21.6%，可得知男生大多數選擇只玩多人遊戲，而女生則是兩者都玩。

這一題的調查結果發現，和疫情爆發之前玩「多人遊戲」增加了 27%，於本章第 3 節將做進一步的分析考察。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-16 「疫情爆發期間」所玩的為多人或是單機遊戲

## 17.較常使用的遊戲平台

台灣大學生最常使用的遊戲平台的填答數前二高排序分別為：「智慧型手機」(58%)、其次是「PC 平台」(34.4%)，而「攜帶型主機」、「家用主機」、「網頁平台」合計 7%，由此可得知大學生玩遊戲大多是透過「智慧型手機」以及「PC 平台」，並不會另外花錢購買遊戲機。以性別差異來看，女生有 59.0%，男生有 44.0%，皆是「智慧型手機」作為最常使用的遊戲平台。而使用「PC 平台」為男生的比率最多 (30.6%)。

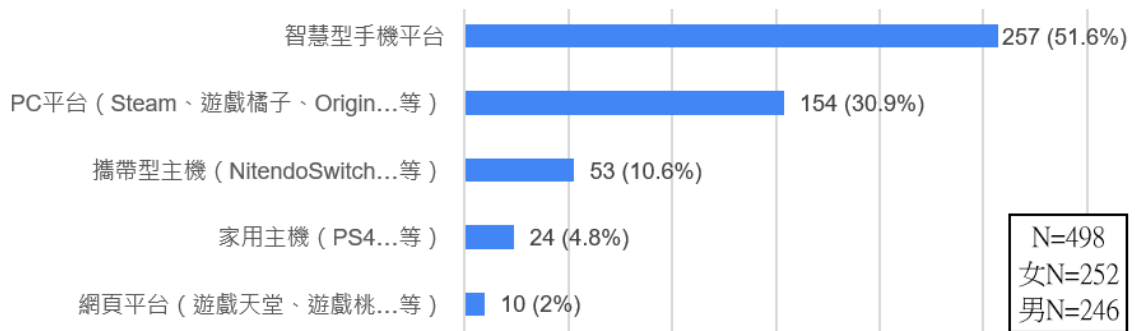


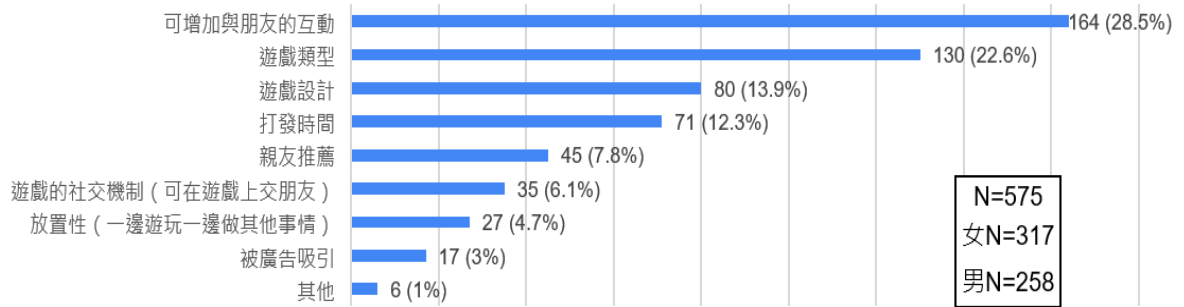
圖 3-2-17 較常使用的遊戲平台

## 18.疫情爆發期間遊戲吸引人的特色或原因

本問題的目的，透過問卷調查疫情前及期間受訪者，是否對於社交需求有增加的情況，而去推薦給親朋好友，好以聯繫彼此。可更加推測遊戲為疫情期間大幅增加的原因為與人互動，故設計以下 5 題。

使大學生產生興趣的遊戲，它所吸引您的特色或原因回答數最高的分別是：「可增加與朋友的互動」(28.5%)、「遊戲類型」(22.6%)。此兩個選項的回答數遠高於其他選項。而依性別差異來看，女生最多選擇的為「遊戲類型」(23%)。男生則是選擇「可增加與朋友的互動」(40.3%) 佔比最高，可得

知男生在疫情期間玩遊戲時，在乎的是能否增加和朋友的互動。這一題的調查結果發現，大學生玩遊戲主要原因是想增加與朋友的互動，與第五、六題有相關聯，於本章第 3 節將做進一步的分析考察。

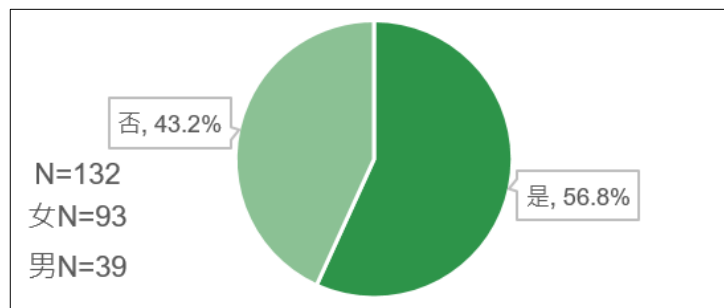


註：資料來源：本組製作

圖 3-2-18 疫情爆發期間遊戲吸引人的特色或原因

### 19. 玩單機遊戲時推薦家人、朋友或同學遊玩與否

本問題為問題 18 的延續，為了解玩遊戲時，是否會因為想要增加與朋友互動，而推薦朋友、同學一同遊玩單機遊戲。「是」佔 56.8%，「否」佔 43.2%。大學生在玩單機遊戲時，會推薦家人、朋友或同學遊玩的較多 (13.6%)。此外，在性別差異部分經調查分析後，女性受訪者有 65.6% 會推薦家人、朋友或同學遊玩，而男性受訪者只有 35.9% 會推薦家人、朋友或同學遊玩。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-19 玩單機遊戲時推薦家人、朋友或同學遊玩與否

## 20.玩單機遊戲時獲得的滿足效果

本問題目的為了解，在三級警戒爆發期間，大學生在玩單機遊戲與多人遊戲時，期待獲得哪一種效果的滿足。且在玩多人遊戲時，是否在遊戲中感受到社交互動，因此設計第二十題與第二十二題。

大學生在玩單機遊戲時，期待獲得哪一種效果的滿足以填答數前三高分別為：「打發時間」（34.7%）、「有趣好玩」（27.3%）、「舒緩心情」（21.9%）。透過投票數可得知，大學生在玩單機遊戲時，主要的目的是想「打發時間」，其次是為了「有趣好玩」的效果。且性別差異部分經調查分析發現，女生最期待獲得「打發時間」（38.4%），可能遊戲只是女生在疫情爆發期間打發時間的手段。男生則是最期待獲得「有趣好玩」（33.3%），可以得知男生主要是為了遊戲內容有趣而玩遊戲。

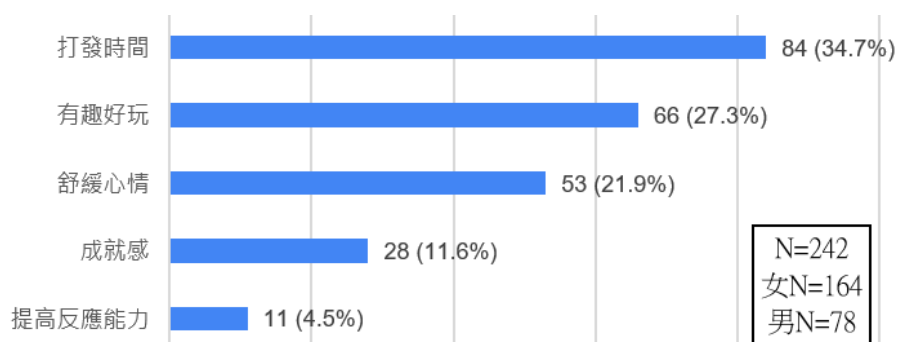
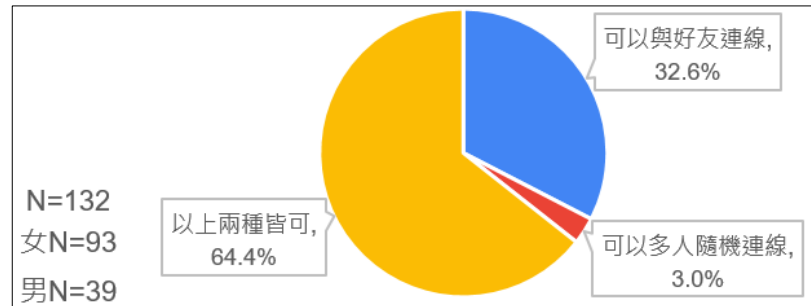


圖 3-2-20 玩單機遊戲時獲得的滿足效果

## 21.玩多人遊戲所在乎的遊戲風格

大學生玩多人遊戲時，大學生在乎的遊玩風格，「可以與好友連線」（32.6%），「以上兩種皆可」（64.4%），可以「多人隨機連線」（3%）。可以知道大學生在玩多人遊戲時，最在乎能否與好友連線一同遊玩。其中男生比較在乎「可以與好友連線」（59%），與第十六題一同分析可得知比起女

生，男生較喜歡和朋友遊玩。而選擇「以上皆可」的女生（75.3%），與第二十題比較，女生遊玩遊戲的目的主要為打發時間，故與男生相比，較不注重遊玩風格。於本章第3節將做進一步的分析考察。



註：資料來源：本組製作

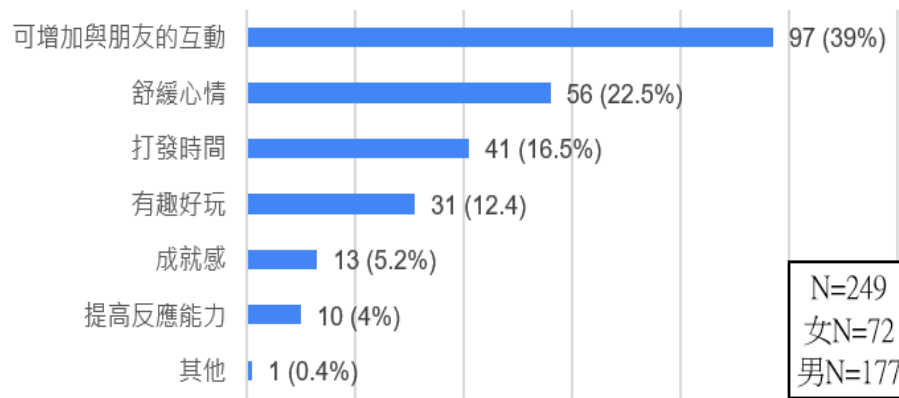
圖 3-2-21 玩多人遊戲在乎的遊戲風格

## 22.玩多人遊戲時獲得的滿足效果

為了解台灣大學生玩多人遊戲的目的及期待所獲得的滿足為何，而設計此題目。

得知期待獲得哪一種效果的滿足以填答數高低排序分別為：「可增加與朋友的互動」（39%）、「舒緩心情」（22.5%）、「打發時間」（16.5%）、「有趣好玩」（12.4%）。可得知結果：大學生在玩多人遊戲時，最期待獲得「可增加與朋友互動」的心理效果。

在性別差異部分經調查分析後，男性受訪者中「可增加與朋友互動」擁有（45.8%）的回答，而女性受訪者中只有（22.2%）的比率。這一題的調查結果發現，「打發時間」與第二十題的填答數相比減少了 18.2%，可見三級警戒爆發期間，大學生皆認為遊戲中「可增加與朋友的互動」為重要的一環，於本章第3節將做進一步的分析考察。



註：資料來源：本組製作

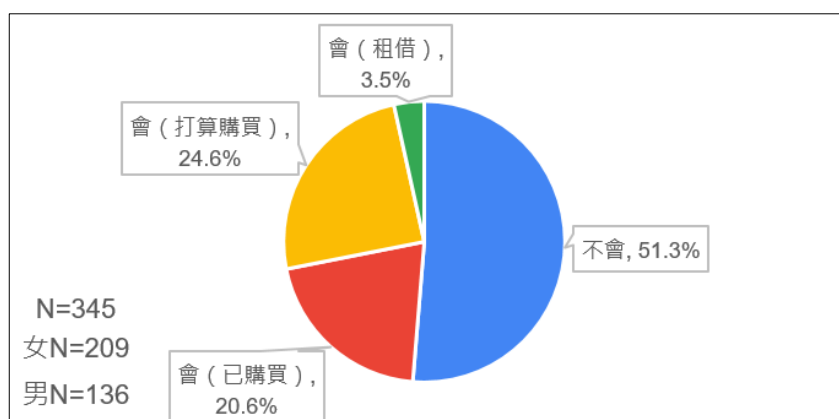
圖 3-2-22 玩多人遊戲時獲得的滿足效果

### 23.購買或者租借 Switch 遊戲機與否

在日本有許多的遊戲愛好者會為了玩遊戲去購買遊戲機，這些遊戲的價格並不便宜（約台幣 1800 元），我們想知道台灣的大學生遊戲玩家是否會願意花錢去購買這些遊戲機而設計此問題。

大學生「不會購買」（50.6%）超過半數，可知大學生大部分不會為了遊戲去購買或租借 Switch。分析過後，在不會花錢購買 Switch 中女性受訪者比率高達 69.3%。在二十一題中女生玩遊戲主要目的為打發時間，故這可能是女生不會花大量金錢在遊戲上的主因。而會「花錢購買（已購買、打算購買、租借）」的男生（78.3%），其原因可能為 Switch 為遊戲風格多種的遊戲，內容豐富，且男生之間也可以互相交換遊戲卡遊玩，也是與人之間的交流。這一題的調查結果發現，與第十七題多數人都是玩手機遊戲的結果相符。於本章第 3 節將做進一步的台日比較。





註：資料來源：本組製作

圖 3-2-23 購買或者租借 Switch 遊戲機與否

表 3-2-7 購買或者租借 Switch 遊戲機與否 男女比例

	不會	會 (已購買)	會 (打算購買)	會 (租借)
男	30 (22.1%)	29 (21.3%)	68 (50%)	9 (6.6%)
女	147 (70.3%)	42 (20.1%)	17 (8.1%)	3 (1.4%)

註：資料來源：本組製作

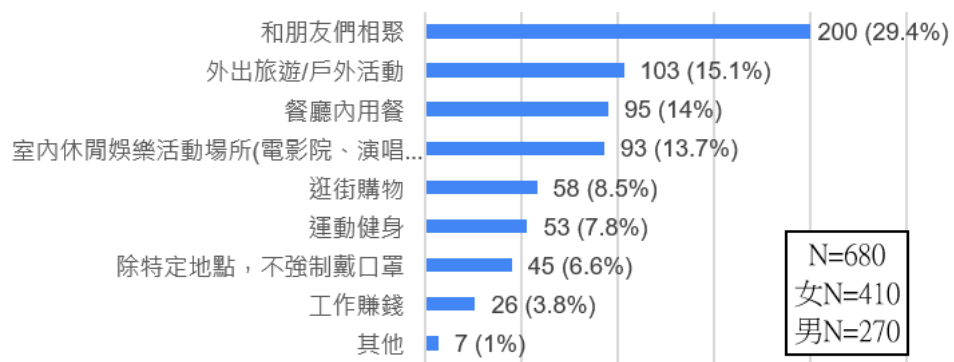
#### 24. 疫情警戒降級回到五月之前的情形時最想做的 2 件事情

本問題的目的是想了解大學生在經歷過疫情三級警戒期間，長時間待在家中，如果時間回到三級警戒前最想做的事是什麼，而設計此題。

疫情警戒降級回到五月之前的情形時，大學生最想做的 2 件事情以填答數前三高排序分別為：「和朋友們相聚」(29.4%)、「外出旅遊/戶外活動」(15.1%)、「餐廳內用餐」(14%)。可得知若疫情警戒降級回到五月之前，超過半數的大學生最想做的事為「和朋友們相聚」(回答數 200)，所佔比例將近是排序第二的「外出旅遊/戶外活動」的一倍(回答數 103)。由此可知大學生期待「和朋友相聚」，渴望人與人的連結的強烈心理，遠勝於從事其他活動的需求。而期盼與人連結的心理需求在男生方面更為顯著。

性別調查發現，期盼與人連結的心理需求在男生方面更為顯著，「和朋友

們相聚」男生 (36.3%)、女生 (24.9%)，由於疫情而長時間待在家，大家對於外出這件事過於渴望，而與朋友們恢復以往的交流互動並聯繫感情是最首要的事。



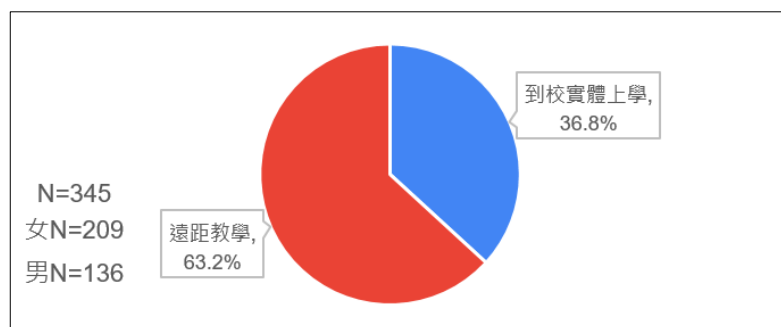
註：資料來源：本組製作

圖 3-2-24 疫情警戒降級回到五月之前的情形時最想做的事情

## 25.開學後希望學校採取的上課方式

為了解大學生在經歷過疫情三級警戒後，想遠距教學還是實體到校上課，及其原因，因此設計了第二十五題到二十七題。

大部分大學生在經歷三級警戒後，仍希望能「維持遠距教學」(63.2%)，「到校實體上學」(36.8%)的希望者相對少數。以性別差異的統計分析來看，希望「到校實體上學」中的女性受訪者比率高達 45.5%，男性受訪者比率只有 23.5%。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-25 開學後希望學校採取的上課方式

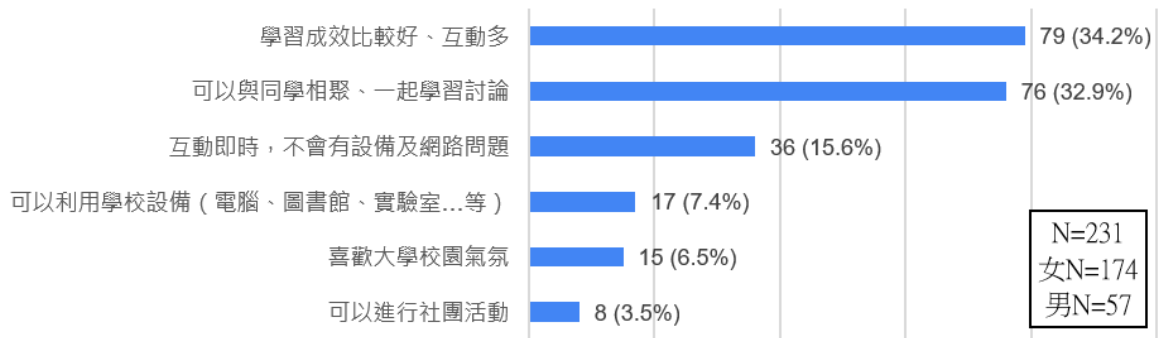
表 3-2-8 開學後希望學校採取的上課方式 男女比例

	到校實體上學	遠距教學
男	32 (23.5%)	104 (76.5%)
女	95 (45.5%)	114 (54.5%)

註：資料來源：本組製作

## 26. 選擇到校實體上課所重視在乎的理由

大學生選擇到校實體上課所重視在乎的理由以票數最高前兩名分別為「學習成效比較好，互動多」(34.2%)、「可以與同學相聚，一起學習討論」(32.9%)。以性別差異的分析來看，女生最重視的是「可以與同學相聚、一起學習討論」(33.3%)、「學習成效比較好、互動多」(33.3%)，而男生最重視的「學習成效比較好」(36.8%)，其次為「可以與同學相聚、一起學習討論」(31.6%)。從這一題的調查結果可得知，大學生認為「遠距教學的學習效果不如預期」，而選擇實體上課的最重視在乎的理由是「學習成效比較好，互動多」，可見即使三級警戒爆發，對於大學生來說學習還是最重要的。

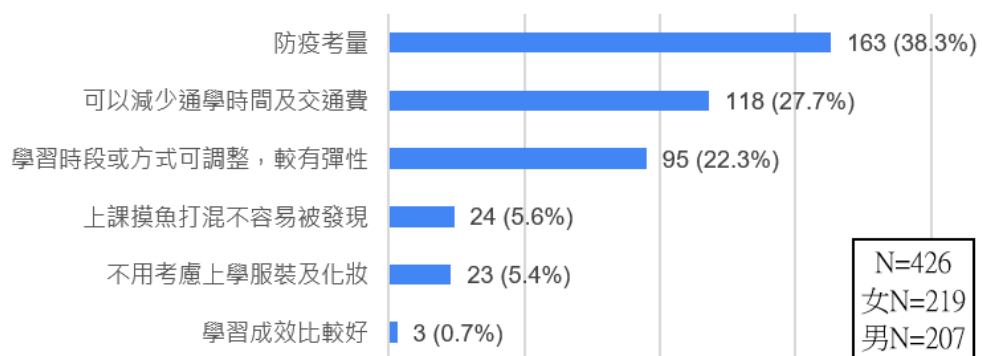


註：資料來源：本組製作

圖 3-2-26 選擇到校實體上課所重視在乎的理由

## 27. 選擇遠距教學所重視在乎的理由

大學生選擇遠距教學所重視在乎的理由以票數最高前三分為：「防疫考量」（38.3%）、「可以減少通學時間及交通費」（27.7%）、「學習時段或方式可調整，較有彈性」（22.3%）。可得知大學生選擇遠距教學，所重視在乎的理由為是否做好安全的防疫措施，減少和人群互動以避免感染，「防疫考量」中女生為 32.4%，男生為 44.4%。且待在家中減少通學時間極為便利，其中女生為 33.3%，男生為 21.7%。



註：資料來源：本組製作

圖 3-2-27 選擇遠距教學所重視在乎的理由

### 第三節 問卷分析考察

此問卷調查所指稱的各年級大學生，是以今年 2021 年 6 月因疫情爆發，各大專院校均進行遠距教學時期的年級身分，例如「大三學生」是指 2021 年 6 月時為大學三年級身份的學生。

經過資料分析，本研究解答了疫情期間大學生所進行的遊戲娛樂對於生活及心理狀態的影響與關係，分點敘述如下：

- 一、問卷的第一題的調查結果顯示，可知大學生們在疫情爆發期間居住模式「與家人同住」較多（75.4%），其次是「獨自租房」和「朋友同住」。因疫情期間想要外出卻不能任意出門，想要做的事也因疫情受到限制無法達成，心情普遍受到影響，容易情緒低落，連與家人同住都有此現象了，何況是獨自租房的大學生，更容易感到的孤獨。而疫情警戒爆發的期間「與家人同住」的比例較多的原因，推斷與第二題疫情爆發期間生活上受影響的最多的「經濟收入減少」有關，若是疫情期間與家人同住方便彼此照應，需要的生活必需品也可以請家人輪流買回來，減少外出風險，但也可能因為疫情在家時間較長，容易與同住家人或友人的摩擦增加。
- 二、從問卷的第三題和第四題的調查結果顯示，在疫情爆發期間，超過 83.5% 的大學生都「幾乎不出門」、「非不得已的情況下才會外出」，也因為疫情而長時間待在家，也使得大學生感到心情低落、寂寞空虛。另外 63.4% 的大學生也感到與朋友同學的關係較為疏遠。根據第三題及第五題，另外有 47.9% 的女生覺得因此與朋友疏遠，男生則是高達 87.5%。然而在疫情期間使用社群軟體與朋友聯絡互動的比率女生比男生高出 17.5%，由此可得知比起社群軟體上與朋友聯絡互動，男生比女生更依賴現實的互動。
- 三、問卷的第七題的調查結果顯示，有 60.6% 的大學生在疫情爆發期間嘗試了新的娛樂活動。而問卷的第九題，大學生經常從事的消遣娛樂活動為「玩手機遊戲」（25.5%），其次是「觀看影音串流平台」（22.5%）。問卷第

十題中，大學生平均花在經常從事的消遣娛樂活動時間為「5~9 小時」（52.2%），由此推測是因為疫情爆發期間，大學生擔憂出門易增加感染風險，若非不得已的情況下不會輕易外出，所以使得大學生的時間更有彈性，休閒時間也隨之增加，也有更多的時間安排娛樂活動。

四、問卷的第十二題的調查結果顯示，在「疫情爆發前」會玩的遊戲類型中，填答率最高的為「動作冒險」（18.8%），其次為「模擬」（17.4%）、「角色扮演」（16.2%），而在問卷第十五題「疫情爆發期間」會玩的遊戲類型中，人數最多的同為「動作冒險」（28.5%），與疫情爆發前人數增加了 9.7%，其次為「即時戰略」（21.1%），與疫情爆發前的人數相較之下增加 10.5%。其中發現問卷第十三題，「疫情爆發前」所玩的遊戲類型有 44.8%為單機遊戲，14.1%為「多人遊戲」，而第十六題，「疫情爆發期間」所玩的遊戲類型「單機遊戲」（16.1%），「多人遊戲」（41.4%），「單機遊戲」降了 28.7%，「多人遊戲」則增加了 27%，而「動作冒險」遊戲和「即時戰略」皆為多人遊戲較多，從以上調查結果可得知，多人遊戲恰巧彌補了單機遊戲缺少的互動性，在疫情期間給予不論男女的大學生們，多一個藉由娛樂來交流並聯繫感情的選擇。又從第五題的調查結果發現，三級警戒爆發期間 63.4%的大學生感到人際關係疏離，因此從以上可得知大學生希望透過遊戲而與人聯繫、交流，主要消遣遊樂活動為手機遊戲，進而透過玩多人遊戲與同學、朋友增進互動或抒發心情。也從問卷第十八題發現，在疫情爆發期間能使大學生產生興趣的遊戲，其主要原因是「可以增加與朋友的互動」（28.5%），可更加確定多人遊戲為疫情期間大學生主要聯繫感情的一環。

五、問卷的第二十一題的調查結果顯示，大學生在玩多人遊戲時，所在乎的遊玩風格為「可以與好友連線」（32.6%），而問卷第二十二題中發現大學生在玩多人遊戲時，最期待獲得「可增加與朋友的互動」（39%），可得知疫情爆發期間，和朋友、同學相隔的時間越來越長，雖然可以趁這段時

間嘗試新的娛樂活動，但心情還是會因為長時間待在家感到有些低落。而大學生與同學、朋友透過玩多人遊戲時，也能隔著螢幕感受到一起遊玩的歡快心情。在疫情期間缺少與人的互動，故遊戲的互動性尤為重要，大學生樂於藉由遊戲去聯繫互動，也鑒於因疫情而感到孤獨，以往不玩遊戲的人也開始玩遊戲，這些新玩家的湧入，許多不同類型的遊戲在觀眾人數、玩家平均遊戲時間上都有所增長，才會根據遊戲的類型與設計去做選擇。

六、問卷的第二十三題調查結果顯示，台灣購買 Switch 的普及率偏低（20.6%），會購買與不會購買的比例各佔一半，且在不會花錢購買 Switch 中女生佔 70.3%，男生佔 22.1%。而會花錢購買（已購買、打算購買、租借）的女生佔 29.7%，男生佔 77.9%。不會購買的比例很明確的有 51.3%，確定已購入的只有 20.6%，考慮購入的僅有 24.6%。且根據問卷第二題中，疫情期間大學生認為最受影響的是經濟方面受到衝擊，為收入減少而苦惱，可由此推測大學生因為這樣的可能性而沒有相對多出來的錢可以購買 Switch，也可能對台灣大學生而言 Switch 的吸引力沒那麼大。

七、問卷的第二十四題調查結果顯示，若能回到疫情爆發前的情形，大學生們最想做的事情為「和朋友相聚」（29.4%），其中男生佔 36.3%、女生佔 24.9%，其次才是「外出旅遊/戶外活動」、「餐廳內用餐」，但分別只佔了約 15.1%及 14%，因此可得知對大學生而言，與朋友相聚是最想做的事，雖然大學生影響最多為「經濟收入」，但打工賺錢僅有 3.8%，疫情警戒時間太長，使得不少人都憋壞了，比起打工賺錢，更多人嚮往直接外出旅行，好好的享受疫情前隨時往外跑，與家人朋友們旅遊的時光。

八、問卷的第二十七題的調查結果顯示，大學生在經歷三級警戒後，為了自身健康安全的考量，以及能減少通學時間及交通費，仍希望能維持遠距教學。雖然與第二題的在疫情爆發期間，生活上的哪一部分受影響較為重大，大學生的回答數表示，認為「遠距學習成效不佳」的排名第 3 高有所衝突，但進一步參考問卷第二十五題中有近 63.2%選擇遠距，選實體只有 36.8%，

選擇遠距的遠比實體還要多 26.4%，而問卷第二十六題中大學生選擇「到校實體上課」所重視在乎的理由是「學習成效比較好，互動多」佔 34.2%。但從第三題在疫情爆發期間，超過 83.5%的大學生都「幾乎不出門」，或是「不得已的情況下才會外出」。可得知雖然遠距學習成效不佳，不過因 COVID-19 肆虐，考量危險度及自身安全，防疫比學習來得更為重要。

## 第四節 疫情下的台日大學生生活狀況比較

本組以日本疫情之下的資料及台灣大專院校學生為研究對象，將本研究之結果彙整如下：

根據我們在疫情期間所調查關於日本的資料及針對台灣大專院校學生的問卷調查，我們經過比較發現，台灣的大學生們和日本的大學生們在疫情期間所受到的影響對比，有不少相似之處。

### 一、學業受挫

就學業來看，我們發現因為疫情爆發，台灣和日本的大學生都認為遠距教學導致學習效果不如預期。但不同的是日本的大學生退學及轉學率極高，推測是台灣目前三級警戒爆發僅有短短幾個月，且剛好爆發後兩個月就進入暑期假期，後續疫情也逐漸趨緩，所以未像日本那般嚴重。而日本疫情爆發是從 2020 年 3 月開始。因長時間待在家及無法與同學、朋友相見的心情，和學費、生活費的壓力之下，在日本至 2020 年 10 月有五千多人退學。

### 二、社交產生距離

再來是疫情爆發對於社交的影響，台灣與日本的大學生都因為疫情爆發而與朋友、同學感到疏遠。其中又屬大三的學生最感受到心情低落、及空虛。推測是因為大學三年級，正處於有許多預定需要完成的時期，例如：檢定、專題、



實習。但因為疫情影響，許多原訂計畫受到停擺，擔憂一年後的自己能否如期畢業。故心情最為低落。台灣大學生較多藉由手機遊戲及視訊通話見面，來與同學、朋友增進感情。日本則是在疫情期間也發展出了許多新的線上聚會模式，例如飲み会、線上讀書會，不僅不費時，也可與朋友見面。因此日本大學生較多藉由「飲み会」等等線上視訊來與同學、朋友增進感情。

### 三、休閒娛樂的必要性提升

休閒娛樂方面的影響，在日本最多數是為了消解壓力、舒緩心情，第二則是轉換無法出門的心情，而從問卷調查結果，對台灣大學生而言，最多人覺得是能與親友互動的最佳選擇，以及為了「打發時間」，其次是「舒緩心情」。從文獻資料中顯示日本娛樂形式變化，20 歲的男性和女性最多是觀看影音串流平台，其次為玩遊戲，與台灣大學生的消遣娛樂活動相同，主要可能是因為這兩項消遣娛樂活動只需要手機以及不需要額外費用，所以成為大多數大學生在疫情期間的選擇。

### 四、遊戲帶來人與人的連結

問卷的第十七題的調查結果顯示，由於智慧型手機平台過於便利，大學生們主要使用此平台居多，其次是 PC 平台。而透過調查發現台灣並不像日本那般每個家庭一台 Switch，普及率偏低，因此主機類的使用率較低。

雖然台灣沒有與日本那麼長時間的疫情爆發，不過從結果顯示發現，台灣大學生比日本大學生更在乎在遊戲中與可以與朋友互動的模式。而日本的遊戲類型從精緻的單人遊戲逐漸轉向為多人合作遊戲，從前玩遊戲可能只追求遊戲本身的設計感以及精緻度，到現在疫情當下，比起華美的畫面，更多熱門遊戲不可或缺的元素皆為可與他人一同進行遊戲。但無論是台灣還是日本，休閒娛樂的時間都有幅度的提高，在家的時間多到揮霍不盡，使得遊戲娛樂時間大幅

度增加。因此如果能夠從遊戲中獲得與人增加連結的機會，那比起自己一個人還更能獲得安心感。

## 五、遊戲平台選擇不同

因疫情期間待在家中的時間變長，台灣大學生與日本大學生一樣，使用 SNS 及遊戲的頻率最高，而日本 2019 年到 2020 年的 Switch 銷售量遽增，雖說台灣的 Switch 購買潮也曾經風靡一時，但可能對於台灣大學生來說 Switch 比較沒有吸引力，故台灣的大學生還是以智慧型平台或 PC 平台的遊戲為玩遊戲的優先選擇。根據時間的推移以及政策的不同，台灣雖也跟上遠距但疫情並不像日本那樣嚴峻，在各大場所還是可以看到許多人在外活動，而日本依舊還是需要藉由遊戲機或者是其他休閒活動消磨在家的時間，且 Switch 推出了健身環，即便無法出遊，還是可以在家裡流汗運動。

由於疫情的影響，我們失去了許多與親友見面的機會，因此變得更渴望增加人與人之間的連結，導致人與人之間必須藉由網路的世界來達到聯繫。從前玩遊戲只為追求遊戲的體驗與快感，而疫情仍舊嚴峻，但也因為疫情，虛擬的世界格外重要，更多的是為了解放壓力以及解放心情。我們能夠透過網路與他人增加互動一起遊玩，保持與人之間的交流。也能為我們平常緊繃的生活降低壓力，更能從中獲得成就感及樂趣。

## 第四章 結論

2019 年 12 月在中國武漢出現 COVID-19 病毒後，在短短數月就迅速蔓延全球各地，疫情一發不可收拾，日本於 2020 年 5 月，全面實施緊急事態宣言，諸多防疫措施大幅改變人們的生活型態與就業狀況，本組也開始重視 COVID-19 所帶來的影響，以日本大學生為研究對象，探討其生活上受疫情影響之相關文獻，蒐集這些資訊後我們先進行統整、分析，並針對日本大學生最受影響的學業、心理、娛樂層面深入研究。我們發現無論哪個層面，日本大學生都十分在乎「與人互動」這點，再加上「疫情無法出門，導致長時間待在家中的空虛感」，使得感到和同學與朋友的感情疏遠，因此日本大學生除了在疫情期間發展出線上「飲み会」，以此為媒介來和同學與朋友進行線上視訊以便增進感情，還會透過遊戲來與人互動聯絡。

另一方面，台灣也在 2021 年 5 月突然爆發多起本土社區感染，政府隨即發布疫情三級警戒，我們認為日本大學生所面臨到的問題，台灣大學生也即將面臨，因此決定將日本所調查到的資料結果為基礎，以網路問卷型態調查「台灣大學生在三級警戒爆發期間所受到的影響」，研究台灣大學生在遊戲娛樂方面對於生活及心理狀態之影響，是否也像日本大學生一樣渴望與人互動，再將其與日本大學生做比較、分析，探討其背後之影響及原因為何，並列出兩者的異同之處。

而本研究最後的問卷結果證明，台灣大學生和日本一樣在疫情期間感到和朋友與同學的感情疏遠，但因為不具有「飲み会」的文化，因此台灣大學生多是藉由手機遊戲及視訊通話見面來和朋友與同學聯繫感情。遊戲方面也同樣最在乎「多人遊戲」，從單人遊戲逐漸轉為多人遊戲，「可以與好友一起連線遊玩」變成玩遊戲的首要考量，是疫情期間大學生主要聯繫感情的重要媒介之一。最後，不論是生活及心理甚至學業，各種層面上的調查結果皆可證實，台灣大學生與日本大學生最重視的皆是「可以與人互動」，此研究結果也讓我們對於台灣與日本大學生的新「疫常」生活變化有了更深入的理解。

## 參考文獻

### 中文文獻

1. 鄭永熏、劉欽豪、柯宏霖（2018），〈Nitando Switch 主機與獨佔遊戲對市場消費者的滿意度研究〉，《2018 創新數位設計國際研討會》。

### 網路資料

1. 林雨佑、楊惠君、林慧貞、陳潔、楊智強、嚴文廷、曹馥年、張詩芸、洪琴宣、陳思樺、許佳琦，〈【不斷更新】武漢肺炎大事記：從全球到台灣，疫情如何發展？〉，報導者，<https://www.twreporter.org/a/2019-ncov-epidemic>，2020.11.03
2. 衛生福利部疾病管制署，〈傳染病統計資料〉，<https://www.cdc.gov.tw/>，2021.11.05
3. 許仁碩，〈日本大學生的壓抑極限？「Corona 之禍」高教校園的危機應變〉，轉角國際，[https://global.udn.com/global\\_vision/story/8664/4823266](https://global.udn.com/global_vision/story/8664/4823266)，2021.05.04
4. 中島惠，〈等身大的日本（319）線上聚餐反映日本人的性格〉，日經中文網，<https://zh.cn.nikkei.com/columnviewpoint/tearoom/40703-2020-06-02-05-00-00.html>，2021.05.04
5. 厚生労働省，〈新型コロナウイルス感染症について〉，[https://www.mhlw.go.jp/stf/covid-19/kokunainohasseijoukyou.html#h2\\_1](https://www.mhlw.go.jp/stf/covid-19/kokunainohasseijoukyou.html#h2_1)，2020.10.25
6. 文部科学省，〈新型コロナウイルス感染症の影響による学生等の学生生活に関する調査（結果）〉，[https://www.mhlw.go.jp/stf/covid-19/kokunainohasseijoukyou.html#h2\\_1](https://www.mhlw.go.jp/stf/covid-19/kokunainohasseijoukyou.html#h2_1)，2021.08.11
7. OECD，〈新型コロナウイルス感染症（Covid-19）によるロックダウン中に教育の社会的成果が果たす役割とは〉，[https://read.oecd-ilibrary.org/education/covid-19\\_d68746dd-ja#page3](https://read.oecd-ilibrary.org/education/covid-19_d68746dd-ja#page3)，2021.08.11

8. 秋田大学，〈秋田大学学生のこころとからだの調査 COVID19 による社会生活の急激な変化が与える大学生のメンタルヘルスへの影響〉，[https://www.akita-u.ac.jp/honbu/event/img/2020\\_mhealth.pdf](https://www.akita-u.ac.jp/honbu/event/img/2020_mhealth.pdf)，2021.05.04
9. 株式会社日本デザイン，〈【飲み会だけじゃない?!】20歳以上の男女9割が、今後オンライン化が進むと考えるものは何〉，<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000045.000039136.html>，2021.05.09
10. Mynavi 株式会社，〈マイナビ 2022 年卒大学生のライフスタイル調査<Mynavi 株式会社コロナ編>～学生生活は with コロナでどう変わったか～〉，[https://www.mynavi.jp/news/2021/02/post\\_29766.html](https://www.mynavi.jp/news/2021/02/post_29766.html)，2020.05.04
11. 吉本司，〈新型コロナウイルス感染症による国内消費者の行動変容に対応するには?〉，EY，[https://www.ey.com/ja\\_jp/consumer-products-retail/survey-on-consumer-behaviour-change-in-japan-by-the-new-coronavirus](https://www.ey.com/ja_jp/consumer-products-retail/survey-on-consumer-behaviour-change-in-japan-by-the-new-coronavirus)，2020.05.04
12. TesTee Lab，〈【学生 8,464 名対象】 コロナウイルスの影響に関する調査 2〉，[https://lab.testee.co/2020\\_covid\\_19\\_result2#i-3](https://lab.testee.co/2020_covid_19_result2#i-3)，2021.12.20
13. 知るギャラリー，〈with コロナがもたらした新しいライフスタイル～行動制限が長期化する中で見られた生活者の意識の変化とは?〉，<https://gallery.intage.co.jp/covid19-dcgs-4/>，2021.05.09
14. GameWith，〈【コロナ禍におけるゲームプレイ実態を約 4,000 名へ調査】〉，<https://gamewith.co.jp/posts/w2z0zxHs>，2021.05.09

## 附錄一 問卷題目

親愛的受訪者您好：

我們是致理科技大學應用日語系學生，首先感謝您撥空協助填寫這份內容與「疫情期間大學生所玩遊戲的型態及目的需求」相關之問卷。

本問卷採不記名方式進行，問題答案無關對與錯，懇請您依據個人真實的想法感受作答。所有填答資料僅供畢業專題研究之用，內容完全保密，敬請安心。

再度感謝您於百忙之中撥空填寫本問卷，謝謝您！

敬祝 健康平安 順心如意

致理科技大學應用日語系

指導老師 林佩怡

學生 許珈嫣

鄭筠

陳韻雅

黃綵絹

馮晏寧

吳珮綺 敬啟

1. 您的性別是？

女 男 第三性

2. 今年五月疫情爆發時，您的身分是否為大學生？

是 否

3. 今年五月疫情爆發時，您所就讀的年級是？

大一 大二 大三 大四 延畢生

4. 請問您在疫情爆發期間居住模式為何？

與家人同住 與朋友（租屋）同住、學校宿舍 獨自租屋 其他\_\_\_\_\_

5. 在疫情爆發期間，生活上的哪一部分受影響較為重大？（最多選2個）

自己或家人感染了新冠病毒 學習成效不如預期（遠距課程、自我學習...等） 心理精神影響（焦慮不安、孤獨悲傷...等情緒） 就醫、探病不便

- 經濟收入減少 飲食生活不便 網購消費增加 人際關係疏離 與同住家人或友人的摩擦增加 無法進出休閒娛樂場所 其他\_\_\_\_\_
6. 在疫情爆發期間，外出的情況如何？
- 幾乎沒出門 在非不得已的情況下，才會外出（上班、就醫、採買...等）
- 為避免自己外出，盡可能請家人幫忙，或利用網購外送服務 有刻意減少外出，但每2、3天還是會找理由出門透透氣 有稍微減少外出，但與疫情爆發之前差異不大
7. 疫情爆發期間無法安心隨意出門，因長時間待在家，而感到心情低落、寂寞空虛。
- 非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
8. 因為疫情爆發，而感到與朋友同學的關係較為疏遠。
- 非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意
9. 疫情爆發期間，您曾經透過哪種方式與朋友同學增進互動聯絡？（最多選2個）
- 未刻意聯絡互動 視訊通話（手機或線上聊天） 一同玩遊戲 邀約同時做一樣的事（看奧運、追星、看電影...等） 直接見面 其他\_\_\_\_\_
10. 疫情爆發期間，是否嘗試了新的娛樂活動？
- 是 否
11. 為什麼會想嘗試新的娛樂活動？（最多選2個）
- 公眾人物及 Youtuber 推薦 親友推薦 電視、網路廣告 追隨流行話題 疫情前就想嘗試，但沒時間行動 其他\_\_\_\_\_
12. 在疫情爆發期間，經常從事的消遣娛樂活動有哪些？（最多選2個）
- 網路購物 烹飪 運動健身 閱讀（含漫畫等紙本或電子書籍） 玩手機遊戲 玩 PC 遊戲/遊戲主機 觀看線上直播（戲劇表演、演唱會、體育賽事、網紅直播...等） 觀看影音串流平台（Youtube、Netflix...等） 社交平台（Facebook、Twitter、Instagram...等） 學習新事物（手工藝、技能、語言...等） 其他\_\_\_\_\_

13. 在疫情爆發期間，您每天平均花多少時間在上一題所選的娛樂活動上面？
- 0~1 小時 1~3 小時 3~5 小時 5~7 小時 7~9 小時 9~12 小時 12 小時以上
14. 您在「疫情爆發前」每天平均玩遊戲的時間是多久？
- 無玩遊戲習慣 每天平均低於 0.5 小時 每天平均 0.5~1 小時 每天平均 1~3 小時 每天平均 3~5 小時 每天平均 5 小時以上
15. 您在「疫情爆發前」會玩的遊戲類型？（最多選 2 個）
- 動作冒險 即時戰略 競速 益智 音樂 模擬 角色扮演
- 其他\_\_\_\_\_
16. 您在「疫情爆發前」所玩的遊戲類型，為多人遊戲或者是單機遊戲？
- 多人遊戲 單機遊戲 以上皆有
17. 您在「疫情爆發期間」每天平均玩遊戲的時間是多久？
- 無玩遊戲習慣 每天平均低於 0.5 小時 每天平均 0.5~1 小時 每天平均 1~3 小時 每天平均 3~5 小時 每天平均 5~7 小時 每天平均 7 小時以上
18. 您在「疫情爆發期間」會玩的遊戲類型？（最多選 2 個）
- 動作冒險 即時戰略 競速 益智 音樂 模擬 角色扮演
- 其他\_\_\_\_\_
19. 您在「疫情爆發期間」所玩的遊戲類型，為多人遊戲或者是單機遊戲？
- 多人遊戲 單機遊戲 以上皆有
20. 您較常使用的遊戲平台是什麼？（最多選 2 個）
- PC 平台（Steam、遊戲橘子、Origin…等） 網頁平台（遊戲天堂、遊戲桃…等） 智慧型手機平台
- 攜帶型主機（Nintendo Switch…等） 家用主機（PS4…等）



21. 在疫情爆發期間，使您產生興趣的遊戲，它所吸引您的特色或原因是什麼？  
(最多選2個)
- 遊戲設計 遊戲類型 親友推薦 可增加與朋友的互動 被廣告吸引 放置性(一邊遊玩一邊做其他事情) 遊戲的社交機制(可在遊戲上交朋友) 打發時間 其他\_\_\_\_\_
22. 您在玩單機遊戲時，是否想過推薦家人、朋友或同學遊玩？
- 是 否
23. 您在玩單機遊戲時，期待獲得哪一種效果的滿足？(最多選2個)
- 舒緩心情 打發時間 成就感 有趣好玩 提高反應能力
- 其他\_\_\_\_\_
24. 您在玩多人遊戲時，哪一種模式比較符合您所在乎的遊玩風格？
- 可以多人隨機連線 可以與好友連線 以上兩種皆可
25. 您在玩多人遊戲時，期待獲得哪一種效果的滿足？(最多選2個)
- 舒緩心情 打發時間 成就感 有趣好玩 可增加與朋友的互動
- 提高反應能力 其他\_\_\_\_\_
26. 您是否會為了遊戲而去花錢購買或租借 Switch？
- 會(已購買) 會(打算購買) 會(租借) 不會
27. 如果疫情警戒降級回到五月之前的情形時，您最想做的2件事情是？
- 餐廳內用餐 逛街購物 外出旅遊/戶外活動 運動健身 室內休閒娛樂活動場所(電影院、演唱會、KTV...等) 和朋友們相聚 除特定地點，不強制戴口罩 工作賺錢 其他\_\_\_\_\_
28. 開學後，您希望學校採取哪種上課方式？
- 到校實體上學 遠距教學

29. 選擇到校實體上課，您所重視在乎的理由是？

- 學習成效比較好、互動多   可以進行社團活動   可以利用學校設備（電腦、圖書館、實驗室…等）   可以與同學相聚、一起學習討論   互動即時，不會有設備及網路問題   喜歡大學校園氣氛

30. 選擇遠距教學，您所重視在乎的理由是？（最多選2個）

- 防疫考量   學習成效比較好   學習時段或方式可調整，較有彈性   上課摸魚打混不容易被發現   可以減少通學時間及交通費   不用考慮上學服裝及化妝

### 組員工作分配表

組員 項目	組長 許珈媽	組員 鄭筠	組員 陳韻雅	組員 黃綵絹	組員 馮晏寧	組員 吳珮綺
中文摘要			0		0	
日文摘要		0		0	0	
圖表目錄	0			0		
研究背景與動機	0	0	0	0	0	0
研究目的	0					0
研究方法						0
研究程序	0					
第二章第一節	0	0	0	0	0	0
第二章第二節	0			0		
第二章第三節	0	0	0	0	0	0
第二章第四節	0	0	0			
第三章	0	0	0	0	0	0
問卷前言			0		0	0
問卷表單製作		0				
查找文獻	0	0	0	0	0	0
參考文獻整理	0			0		0
排版	0			0		0
海報製作			0			
PPT製作	0	0				
上台報告	0	0	0	0	0	0

## 專題報告修正要點

### 評審老師建議

P10 2020年~日本のコロナ蔓延の惨況を見て、台湾の未来を予想しようという取り組みがとても革新的です。(ほぼ全てオンライン授業)  
若者にとって、ゲームとコロナは人をつなぐツール←目のつけどころがよい。

### 修正要點

各ページのメモを見てください。  
参考文献 (Reference) が整理されていない。