

南華大學管理學院文化創意事業管理學系

碩士論文

Department of Cultural & Creative Enterprise Management

College of Management

Nanhua University

Master Thesis

消防人員手機遊戲喜好度之研究

—以雲林縣虎尾分隊為例

The Study on Firefighters' Preference for Mobile Games
--Taking Huwei Fire Station of Yunlin County for Example

鄭翰隆

Han-Lung Cheng

指導教授：趙家民 博士

賴文儀 博士

Advisor: Chia-Ming Chao, Ph.D.

Wen-Yi Lai, Ph.D.

中華民國 111 年 6 月

June 2022

南華大學
文化創意事業管理學系
碩士學位論文

消防人員手機遊戲喜好度之研究
--以雲林縣虎尾分隊為例

The Study on Firefighters' Preference for Mobile
Games --Taking Huwei Fire Station of Yunlin County
for Example

研究生：鄭翰隆

經考試合格特此證明

口試委員：趙家民教授

謝昆霖教授

施能木教授

指導教授：趙字元
賴文儀

系主任(所長)：張子怡

口試日期：中華民國 111 年 5 月 20 日

謝誌

工作了十餘年後，覺得人生不該只有滿足於現狀，開始萌生想讀研究所的念頭，因緣際會之下經趙家民教授介紹，選擇就讀南華大學文化創意管理學系，很幸運的有同事也有意願一起研讀研究所，在有同伴以及分隊主管支持之下，堅定了我唸研究所的信念，在唸研究所這條艱苦的路上有同伴一起努力、互相勉勵、打氣之下，是我能完成研究所學業很大的助力。

論文的撰寫對脫離學生生涯許久的我無非是唸研究所最大的挑戰，很感謝系上各科老師上課時辛勤的教導，讓我對論文有基本的概念，開始有了雛型後，在趙家民教授、賴文儀教授指導之下慢慢地開始撰寫論文，途中也遇到不少瓶頸，甚至灰心的念頭，在二位指導教授悉心教導之下，雖歷經多次修正，所幸皇天不負苦心人，終於完成研究論文。

唸研究所的過程認識了各行各業的同學，大家也都是辛苦工作之餘，大部份還有家庭要照顧，利用時間來精進自己，大家利用所長互相幫助之下，也在學業上給了我很大的幫助。最後，還是最感謝我的太太，在唸研究所的這二年，剛好也是新冠肺炎疫情最嚴重的期間，在我最繁忙的時刻，她要照顧家裡二個小孩待在家遠距上課，又要兼顧自己的工作，可以說是最辛苦的人，謝謝有我太太的支持及維持這個家，讓我能專心的完成研究所學業。

鄭翰隆 謹誌 2022.06

中文摘要

本研究旨在探討消防人員手機遊戲使用現況及遊戲種類喜好度，消防人員因職業特殊，具有高危險性、全天候待命、注重團隊合作等工作特性，基於這些因素，為瞭解消防人員在這工作環境下手機遊戲的遊玩狀況及遊戲的喜好，本研究採取質性訪談法，以雲林縣虎尾分隊消防人員為研究對象，分別訪問八位消防幹部及隊員，透過消防人員的經驗分享，再以文獻分析法輔助支持研究的理論，研究結果發現：

1. 消防人員不管職位、年紀，在時代趨勢及工作、生活需求下皆使用智慧型手機，且幾乎都會遊玩手機遊戲。
2. 消防人員遊玩手機遊戲類型廣泛，因個人年紀、興趣、同儕之間影響而不同，而目的可以用來打發時間、脫離現實面的壓力、體驗現實中無法體驗到的事，並獲得優越感和成就感。
3. 消防人員認為玩手遊簡單、方便，是一種可以減輕上班壓力、放鬆身心靈的休閒，除了不影響工作，大家一起玩更可以拉近彼此之間距離、相處氣氛融洽，對工作有幫助，還可以促進團隊合作默契。

關鍵詞：消防人員、手機遊戲、喜好度

Abstract

The purpose of this study is to explore the current situation of firefighters' use of mobile games and their preference for game types. Because of their special career, it has such characteristics as high risk, all-day standby, and team work. Based on these factors, in order to understand their preferences for mobile games in this working environment, this study adopts qualitative interview method, taking firefighters from Huwei fire station of Yunlin County as the research object, interviewing eight fire firefighters who share their experiences in playing games, and using the theory of analytical methods to support the study. We can find out that:

1. Because of the trend of modern times and the need of work, fire fighters use smartphones and play mobile games in a variety of ages and positions.
2. According to their age, hobby and the peer influence, firefighters play different types of mobile games. The purpose of playing mobile games is to kill time, get rid of the pressure of reality, experience fantasy and gain the sense of superiority and the achievement.
3. Firefighters believe that playing mobile games are not only simple and convenient but also reduce the pressure of work. Playing mobile games together can close the gap between coworkers, promote group collaboration and maintain work efficiency.

Keywords: Firefighter, Mobile Game, Preference

目錄

謝誌.....	I
中文摘要.....	II
Abstract.....	III
目錄.....	IV
圖目錄.....	VII
表目錄.....	VIII
第一章 緒論	1
1.1 研究背景與動機.....	1
1.2 研究目的.....	4
1.3 研究對象與範圍.....	4
1.3.1 研究對象.....	4
1.3.2 研究範圍.....	5
1.4 研究流程.....	7
第二章 文獻探討	8
2.1 文化創意產業.....	8
2.1.1 文化的定義.....	9
2.1.2 文化創意產業的本質與定義	9
2.1.3 文化創意產業的特性與發展	10

2.2 手機遊戲.....	11
2.2.1 手機遊戲的演進.....	11
2.3 消防人員.....	12
2.3.1 消防人員工作內容.....	12
2.3.2 消防人員勤務工作特性.....	15
2.3.3 消防人員勤休制度.....	16
2.4 喜好度之定義.....	17
第三章 研究設計與執行	19
3.1 研究方法.....	19
3.1.1 質性研究.....	19
3.1.2 質性訪談法.....	20
3.2 訪談資料整理.....	21
3.3 研究設計.....	22
3.3.1 訪談對象設定.....	22
3.3.2 訪談大綱設定.....	22
第四章 研究結果與分析	24
4.1 探討消防人員對於使用智慧型手機遊戲現況	24
4.1.1 個人資料.....	24
4.1.2 遊玩手機遊戲狀況.....	27

第五章 結論與建議	37
5.1 研究結論	37
5.1.1 消防人員使用智慧型手機遊戲為數位世代下的關鍵休閒活動	37
5.1.2 消防人員使用智慧型手機遊戲能強化反應、適時紓壓、鏈結關係	37
5.2 研究建議	38
5.2.1 增加消防人力	38
5.2.2 上班工時勤務規劃改善	39
5.2.3 補助消防人員購置智慧型手機	39
參考文獻	40
中文文獻	40
英文文獻	42
附錄	44
附錄一 訪談逐字稿	44
附錄二 訪談大綱	70

圖目錄

圖 1-1 台灣地區民眾電玩遊戲情況、遊玩頻率及遊戲類型.....	2
圖 1-2 電玩遊戲前三種類重疊分析表.....	2
圖 1-3 研究流程.....	7
圖 4-1 年齡分佈圖.....	25
圖 4-2 消防年資分佈圖.....	25
圖 4-3 職位分佈圖.....	26
圖 4-4 玩手機遊戲比例分佈圖.....	26
圖 4-5 手機系統分佈圖.....	27
圖 4-6 正在玩的手遊數量分佈圖.....	27
圖 4-7 喜愛的手遊類型票選分佈圖.....	28
圖 4-8 問卷資料統計分佈圖.....	28

表目錄

表 2-1 消防工作勤務特性.....	15
表 2-2 各縣市消防人力及勤休制度.....	16
表 3-1 本研究訪談對象及其背景.....	22



第一章 緒論

本章一共有四節，將分別就研究背景與動機、研究目的、研究限制、研究流程做說明

1.1 研究背景與動機

現代人幾乎人手一台手機，手機的發展也大大改變人們的生活習慣，早期在手機上的用途就只有打電話、傳簡訊而已，而最早的手機遊戲出現在 1992 年 IBM SIMON 手機上，這隻手機可謂是全球第一隻智慧型手機，沒有實體按鍵，靠觸控螢幕操作，內建一款名稱為” SCRMABLE” 的遊戲（黃進明，2020），隨著時代的發展、科技的進步，現在手機功能已不可同日而語，以往要靠電腦、遊戲機才能執行的遊戲程式，在現代的智慧型手機上已能執行，甚至用手機玩遊戲已成為主流，根據一份 2021 年台灣遊戲產業分析與行銷洞察調查報告（Sam Liang，2021）指出，台灣地區「智慧型手機」滲透率高達 97%，手機網路滲透率 86%，可見台灣地區的高持有智慧形手機率，及高上網率，而根據遊戲產業市場研究公司 DFC (DFC Intelligence 2021)公佈的一份報告，在 2020 年，電子遊戲玩家數量在全世界已經超過了 30 億大關，而成長最快的部分就是在手機遊戲市場，用智慧型手機玩遊戲的遊戲玩家將近 50%。台灣的文化內容策進院（2021）發表了 2020 年台灣文化內容消費趨勢調查計畫。調查發現，整體而言有 73.3%的民眾平常會玩電玩遊戲，每天會玩的比率達到 47.4%，其中，玩手機遊戲的比率最高（圖 1-1），玩遊戲的民眾中八成會遊玩手機遊戲，有近五成的民眾只玩手機遊戲（圖 1-2）。

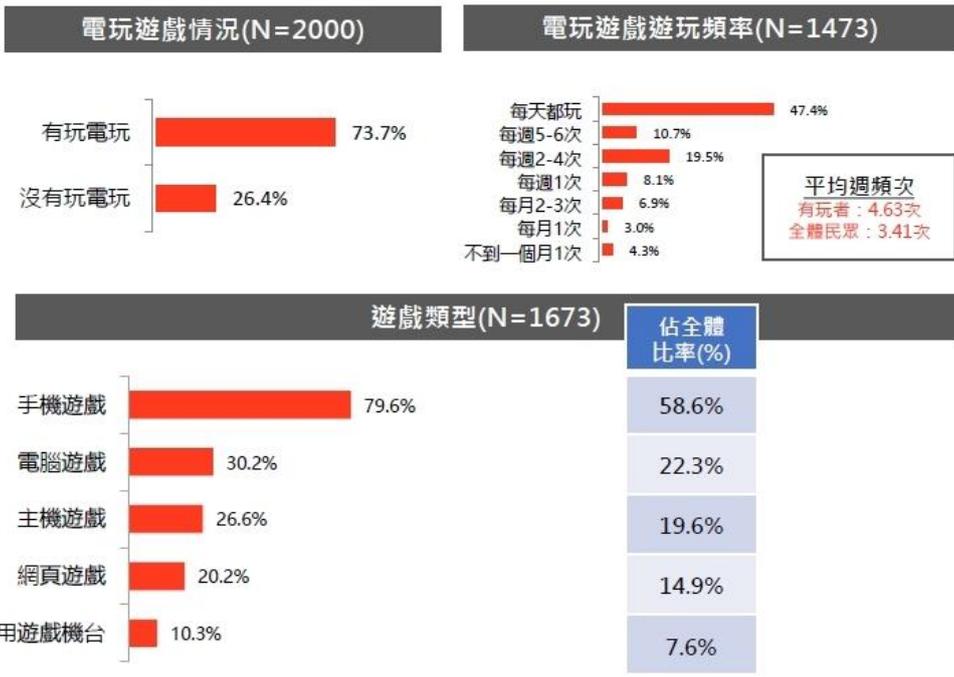


圖 1-1 台灣地區民眾電玩遊戲情況、遊玩頻率及遊戲類型

資料來源：2020 年台灣文化內容消費趨勢調查計畫

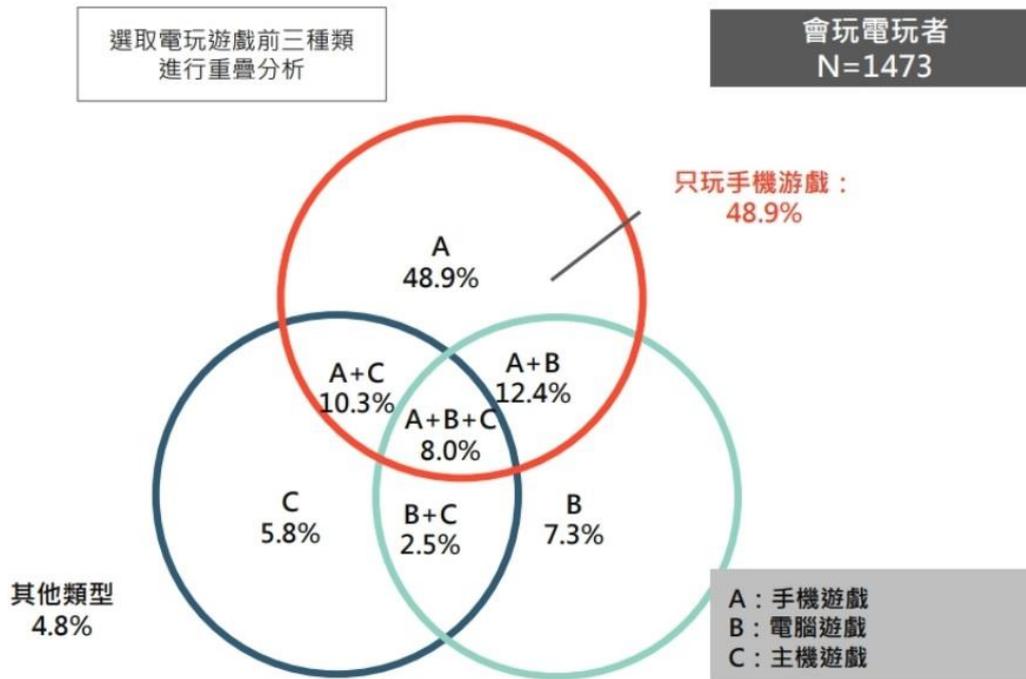


圖 1-2 電玩遊戲前三種類重疊分析表

資料來源：2020 年台灣文化內容消費趨勢調查計畫

根據 2021 年台灣遊戲產業分析與行銷洞察調查報告，台灣的手機市場特色有：上網吃到飽方案且費率便宜、大於 80% 的使用者使用 5.5 吋或以上的大螢幕手機、手機大部份為 4G 以上手機等，這些特色也間接促成台灣地區手機遊戲的興盛，再加上 2020 年開始的新冠肺炎疫情，世界多國疫情皆相當嚴重，臺灣地區部份雖然疫情控制得宜，但也嚴重影響了本來會出國旅遊的民眾，臺灣於 2021 年 5 月開始爆發的一波疫情，在疫情升溫達到三級管制之下也讓本來可以國內旅遊的機會受到限制，政府紛紛要求人們保持社交距離、減少戶外活動、居家辦公、大家待在家的時間變長，能從事的休閒活動受到限制，所以最方便且最多人持有的手機裝置就是維持人與人之間聯繫的最佳平台，家人、朋友可以一起玩手機遊戲，除了休閒更是維繫感情的好方法，根據全球 App 分析公司「App Annie」發布的 2021 移動市場報告（App Annie，2021），台灣 2020 年的遊戲收入佔全年行動市場收入達 85%，較 2019 年營收成長 20%，是全球第 7 大市場，台灣整體 App 市場裡有 6 種遊戲類以上收入呈現正成長！其中成長最大的二類遊戲類型是體育遊戲、博弈遊戲，這二類遊戲就是本來人與人之間可以面對面交流、從事的團體休閒活動，在疫情期間影響之下，就轉而以一起玩手機遊戲來替代，本來就已日漸興盛的手機遊戲產業，更是蓬勃發展。

綜合以上資料，可見我國民眾以手機遊戲當做休閒餘樂活動人口眾多，且手機遊戲在文化創意產業上有龐大商機，而消防人員因其職業特殊性，平時有各種預防災害工作業務上的壓力，遇到各種災害發生時，幾乎也都得靠消防人員來搶救，而為了在執行任務時能夠順利完成，消防隊員平時就得訓練熟悉各項器材操作，這些訓練操作任務是需要全體隊員一起訓練的，因為消防搶救任務需要靠團隊合作來完成，而且消防工作在上班制度、工作環境上的限制，消防隊員需長時間一起在分隊服勤、備勤，休閒時間較零碎，工作之餘能從事的休閒活動種類及活動範圍有限，且目前針對消防人員玩手機遊戲相關的研究幾乎沒有，因此，本研究之研究動機欲探討消防人員玩手機遊戲當做休閒的比

例、喜好的遊戲種類及程度、以及從玩手機遊戲當中是否能增進同仁之間的情感，更甚而促進團隊合作來執行任務的效果。

1.2 研究目的

基於上述研究動機，本研究期望透過文獻探討及訪談方式，旨在探討消防人員遊玩手機遊戲的動機、喜好程度，預期達到下列研究目的：

- 一、探討消防人員使用智慧型手機遊戲現況。
- 二、探討消防人員對手機遊戲喜好度。

1.3 研究對象與範圍

本研究對象為針對雲林縣消防局虎尾消防分隊外勤上班同仁進行之研究，因虎尾消防分隊為雲林縣消防局外勤單位人數最多的分隊，救災救護的勤務量及列管場所也屬雲林縣勤務量較繁重的分隊，在此繁重的勤務量下，且由於消防隊上班勤務之特殊性，在能從事的休閒、餘樂活動項目有限下，有更多接觸手機遊戲的機會，故以虎尾消防隊為研究對象。

1.3.1 研究對象

1.虎尾消防分隊簡介：

目前雲林縣虎尾鎮只有一個消防分隊，設分隊長 1 人、小隊長 3 人、隊員 26 人，目前配置有 2 輛救護車、各式消防車 8 輛，轄區列管場所共 542 間。

2.勤務內容：

依消防勤務實施要點（消防勤務實施要點，2018）實施，內容如下：

（一）防災宣導：實施災害之防救宣導。

（二）備勤：服勤人員在勤務執行單位內，整裝隨時保持機動待命，以備災害發生時之緊急出勤救災、救護及災害調查。

(三) 消防安全檢查：包括消防安全設備、防火管理、消防安全設備檢修申報、防焰規制及危險物品安全管理。

(四) 水源調查：針對轄區內各種消防用水源予以列管檢查。

(五) 搶救演練：演練項目包括體技能訓練、裝備器材操作訓練、消防救災救護演練及其他應變演習訓練。

(六) 值班：由服勤人員於值勤台值守之，負責通訊連絡、傳達命令、接受報案及維護駐地安全。

(七) 裝備器材保養：執勤項目包括試車、試水、試梯及其裝備器材之保養、檢查。

(八) 待命服勤：服勤人員保持機動待命，以備執行救災、救護、災害調查或其他臨時派遣勤務。

1.3.2 研究範圍

而研究範圍為，二大手機系統裡面的下載遊戲商店來源:分別為蘋果(APPLE)公司 IOS 系統裡面的 App Store，GOOGLE 安卓(Android)系統裡面的 play 商店能下載到的手機遊戲為範圍。在 App Store 遊戲項目裡分為以下遊戲種類：

(App Store，2021)

- 1、動作：例如第五人格、怪物彈珠、忍者必須死等。
- 2、冒險：例如 MARVE：超級爭霸戰、RO 仙境傳說、天堂 M 等。
- 3、桌遊：例如圍棋師傅、神來也暗棋、終極密碼等。
- 4、卡牌：例如宅神爺麻將、一拳超人：最強之男、無盡征途等。
- 5、博弈：例如麻將明星三缺一、德州撲克、滿貫大亨等。
- 6、休閒：例如跑跑薑餅人、大富翁 4 FUN、LINE 熊大農場等。
- 7、骰子
- 8、教育

- 9、家庭：例如紙牌接龍、賓果消消消、開心農場等。
- 10、音樂：例如跳舞的小水滴、夢幻鋼琴、勁舞團 M 等。
- 11、解謎：例如返校、2048、知識王等。
- 12、競速：例如 GAT5 Mobile、公路大碰撞、GT 賽車 2 等。
- 13、角色扮演：例如叫我官老爺、新仙劍奇俠傳、萬國覺醒等。
- 14、模擬：例如三國志 戰略版、貓咪大戰爭、三國志漢末霸業等。
- 15、運動：例如 NBA NOW22、CPBL 職業棒球、MLB:九局職棒 21 等。
- 16、策略：例如決戰 平安京、大富翁 10、三國群英戰 M 等。
- 17、問答：例如猜猜王、超級單字王、瘋狂猜歌名 2 等。
- 18、文字：例如英雄的黎明、仙俠第一放置、掌上修仙等。

安卓系統裡的 Play 商店裡的遊戲項目可以分為以下種類：(Play 商店，2021)

- 1、休閒：例如 Angry Birds2、泡泡龍傳奇、水果精靈等。
- 2、角色扮演：例如天涯明月刀 M、煙雨江湖、黑色沙漠 Mobile 等。
- 3、冒險：例如迷你無人島生存、Lost in Blue、哈利波特-霍格華茲之謎等。
- 4、拼字：例如 Word Connect、Word Life 填字遊戲、Word Trip 等。
- 5、音樂：例如節奏星球、陽春白雪、偶像夢幻祭等。
- 6、益智：例如問題與答案、彈射世界、Bird BnB 等。
- 7、紙牌：例如紙牌農莊、熱血三國志、三國殺等。
- 8、動作：例如湯姆貓跑酷、Garena 魂斗羅：歸來、決勝時刻 Mobile-Garena 等。
- 9、教育：例如趣味數學遊戲、Learn to Read! ABC Letters 等。
- 10、博弈：例如拉斯維加斯娛樂城、Big Fish Casino 等。
- 11、棋類遊戲：例如愛門羅、跳棋、Real Chess 3D
- 12、策略：例如瘋狂塔防物語、亂世三國-一統中原、塔塔守護者等。

- 13、街機：例如寶石迷城 2、Smash Hit、Pac-Man 等。
- 14、解謎：例如麻將連連看、薑餅人消消樂、LINE 波兔小鎮等。
- 15、模擬：例如開心農場、創世戰士等。
- 16、賽車遊戲：例如狂野飆車 9：競速傳奇、Real Racing 3 等。
- 17、體育競技：例如職業棒球 9、EFootball PES 2021 等。

1.4 研究流程

本研究之研究流程由研究背景開始探討研究動機，接著確定研究的目的，目的確定後訂定研究範圍與對象，之後蒐集相關文獻資料，分析、歸納及整理與本研究相關之資訊、理論，根據過去的文獻理論基礎，佐證本研究之理論，再與指導教授討論後設計訪談大綱及題目，並針對研究對象進行訪談，訪談資料完成後，綜合整理訪談結果資料，並依研究架構進行客觀詮釋與系統描述來分析訪談資料，撰寫研究成果報告，最後提出研究成果結論與建議（詳圖 1-3）。

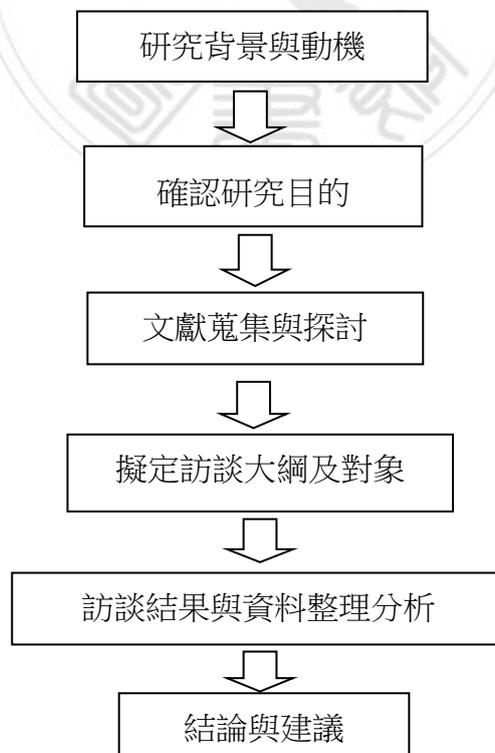


圖 1-3 研究流程

第二章 文獻探討

2.1 文化創意產業

文化創意產業發展法於民國 99 年公布實施，根據文化創意產業發展法第一條，其立法目的在於促進文化創意產業之發展，建構具有豐富文化及創意內涵之社會環境，運用科技與創新研發，健全文化創意產業人才培育，並積極開發國內外市場，而根據該法第三條所稱之創意文化產業，有下列產業（文化創意產業發展法，2019）：

- 一、視覺藝術產業。
- 二、音樂及表演藝術產業。
- 三、文化資產應用及展演設施產業。
- 四、工藝產業。
- 五、電影產業。
- 六、廣播電視產業。
- 七、出版產業。
- 八、廣告產業。
- 九、產品設計產業。
- 十、視覺傳達設計產業。
- 十一、設計品牌時尚產業。
- 十二、建築設計產業。
- 十三、數位內容產業。
- 十四、創意生活產業。
- 十五、流行音樂及文化內容產業。
- 十六、其他經中央主管機關指定之產業。

文創產業除了強調創意源來自生活應用與各領域外，更將文化藝術融入大眾的生活中。文創產業通常具有地域性與國家特色，各國文創產品或服務在出版、印刷、媒體甚至是音樂等產業上皆可清楚辨識其地方風格特色和特殊文化元素。文創產品大多屬體驗性產品，消費者在還沒有實際享受或使用之前無法得知其優缺點，因此購買決策常常會參考他人口碑，前一位消費者的感受或觀感會成為下一位的購買參考。這種從眾行為在文創產業中特別顯著，也會因為資訊流通、明星模仿效應而造成跟隨行為，使大多數消費者特別喜愛特定品牌或產品；也是如此文創產業的價值經營主要建立在社會流行趨勢或文化上。而手機遊戲就屬於文化創意產業發展法中第十三項的數位內容產業。

2.1.1 文化的定義

文化的定義可以用廣義及狹義二部份來解釋，廣義的來說，人類自古以來的所有生活方式都可以稱之為文化；狹義的說法，文化是指精緻、細膩的文化，與文明的層次概念有關，也就是指較為細緻的藝術文化，而非一般大眾的普遍文化（黃光男，2007）。

文化一詞早已在人們的生活生普及，但對這個詞的定義卻沒有明確的定論。一般來說廣義的文化是指人們生活中的風俗習慣與生活方式，狹義的文化是藝術，包含音樂和文學。文化這個詞很難定義，文化一詞的含義相當廣，它往往只是一種感覺、一種欣賞和一種靈感。事件的文化往往有一個感人的故事，主要是以一個人或一個事件為基礎，讓後人了解這些事蹟。

2.1.2 文化創意產業的本質與定義

大眾對文化產業的認識大多局限於那些無形的或文化必需的項目和內容，通過創作、生產和商業化的整合。因此，文化創意產業也被視為創意產業和藝術產業，因為涉及的範圍非常廣泛。從這些基礎還可以擴展到建築、景觀、視

覺、表演、藝術、體育、教育、音樂、廣告、旅遊、產品和活動等。

文化是生活方式，產業是一種生產銷路。兩者性質不同，相關連接點是創造力；文化創意產業不僅代表文化創意產業，而是可以概括為「生活文化的創意產業」（鄭自隆，2005）。

根據聯合國教育、科學及文化組織（UNESCO）對「文化產業」的定義：「其本質是以無形、文化為內容，再經過生產、創造、商業化結合的產業」。地方文化創意產業可分為文化服務、文化產品和知識產權三大類。服務包括出版新聞服務、表演服務、視聽服務、圖書館服務、博物館、檔案館和其他服務；文化產品是指軟體、雜誌、書籍、電影、唱片、錄像帶、多媒體產品產品、聲光娛樂及工藝時裝設計；知識產權包括專利、商標、版權和其他人類創新做法（馮震宇，2004）。

2.1.3 文化創意產業的特性與發展

吳思華（2004）認為，文化創意產業的生態形成和生態發展需要可持續的文化資本支持，追求專業化的產業經營，加上具有區域特色的城市基盤。三者只有相互補充，才能形成互動維度，這是文化創意產業成功發展的基本三要素。

1.文化資本：文化創意產業主要是以文化資本為生產要素。每個地區都有自己獨特的文化資本，這決定了該地區文化創意產業的主要核心。文化資本的優點就是容許不斷的加值、重組、創造的特性，以原本的資本為基底，再加入新的創意構想，或將其順序打亂重組，也可能得到出其不意的收穫與結果。不論有形的或是無形的文化財產，或是文化創作者本身，都必須要廣義的妥善保存、重視及維護其文化資本。文化資本最寶貴的就是其創意元素的原創性，切勿一味的抄襲模仿。

2.創意經營：以學理得知，創意文化受到了產權化、原創性、商品化、產業化

及企業化的考驗。單是把獨特的創意文化轉變成大眾消費者能接受、感興趣的商品，再進展成為產業模式，是需要專業的經營。

3.城市基盤：文化創意產業與城市之間有著密不可分的關係，城市在兩者的互動之中分成三種類型：

(1)傳統再生：傳統文化的保存，並且給予新的生命。

(2)新創平台：設計獨特的體制，集合創意人集思廣益。

(3)媒介服務：適合業者、消費者聚集的城市體制。

2.2 手機遊戲

一個活動之所以被稱之為遊戲，須滿足幾項特點。玩家玩遊戲時需受到「規則」規範，規則會構成障礙、挑戰性等條件，在一一突破後，最後獲得勝利，玩家則從這過程中得到娛樂性（Rolling & Adams 2003）。手機遊戲為能夠在行動作業系統上使用的遊戲軟體，通常這種軟體會承襲裝置隨時隨地可用的特性，以使用者來說手機遊戲具有簡單、容易上手、不需大量時間，以開發商的角度，手機遊戲開發容易以致於進入門檻低，雖然傳統手機也可能內建簡單的遊戲，但是在分類上不會拿來和目前智慧型裝置中的遊戲相提並論

（Haggerty,2012）。手機遊戲（Mobile Game）是指在移動設備上通過網路連線進行的遊戲，具有讓使用者能隨時隨地想玩就玩的方便性（輔仁管理評論，2010）。

2.2.1 手機遊戲的演進

最初引起關注並受到歡迎的手機遊戲是1997年首次出現在諾基亞6610上的遊戲「貪吃蛇(Snake)」，手遊演進史上一個重要轉折點是在2001年，第一隻JAVA手機上市(李宗莉，2001)，手機擁有JAVA技術後，手機遊戲在運作上效能更高也更加穩定。2003年，隨著面板技術的進步，彩色螢幕手機的發展更加普

及，為手機遊戲市場發展增色不少。同年的10月諾基亞（NOKIA）全球同步發布了世界第一款遊戲手機N-Gage(維基百科, 2021)。

2007年是手機遊戲一個里程碑，在2007年的一月，第一代iPhone由當時蘋果公司的CEO史蒂夫·賈伯斯發布，ios作業系統第一次面世，而對於手機遊戲產生關鍵性影響的是在2008年蘋果公司免費發布了iPhone的SDK（Software Development Kit，軟體開發工具包），使得第三方應用開發人員能夠開發ios系統的應用軟體。同年app store的上線也讓手機遊戲的發展進入另一個時代（何楷真，2018）

而2008年10月安卓系統的Android Market開始提供服務，新的手機遊戲時代開始，安卓遊戲和ios遊戲開始占領整個手機遊戲市場，之後手機遊戲市場就開始了爆發性的成長。

2.3 消防人員

我國消防人員依內政部消防署組織條例中第十四條，各級消防機關人員遴用標準所規定之標準遴用之人員。而目前想當公職消防人員有兩種方式，一種是擁有高中以上學歷可參加一般消防警察人員四等考試、大學以上學歷可參加一般消防警察人員三等考試，另一種是就讀警察專科學校或中央警察大學畢業後，可參加特種消防警察人員三、四等考試，考試錄取再經過專業訓練通過後，可分發至消防署或各縣市消防局當消防人員，再通過實習階段的考核後，就可正式當消防人員。

2.3.1 消防人員工作內容

根據消防法第一條內容，明定消防人員有三大任務：預防火災、搶救災害及緊急救護。內容雖看似簡單明確，其實延伸所涵蓋的範圍卻可說是包羅萬象，以下分別敘述消防工作內容：

1、預防火災：

火災預防係指將過去被動式之消防救災工作化為主動，目的為在災害發生前，利用立法加以管理或規範，希望火災能防患於未然或降低損失，包括：防火教育及宣導、防火體系規劃、建築消防同意制度、消防安全設備檢修申報、防火管理制度、防焰規制、消防安全設備機具之檢定制度、易生災害行為之控制及高壓氣體、危險物品及爆竹煙火之管理等

2、搶救災害：

搶救災害係指動員消防人力及裝備、設施，實施搶救作為，搶救的災害包括：火災、震災、水災、風災、旱災、核災、礦災、化學災害、山難、水難、空難等災害，所謂搶救作為就是以組織動員充分之消防戰力，調度指揮人力、裝備、車輛，並迅速、確實、有效的達成人命搶救、避難引導、減低災害損失等任務。

3、緊急救護：

依緊急醫療救護法第三條規定，緊急醫療救護，包括下列事項：一、緊急傷病、大量傷病患或野外地區傷病之現場緊急救護及醫療處理。二、送醫途中之緊急救護。三、重大傷病患或離島、偏遠地區難以診治之傷病患之轉診。四、醫療機構之緊急醫療。而消防人員執行之緊急救護就是由具有初級救護技術、中級救護技術或高級救護技術能力之人員遇到上述情形時，前往現場作檢傷評估及施以急救處置，並在送醫過程之持續護理行為，最後將傷病患送往相關醫療責任醫院或單位進行醫療措施。（緊急醫療救護法，2013）

4、教育訓練：

依照消防人員常年訓練實施規定，為了充實消防知能、鍛鍊強健體能、熟練救災技能、確保人身安全，消防人員所身負多重複雜且特殊任務，為維持各項技能之熟練，以確保自身及民眾安危，消防人員必須持續接受各種教育訓練，如：職前訓練：針對新進（遷、調）同仁實施，使其熟悉轄區狀況及災害類型，充實救災知能，達成基本救災能力。在職訓練：提昇個人技能，及充實各

項（業）務執勤職能，包含個人訓練和組合訓練，個人訓練又分為學科訓練和術科訓練。業務訓練：以各級業務人員為對象，充實專業知識及勤（業）務能力，並由各業務單位依業務特性及需求，策訂訓練計畫實施（消防人員常年訓練實施規定，2017）。

5、平時裝備與車輛、器材維護保養：

消防人員為了搶救各項災害所需，配置有各式救災車輛、到各種救助器材、救護器材等救災資源，除了操作訓練外，平日裝備保養檢查及財產管理是消防工作不可或缺的項目，以隨時可供救災調度使用。

6、行政業務工作：

而消防人員雖然屬於外勤工作，為了辦理上級交辦工作及為了各項政令、規制之宣達與推行及消防人員執行各項勤務之記錄與成果、資料保存及所陳報上級單位各種文書。所以，消防人員需利用勤務之餘來完成各項行政業務工作，隨著上層單位業務愈來愈多，消防人員需要做的文書作業也愈來愈多樣化。

7、為民服務：

「為民服務」協助民眾排除及解決已成為消防單位另一種非法定任務之勤務種類，範圍亦極為廣泛，除了廣為人知的蜂窩摘除、蛇類捕捉工作、還有幫忙民眾開鎖、救援一般動物、清理車禍現場漏油及其他具有危害性動物之捕捉排除等等。

8、消防志工管理：

消防志工係志願服務於各直轄市、縣(市)政府消防局之民間救難單位，因法源不同而分別成立了「義勇消防組織」、「災害防救團體」及「災害防救志願組織」3大類志工。「災害防救志願組織」又可分為鳳凰志工隊、防火宣導組織、睦鄰救援隊、民間緊急救援隊。消防志工協助消防執行火災搶救、防火防災宣導、緊急救護、車禍救助、山域搜索、水域救溺、社區災情通報等任務，辦演角色不可謂不重，而消防志工平常之訓練管理、服勤備置及應勤所需的裝備器

材、後勤保障之規劃、督導管理事宜等就需要由消防人員執行（消防署，2021）。

9、消防法令、資訊、科技進步衍生之事項：

消防工作內容森羅萬象，舉凡一切與民眾生命財產安全相關之事皆屬消防工作範圍。隨著科技日新月異，人口數不斷上升與集中，建築物型態與以往不同（高層化、大型化以及地下化），各種車輛及家用產品廣泛電動化、電子化，此種趨勢也導致火災型態亦隨之呈現多樣化並使救災工作更加困難。因此，外勤消防人員須不斷研讀新法令並學習最新救災車輛、器材與技能，隨時充實自身能力才行。運用科技新知以為維護公共安全、確保人民生命財產安全、強化救災效率與能量及保障搶救人員生命安全。

2.3.2 消防人員勤務工作特性

綜合歸納幾位國內學者之研究，消防人員勤務工作有以下特性（詳表2-1）：

研究者	時間	消防人員勤務特性
廖明川	1984	1、科技綜合的特殊性 2、工作危險性 3、服務全天候具高度機動性
陳武雄	2001	1. 科技綜合的特殊性 2. 工作危險性 3. 服務全天候高度機動性 4. 團隊合作重要性 5. 著重於事前的預防工作
陳世勳	2001	1. 高度的機動性 2. 強調團隊合作 3. 任務具危險性 4. 著重於事前的預防工作 5. 消防人員之工作壓力 6. 消防工作與民眾息息相關

表2-1消防工作勤務特性（作者自行整理）

2.3.3 消防人員勤休制度

消防人員也屬於公務人員之一種，依公務人員服務法規定，公務人員每週應有2日例假供其休息，因其業務性質特殊之機關如：警察人員、消防人員、軍人、醫護人員...等，得以輪休或其他彈性方式行之（公務員服務法，2000）。因此，現今外勤消防人員主要採用勤一休一、勤二休一等輪班（休）制度。以下整理各縣市消防局消防人力及勤休制度（詳表2-2）。

縣市	消防人數	人口/消防	勤休制度
基隆市	265	1376	勤二休一補一天(+1天特休)
台北市	1813	1400	勤一休一
新北市	2425	1656	勤二休一月補四天；新進人員勤二休一，補休天數由分隊主管視狀況給假，一開始可能只有1到2天(月休14天)
桃園市	1602	1419	一休一加月補一天
新竹縣	419	1372	勤二休一月補2天（20人以上月補3天）
新竹市	299	1515	勤二休一月補3天
宜蘭縣	342	1319	勤二休一，月補3天
苗栗縣	485	1111	勤二休一月補2.5天
台中市	1685	1671	勤二休一月補3.5天特休：隊員四天
南投縣	395	1230	依大小隊有分別 勤一休一或勤二休一月補兩天(月休13天)
彰化縣	705	1783	勤二休一月補3天
雲林縣	465	1443	勤二休一月補3天；超勤換補休1天
嘉義縣	437	1131	勤二休一月補2.5天
嘉義市	275	964	勤一休一
台南市	1144	1630	台南勤二休一，每月加休4天
高雄市	1549	1775	高雄勤一休一，可請休或補假2到3天
屏東縣	589	1368	勤二休一月補3天

台東縣	376	568	勤二休一補2天
花蓮縣	355	907	勤二休一月補3天
澎湖縣	188	565	勤二休一月補2天
金門縣	138	1023	勤二休一月補2天
連江縣	46	294	當月紅字比照一般公務員，有幾天休幾天，月補2天

表2-2各縣市消防人力及勤休制度（消防工作權益促進會，2022）

2.4 喜好度之定義

在教育部國語辭典中搜尋「喜好」一詞，解釋為「喜歡、愛好」。若將喜好拆開來解釋，「喜」帶有「愛好、高興、快樂」之意，「好」則是「嗜愛、喜愛、心中所喜愛的事」之意。「喜好」同嗜好，指的是人對於某種事物的偏好，而延伸到遊戲上的喜好度是指玩家在玩遊戲上的感覺與喜好之程度。也就是說，一個玩家是否達到滿意狀態能以此為尺度做衡量，當玩家感到滿意的時候，使得玩家心情變得愉悅、快樂，而這個心滿意足之程度，即是喜好度。

Lavidge, R. and Steiner, G. (1961) 提出以消費者的角度而言，「喜好」即是一種消費者在購買當下的情感狀態。「喜好度」(Preference)亦可稱為偏好度，指的是人對於某種事物在態度上的偏好（黃涵貞，2006）。而一個人的喜好往往會受到內在、外在、主觀、客觀的因素影響而有所改變，例如可能會受到年齡、性別、教育程度、地域、種族或時代等等因素而有所差異（葉美莉，2000）喜好度也是態度的一種，Thurstone(1929)曾經表示，態度是一種情感的表現，反映出人們的好惡觀點。一般人針對某件事物展現的態度強度，反映出一個人對於某件事物的偏好傾向，其中強度則意味著個體所偏好之變化程度（鄧建中，2002）。另外，所謂喜好泛指人們對於某一商品、特定事物或是服務的特殊性、水準而腦海浮現出完美的印象及態度，使它與其他屬性之某特定事件相對比較之下，基於有利的地位（蘇志豪，2003）。Sagoff（2003）提出喜好包含兩項重要的概念，其中一項概念為：一般人在不同時間、地點之下喜好是會重複變動

的；而另一項概念為：人們皆會試圖尋找能夠滿足自身的喜好，而選擇自己喜歡的方式，所以喜好將透過所有選擇中顯現出來。

經由上述文獻，本研究欲將「喜好」之定義為個人、群體對於產品或服務的認知及評價，是屬於比較主觀的判斷，而本研究之喜好度係指消防人員對手遊喜好程度，係指消防人員對手遊選擇的優先考慮順序。



第三章 研究設計與執行

3.1 研究方法

本研究採質性研究之方法，根據第一章的研究背景、動機與目的，及第二章文獻的探討，建立本研究的基礎理論及架構，選擇雲林縣消防局虎尾消防隊為研究對象，主要透過問卷、訪談與文獻探討、資料蒐集等方式，探討消防人員對手機遊戲的喜好度。

3.1.1 質性研究

質性研究是一種將觀察者置於這個世界中的情境式活動，包括一整套讓這世界得以被看見之解釋性與具象性的實踐，其將世界轉化為一連串表徵，包括田野筆記、訪談、照片、對話、個人備忘錄及錄音（Dezin and Lincoln, 2005）。質性研究一詞相對於量化研究，是社會科學研究中廣泛運用於收集資料的方法之一。「質性研究」一詞到1960年代晚期才正式被社會科學界所使用。它意指非由統計程序或其他量化方法來獲得研究發現的任何類型研究，其研究問題並非採用操作性變項來設計，而是以情境中複雜的主題來探討。它可能指涉有關人們的生活經驗、行為、情緒和感覺等的研究，也可能包括有關組織功能、社會運動、文化現象及國家間互動等的研究。質性研究著重描述特定文化中的具體生活經驗，並不特別探討普遍法則，以微觀的角度研究當事人的內在觀點、感受、生活與經驗，關注當事人所賦予之人、事及環境的意義，人與人、人與環境的社會行動意義。所以質性研究是產生描述資料的研究，即描述人們說的話、寫的字、和可觀察的行為。（葉乃靜，2012）

常見的質性研究方法有：民族誌、田野調查法、紮根理論、疊慧法、脈絡分析法等。所常用的資料收集方式有：深度開放式訪談、觀察和文獻記錄。質

性研究適用於新議題的發掘或社會現象的深度剖析。進行質性研究時先依研究問題選擇適合的質性研究的方法，其次是決定資料收集的方法。收集的文本不論是觀察筆記、訪談謄錄稿或是文稿等，都是資料分析的依據。質性研究的資料分析多採用歸納法，將萃取出來的概念建立邏輯關係，再鋪陳背景脈絡，即成了一種故事型的書寫方式。因為質性研究方法常會由文本中得出可以解釋某一現象的概念，加上概念間的關係陳述，就是理論建構的基礎。可以說，質性研究適用於理論的建構（葉乃靜，2012）。

3.1.2 質性訪談法

質性訪談是社會科學研究中收集資料的方法，主要著重在受訪者個人的經驗、生活與感受的陳述，藉由與受訪者之間的對話，研究者得以解釋、了解及獲得受訪者個人對社會事實的認知。訪談也是個案研究最重要的基本資訊來源之一，藉由訪談者所提出的訪談主題與受訪者進行對話，為一種有「目的」的對話。（Kvale, 1996；范迪慧，2000）

訪談是指二個人以上的交談，其要件是至少有一位以上的訪談人，以及一位以上的受訪者。訪談人透過語言溝通來獲取受訪者的某些訊息，即如同對話一樣，在對答的互動過程中，用來收集訪談人所需要的資訊，訪談可以分為正式的、非正式的，訪談題目可以經由非標準、非結構化或開放式問題的探索，由外圍逐步切入主題的核心。（黃文隆，2004）。（胡幼慧，2008）指出，訪談法大致分成：結構式、半結構式與非結構式，結構式訪談又可稱為「標準式訪談」或「調查式訪談」，有一致性的題目與訪問的標準程序，受訪人要在事先設計好的題目中來作答，優點是可以突顯出研究結論比較的差異；非結構型的訪談方式就像平時與朋友談天閒聊的形態來和受訪者或專家訪談以取得資訊；半結構式也可稱作「引導式訪談」，研究人員設計題目時是以較開放、較不設限的題目來實施訪問，優點是能引導受訪者表達出較真實的感覺及內心面的想法，

而且不會因問題題目受限而得到單調、相似的回答，得出的結論也較能符合實際狀況。

本研究採取的訪談型式為「半結構訪談」，意即研究者依研究動機與目的，事先設計好訪談的問題，但在訪談的過程中，受訪者可依據當時的情況來決定問題順序或彈性調整訪談內容，以便獲得更詳細多元的資料，更真實的，更具價值的實際樣貌。

半結構式的訪談具有下列幾項優點：(潘淑滿，2003)

- 1、對特定議題往往可以採取較為開放的態度，來進行資料收集工作，當研究運用半結構式的訪談來收集資料時，往往會有意外的收獲。
- 2、在訪談過程受到較少限制時，受訪者往往會採取較開放的態度來反思自己的經驗。
- 3、半結構式的訪談可說是非常適合的方式，特別是在研究者的動機是要深入了解個人生活經驗或將訪談資料進行比較時。

3.2 訪談資料整理

本研究為求達到客觀角度及提升研究內容的可信度，訪問對象有從事消防工作十年以下、超過十年以上到二十年以下、超過二十年等各種不同資歷、職位的消防員為受訪者，並確實的記錄所有訪談的內容並反覆核對，並且請受訪者將逐字訪談內容詳細逐字核對，確認訪談內容的文字是否忠於原意。再用邏輯的方法針對訪問對話紀錄、現場重點筆記及現場蒐集所得的資料實施歸納分析。分析步驟共有 4 點：1.訪談所得資料逐一編碼並依序每個段落詳細檢視資料內容，將資料內容中所包含的主旨與類別予以分類，並於逐字訪談稿的欄位清楚標示紀錄2.將編碼好的資料再進行歸納、分類、比較，然後將性質相似的內容分類在同一類別3.依照各分類再加以分組，重新編輯並組成有系統的架構4.以重新修整後的組織架構為基準，完整的呈現訪問內容，並呼應研究題

目，再分析訪談內容將其作為研究結論。如於分析訪問內容時發現資料內容過於瑣碎、零亂，則依照前項的設計理念，重覆研討訪談紀錄內容，先將與研究目的有關聯的內容擷取出來，並且再參考研究主軸及相關參考文獻，作為資料的比對分析及詮釋，最後綜合整理得出結論。

3.3 研究設計

3.3.1 訪談對象設定

為探討消防人員手機遊戲使用現況及喜好度，因此訪談對象主要是以雲林縣消防局虎尾消防分隊的消防人員為主。

表3-1本研究訪談對象及其背景

受訪者編號	姓名	職務	年齡(歲)	年資(年)	婚姻狀況	訪談日期
A	李OO	分隊長	44	23	已婚	2022/01/09
B	陳OO	隊員	43	18	已婚	2022/01/18
C	曾OO	隊員	36	7	未婚	2022/01/22
D	洪OO	隊員	30	4	已婚	2022/01/28
E	林OO	小隊長	50	30	已婚	2022/02/09
F	吳OO	隊員	27	6	已婚	2022/02/16
G	賴OO	隊員	29	5	已婚	2022/02/23
H	陳OO	隊員	37	6	未婚	2022/02/26

3.2.2 訪談大綱設定

本研究為探討消防人員使用智慧型手機遊戲現況及手機遊戲喜好度，盼能透過此研究了解消防人員感興趣的手機遊戲，在消防工作型態及團體生活之下

會對何種手機遊戲產生興趣，甚至進而一起遊玩，能有更深入的了解，提供建議給消防同仁及上級決策者作為增進同仁情誼及團隊合作精神之參考方向。本研究是依照研究動機與目的，擬訂具體的研究方向，再根據研究者所要探討了解的問題設立訪談對象並制定訪談大綱，實施訪談前大量蒐集閱讀相關期刊、論文及文獻，並且與指導教授再三討論並修改最終確認訪談大綱和訪談的題目，訪談題目架構如下：

第一部份 消防人員使用智慧型手機遊戲現況部份

- 一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？
- 二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？
- 三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因。

第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份

- 一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。
- 二、請問你目前玩的手機遊戲類型？較喜歡玩什麼類型的遊戲？
- 三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？
- 四、可以說明一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？

第四章 研究結果與分析

4.1 探討消防人員對於使用智慧型手機遊戲現況

本研究是在探討消防人員使用智慧型手機遊戲現況及手機遊戲喜好度，首先為了解消防人員使用的智慧型手機類型為何，以及所喜歡的手機遊戲類型，類型範圍以蘋果(APPLE)公司 IOS 系統裡面的 App Store，以及 GOOGLE 安卓(Android)系統 play 商店裡面的遊戲分類，在綜合二個系統種類並扣掉重覆種類後，將手機遊戲類型分為動作、冒險、博弈、模擬、運動、卡牌、休閒、音樂、益智、角色扮演、策略共 11 種類型來製作問卷，以問卷調查方式由虎尾消防隊全體同仁寫問卷。本問卷分為二個部份，第一部份為個人資料及使用智慧型手機狀況，第二部份為遊玩手機遊戲的狀況，總共收集全體 30 位任職於虎尾消防隊的消防人員資料，資料統計如下：

4.1.1 個人資料

參與問卷調查的 30 位消防人員，目前均任職於雲林縣消防局虎尾消防分隊，皆為男性隊員，年齡層分布在 20~50 歲之間，消防的年資則較分散，大部份資歷在 10 年以上，佔總人數的 60%。(詳圖 4-1~4-3)

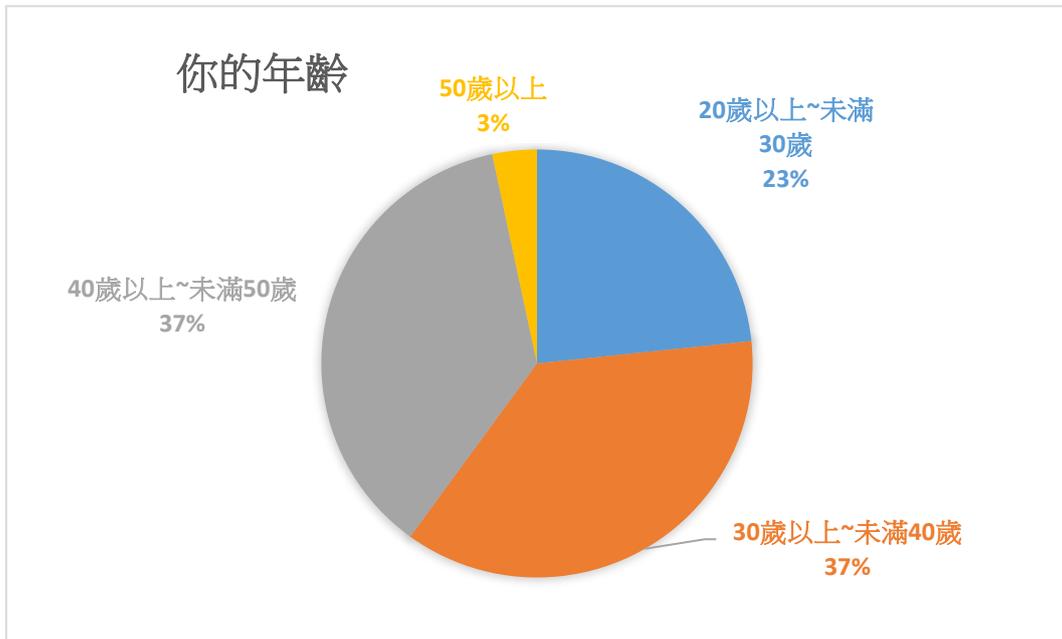


圖4-1 年齡分佈圖

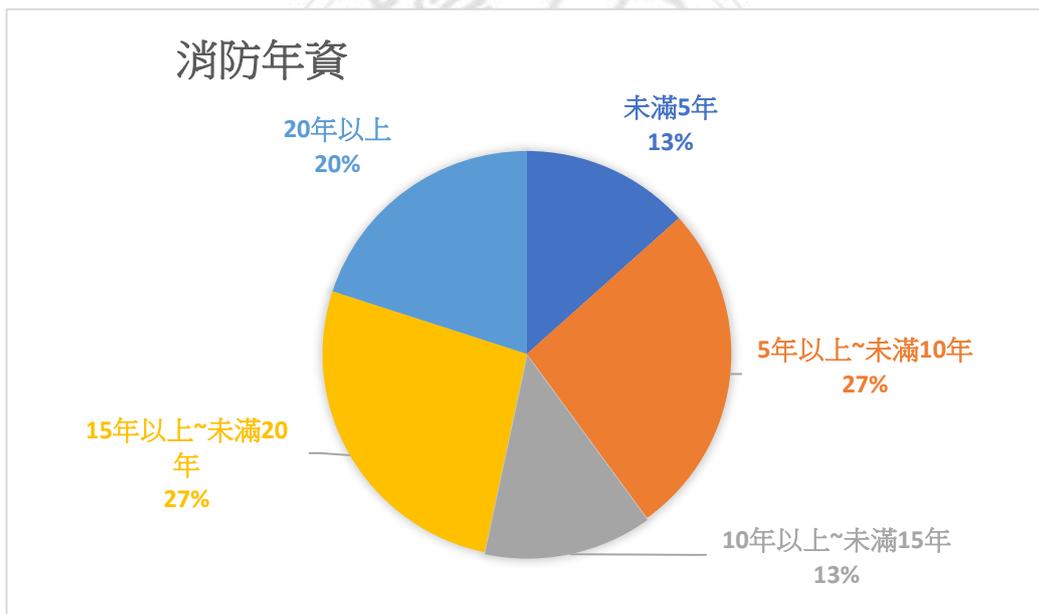


圖4-2 消防年資分佈圖

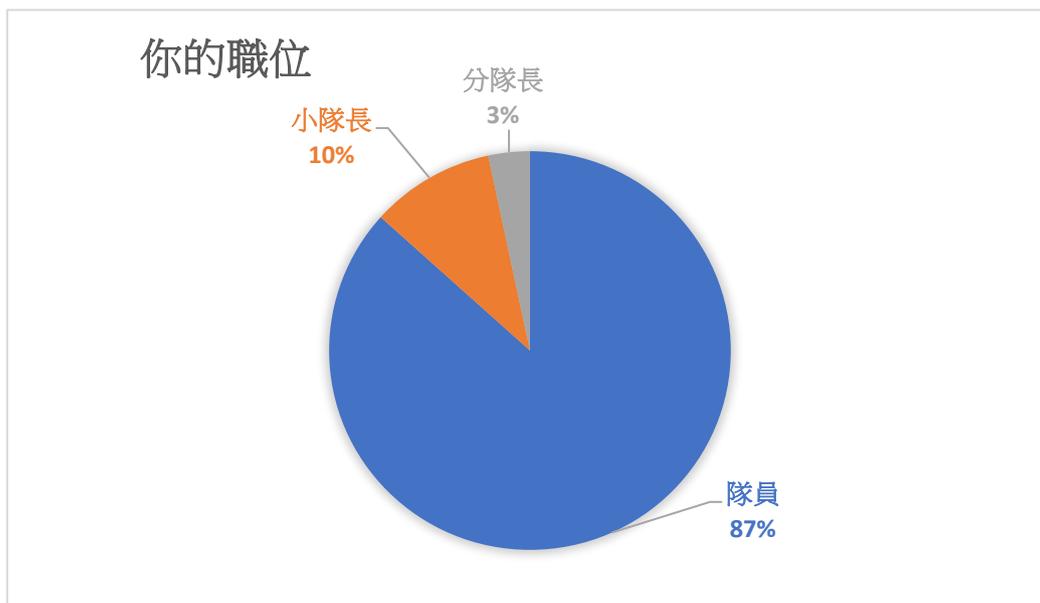


圖4-3 職位分佈圖

使用智慧型手機部份，因為現在時代的趨勢及工作需求之下，30位消防人員皆使用智慧型手機，遊玩手機遊戲部份，只有一位消防人員沒有在玩手機遊戲。(詳圖4-4)

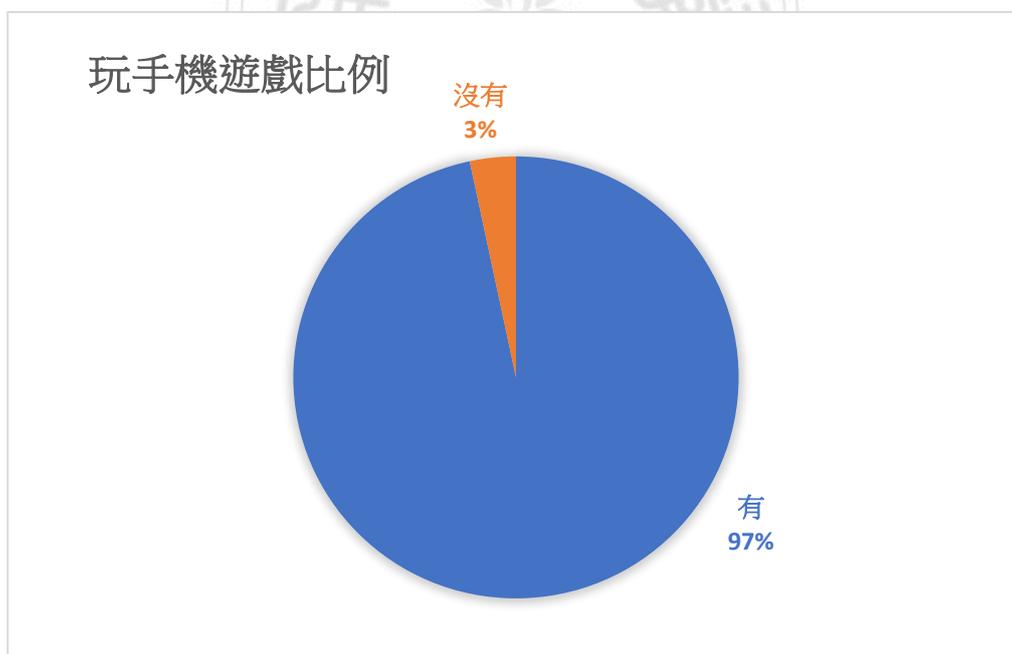


圖4-4 玩手機遊戲比例分佈圖

4.1.2 遊玩手機遊戲狀況

這部份問卷在調查消防人員目前使用的智慧型手機系統、有在玩幾款手機遊戲，並選出最愛的手機遊戲類型前三名，調查結果使用蘋果IOS系統的有21位、安卓系統的有9位（詳圖4-5），目前正在玩的手機遊戲有幾款調查中，1-3款的有12位，4-6款種的有15位，7款以上的有2位。（詳圖4-6）

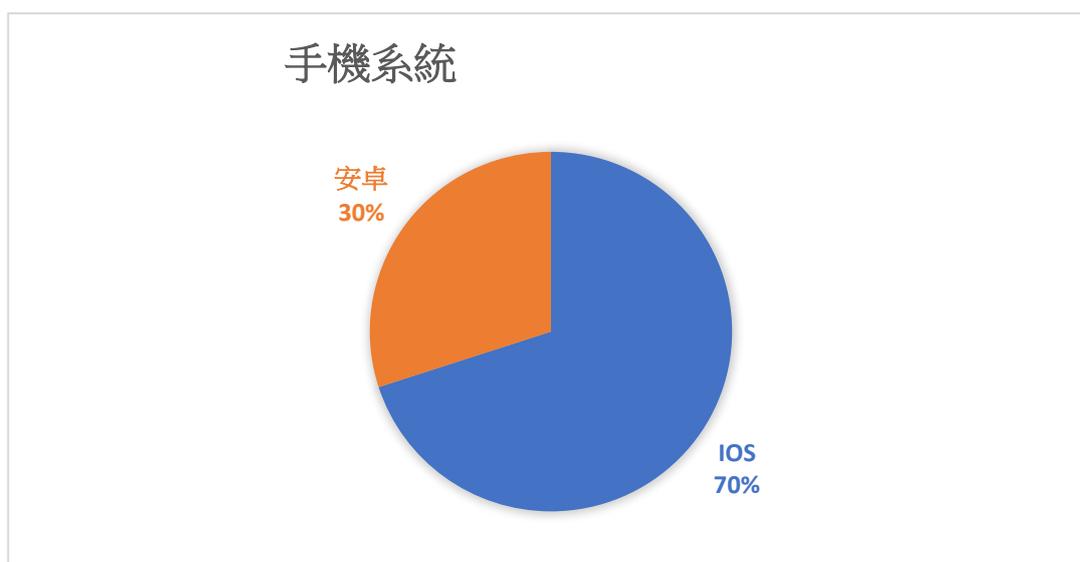


圖4-5 手機系統分佈圖

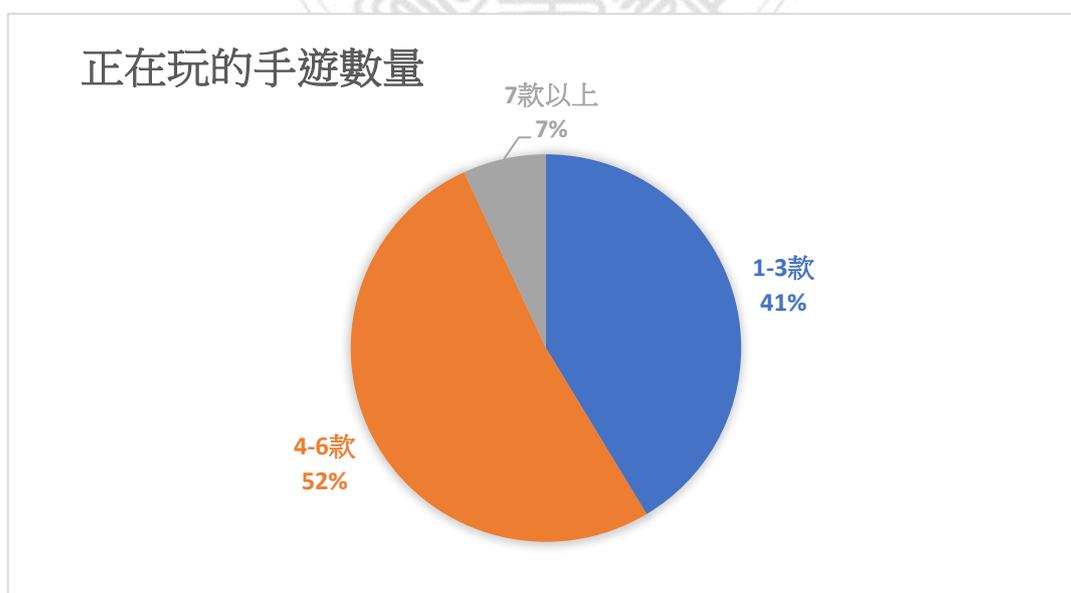


圖4-6 正在玩的手遊數量分佈圖

而票選前三名最喜歡的手機遊戲類型當中，動作類的排名第一獲得17張選

票，第二名是冒險類的15張選票，第三名是休閒類的，獲得11張選票，其餘排名詳如圖4-7。

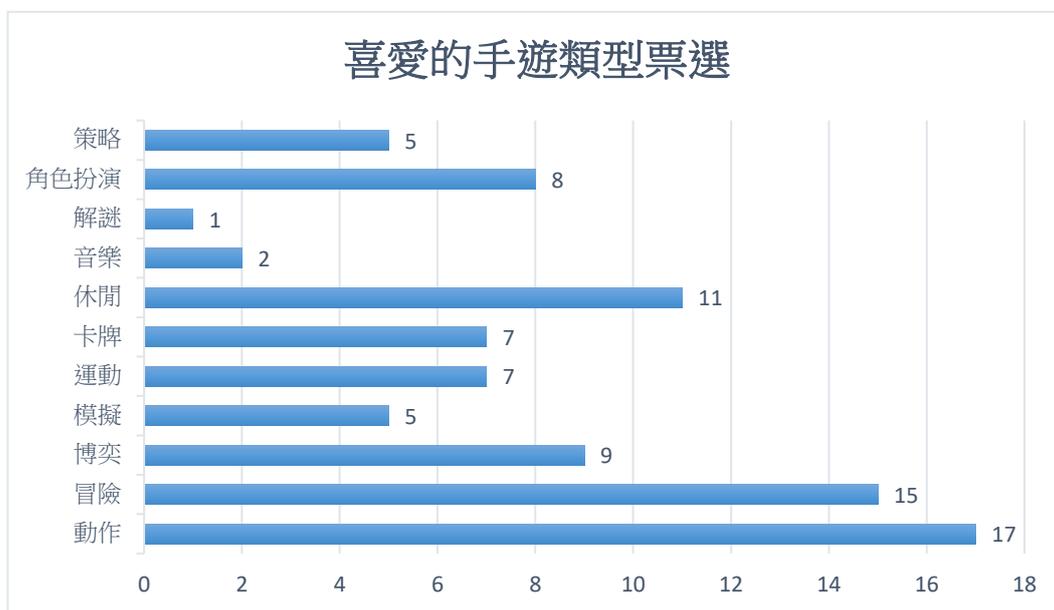


圖4-7 喜愛的手遊類型票選分佈圖

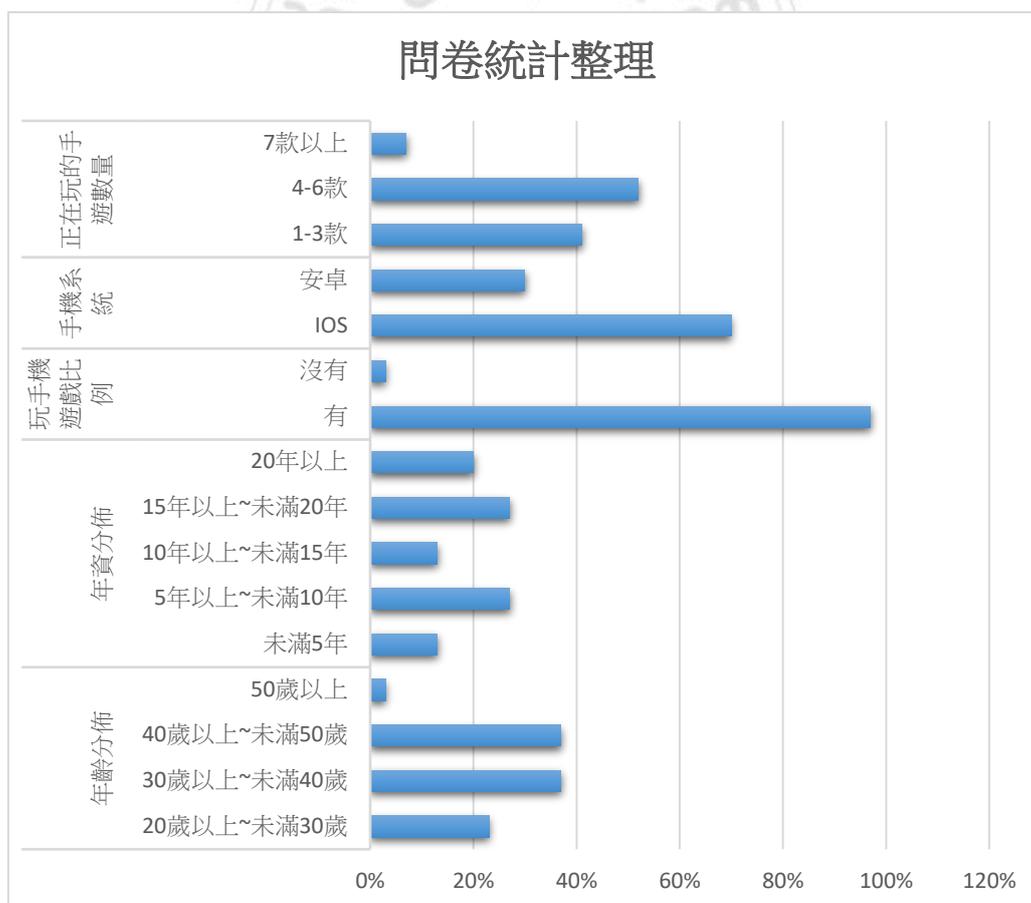


圖4-8 問卷資料統計分佈圖

4.2 訪談題目的陳述

W1、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？

A：Iphone8 plus，目前有在玩Free Fire,明星三缺一。(A-1-1)

B：Iphone11，目前在玩Mech Arena、貪食蛇進化論、偶爾玩一下明星三缺一裡面的麻將或撲克牌遊戲。(B-1-1)

C：華碩Zenfone8，目前在玩的遊戲是天堂M還有神魔之塔。(C-1-1)

D：Iphone13 pro max 手機，遊戲部分有傳說對決、日本野球魂、Free Fire、部落衝突-皇室戰爭。(D-1-1)

E：蘋果 Iphone6 手機，有在玩麻將、十三支、象棋和暗棋等棋類遊戲。(E-1-1)

F：蘋果IphoneSE手機，有在玩激鬥峽谷、砰砰法師、Army Commander、瘋種菜、Free Fire。(F-1-1)

G：Iphone12 手機，全民打棒球、Free Fire。(G-1-1)

H：Iphone 12 Pro 手機，有在玩 Battle Boom、Battle Bay、貓咪大戰爭。(H-1-1)

W1綜整受訪者意見如下：

除了一位是使用安卓系統的華碩手機外，其餘皆是使用蘋果Iphone系列手機，大家玩的手機遊戲大部份都不一樣，只有少部份相同。

W2、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？

A：每天都會玩，一天加起來大約1、2個小時左右，上班和放假玩的時間差不多。
(A-2-1) 大概一個月一百元左右。(A-2-2)

B：幾乎每天都會玩手遊，上班可以玩的時間不太固定，有空時才會玩一下，放假回到家有空閒時也會玩，但時間不會太長，要整理家務，不能花太長時間在玩手機。(B-2-1) 玩的都是免費下載的遊戲，不會想要在遊戲裡面花錢，沒有

多餘的閒錢花在遊戲上面。(B-2-2)

C：使用手機玩遊戲的時間超過10小時，但大部份都只是掛網自動掛機練功。(C-2-1) 不願意花錢在遊戲上。(C-2-2)

D：有空的時候就會玩，每天都會玩，消防隊上班時比較常玩，放假回家就比較不玩，珍惜與家人、小孩相處的時間，不會再花時間在手機遊戲上。(D-2-1) 舉辦有興趣的活動、或者有推出優惠，會願意花錢，一次活動上面願意花個500元左右吧，最多不想一次超過1000元。(D-2-2)

E：每天都會玩一下，時間不會太長，一天1小時以內。(E-2-1) 沒有花錢在手機遊戲上。

F：每天都會玩手遊，空閒時就會玩，一天加起來的時間大約2小時左右。(F-2-1) 剛好有喜歡的活動或角色會多花一點，這樣下個月就少花一點或不要花，會控制在一個月1000元上下的預算內。(F-2-2)

G：每天大約花2小時，如果上班有空閒想抒發一下就可能玩久一點。(G-2-1) 一次花兩千元以內，一個月上限大概花一次。(G-2-2)

H：每天都會玩，有空就會玩一下，一次大概10-20分鐘。(H-2-1) 一個月大概399元在遊戲上。(H-2-2)

W2綜整受訪者意見如下：

大家每天都會玩手機遊戲，但時間都不會太長，幾乎都介於1到2小時左右，只有一位用手機掛機時間比較長。消費金額部份一半受訪者不願意花錢或只願意花100元左右，另一半受訪者願意花費的金額在399-2000元之間。

W3、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因。

A：都可以，一個人有一個人適合玩的遊戲，一起玩有一起玩的樂趣，我都喜歡，並沒有特別偏好哪一個。(A-3-1)

B: 情況允許之下我會比較喜歡和朋友、同事多人一起玩，喜歡這樣熱鬧的感覺，一起玩的話互動也比較有趣，玩的都是比較簡單有趣的遊戲，很適合大家一起玩。

(B-3-1)

C: 會比較喜歡一起玩的感覺，友情會變深厚，增加團隊的默契。(C-3-1)

D: 比較喜歡和朋友、同事一起玩，喜歡的遊戲就是適合大家一起玩，這些遊戲都需要一定的技術性，遇到的隊友如果技術不佳，或是故意亂玩的，就會玩的很累，很有挫折感，認識的一起玩的話大家可以討論，增進技術，組隊上網與別人對戰的時候，可以享受團隊合作、同仇敵愾的感覺，消防工作本來就是靠團隊合作的，工作之餘，一起玩樂的感覺，我覺的很棒。(D-3-1)

E: 都是一個人玩，年輕同事們玩的遊戲玩不來，四十歲左右才有接觸到智慧型手機，沒有像年輕人那麼熟悉，都自己一個人玩玩簡單的遊戲就好，也不是不喜歡和同事玩，玩的遊戲不一樣，各自玩各自適合的遊戲就好。(E-3-1)

F: 喜歡和朋友、同事一起玩，只要同事不要太過於在意遊戲的勝負，壓力會很大，大家一起輕鬆玩的話，我會喜歡和大家一起玩，一起玩的樂趣還是比較多，大家可以討論戰術、說笑、嘗試多玩的玩法等等，所以會比較喜歡大家一起玩遊戲。(F-3-1)

G: 比較喜歡玩多人一起玩的遊戲，最好能組隊的，喜歡熱鬧，特別喜歡找一群人一起玩手遊、一起打嘴砲的感覺，會感到很舒壓。(G-3-1)

H: 喜歡一個人玩，比較方便，因為玩的時間不固定，也懶得想玩的時候還要找人或約時間，一個人隨時想玩就玩一下，偶爾跟同事玩一下是不錯，大多還是喜歡一個人玩。(H-3-1)

W3綜整受訪者意見如下：

大部份受訪者玩手機遊戲都是喜歡和朋友、同事一起遊玩，原因就是覺得互動比較有趣、友情變深厚、增加團隊合作默契，有抒壓的感覺，少部份因為年紀差異、遊玩遊戲的類型、個人因素等不同，喜歡一個人玩遊戲。

W4、請說明一下你玩手機遊戲的動機。

- A: 紓壓、打發時間用，跟年輕同仁有相同話題，學習一些現在比較流行的趨勢，才跟得上時代，與同仁比較有話聊，拉近主管與同仁之間的距離。(A-4-1)
- B: 從事消防人員這個工作，長時間在分隊備勤，面對著不知道何時會派遣來的案件 如果只是一直空等待，會有一股莫名的壓力，需要做點事情來轉移注意力，玩手機遊戲的時候感覺時間會過的快一點，沉浸於遊戲中，也能暫時忘記這股壓力，有一種獲得放鬆的感覺。(B-4-1)
- C: 在隊時間過長，做二休一的勤務量，難以負荷，急需有舒壓的管道，現在手機普遍，因此手遊成為我紓壓最容易的方式。(C-4-1)
- D: 我喜歡健身運動，消防工作有時候遇到勤務出勤比較多，或者勤務已經太累，沒體力、時間再做其他的運動，除了身體上的休息，心情也想要放鬆一下，就會想玩一下手機遊戲，能放鬆、減少我在工作上的壓力。(D-4-1)
- E: 純粹只是打發一些時間，在消防隊上班待命時間太長，要找點事做，玩手機方便，當一個消防隊的副主管，隨時有任務的話要帶領同仁出勤，不方便離開隊上運動，只好手指運動一下，也動動腦，預防以後老人痴呆(E-4-1)。
- F: 消防隊勤務太多，有時間坐下來休息時就不會想再做耗體力、心力的活動想要放鬆舒緩一下，玩手遊有這樣的功效，不管是在上班期間或是下班之後，都是滿方便一個放鬆抒發的活動。(F-4-1)
- G: 單純想舒壓、平時上班時間被綁太死，沒太多時間可以做自己的事情，一有空閒就想玩手機。(G-4-1)
- H: 主要還是以消遣娛樂為主，消防隊上班一次要上一整天，活動空間被限制在消防隊，時間又長，玩一下手遊打發打發時間，不要讓頭腦變的死板板，適合的遊戲可以讓頭腦靈活一點，手遊也是上網與他人連線對戰，要用頭腦的。(H-4-1)

W4綜整受訪者意見如下：

主要動機都是因為在消防隊待命時間長、壓力大，再加上出勤後的體力、心

力負擔沉重，為了在消防隊放鬆、打發時間，轉移注意力以紓解壓力還有做為休閒娛樂的活動。

W5、請問你目前玩的手機遊戲類型？較喜歡玩什麼類型的遊戲？

A：動作類、博奕類的遊戲。(A-5-1) 動作類、博奕類型。(A-5-2)

B：動作類、休閒類的遊戲。(B-5-1) 動作類、休閒類的遊戲，大致上就是玩這二種類型的遊戲。

C：冒險及卡牌遊戲。(C-5-1) 喜歡的遊戲類型沒有一定，喜歡玩剛推出的，新款的遊戲，有朋友找一起玩，朋友玩什麼就跟著玩。(C-5-2)

D：策略類、動作類、運動類的遊戲。(D-5-1) 團隊策略及運動類型的遊戲。(D-5-2)

E：博奕類和益智類型。(E-5-1) 博奕這類和益智類的，動動腦預防腦部提早退化。(E-5-2)

F：策略類、解謎類、模擬類、動作類型。(F-5-1) 可以多人連線類的遊戲都滿喜歡的，可以多人連線一起玩的遊戲都會試試，沒有特別挑什麼類型的遊戲玩。(F-5-2)

G：運動類、動作類。(G-5-1) 運動類、動作類二類都是比較喜歡玩的類型。(G-5-2)

H：策略類、動作類、模擬類。(H-5-1) 喜歡玩需要動腦想一些策略的或是需要操控技術的遊戲，一個人就可以上網與他人對戰的遊戲最好，策略類、模擬類型居多。(H-5-2)

W5綜整受訪者意見如下：

目前遊玩的手機遊戲類型包含動作類、博奕類、休閒類、卡牌類、冒險類、策略類、運動類、解謎類、模擬類，在歸納的十一項遊戲類型中就佔了九項，可見目前受訪者遊玩的遊戲類型都不太相同。大部份受訪者喜愛的遊戲類型就是正在

玩的遊戲類型，也有喜歡玩新推出的遊戲、跟朋友玩相同的類型、多人連線類型的遊戲。

W6、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？

A：用來打發時間，沒有想要獲得什麼，滿足什麼。(A-6-1)

B：想藉著玩手遊來分散注意力，來降低長時間在消防隊待命的那種壓力感，想要獲得一種放鬆的感覺。(B-6-1)

C：在遊戲裡能得到短暫的脫離現實面的壓力，遊戲裡能因為長時間的投資，卡牌遊戲經由收集的過程裡得到些許的成就感。(C-6-1)

D：解愈多任務或遊戲裡的排位段位愈高，這樣在遊戲裡達到一定的成就，甚至是少數人難以到達的地位時，會有相當大的成就感，以戰略遊戲而言，身歷其境，成為一位指揮官，幫助我一些思考的面向。(D-6-1)

E：只是想打發時間，額外的效果算是得到牌技、棋技的進步，其他倒沒有特別想得到什麼，就只是當休閒。(E-6-1)

F：可以體驗現實中無法體驗到或很難體驗到的事，很有趣，有種體驗不同人生的感覺，想要滿足現實中無法得到的東西，綁在消防隊能做的事有限，不容易體驗到的事，只好靠遊戲來體驗。(F-6-1)

G：想在遊戲中得到成就感，遊戲裡面得到的道具、成就 還有勝利的成果，讓我會覺得有成就感，一群同事組隊玩遊戲獲勝、討論戰術，感覺非常的棒。(G-6-1)

H：連線上網與不同玩家對戰，因為不知道對方會使用什麼戰術，有一種緊張刺激的感覺，沉浸於彼此較勁的過程中會覺的很有意思，能獲勝的話，會覺的很爽、很有成就感，讓自己更有自信，就是想得到這種優越感與成就感。(H-6-1)

W6綜整受訪者意見如下：

手機遊戲可以用來打發時間、放鬆、脫離現實面的壓力，另外可以體驗現實中無法體驗到的事，幫助思考，以及藉由手遊中得到的道具和地位，獲得優

越感和成就感。

W7、可以描述一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？

A：上班時可以和同事一起玩，和同事有共同的話題，拉近主管身份的距離，有話題可以聊，也可以再延伸到其他話題，了解年輕人的想法，消防工作管理調整、改善，讓同仁在隊上可以減輕壓力。(A-7-1)

B：有，減輕壓力，放鬆身心靈的休閒，玩手機遊戲就是很好的減壓休閒活動，可以暫時忘了漫長的上班時間。(B-7-1)

C：消防工作有時需要長時間的專注且要很高的警覺心，現在手遊大多可以掛機自動練角，對遊戲者來說，也不需要一直守著遊戲本身，能做自己的工作或是休閒活動，遊戲是給人愉快及紓壓，所以玩手遊並不會因此影響我對工作的專注度。(C-7-1)

D：消防工作重視的是團隊作戰而非英雄主義，和同事一起玩手遊，透過戰略遊戲上的磨練，能增進默契；而且消防工作屬於高工時且需要高度專注的，適當的運動及休閒娛樂是相當需要的，玩手遊就是容易取得及簡單操作的不二選擇。(D-7-1)

E：玩手機遊戲方便，不會影響我的工作，在隊上就可以玩，很方便的娛樂，上班當主管有壓力難免會失眠，睡不著時就一個人玩一下，至少暫時忘了壓力和失眠的痛苦，這點算是對消防工作的幫助吧。(E-7-1)

F：消防工作也是很多樣化，遇到的任務都不太一樣，玩手遊有助於刺激增加應變反應的能力，消防工作會面對很多突如其來的狀況，反應要很快速，才能避免受傷，安全的達成任務。(F-7-1)

G：同事可以藉著共同玩一個遊戲，拉近大家之間的距離，更有向心力，因為消防隊的生活就像一個大家庭，上班時除了生活在一起，打火時也可以說是一起出生入死，大家庭裡面的成員如果感情好、相處融洽，對工作也很有幫助。(G-

7-1)

H：可以讓我上班的時候轉移注意力，放鬆上班時的壓力，同事聊天時比較有話題，開啟話題容易，大家會比較熱絡，感情也比較好，整天上班都在一起，團體氣氛好，壓力也比較小，生活比較快樂。(H-7-1)

W7綜整受訪者意見如下：

主管職位者認為可以和同事有共同的話題，拉近主管身份的距離，了解年輕人的想法，有助於調整改善消防工作的管理。其他受訪者認為玩手遊簡單、方便，是一種可以減輕上班壓力、放鬆身心靈的休閒，除了不影響工作，大家一起玩更可以拉近彼此之間距離、相處氣氛融洽，對工作有幫助，還可以促進團隊合作默契、增進反應能力，是一種勤餘之間很好的休閒活動。



第五章 結論與建議

本研究主要目的為瞭解「消防人員手機遊戲喜好度之研究」，依據研究目的蒐集相關文獻以此作為理論基礎，並針對任職於雲林縣消防局虎尾分隊裡的消防人員做深度訪談後，將所得資料進行分析歸納。本章將依研究所獲得的資料，分析歸納結論並回應研究目的，再提出相關的建議。

5.1 研究結論

5.1.1 消防人員使用智慧型手機遊戲為數位世代下的關鍵休閒活動

1、使用智慧型手機部份

消防人員不管職位、年紀所使用之手機皆為智慧型手機，其中70%都是使用蘋果Iphone系列手機，反應出現在使用智慧型手機已為時代趨勢，而且大部份都是高規格等級的智慧型手機，不管是為了玩手遊、工作需求、或是供其他生活方面使用，例如這2年因新冠肺炎疫情關係，出入公共場所皆需簡訊實聯制，非智慧型手機就相對不便，需自行登打內容傳簡訊或是手寫表單。

2、遊玩手機遊戲部份

在使用智慧型手機已為趨勢之下，智慧型手機已成為每個人標準配備，研究顯示消防人員每個人都有，而且消防人員因工作勤務關係，有休閒活動上的限制，利用手機下載遊戲，來源取得方便，不像遊戲主機、電腦需要再另外添購，現在手遊廠商改變營運模式之下，下載、遊玩遊戲都是免費，因此玩手機遊戲幾乎成為每個消防人員可以互動、放鬆、排解壓力的休閒活動。

5.1.2 消防人員使用智慧型手機遊戲能強化反應、適時紓壓、鏈結關

係

1、遊玩手機遊戲動機

消防人員主要動機都是因為消防工作待命時間長、壓力大，再加上繁重的勤業務、技能訓練下，消防人員體力上有時已無法負荷其他體能活動，而為了在消防隊時能夠放鬆、打發時間、轉移注意力、紓解壓力，而選擇遊玩手遊做為休閒娛樂的活動。

2、遊玩手機遊戲類型

消防人員遊玩的手機遊戲類型廣泛，幾乎包括了所有類型的遊戲，除了因為個人年紀、興趣不同而選擇不同的手遊類型，年輕消防人員較容易受到同儕之間的影响，會選擇相同的手遊來共同遊玩。

3、喜好度部份

手機遊戲可以用來打發時間、放鬆、脫離現實面的壓力，另外可以體驗現實中無法體驗到的事，幫助思考，以及藉由手遊中得到的道具和地位，獲得優越感和成就感。消防人員認為玩手遊簡單、方便，是一種可以減輕上班壓力、放鬆身心靈的休閒，除了不影響工作，大家一起玩更可以拉近彼此之間距離、相處氣氛融洽，對工作有幫助，還可以促進團隊合作默契、增進反應能力，是一種勤餘之間很好的休閒活動。

5.2 研究建議

根據本研究之目的與結論，提出以下建議供後續研究者及消防上級單位及相關機構作參考。

5.2.1 增加消防人力

消防署雖計劃自108年起至112年，每年至少增補600名基層消防人力，預期目

標是消防人員服務人口數比於112年達1：1300，117年達1：1000，各縣市勤休制度至少可以達到勤一休一，人力更為充裕的直轄市、縣市甚至可以達到勤一休二媲美先進國家的勤休制度，完善的勤休制度才能讓消防人員能夠充份休息，緩解上班的疲勞及壓力，但現實上如果加計這5年退休的消防人員，服務人口數比很難達到預期規畫，在增補消防人力上，建議再規劃更多預算才能達到預期目標。

5.2.2 上班工時勤務規劃改善

依據大法官憲法法庭釋字785號內容：「公務員服務法第11條第2項規定：「公務員每週應有2日之休息，作為例假。業務性質特殊之機關，得以輪休或其他彈性方式行之。」及公務人員週休二日實施辦法第4條第1項規定：「交通運輸、警察、消防、海岸巡防、醫療、關務等機關（構），為全年無休服務民眾，應實施輪班、輪休制度。」並未就業務性質特殊機關實施輪班、輪休制度，設定任何關於其所屬公務人員服勤時數之合理上限、服勤與休假之頻率、服勤日中連續休息最低時數等攸關公務人員服公職權及健康權保護要求之框架性規範，不符憲法服公職權及健康權之保護要求。因此消防上級機關規劃改善目前外勤消防人員服勤時數及勤務內容為當務之急，以符合大法官釋字內容。

5.2.3 補助消防人員購置智慧型手機

現在公務機關為了符合時代趨勢及環保意識抬頭，原來紙本的各项格表、公文書，皆朝電子化方向前進，在通訊連絡上也會大量使用手機APP群組聯繫，為了推廣消防活動及宣導，也會使用社群軟體，可以說現在工作需求上非使用智慧型手機不可了，智慧型手機也是消耗品，如同公務機關配發的其他電子設備一樣，也是有一定的耐用期限，建議採購配發供消防人員公務使用或是補助消防人員自費購買。

參考文獻

中文文獻

1. APP ANNIE (2021), 2021 移動市場報告, 取自 <https://www.data.ai/cn/go/state-of-mobile-2021/>。
2. App Store 應用程式 (2021), 取自 <https://apps.apple.com/tw/genre/ios-%E9%81%8A%E6%88%B2/id6014>。
3. DFC Intelligence (2021), 全球電玩遊戲消費者的分類結構, 出版商 DFC Intelligence。
4. Play 商店 (2021), 取自 <https://play.google.com/store/apps>。
5. Sam Liang (2021), 2021 年台灣遊戲產業分析與行銷洞察調查報告, 取自 <https://www.kolradar.com/reports/2021-gaming-industry>。
6. 文化內容策進院 (2021), 2020 年台灣文化內容消費趨勢調查計畫, 取自 <https://taicca.tw/article/6ed44bb4>。
7. 文化創意產業發展發法 (2019), 取自 <https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0170075>。
8. 公務員服務法 (2000), 第十一條, 取自 <https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=S0020038>。
9. 李宗莉 (2001), 今周刊, 期別: 金寶集團總透視老謝開講: 政治投資報酬傲視一切台灣「全民皆政治」無人可擋。
10. 何楷真 (2018), 每日頭條, 取自 <https://kknews.cc/zh-hk/game/5o3vzl6.html>。
11. 吳思華 (2004), 文化創意的產業化思維, 典藏今藝術, 137 期, 134 頁。
12. 范迪慧 (2000), 學校本位管理之研究: 一所國民小學個案分析, 國立彰化

師範大學教育研究所碩士論文。

13. 胡幼慧 (2008), 質性研究：理論、方法及本土女性主義研究實例 (初版), 台北：巨流。
14. 消防勤務實施要點 (2018), 第十一條, 取自 <https://law.nfa.gov.tw/mobile/law.aspx?LSID=FL005010>。
15. 消防人員常年訓練實施規定 (2017), 第四條, 取自 <https://www.rootlaw.com.tw/LawArticle.aspx?LawID=A040040131004800-1061214>。
16. 消防署 (2021), 消防署網站消防志工家族介紹, 取自 <https://www.nfa.gov.tw/cht/index.php?code=list&ids=1322>。
17. 消防工作權益促進會 (2022), 取自 <https://savefirefighters.tw/>。
18. 陳世勳(2001), 消防人員工作滿意與績效關聯性之研究, 中央警察大學消防科學研究所碩士論文。
19. 陳武雄 (2001), 消防人的壓力調適。消防月刊, 4, 20-27。
20. 黃進明 (2020), 自由時報, 取自 <https://ec.ltn.com.tw/article/paper/1382957>。
21. 黃光男 (2007), 博物館企業, 台北：藝術家。
22. 馮震宇 (2004), 解開文化創意產業發展的緊箍咒, 能力雜誌, 580 期, 56-65 頁
23. 黃涵貞 (2006), 高齡者對網頁色彩配色之感覺意象及喜好度研究, 銘傳大學 設計管理研究所論文。
24. 葉美莉 (2000), 商用色彩學, 台中, 果岩。
25. 登建中 (2002), 綜合高中教師休閒需求及參與之研究, 朝陽科技大學休閒事業管理系研究所。
26. 葉乃靜 (2012), 圖書館學與資訊科學大辭典, 取自 <https://terms.naer.edu.tw/detail/1678706/>。

27. 萬文隆 (2004), 深度訪談在質性研究中的應用, 生活科技教育月刊, 37 卷, 4 期, 17-23 頁。
28. 維基百科 (2021), 取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/N-Gage>
29. 緊急醫療救護法 (2013), 第三條, 取自 <https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=L0020045>。
30. 鄭自隆、洪雅惠&與許安琪 (2005), 文化行銷, 台北: 國立空中大學
31. 廖明川 (1984), 改進我國現行消防組織之研究, 中央警察大學警察政策研究所碩士論文。
32. 劉上嘉、陳松輝、陳慧玲、蔡幸蓁 (2010), 手機線上遊戲消費者使用意願影響因素研究。輔仁管理評論, 17 卷、第 3 期、pp.57。
33. 潘淑滿(2003), 質性研究-理論與應用, 臺北市: 心理。
34. 蘇志豪 (2003), 產品型態與使用者偏好之關係研究—以牙刷為例, 雲林科技大學工業設計系研究所。

英文文獻

1. Dezin and Lincoln (2005), The Discipline and Practice of Qualitative Research。
2. Haggerty, M(2012), The state of mobile game development.Retrived。取自 <https://www.gamesindustry.biz/articles/2012-11-28-the-state-of-mobile-game-development>。
3. Kvale, S. (1996), Interview: An introduction to qualitative research interview, Thousand Oaks, CA: Sage.。
4. Lavidge, R. and Steiner, G. (1961), A Model of Predictive Measurements of Advertising Effectiveness, Journal of Marketing, , 25, 59-62。
5. Rolling, A. and Adams E. (2003), Andrew Rolling Ernest Adams on Game

Design, New Riders ◦

6. Sagoff, M. (2003) ◦ On the relation between preference and choice. Journal of
Socio-Economics, 31 (6) , 587-598 ◦

7. Thurstone, L. L. (1929). Theory of attitude measurement. Psychological Review,
36(3),222-241 ◦



附錄

附錄一 訪談逐字稿

訪談編號：A

訪談對象：消防分隊長，44 歲男性，年資 23 年，已婚

訪談時間：2022/01/09

訪談方式：深入訪談並紙筆紀錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>第一部份 消防人員使用智慧型手機 遊戲現況部份</p> <p>一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？</p> <p>我現在用的智慧型手機是 <u>Iphone8 plus</u>，目前有在玩 <u>Free Fire, 明星三缺一</u>。</p>	<p>Iphone8 plus，目前有在玩 Free Fire, 明星三缺一。(A-1-1)</p>
<p>二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？</p> <p>我<u>每天都會玩</u>一下啊，時間沒有特別算耶，<u>一天加起來大約 1、2 個小時左右</u>吧，<u>上班和放假玩的時間</u>不一定，但一天差不多就玩 1、2 個小時。我對手機遊戲沒有什麼太大的欲望啊，要花太多錢的話不會想玩，如果要花錢在手遊上面，<u>大概一個月一</u></p>	<p>每天都會玩，一天加起來大約 1、2 個小時左右，上班和放假玩的時間差不多。(A-2-1) 大概一個月一百元左右。(A-2-2)</p>

<p>百元左右就好吧，太多就不會花了。</p>	
<p>三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因。</p> <p>我個人是都可以，<u>一個人有一個人適合玩的遊戲</u>，在消防隊上班時，和同事都一起在消防隊，<u>一起玩有一起玩的樂趣</u>，有時候也想一個人稍微玩一下就好，所以我覺的我都喜歡，並沒有特別偏好哪一個。</p>	<p>都可以，一個人有一個人適合玩的遊戲，一起玩有一起玩的樂趣，我都喜歡，並沒有特別偏好哪一個。（A-3-1）</p>
<p>第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份</p> <p>一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。</p> <p>玩遊戲的動機喔！簡單說就是<u>紓壓</u>啊，還有就是<u>打發時間用</u>，當一個大分隊的主管也是壓力不小，還有就是在消防隊上班時間這麼長，總是得找些事做，除了處理公務正事以外，為了跟年輕同仁有相同話題，也是得學習一些現在比較流行的趨勢，才跟得上時代啊，年輕同仁都會玩一些手遊，我有空時也玩看看，上班空閒時也可以跟大家一起玩一下，這樣比較有話聊，也算可以拉近主管與同仁之</p>	<p>紓壓、打發時間用，跟年輕同仁有相同話題，學習一些現在比較流行的趨勢，才跟得上時代，與同仁比較有話聊，拉近主管與同仁之間的距離。</p> <p>（A-4-1）</p>

<p>間的距離吧。</p>	
<p>二、請問你目前玩的手機遊戲類型？ 較喜歡玩什麼類型的遊戲？</p> <p>我現在玩的Free Fire就是俗稱吃雞的遊戲，就是贏了之後會出現「大吉大利，今晚吃雞」，所以有這個暱稱，算是生存類型、<u>動作類</u>的遊戲，另一個常玩的明星三缺一，就是打打麻將啊，這是<u>博奕類</u>的遊戲吧。像Free Fire這種<u>動作類</u>的又可以一起玩的遊戲我滿喜歡的，<u>博奕類型</u>的自己一個人玩一下我也喜歡。</p>	<p>動作類、博奕類的遊戲。(A-5-1) 動作類、博奕類型。(A-5-2)</p>
<p>三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？</p> <p>我玩手機遊戲主要就是空閒時用來<u>打發一些時間</u>啊，<u>沒有想要獲得什麼，滿足什麼。</u></p>	<p>用來打發時間，沒有想要獲得什麼，滿足什麼。(A-6-1)</p>
<p>四、可以說明一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？</p> <p>有時候<u>上班時可以和同事一起玩</u>啊，<u>和同事有共同的話題</u>，可以閒聊一下，特別是一些新進年輕的同仁，畢竟年紀差距，難免有代溝，再加上主管的身份，年輕同仁跟我還不熟的，</p>	<p>上班時可以和同事一起玩，和同事有共同的話題，拉近主管身份的距離，有話題可以聊，也可以再延伸到其他話題，了解年輕人的想法，消防工作管理調整、改善，讓同仁在隊上可以減輕壓力。(A-7-1)</p>

<p>話，比較不敢和我說話吧，如果一起玩一些手遊，這樣拉近主管身份的距離，有話題可以聊，也可以再延伸到其他話題，這樣我就多少可以了解年輕人的想法啊，在我消防工作的管理上，就可以看要怎麼調整，讓同事可以過的愉快一點，畢竟消防工作壓力大，工時又長，可以的話，我在管理上就可以依同仁的意見，來改善，讓同仁在隊上可以減輕壓力。</p>	
---	--

訪談編號：B

訪談對象：消防隊員，43 歲男性，年資 18 年，已婚

訪談時間：2022/01/18

訪談方式：深入訪談並紙筆紀錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>第一部份 消防人員使用智慧型手機遊戲現況部份</p> <p>一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？</p> <p>我現在使用的智慧型手機為蘋果 Iphone11，目前有在玩 MECH arena、貪食蛇進化論、偶爾也會玩一下明星三缺一裡面的麻將或撲克牌遊戲</p>	<p>Iphone11，目前在玩 MECH arena、貪食蛇進化論、偶爾玩一下明星三缺一裡面的麻將或撲克牌遊戲。(B-1-1)</p>
<p>二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？</p>	<p>幾乎每天都會玩手遊，上班可以玩的時間不太固定，有空時才會玩一下，</p>

<p>我幾乎每天都會玩手遊，不管是上班或是放假，因為當消防隊員的關係，<u>上班可以玩的時間不太固定，有空時才會玩一下，放假回到家有空閒時也會玩，但時間不會太長，畢竟平常上班不在家，老婆平常上班，下班回來家裡還要照顧小孩，還有一些打掃、整理的家務、出外採買的事情要做，要趁放假有空的時候多做一些，所以也不能花太長時間在玩手機，我玩的都是免費下載的遊戲，也不會想要在遊戲裡面花錢，因為有房貸要付，還有三個小孩要養，沒有多餘的閒錢花在遊戲上面。</u></p>	<p>放假回到家有空閒時也會玩，但時間不會太長，要整理家務，不能花太長時間在玩手機。(B-2-1) 玩的都是免費下載的遊戲，不會想要在遊戲裡面花錢，沒有多餘的閒錢花在遊戲上面。(B-2-2)</p>
<p>三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因</p> <p>適合一個人玩的或是可以多人一起玩的遊戲我都玩過，如果<u>情況允許之下我會比較喜歡和朋友、同事多人一起玩，因為我喜歡這樣熱鬧的感覺，一起玩的話互動也比較有趣，而且像我不想花錢在遊戲上面，我玩的都是比較簡單有趣的遊戲，很適合大家一起玩。</u></p>	<p>情況允許之下我會比較喜歡和朋友、同事多人一起玩，喜歡這樣熱鬧的感覺，一起玩的話互動也比較有趣，玩的都是比較簡單有趣的遊戲，很適合大家一起玩。(B-3-1)</p>

<p>第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份</p> <p>一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。</p> <p>主要是因為從事消防人員這個工作，長時間在分隊備勤，面對著不知道何時會派遣來的案件 如果只是一直空等待，會有一股莫名的壓力，需要做點事情來轉移注意力，玩手機遊戲就是一個不錯的選項，現在手機大家都有，不用特別準備，玩的時候感覺時間會過的快一點，沉浸於遊戲中，也能暫時忘記這股壓力，有一種獲得放鬆的感覺。</p>	<p>從事消防人員這個工作，長時間在分隊備勤，面對著不知道何時會派遣來的案件 如果只是一直空等待，會有一股莫名的壓力，需要做點事情來轉移注意力，玩手機遊戲的時候感覺時間會過的快一點，沉浸於遊戲中，也能暫時忘記這股壓力，有一種獲得放鬆的感覺。(B-4-1)</p>
<p>二、請問你目前玩的手機遊戲類型？較喜歡玩什麼類型的遊戲？</p> <p>目前最常玩的手機遊戲是Mech Arena，是操作機甲機器人的團隊PVP遊戲，算是動作類的遊戲吧，用機器人對戰滿舒壓的，另一個遊戲是貪食蛇進化論，就是類似最早的NOKIA手機裡面內建的貪食蛇遊戲，操縱蛇去吃金幣，但是現在進步到可以和別人對戰，而且有各種不同蛇類可選，算是增加了一些趣味性，不管是想要自</p>	<p>動作類、休閒類的遊戲。(B-5-1) 動作類、休閒類的遊戲，大致上就是玩這二種類型的遊戲。(B-5-2)</p>

<p>己玩或是想和朋友對戰，都很適合，這款算是<u>休閒類的遊戲</u>。我比較喜歡玩的就是屬於<u>動作類型</u>的遊戲，然後想輕鬆玩一下的時候，就會玩<u>休閒類的遊戲</u>，大致上就是玩這二種類型的<u>遊戲</u>。</p>	
<p>三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？</p> <p>我就是想藉著玩手遊來分散注意力，來降低長時間在消防隊待命的那種<u>壓力感</u>，在玩手遊時可以有一種<u>放空感</u>，算是想要獲得一種<u>放鬆的感覺</u>吧，除此之外，就是當一種<u>休閒娛樂</u>。</p>	<p>想藉著玩手遊來分散注意力，來降低長時間在消防隊待命的那種<u>壓力感</u>，想要獲得一種<u>放鬆的感覺</u>。(B-6-1)</p>
<p>四、可以說明一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？</p> <p>有啊，算是一種<u>減輕壓力，放鬆身心靈的休閒</u>，因為消防工作時間長的特性，再加上做了十幾年，一定都會有<u>倦怠感</u>，上班除了出任務、訓練之外，一定要找點其他事情做，對於我來說，<u>玩手機遊戲就是很好的減壓休閒活動，可以暫時忘了漫長的上班時間</u>。</p>	<p>有，減輕壓力，放鬆身心靈的休閒，玩手機遊戲就是很好的減壓休閒活動，可以暫時忘了漫長的上班時間。(B-7-1)</p>

訪談編號 C

訪談對象：消防隊員，36 歲男性，年資 7 年，未婚

訪談時間：2022/01/22

訪談方式：深入訪談並紙筆紀錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>第一部份 消防人員使用智慧型手機遊戲現況部份</p> <p>一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？</p> <p>我現在用的手機是<u>華碩 Zenfone8</u>，且<u>目前在玩的遊戲是天堂 M 還有神魔之塔</u>。</p>	<p>華碩 Zenfone8，目前在玩的遊戲是天堂 M 還有神魔之塔。(C-1-1)</p>
<p>二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？</p> <p>因為有玩天堂 M 的關係，<u>目前使用手機玩遊戲的時間超過 10 小時</u>，但<u>大部份都只是掛網自動掛機練功</u>，基本上玩遊戲都抱持休閒紓壓，因此<u>不願意花錢在遊戲上</u>。</p>	<p>使用手機玩遊戲的時間超過 10 小時，但大部份都只是掛網自動掛機練功。(C-2-1) 不願意花錢在遊戲上。(C-2-2)</p>
<p>三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因。</p> <p>目前雖然沒有在玩團體或多人對戰類的遊戲，但如果有朋友、同事找的話，我會下載來和大家一起玩，我會</p>	<p>會比較喜歡一起玩的感覺，友情會變深厚，增加團隊的默契。(C-3-1)</p>

<p>比較喜歡一起玩的感覺，友情會變深厚，增加團隊的默契啊，要練功掛機的遊戲就只是放在那邊而已。</p>	
<p>第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份</p> <p>一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。</p> <p>消防隊在隊時間過長，做二休一的勤務量，對消防人員的身體負擔、心理壓力，都對消防人員來說難以負荷，再加上在救災現場的應變能力，都相對考驗消防人員的能力，因此急需有舒壓的管道，現在手機普遍，因此手遊成為我紓壓最容易的方式。</p>	<p>在隊時間過長，做二休一的勤務量，難以負荷，急需有舒壓的管道，現在手機普遍，因此手遊成為我紓壓最容易的方式。(C-4-1)</p>
<p>二、請問你目前玩的手機遊戲類型？較喜歡玩什麼類型的遊戲？</p> <p>目前玩的遊戲為RPG冒險養成遊戲，及卡牌遊戲。我喜歡的遊戲類型沒有一定耶，喜歡玩剛推出的，新款的遊戲我都會試一下，只是沒有太多的耐心，所以都玩不久，如果有朋友找一起玩，朋友玩什麼就跟著玩。</p>	<p>冒險及卡牌遊戲。(C-5-1) 喜歡的遊戲類型沒有一定，喜歡玩剛推出的，新款的遊戲，有朋友找一起玩，朋友玩什麼就跟著玩。(C-5-2)</p>
<p>三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？</p>	<p>在遊戲裡能得到短暫的脫離現實面的壓力，遊戲裡能因為長時間的投資，卡牌遊戲經由收集的過程裡得到些許</p>

<p><u>在遊戲裡能得到短暫的脫離現實面的壓力，在 RPG 遊戲裡能因為長時間的投資，可以在角色等級及裝備好壞上得到成就感，而<u>卡牌遊戲</u>也能不斷的投入時間，收集各式各樣的卡牌，經由收集的過程裡得到些許的<u>成就感</u>。</u></p>	<p>的成就感。(C-6-1)</p>
<p>四、可以說明一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？ <u>消防工作有時需要長時間的專注且要很高的警覺心，不然一不小心很可能受傷，可能些人覺的玩遊戲會影響工作，但現在手遊大多可以掛機自動練角，擺脫過去不斷重複打怪練功的方式，對遊戲者來說，也不需要一直守著遊戲本身，能做自己的工作或是休閒活動，雖然要用更多的時間才能達到很高的角色等級，但對遊戲者來說，能讓遊戲本身回到本質，<u>遊戲是給人愉快及紓壓，所以玩手遊並不會因此影響我對工作的專注度。</u></u></p>	<p>消防工作有時需要長時間的專注且要很高的警覺心，現在手遊大多可以掛機自動練角，對遊戲者來說，也不需要一直守著遊戲本身，能做自己的工作或是休閒活動，遊戲是給人愉快及紓壓，所以玩手遊並不會因此影響我對工作的專注度。(C-7-1)</p>

訪談編號：D

訪談對象：消防隊員，30 歲男性，年資 4 年，已婚

訪談時間：2022/01/28

訪談方式：深入訪談並紙筆紀錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>第一部份 消防人員使用智慧型手機遊戲現況部份</p> <p>一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？</p> <p>目前使用 <u>Iphone13 pro max 手機</u>，<u>遊戲部分有涉略傳說對決、日本野球魂、Free Fire、部落衝突-皇室戰爭。</u></p>	<p>Iphone13 pro max 手機，遊戲部分有傳說對決、日本野球魂、Free Fire、部落衝突-皇室戰爭。(D-1-1)</p>
<p>二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？</p> <p><u>有空的時候就會玩一下，頻率就是每天都會玩啊，在消防隊上班時比較常玩，如果同事找就會一起玩，待命時沒特別的事做，也會玩一下，放假回家就比較不能玩了，目前小孩都還小，老婆沒上班在家顧小孩，所以回家時就要幫忙顧小孩，而且消防隊員上班時都一整天不在家，要<u>珍惜與家人、小孩相處的時間，不會再花時間在手機遊戲上。</u>我在玩的遊戲有舉辦我有興趣的活動、<u>或者有推出優惠，我會願意花錢，一次活動上面我願意花個 500 元左右吧，最多不太想一次超過 1000 元。</u></u></p>	<p>有空的時候就會玩，每天都會玩，消防隊上班時比較常玩，放假回家就比較不玩，珍惜與家人、小孩相處的時間，不會再花時間在手機遊戲上。</p> <p>(D-2-1)舉辦有興趣的活動、或者有推出優惠，會願意花錢，一次活動上面願意花個 500 元左右吧，最多不想一次超過 1000 元。(D-2-2)</p>

<p>三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因。</p> <p>我比較喜歡和朋友、同事一起玩，因為我喜歡的遊戲就是適合大家一起玩的，像是傳說對決、Free Fire 這種即時對戰的還有球類運動的，因為這些遊戲都需要一定的技術性，有時候遇到的隊友如果技術不佳，或是故意亂玩的，就會玩的很累，很有挫折感，找認識的一起玩的話大家可以討論，增進技術，至少找自己認識的朋友一起玩，比較不會故意亂玩雷隊友，而且組隊上網與別人對戰的時候，可以享受團隊合作、同仇敵愾的感覺，消防工作本來就是靠團隊合作的，工作之餘，一起玩樂的感覺，我覺得很棒。</p>	<p>比較喜歡和朋友、同事一起玩，喜歡的遊戲就是適合大家一起玩，這些遊戲都需要一定的技術性，遇到的隊友如果技術不佳，或是故意亂玩的，就會玩的很累，很有挫折感，認識的一起玩的話大家可以討論，增進技術，組隊上網與別人對戰的時候，可以享受團隊合作、同仇敵愾的感覺，消防工作本來就是靠團隊合作的，工作之餘，一起玩樂的感覺，我覺得很棒。</p> <p>(D-3-1)</p>
<p>第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份</p> <p>一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。</p> <p>我是一個喜歡健身運動的人，每天都要動一下才覺的舒服，但消防工作有時候遇到勤務出勤比較多的時候，會沒空運動，或者勤務已經太累，沒體力、時間再做其他的運動，這時想要放鬆一下，除了身體上的休息，心情</p>	<p>我喜歡健身運動，消防工作有時候遇到勤務出勤比較多，或者勤務已經太累，沒體力、時間再做其他的運動，除了身體上的休息，心情也想要放鬆一下，就會想玩一下手機遊戲，能放鬆、減少我在工作上的壓力。(D-4-1)</p>

<p><u>也想要放鬆一下，就會想玩一下手機遊戲，玩遊戲的動機上除了前面有提的喜歡團隊一起玩遊戲的感覺，也能放鬆、減少我在工作上的壓力。</u></p>	
<p>二、請問你目前玩的手機遊戲類型？ 較喜歡玩什麼類型的遊戲？ 目前玩的這幾種遊戲像傳說、部落衝突這是屬於<u>策略類</u>、Free Fire 是<u>動作類</u>、日本野球就是棒球，這是<u>運動類</u>的遊戲。我個人比較偏好<u>團隊策略及運動類型的遊戲</u>，跟我自己的興趣也很相符。</p>	<p>策略類、動作類、運動類的遊戲。 (D-5-1) 團隊策略及運動類型的遊戲。(D-5-2)</p>
<p>三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？ 遊戲裡都會有一些任務要解，愈困難的任務當然獎勵就愈好，我會很想要挑戰這些困難的任務，除了拿到獎勵之外，<u>解愈多任務或遊戲裡的排位段位愈高，這樣在遊戲裡達到一定的成就，甚至是少數人難以到達的地位時，會有相當大的成就感；若是以戰略遊戲而言，可以身歷其境，成為一位指揮官，事情考量的層面及方向是有多廣，我覺的有幫助我一些思考的面向。</u></p>	<p>解愈多任務或遊戲裡的排位段位愈高，這樣在遊戲裡達到一定的成就，甚至是少數人難以到達的地位時，會有相當大的成就感，以戰略遊戲而言，身歷其境，成為一位指揮官，幫助我一些思考的面向。(D-6-1)</p>
<p>四、可以描述一下你玩手機遊戲對於</p>	<p>消防工作重視的是團隊作戰而非英雄</p>

<p>從事消防工作方面有沒有什麼影響？ <u>消防工作重視的是團隊作戰而非英雄主義，和同事一起玩手遊，透過戰略遊戲上的磨練，能增進默契；而且消防工作屬於高工時且需要高度專注的，在 48 小時的工時內，適當的運動及休閒娛樂是相當需要的，那玩手遊就是容易取得及簡單操作的不二選擇，也是現代多數人會選擇的遊戲型態。</u></p>	<p>主義，和同事一起玩手遊，透過戰略遊戲上的磨練，能增進默契；而且消防工作屬於高工時且需要高度專注的，適當的運動及休閒娛樂是相當需要的，玩手遊就是容易取得及簡單操作的不二選擇。(D-7-1)</p>
---	--

訪談編號：E

訪談對象：消防小隊長，50 歲男性，年資 30 年，已婚

訪談時間：2022/02/09

訪談方式：深入訪談並紙筆紀錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>第一部份 消防人員使用智慧型手機遊戲現況部份</p> <p>一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？</p> <p>目前使用蘋果 Iphone6 手機，我有在玩<u>麻將、十三支、象棋和暗棋這類的棋類遊戲。</u></p>	<p>蘋果 Iphone6 手機，有在玩麻將、十三支、象棋和暗棋等棋類遊戲。(E-1-1)</p>
<p>二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額。</p> <p>大概<u>每天都會玩一下，時間不會太</u></p>	<p>每天都會玩一下，時間不會太長，一天 1 小時以內。(E-2-1) 沒有花錢在手機遊戲上。(E-2-2)</p>

<p>長，一天 1 小時以內吧，有點年紀了，眼睛也無法一直盯著螢幕，太傷眼睛，所以不會玩太久。<u>沒有花錢在手機遊戲上</u>，我都算打發時間消遣一下，玩的都是簡單的遊戲，時間也不長，不需要花錢。</p>	
<p>三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因</p> <p>我都是一個人玩啦，因為我也不常玩，我在消防隊算年紀大的，<u>年輕同事們玩的遊戲我玩不來</u>，像我們這個年紀都是<u>四十歲左右才有接觸到智慧型手機</u>，沒有像年輕人那麼熟悉，而且我拿的是舊款的手機，離最新款的差了好幾年，也跑不動太新的遊戲，所以我都自己一個人玩玩簡單的遊戲就好，也不是不喜歡和同事玩啦，就只是玩的遊戲不一樣，各自玩各自適合的遊戲就好。</p>	<p>都是一個人玩，年輕同事們玩的遊戲玩不來，四十歲左右才有接觸到智慧型手機，沒有像年輕人那麼熟悉，都自己一個人玩玩簡單的遊戲就好，也不是不喜歡和同事玩，玩的遊戲不一樣，各自玩各自適合的遊戲就好。</p> <p>(E-3-1)</p>
<p>第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份</p> <p>一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。</p> <p>就純粹只是打發一些時間，<u>在消防隊上班待命時間太長，要找點事做</u>，雖然我玩的時間不長，但玩手機方便，畢竟目前當一個消防隊的副主管，隨</p>	<p>純粹只是打發一些時間，在消防隊上班待命時間太長，要找點事做，玩手機方便，當一個消防隊的副主管，隨時有任務的話要帶領同仁出勤，不方便離開隊上運動，只好手指運動一下，也動動腦，預防以後老人痴呆</p> <p>(E-4-1)。</p>

<p>時有任務的話要帶領同仁出勤，所以也不方便離開隊上運動，只好手指運動一下，也動動腦，預防以後老人痴呆。</p>	
<p>二、請問你目前玩的手機遊戲類型？較喜歡玩什麼類型的遊戲？ 麻將這些算賭博類的吧，講正統一點就叫<u>博奕類型</u>，還有棋類這算<u>益智遊戲</u>吧。平時就會和家人、朋友玩玩麻將、撲克牌啊，所以玩手機的時候也會玩這類型的，當作練習練習，然後年紀大了，玩一些<u>益智類的</u>，<u>動動腦預防腦部提早退化</u>，希望能有效果。</p>	<p>博奕類和益智類型。(E-5-1) 博奕這類和益智類的，動動腦預防腦部提早退化。(E-5-2)</p>
<p>三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？ 其實每天這樣玩一下，就只是想打發時間啊，額外的效果算是得到牌技、<u>棋技的進步</u>吧，有時候除了和電腦對戰外，也可以連上網路和其他真實的玩家對戰，如果遇到技術很好的玩家，剛好可以學幾招，<u>其他倒沒有特別想得到什麼</u>，就只是當休閒，我都是很輕鬆的玩，也不用花錢又方便。</p>	<p>只是想打發時間，額外的效果算是得到牌技、棋技的進步，其他倒沒有特別想得到什麼，就只是當休閒。(E-6-1)</p>
<p>四、可以說明一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？ <u>玩手機遊戲方便</u>啊，又<u>不會影響我的</u></p>	<p>玩手機遊戲方便，不會影響我的工作，在隊上就可以玩，很方便的娛樂，上班當主管有壓力難免會失眠，</p>

<p>工作，在隊上就可以玩，算是很方便的一個娛樂吧，然後也不需要特別準備什麼，手機大概是每個人的基本配備了，像我現在這個年紀，<u>上班當主管有壓力難免會失眠，睡不著時就一個人玩一下</u>，總比在床上翻來翻去一直睡不著好，玩一下<u>至少暫時忘了壓力和失眠的痛苦，這點算是對消防工作的幫助吧。</u></p>	<p>睡不著時就一個人玩一下，至少暫時忘了壓力和失眠的痛苦，這點算是對消防工作的幫助吧。(E-7-1)</p>
---	---

訪談編號：F

訪談對象：消防隊員，27 歲男性，年資 6 年，已婚

訪談時間：2022/02/16

訪談方式：深入訪談並紙筆紀錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>第一部份 消防人員使用智慧型手機遊戲現況部份</p> <p>一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？</p> <p>目前使用<u>蘋果 IphoneSE 手機</u>，我有在玩<u>激鬥峽谷、砰砰法師、Army Commander、瘋種菜、Free Fire</u>。</p>	<p>蘋果 IphoneSE 手機，有在玩激鬥峽谷、砰砰法師、Army Commander、瘋種菜、Free Fire。(F-1-1)</p>
<p>二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？</p> <p><u>我每天都會玩手遊，有空閒時就會玩，一天加起來的時間大約 2 小時</u></p>	<p>每天都會玩手遊，空閒時就會玩，一天加起來的時間大約 2 小時左右。</p> <p>(F-2-1) 剛好有喜歡的活動或角色會多花一點，這樣下個月就少花一點或</p>

<p>左右吧。大概一個月 1000 元左右吧，如果剛好有我喜歡的活動或角色會多花一點，這樣下個月就少花一點或不要花，會控制在一個月一千上下的預算內。</p>	<p>不要花，會控制在一個月 1000 元上下的預算內。(F-2-2)</p>
<p>三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因。</p> <p>比較起來還是喜歡和朋友、同事一起玩吧，只要同事不要太過於在意遊戲的勝負，這樣壓力會很大，玩起來就沒有像在休閒放鬆的感覺，反而更累，大家一起輕鬆玩的話，我會喜歡和大家一起玩，雖說是輕鬆玩，一起對戰的遊戲我還是會很認真對待，只是對勝負不要太在意，畢竟只是遊戲，一起玩的樂趣還是比較多，大家可以討論戰術、說笑、嘗試多玩的玩法等等，所以會比較喜歡大家一起玩遊戲。</p>	<p>喜歡和朋友、同事一起玩，只要同事不要太過於在意遊戲的勝負，壓力會很大，大家一起輕鬆玩的話，我會喜歡和大家一起玩，一起玩的樂趣還是比較多，大家可以討論戰術、說笑、嘗試多玩的玩法等等，所以會比較喜歡大家一起玩遊戲。(F-3-1)</p>
<p>第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份</p> <p>一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。</p> <p>消防隊的勤務主要都是靠體力、勞力的活動，有時候勤務太多，有時間坐下來休息時就不會想再做耗體力、心力的活動，只想要放鬆舒緩一下，我</p>	<p>消防隊勤務太多，有時間坐下來休息時就不會想再做耗體力、心力的活動想要放鬆舒緩一下，玩手遊有這樣的功效，不管是在上班期間或是下班之後，都是滿方便一個放鬆抒發的活動。(F-4-1)</p>

<p>覺的玩玩手遊有這樣的功效，而且也方便，這樣不管是在上班期間或是下班之後，都算是滿方便一個放鬆抒發的活動吧。</p>	
<p>二、請問你目前玩的手機遊戲類型？較喜歡玩什麼類型的遊戲？ 激鬥峽谷是<u>策略類型</u>、砰砰法師算益智遊戲<u>解謎類</u>的、Army Commander、瘋種菜是<u>模擬類</u>的、Free Fire 是<u>動作類</u>的遊戲。<u>可以多人連線類的遊戲都滿喜歡的</u>，我喜歡多人一起組隊上網與別人連線對戰，所以可以多人連線一起玩的遊戲我都會試試，<u>沒有特別挑什麼類型的遊戲玩</u>。</p>	<p>策略類、解謎類、模擬類、動作類。(F-5-1) 可以多人連線類的遊戲都滿喜歡的，可以多人連線一起玩的遊戲都會試試，沒有特別挑什麼類型的遊戲玩。(F-5-2)</p>
<p>三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？ 玩模擬類的遊戲<u>可以體驗現實中無法體驗到或很難體驗到的事</u>，例如說戰略模擬類的，就可以體驗當指揮官的感覺、或者模擬當農夫種菜、農場主人養動物、從殭屍群中逃難等等的，我覺得這樣<u>很有趣</u>，<u>有種體驗不同人生的感覺</u>，算是<u>想要滿足現實中無法得到的東西</u>吧，消防員工時很長，<u>綁在消防隊能做的事有限</u>，放假還要處理很多私人的事，<u>不容易體驗到的</u></p>	<p>可以體驗現實中無法體驗到或很難體驗到的事，很有趣，有種體驗不同人生的感覺，想要滿足現實中無法得到的東西，綁在消防隊能做的事有限，不容易體驗到的事，只好靠遊戲來體驗。(F-6-1)</p>

<p>事，只好靠遊戲來體驗了，以後科技更進步，VR（虛擬實境，英文全名為 Virtual Reality）技術更好之後來體驗，應該會更逼真。</p>	
<p>四、可以說明一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？</p> <p><u>消防工作也是很多樣化，每次遇到的任務看起來類似，但其實都不太一樣，例如火災不會有外觀和內部擺設、裝潢都一模一樣的建築物，所以很多細節部份要想怎麼快速、安全的完成，出勤救護的時候想怎麼幫助患者、打火的時候想怎麼快速滅火、救人，我覺的玩手遊有助於刺激增加我應變反應的能力，很多動作類的遊戲就是比誰的反應快，消防工作也是，會面對很多突如其來的狀況，反應要很快速，才能避免受傷，安全的達成任務。</u></p>	<p>消防工作也是很多樣化，遇到的任務都不太一樣，玩手遊有助於刺激增加應變反應的能力，消防工作會面對很多突如其來的狀況，反應要很快速，才能避免受傷，安全的達成任務。</p> <p>(F-7-1)</p>

訪談編號：G

訪談對象：消防隊員，29 歲男性，年資 5 年，已婚

訪談時間：2022/02/23

訪談方式：深入訪談並紙筆紀錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
第一部份 消防人員使用智慧型手機	Iphone12 手機，全民打棒球、Free

<p>遊戲現況部份</p> <p>一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？</p> <p>從開始拿智慧型手機後就一直都是使用 Iphone 系列，現在拿的是 <u>Iphone12</u>，目前有玩<u>全民打棒球</u>、<u>Free Fire</u>。</p>	<p>Fire。(G-1-1)</p>
<p>二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？</p> <p><u>每天大約花 2 小時</u>在手機遊戲上面，<u>如果上班有空閒想抒發一下就可能</u>會玩久一點。<u>一次花兩千元以內</u>還能接受，但是一個月上限大概花一次大條的。</p>	<p>每天大約花 2 小時，如果上班有空閒想抒發一下就可能玩久一點。(G-2-1) 一次花兩千元以內，一個月上限大概花一次。(G-2-2)</p>
<p>三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因</p> <p><u>我比較喜歡玩多人一起</u>玩的遊戲，<u>最好能組隊的</u>，我是一個靜不下來的人，越熱鬧越好，所以<u>特別喜歡找一群人一起玩手遊</u>、<u>這樣一起打嘴砲</u>的感覺，會感到很舒壓。</p>	<p>比較喜歡玩多人一起玩的遊戲，最好能組隊的，喜歡熱鬧，特別喜歡找一群人一起玩手遊、一起打嘴砲的感覺，會感到很舒壓。(G-3-1)</p>
<p>第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份</p> <p>一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。</p> <p>玩手機遊戲<u>單純想舒壓</u>、平時上班時</p>	<p>單純想舒壓、平時上班時間被綁太死，沒太多時間可以做自己的事情，一有空閒就想玩手機。(G-4-1)</p>

<p>間被綁太死，沒太多時間可以做自己的事情，所以一有空閒就想玩手機。</p>	
<p>二、請問你目前玩的手機遊戲類型？ 較喜歡玩什麼類型的遊戲？ 目前玩的遊戲是<u>運動類</u>跟<u>動作射擊類</u>。玩全民打棒球主要是因為想回味中華職棒的感覺。另外射擊遊戲就是喜歡跟整群同事一起打打殺殺，感覺蠻舒壓的，這二類都是我比較喜歡玩的類型。</p>	<p>運動類、動作類。(G-5-1) 運動類、動作類二類都是比較喜歡玩的類型。(G-5-2)</p>
<p>三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？ 玩手機遊戲單純就是想在遊戲中得到<u>成就感</u>，<u>遊戲裡面得到的道具、成就還有勝利的成果</u>，讓我會覺得有<u>成就感</u>，還有一群同事組隊玩遊戲，一起獲勝，或是一起討論著戰術，這種感覺非常的棒。</p>	<p>想在遊戲中得到成就感，遊戲裡面得到的道具、成就 還有勝利的成果，讓我會覺得有成就感，一群同事組隊玩遊戲獲勝、討論戰術，感覺非常的棒。(G-6-1)</p>
<p>四、可以說明一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？ 如果硬要扯上邊，那或許就是我們玩得 Free Fire 射擊遊戲，它也算是一種團隊遊戲，四人一隊一起對抗其他敵人，試著討論戰術，共同作戰，我覺得這個跟消防工作也是非常相近，而</p>	<p>同事可以藉著共同玩一個遊戲，拉近大家之間的距離，更有向心力，因為消防隊的生活就像一個大家庭，上班時除了生活在一起，打火時也可以說是一起出生入死，大家庭裡面的成員如果感情好、相處融洽，對工作也很有幫助。(G-7-1)</p>

<p>且各位同事可以藉著共同玩一個遊戲，拉近大家之間的距離，更有向心力，因為消防隊的生活就像一個大家庭，上班時除了生活在一起，打火時也可以說是一起出生入死，大家庭裡面的成員如果感情好、相處融洽，對工作也很有幫助。</p>	
--	--

訪談編號：H

訪談對象：消防隊員，37 歲男性，年資 6 年，未婚

訪談時間：2022/02/22

訪談方式：深入訪談並紙筆紀錄輔以錄音

訪談逐字稿內容	編碼分析
<p>第一部份 消防人員使用智慧型手機遊戲現況部份</p> <p>一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？</p> <p>目前使用的是 <u>Iphone 12 Pro 手機</u>，有在玩 <u>Battle Boom、Battle Bay、貓咪大戰爭</u>。</p>	<p>Iphone 12 Pro 手機，有在玩 Battle Boom、Battle Bay、貓咪大戰爭。(H-1-1)</p>
<p>二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額。</p> <p><u>每天都會玩，有空就會玩一下</u>，時間大概就是遊戲一、二局的時間，<u>一次大概 10-20 分鐘</u>吧，玩的時間不會太長，就放鬆一下，還要事情要做。我是習慣買個遊戲的月卡，<u>一個月大概 399 元</u>吧，<u>一個月花這個金額在遊戲</u></p>	<p>每天都會玩，有空就會玩一下，一次大概 10-20 分鐘。(H-2-1) 一個月大概 399 元在遊戲上。(H-2-2)</p>

<p>上就好，不會花太多。</p>	
<p>三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因</p> <p>我喜歡一個人玩，比較方便，因為玩的時間不固定，也懶得想玩的時候還要找人或約時間，一個人隨時想玩就玩一下，而且消防隊員這個工作勤務是屬於輪班性質，大家要自己找有空的時間做事或休閒，所以要約也不是太好約，但偶爾跟同事玩一下也是不錯啦，不同的感覺，但大多還是喜歡一個人玩就好。</p>	<p>喜歡一個人玩，比較方便，因為玩的時間不固定，也懶得想玩的時候還要找人或約時間，一個人隨時想玩就玩一下，偶爾跟同事玩一下是不錯，大多還是喜歡一個人玩。(H-3-1)</p>
<p>第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份</p> <p>一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。</p> <p>主要還是以消遣娛樂為主吧，消防隊上班一次要上一整天，活動空間被限制在消防隊，時間又長，玩一下手遊打發打發時間，還有為了不要讓消防業務讓自己頭腦變的死板板的，玩一下適合的遊戲，也可以讓頭腦靈活一點，聽說玩麻將可以預防老人痴呆，玩一些要動腦類型的應該也可以吧，手遊也是上網與他人連線對戰，要用頭腦的。</p>	<p>主要還是以消遣娛樂為主，消防隊上班一次要上一整天，活動空間被限制在消防隊，時間又長，玩一下手遊打發打發時間，不要讓頭腦變的死板板，適合的遊戲可以讓頭腦靈活一點，手遊也是上網與他人連線對戰，要用頭腦的。(H-4-1)</p>
<p>二、請問你目前玩的手機遊戲類型？較喜歡玩什麼類型的遊戲？</p>	<p>策略類、動作類、模擬類。(H-5-1)</p> <p>喜歡玩需要動腦想一些策略的或是需</p>

<p>Battle Boom 是策略類型、Battle Bay 算動作射擊類的、貓咪大戰爭是模擬類型。我喜歡玩需要動腦想一些策略的或是需要操控技術的遊戲，如果只是無腦的練功或是只有單調的殺來殺去玩法，我沒什麼興趣，然後一個人就可以上網與他人對戰的遊戲最好，大概就是策略類、模擬類型居多吧，因為我比較常一個玩，又喜歡上網跟人動腦對戰。</p>	<p>要操控技術的遊戲，一個人就可以上網與他人對戰的遊戲最好，策略類、模擬類型居多。(H-5-2)</p>
<p>三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？ <u>連線上網與不同玩家對戰，因為不知道對方會使用什麼戰術，有一種緊張刺激的感覺，沉浸於彼此較勁的過程中會覺的很有意思，如果彼此旗鼓相當最後我又能獲勝的話，會覺的很爽、很有成就感，覺得自己好像在某方面也是很厲害的，讓自己更有自信我就是想得到這種優越感與成就感吧</u></p>	<p>連線上網與不同玩家對戰，因為不知道對方會使用什麼戰術，有一種緊張刺激的感覺，沉浸於彼此較勁的過程中會覺的很有意思，能獲勝的話，會覺的很爽、很有成就感，讓自己更有自信，就是想得到這種優越感與成就感。(H-6-1)</p>
<p>四、可以描述一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？ <u>我覺得在玩手遊可以讓我上班的時候轉移注意力，放鬆上班時的壓力，與一些同事聊天時也比較有話題，畢竟現在幾乎同事都有在玩手遊，聊天開啟話題也很容易，聊開了大家也都會比較熟絡，感情也比較好，大家整天</u></p>	<p>可以讓我上班的時候轉移注意力，放鬆上班時的壓力，同事聊天時比較有話題，開啟話題容易，大家會比較熟絡，感情也比較好，整天上班都在一起，團體氣氛好，壓力也比較小，生活比較快樂。。(H-7-1)</p>

上班都在一起，團體氣氛好，壓力也比較小，生活比較快樂。	
-----------------------------	--



附錄二 訪談大綱

第一部份 消防人員使用智慧型手機遊戲現況部份

- 一、請問你目前使用的智慧型手機種類為何以及有在玩什麼手機遊戲？
- 二、請問你玩手機遊戲的頻率以及願意在手機遊戲上面消費的金額？
- 三、請說明一下比較喜歡一個人玩手機遊戲，或是較喜歡和朋友、同事一起玩遊戲的原因。

第二部份 消防人員對手機遊戲喜好度部份

- 一、請說明一下你玩手機遊戲的動機。
- 二、請問你目前玩的手機遊戲類型？較喜歡玩什麼類型的遊戲？
- 三、請問你有沒有從玩手機遊戲中獲得什麼？或者想得到什麼方面的滿足？
- 四、可以說明一下你玩手機遊戲對於從事消防工作方面有沒有什麼影響？