



INTERNATIONAL CONFERENCE ON  
INNOVATION DIGITAL DESIGN  
*Design Advance, Future Innovation.*

2019

創新數位設計國際研討會  
數位前瞻與設計趨勢

*Design Advance, Future Innovation.*

## 發表證明

林姿妤、陳一夫 先進

於民國 108 年 5 月 31 日參與南臺科技大學數位設計學院主辦之  
「2019 創新數位設計國際研討會 數位前瞻與設計趨勢」  
口頭發表論文

「實境遊戲對參與者地方感之影響」

特頒此書 已茲證明

2019創新數位設計國際研討會 執行委員會  
總執行委員

院長 葉禾田

中華民國一百零八年五月三十一日



2019 INTERNATIONAL CONFERENCE  
ON INNOVATION DIGITAL DESIGN

# 創新數位設計國際研討會

數位前瞻與設計趨勢論文集

DESIGN ADVANCE · FUTURE INNOVATION

議題A 數位設計理論與發展

議題B 創新科技發展與應用

議題C 藝術與文化之數位創作

議題D 創新商品設計與實務



- 網路播言之大學生睡眠者效應研究-蔡佳真,方覺非.....40
- 以提升高齡社會參與之服務系統設計-許宏實,陳士元.....41
- 數位科技時代之產業網路動畫傳播行銷設計模式研究-許嫻安.....42
- 高齡視障者人工智慧物聯網AloT輔助購物裝置研製-馮嘉慧,李安妮,陳重任,陳正鴻.....43
- 台灣網路紅人客群喜好因素初探-陳俊威,陳鴻源,劉千凡.....44
- 互動式數位看板在購物中心的應用-葉禾田,羅苡溱.....45
- 使用者對 Line 帶來即時性、及智慧生活之功能對黏著度關係之研究-楊榮堯,胡亞君.....46
- 探討聊天機器人使用情境與腳本對話如何影響使用意願-曾亭瑜.....47
- LINE PAY與APPLE PAY介面使用性初探-吳亭誼,陳重任,蕭雨青.....48
- 將RFID技術導入於居家收納之可行性研究-葉禾田,羅典偉.....49
- 健康議題數位傳播行銷個案研究-以漱口水為例-謝佳菱.....50
- 時尚美髮數位傳播行銷概念研究-侯凱雯.....51
- 擊樂手創新MIDI演奏實踐模式研究-陳以諾,黃昭智.....52
- 遊戲化應用於博物館導覽學習成效之初探-以古機械科技館木構建築特展為例-吳宜潔,陳姿汝.....53

**議題C 藝術與文化之數位創作**

- 國樂與詩詞的視覺化設計創作研究-吳慧潔.....52
- 地方色彩結合豬年彩繪公仔主題創作於國民小學五年級視覺藝術課程-高嘉君.....53
- 以沈浸理論探討人格特質之研究-以霹靂布袋戲迷為例-蘇奕祥.....54
- 電視廣告創意表現之傳達性分析研究-柯淳偉,陳鴻源.....55
- 頻道識別的動態圖像之設計分析-蔡佩容,李其璋.....56
- 伴手禮包裝設計與消費者偏好之研究-以日本遊客為例-高小雯,蕭雨青.....57
- 實境遊戲對參與者地方感之影響-林姿好,陳一夫.....58
- 電影語言對童話故事表現的影響-以《三隻小豬的真實故事》為例-林世傑,李思欣.....59
- 新住民子女對於多元文化課程偏好之研究-陳俊智,顏邑璇.....60
- 台灣農產品牌案例分析與比較-以2018~2019臺灣農漁會百大精品為例-林好臻.....61
- 魔法少女戰鬥場景研究--以《魔法少女小圓》為例-阮上芸.....62
- 金馬獎海報設計趨勢研究-蔣世寶,黃佳萍.....63
- 當代抽象攝影的呈現方式-以閃燈高速凝結為例-劉曉天.....64
- 博物館兒童導覽形式分析\_以台史館與奇美博物館為例-江蕙心,程筑鈺.....65
- 以心流理論初探博物館兒童學習生物科學的感受-張昕瑀,程筑鈺.....66
- 流行音樂產業系畢業製作那年花開之校園戀愛主題音樂創作  
 -許彥翔,彭騰緯,王逸婷,利惟庸,鄭安婷,張庭維,林佩儒.....67

## 實境遊戲對參與者地方感之影響 The impact on participants of virtual reality game in local villages

林姿妤\* 陳一夫\*\*

\*南臺科技大學視覺傳達設計系碩士班 研究生 \*\*南臺科技大學視覺傳達設計系 助理教授  
824girl@gmail.com yifuchen@stust.edu.tw

### 摘要

真人實境遊戲是新型態娛樂的一種，以真實世界為平臺的互動式遊戲，鼓勵玩家跳脫螢幕框架走出戶外，用豐富的劇情引導玩家在真實世界中解開謎題。國內許多政府單位也開始與實境遊戲業者合作推出主題遊戲，以此模式深化參與者體驗並促進文化資產認識，帶來新的消費群，如：臺南無米樂社區所推出的《奔跑吧！農夫》以及位在臺南市區的鳳凰城謎陣等。本研究透過臺南市七股區三股社區真人實境遊戲《時光的迴聲》探究遊戲前導覽，社區傳說為故事文本，綜合社區文史景點，經由解謎推理和完成任務過程，對參與者地方認知及環境心理影響來探討真人實境遊戲對參與者地方依附之影響，於正式問卷前發放前測問卷，輔以深入訪談，以了解參與者對社區導覽及遊戲之真實感受，再以問卷調查玩家，研析參與者對當地地標、建築、店家或角色人物之印象及想法。

從問卷前測結果顯示，多數參與者認為在遊戲過程中關主角色扮演有助於增加當地印象及更能融入遊戲情境中，並對當次旅遊經驗感到滿意，且參與者重遊意願高。於訪談中得知參與者認為事前導覽能有效提升對於遊戲的期待感，並加深社區各解謎點印象及了解當地之地標形成原因，進而對地方印象更為深刻。

關鍵詞：真人實境遊戲、地方依附

# 實境遊戲對參與者地方感之影響

## The impact on participants of Alternate reality game in local villages

林姿妤\* 陳一夫\*\*

\* 南臺科技大學視覺傳達設計系碩士班 研究生

ma7j0203@stust.edu.tw

\*\* 南臺科技大學視覺傳達設計系 助理教授

yifuchen@stust.edu.tw

### 摘要

真人實境遊戲是新型態娛樂的一種，以真實世界為平臺的互動式遊戲，鼓勵玩家跳脫螢幕框架走出戶外，用豐富的劇情引導玩家在真實世界中解開謎題。國內許多政府單位也開始與實境遊戲業者合作推出主題遊戲，以此模式深化參與者體驗並促進文化資產認識，帶來新的消費群，如：臺南無米樂社區所推出的《奔跑吧！農夫》以及位在臺南市區的鳳凰城迷陣等。本研究透過臺南市七股區三股社區真人實境遊戲《時光的迴聲》探究遊戲前導覽，社區傳說為故事文本，綜合社區文史景點，經由解謎推理和完成任務過程，對參與者地方認知及環境心理影響來探討真人實境遊戲對參與者地方依附之影響，於正式問卷前發放前測問卷，輔以深入訪談，以了解參與者對社區導覽及遊戲之真實感受，再以問卷調查玩家，研析參與者對當地地標、建築、店家或角色人物之印象及想法。

從問卷前測結果顯示，多數參與者認為在遊戲過程中關主角色扮演有助於增加當地印象及更能融入遊戲情境中，並對當次旅遊經驗感到滿意，且參與者重遊意願高。於訪談中得知參與者認為事前導覽能有效提升對於遊戲的期待感，並加深社區各解謎點印象及了解當地之地標形成原因，進而對地方印象更為深刻。

關鍵詞：真人實境遊戲、地方感、地方依賴、地方依附

# 一、緒論

## 1-1 研究背景與動機

真人實境遊戲(Alternate reality game)又稱另類實境遊戲、替代現實遊戲等，是一種以真實世界為平臺，加入豐富的劇情與互動模式的新型態娛樂，目的是為了鼓勵玩家跳脫螢幕框架走出戶外，引導玩家在真實世界中解開謎題。相較於傳統電玩中的角色是被人工智慧所控制，角色在真人實境遊戲中是被遊戲的設計者所控制。玩家通常以社群群體參加遊戲，親身與遊戲中角色互動，分析遊戲故事、真實世界之場景及非玩家角色所提供的線索，來解決挑戰或謎題。

國內許多政府單位開始與實境遊戲業者合作推出真人實境遊戲，以主題及故事吸引玩家參加，於遊戲故事及謎題連結在地人文、產業、建築或地景，在遊戲開始前，以靜態深度導覽方式帶領玩家走訪各解謎點，以深化參與者體驗並促進遊戲點之文化資產認識，帶來新的消費群，如：臺南無米樂社區所推出的《奔跑吧！農夫》以及位在臺南市區的鳳凰城謎陣等。由於越來越多政府部門、博物館及文化機構嘗試以真人實境遊戲來推廣文化資產，進而連結到休閒或觀光發展，但國內目前對此相關實證研究仍缺乏，故本研究擬針對真人實境遊戲設計與產生效益之關係進行探討。

本研究以臺南市七股區三股社區之實境遊戲《時光的迴聲》為個案研究對象。個案位於臺南市西部沿海地區，運用民間信仰媽祖顯靈保祐居民之傳說故事帶入遊戲謎題中，解謎點則結合社區文化資產點，如廟宇、老店舖、人物、地標、祭祀點、產業地景等，遊戲為使玩家更融入情境，於各解謎點穿插安排關主角色(Non-Player Character, NPC)與玩家互動，並在遊戲前帶領玩家走訪各解謎點，提高玩家對地方的熟悉度並給予解謎前的線索。本研究以實際參與全程遊戲之玩家為調查對象，並於遊戲結束後發放問卷以探知玩家想法，分析遊戲設計對參與者地方認知及環境心理之影響，以探討真人實境遊戲對參與者地方感中的地方依附之影響。

## 1-2 研究目的

根據上述研究動機，本研究欲了解真人實境遊戲對參與者之影響，研究目的為下：(1)真人實境遊戲對參與者地方依附之影響。(2)對不同年齡的玩家，遊戲影響其地方依附程度是否有顯著差異。

## 1-3 研究限制

本研究礙於須配合遊戲所舉辦之場次時間及玩家數量，因此樣本數量無法短時間大量蒐集，僅以一梯次參與玩家為施測對象，擬於後續研究中持續增加樣本。

## 二、 文獻探討

### 2-1 真人實境遊戲

近年來所興起的真人實境遊戲，其主要特性多以具備故事性或主題性的情境設定為背景文本，藉此特定情境的空間內，來引導或誘發玩家融入所塑造的氛圍，透過場景或道具的設計，使玩家能與場域產生互動，進而有身歷其境之感；於遊戲過程中，玩家與其他參與者彼此互相合作或競爭，利用場景及道具所提供之資訊，以邏輯推理、腦力激盪或肢體活動來解謎或獲得提示，以便在遊戲中解決問題或達成目的，滿足遊戲所設定之成功或過關條件，並透過各式精巧的道具與佈景，以創意將地方特色及文化資產融入其中，使玩家除可推理與冒險的樂趣外(黃孝璋、李晶，2015)，藉由玩家參與與找尋線索之解謎過程，以主動及互動方式引導玩家認識地方之人文地產景特色。

真人實境遊戲與密室逃脫最大的不同，在於密室逃脫內的道具及場景皆以人為營造為主，將玩家關入一個已設定好的密閉空間進行遊戲，而真人實境遊戲則以「真實空間」為主，利用既有的空間場域營造解謎氣氛，結合任務包、手機 APP 來獲得提示及確認答案，過程中不預設路線及關卡解謎順序，給予玩家極大自由度。

在玩家年齡分布上，根據與真人實境遊戲公司「芒果遊戲」訪談中得知，一般實境遊戲公司在定位客群時，與密室逃脫之客群相似，年齡分布約為 15~35 歲，但因真人實境遊戲不單只是遊戲，遊戲作為一個媒介來講述主題故事，並連結至真實空間，因此也延伸出探險、旅遊、教育推廣及企業人力培育等市場，在旅遊與教育推廣市場中，有交通工具之親子族群變得較多，且消費力較強，而企業也會以遊戲來做團隊建立或公司內訓，其玩家則是以 35~55 歲居多。

### 2-2 地方依附

地方感、地方依附與社區依附等概念在近年來受到廣泛的探索與應用。地方感不同於地方依附，地方感主要是在強調個體對地方的主觀瞭解與感受(曹勝雄、孫君儀，2009)，而地方依附(place attachment)則是指個體與特定環境的連結關係(聶筱秋等譯，2003)。當個體開始接觸一個地方時會對地方產生地方感，但不一定會對地方產生認同或強烈的依附(曹勝雄、孫君儀，2009)。而目前衡量地方依附方式多採實證設計，常以量性方式呈現結果，並視情況其可當作自變數或依變數(林嘉男、許毅璿，2007)。過去的研究常用地方依賴(place dependence)及地方認同(place identity)來描述地方依附的意義(Proshansky et al., 1983; Williams et al., 1922; Kyle et al., 2003a)。地方依賴主要是指地方的實質功能滿足使用者從事遊憩活動的需求，包括環境景觀、公共設施、特殊的資源、可及性等。Lee(2001)認為可預測旅遊目的地依附程度的變數為目的地吸引力、旅遊經驗、滿意度、家庭傳統目的地、目的地熟悉度及年齡這六項。而地方認同則是一種人對地方的認同感，能使個人區分這個地方與其他地方的不同(曹勝雄、孫君儀，2009)通常需要長時間累積而成，相

較之下地方依賴只需短時間即可形成。因此本研究主要以地方依賴來衡量真人實境遊戲對參與者地方依附之影響，衡量項目包含玩家滿意度及目的地吸引力兩項。

### 三、 研究設計與方法

#### 3-1 研究方法

共分為兩部份，第一部份為針對受測者基本資料、玩家滿意度、目的地吸引力進行描述性統計；第二部份設立研究假設，以單一樣本 t 檢定衡量玩家遊戲滿意度及利用獨立樣本 t 檢定衡量不同年齡群玩家地方依附是否有顯著差異。

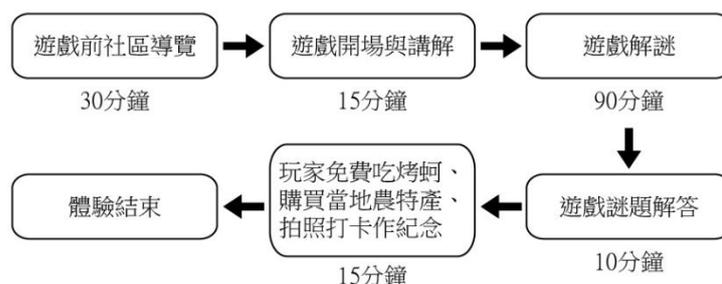
#### 3-2 研究假設

依據上述說明，本研究針對玩家年齡是否會影響對社區導覽的滿意度以及影響玩家地方依附程度，設立以下研究假設：

- H0：玩家對「遊戲滿意度」的整體認知低於普通。
- H1：玩家對「遊戲滿意度」的整體認知高於普通。
- H2：不同年齡群的玩家，其地方依附程度無顯著差異。
- H3：不同年齡群的玩家，其地方依附程度有顯著差異。

#### 3-3 研究區域及對象

本研究以臺南市七股區三股社區之真人實境遊戲「時光的迴聲」為個案研究，並以一梯活動場次實際參與全程遊戲之玩家為問卷施測對象。遊戲共需 2 小時 40 分鐘，全程以徒步方式完成遊戲，解謎遊戲開始前先為玩家進行 30 分鐘的社區導覽，增加玩家對解謎點熟悉度及提升對遊戲期待感，導覽結束後開始遊戲解說及解謎共計 105 分鐘，遊戲所有關卡皆為社區文史地點，解謎結束後將會解答遊戲關卡謎題供未解開的玩家瞭解，最後則會請每位玩家免費吃烤蚵及可購買社區小農種植的農特產品當成伴手禮(流程詳見圖一)。



圖(一) 遊戲體驗流程圖

### 3-3 抽樣方法及樣本數

以一梯次完整參與活動之玩家進行普查，共發出 30 份問卷，回收 30 份問卷，扣除無效及填答不完整問卷 6 份，有效問卷共計 24 份，問卷有效率達 80%。

## 四、 研究結果

### 4-1 描述性統計

表一，針對受測者之性別、年齡、教育程度、職業、居住地、同行夥伴、是否曾經去過當地及如何得知此遊戲，進行樣本分析，受測者女性玩家(62.5%)多於男性玩家(37.5%)；在年齡方面，以 31-40 歲居多，占 37.5%；在教育程度上，以專科或大學為多數，共占 70.8%；職業方面，以從商及服務業為多數，占 33.3%；而多數玩家皆從南部地區前來，共占 79.2%；並且以沒去過三股社區的玩家居多，占了 87.5%；最後大部分的玩家皆由親友同事推薦得知此活動，共占 70.8%。

表 1：玩家基本資料分析表

基本資料	類別	樣本數	百分比
性別	男	9	37.5%
	女	15	62.5%
年齡	21-30 歲	8	33.3%
	31-40 歲	9	37.5%
	41-50 歲	1	4.2%
	51 歲以上	6	25.0%
教育程度	高中職(含以下)	3	12.5%
	專科或大學	17	70.8%
	研究所(含以上)	4	16.7%
職業	學生	2	8.3%
	軍公教警	4	16.7%
	商/服務業	8	33.3%
	家管	1	4.2%
	退休人員	4	16.7%
	其他	5	20.8%
居住地	北部	3	12.5%
	中部	2	8.3%
	南部	19	79.2%
同行夥伴	朋友/同學	19	79.2%
	親人	5	20.8%
是否曾經來過	有	3	12.5%
	無	21	87.5%
如何得知此遊戲	部落客推薦	1	4.2%
	芒果遊戲粉絲專頁	4	16.7%
	三股社區粉絲專頁	1	4.2%
	親友同事推薦	17	70.8%
	其他	1	4.2%

由表二可知，玩家印象最深刻的解謎點為「台電彩繪牆」，共有 33.3% 玩家勾選，其餘解謎點則各有玩家認為印象最深刻。

表 2：玩家印象最深刻解謎點分析表

項目	次數分配表	百分比
龍德宮	2	8.3%
吉安香舖	2	8.3%
鯉魚池	2	8.3%
建豐碾米廠	3	12.5%
台電彩繪牆	8	33.3%
蚵寮	2	8.3%
北營大樹	2	8.3%
赤嘴彩繪牆	3	12.5%
總計	24	100.0%

在「玩家印象最深刻的原因」題項，採複選題供玩家勾選，並由表三可知，有 32.5% 玩家勾選印象最深刻的原因為解謎道具的設計。

表 3：玩家印象最深刻原因分析表

項目	次數	百分比
導覽解說內容	4	10.0%
謎題內容設計	12	30.0%
關主角色扮演	8	20.0%
解謎道具設計	13	32.5%
地點風貌	3	7.5%
總計	40	100.0%

在玩家想花更多時間停留的選項中，採複選題進行調查，由表四可看出，「龍德宮」以 34.3% 高出其餘解謎點。

表 4：玩家想花更多時間停留點分析表

地點	次數	百分比
龍德宮	12	34.3%
吉安香舖	2	5.7%
鯉魚池	2	5.7%
建豐碾米廠	6	17.1%
蚵寮	1	2.9%
北營大樹	5	14.3%
赤嘴彩繪牆	5	14.3%
無	2	5.7%
總計	35	100.0%

在「玩家最喜歡的安排項目」題項以複選題供玩家勾選，由表五得知，在玩家最喜歡的安排項目中，多數玩家認為實際「拿道具包解謎」最讓他們喜愛，占 40.9%，其次為「穿著榔群進行社區導覽」，占了 31.8%。

表 5：玩家最喜歡的安排項目分析表

項目	次數	百分比
穿著榔裙進行社區導覽	14	31.8%
拿道具包解謎	18	40.9%
使用廣播塔	5	11.4%
吃烤蚵	6	13.6%
購買農特產	1	2.3%
總計	44	100.0%

## 4-2 研究假設驗證

H0：玩家對「遊戲滿意度」的整體認知低於普通。

H1：玩家對「遊戲滿意度」的整體認知高於普通。

以單一樣本 t 檢定驗證玩家滿意度，由 1 至 5 分評量，分別代表「非常不滿意」至「非常滿意」，以玩家平均對於遊戲滿意度高於普通及低於普通為假設。衡量項目包含「玩家整體滿意度」、「關主裝扮有助融入氣氛」及「社區導覽有助於對社區了解」，並由三項目平均值做檢驗，由表 6 可知，所得到的結果為顯著性小於 0.05，因此推翻玩家對「遊戲滿意度」的整體認知低於普通此假說。

表 6：玩家遊戲滿意度分析表

	t	自由度	顯著性(雙尾)	平均值差異	差異的 95% 信賴區間	
					下限	上限
滿意度	11.702	23	.000	1.30556	1.0748	1.5363

H2：不同年齡群的玩家，其地方依附程度無顯著差異。

H3：不同年齡群的玩家，其地方依附程度有顯著差異。

以獨立樣本 t 檢定將玩家年齡以 40 歲為分界點分為兩群，驗證玩家年齡高低對於地方依附是否有顯著差異。並用「社區導覽有助於對社區了解」作為地方依附衡量項目。由表 7 顯示，顯著性為 0.393，大於 0.05，因此得知，不同年齡群的玩家，其地方依附無顯著差異。而 40 歲以上滿意度平均為 4.43 分，40 歲以下為 4.35 分。

表 7：社區導覽有助於玩家對社區了解檢定表格

	變異數等式的 Levene 檢定		平均值等式的 t 檢定		
	F	顯著性	t	自由度	顯著性(雙尾)
採用相等變異數	.684	.417	-.872	22	.393
不採用相等變異數			-.923	12.778	.373

## 五、 結論與建議

### 5-1 結論

#### 1. 描述性統計

由研究結果分析可知，多數受測者為第一次接觸當地，因此較無先前經驗干擾，可獲得更準確之測量結果。多數玩家接觸此實境遊戲皆透過親友/同事推薦並與朋友前來，可推測參與過此遊戲之玩家對。

最令玩家印象深刻之地點為台電彩繪牆，其原因為解謎道具設計及謎題內容設計，由此數據可知社區導覽受時間限制，因此無介紹此地點，玩家只能透過地圖尋找解謎點，但也因為這樣相較於其他導覽有介紹之文史地點，玩家必須自己穿梭在社區各巷弄間，導致無導覽介紹之地點反而更讓玩家印象深刻。但在玩家最想花時間停留的地點上則是龍德宮占大多數，此數據結果可推測，遊戲故事文本以媽祖顯靈為背景，不論是在道具包設計、解謎道具還是關卡設計上皆圍繞於

此,再者最後破關者會使用龍德宮內設置的廣播塔發表勝利宣言並以此召集所有玩家結束遊戲並集合,因此除了社區導覽外,玩家會想再更進一步了解此地點。而最後在最喜歡的安排項目中,拿道具包實際解謎及社區導覽占了多數玩家,由此可知相較於附加之美食品嘗或農特產購買,玩家更偏愛實際了解社區之地點及文史故事,並實際拿著道具包走訪於社區中解謎,享受團隊合作及腦力激盪之樂趣。

## 2. 研究假設

H1: 玩家對「遊戲滿意度」的整體認知高於普通。

在玩家對遊戲滿意度上研究結果顯示玩家認為整體遊戲為「滿意」,顯示玩家對於遊戲整體設計有感知且感受為正向。

H2: 不同年齡群的玩家,其地方依附程度無顯著差異。

由研究結果顯示,年齡不會影響地方依附,可以得知目前社區導覽方式並不會對特定年齡族群產生明顯困擾或不理解之處,而此模式也可持續進行,不須額外修正。

## 5-2 未來研究方向

本研究未來將針對《時光的回聲》真人實境遊戲,玩家遊戲前及遊戲後對地方喜好程度及具體認知做為後續研究方向。

## 參考文獻

中文部分：

1. 黃孝璋、李晶(2015)。以方法目的鏈理論探討實境遊戲之體驗與價值。*大專體育學刊*,17(2), 110。
2. 曹勝雄、孫君儀(2009)。建構場所依附因果關係模式。*地理學報*, 55, 43-63。
3. 聶筱秋、胡中凡、唐筱雯、葉冠伶譯(2003)。*環境心理學*。台北：桂冠圖書。
4. 林嘉男、許毅璿(2007)。人與環境關係之論述：釐清「地方感」、「地方依附」與「社區依附」在環境研究上的角色。*環境教育研究*, 5(1), 39-71。

英文部分：

1. Willams,D.R.,Patterson,M.E.,Poggenbuck,J.W.&Watson,A.E.(1992). Beyond the commodity metaphor: Emotional and symbolic attachment to place. *Leisure Science*, 14, 29-46.

## 附錄

### 實境遊戲影響參與者地方感之問卷調查

親愛的朋友您好：

非常感謝您撥空填寫本問卷，這是一份關於實境遊戲學術研究的問卷，為確實瞭解參與者對三股社區實境遊戲的心理感受。想得知您的寶貴意見，問卷採不記名方式進行，所有資料僅供學術研究之用，絕不對外公開，敬請安心填答。

敬祝 健康如意！

南臺科技大學視覺傳達設計系碩士班 指導教授 陳一夫 老師  
學生 林姿好 敬上

#### 一、請您針對參與活動後的實際感受填答

1. 請問您對於本次實境遊戲的整體滿意度為?  
(1) 非常滿意 (2) 滿意 (3) 普通 (4) 不滿意 (5) 非常不滿意。
2. 請問您在遊戲過程中，令您印象最深刻的解謎點為?(單選題)  
(1) 龍德宮 (2) 吉安香舖 (3) 鯉魚池 (4) 建豐碾米廠 (5) 台電彩繪牆 (6) 蚵寮 (7) 北營大樹 (8) 赤嘴彩繪牆。
3. 承上題，令您印象深刻的原因為何?(複選題)  
(1) 導覽解說內容 (2) 謎題內容設計 (3) 關主角色扮演  
(4) 解謎道具設計 (5) 地點風貌 (6) 其他\_\_\_\_\_。
4. 請問您參與實境遊戲時，最喜歡下列哪幾項的安排?(複選題)  
(1) 穿著薯榔裙進行社區導覽 (2) 拿著道具包深入社區解謎 (3) 使用廣播塔發表勝利感言 (4) 解謎結束後吃烤蚵 (5) 購買社區農產伴手禮  
(6) 其他\_\_\_\_\_。
5. 若時間允許，遊戲後您會希望花更多時間在哪個地點停留?(複選題)  
(1) 龍德宮 (2) 吉安香舖 (3) 鯉魚池 (4) 建豐碾米廠 (5) 台電彩繪牆 (6) 蚵寮 (7) 北營大樹 (8) 赤嘴彩繪牆 (9) 無 (10) 其他\_\_\_\_\_。
6. 在此遊戲中加入關主角色扮演有助於您融入氣氛  
(1) 非常同意 (2) 同意 (3) 普通 (4) 不同意 (5) 非常不同意。
7. 透過遊戲前的社區導覽，有助於增加您對社區文史地點的了解

(1) 非常同意 (2) 同意 (3) 普通 (4) 不同意 (5) 非常不同意。

## 二、基本資料

1. 請問您是否曾經來過三股社區？(1) 有 (2) 無。
2. 請問您是由何管道得知本遊戲？  
(1) 部落客推薦 (2) 芒果遊戲粉絲專頁 (3) 三股社區粉絲專頁  
(4) 親友同事推薦 (5) 其他\_\_\_\_\_。
3. 性別：(1) 男 (2) 女。
4. 年齡：(1) 13 歲以下 (2) 14-20 歲 (3) 21-30 歲 (4) 31-40 歲  
(5) 41-50 歲 (6) 51 歲以上。
5. 教育程度：(1) 高中職(含以下) (2) 專科或大學 (3) 研究所(含以上)。
6. 職業：(1) 學生 (2) 軍公教警 (3) 商/服務業 (4) 農林漁牧業  
(5) 工 (6) 家管 (7) 退休人員 (8) 其他\_\_\_\_\_。
7. 居住地：  
(1) 北部(基隆/台北/新北/桃園/新竹/苗栗) (2) 中部(台中/彰化/南投/雲林/嘉義)  
(3) 南部(台南/高雄/屏東) (4) 東部/離島(宜蘭/花蓮/台東/澎湖縣/金門縣/連江縣/蘭嶼/綠島) (5) 其他\_\_\_\_\_。
8. 本次同行夥伴：(1) 獨自一人 (2) 朋友/同學 (3) 親人 (4) 其他\_\_\_\_\_。

——本問卷到此結束，請檢察是否有漏填題目，非常感謝您的協助！——

## 著作權授權書

### 一、授權內容

立書人  不同意 (原因: \_\_\_\_\_ )  
 同意 授權南臺科技大學 數位設計學院

將本人於《2019 創新數位設計國際研討會》所發表之著作，

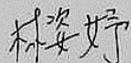
「篇名：實境遊戲對參與者地方感之影響」

刊登於向國際標準書號中心申請 ISBN 之論文集，或以各種方法不限地域、時間、內容加以利用，如進行數位化、重製、收錄等加值流程後，以電子形式透過單機、網際網路或其他公開傳輸方式，提供用戶進行檢索、瀏覽、下載、傳輸、列印等行為，並得以再授權第三者進行前述之行為。

日後送繳研討會論文集紙本或電子檔，其書名、篇名或內容若有修改，仍同具效力。

### 二、著作權聲明

本授權書為非專屬授權，立書人仍擁有上述授權著作之著作權。立書人擔保本著作係立書人之原創性著作，有權依本授權書內容進行各項授權，且未侵害任何第三人之智慧財產權。

立授權書人：

(如有兩位以上作者，可由通訊作者為代表簽名即可)

中華民國 108 年 4 月 12 日