

以層級分析法(AHP)分析網路遊戲點數購買意願影響因素

林榮輝 黃詩惠 華梵大學資管系

摘 要

由於網際網路的興起，帶動了網路遊戲的發展，目前已成為現代社會中熱門的休閒娛樂之一。據市場研究機構 Newzoo (2014)指出，智慧型手機或平板遊戲市佔率逐漸擴大，全球每天透過行動裝置使用 APP 遊戲的人數更超過 10 億人。本研究的目的是在於透過 AHP 分析資深和普通玩家花費在網路遊戲點數或 APP 遊戲所重視的因素及這些因素之間的權重關係。以用來協助網路遊戲廠商在制定網路遊戲點數的行銷策略之參考。結果顯示為遊戲廠商值得投入改善的因素。

關鍵詞：網路遊戲、遊戲點數、購買意願、AHP