

摘要

線上遊戲業者不斷推出新款遊戲吸引玩家，因此如何令玩家轉換到新遊戲或留住玩家，對業者來說均是重要的議題，也對其經營績效有重大影響。人口地理學者提出「推-拉-繫住力理論 (Push-Pull-Mooring Theory, PPM)」來解釋人口的遷徙，主要受到不滿意現居地的推力、新住地吸引的拉力、及個人的繫住因素交互作用的結果。本研究延伸該理論來解釋多人角色扮演線上遊戲(MMORPG) 玩家在線上遊戲此一虛擬國度的轉換。經問卷調查蒐集 654 位玩家樣本資料，以結構方程模式 (SEM)來檢測假說。研究顯示拉力與繫住力均對遊戲轉換有直接的效果，而推力則不顯著。

關鍵詞：轉換意圖、多人角色扮演線上遊戲、推-拉-繫住力遷徙理論