

第六章 結論與建議

本章將綜合本研究第五章的分析結果和研究發現，提出結論，並據此提出學術上的建議供實務界參考，最後提出對後續研究方向的建議。

第一節 研究結論

本研究主要目的在分析比較台灣遊戲軟體公司的創業團隊特性，並觀察在線上遊戲風潮興起之後，各公司的因應方式及創業團隊特性的變化。以下分項敘述本研究的結論。

一、遊戲軟體公司的創業團隊特性

1. 遊戲產業的創業者普遍學歷不高。
2. 遊戲產業最主要的加入誘因為對遊戲的熱忱和興趣、可以多方面學習、追求成就感等，訪談對象中幾乎沒有人提到金錢方面的誘因和對產業前景的樂觀。
3. 遊戲產業大都由創業者獨資成立，創業團隊並沒有公司的所有權。
4. 遊戲產業的創業團隊普遍缺乏財務職能的人才，創業者的財務觀念也很薄弱。
5. 由於企劃人員需要多樣化的知識背景，培養困難，因此國內遊戲產業普遍缺乏企劃人才。

二、技術變革對市場機會、成本結構所造成的變化

1. 線上遊戲時代使遊戲軟體公司部門間的溝通變得更為密切，同時更重視玩家的意見回應。
2. 在線上遊戲時代，網路管理、客戶服務和行銷公關部門的重要性大幅提昇。

三、團隊特性對廠商回應方式的影響

- 1.創業者的先前經驗會影響其所看到的機會,進而影響公司採取的回應方式。
- 2.具有研發能力的遊戲軟體公司會採取自製線上遊戲的應變方式。
- 3.異業轉投資的遊戲軟體公司會採取代理線上遊戲的應變方式,來降低進入遊戲產業的門檻。

第二節 研究建議

一、對政府及國內遊戲產業的建議

1.從政府帶頭做起，期望整個社會能去除對「電玩」的敵視態度，不要將電玩遊戲當作洪水猛獸，而要正視電玩在數位內容產業所扮演的重要角色。實際上，以遊戲橘子的「天堂」會員數號稱有三百萬，「魔力寶貝」、「金庸群俠傳」也都宣稱有兩百萬以上的會員數，加上「仙境傳說」也有百萬以上的會員，全部加起來就有八百萬人在玩線上遊戲，台灣也不過兩千三百萬人。當然這樣的加法是不對的，這裡的會員數可能有重複、可能有虛報，但是台灣的線上遊戲總人口，應該已經超過兩百萬人(傅鏡暉，2003)，佔總人口的十分之一以上，這絕對算是主流娛樂的一種，是數位內容產業的明日之星。既然有這麼多的人投入線上遊戲的行列，在政府大力倡導數位內容的時候，數位娛樂產業絕對是非常重要的。唯有大家能正視電玩遊戲在數位內容產業中所佔的重要角色，好的人才和資金才會投入這個產業，台灣的遊戲產業才會有成功的機會。智冠的林盛隆特助表示，目前台灣遊戲軟體公司的技術大約還比大陸成熟兩年左右，如果在這個節骨眼沒有政府、企業界的支持，這個優勢很快就會消失，台灣的機會就沒有了。

2.和南韓、香港相比，我國的頻寬成本仍然偏高，網路品質也有待加強。一旦寬頻網路的基礎建設完善，數位內容的應用自然就能蓬勃發展。

3.建立人才培育機構和制度。過去遊戲軟體業界一直採取師徒制的方式來傳承經驗，所幸近年來遊戲人才養成教育的制度已經逐漸萌芽，除了屬於補教性質的新藝術遊戲學苑、技職體系的龍華科技大學遊戲系之外，推廣教育體系的淡江大學建教合作中心也和智冠科技合作開設為期半年、共 200 小時的「遊戲軟體創作人才培訓班」。然而專業師資的不足以及法規對學位認證的規定，都會影響人才與資金投入的意願，因此這除了熱衷於遊戲的業界人士之外，還需要政經界和學術界、投資界共同來努力解決，才能順利的舉辦、經營下去。

智冠林盛隆特助表示：「國內由於缺乏自製漫畫，可用的題材和人才就比

較少，因為這兩個產業的連動性是很高的，早年智冠在高雄還有自己的人才育成中心在教美術設計。但是程式和企畫就比較沒辦法單純由其他產業轉移而來，要瞭解遊戲架構的人才能做。師資可以從韓國、日本來挖，但是這要投資很多錢。此外現在國防役學生還是往硬體產業、往園區走。韓國政策就很明確的讓你往遊戲軟體走。雖然現在韓國線上遊戲可能已經飽和了，但是韓國的人才可以外銷到美國、日本的線上遊戲公司，去幫助美、日節省摸索的時間，快速進入線上遊戲戰場。對韓國來說，這也是很好的人才外銷。」例如假設我國的畢業生進入遊戲產業工作可以免服兵役，很明顯會有大批有興趣也具有實力的大學畢業生會投入這個產業，加上從國外引進師資來提昇國內整體水準，發展必然會有另一番光景。即使台灣市場腹地太小，無法容納這麼多人才，大陸還可以作我們的市場腹地，人才也可以投入歐美等線上遊戲領域發展較慢的國家。林盛隆特助說：「投資人才的錢是絕對不會浪費掉的。」

4.雖然線上遊戲不必擔心盜版猖獗的問題，但是不可否認，單機遊戲市場的衰退，和國人不重視智慧財產權的觀念有很大的關連。即使是線上遊戲，也有網咖「公播費」的問題，這在韓國可是遊戲廠商的重要收入之一，如果網咖安裝遊戲卻不付公播費，也是盜版侵權的一種行為。因此政府應加強打擊盜版的行動與決心，這不光是為了遊戲產業，而是整體的數位內容產業都需要大家對智慧財產權的重視，才能建立起健全的市場機制。

5.由於網路犯罪(包括利用網路去欺騙其他使用者，以及駭客入侵資料庫系統造成的破壞)日益猖獗，因此電信警察的擴大編制和法令的修訂都勢在必行，才能讓民眾更安心的倡遊在虛擬世界中。

6.遊戲軟體公司應該強化財務方面的能力,包括人才的網羅和公司成員財務觀念的加強，以符合現代企業經營的法則。

7.遊戲產業或是內容產業應該成立公會，結合彼此的力量去爭取共同的利益，而不是互相殺價競爭。例如網咖公會可以讓它有更大的議價能力，去和遊戲業者談判，或是找機會跟遊戲業者合作。同樣遊戲業者應該成立一個公會，它可以集中資源，去跟網咖業者爭取更好的服務空間，這樣整個產業才

會有一個比較健康的遊戲規則。

二、對後續研究者的建議

1.本研究因受限於時間和訪談可及性,因此無法對更多的遊戲廠商進行訪談。後續研究可考慮增加樣本數,以印證本研究之結論是否具有普遍性。

2.可以針對其他新興產業或傳統產業進行研究,瞭解其創業團隊特性與遊戲軟體公司的特性有何相同及相異點。

3.可選擇創業失敗的遊戲軟體廠商作為研究對象,以資比較。

4. 可以探討不同的遊戲產業廠商,如單機版遊戲和電視遊樂器的廠商之間,其創業團隊特性有何相同及相異點。

5.可以進一步觀察遊戲軟體產業價值鍊中各環節的廠商,例如遊戲開發公司和遊戲發行商,其創業團隊特性有無相同或相異之處?

6.影響新創事業機會認定與選擇之因素,除了創業團隊之先前經驗與現有資源基礎外,有無其他影響因素?