

參考文獻

一、中文

1. 大宇資訊股東會年報，2002/6/25，大宇資訊股份有限公司。
2. 王柏勝，2002，「高科技創業團隊特性與其創業條件互動之研究--創業階段觀點」，國立政治大學科技管理研究所碩士論文。
3. 司徒達賢，2001，策略管理新論：觀念架構與分析方法，智勝文化事業有限公司。
4. 朱以方，2002/11/21，「以宏碁戲谷行銷經驗談大中華市場線上遊戲之行銷策略」，中國文化大學推廣教育部高科技創新食物專題講座。
5. 李欣岳，2003/6/15，「亞太地區領航全球寬頻市場」，數位時代雙週刊第 60 期。
6. 李強，2002/8/15，「產業分析：台灣廠商陷入遊戲機產業爾虞我詐的泥沼」，拓璞產業研究所週報。
7. 呂維振，2003/2/26，「Xbox 亞洲區賣 85 萬台」，遊戲基地新聞，<http://www.gamebase.com.tw/News/event/tvgame/8662.html>。
8. 吳思華，1999，「台灣積體電路產業的動態網絡」，網絡台灣：企業的人情關係與經濟理性（張荳雲主編），遠流出版公司。
9. 吳思華，2000，策略九說：策略思考的本質，臉譜出版。
10. 陳意文，2003，「韓國線上遊戲產業的創新動力 - 人力資源的供應與需求」，經濟部技術處 ITIS 計畫。
11. 許瓊予、陳佳賢、林子勝，2002 年 8 月，「遊戲產業發展現況與展望」，資策會 MIC 報告。
12. 許銘舜，2003，「線上遊戲創新組織平台之研究—以台灣遊戲軟體產業為例」，國立政治大學科技管理研究所未發表碩士論文。

13. 智冠科技股東常會議事手冊，2002/6/25，智冠科技股份有限公司。
14. 黃文相，2002/11/14，「線上遊戲行銷與 CRM 應用」，國立政治大學專題演講。
15. 傅鏡暉，2003，線上遊戲產業 Happy 書，遠流出版公司。
16. 溫肇東，陳碧芬，2003，栽一棵創業種籽—創業學習平台的布建與複製，商智文化。
17. 電擊王編輯部，2003，「2003 遊戲業界 Now& Then」，電擊王 92 年 6 月號，P.40。
18. 楊丁元，陳慧玲，1996，業競天擇—高科技產業生態，工商時報出版。
19. 廖碩文，2002，「台灣生技藥物研發公司創業過程之研究」，國立政治大學科技管理研究所碩士論文。
20. 葉明昌，1992，「創業家個人網路之研究」，國立中央大學企業管理研究所碩士論文。
21. 劉常勇，2002/6/15，創業管理的 12 堂課，天下文化。
22. 郭洮村，1998，「工研院研發人員離職創業相關因素之研究」，國立中央大學企業管理研究所碩士論文。
23. 鄭志豪，2001，「電玩外行打造『大富翁』世界」，e 天下 90 年 4 月第 4 期。
24. 藍麗娟，2002，「遊戲世紀任我行」，CHEERS 雜誌 2002 年 3 月號。
25. 傻呼嚕同盟，2002，線上遊戲：漫談線上遊戲獨特迷人的世界，藍鯨出版。

二、英文

1. Amar, Bhide (1996), "The Questions Every Entrepreneur Must Answer", (李田樹譯，2001/11/20，「哈佛商業評論精選—創業」，天下文化)
2. Bollinger, H., Hope, K. & Utterback, J.M. (1983), "A Review of Literature and

- Hypotheses on New Technology-Based Firms”, *Research Policy*, Vol.12, pp.1-14.
3. Bruno, A.V. & Tyebjee, T.T. (1985), “The entrepreneur's search for capital”, *Journal of Business Venturing*, Vol.1(1), pp.61–74.
 4. Bygrave, William D. & Bygrave, Bill (1997), “*The Portable MBA in Entrepreneurship*”. (劉世平譯, 2000/8/1, 「企業家精神」, 商周)
 5. Chandler, Gaylen N. & Hanks, Steven H. (1998), “An Investigation of New Venture Teams in Emerging Business”, *Frontiers of Entrepreneurship Research*.
 6. Christian, B. & Julien, P.A. (2000), “Defining the Field of Research in Entrepreneurship”, *Journal of Business Review*, Vol.16.
 7. Eisenhardt, K.M. & Schoonhoven, C.B. (1994), “Triggering Strategic Alliances in Entrepreneurial Firms : The Case of Technology-Sharing Alliances”, *Frontiers of Entrepreneurship Research*, pp.416-429.
 8. Ensley, Michael D., Allison W. Pearson & Allen C. Amason (2002), “Understanding the Dynamics of New Venture Top Management Teams Cohesion, Conflict, and New Venture Performance”, *Journal of Business Venturing*, Vol.17, pp.365-386
 9. Gartner, W. B. (1985), “A Conceptual Framework for Describing the Phenomenon of New Venture Creation”, *Academy of Management Review*, Vol.10 (4).
 10. Kamm, Judith B. Jeffrey C. Shuman, John A. Seeger, & Aaron J. Nurick (1990), “Entrepreneurial Teams in New Venture Creation: A Research Agenda”, *Entrepreneurship Theory and Practice*, Summer.
 11. Kamm, Judith B. & Nurick, Aaron J. (1993), “The Stages of Team Venture Formation : A Decision Making Model”, *Entrepreneurship Theory and Practices*, Winter.

12. Larson, A. (1992), "Network Dyads in Entrepreneurial Settings : A Study of Governance of Exchange Relationship", *Administrative Science Quarterly*, Vol.37, pp.76-104.
13. Mitsuko Hirata (2000), "Start-up Teams and Organizational Growth in Japanese Venture Firms", Tokai University.
14. Roberts, Edward.B. (1991), *Entrepreneurship in High Technology*, New York : Oxford University Press.
15. Starr, J.A. & MacMillan, I.C. (1990), "Resource Cooptation via Social Contracting : Resource Acquisition Strategies for New Ventures", *Strategic Management Journal*, Vol.11.
16. Timmons, Jeffrey A. (1999), *New Venture Creation : Entrepreneurship for the 21ST Century*, 5rd ed, Irwin McGraw-Hill.
17. Wilson, Johnny Lee & DeMaria, Rusel (2002), *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*, McGraw-Hill Osborne Media. (徐人強譯, 2002/11/11, 圖解電子遊戲史, 電腦玩家)

三、網站

1. 巴哈姆特電玩資訊站 <http://www.gamer.com.tw/>
2. 遊戲基地 <http://www.gamebase.com.tw/>
3. <http://www.informamedia.com>