

論文摘要

在個人電腦產業成長趨緩，網際網路泡沫破滅的現在，電玩產業仍維持超過 12% 的高成長率 (Informa Media Group , 2003)，營收遠超過全球電影市場 (全球電影市場約一百五十億美金，遊戲市場約兩百二十億美金)。在全球一片不景氣的聲浪中，遊戲產業能有如此榮景，更顯躍眼。然而，雖然遊戲市場前景一片光明，在大多數的民眾心中，電玩還是小孩子的玩意兒。加上陳水扁總統擔任台北市長時雷厲風行的掃蕩電玩產業，台灣電玩業者猶如過街老鼠，處境十分艱困。

由於國內先前對於遊戲產業相關領域的研究數量很少，加上數位內容已經成為我國兩兆雙星重點發展計畫之一，而遊戲軟體在數位內容產業中扮演著非常重要的角色，因此引發本研究對此產業的興趣，希望能透過本研究探討台灣遊戲產業的發展與遊戲軟體公司創業團隊特性間的關係，以及軟體廠商在市場機會改變時的創業團隊特性變化情形與回應方式，為台灣的數位內容產業略盡棉薄之力。

本研究運用 Timmons Model (1999) 來探討電玩產業的遊戲軟體廠商之創業過程及團隊特性，將研究的焦點放在創業團隊特性上，觀察當線上遊戲這個技術變革產生時，市場需求及成本結構的變化情形。同時，觀察遊戲軟體公司的創業團隊特性在這樣的過程中會對經營模式、公司的資源和網絡關係產生何種影響，例如，團隊成員的先前經驗對於公司選擇經營模式時，會有什麼樣的影響？而公司對於線上遊戲時代的經營模式做出選擇後，又會尋找具有哪些先前經驗的成員加入公司？此外，單機遊戲和線上遊戲在團隊完整性的要求上有何差異？而團隊是否完整，對於公司應變市場需求的方式又有什麼樣的影響？團隊的先前經驗對於公司所能爭取及掌握的資源有何關連？而公司所擁有的資源又如何影響經營模式的選擇？這都是本研究試圖探討的內容。

本研究並歸納出下列結論：

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加密切，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。

關鍵字：「線上遊戲」、「創業團隊」、「團隊特性」、「遊戲軟體產業」