

第一章 緒論

本章共分三節。第一節描述本研究的背景與動機；第二節據此提出本研究的問題與研究目的；第三節簡述本研究的研究程序，並說明本研究的章節配置結構。

第一節 研究背景與動機

Sony Computer Entertainment 在 2003 年 1 月宣佈，他們全世界的 PlayStation 2 銷售量已經突破 5000 萬台，距上一次宣佈銷量達 4000 萬台不到四個月（電擊王，2003）。Sony 預估在 2003 年 3 月底就可以在日本以外的亞洲地區達成 50 萬台的目標。

微軟日前也宣佈 Xbox 全球出貨量已達 800 萬台（呂維振，2003），並於 2002 年 11 月 15 日在美國推出 Xbox 的線上服務 Xbox Live。台灣微軟則表示在網路基礎設施建置完成後，Xbox Live 將在今年下半年正式啟動。加上長期在電玩產業佔有一片江山的任天堂 GameCube，可以預期 2003 年遊戲機市場競爭程度將相當激烈。

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）。根據 Deutsche Bank 估計，2000 年全球遊戲軟體市場為 138 億美元，到了 2002 年成長到 186 億美元，2004 年更可達到 219 億美元的規模（許瓊予，2002）。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。直到網路遊戲大賣，以及微軟跨足家用遊戲機領域，社會大眾才驚覺：遊戲已經全面佔領我們的生活！韓國由於政府大力推行寬頻網路，並立法支持遊戲軟體產業發展，進入遊戲公司工作的役男甚至可免服兵役，因此在短短幾年之間擺脫了亞洲金融風暴時的創痛，追上了

美國和日本多年來的發展，甚至在線上遊戲的領域儼然成為世界第一。

而台灣由於受到人力及土地成本高昂的影響，在製造代工上的優勢已逐漸喪失，正極力轉型為高價值的研發創新產業模式。根據國際數據資訊(IDC)最新出爐的「亞太寬頻服務預測」研究報告指出，2003 年台灣家庭寬頻用戶將達 262.2 萬戶，佔所有寬頻用戶的 89.2%，並以 22% 的年複合成長率持續成長(李欣岳，2003)，數位內容產業因此被寄予厚望。因為產業是企業的組合，企業的成長與否正是驅動產業生態變化的主要原因(楊丁元，陳慧玲，1996)，所以一個產業要發展起來，首先要有許多新公司創立，接著要發展出獨特的核心能耐，然後穩健地持續發展。然而過去國內的教育體系下，並沒有培育專業遊戲人才的系所，因此國內遊戲軟體公司的創業團隊，大多都是由於本身對遊戲的熱愛，從其他領域轉投入遊戲產業。過去政府對電玩產業的態度確實有可議之處，然而往者已矣，要想急起直追，就要先瞭解國內的遊戲產業發展現況，以及遊戲軟體公司創立與發展需要什麼樣的條件與人才，產官學研才能提供適當的配套措施，這就成為筆者研究的動機。

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，希望能透過本研究對台灣目前遊戲產業的創業發展情形進行檢視，為台灣的數位內容產業略盡棉薄之力。

第二節 研究目的與問題

由於台灣目前並沒有廠商投入電視遊樂器硬體的研發生產，因此本研究以遊戲軟體廠商作為主要研究對象。

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，研究問題為：

- 1.台灣不同的遊戲軟體公司於創業的過程中，創業團隊來源、人數、完整性、學經歷、共享價值觀、加入誘因等創業團隊之特性為何？
- 2.線上遊戲的技術變革造成了哪些市場機會、成本結構的變動？
- 3.台灣不同的遊戲軟體公司於創業的過程中，面臨線上遊戲這樣的技術與市場機會變動時，創業團隊如何因應？對團隊的組成與特性有何影響？

第三節 研究程序與論文結構

本研究的目的是在探討電玩產業的遊戲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。首先對於本研究的背景、動機、問題及目的予以介紹，並整理過去有關創業團隊之文獻，建立本研究的觀念架構。接著以台灣的遊戲軟體公司為研究標的，進行訪談與個案分析，提出研究發現，進而對後續研究者提出建議。本研究的研究程序如圖 1.1 所示。

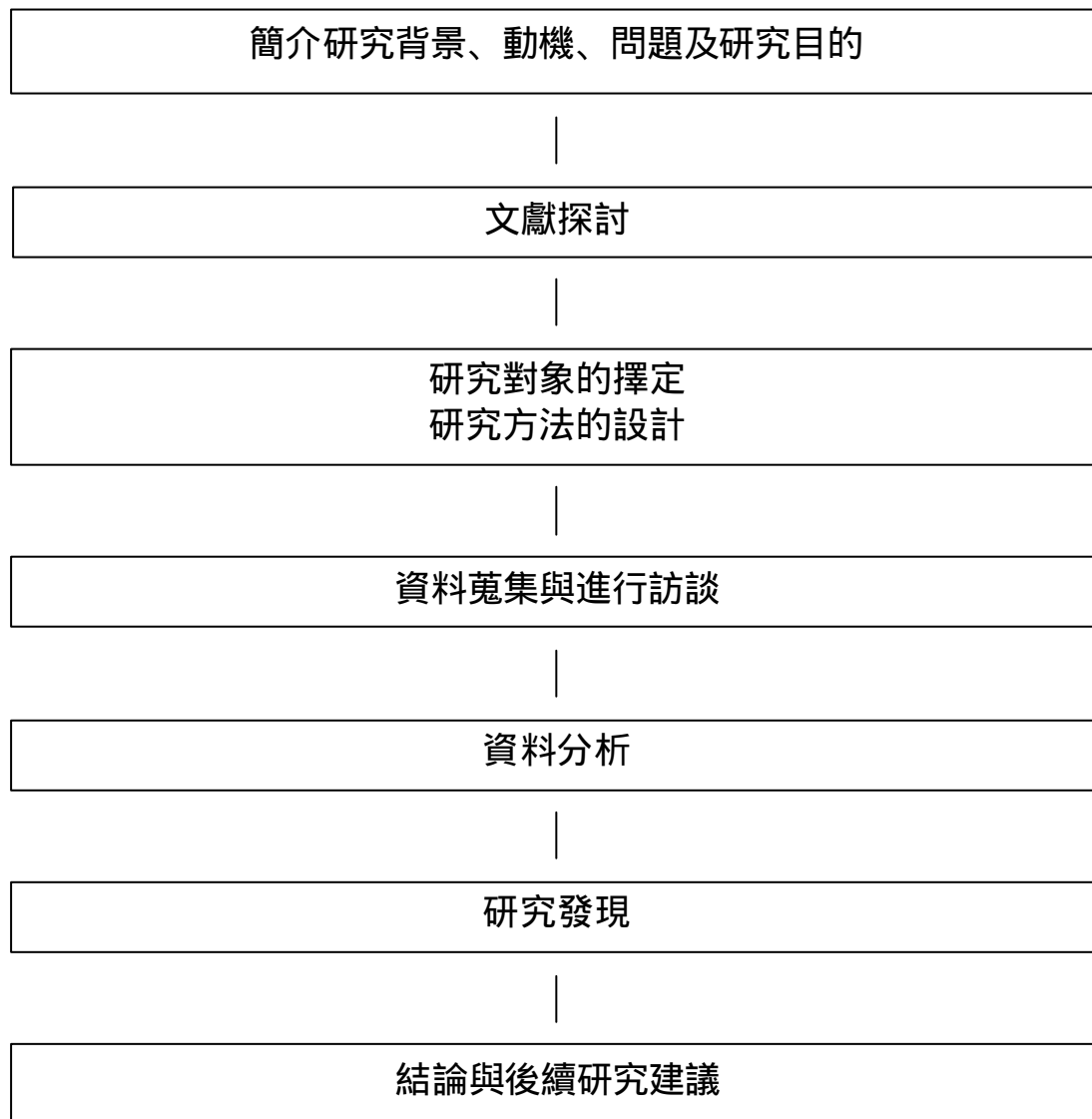


圖 1.1 研究流程

本論文共分六章，茲將各章之內容簡述如下：

第一章 緒論

本章旨在說明研究背景與動機、研究目的、論文架構及研究流程，使對本研究內容有概括性的了解。

第二章 文獻探討

探討國內外遊戲軟體產業的特色與現況，並透過創業團隊理論的推導，逐漸接近欲研究的問題核心，彙總作為本研究之基礎。

第三章 研究設計

敘述本研究所採用的研究架構與研究方法，包括研究對象的擇定、研究變項的定義釐清、研究設計、研究限制等。

第四章 個案描述

針對訪談的四家個案公司作詳盡的描述，包括公司基本資料、創業團隊來源、人數、完整性、學經歷、共享價值觀、加入誘因等團隊特性、市場環境及技術變化對個案公司造成的影響等。

第五章 個案分析與研究發現

依據研究架構，綜合比較並分析四家個案公司，整理出本研究的發現。

第六章 結論與建議

將此論文的研究過程與分析結果作成結論，並提出建議，以供後續研究與實務界參考。

