

線上遊戲公司經營策略之個案研究-以紅心辣椒娛樂科技公司為例

黃自強、杜強國, 樊晉源

E-mail: 374677@mail.dyu.edu.tw

摘要

網路的普及和電子產品改變許多人的生活習慣，寬頻網路普及率自2001年起10內成長五倍之多。根據調查，使用網路的人口有將近五成的人玩過線上遊戲，造就龐大產值，使得投入線上遊戲產業經營者，競爭日趨激烈。本研究以近年新進入遊戲產業者為研究個案，別於以往已成立已久之大型公司為對象之研究。研究中透過訪談與文獻資料探討個案公司運用產品特色及內部資源形成經營策略的形貌。本個案經由個案研究法推導出五大命題：1.線上遊戲產品本身的獨特性是新進廠商進入線上遊戲產業的成功策略。2.線上遊戲產品的行銷除了要有發達的通路體系，產品本身及服務品質才是宣傳的重點。3.紅心辣椒認知團隊的重要性，並將所有合作的流程標準化，給予完善員工福利，將人員流動對公司的影響降到最低。4.線上遊戲公司具有研發能力未必獲利較佳，新進廠商也不必急於研發，善選遊戲並透過研發商提供的經驗可以規避風險，依然可以穩健經營。5.新進入市場的線上遊戲公司，對於資金的支出採取穩健保守的評估有利初期的發展。

關鍵詞：線上遊戲、經營策略、紅心辣椒公司、個案研究

目錄

封面內頁 簽名頁 中文摘要 vi 英文摘要 vii 誌謝 ix 目錄 x 圖目錄 xiii 表目錄 xiv 第一章 緒論 1 第一節 研究背景 1 第二節 研究動機 3 第三節 研究目的 5 第二章 文獻探討 6 第一節 線上遊戲 6 一、線上遊戲的定義 6 二、線上遊戲的分類 7 三、臺灣線上遊戲產業的發展 11 四、線上遊戲的產業鏈 16 五、線上遊戲的收費模式 18 第二節 經營策略 19 一、經營策略 19 二、經營策略的分析理論 20 第三節 線上遊戲公司經營策略相關研究 24 第三章 研究方法 29 第一節 個案研究法 29 一、研究方法選擇 29 二、研究流程 30 第二節 個案選擇 32 第三節 資料蒐集與分析方法 34 一、資料蒐集：34 二、分析方法 35 第四節 研究嚴謹性 36 第四章 個案分析與命題發展 38 第一節 產業現況分析 38 一、一般環境分析 38 二、線上遊戲產業現況分析 42 第二節 個案公司介紹 45 一、公司簡介 45 二、經營現況 47 三、未來遠景 49 第三節 個案公司經營策略 50 一、現行經營策略 51 二、資源基礎分析 60 第四節 命題發展 65 一、由產品選擇觀察個案的經營策略 65 二、由資源基礎觀察個案的經營策略 69 第五章 結論與建議 84 第一節 結論 84 一、線上遊戲產業的現況 84 二、紅心辣椒公司經營策略之形貌 85 三、個案經營策略的相關命題 86 第二節 理論與實務意涵 87 一、理論意涵 87 二、管理實務意涵 90 第三節 建議 91 參考文獻 93

參考文獻

中文部分 司徒達賢（2005），策略管理新論，臺北市，智勝文化 司徒達賢（2010），管理學的新世界，臺北市，天下文化 吳建明、孫家明（2011），『臺灣線上遊戲公司價值轉移之個案研究 - 融合內部能力與企業網絡觀點』，電子商務學報，13卷3期，頁727-758 吳思華（2000），策略九說，臺北市，城邦文化 李正文、李元傑、董丞家（2010），『以消費者觀點探討網路遊戲廠商之經營策略』，先進工程學刊，第五卷，第四期，頁367-376 李明軒等譯（2009），Micheal E. Poter原著，競爭論，臺北市，天下遠見 汪維揚、林家璋（2009），『臺灣網路遊戲產業成長與競爭動態之研究』，資訊管理學報，16卷2期，頁25-60 周海濤、李永賢、張蘅譯（2011），原著Robert K.Yin原著，個案研究法，臺北市，五南圖書 林宗輝（2006），『營造業經營模式關鍵成功因素之研究-以臺灣綜合營造業為例』，國立成功大學高階管理碩士專班碩士論文 邱勝濱（2008）『質性研究方法在教育上的應用』，網路社會學通訊，第75期，南華大學社會學研究所 林孟彥、林均妍譯（2011），Stephen P. Robbins、Mary Coulter著，管理學，臺北市，華泰文化 胡昭民、吳燦銘（2011），遊戲設計概論，新北市，博碩文化 徐作聖、陳筱琪（2002），『臺灣IC產業發展關鍵成功因素』，經濟部公開取用電子資源 翁存義（2006），『臺灣鋼鐵業大陸投資的關鍵成功因素』國立中山大學管理學院高階經營碩士學程在職專班碩士論文 財信文化出版小組（2011），遊戲產業投資攻略，臺北市，財信文化 張玉佩、邱秋雲（2010），『臺灣線上遊戲產業興起的社會脈絡』，2010年臺灣資訊社會研究學會年會暨學術研討會論文 莊克仁（2006），『現階段我國遊戲機業者與線上遊戲業者商業模式及行銷策略之比較研究』傳播管理學刊，第7卷，第2期，頁131-150 張郁敏、吳唯農、康耕輔（2006），『線上遊戲關係品質與忠誠度之研究』，廣告學研究，25集，頁27-53 張靈瑄（2001），『網際網路公司之成功關鍵因素』東吳大學企業管理學系碩士論文 梁婉玲譯（2010），Uwe Flick原著，質性研究的品質管控，新北市，韋伯文化 許士軍（1980），管理學，台北市，東華出版社 許晉龍、張羽霖（2010），『以認知價值觀點探討影響線上遊戲玩家滿意度與忠誠度之研究』，第11屆電子化企業經營管理理論暨實務研討會論文 許譽勝（2005），『臺灣中小型軟公司關鍵成功因素之研究』，銘傳大學資訊管理學系碩士在職專班碩士論文 陳宥杉、陳明德（2006），『我國線上遊戲廠商之關鍵成功因素-以智冠科技公司為例』，環球科技人文學刊，第三期，頁25-42 陳昭錦（2005），『臺灣遊戲軟體產業經營策略分析與建議-以智冠科技為例』，南台科技大學資訊傳播研究所碩士論文 陳禹辰、胡惠萍（2005），『快速變遷環境下核心資源之累積:遊戲產

業之多個案研究』，電子商務學報，7卷1期，頁15-34 陳慶德、曾慈惠（2010），『以休閒農場和節慶經營關鍵成功因素探討熱帶農業博覽』，文化創意產業永續與前瞻研討會論文 曾盛杰、林虹君（2004），『臺灣線上遊戲產業之經營策略分析-以智冠科技為例』，第七屆企業經營管理個案研討會論文 曾綜源、莊俊彥（2006），『臺灣線上遊戲業者策略群組之研究』，2006數位科技與創新管理國際研討會 黃慎智（2011），『金漢柿餅文化產業園區經營策略研究』，國立台北大學民俗藝術研究所碩士論文 黃鴻程（2006），服務業關鍵成功因素，臺北市，紅螞蟻圖書 經濟部工業局（2011），2010數位內容產業年鑑，經濟部工業局出版 群亦證券CIS小組（2001），第一次認識GAME產業就上手，成邦文化，臺北市 齊力、林本炫（2005），質性研究方法概論，南華大學教育社會學研究所，嘉義 樊凌雲（2004），『線上遊戲公司跨國經營策略成功因素之探討』，大葉大學國際企業管理學系碩士論文 黎怡蘭（2005），『遊戲產業關鍵成功因素之探討』，國立政治大學EMBA碩士論文 蕭木癸（2003），『線上遊戲產業之策略行銷與定價分析』，中華技術學院學報，26期，頁188-199 謝安（2006），『免費線上遊戲經營與獲利模式之個案分析』，國立中央大學資訊管理研究所碩士論文 謝安田（2006），企業研究方法論，彰化縣，大葉大學管理學院 鍾興博（2008），『線上遊戲公司經營策略之研究-以智冠團為例』，世新大學傳播管理學系碩士論文 英文部分 Alfred Chandler (1962), Strategy and Structure, Business History Review Ansoff, H. Igor(1965), Corporate strategy, McGraw-Hill Publications Bullen, V. L. and Rockart, J. F. (1984), Primer on Critical Success Factors, CISR Working paper,SSM/MIT Birger Wernerfelt (1984), A Resource-based View of the Firm, Strategic Management Journal, Vol. 5, 171-180 Catherine Marshall & Gretchen B. Rossman(1999), designing qualitative research 3rd Edition, Sage Publications Critical success factors, Long Range Planning, Vol. 17, , No. 1, pp. 23 D.Ronald Daniel(1961), Management Information Crisis, Harvard Business Review Executive A Critical Success Factors Persprctive, CISR Working paper, SSM/MIT Gary Hamel and C. K. Prahalad(1994), Competing for the Future, Harvard Business Reviews Press Joel K. Leidecker & Albert V. Bruno(1984), Identifying and using John F. Rockart (1982), The Changing Role of The Information Systems Long Range planning Vol15, No.2 Mintzberg (1978), Patter In Strategy Formation, Management Science Porter, M. (1980) Competitive Strategy, Free Press, New York Rockart, John F. (1979), Chief Executives Define Their Own Data NeedsHarvard Business Review, 57/2 to 32 Weihrich,H. (1982),), The TOWS Matrix-A Tool for Situational Analysis 網站資料 自由時報電子報 <http://www.libertytimes.com.tw> 紅心辣椒官方網站 <http://www.cayennetech.com.tw/index.html> 公開資訊觀測站 <http://mops.twse.com.tw/mops/web/index> 巴哈姆特電玩資訊站 <http://www.gamer.com.tw/> 財團法人國家政策研究基金會 <http://www.npf.org.tw> 證券或期貨法令查詢系統 <http://www.selaw.com.tw/> 遊戲基地網站 http://www.gamebase.com.tw/index_olg.php 證券櫃檯買賣中心 <http://www.otc.org.tw/ch/index.php> 國家通訊傳播委員會 <http://www.ncc.gov.tw/chinese/index.aspx> 經濟部工業局數位內容產業推動服務網 <http://proj3.moeaidb.gov.tw/nmipo> 顏亮一部落格 <http://spaces-hope.blogspot.tw/2009/04/vs.html>