

玩具公仔與消費者行為關係之研究-以連鎖商店實證研究

羅仲、翁徐得

E-mail: 382060@mail.dyu.edu.tw

摘要

在資訊傳播發達的社會中，各式各樣的公仔環繞在我們的生活週遭，許多廠商、店家在宣傳、代言上紛紛與公仔做結合，甚至連企業也因此獲得業績上的顯著提升。是故，本研究想探討玩具公仔對消費者的影響因素，以連鎖商店為實證對象，從公仔代言與消費者行為之關係層面深入探討。本篇著重於探討玩具公仔與其影響消費者行為的因素。根據文獻探討和一再討論結果顯示，公仔代言能有拉近企業與消費者距離的功能，能夠協助消費者認知商品或品牌，將個人喜好投射於商品上，藉由討喜的造型拉近企業、商品與消費者三者的距離。消費者行為也進一步被公仔代言影響，商家合作的公仔，大多以當前流行動漫為主。由此可知，掌握消費者所喜好的公仔代言，融合在對的產品上，不但可以提升商家知名度，也能增加消費者的購買意願，並且提升消費者對商家的滿意度。

關鍵詞：公仔、公仔代言、消費者行為、問卷調查

目錄

封面內頁 簽名頁 中文摘要.....	iii	英文摘要.....	iii
.....iv 誌謝.....	ivv 目錄.....	v
.....vi 圖目錄.....	vix 表目錄.....	x
.....xii 第一章 緒論.....	xii1 1.1 研究動機與背景.....	1
.....1 1.1 研究動機與背景.....	11 1.2 研究問題與目的.....	1
.....3 1.4 研究限制.....	34 第二章 文獻探討.....	4
.....5 2.1 公仔.....	55 2.2 消費者行為.....	5
.....10 2.3 行銷績效.....	1018 2.4 產品系列化.....	18
.....26 第三章 研究方法.....	2632 3.1 研究流程.....	32
.....32 3.2 研究架構.....	3233 3.3 抽樣方法.....	33
.....33 3.4 研究方法.....	3334 3.5 問卷設計.....	34
.....35 第四章 研究結果與分析.....	3537 4.1 成功案例.....	37
.....37 4.2 7-ELEVEN歷年公仔分類與分析.....	3772 4.3 7-ELEVEN歷年公仔年度營業表.....	72
.....75 4.4 問卷統計與分析.....	7581 4.5 7-ELEVEN資料與問卷資料分析比對.....	81
.....84 第五章 結論.....	8486 5.1 結論.....	86
.....86 5.2 研究檢討與建議.....	8688 參考文獻.....	88
.....89 附錄 問卷題目.....	8993	93

參考文獻

- 1.朱璞瑄、子鳳譯；原著:戴洛 崔維斯(2001)。體驗品牌:如何建立顧客忠誠度優勢。臺北市:經濟新潮社。
- 2.吳明隆(2003)。SPSS 統計應用學習實務:問卷分析與應用統計。台北市:知城數位。
- 3.吳俊彥(2001)。消費者行為。台北:高立圖書有限公司。
- 4.呂長民(2002)。行銷研究:研究方法與實例應用(四版)。臺北縣三重市:虔誠企業管理有限公司。
- 5.易家暎(2007)。公仔代言的設計模式與行銷應用。實踐大學產品與建築設計碩士班:碩士論文。
- 6.邱莉玲(2006)。Open 小將讓購物變成a special trip。工商時報, 8月10日, D3版。
- 7.邱莉玲(2008)。Open 小將吸金10億元的可愛策略。工商時報, 12月11日, E4版。
- 8.胡政源(2002)。品牌關係與品牌權益(初版)。臺北縣中和市:新文京開發出版有限公司。
- 9.范惟翔(2001)。顧客知識管理、市場導向與行銷績效之關係。國立中正大學企業管理研究所博士班:博士論文。
- 10.高子梅譯；原著:Rich Crandall(2003)。顧客服務最佳行銷方法。臺北市:臉譜出版:城邦文化發行。
- 11.陳崇光(2010)。消費者滿意度、品牌熟悉度與消費者在購意願關係之研究-以跨國速食企業為例。大葉大學管理學院碩士班:碩士論文。
- 12.陳澤義、陳建州(2004)。關係滿意、信任與承諾影響因素之探討 - 以銀行個人理財部門為例。商管科技季刊, 第五卷, 第三期。
- 13.陳智凱(1998)。品牌聯盟對行銷績效影響之研究-以台灣精品標誌為例。國立暨南國際大學國際企業學系碩士班:碩士論文。
- 14.陳智凱譯, David W. Cravens Nigel F. Piercy著(2003)。策略行銷。美商麥格羅 希爾國際股份有限公司。台灣分公司。
- 15.跋折羅團BASARADAN(2008)。公仔流~全球設計師30傑。台北:積木。
- 16.詹家慧(2003)。玩公仔 創作人。台北:腳丫文化出版事業有限公司。
- 17.榮泰生(1999)。消費者行為。台中:五南。
- 18.黎瑋倫(2009)。廣告訴求與購買意願之研究。大葉大學企業管理

學系專題報告:大學論文。 19.駱愛麗譯, Timothy R V Foster著(1995)。101招打開知名度。台北:方智出版社股份有限公司。 二、英文部分 1.Disney(2013), Biographies of 10 Classic Disney Characters. Disney D23. 2.Medaris Culea, Patti/ McCabe, Laura/ Hesse, Anne(2007), Creative Cloth Doll Beading: Designing And Embellishing With Beads, Quayside Pub Group. 3.Oroyan, Susanna(1999), Designing the Doll: From Concept to Construction, Watson-Guption Pubns. 三、網路部分 1.7-ELEVEN企業情報 <http://www.7-11.com.tw/company/ir/a3.asp> 2.7-ELEVEN <http://www.facebook.com/711open> 3.7BLOG <http://blog.7-11.com.tw/index.aspx> 4.Hello Kitty - 維基百科 https://zh.wikipedia.org/wiki/Hello_Kitty 5.Miffy兔 - 維基百科 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B1%B3%E8%8F%B2> 6.OPEN小將 <http://www.openopen.com.tw/index.asp> 7.史努比 - 維基百科 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8F%B2%E5%8A%AA%E6%AF%94> 8.拉拉熊 - 維基百科 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%AC%86%E5%BC%9B%E7%86%8A> 9.彼得兔 - 維基百科 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BD%BC%E5%BE%97%E5%85%94> 10.哆啦A夢 - 維基百科 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%93%86%E5%95%A6%E5%A4%A2> 11.憤怒鳥 - 維基百科 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%84%A4%E6%80%92%E7%9A%84%E5%B0%8F%E9%B8%9F> 12.櫻桃小丸子 - 維基百科 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AB%BB%E6%A1%83%E5%B0%8F%E4%B8%B8%E5%AD%90>