

遊戲產業未來情境發展之研究

婁方灝、羅世輝

E-mail: 9511179@mail.dyu.edu.tw

摘要

遊戲產業本身本來就是一種創新的文化現象、媒介形式，歷經電腦與網路科技的成長和資本主義的介入，才得以形成現在這樣的一個文化的人造產物。遊戲產業必定會和當代的科技發展、文化環境、與當代人心中的渴望，彼此之間交錯結合共同形成一個屬於那個時代的產物，由此觀之，個別時期的當紅遊戲的種類，也說明了該段時期遊戲產業的發展狀況。本研究首先經由文獻探討收集遊戲產業發展狀況、情境規劃等次級資料，並經由專家訪談整理出影響台灣遊戲產業之不確定因素，逐步發展情境，經由三大不確定軸面：廠商能力、環境變化、國外狀況，建立預設情境，進行分析台灣遊戲產業未來發展的趨勢。在論文結論，以環境變化中的政府因素為影響台灣遊戲產業為最重要變數，以南韓發展遊戲產業之成功範例為參考，觀看南韓發展數位內容產業的模式，提供遊戲產業相關人士做為參考。

關鍵詞：遊戲產業，情境規劃，數位內容產業

目錄

封面內頁 簽名頁 授權書.....	iii	中文摘要.....	iv	英文摘要.....	v	誌謝.....	vi	目錄.....	vii	圖目錄.....	xi	表目錄.....	xiii																															
1. 緒論	1.1	研究背景與動機	1	1.2 研究目的	5	1.3 研究流程	5	1.4 研究範圍	7	2. 文獻探討	2.1 遊戲產業介紹	8	2.2 策略思考工具	39	2.3 情境規劃及相關研究	42	2.4 產業價值鏈模式	53	3. 研究方法	3.1 情境規劃之步驟	55	3.2 資料收集	57	4. 產業分析	4.1 產業結構	59	4.2 產業環境	63	5. 情境規劃	5.1 情境展開步驟	71	6. 結論與建議	6.1 結論	102	6.2 整體建議	103	6.3 研究限制	106	6.4 後續研究建議	107	參考文獻	109	附錄	113

參考文獻

- 一、中文文獻 1.司徒達賢(1994)，策略矩陣分析法基礎，管理評論，13(2)，1-22。2.余序江、許志義、陳澤義(1998)。科技管理導論:科技預測與規劃。台北:五南出版社。3.林良陽、溫肇東、許牧彥(2003)。金融風暴後韓國創投公司對數位內容產業新創事業的影響之研究。政大科管所(主編)，韓國數位內容產業及科技政策研究。台北:經濟部ITIS專案辦公室。121-136。4.吳思華、溫肇東、方亮淵(2003)。韓國科技政策之典範移轉。政大科管所(主編)，韓國數位內容產業及科技政策研究。台北:經濟部ITIS專案辦公室。1-36。5.拓璞產業研究所(2004)。遊戲產業白皮書。TRI產業專題報告7。台北。拓璞科技股份有限公司。6.拓璞產業研究所(2005)。掌握全球數位內容產業發展趨勢。TRI產業專題報告36。台北。拓璞科技股份有限公司。7.施伯均(2005)。智冠(5478)。2005年12月28日。取自 http://www.tsc.com.tw/report_file/tsiaweb/pptpdf/ppt_20051228_547800_230000.pdf 8.葉永泰、張群芳(2006)。南韓數位內容產業政策概況。取自數位內容產業推動服務網: <http://www.digitalcontent.org.tw/> 9.徐曉珍(2003)。以情境規劃術促進組織學習之探索性研究。私立大葉大學事業經營研究所碩士學位論文，未出版，彰化縣。10.華義橘子估成長逾三成(2006，3月14日)。自由時報，C5版。11.陳建男(2003)。產業情境分析與策略發展關係之研究以TFT-LCD產業為例。私立中原大學企業管理學系碩士學位論文，未出版，桃園市。12.陳禹辰、胡惠萍(2005)，快速變遷下環境核心資源之累積:遊戲產業之多個案研究。Journal of E-Business, 7(1), 15-34。13.陳意文、李仁芳(2003)。韓國線上遊戲產業的創新動力-人力資源的供應與需求。政大科管所(主編)，韓國數位內容產業及科技政策研究。台北。經濟部ITIS專案辦公室。245-277。14.項維欣、吳豐祥(2003)。南韓遊戲產業開發院(KGDPI)之產業創新角色。政大科管所(主編)，韓國數位內容產業及科技政策研究。台北。經濟部ITIS專案辦公室。279-310。15.資策會之專題研究報告(2004)。遊戲產業現況與發展趨勢分析。台北。財團法人資訊工業策進會資訊市場情報中心(MIC)。16.資訊市場情報中心MIC(2003)。92年度數位內容研究計畫。取自數位內容產業推動服務網: <http://www.digitalcontent.org.tw/> 17.經濟部數位內容產業推動辦公室(2005)。2005年台灣數位內容產業白皮書。取自數位內容產業推動服務網: <http://www.digitalcontent.org.tw/> 18.傅鏡暉(2003)。線上遊戲產業Happy書。台北:遠流出版社。19.傅鏡暉(2004)。線上遊戲產業之道。台北:上奇科技股份有限公司。20.楊健、郭建中(2004)，試論中國的網路遊戲產業。上海大學學報，85-90。21.盧淑華(2003)。三足鼎立的遊戲機產業。產經資訊，29。22.羅世輝、盧靜琦(2005)，以情境規劃促進組織學習與策略變革:文獻回顧與評論。工研院創新與科技管理研討會，頁136-144，新竹。23.羅懷英(2002)，中國大陸地區遊戲產業概況，大陸資通訊產業與市場，1-5。二、英文文獻 1.Gausemeier, Fink and Schlake.(1998).Scenario Management: An Approach to Develop Future Potentials. Technological Forecasting and Social Change, vol.59, 113. 2.Hugh

Courtney(2001) .20/20 FORESIGHT: Crafting Strategy In An Uncertain World.企業策略家的遠見.台北.商智文化事業股份有限公司.民92.

3.Jessica Mulligan ,Bridgette Patrovsky (2003) .大師談ONLINE GAME: 線上遊戲企劃、製作、經營聖經.台北.許承強譯.上奇科技股份有限公司.民92.

4.Kess van der Heijden (1999) .Scenario: The Art of Strategic Conversation.預演未來-數位時代組織的未來情境模擬規劃.台北.陸劍豪譯.商業週刊出版股份有限公司.民88.

5.Merton, R. K., Fiske, M., & Kendall, P.L.(1990).The focused interview: A manual of problems and procedures(2nd ed).New York: Free Press

6.Porter, M. E.,(1985). Competitive Advantage Creating and Sustaining Superior Performance.競爭優勢(下).台北.天下遠見出版股份有限公司.民88.

7.Schoemaker, P. J. H. (1991). When and How to Use Scenario Planning: A Heuristic Approach with Illustration. Journal of Forecastng, Vol.10, 549-564.

8.Schoemaker, P. J. H. (1995). Scenario Planning :A Tool for Strategic Thinking ” . Sloan Management Review,25-40.

9.Robert K. Yin (1994). Case study research: design and methods, 2nd ed. 個案研究.台北.尚榮安譯.弘志文化事業有限公司.民90.