

附錄一 廠商、創新中介機構問卷

各位經理人您好：

首先，感謝您在百忙中抽出時間協助填寫本問卷。

本問卷為碩士論文的一部份，主要目的為針對**台灣數位遊戲產業之網絡中各單位的互動關係進行研究**。非常冒昧地請您協助，期望能由問卷結果歸納寶貴的經驗及意見。

本問卷僅供學術研究，個別資料絕不公開，懇請您撥冗填答！您的支持與協助將是本研究成功關鍵，期待您的回函，在此先向您致謝，敬祝

事業昌隆！

國立政治大學地政研究所 指導教授 邊泰明
研究生 蔡佩純

聯絡電話：0910-013-710 ； fax: (02) 86610078

第一部份

說明：依據本研究擬出下列 10 種廠商與研究單位交叉形成的互動關係，請貴單位依據全部的關係種類，針對關係強度進行『排序』，**關係最強者，其分數為『10』**，**關係強度『能同分』**，**分數亦能『不連續』**。另外，若本問卷有遺漏任何重要關係種類，煩請填寫於最後「其他互動關係」的空白欄位中，並評定其關係強度。

互動關係種類	關係重要強度 (最高 10 分)
1. 技術人員和其他單位合作，達成某一共同目標	
2. 向其他單位購買技術(一種快速獲得技術的方法，技術被徹底買斷，但是獲取的部分不包括任何技術發展的資源承諾)	
3. 與其他單位進行技術授權轉移(單位購買其他單位擁有的技術之使用權利)	
4. 與其他單位進行技術交換	
5. 與其他單位建立資訊共享的機制	
6. 進行技術上的合作研發	
7. 進行技術上的委託開發	
8. 進行產品開發的平行整合	
9. 進行產品開發之垂直合作	
10. 參與合資(包含以入股或投資的方式)	
其他互動關係	

第二部分

說明：此部分係關於**互動關係**看法的陳述，煩請 貴單位依據目前工作現狀，於適當的方格內打勾！

非常同意 同意 不同意 非常不同意

- | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1、貴單位與其他單位 互動是基於地域性的考量 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2、貴單位與其他單位 維持良好的關係 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3、貴單位與其他單位是 共享資源 的關係 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4、貴單位能夠在 第一時間內獲得所需資訊 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5、貴單位所處網絡中的各個事業，在 資金借貸
方面經常 相互支援 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6、貴單位經常 購買與使用 其他單位的設備 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

註：「經常」即以產品週期為單位計算頻率

-
- | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 7、貴單位願意 接受 研究機構的 委託研究 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8、貴單位願意 委託 研究機構 進行研究 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9、其他單位經常 委託 貴單位 生產（設計、開發…等） | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

-
- | | | | | |
|------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 10、貴單位願意透過 出版品發表 公司技術 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11、貴單位與其他單位經常 進行技術合作 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12、貴單位經常 授權專利 給其他單位 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13、貴單位經常 採用 其他單位的 專利 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14、貴單位的 技術 可能因人員離職而帶出 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

-
- | | | | | |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 15、貴單位經常在 台灣舉辦技術發表會 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16、貴單位經常 參與技術研討會 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

-
- | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 17、貴單位認為 國外 為較佳的 技術來源 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18、貴單位有 興趣 進行 跨國性 的 技術合作 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

第三部份 貴單位與夥伴的關係

說明：下表展列目前台灣地區數位遊戲廠商與相關研究單位的名稱與編號。請您選擇與貴單位擁有互動關係的廠商或單位，並依其編號回答下列問題。若填寫其他(編號 139)，煩請貴單位填補遺漏的單位。

單位名稱與編號(分類後依筆劃順序排列)

1. 口袋網路	47. 富爾特	92. 中華網路多媒體協會
2. 大宇資訊	48. 斐凡迪環球遊戲公司	93. 經濟部數位內容推動辦公室
3. 大新資訊	49. 智冠科技	94. 經濟部商業司
4. 中華網龍	50. 華義國際	95. 資策會多媒體技術實驗室
5. 什麼鳥科技	51. 鈞象電子	96. 國立故宮博物院
6. 台灣光榮	52. 傳奇網路遊戲	97. Activision
7. 台灣易吉網	53. 奧汀科技	98. Blizzard Entertainme
8. 台灣帝技爺如 TGL	54. 奧華科技	99. Buka (俄)
9. 台灣微軟	55. 愛勝遊戲	100. CAPCOM
10. 尼奧科技	56. 會宇多媒體	101. CCR
11. 弘煜科技	57. 極真科技	102. Cryo-Networks
12. 正先實業	58. 遊戲工廠	103. dwango
13. 永世泰科技	59. 遊戲新幹線	104. Enix
14. 伊來富	60. 遊戲橘子	105. eSofNet
15. 光譜資訊	61. 雷爵資訊	106. Eyagi
16. 全球歡樂數位公司	62. 漢堂國際	107. IN-FUSIO
17. 吉恩立	63. 瑪吉斯科技	108. KONAMI
18. 名字資訊	64. 瑪亞線上	109. NAMCO
19. 因思銳遊戲總局	65. 蓋亞科技	110. NC soft
20. 在線上網際	66. 酷奇思	111. SEGA
21. 多玩國	67. 酷奇科技	112. Sierra
22. 宇峻科技	68. 億泰利多媒體	113. Software
23. 宇盛科技	69. 數碼戲胞	114. Sony
24. 宇奧科技	70. 樂陞科技	115. SQUARE-ENIX
25. 亞太線上	71. 樂聚堂	116. TEMCO
26. 亞洲全通	72. 寰脈科技	117. THQ
27. 協和國際多媒體	73. 橙訊科技	118. Ubi soft
28. 協倫科技	74. 隨身遊戲	119. 中國斯普軟件
29. 明日工作室	75. 龍愛科技	120. 天朝數碼娛樂有限公司
30. 松崗科技(電腦)	76. 聯翔數位	121. 目標軟體公司(大陸)
31. 玩酷科技	(My Games 平台)	122. 中國文化大學創新育成中心
32. 昱泉國際	77. 藍海豚科技	123. 和春技術學苑創新育成中心
33. 活氧資訊	78. 魔力城數位科技	124. 昆山科技大學創新育成中心
34. 皇統光碟	79. 歡樂盒	125. 南台科技大學創新育成中心
35. 紅紫科技	80. e83(易寶站)	126. 南港軟體育成中心
36. 美商藝電	81. Motorola	127. 國立台北科技大學創新育成中心
37. 英特衛多媒體聯合國	82. Nokia	128. 國立高雄應用科技大學創新育成中心
38. 英寶格	83. 中華電信	129. 國立清華大學創新育成中心
39. 香港智傲	84. 台灣大哥大	130. 國立臺灣大學創新育成中心
40. 泰偉電子	85. 和信電訊	131. 國立臺灣藝術大學創新育成中心
41. 唯晶科技	86. 泛亞電信	132. 國立台灣大學
42. 崇凱科技	87. 遠傳電信	133. 國立台灣科技大學
43. 捷友資訊	88. 亞太寬頻行動電信	134. 國立成功大學
44. 捷生資訊	89. 新藝術遊戲學苑	135. 國立東華大學
45. 利迪娜科技(優邦)	90. 工業技術研究院	136. 龍華技術學院
46. 第三波資訊	91. 中華民國資訊軟體協會	137. 嶺東技術學院
		138. 個人工作室
		139. 其他

1、貴單位有（曾）和哪些單位有技術人員方面的支援與交流，達成某一共同目標？

2、貴單位有（曾）向哪些單位購買技術（包括遊戲引擎、3D、網路…等）？

3、貴單位有（曾）和哪些單位進行技術授權移轉？

4、貴單位有（曾）和哪些單位進行技術交換？

5、貴單位與哪些單位有資訊共享的平台（如：入口網站…等）？

6、貴單位與哪些單位有參與合資？

7、貴單位與哪些單位有進行技術上的合作開發？

8、貴單位會尋求哪些單位進行技術上的委託研究？

9、貴單位會尋求哪些單位進行產品開發的平行整合？

10、貴單位會尋求哪些單位進行產品開發之垂直合作？

11、在產品開發過程中，您會向哪些單位諮詢相關問題？

12、哪些單位在技術上遭遇困難時，會向貴單位諮詢？

第四部分 貴單位基本資料

本部分須填寫 貴單位基本資料，內容將絕對保密，敬請安心填答。

單位名稱：

1、請問 貴單位目前員工人數？

10 人以內 11~30 人 31~100 人

101~500 人 501 人以上

2、請問 貴單位成立至今已有多少年？

1~3 年 4~6 年 7~9 年

10~12 年 13~15 年 16 年以上

3、請問 貴單位至 92 年止之資本額為？

1000 萬以下 1000 萬~5000 萬 5000 萬~2 億 2 億以上

4、請問 貴單位 92 年度之營業額為？

1000 萬以下 1000 萬~3000 萬 3000 萬~1 億

1 億~10 億 10 億以上

5、請問 貴單位 92 年度研究發展費用占總銷貨收入之比例為何？

30%以下 30%~50% 50%~80% 80%以上

6、請問 貴單位在數位遊戲產業中的定位為？（可複選）

技術研究者 產品開發者 發行商 通路商

7、請在下列項目中選擇民國 89-92 三年間貴單位技術創新活動的資訊來源，並勾選其重要程度。

項目	對象	重要程度			
		高	中	低	無
內部來源	單位內部				
	母企業集團之其他子單位				
市場來源	設備、材料或軟體的供應商				
	客戶或消費者				
	政府或私人非營利研究機構				
	公共團體或學會資源				
	大學或其他高等教育機構				
其他單位					
其他來源	專業研討會、會議				
	雜誌				
	網路、電子報				

問卷到此結束，再一次感謝您的耐心填答與協助！

