

# A STUDY ON THE DEVELOPMENT STRATEGY OF TAIWAN'S INTERNET CAFE

葉治明、唐啟發、邴傑民

E-mail: 9124272@mail.dyu.edu.tw

## ABSTRACT

Following the first generation of Internet Cafe, WWW was a trend. However, this trend has been shifted to broadband for the 2nd generation of Internet Cafe. This also helped with the development of “ Killer Applications ” under broadband transmission. On-line games became one of the broadband applications. The correlation indicates tremendous business opportunities for game software in Chinese. The internet cafe sector now at the height of its success, is gradually slowing down due to the effects of the business cycle. How is the business owner going to deal with the downtrend? What will be their next milestone? The Bottleneck of the industry results from unclear government policy and support from the legal system. The business is regulated in a passive way, not proactive. Tremendous business opportunities can not be sustained but create negative effects and social problems e.g. cyber-gambling and sex to name a few out of many social issues. Yes, internet cafe may not be the only one to be blamed. In fact, the government and owners of Internet cafe should all make their efforts to put the business on the right track and take more social responsibility to mitigate the negative effects to some extent. Furthermore, internet cafe owners should present a positive image to the public and embrace government regulations, as well as to stimulate the economy as their commitment to the society.

Keywords : Internet Cafe ; On-line Game ; Information Entertainment Industry ; Cyber Cafe

## Table of Contents

第一章 緒論	--P1
1.1 研究背景與動機	--P1
1.2 研究問題與目的	--P8
1.3 研究範圍	--P9
1.4 研究限制	--P10
第二章 相關文獻探討	--P12
2.1 產業分析理論	--P12
2.1.1 產業定義	--P12
2.1.2 產業分析	--P13
2.1.3 產業分析架構	--P16
2.2 國家競爭力鑽石體系	--P20
2.3 產業結構-廠商行為-績效理論(S-C-P)	--P25
2.4 產業的生命週期與演化	--P28
2.4.1 產業的生命週期	--P2
2.4.2 產業的演化	--P31
2.5 五力分析模型	--P33
2.6 策略分析理論	--P36
2.6.1 策略的定義	--P38
2.6.2 策略的分類	--P39
2.6.3 策略的層級	--P40
2.6.4 策略環境	--P42
2.6.5 策略資源	--P43
2.6.6 策略分析	--P44
2.6.7 策略的訂定與執行	--P47
2.7 產業策略的理論與運用	--P49
2.8 SWOT分析	--P52
2.9 競局理論	--P57
2.10 劇情分析法(SCENARIO)	--P61
第三章 研究方法	--P66
3.1 研究流程	--P66
3.2 研究對象與資料蒐集	--P68
3.2.1 研究對象	--P68
3.2.2 研究蒐集	--P68
3.3 研究方法	--P69
3.4 研究架構與分析方法	--P71
3.4.1 研究架構	--P71
3.4.2 分析方法	--P73
第四章 網路咖啡產業現況分析	--P74
4.1 國外網路咖啡產業現況	--P74
4.1.1 韓國	--P74
4.1.2 日本	--P78
4.1.3 中國大陸	--P79
4.1.4 歐洲	--P82
4.1.5 美國	--P83
4.2 我國網路咖啡產業發展現況	--P84
4.2.1 產業沿革與現況	--P84
4.2.2 主要廠商現況	--P87
4.3 我國網路咖啡產業環境分析	--P93
4.3.1 一般環境	--P93
4.3.2 競爭環境	--P104
4.3.3 供應環境	--P108
4.3.4 科技環境	--P109
4.4 我國網路咖啡產業結構分析	--P111
4.4.1 新進入競爭者分析	--P111
4.4.2 供應商-關聯產業分析	--P112
4.4.3 消費者分析	--P117
4.4.4 替代品分析	--P119
4.4.5 產業內競爭強度	--P120
4.4.6 五力分析	--P121
4.5 我國網路咖啡產業經營分析	--P123
4.6 網咖產業SWOT分析	--P125
4.6.1 產業優勢(STRENGTHS)分析	--P125
4.6.2 產業劣勢(WEAKNESSES)分析	--P126
4.6.3 產業機會(OPPORTUNITIES)分析	--P126
4.6.4 產業威脅(THREATS)分析	--P127
4.7 本章小結	--P127
第五章 我國網路咖啡產業發展趨勢與策略分析	--P130
5.1 網咖業者訪談與問卷結果分析	--P130
5.1.1 問卷結果分析	--P130
5.1.2 廠商訪談分析	--P135
5.2 產業劇情分析	--P139
5.2.1 劇情變數之假設與劇情矩陣	--P142
5.2.2 劇情分析	--P144
5.3 產業發展趨勢分析	--P147
5.4 產業發展與演化	--P150
第六章 結論與建議	--P153
6.1 研究結論	--P153
6.2 我國網路咖啡產業發展的策略與建議	--P156
6.3 後續研究者建議	--P160
參考文獻	--P161
附錄I、 廠商訪談問題設計	--P169

## REFERENCES

1. 中文部分 1. 王志仁(1997), 上班族領軍台灣網路 網路大調查: 族群分析, 天下雜誌86年11月第198期 2. 王一中(2001), 網咖深入報導, 聯合報2001,08,07 3. 方琇怡(2001), 連線遊戲 電玩不是年輕人的專利, 天下電子報 4. 方琇怡、桂其馨(2001), 企業新疆域微軟和星巴克聯手跨足無線, 天下電子報 5. 司徒達賢(1979), 台灣企業之環境分析, 企銀季刊第三卷一期 6. 司徒達賢(1984), 策略矩陣分析法基礎 7. 司徒達賢(1995), 策略管理, 遠流出版 8. 古永嘉譯, 企業研究方法, DONALD R. COOPER AND C. WILLIAM EMORY 原著 BUSINESS RESEARCH METHODS 9. 江欣怡(2001), 線上遊戲打得火熱 電信、網咖、軟體廠商三贏中時電子報, 2001.03.20 10. 仲立生、廖專崇(2002), SPECIAL FEATURE 專題報導, 電工資訊, 2002年1月號, P12-16 11. 行政院主計處(2001), 中華民國行業標準分類 12. 向陽公益基金會(2001), E世代青少年網咖經驗調查報告, 90,5,26 13. 朱漢崙(2002), 自由時報, 2002,03,09 14. 自由時報, 2002,03,29/2002,04,05/2002,04,25/2002,04,28 15. 余銘祥(2001), 線上遊戲帶動網咖龐大商機, 民生報2001,05,25 16. 李玉鈴(2000),

論X-BOX競逐網路遊戲機市場之意義，資策會2000,03,20 17.李誠偉(2001)，韓國網路白皮書-韓國能 台灣能不能？天下電子報 18.李誠偉(2001)，韓國第一大連線遊戲公司NCSOFT -「玩」出來的6.3億美元市值，天下電子報 19.李誠偉(2001)，韓國寧靜革命全球寬頻第一國，憑什麼？，天下電子報 20.李誠偉(2002)，要以2G技術超越3G標準，天下電子報 21.吳思華(1996)，略策九說-策略思考的本質，臉譜出版 22.吳中書(2002)，2002年台灣經濟情勢總展望，電工資訊，2002,01，P28-30 23.周昌忠(1999)譯，未來會如何，上海鋒文出版，MICHAEL L. DERTOZOS原著WHAT WILL BE, HARPER COLLINS PUBLISHERS, INC. 24.周聰郎(2000)，台灣真空鍍膜設備業的(國際)競爭策略管理與經營發展，中山大學企業管理研究所未出版碩士論文 25.林怡馨(2000)，亞太各國數位競賽起跑，天下雜誌89年11月第234期 26.林奕廷(2001)，論我國網路政策與法律問題-網路咖啡店的產業與法律定位及其管理之道，東吳大學法律學系研究所 27.彼得潘(2001)，打造成「網路新都」，通訊雜誌，2001,10月號第93期 28.金玉梅(2001)，創新的勇氣，天下雜誌90年8月第243期 29.官振萱(2001)，網咖，帶動寬頻韓國起飛，天下雜誌90年8月第243期 30.官振萱(2001)，韓國網咖怎麼管？天下雜誌90年8月第243期 31.洪一權(1992)，產業生命週期與合作策略關聯之研究，政治大學企業管理研究所未出版碩士論文 32.洪明洲(1997)，管理-個案理論辨證，科技圖書出版 33.洪崑欽(1999)，高科技產業分析架構研究-以LCD產業為例，政治大學企業管理研究所未出版碩士論文 34.洪崑欽(2000)，高科技產業分析架構研究-以LCD產業為例，政治大學企業管理研究所未出版碩士論文 35.胡敏怡(1998)，網際網路事業經營之成功因素研究-以網路書店為例，政治大學科技管理研究所未出版碩士論文 36.桂其馨(2001)，亞洲線上遊戲 韓國獨領風騷，天下電子報 37.許瓊予(2000)，線上遊戲光環下的潛在危機，資策會2000,09,18 38.許瓊予(2001)，透視網路咖啡之經營策略，資策會2001,03,26 39.許永生(2001)，在資訊家電時代對台灣PDA產業的發展機會研究，政治大學未出版碩士論文 40.黃宏義(1987)譯，策略家的智慧，長河出版，大前研一原著 41.黃營杉(1999)譯，策略管理，華泰文化，CHARLESW.L. HILL AND GARETH R. JONES原著STRATEGIC MANAGEMENT THEORY 42.黃玉蓮(2001)，便利商店變網咖 萊爾富讓你免費上網，勁報2001,10,27 43.黃仁謙(2001)，企業集團介入網咖重新洗牌，經濟日報2001.12.05 44.黃仁謙(2001)，人際關係 在此開展，經濟日報2001,12,05 45.黃仁謙(2001)，沒去過網咖？太遜了，經濟日報2001,12,05 46.張家銘(1999)，油品產業未來發展趨勢之探討-以往絡理論為基礎，中山大學企業管理研究所未出版碩士論文 47.張智超(2001)，網咖 連線遊戲E軍突起，聯經出版2001,11,08 48.張漢宜(2001)，中了網路的毒？網路成癮線上蔓延，天下電子報 49.張漢宜(2002)，中、日逆勢熱賣10大商品，天下電子報 50.張漢宜(2002)，中國大陸網友網路使用調查，天下電子報 51.莊雅萌(2001)，中國大陸市場調查報告，精實行銷 52.陳冠宇(2000)，從遊戲橘子與NCSOFT合作看國內線上遊戲市場發展，資策會2000,02,08 53.陳宛綺(2001)，網咖的前世今生-台韓電玩高手 不同境遇天與地，中國時報2001.12.11 54.陳世運(2002)，網咖、寬頻網路、線上遊戲之共同體關係，資訊與電腦，2002年1月號，P10-14 55.曾茹萍(2001)，另一種M化 -把工作帶進咖啡店，天下電子報 56.創業搶鮮誌(2002)，10大最賺錢熱門行業大剖析，2002年1月號 57.彭漣漪(2002)，從用力E化到聰明E化，天下電子報 58.詹文男(2001)，網咖與遊戲產業:台、韓比一比，資策會 59.群益證券(2000)，國內網咖業產業前景，2000.10 60.趙建宏(2001)，資訊寬頻全速建構-「韓國能！臺灣能不能？」，資策會2001,10,08 61.楊沛文(2000)，網路咖啡店，春去春又回？，商業周刊，2000.9.4 62.楊中傑、徐瑞宏(2002)，日本寬頻旋風，資策會MIC 2002,03,01 63.董家豪(2001)，網路使用者參與網路遊戲行為之研究，南華大學資訊管理研究所未出版碩士論文 64.蔡宗陽(2001)，租書業關鍵成功因素之研究，中正大學企業管理研究所未出版碩士論文 65.劉志雄(1995)，台灣電梯業產業環境、結構、競爭行為與策略研究分析，中山大學企業管理研究所未出版碩士論文 66.劉原超(1995)，創新管理 67.錢欽昭(2000)，新7-ELEVEN 網路咖啡，數位時代，16號 68.賴昱璋(2000)，台灣電腦網路產業產品創新關鍵成功因素研究，交通大學經營管理研究所 69.網路生活(2001)，網路咖啡店專題報導，網路生活雜誌，58期 70.網路生活(2001)，網路連線遊戲專題報導，網路生活雜誌，59期 71.盧智芳(2001)，寬頻，新漢江奇蹟，天下雜誌90年8月第243期 72.盧智芳(2001)，金東善:韓國要追趕 兩百年的科技落後，天下雜誌90年8月第243期 73.顧淑馨(1996)譯，競爭大未來，智庫出版，HAMEL AND PRAHALAD 74.羅淑貞(2000)，網路咖啡屋如何轉型？，廣告雜誌，2000.10 75.聯合新聞電子報，國內網咖業發展情形 76.關季麟(1998)，物流中心業產業分析之研究，東吳大學企業管理研究所未出版碩士論文 77.權福生(1998)，台灣電腦網路產業關鍵成功因素與核心競爭力研究，大葉大學事業經營研究所 二.英文部分 1.ANDREW K.(1980),THE CONCEPT OF CORPORATE STRATEGY,RICHARD D. IRWIN PRESS 2.ASKER DAVID A.(1984), STRATEGIC MARKET MANAGEMENT, JOHN WILEY & SONS CO., N.Y. 3.ANSOFF H. JGOR(1984), IMPLANTING STRATEGIC MANAGEMENT, PRENTICE- HALL INTERNATIONAL LTD., U.K. 4.B.H.MELCHER AND H.KERNER(1988),STRATEGIC PLANNING:DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION,TAB BOOK INC., P.56 5.BARNEY,J.B.(1991),FIRM RESOURCES AND SUSTAINED COMPETITIVE ADVANTAGE,JOURNAL OF MANAGE -MENT SCIENCE ,1991 6.C.K. PRAHALAD AND G. HAMEL(1990), THE CORE COMPETENCE OF THE CORPORATION, HARVARD BUSINESS REVIEW 7.E.E. CHAFFEE,THREE MODEL OF STRATEGY(1985), ACADEMY OF MANAGEMENT REVIEW, P.89 8.F. M. SCHERER(1970), INDUSTRIAL MARKET STRUCTURE AND DEMOCRACY 9.KENICHI OHMAE(1987), THE MIND OF THE STRATEGY - THE ART OF JAPANESE BUSINESS, P.91-136 10.O.C.WALKER & R.W. RUEKERT(1987), MARKETING'S ROLE IN THE IMPLEMENTATION OF BUSINESS STRATEGY:A CRITICAL REVIEW AND CONCEPTUAL FRAMEWORK,JOURNAL OF MARKETING, P.15-33 11.PORTER E. MICHAEL(1980), COMPETITIVE ADVANTAGE:TECHNIQUES FOR ANALYZING INDUSTRIAL AND COMPETITIONS, N.Y. 12.PORTER E. MICHAEL(1985), COMPETITIVE ADVANTAGE, N.Y. 13.PORTER E. MICHAEL(1990), THE COMPETITIVE ADVANTAGE OF NATIONS 14.SCHERER AND ROSS(1990), INDUSTRIAL MARKET STRUCTURE & ECONOMIC PERFORMANCE, HOUGHTON MIFFLIN CO., BOSTON 15.WILLIAM F. GLUECK(1976), BUSINESS POLICY:STRATEGY FORMULATION AND MANAGEMENT ACTION, MCGRAW - HILL, N.Y. 16.W. CARLTON DENNIS AND JEFFREY M. PERLOFF (1994), INDUSTRIAL ORGANIZATION, 三、網站部分 1.CORNER :HTTP://WWW.PCGAME.NET.TW/ 2.E電園:HTTP://WWW.RAVE.COM.TW/ 3.OPENFIND:HTTP://BBS.OPENFIND.COM.TW/ 4.PC HOME:HTTP://PCHOME.COM.TW/ 5.YAHOO奇摩:HTTP://TW.YAHOO.COM/ 6.時電子報:HTTP://NEWS.CHINATIMES.COM/ 7.中華民國網路咖啡發展協

會:[HTTP://WWW.TCID.ORG.TW/](http://www.tcid.org.tw/) 8.好樂網:[HTTP://WWW.HOLINET.COM.TW/](http://www.holinet.com.tw/) 9.尬網:[HTTP://WWW.CGV.COM.TW/](http://www.cgv.com.tw/) 10.易上  
網:[HTTP://WWW.E-NET168.COM.TW/](http://www.e-net168.com.tw/) 11.松網:[HTTP://WWW.PINENET.COM.TW/](http://www.pinenet.com.tw/) 12.柏崗:[HTTP://WWW.NETCAFE.COM.TW/](http://www.netcafe.com.tw/)  
13.港都網:[HTTP://WWW.K-NET.COM.TW/](http://www.k-net.com.tw/) 14.華義遊戲網:[HTTP://WWW.WAEI.NET/](http://www.waei.net/) 15.棋骨數位  
網:[HTTP://WWW.GICCO.COM.TW/](http://www.gicco.com.tw/) 16.新浪網:[HTTP://NEWS.SINA.COM.TW/](http://news.sina.com.tw/) 17.第三波:[HTTP://WWW.ACERTWP.COM.TW/](http://www.acertwp.com.tw/)  
18.無限地帶:[HTTP://WWW.NEVEREND.COM.TW/](http://www.neverend.com.tw/) 19.電玩日報:[HTTP://WWW.GAME.COM.TW/](http://www.game.com.tw/) 20.遊戲橘  
子:[HTTP://WWW.GAMANIA.COM/](http://www.gamania.com/) 21.遊戲阜生活網:[HTTP://WWW.GAMEALL.COM.TW/](http://www.gameall.com.tw/) 22.遊戲基  
地:[HTTP://WWW.GAMEBASE.COM.TW/](http://www.gamebase.com.tw/) 23.網路星球:[HTTP://WWW.21PLANET.COM.TW/](http://www.21planet.com.tw/) 24.網際先  
鋒:[HTTP://WWW.IP-E.COM.TW/](http://www.ip-e.com.tw/) 25.網路E言堂:[HTTP://WWW.FTVN.COM.TW/](http://www.ftvn.com.tw/) 26.線上橘子:[HTTP://WWW.LIFE24H.COM.TW/](http://www.life24h.com.tw/)  
27.戲骨:[HTTP://WWW.XICCO.COM.TW/](http://www.xicco.com.tw/) 28.戰略高手:[HTTP://WWW.AZTEC.COM.TW/](http://www.aztec.com.tw/) 29.蕃薯藤:[HTTP://WWW.YAM.COM/](http://www.yam.com/)  
30.藍語生活網:[HTTP://WWW.BLUEWORD.COM.TW/](http://www.blueword.com.tw/) 聯合新聞網:[HTTP://UDNNEWS.COM/](http://udnnews.com/)