

參考文獻

中文

- 【1】 王正利 (2002),「網咖使用經驗與家庭因素對國中生電腦學習成就之研究」,高雄師範大學工業科學教育學系碩士論文。
- 【2】 中華民國內政部 (2000.12.16),「內政部公報」,5:18 卷,頁 214~220。
- 【3】 台灣行政院 NICI 推動小組 (2002),「產業電子化白皮書」,經濟部技術處 頁 46 47。
- 【4】 台灣資訊市場情報中心 (2002),「2002 年資訊工業年鑑」,財團法人資訊工業策進會。
- 【5】 行政院 NICI 推動小組產業電子化組 (2002),「產業電子化白皮書」,經濟部技術處,頁 42。
- 【6】 李明軒 邱如美合譯(1996),「國家競爭優勢-下(Michael E. Porter 原著)」,台北:天下文化。
- 【7】 李明軒 邱如美合譯(1996),「國家競爭優勢-上(Michael E. Porter 原著)」,台北:天下文化。
- 【8】 李明軒、邱如美合譯 (1999)「競爭優勢-下 (Michael E. Porter 原著)」,台北:天下遠見。
- 【9】 李明軒、邱如美合譯 (1999)「競爭優勢-上 (Michael E. Porter 原著)」,台北:天下遠見。
- 【10】 李雅萍 (2003),「我國寬頻用戶數於 2002 年底正式突破 200 萬戶」,資訊工業策進會 ECRC-FIND。
- 【11】 周旭華譯 (1998)「競爭策略-產業環境及競爭者分析 (Michael E. Porter 原著)」,台北:天下文化。
- 【12】 周甫亮 (2001),「青少年在網咖中的次文化認同建構初探」,世新大學傳播研究所碩士論文。
- 【13】 林士淵 (2002),「校園資訊休閒教室設置功能機制之研究」,台灣高雄師範大學教育研究所碩士論文。
- 【14】 林奐廷 (2000),「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碩士論文。
- 【15】 柯文生 (2002),「學童網咖沉迷與偏差行為之相關因素研究」,屏東師範學院心理輔導教育研究所碩士論文。
- 【16】 徐美華 (2001),「青少年選擇網咖使用行為之研究-中間商角色的觀點」,中原大學資訊管理研究所碩士論文。
- 【17】 張俊雄 (2001.6.13),「行政院公報」,7:23 卷,頁 225~230。
- 【18】 張智超 (2001),「網咖 連線遊戲 e 軍突起」,台北:聯經出版頁 16。

- 【19】許瓊予(2000),「線上遊戲光環下的潛在危機」,資訊工業策進會,2000.9.18
- 【20】許瓊予(2002),「我國遊戲產業發展現況與市場趨勢」,資訊工業策進會。
- 【21】郭孟璋(2001),「利用網咖從事犯罪及其偵防對策之研究」,中央警察大學刑事警察研究所碩士論文。
- 【22】陳世運(2002.1),「網咖、寬頻網路、線上遊戲之共同體關係」,資訊與電腦,頁10-14。
- 【23】陳富添(2001),「網咖青少年網路成癮相關因素之研究」,中央警察大學資訊管理研究所碩士論文。
- 【24】麥朝成(2001.12),「台灣產業政策之回顧與前瞻」,行政院第二十二次科技顧問會議。
- 【25】曾志朗(2001.4.30),「教育部公報」,316卷,頁37。
- 【26】黃翔祺(2001.7.31),「網路咖啡產業發展現況與趨勢探討」,資訊工業策進會 ECRC-FIND。
- 【27】黃翔祺(2003),「台灣網咖連鎖店案例分析-戰略高手」,資訊工業策進會 FIND-ECRC。
- 【28】楊沛文(2000),「網路咖啡店,春去春又回?」,台北:商業周刊,2000.9.4,頁115-119。
- 【29】葉治明(2001),「我國網路咖啡產業發展策略探討」,大業大學事業經營研究所碩士論文。
- 【30】羅淑貞(2000),「網路咖啡屋如何轉型?」,台北:廣告雜誌,2000.10,頁120-124。
- 【31】龔仁文(2002),「網際網路發展及應用年鑑」,資訊工業策進會。

韓文

- 【32】Cho Dong Sung(2001.5),「韓國的國家競爭力現況及強化戰略」,產業競爭力強化會議。
- 【33】Choi Dong Chan(2001),「PC房BIBLE」,漢城:Cycer出版社。
- 【34】Kim Jong Ho(1999),「The Study on Economic Characteristics of the Network Game Industry: With an emphasis on the PC Game-room」,韓國西江大學新聞廣播研究所碩士論文。
- 【35】Kim Jung Taek(2002),「青少年的網咖利用現況調查」,韓國亞洲大學教育研究所碩士論文。
- 【36】Lim Jong Hyun(2000),「An Exploratory Study of high school students' Cyber culture and Its Educational implications」,韓國漢陽大學教育研究所碩士論文。
- 【37】Park Huyn Ki(2000),「網咖運用現況分析與改善方案研究」,韓國東國大學福祉行政研究所碩士論文。
- 【38】Seo Seung Woo(2002),「教育電算網發展方案」,韓國漢城大學電子電腦

學系。

- 【39】 Sin Hee Soo (2000), 「 A study of the potential use of PC room for virtual education 」, 韓國 DANKOOK 大學教育研究所碩士論文。
- 【40】 張昌益 (2003.3.27.), 「 韓國遊戲產業與遊戲教育之現況研討會 」, 韓國世宗網路大學遊戲開發系。
- 【41】 韓國情報通訊部 (2002.11), 「 情報通訊白皮書 」, 漢城：遞成會。
- 【42】 韓國情報通訊部 (2002.11.6), 「 寬頻上網人口 1000 萬時代 」, 情報通訊部報導資料。
- 【43】 韓國遊戲產業協會 (2001), 「 網路遊戲產業現況及難題 」, 韓國遊戲產業協會。
- 【44】 韓國遊戲產業開發院 (2002), 「 韓國遊戲產業白皮書 」, 韓國遊戲產業開發院。
- 【45】 韓國網際網路資訊中心 (2003), 「 A Survey on the Number of Internet Users and Internet Behavior 」。

英文

- 【46】 Andrews, K. R.(1980), The Concept of Corporate Strategy, Homewood: R. D. Irwin Press.
- 【47】 Ansoff, H. I. (1965), Corporate Strategy, New York, Mcgraw-hill.
- 【48】 Barney, J. B.(1991), Firm Resources and Sustained Competitive Advantage, Journal of Management Science.
- 【49】 Chandler, A. D. (1962), Strategy and Structure, Cambridge: M.I.T. Press.
- 【50】 Hofer, C and Schendel (1978), Strategy Formulation Analytic Concepts, St. Paul, Minnesota: West Publishing. Co.
- 【51】 Michael E. Porter (1980), Competitive strategy, New York: the free press.
- 【52】 Michael E. Porter (1990), The competitive advantage of nations, New York: the free Press.

網站

- 【53】 Focus on Internet News & Data <http://www.find.org.tw>
- 【54】 HiNet 網咖專用 T1 寬頻月租費 http://www.blueword.com.tw/main1/adv.2002_11_7
- 【55】 中華民國經濟部商業司公告
<http://www.moea.gov.tw/~meco/doc/ndoc/pub.htm> 2001.3.20
- 【56】 中華民國經濟部商業司公告依據：經（九〇）商字第〇九〇〇二二八四八〇〇號 <http://www.moea.gov.tw/~meco/doc/ndoc/pub.htm> 2001.12.28
- 【57】 台灣資訊市場情報中心，韓國資訊產業與市場發展趨勢分析，2000.6.30.
<http://mic.iii.org.tw/itdb>
- 【58】 韓國文化觀光部公布「音盤法」。

<http://www.mct.go.kr/uw3/dispatcher/korea/laws/law.html>

【59】韓國電子新聞 (1999), 「韓國網路複合文化協會推進法人化」, 1999 年 4 月 19 日。www.etnew.co.kr