

附件一 訪談問卷

數位內容開發商

1. 產業與產品之簡述。
2. 目前產品交由何種類型之發行商發行？一般發行的成本佔零售定價之百分比為何？認為合理的比例為何？
3. 目前各種發行管道的優缺點為何？哪些地方需要改良或改善？
4. 目前產品是否有嘗試過透過網際網路之類的虛擬通路進行線上發行的想法？之前之經驗為何？認為產業價值鍊有其需要嗎??
5. 若有一網路虛擬通路商出現，會希望可以代為解決哪方面之問題？
 - a. 交易與撮合之細節
 - b. 收付款與交易保證
 - c. 智財與版權管理
 - d. 清算機制
 - e. 會員或客戶募集
 - f. 其它

為什麼？考量的觀點為何？

6. 知不知道類似 Napster 的 P2P 機制？是否接受透過網路虛擬通路商的機制，由消費者以多層次方式於網路上進行代銷？為什麼？考量的觀點為何？願意分配多少比例給消費者當作推介費用？



通路商

1. 產業與產品之簡述。
2. 目前代理何種類型產品之發行？一般發行的成本佔零售定價之百分比為何？認為合理的比例為何？
3. 目前各種發行管道的優缺點為何？哪些地方需要改良或改善？
4. 目前產品是否有嘗試過透過網際網路之類的虛擬通路進行線上發行的想法？之前之經驗為何？認為產業價值鍊有其需要嗎??
5. 若有一網路虛擬通路商出現，會希望可以代為解決哪方面之問題？
 - a. 交易與撮合之細節
 - b. 收付款與交易保證
 - c. 智財與版權管理
 - d. 清算機制
 - e. 會員或客戶募集
 - f. 其它為什麼？考量的觀點為何？
6. 知不知道類似 Napster 的 P2P 機制？是否接受透過網路虛擬通路商的機制，由消費者以多層次方式於網路上進行代銷？為什麼？考量的觀點為何？願意分配多少比例給消費者當作推介費用？