

第六章 結論

本研究之研究貢獻有三，茲分述如下：

- 一、經由台灣與韓國現有網咖相關文獻之參考，運用鑽石模型、五力分析及 SWOT 分析，整理出台灣與韓國網咖業發展之比較。
- 二、利用個案研究，比較台、韓兩家網咖連鎖公司的競爭優勢。
- 三、由網咖產業之外部性在整個 IT 產業發展上的影響，從而整理出目前兩國對 IT 產業(例如數位內容產業)的作為與後續發展論點。

本章節將說明本研究的發現與網咖產業發展之探討，最後提出有關網咖產業的外部性討論及其後續發展之論點，為有興趣研究者提供後續研究之建議。

第一節 研究發現

本研究嘗試從國家競爭力分析來看網咖外部性的影響因素，從產業的五力分析來看網咖產業內部結構的影響力。由競爭力分析所導出之外部因素，可做為 SWOT 分析之「機會」與「威脅」之內容，而五力分析產生之結果可被視為 SWOT 分析中「優勢」與「劣勢」。綜觀前述研究內容，我們得到以下幾點發現：

一、台灣網咖產業之競爭優勢

(一) 產業優勢 (Strengths) 分析

1. 台灣電腦硬體產業相當發達，可提供便捷且成本低廉的設備供應優勢。
(見五力分析 4-3)
2. 強調服務人員之技能，網咖內人員服務品質佳且多樣化 (見圖 5-1)。

(二) 產業劣勢 (Weaknesses) 分析

1. 缺乏本土遊戲軟體業配合，影響網咖產業之獲利及發展 (見圖 5-1, 五力

分析 4-2)。

2. 小型店為主，市場集中度低，競爭激烈，收費一再降低，而且與上游軟體供應商議價能力弱，利潤相對較低（見圖 5-1）。

（三）產業機會（Opportunities）分析

1. 應提供高價值及差異化服務，擴大利基群眾（見圖 5-1）。
2. 可以同文同種優勢，進軍大中國區市場（見表 4-24）。
3. 固網開放後，寬頻建設的密度更趨完整，租用專線網路價格可因通訊業者競爭而呈下降的趨勢（見表 4-24）。

（四）產業威脅（Threats）分析

1. 學校網路建設優良，以及家庭寬頻網路成長迅速，會使大部份消費客層選擇在學校或家庭上網，去網咖的動機薄弱（見表 4-24）。
2. 政府政策管制大於輔導，不利產業發展（見表 4-24）。
3. 面對其他類型 ISP/ASP 競爭（見圖 5-1）。
4. 受過去對電動遊戲場的負面影響，社會對網咖產業負面印象大於正面效應。如無適當之管理及業者的自律，杜絕賭博、色情與幫派的困擾，恐步入電玩業的後塵（見表 4-24）。
5. 其他 IT 產業之發展（人力集中）造成網咖業所需軟體的人力不足（見表 4-24）。

<p>優勢</p> <p>電腦製造業發達，可提供低廉的設備。</p> <p>人員服務品質佳且。</p>	<p>機會</p> <p>提供高價值及差異化服務，擴大利基群眾。</p> <p>可以同文同種優勢，進軍大陸市場。</p> <p>租用專線網路價格可因通訊業者競爭而呈下降的趨勢</p>
<p>劣勢</p> <p>缺乏本土遊戲軟體業配合。</p> <p>成本/利潤比過低。</p>	<p>威脅</p> <p>TANet 建設優良，消費者去網咖的動機薄弱。</p> <p>面對其他類型 ISP/ASP 競爭。</p> <p>其他 IT 產業之發展(人力集中)造成網咖業所需軟體的人力不足。</p> <p>社會對網咖產業負面印象大於正面效應。如無適當之管理及業者的自律，杜絕賭博、色情與幫派的困擾，恐步入電玩業的後塵。</p> <p>政府政策管制大於輔導，不利產業發展。</p>

圖 6-1 台灣網咖產業 SWOT 分析

註： 表示主要因素

二、 韓國網咖產業之競爭優勢

(一) 產業優勢 (Strengths) 分析

1. 網咖店數飽和，開始多角化經營，由量變進入質變的階段。(見五力分析 1-2)
2. 本土遊戲軟體產業發達，與網咖合作舉辦促銷與廣告活動，可帶動網咖發展(見圖 5-3，五力分析 4-2)。

(二) 產業劣勢 (Weaknesses) 分析

1. 網咖初期設備投資成本高(見圖 5-3)。

(三) 產業機會 (Opportunities) 分析

1. 政府支持輔導網咖，對其發展有利（見表 4-24）。
2. 社會對網咖產業正面印象大於負面效應，鼓勵民眾去網咖上網（見表 4-24）。
3. 網咖與電視遊戲業者合作，店內提供電視遊戲，可開發新經營模式（見圖 5-3）。

(四) 產業威脅 (Threats) 分析

1. 手機遊戲風行以及公眾無線上網服務增強（見圖 5-3）。
2. 韓國政府對網咖相關產業發展（如線上遊戲）之期待過高（見表 4-24）。

<p>優勢</p> <p>網咖開始多角化服務經營。</p> <p>本土遊戲軟體產業發展，且不斷的與網咖合作促銷與廣告活動，可帶動網咖發展。</p>	<p>機會</p> <p>政府支持輔導網咖，產業發展有利。</p> <p>社會對網咖產業正面印象大於負面效應，鼓勵民眾去網咖上網。</p> <p>網咖與電視遊戲業者合作，店內提供電視遊戲，可開發新經營模式。</p>
<p>劣勢</p> <p>初期設備成本投資偏高。</p>	<p>威脅</p> <p>公眾無線上網與手機遊戲愈來愈風行。</p> <p>韓國政府對網咖相關產業發展（如線上遊戲）之期待過重。</p>

圖 6-2 韓國網咖產業 SWOT 分析

註： 表示主要因素

第二節 網咖之外部性及後續發展之討論

一、 網咖產業之外部性探討

(一) 對網咖主要影響的因素

對台灣網咖業成長而言，最大影響的因素是學術網路建設優良，以及家庭寬

頻網路成長迅速，且家庭電腦普及率高，會使大部份消費客層選擇在學校或家庭上網，消費者去網咖的動機下降。對韓國網咖影響力最大的是韓國政府政策輔導以及線上遊戲軟體業者配合，有利網咖產業。

台灣與韓國的此項主要影響因素都屬於外部性因素。因為對台灣網咖產業而言，台灣不支持特種內需服務業，不容易擴大此市場，所以網咖業本身具有的內部因素也無法提昇網咖業發展。對韓國網咖產業而言，韓國把網咖視為線上遊戲發展的一種通路，因此付予強力的政令支持，進而也強化了內部之優勢因素，造成網咖業急速發展。

（二） 外部性因素

其實，影響台灣與韓國網咖產業的發展因素，以外部因素為多。針對兩國的整體 ICT 產業發展而言，可兩種方向來談兩國網咖產業發展及其未來。

1、 網路服務業

由於韓國的網路通訊服務較弱，因而消費者對網咖的需求高。相對而言，台灣的網路通訊服務優良，消費者對網咖的需求因而不高。

2、 數位內容產業

數位內容產業可分「娛樂」與「教育」方向，台灣偏重教育與數位典藏方向去做數位內容產業之發展，韓國朝娛樂方向去做其發展。韓國網咖具有協助線上遊戲軟體發展之策略性工具的意義，它可以擴張線上遊戲的國內市場，進而帶動其競爭優勢，進軍全球遊戲市場。但其實數位內容產業不只有遊戲軟體，一旦韓國的線上遊戲被其他國家地區取代，不僅會使韓國網咖空洞化，甚至會對整個數位內容產業會帶來莫大的衝擊。

台灣在數位內容產業方面的發展比較均衡，韓國過渡集中於遊戲軟體的支持與發展。以整體數位內容產業來看，韓國的作法具有很大的風險。整體數位內容產業發展以台灣為有利，韓國依賴線上遊戲軟體業過重。為整體 ICT 產業之均衡發展，韓國必須準備下一代可取代遊戲軟體之產品。

二、 後續發展之討論

綜觀前述之研究發現，及外部性之討論，以下為本研究建議兩國政府及網咖業者對網咖產業發展所應考量之後續發展工作：

(一) 提供適時適所之政府支援

對台灣政府：政策與政令改善，有助於網咖產業發展。

對韓國政府：應追求整體IT產業之均衡發展。

(二) 強化多樣性的經營模式與附加價值

1. 「行動辦公室」的概念：

提供「方便」、「經濟」的服務出門在外只要能找到網咖，就能有聯絡或辦公的功能。

2. 便捷的電腦使用環境：

網咖可以低廉的價格提供高級電腦設備，對無力長久追求高檔家用電腦的消費者，具有相當大的吸引力。

(三) 開發豐富的網咖服務內容

現在網咖的服務內容集中玩在線上遊戲，應開發線上遊戲以外的服務內容。使消費者可以滿足多種需求，享受不同的選擇。

(四) 發展健全的資訊休閒文化

網咖是青少年常去的休閒空間之一，不過家長與學校目前仍對網咖抱持負面印象，網咖業者應改善網咖環境，創造清新風氣，建設一個健全的資訊休閒的空間。

第三節 研究限制暨後續研究建議

本研究之主要限制有二點，其分述如下：

- 一、本研究在次級資料之分析中，受到分析單位的限制，例如，兩國上網之戶數及比率，難以準確進行中、韓相關之分析比較。本文中的上網人口比較與寬頻普及比較是從不同資料來源，各單位分析取樣本及基準。無法取得精確的內容，可能造成研究上的缺憾。
- 二、本研究受到時間的限制，儘管已有上述之研究發現，偏重於產業架構的整體因素之研究。因此，對網咖影響因素之中外部性的因素的深入探討部分稍嫌不足。後續研究者可針對網咖產業的外部性因素，進行更深入的探討。