

教育未來學期末報告

從網咖看資訊教育的未來

指導老師：馬財專老師(未來學研究所)

教科四	488100669	陳雅雯
教科四	488100289	林書婷
英文四	488010637	陳怡攸
企管四	488450825	高斯盈

一、前言

「景氣冷颼颼，網咖熱呼呼」，e 世代青少年現在最流行的就是泡網咖，可是網咖因為定位未明、良莠不齊所引發的偏差行為，已經成為校園的新頭痛問題；常泡網咖的學生無形中也被貼上了「問題學生」的標籤，不過網咖問題中卻也存在著耐人省思的空間。

教育不能閉門造車，了解問題就是化解問題的開始。根據台北市教育局的統計，有超過九成的家長及老師未曾到過網咖，並有五成以上認為網咖對社會有不良影響。無獨有偶的，不論是 e 世代青少年或是家長及老師均把網咖定位為電動遊戲業，並非資訊業，而大部分的青少年上網咖也大多從事線上遊戲，當網咖與遊戲業劃上等號開始，在國人「業精於勤而荒於嬉」的觀念下，就被打入冷宮。基於建構良好學習環境的理由，大部分的老師及家長都希望網咖的設置離學校及住宅區越遠越好，然而把網咖放到一個老師及家長看不見的地方，就天下太平了嗎？只怕是剪不斷、理還亂，問題不如想像中單純。

二、網咖面面觀

(1) 網咖污名化

許多人一談起網咖，為何負面印象居多？事實上，網咖原有其蒐集資訊、休閒娛樂等正向功能，虛擬情境滿足了擬情作用的需求，也提供青少年抒發情緒的管道，不過如果過度沉迷，忘了回家的時間、上學的要務，久而久之就很可能變成問題學生或中輟學生。

然而網咖的興起不只為經濟弱勢家庭開啟了另一扇窗，據交通部九十年六月

份統計，國內上網人口已達八百三十四萬人，佔全國總人口的三分之一強，其中**最常上網的地點是家中**，近來快速竄起的**網咖**是各種地點成長率的第二位，因此網咖對於推動網路學習，**減少「數位落差」**應該扮演了一定程度的功能。

而網路電腦科技，是政府一直大力推動的經濟發展方向，在政府不遺餘力推動「**送中小學生上網活動**」的同時，國人上網已正式突破 400 萬的關卡。當上網成為國人正式休閒活動時，而這群接觸高科技產物、沉醉在網路世界的青少年，卻因網咖遭到污名化，面臨無法再擁有一個提供消遣娛樂的正當場所。

最近許多政治人物大談網咖，把網咖視為罪惡淵藪，規定網咖不得在學校二百米之內，又不准某年齡以下進入或幾點以後逗留，好像又回到那個把電動玩具當成賭場，把舞廳、舞會當成淫窟的年代。也許，可以暫時讓場面好看一點，其實是讓犯罪行為躲到更深密的地方去，製造了一堆所謂的「壞學生」，結果呢？看看當年，不准跳舞，男女交往就正常化了嗎？大學邊的宿舍區還不是照樣有同居巷、墮落街？如果當年不准跳舞的理由是對的，現在為什麼連學校、政府都在辦舞會？如果當年犯過這種「泛道德化」的錯誤，現在取締網咖不也可能犯了同樣的錯誤？

(2) 業者的聲音

經濟部日前雖然確立了網路咖啡者的營利事業登記業別，但實質上並未解決網咖業者面臨的經營問題。依經濟部表示，資訊休閒服務業歸類於「娛樂業」項下範疇。若依此規定辦理，業者除按月繳交營業稅外，稅捐處尚需額外課徵娛樂稅，造成重複課稅問題。

此外，依規定必須設立於商業區內，始能取得合法執照。綜觀目前已設立的網咖，絕大多數設於住宅區，短期轉移陣地的可能性不高，因此，可預期，屆時七成以上店面，將面臨結束營業的命運。

業者強調，網路咖啡是一時代趨勢的高科技服務業，卻被貼上非法電玩的標

籤，被警方大力取締。現今工商發達的台灣社會中，飽受升學壓力的青少年，充滿著活力青春，在缺乏正當休閒娛樂的壓抑之下，卻轉向飆車、吸毒、賭博、色情等行為來尋求刺激。

現業者為求合法生存地位，除擬定自律條款及配套管理方法外，也希望藉由積極推展社區網路教育，讓社會大眾能對網咖多一層認識，並希望政府當局正視網咖的生存權益。

多數業者普遍訴求點如下：

一、大多數業者願理性自律

據網咖業者表示，越來越多的場所漸漸體認到網路的力量，這個趨勢使得未來會有更多的場所將會提供上網服務。大多數的網咖業者認為，在政府規範上不明確下，亦應自我定位，以理性的自律，透過業者間自我約束的力量，杜絕色情上網及賭博行為，確實執行十八歲以下青少年不得逗留超過凌晨的規定，並對煙霧瀰漫的空間有所調整與規劃，以共同營造一個健康的、純淨的上網空間，使社會各界更加肯定網咖的價值，讓父母同意子女到網咖。

二、政府單位應訂專法規範而非嚴格取締

這個隨科技時代而新興的服務業，在主管單位、法令規範不明確，各縣市對網路咖啡行業別有不同認知下，而被警方加以嚴格取締。政府在大力推動上網人口的同時，漠視民眾需求，以及業者合理生存空間，未提供網路服務業者一個可以遵從的合法規範辦法，卻以一昧的打壓取而代之。各地方政府在未全面了解從業特質，並未尊重大部分業者權益，或以部分少數業者行為，即將所有網咖定位為不法行業，實屬極為不公平之行為。若依此標準判斷，不少旅館、KTV 業者亦從事色情交易，是否也要將其定位為色情業，加以全面禁止？

三、中央與地方宜採取統一步調

因此，政府應該儘速修訂相關法令，放寬土地使用分區管理規定，以協助網咖在住商混合區容身。有的地方政府規定，網咖不得設立在學校一千公尺以內，失之過嚴，經濟部已決定在「**管理條例**」中統一規定，不得設立在五十公尺內，應屬較為合理，地方政府宜採取統一步調，尊重經濟部的規範。政府應儘速研訂標準，擬出一套管理辦法，並廣納產、官、學界意見，舉辦公聽會，多方商研後研擬出規範細則，以符合民眾、業者真正需求，而非在未有規範之下，各地方政府各自依照已認定標準，加以打壓。然在專法未出爐前，業者期能透過經濟部協調法務部及各地方政府，協商彈性空間，讓業者得以轉型，及處理行業別未明定前的罰單問題。

(3)正視網咖存在問題

為了將網咖導入正軌，正本清源必須先面對網咖問題的本質，釐清網咖的定位，才能集思廣益，建構出合理的設置規範，以利化解網咖所衍生的諸項問題。網咖既是新興的科技商品，自有其出現的原因，與其打壓它，不如規範它，使網咖走向正途，幫助青少年在享樂外，運用網路學習，追求知識的提昇。

目前國內正如火如荼的利用網路進行教學及發展**終身學習**，如果因為擔心網咖可能暗藏犯罪的因子就予以抹煞似乎不甚公平，網咖本無罪，罪在社會大眾的有色眼光，為什麼進了網咖就變成壞學生，待在家裡看書就是好孩子？為什麼不給他選擇的空間，要替孩子做決定？為什麼不相信其雖然叛逆，可是也有判斷力和自制力？在家上網難道就不會沉迷，不會亂了真假情境，也不會窺看色情網站和玩援助交際的活動嗎？網咖沒有出現前，撞球店、電動玩具店不也曾經遭受過異議，終結了網咖，難保不會有新的替代品出現？與其一昧的怪罪，不如加強輔導管理，讓它成為正當而健康的休閒學習場所。

根據民國 90 年四月中央日報的行為調查顯示，有高達百分之五十二・一的

學生翹課是為了到網咖玩連線遊戲，而多數學生平均一週花在網路咖啡店的時間超過十五小時，更令人憂心的是，有高達百分之七十四・五的學生並不知道網路咖啡店的經營尚未合法。

綜合前述，以下有幾點值得探討的問題：

- 一、網咖的存在已經使得許多學生的正常生活產生偏差，尤其網咖並沒有任何直接主管單位，可說是位於一個「管理的空窗期」，更容易衍生許多的問題，更有甚者，在無法可管的情況下，業者會在競爭壓力下做出更多刺激消費者的行為，於是遊走法律邊緣，甚至是違法亂紀的事情便難以防止。
- 二、網咖吸引學生的主要誘因在於「連線遊戲」，而這一部份只要是家中有電腦可以上網者都能進行相關的遊戲，也就是說調查所顯示的數據只是一部份的問題，還有更多的學生同樣在進行此類的事情，可見網咖問題之嚴重性已超乎相關單位的想像
- 四、有超過七成的學生不知道網咖尚未合法，而流連其間的人數卻如此驚人，充分顯示現在學生對於法治觀念的不足，以及對於自我保護意識的不夠，更可由此推論現在教育制度確實出現相當大的缺失。

(4)網咖朝多元化方向發展

網咖受到一般社會大眾錯誤認知，總將網咖與 game 畫上等號關係，但網咖是否僅能靠 game 生存？網咖的未來在哪裡？

憲鋒光電總經理周憲忠指出，事實上目前大家所熟悉的「game 網咖」，只是網咖規劃的第一步而已，尤其現今多數業者在各縣市地方政府執法的壓力下，面臨轉型，未來業者在經營網咖事業上，則應更為慎重思考發展方向。

周憲忠指出，時代以每十年的遷動，從農業、工業、資訊朝向網路、生化、太空產業發展，網路以前所發展出的產業，較會被認同，因為它們的實體所創造

出的產品，對使用者而言，是必須的發展，如畜牧、機械、染整、印刷電路板、電腦產業等，而網路時代則因其為「虛擬」，較難獲得實質認同。

除遊戲 game 網咖外，**易上網集團**積極朝向線上補習班、讀書坊等嘉惠學子的方向推展，希望帶領旗下網咖業者朝向「教育方向」邁進。周憲忠因其個人原任職於經建會，有多年產業規劃的經驗，由於對網咖抱存理想，他深信，網咖若能獲得政府專法——分區分級管理，加之其完善的寬頻及電腦軟硬體的設備為基礎，則形成電子商務的實體通路將是網咖業者很重要的永續經營方向。

三、網咖發展與現況

韓國	
上網普及率	目前全世界網咖最風行的國家莫過於韓國。韓國四千多萬人口，就有三萬家以上的網咖，密度幾乎跟台灣的便利商店一樣。目前上網人口達到兩千萬，其中使用寬頻網路人口已達七百萬，寬頻家庭普及率也高達百分之五十七，高居全球第一。韓國網咖不限消費年齡，從小學生到社會人士，已成為南韓的全面運動，PC房甚至被譽為促進韓國社會全面資訊科技化的大功臣。
政府態度	「政府的支持」是韓國網咖發展迅速的最大原因。韓國政府傾力於一九九八年發展「Cyber Korea 21」計畫，包括寬頻普及化、教育全體國民成為網路使用者、育成新的高科技技術、防止資訊副作用出現、減少知識時代的數位鴻溝。而一九九九年三月開始推行的「虛擬韓國」大型專案，更是大力發展寬頻網路產業。電腦遊戲高手可以保送大學，甚至有「遊戲替代役」的創舉解決人才荒，讓有志於遊戲事業的役男，可以到遊戲公司工作三年折抵兵役。相關企業也栽培電腦遊戲的職業選手，這些職業選手更已成為韓國青少年崇拜的偶像。 南韓的積極在於經過金融風暴後，韓國政府深切體認，唯有透過轉型成知識產業，教育人民成為知識型勞工才有機會重拾競爭力，而網路，正是學習的最佳管道。
法令規定	韓國初期對待網咖的態度和台灣類似，也有賭博、色情等問題，但政府之後採取正面鼓勵態度，並訂以專法管理，採取「一鬆(降低跨入網咖門檻)一緊(違規四次即吊扣營業執照)」管理方式。在網咖設置地點採取絕對(離學校五十公尺)與非絕對距離(離學校五十至兩百公尺)兩種方式，授權地方政府視情況裁量設置距離限制。在遊戲與網路內容管理部份，由政府指定防賭及防色情軟體，並透過韓國文化觀光部授權成立「電腦網際網路文化協會」向業者輔導、推廣，成立「國家遊戲推廣中心」支援遊戲產業的發展，預計要在二〇〇五年達到遊戲軟體出口值十億美元的目標，屆時，韓國將成為僅次於美、日的世界三大遊戲王國。

中國大陸

上網普及率	網際網路逐漸在中國大陸形成一股風潮，網路使用者的人數也飛快成長，但由於基礎環境及經濟條件的關係，電腦在大陸仍屬於高價位商品，普及度較低。因為網路寬頻建設還在起步中，上網的費用也不便宜，因此只要花約台幣三十元，就能享有整夜上網服務的「網吧」迅速發展。在北京中關村科學園區與北大、清大等院校周圍，最著名的連鎖網吧莫過於「飛宇」，三年內發展成十一家連鎖店，超過一千台電腦，平均每天前往消費的網友超過一萬人。飛宇的成功經驗讓北京已經有上千家網咖，多數圍繞著大專學校，除了學生消費為大宗之外，不少的商務人士及從事高科技行業的人也逐漸成為網吧的主力消費群。而北京網吧的盛況也已開始帶動上海、江蘇等地區的網吧發展。
政府態度	相較於台灣，中國對於網吧採取強勢的規範、防堵及監控做法。2001 年 11 月，中國政府當局經過統計數據，認為青少年長期沉迷網吧，會嚴重影響生活作息，於是開始全面整頓網吧業者，在全國總數九萬四千多家網吧中，共有一萬七千多家遭取締而關門，兩萬八千多家被要求限期改善。
法令規定	明訂的規範中禁止網吧提供電子遊戲或色情網站服務，凡是網吧內有人非法瀏覽色情網站，業者將被處以人民幣一萬元的高額罰款，甚至被迫關閉。網吧業者須在店內安裝安全管理軟體和 IC 卡自動上網管理系統，以隨時監控顧客上網過程，除了防堵不良網站並阻止顧客瀏覽，也可限制未成年者在非假日進入網吧。此外，網吧內還須裝置線上自動報警和登記識別系統，方便官方管理。

日本	
上網普及率	日本網咖產業的發展較為渾沌不明，主要是因為日本的電玩遊戲產業及電腦產業原本就已非常發達，而日本的二、三十歲男女，也已習慣用手機或簡單終端機上網，因此對電腦的使用較為生疏。
發展環境	由韓國三星集團(SAMSUNG)所投資的「Necca」網路咖啡館，希望能藉韓國發展的成功經驗引進日本。採二十四小時營業，並裝置了最高可傳輸 10MB 資料的專用線路，消費者可以無限上網玩線上遊戲、使用網路電話、或登入網路聊天室。日本三星公司表示，預計三年內在各地開設五百家網路咖啡館，以做為在南韓高速網路系統的日本門市。 雅虎也在日本成立雅虎網咖，採取會員制，透過高速寬頻、高畫質動畫及雙向資訊提高上網樂趣，同樣二十四小時營業，為日本人的資訊生活注入新氣象。

歐洲	
英國	網咖的發源地在英國倫敦。網路能和咖啡屋的結合與興起，和外國人的生活習慣息息相關，因為外國人常在午後悠閒地品嚐咖啡，如果咖啡屋不但能提供咖啡，還附加上網服務，就能成為同時提供休閒和娛樂的好場所。隨後，網咖的這股風潮才開始迅速的在國際間各國擴散。
義大利	「西班牙廣場網路咖啡館」，是羅馬第一家將網路和咖啡結合的休閒聖地，哥德式建築的室內裝潢和牆上的手繪壁畫，與電腦網路設備相結合，讓人沒想到古典與現代的交錯是如此的完美。有不少消費者是慕其香濃咖啡之名而來，除了提供咖啡餐飲以及免費上網的服務之外，還有賣玫瑰香酒，也是其特色一，聰明的老闆還在隔壁設置了一間網路教室，讓消費者體驗在華麗的巴洛克式建築中學電腦的另類風情！
德國	德國網咖較特別，柏林網咖就設在勞工局，提供失業者上網求職，而許多基督教、天主教會去開設網咖，為的是能吸引更多的年輕人。德國也有許多網咖是結合在大型書店的發展模式，此外，開放學校與網咖合作進駐校園，也是德國網咖的一項創舉。

四、整合網咖發展與未來資訊教育之建議

一、結合電子商務——網咖業者可結合電子商務

以國內的條件，公司企業有實力推電子商務，但因為在現實環境中，網路環境的惡劣，正好是電子商務的致命傷！電子商務所達到的效果，不只是純商業性的經營，連帶帶動整個工作生態的轉變，許多電子人不必到所屬的公司，就可以運作平時的工作，對於時效性、即時性與便利性都有很大的提昇，因此，他們的辦公室可以是隨時隨地，隨手可得，這也是韓國政府所注重的整體網路環境。

在 2001 年報導顯示，韓國政府對網咖採取政策鼓勵措施，輔導兩大網咖連鎖聯盟，提供免費頻寬，協助業者拓展據點，甚至有意以網咖為據點發展全國網路系統，不但帶動了線上遊戲、寬頻網路的發展，遍及各地的網咖店，還可以成為重要的電子商務行銷通路，這是值得我國網咖產業發展的重要參考。

二、結合教育體系

政府在網路政策的推動，勢必帶來網咖另一線生機，尤其是教育方針的修正，許多台北市或新竹的中小學，改以「**電子式家庭聯絡簿**」的方式，與家長聯繫，而許多中小學，也將**電腦教學**視為重要的課程之一，許多課業上的運作，也透過網路取得資訊，越來越多人必須透過網路來完成學業上的工作，但傳統家庭並不是每個人都有這方面的專長，因此網咖可以扮演一個輔助的角色，協助這些工作。

台灣目前正在朝此方向邁進，有「**台北縣立蘆洲國中網咖冬令營**」的例子可以作為我們以後教育活動示範參考：

台灣經驗分享—台北縣立蘆洲國中網咖冬令營

發展理念

因為當前網咖林立，問題叢生，希望能夠將網咖的優點，透過教育的引導，得優除弊，是北縣教育局舉辦網咖冬令營的美意。蘆洲國中網路小組在實施的過程中，把教育理念落實在活動中，想要藉此次的經驗談，作為各方可待評估和改進的參考。

前置作業

蘆中國中網路小組從九十年十二月開始著手構想，到鄰近網咖探勘，取得機器型錄改裝，其中包括裝設五萬元的吧檯、兩萬元的飲料機，再將教室前講台部分鋪上柔和的地毯（仿照外面網咖的樣子）。緊接著是報名、開會籌劃活動內容、網咖佈置、加大網咖硬碟容量、安裝電腦公司送來的軟體，及等待電腦公司人員安裝完畢，進行測試。

課程內容設計

在一般人的眼光中，網咖對於學生的影響多是負面的。因此，在課程安排上，除了網路遊戲和對抗之外，增加了一些生活教育的活動課程，分散和平衡同學們對電玩的癡迷和瘋狂：

- 1、電腦DIY：這是一項學生反應相當熱烈的活動。要求學生將電腦零件組裝成可使用的電腦。經過老師的示範，學生都十分用心地學習，也順利完成任務。
- 2、專題演講：邀請大宇資訊的電玩設計者與參與學員分享電玩設計的心路歷程。
- 3、影片欣賞、體育活動、大地遊戲：為了不讓學生整天只盯著電腦螢幕，滿腦子只有電玩遊戲，特別設計這些活動讓他們換換口味、活動活動筋骨。
- 4、生活教育：在團隊活動中，把網路學習列為課程，營造一個生活教育的環境。為了達成此目標，以分組合作競爭的方式來完成，並且設計DIY的課程，讓學生親自動手去做。

三、成立網咖數位學習中心

(1)數位學習中心定義

網咖、學校電腦教室、圖書館、社區電腦室、書店、補教業電腦教室、各類社團服務處。

(2)數位學習中心功能

學習、職訓、技檢、資源、K書、娛樂、服務

(3)數位學習中心對象

全民，如學生、社區人士、勞工、待業人士

(4)數位學習中心目的

1. 將網咖單一功能轉型成具有學習目的之場所。
2. 提供職業訓練，如資訊能力，或自行練習的機會。
3. 供全民上網的學習場所。
4. 提供技檢場所。
5. 轉型成數位整合服務中心。

(5)數位學習中心工作項目

1. 建立網咖軟硬體環境或作業標準，輔導非資訊專業人員之轉型，建立課程培訓，使其轉業成功。
2. 利用網咖建立職訓或技檢管道，落實社區職訓功能，取得第二專長。
3. 社區網咖之建立或經營模式，並探討可行性。
4. 網咖成為K書中心之經營模式或可行性研究。
5. 網咖成為學習中心之經營模式或可行性研究。
6. 圖書館之網咖功能建立。
7. 書店或網咖結合之經營模式或可行性研究。
8. 社區大學利用網咖落實數位學習之學習模式建立。

9. 職訓中心利用網咖落實數位學習之學習模式建立。
10. 學校課程或網咖結合之模式或可行性。
11. 網咖學習入口網站之建立。
12. 政府配套措施之研究或相關管理系統之建立，如學習護照、學習卷、
證明文件、輔導轉業、IC卡結合等
13. 學校教室網咖化之模式或可行性分析
14. 網咖轉成社區數位整合服務中心
 - 電腦服務：如SCAN、列印等稀有電腦服務
 - 影音視聽：可聽音樂，可看電影
 - 公共展示點：可上網使用政府便民服務
 - 社區活動：可作各類社區或親子活動
 - 商務中心：提高一人公司或辦事處之服務

五、總結

根據淡江時報針對上網咖同學所做的調查，有高達百分之五十二點一的學生表示曾經因為在網咖玩遊戲而蹺課，有高達近百分之四十的學生，每週花在網咖的時間超過十五個小時，幾乎與正常上課時間不相上下，甚至還有可能超過。可見網咖的流行，的確衍生了不少問題。但網咖並不全是引誘青少年犯罪的溫床，網咖之所以流行，因為它能直通無遠弗屆的虛擬世界，讓地點消失，廿四小時不打烊的經營模式，也讓時間消失。

網咖提供的不只是娛樂，兼具知識、社群、幻想、興趣的追求等功能，內容的主控權完全操之在上網者手中。雖然目前有許多調查，都指出家用電腦的普及率節節升高，但是仍然有很多家庭買不起價值數萬元的電腦。而網路咖啡屋的存在，正可以一定程度地彌補這些買不起電腦居民的需求。資訊產品的快速汰換特性，也恰巧是網咖的另一個價值，正由於電腦汰換速度太快，網咖業者每隔一段時間就必須更新電腦設備，而汰換下來的設備，可以捐給沒有經費購置電腦的學校或是家庭。就此點來看，網咖不只是營利事業，也有可能扮演公益的角色。網路咖啡屋的另一項功能，就是在無形中刺激硬體、軟體、網路、就業率等市場的擴大。就硬體方面來說，台灣目前有二千家網咖，以平均每家 50 台電腦來計算，就有十萬台電腦的需求量，加上設備幾乎每半年就要汰舊換新一次，對於電腦及周邊廠商來說，也是一筆可觀的生意。若一味禁止網咖營業，廣大的消費市場也隨之消失。市場的硬體、軟體上游廠商絕跡，在台灣人力、土地昂貴、市場縮減等情況下，勢必將產業外移，這些本來是台灣可以獲取的利潤，也因此消失了。而產業外移，也導致就業機會減少，帶來一定的負面影響。韓國網路遊戲市場這幾年來快速成長，主因在於網際網路人口的快速成長與寬頻普及，加上政府強勢輔導，如積極獎勵措施、外銷輔導及人才培訓等，使得網路遊戲與網咖市場的成長呈現魚幫水、水幫魚的相輔相成關係。取鏡他國，反觀台灣，網路咖啡之所以受到社會一面倒的抨擊，在於它可能暗藏色情與暴力犯罪，目前已有業者與民間

福利團體合作，催生「形象網咖」，讓家長有選擇的依據，同時也防止了不肖業者擴大發展，戕害學子身心。網咖業者更希望藉「形象網咖」打破一般社會大眾對網咖暗藏色情及犯罪的刻板印象，對於改善社會對於網咖的價值觀判斷具有正面的意義。

網路咖啡的興起帶來了許多負面的社會效應，可惜的是，少有人能深入了解網路咖啡與連線遊戲的發展對於網路通訊基礎、軟體研發技術與國家競爭力的提升，實有莫大的助益，並且也是促使「國家知識經濟成長」的一大推手，值得我們期待的是如何提升網路咖啡的正面經濟效應，以及將負面的社會成本付出降至最低。決策者與經營者都應善盡社會責任，致力推動網路咖啡合法化及正面的經營、創新研發軟體科技、加速國家寬頻通訊等基礎建設。

根據以上分析，本組推論，網咖絕對能夠扭轉一般社會對於它的負面印象，對於未來的資訊教育發展繼而擁有舉足輕重的地位，因為網路咖啡可以利用本身豐富的軟硬體資源不僅結合電子商務，達到人人都可把資訊帶著走的流行趨勢，更可以結合教育體系將網咖轉型為未來的社區大學，幫助大眾終身學習，成為第三波資訊革命推進第四波生化革命的一項不可或缺利器。

六、參考資源

1. 李坤隆 (1991, 4 月 27 日)。正視網咖存在的問題。中央日報, 11 版。
2. 徐明珠 (1991, 6 月 30 日)。網咖本無罪 打壓不如規範。中央日報, 11 版。
3. 李海 (1991, 4 月 3 日)。網咖的基本效益。中央日報, 11 版。
4. 呂啟元 (1991, 6 月 24 日)。走出民調迷思 有效管理網咖。中央日報, 11 版。
5. 郭美雪 (1991, 5 月 30 日)。軟體授權, 怎一個亂字了得?。工商時報, 4 版。
6. 蘆洲網路小組 (2002)。網咖冬令營經驗談。2002 年 3 月 12 日。
取自 <http://stream.lcjh.tpc.edu.tw/netcoffee/worknote.html>
7. 林媛玲 (2002)。設備不輸職業級 北縣校園網咖營超 HOT。2002 年 1 月 24 日。取自 <http://www.lcjh.tpc.edu.tw/netcoffee/1234.htm>