

第七章 結論與建議

本章將針對本論文提出的研究問題提出研究結論，並在最後，就研究過程及心得對後續研究者的提出後續研究建議。

第一節 研究結論

根據本論文研究架構，並配合專家訪談所觀察到的研究發現，可以歸納成以下結論：

1. 外在環境改變的走向顯示：娛樂、媒體與電信等價值鍊正在發生典範的轉移。虛擬發行商或通路商的角色必然會存在，而且將會在未來數位內容的發行上，扮演一個重要的角色，目前也有許多業者開始投入扮演類似角色。
2. 虛擬通路商透過異業結盟，包括與大型電信公司、金融公司、軟體公司、媒體等異業的緊密合作，形成一個更為強大的共利體系。
3. 運營虛擬通路商最主要之優勢為：透過電信網路傳輸數位化的產品，虛擬通路商可以壓低實體產品週邊的相關成本，將毛利分享給上下游。透過 P2P 的資訊科技，快速的協助開發商的產品進行擴散與流通。
4. 虛擬通路商可提供的服務，將以數位內容四流的便利性或公正性為主軸，相關服務如下：
 金流：代收代付中心、付款中介者、清算中心
 物流：內容聚合、版權管理、線上流通管理
 資訊流：清算報表產生、客戶資料分析與採礦
 商流：募集會員與內容，成為數位內容下載或散佈的入口網站
5. 有效的尋找合適的資訊科技，靈活的展現其應用的價值，不論自行開發或與他人合作，將有助於虛擬通路商取得相對之優勢。
6. P2P 科技因為本身架構極容易進行：「內容流通」、「分散式檔案系統」、「電子商務」、「新型態搜尋」、「廣告」、「社群」、「線上交易」、「推介」、「多層次傳銷」等行為，將特別適合虛擬通路商用於數位內容的流通之上，也是虛擬通路商應該掌握的核心技術。
7. 四流相關的服務的提供，對虛擬通路商的成敗與否，具有極大之影響

力。而執行的優先順序可能為：會員募集、內容募集、拆帳付款與清算機制建置、智財與版權管理建置。

第二節 未來研究建議

誠如本論文一開始所提到：由於數位內容產業定義尚未明確，更遑論數位內容流通與管理的研究，均屬於一個新興的研究領域。所以，本論文是以一個探索的角度去觀察幾個產業改變的情況，提出本人的營運模式，進而針對該模式的應用提出研究，透過近期的文獻及專家訪談進行各項資料的蒐集與整理而完成研發現。一如本章一開始許多的新聞所述，本領域應該會隨著時間的演進，逐漸明朗化，所以本人在經過整體研究過程及結論分析之後，有一些研究方向，可以提供後續研究者對此類相關問題有興趣者，做為參考。基本上，大致的思考為：針對新產業價值鍊的細項，做更深入的研究。包括：

- 上游生產數位內容專案的方式與專案融資的做法。
- 清算中心利益分配的規則與做法，包含數位內容開發與消費者端
- 版權管理機制之規則與加解密機制之研究
- 不同型態數位內容流通模型的研究
- 快速形成數位內容交易中心的做法
- 消費者線上推介與多層次傳銷的細節規劃與做法分析
- 虛擬通路商利潤或收益結構之分析
- 其他適合虛擬通路商資訊科技之研究

以上這些研究，都可以變成有趣的研究課題，而且可能研究的主力項目橫跨許多不同的領域(財務、智財、資訊、商學...)，更證明虛擬通路商主題的研究，必須集眾人智慧共同完成。