

出國報告（出國類別：其他）

2008台日產業技術交流會暨參訪團 出國報告

服務機關及姓名職稱：

經濟部技術處吳副處長明機

派赴國家：日本東京

出國期間：97年11月25日至11月29日

報告日期：97年12月

目錄

| | |
|--------------------------|----|
| 壹、出國目的 | 2 |
| 貳、訪問過程 | 4 |
| 一、行程表(11/25~11/29) | 4 |
| 二、團員名單 | 9 |
| 三、行程內容 | 11 |
| 參、訪問心得 | 45 |
| 肆、建議事項 | 48 |

壹、出國目的

經濟部技術處積極推動國內資訊以及數位應用等產業國際技術合作與發展，而數位多媒體遊戲以及多媒體動畫兩大領域係產業成長推動重點，實有必要培養台灣提升產業的技術力來將原生創意加值，並掌握產業價值鏈最有價值的一端，促進整體產業蓬勃發展。

日本遊戲產業在全球市場中佔有極重要地位，全球三大次世代遊戲平台中，PlayStation3 及 Wii 即屬於日本遊戲公司所開發，除了掌握該平台遊戲開發關鍵技術外，亦擁有遊戲國際行銷發行通路。此外，隨著次世代遊戲主機的推出，高畫質之遊戲動畫成為遊戲當中不可或缺的一環，不論是開場、過場動畫或是角色肖像與動作設計等，都是決定遊戲是否熱賣之重要因素。

此外，日本的動畫產業自 70 年代開始，便深深影響亞洲及台灣動畫市場的發展，市場上廣受歡迎的動畫產品九成都是日本動畫。發展至今，動畫可以說是日本數位內容產業發展的重心，由動畫衍生出的週邊產業，例如：肖像玩具、以動畫為主題的遊戲等，無一不創造了極高的產值。

根據遊戲產品的研發現況，家用遊戲主機的產品動輒上億日幣的開發成本(PS3)，或是難以取得開發海外授權的主機 Wii 等，對於台灣遊戲

開發業者而言，都是難以跨越的門檻，對於整體市場的掌握，顯得相對弱勢。此外，台灣由於內需市場侷限，無法支撐遊戲開發之成本，也進而影響整體產業發展。因此，台灣業者初期必須透過國際合作，開發出適合國際市場之產品，並透過合作開發對象，將產品行銷範疇擴及國際整體市場，以獲得足夠的利潤來源，更進一步自行開發國際級產品，促使產業升級。

為了促使台灣業者能夠實質與日本產業介接，以利更進一步達成合作關係，經濟部技術處透過資策會日本辦事處執行「台日重點產業技術強化推動計畫」人員長年經營日方相關業者所建立之關係，引介拜會日本數位內容產業重點業者，協助台灣業者建立雙方聯繫管道，協助促成未來雙方進行技術合作開發，以提升台灣在應用服務以及數位多媒體產業的技術能耐。

貳、訪問過程

一、行程表(11/25~11/29)

| 日期 | 時間 | 行程 | 說明 | 備註 | |
|-----------------|-----------|--------------------|-------------|--|------------|
| 97/11/25 (二) | 0725 | 機場集合 | | | |
| | 0925-1325 | 飛機航行 | | CI-100 中華航空 | |
| | 1325-1530 | 交通移動 | | 東京品川新高輪王子飯店 | |
| | 1530-1630 | 飯店 Check in 與休息 | | | |
| | 1630-1700 | 交通移動 | | 移動至 U-PORT ゆうほう と Hotel | |
| | 1700-1730 | 台日產業 技術交流 會 | 報到 | | |
| | 1730-2030 | 台日產業 技術交流 會 | 交流大會及晚 宴 | 17:30-18:25 OB seminar (重陽廳-東) 17:30-18:25 【VIP ROOM】(葵廳) 17:30-18:25 【遊戲動畫 交流】(末広廳) 18:25-18:30 晚宴(重 陽廳-西) | U-PORT 7 樓 |
| | 2030-2100 | 交通移動 | | 移動至：東京品川新高輪王 子飯店 | |

| 日期 | 時間 | 拜訪公司 | 拜訪對象 | 商談重點 | 備註 |
|-----------------|----------------------|---------------------|---|---|--|
| 97/11/26 (三) | 0830-0900 | | 早餐 | | |
| | 0900-1000 | | 交通移動至 JAA | | 104-0061 東京都中央区銀座 7-10-11 |
| | 1000-1130 | JAA 日本 アニメーション協会 | Executive Producer 黒須正雄 | 原創肖像應用模式交流 肖像授權與應用；引介台日合作開發動畫影集；引介授權合作開發遊戲軟體；尋求機會加入日本製作委員會之開發體系 | 104-0061 東京都中央区銀座 7-10-11 |
| | 1130-1230 | | 交通移動 | | |
| | 1230-1330 | | 午餐 | | |
| | 1330-1400 | | 交通移動 | | |
| | 1400-1530 (1；交通車) | SCE 新力 電腦娛樂 | SCE Asia 安田哲彦總裁 SCE Asia 營業統括部 川内史郎部長 SCE Asia 企劃開發部 金澤克彦部長 SCET 本間和彦總經理 | 授權支援台灣業者於 PlayStation 遊戲主機平台上，合作開發家用主機遊戲軟體 家用主機遊戲授權改版 成線上遊戲，或是研發與 PC 平台共通之線上遊戲 國際行銷通路合作，協助台灣業者產品行銷，或是共同進軍大陸市場等 | TK 大樓，〒107-0062 東京都港区南青山 2 丁目 6 番 21 号 (203 會議室) |
| | 1530-1600 | | 交通移動 | | |
| | 1600-1800 | Sony Pictures | 代表取締役 竹内 成和 Shigekazu Takeuchi 代表執行役員 宗方 謙 Ken Munekata | 台日合作開發動畫影集 尋求機會加入日本製作委員會之開發行銷體系 肖像授權開發動畫產品 | 東京都港区虎ノ門 4 丁目 1 番 2 8 号 虎ノ門タワーズオフィス Toranomom Towers Office 4-1-28 Toranomom Minato-ku, Tokyo |
| | 1800-1830 | | 交通移動：回飯店放置物品 | | |
| | 1830-2100 | | 晚餐 | 1830-1900 移動至餐廳 | |
| | 2100-2130 | | 步行回飯店休息 | | 東京品川新高輪王子飯店 |

| 日期 | 時間 | 拜訪公司 | 拜訪對象 | 商談重點 | 備註 |
|-----------------|-----------|------------------------|---|---|---|
| 97/11/27 (四) | 0830-0930 | | 早餐 | | |
| | 0930-1000 | | 步行移動 | | |
| | 1000-1130 | D-Rights (三菱商事東京總社) | 代表取締役 社長 鈴木大三 代表取締役 板橋徹 | 台日合作開發動畫 影集 尋求機會加入日本 製作委員會開發體系 | 〒108-8228 東京都港 区港南二丁目 16 番 3 号(品川グランドセン トラルタワー18F~ 31F) |
| | 1130-1200 | | 交通移動 | | |
| | 1200-1330 | | 午餐 | | |
| | 1330-1400 | | 交通移動 | | |
| | 1400-1530 | 角川書店 | 代表取締役 社長 井上伸一郎 Media 部, Digital Contents Group Chief 水野 寛 | 台日合作開發動畫 影集 授權合作開發遊戲 軟體 尋求機會加入日本 製作委員會體系 肖像授權開發動畫 產品 | 〒102-8078 東京都 千代田区富士見 2-1 3-3 TEL.03-3238-8718 FAX.03-3238-8607 |
| | 1530-1600 | | 交通移動 | | |
| | 1600-1800 | Q-Entertainment | 代表取締役 CEO 内海 州人 取締役 齊 藤祐子 執行役員 OLG 事業部 長 森健志 | 台日遊戲合作開發 家用遊戲主機與 PC 遊戲跨平台合作開 發 線上遊戲合作開發 行動內容開發 | 〒153-0064 東京都目 黒区下目黒 3-2-3 ア パルトヌッフ 301 |
| | 1800-1830 | | 交通移動 | | 東京都港區港南 2-5-11 第三洋行大樓 三樓) |
| | 1830-2100 | | 晚餐 | | |
| | 2100-2130 | | 步行移動 | | 移動至：東京品川新高 輪王子飯店 |

| 日期 | 時間 | 拜訪公司 | 拜訪對象 | 商談重點 | 備註 | |
|-----------------|---------------------------|---------------|---|--|--|--|
| 97/11/28 (五) | 0800-0900 | 早餐 | | | | |
| | 0900-1000 | 交通移動 | | | | |
| | 1000-1130 | Future Planet | 代表取締役 石畑 俊三郎 | 洽談台灣業者與日本共組製作委員會之機會與可行性 洽談台日雙方內容授權播放可行性與機會 海外投資開發動畫影集產品之機會 | 〒104-0061 東京都中央区銀座 6-17-2 ビルネット館 - II 2 F | |
| | 1130-1200 | 交通移動 | | | | |
| | 1200-1330 | 午餐 | | | | |
| | 1330-1400 | 步行移動 | | | | |
| | 1400-1530 (交通車) (1) | SEGA Joypolis | SEGA 海外事業部 吉田 誠司、佐久間 順子 台灣 SEGA 緒方正憲董事長 台灣 SEGA 游清池總經理 | 參訪日本數位娛樂營業模式 動畫、肖像於娛樂市場之應用 遊戲於大型遊樂中心之應用 | 地點：〒135-0091 東京都港区台場 1 丁目 6 番 1 号 DECKS Tokyo Beach 3F~5F | |
| | 1530-1600 | 交通移動 | | | | 拜訪 KONAMI 成員請直接至 NAMCO |
| | 1600-1830 | Bandai Namco | 代表取締役社長 石川祝男 | 家用遊戲主機軟體台日合作開發 商用遊戲機台內容台日合作開發 肖像授權動畫、遊戲開發 行動內容開發 | 東京都品川区東品川 4-5-15 | |
| | 1830-1900 | 交通移動至晚宴 地點 | | | | |
| | 1900-2100 | 晚餐 | | | | |
| | 2100-2130 | 交通移動回飯店 | | | | 東京品川新高輪王子飯店 Address: 東京港區 高輪 3-13-1 |

| 日期 | 時間 | 行程 | | 備註 |
|-----------------|-----------|------------|-------------|-------------|
| 97/11/29 (六) | 0900-1000 | 早餐 | | |
| | 1000-1100 | 準備行李 | | 東京品川新高輪王子飯店 |
| | 1100-1230 | 東京成田 機場 | 交通移動至機 場 | |
| | 1425-1730 | | 飛機航行 | CI-017 中華航空 |

二、團員名單

| | 中文姓名 | 英文姓名 | 職稱 | 英文職稱 |
|----|-------------|---|--|---|
| 1 | 吳明機 (團長) | Ming-Ji, Wu (The chief of the delegation) | 經濟部技術處 副處長 | Deputy Director Department of Industry Technology , Ministry of Economic Affairs (MOEA),Taiwan |
| 2 | 翁建一 | Chien-I, Weng | 行政院經濟建設委員會 顧問 | Advisor, Council for Economic Planning and Development, Executive Yuan |
| 3 | 柯志昇 | Jyh-Sheng, Ke | 財團法人資訊工業策進 會 執行長 | President, Institute For Information |
| 4 | 葉武松 | Wu-Sung, Yeh | 財團法人資訊工業策進 會 產業支援處國際合作中 心 主任 | Deputy Director, Institute For Information Industry, Industry Support Division |
| 5 | 陳龍 | Long, Chen | 財團法人資訊工業策進 會 產業支援處國際合作中 心 副主任 | Manager, Institute For Information Industry, Industry Support Division |
| 6 | 姜鏗茜 | Crystal Chiang | 財團法人資訊工業策進 會 產業支援處 經理 | Manager, Institute For Information Industry, Industry Support Division |
| 7 | 林英昱 | YingYu, Lin | 財團法人資訊工業策進 會 產業支援處 副規劃師 | Associate Planner Institute For Information Industry, Industry Support Division |
| 8 | 吳麗婉 | Liwan, Wu | 昱泉國際股份有限公司 經理 | Manager, Interserv International Inc |
| 9 | 許金龍 | King-Long, Hsu | 樂陞科技股份有限公司 董事長 | Chairman, XPEC Entertainment Inc. |
| 10 | 遠藤永康 | Eiko Endo | 樂陞科技股份有限公司 市場暨業務開發處經理 | Manager, Marketing &Business Development Div. XPEC Entertainment Inc. |
| 11 | 毛淑華 | Shu-hua. Mao | 樂陞科技股份有限公司 翻譯 | Translator XPEC Entertainment Inc. |

| | | | | |
|----|------|------------------|--------------------|--|
| 12 | 喬福麟 | Jeffrey Chiao | 基因遊戲股份有限公司 專案經理 | Project Manager Keystone Game studio Inc |
| 13 | 黃鶴樓 | Ho-Lou, Huang | 一隻槍與牛奶 總經理 | General Manager A Gun and Milk |
| 15 | 小川哲也 | Tetsuya Ogawa | 太極影音 經理 | Manager, Digimax Inc |
| 16 | 段奕倫 | Alan, Tuan | 班門股份有限公司 主任 | Director OOD incredible |
| 17 | 楊紹昌 | Vance, Yang | 首映創意 技術長 | CTO SOFA Studio |
| 18 | 李肇宗 | CT ,Lee | 台灣三菱 部長 | GM of New Business Initiative Dept. Mitsubishi Corporation (Taiwan)LTD. |
| 19 | 陳章德 | Chen Chang-Te | 首映創意 | SOFA Studio BD Rep |
| 20 | 翻譯 | | | Translator |

三、行程內容

台日產業技術交流會

時間：11/25 (二) 17:30-21:00 (17:00 開始報到)

地點：ゆうぽうと(U-PORT) Hotel

指導單位：台灣經濟部技術處

主辦單位：財團法人資訊工業策進會

執行單位：資策會日本辦事處、電波新聞、DCAJ

說明：

邀請日本產業高階經理人(OB 會員)至現場進行技術交流活動。台日 OB 會將邀請五十餘位過去曾在台工作的日本大型企業 OB 與會，希望能夠藉由其人脈資源，持續支持台灣與日本間交流合作，維繫與台灣的友好關係，協助引介日本產業的優秀技術與台灣合作，擴大雙方研發能量的結合，協助台灣能建立更進一步的技術研發基礎，共同制定技術標準，並結合雙方的優勢，加速產品上市時程，共創台日雙贏。

活動議程：

表2、台日産業技術交流會議程

| 時間 | 活動内容 | 説明 |
|-------------|---|---|
| 17:30-17:45 | 峯岸會長 致詞 | 日台 OB ネットワーク |
| 17:45-17:50 | 安藤國威 會長致詞 | Sony 生命保險 (株) |
| 17:50-17:55 | 吳明機 副處長 致詞 | 台灣經濟部技術處副處長 |
| 17:55-18:00 | 國嶋矩彥 社長 致詞 | NEC ソフト (株) |
| 18:00-18:05 | 平山哲雄 社長致詞 | 電波新聞社 |
| 18:05-18:25 | 吳明機 副處長 簡報 | 台日産業合作發展新契機 |
| 18:25-18:30 | 移動 至 宴會廳 | |
| 18:30-18:35 | 峯岸會長 | 致詞及乾杯 |
| 公司介紹 | 日本ライトオン FoxLink Japan Logitech (Elecom) Agetech & Brains TrustView Japan 共信テクノソニック 台灣數位内容業者 8 家 | 遠藤社長 海老原社長 梶浦常務、渡邊顧問 揚原社長 洪麗雅 副社長 丸山社長 |
| 20:25-20:30 | 柯志昇執行長 致詞 | 資訊工業策進會 執行長 |
| 20:30~ | 揚原 浩 董事長 | 台灣富士通 前董事長 |

與會人員：

表3、台日産業技術交流會與會名單

| ID | 名前 | 肩書 | 社名1 |
|----|--------|------------------|-------------------|
| 1 | 林 武彦 | 参事役 | みずほ銀行 |
| 2 | 宿輪 幹也 | グループリーダー | 日本ライトオン〔株〕 |
| 3 | 鳥海 健二 | 常務取締役 | 東京リース管財（株） |
| 4 | 川村 晃一 | 執行役員 | CCE（株） |
| 5 | 豊沢 浩一 | | アライドセブンコーポレーション |
| 6 | 上地 裕 | | アステラス製薬（株） |
| 7 | 前川 哲彦 | | 新光証券 |
| 8 | 谷村 偉作 | 取締役 経営企画室長 | （株）エクセル |
| 9 | 市川 裕章 | | 富士通(株) |
| 10 | 久保 行央 | 取締役会外事業部長 | 新コスモス電機（株） |
| 11 | 奥野 宜克 | プロジェクト部長 | 富士通（株） |
| 12 | 田村 裕一 | | 兼松（株） |
| 13 | 大槻 正明 | 部長 | 清水建設（株） |
| 14 | 光永 良一 | | 日立ハイテクノロジーズ |
| 15 | 韋 文彬 | 代表取締役 | 日本エム・イー・ティー（株） |
| 16 | 新井 孝夫 | 代表補佐 | 永沢クリニック |
| 17 | 高橋 聡 | 部長 | 富士ゼロックスキャリアネット（株） |
| 18 | 石丸 慎太郎 | | 伊藤忠商事（株） |
| 19 | 江口 信弘 | 代表取締役 | （株）クリマソフト |
| 20 | 岡島 道義 | 営業エキスパート | NEC フィールディング |
| 21 | 江口 達雄 | シニアマーケティングマネージャー | ソニースタイル・ジャパン |
| 22 | 齋藤 伸正 | 統括課長 | ソニーマーケティング（株） |
| 23 | 草野 家継 | 統括部長 | SONY |
| 24 | 千葉 洋治 | | ソニー（株） |
| 25 | 渡辺 春敏 | 代表取締役 | トランセンドジャパン(株) |
| 26 | 鎌田 智行 | 常勤監査役 | （株）ダイエー |
| 27 | 高藤 義章 | マネージャー | NEC ソフト |
| 28 | 高橋 俊一 | シニアプロジェクトマネージャ | NEC ソフト |

| | | | |
|----|--------|---------------|-----------------------|
| 29 | 福田 和樹 | 経理担当執行役員 | NECソフト |
| 30 | 宮崎 均 | グループマネージャ | NECソフト |
| 31 | 上領 泰司 | 室長 | (株)ユーエスシー |
| 32 | 友利 国治 | 部長 | (株)コムテックス |
| 33 | 片平 拓 | 部長付 | ソニー(株) |
| 34 | 矢崎 尚文 | 副本部長 | ビットワレット(株) |
| 35 | 稲吉 功 | | ソニーサプライチェーンソリューション(株) |
| 36 | 斉藤 裕 | 担当部長 | 富士通8株) |
| 37 | 松本 光晴 | 本部長 | KKガード・リサーチ |
| 38 | 林 純一 | | NHK |
| 39 | 高杉 春正 | 代表取締役 | (株)NTCコンサルティング |
| 40 | 手島 猛 | 上席部長代理 | みずほコーポレート銀行 |
| 41 | 高橋 智雄 | マネージャー | (株)アプラス |
| 42 | 島 直 | 常勤監査役 | (株)インターネット総合研究所 |
| 43 | 市川 清一 | | 富士通(株) |
| 44 | 平川 謙三 | | 富士通(株) |
| 45 | 小宮 雅紀 | 館長付 | (株)東芝 |
| 46 | 金森 孝雄 | 統括課長 | ソニー(株) |
| 47 | 永門 秀利 | 営業マネージャー | サン電通エンジニアリング |
| 48 | 雨夜 晃一 | 所長 | 神電エンジニアリング(株) |
| 49 | 加藤 昌敏 | 統括課長 | ソニーEMCS 木更津テック |
| 50 | 堀之内 英明 | 理事兼本部参事 | 埼玉県社会福祉事業団 |
| 51 | 山岡 信立 | 監査役 | 太陽誘電 |
| 52 | 飯塚 真人 | 部長 | (株)阪急交通社 |
| 53 | 松本 光司 | 専務執行役員 名古屋支社長 | 双日マシナリー(株) |
| 54 | 風巻 穂高 | 事業戦略推進室 副惨事 | シャープ(株) |
| 55 | 高見 正彦 | 部長 | 日東電工〔株〕 |
| 56 | 田中 毅 | 室長 | アイデック(IDECC株) |
| 57 | 辺見 武志 | 統括 | テイカ株式会社 |
| 58 | 石井 彰 | 室長 | シャープ(株) |
| 59 | 上野 祐司 | グループ長 | 商船三井ロジスティックス(株) |
| 60 | 唐渡 和照 | 内部監査人 | 郵船航空サービス(株) |
| 61 | 中富 一郎 | 支店長 | 商船三井ロジスティックス(株) |
| 62 | 福井 慶介 | 主席補 | (株)テクノアソシエ |

| | | | |
|----|--------|--------------------------|------------------------|
| 63 | 木本 清明 | 部長 | 松下電工（株） |
| 64 | 栗波 充 | 理事兼副本部長 | 大阪府都市開発（株） |
| 65 | 福田 良夫 | 代表取締役 | 商船港運（株） |
| 66 | 福井 幸男 | 教授 | 関西学院 |
| 67 | 梶浦 幸二 | 常務取締役 | ロジテック株式会社 |
| 68 | 渡邊 敏夫 | 顧問 | ロジテック株式会社 |
| 69 | 永戸 勝 | コーポレートエグゼクティブ | 日本ライトン株式会社 |
| 70 | 遠藤 榮ノ進 | 代表取締役会長 | 日本ライトン株式会社 |
| 71 | 西 敏幸 | シニアマーケティングマネジャー | アクトンテクノロジー日本本社 |
| 72 | 山本 慎一郎 | 取締役 | エイジテック・アンド・ブレインズ株式会社 |
| 73 | 揚原 浩 | 代表取締役社長 | エイジテック・アンド・ブレインズ株式会社 |
| 74 | 三村 達 | 管理本部 総務部長 | 丸紅テレコム株式会社 |
| 75 | 鈴木 利夫 | 企画調査部 国際室 研究主幹 | 財団法人デジタルコンテンツ協会 |
| 76 | 葉 明寛 | 代表取締役 | 有限会社カンヴァントレード |
| 77 | 成瀬 栄一 | 常務取締役 | 鋼洋株式会社 |
| 78 | 長澤 英二 | 常務取締役 | ファストマリンサービス株式会社 |
| 79 | 亀山 勲 | 顧問 | 株式会社コトヴェール |
| 80 | 梶原 忠 | 総支配人 | 銀座日航ホテル |
| 81 | 久保田 民雄 | | 高島株式会社 |
| 82 | 江上 一郎 | | 太平洋セメント株式会社 |
| 83 | 町谷 太郎 | | 社団法人コンピュータエンターテインメント協会 |
| 84 | 淵本 一昭 | コンサルタント | ヒューマン・アソシエイツ株式会社 |
| 85 | 松岡 真司 | | モバイルコンピューティング推進コンソーシアム |
| 86 | 畑口 昌洋 | 幹事長、事務局長 | モバイルコンピューティング推進コンソーシアム |
| 87 | 下山 哲郎 | | 株式会社富士通総研 |
| 88 | 下村 修 | 事務局長 | 財団法人岡崎嘉平太国際奨学財団 |
| 89 | 工藤 政博 | 主席研究員 | 株式会社 ANA 総合研究所 |
| 90 | 佐藤 仁美 | 常務取締役 ライフサイエンス・エネルギー部門担当 | 兼松株式会社 |
| 91 | 宗宮 賢二 | メディアプロデューサー | 株式会社エディパ |
| 92 | 洪 麗雅 | 取締役社長 | TrustView 株式会社 |
| 93 | 桜井 隆次 | | 日本電気通信システム株式会社 |
| 94 | 劉 佳ウィエ | マーケティング技術本部 | TrustView 株式会社 |

| | | | |
|-----|--------|------------------------------|-----------------------|
| 95 | 尾関 克己 | オペレーション戦略部 統括部長 | ソニー株式会社 |
| 96 | 岩崎 大祐 | マネージャー | 日本電気株式会社 |
| 97 | 久保田 隆幸 | ヒラメキラボ | コクヨ株式会社 |
| 98 | 杉本 憲司 | エグゼクティブアドバイザー | 株式会社日立総合経営研修所 |
| 99 | 林 登志美 | 経営企画室 室長 | 東大無線株式会社 |
| 100 | 上石 日和 | 新規開発部 事業推進 Gr. | 加賀電子株式会社 |
| 101 | 埴 隆志 | 新規開発部 事業推進 Gr. グループ マネージャ | 加賀電子株式会社 |
| 102 | 太田 明宏 | | N.Y.SALAD 製作委員会 |
| 103 | 荒井 一 | | |
| 104 | 国嶋 矩彦 | 代表取締役 執行役員社長 | NEC ソフト株式会社 |
| 105 | 野村 研児 | 国際部長 | 株式会社 JAL エアロ・コンサルティング |
| 106 | 吉澤 伸幸 | 社長室 政策・渉外担当参事 | 株式会社バンダイナムコゲームス |
| 107 | 丸山 保夫 | 代表取締役社長 | 共信テクノソニック株式会社 |
| 108 | 宮本 正章 | 本部長付 | 共信テクノソニック株式会社 |
| 109 | 武田 和也 | 販売推進部門 部門長 | 共信テクノソニック株式会社 |
| 110 | 横手 仁美 | | |
| 111 | 長谷川 薫 | | 株式会社朋栄 |
| 112 | 谷本 勲 | | 株式会社バリデックス |
| 113 | 高嶋 芳男 | 代表取締役 | 有限会社シネクラフト |
| 114 | 小口 治 | | |
| 115 | 池本 好伸 | 董事長 | 日台商務聯盟 |
| 116 | 中川 勉 | 取締役 | 株式会社富士通ワイエフシー |
| 117 | 柳瀬 武泰 | 取締役執行役員 事業部統括 | ミナトエレクトロニクス株式会社 |
| 118 | 板倉 豊重 | 代表取締役 CEO | 株式会社エフステップ |
| 119 | 横関 茂材 | SVP | フォクスリンクジャパン株式会社 |
| 120 | 海老原 信義 | 代表取締役 | フォクスリンクジャパン株式会社 |
| 121 | 山口 二男 | 統括部長 | ソニー株式会社 |
| 122 | 諸星 剛一 | | |
| 123 | 滝永 敏之 | | |
| 124 | 藤井 康行 | | |
| 125 | 加藤 誠一郎 | | |
| 126 | 岩永 康久 | | |
| 127 | 塚本 亮 | | |
| 128 | 吉田 光男 | 副事業部長 | ソニーマニュファクチャリングシステムズ株 |

| | | | |
|-----|--------|----------------|----------------------|
| | | | 式会社 |
| 129 | 岡本 賢一 | 営業部 | 株式会社ニチベンハイテック |
| 130 | 相沢 隆 | エグゼクティブコンサルタント | NCEP 経営コンサルティング |
| 131 | 永田 泰彦 | 化学事業部 営業部 | ダイキン工業株式会社 |
| 132 | 古川 昌俊 | | |
| 133 | 安藤 国威 | 取締役会長 | ソニー生命保険(株) |
| 134 | 山路 和紀 | 代表取締役社長 | 株式会社プレミアムエージェンシー |
| 135 | 向中野 義雄 | 代表 | スタジオ 座円洞 |
| 136 | 高橋 春男 | | スタジオ 座円洞 |
| 137 | 高津 敏 | | 気象情報システム株式会社 |
| 138 | 佐藤 真一 | | |
| 139 | 興津 元佐 | | アクトイマジン |
| 140 | 中澤 義晴 | | 日本貿易振興機構 |
| 141 | 田所 陽一 | | NPO 法人アジア IT ビジネス研究会 |
| 142 | 君塚 靖征 | | キューエンタテインメント株式会社 |
| 143 | 森 健志 | | キューエンタテインメント株式会社 |

本次台日產業技術交流會，除了邀請日本各大企業重要高階主管進行交流之外，亦安排日本數位內容業者與台灣業者進行商談，藉由產品之展示與洽談，希望建立與日本數位內容業者之間未來聯繫之管道。

參訪商談重點

本次台日產業技術交流參訪團共有六家台灣遊戲動畫業者參與：昱泉、樂陞、一隻槍與牛奶、太極影音、班門、首映動畫。

一隻槍與牛奶

公司名稱：一隻槍與牛奶股份有限公司

登記地址：台北市內湖區洲子街76號3F

負責人：蔡光程

資本額：新台幣6,000,000

公司設立時間：西元2007年8月10日

公司員工數：22人

Agun & Milk Inc.是由一群年輕的夥伴所共同創立，結合創意、技術、品質三大特性，以創新的意念做導向，自行研發遊戲開發工具，並結合Next-Gen Graphic的技術來呈現娛樂的極致展示。事業體擁有品牌：YECK Entertainment(PC online Game 、Console Game)、 I-Glay創意廣告(平面設計、行銷通路)。該公司提供原創遊戲設計、創意規劃及完整遊戲製作之Total Solution (PC online 、Console platform 、Portable platform)。此外、亦有跨平台遊戲移植及製作的經驗以及提供遊戲製作技術諮詢服務。

Team Members' Project Experience Overview



圖1、一隻槍與牛奶遊戲產品

一隻槍與牛奶之開發團隊曾與日本SCET及音樂館合作開發PS3高階遊戲開發-台灣高鐵 Railfan。目前正積極原創PC Online遊戲開發

【Legend of Glory】。此外，iPhone遊戲開發也是目前公司研發之重點方向。

太極影音

公司名稱：太極影音科技股份有限公司（英文：Digimax, Inc.）

設立：1990年3月

資本額：NT\$ 503,322,530

代表人：黃寶雲

社員數 174名 (2008/7)

所在地：台灣・台北市 / 美國・洛杉磯

業務內容：

CG動畫電影製作 (CG Feature Animation)

Co-invest, Co-develop, Co-produce, Co-distribute

朝向國際的動畫電影市場製作發行方向前進

數位內容的製作 (Digital Visual Effects & Post Production Services)、映像

特殊效果、CM製作、企業PR映像製作等業務。



圖2、太極影音動畫電影【土星之旅】

Quantum Quest 是一部IMAX等級的立體電影，故事部分是太極原創的內容，並由美國NASA提供真土星相關資料共同開發，同時聘請好萊屋導演來台進行開發。配音為好萊屋一線演員，預計明年2009底預定發行。



圖3、太極影音動畫電影【國寶總動員】

【國寶總動員】，故事題材以台灣故宮博物院所展出文物為主題，透過電腦動畫賦予文物豐富的表情、動作的生命力。本主題的發行的規劃是從中國市場開始，並逐步往世界市場拓展。商業模式是以電視影集開始，並走向肖像授權及周邊商品應用，並規劃拍攝電影長片。

昱泉國際

創立於1989年4月

2002年3月台灣股票市場公開發行

國際化佈局：台北、上海、成都、美國洛杉磯

員工總數：397人。台北(125)、上海(160)、成都(110)、美国(2)

主要業務內容：遊戲軟體開發、教育軟體開發、美術外包、專業遊戲測試。

昱泉國際藉由全方位的國際優勢進行分工，創造公司的最大效益，同時昱泉國際，有著國際合作的經驗與成果，也有XBOX360 PS2 等家用遊戲主機的開發經驗。

班門ODD

ODD由一群具備美術創意、動畫技術與管理能力的專業人員領導，致力於數位原創故事設計、開發與製作規劃。所參與的動畫專案，橫跨電影、電視以及商業廣告領域。

ODD的作品在國際上多次獲獎，其中，微笑的魚獲得柏林影展兒童類 Jury's Special Prize of Short Film(評審特別獎)、日本福岡Asia Digital Art Award- The Finalist Award 與Asia Pacific film Festival(亞太影展)最佳動畫獎...等，以及其他展覽之獎項

另外相關獎項：

Tiny & Friends 獲得 日本福岡Asia Digital Art Award-Jury's Award

Splash Nash 獲得 Asia TV Forum-SuperPitch2.0 Winner

Timini Wonderland 獲得韓國SICAF Animated Film Festival SPP Finalist

該公司主要提供創意與管理兩方面的服務包含：

- 1.原創內容開發與銷售: 除前頁獲獎作品外，目前尚有tattoo tree、晴空小侍郎 等多部作品。
- 2.設計服務: 班門持續與世界各地的公司合作來提供動畫開發與設計的服務。
- 3.專案管理: 班門協助客戶開發商品與製作管理，成功的案例包含了柏林影展得獎作品幾米的周邊產品開發，與目前正在進行中與美國Cartoon Network的帶狀節目合作計畫。
- 4.財務與法務方面的服務: 班門利用良好的歐美台關係，與深厚的中國產官學人脈，協助不同事業體互相合作，其中包含了協助法律諮詢與資金籌募計畫。

首映 SOFA Studio

SOFA Studio於2004年由Yeast與Diginoise兩家動畫公司合併所組成，前後共有6年的時間，公司願景為提供全球觀眾有創意、高水準的

優良原創作品，目前公司總部於台灣台北，於LA與北京設有辦事處，負責北美與中國之業務拓展。

SOFA於動畫製作有許多豐富的經驗，曾參與國內外的各型專案的規劃與製作，包括CM、遊戲動畫、電影特效、3D動畫影集……等，作品具國際水準並屢獲國際獎項。自2006起，投入全力開發第一個原創3D動畫影集”MuMuHug”，此作品之創意、企劃、編劇、美術設計、動畫製作與行銷皆由我們團隊所主導，目前以完成52集行銷全世界超過50個國家。

SOFA Studio在中國北京設有辦公室，以在地化的方式，深入了解產業變化、建立人脈與了解相關法令，積極建立行銷通路。以中國市場而言，SOFA有以下的策略：

1. 積極與當地廠商合作：例如SOFA曾與Motion Magic Digital Studio、 Shanghai Cartoon Communication Group、 Hong Ying Animation Studio等公司合作。
2. 在內地建立執行團隊：例如新完形公司在山西搭設攝影棚，拍攝大型杖頭偶劇【珂垃傳奇】。

-
3. 3. 在當地建立行銷通路，例如：山水國際娛樂與中國澄天公司及中影公司合作拍攝與發行【基因決定我愛你】(My DNA Says I Love You)。

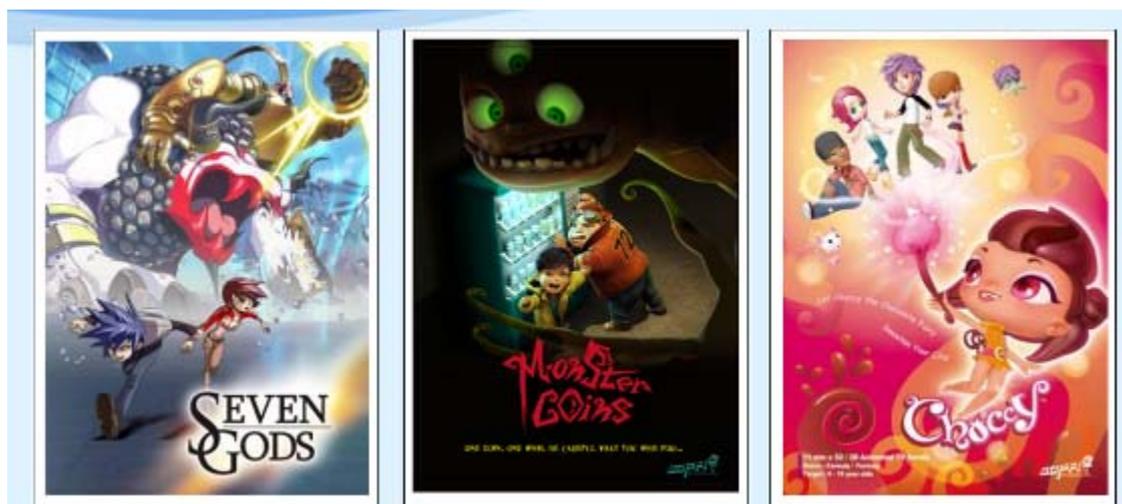


圖4、首映動畫產品

樂陞科技

樂陞科技成立於2000年8月，主要以開發次世代遊戲主機與PC 3D遊戲軟體為主，並積極跨足國際發行業務領域，是大中國地區唯一擁有完整製程及國際銷售經驗的次世代遊樂器軟體廠商。樂陞擁有自我研發的能力，已成功開發出多項跨平台的遊戲產品，並以全方位的專業娛樂內容提供者為長期發展方向。最新作品「Bounty Hounds星戰傭兵」更榮獲2007台北國際電玩展GameStar專家評鑑類「最佳遊樂器遊戲」、「最佳

製作人」、「最佳程式設計」等三項大獎肯定。並連續兩年獲得台灣政府經濟部工業局的「主導性新產品開發計劃」支持，開發『PC/Xbox/ PS2/ GameCube 3D連線遊戲開發系統』，計劃中包括跨平台的3D引擎和網路連線技術。

此外，在上海、北京、蘇州、台北皆有據點的樂陞科技，亦發展PC網路遊戲、美術製作服務以及無線行動硬體等平台，進行多起國際跨國製作與經營合作，讓樂陞科技不僅在遊戲開發、更在市場經營操作上，晉升為國際主流市場中全方位專業的華人遊戲廠商！

樂陞科技XPEC成員除大中華區的優秀人才之外，並延攬自美、日、加拿大、澳洲..等歸國的海外產業菁英，多元文化背景與觀點並降低跨國溝通成本，大幅提昇樂陞科技國際產品的製作能力，期望創造國際市場中叫好又叫座的電玩產品。

主要商品 / 服務項目：

為專業次世代遊戲主機(含SONY PS2、PSP、NDS以及Microsoft Xbox360)及網路遊戲軟體之開發廠商。

中國合作經驗-BLUE CAT IP

藍貓（BLUE CAT）在1999年由大陸中央電視台首播，具有教育學習內容的中國自製卡通。2005年全中國每天有超過800家電視台播出。其正版DVD已經銷售7500萬片。2008年獲得紅杉資本投資，正規畫在美國上市。

藍貓卡通以科普教育內容為主，形象健康，獲得大陸官方扶植與保護。目前為止已製播超過1200集，預計還有集1800要播出。藍貓在3~14歲兒童心目中成為最具影響力的卡通角色。

XPEC獲得中國三辰卡通集團的全球獨家授權，目前推出遊戲學習機等產品，未來還將陸續推出網絡遊戲。歡迎與日本公司共同在中國經營藍貓角色，或者透過藍貓來推動日本的IP在中國的發展。

中國合作經驗-XPEC 3C遊戲生活館

國美（GOME）電器是香港上市公司，全中國最大的電器商品連鎖店。XPEC在國美1200家連鎖店中，擁有全中國重要城市的400家店面，每家店五平方米的銷售專櫃，合計達2000平米的空間。

XPEC在國美推出XPEC 3C遊戲生活館，銷售所有與遊戲相關的軟、硬體產品。目前正在大力推動藍貓系列教育學習機，並尋求日本市場的遊戲軟硬體產品在中國銷售。

中國合作經驗-共同營運線上遊戲

XPEC最新製作的MMORPG Browser Game「樂土Canaan」，在中國大陸與天空遊戲網(TKGame.com)合作，以JV的形式共同運營。天空遊戲網目前擁有4200萬的會員，是中國大陸第三大的遊戲資訊網站，其主要投資者為日本軟銀。天空遊戲網主要業務為服務中國所有的遊戲運營商，協助其服務並掌握玩家，結合了遊戲攻略情報、道具交易等資訊。使XPEC在中國掌握了運營遊戲的關鍵 KNOWHOW。

日本動畫協會JAA 11/26 (10:00-11:30)

JAA日本動畫協會(JAPAN ANIMATION ASSOCIATION)

公司業務範疇：原創肖像開發、原創肖像經營、動畫製作新技術開發、
動畫市場情報收集、附加價值創造等

拜會人員：Executive Producer 黑須正雄等

商談重點：原創肖像應用模式交流、肖像授權與應用、引介台日合作開
發動畫影集、引介授權合作開發遊戲軟體、尋求機會加入日本製作委員
會之開發體系。

JAA製作開發之動畫影集主要是以適合全家大小觀看的內容為主，
起初以歐洲為主要銷售市場，同時也引進美國的數位動畫製作技術。約
14年前開始著墨亞洲市場，而亞洲風行的櫻桃小丸子，其創始製作人也
是JAA之一員。櫻桃小丸子起初在設計的時候是以作為日本少女週刊為
企劃目標，但沒想到之後受到大眾的熱烈歡迎，年齡層從小學到上班族
都能接受這一部動畫影集，這一切是始料未及的。之後，為了讓櫻桃小
丸子表現出各有個性的一面，特別開始加入日本流行音樂作為主題曲與
片尾曲【米米Club】，反應也相當良好。櫻桃小丸子再發行初期作了相
關市場調查，結果是相當不理想的情形，但沒想到發展到今天(放映時間

已長達20年)，櫻桃小丸子變成每年有1,000億日幣營收的動畫影集，連文化迥異的美國市場也大受歡迎。這邊想提出的一點是，小朋友看動畫是看動畫的故事以及帶給他的愉快溫馨心情，對於畫風是否精緻反倒不是那麼重要；另一個重點是，文化上的差異雖然存在，但是異文化的接受度卻是越來越寬容，所以製作一部好的動畫影集，要能夠深切的打動人心，不管是用甚麼樣的表象手法，故事動人才是真正的重點，也才能發展長長久久。

新力電腦娛樂 SCE 11/26 (14:00-15:30)

公司業務範疇：家庭用遊戲主機平台、遊戲軟體開發、線上平台經營

拜會人員：亞洲事業統括 安田哲彥總裁、亞洲事業統括 川內史郎 本
部部長、亞洲事業統括 金澤克彥本部企画開發部部長、SCET本間和彦
總經理、SCET 大和田健人網路事業部經理。

新力電腦娛樂集團

代表取締役：平井一夫

資本額：19億3,300萬日幣

員工人數：約1,200名

新力電腦娛樂總社（Sony Computer Entertainment Inc.簡稱：SCE）設立於1993年11月16日為Sony 株式會社百分之百投資的子公司主要從事數位娛樂家庭用遊戲機PLAY STATION (PS)系列及軟體遊戲之企畫開發製造以及販賣之業務。PS 為歷史上銷售最佳作品數最多的遊戲平台。

PS2遊戲機於2007年賣出1,380萬台，而屬於目前業界最高等級的遊戲機PS3於2007年賣出883萬台。而PS2平台上至今年一月底為止，全球共開發出了9,663款遊戲，PS3平台至今亦開發出了354款遊戲。2007日本會計年度營收為1兆209億日圓。

台灣新力電腦娛樂(SCET)介紹

負責人：安田 哲彥

資本額：1億3500萬新台幣

公司總人數:22人

台灣分公司原為新力電腦娛樂香港商之台灣分公司，為表示對台灣政府發展台灣數位內容產業支持規劃擴大並加深與台灣數位內容廠商

之合作。於96年12月1日正式在台設立直屬新力電腦娛樂總社之「台灣新力電腦娛樂股份有限公司」。董事長由新力電腦娛樂亞洲區(SCE Asia)總裁安田哲彥兼任，並由本間和彥續任總經理。初期將承襲原公司所有業務，並負責台日數位內容合作研發業務。

商談重點：

授權支援台灣業者於PlayStation遊戲主機平台上，合作開發家用主機遊戲軟體、家用主機遊戲授權改版成線上遊戲，或是研發PS與PC平台共通之線上遊戲、遊戲產品之動畫製作，合作開發遊戲肖像之動畫產品、國際行銷通路合作，協助台灣業者產品行銷，或是共同進軍大陸市場等。

會議中提到Wii的遊戲普及的比PS3快，原因是因為如果是同樣的遊戲內容，玩家會選擇先買便宜的版本，因此，自然會選擇Wii的平台。此外，也提到盜版以及二手市場對於軟體開發業者而言，都是負面的影響，為了健全市場鼓勵開發，應該與以杜絕。

另外，SCE所推出的PS HOME 平台，是一個網際網路上的虛擬社群、商務、遊戲、影音綜合平台，未來希望可以透過與台灣業者共同開發，包含：線上服務(影音、電子商務)、遊戲等，台灣業者也將可透過此一平台，將產品行銷至國際。



圖5、拜會SCE進行商談

HERO'S BASE 11/26 (14:00-15:30)

特色：著重與顧客互動、運用情境引導消費等

公司業務範疇：遊樂場營運、主題樂園營運、休閒照護事業營運等

接待人員：NAMCO 田永峯 及 AM部門人員

參訪重點：參訪日本數位娛樂營運模式，創造遊戲及動畫於遊樂場等之結合機會、動畫、遊戲肖像於娛樂市場之應用模式(周邊推廣、情境遊樂設施等)、遊戲、動畫於大型遊樂中心之應用(3D/4D劇場、沉浸式體感遊戲、大型連線遊戲機等)。

SONY Pictures Entertainment 11/26 (16:00-18:00)

公司業務範疇：電影、電視頻道、動畫製作、家庭娛樂

拜會對象：代表取締役 竹内 成和 (Shigekazu Takeuchi)、代表執行役員 宗方 謙 (Ken Munekata)

商談重點：台日合作開發動畫影集、日方藉由合作開發降低製作成本、台灣業者藉由合作開發提升動畫製作技術、尋求機會加入日本製作委員會之開發行銷體系、肖像授權開發遊戲及動畫產品、頻道播放。

SPE在好萊塢中佔有舉足輕重的地位，曾榮獲12次奧斯卡金像獎年度最佳影片。SPE不僅在好萊塢製作電影，更網羅歐洲、亞洲及日本的題材，製作出許多帶給人夢想並令人感動的作品。SPE也積極發掘新進人材，負責作品企畫、開發及制作，在全球放映其作品。並也網羅非旗下公司所製作的優秀作品，著實地縮短製作者與視聽群之間的距離，故其作品一推出即大受歡迎。

D-Rights 11/27 (10:00-11:30)

公司業務範疇：電影動畫、動畫影集開發、肖像授權、影像發行

(三菱商事株式会社 100% 投資)

拜會人員：代表取締役社長 鈴木大三、代表取締役 板橋徹

商談重點：台日合作開發動畫影集、日方藉由合作開發降低製作成本；
台灣業者藉由合作開發提升動畫製作技術、尋求機會加入日本製作委員會之開發行銷體系、肖像授權合作開發動畫及遊戲產品。

D-Rights 合作開發重點項目：

寫實映像作品的規劃/製作/播放演出及劇場用電影的發行宣傳

劇場用寫實電影及其他寫實映像作品的規劃籌劃

劇場用寫實電影及其他寫實映像作品的製作

劇場用電影的發行/宣傳

娛樂/內容的原創與製作

動畫片和遊戲的人物以及原創的內容的規劃製作，以及娛樂內容開發

喜劇/動畫片/遊戲等的規劃籌劃，原創提案製作

動畫片節目的製作演出、遊戲軟件的製作以及適用於網路寬頻的動畫
內容製作

著作權的經營與所有權管理

日本國內及海外的數位著作權的版權管理和特許管理

並針對版權的開發進行商品化規劃與企業化建議等

日本國內的以及海外動畫片節目銷售角色授權

數位內容的廣告、促銷、市場行銷

針對數位動畫進行廣告、推銷以及以電視節目做為中心推展至雜誌
以及WEB的廣告媒體的關聯業務

內容周邊衍伸產品的企畫與販賣

運用便利商店進行內容關連衍伸商品及DVD企畫、製造、販賣與促
銷

角川書店 11/27 (14:00-15:30)

公司業務範疇：

動畫、影劇與電視台播放節目的企畫、製作銷售、租賃以及卡帶與
CD、DVD等軟體企畫製作販賣、經營影劇、音樂、演劇等各種行業以
及娛樂機關的經營，及販賣映畫演劇入場券、著作權等與產智慧財產權

相關的管理營運與利用開發與翻譯及字幕製作、動畫、影劇與電視台播放節目周邊角色的商品企畫、開發、製造、販賣及輸出入。

拜會人員：代表取締役社長 井上 伸一郎、Media 部, Digital Contents Group Chief 水野 寛

商談重點：台日合作開發動畫影集、授權合作開發遊戲軟體、日方藉由合作開發降低製作成本；台灣業者藉由合作開發提升動畫製作技術，尋求機會加入日本製作委員會之開發行銷體系、肖像授權合作開發動畫及遊戲產品。

角川書店在日本已有六十餘年的悠久歷史，堪稱競爭激烈的日本出版界中的翹楚之一。角川書店向來秉持著日本優良文化背景與敏銳的流行觸角，不論在雜誌、書籍、漫畫、輕小說、電影、網路等各方面都以創新思維，發展出卓越的成就。創業以來不斷接收時代變遷的最新資訊，並配合潮流改變企業發展型態，開發出各種新型態之事業版圖。

2004年4月角川書店正式成立角川控股集團，觸角從原有的出版、影像事業等，朝向多元媒體繼續向外擴展。以Mega Software Publisher自許的角川控股集團，由整頓內部體制等強化經營系統著手，朝著多元化情

報內容提供者的Mega Media努力發展，同時在未來仍將積極跨足網路、數位、情報內容等相關產業，提升文化水平。

角川書店以平面出版為主，集團下有40多家各類型之分公司，因此認為跟台灣之間，各種模式的合作方式都有可能，比方說角川在香港有著Online Game的管理與製作發包公司，這方面也可以協助介紹與台灣業者認識。

自從2000年起，角川也開始從事數位化內容的傳送，例如：行動內容的發送，跟台灣之間，也有透過哈德森公司經營手機背景下載服務等相關業務，但目前仍未有起色。建議台灣數位內容業者可以透過台灣角川書店聯繫相關合作事宜，當然也歡迎直接與日本角川聯繫，只要有合適的創意與模式，合作是可期的。

Q Entertainment 11/27 (16:00-18:00)

公司業務範疇：家用遊戲主機遊戲開發、電腦遊戲開發、行動內容製作。

拜會對象：代表取締役CEO 内海州人、取締役 齊藤祐子、執行役員

OLG事業部長 森健志、OLG事業部經理 君塚靖征

商談重點：家用遊戲主機與PC遊戲跨平台合作開發、台日遊戲合作開發、線上遊戲合作開發、行動內容開發。

代表取締役（CCO）水口哲也，水口哲也原本就職於SEGA，曾擔任SEGA旗下子公司United Game Artist的負責人。離開SEGA後，水口哲也组建了Q Entertainment公司。水口哲也的遊戲以創意著稱，近年的遊戲作品多以音樂為主題，為遊戲業界帶來許多新的理念與想法。Q Entertainment公司於2005年在PSP上發售新創意音樂益智遊戲

【lumines】，為日本著名製作人“水口哲也”精心之作。在2006~07年【lumines】移到PC平台，正式命名為【lumines online】。

Q entertainment新推出的遊戲—MMORPG【天使之恋Angel Love Online】採取PS3平台進行開發及經營。PS3採與PC版相同的伺服器，所以PS3與PC版的玩家可以在同一個世界中進行遊戲。

Future Planet 11/28 (10:00-11:30)

公司業務範疇：促成製作委員會、協助國際發行、影像內容開發、投資開發。

拜會對象：代表取締役 石畑 俊三郎 等

商談重點：洽談台灣業者與日本共組製作委員會之機會與可行性、洽談台日(國際)雙方內容授權播放之可行性與機會、促成海外投資開發動畫影集產品之機會。

內容製作相關業務，針對內容投資基金所投資的廠商，進行從電視節目企畫製作到動畫與的企畫製作以及推廣促銷業務，與優秀的數位內容制作關連製作人共同進行專案內容開發。

內容投資，與金融機關合作並組成【金融商品】的內容投資基金，針對具有優良的內容/創意能力的企業，支持其智慧財產權相關的企畫・開發/制作活動。



圖6、拜會Future Planet進行商談

SEGA Joypolis 11/28 (14:00-15:30)

公司業務範疇：家用遊戲主機內容開發、遊戲機台開發、遊樂場營運

特色：強調高科技技術運用(VR等)、充分運用肖像(SEGA 之遊戲與動畫)。

拜會對象：日本SEGA AM部門、台灣SEGA 緒方正憲董事長、台灣SEGA 游清池總經理。

商談重點：參訪日本數位娛樂營運模式，創造遊戲及動畫於遊樂場等之結合機會、動畫、遊戲肖像於娛樂市場之應用模式(周邊推廣、情境遊樂設施等)、遊戲、動畫於大型遊樂中心之應用(3D/4D劇場、沉浸式體感遊戲、虛擬實境設施等)。



圖7、拜會SEGA進行商談

Namco Bandai 11/28 (16:00-18:30)

公司業務範疇：家用遊戲機軟體、商用遊戲機軟體、行動遊戲、動畫影集

拜會對象：Namco AM、Namco Bandai Games、Bandai Visual 部門

商談重點：家用遊戲主機台日合作開發、商用遊戲機台內容台日合作開發、肖像授權動畫、遊戲開發、遊戲動畫開發、行動內容開發。

在台日合作家用主機遊戲內容及行動娛樂內容開發方面，新力電腦娛樂台灣分公司SCET將於台灣設立「數位內容研發中心」，希望引介NAMCO來台結合並透過新力電腦娛樂所成立之平台，提升台灣遊戲及多媒體製作人才能力，以結合台灣製作及經營線上遊戲之設計及營運經驗，與台灣優秀新興遊戲製造商遊戲共同製作合作開發計畫。

希望結合台灣政府支持所培訓之優秀人才，發揮最大效果，並且結合本地與Namco Bandai Games創意人才與資源，激發遊戲開發能量，提供拓展市場之遊戲創作人才，經由台日共同開發，引進Namco 獨特Know How，並結合台灣新創意與本地文化，發展遊戲推廣至華文及世界市場，創造合作雙贏。



圖8、拜會NAMCO Bandai進行商談

參、訪問心得

在數位內容產業中，內容的【創新】是一個很重要的成功因素，推陳出新的【行銷】手法則是一個必要的手段。市場行銷是國內遊戲業界推展業務的主要營運手法，而進行國際市場行銷則是對於內需市場過小的台灣動畫業者非常重要的一環，但是在目前台灣動畫產品化較少的情況下，比較難以推行，舉例來說，像日本國際動畫展TAF等就是一個標準的商展形式，所以參展業者均展出完成的產品，在現場進行授權等商談，而台灣業者的產品多處於雛形階段，目的是尋求合作與投資，在此類的國際行銷場合則會顯得較為薄弱。此外，服務機制的創新是遊戲業者Online Game經營模式的重點，透過不斷推出新的服務模式，吸引玩家持續投入遊戲中。而產品內容創新則為遊戲及動畫廠商取得市場優勢的關鍵，但在遊戲、動畫產業中少則數百萬多則上億的產品開發成本下，則具有相當大的困難度與市場性風險。

本次行程帶領台灣遊戲、動畫業者與日本相關企業進行交流，主要目的除了希望可以在同業之間創造國際合作的機會外，同時也希望促成遊戲-動畫異業之間的創意結合。同業之間的合作，可能會有共同開發的機會，藉由共同製作引進日本先進技術與經驗，提升我國產

業之技術能量；但同業之間的合作，也很可能只是上下游的關係，外包製作等等，這樣的模式之下，較難深入產品開發之核心，藉由開發所獲得的學習機會將也較有限。

至於異業之間的結合，基於雙方都有對方沒有的產業經驗及開發技術，因此，雙方合作的意願將會因此而提升，同時也可以將原有的產品內容作跨領域的產品開發，創造原產品更多的衍生價值。

在本次的引介商談後，日方企業對於台灣業者的技術實力多為讚賞，有些也表示不知道台灣在遊戲、動畫領域的發展已經到了如此的地步。就如同Q Entertainment 的內海先生開場所說的：我們雙方不需要互戴高帽子，因為我們都了解彼此都有自己所不及之處，唯有藉由雙方優勢的合作，才能帶來彼此最高的利益。這一句話，點破了此次拜會行程的主要目的與重點，日本雖然在整體數位內容產業發展十分成功，但是台灣在動畫技術以及線上遊戲研發管理以及平台技術上也有長足之處，因此，藉由雙方的合作，將可為彼此帶來原本沒有預期到的成果與利益。

本次參訪團回台灣之後，透過執行單位資策會計畫團隊持續追蹤協助，其中JAA已經與班門接洽進行後續商談、三菱商事也引介兩個案子與太極影音及首映合作、NAMCO Bandai Games 與昱泉也將進

一步商談技術交流合作開發事宜、KONIMI 與樂陞相約於香港洽談合作、SCE也將請SCET與一隻槍與牛奶洽談未來共同進行遊戲軟體技術合作與開發的相關事宜。由此可以了解，台灣目前具有實力與國際接軌共同開發產品，所缺乏的是與國際業者建立實質關係的管道，而國際業者對於台灣產業也不盡了解，例如日本遊戲公司對於台灣業者擁有PS3開發機的授權相當驚訝。因此，我們必須加強為台灣數位內容業者鋪路，建立與國際大廠的合作管道，讓台灣業者可以獲得更大的市場支持，吸收國際的技術、經驗、與獲利，逐步成長茁望為國際型企業，造就台灣數位內容產業發展之根基與實力。

肆、建議事項

本次交流內容，已納入經濟部相關計畫之推動工作，故無建議事項。