

出國報告(出國類別：考察)

2016 年 SXSW 考察團

服務機關：經濟部工業局
姓名職稱：謝戎峰 副組長
派赴國家：美國德州奧斯汀/ 美國加州舊金山
出國期間：105 年 3 月 10 日至 3 月 17 日
報告日期：105 年 4 月

目 錄

壹、前言(出國目的).....	1
貳、團員名單	7
參、行程表	8
肆、工作內容	10
伍、綜合結論	22
陸、建議	23

壹、前言(出國目的)

為引進國際創新概念及互動科技應用，安排赴美國德州奧斯汀舉辦之全球最大互動科技與創新媒體應用的大型展覽與論壇活動 SXSW (西南偏南) 活動，並規劃與 SXSW 主辦單位洽談與請益，以引進國際創新策展概念及相關機制。

另為掌握國際遊戲開發最新發展趨勢，也將率領台灣遊戲開發商共二十餘位參加全球最大遊戲技術論壇 GDC (Game Developers Conference) 活動，以掌握國際遊戲技術開發最新發展趨勢，並安排與全球最大行動遊戲大賽(IMGA)之主辦單位會面，洽談於台灣舉辦 IMGGA 亞洲區大賽之合作案，以提升台灣遊戲產業在國際市場之能見度與產業地位。

奉本局吳明機局長指示，於 3 月 10 日至 3 月 17 日間帶領台灣代表團前往美國德州奧斯汀地區以及加州舊金山地區進行參訪與考察，深入了解國際性活動舉辦狀況以及經驗，盼可帶領台灣舉辦大規模的活動，並活化國內活動場地，增加台灣國際地位。

另遊戲開發者大會 (GDC) 為電玩產業每年度盛事，各國重要廠商皆於此時匯聚於加州舊金山地區，透過此次拜訪國際重要廠商，有助於與其深入交流，拓展國內業者輸出機會。

一、活動說明：

西南偏南（South by Southwest，簡稱：SXSW）是每年 3 月在美國德克薩斯州奧斯汀舉行的一系列電影、交互式多媒體和音樂的藝術節與大會。原本僅舉辦音樂節活動，後來加入互動科技、電影等主題，至今已是全球注目的指標性展會。包括 Google 創辦人 Lary Page，Facebook 創辦人 Mark Zuckerberg、Wikipedia 創辦人 Jimmy Wales 都曾親臨演講，今年更請到了美國總統 Barack Obama 親自出席演講。

除展示活動外，也針對各種項目進行評選與頒獎，藉此鼓勵各類科技、互動等產品的內容創新發展。首屆西南偏南始於 1987 年，隨著每年舉行規模持續成長，在 2011 年起，相關活動為期約 10 天，其中互動式多媒體大會持續了 5 天，電影節持續了 6 天，電影節則持續舉行了 9 天。

西南偏南音樂節（SXSW Music）是世界上同類型音樂節中最大規模的活動，共有超過 2,200 組表演者和樂團在超過 100 座音樂會場中演出[來源請求]，並在官方 YouTube 頻道中展示了參與活動表演者的音樂和影片。

西南偏南電影節（SXSW Film）以新銳導演作品為主，一系列的活動包括試映會和講座等。

西南偏南互動式媒體節（SXSW Interactive）以新創科技為主，並成為孕育許多新想法與創意科技的發源地之一。活動包括貿易展、講座、派對和創業公司發表會。

二、參加目的：

據了解美國德州奧斯汀地區已舉辦 SXSW 近 30 屆，每年吸引近 10 萬人參與。該活動(SXSW)分為多媒體互動、音樂以及電影三大部分，其中多媒體互動節為每年全球新銳設計者的重要發表舞台，內容以新創科技為主，許多全球硬體大廠以及各國政府皆報名參與，係年度網路科技的新創趨勢風向球，歷年來於 SXSW 嶄露頭角的團隊有 Twitter, Foursquare, airbnb 及 Groupon 等。

本年度 SXSW 預定於 3 月 10 日至 3 月 20 日於美國德州奧斯汀舉行，預計將有來自全球七十個國家參與以及十萬人的參觀群眾。其中互動科技將聚焦於虛擬實境(VR)/擴增實境(AR)、創業競賽、大品牌行銷互動、跨界應用以及人工機器人等內容。SXSW 為招商集客開放體驗的大型活動，係全球極為成功的案例，考察 SXSW 活動將有利於引進國際創新概念及互動科技應用，促進台灣相關產業發展。

遊戲開發者大會（英語：the Game Developers Conference (GDC)）是規模最大的遊戲開發者年度專業性質會議與展覽，提供遊戲開發者間的技術交流、獲取靈感以及交友聯誼平台。GDC 包含展覽、聯誼活動、獎項頒發（諸如獨立遊戲節、遊戲開發者之選），以及一系列的技術交流、教學，和有業界專家主持涵蓋遊戲編程、設計、音響、後製、美術與商業化和管理主題的圓桌會議。

另今年特別推出 VRDC，針對未來遊戲趨勢之虛擬實境內容舉辦技術論壇與展覽，培育更多虛擬實境技術開發者。參加本活動將有助於掌握國際遊戲技術開發最新發展趨勢。本次活動並將安排與全球最大行動遊戲大賽(IMGA)之主辦單位會面，洽談於台灣舉辦 IMG A 亞洲區大賽之合作案，以提升台灣遊戲產業在國際市場之能見度與產業地位。

三、行程特色：

(一)拜訪 SXS W 執行長 James Minor 與亞洲區負責人 Mirko Whitfield。

本次行程安排於 3 月 12 日拜訪 SXS W 執行長，向其請教舉辦大型國際性活動的要點，並尋求未來與台方合作的可能性。拜訪之後獲益良多，對後續舉辦 WCIT 等國際大型活動均有所助益。

(二)拜訪德州大學奧斯丁分校虛擬實境實驗室。

於 3 月 14 日上午，我們拜訪了全美學術排名前二十的德州大學奧斯丁分校的虛擬實境實驗室。參觀其於虛擬實境的研究成果，最大的成果在於眼球追蹤的技術。此技術為目前國內外虛擬實境軟硬體開發者所急切需求的技術，可降低在虛擬實境裝置上的操作難度，並增加內容的使用範圍。該校研究技術已經獲得德國虛擬實境裝置 SMI 採用，並積極與產業結合。拜訪該校主要目的在於討論其與台灣地區虛擬實境設備廠商的技術合作可能性。

(三)參加遊戲引擎國際大廠 Unity 的技術分享會議。

本行程於 3 月 15 日上午，參加遊戲引擎國際大廠 Unity 於舊金山 Intercontinental Hotel 舉辦的技術發表會議。會議由 Unity CEO John Riccitiello 主持，並發表 Unity 5.4 版本。此版本不但支援虛擬實境功能，並提供遊戲開發者於虛擬實境環境當中開發遊戲，並且能利用 Unity5.4 的即時渲染功能，製作電影。會議中並展示由 Unity 製作的電影「Adam」。

(四)拜訪 IMGGA 主席 Maarten Noyons

3 月 15 日下午，我們拜訪 IMGGA (International Mobile Game Award) 主席 Maarten Noyons，討論其明年度於台灣舉行 IMGGA 大獎的頒獎典禮事宜，並邀請其於台灣設立 IMGGA 辦事處。

四、預期效益：

- (一)透過拜訪 SXSW 主席，了解舉辦國際大型活動所應注意的細節。對於未來在台的國際大型活動（如：Computex, WCIT 等）的方向規劃可更具多元性，並藉由舉辦大型國際活動，帶動地方經濟。
- (二)拜訪德州大學虛擬實境實驗室，了解其目前所研究技術，正好為國內外產業所引頸期盼的眼球追蹤功能。透過此次拜訪，有機會引進其技術並與國內虛擬實境工具開發硬體廠商（如：HTC、華碩、技嘉等）合作，提升國內硬體技術能力，鞏固虛擬實境領導地位。
- (三)參加 Unity 技術發表會議，並與 Unity CMO Clive Downie 會面，洽談目前規劃中的 Unity 在台技術支援及未來可能發生的在台設立研發中

心。此交流有助於 Unity 官方與台灣政府之間的關係，有助於未來 Unity 在台投資以及增加支援的項目。

貳、團員名單

本次活動包括雷爵網絡、鈦象科技、酷玩線上、樂陞科技、優必達、唯晶科技、墨匠科技等共 21 人參與活動，出席名單如下：

NO	姓名	單位	職稱
1	謝戎峰	經濟部工業局電子資訊組	副組長
2	蔡舜豪	數位內容產業推動辦公室	經理
3	范明軒	財團法人資訊工業策進會	組長
4	張天豪	優而愛	業務總監
5	林嘉琪	Playerium	製作人
6	劉國常	雷爵網絡	總經理
7	戴文凱	鈦象國際	技術顧問
8	蔡孟熹	酷玩線上	副總經理
9	楊博文	樂陞科技	資深程式設計
10	李啟安	樂陞科技	製作人
11	李唐君	Creativity In The Making, Ltd.	總監
12	彭偉豪	優必達	技術總監
13	張潮濬	優必達	總監
14	鄭凱方	優必達	技術經理
15	戴士強	唯晶數位	程式設計師
16	趙瑞祥	墨匠科技	技術長

參、行程表

	3/10 (四)	3/11 (五)	3/12 (六)	3/13 (日)
上午		09:00 飯店 大廳集合	09:00 飯店 大廳集合	09:00 飯店 大廳集合
		09:30 大會報到 10:00-12:00 互動科技專題 演講	10:00-12:00 互動科技專題演講 互動科技展覽參觀	10:00-17:00 互動科技專題 演講 互動科技展覽 參觀
下午	17:00 桃園機場 第二航站 長榮櫃檯前集合	13:00-17:00 互動科技專題 演講 互動科技展覽 參觀	13:00-16:00 SXSW 活動 整體規劃考察	
	美國時間 3/15 00:14 抵達 奧斯汀		16:00-17:00 SXSW 主辦單位 James Minor Mirko Whitfield	
住宿	SpringHill Suites Austin North/Parmer Lane - Marriott	SpringHill Suites Austin North/Parmer Lane - Marriott	SpringHill Suites Austin North/Parmer Lane - Marriott	SpringHill Suites Austin North/Parmer Lane - Marriott

	3/14 (一)	3/15 (二)	3/16 (三)	3/17 (四)
上午	09:20 飯店 大廳集合	07:00 飯店 大廳集合	09:00 飯店 大廳集合	
	10:00-12:00 參觀德州大學 奧斯汀分校 VR 實驗室 Mary Hayhoe	08:00-10:30 Unity 早餐會 Unity CEO 10:30-13:00 考察 GDC 整體活動規劃	10:00-13:00 參觀 GDC 遊戲展	
下午	搭乘 13:58 聯 合航空班機 往舊金山	14:00~15:00 灣區 VR 硬體廠 商 LUCID CAM 會面 Han Jin	搭乘 17:30 長榮班機返台	22:30 抵達 桃園機場
		19:00-21:00 IMGA 頒獎晚宴		
住宿	Embassy Hotel	Embassy Hotel		

肆、工作內容

經濟部工業局「智慧內容產業發展計畫」，辦理海外考察學習活動，舉辦日期為 2016 年 3 月 10 日（四）至 3 月 17 日（四），由經濟部工業局及數位內容軟體業者，赴美國德州與加州進行參訪及商洽交流。

一、拜訪/交流單位介紹

企業名稱	說明
SXSW Inc. (South by Southwest)	<p>介紹：</p> <p>西南偏南（South by Southwest，簡稱：SXSW）是每年在美國德克薩斯州奧斯汀舉行的一系列電影、交互式多媒體和音樂的藝術節與大會。首屆西南偏南始於 1987 年，隨著每年舉行規模持續成長。在 2011 年起，西南偏南持續進行了十天，其中互動式多媒體大會持續了五天，電影節持續了六天，電影節則持續舉行了九天。</p> <p>西南偏南音樂節（SXSW Music）是世界上同類型音樂節中最大規模的活動，共有超過 2,200 組表演者和樂團在超過 100 座音樂會場中演出。西南偏南音樂節在其官方 YouTube 頻道中展示了參與活動表演者的音樂和影片。</p> <p>西南偏南電影節（SXSW Film）以新銳導演作品為主，一系列的活動包括試映會和講座等。</p> <p>西南偏南互動式媒體節（SXSW Interactive）以新創科技為主，並成為孕育許多新想法與創意科技的發源地之一。活動包括貿易展、講座、派對和創業公司發表會。</p> <p>拜會重點及效益：</p> <p>了解該組織目前營運架構與分工</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 活動規劃：考察其活動規劃分工。<ol style="list-style-type: none">a. 如何規劃活動議題與邀請講者/表演者b. 了解其組織架構與分工

企業名稱	說明														
	<p>c. 如何發掘新創團隊</p> <p>(2) 行銷模式：考察其全球行銷規劃與方式。</p> <p>a. 曝光管道與目標族群</p> <p>b. 與各國政府合作程度以及合作模式</p> <p>c. 行銷方式與特殊曝光管道</p> <p>(3) 場域規劃：考察其場域規劃特色。</p> <p>a. 分散於城市數個位置的舉辦模式優缺點</p> <p>b. 如何利用周邊其他單位資源（如：德州大學奧斯汀分校）</p> <p>c. 與地方政府的合作模式</p> <p>d. 如何有效管理大範圍活動的流程與秩序</p>														
The University of Texas at Austin	<p><u>介紹：</u></p> <p>UT-Austin 在各學科皆名列前茅，根據美國新聞與世界報告 2012 年全美研究所排名：</p> <table border="1" data-bbox="507 1146 1249 1603"> <thead> <tr> <th>分類</th> <th>排名</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>工學</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>商學</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>法學</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>教育</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>藝術</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>電腦科學</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table> <p>在最新發布的時代高等教育世界大學排行榜上，UT-Austin 名列 28 位，在 QS 世界排名為全球第 79 名。</p> <p>1. 研究目的：以創造擬真的 VR 環境為研究目標，期望可以在虛擬的環境當中的研究成果直接轉移到現實世界當中。</p> <p>2. 其他研究項目：研究使用者行為經驗，套用在 VR 環境當中，確認 VR 與現實世界的連結性。</p>	分類	排名	工學	8	商學	17	法學	14	教育	2	藝術	15	電腦科學	8
分類	排名														
工學	8														
商學	17														
法學	14														
教育	2														
藝術	15														
電腦科學	8														

企業名稱	說明
	<p>目前該實驗室正在開發眼球追蹤以及動作捕捉技術，正符合台灣廠商的首要需求。若能成功技術合作，將有助於台灣 VR 業者內容開發的豐富性以及商業發展。</p> <p><u>拜會重點及效益：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解其 VR 的開發經驗，並確認其產業應用優勢。評估與其技術合作可行性，協助台灣相關 VR 廠商技術升級，並擴大 VR 應用範圍。 2. 討論 UT Austin 與美國產業界在 VR 領域的合作內容，了解 VR 產業全球趨勢，並探討透過 UT Austin 與美國產業合作的可能性。
Unity Technologies	<p><u>介紹：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲引擎：Unity 遊戲引擎佔全球市佔率 45% 以上，於亞洲地區更高達 70% 以上。Unity 能夠於十年之間快速成長的因素在於提供遊戲開發者便宜且容易操作的互動式遊戲開發工具。 2. 遊戲開發周邊商品：隨著 Unity 引擎普遍程度增加，Unity 隨後推出遊戲與互動科技相關設計所需的周邊服務，如：3D 模型、外掛 SDK、材質資料庫等。此些周邊商品不但增加 Unity 的收入，也加速的遊戲開發速度，等同增加 Unity 於遊戲市場的佔有率。 3. 遊戲統計程式：隨著行動裝置普及，與行動 app 相關的研究開發也愈來愈多。由於 Unity 的高普及度，Unity 也開發出統計程式，是 Unity 的開發者可以透過 Unity 的裝置取得玩家的使用經驗統計，改良產品規劃。同樣也代表，Unity 的產品品質將大幅提高，並與 AAA 等級的遊戲開始匹敵。 <p><u>拜會重點及效益：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 台灣育有許多的遊戲開發人才，但由於國內市場需求與遊戲產業生態，產品外銷多以中、港、澳為主。對於其他國

企業名稱	說明
	<p>際遊戲市場耕耘不深，且缺乏市場連結。期望可連結 Unity，將國內的優質遊戲，透過 Unity 的全球開發者平台散播至全球 Unity 社群當中，以增加國內遊戲外銷機會。</p> <p>2. 台灣遊戲廠商使用 Unity 比例大於 80%，除上月所提及的 Unity 研發中心設立的目標之外，我們更期望可以與 Unity 合作，藉由台灣數位內容廠商的創意與創新能力，與 Unity 共同製作符合 Unity 開發目標的遊戲作品與典範。透過 Unity 的全球曝光能力，將有效幫助台灣廠商的創新開發能力獲得重視。</p>
IMGA	<p><u>介紹：</u></p> <p>1. IMGA(International Mobile Gaming Awards)創立自 2004 年，總部位於法國第二大城馬賽的市中心。於 GSMA(Groupe Speciale Mobile Association)舉辦全球行動通訊大展期間，在巴塞隆納舉行頒獎典禮，並於 2013 年 3 月移師舊金山，在 2014 年 3 月 18 日歡慶 10 周年。現在 IMGA 儼然成為行動遊戲業界的年度盛事，每屆都有來自世界各地 600 多個工作室前來一較高下！</p> <p>2. 此外，IMGA 每年在各大遊戲展區現場設置攤位，例如 Pocketgamer Connects、Mobile Games Forum、GDC(舊金山)、全球移動遊戲聯盟(北京)、Tokyo Game Show(東京)、GameConnection(巴黎)、GamesCom(科隆)或 G-STAR(釜山)。並且每年都會發表新趨勢，同時預測將會獲得高評價之未上市遊戲和獨立工作室，並表揚高水準的美術、音效、遊戲等設計或前瞻技術。例如：擴增實境、虛擬實境、適地性遊戲等。</p> <p>3. 近年來 IMGA 已經逐步將觸角延伸到世界各地，聚焦行動遊戲市場快速發展的地區，包括 2016 年的 IMGA Asia 及 IMGA China。</p>

企業名稱	說明
	<p><u>拜會重點及效益：</u></p> <p>IMGGA CEO Marteen 上月來台拜訪本局電資組與資策會龔副執行長，討論於台舉辦 IMGGA 2017 活動，並規劃於台灣成立該協會分會。本次禮貌性與 Marteen 打招呼，並詢問其內部於台灣設立分會的評估狀況。</p>
LUCID CAM	<p><u>介紹：</u></p> <p>2015 年成立，員工人數約 20 位，主要事業包括 3D 攝影機、360 度攝影機製作，及應用軟體開發及銷售等。</p> <p><u>拜會重點及效益：</u></p> <p>了解其目前發展狀況，並開發與台灣之間的合作規劃。</p>

二、活動概述

拜訪對象	SXSXW Inc.
日期	2016/3/12
時間	活動內容
16：00~16：02	雙方交換名片
16：02~16：12	IDB/III/DCIPO 簡介
16：12~16：20	SXSXW 業務簡介
16：20~16：45	合作議題意見交流
16：45~16：50	合影紀念、贈送禮品
16：50	結束拜會

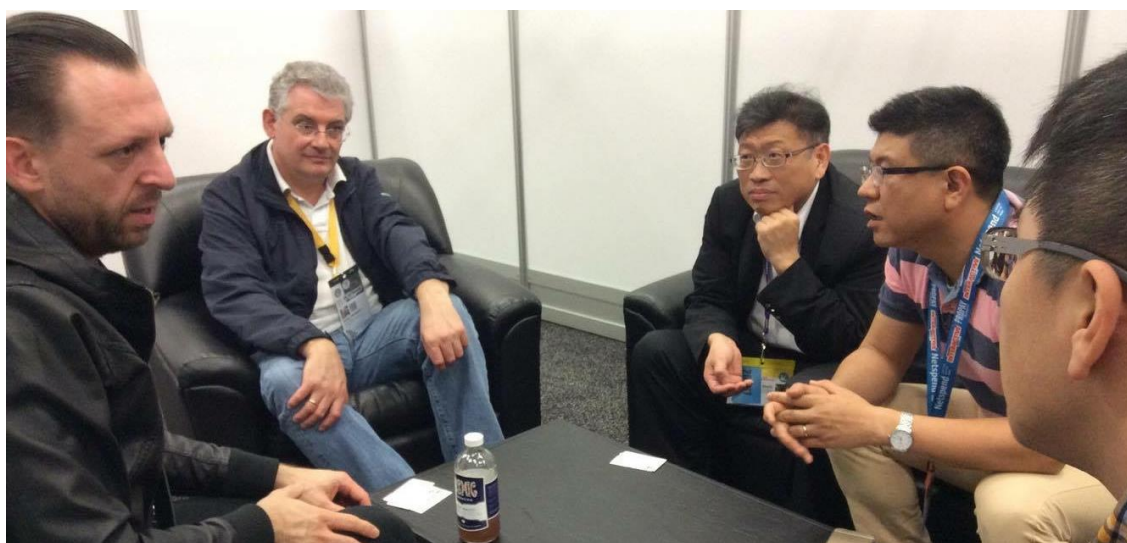
1. 美方與會名單

序	參加者名	職稱
1	James Minor	SXSW CEO
2	Mirko Whitfield	SXSW Asia & EMIA
3	Peter Lewis	SXSW Education

2. 活動照片



與 SXSW 執行長合照



與 SXSW 會議



與 SXSW 會議

拜訪對象	UT Austin VR Lab
日期	2016/3/14
時間	活動內容
09：50~10：00	抵達 UT Austin VR Lab
10：00~10：05	雙方交換名片
10：05~10：15	簡介 IDB/ DCIPO/ III
10：15~10：45	合作議題意見交流
10：45~10：55	合影紀念、贈送禮品
10：55	結束拜會

1. 美方與會名單

序	參加者名	職稱
1	Mary Hayhoe	Professor
2	李佳玲	Phd Student
3	Richard Lane	Post Doctor Researcher
4	Philip Koneman	Post Doctor Researcher

2. 活動照片



德州大學 VR Lab 人員合照



體驗德州大學 VR 研究內容



參觀德州大學 VR 實驗室



參觀德州大學 VR 實驗室

拜訪對象	Unity
日期	3/15
時間	活動內容
07：50~08：00	抵達會場、就座
08：00~09：00	早餐
09：00~10：00	聆聽 Unity CEO 及其重要主管策略報告
10：00~10：05	與 Unity 高階碰面，並交換名片
10：25~10：30	合影紀念、贈送禮品
10：30	結束拜會

1. 美方代表

序	參加者名	職稱
1	Clive Downie	CMO
2	Aria Chang	Director, Taiwan

2. 活動照片



與 Unity CMO Clive Downie 合照



Unity CEO John Riccitiello 演説



Unity CTO Joachim Ante

拜訪對象	IMGA
日期	3/15
時間	活動內容
14：35~14：40	開場
14：40~14：55	議題意見交流
14：55~15：00	合影紀念、贈送禮品
15：00	結束拜會

1. 美方代表

序	參加者名	職稱
1	Maarten Noyons	CEO
2	Lance Lee	Manager
3	Charles Yeh	Developer Partnership

2. 活動照片



與 IMGA 主席 Maarten Noyons 合照

伍、綜合結論

工業局與資策會率團參加遊戲開發者大會(GDC)已行之有年，但參加西南偏南(SXSW)行程，本次為第一次參加。

近年來台灣陸續有機會獲得國際大型活動的舉辦機會(如：2017年WCIT大會)以及在國內舉辦數年的Computex、台北電玩展等活動。如何將現有以及未來的活動可以舉辦得更全面，吸引更多參與者，一直以來都是政府方面所關切並努力的目標。透過此次的參與與拜訪，加強活動規劃層面與深度，期盼可將之應用於國內會事舉辦，增加國外買家與廠商來台投資機會。

遊戲開發者大會(GDC)為全球電玩產業年度最大盛事，所有重要遊戲廠商皆會於此段時間匯聚於舊金山地區，藉由此次拜訪，可深化與國際數位內容大廠的結合，拉攏國際產業關係，提升台灣於數位內容產業國際地位。

陸、建議

一、建議未來由政府單位出面主導 SXSW 展覽攤位與設立國家館

SXSW 的活動核心為「新創舞台」，許多國家都將其國內新創、有潛力的科技、音樂、電影送往 SXSW 參加展覽與演出。目前國內僅侷限於音樂表演，且政府單位僅為補助，並無官方直接參與。

建議後續由政府主導跨部會合作（科技：經濟部/ 音樂：文化部/ 電影：文化部），於會場設立國家展示區，並於場外設立國家館。屆此增加國內新創團隊曝光以及與國際接軌機會，並增加國內商機。

二、建議未來科技論壇部分，可爭取國內廠商參加演講

SXSW 活動的論壇內容令人眼花撩亂，場次多，但卻場場爆滿。科技論壇分為幾個主題：

1. 話題/興趣
2. 新創
3. 潮流
4. 運動
5. 其他

建議未來可積極參與論壇活動，並安排國內相關主題廠商前往演說，增加國內科技於國際場合的曝光機會，並取得與國外相關科技廠商的合作以及商機。