

參加 2017 廣州電子遊戲機產業展
(GTI 廣州展)及相關企業協會交流會議

研提人單位：商業司三科

職稱：專門委員、科長

姓名：莊文玲、李怡靜

參訪期間：106年9月11日至106年9月15日

報告日期：106年9月30日

政府機關（構）人員從事兩岸交流活動（參加會議）報告

壹、交流活動基本資料

一、活動名稱：參加 2017 廣州電子遊戲機產業展(GTI 廣州展)及相關企業協會交流會議

二、活動日期：106 年 9 月 11 日至 106 年 9 月 15 日

三、主辦（或接待）單位：經濟部商業司

四、報告撰寫人服務單位：經濟部商業司 3 科

貳、活動（會議）重點

一、活動性質

參與 2017 廣州電子遊戲機產業展(GTI 廣州展)及
拜訪企業、協會

二、活動內容

(一)參訪目的

造訪廣州電子遊戲機產業展(GTI 廣州展)、業者、
園區、協會及我商業者，針對電子遊戲機產業發展議
題進行討論，藉以瞭解電子遊戲機產業發展以促進我

國相關產業升級發展。

(二)參訪對象簡介:

1. 廣州電子遊戲機產業觀察

參訪時間:09 月 12 日(二)

參訪地點:中國大陸廣州番禺

重要簡介:

(1).展暉企業

展暉企業由生產製造到實現自主研發，時至今日已發展成為擁有動漫產品娛樂設備設計研發、生產組裝、銷售、代理、OEM、ODM 及娛樂場管理經營於一體的大型遊戲遊藝設備企業。公司之前身為寶輝電子科技有限公司，創建於 1992 年，經過十多年持續穩健的發展，現時企業下設公司包括有「展暉動漫科技有限公司」、「寶輝電子科技有限公司」。

展暉動漫科技有限公司，擁有自主研發與製作動漫產品的專業研發與技術團隊及完善的國內外銷售渠道，是集動漫產品研發能力與銷售經營於一體的公司。

寶輝電子科技有限公司，主要生產動漫遊戲娛樂設備。廠房總面積達 22000 平方米，現有員工 250 餘人，設有設計研發、生技、生產、品管等部門，集五金、木器、模具到組裝等廠房，具有 ISO9001 認證，採用先進的國際標準設備。

展暉企業目前與台灣 IGS、FEILOLI，韓國 ANDAMIRO、KOMUSE、美國 ICE、迪士尼等世界著名遊戲品牌建立良好的技術合作關係。

(2).凱昌電子有限公司

凱昌電子有限公司是一家銷售遍布世界各地的遊樂園設施設備的研發、生產、銷售商。凱昌電子擁有自己的開發平台和遊戲引擎進行動漫軟體的開發。現時總廠佔地面積 30,000 多平方米，生產員工 300 多人，軟體發展人員 50 多人。

公司開發、製造獨具凱昌特色的投幣遊藝機、碰碰車、嘉年華式攤位遊戲、主題公園項目、兒童搖擺娛樂設備及大型機動遊戲等。獲有中國大陸北京特種設備局批署的 C 類游藝設備-碰碰車的生產、安裝及經營許可證。在中國大陸擁有 40 多家主題室內遊樂場。此

外，凱昌電子還與國際移動式嘉年華經營者合作，成為首家移動式嘉年華設備生產、銷售商。

自 2003 年開始，成立動漫圖像機台開發部門，聘請動漫圖像專家到廠授課。致力打破動漫圖像機台 100% 進口的困局。第一台能與日本動漫技術媲美的動漫圖像機台於 2007 年底出爐。發展至今已能獨立開發有動漫圖像的仿真機及兒童搖擺機等一系列圖像遊藝產品。並與當地大學建立長期友好動漫產品開發合作關係。

(3). 華立科技

華立科技 (WAHLAP) 創建於 1992 年，專注於原創動漫遊戲產品的研發，自主研發已成為華立科技建立長期可持續競爭優勢的源泉。憑藉較強的研發實力與豐富的生產資源，建立起多樣化、精品化的遊戲產品開發鏈。

主要業務涵蓋娛樂機械的設計、研發、製造、OEM 與 ODM 業務，並成為 SEGA、NAMCO(南夢宮)、ONAMI、SAMMY、SNK、IGS 等國際著名遊戲品牌建立良好的技術合作關係。成為各大動漫遊戲主題樂

園、大型購物中心、高級百貨商場等的首選合作夥伴。動漫遊戲主題樂園是公司近兩年開拓的新業務，已建立大型動漫遊戲主題樂園連鎖化品牌「環遊嘉年華主題樂園」。

華立科技歷經 26 年，已發展成為覆蓋全產業鏈互動娛樂體驗設備研發商、營運商、服務商。2016 年 2 月 25 日正式在中國大陸新三板掛牌上市，股票代碼：835276。

(4). 番禺動漫遊戲行業協會

2008 年 3 月 18 日正式掛牌成立。會員單位 148 家，其中正副會長單位 21 家，理事單位 6 家，監事單位 2 家。華立、凱昌等一批龍頭企業形成了集團軍。

動漫遊戲產業是番禺特色產業之一，番禺動漫遊戲產業最早始於 80 年代末，當時企業主要是從事大型電子遊戲機銷售，而目前已發展為研發、生產、銷售為一體的綜合產業基地。中國大陸番禺區的動漫企業產品不僅在內銷市場佔有 50% 以上，還大量銷往國際市場。

番禺動漫遊藝行業協會的成立，使番禺地區的動漫遊戲行業有了一個行業組織，形成政府與企業溝通的橋樑，對推動番禺動漫遊戲產業的發展起著重要作用。

2. 參觀 2017 年第 9 屆廣州電子遊戲機產業展(GTI 廣州展)

參訪時間:09 月 13 日(三)

參訪地點:中國大陸廣州番禺

重要簡介:

「廣州電子遊戲國際產業展」(GTI Asia China Expo)由臺灣 GTI 浩基有限公司於 2009 年首屆創辦，致力推動中國大陸市場原創遊戲發展，並建立遊戲產業之國際商貿平臺。經過 8 年發展，GTI 廣州展已成為目前亞洲地區世界級的遊戲機產業展覽會，中國大陸廣州(番禺區)也成為中國大陸電子遊戲機重點輔導研發生產基地。

今(2017)年第 9 屆廣州電子遊戲產業展，9 月 13 日(星期三)至 9 月 15 日(星期五)於中國大陸進口商品交易會琵琶洲展館 A 區舉辦，展覽內容涵括電子遊戲機、

兒童娛樂設備、遊樂園設施、大型戶外設備、VR、AR設備等五大項領域，以及其他相關產業。

今年規模空前廣達 80,000 平方公尺的廣闊展覽平台，600 多家全球頂級遊樂大咖匯聚，1,500 多種遊戲新品首發亮相，30 多家國際專業媒體，60 多個國家與地區、15,000 多名全球專業買家雲集。

3. 中國大陸廣州電子遊戲機產業展觀察

參訪時間: 09 月 14 日(四)

參訪地點: 中國大陸廣州番禺中山

重要簡介:

(1) 星力動漫產業園

已有 20 年歷史的番禺動漫遊戲產業不僅擁有了中國大陸市場的 50%，產品還大量銷往國際市場，其中主要包括中東、東南亞、歐洲、美國、俄羅斯、日本等多個國家和地區，是全球研發、生產和交易的主要基地之一。

番禺製造已成為國內外電子遊戲產業的一個知名品牌。但在新的機遇面前，同樣面臨著技術升級、集

聚發展、伸展產業鏈等優化產業結構的問題，亟待改變當前產業中企業分佈零散、品牌形象不鮮明、業內交流不足、研發水平不高等諸多現狀。由此，「政府推動、企業承接」的星力動漫遊戲產業園應運而生。

產業園總規劃佔地面積約 54 萬平方公尺，總投資 6 億元人民幣，分三期建設，其中，一期建築規模 2.5 萬平方公尺，於 2009 年 6 月 3 日正式開業；二期建築規模 2.5 萬平方公尺，於 2009 年 12 月 25 日開業。目前，一期、二期共進駐企業逾百家，主要以商用遊戲及相關配套、衍生產品的展示、銷售為主；已有華泰百順、華立科技、凱昌電子、寶輝電子、尚瑩電子、肯琰優電子、世宇科技、金龍電子等諸多台灣、香港、日本、韓國，以及中國大陸市場著名的動漫龍頭企業進駐。星力動漫遊戲產業園是集動漫遊戲產業的研發、生產、交易等多功能集約化的動漫產業基地。按國際標準建成後，將成為中國大陸最大的動漫遊戲產業產品信息交易平台、零部件集散地、產學研基地、創業孵化基地和創意園地。

(2) 智樂遊藝

智樂遊藝設備有限公司位於中國大陸廣東省中山市木河徑工業區，創建於1997年，是一家集科研、生產、銷售、經營為一體的大型遊樂設備企業。

公司擁有超過30,000平方米的生產廠房，產品範圍覆蓋嘉年華彩票機、模擬機、中小型機動遊藝機系列等室內外遊樂設備。目前，公司已與全球遊樂行業的多家知名企業建立了友好的合作關係，也促使產品遠銷到世界的10多個國家和地區。

智趣遊樂發展有限公司是智樂遊藝旗下全資子公司，2016年5月成立，品牌名「智趣樂園」，註冊資金為1,000萬人民幣。智趣樂園致力於打造業內認可的親子樂園品牌，先後與卜蜂蓮花、永旺、天和百貨、名店匯商業步行街、大信新都匯等連鎖商業進行合作。每年吸引數十萬家庭前來參觀和遊玩，成為當地最受歡迎的健康陽光類遊樂場所，是合作商家必備的大型綜合遊樂品牌。經過10多年的快速發展，智趣樂園目前於中國大陸廣東有15家門店，其中粵東4家，粵西3家，中山及周邊城市8家。

智趣冰雪王國，由悅來集團與智樂遊藝設備有限公

司共同打造，投資金額達 3,000 萬元，佔地 4,000 平方公尺，是一家集家庭遊樂、職業體驗與動漫演出於一體的旗艦級室內主題樂園。園內設置冰雪嘉年華、動感遊樂天地、親子互動、職業體驗、卡通巡遊及大型劇場表演等八大主題區，內容豐富，全家皆宜。

園內賣點之一「消防員學院」，是目前中山最大的情景式消防安全教育基地。其定位為大型兒童角色扮演遊樂項目，整個項目玩家可以完整體驗消防隊員執行任務時的每一個細節流程，寓教於樂，生動有趣。園內另一大賣點是園區斥巨資引進的人工造雪機，提供媲美冰雪世界的全景真飄雪，讓人身臨其境，非常適合全家大小一同體驗。

(3) 中山市遊戲遊藝行業協會

位於中國大陸廣東省中山市中山市港口鎮 2002 年 7 月成立。各類行業數據僅向行業內部成員公開，主營項目遊戲機和嘉年華機。

中山市遊戲遊藝行業協會作為 GTI 廣州展的協辦單位，近期，當地政府和有關投資公司會結合協會發展規劃建立行業發展基金，由廣東遊戲遊藝文化產業城

帶頭發展，整合中山現有的資源，最大化的滿足國內外中小型室內、外主題樂園的設計、研發、製造、運營等需求。

中國大陸廣東遊戲遊藝文化產業城聚集了中山的遊戲遊藝全業態，建立起完整的產業鏈。中山遊藝協會的大家庭在不斷茁壯成長，由龍頭企業牽頭，帶領中小型企業發展，代表性企業也都在協會中擔任了重要的角色，協會秉承“抱團發展、互利共贏”的精神，團結共進。中山的遊戲遊藝有著完整的產業鏈，對主題專案策劃以及遊樂遊藝場所、主題公園的投資經營管理有著先進的理念，業界有著多媒體、VR 等全球領先設備的研發及生產能力，多年來與迪士尼、環球影城、華僑城、歡樂谷、萬達等國內國際品牌保持著戰略合作。中山遊協會繼續發揮其促進會員單位和政府以及業界交流的作用，提供更多的機會和平台，促進行業發展。

2017 中山國際遊戲遊藝博覽交易會，是目前亞洲最專業的樂園及景點行業專業展會，本屆總展覽規模 10 萬平方米，展會新品薈萃，其中 AR 技術、VR 技術、

MR 技術、等遊戲遊藝項目是參展亮點。

4.廣州電子遊戲機產業展觀察

參訪時間:09 月 15 日(五)

參訪地點:中國大陸廣州中山

重要簡介:

(1)金龍遊樂

中山金龍創建於 1989 年，金龍遊樂集團的業務範圍涵括了遊戲遊藝設備的研發、生產及銷售，世界各大品牌遊戲遊藝產品的展示交易代理業務，大型遊樂園與室內游樂場的策劃設計、工程安裝及投資顧問運營服務，文化旅遊地產開發等。集團公司中山總部佔地面積 300 畝，生產廠房 66,000 平方米，員工超過 1,000 餘人。集團公司旗下有：中山市金龍遊樂設備有限公司，中山龍城國際遊戲遊藝交易中心，中山市威龍動漫科技有限公司，中南(定南)投資有限公司，金龍歡樂世界等全資分公司及控股子公司，組建了廣東遊戲遊藝產業城。

金龍被認定為中國大陸廣東省高新技術企業，是中

山市遊戲遊藝行業協會會長單位，具備國家 A 級遊藝機製造許可資質，生產規模生產能力在中國大陸處於領先地位，具有雄厚的設計開發、製造、安裝大中型遊樂機械類設備產品的能力，配備有先進齊全的機械加工設備、具有高標準完善的設備檢測能力，多年來始終堅持以可靠的產品質量、完善周到的服務滿足全球客戶。

金龍產品覆蓋了遊樂園及室內遊樂場的整場設備配置，主要市場分佈中國大陸各省市、東南亞、中東及南亞、中亞及俄羅斯聯邦、東歐、非洲、南美洲、大洋洲等地區，金龍公司質量管理體系已通過 ISO 9001：2000 國標標準認證，是中國大陸廣東省特種設備協會理事單位，現有大、中、小型遊樂機械產品 200 多種，電玩遊戲遊藝機超過 2000 多種，專業服務各類遊樂園、城市綜合體遊樂場客戶。

(2)世宇科技股份有限公司

世宇科技股份有限公司在中國大陸市場遊戲遊藝行業中規模最大、實力最強，集科研、生產、銷售、經營為一體的大型國際化企業之一。公司已全面通過

ISO9001：2008 質量管理體系認證，是重點文化出口企業、高新技術企業、中國軟件協會大型遊戲機專業委員會主任單位、廣東省遊戲產業協會副會長、廣東省遊戲遊藝行業重點企業、中山市內資百強企業。世宇科技積極走科技創新、自主研發之路，至今世宇產品遠銷到世界的 100 多個國家和地區。

(3)產業城

產業+商務+會展+交易+體驗+生活=城市產業綜合體

中國大陸廣東遊藝產業城由中山市金龍遊樂設備有限公司、中山市世宇實業有限公司聯合注資成立中山新世界遊戲遊藝文化發展有限公司投資運營。該項目佔地面積 416 畝，計劃投資 26 億元，項目一期將規劃 9 棟產業總部大樓（可最多進駐 15 席品牌企業）、一棟超甲級產業研發大樓、一棟 soho 產業創業孵化大樓、一期中央廣場全能型產業綜合體和產業配套超市等建築群。二、三、四將相繼規劃建設一座遊博會國際會展中心、一座星級文化主題商務酒店、一座大型 shopping mall、LOFT 辦公和主題文化商業街等建築群。內容集觀光遊覽、科普教育、娛樂體驗為一體的

「文化園區」、「主題公園」，充分展示行業新趨勢、新產品，通過社會層面形成廣泛的二次傳播，在行業與公眾之間創建長久溝通與對話的機會。並搭建公共技術服務平台、知識產權服務平台、教育培訓服務平台、遊戲遊藝檢測平台、遊戲遊藝投融資平台、遊戲遊藝產學研平台等六大特色服務平台。通過多元整合的理念，實現產業要素的聚集，最終形成產業集群的聚變。

遭遇之問題:無

我方因應方法及效果:無

心得及建議

(一) 心得

1.廣州電子遊戲機產業展觀察

(1) 電子遊戲機產業發展現況

2016 年全球遊戲(網路遊戲、手機遊戲、商用遊戲)收入約 996 億美元，年增長率 8.5%，其中歐洲中東及非洲約 235 億美元(24%)年均增長 7.3%，亞太地區 466 億美元(47%)年均增長率 10.7%，北美洲 254 億美元(26%)年均增長 4.1%，拉丁美洲 41 億美元(4%)年均增長

20.1%。中國大陸市場 244 億美元年均增長 30.8%，美國 235 億美元年均增長 6.8%。

(2)中國大陸市場現有 1 萬家合法遊藝娛樂場所，其年度場所營收約 450 億人民幣。而商用遊戲銷售全年營業額約為 150 億人民幣。主要以廣東省為主。整個商業遊戲產業規模約為 600 億人民幣，約佔中國大陸遊戲市場的 25%。在 2015 年 7 月開始開放外資，彩票機、禮品機合法化及開放商用遊戲機的經營牌照後，市場開始活絡，2015、2016、2017 平均年增長 30%。隨著購物中心及電影院等眾多大型商場轉型，綜合娛樂業態比例增加，體驗式遊樂成為大型商場經營趨勢，也帶動電子遊戲機產業發展。娛樂場所也積極品牌化連鎖化。遊戲遊藝跨界融合，主題化遊樂園正興盛，如「智取樂園冰雪王國」、「環遊嘉年華動漫遊戲」主題樂園。

(3)產業內大型企業發展朝向成為覆蓋全產業鏈的互動娛樂體驗設備研發商、營運商、服務商。亦即從以前的生產製造到擁有自主研發與製作動漫產品的專業研發與技術團隊及完善的國內外銷售渠道，成為擁有

動漫產品娛樂設備設計研發、生產組裝、銷售、代理、OEM、ODM 及娛樂場管理經營於一體的大型遊戲遊藝設備企業。

(4)各地成立行業協會(自願性參加)，由龍頭企業牽頭，帶領中小型企業發展，代表性企業也都在協會中擔任了重要的角色。協會工作在於協助政府政策與企業溝通，結合企業發展、政府資源以建立起完整產業聚落及產業鏈。定期組織舉辦一些交流活動，共用資訊資源，提供更多的機會和平台，促進行業發展。在產業發展及自主管理上扮演重要的角色。

(5)產業園區促使產業相關企業聚集形成完整產業鏈，園區之開發係由政策推動然後企業接手，自行投資開發及招商，但政策提供優惠貸款基金、創新創業補貼、利息及房租補貼、人才落籍協助等。園區集動漫遊戲產品及衍生產品的研發、生產、交易等多功能，成為動漫遊戲產業產品信息交流平台、零部件集散地、產學研基地、創業孵化基地和創意園地，以及文化創意地標。

(6) VR 是行業的一大創新，可以將遊戲遊藝產業方面

的技術研發、內容創新、平台運營、IP 衍生等，擴展至更大空間。但是傳統遊戲遊藝產品仍佔據著重要的市場，另外，新科技設備與傳統設備相結合是很不錯的選擇，比如將傳統的電瓶車結合視頻，就可以變成流動的影院。雙方結合可加速文化產業發展。

(7)電子遊戲機產業展可營造成為吸引廠商及專業買家前來的交流平台，但如能配合完整產業鏈，從產業製造到周邊零配件製造到展覽，效果將更好。廣州展會目前 8 成以上是中國大陸廠商參與展示，主要市場分佈中國大陸各省市、東南亞、中東及南亞、中亞及俄羅斯聯邦、東歐、非洲、南美洲、大洋洲等地區。美國 11 月所舉辦之產業展覽則更為國際化。

2.中國大陸廣州電子遊戲機產業相關法令規範及管制措施

(1)電子遊戲機具及電子遊戲場業法令:參考美國、日本及臺灣等法令規範，設有「娛樂場所管理條例」及「娛樂場所治安管理辦法」，中國大陸各省以此條例為基礎執行，依個別需求再訂定執行細則，如廣東省文化廳關於遊戲遊藝設備內容審核工作的規範。另外中

國大陸文化部公安部會有政策性通知，如文市發(2015)16 號函、文市發(2016)26 號函。

中國大陸文化主管部門負責對娛樂場所日常經營活動的監督管理，公安部門則負責對於樂場所消防製案況的監督管理。

(2)電子遊戲場管理依各省有不同方式，以中山市為例，分兒童區和成人區，並未分級管理，現為綜合遊樂場所。按規定每日凌晨 2 時到上午 8 時娛樂場所不得營業。稽查違規事項種類與態樣，由文化、公安、工商部門執行稽查。

(3)電子遊戲機定義:凡運用電子技術製造、通過電子螢幕顯聲音圖像，由遊戲者操作搖桿、鍵盤或者按鈕而進行娛樂活動的機器。

遊藝機的定義:凡運用機械原理或機械原理結合電子技術製造，具有模擬形體動作，由遊戲者操形象物體而進行娛樂活動的機器。

電子遊戲機並沒有類似我國評鑑分類之制度；

內容審核上是禁止賭博、血腥、暴力等，新一代的動

漫遊戲多為益智、模擬、競技、健身娛樂類產品。

對於結合 AR VR 技術的機具目前並無明確管理法令。

以遊戲內容來判斷適合的年齡層。

倘電子遊戲機具涉及違法變更或改造，由工商管理部門、文化主管部門、公安部門依法處理(可參考娛樂場所管理條例第五章法律責任)。

(二) 建議

1.現行休閒與娛樂逐漸受到重視，為鼓勵電子遊戲產業升級轉型，法規規定、配套措施研議應持續更新。如臺北市自治條例開放電子遊戲場可設置於百貨商場的複合式營業，若百貨或商場資本額已達 1 億元，則設置百貨商場的電子遊戲場可不必具備資本額 1 億元。

2.因應遊戲不斷變化，機具審核機制可再研議適度調整規範，俾便在產業發展與社會公益間取得平衡，使兩者雙贏。

參、謹檢附參加本次活動（會議）之相關資料如附件，報請
備查。

職 李怡靜

106年10月3日