

附件一

出國報告

經濟部駐外人員赴西班牙語言訓練 出國心得報告

服務機關：經濟部國際合作處

姓名職稱：陳建璋 組員

派赴國家：西班牙

出國期間：106年9月25日至107年6月15日

摘要

本人為經濟部國際經濟商務人員西班牙文組新進人員，考量未來可能外派至拉丁美洲西語系國家，為了能更加掌握西班牙語以利未來順利執行駐外館處業務，於是向部內爭取前往西班牙馬德里進行八個半月的語言訓練。出國受訓實屬難得，很慶幸自己無論是在課堂上或是下課後，都安排緊密行程，充分學習，加強自我提升。此外，透過在駐外館處實習、參與支援重要活動及撰寫產業分析報告等，也對未來駐外工作有初步了解。所以本次訓練對我助益匪淺，在此也鼓勵未來新進國際經濟商務人員也能到國外參加語言訓練計畫，不但能加強外語能力，也能拓展國際視野，並且對駐外業務進一步認識。

目錄

壹、出國目的.....	1
貳、進修過程：.....	1
一、學校介紹.....	1
二、課程介紹.....	1
(一)第1學期(2017年10月至12月).....	1
(二)第2學期(2018年1月至3月).....	2
(三)第3學期(2018年4月至6月).....	3
三、校外教學.....	4
四、博物館導覽.....	4
參、駐館工作實習.....	4
肆、產業分析專題報告.....	4
伍、語言及文化讀書會.....	4
陸、心得與建議.....	4
柒、結語.....	5
捌、附錄	
附錄一：學習月報表(如下頁).....	附錄一 1
附錄二：參訪托雷多(Toledo)心得.....	附錄二 1
附錄三：西班牙電玩產業分析報告.....	附錄三 1

壹、出國目的

本人為經濟部國際經濟商務人員西班牙文組新進人員，考量未來可能外派至拉丁美洲西語系國家，為了能更加掌握西班牙語以利未來順利執行駐外館處業務，於是向部內爭取於 2017 年 9 月 25 日至 2018 年 6 月 15 日前往西班牙馬德里進行八個半月的語言訓練。

貳、進修過程

一、學校介紹

就讀的學校為西班牙馬德里歷史悠久的馬德里康普頓斯大學(Universidad Complutense de Madrid)，是世界上最古老的大學之一，也是西班牙規模最大的大學。該校以法學、社會科學、文學及語言學為名，校內設有西班牙語言文化中心，出版許多西語學習刊物及教科書(例如教科書 Prisma)，供全世界西語系所及語言中心使用。該中心老師亦常負責擔任 DELE 語言檢定考官，在學術界頗具聲望。

二、課程介紹

課程總共分成三個學期，學期間有聖誕節及復活節假期，開學前校方會安排考試，依學生程度能力分班。各學期課程安排如下(各月份教學進度詳如附錄 1 學習月報表)。

(一) 第 1 學期(2017 年 10 月至 12 月)

總共安排 7 門課程，包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、DELE 檢定加強班等，每日上課 4 小時，相關內容如下：

1. 閱讀與討論：著重加強新聞文章理解；課堂上討論時事及各國文化，例如加泰隆尼亞獨立公投、各國投票制度及政治體制、墨西哥亡靈節、各國慶典介紹、領養與代理孕母及試管嬰兒等議題討論。
2. 聽力與口語：透過旅遊情境及就醫看診等模擬對話、恐怖小說電子書聽力練習、政治社會諷刺短劇賞析等，加強學生對西語之掌握度。
3. 字彙擴充：著重一般課本較少出現之字彙，如街頭俗語及學術寫作常用之拉丁文片語等，同時也加強各專業主題用字，例如醫學及藝術等領域。
4. 作文：練習陳述過去事件及依完整架構(含情境描述、趣聞或劇情轉折、文章價值及寓意等)來撰寫故事。
5. 文法：著重加強過去式時態(含過去簡單式、過去完成式、過去未完成式、

現在完成式及過去虛擬式等)

6. 綜合實作：實際應用文法課所學理論，進行聽、說、讀、寫全方位訓練。
7. DELE 檢定加強班：針對 DELE 檢定考試模擬試題加強訓練，以利學生順利考取檢定。

(二) 第 2 學期(2018 年 1 月至 3 月)

總共安排 7 門課程，與第 1 學期相同，包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、DELE 檢定加強班等，每日上課 4 小時，相關內容如下：

1. 閱讀與討論：了解報紙社論專欄不同型式之文章性質及架構，包含讀者投書、專家評論、報社評論等，並練習針對時事及爭議議題寫作專家評論(nota de opinión)。
2. 聽力與口語：授課老師要求學生用兩周時間自行討論並設計課程內容，此外並選出每堂課之負責人確保課堂順利進行。老師不提供「被動式課程」，即一般由老師負責備課之教學模式。課堂同學經繁複討論後，決定每周由兩位同學上臺簡報時勢，簡報結束後全班進行小組討論。
3. 字彙擴充：學習冷僻專有名詞說法、地方形容詞(如馬德里 Madrid 之形容詞為馬德里人 madrileño)、地方特色菜餚名稱、西班牙著名古蹟及景點、西班牙人名及縮寫等。
4. 作文：練習新聞文章摘要寫作及小說故事寫作。
5. 文法：透過課堂上實作練習，續加強過去式時態(含過去簡單式、過去完成式、過去未完成式、現在完成式及過去虛擬式等)，並練習更多 ser/estar 之用法。
6. 綜合實作：補充形容詞及其相反詞、學習疾病及疼痛之描述(誇飾)方式、學習用具體動詞表達個人價值觀。
7. DELE 檢定加強班：針對 DELE 檢定考試模擬試題(含聽、說、讀、寫各方面)加強訓練，旨在使學生順利考取檢定，惟報名人數不足，儘管學生程度自 B1 至 C1 不等，仍被安排就讀同一班級，使老師教學不易，學生學習效果亦受影響。

(三) 第3學期(2018年4月至6月)

總共安排6門課程，與第1學期相同，包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作，每日上課4小時，文化課-西語的多元性等課程相關內容如下：

1. 閱讀與討論：
 - (1) 籌備及執行哲學咖啡館活動(類似研討會)，內容係以小組座談方式，討論時事或哲學議題。學員在班上扮演主持人，主持「殖民外太空-解藥或毒藥」哲學咖啡館，其他同學則扮演聯合國太空事務辦公室主任、大學教授及企業家代表等接受主持人採訪，在班上進行座談。
 - (2) 扮演記者於班上其他同學的哲學咖啡館提問互動，主題包含「性慾與食慾之差異」、「資源回收利與弊」，以及「中國大陸電影審查制度」等。
2. 聽力與口語：
 - (1) 模擬官方座談會：議題包含「家長會開會討論性教育所涵蓋內容」、「諾貝爾文學獎之必要性」等。
 - (2) 情景對話：旅行遇到困難如何處理、室友閒聊等。
 - (3) 採訪練習：每個人採訪西語母語人士，並錄製成影片，在班上播放後座者須帶同學參與議題討論。議題包含女性主義、西班牙失業問題、天主教與基督新教比較、旅行的意義、傳統婚姻觀念等。
3. 文化課-西班牙語的多元性：
 - (1) 認識羅馬人統治伊比利半島前的當地文明(例如腓尼基文明、希臘文明、賽爾特文明及巴斯克文明等)及伊斯蘭文明對西班牙語演變的影響。
 - (2) 認識西班牙等各地區方言及口音。
 - (3) 認識哥倫布抵達美洲後文化融合情況，及該情況對西班牙語之影響。
 - (4) 認識西語美洲地區(大致分為安地斯山地區、拉布拉他河流域、加勒比海及哥倫比亞、智利、中美地峽及墨西哥等五大區)西班牙語口音。
4. 作文：包含加強連接詞練習、相似詞比較、文章導讀(報紙社論、小說片段)等。
5. 文法：複習上學期所學文法，包含虛擬式、「雖然…但是…」句型、過去式造句練習、細微語意比較等。
6. 綜合實作：補充形容詞及其相反詞、擴充詞彙、複習時間副詞，以及補充

西班牙俗諺等。

三、校外教學

整學年校方總共安排 6 次戶外教學，分別參訪托雷多(Toledo)(托雷多參訪心得如附錄 2)、哥多華(Córdoba)、格拉那達(Granada)、阿斯圖利亞(Asturias)、賽哥維亞(Segovia)及「亞里亞納的絲線(Hilo de Ariadna)」地下酒窖與麥地那城堡(Medina del Campo)。參訪過程中，由學校老師仔細講解當地歷史、風土民情及建築風格，每次參訪均收穫豐富。

四、博物館導覽

學校老師帶領班上同學前往西班牙普拉多美術館認識古典藝術，並赴索非亞皇后美術館欣賞畢卡索、達利、米羅等畫家之現代藝術作品。老師導覽時會講解西班牙藝術演化簡史，並分享各作品相關奇聞軼事。

參、駐館工作實習

奉駐西班牙代表處經濟組組長指示，每周三和另外兩位經濟部學員輪流到經濟組值班實習，協助經濟組繕打及收發公文、彙整管考案件、電郵聯絡案件相關承辦人等。此外，逢大型活動時，例如國慶酒會及馬德里國際觀光旅遊展(FITUR)，均需出席支援(實習內容詳如附錄 1 學習月報表)。

肆、產業分析專題報告

奉駐西班牙代表處經濟組組長指示，所有學員均需在訓練結束前，繳交一份產業分析報告，可分析任何西班牙的產業，並且必須用西班牙語在代表處向駐地工作同仁簡報。我選擇分析西班牙電玩產業(如附錄 3 產業分析報告及附錄 4 簡報)。

伍、語言及文化讀書會

由於課堂上同學 95%以上為中國大陸學生，平常必須靠自己尋找練習西語的對象，例如和馬德里(私立)「文橋亞洲語言中心」學生組成語言交換讀書會，定期舉辦餐會，餐會上以西班牙語交流，藉此訓練口語流利度。此外偶爾也會參加當地語言文化交流社團，在酒吧或餐廳認識新朋友。

陸、心得與建議

一、 首先建議學員前往西班牙之前務必先打好西班牙語基礎，學校課程為全西語授課，且教學方式多鼓勵學生自動自發提問及學習，老師通常不會一對

- 一個別督促，先有基本西文能力，例如至少學過一兩年，去到當地學習成效才會事半功倍。
- 二、 由於學校老師參差不齊，例如有些老師外務較多，上課常會偷懶，所以學生必須積極自學，才不會浪費時間。或者可以比較不同程度班級之師資陣容，視情況更換班級。學校稱「能力分班」其實只是參考，大部分學生程度都在中級至中高級之間。
 - 三、 由於學校語言中心學生以中國大陸學生為主，約佔 95%，平常在課堂上很難體會到多元文化，所以下課後一定要積極結交當地朋友，或者多參與語言文化交流社團，否則口語很難顯著進步。
 - 四、 學員應給自己設定目標，例如通過檢定等，藉此督促自己不斷學習。
 - 五、 住宿方面，建議剛抵達訓練國時，先找短期住宿(例如 Air B&B 等)，然後再慢慢尋找理想租屋，因為九月為外籍學生抵達西班牙的旺季，住處很難找，但是西班牙惡質房東眾多，也常會有詐騙詐欺案件(例如不合理收費、不退還押金等案例)，所以先找短租期的住處是理想做法。
 - 六、 交通方面，建議下屆學員抵達當地馬上辦理地鐵月票，能省下許多開銷。如果未滿 26 歲，還可享有半價優惠。
 - 七、 安全方面，西班牙大城市市中心及知名觀光景點人潮眾多，搶案及竊盜案頻傳，務必要注意自身安全，並且妥善保管財物。

柒、結語

出國受訓實屬難得，很慶幸自己無論是在課堂上或是下課後，都安排緊密行程，充分學習，加強自我提升。此外，透過在駐外館處實習、參與支援重要活動及撰寫產業分析報告等，也對未來駐外工作有初步了解。所以本次訓練對我助益匪淺，在此也鼓勵未來新進國際經濟商務人員也能到國外參加語言訓練計畫，不但能加強外語能力，也能拓展國際視野，並且對駐外業務進一步認識。

捌、附錄

附錄一：學習月報表(如下頁)

經濟部派赴西班牙進修西班牙語 語文訓練人員 10 月份學習月報表

填報日期：中華民國 106 年 10 月 30 日

報告人	中文	陳建璋	學校及院系	康普頓斯大學西語教學中心(Centro Complutense para la Enseñanza de Español, CCEE)	最初入學日期	106 年 10 月 2 日	已研習月數	1
	英文	Chris Chen						
基本資料	地址	Calle Marqués de Urquijo, 33, 3 Dcha., Madrid, Spain						
	電話	+34675279344	電子信箱	ccchen6@moea.gov.tw				
學 習 情 形	研 修 課 程	本學期總共安排 7 門課程(包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、DELE 檢定加強班等)，每日上課 4 小時，相關內容及進度如下段說明。						
	進 度 、 心 得 (含 測 驗 成 績)	<p>一、 閱讀與討論：著重加強新聞文章理解；課堂上討論時事及各國文化，例如加泰隆尼亞獨立公投、各國投票制度及政治體制、墨西哥亡靈節、各國慶典介紹、領養與代理孕母及試管嬰兒等議題討論。</p> <p>二、 聽力與口語：旅遊情境及就醫看診等模擬對話、恐怖小說電子書聽力練習、政治社會諷刺短劇賞析等。</p> <p>三、 字彙擴充：著重一般課本較少出現之字彙，如街頭俗語及學術寫作常用之拉丁文片語。</p> <p>四、 作文：練習陳述過去事件及依完整架構(含情境描述、趣聞或劇情轉折、文章價值及寓意等)來撰寫故事。</p> <p>五、 文法：加強過去式時態(含過去簡單式、過去完成式、過去未完成式、現在完成式及過去虛擬式等)</p> <p>六、 綜合實作：討論語言學習之心得及技巧、自傳寫作(著重描述自己學習各種語言之過程)。</p> <p>七、 DELE 檢定加強班：針對 DELE 檢定考試模擬試題(含聽、說、讀、寫各方面)加強訓練，以利學生順利考取檢定。</p>						
辦 理 活 動	聯 繫 及 協 助	<p>一、 國慶酒會：本(106)年 10 月 4 日(口頭向校方請假)協助駐處布置國慶酒會會場、綵排及接待工作。</p> <p>二、 駐處長官榮調歡送會：本年 10 月 27 日應柯大使邀請前往大使職務宿舍參加晚宴，歡送新聞組王組長榮調。</p>						
日 常 活 動	參 訪 教 師 及 活 動 施 展	<p>一、 參訪西班牙高等法院：該院建築原為皇宮，為慶祝羅馬條約締結滿 60 周年，特開放民眾參觀，現場有導覽員解說。</p> <p>二、 托雷多(Toledo)校外教學：本年 10 月 27 日參觀托雷多清真寺、天主教教堂及猶太教堂等人文遺產。</p>						
其 他 事 項								
導 駐 紀 錄	館 督						簽 督	章 導

說明：一、報告人應於每月五日前填送上月份報表，以電子郵件傳送駐外商務單位或一式三份(其中兩份可用影本)送駐外館處核辦，一份存館，二份寄主管機關。

二、各欄應詳實填報：基本資料擱請於第一個月填報，日後倘有變更再行填報即可。「研修課程」應包括教授姓名、所用教材、教學方法、上課時數等；「進度及心得」應包括考試成績、教授評語、自修情形、學習感想等。

三、如有特別問題或建議事項，應列述於「其他事項」欄內。

經濟部派赴西班牙進修西班牙語 語文訓練人員 11 月份學習月報表

填報日期：中華民國 106 年 11 月 29 日

報告人	中文	陳建璋	學校及院系	康普頓斯大學西語教學中心(Centro Complutense para la Enseñanza de Español, CCEE)	最初入學日期	106 年 10 月 2 日	已研習月數	2
	英文	Chris Chen						
基本資料	地址	Calle Marqués de Urquijo, 33, 3 Dcha., Madrid, Spain						
	電話	+34675279344	電子信箱	ccchen6@moea.gov.tw				
學習情形	研修課程	本學期總共安排 7 門課程(包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、DELE 檢定加強班等)，每日上課 4 小時，相關內容及進度如下段說明。						
	進度、心得(含測驗成績)	<p>一、 閱讀與討論：西班牙妨害秘密法規定及交通法規等相關新聞文章剖析及討論、情境對話練習、兩性社會學文章剖析及摘要練習、生活用品字彙加強、補充食物相關俗諺及片語。</p> <p>二、 聽力與口語：行銷領域及網路購物議題討論、青年企業家訪談及職場性別歧視議題聽力練習、情境對話練習、作文連接詞練習、辯論練習、模擬面試、期末報告—在西班牙遭遇之文化衝擊。</p> <p>三、 字彙擴充：介紹醫藥領域單字、顏色相關片語、身體部位相關片語、選舉相關單字等。</p> <p>四、 作文：辯論練習(主題：山與海)、口頭討論加泰隆尼亞獨立議題及兩性議題、歌曲教唱等。</p> <p>五、 文法：續加強過去式時態(含過去簡單式、過去完成式、過去未完成式、現在完成式及過去虛擬式等)，並介紹條件式(condicional)及虛擬式(subjuntivo)等使用方式。</p> <p>六、 綜合實作：學習 por 與 para 兩種介系詞使用方式、ojalá(但願)之使用方式及虛擬式、形容詞後位修飾及前位修飾之不同等。</p> <p>七、 DELE 檢定加強班：針對 DELE 檢定考試模擬試題(含聽、說、讀、寫各方面)加強訓練，以利學生順利考取檢定。</p>						
辦理活動	聯繫及協助	<p>一、 近況分享：本(11)月 10 日赴經濟組開會分享學習狀況，並討論赴該組實習之相關安排等(李組長盼學員利用在經濟組實習期間完成西班牙產業相關專題報告一份，並於期末用西語口頭簡述)。</p> <p>二、 經濟組實習：本月 15 日早上 9 時 30 分至下午 1 時 30 分於經濟組實習，透過整理公文逐案了解經濟組業務、協助草擬商品價格查廠案公文函稿，並協助經濟組繕打駐處日誌。</p> <p>三、 經費核銷：經濟組協助將學員參加語言訓練之相關單據寄回部內，以利年底經費核銷作業順利進行。</p>						
日常活動	參訪及活動	<p>一、 哥多華(Córdoba)校外教學：本月 18 及 19 日赴哥多華參觀清真寺—大教堂(Mezquita-Catedral)、猶太社區、猶太市集、維亞納宮(Palacio de Viana)等景點。</p> <p>二、 每週五定期參加中西文語言交換聚會，練習口語表達能力。</p>						
其他事項		<p>一、 建議下屆學員避免在 Santander 銀行在康普頓斯大學校園內的分行辦理手續，該分行行員已多次遺失文件、誤植錯誤資訊或不熟作業手續，致使開戶手續長達將近 2 個月，為解決問題，本屆學員往返該分行計有 7 次。</p> <p>二、 建議下屆學員抵達當地即上網預約並前往馬德里地鐵票務櫃檯申辦月票，以節省車費。</p>						
導駐紀館錄督							簽督章導	

說明：一、報告人應於每月五日前填送上月份報表，以電子郵件傳送駐外商務單位或一式三份(其中兩份可用影本)送駐外館處核辦，一份存館，二份寄主管機關。

附錄 3

二、各欄應詳實填報：基本資料欄請於第一個月填報，日後倘有變更再行填報即可。「研修課程」應包括教授姓名、所用教材、教學方法、上課時數等；「進度及心得」應包括考試成績、教授評語、自修情形、學習感想等。

三、如有特別問題或建議事項，應列述於「其他事項」欄內。

經濟部派赴西班牙進修西班牙語 語文訓練人員 12 月份學習月報表

填報日期：中華民國 106 年 12 月 25 日

報告人	中文	陳建璋	學校及院系	康普頓斯大學西語教學中心(Centro Complutense para la Enseñanza de Español, CCEE)	最初入學日期	106 年 10 月 2 日	已研習月數	3
	英文	Chris Chen						
基本資料	地址	Calle Marqués de Urquijo, 33, 3 Dcha., Madrid, Spain						
	電話	+34675279344	電子信箱	ccchen6@moea.gov.tw				
學習情形	研修課程	本學期總共安排 7 門課程(包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、DELE 檢定加強班等)，每日上課 4 小時，相關內容及進度如下段說明。						
	進度、心得(含測驗成績)	<p>一、閱讀與討論：文法練習、單字片語補充、創意故事寫作、期末考—「撞球比賽實況轉播」學員獲得 8 分(滿分 10 分)。</p> <p>二、聽力與口語：短片及演講聽力練習、情境對話練習、作文連接詞練習、聽取班上同學期末報告—「在西班牙遭遇之文化衝擊」，並深入討論。學員期末口頭及書面報告獲得 24.5 分(滿分 25)。</p> <p>三、字彙擴充：連續三周透過造句及設計情境對話複習過去所學之字彙。</p> <p>四、作文：本月老師多次遲到、早退，或僅播放影片，未有豐富內容(已向中心主任反映)。</p> <p>五、文法：透過課堂上實作練習，續加強過去式時態(含過去簡單式、過去完成式、過去未完成式、現在完成式及過去虛擬式等)，並介紹條件式(condicional)及虛擬式(subjuntivo)等使用方式。撰寫期末報告—「給語言中心主任的一封信」。</p> <p>六、綜合實作：補充形容詞及其相反詞、補充聖誕節相關歷史文化、期末考。期末考題包含填充題、造句及作文，學員獲得 9 分(滿分 10 分)。</p> <p>七、DELE 檢定加強班：針對 DELE 檢定考試模擬試題(含聽、說、讀、寫各方面)加強訓練，以利學生順利考取檢定。期末考學員得 86.75 分(滿分 100)。</p>						
辦理活動協助	聯繫及協助	<p>一、經濟組實習：本月 13 日上午 9 時 30 分至下午 1 時 30 分於經濟組實習，主要內容為蒐集期末專題(西班牙電子遊戲產業分析)相關資料，以利後續撰寫書面報告，並於明(107)年在經濟組口頭分享。</p> <p>二、經費核銷：經濟組協助將學員參加語言訓練之相關單據寄回部內，以利年底經費核銷作業順利進行。</p>						
日常活動	參訪及活動	<p>一、西班牙朝聖者之路文化參訪，了解天主教文化及朝聖者之路沿線建築特色及歷史典故。</p> <p>二、每週五定期參加中西文語言交換聚會，練習口語表達能力。</p> <p>三、引薦外籍學生至我國僑民成立之「文橋語言中心」學習中文，並協助該中心媒合西班牙人及華人成立中文-西文語言交換社團。</p>						
其他事項		<p>一、鑒於部分教師常有遲到、早退，或教課方式敷衍塞責及評分不公等情事，學員及班上同學各自寫信向語言中心反映，並獲得中心主任正面回應，渠表示會將學生訴求轉告相關教師，並且下學期將安排新老師負責本班課程。</p> <p>二、本月 23 日起至月底聖誕節假期語言中心停課。</p>						
導駐紀館錄督							簽督章導	

說明：一、報告人應於每月五日前填送上月份報表，以電子郵件傳送駐外商務單位或以一式三份(其中兩份可用影本)送駐外館處核辦，一份存館，二份寄主管機關。

二、各欄應詳實填報：基本資料欄請於第一個月填報，日後倘有變動，應於每月填報即可。「研修課程」應包括教授姓名、所用教材、教學方法、上課時數等；「進度及心得」應包括考試成績、教授評語、自修情形、學習感想等。

三、如有特別問題或建議事項，應列述於「其他事項」欄內。

經濟部派赴西班牙進修西班牙語 語文訓練人員 1 月份學習月報表

填報日期：中華民國 107 年 1 月 29 日

報告人	中文	陳建璋	學校及院系	康普頓斯大學西語教學中心(Centro Complutense para la Enseñanza de Español, CCEE)	最初入學日期	106 年 10 月 2 日	已研習月數	4	
	英文	Chris Chen							
基本資料	地址	Calle Marqués de Urquijo, 33, 3 Dcha., Madrid, Spain							
	電話	+34675279344	電子信箱	ccchen6@moea.gov.tw					
學習情形	研修課程	本學期總共安排 7 門課程(包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、DELE 檢定加強班等)，每日上課 4 小時，相關內容及進度如下段說明。							
	進度、心得(含測驗成績)	<p>一、閱讀與討論：了解報紙社論專欄不同型式之文章性質及架構，包含讀者投書、專家評論、報社評論等，並練習針對時事及爭議議題寫作專家評論(nota de opinión)。</p> <p>二、聽力與口語：授課老師要求學生用兩周時間自行討論並設計課程內容，此外並選出每堂課之負責人確保課堂順利進行。老師表示將不會提供「被動式課程」，即一般由老師負責備課之教學模式。課堂同學經繁複討論後，決定每周由兩位同學上臺簡報時勢，簡報結束後全班進行小組討論。</p> <p>三、字彙擴充：學習冷僻專有名詞說法、地方形容詞(如馬德里 Madrid 之形容詞為馬德里人 madrileño)、地方特色菜餚名稱、西班牙著名古蹟及景點、西班牙人名及縮寫等。</p> <p>四、作文：練習新聞文章摘要寫作及小說故事寫作。</p> <p>五、文法：透過課堂上實作練習，續加強過去式時態(含過去簡單式、過去完成式、過去未完成式、現在完成式及過去虛擬式等)，並練習更多 ser/estar 之用法。</p> <p>六、綜合實作：補充形容詞及其相反詞、學習疾病及疼痛之描述(誇飾)方式、學習用具體動詞表達個人價值觀。</p> <p>七、DELE 檢定加強班：針對 DELE 檢定考試模擬試題(含聽、說、讀、寫各方面)加強訓練，旨在使學生順利考取檢定，惟報名人數不足，儘管學生程度自 B1 至 C1 不等，仍被安排就讀同一班級，使老師教學不易，學生學習效果亦受影響。</p>							
辦理活動	聯繫及協助	與駐外館處	<p>一、經濟組實習：本月 24 日上午 9 時 30 分至下午 1 時 30 分於經濟組實習，了解磁磚業者查廠案、了解中國大陸要求企業不得將臺灣列為國家相關案情始末、處理語訓學員居留證經費核銷案、協助摘譯中國大陸國際進口博覽會相關新聞內容並草擬中國大陸赴西班牙訪問事相關函稿。</p> <p>二、馬德里國際旅遊展(Feria Internacional de Turismo, FITUR)：本月 20 日及 21 日赴馬德里國際旅遊展，協助駐處推廣我國觀光及文化。</p>						
日常活動	參訪及活動	文藝及活動	<p>一、格拉娜達(Granada)戶外教學，透過當地古蹟、建築、博物館及文物等，了解伊斯蘭文化及天主教文化在西班牙南部之發展。</p> <p>二、每週五定期參加中西文語言交換聚會，練習口語表達能力。此外並協助本部另外兩位學員安排一對一語言交換。</p>						
其他事項	本月 1 日至 8 日元旦假期語言中心停課。								
導駐紀館錄督							簽督章導		

說明：一、報告人應於每月五日前填送上月份報表，以電子郵件傳送駐外館處或一式三份(其中兩份可用影本)送駐外館處核辦，一份存館，二份寄主管機關。

二、各欄應詳實填報：基本資料欄請於第一個月填報，日後倘有變更再行填報即可。「研修課程」應包括教授姓名、所用教材、教學方法、上課時數等；「進度及心得」應包括考試成績、教授評語、自修情形、學習感想等。

三、如有特別問題或建議事項，應列述於「其他事項」欄內。

經濟部派赴西班牙進修西班牙語 語文訓練人員 2 月份學習月報表

填報日期：中華民國 107 年 2 月 20 日

報告人	中文	陳建璋	學校及院系	康普頓斯大學西語教學中心(Centro Complutense para la Enseñanza de Español, CCEE)	最初入學日期	106 年 10 月 2 日	已研習月數	5	
	英文	Chris Chen							
基本資料	地址	Calle Marqués de Urquijo, 33, 3 Dcha., Madrid, Spain							
	電話	+34675279344	電子信箱	ccchen6@moea.gov.tw					
學習情形	研修課程	本學期總共安排 7 門課程(包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、DELE 檢定加強班等)，每日上課 4 小時，相關內容及進度如下段說明。							
	進度、心得(含測驗成績)	<p>一、 閱讀與討論：練習針對時事及爭議議題寫作專家評論(nota de opinión)。透過角色扮演(例如華人建築師王樹，德國紀錄片導演 Werner Herzog，美國駐聯合國代表 Nikki Haley 等腳色)，練習口語對話及採訪技巧。</p> <p>二、 聽力與口語：課堂上針對不同議題，如代理孕母、安樂死合法化、言論自由、器官捐贈、吃蟲新趨勢、留學甘苦談等，先觀看相關影音資料後進行討論。</p> <p>三、 字彙擴充：透過文字遊戲，學習冷僻專有名詞說法、地方特色菜餚名稱、西班牙著名古蹟及景點、西班牙人名及縮寫等。</p> <p>四、 作文：練習撰寫讀者投書、幽默故事及求職信。</p> <p>五、 文法：透過課堂上實作練習，續加強過去式時態(含過去簡單式、過去完成式、過去未完成式、現在完成式及過去虛擬式等)，並練習時間副詞、"雖然"等連接詞之用法。</p> <p>六、 綜合實作：補充形容詞及其相反詞、動物相關西班牙俗諺、分辨世界各地西班牙口音之技巧、環境教育相關單字。</p> <p>七、 DELE 檢定加強班：針對 DELE 檢定考試模擬試題(含聽、說、讀、寫各方面)加強訓練，旨在使學生順利考取檢定。</p>							
辦理活動協助	聯繫及協助	經濟組實習：本月 14 日上午 9 時 30 分至下午 1 時 30 分於經濟組實習，研讀西班牙電子遊戲產業白皮書，了解該產業現況及未來挑戰。							
日常活動	參訪及活動	<p>一、 賽哥維亞(Segovia)戶外教學，透過當地古蹟、建築、博物館及文物等，了解過去羅馬人在伊比利半島活動概況及天主教建築藝術風格之演變。</p> <p>二、 每週五定期參加中西文語言交換聚會，練習口語表達能力。</p>							
其他事項									
導駐紀館錄督							簽督章導		

說明：一、報告人應於每月五日前填送上月份報表，以電子郵件傳送駐外商務單位或以一式三份(其中兩份可用影本)送駐外館處核辦，一份存館，二份寄主管機關。

二、各欄應詳實填報：基本資料欄請於第一個月填報，日後倘有變更再行填報即可。「研修課程」應包括教授姓名、所用教材、教學方法、上課時數等；「進度及心得」應包括考試成績、教授評語、自修情形、學習感想等。

三、如有特別問題或建議事項，應列述於「其他事項」欄內。

經濟部派赴西班牙進修西班牙語 語文訓練人員 3 月份學習月報表

填報日期：中華民國 107 年 3 月 24 日

報告人	中文	陳建璋	學校及院系	康普頓斯大學西語教學中心(Centro Complutense para la Enseñanza de Español, CCEE)	最初入學日期	106 年 10 月 2 日	已研習月數	6
	英文	Chris Chen						
基本資料	地址	Calle Marqués de Urquijo, 33, 3 Dcha., Madrid, Spain						
	電話	+34675279344	電子信箱	ccchen6@moea.gov.tw				
學習情形	研修課程	本學期總共安排 7 門課程(包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、DELE 檢定加強班等)，每日上課 4 小時，相關內容及進度如下段說明。						
	進度、心得(含測驗成績)	<p>一、閱讀與討論：透過角色扮演，練習撰寫西語講稿、採訪稿及即席回答問題能力。</p> <p>二、聽力與口語：課堂上由班上同學分組演話劇、介紹街頭用語，並討論話劇情境相關之社會議題，如社區鄰居互動、性騷擾、職場人際關係處理等情境。</p> <p>三、字彙擴充：透過文字遊戲，學習冷僻專有名詞說法及特殊形容詞等。</p> <p>四、作文：透過閱讀大量範文學習寫作技巧，並練習撰寫論說文、故事續寫及正式書信等。</p> <p>五、文法：透過課堂上實作練習，續加強虛擬式時態，練習時間副詞、"雖然"等連接詞之用法，並加強各種介係詞用法。</p> <p>六、綜合實作：補充形容詞及其相反詞、時間副詞及食物相關西班牙俗諺等。</p> <p>七、DELE 檢定加強班：課堂上實作 DELE 檢定考試模擬試題(聽力為主)，旨在使學生順利考取檢定。</p>						
辦理活動	聯繫及協助	經濟組實習：本月 7 日上午 9 時 30 分至下午 1 時 30 分於經濟組實習，研讀西班牙電子遊戲產業白皮書，了解該產業現況及未來挑戰，此外並透過實作，了解外館公文收發系統。						
日常活動	參訪及活動	<p>一、本月 2 日參加馬德里語言交換社團活動。</p> <p>二、本月 16、17 日赴昆卡(Cuenca)欣賞人文遺產及自然景觀，透過西語導遊講解，了解地方文化及當地西語用法。</p>						
其他事項		<p>一、本學期自本月 22 日結束，復活節假期(春假)自本月 23 日起至 4 月 2 日止。4 月 3 日新學期開始，並將舉行能力分級測驗。</p> <p>二、語言中心基於成本考量，堅持將四個不同級數的學生併成同一個班級，一起上綜合實作及 DELE 檢定班等兩個科目。考量學習情況及效益，學校老師建議學員，可視情況於下學期(4 月 3 日起)將此兩門課程更換為該中心開設之文化課程(如「拉美地區西語用法」等)。</p>						
導駐紀館錄督							簽督章導	

說明：一、報告人應於每月五日前填送上月份報表，以電子郵件傳送駐外商務單位或以一式三份(其中兩份可用影本)送駐外館處核辦，一份存館，二份寄主管機關。

二、各欄應詳實填報：基本資料欄請於第一個月填報，日後倘有變更再行填報即可。「研修課程」應包括教授姓名、所用教材、教學方法、上課時數等；「進度及心得」應包括考試成績、教授評語、自修情形、學習感想等。

三、如有特別問題或建議事項，應列述於「其他事項」欄內。

經濟部派赴西班牙進修西班牙語 語文訓練人員 4 月份學習月報表

填報日期：中華民國 107 年 4 月 26 日

報告人	中文 陳建璋 英文 Chris Chen	學校 及 院系	康普頓斯大學西語教學中心(Centro Complutense para la Enseñanza de Español, CCEE)	最初 入學 日期	106 年 10 月 2 日	已研 習 月數	7
基本資料	地址	Calle Marqués de Urquijo, 33, 3 Dcha., Madrid, Spain					
	電話	+34675279344	電子 信箱	ccchen6@moea.gov.tw			
學習情形	研修課程	本學期總共安排 7 門課程(包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、文化課等)，每日上課 4 小時，相關內容及進度如下段說明。					
	進度、心得 (含測驗成績)	<p>一、 閱讀與討論：籌備哲學咖啡館活動，內容係以小組座談方式，討論時事或哲學議題。學員與班上同學預計以「殖民外太空-解藥或毒藥」為題，分別蒐集相關資料，下(5)月將以角色扮演方式(例如聯合國太空事務辦公室主任、大學教授及企業家代表等)，在班上進行座談。</p> <p>二、 聽力與口語： (一)主題討論：為何亞洲學生不愛發表意見 (二)演講及座談：東西方文化差異 (三)模擬官方座談會：馬德里市交通委員會召開有關自行車道路設施及行車安全諮詢會議 (四)情景對話：室友摩擦如何解決、辦理運動中心會員等</p> <p>三、 文化課-西班牙語的多元性：簡述西班牙語發展簡史(包含腓尼基及塞爾特文化、羅馬人統治時期、西哥德時期，以及回教徒統治時期等)，並介紹馬德里及加泰隆尼亞地區發音方式及特殊文法。</p> <p>四、 作文： (一)文章導讀：「西班牙內戰期間共和軍行踪洩漏遭敵軍追捕」，「西語區各地亡靈節相關慶典比較」，以及老人議題相關社論等文章 (二)撰寫文章：介紹自己國家之特殊慶典-蘭嶼達悟族飛魚祭</p> <p>五、 文法：透過課堂上實作練習，續加強虛擬式時態，練習時間副詞、"雖然"等連接詞之用法，並加強各種介係詞用法。補充複合介系詞用法 (de entre, hasta para por, para por, en contra de, en pro de, a favor de, etc.)，片語補充 (por barba, por tonto, etc.) 等。</p> <p>六、 綜合實作：補充形容詞及其相反詞、擴充詞彙、複習時間副詞，以及補充身體部位相關西班牙俗諺等。</p>					
辦理活動協助	聯繫及協助	<p>經濟組實習： 一、本月 6 日上午：協助撰寫經濟組季報表及駐外單位季報表，並草擬函稿。此外並透過實作，了解外館公文收發系統。 二、本月 18 日上午：協助撰寫電郵陳報有關歐盟對全球展開防衛措施案相關資訊，以及協助調查進口商產業別及產品項目等。 三、本月 25 日上午：全程參與駐歐盟區經濟組電話會議，並撰寫會議紀錄。</p>					
日常訪教生及活動	參訪及活動	<p>一、本月 13 及 24 日參加語言交換聚會活動。 二、本月 19 日出席經濟組聚餐。 三、本月 21、22 日參加學校戶外教學活動，與藝術文化課授課講師，赴阿斯圖利亞(Asturias)參訪伊比利半島天主教文化重鎮及欣賞自然景觀。</p>					
其他事項		<p>依語言中心建議，學員本學期(本年 4 月 3 日起)將字彙擴充及 DELE 檢定加強班更換為該中心開設之文化課程－「西班牙語的多元性」(每周上課四小時)。學員已取得語言中心秘書處開立之相關單據，以證明更換課程後費用不變且授課時數相同。</p>					

經濟部派赴西班牙進修西班牙語 語文訓練人員 5-6 月份學習月報表

填報日期：中華民國 107 年 5 月 30 日

報告人	中文	陳建璋	學校及院系	康普頓斯大學西語教學中心(Centro Complutense para la Enseñanza de Español, CCEE)	最初入學日期	106 年 10 月 2 日	已研習月數	8
	英文	Chris Chen						
基本資料	地址	Calle Marqués de Urquijo, 33, 3 Dcha., Madrid, Spain						
	電話	+34675279344	電子信箱	ccchen6@moea.gov.tw				
學習情形	研修課程	本學期總共安排 7 門課程(包含閱讀與討論、聽力與口語、字彙擴充、作文、文法、綜合實作、文化課等)，每日上課 4 小時，相關內容及進度如下段說明。						
	進度、心得(含測驗成績)	<p>一、閱讀與討論：</p> <p>(一)籌備及執行哲學咖啡館活動(類似研討會)，內容係以小組座談方式，討論時事或哲學議題。學員在班上扮演主持人，主持「殖民外太空-解藥或毒藥」哲學咖啡館，其他同學則扮演聯合國太空事務辦公室主任、大學教授及企業家代表等接受主持人採訪，在班上進行座談。</p> <p>(二)扮演記者於班上其他同學的哲學咖啡館提問互動，主題包含「性慾與食慾之差異」、「資源回收利與弊」，以及「中國大陸電影審查制度」等。</p> <p>二、聽力與口語：</p> <p>(一)模擬官方座談會：議題包含「家長會開會討論性教育所涵蓋內容」、「諾貝爾文學獎之必要性」等。</p> <p>(二)情景對話：旅行遇到困難如何處理、室友閒聊等。</p> <p>(三)採訪練習：每個人採訪西語母語人士，並錄製成影片，在班上播放後座者須帶同學參與議題討論。議題包含女性主義、西班牙失業問題、天主教與基督新教比較、旅行的意義、傳統婚姻觀念等。</p> <p>三、文化課-西班牙語的多元性：</p> <p>(一)認識西班牙安達魯西亞地區、加那利群島、加利西亞地區口音。</p> <p>(二)認識哥倫布抵達美洲後文化融合情況，及該情況對西班牙語之影響。</p> <p>(三)認識墨西哥、加勒比海地區及安地斯山地區西班牙語口音。</p> <p>四、作文：包含加強連接詞練習、相似詞比較、文章導讀(老年議題社論、小說片段)等。</p> <p>五、文法：複習上學期所學文法，包含虛擬式、「雖然...但是...」句型、過去式造句練習、細微語意比較等。</p> <p>六、綜合實作：補充形容詞及其相反詞、擴充詞彙、複習時間副詞，以及補充身體部位相關西班牙俗諺等。</p>						
辦理活動	聯繫及協助	<p>經濟組實習：</p> <p>一、本月 16 日：學員完成並繳交「西班牙電玩產業分析報告」書面資料予經濟組。</p> <p>二、本月 23 日上午：本部三位學員共同赴駐西班牙經濟組以西班牙語發表產業分析報告(分別報告西班牙成衣產業、西班牙文化產業及西班牙電玩產業)，每人約進行 40-50 分鐘，口頭報告後接受與會之駐地工作人員提問及講評。</p>						
日常及生活	參訪及活動	<p>一、本月 5 日參加戶外教學，參訪 Hilo de Ariadna 酒莊及 Campo de Medina 古堡。</p> <p>二、本月 6 日參加文化課戶外教學，前往普拉多美術館了解新古典時期藝術風格。</p> <p>三、本月 10 參加語言文化交換聚會活動。</p>						
其他事項		附錄一 9						

附錄二：參訪托雷多(Toledo)心得

- 托雷多(Toledo)城佇立千年—
文化融合最佳見證

壹、前言

西班牙號稱是多元文化國，各處古蹟都能看出不同文明及不同藝術風格互相融合的痕跡，而托雷多(Toledo)這個西班牙的六朝古都(馬德里到西元 1561 年才成為西班牙的首都)，是最好的證明。無論是不同族裔先後掌握政權、不同宗教陸續崛起以及歐陸前仆後繼的藝術浪潮，在托雷多這裡都能略見一二。

貳、托雷多當地特產品

- 一、托雷多鋼(acero toledano)：專門用來製作中世紀寶劍(espada)和盔甲(armadura)的鋼品；魔戒電影中，演員所穿戴的盔甲及配戴的寶劍都是托雷多這裡製作的。
- 二、杏仁糖(mazapán)：用杏仁、麵粉、蛋和糖製作的甜品，有不同口味，也有各種造型，有些外觀看起來蠻像鳳梨酥，多吃幾口細細品嚐，才發現有股淡淡的杏仁香。
- 三、象嵌飾品(damasquinado)：所謂象嵌(參考日語漢字翻譯)是將亮色金屬(如金銀)嵌在深色金屬(如氧化成黑色的鋼鐵)上面。托雷多的象嵌工藝是從敘利亞的大馬士革(Damasco)傳過來的，所以叫做” damasquinado”，但是這種技藝在古波斯、日本及中國早就出現。

參、托雷多簡史

一、羅馬人統治時期

托雷多(Toledo)有超過 2000 年的歷史，最早可能在西元前 59 年就有羅馬人文獻提到托雷多這個名字，當時叫 Toletum，意思是” 很小但是地勢易守難攻的城市”。現在的西班牙當年則叫做 Hispania，意思是” 住著很多兔子的地方”。

二、西哥德王國

西元 3-5 世紀間日耳曼蠻族陸續西移。一支族裔叫做西哥德(Visigodo)，他們從法國的土魯斯(Toulouse)開始往南逐步佔領西班牙。西元 6 世紀的時候，其中一個西哥德國王 Leovigildo(註：馬德里的東方廣場 Plaza del Oriente 有一尊他的雕像，如下圖)統一全伊比利半島時，開始把托雷多設為首都(行政中心及宗教中心)。

三、回教徒統治時期

西元 8 世紀時，西哥德王國統治階層起了內鬨，其中一派的人和北非信奉回教的摩爾人關係良好，就請他們北上幫忙鬥垮政治敵手。摩爾人食髓知味，來了西班牙就決定定居。未取得土地使用權，摩爾人多靠簽訂條約獲得土地，不得已時才開戰取得領土。花了 4 年的時間，摩爾人於西元 711 年占領伊比利半島，展開約莫 8 個世紀的統治，這段時間托雷多都是首都。

四、猶太族群發展

根據西班牙考古文物顯示，最早在西元 2 世紀(羅馬人統治時期)就有猶太人的蹤跡，他們稱伊比利半島為 Sefarad(聖經裡的一個地名)，並自稱為 Sefardíes(後人把西元 1492 年前住在伊比利半島的猶太教徒都稱為 Sefardíes)。西元 711 年開始，伊比利半島的猶太人社區，在數量跟規模上都大幅成長。顯然此時各種宗教族群都和諧相處，摩爾人統治下的伊比利半島，反而讓猶太社區蓬勃發展。不過摩爾人統治的版圖不斷變動，伊比利半島上也有各種小王國，有些是天主教徒，有些是回教徒。政府間大家分分合合，亦敵亦友；民眾往來頻繁，醫學、教育、貿易等交流密切。

1923 年西班牙通過一個法令：全世界所有的 Sefardíes 及其後代都能歸化為西班牙籍。當時的西班牙經濟狀況不是很好，猶太人沒甚麼意願到西班牙發展。但第二次世界大戰期間，許多西班牙駐外使節利用這條法令，庇護駐在國被迫害的猶太人。據說當時西班牙駐匈牙利大使有意保護更多的猶太人，但政府只給他 500 個名額的流水號，於是他想了一個辦法，把這 500

個流水號後面再硬是加上 A 到 Z 的子編號(例如 1-A, 1-B..., 500-Y, 500-Z)，大寫字母用完再改小寫，硬生生把 500 個名額變成 52 倍，讓後人傳為佳話。

五、天主教雙王(Reyes Católicos)時期

所謂天主教雙王是卡斯提爾王國(Castilla)女王伊莎貝拉(Isabel)及亞拉岡王國(Aragon，現在的加泰隆尼亞一帶)國王費南多二世(Fernando II)共用的頭銜。這兩位在西元 1469 年的時候因政治因素考量而結為連理(亞拉岡有優良軍隊，卡斯提爾則富裕繁榮)。國家主要領導人是伊莎貝拉女王，費南多只有率兵打仗的時候可以自己做主，不用請示女王。

這對夫婦統治期間國力非常強大，而且兩位君主均野心勃勃。他們的願景有兩個，一個是拿下葡萄牙統一全半島，另一個是封鎖死對頭法國。葡萄牙當年是個強大的航海霸權，他們一直沒能如願拿下，只能靠通婚維持關係。至於法國，西班牙王室靠聯姻等各種方式，直接和間接控制英格蘭、荷蘭、奧地利和義大利北部，法國基本上就被包圍了。

天主教雙王把西班牙南部格拉娜達(Granada)的摩爾人趕走，並統一西班牙。當時雖然費南多是亞拉岡王國的首領，但是他被太座規定必須要住在卡斯提爾王國，所以亞拉岡王國實際上是由一群當地貴族組成的理事會統治著，不是由中央控制。所以最近很紅的加泰隆尼亞獨立議題，就有人因此否認“自古以來加泰隆尼亞即是西班牙神聖不可分割的一部分”這個說法。

天主教雙王在托雷多各個教堂、古蹟(包含猶太教堂)都要加上他們的符號，算是他們那年代的 hashtag。天主教雙王的符號主要是一面盾牌，上面的城堡和獅子是卡斯提爾的象徵，紅黃相間的旗幟是亞拉岡王國的象徵，下面的石榴是格拉娜達的象徵(因為格拉娜達的原文 Granada 就是石榴意思)。下圖左下角的牛軛(el yugo)是費南多二世的符號，右邊的箭矢(las flechas)則是伊莎貝拉的符號。



(Photo:

<https://mirincondelabahia.wordpress.com/2013/04/26/el-yugo-y-las-flechas>)

肆、建築藝術

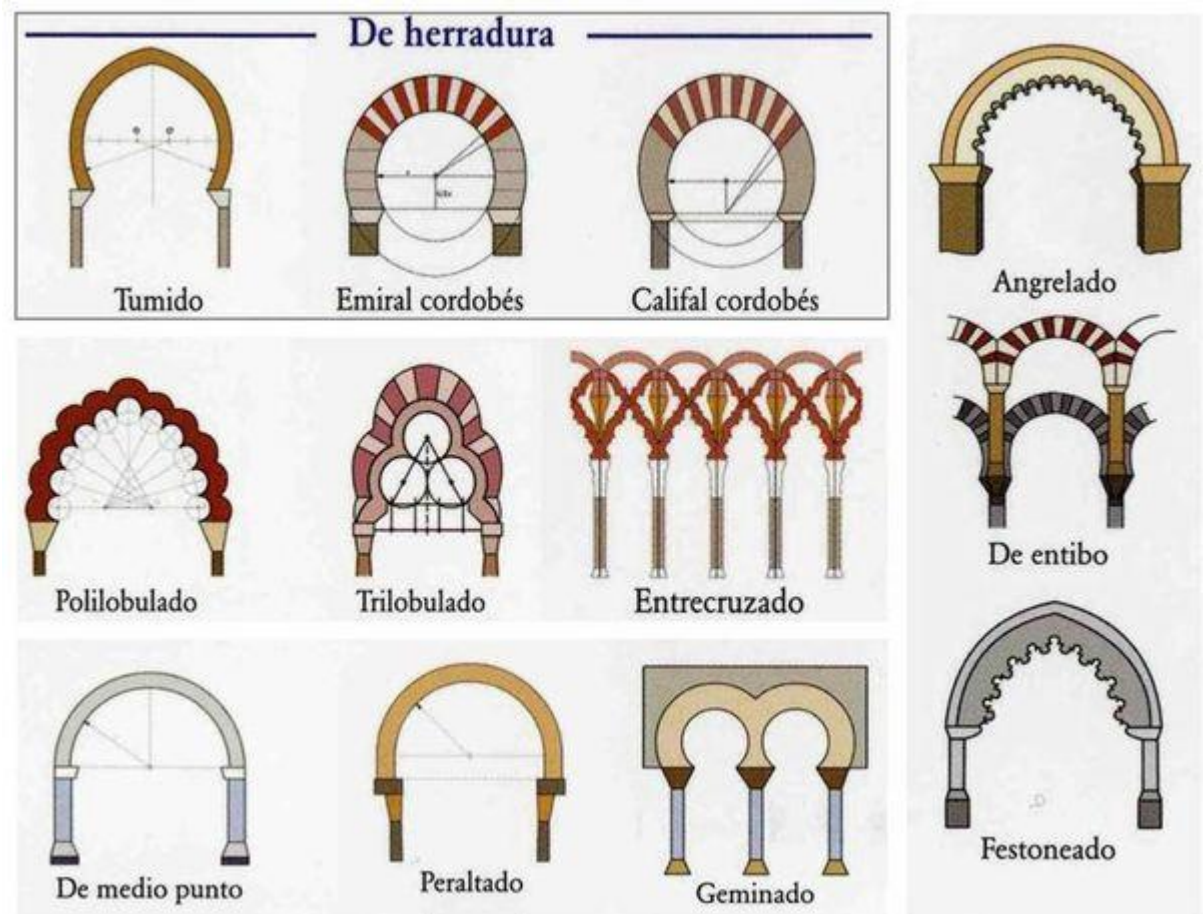
伊斯蘭教徒、猶太教徒和天主教徒都住過托雷多。這些歷史也都反映在托雷多的建築上：

一、伊斯蘭建築特色

- (一) 背景：西元 7 世紀穆斯林軍隊佔領大片土地。一旦控制了一個區域，首先需要一個禱告的地方，所以需要建造許多清真寺。而在托雷多，伊斯蘭建築風格是整個城市文化的精隨，無論是猶太教堂或是天主教教堂，都受到很大的影響。
- (二) 格局：早期的伊斯蘭教徒根據先知的住房或採用他們自己住的房屋類型建立結構簡單的寺院，格局多為一層樓的方形或長方形矮房，沒有噴泉或花

園的規劃(天主教修道院通常會有)，但有面向聖地麥加的壁龕(mihrab)，還有告訴信徒禱告時間到了(一日五次)的宣禮塔(minarete)。

- (三) 建材：為了可以快速滿足大量需求，建材多使用便宜、能快速取得和搭建的材料，如木材、磚塊及灰泥(yeso)等。
- (四) 壁畫雕花：在裝飾風格和建築設計上，伊斯蘭教義禁止偶像崇拜(aniconismo)，建築需要遵照聖經《十誡》及伊斯蘭教的聖訓，不可以使用人物、動物的圖案，所以建築物上只會有三種裝飾藝術出現：(1)花草、(2)幾何圖案(例如拱門交錯，如上圖，這種不能穿過的拱門叫做 arcada ciega)、(3)文字銘刻(epigrafía)。不像天主教教堂到處都是人物畫和雕像，或像台灣的寺廟也都會有神佛龍鳳等等)。所以在伊斯蘭建築物裡，常可見清到天花板有密集的鎖鏈串聯或小稜柱(prismas)蜂巢狀編排設計(mocárabe)，還有羅馬式圓柱上的雕花(capitel)。
- (五) 拱門及窗台：摩爾人原本是一支居無定所的遊牧民族，也就是說這個民族原本沒有屬於自己的建築特色。然而摩爾人來到伊比利半島和西哥德人接觸後，學到了拱門建築技術(arquería)，並且加以大幅改良。西哥德人的拱門是一個長方形加上一個半圓形的正規拱門，而摩爾人的拱門是由許多種複雜的幾何圖形組成(如下圖)。我們在托雷多看到的馬蹄型圓拱(arco de herradura)及多凸耳型圓拱(arco polilobulado)造型的門窗就是摩爾人建築的特色(可以看下面第二張圖猶太教堂，就用了這邊說的兩種圓拱)。



(Photo: <https://turismo22.wordpress.com/tag/arco-polilobulado/>)

二、猶太教堂(sinagoga)

西元 8 世紀，穆斯林控制伊比利半島期間，猶太社區蓬勃發展，需要建造做禮拜的地方。原來自古猶太人就是比較富裕的社群，當時他們付錢聘請穆斯林來建造猶太教堂，使得猶太教堂充滿伊斯蘭色彩，尤其是前面講到的圓柱雕花還有天花板(神龕正上方的叫 cúpula，其他地方的天花板叫 bóveda)設計。剛好猶太教和伊斯蘭教一樣，禁止偶像崇拜(anicónico)，所以裝飾風格也是以幾何圖形、花草還有文字銘刻(希伯萊文和阿拉伯文)為主。

天主教雙王開始驅趕猶太人後，開始對猶太教堂動手腳(加上天主教裝飾)，例如把天主教雙王的符號被加在牆壁雕刻或天花板上。我們在托雷多參觀了兩間猶太教堂，一個叫白色瑪麗亞猶太教堂(Sinagoga María la Blanca)，另外一個叫轉折期猶太教堂(Sinagoga El Tránsito)。後者的文化融合最明顯，

甚至看到希伯來文銘刻、阿拉伯文銘刻還有天主教雙王的盾徽同時存在於牆壁雕刻(如下圖，最外層是希伯來文，往內一層密密麻麻的是阿拉伯文，中間白色盾牌是天主教雙王的盾徽，背景是錯縱複雜的伊斯蘭花草雕刻)。

三、天主教教堂

天主教建築藝術的發展史非常久遠，這邊只介紹托雷多主要古蹟的風格。首先，當天主教剛從穆斯林手中奪得伊比利半島時，他們直接擴建原有的清真寺，改建成教堂(例如前面講到的光輝基督清真寺)；建築結構為羅馬式穩固圓潤的風格，裝飾部分則為伊斯蘭風格。伊斯蘭建築藝術用在天主教建築上，有個專有名詞叫做 mudéjar。

我們在托雷多參觀了一個小清真寺，叫做光輝基督清真寺(Mezquita Cristo de la Luz)，這棟建築原本只是清真寺，只是後來被改建成天主教教堂，並冠名“光輝基督”。原本空間非常狹小但格局方正，後來的天主教徒加上圓弧牆面及圓頂結構基督神龕(el ábside)，並且以人物和動物圖像彩繪來裝飾牆面。光輝基督神龕天花板的畫作跟很多歐洲教堂的彩繪一樣，訴說的是天父和天神的故事(羅馬式建築時期彩繪藝術把神描繪成一個嚴厲、恫嚇的懲罰者的性格，到哥德式建築時期，才著重把耶穌描繪為代替人類受苦受難、滿臉痛苦的意象，同時也有大量聖母瑪麗亞的圖像，被描繪為慈祥的母親，充滿人性)。圍繞在天神旁邊的四隻半人半獸，分別代表聖經中四大福音書的作者(los 4 evangelistas)：老鷹代表約翰(Juan)，公牛代表路加(Lucas)，人跟動物合體的是馬太(Mateo)，獅子(有時候是拿著書的人)代表馬可(Marcos)。

西元 12 世紀開始，伊比利半島開始流行哥德式建築新技術，靠堅固外牆結構外部支柱(contrafuerte)及半圓拱支柱(arbotante)，像衣服掛在衣架上一樣，把整棟建築物撐起來，這樣內牆才可以裝大片的彩繪玻璃(vidrieras)。外牆支柱上會有小尖塔雕飾(pináculos)還有排水用的滴水獸(gárgolas)設計。

另外，哥德式教堂大門一層一層往外擴的雕花設計，是為了讓大門看起來更大更雄偉。(補充：羅馬式教堂的窗戶外面狹小裡面開闊，則是為了在不減弱牆壁支撐力的前提下讓更多的光線進入室內)。

歐陸在 15 世紀上半葉開始進入文藝復興時期(renacimiento)。西班牙的文藝復興比較晚開始(15 世紀下半葉左右)，但還是有受到歐陸文藝復興時期的華麗精緻巧奪天工的建築藝術影響，所以 15 世紀上半葉時，西班牙天主教教堂出現一種”龍飛鳳舞般華麗的哥德式建築(gótico flamígero)”風格。

除了建築藝術，托雷多其實是西班牙重要作家 El Greco(直譯作”那個希臘人”，本名是 Doménikos Theotokópoulos)的故居。El Greco 在托雷多受當地教會聘用，畫了很多天主教相關作品。我們在托雷多的聖多美教堂(Iglesia de San Tomé)看到其中一幅具代表性的作品—歐爾加伯爵的入土儀式(El Entierro del Conde de Orgaz)。



(Photo:<https://es.slideshare.net/ELIODORA/el-greco-6446546>)

這幅畫藏了很多細節。首先，這幅畫的布局和 El Greco 其他作品一樣，可以切分成三個部分：

1. 最下面的半人半神區：兩位天上下凡來的聖人奧古斯丁(San Agustín)和史蒂芬(San Esteban)抱著死者的身體。旁邊圍觀的是當時的人物，都是真實人物，據說作者把自己和幾個有頭有臉的朋友都劃進去了，例如唐吉軻德作者賽凡提斯。另外有人說，畫面左下角的小孩，是作者的親生兒子，旁邊還記錄孩子的出生年代。
2. 中間整個區塊是天神區：可以看到天父、聖母瑪利亞的意象，以及歷代君王。畫家把在位的國王也畫在天堂了，是一種尊崇的作法，不是要唱衰國王。El Greco 筆下的聖母瑪麗亞有兩種，可以從衣服的颜色判別。穿白色和藍色衣服的瑪麗亞，是聖潔未受孕的瑪麗亞(María Inmaculada)；穿紅色和藍色的瑪麗亞，象徵豐富情感以及隱含耶穌的死亡。另外左上角還有一個綠衣服的天使，手裡是亡著的靈魂。
3. 畫面最上面俯視一切的是聖靈(espíritu santo)：在其他畫作中可能會以鴿子的圖案代替。

伍、結語

跟著文化課的老師 Leonor 來認識西班牙多元文化及其建築藝術。老師講得很詳盡深入，學到很多，才體會到這個文化古都的魅力。我發現其實天主教、猶太教和伊斯蘭教其實有許多相似處(包含起源、教義建築藝術等等)，很納悶為何他們在歷史的演進中，甚至在現今社會，會不斷發生衝突。我也不禁驚嘆，沒想到同一棟建築不同部位的天花板也有不同名稱，各種裝飾風格也有艱澀的專有名詞，真的記都記不完。但還是希望可以多學一些，也許我以後看到隨便一棟建築物也能夠侃侃而談講出精彩的故事。

西班牙電玩產業分析報告

目錄

壹、前言

貳、世界市場概況

一、產業鏈.....	附錄三 1
二、世界產值近年變化.....	附錄三 2
三、主要產品項目.....	附錄三 3
四、世界主要市場.....	附錄三 3
五、販售通路.....	附錄三 6
六、電競(eSport)產值及商機.....	附錄三 7
七、世界主要廠商.....	附錄三 7

參、西班牙電玩產業發展概況

一、商機.....	附錄三 8
二、產業結構與生產聚落.....	附錄三 8
三、人力資源.....	附錄三 9
四、資金.....	附錄三 11
五、地理分布.....	附錄三 12
六、經營及銷售模式.....	附錄三 12
七、產品.....	附錄三 13

肆、產業發展議題

一、市場進入.....	附錄三 14
二、發展瓶頸.....	附錄三 14
三、未來發展關鍵及必須克服之挑戰.....	附錄三 16
四、政府支持.....	附錄三 16

伍、結語.....	附錄三 17
-----------	--------

陸、參考資料.....	附錄三 18
-------------	--------

壹、前言

一、創新創意產業

(一)電玩產業在生產、銷售及消費方面，均高度數位化，運用大量最新科技，如大數據、現時分析(analisis de tiempo real)、人工智慧等。

(二)電玩是一種文化載體(medio de expresión cultural)，常和其他文化產業結合，如電影、音樂、動畫、文學以及平面藝術等，提升文化輸出。

(三)電玩除了休閒娛樂功能，更能應用於教育及醫療保健用途(稱為「嚴肅遊戲 serious game」)。

二、引外資重要機會

(一)電玩產業界常有購併案發生。例如發展較久的工作室(estudio)及遊戲發行商(publishers)購入剛起步的小工作室、其他娛樂產業及媒體等與電玩業者整合，以及下游業者(例如跨國企業或發行商)垂直整合投資上游工作室等。

(二)電玩產業新創公司數量多，可作為天使投資(business angle)、家族企業資金(family offices)以及種子資金(capita semilla)之投資標的。

三、創造就業

(一)電玩產業所需人力多為年輕及教育程度高之就業人口。

(二)所需專業人力來自多種不同領域，包含資通訊(informática)、美術(bellas artes)、社會科學(ciencias humanas)、商學(ciencias empresariales)、數學、物理、音樂等。

四、帶來龐大商機

(一)根據西班牙電玩產業發展協會(Desarrollo Español de Videojuegos, DEV)資料顯示，電玩產業為其他產業帶來正面外溢效應，例如非遊戲類應用程式設計、動畫產業、影音、編輯出版、玩具以及線上賭博等業別。

(二)電玩遊戲、電玩競技活動及比賽轉播(2017年約6.65億人線上收看，約半數在youtube收看)等，每年世界產值均正向成長。此外，電玩在西班牙是最受歡迎之影音相關休閒娛樂(ocio audiovisual)。

貳、世界市場概況

一、產業鏈

Digitalmill 顧問公司認為電玩產業鏈包含下列層面：

- (一)資金及發行：包含成立公司所需資金及其他財務作業。
- (二)產品開發技術及人才：包含遊戲程式開發以及影片圖像或音樂設計等各方面外包人力及公司正式聘用人力。
- (三)生產工具：遊戲設計用或企業管理用軟體等。
- (四)發行上市及產品配送：實體零售及數位通路。
- (五)硬體設備：包含遊戲載體(電腦、搖桿等)、網路設備、虛擬機器(Java, flash 等)以及軟體平台(如社群網頁等)。
- (六)消費端：遊戲玩家。

二、世界產值近年變化

2017 年產值 1160 億美元，較 2016 年產值成長 10.7%。預估 2018 年產值將提升至 1254 億美元，增幅估計達 8.1%。



Fuente y gráfico original: Newzoo

三、主要產品項目



Fuente y gráfico original: SuperData

2017 年手機及平板遊戲產值為 504 億，約佔當年度總產值 43%，為最世界電玩產業最主要產品。其次為免費大規模線上角色扮演遊戲(videojuegos de rol multijugador masivos de líneas, MMORPG)，年產值約 200 億，佔當年總產值 17%。

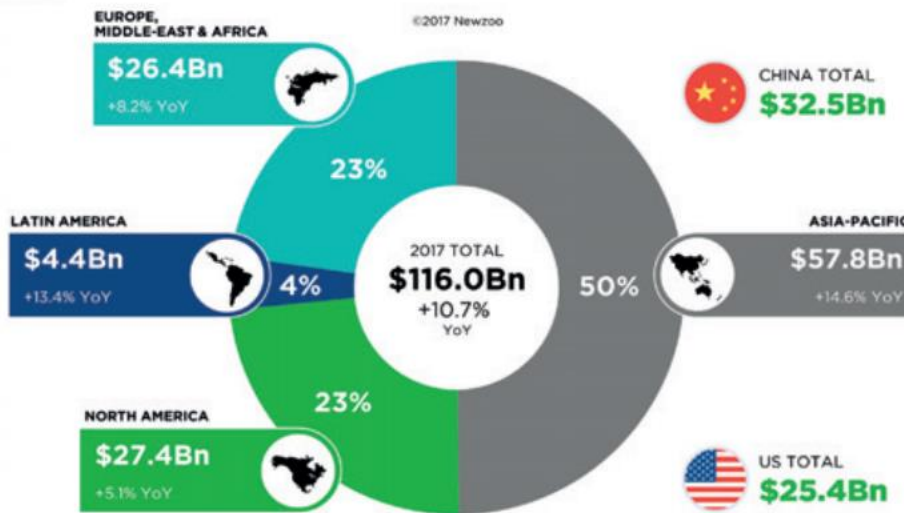
四、世界主要市場

中國大陸市場規模約為 325 億美元，為世界第一大市場。其次為美國，市場規模 254 億。

(一)世界各地區比較

亞太地區市場規模達 578 億美元，約佔世界市場 50%，為世界最大市場。其次為北美洲 274 億美元市場。

Mercado mundial del videojuego en 2017 por regiones

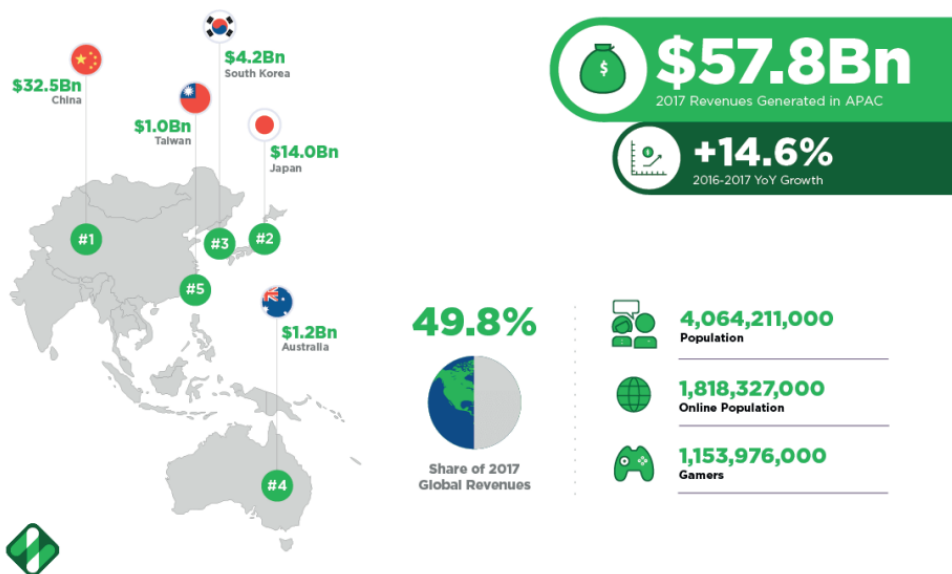


Fuente y gráfico original: Newzoo

(二)亞太地區

亞太市場中，中國大陸市場達 325 億美元，為亞太地區最大市場，臺灣僅有 1 億美元市場，市場規模在亞太地區排名第 5。

Cifras de mercado de la región Asia-Pacífico

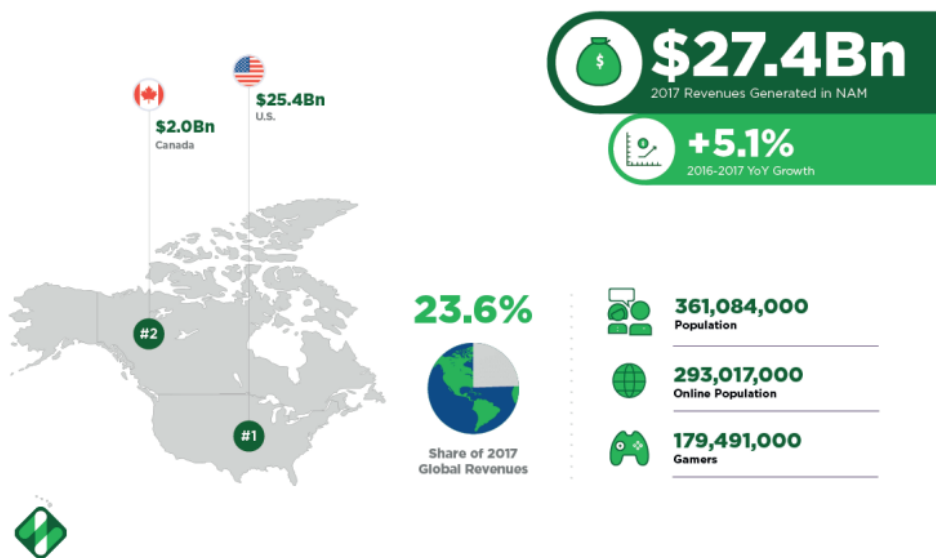


Fuente y gráfico original: Newzoo

(三)北美地區

美國市場規模達 274 億美元，佔北美市場總體規模之 92%。

Cifras de mercado de la región Norteamérica



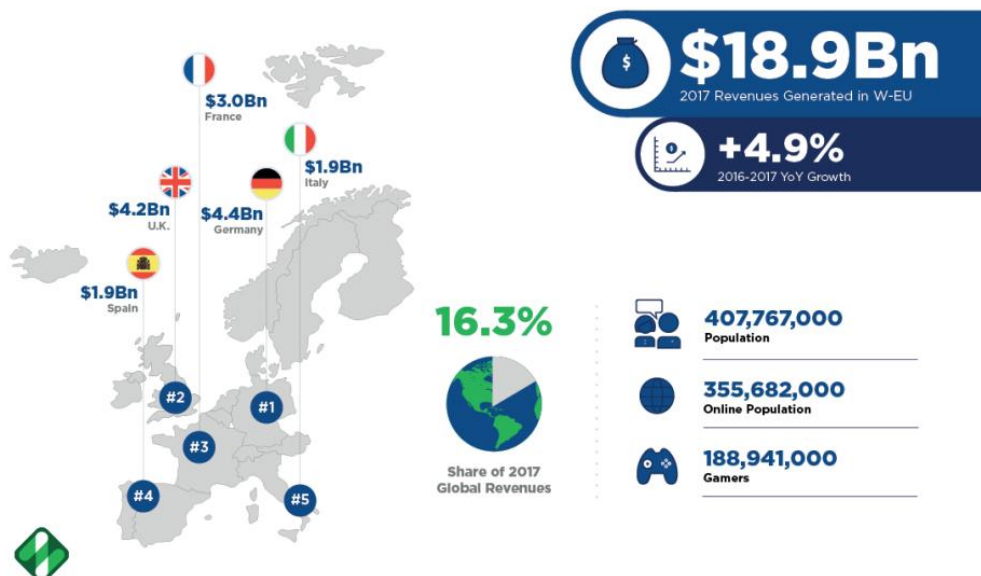
Fuente y gráfico original: Newzoo

(四)西歐地區

西歐地區最大市場為德國，市場規模為 44 億美元，約佔西歐總體市場之 23%。

西班牙為西歐地區第 4 大市場，市場規模為 19 億美元，佔西歐市場 10%。

Cifras de mercado de la región Europa Occidental

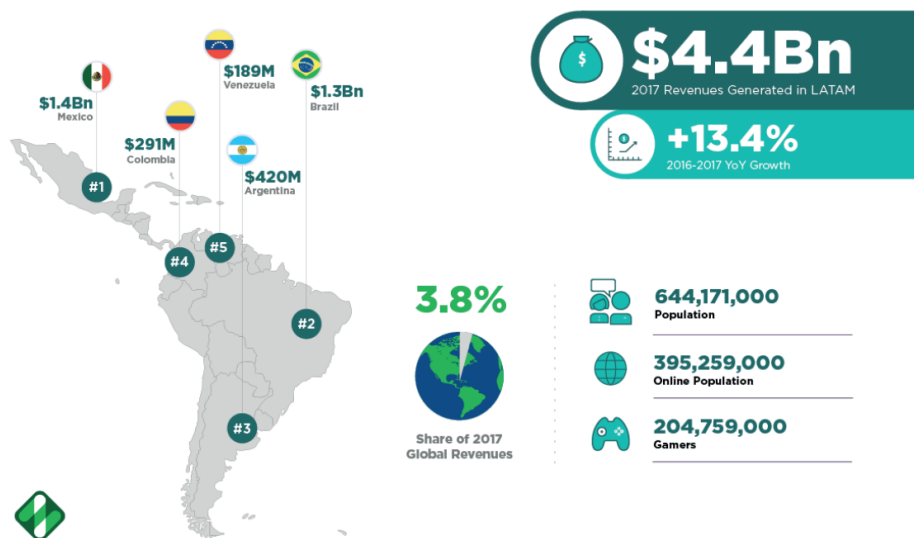


Fuente y gráfico original: Newzoo Principales

(五)拉丁美洲

全拉丁美洲地區市場總額僅相當於德國，總共 44 億美元。其中最大市場依序為墨西哥、巴西及阿根廷，市場規模分別為 14 億、13 億及 4.2 億美元。

Cifras de mercado de la región LATAM



Fuente y gráfico original: Newzoo

五、販售通路

手機及平板遊戲佔電玩遊戲市場幾乎半數，而此類遊戲多在數位通路販售，可見數位通路之重要性。然而目前數位通路商數量已達飽和，彼此競爭激烈，常需削價競爭。目前世界重要數位通路商如下：

(一)Steam：截至今日，Steam 已發行將近 20,000 款遊戲。2017 年共發行 6,000 款遊戲。

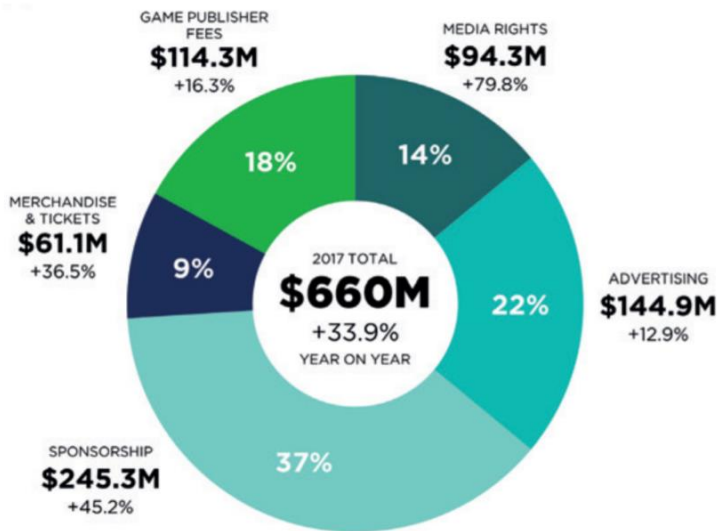
(二)Google Play：共發行 300 萬款應用程式，其中 60 萬款為手機遊戲，佔所有應用程式 18%。

(三)Apple App Store：共發行 300 萬款應用程式，其中將近 80 萬為手機遊戲，佔所有應用程式 25%。

六、電競(eSport)產值及商機

世界電競活動總收入達 6.6 億美元，主要收入來源為贊助商提供，金額達 2.4 億，佔總收入 37%。其他收入來源包含廣告收入(佔 22%)、遊戲發行商費用(佔 16.3%)、媒體轉播權(佔 14%)，以及門票和周邊商品(佔 9%)。

Mercado global de eSport en 2017 por fuentes de ingreso

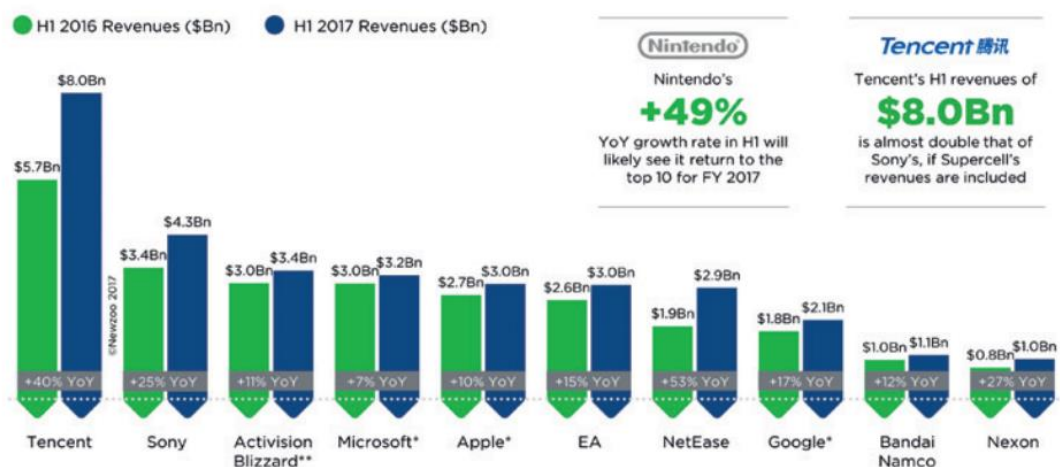


Fuente y gráfico original: Newzoo

七、世界主要廠商

Tencent(騰訊)於 2017 年上半年收入達 80 億美元，為世界之冠，其主要收入來源為手機及平板遊戲。其次依序為 Sony(43 億美元)、Activision Blizzard (34 億美元)、Microsoft(32 億美元)、Apple(30 億美元)、EA(30 億美元) 以及 NetEase(29 億美元)。然而 2017 年成長幅度最高者為 Nintendo，成長率達 49%。

Principales 10 empresas de videojuegos por ingresos



Fuente y gráfico original: Newzoo

參、西班牙電玩產業發展概況

一、商機：

2016 年電玩遊戲總收入達 11.6 億歐元，其中實體通路總收入為 7.8 億歐元，數位通路總收入為 3.8 億歐元。另 2016 年電玩產業帶動之音樂創作產值達 1.6 億歐元，電影創作達 6 億歐元。

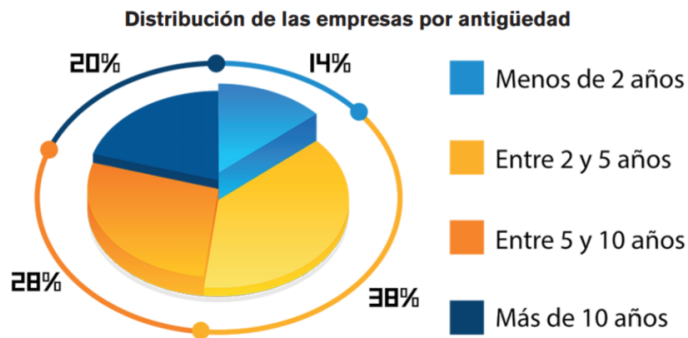
二、產業結構與生產聚落

(一)產業規模(廠商家數)與世界排名：

2017 年西班牙電玩產業領域企業共計 450 家，較 2016 年(480 家)減少 6%。

(二)廠商年資：

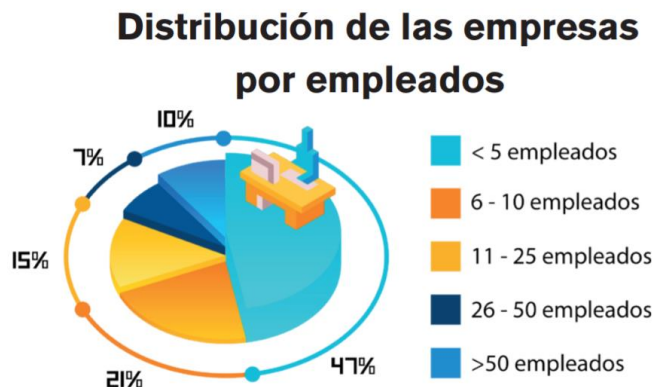
近 5 年才成立之廠商佔 52%，也因此幾乎整個產業多為微型企業。



Fuente: Libro blanco de Videojuegos 2017

(三)員工人數

西班牙電玩產業大部分業者只有 10 名以下正式員工(佔 68%)，屬於歐盟規範之微型企業(micro empresa)；員工數達 10-50 人者，屬於小型企業(pequeña empresa)，佔所有業者 22%；員工數介於 50-250 人者，屬於中型企業，佔所有業者 10%。



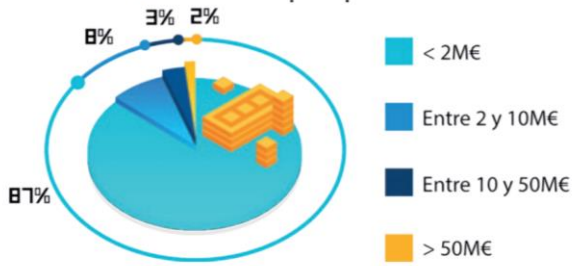
Fuente: Anexo I del Reglamento (UE) n° 651/2014 de la Comisión

Fuente: Libro blanco de Videojuegos 2017

(四)廠商收入

大多數(87%)西班牙電玩產業廠商年收入不到 2 百萬歐元，屬於歐盟規範之微型企業。

Distribución de las empresas por facturación



Fuente: Encuesta DEV, 2017

三、人力資源

(一)創造就業：

西班牙電玩產業於 2016 年共創造 10,410 個就業機會，其中包含 5,440 個直接就業機會、1,700 個外包人力(freelancer)，以及 3,270 間接就業機會。

10.410 profesionales vinculados/as al sector



Fuente: Encuesta DEV, 2017

(二)從業人員學歷分布

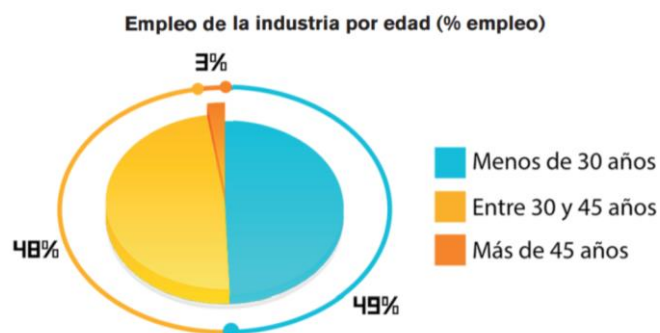
2016 年西班牙電玩產業就業人口有 64%受過高等教育(碩士或同等學歷以上)。



Fuente: Encuesta DEV, 2017

(三)年齡分布

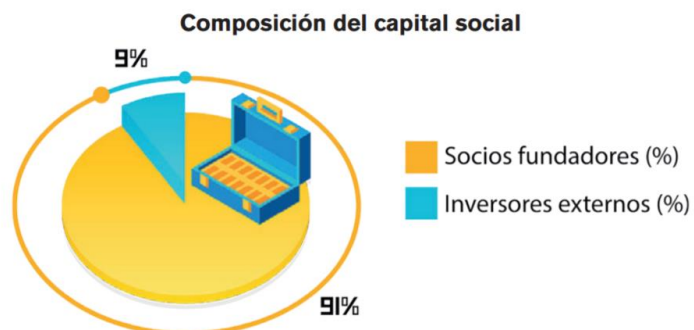
西班牙電玩產業主要聘用年輕人力；49%就業人口年齡不滿30歲，另48%介於30至45歲。



Fuente: Encuesta DEV, 2017

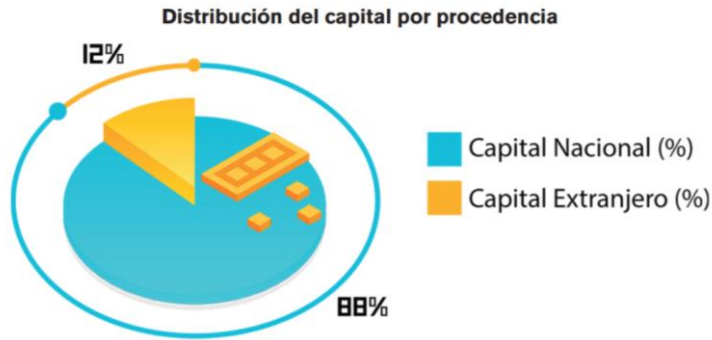
四、資金

(一)西班牙電玩產業資金來源91%來自企業創辦人或合夥人，9%為創辦人以外的投資。



Fuente: Encuesta DEV, 2017

(二)外國資金僅占12%。



Fuente: Encuesta DEV, 2017

五、地理分布

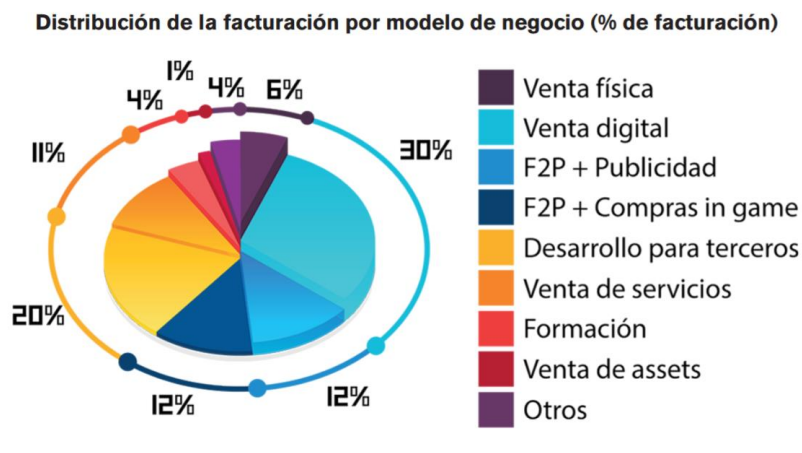
多數業者集中在馬德里及巴塞隆納。其中 26.7%業者位於馬德里，27.7%業者位於巴塞隆納。其中巴塞隆納地理位置鄰近歐洲大陸其他國家，不但西班牙政府重點扶植當地電玩產業，跨國業者更視巴塞隆納為歐陸電玩產業重要據點。

六、經營及銷售模式

西班牙大部分業者經營模式以「生產商品並於數位通路販售」為主，佔全體 30%(生產商品並於實體通路販售者僅佔全體 6%)。

佔全體比例第二高者為免費遊戲(Free to play)業者，佔全體 24%(其中 12%利潤來源為廣告收入，另 12%為販賣遊戲中虛擬物品之收入)。

其次為第三方開發遊戲之承包商，佔全體 20%。



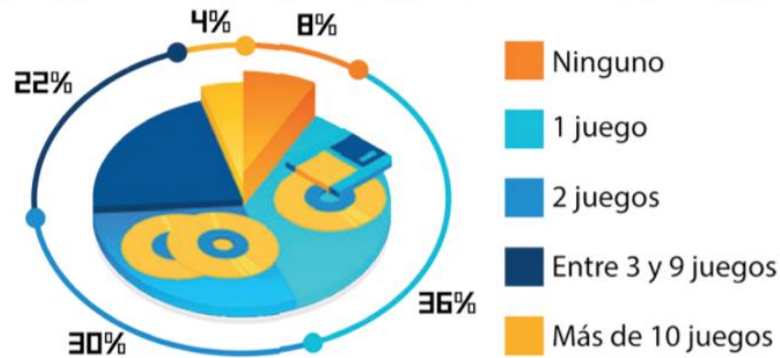
Fuente: Encuesta DEV, 2017

七、產品

(一)產品(遊戲)開發數量

西班牙大部分電玩遊戲商(佔全體 66%)2016 年僅開發 1-2 款遊戲，甚至有 8%業者 2016 年未開發任何新遊戲。只有 4%業者同時開發 10 款以上新遊戲。

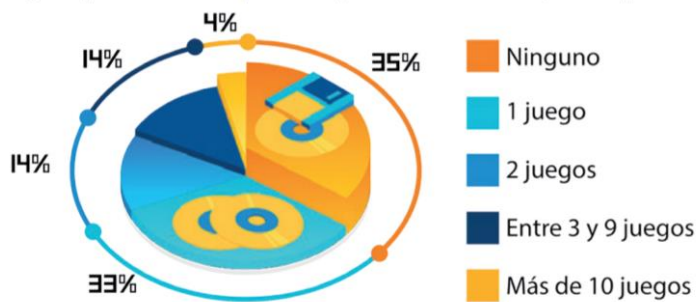
Juegos en desarrollo por empresa en 2016 (% empresas)



Fuente: Encuesta DEV, 2017

另一方面，33%西班牙電玩遊戲商 2016 年發行 1 款遊戲，14%廠商發行 2 款遊戲，只有 4%廠商發行 10 款一項遊戲。除此之外，有 35%廠商 2016 年完全未發行任何遊戲。

Juegos publicados por empresa en 2016 (% empresas)



Fuente: Encuesta DEV, 2017

(二)產品(研發中遊戲)項目

西班牙電玩遊戲商目前聚焦開發虛擬實境(realidad virtual)(佔全體 39%)、擴增實境(realidad aumentada)(佔全體 23%)，以及電子競技(ESports)(佔全體 14%)。

(三)產品(遊戲)用途

西班牙電玩遊戲商所開發之遊戲，除了休閒娛樂功能，約有 14%產品用於非休閒娛樂功能，例如教育、健康醫療、文化、政府部門、行銷，以及企業服務等。此類遊戲稱之為「嚴肅遊戲(Serious games)」。其中，根據西班牙電玩發展協會(Desarrollo Español de Videojuegos, DEV)統計數據顯示，68%的嚴肅遊戲主要設計為教學用、35%的嚴肅遊戲主要為健康醫療目的而設計(有些遊戲可能同時具健康醫療及教育功能)。

肆、產業發展議題

一、市場進入

產業額競爭激烈，通路平臺達飽和及產品項目數量可觀，業者削價競爭情況普遍，故利潤有限。所以在西班牙電玩產業營運成功關鍵不在產品，而在於需培養穩定數量玩家，以及取得穩定資金或投資。目前在西班牙較賺錢的業者多為預算較多的大型工作室或取得發行商支持的工作室。

二、發展瓶頸

(一)利潤

如前述，由於業者削價競爭，利潤受到影響。同時小型工作室每年產出可能僅有 1 至 2 款遊戲，故常有報酬不足之困難。另外目前西班牙電玩產業有 17%業者尚未開始獲利。

(二)營運

中小企業及新創企業需要更多支持，例如創業育成相關環境及法規。另外，由於企業收入及資金不足，難以發展更大規模產品，使企業難以擴大經營規模。

(三)人才 (職缺及訓練)

1. 目前及未來缺乏人力資源之項目

根據西班牙電玩發展協會調查，未來 12 個月內最缺乏專業人力之項目包含程式設計、美術以及動畫，分別佔目前所開出職缺 28%、23%以及 15%。

根據該協會預估，未來 5 年最需要人力的項目為程式設計、行銷配送以及虛擬實境/擴增實境專家。

2. 現有教育訓練

目前西班牙境內包含 14 間公立大學、8 間私立大學以及 20 間私立進修學校提供電玩產業相關學位或學程證書。大部分集中於馬德里及巴塞隆納。目前就讀電玩產業相關學系之大學生計有 2,081 人，預計 2018 年將有 100 名畢業生，2021 年將有 1,000 畢業生。另外，目前就讀相關學系之研究生人數約介於 500 至 800 人之間，2018 年將加入就業市場。若計入私立進修學校等各類型授課單位，則有 6,000 名學生。

3. 企業觀點

首先，雖然目前已有多所公私立院校提供電玩相關學程，然而根據西班牙電玩發展協會調查，企業認為學校教育缺乏專門領域訓練。據西班牙電玩發展協會調查，對西班牙電玩業者而言，最難找的專業人力為程式設計領域及遊戲設計領域專家。

第二，新人年齡層低，許多為社會新鮮人，缺乏足夠工作經驗。企業認為政府應提供更多誘因讓企業更樂於聘用應屆畢業生或提供學生或應屆畢業生實習機會。

此外，企業目前面臨資金不足的問題，使其難以用較具競爭力的薪資聘用優秀人才。

三、未來發展關鍵及必須克服之挑戰

(一)報酬不足：

企業所獲取之報酬不足以供其擴大規模。

(二)資金取得困難：

因為傳統投資人不認識電玩產業，或者只願意投資具一定規模之業者，加上西班牙境內沒有適當創業加速器(accelerador)或孵化器(incubator)扶持新創及微型企業，所以西班牙電玩業者在資金獲取上面臨困難。

(三)缺乏國內發行商：

對遊戲設計業者來說，目前西班牙國內很難找到供應鏈下游的發行商(publisher)。然而，假如要找外國發行商，在沒有管道和特別支持的情況下，很難和外國發行商合作並提升國際曝光率。

四、政府支持

鑒於電玩產業主要面臨問題為草創時期資金來源以及營運時期之收益等，企業盼政府能多改善投資環境，扶持新創及微型企業，例如多設立孵化器及新創加速器等，並盼政府提供稅賦相關誘因，降低企業營運時所遇到之財務困難。

同時，由於產業成長速度並不迅速，政府也應評估是否有必要設立諸多學位學程或訓練中心培育人力，更何況訓練也不夠專業，不符企業需求。

下圖為企業認為政府協助產業最有效之方式，前三項為扶持新創和小型企業、協助企業生產，以及提供稅賦誘因。

Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2017

伍、結語

西班牙電玩產業目前約已發展 5 年，目前馬德里及巴塞隆納均為西班牙電玩產業發展城市，其中巴塞隆納除了享有該國政府扶植，更在歐陸產業鏈中占重要地位。目前西班牙企業面臨許多困難，例如收入及資金不足、新創企業缺乏育成中心等適當創業環境及資源，以及業者找不到上下游配合廠商等。然而電玩產業商機可觀，且能為其他產業帶來許多正面外溢效應(spillover effects)，所以值得關注。

由於我國資通訊發展表現優異，且具備軟硬體供應鏈完整等遊戲，此外電玩產業以及電子競技等在我國亦為熱門話題，臺西雙方似有下列合作可能：貿易方面，可推廣我國製造之競技用電腦設備，包含各式電腦、光學滑鼠、機械鍵盤、麥克風耳機，以及冷卻設備等。投資方面，我國可盡量提供更好環境，並引介西班牙人才來臺成立遊戲工作室。同時，我方可鼓勵我業者前往西班牙參加電玩相關展會，例如巴塞隆納 Gamelab 展(每年 6 月底至 7 月初間展覽，2018 年展覽日期為 6 月 28 日至 30 日)、巴塞隆納遊戲世界展(Barcelona Game World)(每年展覽，2018 年展覽日期為 11 月 29 日至 12 月 2 日)、馬德里遊戲體驗展(Madrid Gaming Experience)、畢爾包 Fun & Serious 展(2018 年展覽日期為 12 月 7 至 10 日)、賽哥維亞(Segovia)動畫及電玩展(3Dwire)(2018 年展覽日期為 10 月 1 至 7 日)，以及拉格魯尼亞(La Coruña/A Coruña)世界動畫展(Festival Internacional de Animación)(2018 年展覽日期為 7 月 5 至 7 日)（以上展會網站請見本文參考資料－網頁資料）我方亦可主動成立媒合平臺，協助工作室跨國串聯合作。一言以蔽之，西班牙為歐洲前 4 大電玩市場，玩產業商機具可觀潛力，然而西班牙國內電玩產業鏈仍有許多缺口。我方似可以此為議題，討論雙方合作可能性。

陸、參考資料

一、網頁資料

1. Asociación Española de Videojuegos
<http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/>
2. Más Que Negocio, fecha de consultar: el 13 de 12 de 2017
<https://www.masquenegocio.com/2017/04/15/videojuegos-espana/>
3. Desarrollo Español de Videojuegos: <http://www.dev.org.es/libroblancodev2016>
4. Steam: <http://store.steampowered.com/search/?category1=1998>
5. DIGITALMILL 顧問公司 <http://www.dmill.com/>
6. Newzoo 顧問公司 <https://newzoo.com/about/>
7. Gamelab (Barcelona): <http://www.gamelab.es/es/>
8. Barcelona Game World: www.barcelonagamesworld.com/
9. Madrid Gaming Experience
2017 年展覽官方網頁：http://www.ifema.es/madridgamingexperience_01/
10. 2017 年展覽相關報導：Madrid Diario, el 31 de 10 de 2017
<https://www.madridiario.es/449819/madrid-gaming-experience>
11. Fun & Serious (Bilbao) <http://www.funandseriousgamefestival.com/>
12. 3DWire (Segovia) <https://mercado3dwire.es/inscripcion-de-cortometrajes/>
13. Festival Internacional de Animación (A Coruña)
<https://www.mundosdigitales.org/2018/es/actividades/festival/>

二、報章媒體

1. “Sector de videojuego en España goza de buena salud” , artículo de RTVE, el 27 de 9 de 2016
<http://www.rtve.es/noticias/20160927/sector-del-videojuego-espana-goza-buena-salud/1414903.shtml>
2. “La industria de videojuego facturó en España un 7,4% más en 2016” , J.M. Sánchez, artículo de ABC, el 10 de 4 de 2017
http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-industria-videojuego-facturo-espana-74-por-ciento-mas-2016-201704101425_noticia.html

3. "六張圖解析遊戲及電競生態", 詹子嫻, 數位時代(Businaess Next), el 5 de 12 de 2016
https://www.bnext.com.tw/article/42112/gaming_esports_market_ecosystem
4. Newzoo 報告: 影響電子競技產業發展的 5 個要點
<https://www.sfw.cn/xinwen/473981>
5. "Radiografía de la industria española del videojuego: más ayudas y crecimiento pero una alarmante escasez de mujeres" , DANIEL G. APARICIO, el 12 de 01 de 2018
<https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/libro-blanco-desarrollo-espanol-videojuego-dev-3232460/0/#xtor=AD-15&xts=467263>

三、報告

1. "Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2017", Asociación Española de videojuegos
<http://www.dev.org.es/libroblancodev2017>
2. "Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016", Asociación Española de videojuegos
3. "El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales"
http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801_AEVI_EstudioEconomico.pdf
4. "ESTUDIO "VIDEOJUEGOS Y ADULTOS" , Asociación Española de videojuegos, Madrid, el 15 de 12 de 2015
http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Estudio-Videojuegos-y-adultos_presentaci%C3%B3n.pdf
5. "Whitepaper: Insights into Gamers & Millennials & the Future of Digital Commerce" , NewZoo, el 24 de 2 de 2017
<https://newzoo.com/insights/articles/whitepaper-merchants-know-insights-gamers-millennials-future-digital-commerce/>