



依據統計，2011年全球電玩遊戲產值約516億歐元，是娛樂產業中成長最快速的領域，行動遊戲（mobile gaming）也因智慧型手機普及率之提升，在其中扮演舉足輕重的角色。有鑒於此，芬蘭政府於今（2012）年啟動Skene—遊戲補給計畫（Skene—Game Refueled，以下簡稱Skene計畫）促進其遊戲產業的研發創新。

Skene計畫預計從今（2012）年起實施至2015年，將投入7000萬歐元資金補助，其中3000萬歐元由芬蘭的創新補助機關—國家技術創新局（teknologian ja innovaatioiden kehittämiskeskus，Tekes）提供。該計畫致力於創造國際級遊戲及娛樂聚落的形成，期能使芬蘭企業成為國際遊戲產業生態中的重要成員。芬蘭政府欲藉由此一計畫，突破芬蘭Rovio公司過往開發「憤怒鳥」（angry bird）遊戲之偶發性的成功模式，讓芬蘭遊戲產業獲得長期永續的商業效益。Tekes於本計畫中特別強調知識分享的重要，認為此計畫的核心目的在於促進相關知識或經驗，得以在研究機構的專家、遊戲公司乃至其他產業間有系統的傳遞。

事實上芬蘭推動Skene計畫之動機，除了著眼於遊戲產業本身所帶來的龐大商業效益外，也看到遊戲開發過程中產出工具在其他產業之模型、模擬實驗、使用者介面設計及傳統軟體開發方面之助益（例如在醫療照護產業、運算服務之運用或協助教育環境建構或運動訓練等）。由此觀之，芬蘭政府透過Skene計畫推動遊戲產業研發創新之考量，尚包括帶動其他產業之提升的深遠思考。

近年來我國遊戲產業在商業上的表現逐漸受到各界重視，在此背景下，芬蘭Skene計畫無論在具體作為及其背後的思維模式上，皆有我國可以參考借鏡之處。

本文為「經濟部產業技術司科技專案成果」

相關連結

- [Kaj Nordgren, Successful gaming industry one of Finland's strong points, TEKES](#)
- [Soili Helminen, Tekes launches programme for the games industry, TEKES](#)
- [empirica, Finland: New innovation programme focuses on the gaming industry innovation, PRO INNO EUROPE](#)

詹世榕 編譯整理

上稿時間：2012年08月

資料來源：

empirica, *Finland: New innovation programme focuses on the gaming industry innovation*, PRO INNO EUROPE, Jun. 27, 2012, <http://www.proinno-europe.eu/inno-grips-ii/newsroom/finland-new-innovation-programme-focuses-gaming-industry> (last visited Aug. 1, 2012).

Soili Helminen, *Tekes launches programme for the games industry*, TEKES, May 28, 2012, <http://www.tekes.fi/en/community/News/482/News/1344?name=Tekes+launches+programme+for+the+games+industry>, (last visited Aug. 1, 2012).

Kaj Nordgren, *Successful gaming industry one of Finland's strong points*, TEKES, Feb. 15, 2011, http://www.tekes.fi/en/community/Success_stories/416/Success_story/667?name=Successful+gaming+industry+one+of+Finlands+strong+points (last visited Aug. 1, 2012).

延伸閱讀：陳依婷，〈我國遊戲軟體著作權爭議探討〉，《科技法律透析》，第23卷第10期（2011）

文章標籤

