

芬蘭Skene計畫聚焦電玩遊戲產業

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



 推薦文章



美國國家標準與技術研究院公布物聯網設備核心網路安全基礎指南草案

美國國家標準與技術研究院（National Institute of Standards and Technology, NIST）於2019年8月1日公布「安全物聯網設備之核心網路安全特徵基準（Core Cybersecurity Feature Baseline for Securable IoT Devices）」指南草案，提出供製造商參考之物聯網設備網路安全基本要素，該指南草案中提出幾項重要核心要素如下：設備辨識：物聯網設備必須有可供辨識之相關途徑，例如產品序號或是當連接網路時有具獨特性之網路位址。設備配置：獲得授權之使用者應可改變設備的軟體以及韌體（firmware）之配置，例如許多物聯網設備具有可改變其功能或是管理安全特性之途徑。資料保護：物聯網設備如何保...

英國與印度共同簽署智慧財產權備忘錄

2016年11月8日印度新德里（New Delhi），在英國首相德蕾莎·梅伊（Theresa May）及印度總理納倫德拉·莫迪（Narendra Modi）見證下，由英國智慧財產局（UK Intellectual Property Office；簡稱UK IPO）及產業政策與推廣部（Department of Industrial Policy and Promotion）共同簽署智慧財產權備忘錄。雖然學術上就智慧財產權之保障強度，對於促進創新領域是否具有正面效益，似乎仍然是意見分歧，反思者主要論點在於模仿或抄襲對於某些產業發展，如：時尚設計、金融產品或程式開發等，反而有益於保持源源不絕之創造力，甚且適度開放更有促進市場競爭與減少社會成本，如：避免專利蟑螂。

日本〈塑膠資源循環戰略〉及新發展

日本環境省因應海洋垃圾、全球暖化等課題於2019年5月31日發表〈塑膠資源循環戰略〉（プラスチック資源循環戰略），在重點戰略之一的減量（Reduce）方面，提出「塑膠袋收費制」措施，擬於2020年7月1日正式上路，經濟產業省則從同年1月6日開始設置可服務企業與消費者的諮詢窗口，也將與相關主管機關合作，致力於塑膠袋收費制內容之公告說明及自行攜帶購物袋之宣導等減少一次性塑膠製容器包裝及產品的使用，並透過尋找其他替代的容器包裝及產品等方式，達到一次性塑膠排放量在2030年前減少25%之目標。因此經濟產業省產業構造審議會下的塑膠袋收費制檢討工作小組，及環境省中..

英國政府公布「英國醫療器材監管的未來」公眾諮詢結果並確立未來監管方向

英國藥物及保健產品管理局（Medicines and Healthcare Products Regulatory Agency, MHRA）於2022年6月22日公布「英國醫療器材監管的未來之公眾諮詢政府回應」（Government response to consultation on the future regulation of medical devices in the United Kingdom），確立未來醫材監管方向。本次諮詢收到將盡900件回應（民眾與業者大約各半），結果顯示民眾業者對於強化醫療器材安全監管的支持。MHRA將強化MHRA的執法權力，以確保病患安全，並且關注健康不平等議題並減少AI偏見問題；其監管設計上會考量歐盟和全球標準，並致力於建立英國符合性評鑑（UK Conformity Assessed,...

最 多 人 閱 讀

- 二次創作影片是否侵害著作權-以谷阿莫二次創作影片為例
- 美國聯邦法院有關Defend Trade Secrets Act的晚近見解與趨勢
- 何謂「監理沙盒」？
- 何謂專利權的「權利耗盡」原則？

▶ 隱私權聲明

▶ 徵才訊息

▶ 網站導覽

▶ 聯絡我們

▶ 資策會

▶ 相關連結

財團法人資訊工業策進會 統一編號：05076416

Copyright © 2016 STLI,III. All Rights Reserved.