

## 芬蘭新訊 / 芬蘭的創意經濟藍圖：從扶植到投資

觀察員：巫祈麟

截稿日期：2025/11/30

芬蘭正經歷經濟重整期，失業率數據在歐盟體系內位列第二，反映經濟結構轉型的迫切性。造紙產業步入黃昏，既有的經濟成長動能接連式微。2025年6月，芬蘭政府發佈《2025—2030 創意經濟成長策略》，不僅要保護文化，而是倚望把創意產業當作國家經濟的下一個支柱。這份策略有著明確的目標：以2023年為基期至2030年，營收從135億歐元成長到176億歐元，增幅30%。就業機會從54,800人擴增到60,280人。文化產業佔GDP的比重從3.2%提升到3.5%。

儘管數據看來是微幅調整，但背後代表的是政府對待創意產業態度上的根本轉變。芬蘭政府正視並公開承認結構性挑戰，無形資本——品牌、專利權、設計資產、創意內容——其產生的經濟價值只有鄰國瑞典的66%。什麼叫無形資本？簡單說，就是看不見、摸不著，卻是能累積並產生市場價值、可持續利用的無形載體。遊戲公司的IP角色能授權給其他製造商，表演藝術劇本的授權可跨國改編成在地版本，設計師的品牌能溢價銷售，當代藝術裝置的數位影像版權也能在國際市場待價而沽，以上提到僅僅只是多如牛毛的例子，都是無形資本。兩國在內容創作與文化底蘊上固然旗鼓相當，但瑞典企業在將這些資產商業化、變現化、國際化的效率上顯然更勝一籌，使其無形資本存量高出芬蘭三分之一。這凸顯了芬蘭在市場效益轉化上的結構性落差。其癥結點在於，芬蘭11,600家創意企業中，高達96%屬於10人以下的微型公司，導致產業結構高度零散化、資本化不足，嚴重阻礙資金流通與國際擴展。政策的結論明確：核心問題從來不是文化保護，而是經濟效率。

### 智財資本化：當創意不再是補助，而是投資標的

政策啟動的先聲，首重提升社會對IP（知識產權，Intellectual Property）的認知普及，讓公眾理解其作為核心資產的真實價值。這包括故事角色、品牌名稱、創意設計、程式碼、音樂、影像等任何創意產生的成果。動漫角色可以授權給玩具製造商，**公共藝術裝置的縮小複製品**可以進入文創禮品通路，**舞台設計的虛擬模型**可以授權給影視製作公司進行場景建置，遊戲引擎也可以授權給其他開發者。授權即是收入，IP就是資產。這對創意工作者的商業永續性至關重要，因為多數人還不懂創意資本的商業價值。當設計師完成設計，往往以為任務結束，但設計稿完稿可以授權、可以申請商標、可以國際銷售。當編劇寫好故事就交卷，但故事可以改編成漫畫、遊戲、電影，每個改

編都是收入。所以芬蘭決定把 IP 和商業應用納入教育課程。不只是藝術學院，包括商業、技術學科都要涵蓋創意方法。創業課程要教 IP 的法律保護；設計課程要教品牌化；工程課程要教如何把創意內容數位化。

這聽起來理所當然，但在實際執行上，要花大筆規劃精力和研究，跨領域的教育需要部會之間溝通，學校的課綱需改版，教師再培訓。芬蘭是由經濟事務與就業部（Ministry of Economic Affairs and Employment）和教育文化部（Ministry of Education and Culture）聯手推動。他們設立「創意經濟諮詢委員會」（Creative Economy Advisory Committee，Luovan talouden neuvottelukunta），成員來自產業、教育、政府，委員會要持續監督這項計畫直到 2030 年策略期滿。

芬蘭的政策重心，已從單純「如何做出好作品」的技藝指導，轉向「如何把作品變成生意」的營運哲學。政府積極投入資源，培訓創意產業人才的國際業務、AI 整合與數位環境下的資產變現能力。

## 讓銀行看見創意的價格

創意企業和團隊最大的困境是融資，當遊戲開發公司、影視製作團隊、設計工作室、表演團隊去銀行貸款時，當創意企業向金融機構尋求資本時，必然會面對的質問是：貴公司的實質資產為何？而創作者所提出的 IP、創意與團隊專業能力，傳統上難以被銀行體系採納為有效的擔保品。傳統金融體系對無形資產的價值評估存在認知落差，導致創意產業難以獲得有效的資金挹注。

芬蘭的解決方案，核心目標是確立一套具權威性的統一標準，讓所有利益關係人——從金融機構到創作者本身——都能依循同一個方法，精確量化智慧資產與品牌所蘊含的商業價值。芬蘭政府決心在歐盟體系內扮演引領角色，主導推動無形資產鑑價標準的建立。

同時，整合各種金融資助來源，包括文化藝術基金、芬蘭商務促進局（Business Finland）的商業融資、地區發展中心（ELY-keskus）的地方資金、芬蘭藝術推廣中心（Taite）以及芬蘭視聽文化推廣中心（AVEK）的電影投資機制等。透過機構間的協調整合，企業和團隊不必四處奔波，能透過統一窗口獲得諮詢，並根據自身規模和發展階段，取得最適合的資金挹注。

政策亦著眼於提升金融界本身的「文化素養」，鼓勵銀行經理和投資人學習創意產業的商業脈絡。透過理解遊戲產業、影視製作、表演藝術文化複雜且多元的收入模型，金融人士才能擺脫傳統思維，做出更貼合創意經濟特性的融資判斷。

## 拆除產業高牆 芬蘭的異質共生實驗

策略報告精確指出，創意產業因長期陷於同質性社群（Homogeneous Community），導致與高科技、製造業等異質性產業缺乏有效的跨界融合，最終使整體的創新動能趨於停滯。

為此，芬蘭大力推動「生態系統合作」，要求城市與高等教育機構建立孵化器和加速器，其核心設計理念是「強制異質對接」而非同質聚集。透過將動畫設計團隊與AR軟體公司、工業設計師與3D列印製造商等置於同一協作場域，創造有機交流，激發不可預期的創新火花。

芬蘭也強化「成長協議」機制。政府和特定產業坐下來，一起規劃產業特定的成長目標。今年擴展遊戲出口，明年強化設計國際認證，後年發展數位內容授權。這不是紙上談兵，而是產業和政府共同制定，然後產業承諾達成，政府提供資源。

## 法規創意轉譯 讓數位平台投資在地內容

很多國家把監管當做文化保護工具。芬蘭不同。他們用監管直接驅動經濟投資。芬蘭要導入歐盟《視聽媒體服務指令》（Audiovisual Media Services Directive, AVMSD）第13.2條。讓Netflix、HBO這類在芬蘭營運的國際串流平台，強制對本地內容製作進行投資。預估這項規定每年會帶來1,500至2,500萬歐元的在地內容投資。換句話說，這些國際平台想賺芬蘭的錢，就得投資芬蘭的故事。

此舉直接嘉惠芬蘭的編劇、演員與製片等影視人才。隨著國際資本投入本地內容製作，不僅創造了就業機會與國際合作的可能性，更藉由優質的在地內容提升了國家形象，形成正向循環，進一步吸引全球關注。

芬蘭還擴大捐贈稅收減免。如果個人或企業捐款給支持科學、藝術、文化遺產的機構或基金會，可以減稅。這等於政府鼓勵私部門主動投入文化。補助加上減稅，雙管齊下。

## 國家品牌與出口推進：文化變成外交工具

芬蘭設計、芬蘭遊戲、芬蘭教育創新。當國際社會想起芬蘭時，會想到這些創意產業。國家品牌和創意產業，在芬蘭不是分開的。

所以他們建立「系統性、長期的運營模式」，讓創意產業在國家品牌建設和出口推進中獲得優先地位。讓國家級的商務推進組織「Team Finland」更新發展計畫，把創意

經濟納為優先領域。Team Finland 的專家能幫創意企業找國際市場、建立海外網絡、調整商業模式以符合不同國家的需求。這也意味著，政府支持創意企業參展國際展覽、節慶、藝術節。芬蘭舉辦的設計周、遊戲展、影視節，政府提供資金和網絡推廣，讓國際買家、策展人、影視製片人知道這些活動。活動國際知名度高，自然吸引國際參與者，參展商和團隊與個人就有更多的機會能接觸潛在的買家。

## 從願景到驗收：芬蘭如何確保文化投資不跳票

策略本身不稀奇，難得的是，如何確保政策能確實執行。因此在這項策略中，也建立一套監督機制，由「創意經濟諮詢委員會」負責推動各項計畫的落實。這個委員會扮演的角色，並非直接發放補貼的撥款單位，而是掌握預算流向的調度中樞；它一方面統合經濟部與教育部的跨部會預算，將過去單純的獎助金，轉向更具商業開發價值的知識產權投資，並進一步完善政府現有的融資配套與申貸機制。

另一方面，委員會也確保政策能帶動實質的資金進場。透過執行歐盟《視聽媒體服務法規》，要求 Netflix 等國際串流平台必須將部分營收「在地投資」。這項政策工具預計每年能為芬蘭本土產業吸引 1,500 萬至 2,500 萬歐元（約台幣 5.2 億至 8.7 億元）的實質經費。

這種監督機制不只是每隔幾年開一次會，而是持續性的運作。委員會成員來自產業、教育、政府，擁有明確的執行任務。各個主辦部會每年都必須提交進度報告，2030 年期末還將委託第三方專家進行影響力評估，確保每一分投入的國家資源都轉化為產業競爭力。

策略的執行，奠基於一組清晰且具問責性的量化指標。從宏觀的營收成長與就業人數擴張，到微觀的企業結構（微型至中型）分佈優化，以及文化產業對 GDP 貢獻度的實際提升，皆設定嚴苛的驗收標準。這些數字不僅是績效考核的基石，更是檢視政策是否達標的公允度量。一旦數據未能反映預期，即刻啟動深層檢討機制，確保國家資源投入的效率。

更具前瞻性的是，策略建議應開發新的追蹤指標體系，將衡量視角從傳統的營收、就業，擴展到專利申請、商標註冊、研發投入及私人投資佔比。讓產業動力學指標精確地反映創意產業的創新、成長與資本吸引力。

芬蘭透過這份策略清晰路指，國家文化投入的目的，要能超越單純的「保護」與「獎勵」思維，昇華為系統性地將創意轉化為國家產業競爭力的戰略行動。這項宏大工程單靠文化部門無法竟其功，需要經濟部、教育部、金融機構共同參與的跨部會長期協

作；且所有政策推行，皆須建立在持續性的監督與量化評估機制之上。這份來自北歐的藍圖，借鑑之路已然鋪展，臺灣亦可順風前行。

—

## 參考資料

芬蘭經濟事務與就業部、教育暨文化部 (2025)。《2025-2030 創意經濟成長策略》。芬蘭政府出版品 2025:61。赫爾辛基。Ministry of Economic Affairs and Employment, Ministry of Education and Culture (2025). Luovan talouden kasvustrategia 2025–2030 [Growth Strategy for the Creative Economy 2025–2030]. Valtioneuvoston julkaisu 2025:61. Helsinki.  
<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-383-592-4>