

经典IP携手广东热门景区,打造虚实交融“跨次元”盛宴

# “游戏+文旅”如何塑造广东文旅消费新场景？

羊城晚报记者 马思泳 刘克洪 陈旭泽

2009年,对于广州荔湾和《剑网3》而言,都具有特别意义。那一年,《剑侠情缘网络版叁》公测,首批4大区40组服务器正式揭晓。游戏以纯正的武侠风韵和精美画面引起业界轰动。同年,荔湾区在荔枝湾涌启动了“揭盖复涌”工程,开启文旅“顶流”的华丽转身。那条曾被覆盖的西关“母亲河”,重新流淌“一湾溪水绿,两岸荔枝红”的岭南水乡意境。

这些年,《剑网3》从最初的武侠梦,逐渐吸纳同人创作、二次元文化,形成了独特的玩家社群和文化影响力。而荔枝湾涌缓缓流经的永庆坊通过“绣花”功夫微改造,精雕城市肌理,保留岭南乡愁,成为广州热门的文旅地标。《剑网3》和永庆坊在各自的轨道上成长、演变,又在多年后交会。

10月24日至26日,由西山居开发的网络游戏《剑网3》在广州荔湾永庆坊景区落地“剑网3侠客行”线下快闪活动。“最广州”“最岭南”的历史文化街区融入游戏主题元素,化身潮流互动“打卡”点,吸引国内外的游戏玩家走进景区,3天时间,永庆坊万人空巷,让玩家与市民体验到“穿越时空”的文旅惊喜。

网络游戏《剑网3》联手知名景区永庆坊,并非广东城市文旅的孤例,今年以来,不少优质游戏企业纷纷走进广东景区开办主题展会,打造沉浸式体验活动。这些活动不只是游戏企业的品牌宣传,背后折射的还有广东游戏产业与城市文旅携手共谋发展的决心,以“1+1>2”效应,塑造广东文旅消费新场景,为广东文旅产业高质量发展持续赋能添彩。

## 蓬勃生长的“游戏第一大省”

2024广东游戏产业年会发布的《2024广东游戏产业发展报告》(以下简称《报告》)显示,2024年广东游戏(包括客户端游戏、移动游戏、网页游戏和其他游戏)营收规模2604.31亿元,同比增长6.26%,营收规模占全国比例为79.94%。

作为“游戏第一大省”,广东积淀丰富游戏产业资源,网易、三七互娱等在广州生根,形成强大产业集群——科韵路“游戏第一街”作为广州游戏产业发源地和核心区,见证游戏企业破土而出;琶洲试验区和黄埔“游戏谷”成为新的游戏产业聚集地,凝聚游戏产业科技创新氛围;以腾讯为巨头的深圳,聚集了游戏科学、

创梦天地、中手游等游戏企业,从研发、运营到电竞全链条促进游戏产业稳步发展;在珠海,中国游戏产业开拓者西山居发展了多个旗下企业,业务扩展至影视、动画、音乐等,跨界开展多领域探索……

不断壮大的广东游戏产业形成厚实根基,从这片敢为人先的沃土出发,积极出海探索。2024年,广东游戏出海成绩亮眼,《报告》显示,2024年,广东游戏出海营收规模达到423.6亿元,同比增长9.9%,实现了近几年的快速增长。

这份亮眼的出海成绩单,离不开游戏企业对优质产品的深耕。腾讯、网易等龙头游戏企业向全球发布高品质移动游戏,在竞技、社交游戏占据优势;以数值驱动的角色扮演类游戏成为广东游戏出海的代表,在中国港澳台地区、日韩市场等引发热潮。

游戏产业扬帆起航,广东紧跟产业发展步伐,在政策上提供支持,护航游戏产业发展。今年5月,广东出台了《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》与《关于推动广东电子竞技产业高质量发展的若干政策措施》。相关政策提到,对文化传播力和社会影响力俱佳的优质项目,对在游戏科技领域取得显著突破的优质项目,给予最高500万元的一次性扶持奖励。

相关政策还提到,推动游戏与文旅、

制造业、新消费等产业跨界融合。鼓励游戏研发与广东经典文旅元素深度融合,打造一批游戏文旅精品路线、特色小镇和产业园区,孵化一批具有广东文化符号的特色地标;支持各地举办各类联赛、杯赛和特色赛事,培育更多本土赛事品牌,带动当地文旅产业发展、丰富人民群众文化生活。

可见,广东对游戏产业除了提供政策保障,还为产业发展指出新路径。

## 游戏IP携手广东文旅多次出圈

在商业市场,游戏产业并不是单兵作战。今年以来,不少知名游戏IP与广东景区双双携手,打造特色活动。如清远古龙峡与腾讯游戏的国家级竞技游戏《QQ飞车》打造峡道QQ飞车,推出水陆版竞技体验,以水上造浪、悬崖追风解锁现实版“飞车”体验;打造特色活动:起源源联动广州文旅活动在珠江举行,对“珠江王子号”游轮进行改造,还原游戏“苍穹贵族号”的工业风,游轮行驶经过广州塔、海心沙、猎德大桥等地标,夜间灯光秀联动上演,将游戏场景带进城市夜景;广州长隆度假区与B站、网易联手,实现《时光代理人》《天官赐福》《牧神记》《阴阳师》《明日

之后》五大顶级国产动漫游戏IP的大型实景化主题游玩区落地,打造了总面积达22万平方米的沉浸式“玩圣痛岛”……

此次《剑网3》联动永庆坊开展快闪活动,让游戏玩家游客在地道的西关特色历史文化街区,身临其境感受国风游戏、岭南文化。另外,快闪活动还与永庆坊多家商铺联动,为玩家游客准备了相应的优惠和好礼,打造文商旅全域新体验。

除了游戏IP联动景区,游戏展会也为城市文旅赋能。今年国庆期间,AGF亚洲游戏博览会在琶洲举行,众多游戏动漫爱好者汇聚羊城。该博览会的影响力还通过动漫游戏主题公交车扩展至上下九、北京路、广州塔、天河商圈等广州核心片区。广州多个商圈联动加入,保利广场、K11、时尚天河、动漫星城、北京路天河城、地王广场、扬福广场、乐峰广场等超20个商场化身展会分会场,城市文旅资源与游戏动漫展双向赋能,激发城市文旅消费潜力。

广州市商务局数据显示,今年上半年,广州重点场馆举办大型ACG展会达11场,接待观众84万人次。乘坐公共交通到城市参展、旅游、购物、品美食……游戏玩家游客的全链条文旅消费体验从参与游戏动漫活动,扩展至城市文旅游玩。

# 发展“游戏+文旅”,广东手握两张王牌



《剑网3》×永庆坊侠客行活动现场 羊城晚报记者 江皓轩 摄

场景和数字游戏场景“双向奔赴”,破解传统文旅“营销难、体验浅”的痛点。发挥游戏企业技术优势,让广东文旅场景植入游戏世界,实现“数字孪生化”,让“线上种草”转化为“线下巡礼”。另外,景区可借助游戏平台沉淀的数据反哺运营,通过分析游戏玩家对场景、角色、互动形式的偏好,精准调整线下场景业态。

三是产业生态联动。“游戏+文旅”的核心价值在于以IP为纽带带动全产业链发展,让“流量”变成“留量”,再变成“增量”。可以尝试规划“广东游戏IP主题旅游线路”,将散落的IP景点串珠成链,带动设计、制造、演出等多元产业共同发展,形成“大企业搭台、小企业唱戏”的繁荣生态。企业需从“场景落地”向“价值深挖”

升级,如尝试将非遗元素融入游戏道具,线下同步售卖非遗衍生品,实现“游戏IP+非遗+实体消费”的三重联动;游戏企业也可以借助技术开发能力与景区合作,打造虚拟游览、数字解说产品,衍生“电竞比赛+景区研学”等新业态。

四是文化出海联动。广东游戏企业是文化出海的“主力军”,“游戏+文旅”可借这股东风,开拓广东文旅国际化“新通道”。如将广东文旅资源“打包”海外版的游戏内容,让全球玩家在游戏中接触“中国峡谷”“岭南风光”。“游戏出海+文旅引流”的模式不仅能带动入境旅游,还能让岭南文化通过数字载体走向世界,实现“产业输出”与“文化输出”的双重价值。  
羊城晚报记者 马思泳 刘克洪 陈旭泽

(上接A1)

## 历史不容篡改,台湾属于中国地位已定

台湾自古属于中国的历史经纬清晰。考古学证明,台湾先住民是从大陆迁徙去的。公元230年,三国时期吴人沈莹所著《临海水土志》留下了关于台湾最早的记述。北宋时,澎湖已有汉人聚居。宋元以后,中国历代中央政府开始在澎湖、台湾设治,实施行政管辖。十二世纪中叶,南宋王朝将澎湖划归福建泉州晋江县管辖,并派兵戍守。元朝政府正式设立澎湖巡检司。1662年,郑成功驱逐荷兰殖民者收复台湾并设立行政机构。1683年,清朝政府统一台湾,并于次年设立台湾府,隶属于福建省。台湾逐渐发展成为经济繁荣富庶的宝岛。1735年法国出版的《中华帝国全志》附图中精确标注“福建省台湾府”的行政隶属,以测绘制图的形式展示了台湾属于中国。1885年,清朝政府改设台湾为中国第20个行省,并把台湾建设成为当时中国先进省份之一。台湾是中华民族筚路蓝缕、手胼足胝开发建设出来的,在设治以来的绝大多数时间,都在中国中央政府有效管辖之下。中华民族在台湾拓垦建设、繁衍发展,中华文化在台湾生根开花、花繁叶茂。

1895年,日本通过《马关条约》这一不平等条约非法窃取了台湾及澎湖列岛。1937年7月,日本发动卢沟桥事变,全民族抗战由此爆发。同年8月,中共中央发布《中国共产党抗日救国十大纲领》,向全国人民发出“对日绝交”“废除日本条约”的号召。1941年12月9日,中国政府发布对日宣战布告,宣告“所有一切条约、协定、合同,有涉及中日间之关系者,一律废止”。1943年12月1日,中美英三国政府发表《开罗宣言》宣布,三国之宗旨在使日本所窃取于中国之领土,例如东北、台湾、澎湖列岛等,归还中国。1945年7月26日,中美英三国共同签署、后苏联参加的《波茨坦公告》,重申“开罗宣言之条件必将实施”。8月15日,日本宣布接受《波茨坦公告》,无条件投降。9月,日本签署《日本投降条款》,承诺“忠诚履行波茨坦公告各项规定之义务”。10月25日,中国宣告“恢复对台湾行使主权”,并在台北举行“中国战区台湾省受降仪式”。至此,中国从法律和事实上收复了台湾,台湾光复、回归中国,其地位问题已彻底解决。

## 台湾问题因民族弱乱而产生

近代以来,由于列强入侵和封建统治腐败,中国逐步沦为半殖民地半封建社会,陷入内忧外患、山河破碎的悲惨境地,中华民族遭受了前所未有的劫难,导致台湾被外族侵占,台湾同胞被殖民者凌辱欺压长达半个世纪,这是所有中国人刻骨铭心的伤痛。台湾被割让后,全国掀起“反割台”爱国救亡运动,台湾同胞持续反抗日本侵占台湾,用鲜血和生命捍卫台湾是中国的一部分,用行动证明台湾同胞仍要做中国人。经过包括台湾同胞在内全体中国人民的前仆后继、浴血奋战,中国于1945年取得抗日战争的伟大胜利,台湾得以光复,重归中国版图。台湾光复,是抗战胜利的重要成果,是战后国际秩序的重要组成部分,值得两岸同胞共同铭记与维护。

抗战胜利不久,国民党统治集团发动了全面内战,仅三年时间就彻底失败。1949年10月,中华人民共和国成立。同年底,国民党统治集团退踞台湾。正在中国人民解放军着手进行解放台湾的准备时,1950年6月25日,朝鲜内战爆发。美国趁机派军队进入台湾海峡,阻挠人民解放军解放台湾,并扶持国民党统治集团,由此产生了台湾问题,遗留至今。

## 台湾是中国一部分的地位从未改变

台湾问题产生后,虽然海峡两岸

岸长期政治对立,但中国主权和领土从未分割,台湾是中国一部分的地位从未改变。1949年10月1日,中华人民共和国中央人民政府宣告成立,取代中华民国政府成为代表全中国的唯一合法政府。这是在中国这一国际法主体没有发生变化情况下的政权更替,中国的主权和固有领土疆域没有改变,中华人民共和国政府理所当然地完全享有和行使全中国的主权,包括对台湾的主权。

一个中国原则见诸两岸双方各自相关规定。1982年12月,五届全国人大五次会议通过《中华人民共和国宪法》,明确规定“台湾是中华人民共和国的神圣领土的一部分”。2005年3月,十届全国人大三次会议通过《反分裂国家法》,明确规定“台湾是中国的一部分。国家绝不允许‘台独’分裂势力以任何名义、任何方式把台湾从中国分裂出去”。台湾地区也有两岸同属一个中国、台湾是中国一部分的相关规定。

一个中国原则是国际关系基本准则和国际社会普遍共识。1971年联合国大会以压倒性多数通过第2758号决议,明确“承认中华人民共和国政府的代表是中国在联合国组织的唯一合法代表”,其逻辑前提是“台湾属于中国”,从国际法层面彻底排除了“两个中国”、“一中一台”或“台湾独立”的可能。联合国秘书处法律事务办公室官方法律意见明确指出,“台湾作为中国的一个省没有独立地位”。截至目前,183个国家与中华人民共和国建立了外交关系,均支持中国政府在台湾问题上的原则立场。越来越多的国家坚定奉行一个中国原则,承认台湾是中国领土不可分割的一部分,坚决反对任何形式的“台湾独立”,坚定支持中国政府为完成国家统一所作的一切努力。

## 台湾问题必然要由中国人自己解决

台湾问题产生至今已有70多年,中国共产党、中国政府、中国人民为解决台湾问题进行了长期不懈的努力。在中国共产党的坚强领导下,中华民族谱写了迈向伟大复兴的崭新篇章,中华文明焕发出新的生命力,为解决台湾问题、完成国家统一奠定了坚实基础。中国共产党就解决台湾问题、实现祖国统一作出重大战略决策,提出重要政策主张,推动台湾形势从紧张对峙走向缓和改善,两岸关系总体面貌发生深刻变化。

两岸同胞有共同的血脉、共同的文化、共同的历史,对民族有共同的责任、对未来有共同的期盼。30多年前,海峡两岸双方达成了各自以口头方式表达“海峡两岸均坚持一个中国原则”的共识(后被称为“九二共识”),明确界定了两岸关系的性质,即海峡两岸同属一个中国,共同谋求国家统一。这充分表明两岸中国人有能力有智慧解决好自己问题。

历史事实充分证明,体现一个中国原则的“九二共识”是台海和平稳定的定海神针。坚持一个中国原则和“九二共识”,两岸关系就能改善和发展,台湾同胞就能受益;背离一个中国原则和“九二共识”,两岸关系就会紧张动荡,台湾同胞切身利益就会受损。2300万台湾同胞都是中华民族一分子,都是中国人。制度的不同,改变不了两岸同属一个国家、一个民族的客观事实。两岸不是“国与国关系”、也不是“一中一台”。只要不分裂国家,只要认同两岸都是中国人、一家人,两岸双方完全可以坐下来对话沟通,化解矛盾,累积互信,为两岸关系和平发展翻开新的一页,为实现祖国完全统一凝聚共识!

台湾问题因民族弱乱而产生,必将随着民族复兴而解决!民族复兴、国家统一是大势所趋、大义所在、民心所向。在中华民族伟大复兴的历史征程中,两岸同胞一定能够早日解决台湾问题,实现祖国完全统一,共享民族复兴伟大荣光!

新华社北京10月26日电

## 专家观点

游戏IP进景区,为文旅消费带来哪些积极效应?广州市社会科学院文化产业研究中心执行主任李明充认为,游戏IP进景区能重构景区流量,游戏IP以其庞大的年轻用户基础和强烈情感黏性,实现“线上关注”向“线下打卡”的转化,为文旅市场开辟全新的客群群体。

李明充表示,当景区有了游戏IP介入,以往“看风景、听讲解”的单向体验升级为互动体验,“游客不再只是旁观者,而是化身‘任务完成者’或‘剧情参与者’”,游客可以在角色代入中提升游览的趣味性和记忆深度”。

“游戏IP使用的是‘Z世代’语言,是重新解读岭南文化的‘翻译官’。”李明充认为,许多国产游戏包含了丰富的中国文化元素,当它们与永庆坊、粤剧艺术博物馆等岭南空间相遇,便形成了奇妙的“跨次元对话”,让年轻人在情景式的体验中亲近、体验岭南传统文化,实现文化传承的“破圈”和“活化”。

此外,游戏IP与文旅融合,不仅在于“吸引人流”,更在于形成“消费闭环”,将流量转化为实在的经济动能。李明充表示,当餐饮、住宿、网吧等旅游场景有了主题联动,游戏玩家吃住行都浸在“游戏里”;政府还顺势发消费券,如库洛嘉年华,广州发放了5万张“食在广州”餐饮消费券,让场馆里的热情转变为全城消费动能。

“电竞赛事在城市文旅中的能量同样不可小觑。”广东省电子竞技运动协会副会长兼秘书长罗克慧告诉记者,如今各厂商