

从自发到引领：广东游戏产业十年进化录

——专访广东省游戏产业协会执行会长鲁晓昆

文/羊城晚报记者 刘克洪

十年,对于日新月异的产业而言,足以经历数次技术浪潮与市场更迭。站在广东省游戏产业协会成立十周年的节点回望,一条清晰而强劲的增长曲线呈现眼前:年产值从约960亿元攀升至2604.3亿元,年均增速达12%;协会会员单位从创始之初的百余家壮大至超过四百家;出海产值突破420亿元……数字背后,是一个产业从自发草莽走向有序引领的深刻蜕变。

近日,羊城晚报记者独家专访了广东省游戏产业协会执行会长鲁晓昆。作为协会从筹备到壮大的全过程的核心亲历者与推动者,她为我们揭开了这段波澜壮阔的产业史诗,并勾勒出下一个十年的壮阔蓝图。

时间回溯至2014年。彼时的广东游戏产业,正处在“狂飙突进”却“缺乏组织”的时代。“产业完全是自发形成的市场,”鲁晓昆回忆道。尽管产业整体尚处起步阶段,但广州、深圳、珠海等地已率先形成区域性产业集聚,展现出巨大的发展潜力与协同需求。在此关键节点,主管部门意识到游戏产业需要政府、企业、协会三方协同发力。于是,成立省级游戏产业协会的倡议被提上日程。

成立省级游戏产业协会的任务落到了鲁晓昆肩上。彼时并非游戏行业出身的鲁晓昆,因拥有筹备广州艺术品行业商会的经验和对市场经济、协会运作的深刻理解,受命成为主要筹备人。“当时压力很大,半年时间,几乎每天都工作到晚上12点以后。”她坦言,非行业背景曾让她思考如何切入,但后来发现,这恰恰成了优势——“我懂

得市场经济,懂得怎么做协会,而且与企业没有利益关系,这让工作开展非常顺利。”

凭借着一腔热情与高效执行,她带着仅三个人的初始团队,在2015年11月21日,推动广东省游戏产业协会正式成立。协会的诞生,不仅搭建了政企沟通的桥梁,更标志着广东游戏产业发展进入了由政府引导、行业协同、规范提升的新阶段。同年,首份《广东游戏产业白皮书》发布,为产业丈量出首个坐标:年产值960亿元。

鲁晓昆将协会的第一个三年定义为“打基础与服务”的阶段。一切从零开始,建立内部规范、摸索服务模式、凝聚行业共识。生存是首要挑战,“靠会费活着”,如何让有限资金发挥最大效能,让会员感到“物有所值”,是协会面临的现实考题。正是这份如履薄冰的初心,为日后发展奠定了坚实的公信力基础。

基础。

随后的“发展与融合”第二个三年,协会实现了质的飞跃:成立党支部,获评5A级社会组织;会员数量跃升至300多家;更关键的是,协会牵头制定的游戏游艺机审核标准被政府采纳实施,标志着其在产业规范制定中开始扮演关键角色。

而到了协会“质变与提升”的当下,广东省游戏产业协会已深度参与制定多项国家级和省级的团体标准,持续发布具有行业权威性的产业报告,并承接了如小游戏前置备案等重磅职能,年申报量惊人地达到数万款。

从3个人到一支近30人的专业团队,从服务百家会员到引领400家企业,从学习适应到参与制定规则,广东省游戏产业协会用十年时间,完成了从“服务者”到“引领者”与“共建者”的角色升华。

三个人、六个月:
聚合力量,推动行业健康有序发展

不止于商业:
游戏温度与协会的“公益进行时”

当商业价值被反复验证,社会责任便成为衡量一个产业成熟度的更高标尺。鲁晓昆和协会,很早就将目光投向了此处。

“从协会成立第二年起,我们就坚持每年开展公益活动。”在她看来,这并非额外任务,而是行业健康发展的内在要求。“广东游戏企业的从业者与负责人,普遍非常重视社会效益与公益价值。”

协会的公益行动兼具普世关怀与行业特色:关注孤独症儿童、白内障老人等群体,并合作开发相关功能游戏;巧妙地将“数字出版”与广东省“百县千镇万村高质量发展工程”结合。例如,促成游戏《这村有良田》与普宁良田的线下联动;推动网易将“南溪水乡”地图导入《蛋仔派对》,以游戏流量助力乡村振兴。

“我们身体力行去做公益时,很多企业自然会跟随。”鲁晓昆的话语中带着成就感。这种带动效应在重大事件

中尤为显著,例如在疫情、河南水灾等重大事件中动员会员单位捐款捐物超30亿元;在香港大埔火灾事件中,协会发出倡议,会员企业在两天内捐赠总额接近一亿元。

公益的另一面,是对行业自身责任的担当,尤其是青少年保护方面。“这是一个非常难的过程,必须政府、企业、学校、家长、协会‘五位一体’。”鲁晓昆坦言。因此,从2020年开始,协会便积极参与国家级调研,推动未成年人游戏防沉迷新规落地,同时开展正向宣传和“美育教育”,努力重塑社会对游戏的认知。“舆论正在发生可喜的转变,游戏逐渐摆脱了‘只会影响学习’的单一标签。”鲁晓昆说。

从公益事业到行业担当,广东省游戏产业协会十年如一日地实践着一条理念:一个伟大的产业,必然是一个能够创造正向社会价值、赢得广泛尊重的产业。

十年巨变与“科韵路精神”:
从页游到多端,从跟跑到引领

翻阅十年的产业白皮书,数据是最客观的注脚。“增长到去年是2604.3亿元,”鲁晓昆提及这一数字时充满感慨,“但比规模更惊人的,是产业结构与竞争力的颠覆性变革。”

“广东其实是从页游开始发展的,但随着新技术变革,手游迅速发展,占了广东省游戏产业总产值的80%。”她指出,这种快速的业态切换能力,是广东游戏产业保持领先的核心动能。企业的应变速度令人印象深刻,“广东人对市场的捕捉能力特别强,而且特别灵活,很快就能跟上节奏。”

“科韵路精神”被她反复提及——这条位于广州的街道,曾是游戏买量和产业链条的重要集散地,孕育了无数游戏人的梦想。鲁晓昆认为,这种源于市场自发力量、勇于先行先试的精神,是广东游戏产业从无到有、从小到大的原始驱动力,也期待在新的时代能被继续传承与发扬。

如今,产业风向再度转变,精品化与多端化成为头部厂商的竞技场。广东的反应依然迅速。“从前年开始,我们就已感觉到游戏公司多端布局非常活跃。”鲁晓昆介绍,今年5月广东省

分别出台《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》,明确扶持精品游戏,最高奖励达500万元,极大地提振了企业信心。她强调,精品化与当下同样火热的小游戏“轻量化”并不冲突,二者服务于不同市场需求和团队阶段,可以互相促进,构成产业丰富的生态层次。

“出海”则是广东游戏绘制的第二条增长曲线。凭借地缘与产品优势,去年广东游戏出海产值已突破420亿元。针对中小企业出海面临的法律、文化、本地化等难题,协会主动成立了“广东游戏出海联盟”与“广东省网络游戏出海服务中心”,旨在整合资源,解决从“走出去”到“走进来”的深层挑战。

在这波壮阔的十年里,一批广东游戏企业成长为行业标杆。鲁晓昆如数家珍:“三七互娱、库洛游戏、益世界……还有一大批企业也成长起来。”她特别提到一些“腰部企业”的精准成长,如诗悦网络、乐牛游戏、深蓝互动等,它们在细分赛道找到了自己的位置,展现了广东产业生态的活力与韧性。

未来十年:
从“游戏大省”到“游戏强省”的引领之路

“下一个十年特别值得期待。广东游戏要起到引领作用,而不仅仅是跟风。”展望未来,鲁晓昆勾勒出清晰的蓝图——在技术上成为引领强省,在价值观上输出正向引导。她希望协会能更好地凝聚行业,在政府指导下,推动头部企业与中小企业紧密协同,形成“头部引领、百花齐放”的生动局面。

电竞,是她看重的重要增长极与引领抓手:“广东电竞的上游研发和下游直播很强,中间的电竞赛事环节正是发力的契机。”今年,协会在省委宣传部的指导下专门成立了电竞专业委员会,旨在系统补强产业链。这一布局的首个重磅成果,便是与羊城晚报报业集团强强联合,共同主办“广东省首届电子竞技超级联赛”(电竞粤超)。

这项于2025年11月启动的联赛,是广东电竞新政出台后的首个省级顶级联赛,其规模与野心一览无遗:覆盖全省21个地市,设立五大赛区,设置《王者荣耀》《无畏契约》两大项目,并创新融入广深“双核”对抗、粤港

澳冠军赛等环节。

“电竞粤超不仅仅是一系列比赛,它还是一个支点。”鲁晓昆阐释道,它是一个产业支点,能激活俱乐部、场馆、电竞酒店等全产业链;它也是一个文化支点,通过融合广府、湾区、潮汕、客家、粤西五大文化特色,构建起促进地域文化交流、强化城市荣誉感的全民平台。

专访最后,鲁晓昆将未来寄望于年轻人:“未来的十年一定是年轻人的世界,协会的未来十年也是年轻人的十年。”

十年磨一剑。广东省游戏产业协会的十年,是推动产业从“规模领先”迈向“质量引领”的十年;是发挥“上通下达、内引外联”桥梁作用、持续优化生态的十年;更是探索游戏多元价值、推动产业与文明进程相融合的十年。

这条从江河汇流到奔涌入海,从自发到有序,从跟跑到并跑乃至领跑的路径,为中国数字文化产业发展提供了一个鲜活而深刻的“广东样本”。下一个十年的篇章,正待挥毫书写。

广东游戏产业的十年价值重塑

文/羊城晚报记者 刘克洪

过去十年,是中国数字经济狂飙突进的十年,也是广东游戏产业完成价值重塑与格局跃迁的黄金时期。如今,作为承载文化出海、赋能实体经济、践行社会公益的“广东名片”,广东游戏产业正在用坚实的业绩与创新的实践书写着产业进化与社会担当并行的精彩篇章。作为全国游戏产业无可争议的引擎,广东不仅以占全国近八成的营收规模定义了产业高度,更以日益成熟的责任自觉,探索着数字时代文化企业的全新范式。

规模跃升与格局重塑:
筑牢全国游戏产业第一极

广东游戏产业的“基本盘”之大,足以奠定其在中国数字经济中的独特地位。2024年,广东省游戏营收规模达到2604.31亿元,同比增长6.26%,占全国比例高达79.94%,凸显了其作为“游戏第一省”在激烈市场竞争中愈发强大的引领力。预计2025年,这一占比将重回80%的历史高位。在这片热土上,聚集了从腾讯、网易等世界级巨头,到三七互娱、库洛游戏等快速崛起的生力军,27家上市企业的数量位居全国首位,构成了层次丰富、活力充沛的企业生态。

产业格局的深化体现在“双核驱动”与“多点开花”的协同上。广州、深圳作为产业“双核”,发挥了强大的辐射与集聚效应。广州凭借深厚积淀,天河区科韵路“游戏第一街”的传奇与黄埔区正在崛起的“游戏谷”形成了产业代

际传承与空间拓展的生动写照。深圳则依托科技与创新优势,持续孕育头部企业。

与此同时,政策的有力引导为产业注入稳定预期。今年,广东省分别出台《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》,以最高500万元奖励原创精品与科技创新,并专门成立网络游戏出海服务中心,系统性地破解发展痛点。

文化出海与科技赋能:
从产品输出到价值共振

如果说规模优势是广东游戏产业的“硬实力”,那么以文化为核、科技为翼的全球出击,则构成了其提升全球影响力的“软实力”。出海,早已从一道“选择题”变为关乎长远发展的“必答题”。2024年,广东自研游戏海外收入突破400亿元,占全国总量的40%,市场覆盖北美、日

韩、东南亚等全球主要区域。这一成绩的背后,是出海策略从粗放投放向精细运营、深度本地化的根本转变。

文化融合成为出海的破壁利器。广东游戏企业不再满足于简单的产品移植,而是致力于实现文化价值的共鸣。三七互娱的《Puzzles & Survival》融合策略玩法与末日题材,累计流水超百亿元。这些案例表明,将武术、民俗、历史等中华文化元素创造性转化为游戏语言,是连接全球用户情感、构建竞争壁垒的关键。游戏,已成为“讲好中国故事”最生动、最有效的数字载体之一。

科技创新则为精品化与多元化提供了底层支撑。为了打造更具沉浸感和竞争力的产品,头部企业持续加大研发投入。网易自主研发“弥赛亚引擎”,以提升游戏画面的表现力与效率。同时,产业边界因技术而不断拓展:小程序游戏凭借“即点即玩”的轻量化优势异军突起,2024年广东相关收入增长119%,为中小开发者提供了广阔舞台;元宇宙、AI大模型、VR/AR等前

沿技术的探索性应用,如三七互娱打造的“全国首个元宇宙游戏艺术馆”,预示着游戏作为“超级数字场景”的无限可能。

责任担当与社会效益:
“游戏+”赋能社会新发展

历经十年发展,成熟的广东游戏产业展现出超越商业价值、主动回馈社会的深刻自觉。这种担当体现在行业自律、公益实践以及赋能实体经济等多个维度,形成了独特的“广东样本”。

2018年,广东省游戏产业协会就牵头腾讯、网易等24家代表性企业签署《游戏行业自律倡议书》,公开倡导提供绿色健康产品,完善防沉迷工作。这已成为行业共识。头部企业如三七互娱,不仅全面接入人脸识别技术以防范未成年人冒用账号,更主动联手中国游戏产业研究院牵头起草《网络游戏行业企业社会责任管理体系》等团体标准,将社会责任内化为行业规范。

同时,“游戏+”跨界融合还开辟了公益赋能的新路径。广东游戏产业积极利用其庞大的用户流量和数字技术能力,服务于乡村振兴等国家战略。例如,腾讯游戏的“未来教室”在乡村学校建设科技教室;多家企业将广东特色农产品转化为游戏内虚拟道具,通过线上曝光带动线下销量;网易《蛋仔派对》创作“普宁南溪水乡”UGC地图,实现“线上种草、线下打卡”,有力促进了农文旅融合。

回顾广东游戏产业的这十年,是一条从“做大”到“做强”、再到“做有担当”的升华之路。它成功地将市场规模、用户基础和数字技术上的巨大优势,转化为文化影响力、科技驱动力和社会贡献力。

展望未来,在全球化竞争与技术变革日新月异背景下,广东游戏产业仍需在打造全球文化IP、攻克核心科技、深化“游戏+”模式上不断探索。唯一可以确定的是,这个深深植根于岭南创新沃土的产业,必将以其更加成熟的姿态,继续在中国从文化大国迈向文化强国的征程中,扮演不可或缺的先锋角色。