

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，对于日新月异的游戏产业而言，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。

广东省游戏产业协会执行会长鲁晓昆
刘畅 摄

三个人、六个月： 聚合力量，推动行业健康有序发展

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。

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。

不止于商业： 游戏温度与协会的“公益进行时”

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。

未来十年： 从“游戏大省”到“游戏强省”的引领之路

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的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

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“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，广东自主研发游戏海外收入突破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的背景下，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责任自觉，探索着数字时代文化企业的全新范式。