

以“游戏+”之名，共赴湾区之约

当2836亿元的游戏产业年营收托举起广东“全国第一”的产业地位，当广东游戏企业齐聚第二十二届文博会，一个关于“游戏+”的湾区故事正在落笔开篇。

5月21日下午，在《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》《关于推动广东电子竞技产业高质量发展的若干政策措施》两份省级专项政策发布一周之际，羊城晚报报业集团与广东省游戏产业协会联合发起大湾区“游戏+”共创计划。腾讯、网易、三七互娱、益世界、库洛、诗悦、贪玩等19家企业成为首批签约单位，共同开启一场跨越虚拟与现实、链接产业与社会的创新实践。

这是一次主流媒体与游戏产业的“双向奔赴”。羊城晚报将以全媒体传播矩阵为计划注入公信力与影响力，广东省游戏产业协会将发挥行业统筹优势凝聚企业力量，游戏企业将在各自擅长的赛道上探索“游戏+”的无限可能。

这也是一次游戏产业从“规模领先”迈向“价值引领”的自觉转身。计划聚焦四大赋能方向——游戏+“百千万工程”、游戏+产教融合、游戏+城市记忆传承、游戏+数字科技，旨在让游戏的力量走出屏幕，润泽百业千行。从广州科韵路到深圳南山，从珠江之畔到世界舞台，大湾区游戏产业正在书写一张新的答卷。今天，我们以“游戏+”之名，共赴这场湾区之约。游戏不止于游戏，未来不止于想象。

游戏+“百千万工程”

让游戏往县镇村走，看“百千万”个新变化

岭南荔枝元素融入六款全球发行游戏，茂名龙眼出现在ChinaJoy展会现场，普宁大米成为游戏活动内容的一部分……过去一年，越来越多广东游戏公司，主动往百县千镇万村的场景里走。

今年是广东实施“百县千镇万村高质量发展工程”（以下简称“百千万工程”）从“三年初见成效”到“五年显著变化”承前启后的关键之年。广东游戏产业吸引着大量年轻人的注意力，不少广东游戏公司尝试用游戏人自己的方式“助农”，把地方特产、地方文化重新讲给年轻人听。

让年轻人注意到县城和特产

对于很多县城来说，现在最难的可能不是有没有产品，而是怎么被更多人看到。游戏行业刚好拥有这种传播能力。例如，三七互娱将荔枝文化元素创新融入《叫我大掌柜》等六款游戏，开发“游荔全球”荔枝联动版本。在游戏中，玩家可以通过游戏场景、互动玩法以及主题礼盒等形式，品“赛博荔枝”，感受“一骑红尘妃子笑”的独特韵味；贪玩游戏也和茂名龙眼联动，在游戏里上线茂名龙眼相关道具，同步在ChinaJoy展会现场做线下推广，让不少年轻玩家认真注意这款农产品。

这种变化，在“游戏+文旅”上同样明显。网易在《蛋仔派对》里上线“普宁南溪水乡”UGC地图，把岭南水乡、小桥流水做成游戏地图。很多外地玩家可能从没去过普

宁，但已经在线上认识了这个地方，愿意讨论、分享它。清远的尝试则更直接。去年举行的和平精英广东省村镇赛暨清远电竞潮流嘉年华，把电竞比赛、美食、市集和旅游活动放在一起，让“大吉大利，清远吃鸡”这句口号传播开了。

把线上人气带回现实场景

变化背后，离不开广东这一年的政策推动。去年，广东出台《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》，明确提出支持游戏与文旅、农业、新消费等领域融合发展。

过去一年，广东出现了越来越多“游戏+”的尝试。“游戏+助农”“游戏+非遗”“游戏+城市文化”“游戏+教育”“游戏+科技”……广东游戏行业正尝试把流量、人气和年轻人的关注度，从线上带到现实场景里。5月21日启动的大湾区“游戏+”共创计划，正是这种趋势的延续。

当然，怎么把一次性活动变成长期合作，不少情况还需要继续探索。但对于很多县城和乡村来说，“被看见”就已很重要。“游戏+百千万”提供了一种新的可能，不只是线上娱乐，也可以成为链接年轻人和地方的的一座桥。

广东，正在把这种可能，慢慢变成现实。（陈旭泽）

游戏+产教融合

为千亿产业蓄才，校企共育实战练兵

据行业测算，游戏与电竞产业未来五年人才缺口将超过350万。如何让课堂所学精准对接产业所需，让创意新兵成长为行业尖兵？在广东，一场由政策牵引、校企联动、协会统筹的“游戏+产教融合”实践正在给出答案。

政策牵引让自选变“必修”

2025年5月，广东重磅发布六大文化产业“政策包”，其中《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》均将人才培养列为关键议题。《广州市扶持游戏电竞产业发展的十八条措施》随后出台，明确提出支持普通高校、职业学校深化产教融合，建立游戏电竞产业人才培养基地，开设相关专业或课程，培养游戏电竞产业领域专业人才。

一年间，广东各地密集响应：东莞依托超850亿元的潮玩产业规模，校企共建大湾区潮玩产业学院；电竞粤超赛事走进全省高校，为广东电竞长远发展储备人才力量……从省级政策框架到地方落地实践，广东游戏产教融合的制度土壤日益肥沃。

产教融合让学生“上岗即胜任”

政策搭台，校企唱戏。过去一年，一批具有示范意义的产教融合项目在大湾区落地生根。

网易是这一浪潮的先行者。2025年9月，网易有道与广州城市职业学院签约共建“网易有道数字创意设计产业学院”。学院党委书记李铭辉在签约仪式上表示，校企合作意味着“课程内容将直接对

接行业前沿技术，教学过程将深度融合真实生产项目，实现‘毕业即上岗，上岗即胜任’”。

与此同时，网易旗下热门游戏《蛋仔派对》也与广州工商学院美术学院联合开展“产教深度融合·数字艺术人才培养计划”。网易游戏开发讲师李家奇评价：“我们不仅在培养技术人才，更在构建一个开放的创新生态。”

以赛促学，以赛育才。2025年，由广东省游戏产业协会指导、腾讯公司联合主办的轻游梦工坊全国游戏创作大赛吸引了全国7200多名开发者及团队参赛，不仅为行业发掘了大批创作新星，更为游戏产教融合开辟了技术赋能的新路径。

协会统筹织就生态网络

校企合作百花齐放，离不开行业协会的居中统筹。2025年，广东省游戏产业协会正式成立产教融合专业委员会，广州软件学院聘任主任委员单位，标志着广东游戏产教融合有了专门的行业协调平台。

依托专委会平台，协会先后举办“百万英才汇南粤”专场招聘会、产教融合人才专场、“万企进校园”双选会等多场活动，发动会员单位提供超2000个招聘名额。协会还携手腾讯开展AI游戏开发训练营合作项目，面向深港高校学生、大湾区青少年及社会开发者分层进行AI游戏创作培训，持续为游戏产业储备新生力量。

院校育人、企业引才、产业蓄才，广东“游戏+产教融合”正在形成一条清晰的价值链条。（刘克洪）

游戏+数字科技

从飞行训练到文物复原 技术外溢成为产业趋势

游戏可能是前沿数字技术落地最快、更新最频繁的行业之一，长期推动着图形渲染、动作捕捉、AI算法、虚拟交互、云计算等技术迭代。玩家或许不会意识到，当自己在开放世界游戏里穿过一片雨林，看到水面反光、风吹草动和昼夜变化时，背后那套支撑场景实时运转的技术，也正在被另一群人用于飞行训练、文物复原甚至城市数字建模。“技术外溢”正成为广东游戏产业的新趋势。

游戏行业成为技术“孵化场”

在文化遗产保护领域，游戏技术正在改变传统数字文保方式。去年腾讯参与的“数字长城”“数字藏经洞”等项目，就通过高精度扫描、动态光影渲染与虚拟交互系统，让原本难以长期开放的文化遗产得到完整记录、展示和传播。

如今，游戏行业不仅是娱乐产业的一部分，更像一个数字技术的“孵化场”。例如，腾讯自研游戏引擎正与南航虚像显示技术融合，被应用于新一代视景系统研发。原本服务于游戏实时演算的底层逻辑，被转化为飞行训练中的动态仿真环境。它可以根据环境变化即时反馈，让训练过程更接近真实飞行状态。

技术在广东找到落地空间

作为全国游戏产业第一大省，广东长期聚集着一批头部游戏。腾讯、网易、三七互娱、库洛游戏、灵犀互娱等企业，既是内容生产者，也是数字技术研发的重要参与者。

与此同时，广东又拥有全国最密集的制造业场景、丰富的文旅资源以及快速发展的AI产业链。这意味着，游戏行业研发出的技术，很容易在广东找到新的落地空间。游戏引擎可以进入工业仿真；虚拟交互技术可以进入文旅项目；AIGC能力能够进入数字内容生产；而开放世界中的场景构建逻辑，也可能成为未来数字孪生城市的一部分。

这正是大湾区“游戏+”共创计划被提出的重要背景。在这项计划中，“游戏+科技”被列为核心方向之一，推动AI大模型等技术共享与成果转化。它关注的重点，是让游戏行业沉淀下来的技术能力，进入实体经济、公共服务与文化传播领域。

把最新的数字能力投入高强度应用，再向现实产业输出成熟方案，游戏行业改变了数字技术与现实世界之间的链接方式。广东正在尝试，把这种链接变成新的产业能力。（陈旭泽）

游戏+

游戏+“百千万工程”

以“游戏IP+农产品”为核心，将广东乡村特色物产融入游戏，依托游戏流量赋能乡村产销，打造可复制的数字化助农模式。

游戏+产教融合

联动广东高校共建产业学院与实践中心，开设游戏设计等前沿课程，以真实“众包”项目培育实战型人才。

游戏+城市记忆传承

依托广东丰富的岭南文化资源和国家级非物质文化遗产，推行“游戏+文旅/非遗”模式，打造“线上种草、线下打卡”新模式。

游戏+数字科技

聚焦AI大模型、数字孪生、云游戏、AIGC等前沿技术应用成果，探索“AI+游戏”社会责任路径，打造赋能标杆案例。（刘克洪）

游戏+城市记忆传承

第九艺术遇见千年文脉，轻触屏幕即可对话历史

当千年商都的海洋文明在游戏中被唤醒，当“中华战舞”英歌在虚拟江湖中敲响……在广东游戏企业的探索中，“游戏+文旅”“游戏+文博”“游戏+非遗”三大路径，正交织出一幅岭南文化数字化传承的生动画卷。

数字文保让文物“活”起来

游戏，正成为文物与公众之间的“数字翻译官”。益世界旗下《疯狂水世界》与广州海事博物馆联动，灰陶建筑构件残件等馆藏珍品，在游戏中高精度重现。玩家每一次打捞、修复，都是一次与历史的对话。

类似的实践正在广东游戏企业中多点开花。三七互娱以“游戏+文博”助力文化数字化战略，旗下多款产品与文博机构开展深度合作；腾讯《王者荣耀》已与全国超30个地方非遗机构达成合作，共创50余款文创皮肤，让敦煌壁画等传统元素随游戏产品走向全球。

虚实融合让风景“走”出去

过去一年，广东游戏企业对“游戏+文旅”进行

规模化、体系化探索。《寻道大千》推出“黄山修炼挥挥领仙”主题活动，线上还原黄山景观与仙侠文化，线下打造实景打卡，全网曝光超7600万次；QQ炫舞与《甄嬛传》联动，在永庆坊举办宫廷游园会，以沉浸式游园吸引大量年轻群体走进历史街区，提供了可复制的湾区实践路径。

“游戏IP能以其庞大的年轻用户基础和强烈的情感黏性，为文旅市场发掘全新的客源群体。”广州市社会科学院文化产业研究中心执行主任李明充在接受采访时说，有了游戏IP介入，城市旅客可化身“任务完成者”或“剧情参与者”。

文化接力让非遗“传”下去

游戏正在成为非遗传承的创新载体。2025年8月，羊城晚报联合网易《逆水寒》项目组，让国家级非遗项目英歌（普宁英歌）从央视春晚的开场秀跳进了手游之中。当万千玩家在虚拟江湖中伴随NPC舞动手中的英歌槌，一场跨越时空的文化传承正式启幕。

从数字文保到虚实文旅，从非遗活化到文化出海，广东游戏企业正在用科技与创意编织一张城市记忆的数字守护网。（刘克洪）

