

广东等地福利院探索为社会上有需求的特殊儿童提供养护、康复服务

“开门办院”让爱扩容

羊城晚报记者 高焱 通讯员 朱侑 林丽玲 杜谔谔

日前印发的《残疾人保障和发展“十五五”规划》首次单列专栏,明确深入开展孤独症全生命周期关爱促进行动。7月30日,民政部在第三季度例行新闻发布会上又提出,要完善儿童福利机构“开门办院”政策,目前已有广东等多地儿童福利机构探索为社会上有康复训练需求的病残儿童提供养护、康复、特殊教育等服务。

对孤独症患儿及其家庭而言,儿童福利机构“开门办院”意味着什么?儿童福利机构在“开门办院”方面,需要做些什么?对此,记者采访了广州、杭州两地的儿童福利机构相关负责人。

共同面对。杭州市儿童福利院相关负责人介绍,从熟悉的家庭切换到福利院,面对新的房间、同伴、护理员、特教老师、康复老师,有的孩子会出现“信息过载”,需要一段时间适应,福利院要持续跟进评估,并和家长保持密切的沟通,陪伴孩子度过适应期。

对不少家庭来说,照护孤独症孩子意味着至少有一位家长无法外出工作。两地福利院相关负责人表示,这正是福利院“开门办院”希望缓解的现实困境——为家长提供喘息的机会,让孩子得到更专业的特殊教育。

行动:联动更多行业资源

试点之外,更广泛的政策与行业行动也在推进中。

试点:提供专业特殊教育

“开门办院”,对儿童福利机构来说还处于探索阶段。

在广东,广州市社会福利院今年4月2日(世界提高孤独症意识日)开始试点面向社会招收孤独症特殊需求儿童,由福彩公益金和残联资助,目前有8名学龄前儿童参与,福利院在日间为他们提供教育和康复服务。

在浙江,杭州市儿童福利院2026年争取到省级福彩公益金300万元,面向社会困境儿童实施儿童养育和康复区域性示范中心服务“开门办院”项目。目前该院已接收26个孩子,他们是来自低保、低保边缘等困境家庭的残疾儿童,其中以孤独症儿童为主。该院为他们提供日托、周托、全托三种形式的服务,即便是全托,也要求父母至少每周来福利院看一次孩子。“我们非常欢迎父母来得勤。”该院相关负责人说。

根据这两家福利院的施行措施,每一位孩子入院前都需要进行评估,以便福利院制定“一人一策”的个性化方案,最大程度上发挥福利院的专业优势。

广州市社会福利院相关负责人介绍,福利院有特教老师、康复师以及社工等组成的跨专业服务团队,能够为孩子在社交能力、心理状态、自理能力等多方面提供训练。几个月来,孩子们已经有了变化——有的孩子会讲话了,有的不再需要纸尿裤了,还有的孩子变得比之前更温和了。“我们不是把孩子当成病人,而是当作一个需要帮助的服务对象。”这位负责人说。

对孤独症孩子来说,环境的切换带来了新的挑战,需要福利院和家庭共同努力。广州市社会福利院相关负责人介绍,福利院有特教老师、康复师以及社工等组成的跨专业服务团队,能够为孩子在社交能力、心理状态、自理能力等多方面提供训练。几个月来,孩子们已经有了变化——有的孩子会讲话了,有的不再需要纸尿裤了,还有的孩子变得比之前更温和了。“我们不是把孩子当成病人,而是当作一个需要帮助的服务对象。”这位负责人说。

对孤独症孩子来说,环境的切换带来了新的挑战,需要福利院和家庭共同努力。



广州市社会福利院康复治疗师为社区孤独症儿童做磁疗与认知训练
通讯员供图

(上接A1)

会议强调,要有效扩大国内需求,适应不同群体消费需求扩大优质供给,挖掘服务消费潜力。扎实推进“六张网”规划建设。加快现代化产业体系建设,加强对基础研究的长期稳定支持,深入实施“人工智能+”行动,发展智能经济新形态,完善人工智能治理体系。积极推动前沿技术突破和未来产业发展,着力打造新兴支柱产业,持续推动传统产业改造升级。

会议强调,要营造公平有序的市场竞争环境,制定实施全国统一大市场建设条例,继续综合整治“内卷式”竞争,常态化解决企业账款拖欠问题,发展智能经济新形态,优化民营经济发展环境,推动平台经济规范健康发展。

会议指出,要拓展国际经贸互利合作空间,大力发展服务贸易,促进贸易平衡发展。完善对外投资管理制度和海外综合服务体系,积极吸引和利用外资。

会议强调,要毫不放松做好“三农”工作,持续巩固拓展脱贫攻坚成果,建立健全高标准农田建设、运营、管护机制,稳定生猪等畜产品生产

和价格,促进农民稳定增收。做好农资保供稳价,抓好农业生产,夺取秋粮和全年粮食丰收。

会议指出,要多措并举加强民生保障,加大重点群体就业支持力度,做好灵活就业人员和新就业形态人员权益保障工作。抓好“一老一小”服务保障,健全分层分类的社会救助体系。加强生态环境保护,打好“三北”工程攻坚战,积极稳妥推进碳达峰碳中和。

会议强调,要切实筑牢安全屏障。稳定房地产市场,实施好一揽子化债方案,扎实推进地方中小金融机构改革化险、减量提质。深化资本市场投融资综合改革,提升资本市场韧性和信心。深入排查整治各类风险隐患,坚决遏制重特大事故发生。加强对病险水库、江河堤防、山洪和地质灾害危险区、城市低洼易涝点等隐患排查治理,扎实做好防汛应急抢险救灾各项工作,全力维护人民群众生命财产安全。

会议指出,要巩固拓展树立和践行正确政绩观学习教育成果,推动各级领导干部以更加昂扬向上的精气神,不断创造高质量发展新业绩。会议还研究了其他事项。



1884.5亿元!

我国游戏市场上半年收入同比增长12.17%

羊城晚报讯 记者陈旭泽报道:7月30日,《2026年1-6月中国游戏产业报告》(CDEC)上发布。报告显示,今年上半年,中国游戏产业国内外市场规模均实现较为明显增长,客户端游戏、游戏出海、小程序游戏等领域表现突出。

数据显示,1-6月,国内游戏市场实际销售收入1884.5亿元,同比增长12.17%;游戏用户规模达6.84亿,同比增长0.82%。其中,自研游戏国内市场实际销售收入1633.56亿元,同比增长16.31%。

出海成为上半年游戏产业的重要增长点。1-6月,中国自主研发游戏海外市场实际销售收入123.72亿美元,同

比增长30.22%。报告认为,长线产品的持续运营以及新品的稳定贡献,是推动海外收入增长的主要原因。

从市场分布看,美国、日本、韩国仍是中国自研移动游戏出海的主要目标市场,收入占比分别为32.31%、14.05%和7.48%,合计占比53.84%。德国、英国、法国合计占比10.14%,较去年同期略有增长,欧洲市场的重要性进一步提升。

海外市场收入排名前100位的中国自研移动游戏中,策略类游戏收入占比46.91%,继续位居首位;合成类游戏占比16.22%,同比增长9.74%,成为增长较快的细分品类。角色扮演类和射击类收入占比分别为9.62%和8.31%。

在国内市场,移动游戏仍占据主导地位,实际销售收入1352.1亿元,同比增长7.9%,占国内游戏市场收入的71.75%。客户端游戏市场实际销售收入452.88亿元,同比增长27.92%,增幅较为明显,双端互通以及多款长青端游产品的稳定表现成为主要推动因素。

网页游戏市场继续下滑,上半年实际销售收入20.16亿元,同比下降8.47%;主机游戏市场实际销售收入9.61亿元,同比下降7.06%。报告指出,2025年爆款产品《黑神话:悟空》热度逐步回落,而后续新品贡献相对有限,是主机游戏市场收入下降的主要原因。

细分赛道方面,上半年中国电子竞技游戏市场实际销售收入896.16亿元,同比增长11.12%;二次元移动游戏市场实际销售收入132.69亿元,同比下降8.97%;休闲移动游戏市场收入182.05亿元,同比增长10.74%。

小程序游戏继续保持较快增长。1-6月,小程序移动游戏市场收入316.57亿元,同比增长36.01%。其中,内购收入211.37亿元,同比增长38.12%;广告变现收入105.20亿元,同比增长31.94%。

值得关注的是,桌游市场数据首次被纳入中国游戏产业年度报告。上半年,桌游市场实际销售收入38.68亿元,同比增长4.03%。其中,电子桌游收入19.97亿元,占比51.60%;实体桌游收入18.70亿元,占比48.40%。

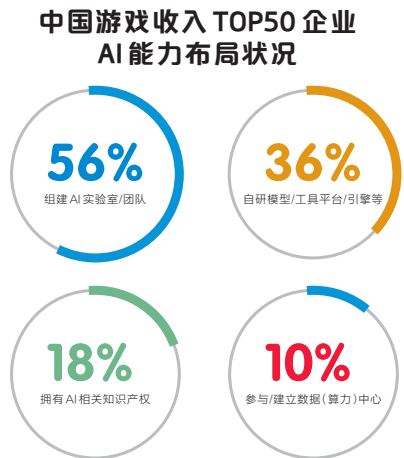
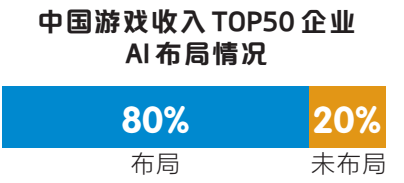
“游戏+AI”有望带来800多亿元市场空间,企业游戏业务利润到2030年或再增约500亿元

广东如何延续游戏产业优势 定义新玩法谋得新增量?

羊城晚报记者 陈旭泽

7月30日,《2026中国游戏产业AI发展报告》发布。报告给出了两组颇为醒目的预测数据:人工智能技术成熟后,有望为国内游戏市场带来533亿元至846亿元新增空间;到2030年,我国游戏企业游戏业务净利润规模有望从2026年的约1113.7亿元增长至1626.6亿元。

比这组数字更值得关注的是,整个游戏行业谈论AI的心态正在发生变化。过去两年,行业频繁讨论大模型、智能NPC和内容生成。如今,游戏企业更关心的是一笔具体账:AI到底能省下多少钱、创造多少收入,又能否真正做出过去无法完成的游戏。



数据来源:《2026年1-6月中国游戏产业报告》

制图/黄绮文

降本增效先行 AI渗透游戏生产全环节

报告显示,中国游戏收入前50名企业中,80%已经公开披露AI相关布局,56%组建了AI实验室或专项团队。美术与设计类工具仍是现阶段应用最广泛的方向,流量占比达到57.4%,数量占比达到49.4%。

这并不意外。一款游戏在研发、上线和长期运营过程中,需要持续生产角色立绘、场景、动画、宣传素材和广告视频。过去,这些工作高度依赖人力,成本高、周期长,也是AI最容易率先介入的环节。

从广东企业的实践可以看出,这种变化已经不只停留在“试用工具”。总部位于广州的三七互娱,以游戏垂类大模型“小七”为底座,搭建知识库、多智能体开发平台和拥有400余个智能体的内部平台。报告称,其AI应用已覆盖员工工作场景,并延伸至研发、发行、运营和出海等环节。

另一家广东企业贪玩游戏,则将AI接入广告投放和素材生产。报告披露,其美术素材生成的AI渗透率超过80%,AI投放广告综合渗透率达到80%。

从以上企业不难看出AI在游戏行业最早形成的价值,不一定是是一款令人惊艳的新游戏,而可能是少做几轮重复素材、缩短一次版本测试、降低一笔广告投放成本。

当游戏市场从追求用户规模转向精细化经营,成本和效率本身就是竞争力。尤其对中小团队而言,过去做不起的美术、动画和本地化内容,如今可以借助工具完成。报告认为,AI能力将持续降低游戏内容生产门槛,推动开发从规模化投入转向技术普惠,中小团队的市场竞争力也有望随之提高。

但“人人都能做游戏”,并不等于“人人都能做好游戏”。工具抹平的是部分生产成本,而不是创意、审美和产品判断。

从工具到玩法 AI重构游戏产品边界

如果AI只用于画图、写文案、翻译和测试,它主要带来的仍是降本增效。想要打开数百亿元市场新空间,更关键的是看AI能不能进入产品本身。

报告显示,2026年上半年流水前100名移动游戏中,约15%的产品接入AI相关玩法,主要集中在智能NPC、AI助手和AI用户生成内容等方向。虽然产品数量占比只有15%,其流水占比却达到42.6%。

这组数据意味着,AI玩法目前主要集中在头部产品,距离行业普及仍有较长距离,但拥有资金、技术和用户基础的大厂已经开始尝试。

总部位于深圳的腾讯,其AI探索路径具有代表性。报告提到,腾讯游戏围绕“AI in Game”和“AI for Game”两条线推进应用:一条服务研发和运营,一条进入游戏体验。目前已有超过40款游戏落地AI,涉及智能NPC、AI队友、智能语音和质量检测等场景。

两条线的区别,恰好对应游戏AI发展的两个阶段。

“AI for Game”是用AI帮助人做游戏,解决效率问题;“AI in Game”则是让AI直接成为游戏的一部分。后者可能让NPC记住玩家的选择,让剧情不再完全按照固定脚本推进,也可能让玩家通过自然语言生成关卡、角色和故事。

只有走到这一步,AI带来的才不仅是少花钱,而是新需求、新玩法和新市场。报告预测的新增空间,还来自AI原生游戏、AI融合玩法、新产品形态和新内容供给。

现阶段,市场上还没有出现一款真正意义上的现象级AI原生游戏,不少所谓“AI玩法”仍是给原有产品增加一个聊天入口、生成头像或辅助创作功能。后者能提高新鲜感,却未必足以改变玩家长期留存和付费意愿。

从工具到玩法,看似只差一步,实际上隔着产品设计、模型能力、推理成本和内容安全等多道门槛。

瞄准未来空间 挖掘数百亿元市场增量

广东是全国游戏产业重镇,集中了腾讯、网易、三七互娱、库洛游戏、贪玩游戏等一批头部企业。面对AI带来的产业变化,广东有场景、有企业,也有成熟的研发、发行和出海链条,不缺AI应用的试验场。

对广东来说,未来能否把游戏行业积累的能力沉淀下来,形成模型、工具、平台和人才优势,才是更关键的问题。