2023
中国游戏产业年会"游戏 +"
展览手册 >>>

指导单位： 中国音像与数字出版协会

主办单位： 中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会

策展单位： 腾讯互娱社会价值研究中心、上海正向数字化技术研究院

参展企业： 腾讯游戏、波克城市、网易游戏、完美世界、米哈游、盛趣游戏、三七互娱、鹰角网络、乐元素、创梦天地、恺英网络、电魂网络、吉比特

前言
PREFACE

>>>

中国游戏产业年会茁壮成长的二十年，也是中国游戏推陈出新、跨界融合、探索社会价值的二十年。游戏产业持续进化的技术能力、思维理念，在革新游戏产品形态的同时，也为更多生产、生活场景带来新可能。在娱乐属性之外，游戏的文化、艺术、科技、社会等多元属性不断涌现，打破了人们以往对游戏认知的惯性和局限。

展览从文化传承、医疗探索、教育科普、公益实践、游戏技术等角度，对近两年中国游戏产业"游戏 +"案例进行了梳理，希望展现中国游戏企业在主动探索社会价值方面做出的努力，传递游戏作为一种综合了多种媒介形式的新兴媒介，跨界应用于多元领域、解决不同社会议题时的独特价值和无尽魅力。

游戏不只是游戏。"游戏 +"正逐渐成为行业共识和驱动力，放眼未来，它代表着中国游戏向更广阔世界探索的勇气，以及连接更多社会场景、助力营造美好生活方式、创造更大社会价值的巨大潜能。

目录

CONTENS

>>>

01 前言

04 中国“游戏 +”发展及演变

06 “游戏 +”案例

文化传承篇

医疗探索篇

教育科普篇

公益实践篇

游戏技术篇

61 “游戏 +”研究与前沿发展

中国"游戏 +"发展及演变

"游戏 +"并非突然发展壮大的新兴概念，而是得益于多年来游戏产业发展的推动，逐步衍化出了这一概念。"游戏 + "的本质在于利用游戏产业的技术积累和游戏思维推动社会发展，这也是基于严肃游戏、功能游戏等概念迭代出的更为成熟和全面的游戏概念。

2009 年以前

无概念发展期

国内尚未形成"游戏 + "概念。大多数企业尚未意识到游戏产业的溢出价值，但这一段时间，部分游戏产品也承担着教育用户的职能，如打字游戏。部分商业化游戏产品也在寻找自身在更多文化层面的意义，游戏产品对于武侠、历史、仙侠等不同文化题材的发展也起到了一定推动作用。值得注意的是，"游戏 + "在文化、技术、社交等方面的溢出作用已经开始显现。

2009-2016 年

概念萌芽期

2009 年国内首提"严肃游戏"概念。企业、高校、政府等多方开始探讨游戏娱乐以外的价值，但针对于"游戏 +"产品在其他领域的应用仍缺乏系统性研究和更多实质性指导，例如对游戏化产品、增强游戏和正向游戏的关注不足。部分产品开始在教育、科普等领域进行尝试，部分企业开始跨领域开发产品，而海外功能性游戏概念也影响到了国内这一领域的发展。

2017-2021 年

落地发展期

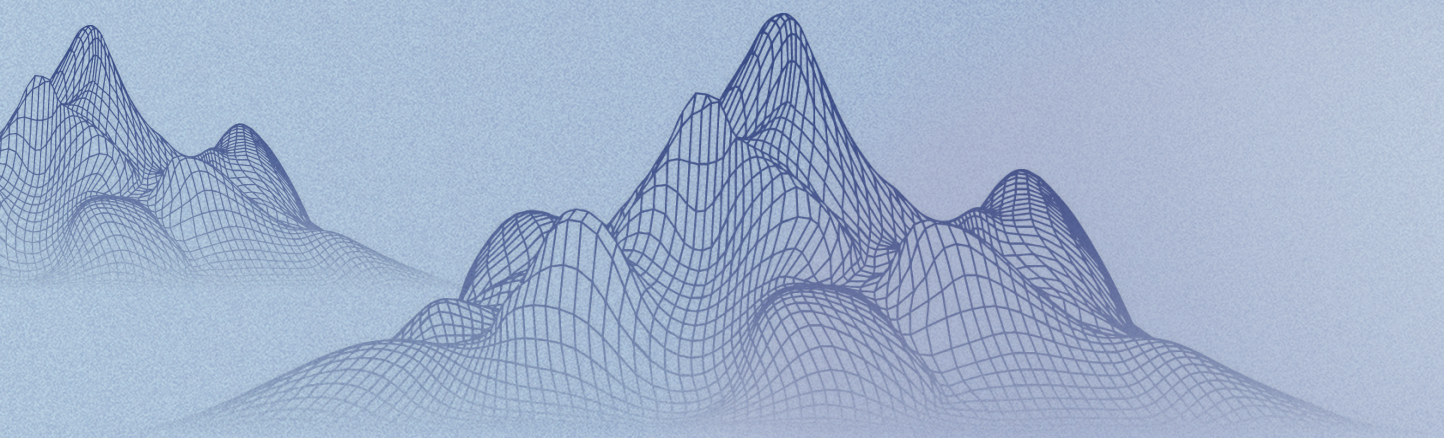
在落地发展期，"游戏 +"概念由波克城市正式提出，"游戏 +"开始蓬勃发展。随着"游戏 +"产品在功能性层面的衍化和游戏产品与文化、公益联动运营的展开，以及游戏产业本身在发展意义层面上的探索。这个阶段"游戏 +"与多个领域的融合发展也取得了一定成绩，包括教育、文化、电商等多个领域围绕游戏化运营层面展开了探索，"游戏 +"本身得以成为游戏产业重要的发展方向。

2022 年——?

商业发展期

2022 年出现了首个以"游戏 +" 为主要业务面的机构 Game for Good（G4G）。"游戏 +"与多个领域的融合发展逐步展开。同时需留意的是目前在商业化层面的探索仍面临挑战。一方面在于"游戏 + "产品本身的商业性仍未被大多数行业的重要参与者发掘，进而忽视了"游戏 +"的发展前景，另一方面来源于"游戏 +"产品与不同领域的融合深度不足，尚停留在尝试阶段。

（来源：《"游戏 +"在中国 2022》行业报告）



游戏+

"游戏+"案例

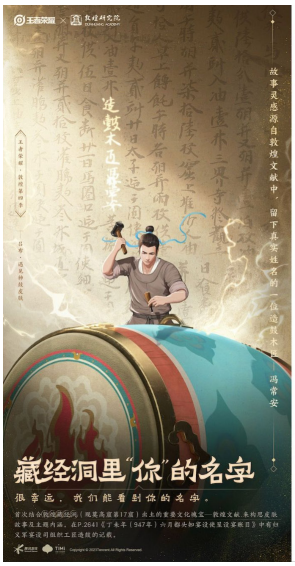
- 文化传承篇
- 医疗探索篇
- 教育科普篇
- 公益实践篇
- 游戏技术篇

文化传承

腾讯游戏《王者荣耀》

敦煌第四季“吕布 - 遇见神鼓”

2017 年至今，王者荣耀与敦煌研究院的合作还在持续进阶。继遇见飞天、遇见神鹿、遇见胡旋之后，今年，《王者荣耀》继续与敦煌研究院展开合作，一起共创和挖掘敦煌文化的更多面。敦煌 4.0 是基于“敦煌雷公鼓”及背后的敦煌鼓乐文化，打造的全新敦煌文创项目。这一次，王者荣耀围绕莫高窟第 249 窟、285 窟中雷公击鼓壁画中的雷公击鼓壁画、第 156 窟《张议潮统军出行图》、《宋国夫人出行图》，并结合敦煌文献中关于制鼓和音乐活动的描述，设计了具有敦煌色彩的主题皮肤“吕布 - 遇见神鼓”和主题音乐。



腾讯游戏《天天爱消除》

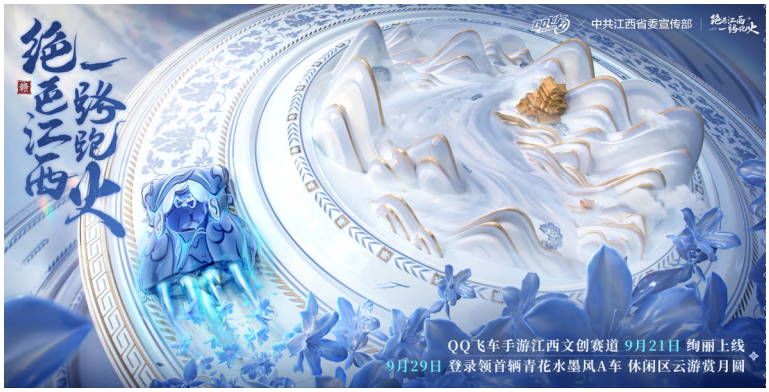
梦回盛唐·探访古都，消除节联动版本书写华彩篇章

消除节是《天天爱消除》打造的专属于爱消除世界及玩家们的庆典节日。今年，消除节《天天爱消除》延续对"游戏 IP+ 文旅"跨界组合的尝试，以"盛唐气象"为主题，打造了"梦回盛唐，遍览洛阳"主会场："博物启蒙"能云参观洛博主题藏品；"制扇至美"能了解团扇传统制作方法"洛阳游记"能云游洛阳景点……还与同程旅行深度合作，玩家在游戏内获得洛阳景点免费门票，体验系列文创互动新玩法。

腾讯游戏《QQ 飞车》飞跃华夏计划

绝色江西，一路跑火

2023 年 9 月，QQ 飞车"飞跃华夏"系列全新企划绝色江西文创版本绚丽开启。此次 QQ 飞车与中共江西省委宣传部达成深度合作，由 QQ 飞车小橘子担任江西省数字文化宣传大使，挖掘出江西最具代表性的各类元素打造游戏内高品质资产，全面助力江西文化全面传承与弘扬，力求多维度讲好江西故事。以呈现完整、立体的江西印象为题，创作的赛道"绝色江西"将以下江西元素深度还原到游戏中："江南三大名楼"之一的滕王阁、沉淀 4000 年历史的婺源古城、横跨赣江的八一大桥、传承千年的瓦罐煨汤、始于元代的景德镇青花瓷，玩家可以在游戏中沉浸式畅游江西。



青花瓷主题赛道"一梦青花"，继承了过往地域联动中的单条赛道多风格场景切换思路，首创地聚焦在了青花瓷烧制这一个元素上，以 4 段场景迥异的赛道呈现了青花瓷之美。截至目前，两条赛道总跑图人次超 3 亿次。

腾讯游戏《天涯明月刀》× 永定客家土楼

沉浸式剧场文旅合作

《天涯明月刀》携手永定区人民政府，在福建省龙岩市永定区人民政府和腾讯互娱达成"腾讯互娱数字生态共建计划"战略合作后，落地了第一个乡村旅游电竞数字文旅体验项目，力求通过"沉浸式剧场 + 国风电竞民宿 + 国风表演及周边衍生业态"的多样形式，借助于数字 IP 与数字化技术融合和活化传统文化，助力乡村旅游产业发展。此次双方战略合作的核心内容，是围绕"振成楼"、"环兴楼"、"振福楼"等三座客家土楼所展开的"三楼一线"系列文旅合作项目，以及相关的线上文创内容。该文旅合作项目获评国家文化和旅游部 2023 年文化和旅游数字化创新示范优秀案例。

鹰角网络《明日方舟》

音律联觉音乐会

近年来，上海市文化和旅游局在持续打造"上海文化"品牌，推动亚洲演艺之都建设，鹰角网络组织举办音律联觉大型音乐演出活动就是这一趋势的典型代表。2022《明日方舟》音律联觉 - 灯下定影以《明日方舟》游戏原创音乐为主体，邀请国内外音乐艺术家、歌手及舞蹈团体参与，将乐队演奏、人声演唱和舞蹈演出等多种艺术形式相结合，并创新性地引入舞台全息投影及巨幕等技术方案，颠覆了传统音乐类演出的诸多概念，为广大动漫游戏爱好者带来震撼的视听体验。该次演出在全球进行线上直播，并以超 1600 万人气值成为 B 站直播热门实时第一；数个相关词条进入海外平台热搜。演出官方录播自 2023 年 1 月 10 日起于 Bilibili/YouTube 全球免费放送，截至日前，仅 B 站单平台播放量已突破 435.4 万人次。2023 年音律联觉 - 愚夜密函获得好莱坞音乐传媒奖。

鹰角网络

创立文创品牌朝陇山

为更好地赋能开拓文创贸易的发展，鹰角网络特别创立官方电商品牌朝陇山，主要经营《明日方舟》相关的人物手办及文创产品。2022 年 1 月，朝陇山品牌以人气手游《明日方舟》中的"陈"和"年"两位角色为原型，配以充满了中国"年味"的服装设计元素，精心设计制作出了"良辰锦年"系列手办。该系列手办荣获得 2022-2023 年度上海设计 100+ 入围作品。

恺英网络自研 IP《岁时令》《百工灵》《蓝月》

"游戏 +"文化传承矩阵

恺英网络以传统文化为题材开发全产业链内容，自主研发《岁时令》《百工灵》《蓝月》等多个原创跨次元 IP，积极探索游戏与文化传承融合的可能性，拓展传播广度、挖掘文化深度，助力非遗文化的传承与保护、弘扬传统文化，加强年轻一代对传统文化的关注与认知。

创梦天地《卡拉彼丘》联动非遗

探寻"纸片人 + 二次元"新玩法

《卡拉彼丘》与被誉为"中国皮影第一刀"的国家非遗传承人汪天稳大师合作，拍摄了纪录片《皮影探寻记》。同时，还以汪天稳大师手刻模板为基础，将皮影技艺数字化之后，制作成为游戏基板，供玩家使用，用游戏讲好中国故事，弘扬中华传统文化。

创梦天地《梦幻花园》
与故宫宫廷文化联动

创梦天地旗下《梦幻花园》与故宫宫廷文化联动推出御花园版本，让全球用户都能感受到中国宫廷文化的深厚底蕴，并通过线上线下一系列活动推广中国传统文化。线上推出"古玩鉴赏"和"宫廷列传"小游戏，在游戏内融入汉服、御花园等传统文化元素，线下在北京东苑戏楼和深圳海上世界分别举办《梦幻花园》春日游园会，现场设置了多个互动区域，展现推广了汉服、传统香膏等中国非物质文化遗产。

创梦天地《地铁跑酷》

持续推出中国城市版本，向世界展示中国文化自信

创梦天地主张用文化赋予游戏创新价值，运用游戏这种传播载体，拓宽社会责任边界。上线至今，《地铁跑酷》已经更新过超百所全球城市的版本，其中单说中国，就已经覆盖了北京、上海、西安、桂林、三亚、中国香港、哈尔滨、中国澳门、武汉、长安、深圳等十余所城市。2023 年，《地铁跑酷》推出了洛阳、呼和浩特、苏州园林、楼兰古国等城市版本，将这些城市文化融入到游戏关卡设计中。向全球超过 40 亿人次展现中国的现代化美丽风景线，让全球玩家都能在轻松体验游戏的同时感受中国文化的独特魅力。

乐元素《开心消消乐》

戏曲、皮影，系列活动传承非遗文化

2022 年，《开心消消乐》与中国戏曲学院合作，开展了为期 18 天、收集道具超过 40 亿个的戏曲主题运营活动——“百戏群英，好戏连台”活动。该活动将京剧、昆曲、豫剧、越剧等代表曲种中的经典曲目带进了游戏里，呈现了一场原汁原味、声光画面的传统文化盛宴。2023 年 4 月，《开心消消乐》与中国京西皮影非遗文化园联手，借皮影戏非遗传承人王熙之手，令皮影这项艺术瑰宝在为期一个月的“光影聚开心”9 周年活动中绽放生机。将选皮、制皮、画稿、镂刻、敷彩、熨平、雕刻这一道道复杂工序游戏化，别出心裁地以闯关活动的形式，让玩家们也体验了一把“制作皮影”的辛劳与趣味。

盛趣游戏

复兴·颂

复兴·颂是位于上海市黄浦区复兴中路 118 号的红色文化体验空间，是一幢建造于上世纪 30 年代的三层石库门风格建筑。建筑一楼常设“红色之城”主题展，通过互动沙盘与多媒体设备联动，全面展示黄浦区域内 140 余处红色遗址遗迹，并以不同类型的多媒体装置展示“中国共产党为什么诞生在上海”。同时，复兴·颂运用科技 + 游戏 + 互联网的宣传展示方法，选取党的创建、大革命、土地革命战争、全民抗战、解放战争五个历史时期在黄浦留下的红色印迹，以“希望之门”“真理之路”“革命洪流”“利剑出鞘”“国之当歌”“迎接胜利”等互动体验版块，打造富有特色的党史学习、红色文化体验项目。为红色经典注新解，让红色文化产品更加符合青年一代认知习惯。

米哈游

传承千年文脉 弘扬非遗文化

《原神》联动非遗鱼灯 让 Z 世代找到属于青春的年味

米哈游推出新春短片《鱼灯》，片中《原神》"海灯节"与距今已有 600 年历史的安徽歙县鱼灯节交织融汇，述说着"游子千里，灯燃家在"的动人故事。

《原神》推出非遗项目《流光拾遗之旅》

在上海市文化和旅游局非物质文化遗产处指导下，《原神》推出长期项目《流光拾遗之旅》，探访数位非物质文化遗产传承人，用非遗的形式展现《原神》璃月地区的仙家传说与市井生活，目前已经上线五期。分别是《仙闻篇·木版年画》《仙闻篇·内画》《仙闻篇·龙泉青瓷》《仙闻篇·顾绣》和《仙闻篇·麦秆画》。

《原神》助力非遗新体验国潮文创设计大赛 推动非遗连接当代生活

米哈游助力上海市文旅局主办的第二届国潮文创设计大赛，《原神》提供 IP 元素作为"数字创新"赛道的创作题材。目前设计大赛获奖作品已揭晓，多名选手将《原神》IP 与剪纸、麦秆画等非遗文化相结合，打造"创新、好用、可转化"的国潮文创作品，米哈游借此次活动推动非遗连接当代生活，绽放迷人光彩。

《未定事件簿》与浙江省博物馆开展联动 创新呈现文博宝藏

《未定事件簿》携手浙江省博物馆，于全球同步推出「与君聆珍意」联动活动。游戏内活动包含四张联动 MR 思绪，每张思绪中各含一件浙江省博物馆的馆藏文物。游戏外，全球玩家都也可通过联动专题页线上观赏浙江省博物馆的四件联动文物珍宝，感受沉淀于悠远岁月中的中华文明。

《崩坏 3》探索文创联动新模式 打造游戏 IP 中国邮政快闪邮局

米哈游与中国邮政开展文创联动，在上海市卢湾邮政支局联合推出"《崩坏 3》中国邮政快闪邮局"，并将同步在河北保定设立快闪邮局，开启跨省线下体验联动，让更多年轻人通过活动了解中国传统书信文化、感受文字的魅力。

米哈游

数字赋能文旅 创新驱动发展

《原神》联动国家 5A 级景区

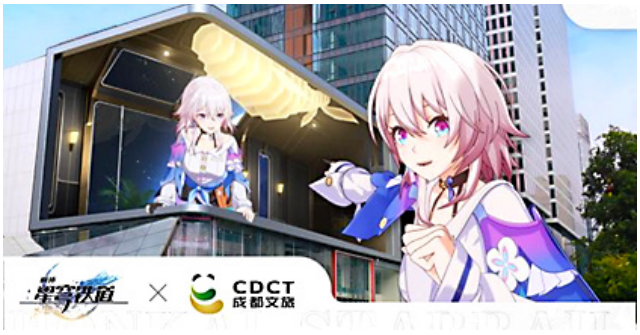
《原神》与桂林、黄龙、张家界等国家 5A 级景区联动，并将许多现实里的美丽风景放游戏世界之中，比如璃月地区的渌花池就是以四川的九寨沟、黄龙景为原型创作的，给予全球海外原神玩家一点小小的中国之美的震撼。

《崩坏：星穹铁道》联动西递宏村景区 开启文旅新模式

《崩坏：星穹铁道》携手黄山宏村与西递开启破次元相遇之旅，线下开展"星穹映像馆"等趣味活动，为开拓者提供「仙舟风」的一站式 COS 摄影体验。

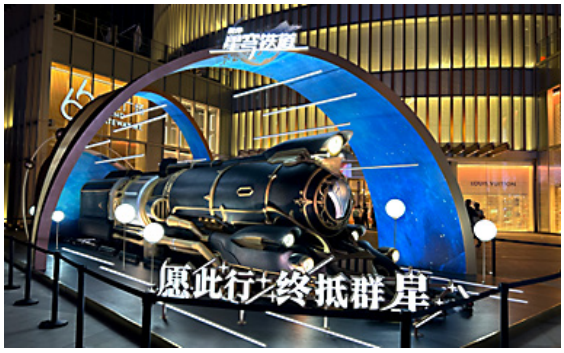
《崩坏：星穹铁道》推出成都文旅特别活动

《崩坏：星穹铁道》在宽窄巷子举办线下仙舟展，“三月七”登上成都春熙路裸眼 3D 大屏，拍摄现实邀约视频呼吁玩家到成都打卡游玩。



《崩坏：星穹铁道》联动都市商圈 助力文旅经济

《崩坏：星穹铁道》线下首展“银河聚汇”落地上海徐家汇商圈，助力上海五五购物节，玩家们可以在活动现场见到游戏中的多个实体场景，并在美罗城、汇金百货、上海六百等商场集章兑换礼品。



《原神》《米游社》联动徐汇文旅 推广海派文化

徐汇区文旅局、徐汇团区委、徐家汇街道、新徐汇集团携手米哈游公司共同举办了“幻想徐汇 青春奇遇”青春徐汇 × 米哈游联名活动。活动依托米哈游人气手游《原神》IP 和青春徐汇 IP，以“派蒙带你游徐汇”为主题，推出徐汇 × 米哈游联名款旅游地图、明信片及四格漫画，集中宣传“徐汇文化旅游 C 圈”，此外《米游社》IP 角色米游姬担任海派之源星推官，录制攻略视频，带领玩家一起到徐汇打卡。

电魂网络《梦三国 2》系列跨界合作

电魂网络旗下产品《梦三国 2》，联动京剧、川剧、豫剧、越剧四大戏曲艺术家，将四大戏曲文化精粹融入游戏内，同时配套宣发《有梦就有戏》联动视频，加强探索“电竞 + 戏曲”创新融合。

《梦三国 2》先后与华山、梵净山、清明上河园、金刀峡、春秋寨等国家级景区进行了文旅融合联动。“以文塑旅、以旅彰文”，整合线上与线下的资源，加强探索“电竞 + 文旅”创新融合。

《梦三国 2》联动浙江省博物馆，以浙博镇馆之宝中的“良渚玉琮”“彩凤鸣岐七弦琴”为原型开发了两个文物动漫形象，并成功亮相第九届“中国博物馆及相关产品与技术博览会”。

吉比特《一念逍遥》系列文化合作

2022 年 7 月，《一念逍遥》携手国家级非遗传承人、龙泉锻剑师沈新培，一同探寻龙泉宝剑背后的历史传奇，打造了一把游戏中的吕仙剑，并将其拍摄成铸剑纪录片。玩家通过游戏深刻感受千年龙泉铸剑底蕴，体验匠心传承。

2023 年 4 月，《一念逍遥》与非遗剪纸手艺人杨慧子老师合作，联合创作月灵兔剪纸。杨慧子老师将游戏里的灵兔皮肤进行了再创作，一刀一剪的将其还原成灵兔剪纸作品。

2023 年 4 月，《一念逍遥》邀请齐文化博物院马国庆老师、蹴鞠制作技艺非遗传承人于剑老师，一同前往云南楚雄州的法邑小学，带同学们认识并亲手制作非遗蹴鞠。《一念逍遥》玩家也参与到此次公益活动中来，与孩子们进行了一场特别的蹴鞠友谊赛，并通过纪录片向大众宣传传承千年的蹴鞠文化，助力国家级非遗"蹴鞠"的传播与传承。

2023 年 9 月，《一念逍遥》以京剧《穆桂英挂帅》经典造型为创作灵感，设计了"戏颂神州"主题时装，并联合青年戏曲演员陶宇晨，向非遗盔头手艺人李鑫，学习制作了一只《一念逍遥》游戏时装同款盔头，制作过程拍摄成了纪录片，让玩家身临其境地感受戏曲文化之美，一起守护非遗戏曲，致敬中国传统。

2021 年 7 月，《一念逍遥》与 敦煌博物馆联动进行主题活动"入梦敦煌"，将敦煌历史文物、仙气飘飘的飞天、九色神鹿等敦煌神话图腾纳入《一念逍遥》修仙体系之中，并面向玩家开展"燃灯祈福""文物修复""敦煌普识"等趣味活动，推动大众对敦煌文化的兴趣，了解敦煌文化，感受敦煌之美。

吉比特《问道手游》X 非遗皮影戏

2022 年 4 月，《问道手游》联合皮影非遗传承人汪天稳历时五个月通过皮影刻画游戏中金木水火土的五行角色，拍摄真实皮影戏纪录片，并打造皮影"灯影寄情"周边礼盒。通过联动弘扬中国皮影文化，推崇非遗传承人 "一生做一事，一事做一生"的匠人精神。玩家在游戏的同时，了解"道"与"坚守"的故事，领略皮影戏的韵味。

完美世界文创数实融合沉浸式体验

2021 年，完美世界控股集团与无锡拈花湾景区开展合作，融合线上线下和 AR 技术，将景区升级为一个大型沉浸式游戏空间，通过将景区游戏化和核心场景设计，实现数字景区的沉浸式游览体验。“CityGame”数实融合沉浸式文化体验以文创化思维为核心，通过游戏化、剧情化的沉浸式互动，借助 AR 互动、LBS 实时地理定位、NFT 文化数字藏品、生物塑造角色定制等数字技术，串联城市、景区的历史文化地标、商业空间、公共区域等，让用户在体验中感受历史与文化的魅力，享受数字技术的新奇，形成商业空间的场景化拓展，实现从目的性到体验式的消费升级。拓展“文化 +”、“数字 +”的新空间、新生态，形成“数实融合”的全新文化体验。

完美世界文创 x 豫园

在上海"2023 豫园迎新年"活动中，完美世界文创与上海豫园商城合作推出"山海奇豫"实景沉浸式游戏。以中国传统经典神话《山海经》为原型，并利用游戏化、文创化等方式，通过线下实景演绎 +NPC 交互，线上数字互动 +RPG 对战，打造了具有元宇宙属性的数实融合体验型产品。

"故宫以东"完美世界文创校园设计大赛

2022 年"故宫以东"完美世界文创校园设计大赛，由北京市东城区文化和旅游局与完美世界共同主办，携传统文化与新创意力量的高校大学生设计赛事，致力于以创新驱动文化发展，积极促成优秀学生设计作品的市场转化，实现对优秀作品的商业赋能及价值升级，加强当代年轻人对传统文化的深度理解。

作为面向全球高校学生的 AIGC（人工智能生成内容）文创设计赛事，"故宫以东"完美世界文创校园设计大赛将 AI 绘画与平面美术、产品设计、虚拟时尚有机融合，赛事辐射海内外 600 余家设计高校，千名学生参与竞赛，聚集新一代设计力量探索 AIGC 与艺术教育及产业应用的新思路。

完美世界旗下产品联动传统文化 IP

2022 年新《诛仙》手游首次联动传世之作《千里江山图》数字版，游戏中打造全新场景——“千里江山图”，带用户们在游戏中穿越时光，亲历大作的绘制过程，一起驰骋于广袤仙界的绮丽美景。《幻塔》手游与国家海洋博物馆携手，呈现身临其境的海洋交互体验，寓科普于游戏，普及海洋知识、传播海洋文化、展现海洋魅力。为了让广大游戏玩家，在游戏中了解历史悠久的戏曲文化，感受传统文化的博大精深，《梦幻新诛仙》手游与江苏省演艺集团京剧院展开合作，联袂演绎了跨次元的国风戏曲盛宴。

2022 年完美世界在代理的电竞《反恐精英：全球攻势》中推出首个中文音乐盒《花脸》，全球五大洲 100 多个国家和地区超

4000 万用户首次听到了中国非遗文化瑰宝秦腔之美。7 月，完美世界与上海邮币卡交易中心合作推出文创产品《完美世界：诸神之战》数字艺术收藏品，实现游戏与传统邮票元素跨界和融合的同时，进一步传播优秀传统文化。

三七互娱《叫我大掌柜》

春节"醒狮"活动、"南海丝路"版本

2023 年新年之际，《叫我大掌柜》推出"醒狮"特别版本，为玩家送上极具诚意的新年祝福，不仅邀请专业的狮队带来醒狮表演、解读文化内容，还将游戏玩法与文化进行了巧妙结合，玩家可以亲自上阵"舞狮"、参与表演，体验各类广府文化活动，感受传统文化魅力。

今年恰逢"一带一路"倡议十周年，《叫我大掌柜》制作团队与羊城晚报达成合作，围绕"海上丝绸之路、水中考古、文物修复"等海丝文化、文博考古文化联动推出"南海丝路"版本，将海丝文化与宋代商贸文化的游戏背景深度结合，为其破圈传播提供传播载体。游戏以海上丝绸之路的真实航线为创作蓝本，深度还原海上丝绸之路的风土人情。在游戏中，玩家跟随商路，便可重走海上丝绸之路，感受海上丝绸之路的盛景。此外，制作团队还邀请到文物修复领域的专家讲述出水文物修复的相关知识，将其内容制作成宣传纪录片，并翻译成多语言版本在全球范围内上线，从游戏内到游戏外立体地向全球用户讲述海上丝绸之路的起源和涵义以及文物修复的过程及意义。

三七互娱《守护龙舟》

传播龙舟非遗文化

三七互娱把传统文化揉进游戏内核，以传统文化为主题，传统文化元素为设计理念打造传统文化主题游戏《守护龙舟》。游戏紧扣龙舟文化，以龙舟仪式文化为主题，玩家可以通过轻度的游戏互动，了解"起龙船、采青、赛龙、龙船景、藏龙、散龙"这六大龙舟仪式文化。今年端午期间，三七互娱与南方日报推出联名版《守护龙舟》，并上线"南方 +"全媒体矩阵，在端午之际，让大众通过游戏的方式，了解广府特色民俗。新版《守护龙舟》上线三天，游戏人数便突破 8 万。

三七互娱广州红非遗元宇宙

三七互娱连同广州市委网信办，举办了名为“非遗广州红 邂逅元宇宙”的活动，通过元宇宙的方式来传承和传播中华优秀传统文化。三七互娱在元宇宙中打造集非遗展示、数字体验、互动打卡于一体的空间，并邀请粤剧、洪拳、舞火龙等多个代表性非遗项目进驻，并逐一设置互动内容。玩家们只要通过手机或者 VR 眼镜“进入”虚拟空间，就能随时聆听别具特色的粤剧故事，近距离欣赏舞狮表演，沉浸式观看传统民俗文化活动舞火龙。

网易游戏持续创新数字表达形式 帮非遗文化从传统走向流行

《新倩女幽魂》用数字技术还原龙门石窟卢舍那大佛、为西安碑林定制‘虚拟舞剧’，重现了千年前文化瑰宝的光彩。《梦幻西游》电脑版七夕锦衣与香云纱非遗传承人展开跨界合作，将非遗传统面料香云纱带入游戏。《阴阳师》携手东昌叶雕共创非遗叶雕作品，首次将非遗技艺与剧情内容深度融合，让传统技艺以全新方式走近年轻用户。

网易游戏推动数字文旅发展
助力乡村振兴

网易游戏通过技术把景点复刻到游戏中，让更多年轻人体验名山大川、历史古迹，为文旅景点扩大影响力，促进文旅业的发展。例如，截止到去年已经累计有 15 亿人次在《逆水寒》中看过大理的风花雪月，贵州的千户苗寨、稻城亚丁的雪山草原……而且在网易游戏自研的技术支持下，已经能实现 1:1 像素级的还原效果。比如游戏中角色的瞳孔都能反射出周围的景色，衣料上的一个饰品都波纹荡漾闪闪发光，而且还能真实感受日落潮汐光影变化，领略到四季变化所带来的截然不同的景色。《逆水寒》每个地图的年接待游客人次达到 7.3 亿，是杭州全年全部景点接待游客人次的 3.6 倍。

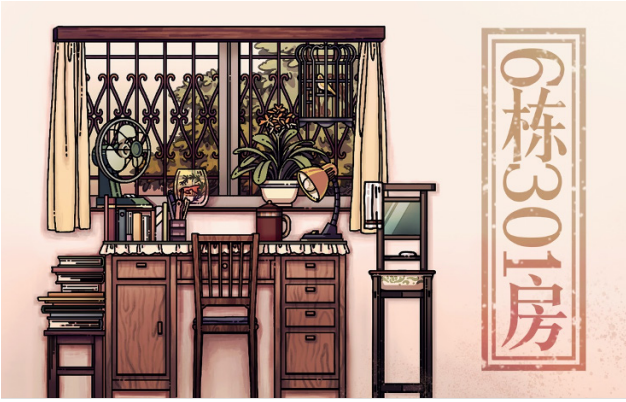
医疗探索

腾讯游戏《6 栋 301 房》

模拟阿尔茨海默病患者第一视角，引发大众共鸣

根据国家卫生健康委 2022 年的数据显示，我国 60 岁及以上老年人中约有 1500 万痴呆患者，其中 1000 万是阿尔茨海默病患者。

为了让大众更深入地了解阿尔茨海默病患者，促发对这一群体更多的关注和关怀，腾讯互娱社会价值探索中心、腾讯 SSV 银发科技实验室共同推出了叙事解谜游戏《6 栋 301 房》。



产品以创新的解密玩法还原了一名老年阿尔茨海默病患者的日常生活，让用户通过第一人称视角沉浸式体验患者眼中的世界。

此外，《6 栋 301 房》在第 30 个"世界阿尔茨海默病日"期间，联动多家公益机构，在上海市首批老年认知障碍友好社区落地线下公益悬疑密室，发起患者家庭故事征集，从多角度助力提升大众对阿尔茨海默病的关注与了解，彰显游戏在关怀特殊群体方面的正向价值。

波克城市

深度探索游戏化数字疗法

波克城市"游戏 + 医疗"团队专注探索游戏化数字疗法，致力于通过数字化、游戏化的机制，提高医疗服务效率与可及性，创新医患交互的方式与体验，实现医疗服务与数字化技术的有机融合。2021 年，波克城市成立全资子公司波克医疗，截止目前，已取得医疗器械生产许可证及相关的产品注册证 3 张。

波克医疗旗下首款产品《快乐视界星球·视觉训练系统》，主要供 12 周岁前的斜弱视及双眼视功能异常的儿童康复训练使用。该产品已于 2022 年 4 月获得国内游戏行业首张二类医疗器械注册证，截止目前，已入驻近百家医院，包括浙江省眼科医院，湘雅二院，广州妇女儿童医院，深圳眼科医院等知名三甲医院。

2023 年 12 月，波克医疗旗下产品《定制式链接记忆》（官方英文名称《Link Memory》）获得国家药品监督管理局（NMPA）颁发的国家第二类医疗器械注册证（产品型号：BOKE-C001）。该产品由波克医疗项目组牵手同济大学附属养志康复医院共同开启研发，旨在多维度改善阿尔茨海默病等原因所致的认知功能减退，延缓患者从 MCI 到痴呆的发展过程。

此外，波克医疗面向大健康领域，推出颈椎健康应用《NeckGo》，通过游戏化、社交化的方式，结合无线耳机、智能手表与手机的联动，帮助用户更有效地开展舒缓锻炼与姿势监测，为用户创造一系列轻松、有趣、易上手的游戏化互动，让日常颈椎保健变得有趣有伴，传递更轻松潮流的健康生活方式。

恺英网络

创新医疗服务，探索研发数字疗法

恺英网络以自身游戏研发技术为基础，积极拓展医疗健康领域布局。子公司绍兴盛望与特霍芬在数字疗法领域开展合作，积极探索"游戏 + 医疗"模式，助力数字疗法产品的研发，致力于改善脑疾病患者生命质量。项目促进数字化、游戏化技术对医疗领域的真正赋能，推动医疗领域的理论探索与服务产品创新。

盛趣游戏 - 数药智能

注意力强化训练软件

世纪华通自 2020 年开启脑科学产学研一体化的布局，旗下盛趣游戏与浙江大学成立了国内游戏行业首个脑科学研究中心——浙江大学传奇创新研究中心，聚焦数字医药、数字器官、脑机融合等新兴细分领域。2022 年，传奇中心研究团队在脑疾病调控机制研究方面取得重大突破，相关成果被国际顶级期刊《自然（Nature）》杂志和《自然神经学》刊登，刷新了游戏企业布局脑科学领域的成绩。在成果转化方面，由盛趣游戏研究院孵化的生态企业数药智能以游戏互动为基础，研发针对儿童

孤独症、儿童注意缺陷与多动障碍（ADHD）、老年人阿尔茨海默病等脑部疾病的数字疗法产品。其中，适用于注意缺陷与多动障碍（ADHD）儿童的辅助治疗和康复训练数字药物——《注意力强化训练软件》于 2023 年 3 月底获得了国家药监局颁发的医疗器械二类证书，成为该领域首款获批的"电子处方药"，有望为国内儿童 ADHD 疾病的治疗带来全新的方式。

三七互娱《星星生活乐园》

科普孤独症初筛知识，助力孤独症儿童辅助训练

《星星生活乐园》是由三七互娱研发、广东海燕电子音像出版社支持的中国境内首款孤独症儿童辅助训练游戏。该产品基于应用行为分析法，通过文字和图画创设不同的社交情境，帮助孤独症儿童做出适当的社交行为。今年 5 月，游戏新版本上线，围绕孤独症障碍儿童外出社交训练需求，在原有的场景基础上进行拓展，将过马路、搭公交、乘地铁等日常出行方式融入其中，并增设孤独症科普和助力筛查版块，为家长提供常用筛查诊断量表进行学习了解和参考判断。目前累计注册用户超过 15 万人次，用户覆盖全国所有省市自治区，获得来自孤独症儿童家长、孤独症特殊教育专家和老师的好评。

科普教育

腾讯游戏《普通话小镇》：助力推普提质增效

《普通话小镇》是腾讯互娱社会价值探索中心打造的首款推广普通话公益游戏，该产品由教育部语言文字应用管理司指导，教育部语言文字应用研究所、语文出版社提供专业支持，于 2020 年正式上线，并在 2023 年推出了全新农牧民版本。该产品基于腾讯 AI Lab 语音评测技术进行科学训练，通过场景化的互动形式和丰富的小游戏答题玩法，发挥数字赋能推普的积极作用，激发普通话薄弱人群的学习兴趣，加快普通话学习速度，提高职业技能和就业能力，助力乡村振兴战略的实施。

乐元素矩阵式公益活动

2023 年暑期，乐元素携旗下三款重要产品《开心消消乐》、《偶像梦幻祭 2》、《开心水族箱》与上海科技馆、上海自然博物馆梦幻联动，双"馆"齐下为中国珍稀物种共同发声。在活动中，玩家化身"巡护员"，在游戏内深入大熊猫国家公园地理风貌，探访大熊猫、水獭、雪豹、林麝等珍稀伞物种的栖息地，了解我国重点一级及二级保护野生动植物的知识，发掘生物多样性的奥秘。《开心消消乐》累计参与人次超过 11 亿，累计解锁珍稀科普知识超过 2 亿条，微博平台专属话题阅读量超过 7.8 亿；《开心水族箱》参与人次 47.5w+，科普知识分享次数超过 36w+，社媒专属话题阅读量 275w+；《偶像梦幻祭 2》累计拍摄珍稀动物照片数量超过 1 亿，科普知识分享次数超过 110w。

波克城市打造《我是航天员》科普 IP

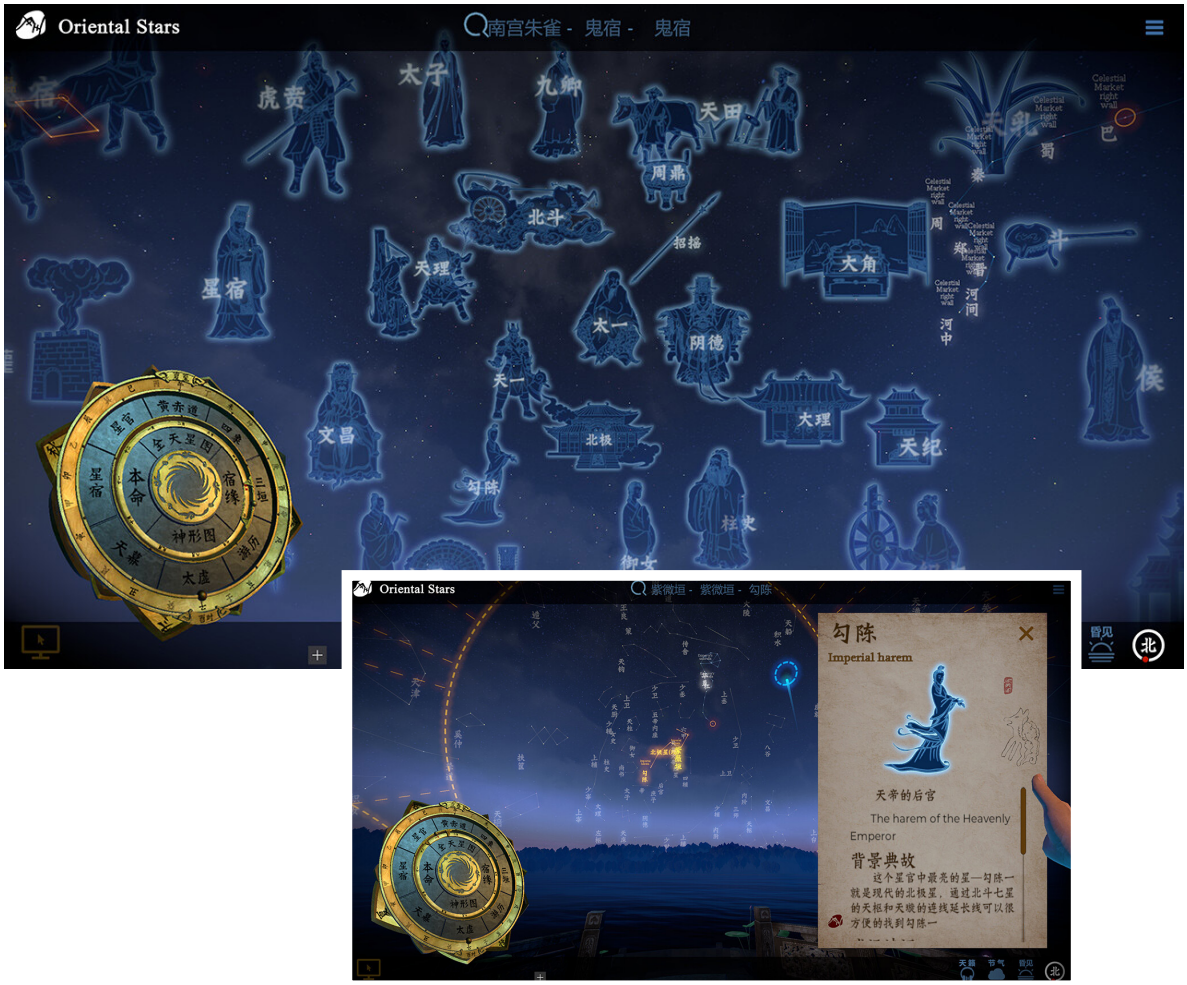
波克城市与新华网深度合作，以多元形式携手打造《我是航天员》航天科普 IP，充分发挥游戏化 IP 的趣味性与生动性，助力航天科普触达更多人群。该 IP 在神舟十二号、十三号成功发射、返回等节点，推出了多款 H5 小游戏和科普漫画，普及中国载人航天历史、航天员回家之路等内容，全网曝光量超 3 亿。

2023 年 2 月，《我是航天员》IP 还和上海天文馆合作，上线了首个游戏化线上航天科普展览——"星火之旅"，共同庆祝中国载人航天工程三步走正式收官、空间站顺利建成。

2023 年 9 月 21 日中国载人航天工程实施纪念日当天，《我是航天员》手游正式上线。这款航天科普游戏让玩家在游戏中能够了解航天基地运作机制与火箭铸造过程，体验航天员在空间站工作生活的太空经历，感受航天科技系统的创新加持，通过互动学习航天科普知识，了解中国航天事业的伟大成就，感悟中国航天精神。

《问天阁·观星》

产品根据二十四正史中的天文部分和少数古代天文经典典籍，系统性的甄别和整理了中国古代天文学的内容。产品独创性的将中国传统天文学成系统的搬进了数字世界，特点为传统天文学内容与现代天文数据的结合，还引入了轻游戏的内容，争取吸引更多年轻人关注和学习我们优秀的传统文化。在 VR 技术上，垂云翼科技团队与浙江大学合作，技术上为解决目前 VR 硬件设备承载的显示能力有限的难点，首次采用 Unity 实验性推出的 DOTS 框架（Data-Oriented-Tech-Stack 即多线程式数据导向型技术堆栈），该技术框架主要用于解决呈现大量动态内容；在内容上，与浙江大学《易经文化的创新运用》联合课题组合作，共同整理和甄别中国传统天文学方面的文献资料。AR 技术上与 Rokid 合作，共同服务博物馆、天文馆和校园等场馆（进行中）。



米哈游：线上线下多方联动 共推公益宣传与科普教育

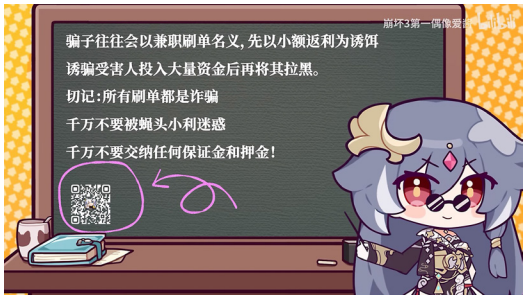
《原神》《崩坏学园 2》联动上海消防 普及消防安全知识

《原神》在线下举行"上海消防 X 原神"消防科普主题线下快闪活动，玩家们通过现场的互动游戏学习消防知识。活动现场除了有专业消防队员现场授课，还有限定咖啡售卖，所有售卖收入将用于上海火焰蓝消防救援公益基金会公益活动。

《崩坏学园 2》与上海消防展开联动，以漫画的形式、卡通的画面普及消防安全常识，将消防安全意识深植在每个玩家心中，防患于未"燃"。

《崩坏 3》携手反诈中心等机构开展反诈宣传

《崩坏 3》携手国家反诈中心、上海市反电信网络诈骗中心及上海徐汇公安联合推出反诈宣传科普视频。



《未定事件簿》携手上海检察院联合开展网络安全科普

《未定事件簿》携手上海市人民检察院联合出品网络安全科普漫画，呼吁大家一同防范日常生活中的网络陷阱，保护自身权益，携手守护网络安全。

《崩坏：星穹铁道》邀请科学家联合打造趣味科普视频

《崩坏：星穹铁道》邀请诺贝尔奖得主、高校教授、知名博主等嘉宾，打造趣味科普节目探索宇宙奥秘。

电魂网络：火箭合作

2023 年 8 月 25 日，电魂网络正式签约成为中国火箭官方合作伙伴，完成不同次元和载体之间的对话、互动，以数字为媒介让更多用户了解中国航天，开启电竞 + 航天的创新融合之路。

三七互娱《清风侠冲冲冲》助力网络安全知识科普

为做好网络安全知识科普，护助青少年健康成长，广州市"扫黄打非"工作领导小组办公室联合三七互娱研发了全国首款以"扫黄打非 护苗行动"为主题的功能游戏——《清风侠冲冲冲》，通过互动游戏方式，让青少年们在游戏的过程中学习网络安全防范知识，营造良好网络环境氛围。

2023 年 11 月，在广州市白云区广州市儿童公园内，由广州市儿童公园携手三七互娱打造的 1500 平方米主题乐园——"清风侠护苗乐园"正式开园。该主题乐园是在《清风侠冲冲冲》的基础上进行设计，将线上游戏场景原汁原味的搬到线下，旨在发挥公园作为科普场所的独特属性，打造沉浸式教育闯关学习平台场景。乐园内设置了平衡柱、魔力圈、攀爬网等趣味性闯关健身器械，并通过色彩、玩乐设施和学习元素的结合，形成一个既有闯关互动又有科普宣传的童心空间。在主题公园中，孩子们可以快乐"闯关"，还可以通过科普互动装置学习护苗小知识，沉浸式学习"扫黄打非"的科普知识。

三七互娱《小神农寻百草》

三七互娱联合广东省中医院开发了《小神农寻百草》功能游戏。为保证内容的专业性，三七互娱研发团队翻阅了数本中药古典古籍及专业药学资料，在此基础上制作了游戏的文本资料。广东省中医院专家会对内容进行把关，对游戏中的中药元素画面进行指导、审定。在游戏中，用户将化身“小神农”，踏上寻药之旅，在相应的地图中，根据形状提示进行中药辨别，并通过与场景中的 NPC 对话，学习该中药的相关知识。游戏中还设置了作为知识科普的“百草鉴”栏目，以及问答互动的“药学堂”，旨在通过多元化的方式，完成中医药基础知识与生活应用的科普工作。

公益实践

腾讯安全教育公益数字产品

这是腾讯互娱社会价值探索中心正在研发的一款面向青少年的安全教育公益数字产品。为了提升产品的趣味性，产品将生活中常见的安全标识的颜色和形状融入到形象设计中，设计了三个性格各异的主要角色，担任“安全守护者”，通过有趣的互动帮助孩子学习各类安全知识。

产品还将围绕溺水预防，交通安全，消防安全，网络安全、心理健康等五大类安全知识进行内容开发，模拟线下各类安全知识展馆，打造一个 3D、可沉浸式体验的安全知识体验区，通过图文、动画演示、趣味互动结合的方式，让安全教育更加生动，助力青少年健康成长。

腾讯游戏《和平精英》

绿洲世界·大熊猫秘境

在首个全国生态日期间，《和平精英》联合中国大熊猫保护研究中心，共同打造"绿洲世界·大熊猫秘境"创意玩法，以"加入和平'圆'宇宙"为主题，号召玩家前往游戏秘境区域应聘"国宝守护者"，云体验野外巡护、保护区环境维护、野生大熊猫观测、认识野化放归、寻找大熊猫粪便、救助保护站熊猫宝宝等科普公益玩法；《和平精英》也联合腾讯公益发起了大熊猫保护计划。用户通过参与游戏内"益起守护大熊猫"的运营活动，能体验巡护员日常巡护工作并学习保护大熊猫公益知识，通过全服玩家一同参与活动完成任务，助力现实大熊猫保护公益项目落地，将游戏行为链接到公益现实。游戏玩法上线期间，超过 4500 万的游戏玩家在大熊猫秘境内深度体验科普玩法互动，活动全服公益目标在两天内达成；腾讯基金会出资助力野生大熊猫及其栖息地的保护项目，守护 4000 万平方米的保护区。

恺英网络《智擒骗徒》助力国家反诈宣传

2023 年国家网络安全宣传周，恺英网络发布反诈公益小游戏《智擒骗徒》，旨在让更多群众可以在轻松休闲游戏的同时学习反诈小知识，掌握更多反诈技巧。长期以来，恺英网络始终坚持在发展过程中实现经济效益与社会效益的统一，积极探索游戏行业践行社会责任的新思路。为实现业务的可持续发展，公司将重点关注游戏的社会功能和产品创新与研发，拓展游戏边界，探索游戏的多元价值，挖掘可持续业务增长点，力求平均每年开发 1 个可持续相关游戏作品，创新"游戏 +"新启点。

乐元素《偶像梦幻祭 2》"绿色同行"公益活动

2022 年 7 月，乐元素旗下精品游戏《偶像梦幻祭 2》与红树林基金会（MCF）联合发起口号为'绿色同行'公益活动，提倡玩家修复地球宝贵的肺——湿地生态，旨在解决气候危机、生物多样性丧失以及可持续发展。该活动跨越线上线下——游戏内，玩家们通过参与活动收集 -- 红榄李（珍稀植物物种），并共同达成湿地修复面积里程碑目标；线下，《偶像梦幻祭 2》进行相应捐赠，促成湿地修复面积的落地实现。本次活动共得到玩家超百万次的认可和支持，完成收集红榄李数量超过 2 亿个，助力修复 3500m² 的红树林湿地。

环保公益证书
CERTIFICATE

MCF 红树林基金会

尊敬的《偶像梦幻祭2》全体制作人

感谢您对环保事业的关注与支持！您的捐赠将会全部用于红树林基金会（MCF）所开展的湿地保护和环境教育工作。期待未来能与您携手，共筑"人与湿地，生生不息"的美好愿景！

特颁此证，谨以谢忱！

Dear all the producers of (Ensemble Stars!!Music)

Thank you for your donation and support! Your contribution will be dedicated to support Shenzhen Mangrove Wetlands Conservation Foundation(MCF) in wetlands protection and public education. We are looking forward your continuing support, and our future collaboration in protecting the environment! Living wetlands, sustainable future!

Sincerely,

2022年 8月 22日

人与湿地，生生不息

创梦天地公益探索

河南省汝阳县椒沟小学桂馨乡村"悦读空间"由创梦天地《梦幻家园》及其他公益组织共同捐赠，善款用于椒沟小学"悦读空间"改造，以及1300余册优质图书的购买，鼓励和支持乡村师生在阅读中学习和成长，倡导阅读改变世界，改变自己。延续与桂馨基金会的筑梦奇缘，《梦幻家园》再次携手助力乡村悦读空间的建设，来到贵州省罗甸县上隆小学，为这里的小朋友们改善阅读环境、并捐赠图书数千册，让爱在书香中传递。

《梦幻家园》携手甘肃省白银市的两所小学，发起"我心中的梦幻家园"绘画活动，并将小朋友的作品展示在游戏中的家园内，希望通过这种方式让更多人看到山区孩子们心中的家园。

「梦幻守护计划」是《梦幻花园》和《梦幻家园》携手中国小动物保护协会发起的动物公益项目。首期于北京太大大流浪狗宠物服务中心举行，为基地的流浪犬送去所需的狗粮，让基地狗狗在冬天能过上更加温暖的生活。第二期来到上海爱不释手庇护中心，为基地的流浪动物们改善居住环境，修缮梦幻爱心屋。

波克城市"游戏素养计划"

2021 年，波克城市携手波克公益发起"游戏素养计划"公益项目，致力于帮助更多家庭切实解决因游戏带来的教育困扰与家庭问题。项目通过系列线上与线下课程、工作坊、行业赋能等行动提升青少年、家长和老师对游戏的认知，引导青少年、家长和老师理解游戏、认识游戏、甄别游戏，将游戏的激励方式应用到满足青少年的发展需求上。

区别于传统的说教，"游戏素养计划"系列课程选择让孩子沉浸式体验游戏设计，配合专门为课程研制的桌游工具包《游戏英雄物语》，用更有趣的方式让孩子们更了解游戏的本质，培养正确的游戏观。同时面向家长和青少年工作者们提供针对性的支持，普及游戏素养知识和相关问题的改善方法。

项目已开展 120 余场线上线下游戏素养课程，帮助了近百万青少年及其家庭，赋能 1200 余青少年工作者。2023 年 10 月，波克公益联合中国妇女发展基金会启动了"爱育未来——游戏素养计划"，在北京和深圳培育了 30 名游戏素养引导师，并在社区和学校开展游戏素养教育的实践探索。

项目入围了 2021 年上海市民政局管社会组织参与民政领域社会治理创新项目，并获得了第十二届中国公益节"2022 年度公益项目奖"。

米哈游：传递薪火关爱，点燃乡村学子的希望之光

米哈游发起"薪火公益计划" 连续多年改善边缘地区青少年教育环境

米哈游携手中国青少年发展基金会发起"薪火公益计划"，旨在通过软硬件一体化、定制化支持，助力偏远地区青少年健康、快乐成长。

《崩坏 3》为云南省盐津县普洱镇桐梓小学修建校舍

《崩坏 3》为青海省海东市互助土族自治县巴扎乡中心学校完善生活设施

《原神》通过"薪火公益计划·希望合唱团项目"，支持贵州、湖北等地 10 所乡村小学成立合唱团，吸引了项目学校及周边学校近 100 名专兼职音乐教师参与，共有近 500 名希望合唱团成员得到了专业院校音乐教师及志愿者的持续跟踪辅导。

《崩坏 3》通过"薪火公益计划·快乐音乐教室项目"，捐赠 3628 件乐器及 670 件多媒体教具，助力当地共 16 所小学改善音乐教育质量。

米哈游持续开展连续开展"书香暖神州"图书捐赠等项目

米哈游携手韬奋基金会，持续开展"书香暖神州"图书捐赠等项目，通过书籍为偏远地区青少年连通更辽阔的远方。其中，《未定事件簿》携手玩家，向云南省大理白族自治州 11 所小学、普洱市澜沧拉祜族自治县 36 所小学捐赠超 200 万码洋图书，设立"未名书屋"。

三七互娱公益实践

以《星星生活乐园》孤独症辅助训练游戏为依托，三七互娱推出了“快乐融合·玩心相伴”特需儿童融合支持公益计划，在董事长李逸飞及公司多位高管的带领下，员工志愿者团队共同参与特需儿童运动陪伴、亲子趣味运动会，协助特需儿童运动感官发展和沟通技能提升，并以切实行动向社会发出关爱特需儿童的倡导。

三七互娱联合商道纵横策划，推出《集结拯救野生动物》H5 游戏，向公众宣传野生动物保护理念，提高公众对野生动物保护的认同，共同抵制非法野生动物贸易。游戏邀请到享誉全球的WCS野生生物保护学会作为科学顾问，并得到欧盟 Partners Against Wildlife Crime 项目的大力支持，以保证小游戏的科学性、严谨性，为正确宣传野生动物保护知识提供扎实的理论支持。

游戏通过操控躲避障碍拯救动物得分的方式，正向强化玩家对野生动物保护的认知。同时，辅以有趣的文案剧情，吸引更多用户向社会倡议拒绝消费野生动物制品、拒绝食用野生动物、拒绝饲养野生动物以及打击非法野生动物贸易。此外，制作团队在多个游戏场景中融入野生动物保护的倡议标语，让整个过程兼具可玩性与倡导性。游戏分享上还嵌入野生动物保护的法律科普与野生动物冷知识。由感知促行动，最终实现向社会倡议保护野生动物的目标。

游戏技术

游戏 AI+ 探索

《王者荣耀》第三届开悟邀请赛

腾讯开悟比赛是由《王者荣耀》、腾讯新文创总部、腾讯 AI Lab 共同发起，以腾讯 AI 开放研究平台"腾讯开悟"为基础，依托腾讯在算法、算力、实验场景方面的核心优势，支持高校学生在王者荣耀环境进行算法竞技。历时 3 年，2023 年 5 月，腾讯开悟比赛正式向"公开赛"转变，面向全国高等教育院校在校学子开放报名，让所有高校的学生都有机会通过游戏场景，直观感受 AI 技术的前沿应用潜力，借助腾讯开悟平台来进行 AI 理论的实践研究。高校学子们通过竞赛完成理论的实践应用，从中所得能帮助他们进一步优化科研课题，提升科研效率，真正做到"以赛促学，学以致用"。

首届比赛累计报名高校及科研单位 128 所、战队 340+ 支、学生 1000+ 名、辐射全国 29 个省级行政单位。腾讯开悟公开赛立足成都，面向全国，真正实现牵引、培养一批青年科技人才。

借助开悟平台，《王者荣耀》和腾讯 AI Lab 希望联动更多有兴趣的高校和学者参与，共同在游戏环境中探讨和研究 AI 前沿难题，并寻找 A 新技术覆盖更多场景的可能性，服务医疗、工业、农业、交通等行业。

恺英网络对 AIGC 技术的探索

秉承务实的原则，基于市场上的基础大模型，进行针对性的细分领域训练和应用，让 AI 更加贴合自身需求；将训练后的 AI 工具拓展到整个体系进行应用，扩大使用场景，提升效率。公司与复旦大学签署协议，共同致力于利用 AIGC 与 AINPC 相结合推进人工智能、虚拟现实、增强现实等领域新技术研发与应用，通过开发对 AIGC 与 AINPC 进行结合，助力恺英网络实现首个搭建 AIGC 及 AINPC 技术的斗罗大陆 IP 手游。被投企业幻杳科技自研虚幻引擎下的 AIGC 工具，通过修改虚幻 5 底层代码，将 Stable Diffusion 集成到引擎中，用内部数据库训练 AI，形成了一套专属模型，仅用网络示意图片或动捕图片就能一键生成高精度的游戏内人物写真，极大降低美术成本。

完美世界对 AIGC 技术的探索

完美世界已将 AI 技术应用于研发管线的多个环节中。2023 年公司内部成立 AI 中心，大力研究及推行 AI 技术的学习与应用。针对 AI 在游戏玩法中的应用，完美世界游戏技术中心正在研发复合应用 AI in GamePlay，根据玩家自主输入的不同内容，由 AI 大模型驱动的智能 NPC（即嫌疑人）会做出不同的回答，并伴随相应的表情及肢体行为，将 AI 融入游戏玩法中，推动剧情走向，为玩家提供多样化的侦探解谜体验。公司还充分利用 AI 技术赋

能，将其与计算机图形、游戏引擎技术、美术等融合，例如通过AI技术驱动让虚拟数字人可以真正地弹吉他，不再是事先设定好的弹奏动作，而是可以根据随机输入的不同乐谱生成相对应的手指、手势等弹奏动作，让虚拟数字人"鲜活"起来。

端游《笑傲江湖》高清服使用了AI面部识别方案，用大量信息和数据来进行计算，用户可以编辑出风格各异的个性化角色。此外，支持FSR 2.0技术，在游戏画质上全面升级，并且迭代了最新的物理引擎，真实模拟玩家对场景的物理改变。在全新技术的加持下，游戏内桂林的山明水秀、峨眉的云雾缭绕都展现得非常生动，大幅度提升了游戏时的拟真感。

《诛仙世界》以诛仙原著为蓝本，融合山海经等中国神话元素，通过创新运用全天候天气智能AI演算、3D体积云等技术，以及智能NPC交互系统、拟真御剑飞行等内容，为玩家营造出高度拟真的仙侠世界体验。

手游《梦幻新诛仙》的世界中，每个场景都具有四时各异的独立天气系统，运用HDR高动态自发光技术，展现环境更迭。四季、昼夜、温度都会根据不同的时节呈现不同的场景效果，道友足不出户即可领略大美神州的四季风光。此外，研发团队还运用雨天模拟专利技术，使微雨连绵的如诗意境跃然屏幕之上。根据地形、材质、遮挡等多重要素动态计算积水区域，叠加程度不一的涟漪特效，这种精细的打磨更是将不同时令的美感展现得淋漓尽致。

轻科幻开放世界手游《幻塔》，在2.0全新维拉版本中采用了与NVIDIA合作的光线追踪技术，使游戏中的镜都场景具备真实感十足的阴影、反射及全局光照效果，带给拓荒者沉浸式的游戏体验。

在电竞领域，人机对战、通过人工智能技术进行胜率预测等，使得电竞赛事进入多元化时代。人工智能的引入不仅提升了赛事的观赏度，让玩家欣赏到了前沿科技与电子竞技结合时迸发的魅力之光。自主研发的数字互动

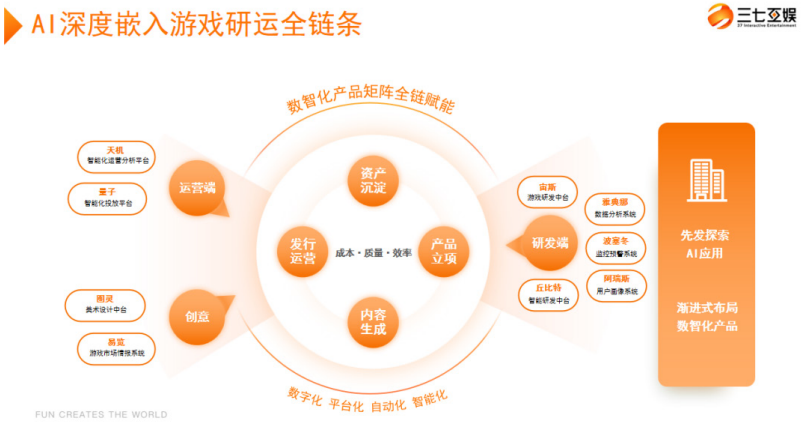
平台——戏娱中心，该平台融合AR、LBS、AI等数字技术，辅助用户实现数实融合的沉浸式体验，未来还将成为完美世界文创诸多数实融合项目的中心平台，实现不同地域产品的数字化链通，成为数字世界的"超级入口"。

在TI系列赛事中，被称做"Open AI"的人工智能多次被用以人机对抗。AI还可以基于大数据的胜率预测，为普通玩家提供打法的建议和参考，体验不同的对战策略，这些内容让用户更好地参与、理解和享受比赛。此外，AI技术也逐渐应用于电竞职业战队的训练和普通玩家的陪练陪玩。

完美世界电竞推出5个虚拟主播，其中《反恐精英：全球攻势》虚拟主播古堡龙姬担任"上海市反电信网络诈骗中心宣传员"，以更潮、更年轻化的方式来传播公益。

三七互娱AI深度嵌入游戏研运全链条

近年来，三七互娱积极探索AI落地。发行方面的应用场景主要包括推广素材制作、AI智能投放、数字虚拟人、全球化翻译、文案创作和智能客服。其中，三七互娱旗下首位数字虚拟人"葱妹"目前已投入使用，并于今年3月获赠海珠区首批数字居民证书。"葱妹"采用了物理仿真、动作捕捉、脸部捕捉等技术进行打造，而未来还将利用大数据和AI为"葱妹"赋能，探索更多场景运用的可能性。



网易游戏探索实践

在工业领域，基于自研工业大模型，推出国内首台无人装载机器人和挖掘机器人，参与到矿山、铁路等一线场景的建设。在沪通铁路搅拌站工作中，通过引入网易伏羲无人装载机器人，将至少需要 6 名人员的协同作业减少为仅需 1 人在室内操作，机器人的工作效率已接近真人，还能让工人能远离高风险的工作环境，减少安全事故的发生。且施工中混凝土搅拌站会产生大量的粉尘和颗粒物，网易伏羲运用 AI 技术构建智慧搅拌站和无人装载机器人，让工人告别危害健康的工作环境。

沉浸式活动平台网易瑶台：通过游戏技术还原线下活动场景，打造中国首个元宇宙产品，去年已举办上百场活动，覆盖行业峰会、国际学术会议、产品发布会、摄影展等场景。春节期间，瑶台还为央视网络春晚观众定制了首个元宇宙会场。当天，来自中国各地的上万名网民来到了“赛博国风”的元宇宙会场，通过数字技术的创新，以另一种形式“亲临”网络春晚现场。

游戏技术

游戏技术跨行业应用篇

南航、腾讯联合成立航空安全与仿真研究实验室并发布自研视景系统

全动飞行模拟机视景系统，由腾讯自研游戏引擎技术和南航虚像显示技术共同打造。新一代视景系统，基于腾讯自研游戏引擎研发，首次实现全局动态光照与地球级场景超写实渲染，多边形生成面数提升 380 倍、贴图精细度提升 100 倍；同时，率先运用游戏 PCG 程序化内容生成和 AIGC 技术，半天可完成一座大型城市的全景建模，3 天即可高精度复原一座机场。配合南航虚像显示技术，系统实机运行时达到 4K 60FPS 0 丢帧 0 卡顿的严格工业标准，成像更真实、建模更高效、运行更稳定，在全球范围内率先在技术上实现了模拟机视景系统的代际升级。

系统的成功研发实现了我国民航关键技术突破，使中国成为全球第三个能独立自主研发高等级视景系统的国家，未来将为我国超 8 万民航飞行员提供更高效、更安全的飞行训练。2023 年 9 月，由南航与腾讯共同主导的“超写实高等级视景系统关键技术及应用”项目，荣获中国航空科学技术领域最高级别奖项之一的 “中国航空学会科学技术奖一等奖”。

腾讯数字文保系列

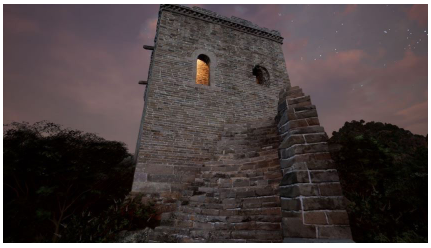
中国传统器乐数字化保护

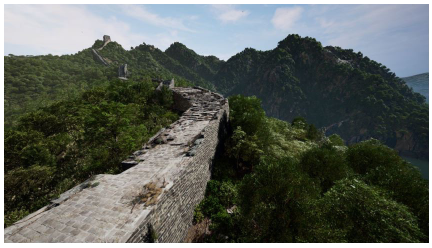
在中国艺术研究院音乐研究所的指导下，腾讯游戏开展《中国传统器乐数字化保护》项目。今年是中国古琴世界申遗成功 20 周年，在国家级非遗古琴传承人林晨的指导下，腾讯游戏 NExT Studios 音频团队，对一把明代古琴进行了高品质、高标准、高还原的采样（行业首次），通过技术后期与算法合成，对应 56 种古琴常用指法，共产出 10892 个样本。同时，通过游戏技术的实践也助力了古琴乐器腔体学、音乐表演学的研究突破，并形成了一套可复用的采集标准化流程。

未来，该音源样本计划陆续落地古琴文物相关博物馆，丰富古琴文化学习的交互体验，线上也计划开源古琴音色数据包，便利广大创作者使用。普通用户可以通过"传统器乐数字化"微信小程序弹奏、听到珍贵器乐的声音。

数字长城

由国家文化公园建设办公室、国家文物局指导，中国文物保护基金会、五洲传播中心、腾讯基金会、腾讯互娱研发效能部、腾讯技术公益等共同出品"云游长城"系列公益产品上线。其中，"数字长城"综合运用了照片扫描建模、PCG 内容生成、游戏引擎、云游戏等技术，首次将游戏技术应用于人类文化遗产保护之中，实现了最大规模文化遗产毫米级高精度、沉浸交互式数字还原。2023 年 5 月，"云游长城"（时空版）也正式曝光，该版本从资产制作到画面渲染，交互都基于腾讯游戏自研引擎打造，通过全局动态光照 SmartGI、计算机模拟物理大气系统、虚拟几何体和多象限贴图等技术，实现季节、时间和天气，与长城实地气象进行映射，让用户随时随地欣赏长城的昼夜变化及积雪漫漫的效果。项目荣获联合国教科文组织颁发的"2022 全球世界遗产教育创新案例卓越之星奖"。





寻境敦煌-线上漫游

寻境敦煌

在国家文物局“互联网 + 中华文明”行动计划指导下，由敦煌研究院联合腾讯共同推出了“寻境敦煌 - 数字敦煌沉浸展”，“寻境敦煌”项目依托敦煌学丰厚的研究成果和“数字敦煌”的多年积淀，结合腾讯游戏科技等前沿技术能力，综合应用三维建模技术、游戏引擎的物理渲染和全局动态光照、VR 虚拟现实场景等前沿游戏技术，1:1 高精度立体还原第 285 洞窟，实现上亿面的高保真数字模型和超高分辨率的表面色彩。游客不仅能打破时空束缚，穿越到 1400 多年前精妙绝伦的壁画世界，还能与“雷公”等 40 余位“众神”飞跃云端、一同奏响天乐。

另外，在今年 4 月 18 日“国际古迹遗址日”，由国家文物局指导、敦煌研究院与腾讯联合打造的全球首个超时空参与式博物馆“数字藏经洞”正式上线。“数字藏经洞”综合运用高清数字照扫、游戏引擎的物理渲染和全局动态光照、云游戏等游戏技术，在数字世界生动再现了藏经洞及百年前室藏 6 万余卷珍贵文物的历史场景。以 4K 影视级画质、中国风现代工笔画美术场景与交互模式，让公众一键“穿越”多个历史时期，亲身“参与”到藏经洞的厚重历史之中，直观地感受和了解敦煌文化艺术的价值与魅力，为公众提供身临其境的沉浸体验。

数字中轴

“数字中轴”项目，由北京市文物局、北京中轴线申遗保护工作办公室联合腾讯共同发起。北京中轴线是现存最长、最完整的古代城市中轴线，被誉为北京老城的灵魂和脊梁，代表了中华文明在城市规划建设上的伟大创造与杰出才能。

为了更好地展现北京中轴线丰富的物理、历史和文化信息，“数字中轴”将综合运用多种前沿游戏科技，包括游戏引擎、物理仿真以及云游戏技术等，在数字世界里再现 7.8 公里北京中轴线，让大众足不出户，便能沉浸式，可交互地体验北京中轴线的恢弘气势和深刻内涵。

目前，团队已完成先农坛、钟鼓楼和万宁桥等核心遗产点的高清照扫，采集原始数据超 6TB。处于中期开发的模型资产中，仅城市景观建筑已超 6 万栋，树木超 15 万棵，模型总面数超过 20 亿。产品预计将于 2024 年夏天上线。

原画效果图

“游戏+”研究与前沿发展

- 上海正向数字化技术研究院
- 中国游戏产业研究院社会价值研究中心
- 米哈游深化校企合作 产学研用协同育人
- 吉比特产学研合作探索
- 完美世界教育

上海正向数字化技术研究院

上海正向数字化技术研究院是上海市科学技术协会旗下的市级民非单位，专注于打造专业的数字化研究开放平台。2022 年，研究院推出 Game for Good 跨界开放平台（G4G），面向寻求游戏化创新的社会机构及游戏开发者开放入驻。

G4G 以"游戏 +"为核心理念，以游戏化技术和机制帮助跨行业伙伴实现数字化转型，提供社会议题的创新解决方案，并为具备社会价值的游戏及游戏化产品提供资源链接、能力建设、资金扶持、合作渠道及传播等方面的支持，阐扬游戏的正向价值，为推动科技与人类社会的融合发展做出积极的贡献。

目前，G4G 旗下共有行业内外特邀指导专家 20 余名，与敦煌研究院、李政道研究所、上海天文馆、上海科技馆、它基金、复旦大学、华东师范大学等机构建立密切合作关系。此外，G4G"游戏 +"赋能计划已赋能扶持 20 余款游戏，涵盖"游戏 + 科普""游戏 + 传统文化""游戏 + 医疗"等不同领域。

中国游戏产业研究院社会价值研究中心

中国游戏产业研究院社会价值研究中心成立于 2021 年 12 月，是在中国音数协游戏工委的号召下，由腾讯游戏联合多家行业伙伴共同发起成立，为中国游戏产业研究院的分支研究机构。研究中心旨在积极推动游戏社会价值领域的基础性研究，助力跨行业交流与产学研合作。围绕该中心工作，腾讯互娱社会价值研究中心积极探索建立全国高校学术联盟，推动形成高校学术研究网络及产学研合作平台。

2023 年，研究中心与学术联盟先后发起或参与系列高校游戏创作比赛和产学研合作：

首届全国大学生功能游戏研究创作大赛

本次大学生功能游戏研究创作大赛在中国音数协游戏工委指导下，由中国游戏产业研究院社会价值研究中心、中国传媒大学动画与数字艺术学院、腾讯互娱社会价值研究中心、上海正向数字化技术研究院共同举办，旨在鼓励大学生更好地用游戏创造社会价值、打造跨界融合应用场景，鼓励大学生积极关注周围世界，发现和研究社会议题，并运用游戏设计能力提出新解法。

以下为获奖作品：

功能游戏设计金奖 | 《汉字修复师》

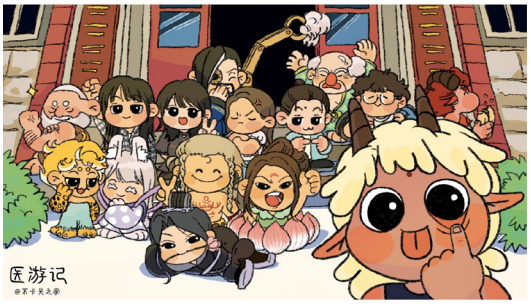
这是一款文字寻找与解谜游戏。本游戏采取了寻找字根 - 将字根拼成组合字的玩法，相较于同类型的汉字游戏更能清晰且有趣地将汉字发展的规律与中国文化传达给玩家。本游戏的视觉设计以中国商代为背景，融入了许多中国元素，例如三星堆、青铜器等，也选用了以中国传统乐器演奏的背景音乐，悠长动听，多感官地让人置身于汉字世界中。

最佳学术研究奖 | 《红旗有色电码无声》

一款以中国红色革命为背景，通过 VR 技术让玩家亲身体验革命历程，感受当时的艰苦环境和斗争精神的模拟游戏。游戏分为多个关卡，每个关卡都以一个革命时期发生在交通员身上，真实的历史事件为主题。

最佳创意设计奖 | 《医游记》

一款基于中国传统中医药文化的卡牌战斗游戏。本作在兼顾游戏性的同时具有传播与科普中医药文化的作用。本作的背景设定改编自神农尝百草的神话故事。神农所在的部落被一场突如其来的怪病袭击，许多族人都因病倒下了。神农为了治好族人们的病，无奈之下只好离开部落外出采药。在采药的旅途中，神农遇到了许许多多有趣的事情。

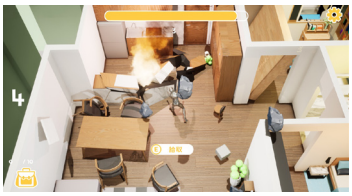


最佳艺术表达奖 | 《傩》

这是一个以叙事为主、玩家通过解锁剧情来进行学习获得启发的功能游戏。团队希望通过这个游戏让古老的傩文化在新时代焕发出新的生机，让玩家重新认识傩文化，对傩文化产生兴趣。

最具市场潜力奖 | 《地震安全知多少》

一款面向现代青少年的科普地震安全的 SLG 俯视角类型游戏，考验玩家在不同场景面临地震时的反应和决策。玩家可以在游戏中配置自己的地震避难包获取相应的分数，也可以在场景内探索可以躲藏的区域，如柜子里，床底，甚至是洗衣机或纸箱子里等等。



元梦之星全国高校游戏创作大赛

大赛在中国音像与数字出版协会游戏工作委员会、全国高等院校计算机基础教育研究会的指导下，中国游戏产业研究院社会价值研究中心、中国国际游戏软高与产业联盟特别支持下进行，2023 年 12 月 2 日，中国传媒大学动画与数字艺术学院党委书记黄心渊教授正式公布了比赛细则，他表示，以赛促学、以赛促创，希望通过各类游戏创作大赛和项目造梦营的活动方式，帮助高校学生和用户共同成长。中国传媒大学、中央民族大学、上海大学、北京电影学院、北京服装学院、鲁迅美术学院、广州美术学院、天津美术学院、西安美术学院、中国澳门科技大学、吉林艺术学院、南京传媒学院等 12 所高校的老师共同上台，推杆启动了相关计划。

米哈游深化校企合作 产学研用协同育人

米哈游与中国美术学院联合策划的米哈游学园"游戏美术系列讲座"在中国美术学院顺利开课，校企双方在课程内容、教学实践等环节上进行深度合作。该项目邀请多位米哈游资深专家参与设计相关课程，经过多次课程打磨与试讲优化，面向高校学生进行专业知识与行业经验分享。

为推动游戏行业发展、促进行业交流与合作，米哈游联合上海音乐学院发起成立"数字音乐音频专业委员会"，这一委员会将作为高校与行业的桥梁和纽带，携手国内外专家学者，共同构筑数字音乐产业发展的最优环境。上海音乐学院还与米哈游共同举办了两届国际数字音乐节，通过举办这类活动，为更多热爱游戏音乐行业的音乐人提供更大的舞台，为行业不断注入活力。

吉比特产学研合作探索

2022 年，《一念逍遥》携手广州美术学院、中国美术学院、中央美术学院联合举办仙居课程共创活动。联合课程以《一念逍遥》的修仙文化为背景，在中国古代神话和传统建筑文化的基础上，围绕神仙及其居所进行想象和创作。三大美院师生结合自身特点和优势，采用现场授课、模拟实践，外出参展、分享讲座等形式为同学们搭建从理论到实践的学习通路。来自建筑学、考古学、水墨国画、艺术与人文等领域的多位老师、专家教授围绕主题进行现场授课。 中国美术学院学生优秀设计作品还成功植入了《一念逍遥》仙界版本。

2022 年，《问道手游》联动中国美术学院陶音教授及其团队，共创游戏内具有东方色彩的数字时装。本次产学研共创设计以东方文化为主轴，挖掘中国传统色彩文化和传统纹样元素。自 2022 年 12 月以来，创作团队深入洛阳、桂林、北海、黄山等地，调研传统器物与纹样的关联，自然景物与色彩的溯源关系，通过挖掘中国传统色彩、纹样与服饰制式开展历史研究和活化设计，最终呈现出游戏世界中的"东方时装"。

吉比特高校游戏开发联盟
SEEK STRIVE CREATE

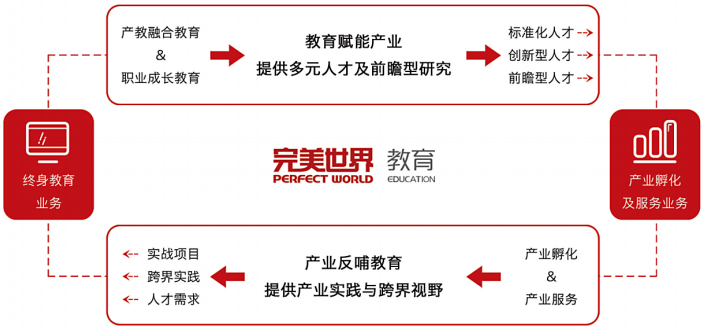
吉比特多年来持续关注行业内人才培养与储备，不断赋能高校游戏开发者，助力行业打造健康人才生态。2021 年起，公司搭建并持续运营高校游戏开发爱好者学习交流组织——吉比特高校游戏开发联盟，为高校学生提供系统的学习资源和游戏开发专业指导，帮助热爱游戏创作的同学提升专业技能，提高行业认知。

2023 年联盟共举办课程直播 60 余场，开展了大学生暑期游戏开发实训，高校 48 小时 game jam 挑战赛等多项游戏教育相关活动。截至目前，联盟成员已近 3000 人，覆盖近 500 所高校，90 个高校游戏开发社团。

自 2019 年起，公司已连续五年举办未来游戏制作人大赛，通过提供业内一线研发导师团指导制作、海内外游戏从业者反馈指点、梦想基金、线下游戏试玩体验、游戏作品上架等支持高校游戏开发者梦想。大赛以全球化的开放视野、高度专业化的知识输出，为高校开发者创造一个施展才华、促进交流、开拓视野的平台，致力于培养青年游戏人才，孵化优质创意产品，推动建设开放、共赢的游戏行业。

完美世界教育

完美世界控股集团成立专责人才培养的子公司完美世界教育科技（北京）有限公司（“完美世界教育”），授权代表集团开展产教融合校企合作。自成立以来，完美世界教育与UNESCO等国际组织建立深度合作，多次被评为教育部卓越合作伙伴、中美青年创客交流中心最佳工作案例；2018年被教育部评为首批协同育人项目单位、首批职业院校校企深度合作案例单位；2022年被评为教育部第二批供需对接就业育人项目单位、第二批全国职业院校教师企业实践基地。



依托优质产业资源，打造一套全岗位、全链条、全场景的课程教学与项目实训内容。截至2023年，已经开发上线的数字化课训资源已达到224门，总时长2068小时。数字课训资源既面向原画设计、3D建模、动作特效等基础性岗位技能需求，也包括虚拟数字人制作、虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、混合现实（MR）开发，裸眼3D内容制作等新兴岗位的技术制作流程。课训资源已陆续登录自研“数字艺术人才孵化平台（pixseed.com）”。

遵循国家职业教育改革政策精神，先后与623所中高职、职教本科和应用型本科院校建立不同层次“岗课赛证产”合作；负责建设游戏美术设计、电子竞技赛事运营1+X证书，已建立1179院次试点院校，累计批准考核人数7.86万人次；联合深职大等头部院校和高教社、人邮社开发1+X系列专用教材；协助有关院校建设数字艺术设计校本课程资源、在线精品课程和教学资源库；被定为全国职业院校技能大赛中职组数字艺术设计赛项合作企业、中国第二届职业技能大赛四川省选拔赛3D数字游戏艺术项目共同主办单位；先后入选并完成北京、四川、吉林等20个省级数字艺术设计赛项和动漫制作赛项（中职组、高职组）职业院校技能大赛技术支持工作；与中国传媒大学、湖南工艺美术职业学院牵头成立全国数字创意行业产教融合共同体；承建北京市教委工程师学院等省级特色产业学院；参与创建中国国际艺术设计职教集团、中南非职教联盟、湖南工艺美术职教集团等。

2023