

GAME+
ALL

游戏+万物

“游戏+”为何是“必须且必然”方向

波克：“游戏+”先行者构筑多元价值生态

作为“游戏+”概念的提出者与先行者，波克自2020年将“游戏+”上升为企业战略以来，持续深耕科普、医疗、公益、教育等多个领域，构建起覆盖多产业的融合发展生态，用数字化技术与游戏化形式为传统行业注入新活力。

在“游戏+科普”领域，波克早已积累了丰富的实践经验。与新华网合作推出的航天科普IP“我是航天员”，通过H5小游戏、科普条漫、手游等多种形式，让中国航天与空间站知识触达更多受众，全网曝光量超3亿。其中，2023年上线的《我是航天员》手游，以沉浸式体验让玩家深入了解航天知识，成为航天科普的重要线上阵地。此外，波克还在生物多样性、普法宣传、禁毒等领域打造了多款科普游戏，用交互化、趣味化的方式降低科普门槛，吸引更多人关注科学知识。

“游戏+医疗”

是波克“游戏+”战略的标杆板块。2020年，波克医疗子公司诞生，专注于游戏化数字疗法的探索。2022年4月，《快乐视界星球·视觉训练系统》成为国内游戏行业首款获得医疗器械注册证的游戏化医疗产品，破解了儿童弱视治疗中训练枯燥、依从性低的行业痛点。该产品通过游戏化机制与临床规范相结合，让弱视治疗变得更友好、可追踪，在上海新华医院等三甲医院落地使用，经多中心研究验证，4个月训练后弱视患儿平均视力提升1.5行。目前，波克医疗已涉足眼科、神经与认知学科、康复学科等多个领域，累计获得4张NMPA医疗器械注册证、70余项著作权及9项授权发明专利，构建起“检查—评估—训练—追踪”的完整治疗链条。

在“游戏+公益”领域，波克通过创新模式传递正向价值。2019年成立的上海波克公益基金会，围绕未成年人保护、应急救灾、乡村振兴三大领域开展工作。其推出的“SDGHero游戏素养计划”，运用游戏化学习方式帮助全球青少年理解可持续发展

当游戏跳出娱乐的单一维度，以技术为翼、以创新为桥，跨界融合教育、医疗、文化、公益等多个领域，一场深刻的产业变革正悄然发生。“游戏+”战略，这一源于行业实践的创新理念，正凭借其全领域变革潜力，推动游戏产业从“产品竞争”迈向“价值竞争”的高质量发展新阶段。如今，“游戏+”不仅成为企业践行业社会责任的重要载体，更在政策支持与市场需求的双重驱动下，开辟出数千亿元规模的商业蓝海，书写着数字经济与实体经济深度融合的新篇章。

“游戏+”的核心要义，是游戏产业技术、文化、社交等价值的“溢出”与赋能。正如“互联网+”“AI+”引发的行业变革，游戏所沉淀的引擎技术、交互逻辑、用户激励机制等核心能力，具备向传统领域迁移的广阔潜力。这种“纵向破圈”的发展模式，打破了游戏行业的固有边界，使其从单纯的娱乐产品供给者，转变为跨界融合的赋能者。

从2009年“严肃游戏”概念萌芽，到2020年波克首提“游戏+”战略并上升为企业核心布局，再到2022年首个“游戏+”专业机构Game for Good(G4G)成立，这一理念已从初步探索走向体系化发展。数据显示，“游戏+”已触达96%的受访用户，在电商、公益慈善领域的触达率超50%，超四成用户受到深度影响。其社会价值日益凸显：在教育领域，通过趣味化形式提升学习效率；在文化领域，让传统文化实现年轻化传播；在医疗领域，数字疗法为疾病治疗提供新路径；在公益领域，推动爱心传递与环保理念普及。

目标(SDGs)，已覆盖全国34省市及全球50多个国家和地区，培训1500余名游戏引导师，触达6万余名青少年。该项目多次受邀参加联合国相关会议，并入选由生态环境部宣传教育中心与大道应对气候变化促进中心联合发布的《2025企业(园区)气候行动案例集》，成为游戏化可持续教育的代表性实践。在泰国，学生通过种植游戏理解生态保护的重要性；在肯尼亚，孩子们用剧本杀讨论性别平等；在中国，《勇闯清风镇》《反诈精英》等学生共创作品已投入廉洁文化教育和反诈宣传，让青少年创意转化为现实价值。

波克还积极布局“游戏+教育”“游戏+艺术”等领域。作为行业首家获得上海市人社局职业技能等级认定资质的民营企业，波克构建了“产—学—研—创”生态体系，为动画制作、计算机程序设计等领域输送高质量人才。由普利兹克奖得主安藤忠雄设计的波克艺术中心，以“Artis-Game”为口号，成为全国首个专注于电子游戏艺术展示与研究的艺术中心推动游戏与艺术的深度融合。此外，波克牵头发起的GameforGood(G4G)平台，通过与公益组织合作发起48小时游戏开发挑战赛、组织游戏人赴敦煌开展文化研学等活动，汇聚跨界力量，共探“游戏+”的多元可能。



作为已跻身全球营收前六的上海游戏企业代表，世纪华通深耕数实融合领域，将游戏技术与文化传承、青少年培养、乡村振兴等社会议题深度结合，通过《游戏是怎样炼成的》《游戏里的中华》等一系列标杆项目，让游戏超越娱乐边界，成为传递正向价值的重要载体。

在青少年数字素养培育方面，世纪华通及旗下的盛趣游戏联合上海真爱梦想公益基金会发起《游戏是怎样炼成的》公益游学项目，以“探索、创造、成长”为核心，帮助青少年从“被动玩家”转变为“主动创作者”。项目依托游戏产业优势，构建了涵盖《趣解游戏》《AI生图的乐趣》《小小关卡师》等课程的全链路体系，由公司程序、美术、电竞等领域资深员工为志愿者授课，并安排学员探访研运一线。课程采用“理论—实践—探访”三阶模式，将游戏开发流程与AI等前沿技术转化为可感知的实践内容，实现“职业启蒙+数字创造力培养”双重目标。2025年暑期首



波克：“游戏+”先行者构筑多元价值生态

期项目名额瞬间“秒光”，结营后收获家长与学生一致好评，有家长反馈孩子从“想玩游戏”变“想设计有意义的游戏”，这种认知蜕变正是项目价值的生动体现。目前，该项目已成为长期品牌，持续为青少年成长注入多元能量。

在文化传承领域，世纪华通原创出品的多媒体文史类科普节目《游戏里的中华》，以“一件游戏里的作品、一个故事”的创新形式，用年轻一代易接受的语言讲好中国故事。节目由上海师范大学指导支持，融合手绘图画、科普文章和视频等形式，全部由企业志愿者担任主播，真实传递游戏人的文化情怀。已播出的两季十六集内容，以游戏产品中的中华元素为基底，构建起覆盖民俗、传说、技艺、建筑、武术、地域文化的立体矩阵。从投壶、春节等民俗印记，到金陵十二钗、白蛇传等经典传说，再到神农尝百草、花木兰等文化符号，节目让游戏中的文化表达更具层次感与延展性。更值得关注的是，世纪华通将节目作为免费教学课件，上传至爱传递信息化应用平台，向全国341所乡村学

校的17万余名师生开放，让优质文化教育资源精准下沉。此外，世纪华通旗下盛趣游戏还曾与上海师范大学联合开发《脸谱》《行当》等戏曲文化为主题的功能性游戏，其中《脸谱》作为上海市中小学戏曲教材配套内容，助力基础美育教育。

在乡村振兴与公益赋能方面，世纪华通通过“龙腾计划”搭建起跨越3000公里的爱心桥梁，将上海的资源与腾冲的乡村教育需求紧密连接。自2023年起，世纪华通与上海众谷公益合作，参与“爱传递·再生电脑教室”项目，将公司闲置电脑经绿色再生后捐赠给腾冲乡村学校，已累计捐赠超200台设备，落地六所“绿色电脑教室”，并组织志愿者赴校公益授课，为乡村青少年接触数字技术奠定基础。同时，联合ChinaJoy、好润环保启动“塑料瓶的新生”项目，将回收的塑料瓶加工成rPET再生环保校服，两年来向腾冲2所乡村小学捐赠近400套，既送上物质关怀，也开展了生动的环保教育。此外，还参与上海真爱梦想“去远方”腾冲专项，2025年支持10支

学生队伍开展研学活动，覆盖8所学校，近30名教师累计授课1400课时，惠及千余名学生，激发了青少年的探索热情与自主研学能力。

如今，“游戏+”的浪潮已席卷多个行业，波克与世纪华通的实践只是其中的生动缩影。随着技术的不断进步、政策的持续支持以及跨界合作的日益深化，“游戏+”将在更多领域绽放光彩。

未来，游戏产业将继续以正向价值为导向，以技术创新为驱动，打破行业壁垒，深化数实融合，让游戏不仅成为带来欢乐的娱乐产品，更成为赋能成长、传承文化、助力公益的重要力量，在高质量发展的道路上书写更加精彩的篇章。

晨报记者 邱佩华