

港口：开创中国游戏游艺产业新纪元

文/隋胜伟

前言

1983年，一条新开辟的偏僻小路从广东中山城区直通长江水库边，将全国各地的游客引入中国首个大型综合游乐场——中山长江乐园。自此，中山开辟出一条发展专业产业的不寻常道路。

这一年，第一台国产碰碰车在中山诞生，随后国内第一个游戏游艺设备生产企业在中山出现，中国游戏游艺产业由此萌芽。

历经几十年的积淀，从无到有，从有到优。在不断蜕变成长的过程中，中山市游戏游艺产业在位于中心城区、地扼中山北大门的港口镇落地生根，茁壮成长。

2008年10月，中国游戏游艺产业基地落户港口镇。港口镇政府抓住发展机遇，积极培育产业发展，打造产业集聚；积极争取短期内将游戏游艺产业发展成为港口镇的支柱产业，打造游戏游艺专业镇。为了推动专业镇建设，港口还专门成立了领导小组。

2008年开始，港口镇连续成功举办九届游博会，累计成交金额近300亿元。近年来，港口镇推动产业集聚，加快转型升级，推动广东省重点文化项目广东游戏游艺产业城在港口镇开建，并计划通过产业结构调整，拉动中山市游戏游艺产业产销超过100亿元。

通过多年来大力实施新型专业镇战略，港口镇已经构筑游戏游艺全产业链生态。截至2015年，全镇游戏游艺企业达125家，产值33亿元，产值占全国游戏游艺机产业60%份额、出口占70%份额。港口镇游戏游艺专业镇特色凸显，中山逐渐成为中国游戏游艺产业最具集聚效应和影响力的城市。

一、敢为天下先，催生新产业

中山是中国游戏游艺产业的发源地。1983年，在改革开放的浪潮中，中山与日本企业界联合建成国内首家大型游乐场——长江乐园，这为中山制造业开辟了一个全新的产业领域。

作为国内首个游乐园，长江乐园之所以能在中山开建，离不开中山人敢为天

下先的精神。当时长江乐园选址在长江水库一带，由长江方提供土地，建设方提供游乐设备，项目一拍板，建设就马上开始。虽然乐园选址的地方相对偏僻，路还没有通，但是大家对建设的热情不减，直到建成长江乐园后才修路。

尽管通往长江乐园只有一条新修的小路，却丝毫不影响其火爆的程度。1983年春节期间，占地50亩的长江乐园正式开业，这个对国人来说十分新鲜的游乐场所，受到了珠三角、港澳地区乃至全国游客的热捧。游乐园天天爆满，全国各地的旅游班车一辆接着一辆，园区里的一些项目排队都要一两个小时。

中山市游戏游艺行业协会秘书长雷嘉咏回忆，当时乐园里有碰碰车、翻滚飞车、激流探险、旋转飞碟、空中单车等新奇的游乐设备。尽管引入的仅仅是日本的二手游乐设备，但长江乐园因国内首创、设备新奇，备受各地游客的欢迎。

据介绍，当时正值改革开放的春风吹向全国各地，全国各省、市纷纷来到广东这一改革开放的前沿阵地考察学习，而南国小城中山，更是因为长江乐园的首创成为各级领导考察的第一站，甚至当时的国家领导人胡耀邦、杨尚昆、李鹏，十世班禅额尔德尼，柬埔寨西哈努克亲王等都曾前来考察。一时间，中山成为引领全国游乐风潮的前沿阵地。

当时长江乐园的火爆程度，从门票上也可以窥见一斑。雷嘉咏回忆，长江乐园的票价在当时并不便宜，最便宜的项目票价为5元左右。类似过山车这样的项目，票价高达15元。如果在乐园里玩遍所有的项目，需要100多元。这笔费用在当时已经相当高，等于一个普通打工者一个月的工资。但高价的门票丝毫未能降低人们对游玩的热情。

相比当时的火爆程度，长江乐园本身对中山乃至中国游戏游艺产业有着更为重要的意义。

“中山游艺游戏行业从无到有到现在的发展都得感谢这个乐园……”回忆当时的情景，曾参与长江乐园建设的中山市游戏游艺行业协会创会会长、中山市金马科技娱乐设备股份有限公司董事长邓志毅尤其感慨。

当年，中山机床厂在长江乐园建设过程中负责安装游乐设备，邓志毅时任该厂销售人员。他记得，当时接到这件需要高空作业的特殊工作，对同事们来说都是新鲜事。长江乐园建成后，中山机床厂负责设备的检修和维护。

中山人最初嗅到游戏游艺设备制造的商机，源于维护过程中的一个小插曲，

中国第一台自己生产的碰碰车也因此在中山诞生。

长江乐园开园后，有一台碰碰车出现故障，中山机床厂的维护人员将其带回维修。这台碰碰车是从日本引进的二手设备，虽然维修人员对其内部结构还不了解，但最终还是将其彻底“解剖”维修好。正是这次“解剖”，让时任中山机床厂厂长、原市政协副主席李武彪敏锐地嗅到了其中的“商机”。他大胆决策，要在游艺游戏中杀出一条新路。邓志毅回忆说，1983年，在长江乐园开园不久，厂里就成立了中国第一家生产游乐设备的公司，商标注册名为“金马”，当时中国旅游业的标志是马踏飞燕，我们命名为“金马”寓意奔腾向上、活力四射。

“那是令人振奋的一年（1983年），大家群策群力，创造出中国第一辆碰碰车和给人们带来欢乐的首家游乐园。”2008年，邓志毅接受记者采访时说，正是发现了游乐业这个朝阳产业，金马迅速由机床制造转向游艺设备制造。

邓志毅说，面对全新的领域，没有任何经验的“金马”只能靠自己摸索。“我们从最简单的碰碰车开始做起，帮长江乐园安装过一些设备，所以机械的技术我们都能攻克，但电机驱动、外胎制作就需要寻找合作伙伴了。”从最初的碰碰车入手，“金马”通过一系列的技术攻关，产品逐渐在市场上站住了脚跟，并乘着全国大兴游乐园之风，走向了各地。

中山人又一次敢为天下先的举动，不但杀出一条新路，还为中山后来发展游戏游艺产业打下了坚实的基础。在商机的吸引下，很多企业由“金马”衍生而来，然后呈“裂变式”的方式出现。从某种意义上讲，这也为港口镇打造游戏游艺专业镇、形成产业集聚，埋下了伏笔。

当时的金马游艺机由于起步早、发力快，生产规模不断扩大，产品远销海内外。同时，“金马”宛如一台孵化器，为中山市游艺机行业的发展储备了人才，积累了经验，孕育了市场；素有中山游戏游艺产业的“黄埔军校”之称。“金马”之后，“金龙”“金鹰”“金羊”“金狮”“金鼎”等众多由中山本土民营企业创办的游艺游戏企业品牌如雨后春笋般冒出。

二、打造支柱产业，建设国家级基地

进入20世纪90年代，在国家产业政策的指引下，随着中山市工业化进程的进一步加快，“金龙”“世宇”等众多较大规模的民营及股份制游艺机生产销售企业

和游艺机配套生产企业陆续涌现。到 20 世纪 90 年代末，中山市已形成了以中山金马游艺机有限公司为龙头的游乐设备产业群，以青溪路为主的全国重要游艺机生产及销售基地；经过 10 多年的发展，造就了中山“中国游艺机产业的发源地”的地位。

21 世纪初，中山市游戏游艺各企业及时将眼光投向海外市场，他们大胆引进国外比较先进的管理方式和生产技术，并积极拓展海外市场，使中山市的游戏游艺企业开拓了国际视野，产品质量、档次、品种迈上了一个新的台阶，规模迅速壮大，业务也从过去的单一机器制造发展到集研究开发、制造安装、主题项目策划设计、工程施工以及游戏游艺场所的投资经营管理等于一体的比较完整的产业链。

然而，这段发展历程并非一帆风顺，且一度陷入困境。中山“长江乐园经验”被播撒向全国各地，通过引进先进设备、多元化的融资模式，各地繁生出了众多的游乐园：如北京石景山、上海锦江等，游乐园遍地开花。面对激烈的市场竞争，长江乐园的“唯一性”优势逐渐消失，中山本地的消费群也很快厌倦了该园相对陈旧的设备。

当时，游艺游戏行业处于蓬勃发展和优胜劣汰并存的激荡时代，传统的国字号企业由于存在用人机制、决策管理、市场营销等方面的问题，在激烈的市场竞争中败下阵来。存在种种问题的金马严重亏损，资不抵债，而新兴的民营企业却通过灵活的用人和激励机制异军突起，“世宇”“智乐”等民营游艺游戏企业“长势”良好。1999 年，通过企业转制，“金马”终于从破产的边缘走了出来。

就在中山本土游戏游艺企业准备放手一搏之时，中国游戏机行业被一纸文件带进了“寒冬”。2000 年，国务院下达文件，规定除为大型商场或三星级以上酒店配套外，停止审批其他电子游戏机室开办申请，不允许进口游戏机设备，国产的相关设备也全部外销。有数据显示，当时国内 10590 家电子游戏场所锐减到 1260 多家，可想而知占全国半壁江山的中山游艺游戏行业的受影响程度。有人选择退出，有人依然坚守，“金马”“世宇”“金龙”等选择了留下并苦练“内功”。

“国内市场的销售空间压缩，很多企业开始尝试走出去，也是从那个时候开始，中山的游戏游艺产业出口的比重加大。”2016 年 12 月 1 日，中山市游戏游艺行业协会秘书长雷嘉咏在广东游戏游艺产业城接受采访时说。国内市场的形势

直到 2006 年才开始好转。当年，文化部探索电子游戏市场管理经验，中山成为全国加强电子游戏机市场管理的 3 个试点城市之一。

中山市文广新局网站提供的公布信息显示，据统计，2006 年中山市游戏游艺行业年销售总额突破 10 亿元。作为文化部选定的全国开展加强电子游戏经营管理试点城市，中山市创造了集生产、销售、经营场所一条龙连锁经营发展的中山模式，赢得了全国各地文化系统部门的好评。

2007 年，中山游乐设备制造业拥有游戏游艺机设备生产企业 30 多家，产品产量从 2004 年的 8700 台（套）增加到 2006 年的 25300 台（套），2006 年销售总值达 6 亿多元，行业生产规模、市场占有率、出口市场等都处于国内领先水平，成为全国最大的游艺机生产基地和集散地，且是中国游艺机重要的产品输出地，产品在国际市场声名鹊起。

“这个产业能形成今天的产业集群，一方面是因为国家大政策的影响，另一方面也是因为中山人民独具慧眼。”时任中山市信息产业局局长的欧阳安说，2007 年举办的电展会，融合了动漫、电脑及本土企业的游戏游艺设备，现场火爆。中山市看到这个产业的前景，马上开始酝酿培育产业集群发展的战略。首先酝酿提出发展“五个一”工程，即建立一个由市领导挂帅的跨部门领导小组、成立一个行业协会、打造一个国家级产业基地、制定一套扶持政策、举办一个国际性会展。欧阳安说，“五个一”工程是一个有机整体，对整个产业的发展起到了至关重要的作用。中山市经过调研，最终确定由港口镇肩负起建设国家级产业基地的任务。

2007 年，中山有 12 个专业镇，港口镇不在其中。同年 8 月，港口镇党委、镇政府通过走访调研发现，中国游戏机生产研发企业大多在中山，并且中山的游戏游艺产品占全国七成左右的市场份额；国内游戏机生产的龙头企业——金龙游乐设备有限公司已经落户港口，加上该镇原有“智乐”“金狮”等多家游戏游艺机企业，以及“金马”“世宇”等多家著名的游戏游艺机企业也有意到港口发展。港口镇敏锐地抓住商机，认为发展游戏游艺产业的时机成熟，决定创建国家级游戏游艺机产业基地，并首先在石特工业区规划 1000 亩土地作为建设基地，对企业实行办证、配套设施、用电、用水最优惠价格及提供全程协助等服务。

中山市电展会于 2007 年 12 月举行，期间，中山市游戏游艺产业发展研讨会召开。时任港口镇党委书记彭伟贤在会上说，港口拥有工业企业 500 多家，涉及

家电、电子、塑料、玩具、林产加工等多个行业，但核心产业不突出。近年来逐渐聚拢的游戏游艺企业，给港口培育“龙头”产业提供了一种思路：借“龙头”企业，拉动“龙头”产业壮大。全市游戏游艺企业约三分之一在港口落户，其中包括行业“龙头”金龙游乐设备有限公司、智乐游艺设备有限公司等。这些企业是港口创建游戏游艺专业镇的“火种”。引进先进技术、产业设计和发展理念，可以用最短的时间，把游戏游艺产业发展成港口的支柱产业。

根据港口镇的规划，中山市游戏游艺产业基地集研发、生产、展示、生活休闲于一体，规划用地 200 公顷，分两期建设，一期占地约 66.7 公顷，是近期重点开发的区域，定位为游戏游艺产业集聚发展园区，以工业用地开发为主；二期占地 133.3 公顷，是远期继续发展的区域，定位为游戏游艺产业创意发展园区，以生产与研发、销售、主题乐园建设等方面并重发展。

港口镇一方面筑巢引凤，提供政策扶持；一方面则积极与北京、上海、广州等地的著名高校合作，推动“产、学、研”进一步发展，联合院校培育储备人才，为企业发展提供后劲。通过多管齐下，基地的吸引力大大提升了。

2008 年 3 月 28 日，港口镇招商经贸洽谈会上，在国内同行中颇具影响力的三大巨头：中山市世宇实业有限公司、中山市乐奇金鹰游艺机制造有限公司、中山市金龙游乐设备制造有限公司分别与港口镇签约，进驻基地发展。时任港口镇党委书记彭伟贤介绍，已有 9 个游艺项目确定进驻中山市游戏游艺产业基地，包括从香港、番禺、东莞等地引进的顶级游戏游艺企业。该基地一旦全部完工，落户的游戏游艺企业将超过 40 家。

为推动游戏游艺产业的发展，2008 年，中山市制定了《中山市游戏游艺产业发展规划（2008—2020）》确立游戏游艺产业发展思路：大力构建人才培养、技术研发、产品硬件制造、产品销售及经营、产品展示、室内外主题乐园经营、主题乐园设计与建设、动漫游戏产业、文化服务业、旅游业、会展业、教育业和房地产业等为重要组成部分的新型产业体系，打造国家级游戏游艺产业基地，促进电子游戏游艺产业由“中山制造”向“中山创造”转变。

对于中山大力发展游戏游艺产业的战略意义，时任“游博会”筹委会主任、中山市副市长冯煜荣认为，发展游戏游艺产业是推动产业优化升级、建设“三个适宜”城市的迫切要求；是打造特色经济集群品牌、培育经济新增长点的重要选择；

是促进中山动漫产业发展的有效途径；是营造阳光、时尚产业发展环境的客观需要。

经过积极的争取和充分的准备，2008年10月8日，在第18届中国国际游艺机博览会暨2008中国（中山）国际动漫游戏游艺产业商贸洽谈会（游博会）开幕仪式上，中国游艺机游乐园协会为中山“中国游戏游艺产业基地”授牌；该基地正式落户港口镇。港口镇正式成为中山又一个专业镇。包括中山市金马游艺机有限公司、中山市金龙游乐设备有限公司、中山市世宇动漫科技有限公司、中山市智乐游艺设备有限公司等20家公司正式进驻，港口游戏游艺产业“航母”正式起航。

三、游博会，擦亮专业镇品牌

早在20世纪90年代，中山市世宇动漫科技有限公司已经开始走向国际，把中山的产品带到国际展会上。21世纪初，受政策影响，很多本土企业开始修炼“内功”，积极走出去。中山的游戏游艺产业，在国际舞台上并不陌生，但真正让中山的整个游戏游艺产业取得国际知名度的，非游博会莫属。

如果说建设国家级游戏游艺产业基地是筑巢引凤，那么举办国际性游博会则是搭台唱戏，为中山市的游戏游艺产业提供了一个国际性的交易平台，并大大提升了整个产业的知名度。

时任中山市信息产业局局长欧阳安回忆，2007年，按照中山市委、市政府部署的发展游戏游艺产业“五个一”工程，中山市文化局、信息产业局、质监局几个单位积极向国家争取在中山举办游博会。这一想法得到了当时中国游戏游乐协会会长刘景旺、中国软件行业协会游戏软件分会会长刘金华的大力支持。

2008年10月8日，新建成的中山市博览中心迎来了它的首个国际性展会——第18届中国国际游艺机博览会暨2008中国（中山）国际动漫游戏游艺产业商贸洽谈会（游博会）。

第18届游博会是中山首次举办的游博会，主题为：科技创新与娱乐潮流——'08游艺风。展会吸引了来自美国、日本等国家（地区）的200多家游戏游艺名牌企业参展，其中不乏全球顶尖级企业。它们带来了当时世界上最新的创意成果、最新科技的产品和最时尚潮流的娱乐方式。

中山本土企业视此次游博会为向全球市场展示以及广泛寻求合作的重要机遇。在参展的百余家企业中，中山本土企业超过三成，金龙、金马、世宇等龙头企业均发动全球客户、合作伙伴前来参展、观展。国际知名企业也相当重视，参展的18家境外企业分别来自美国、日本、韩国、英国、比利时、希腊、俄罗斯、新加坡等国家和中国台湾、香港等地区。

“政府不会为办展而办展。”时任游博会筹委会主任、中山市副市长冯煜荣提出，作为由政府主办的五大展会之一，游博会着力于“四个提高”，促进游戏游艺产业升级发展，即提高行业影响力，提高产品与服务质量，提高国际知名度，提高贸易成交额，致力为国内外同行搭建一个高效的交流和交易平台。

开幕仪式上，中山市信息产业局、中山市装备制造工业研究院、港口镇人民政府以及“金马”“金龙”“世宇”“智乐”等龙头企业，分别与香港生产力促进局、中国科学院微电子研究所、中国虚拟经济区、英国DMG公司、日本世嘉等单位和企业，达成逾5.4亿元的项目合作协议。

游博会首次亮相中山便不同凡响。该届游博会吸引了全球近700家专业采购商；为期3天的展会达成12.3亿元的贸易成交额，其中，中山企业与采购商达成的合作协议占相当分量。这体现了展会对促进新兴产业发展的推动作用。

也正因为2008年成功举办游博会，游博会正式与中山结缘。2009年10月，中国（中山）国际游戏游艺博览交易会（简称“游博会”）实施纲要正式发布，为今后游博会的举办确定战略目标、实施要点和配套活动等。纲要确定：每年于10月至11月在中山举办游博会，文化部文化市场司为展会指导单位。纲要确定每年展会的配套活动包括：展示位于中山港口镇的中国游戏游艺产业基地最新发展成就；每年选定一个主题举办行业高峰论坛；文化主管部门行业政策宣讲或评选表彰先进。游博会也由每年两次改为每年一次。

这一喜讯意义重大，游博会从此成为中山一张闪亮的名片。中山市经贸局负责会展业的相关负责人称，中山力争建成全球重要的游戏游艺设备设计制造中心、衍生产品展示交易中心，国家重要的游戏游艺设备及衍生产品研发创新中心、数字娱乐产业发展中心，珠江三角洲地区独具特色的游戏游艺休闲旅游中心。每年一次的国际性游博会的举办，将推动这些规划变成现实。

作为国际游戏游艺行业的盛会，游博会把脉国际动向，成为中国游戏游艺行

业的风向标。游博会的办展规模、影响力、参与度及贸易成交额也不断提高。

2009年的游博会上，中山市游戏游艺行业协会会长邓志毅表示，中山市金马游艺机有限公司在当届游博会上共推出10款新品，每款都坚持在内容上原创，“金马公司与来自欧美、日本的6家企业合作，共同开发具核心技术的新产品，2009年还保持20%的增长”。

2009年的游博会，中山已与韩国、日本等在游乐业方面拥有先进技术和研发能力的国家开展合作：位于港口镇的中国游戏游艺产业基地将与韩国内容产业振兴院签订合作框架协议；而已经落户港口的中山数字娱乐有限公司，拟与韩国内容产业振兴院一起运作中韩数字娱乐产业园，共同在嵌入式软件、游戏游艺设备内容开发等方面实现合作。

随着接连成功举办，游博会的影响力逐渐增大。2010年，游博会被纳入《广东省建设文化强省规划纲要（2011—2020）》，成为建设珠三角文化会展产业带的重要展会之一。2008年首届游博会交易额12.3亿元，此后不断增长，至2015年，港口镇已经连续成功举办8届游博会，成交金额达257.73亿元。有超过400家境内外企业参展，参展的境外企业分别来自美国、法国、韩国、瑞士、比利时、荷兰、澳大利亚、新加坡等国家和地区。2016年，第九届游博会交易额再创新高，展会期间达成初步意向成交额36亿元。从2008—2016年，九届游博会累计成交金额293.73亿元。

每年游博会，中山都尝试寻求突破，引领行业发展。多年来，中山游博会的展览效益和活动内容不断提升。例如，2016年，在游博会正式开幕的前一天，首届中山游乐文化节应运而生。该届游乐节结合展览、赛事、游乐美食嘉年华等相关活动，邀请中山各大旅游景区、游乐场共同参与于2016年10月12日在产业城启动，持续至同月16日，为期5天。

连续举办9年游博会，为中山本土行业带来的不仅是行业前沿的咨询、商机、国际知名度，还带动了本土行业的整体发展。中山市游戏游艺行业协会会长、中山市金龙游乐设备有限公司董事长叶威棠介绍，本土企业通过游博会这个平台不断发展壮大，中山的游戏游艺产品已经销往100多个国家和地区，大大擦亮了港口游戏游艺专业镇的品牌。

四、一座城助推一个产业升级

伴随着中国游戏游艺产业基地的建设和游博会的举办，政策的春风也不断在给这一行业以新的发展契机。

2009年，国务院发布了《文化产业振兴规划》，广东省也出台了《关于加快建设文化强省提升文化软实力的实施意见》，两个文件都提出要加快发展数字内容、动漫游戏等文化产业。而《珠江三角洲地区改革发展纲要（2008—2020年）》进一步明确，要在珠三角“先行先试”，大力发展新兴产业。

2009年8月28日，广东省文化厅为番禺、中山两基地授予“广东动漫游戏游艺产业集群”牌匾。作为广东发展动漫游戏游艺产业集群的平台，中山将整合企业、区域资源，充分利用集群优势，形成更加合理的产业分工和布局，谋划游戏游艺产业新的发展。

而此时的中山游戏游艺产业，正面临着产业优化调整。

“游戏游艺产业不是单纯意义上的装备制造业，而应该是文化产业，只有导向对了，才能促进游戏游艺产业从制造向创造发展。”时任中山市文化广电新闻出版局局长郑集思认为，要用新的眼光审视和发展游戏游艺产业。中山游戏游艺产业虽已从过去单一的机械制造，发展到涵盖设计研发、制造安装、主题乐园项目策划设计等在内的较为完备的产业链，但其最大的利润来源仍然是附加值不高的游乐设备的生产制造环节。中山的游戏游艺产业升级需找到新的切入点，而数字内容、动漫游戏恰好需要寻找合适的载体，就这样，游戏游艺产业找到了新的发展方向。

2010年8月，港口镇被评为广东省技术创新专业镇，广东动漫游戏游艺产业集群中山基地被纳入《珠江三角洲地区现代信息服务业发展规划（2010—2020）》。面对新的发展形势，港口镇顺势大力发展游戏游艺产业，不断探索。时任港口镇党委书记吴翹楚曾表示，港口镇通过多年扶持、引进，已成为全国最大的游戏游艺机生产基地和集散地。游戏游艺产业被纳入省文化创意产业，港口镇也找到了新的发展定位。

吴翹楚说，面对全新的发展机遇，港口镇政府做出了5~10年的长远规划，致力于优化投资环境，出台利好的产业倾斜政策，吸引高端行业资源聚集。为加强游戏游艺特色产业建设，港口镇专门成立“专业镇经济发展领导小组”，并先后

成立中山市游戏游艺产业发展有限公司、中山市游戏游艺产业促进中心。2013年,港口镇政府在国家质检总局特种设备安全监察局及市质监局的指导、支持下,携手中山市游戏游艺行业协会、中山职业技术学院建设的中山市游乐设施无损检测中心,现已投入运营,为企业提供了便利优质的服务。

2013年,中山市政府工作报告中提出了“新三百”发展战略,游戏游艺产业被寄予“成长为拥有多个10亿级企业的100亿产业集群”的厚望。吴翹楚认为,这为游戏游艺集聚发展提供了优质的平台,有利于港口镇引进日本、欧美、韩国、中国台湾等国家和地区的游戏游艺龙头企业及大型游戏游艺企业,吸引该类企业设立总部,从而带动整个行业技术水平的提升。

2014年上半年,又一利好消息传来。中山市文化广电新闻出版局根据国家相关发展政策及广东省委、省政府《建设文化强省规划纲要(2011—2020)》等有关文件精神,结合中山文化产业发展的现状及新态势,对《中山市文化产业专项扶持资金管理使用办法》的总则、专项资金扶持的重点范围、扶持方式等共12项条款、33点内容进行了修订。其中,更明确地将动漫和游戏游艺产业等内容列为重点文化产业来培育,并且通过评选,对纳入年度专项资金扶持的重点项目连续扶持3年,进一步加大了中山市重点文化产业项目的扶持力度。借政策之东风,中山游戏游艺行业有望联合发力,向百亿产业集群冲刺。

在中山市游戏游艺行业协会会长、中山市金龙游乐设备有限公司董事长叶威棠看来,中国游戏游艺产业正面临着前所未有的转型,位于港口镇的国家级产业基地更加需要以开放的视野谋求整合和提升。就企业结构而言,中山规模以上企业只有20多家,龙头企业包括金龙、金马、世宇3家,其余的多是新近成立的中小微游艺机制造企业。为了顺应实现中山游戏游艺产业结构优化、产业升级的行业需求,广东游戏游艺文化产业城应运而生。

广东游戏游艺文化产业城由中国游戏游艺行业领军品牌中山市世宇实业有限公司、中山金龙游乐设备有限公司联合注资成立、中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司投资营运。该产业城位于中山市港口镇,项目规划占地416亩,计划投资26亿元,建筑面积达80万平方米,分期开发,其中第一期用地156亩,投资8亿元。产业城将围绕开放平台理念、研发创新理念、全产业链理念三大核心理念建造,规划分为国际产业研发总部,国际产品交易、展销区,国际会

展与文化体验区，金融、商务、科普教育区，综合配套商务服务区；并搭建公共技术服务平台、知识产权服务平台、教育培训服务平台、游戏游艺检测平台、游戏游艺投融资平台、游戏游艺产学研平台六大国家级服务平台。

“广东游艺产业城将是国内首个结合产业、商务、会展、交易、体验、生活的全新产业之城，目标是打造一个全产业链的集成环境，让行业内高成长型企业在宽松的环境中获取高速成长力量。”据叶威棠介绍，项目规划提交伊始，即受到文化部、广东省文化厅及中山市委、市政府的大力推动和政策扶持，被列为广东省重点文化项目、中山 2013 年“三重”计划项目。

2014 年 7 月 11 日，广东游戏游艺文化产业城开建。一期于 2016 年 12 月全面建成，以后陆续进行二期、三期、四期的建设。2016 年 10 月 12 日，游博会开幕前一天，产业城盛大开城。据介绍，项目建成后，预计可拉动中山市游戏游艺产业产销超过 100 亿元。

“从 3 年前筹建开始，基地的产业集聚效应日益明显，很多企业慕名而来。”中山市游戏游艺行业协会秘书长雷嘉咏介绍，3 年来，中山市游戏游艺行业协会的会员单位每年增幅 25% 以上，会员单位都是自愿加入行业协会的。目前，港口镇游戏游艺企业从原来的几十家增至 200 多家。会员单位中，包括制造业企业、软件企业及大专院校，10 余家为规模比较大的经营场所。各个领域企业都有，覆盖整个产业链。截至 2016 年，全镇游戏游艺企业达 125 家，产值 33 亿元，产值占全国游戏游艺机产业 60% 份额、出口占 70% 份额。中山正努力实现游戏游艺产业从“中山制造”到“中山创造”跨越。

2016 年 6 月，阿凡达特效大师、Weta 创始人理查德·泰勒来到广东游戏游艺产业城考察，与中山游戏游艺行业协会洽谈，准备联合开拓“科技+游乐”的主题乐园市场。作为中山游戏游艺行业协会的领军人物，叶威棠目前的目标是聚集更多的优势力量，组建可以团队作战的“中山军团”，集合大家的力量拿下更多国际大单，做出世界影响力。