

游戏与动画电影启发下肇庆文化产业的转型与发展

张庆国

广东工商职业技术大学, 计算机学院, 中国·广东 肇庆 526000

【摘要】肇庆作为岭南历史文化名城, 拥有端砚、七星岩等丰富文化资源, 传统文化产业以手工艺、旅游文化等为主。在数字经济与国家文化强国战略背景下, 其传统产业模式面临升级瓶颈。本文结合游戏与动画电影的创新路径, 分析肇庆文化产业现状、市场需求与挑战, 探索元素融合、跨界合作等转型路径, 并从内容创新、技术融合等方面提出发展策略, 为肇庆文化产业数字化、国际化发展提供参考。

【关键词】肇庆; 文化产业; 游戏; 动画电影; 数字化转型

【基金项目】2025年度肇庆市哲学社会科学规划项目, 学科共建项目“肇庆文化产业在游戏与动画电影启发下的转型与发展”(项目编号: 25GJ-279)阶段性成果之一。

1 肇庆文化产业现状与发展需求分析

近年肇庆文化产业稳步发展, 2021年文化及相关产业总产值突破150亿元, 形成文化旅游、传统工艺、数字内容等多元格局。端砚工艺为国家级非物质文化遗产, 近年在文化短视频、虚拟展馆等数字领域有突破, 如端砚数字展示平台建成。但产业仍处初级阶段, 产业链不完整、内容创新不足、缺乏知名文化IP, 创新人才短缺与技术研发能力有限制约升级, 市场推广渠道单一, 整体竞争力较弱。数字经济推动消费结构变革, 年轻群体对地域特色创新文化产品需求激增。文化旅游领域, VR/AR、数字展馆等新业态受青睐, “肇庆山水”数字化旅游产品可提升体验感; 数字内容方面, 端砚、客家民俗等衍生品市场潜力大, 动漫、短视频等为文化传播开辟新空间。

国家与广东省政策也为肇庆文化产业数字化提供支持, 《“十四五”文化和旅游发展规划》提出, 要“加快推动数字文化建设, 培育数字内容消费新业态, 发展数字创意产业”^[1]。作为文化产业发展的重点地区之一, 广东省也高度重视文化与科技融合的发展策略。《广东省关于加快文化产业高质量发展的若干措施》提出, 要“推进数字文化应用, 打造一批具有广东特色的数字文化品牌”^[2]。在广东省的政策引领下, 《肇庆市“十四五”文化产业发展规划》明确提出, 要“推动文化与互联网、大数据、云计算等新一代信息技术融合, 发展文化+旅游、文化+科技、文化+体育、文化+创意等新业态”^[3]。为肇庆进一步推动文化产业高质量发展提供政策保障。

肇庆文化产业面临多重挑战, 内容创新能力不足, 端砚等传统资源缺乏IP开发, 品牌影响力有限; 数字技术应

用起步晚, 基础设施不完善, VR/AI等技术未大规模应用; 产业链配套不全, 文化与旅游、科技融合度低, 缺乏统一品牌形象; 市场推广依赖传统渠道, 缺乏数字化营销与国际合作, 核心竞争力弱。肇庆需打造区域特色文化IP, 利用端砚、七星岩等元素开发IP形象, 适配动画、游戏等领域; 借助VR/AR/AI技术推动产品创新, 建设“肇庆文化虚拟馆”; 鼓励内容原创与跨界合作, 拓展国内外市场; 构建完整产业链, 发展“文旅+科技+创意”生态; 争取国家级文化产业示范区等荣誉, 提升国际影响力。

2 游戏与动画电影引入的启发路径与实践探索

肇庆文化资源具备故事与视觉优势, 可借VR/AR等技术创新表现形式。如开发肇庆古城VR旅游体验, 融入端砚文化设计趣味游戏; 借鉴国内城市IP打造经验, 肇庆可联合动画、游戏公司开发多平台内容, 如“肇庆山水”系列动画。将端砚文化与动漫、游戏结合, 开发主题密室逃脱、工艺工作坊等, 拓展产业链, 激发产业活力。

肇庆需建设动画制作基地, 引入先进技术与人才, 打造“肇庆文化动画工场”。效仿故宫VR展览, 开发沉浸式文化体验项目, 吸引年轻群体, 扩大文化影响范围, 助力传统文化国际化传播。肇庆已取得部分实践成果: “肇庆山水”虚拟旅游项目结合VR导览与沉浸式场景, 可进一步引入AI打造智能导览; 端砚文化动画短片受年轻观众喜爱; 古城数字展馆利用AR/VR技术提供沉浸式体验。未来需加大本土IP扶持, 打造数字文化精品。

3 文化产业转型发展策略

肇庆文化产业转型需以内容创新为核心抓手, 深度挖掘本土文化资源的时代价值。聚焦端砚非遗、七星岩山水、

客家民俗三大核心元素，从文化内涵与视觉符号双维度进行创造性转化：针对端砚“石品花纹”工艺，可开发融入雕刻流程的主题互动小游戏，让用户在沉浸式体验中了解工艺细节；围绕七星岩“五湖六岗七岩八洞”的自然景观与传说故事，制作《宋城肇庆》等VR古城纪录片，打造“一步一景一故事”的数字文旅内容；整合客家山歌的韵律特色与端州木偶戏的表演形式，创作适配短视频平台传播的系列动画短片，通过“非遗+娱乐”的形式增强年轻群体认同感，破解本土文化IP影响力不足的难题。

在技术融合层面，需以前沿科技破解产业升级瓶颈，推动文化产品从“传统展示”向“智能体验”转型。重点引入VR、AR、AI三大技术，在文旅场景中落地具体应用：开发VR端砚工艺体验项目，模拟从采石、选料、设计到雕刻的全流程，让游客足不出户即可感受非遗魅力；搭建AR文化导览系统，游客扫描七星岩、宋城墙等景点标识时，可触发对应的历史故事动画与虚拟讲解员服务，提升游览互动性；建设“肇庆文化数字中台”，整合全市文化资源数据，为文创企业、文旅机构提供数据支持与技术接口。同时，依托本地数字文化产业园，引入科技企业共建“文化+科技”联合实验室，定期开展VR开发、数字内容制作等技术培训，逐步解决本土企业技术应用能力薄弱的问题。

产业链延伸需构建“文旅+科技+文创”的多元融合生态，打破产业壁垒形成协同效应。在文旅领域，串联七星岩、鼎湖山、宋城墙等核心景区，打造“数字文旅专线”，配套开发AR文具、端砚数字藏品等文创衍生品，实现“游览+消费”的闭环；在内容创作领域，支持本土动画工作室、游戏团队围绕肇庆文化元素进行原创开发，同时联动线下商业体打造主题密室逃脱、端砚工艺体验工坊，推动“数字内容”向“线下场景”延伸；成立肇庆文化产业联盟，整合设计、制作、营销、运营等环节的优质资源，建立“内容创作—产品开发—市场推广”的全链条服务体系，培育一批具有竞争力的本土文化企业，逐步壮大产业集群规模。

政策支持需强化顶层设计，为产业转型提供全方位保障。紧密对接国家“文化数字化战略”与广东省“加快文化产业高质量发展”的政策导向，出台本地配套措施：设立每年不低于5000万元的文化产业专项扶持资金，重点补贴IP开发、技术应用、人才引进等项目；对入驻数字文化产业园的企业，落实税收减免、租金补贴等优惠政策，同时建设文化产业孵化基地，提供办公场地、法律咨询、融资对接等一站

式服务；完善知识产权保护机制，联合市场监管、司法部门建立“文化IP维权快速通道”，严厉打击侵权盗版行为，为创新成果保驾护航，推动“肇庆文化+”模式在多领域落地。

人才培养是产业转型的长效支撑，需构建“本土培育+外部引进”的双轨人才体系。依托肇庆学院等本地高校，优化专业设置：开设文化创意、数字媒体技术等核心专业，增设端砚设计、VR内容制作、文化IP运营等特色课程，实现人才培养与产业需求的精准对接；引入行业专家、知名设计师担任高校兼职导师，建立“产学研”合作基地，通过项目式教学让学生参与实际文创项目开发，提升实践能力。同时，出台专项人才政策：设立青年文化创意基金，为粤港澳大湾区的创意团队落户肇庆提供启动资金与场地支持；举办国际设计师邀请赛、数字文创大赛等活动，吸引国内外高端人才关注肇庆文化，通过“以赛引才”“以项目聚才”的方式，逐步缓解产业创新人才短缺的困境，为文化产业转型夯实人才基础。

4 成果总结与未来展望

肇庆在文化产业转型中成效显著：孵化“肇庆山水”动画、端砚数字短片等IP，为产业提供内容支撑；建成数字文化体验馆、虚拟展馆等平台，推动文旅融合；促进多产业协同，开发文创衍生品与演艺项目；出台扶持政策，建立孵化基地，形成良好产业生态。但仍存在内容创新不足、技术投入有限、人才短缺等问题。

未来肇庆需以“创新引领、文化驱动、融合发展”为方向，打造国际影响力文化IP，深化科技与文化融合；完善“文化+”产业链，布局产业园与孵化基地；强化人才引育，依托高校培养专业人才，吸引高端团队；优化政策与营商环境，推进基础设施建设，推动“肇庆文化+”战略，力争成为国际竞争力的文化产业高地。

参考文献：

- [1] 文化和旅游部. “十四五”文化和旅游发展规划[Z]. 2021-06.
- [2] 广东省人民政府. 关于加快文化产业高质量发展的若干措施[Z]. 2020.
- [3] 肇庆市人民政府. 肇庆市文化广电旅游体育事业和产业发展“十四五”规划[Z]. 2021.

作者简介：张庆国（1995-）男，汉，山西朔州人，艺术硕士，广东工商职业技术大学计算机学院助教，研究方向：数字媒体技术，计算机应用技术。