

经过近 20 年的洗礼，游戏从小众用户一路扩展至拥有 6.7 亿的“全民”网络量级，它不再是人们茶余饭后休闲娱乐的小消遣，更是堂堂正正入选亚运会的正式比赛项目。游戏构筑的虚拟世界愈发真实，游戏的边界日益变得模糊，从有边界到破圈成为一个个“超级数字场景”。

游戏的边界在哪里？

在过去很长一段时间里，社会对游戏的主流认知过于单一，局限在“娱乐”这一点上。甚至因为不少玩家的沉溺，而被家长视为具有“原罪”的洪水猛兽。随着数字科技的不断进步，游戏，已经不仅仅是游戏。游戏的新“定义”成为各大游戏厂商探讨的焦点。它，正在从有边界走向无边界。

2020 年，休斯敦说唱歌手特拉维斯·斯科特（Travis Scott）与《堡垒之夜》（第三人称射击游戏）联手举办了一场线上演唱会，这场演唱会吸引了 2770 万名观众，观看次数超过 4500 万次，创下了游戏同时在线、线上演唱会人数的双重纪录。

获得空前成功的演出向游戏圈外释放了一个信号——游戏可以成功打破场景的界限，演化出更多文化生态。同样是在去年，益智游戏《Foldit》吸引了全球超 20 万名玩家在游戏中操纵“类蛋白质构造”模型，去破解新冠病毒实验性谜题，以此帮助科研人员进一步了解新冠病毒的原理。游戏通过高效反馈的奖励机制，鼓励更多玩家以游戏为载体，实现传递信息、科普教育、弘扬文化、科学研究等职能。

游戏对现实的模拟正在不断加速游戏从“娱乐化”向“场景化”演进。在 2021ChinaJoy 的高峰论坛上，盛趣游戏 CEO 谢斐分享了几个盛趣游戏“破圈”的小故事。

去年 8 月，盛趣游戏与浙江大学共同组建的传奇创新研究中心，致力于脑科学与数字药物的前沿科技研发。一年不到的时间，推出一款以网络游戏为媒介的、治疗儿童 ADHD（注意缺陷障碍病症，俗称小儿多动症）的数字药物《强化训练号》，已开展了三次临床试验。

在中国，患有 ADHD 的儿童和青少年比例有 6.27%，也就是有将近 2300 万 -2400 万的儿童和青少年不同程度患有一些问题。为了确保数字药物《强化训练号》的治疗效果，传奇创新研究中心的开发人员，像幼儿园老师一样，和 300 多名患儿共同生活了几个月。他们收集患儿心中乐于接受的卡通造型、图案和色彩，直接在游戏内体现，营造一个轻松愉悦的沉浸式数字治疗氛围；通过 AI 算法智能调节关卡难度，实时监控患者的游戏数值，动态把控病情以及治疗效果。

三次临床试验显示，患儿在坚持一个疗程的治疗后，各项指标都有改善，治疗效果显著有效。谢斐表示，游戏是人类认知和研究大脑的数字化工具，快乐如何产生？在何时产生？游戏可以给出答案，因此游戏成为了人类快乐的“源代码”。这个认知同样也为游戏打开了新的社会价值。目前，他们正在积极向国家有关部门开展数字药物的注册和申请流程。

今年，盛趣游戏把位于新天地的一幢老建筑打造成全国首创的

电竞城市发展指数综合排行 TOP10

1	上海	78.7
2	北京	70.9
3	广州	69.7
4	成都	63.9
5	深圳	63.0
6	杭州	61.3
7	南京	60.6
8	重庆	59.1
9	西安	58.7
10	苏州	56.8



制图 / 刘绮黎

公益性红色文化体验空间。在 500 多平方米的线下场馆，运用 AR、VR、AI、LBS 及雷达等技术的虚拟现实交互模式，来呈现不同历史时期发生在“党的诞生地所在区”黄浦的红色印迹。

《觉醒年代》《叛逆者》等影视剧生动刻画出一百年前革命青年的激情热血、燃烧理想的澎湃岁月，现在，游戏也可以让年轻人在线上身临其境地经历中国共产党诞生和艰苦奋斗的各个阶段。盛趣游戏研发的互动影音红色手游《破晓》就是以真实历史故事为“钥匙”，破解党建的“密码”，让玩家在游戏中沉浸式体验一名党员的信念、情怀与担当。

同时，盛趣游戏还为上海首条 7.1 公里“红色经典步道”开发了 AR 导览平台：游客可以通过手机 AR 导览，轻松漫步在中共一大会址、