

周家俊議員

用好澳門獨特的優勢，賦能招引及優化遊戲產業的全球開拓，帶動澳門文化科技及數字經濟的發展

早前網絡遊戲“黑神話：悟空”在首發三天售出超過一千萬套，嶄新的角色扮演遊戲和悅目的人物和盈收震撼了全球的數字科技投資者。

很明顯，中國遊戲產業的規模正在大幅度增長，單上海 2025 上半年，網絡遊戲總體銷量 936 億澳門元，同比增長 10.8%，其中遊戲出海銷售 163 億澳門元，同比增長 11.12%，Bilibili World、ChinaJoy 等遊戲產業相關的重點會展，每年吸引數百萬人次參與，直接帶動餐飲、零售等關聯消費超 40 億澳門元。

遊戲產業不僅創造豐厚直接經濟收益，更深度賦能關聯產業創新。其對人工智能、數字孿生、網絡平台、算力及數據中心等領域的需求，推動相關產業加速迭代；同時為城市注入特色文化內涵，構建年輕創新的發展生態，創造大量創意類就業崗位，助力青年就業創業。

此前，與招商投資促進局、經濟及科技發展局對中國遊戲產業開展深入實地調研，發現其與澳門獨有條件匹配度高，具有投入成本低、回報率高的優勢，且能短期解決澳門現存社會及經濟問題，業界亦認可澳門客觀優勢，認為適合在澳門科技發展早期引入。為充分發揮澳門獨特優勢，賦能遊戲產業全球開拓，帶動澳門文化科技及數字經濟發展，我有以下幾點啟發和建議：

1. 設立遊戲行業專項招商實體，聘任內地行業資深專家，採用市場化運營模式開展招商工作，點對點協助企業辦理澳門落戶前期對接事宜，同步構建簡易上下游產業生態
2. 把握好澳門利好的條件，例如低稅率針對高營收；無限制連接海外互聯網相對於內地較繁瑣的外網申請；相比起內地的企業資質難於直接對接 Apple Store, google play 等海外資源平台，海內外資金難以自由流通，澳門的國際自由港優勢更為明顯
3. 澳門有別於內地的西方文化底蘊，在文化科技產業上，可促進更多元的中西交融，有助開拓更多針對地方文化的國際市場
4. 發揮中葡聯絡人的定位，聚焦開拓包括巴西在內的葡語系國家市場，巴西現時是中國遊戲產業在南美最大的用戶市場，每年遊戲的盈收 104 億澳門元，遊戲用戶數量超過一億
5. 在澳門舉辦具知名度的大型遊戲展，電競比賽等，吸引更多的年青人到澳門，帶動旅遊收益
6. 在適宜社區打造遊戲及動漫產業集聚區，以年輕活力激活舊經濟社區，構建主題打卡型青年旅遊中心，同步擴大就業規模、培育新型社區經濟，長遠解決衛星場等老舊社區發展問題
7. 將行業所需才能知識列入常規教育課程，開辦更多與行業相關的職專課程
8. 打造城市的新一代 IP，提高澳門在博彩娛樂以外電競遊戲開發的城市形象
9. 產業發展初期給予政策扶持，涵蓋流量補貼、租金減免、研發費用稅務扣除等優惠，後續根據發展實際適時調整政策力度，保障產業穩步起步
10. 向中央爭取遊戲行業利好政策支持，針對內地遊戲發行需向國家新聞出版部門申請版號的要求，推動設立澳門專屬便利綠色通道，吸引行業龍頭企業入駐，加速產業升級

澳門作為一個亞洲頭部的旅遊娛樂城市，以娛樂背景吸引遊戲文化科技產業作為早期科技平台發展的先頭部隊，以最務實既有助長遠發展，又帶來即時收益的方式助力本澳多元經濟發展，發揮好一平台一基地一中心的國家定位！