

文体汇



扫一扫添加新民体育、新演艺微信公众号



全球电竞大会现场

又一顶尖电竞赛事官宣落地

无畏契约全球冠军赛将于二〇二六年首次落地上海



一场电竞盛宴，一次全球展望。在2025ChinaJoy期间，备受瞩目的全球电竞大会昨天在上海举行。这场以“聚焦中国电竞力量 扬世界电竞之帆”为主题的盛会，汇聚了全球电竞精英，拳头游戏还在现场宣布，无畏契约全球冠军赛将于2026年首次落地上海。

顶级赛事落户

当2026无畏契约全球冠军赛落户仪式启动时，现场气氛达到高潮。作为《无畏契约》全年赛事体系的收官之战，全球冠军赛汇聚了世界顶尖战队，代表着该项目的最高竞技水准。自2024年VCT CN赛区正式加入全球体系并取得亮眼成绩后，2026年的上海之战无疑将成为全球玩家目光的焦点。这场赛事的落地，被业界看作是为上海“全球电竞之都”的建设注入了一枚强劲的“超导引擎”，将加速上海电竞产业生态的聚合与裂变，形成规模化的全球品牌影响力。

此次大会的举办地静安区，正是上海打造“全球电竞之都”的核心承载区。依托“视听静界”的建设，静安将重点探索“AI+大视听”在电竞内容创制与传播中的创新应用，旨在延伸产业链条，打造一个集资源、赛事、IP开发于一体的电竞高地。大会同步启动的“电竞聚变”——灵石中国电竞中心生态共创行动，也预示着一个更加丰富、有活力的电竞生态即将在此生根发芽。

国际化的视野是本次大会的鲜明特色。阿根廷共和国驻华大使马致远阐述了阿根廷电竞产业的发展战略，拉美是全球第三大电竞市场，他呼吁中国与阿根廷在选手交流、技术共享、商业对接等领域深化合作，共同构建一个多元、包容、以人为本的全球电竞生态。此外，中国音像与数字出版协会电子竞技工作委员会、上海市静安区文化和旅游局与日本电子竞技运动协会也签署了战略合作备忘录。

洞察行业前沿

大会不仅有振奋人心的重磅官宣，更有对行业未来的冷静洞察。中国音像与数字出版协会发布了《2025年1—6月中国电子竞技产业报告》。报告显示，2025年上半年中国电竞产业收入达127.61亿元，同比增长6.10%，用户规模近4.93亿人。

一众行业领军人物的演讲，则为与会者描绘了中国电竞力量的多元面貌。网易公司副总裁庞大智介绍了网易在电竞全球化浪潮中的“双核驱动”理念：深耕主场与全球拓展。他以《永劫无间》和《第五人格》为例，展示了网易如何通过优质产品和多元赛事构建繁荣的本土生态，并成功将《守望先锋》等国际IP“本土化”。同时，网易也积极推动中国原创IP出海，如新作《漫威争锋》已在全球获得巨大成功，让“Made in China”的电竞力量走向世界。

英雄电竞全球战略平台总裁、海外业务平台总裁王晨帆透露，公司正积极参与奥林匹克体系的规则制定，并牵头制定了全球首个电子竞技国际标准ISO 25094-1，让中国电竞在全球体育版图拥有了“规则制定权”。狼队电竞俱乐部总经理藤菲菲讲述了如何将拥有百年英超底蕴的传统体育俱乐部与中国活力电竞文化深度融合。在重庆，狼队电竞将主场概念升华为城市发展的支点，通过打造狼队电竞中心、与本地文旅深度融合以及电竞助农等创新举措，将一个电竞俱乐部真正融入了城市的血脉。

本报记者 赵玥

“希望能成为‘数字科技的龙头’。”昨天，在2025ChinaJoy AIGC大会期间举行的首届“数龙杯”全球AI游戏及应用创新大赛(英文简称“Digiloong GAIC”)颁奖典礼上，主办方世纪华通总裁谢斐这样解释“数龙”名称的由来。纵观本届ChinaJoy，各式各样的AI游戏、AI机器人令人眼花缭乱，AI正从辅助工具进化为整个数字娱乐产业的核心生产力引擎。首届“数龙杯”应运而生，为行业搭建了一个展示创新成果、交流经验、促进合作的重要平台。

本届大赛共收到来自北京、上海、杭州、广州、深圳等地的151支团队报名，提交有效作品超120款。经过组委会和专家评审团严格的初筛、复筛两轮评审，最终20款作品脱颖而出进入最终路演环节。7月23日，20支团队齐聚上海浦东软件园，来自行业协会、企业、投资机构、媒体、学校的13位评审专家进行了长达10小时的评审，围绕技术创新、商业落地潜力、用户体验优化、行业推动价值等维度，最终选出11支团队的11款产品，分获各项大奖。

AI应用 无限可能

海艺互娱的“SeaArt.AI”摘得“最佳AI新秀奖”，该产品让图像、文本、视频处理变得更加便捷，展现了AI在创意领域的强大赋能能力；巨闲网络的“考试宝”荣获“最佳人气AI应用奖”，通过AI技术为职业考试的备考用户提供海量信息和精准路径，目前累计注册用户已突破8000万。

“人人都能玩点音乐”是《天谱乐》的口号。这款让没有音乐基础的人也能轻松生成音乐作品的应用，拿下了大赛AI应用的最大奖项“最佳AI技术应用奖”。《天谱乐》创作团队趣丸科技的成员都十分热爱音乐，他们希望降低创作音乐的门槛，让“玩”音乐成为一种自我表达的方式。《天谱乐》产品负责人龚天翼介绍：“我们所做的不是单纯给一段文字、生成一段AI音乐。而是帮助用户找到自己脑海中想要表达的曲风、旋律，并且完善作品，最后生成可以上架音乐平台的母带。”

AI游戏 正在迭代

游戏领域也同样佳作频出。“最佳AI游戏创新奖”被Ada Eden团队开发的《1001 Nights》摘得；由美酷瑞团队制作的《福尔摩斯：暗夜追踪者》构建经典文学与AI融合的推理游



AI 游戏应用新势力正崛起

首届「数龙杯」十一款产品获奖

游戏新模式，获得了“最佳AI游戏视觉表达奖”；Helix Studio团队的《The Nightcap》摘得了“最佳AI游戏音乐呈现奖”，这款游戏结合电影叙事、游戏、音乐，以沉浸式的方式展现的游戏，让玩家看到新型影游互动产品的可能性。

BC工作室的《诡秘推理》(见上图)拿下“最佳AI游戏内容设计奖”。不同于大多数游戏将AI运用于辅助美术、技术开发的“后台工作”，《诡秘推理》让AI走到台前，与玩家交互，带来全新的体验。游戏中，玩家既可以按照传统文字推理游戏的方式通关，也可以与AI扮演的角色聊天，在对话中寻找线索。“按照传统的方式，你可以了解这个完整的故事，但它其实只是宏大世界观的冰山一角。通过与AI对话，玩家可以逐渐了解整个世界观的架构。”BC工作室联合创始人刘楠介绍，团队创作了30万字的文本，赋予每个AI不同的个性、语言风格，并且能在与玩家的对话中不断学习、进化。“就像游戏在PC、主机、手机等不同设备上发展出不同的玩法，AI在未来一定会也会带来游戏玩法上的变革。”

“数龙杯”主办方世纪华通也在旗下盛趣游戏内部开展AI小游戏的比赛，短短两个月时间已经产生40多款游戏作品。其中一款由几位“00后”员工开发的AI小游戏已经正式立项孵化。在ChinaJoy展会现场，盛趣游戏展台(见下图)也以“1+13”的模式，以AI游戏实验室引领旗下13部作品一同亮相。世纪华通总裁助理胡欣介绍：“AI是我们的未来。3年前，我们游戏开发对AI的使用率大概是30%，现在已经达到80%。今天的AI就像曾经的互联网一样，以后会成为人人都需要使用的技术工具。”

本报记者 吴旭颖

