



主办单位: 中国音像与数字出版协会
承办单位: 中国音像与数字出版协会
参与单位: 游卡 YOKAVE

2026创新游戏开发者大会 CADPA



专场现场

深耕创新沃土, 激活产业新机

2026创新游戏开发者大会在浙举办

产业解读

6月11日至12日,由中国音像与数字出版协会、浙江省杭州市高新区(滨江)管委会主办的2026创新游戏开发者大会在杭州白马湖建国饭店举办。大会以“创意无限,游启新机”为主题,围绕游戏创新展开深度对话。大会同期集中展示“指尖星图”游戏创新大赛优秀作品,为中国游戏产业的下一个发展周期注入信心与活力。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



《节奏旅社》



《白噪》



“可以玩的游戏史:创新源动力”主题互动展览 主办方供图

聚焦产业前沿, 共探游戏创新发展路径

作为聚焦国内创新游戏的标杆性行业盛会,本次大会以“创意无限,游启新机”为主题,聚焦创新游戏的技术革新、内容升级、生态构建等关键议题,由规模增长向创新提质转型的发展需求。中国音像与数字出版协会常务副理事长兼秘书长敖然,浙江省委宣传部原常务副部长胡坚,杭州市委宣传部副部长、新闻出版局局长孙超等出席大会并致辞。

中国音像与数字出版协会常务副理事长兼秘书长敖然在致辞中指出,今年是“十五五”规划开局之年,游戏产业正处于新一轮技术变革与产业升级的重要阶段,在此背景下,创新游戏在游戏产业中展现出越来越重要的价值。他表示,游戏创新的核心是为玩家创造快乐,并呼吁开发者以技术创新激发产业活力、以生态创新释放创造潜能、以融合创新拓展产业边界。

大会期间,中国音像与数字出版协会副秘书长、游戏工委秘书长唐贾军发布了《桌游发展研究报告》摘要。报告从桌游对电子游戏的影响、国内桌游市场发展状况、桌游用户状

况及产业发展趋势四大维度展开解读,指出2025年中国桌游市场规模已达78.25亿元,用户规模与市场体量均呈稳步增长趋势。

会上,Epic Games虚幻引擎、游卡、腾讯游戏、网易游戏、完美世界、抖音游戏等头部企业代表结合行业实战经验,全方位分享了国内创新游戏的多元化创作路径与产业化发展模式,为行业深耕原创创新、破解同质化难题提供了丰富的实践参考。

此外,大会还设立创新游戏制作人专场。聚焦创新游戏创作底层逻辑、独立游戏创新方法论、原创项目商业化落地等核心痛点。邀请资深游戏制作人、行业创业者、研发从业者分享可复用、可落地的创新创作经验,为中小型游戏开发者精准赋能。

中国音数协游戏博物馆在大会期间开展“可以玩的游戏史:创新源动力”主题互动展览。展览以“创新源动力:独立游戏是游戏产业的试验田”为主题,聚焦独立游戏在创意表达、玩法探索、叙事突破与产业传承中的独特价值,向一代代用热爱和想象力推动游戏发展的创作者致敬。

聚焦创新佳作,“指尖星图”优秀作品集中亮相

大会同期举办了“指尖星图”游戏创新大赛优秀作品展及路演交流会。本次展览集中展出15款大赛优质入围作品,吸引全国50余家游戏企业、300余名游戏爱好者到场观摩试玩、交流探讨,搭建起创作者、企业、玩家三方互通的桥梁。

路演现场,中国传媒大学参赛团队“节拍公社”带来的游戏《白噪》,吸引了众多玩家驻足体验。这款游戏巧妙融合射击与音乐节拍双重玩法,与多数主打精准瞄准的射击游戏不同,玩家需跟随动感旋律,配合节奏完成射击、格挡、蓄力等操作击败对手。制作人马春阳坦言,“射击+音乐节拍”的玩法并非首创,目前同类作品多出自海外,配乐也以欧美曲风为主,因此《白噪》将立足本土音乐,打造独具中式韵味的游戏体验。

马春阳介绍,游戏中除音乐部分外的全部内容均由他与同班7名同学历时两年联合打造,该作品也将作为众人的毕业设计提交校方评审。虽然当前试玩版完成度较高,打击感表现亮眼,但马春阳表示这并非终点。团队希望打磨出一款流程完整、承载梦想的正式作品,几位学生创作者也相约,毕业后会利用业余时间继续完善游戏,直至正式上线。

参赛队伍里,既有在校学生创作者,也不乏资深游戏从业者。从业二十余年的白栩带来了音乐游戏《节奏旅社》,这款游戏与主流音游存在明显区别,游戏中未设置传统谱面,玩家不必紧盯下落音符敲击节拍,只需跟随节奏鲜明的背景音乐,经过反复尝试即可掌握游玩节奏。白栩解释道:“市面上不少音游即便关闭背景音乐,依旧可以正常游玩。而我们的设计初衷,是让玩家仅凭聆听音乐、跟随节奏就能顺利通关。”

白栩坦言,自己一直热爱音乐游戏,但过往在大型游戏公司工作时,始终难以随心创作。为追逐理想,他选择离开职场,与两位伙伴联手成立独立游戏工作室“灵弧游戏”。《节奏旅社》是团队的首部作品,项目已研发两年,预计将于年内正式上线。

据了解,“指尖星图”游戏创新大赛由中国音像与数字出版协会游戏工作委员会主办,大赛聚焦原创游戏扶持与产业创新发展,除了挖掘和扶持具有创新精神与市场潜力的原创游戏项目,还将搭建面向创作者、产业资源、专业机构和玩家群体的展示交流平台。助力优秀创意从原型走向作品、从作品走向产品、从产品走向市场,持续为国内游戏产业注入新活力。

专题采访

扶持创新游戏为什么很重要



中国音像与数字出版协会副秘书长、游戏工委秘书长 唐贾军

围绕大会办会初衷,现代快报记者专访中国音像与数字出版协会副秘书长、游戏工委秘书长唐贾军,深度解读当下中国游戏产业新动向。

现代快报:本届大会锚定创新这一核心方向,聚焦的对象并非成熟头部游戏企业,而是将重心放到了独立游戏及中小游戏研发团队身上,请问确定这一办会导向的考量与初衷是什么?

唐贾军:核心是顺应国内游戏产业的整体发展趋势。在前一发展阶段,我们主要聚焦于游戏企业存量产品的爆发和上线,工作重心集中在持续提升游戏精品化水准上,同时深挖游戏的文化价值,依托游戏载体传承中华优秀传统文化、讲好中国故事,强化游戏产业的文化传播属性。

而近几年,国内游戏行业发展格局已发生明显变化。随着《黑神话:悟空》的爆火,各大头部游戏厂商纷纷加码高品质、大体量精品游戏赛道,今年上线的《明日方舟:终末地》《异环》等作品,也印证了大厂在精品大作领域的成熟布局。但与此同时,各细分赛道也逐步形成了难以突破的行业“天花板”。

在头部赛道趋于固化、存量市场竞争白热化的背景下,行业需要新的增长突破口,而小游戏与独立游戏正是两大增量方向。基于行业现状可以明确,国内游戏产业已进入全新发展阶段,当下优质创意、创新玩法成为核心新竞争力。这也是我们聚焦独立游戏、小体量创新游戏,重点扶持中小研发团队、在校青年开发者的核心原因,青年创作者是游戏行业未来发展的核心力量,承载着行业创新突破的希望。

从办会初衷来看,我们的核心目标是为行业新生代创作者搭建成长与展示平台。整体而言,我们希望通过聚焦中小开发者与独立创新作品,补齐行业创新短板、丰富产业生态层级,推动整个游戏产业行稳致远的发展。