

22小时“开发”一款游戏 世界技能大赛背后的AI游戏变革

9月22日-27日,第48届世界技能大赛(以下简称“世赛”)在上海举行。在64个竞赛项目当中,数字内容生成赛道备受行业瞩目,3D数字游戏艺术以及本届大赛新增正式赛项数字交互媒体设计两大项目,完整复刻数字内容从创意构思到成品落地的全流程,向世界展示数字文创领域全新技能标准。

不同于商业游戏公司高度细分的流水线生产模式,世赛要求选手单人完成原本需要多个岗位协作的全部工作,在有限竞赛时长内完成策划、美术、建模、交互、动效等一系列任务,实现“一人扛起一支团队”的创作能力。这场世界级技能比拼的背后,是生成式AI席卷游戏、短剧等内容行业的时代缩影。世赛场上选手们“一人跑通全流程”的能力,恰恰映照出产业对新一代数字内容人才的真实诉求。

■新快报记者 陈学东

世赛现场

4个岗位的活,一个人22小时干完

3D数字游戏艺术项目中国技术指导专家组组长叶维中说过一句被反复引用的大白话:一家游戏公司4个岗位的工作,世赛里由一个人在4天内全部完成,总计22小时。

具体怎么比?选手拿到设计概要,先出概念原画和说明文档,再做3D雕刻与建模拓扑,接着UV拆分、PBR材质贴图,最后绑定动画、进引擎渲染输出。现实公司里,原画、建模、贴图、引擎可能是四拨人;赛场上,“一个人得当七八个人来使”。

更难的是赛制在“防备背题”。过去首日公开全部题目,现在每天发新模块,互不相干,当天评分、当天封存,过后不能改。叶维中形容“每天都在开盲盒”。比如画一款石像鬼,最后一小时题目突变:石头材质改黑曜石和水晶,没提前准备,全靠现场重解。

今年代表中国出战的汤绮莹,来自上海工艺美术职业学院,日常训练早八到晚十。她拿到的题是西方奇幻题材游戏资

产,以往练角色和生物,这次突然考建筑,4个模型要在两三小时内各自成型。她中途改策略:先做贴图,再倒推模型,越做越顺。9月27日闭幕,她拿下中国在该项目上的“三连冠”。

更能体现产业风向变化的,是今年首次亮相世赛的新增项目——数字交互媒体设计。这个赛项要求选手扮演“全能型数字产品制作人”的角色,在同样4天22小时内完成需求分析与项目策划、图形图像设计与制作、音视频内容设计与制作、交互设计制作及聚合优化四大模块。从理解需求、出方案,到画图、剪片、做动效、搭交互,全程一人完成。

澎湃新闻新闻在现场的观察很直白:AI可以辅助生成,但角色有没有“魂”、比例舒不舒服、叙事成不成立,仍归人管。这解释了为什么世赛仍坚持“慢工出细活”的人工标准——不是和AI比速度,而是比AI还调不准的那点分寸。

产业账本

AI渗透86%研发环节 效率以倍数计

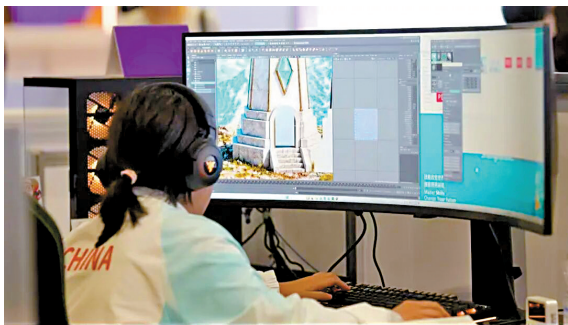
世赛赛场的变化,正是产业变革的缩影。AI已经深度参与游戏制作过程,正在重塑整个内容生产链。

中国音像与数字出版协会游戏工委发布的报告显示,目前AI技术在游戏企业研发环节的应用率已达86.36%,其中美术环节渗透率超过84%,静态视觉资产的AI生成已成为“行业标配”。行业调研显示,收入排名前50的国内游戏企业中,80%已公开披露开展AI相关布局,56%组建了AI实验室或专项团队。

效率提升的账本清晰可见:腾讯自研AI工具VISVISE将角色动画制作时间从3天压缩至15分钟,相关技术已应用于《王者荣耀》《和平精英》等项目;网易角色设计师使用AI后,一周可产出

20个角色高精度完成稿,效率提升10倍;三七互娱超过80%的2D美术资产由AI辅助生成,其AI原生小游戏《明月宫心壹》由2至3人团队仅用约10天完成,而传统开发周期需要半年以上。

降本增效的同时,AI也在创造新的收入形态。巨人网络《超自然行动组》累计生成29亿个AI玩法,相关对局超4亿场。伽马数据测算,到2030年,AI有望为中国游戏企业贡献超过500亿元净利润增量,并为国内游戏市场带来533亿至846亿元的新增空间。



■来自上海工艺美术职业学院的汤绮莹,获得3D数字游戏艺术项目的冠军。



广州市天河区软件和信息产业协会

人才重构

新职业涌现,溢价留给“会用AI的人”

岗位清单正在被重写。游戏垂直媒体“游戏新知”统计,今年秋招40家游戏公司释出的1572类应届生岗位中,名称明确带“AI”的达116类,是春招45类的两倍多。伽马数据与智联招聘联合发布的《2025-2026中国游戏行业人才发展报告》显示,游戏行业AI相关岗位需求量同比增长127%,薪资较传统开发岗位高出35%-50%。

一批过去不存在的职业开始进入大众视野。在游戏行业,盛趣游戏出现了“AI视觉原型设计师”——以前一个想法要花几周出图才能验证,现在当天就能看到效果,岗位核心是用AI快速生成视觉原型,降低试错成本。

薪资的天平也在倾斜。在短剧行业,因AI生成画面具有随机性、筛选素材如同抽盲盒,“AI抽卡师”成了新工种:这个岗位大专学历、不限专业即可入门,基础岗月薪3000元-6000元,资深者可达1.5万-3万元,头部“抽卡师”更接近导演角色,月入可达5万元。

腾讯旗下游戏UGC技术美术、

AIGC方向岗位已开出40K-60K、15薪的待遇,工作内容不只是美术,还要设计AI工具链、编排Agent,把AI接入Maya、3ds Max、Unity等传统美术生产流程。

盛趣游戏AI实现中心视频部负责人蒋玥表示,目前溢价最高的是能熟练用AI工具做游戏开发的人,尤其是程序岗;AI数据分析师、AI动画师等新岗位普遍溢价月薪5K-10K,若候选人在自媒体平台上有拿得出手的作品,溢价还能再多出20K。

教育体系也在同步调整。2025年,“游戏艺术设计”首次列入普通高等学校本科专业目录,首批布点中国传媒大学、北京电影学院、山东工艺美术学院;中职层面,2025年修订的“动漫与游戏制作”专业教学标准,已将模型制作、贴图绘制、动画制作等列入对接岗位群。但蒋玥认为,职校的培养目标也需要变:“没必要再只培养有基础实现能力的人,那部分能力AI已经能替掉大半。我们要的是会用AI工具、有设计感、能赋予作品灵魂的设计师。”

观察 | 技能没有消失,只是边界移动了

从世赛赛场到产业一线,一条清晰的脉络浮现:AI没有让技能消失,只是让技能的边界移动了。

当AI能够快速生成内容,人的价值重心从“执行”转向“构思、判断与整合”——这正是世赛两个数字赛项考核的核心,也是产业端愿意支付溢价的理由。智联招聘职业顾问指出,岗位需求增长最快的,是“能把AI落到业务里的人,而不是纯算法研究”。脉脉数据显示,2026年1月至2月,要求3年以上经验的游戏岗位占比达73.34%,1年以内经验岗位量同比减少约20%——当AI消化了大量重复性工作,企业给新人“练手”的空间在收窄,入行门槛实质上升。

但硬币的另一面是机会门槛的降低。“抽卡师”不限学历、无需美术功底,让普通人第一次得以进入内容

行业;AI创作平台让“一个人做一款游戏”从口号变成现实。技术拉低了执行的门槛,却抬高了审美、判断与情感表达的价值——这些恰恰是AI难以替代的部分,也应当成为教育与个人成长的新重点。

世赛的意义从来不止于奖牌。正如人社部相关负责人所言,要“将大赛成果转化为培养技能人才的标准和模式”。当“金牌标准”加速转化为岗位标准和行业规范,当专业目录、课程体系跟上产业迭代的速度,赛场上的22小时,或许就是无数年轻人未来工作的预演。技能改变世界,而先改变的,是我们理解“技能”二字的方式。



加入我们一起玩