

# 选手、游戏、企业，让广东参与全球电竞的方式变得具象化

## 电竞世俱杯凸显多维度广东力量

2026年盛夏，巴黎凡尔赛门展览中心，电竞世俱杯（EWC）吸引来自全球100余个国家和地区、200余家电竞俱乐部的2000余名职业选手，赛事总奖金池达7500万美元。选手、参赛游戏项目以及背后的技术设备等，共同支撑起这场世界级电竞赛事。

其中，也有体现了广东的元素。现场，广州选手曾卓君坐上比赛席，腾讯旗下《王者荣耀》第三次成为电竞世俱杯正式比赛项目，深圳智能影像企业OBSBOT寻影的设备则进入赛事转播和内容制作环节。

选手、游戏、企业，分别处在电竞产业的不同位置，也让广东参与全球电竞的方式变得具象化。

### 一名广州老将仍在和自己较劲

在电竞世俱杯的比赛席上，37岁的“小孩”曾卓君已经不需要用成绩再证明自己。

来到巴黎，他仍然想赢。遗憾的是，这一次曾卓君在《街头霸王6》和《饿狼传说：群狼之城》两个项目中均止步首轮。

在接受羊城晚报记者专访时，他没有为失利找借口。他说，自己太想创造三连冠纪录，比赛时绷得太紧，许多准备好的内容没有用出来。

这种直接的自我评价，也延续了他多年来面对比赛的方式。对手在变，游戏版本在变，下一次如何调整，始终是职业选手必须回答的问题。

从广州街机厅到巴黎赛场，曾卓君走了很多年。一路支撑他的，有个人天赋和长期训练，也有广州曾经活跃的格斗游戏氛围，以及一群愿意反复坐下来切磋的玩家。

广东电竞走向世界的早期路径，正是由这样的玩家群体一步步走出来的。

### 一款广东游戏聚起全球战队

曾卓君代表的是一个人走向世界的路径；《王者荣耀》代表的则是一群人被聚到同一块赛场的可能性。

2026年，腾讯旗下《王者荣耀》第三次登上电竞世俱杯。20支来自全球各赛区的战队来到巴黎，围绕300万美元奖金展开角逐。一款在广东研发的游戏，由此成为连接全球职业战队的竞技载体。

一款游戏成为国际比赛项目需要经历漫长的建设过程。《王者荣耀》在国内运营多年，KPL联赛积累



广州的一处墙绘，定格曾卓君蝉联EWC世界冠军的时刻 图/EWC微博

了赛事组织、俱乐部管理、内容制作和商业开发经验。进入海外市场后，这些经验需要结合不同地区的玩家习惯、电竞基础和传播环境重新调整。

游戏研发和赛事体系，也在这个过程中逐渐连接起来。英雄、地图和玩法决定了选手如何比赛，赛区和联赛决定了职业选手如何成长，转播与短视频内容则决定了赛事如何触达更多观众。

因此，《王者荣耀》体现了一款广东研发游戏持续组织全球竞技的能力，广东游戏企业参与的范围，也由产品研发延伸到赛区建设、赛事运营和内容传播。

选手从广东走向世界，世界各地的战队也因为一款广东游戏聚到一起。

### 一家广东企业记录赛场瞬间

电竞世俱杯上的另一种广东身影，藏在赛事镜头背后。

比赛开始后，场馆内的光线迅速调暗。胜负产生的一刻，有人突然起身拥抱，有人摘下耳机，有人沉默地留在座位上。EWC赛事现场借助

OBSBOT寻影提供的AI智能跟踪2.0，就能捕捉这些难以提前预判的画面。

这正是智能影像技术力图解决的问题。寻影在2016年成立，从创立之初便扎根深圳前海，目前，其产品已经服务全球150多个国家和地区的用户。作为电竞世俱杯官方指定相机的寻影Tail 2，其AI智能跟踪2.0技术在暗光、多人物、高动态的电竞现场环境中，帮助内容团队减少重复性的人工操作。

寻影这家企业的成长路径，也带有广东“智造”的特点。一台智能影像设备涉及算法、光学、电子元器件、运动控制、生产制造和海外销售等环节，电竞世俱杯为这些智能影像技术提供了一个集中应用的场景。广东在赛场上的位置，也从选手和游戏继续延伸到赛事所需的技术与设备。

### 一扇赛事窗口看见更多“广东身影”

曾卓君、《王者荣耀》和寻影，只是本届电竞世俱杯上三个容易被看见的广东切面。



《王者荣耀》参赛队伍来自世界各地 图/EWC微博



寻影设备应用在比赛中 图/寻影提供

赛场上还有以广州名义出征的俱乐部，有来自广东的年轻选手，也有更多广东企业生产的键盘、鼠标、显示设备和电子元器件。它们分布在比赛、训练、转播和内容制作等不同环节，有些出现在镜头前，有些藏在选手的桌面和赛事设备内部。

这场赛事更像一扇窗口。透过它，可以看到广东游戏电竞产业已经触达全球赛事的多个环节。本地玩家成长为职业选手，研发团队制作的游戏成为世界比赛项目，俱乐部以城市名义出征，科技企业和制造企业则为赛事提供设备与技术。

这些身影也并非到了巴黎才突然聚在一起。

广州长期积累的玩家文化，为职业选手提供了成长土壤；深圳的游戏研发能力，孕育出面向全球市场的竞技产品；珠三角的电子信息产业和制造体系，又支撑着各类赛事设备的研发、生产与出口。

一场电竞世俱杯，把这些原本分散在广东不同城市、不同企业和不同产业环节中的能力，放到了同一个世界赛场。电竞世俱杯的背后，是一条越来越长的广东游戏电竞产业链。

羊城晚报记者 陈旭泽

## 2026粤港澳大湾区动画电影周在东莞开幕

启动AI影视创意大赛，同步举办粤港澳影视政策解读及平行对话会

8月6日下午，2026粤港澳大湾区动画电影周在东莞正式启幕，并同步举办粤港澳影视政策解读及平行对话会。粤港澳三地文旅影视主管部门、海内外知名动漫产业从业者、AI技术企业、潮玩IP运营方、相关行业协会和影视动漫爱好者们齐聚一堂。

### 政策红利转化为产业动能

据悉，自2023年湾区动画电影周落地东莞以来，活动累计征集动画长、短片超百部，《落凡尘》《大唐妖探》等优质项目完成孵化推向市场。2025年广东出台影视、动漫两套核心扶持政策，推进“五年百部文艺精品”计划，全年电影票房突破63亿元，全省动漫企业达20.6万家，年产值超600亿元。依托粤港澳三地资源互补优势，《凤凰与我》《龙舟少年》等一批优秀粤产动画项目稳步推进，全省“1+2+1”省市联动影视服务平台，助力政策红利持续转化为产业动能。

现场公布本届动画创投征集评审结果，12部优秀动画短片、8部动画长片创投项目脱颖而出。短片《龙舟》《钟叔茶餐厅》《大龙凤》聚焦岭南市井与非遗。长片《额尔古纳河右岸》以鄂温克族百年迁徙与文明变迁为背景，展现北方森林民族的生命史诗；《海错图》《疯狂的龙舟》《六耳》依托传统文化IP，具备院线开发潜力。

值得注意的是，本届活动聚焦动画电影改编的重要源头，现场推介《归野》《牛年》《武汉艺考记》等10部优质原创漫画项目，覆盖“一带一路”、上古神话、现实艺考、红色长征、青春奇幻等多元题材，适配不同类型的动画开发。

“未来之光Luminext——2026粤港澳AI影视创意大赛”在活动上正式对外发布。据了解，大赛设立长片、短片、IP、在地文化、公益五大单元，面向全球创作者免费报名，并承诺“每赛必投、每投必发”。

### 粤港澳持续扶持动漫产业

在政策解读环节，来自粤港澳的三位行业代表依次解读影视动画产业的特色扶持政策。

广东影视综合服务平台主任赵梦菲介绍了“广东动漫政策15条”“广东影视政策15条”所带来的扶持与帮助。省、市、区40余项政策叠加，动画剧本孵化最高资助500万元，成片制作阶段累计最高扶持2000万元，AI虚拟拍摄、数字影棚建设可申领千万级补助，全省20余个专业影视基地、上万种全域取景资源向影视剧组开放。“广东影视拍摄”小程序实现协拍、

政策申报线上一站式办理。

香港特区政府文创产业发展处电影制作总监陈世敏重点介绍香港电影发展基金。该基金从2005年至今累计注资29亿港元，动画长片单部最高融资1000万港元，多部动画依靠分层资助完成短片孵化、长片制作、国际参展全流程，更为大湾区的合拍作品提供成熟融资路径。

澳门文化发展基金的李嘉颖则解读2026“澳门元素”宣发补助计划，含动画在内的影视作品赴葡语系国家发行，最高可获50万澳门元补贴，依托澳门独特区位，搭建大湾区动画通往全球葡语市场专属发行通道。

### 业界激辩人机协作边界

行业平行对话环节中，几位业内嘉宾围绕“AI是动画行业提质增效的工具，还是原创内容的替代者”这一议题展开深入探讨，最终凝结为一项共识：AI无法取代人类创作者独有的文化积淀、情感表达与原创力，产业将走向分层共生的新格局。

法国动画导演杜来顺以手绘国风动画《潮起英歌》为例，直言创作者经年累月积累的情绪与观察无法被算法复制。他呼吁行业尽快区分人创与AI内容，出台规范保护手绘创作者的权益。

Archangel SA瑞士制片公司联合创始人卢克·图唐尼则认为AI算法天然具有抹平地域文化的倾向，长期依赖工具会使独特的叙事艺术逐渐消失。同时他认为，人机协同才是行业长远健康发展之道。

深圳市瑞云科技有限公司总经理邹琼带来产业基建视角。他表示，现阶段AI最直观的价值是拉平行业下限，将30至50分的普通创作提升至60分的商用标准，大幅降低入门门槛。但他也承认，AI无法产出直击人心的顶尖创意与人文内核，他认为当前的版权纠纷和创作者焦虑为“阶段性阵痛”。

湾区动漫潮玩选品中心AI数字文化负责人梁松鋈则聚焦C端，分享潮玩数字生命实践。他指出纯技术团队产出的AI内容缺少“活人感”，必须联合手绘创作者搭建人格设定与故事体系。他认为“AI+潮玩”“AI虚拟人”为蓝海，而承载独特情感与本土文化的内容，将是行业最稀缺的核心资源。

羊城晚报记者 李丽  
实习生 赖星羽

# 自我减压

培养兴趣 愉悦身心  
释放情绪 放松自我



文明健康 有你有我