

CIGDC 2026 将重磅登场

从爆火出圈到全面升级 三日超强阵容，“彩蛋”提前剧透

可还记得 2025 年夏天刷屏全网的那场游戏行业盛会？首届中国国际游戏开发者大会（CIGDC）一战出圈，全网相关话题阅读量狂飙近 500 万次，迅速冲上微博热搜，被评价为“中国游戏开发者对接全球市场的全新枢纽”。

仅仅一年时间，这场属于游戏开发者的顶级盛会将于 7 月 28 日再度重磅登场，全面升级的不止是扩展至三天的会期，含金量满满的“1+8”论坛、多场特色活动……借由这场盛会，上海这座全球游戏产业“世界会客厅”里链接的朋友圈也越来越大，帮助海外游戏企业了解中国，助力中国的游戏企业出海，推动中外游戏产业双方互利互惠的步伐也越来越大。

首届高光，CIGDC 凭什么刷屏全网

近年来，上海网络游戏产业持续领跑全国，在 2024 年全球著名电竞城市中位列第二，全球电竞之都、游戏创新之城建设成效凸显。打造对标 GDC，逐步培育出全球游戏发展的另一个“风向标”，是 CIGDC 承载的中国游戏产业的美好愿景。

去年首届 CIGDC 借 ChinaJoy 东风落地上海，一出场就闪出多道高光：

● 出海服务重磅落地，助力中国游戏出海

官宣成立“游戏出海服务平台”，同步发布《中国游戏出海指南》，系统梳理了韩国、英国、法国等 4 个出海核心市场情况、企业现状、政策环境，以及中国游戏出海过程中所面临的机遇、问题、挑战与建议。帮助中国游戏企业全面、系统地了解游戏出海与国际化的整体发展趋势；助力企业在复杂的国际环境中精准布局、有效应对，顺利推进国际化进程。

● 硬核产业福利，从资金到人才全线扶持

首届 CIGDC 连发王炸举措：设立上海游戏产业专项基金，以“耐心资本”陪伴原创精品孵化和关键技术研发；推动华东师范大学新增游戏相关专业，补齐游戏动漫专业人才缺口。政策不再是空话，实打实给开发者解决资金、人才难题。

2026 全新升级！本届亮点抢先看

首届 CIGDC 完成从零到一的突破，成为连接中国与世界游戏产业的“金色桥梁”、游戏前沿技术和创新创作理念的“策源地”，以及引领全球游戏开发趋势的“东方风向标”。

立足扎实的产业基础，CIGDC 计划长期落地上海。第二届 CIGDC 迎来全方位提档升级，活动规格、全球参与度、内容丰富度全面超越首届。

今年大会将于 7 月 28 日至 30 日举办，会期从一天扩展至三天，整体活动架构更为立体完善。设置 1 场主论坛+8 场分论坛，以及多场特色活动。

国际化版图再度扩容，本届大会已收获英国、法国、波兰、瑞士、韩国等多国政府及行业机构深度支持，预计近百位全球游戏行业从业者参会。

针对国产游戏动漫出海痛点，现场将重磅发布《中国游戏出海指南》美国、德国、沙特阿拉伯、印度尼西亚四国篇，为国产游戏出海提供精准指导。

两大同期活动提前剧透 开发者、玩家双线狂欢

无论是游戏玩家，还是游戏开发者，除了中国国际游戏开发者大会，7 月还有两场重大活动，值得关注。

活动一： 2026 上海游戏产业精英大会

时间：7 月 28 日

地址：杨浦区长阳谷

中外游戏产业精英云集，除了发布《2026 年 1-6 月上海游戏出版产业报告》《2026 年 1-6 月上海电子竞技产业发展评估报告》两大产业报告，还将为上海（杨浦）创新游戏孵化器揭牌……更多精彩值得期待。

活动二： 新的故事：中国单机游戏展

时间：7 月 24 日~10 月 7 日

地址：黄浦区南外滩



从朴素的像素画面到逼真的三维世界，中国单机游戏陪伴几代玩家进入一个个虚拟世界，也为每一代玩家留下了宝贵记忆。

这个夏天，黄浦南外滩的一个超大规模沉浸式空间里，将迎来国风单机游戏的专属线下展，成为游戏玩家们的打卡圣地。

中国音数协游戏博物馆执行馆长周伟透露，中国单机游戏展展示的主要物品包括国产游戏早期的珍贵盒装游戏、游戏周边等，比如大陆最早的单机游戏《神鹰突击队》《中关村启示录》，或是很多玩家耳熟能详但是未必见过实体的游戏，比如《仙剑奇侠传》《轩辕剑》系列的早期版本。

展览得到了大量国产优秀单机游戏产品团队的支持，他们提供了一些珍贵的物品，或是游戏开发阶段的珍贵资料。在现场，玩家除了能观赏游戏历史相关的物品，还可以看到一些游戏的幕后故事，以及一些吸睛的周边，比如《黑神话：悟空》的 1:1 等身天命人雕像、《仙剑奇侠传》的赵灵儿雕像等。

除此，展览还设置了难得一见的幕后展示区，这里有开发者分享的一手珍贵研发资料，带领观众们走近中国单机游戏的创作现场；数十款游戏自由试玩，还原不同时期游戏的运行环境，沉浸上手感受游戏的独特魅力；看展、试玩之后，还能前往主题商店购入展览限定周边；最后再去南外滩江畔的玩家打卡点打卡。在这个可以观看、试玩与收藏的现场，一起讲述关于中国单机游戏的新故事。

周伟说：“之所以把这次展览定名为‘新的故事’是因为电子游戏本身是一种年轻的媒介，中国单机游戏更年轻，在书籍、电影、音乐这些已经积淀了几十上百年的文化形态面前，它是一个刚刚开始被讲述的新故事。

“国产单机游戏过去这些年的发展历史此前没有被系统地整理和呈现过，只是散落在亲历者的记忆里、停产的包装盒里，我们这个展览第一次尝试把它们拼在了一起，对公众来说，这也是一个新的故事。

“更重要的是，这段历史还没有结束。展览走到《黑神话：悟空》，走到当下，我们仍然能看到很多新的故事，《古剑》《归唐》《影之刃零》等等。新的开发者在进入，新的作品在诞生，新的玩家正在领略单机游戏的魅力，也让我们对国产游戏的未来有更大的信心。”

晨报记者 沙情奕

