

大运会为智慧体育带来发展机遇

今天,期待已久的第31届世界大学生夏季运动会将在成都东安湖体育公园拉开帷幕。赛场之内,来自世界各地的顶尖运动员进行锱铢必较的竞争;赛场之外,这座城市的创新企业抢抓顶级赛事的契机开启了“全员加速”。

大运会,不仅只是一场体育盛会,更为这座城市的创新主体提供了蓬勃生长、自由奔跑的旷野。过去几年,来自智慧体育、新型显示、电子竞技等领域的创业者都在这场世界级体育赛事的助推之下,在属于自己的细分赛道上加速飞奔。



源以及这座城市对于科技创新的开放氛围。“大运会对于成都科创企业的发展,尤其是智慧体育赛道而言,是一个值得铭记的里程碑。”

打开电子竞技想象空间 大运会为新兴体育带来更多“曝光度”

大运盛会的到来,不仅为足球等传统体育大项带来了发展机遇,也为电子竞技这样的新兴体育运动打开了想象空间。

时针拨回到今年初。2月11日晚,位于南二环的成都电视台门前排起了长龙,数百名观众冒雨等待进入一号演播厅观看成都AG超玩会在此的首个KPL主场赛事。这是2023年KPL王者荣耀职业联赛春季赛在成都进行的首场比赛,也是时隔近一年半之后,成都再次举行的王者荣耀顶级职业赛事。

据悉,本届KPL春季赛第一轮,成都AG超玩会的五场比赛全部在成都进行,门票价格从128元到888元不等,比赛时间均为“黄金档”晚八点,2月3日开票当日,十分钟内五场门票就全部售罄。成都观众对于电竞比赛的热情可见一斑。

据悉,随着AG在成都的总部启用,旗下包括王者荣耀在内的多个分部也纷纷迁来成都办公、训练。目前AG共有选手、运营人员超过200人常驻成都,其中有一半的人员是从外地迁来。

在AG电竞创始人,同时也是本届成都大运会火炬手王菲菲看来,“成都举办大运会进一步提升了这座城市的世界知名度,吸引了更多的游客和投资者前来,旅游业、服务业、体育产业获得了大量的发展机遇。像是电子竞技,作为新兴的体育产业也越来越受到大众关注。”

“大运会也为成都的科技创新提供了机遇,智慧城市、智能交通、智能安防等领域的技术成果得到更大规模地推广应用。”王菲菲向记者分享了她的观察。

近几年,无论是出台《关于推进“电竞+”产业发展的实施意见》,明确建设“电竞文化之都”,还是将“电竞体育”纳入《世界赛事名城建设纲要》《成都市“十四五”世界赛事名城建设规划》,这座城市对于发展电竞产业的笃定支持,以及体育消费市场的日益蓬勃,都给了无数创业者十足的信心。

王菲菲表示,成都体育产业的发展趋势令人充满期待,在打造“电竞名城”的背景之下,电子竞技、智慧体育、旅游体育等细分领域值得关注。“事实上,电竞的正式入亚,释放了一个非常积极的信号。我们AG也将代表成都输送选手参加本次亚运会。”

供稿:《每日经济新闻》

中国群众体育发展。虽然她是最早一批将国外体育项目及服务引进成都人“家门口”的创业者,但在周莉眼里,“大运会为我们这样的企业打开了一扇坚定不移推动国际化体育合作的大门。”

“成都从来不缺创造力,成都也是全国第一个提出打造‘生活体育’的城市,大运会将继续催生一大批智慧体育新场景新品牌。接下来,我们也将加大在智慧体育新场景的研发力度。同时借助大运会的影响力,打造一个从成都走向世界的生活体育IP——玩湃生活。”周莉告诉记者。

谈及成都体育产业未来的发展,周莉向记者表示,“一定要更加重视创新型中小企业的发展,他们是更具创造力的群体,他们代表着更具活力的成都体育产业新生态。”

周莉认为,结合大运会的成功举办,成都体育产业应更加聚焦全球青年群体,尤其在成都建设的未来社区里,植入全球青年体育社群文化。

提供创新成果展示舞台 大运会助力科创企业触达全球用户

筹办大运会的过程中,这座城市彰显出无处不在的“科技感”。记者了解到,在数字观赛、智慧服务、场馆建设等方面已有170多项技术成果顺利投用,覆盖30余座大运场馆。

本届大运会期间,由拟合未来科技(FUTURE)自主研发的“AI智能健身镜”,将亮相东安湖体育公园游泳跳水馆、成都高新区体育中心乒乓球馆等比赛场馆及大运村内20个点位。

这款名为“魔镜”的AI智能健身镜是一个集成了43英寸高清屏幕、麦克风阵列、光感、体感等技术的智能终端。据悉,“魔镜”AI智能健身镜已涵盖力量塑形、瑜伽、舞蹈等17大类3000多个训练课程,可以在训练时通过AI同步计数计时、实时纠错等。

“健身镜面板下方的传感器可以实时识别捕捉用户动作,并通过AI算法判断用户动作是否到位。”成都拟合未来科技有限公司党支部书记、财务负责人李孟向记者介绍,该技术通过将AI人体动态传感器及自主研发的运动算法引擎识别系统相结合,用户无需任何穿戴产品或传感器辅助即可完成人机交互。

“对于运动员,健身镜可以用于赛前放松、赛后拉伸,在功能性上很匹配;对于普通运动爱好者,其娱乐性又让锻炼变得很轻松。”李孟表示,“我们希望借由大运会展现最新的软硬件一体化的智能健身创新成果。”

谈及大运会为智慧体育带来的发展机遇,李孟向记者表示,“亮相此次大运会的智慧体育产品,有不少是本地企业研发制造的。利用大运会契机,这些科技产品不仅可以得到非常好的实际运用机会,还能被全球各地的用户接触和使用。这对于成都科创企业未来开拓更加广阔的市场至关重要。”

从2019年3月正式成立团队,到2021年4月迅速跻身独角兽行列,并逐步成为中国智能健身赛道的领军者,FUTURE的发展历程及近几年的市场业务拓展与大运会的筹办过程保持着某种程度上的“同频共振”。

在李孟看来,FUTURE的快速成长离不开一系列政策支持、本地众多高校和科研机构提供的人才资

叩开国际合作大门 大运会催生智慧体育新场景新品牌

作为国内最早一批“儿童友好型城市”的倡导者,玩湃生活体育发展有限公司董事长周莉10多年来聚焦智慧体育与全科体育,在全国40余座城市相继落地了上百个体育公园品牌项目。

她与荷兰、芬兰的顶尖体育机构和联盟合作,引进并打造出一个个体育“新物种”,包括中国首座“克鲁伊夫足球场”、芬兰乐普森集团研发的“儿童户外运动乐园”等。

跟许多体育领域的创业者一样,成都筹办大运会这几年,也是周莉持续拓展“体育版图”的几年。朋友圈里,她的身影频频出现在与大运赛事及体育产业相关的论坛之上。宛如一个经验丰富的舵手,周莉带领团队在大运的浪潮之下,不断地探索试错,推出新的体育服务模式及业态。

借助大运会的契机,周莉发起组织了一系列中荷、中芬体育民间交流合作。今年3月底,在非遗·WEPARK玩湃全科体育公园,她迎来了荷兰大体联的首次到访,到访团代表包括成都大运会荷兰代表团团长一行。

7月初,刚结束“马拉松式出差”,周莉便马不停蹄地带队前往与成都相隔万里的荷兰大体联总部。此次拜访过程中,快乐运动(中国)与荷兰大学生体育协会围绕“大学生运动员培养、教练员培训、科研合作、赛事组织”等领域达成了战略合作协议。

早在十年前,周莉就发起了“快乐运动中国计划”,致力于推动全球休闲体育产业的品牌合作与

用户规模达历史新高,国内游戏市场下半年或触底反弹

昨日,中国国际数字娱乐产业大会(CDEC)召开,中国音像与数字出版协会第一副理事长、中国音数协游戏工委主任委员张毅君在会上对外发布《2023年1-6月中国游戏产业报告》。

报告显示,今年1-6月,国内游戏市场实际销售收入规模为1442.63亿元,同比下降2.39%,环比增长22.2%,市场回暖趋势明显。收入同比下降的主因,是用户消费意愿及消费能力1-4月尚未恢复;进入5月后,尽管市场收入出现较大增幅,仍难以抵消此前降幅。按此趋势运行,预计下半年将会出现较为强劲的触底反弹。

同期,我国游戏用户规模为6.68亿,同比增长0.35%,达到历史新高点。

移动游戏仍占国内市场主导地位

今年1-6月,我国自主研发游戏国内市场实际销售收入1217.84亿元,同比下降2.25%,环比增长24.5%。

自研游戏海外市场实际销售收入82.06亿美元,同比下降8.72%。海外主要市场中,用户消费意愿和能力同样受到经济下行影响;国际冲突、汇率波动以及日趋激烈的市场竞争,使海外市场营销成本明显升高。

美、日、韩仍为我国移动游戏主要海外市场,占

比分别为31.77%、19.65%和8.50%。德、英、法三国市场合计占比也已接近10%。来自中东、拉美、东南亚等海外新兴市场则继续保持上升势头。

在细分市场中,移动游戏占市场实际销售收入的73.97%,虽然同比略有下降,但仍占据国内市场主导地位;客户端游戏实际销售收入持续走高,占比为22.84%;网页游戏实际销售收入继续萎缩,占比仅为1.64%。

具体而言,上半年我国移动游戏市场实际销售收入1067.05亿元,同比减少3.41%,环比增长29.2%。

客户端游戏市场实际销售收入329.43亿元,同比增长7.17%。增长得益于头部电竞和二次元游戏的稳步走强,以及有更多游戏新品采取了移动端与PC端同步发行方式。

网页游戏实际销售收入同比下降11.87%,整体规模为238.5亿元,延续了下滑走势。

此外,我国主机游戏市场实际销售收入7.47亿元,同比下降15.16%,主因是国内主机游戏新品整体表现弱于去年同期。

电竞行业正在走出低谷

今年1-6月,我国电竞市场实际销售收入644.76亿元,同比增长1.2%,电竞行业正在走出低

谷。可以预期,即将举办的杭州亚运会,将会为电竞市场锦上添花。

国内休闲移动游戏市场实际销售收入167.05亿元,同比下降1.55%。其中内购产生的收入为108.78亿元,同比增长135.4%;广告变现收入58.27亿元,同比减少52.81%。休闲游戏收入结构和商业模式今年以来发生较大变化,依靠广告变现的IAA模式明显走弱,头部爆款新品休闲手游在内购收入上的表现异常出色。

张毅君表示,在全球游戏市场整体低迷背景下,我国游戏产业正逐渐走出低谷,呈现上升态势;面对充满挑战的下半年,仍需提振行业信心,完善生态布局,坚持正确价值导向,忠实履行社会责任,持续深化未成年人保护工作,全力服务国家文化强国和数字经济发展战略,积极应对国际竞争中的各种挑战,推动我国游戏行业迈向规范化、精品化、多元化和国际化的新高峰。

供稿:《21世纪经济报道》

专家观点

游戏更是技术跨界应用的“工具箱”

在昨日召开的2023年中国国际数字娱乐产业大会(CDEC)上,中国音像与数字出版协会理事长孙寿山表示,今年上半年,游戏产业开始步入承压后的回升期,新品发行数量稳定增长,企业出海步伐更加坚定,游戏文化价值越发凸显,游戏领域的科技创新表现尤为抢眼。

孙寿山指出,科技创新是游戏产业发展的有力推手。科技创新是游戏产品开发、市场模式演变、企业管理提效的催化剂,推动了游戏产业的蓬勃发展与迭代升级。游戏正从科技的应用者向科技创新的推动者、新兴技术的创造者转变。

今年3月,游戏工委面向会员单位开展了游戏企业科技创新调研工作。调研数据显示,游戏企业的科技创新应用较为集中,近90%的企业聚焦游戏引擎和游戏图形渲染技术应用。同时,AI技术呈现出较好的发展应用前景,超60%的企业应用了游戏AI技术。

此外,我国云游戏技术处于领先水平。数据显示,国内近40%的游戏企业已采用云游戏技术。云游戏技术在帮助游戏公司拓宽应用场景、增加互动形式、提升用户体验、布局海外市场方面发挥了重要作用。孙寿山表示,“随着国内5G技术的高速发展,我国游戏企业在云游戏领域积累的优势逐渐明显,正在成为游戏出海的新突破点。”

除聚焦游戏主业,游戏技术的跨界应用也变得

更加广泛。游戏企业认为,影视、文化和教育是游戏技术最能够帮助推动发展的三个行业。而在具体表现上,游戏企业普遍应用游戏技术为保护文化遗产和地域特色旅游资源赋能。

不过,孙寿山也表示,虽然我国游戏企业在科技创新发展中取得了令人鼓舞的成绩,但我国游戏技术发展依然面临六方面问题,包括核心技术“卡脖子”现象严重;自研、创新能力基础薄弱;高水平、高素质研发人才短缺等。

基于此,孙寿山也提出了五点建议,包括善于学习、专于自研、精于运用等。其进一步表示,“AIGC探索热潮,正在深刻影响游戏产业未来发展格局。不可否认的是,当前国外在游戏技术领域仍然处于领先地位,我们要进一步吸收、借鉴国外的尖端技术和先进经验,紧跟潮流,以我为主,为我所用。”

孙寿山认为,技术创新要为实践服务。一方面,要在挺拨主业的基础上,利用新技术持续衍生游戏产业的新模式和新业态;另一方面,支持游戏领域的科技创新成果在实体经济中的应用,在产业内外形成以创新促应用,以应用促创新的良性循环。

孙寿山表示,“具有高智能、高交互以及高拟真特质的游戏技术,具有得天独厚的跨界应用潜力。我们要大力挖掘、释放这种潜力,让大众认知到游戏不仅是一种娱乐方式,更是技术跨界应用的‘工具箱’。”

供稿:《21世纪经济报道》

“讲文明 树新风”公益广告

厚道齐鲁地 美德山东人

山东省文明办 大众报业集团