

第十八届中国国际漫画节与AGF亚洲游戏博览会同期开幕 “新质动漫”拓宽边界加速出海

羊城晚报记者 黄宙辉 杭莹
实习生 王申昊 通讯员 龙小咩

10月2日,与AGF亚洲游戏博览会同期,第十八届中国国际漫画节在广州正式开幕。作为国内唯一国字号漫画节展,本届中国国际漫画节以“新质动漫 解码中国”为主题,策划了金龙奖颁奖大会、动漫游戏展、金龙奖COSPLAY全国超级大赛总决赛等系列活动,集中展示国产动漫最新创作成果,搭建行业交流合作平台。

当日下午举行的第22届中国动漫金龙奖颁奖大会现场,“解码中国”主题奖、CACC十大动漫奖、CACC十佳潜力动漫奖、CACC海外动漫奖四大赛道的优秀获奖作品揭晓,《龙狮舞动岭南脊·醒狮魂》《哪吒之魔童闹海》等优质作品捧得奖项。

组委会还将与全球逾500所高校

库将覆盖海外高校与业界专家,国际评委占比不低于40%。

组委会还将与

全球逾500所高校

合作,建立全球高校动漫人才共育联盟,以实现课程共建、联合命题赛、动漫创作奖学金、导师库共享等,并积极开展出国/来华留学和国际交换生项目,推动形成相关专业学生“走出去、请进来”机制。

此外,金龙奖全球巡展及全球动漫驻地研学创作也正式宣告启动。金龙奖全球巡展首个主题为“中国学派·当代表达”,组委会将与海外高校、美术馆、节展等签约合作,进行原创动漫中国学派的国际传播。全球动漫驻地研学创作首站确定为广州,组委会将聚焦粤港澳大湾区产业生态,串联企业、工作室、园区、高校等资源,广泛邀请海外院校学生赴穗驻地交流创作。

四大赛道获奖名单出炉

第22届中国动漫金龙奖颁奖大会上,获奖名单出炉,并为“解码中国”主题奖、CACC十大动漫奖、CACC十佳潜力动漫奖、CACC海外动漫奖四大赛道的优秀获奖作品颁奖。

本届漫画节特别设置的“解码中国”主题奖,由《龙狮舞动岭南脊·醒狮

魂》等五部创新性传承优秀传统文化的佳作获得。

CACC十大动漫奖则由《哪吒之魔童闹海》等十部作品摘得。评委表示,十大动漫获奖作品彰显了新时期动漫创意的磅礴伟力,增强了原创动漫的资源融合力、内容原创力及技术创新力,将有效促进产业的发展新格局。

《浮生一戏》等10部作品获得CACC十佳潜力动漫奖。组委会介绍,获奖者将入选金龙奖创作者扶持计划,获得作品商业化的机会。

此外,贯彻金龙奖国际化战略的CACC海外动漫奖再创佳绩。日本、韩国、法国、美国等传统动漫强国的多个知名动漫IP参与角逐,最终,日本知名动漫《名侦探柯南》与《树的羞怯》等一同收获该奖项。

据了解,本届赛事与京东图书达成战略合作。京东图书设立“动漫共振计划”,为动漫作家提供专项扶持资源,助力动漫作品的创作与推广。

动漫人共创次元新生态

漫画节开幕式当天还举办了中国

动漫人大会(产业峰会)暨第二届IP年会,300位来自海内外的动漫从业者,以主题演讲、商贸配对等形式进行了沟通交流。

京东图书青春动漫品类负责人罗天敏以“动漫共振计划:联动作家—出版社—读者,共创次元新生态”为题,公布了京东图书一系列促进产业融合的有力措施。据悉,“京东图书·书生行”活动也走进了本届漫画节,与动漫爱好者充分互动。金龙奖后续还将与京东图书联合推出“2025年中国漫画消费趋势白皮书”。

广州云图动漫设计有限公司CEO王翔发表题为“一笔一画描摹视界,一心一意营造剑来”的演讲,为在场观众剖析精品动画中对优秀传统文化的创新表达与技术突破。

香港动漫联合会副会长温绍伦作了题为“以港漫启动香港的创意引擎”的演讲,讲述了已持续五届的“港漫动力·香港漫画支援计划”依托粤港澳大湾区历史机遇,引领香港漫画业界开拓创新题材,促进区域联动,共同开创产业发展新局面的经验与成果。

广东省游戏产业协会执行会长鲁晓昆:
首创全城联动
打造全民参与的“粉丝节”

文/羊城晚报记者 刘克洪
图/羊城晚报记者 刘畅



今年AGF亚洲游戏博览会与CICF中国国际漫画节动漫游戏展“两展同开”,规模创下历届之最。广东省游戏产业协会执行会长鲁晓昆在接受羊城晚报记者采访时透露,本届展会不仅汇集超千家IP,更首创“全城联动”模式,让动漫游戏文化走出展馆,通过“痛(指用动漫、游戏等二次元元素对物品进行装饰)公交”、主题酒店、联名餐饮等方式渗透全城,旨在将此次展会打造成一个全民参与的“粉丝节”,以创新业态擦亮广东游戏品牌。

羊城晚报:今年AGF与往年相比有何独特之处?参展规模和数量有何变化?

鲁晓昆:今年AGF在省委宣传部的大力支持下,规模为历届之最,首次实现“两展同开”,总面积达8.2万平方米,参展IP产品超1000家,并创新推出“全城联动”模式,联合20余家商业主体,共同打造次元文化消费场景,让展会突破展馆限制,融入城市多元空间。

具体而言,我们联动天河、越秀、海珠、黄埔等区的商家,覆盖酒店、餐饮、交通等领域。例如,“痛公交”作为移动展馆,在城市中穿梭传递动漫文化;还与网约车平台、银行等合作,拓展文化消费场景,推动展会成为全域次元文化盛宴。

羊城晚报:与其他游戏展相比,AGF的优势、特色何在?

鲁晓昆:广东游戏产业占全国份额约80%,汇聚腾讯、网易、三七互娱等头部企业,具备雄厚的产业基础。与东京电玩展的二次元特色、科隆国际游戏展的工业软件结合模式不同,AGF通过“全城联动”吸引玩家参与,以文化消费擦亮广东游戏品牌。

羊城晚报:本次展会对独立游戏有哪些支持?

鲁晓昆:我们专门设置小游戏展区和独立游戏区。广东小游戏占全国60%份额,去年收入超260亿元,本次展示《抓大鹅》《开心消消乐》等热门作品,独立游戏区则为小团队提供创意展示和商业对接机会,促进其与大企业的互动合作。

羊城晚报:办展过程中是否感受到“软环境”变化?

鲁晓昆:今年5月,省委宣传部发布推动文化产业高质量发展“政策包”,涉及网络游戏、电子竞技等多个文化产业领域,显著提振企业信心。此外,广州拥有庞大的粉丝群体和优越的营商环境。本次展会首次引入线下WEC电竞比赛,增强玩家体验感,这也是政策支持下的创新实践。

羊城晚报:对AGF还有什么期待?

鲁晓昆:期待通过规模升级与全城联动,将这次展会打造为动漫游戏“粉丝节”。本次展会还首设香港馆,吸引28家企业参展,并通过KKday、携程海外版等渠道扩大国际影响力,迈出粤港澳大湾区产业联动重要一步。



10月2日,第十八届中国国际漫画节在广州开幕,行业嘉宾分享交流 主办方供图

AGF亚洲游戏博览会上,年轻的父母化身“游戏角色”,带着孩子共享亲子乐趣

羊城晚报记者 刘畅 摄

AGF亚洲游戏博览会现场,游戏玩家“尝鲜”

羊城晚报记者 刘畅 摄

产业 观察

产业带支撑IP全链条 广东动漫消费力澎湃

作为本次动漫游戏盛典的举办地,广东的动漫产业早已稳居全国第一方阵。

今年8月,第十五届中国国际动漫博览会在东莞举行。此前,在该动漫博览会新闻发布会上,广东省广播电视台副局长王跃介绍,2023年,广东省动漫产值就已超过600亿元,占全国1/3份额。

回溯2005年,猪猪侠和喜洋洋两大动画IP问世,开创了广东原创动漫的黄金时代,更为中国动漫产业树立了标杆。近年来,从《熊出没》到《雄狮少年》,广东的动漫影视作品题材广泛,基本覆盖了童话、科幻、传统文化、现实等各类题材及全年龄段受众,形成了显著的头部IP集群效应。IP之外,广东有坚实的产业带基础能支撑起IP的后续产业链。

数据显示,当前广东动漫影视相关企业达20.6万家,占全国13%,依托东莞、潮汕玩具产业带,衍生品年零售市值超50亿元,形成了较为成熟的内容+授权+制造”产业链条。

“对动漫图书来说,广东是产业带特征比较明显的地区。”京东图书青春动漫品类负责人罗天敏表示,以广东本地知名的漫画企业漫游文化出版的《如果历史是一群喵》为例,京东就定

制了独家专属周边,跨品类联合宣传推动销量创新高。

罗天敏谈到:“现在的年轻人更愿意为热爱买单,对动漫衍生品的兴趣在不断提升。比如我们发现,很多漫画爱好者可能原先并没有这个消费需求,但是他发现自己喜欢的某一个IP和其他品牌出了联名,就可能会自发去购买同一IP下的不同品类商品。”

2024年起,以漫画、动漫、游戏IP衍生的“谷子(二次元周边产品)经济”成为“Z世代”消费新宠。“谷子经济”的热潮更助推广东动漫消费力上了一个新台阶。数据显示,仅今年“五一”假期在穗举办的第35届萤火虫动漫游戏嘉年华,3天参观人次就达18.1万,逛展人均消费668.71元。除了门票、交通等硬性开支之外,“谷子”、餐饮等消费也位居前列。

今年深圳文博会期间,广东重磅推出《关于推动广东动漫影视产业高质量发展的若干政策措施》。对此,不少业内人士纷纷表示,“广东动漫影视政策15条”的发布恰逢其时,政策覆盖扶持全产业链各个环节,为行业高质量发展注入新动能。

多重机遇叠加之下,此次“两展同开”、为期4天的动漫游戏盛典,又将拉动怎样的消费力,值得期待。

羊城晚报记者 杭莹

如果仅将AGF亚洲游戏博览会视为一场普通的展会,便低估了它的能量。

展馆内,8.2万平米主展馆、近1000个全球顶流品牌、7000余款IP周边产品、预计80万观众参与;展馆外,10条动漫游戏主题公交专线穿梭于上下九、北京路、广州塔等核心地标,150余幅IP联动广告覆盖全城商圈,超20个商场通过IP快闪、文化演出等形式营造长假“次元狂欢”氛围……毫不夸张地说,这场席卷羊城的游戏盛典,让整座城市变成了一个巨大的沉浸式体验空间,为城市的文化想象力找到了一个全新的支点。

这股能量的源头,正是广州深耕多年的游戏产业“沃土”。游戏行业流传的名言“中国游戏看广东,广东游戏看广州”,背后是实打实的数据支撑:2024年广东游戏产业营收规模达2604.31亿元,占全国比重近八成;广东有27家上市游戏企业,在全国各省份中位居榜首。具体到广州,2024年游戏产业营收规模达1406.67亿元,创下历史新高,占全国比重超43%。从“游戏第一街”科韵路的传奇,到广州“游戏谷”的新名片,广州早已形成从游戏研

发、发行、设计、分销乃至电竞、直播贯穿上下游的完整产业链条。这片“沃土”不仅生长出了“大厂驱动、中小企业集聚”的产业生态,更培育了庞大而成熟的消费群体,为AGF亚洲游戏博览会的盛况提供了最坚实的根基。

一系列政策扶持,则为这场盛会加注了“燃料”。今年5月,广东推出了全国首个省级游戏产业专项政策,明确提出“推动游戏与文旅、制造业、新零售等产业跨界融合”,“打造一批有影响力的游戏线上线下活动品牌”。这一政策的东风,也让“全城联动”从设想变为现实:动漫星城、地王广场等一批特色二次元消费集市加速形成;仅网易《光·遇》盛典开幕日,广州塔广场单日接待量就达14.8万人次;库洛游戏首届嘉年华上,相关部门还发放了近5万张专场消费券。政策与产业同频共振,点燃的不仅是展会本身的热度,更是整座城市的文旅消费超级引擎。

从更广阔的视角看,这些活动撬动的不仅是短期的文旅消费,更是一座城市的文化想象力。从展馆到街巷,从产业到文化,无论是萤火虫动漫游戏嘉年华吸引150万人在线抢票的盛况,还是库洛嘉年华吸引近半数跨省参与者的热情,消费场景不断拓展的同时,城市文化也有了创新的表达。

当展会结束,游戏主题公交或许会回归日常,商场里的IP快闪也会撤场,但展会所书写的“破圈”故事,将深刻融入城市的文化肌理,展现一种城市文化叙事的全新可能。

这一切,正是广东游戏产业与政策共同浇灌出的成果,也是AGF亚洲游戏博览会最不该被低估的深层能量。

羊城晚报:对AGF还有什么期待?

鲁晓昆:期待通过规模升级与全城联动,将这次展会打造为动漫游戏“粉丝节”。本次展会还首设香港馆,吸引28家企业参展,并通过KKday、携程海外版等渠道扩大国际影响力,迈出粤港澳大湾区产业联动重要一步。



特色“痛公交”穿梭于地铁站与会场之间 羊城晚报记者 杭莹 摄