

杭州“国际动漫之都”建设迈新步

6月17日,杭州白马湖畔,第二十二届中国国际动漫节开幕。2005年至今,中国国际动漫节累计吸引全球80多个国家和地区的参展机构和公司2.36万余家次,参与人次超过1956万。如今,它已是国内规模最大、人气最旺、影响力最广的动漫专业盛会,也是目前我国唯一保留的国家级动漫节庆活动。

近年来,人们在“动漫之都”的相聚,热议的不仅仅是哪部新番好看、哪个周边好卖,更多的话题集中在产业走向上——下一个爆款作品会是什么?AI到底会怎样改变创作和生产?中国文化出海的道路如何越走越宽?

这些追问恰逢其时。过去五年,杭州诞生了中国第一款3A游戏,动漫游戏及电竞产业年营收从百亿元级跃上千亿元级台阶。站在“十五五”的新起点上,这座“动漫之都”下一步往哪里走?这场节展本身,就是观察风向的重要窗口。

■ 叶怡霖

百亿到千亿,出圈到出海 杭州动漫游戏产业的五年一跃

说起杭州动漫游戏产业过去这五年,绕不开一个名字——《黑神话:悟空》。

2024年8月20日,这款首部国产3A游戏上线当天,就刷新了游戏平台Steam同时在线人数纪录;在有着“游戏界奥斯卡”之称的TGA拿下“最佳动作游戏奖”和“玩家之声”两项大奖,获得金摇杆奖年度游戏——一款中国游戏,同时站上全球最权威的两个行业评选领奖台,此前从未有过。

许多人用“石破天惊”形容这部作品。但在杭州,不少熟悉这个产业的人却不这么看——它不是突然“从石头缝里蹦出来的”,更像一次瓜熟蒂落。

游戏科学在杭州深耕七年多,而这座城市为这一刻,准备了更久。

2005年,首届中国国际动漫节落地杭州,此后一年一届从未中断。二十多年里,动漫节带来了持续流动的行业信息、人才、技术和资本。白马湖生态创意城、艺创小镇、良渚数字文化社区等园区(基地)经历了漫长的培育期,一点点聚集企业、吸引人才、搭起产业链。截至2025年底,杭州规上动漫游戏及电竞企业达149家,网易雷火、游戏科学、电魂网络、玄机科技、中南卡通、索以科技、花果山传媒等一批头部企业、高成长型企业扎根深耕,腾讯、快手、追光动画等国内知名企业在杭州布局相关业务,上下游配套企业阵容不断壮大,搭建起从创意孵化、内容制作、宣发传播到衍生开发等的完整产业链。

完整的产业生态,带动杭产动漫游戏作品质量齐升。“十四五”期间,杭州交出了一份扎实的答卷:576部网络动画获发行许可,占全国总量的31%;1008款

网络游戏获批准号,占全国20.1%;杭产动画获国家广电总局年度推优数量,连续五年领跑全国同类城市。

精品化成为产业主流趋势,本土作品不断出圈、出海。网易杭州团队研发的《燕云十六声》上线首月,海外玩家突破1500万,快速打开全球年轻市场;《长安三万里》《哪吒之魔童闹海》等现象级动画电影,均有杭州团队的制作参与,用国风内容撬动全民文化共鸣。

相较于单纯的作品走红,产业出海的深层价值在于文化影响力的落地。《黑神话:悟空》的全球爆发,不仅是游戏产品的成功,更让大量海外受众主动探寻《西游记》文化、中式古建筑等中国传统文化内容,实现了内容输出与文化传播的双向落地。电竞赛道同样持续突破,《梦三国2》亮相杭州亚运会,《第五人格》《永劫无间》入选2026年爱知·名古屋亚运会,杭产电竞IP持续登上国际专业赛场。

五年间,杭州规上动漫游戏及电竞企业营收跃上1000亿元新台阶,2025年这一数值达1310亿元,同比增长7.3%。

“数字的跃升,背后是20多年来杭州对文化产业发展持之以恒、与时俱进的大力推动。‘十四五’期间,杭州打造国际文化创意中心取得了重要阶段性成效。”杭州市文化创意产业发展中心(市动漫游戏产业发展中心)相关负责人介绍,依托深厚的历史文化资源禀赋、强大的数字经济先发优势、持续迭代的政策支持引导、活跃的市场需求和二十余年的深厚积淀,动漫游戏产业已成为杭州文化产业最具活力的增长点。

第二十二届中国国际动漫节 The 22nd China International Cartoon & Animation Festival



第二十二届中国国际动漫节主会场



动漫节首设文化“新三样”出海主题展

世界大众文化来到“中国时间” “动漫之都”树立新坐标

成绩单翻过去,一个自然而然的问题是:站在“十五五”的新起点,杭州如何乘势而上?

要回答这个问题,得先看清楚我们正站在一个怎样的节点上。

这几年,中国文化产品迎来出海的黄金期。刚刚开赛的美加墨世界杯上,中国原创潮玩IP“LABUBU”亮相,萌翻球迷;微短剧出海从零起步,两年时间在海外积累了数亿用户;杭州网文作家烽火戏诸侯的《剑来》,在海外阅读平台长期排在前列……网文、游戏、动画、短剧,多个赛道同时发力。据统计,2025年杭州规上文化“新三样”企业实现营收2011亿元,同比增长115%。

杭州师范大学文化创意产业研究院院长夏烈把这种现象概括为:“世界大众文化来到了‘中国时间’。”他解释说,好莱坞电影、日本动漫、韩国电视剧,都走过相似的路——用大约三四十年的时间完成叙事艺术的成熟和国内市场的饱和,然后向全球输出。中国网络文艺从20世纪90年代末起步,历经三十年沉淀,叠加国家综合实力提升、媒介技术迭代的双重红利,恰好迎来全球化溢出的关键节点。

出海打开了市场空间。与此同时,另一个因素也在深刻改变这个产业:技术。

浙江大学传媒与国际文化学院副院长赵瑜佩认为,AI对文化行业的改造不是表层赋能,而是从创意、制作到传播、运营的全链条重构,未来五年,技术革新带来的新场景、新模式将集中爆发,成为“十五五”产业升级的核心驱动力。

在杭州,新的场景雏形已经显现。

技术已经在缩短周期、降低成本、打开新的创作可能。网易游戏《永劫无间》手游上线全球首款游戏Copilot队友、《逆水寒》成为世界首款接入Deep-Seek智能NPC的AI游戏;1905电影网、与光同尘联合出品AI国风动画《有山灵》,打造的“与光影内容全流程控制应用”入选浙江省首批“人工智能+文化”重点应用场景;凌迪数字科技为全球首部虚幻引擎动画电影提供关键技术支持;索以科技在自主研发的AI智能工具赋能下,让动画制作周期缩短近60%。

文化出海、技术变革两大风口双向叠加,让杭州站在了独特的交汇点上。依托良好的数字经济基础、营商环境、二十年文化产业积淀,杭州企业不仅能实现单点技术、单个作品的创新突破,更具备从原创IP、智能制作到全球发行的全链路落地能力,这些都是未来五年文化产业高质量发展、全球化布局的底气。

向世界出发 “动漫之都”开启下一程

国家及浙江省“十五五”规划纲要,都将动漫游戏产业作为提升文化产业竞争力、增强中华文化传播力影响力的重要一环。对杭州来说意味着:不能只满足于产值数值,更要积极拓展全球市场,更高水平建设国际动漫之都、电竞名城,在打造人文经济新高地方面实现更大突破。

今年戛纳电影节上,杭州文化企业水母智能出品的两部AI竖屏短剧《摸金之天机入梦》和《俄塔》,从全球1000多部作品中突围,进入展映名单。

打动戛纳的并非技术,而是作品成熟的叙事节奏、情感表达和影像质感,真正达到了国际主流内容的审美标准。这两部作品背后站着天下霸唱、张一凡等成熟创作者,走的不是AIGC快消品逻辑,而是长期IP、系列化世界观的精品路线。水母智能联合创始人周志鹏说:“内容行业最终一定是质量和故事驱动。”

目前,杭州已逐步形成“重大平台+重点基地+头部企业+优质IP”的文化出海体系。国家对外文化贸易基地(杭州)、中国(浙江)影视产业国际合作区、浙江数字文化国际合作区、中国网络作家村等平台成为推动杭州文化出海的重要引擎。比如,依托中国网络作家

村“IP直通车”,本土原创文学资源持续为动漫、游戏、影视输送优质故事内核,推动文化“新三样”联动发展、协同出海。

产业稳步进阶的背后,是政策的精准适配与动态迭代。二十余年间,杭州动漫游戏产业政策历经七轮更新,始终贴合产业真实需求,紧跟行业前沿趋势。从早期的园区培育、企业补贴,到近年聚焦AIGC融合、全球化出海、新型电竞赛道的专项扶持,政策精细化、专业化程度持续提升,精准引导产业从“规模扩张”到“质量提升”。

除此之外,杭州独一无二的城市气质,是文化产业高质量发展不可或缺的软实力。良渚、西湖、大运河积淀的千年人文底蕴,包容开放、年轻新潮的城市氛围,持续吸引着全国乃至全球的创作者扎根创作。而中国国际动漫节、亚奥杭州电子体育周、国际动画联盟杭州峰会等平台,不断汇聚全球行业资源,让杭州始终站在现代潮流文化和文化产业创新前沿。

本届动漫节期间,在艺创小镇举行的AI动画黑客松大赛,正是杭州城市活力的缩影。36小时的极限创作,来自全球300余名参赛者,不仅有专业导演、动画师、设计师,也有9岁的孩子。赛事主办方选择杭州,看重的正是这里完善的产业生态、自由创新的创作氛围。

杭州永远拥有这样年轻活力的氛围。从白马湖畔出发,这种氛围正在吸引更多人到来,也正在催生更多作品。下一个五年,杭州需要做的,就是让这样的创新好故事持续接力下去,不断谱写“动漫之都”崭新篇章。



热门网文在杭州改编为动漫作品



杭州湖滨步行街西子廊桥上演动漫主题快闪



电魂网络展台上的Cosplay秀



动漫节吉祥物“乐乐”与粉丝们