

第十届“动漫北京”活动开幕

2023-05-01 06:59 北京日报

(https://bjrbdz.bjd.com.cn/bjrb/mobile/2023/20230501/20230501_001/content_20230501_001_3.htm#page0?digital=newspaperBjrb:AP644ecad5e4b05339adcced41)

原标题：第十届“动漫北京”活动开幕 探索文旅新场景、跨界新业态、科技新互动

绘满动漫画面的痛车、打扮成各种各样动漫人物造型的Coser、各种限定商品售卖和经典场景复原的热闹场面……昨天(30日)，第十届“动漫北京”活动在北人亦创国际会展中心开启。

上午9时多，众多粉丝就顶着烈日在展馆外排队。10时一开门，展馆内的各类动漫衍生品、展会限定商品、灌篮高手场景复原等齐齐亮相，牢牢吸引粉丝的目光。围绕“十年经典·文化铸魂”主题，活动特设动漫游戏互动体验展、影漫游版权交易会、国潮艺术节等，为动漫游戏深度爱好者提供互动交流平台，为业内机构打造展示、交易、合作平台，为更广大的泛动漫消费群体营造“动漫+”消费平台，也呈现出动漫产业在拥抱Z世代消费者后所释放的巨大潜能。

“2013年追光成立时，影院里还很少有中国原创动画电影，然而现在国漫电影和其粉丝群体已日渐壮大。”开幕式表彰现场，凭借《白蛇：缘起》获得“中国文化艺术政府奖动漫奖”表彰的追光动画制品人宋依依说，动漫领域的中国风已形成独树一帜的审美，为传统文化的当代传承和表达提供了更贴近年轻人的方式。“我们的中国风作品也一直在全球多个地区市场拥有良好的观众基础。”

而“动漫北京”活动从2012年创立至今恰恰见证了行业的发展。十年间，北京动漫游戏产业总产值从2012年的167.57亿元到如今达到1238.68亿元，实现了跨越式发展。2022年，游戏企业总产值约为1051.13亿元，约占全国游戏市场收入的35%。北京企业自主研发的网络游戏产品覆盖100多个国家和地区，2022年北京市动漫游戏企业出口产值达到597.14亿元，北京已成为全国动漫游戏行业重要的研发中心和出口中心。

展示“动漫+”文旅产业集群融合发展，是今年“动漫北京”的突出特点，力图通过跨界合作丰富新业态、激活新动能、解锁新场景，挖掘“动漫IP+”文旅融合的更多可能。爱奇艺、360、趣加互娱、乐元素、摩点等北京近年成长起来的知名动漫游戏企业展示的作品、技术、服务、硬件、衍生品、互动玩法

等代表了行业潮流与发展趋势。体育国漫《左手上篮》带着跨次元的体育文化项目参展；《石纪元》还原动画中的科普实验，感受动漫与科技的奇妙结合；羚邦集团搭建《摇曳露营》沉浸式实景展区，带来跨次元联名合作有主题的露营展，共建文旅融合新生态。

动漫游戏产业往往是新技术应用的前沿地，逛“动漫北京”可以直观感受到虚拟现实技术、AI人工智能技术、5G直播等新带来的奇幻效果。在舞台表演区，17位虚拟主持人轮番上场。现场粉丝可与虚拟偶像通过弹幕实时互动交流。开荒动画展示的虚拟偶像“雀雀”与现场嘉宾登上特别对决舞台，为现场观众带来偶像演绎与虚拟技术相结合的视觉盛宴。

此外，展场内还有游戏主机及家庭 (<http://sdcsqy.qianlong.com/2019/0222/3127352.shtml>)数字娱乐产品展区、VR/AR智能穿戴设备专题展区、电竞赛事玩家互动区、动漫融合产品及动漫影视泛娱乐综合展区等，呈现动漫与科技融合的最新成果。

200个创业市集摊位，也为国潮玩具、国潮文创、国潮服饰等国潮领域的创新创业主体提供零距离接触市场的机会。展场内还特设加拿大、韩国等国际洽商推介专区，推动文化贸易。本届“动漫北京”由北京市文化和旅游局、北京经济技术开发区管理委员会主办，将持续至5月3日。

责任编辑：张驰 (QN0009) 作者：李洋

千龙网 ()

关于我们 (<http://www.qianlong.com/aboutus/>) 客服中心 (<http://www.qianlong.com/aboutus/services.html>) 广告服务 (<http://www.qianlong.com/aboutus/ad.html>) 法律声明 (<http://www.qianlong.com/aboutus/flsm.html>) 旧版入口 (<http://www.qianlong.com/>)

北京千龙新闻网络传播有限责任公司版权所有