

# 青年报

服务大都会最活跃人群  
YOUTH DAILY

总第11178期

2019年7月21日 星期日  
己亥年六月十九  
今日8版

新闻热线:61173737

真诚地为生活着的人们服务

## 生活周刊

LIFE WEEKLY

源自1925年·第1791期

## 中国动漫IP原创力

【文/冷梅】

近日,第十五届中国国际动漫游戏博览会(CCG EXPO 2019)公众板块在上海世博展览馆掀起一场“动漫游戏”文化狂欢。得益于上海日渐浓厚的文化氛围、庞大的用户规模、强劲的消费能力与动漫文化消费习惯的养成,迎来15周年“志学之年”的CCG EXPO,依托上海文化大码头的地理优势,聚合了海内外优秀的文化作品与动漫企业,逐渐成为“上海文化”品牌的一张金字招牌。

CCG EXPO 是一次窥见中国动漫游戏产业发展现状的契机。人潮澎湃的现场聚集了24万人次的流量。与往年只见日漫、美漫 coser 满场跑不同的是,在今年的CCG EXPO现场,每走两三步便能看见浓浓中国风的 coser,他们cos的对象大多来自国漫新作。

随着制作水平的进步以及IP概念的兴起,近几年的国漫市场突飞猛进,原创国漫IP的培育开发及全产业链开发,一时成为行业关注的热点。那些中国IP产业链条下的芸芸众生,分饰着各自的角色,都在用一己之力为中国IP的原创力蓄积势能。

中国独立游戏纪录片《独行》制片人拼命玩三郎,是中国独立游戏活跃的组织者与参与者。通过长达数年的贴身跟拍记录了中国独立游戏开发者的心路历程。没有成熟的商业资金和已有IP加持,中国独立游戏承担了游戏市场的“试错”功能,是中国游戏原创力的高发场域。原创游戏视频制作人、B站百万粉丝游戏UP主王老菊是推波助澜者。一款好的原创游戏,经过游戏视频制作者的解说,会凭借主播的流量引发更多的关注,游戏UP主扮演了游戏营销推广的角色。而首位跻身日本著名手办公司的手办原型师Kiking回国创业,成立中国原创手办公司,在动漫周边产品上持续发力。

三位细分领域的游戏从业者,均以此为创业的基点,将个人爱好与人生理想锁定于中国正在高速腾飞的游戏产业。一个七零后,一个八零末,一个九零初,两位坐标上海,一位坐标广东,他们赋予了中国青年一代对中国动漫原创IP的最新理解。

### 02 中国独立游戏的冰山一角

三郎说,实际上《独行》这部纪录片聚焦了中国独立游戏创业者的心路历程。他很想让行业之外的人也能了解独立游戏行业,这些人究竟在做些什么事?

### 04 中国原创手办的幕后英雄

触动 Kiking 回国创业的恰恰是因为日本手办、动漫IP几乎占据了大多数八零后、九零后的童年时光。Kiking 特别希望能在自己最擅长的领域为国争光,让海外玩家了解中国现在的本土动漫IP作品。

### 06 “光斑”下的时代微影

张晨初认为,绘画不应老是孤芳自赏,需与观众及社会互动交流产生反应,这才是完整的艺术,它应是公众审美意识的催化剂。画家要保持开放的语境,摒弃自言自语的孤傲,与生活、与命运、与时代共呼吸,敏于对社会问题、时代状况的艺术回应。



Hi,原来你也在  
这里! 欢迎关注青  
年报、生活周刊微  
信公众号。