

杭州高新区国家动画产业基地： 20 年 向阳生长正青春



●杭州高新区(滨江)新貌

■ 吴慧中 / 文 吕寿承 / 摄

2004 年，杭州高新区获评成为国家广电总局认定的首批国家动画产业基地，也是全国首个以高科技园区命名的国家动画产业基地。

20 年来，动漫的种子在这里生根发芽；20 年来，动漫产业在这里崛起、壮大；20 年来，从无到有、从小到大、从弱到强，杭州高新区国家动画产业基地大力推动以动漫游戏产业为代表的文化产业高质量发展，高标准打造全省文化产业主阵地，实现跨越式发展。

产业提能 打造“动漫游戏第一区”

自成立以来，杭州高新区国家动画产业基地重点聚焦动漫游戏、数字内容、影视传媒等优势行业，涌现了一批动漫游戏行业领军企业。

在杭州高新区国家动画产业基地成立的前一年，中南卡通诞生了。当时，浙江省电影和动画作品产量几乎为零，杭州甚至无法制作一部完整的原创动漫作品。2005 年 4 月 8 日，时任浙江省委书记的习近平同志首次到基地企业中南卡通考察，做出“动画不是用钱来衡量的。它能为青少年提供健康的精神食粮”的重要指示。企业开始意识到“中国儿童需要有属于自己民族的、具有正能量的动漫作品”。怀揣着这样的美好愿景，中南卡通创作了《天眼》《魔幻仙踪》《乐比悠悠》《郑和下西洋》等国产动画。

星星之火，可以燎原，动漫的种子随风起舞。网易（杭州）网络有限公司、杭州玄机科技股份有限公司、喜悅娱乐（杭州）股份有限公司等动漫游戏企业相继在杭州高新区国家动画产业基地落地生根。20 年来，动漫火种点燃了杭州高新区（滨江）的文化产业。中国人民大学文化产业研究院首次发布的“2023 年中国文化产业竞争力百强区指数”显示，杭州高新区（滨江）文化产业综合发展指数在百强区中排名第二，产业驱动力分指数 30 强中排名第一。

在习近平文化思想的指引下，动漫企业

的集聚推动产业能级持续提升。长期以来，杭州高新区国家动画产业基地的产业规模和发展增速持续走在杭州市浙江省乃至全国前列，文化产业增加值增幅连续多年超 10%。2023 年，杭州高新区（滨江）实现文化产业增加值 777.8 亿元，占 GDP 比重 31%，规模以上文化及相关产业企业累计实现营业收入 1831.3 亿元，增速 17.1%，其中数字文化企业营收占比 87.4%，年营收超亿元文化企业 62 家。

动漫产业，IP 先行。

中国国际动漫节、中国网络作家村、中国动漫博物馆等一系列“国字号”平台相继落地，不断推动杭州高新区国家动画产业基地打造以动漫 IP 为核心的全产业链条。从动漫制作、文学创作、游戏开发运营、版权运作、新媒体传播到衍生品设计等各个业态，这里已形成较为完整的动漫产业链。

2020 年 6 月，杭州高新区国家动画产业基地创新推出“IP 直通车”品牌活动，建立国内首个以新型文化产业链为主体的 IP 路演机制。通过线上线下各类活动，“IP 直通车”帮助实现 IP 有效转化，推动文化全产业链发展。截至 2024 年 3 月底，“IP 直通车”活动累计成交项目 80 个，成交金额共 14.5 亿元。

扎根国内市场的同时，杭州高新区国家动画产业基地积极推动动漫游戏企业扬帆出海。

网易雷火、电魂网络、中南卡通连续多年获“国家文化出口重点企业”称号，若鸿文化和趣编网络成为 2023 年新上榜企业；电魂网络《梦三国 2》入选杭州第 19 届亚运会电子竞技正式比赛项目；中南卡通多部原创动画片进入世界 120 多个国家和地区的播映系统；玄机科技与全球 37 个国家和地区开展发行合作；若鸿文化与腾讯动漫、漫天堂等海外平台开展合作，成绩稳居前三；中国网络作家村积极以“网文出海”践行文化交流，加大网络文学海外译介输出与传播力度……在世界舞台讲好中国故事，文化出海已成为杭州高新区国家动画产业基地的一张名片。

创新提质

推动“文化 + 科技”融合发展

从《秦时明月》《天行九歌》到《斗罗大陆》，玄机科技成功打造出一批现象级知名动画 IP，受到海内外观众的喜爱。

从《三国杀》到《自在西游》，杭州游卡网络技术有限公司在全球范围甄选优秀文化。2022 年，企业推出了“杭州三部曲”桌游——《良渚文明》《宋韵西湖》《京杭大运河》，努力创造年轻群体所需要的文化产品。

继动画电影《白素贞》后，杭州流彩动画有限公司计划深入挖掘城市旅游文化 IP，以当地知名的女性人物为故事主线，打造中国版“迪士尼公主”系列动画电影。

……

在杭州高新区国家动画产业基地，向上向善的精神力量与文化软实力相结合，孕育了独特的人文经济学。聚焦内容创新，基地的动漫产量与质量始终位列第一梯队。这里诞生了《下姜村的绿水青山梦》《舒克贝塔》等多部优秀动画作品，累计获国家“五个一工程”奖、中国文化艺术政府奖动漫奖、优秀国产动画片、“金猴奖”等奖项超过 300 项。

如今，越来越多的动漫游戏企业专注“文化+科技”融合发展，将科技创新转化为源源不断的新质生产力，推动产业创新提质增效。

网易创新研发了全球首个运用 AI 技术的无障碍游戏交互设计——AI Eyes，让视障人士从“听游戏”到真正沉浸式玩游戏。AI Eyes 会实时感应游戏内环境、事件、角色动作等情况，如日出日落、系统新弹窗等。这些实时变化内容一旦被 AI Eyes 发现，系统就会主动播报给玩家。如此一来，视障玩家就能够更具体地在脑海中还原游戏，从而达到沉浸式玩游戏。

同样以科技创新赋能文化发展的还有不鸣科技（杭州）有限公司。10 多年来，企业致力于自主研发混沌引擎 Chaos 平台和次时代游戏。2019 年，基于 Chaos 引擎开发的跨文明古代战争网游《战意 Conqueror's Blade》在全球发行，连接起 176 多个国家和地区的 550 万玩家。

在这里，“文化+科技”的创新案例还有很多。如网易旗下企业建立了网易伏羲、网易互娱 AI LAB 两大游戏人工智能实验室，创新打造 Messiah 全平台游戏引擎；喜悅娱乐通过研发 Unity 和 UE 双引擎打造全套动画开发流程，大大缩短动画制作时间；中南卡通、流彩动画结合原创 IP 推出虚拟主持人、虚拟主播等元宇宙“主角”；电魂网络《梦三国 2》、流彩动画《白素贞》推出数字藏品并公开发行。

通过文化与科技的结合，这些动漫游戏企业实现了从传统制作向数字化、智能化的转型。20 年来，依托杭州高新区的数字经济优势，杭州高新区国家动画产业基地孵化了一批行业细分领域“小巨人”，培育了一批具备代表国家参与全球竞争的创新型文化企业。截至目前，杭州高新区国家动画产业基地已培育上市企业 7 家、文化类国家高新技术企业 108 家、国家科技型中小企业 72 家、省级重点企业研究院 2 家，以及省级研发中心 14 家。

政策引领

优化培育生态

回顾 20 年来的发展历程，动漫产业的高质量发展离不开引优育优的培育生态。

优化培育生态，政策扶持是关键。自 2005 年率先出台《杭州高新区关于鼓励和扶持动画产业发展的若干意见》后，多年来，杭州高新区（滨江）不断优化扶持政策，为文化产业的蓬勃发展提供有力支撑。2023 年，杭州高新区（滨江）召开区委文化工作会议，出台《杭州高新开发区（滨江）关于扶持推动文化产业高质量发展的实施意见》，这也是 2005 年以来的第六次迭代升级，更加注重对企业全生命周期扶持，区委文化工作会议还首次出台《杭州高新区（滨江）扶持推动文化事业加快发展的实施意见》和实施细则。文化新政强调“扶优、扶强、扶精品”的理念，加大了对原创精品佳作培育与优质文化企业引进的扶持力度，有助于引导不同类型的文化企业实现全周期、全链条发展。

良好的培育环境使得像流彩动画这样的企业能够顺利转型，从一个为国内高端动画提供技术支持的小企业，成长为一家拥有多项原创自主 IP 的三维动漫制作公司。创业路上，杭州高新区（滨江）为流彩动画提供充沛的阳光雨露。流彩动画品牌总监杨丹记得，10 年前的杭州高新区（滨江）虽还是个新城，却已聚集了不少动漫游戏企业，形成了独特的产业集群。“杭州高新区（滨江）是一片拥有动漫基因的热土。选择这里，因为我们看好这里的发展潜力与政策支持。”

“上下游产业链不断聚集，构成了一个充满活力的动漫产业生态系统。”若鸿文化总经理吴俊在这里看到了动漫产业的诗与远方。

用心培育、精细扶持，随着越来越多的助企政策渐次落地，产业生态得以持续优化。目前，杭州高新区（滨江）已启动文化产业相关的专项扶持资金，解决了许多动漫企业的资金问题。开放创新的营商环境下，不同地域、国家和文化背景的人们可以在这里展开交流与合作，这种包容性正是动漫产业发展所需要的。

“在杭州高新区，我与国漫同生长。”这句话道出了所有动漫企业的心声。在过去的 20 年里，这些企业与杭州高新区国家动画产业基地共同成长，参与并见证动漫产业的蓬勃发展。

20 年开放创新，20 年勇立潮头。

回首来时路，展望新未来。杭州高新区国家动画产业基地将继续推动以动漫产业为代表的文化产业高质量发展，书写动漫产业发展的新篇章。



扫一扫 看视频

中南卡通：让中国动漫梦走向世界

■ 吴慧中 / 文

杭州高新区国家动画产业基地成立 20 周年，浙江中南卡通股份有限公司（以下简称“中南卡通”）是亲历者，也是见证者。

2003 年，在杭州高新区国家动画产业基地成立的前一年，中南卡通在杭州高新区（滨江）诞生了。当时，浙江省电影和动画作品产量几乎为零，杭州甚至无法制作一部完整的原创动漫作品。面对近乎“零基础”的动

漫行业，中南卡通意识到“中国儿童需要有属于自己民族的、具有正能量的动漫作品”。

怀揣着这样的美好愿景，发展 21 年来，中南卡通已原创 25 大题材、61 部、近 17 万分钟的精品动画，逐步成长为一家以内容为核心、渠道为先、用户为王的动漫生态型企业。

第 001 号 全省动漫产业的标杆

2000 年初，浙商在转型升级中寻求新

的发展思路，浙江中南控股集团党委书记、董事局主席吴建荣也不例外。他意识到，要使企业成为百年老店，就必须培育新的产业。于是他做了一个大胆的决定——跨界动漫领域，成立中南卡通，以“投入 2 个亿，5 年不赚钱”的决心开始拓荒动漫市场。

中南卡通是浙江省第一家动漫企业，它的成立标志着浙江省动漫产业发展的起点。从杭州高新区国家动画产业基地成立、中国国际动漫节成功落户杭州到中国国际动漫

节主会场移师杭州高新区（滨江），中南卡通参与了浙江省动漫产业发展的每一个重要节点。

2005 年，是浙江省动漫产业飞跃发展的一年，也是中南卡通迎来众多高光时刻的一年。

这一年，我国开始实行国产电视动画片发行许可制度，企业第一时间拿到了许可证。这张许可证上标注着“（浙）动审字〔2005〕第 001 号”，“第 001 号”不仅表明中南卡通是全省第一家拿到国产电视动画片发行许可的企业，也体现了企业是全省动漫产业的领头羊。

同年 4 月 8 日，时任浙江省委书记的习近平同志来到中南卡通考察，做出“动画

不是用钱来衡量的。它能为青少年提供健康的精神食粮”的重要指示。这次考察让中南卡通再次坚定了要用动画创造价值的使命，并开始积极筹备有关国家民族英雄的动画作品。

同年“六一”节，承载优秀中华文化的 500 集动画片《天眼》在中央电视台少儿频道首播。孩子们跟随天眼的探险历程，学会善良诚实、爱心待人的处事方式。好口碑让《天眼》的收视率在当时中央电视台少儿频道 37 个栏目中排名第一，这部作品因此获得国家广电总局首个优秀国产动画片年度金奖、首届中国国际动漫节原创动漫大赛“特别奖”。

▶▶▶ [下转 A2]