

第二届传媒科技动漫游戏博览会 在四川成都开幕

2025 年 12 月 27 日，第二届传媒科技动漫游戏博览会在四川成都开幕。本次活动以“智媒新生·漫游奇境”为主题，汇聚政府相关部门、学术专家、企业代表，共同探讨 AIGC 等技术革命与全球化浪潮下，数字内容产业的发展方向与未来路径。中国新闻文化促进会会长、人民日报社原副总编辑张首映，中国新闻文化促进会副会长、人民日报社原编委委员、秘书长程庆民，人民日报社四川分社社长张帆，中共成都市委宣传部副部长张敏等出席活动。



启动仪式嘉宾合影

本次活动由《讽刺与幽默》报社（人民日报漫画增刊）等单位承办。

活动现场，“智媒新生”数字内容创新生态伙伴计划正式发布，“漫游奇境”2025 年度数字内容创新案例征集、第二届传媒科技动漫游戏博览会全球招商也同步启动。详情请见讽刺与幽默官网（<https://humor.org.cn>）。

本次大会不仅为产业政策解读、头部企业经验分享和全球化实践提供了专业平台，也为数字内容产业创新合作、文化传播与商业模式探索奠定了基础。



成都大学
美术与设计学院副院长
代钰洪



米哈游党委副书记、总编辑，
公共事务总监
夏文婷



北京漫游谷信息技术有限公司（游戏谷）、成都梦工厂网络信息技术有限公司
董事长兼CEO
张小蝶

对西南地区数字内容产业未来的思考

当前数字经济与文旅深度融合，西南地区凭借丰富的文化资源、精准的政策扶持和强劲的产业活力，已成为数字内容产业的重要增长极。未来，西南数字内容产业应坚持 IP 全球化布局、前沿技术突破、业态融合升级，以及生态系统共建。

IP 与城市共生的新范式

数字 IP 的生命力不仅在于构建一个多大的虚拟世界，而是要和现实的城市、文化建立起互相滋养、共同生长的“共生关系”。文化上，IP 可以成为一座数字桥梁；经济上，IP 可以成为激活文旅的新动能；产业上，IP 可以成为百业共兴的创业土壤。

关于游戏研发与商业化运营的洞察

一是游戏出海已成为文化出海的优质路径。二是 IP 正在成为新质生产力。优质的游戏产品，核心不仅在于品质，更在于打造具备情绪价值的 IP。三是本土的，就是世界的。游戏出海必须做好深度本地化，只有贴合海外用户的核心需求，才能真正站稳脚跟。

圆桌对话：智媒融合时代的全球化新叙事——责任、引擎与破壁



四川传媒学院
数字媒体创意学院教授
王平禄



北京云数网科技有限公司
联合创始人
王珏



天虎游戏有限公司
联合创始人
李政梁



灵游坊
国内发行负责人
潘安妮



四川国际博览集团
副总经理
付文东

AI 技术对内容制作领域影响显著。AI 技术的成熟应用，既提高了内容制作的效率，更推动行业内容创作方式发生根本性转变。AIGC 技术落地后，内容创作灵活性大幅提升，行业或将全面迈入按需生产新阶段。

随着 AI 和大数据市场的不断扩大，技术应用模式越来越成熟，如今我们能依托新技术，挖掘企业、产品及运营工作的更多可能性。任何新技术的出现都是一把双刃剑。其中最突出的，就是数据质量问题。

国内外在游戏领域竞争激烈。在出海过程中，中国的游戏技术和 AI 应用在东南亚市场具备领先优势。当地对于中国文化的认同感也使得我们可以在第一时间打开东南亚市场。但东南亚市场的退场率高，唯有深耕，才能在激烈竞争中长久立足。

从实际反馈来看，海外玩家对中国游戏反响热烈。海外媒体普遍认为，中国游戏是正在崛起的新势力、新市场。文化层面上，中国文化正在作为主流题材在海外出现，海外玩家对中国武侠题材游戏表现出极大兴趣。技术层面上，AI 在代码编写和项目管理等方面的应用，显著提升了游戏研发效率。

游戏行业通过展会的方式进行产品展示、获得客户，是效率最高的方式。从海外参展情况看，中国游戏企业参展规模变大，走到了舞台中央，内容和品质不断创新，得到市场认可。从国内展会情况看，展览和行业的融合发展非常快，结构也在不断优化。