

# 为数字文创注入新动能

【本报评论员】3月17日，在动画电影《哪吒2》拿下全球影史票房第五的第3天，作为其诞生地的成都，召开了高质量发展座谈会。这不仅是政企间双向奔赴的一次会面，也是成都推动数字文创产业更进一步的有力行动。

从全国首个针对数字文创产业制定“十四五”规划的省会和副省级城市，到除《哪吒》系列动画电影外，先后孵化出《王者荣耀》《万国觉醒》《九州仙剑传》等爆款游戏，《汉化日记》《十个冷笑话》等热门动画片，再到2024年全市文创产业全年实现增加值2876.05亿元，同比增长11.69%……坚持一步一个脚印，成都以布局先行推动产业落地生根、茁壮成长。

2025年成都市政府工作报告提出，要“培育更多像‘哪吒’一样的现象级数字文创IP”。持续突出建圈强链、聚势赋能、场景营造、国际合作、重商亲企，一座托举起“哪吒”的城市，将为数字文创注入更多向上生长的新动能。

发展数字文创产业，聚链成群的打法大有可为。这也意味着不是要构建一条产业生产线，而是要立足城市，构建一整套生态系统。

3月17日，成都市数字文创产业高质量发展座谈会召开。作为国家首批历史文化名城，成都正以科技赋能文化，重塑数字文创产业新格局。《哪吒2》全球票房突破150亿元，跻身世界影史前五，成为成都数字文创崛起的标志性事件。依托“政策扶持+技术突破+人才储备”的全链条生态，成都已形成从IP孵化、内容创作到衍生开发的完整产业链，拥有影视动漫、游戏电竞、创意设计、数字音乐(演艺)、网络文学、数字文化装备六大核心赛道。

截至目前，成都规上数字文创企业680余家，影视动漫、游戏电竞等六大核心产业总营收达3819.2亿元，稳步迈向高质量发展的新局面。成都将继续专心致志做精主业、做优品牌、做大市场，推出更多镌刻成都印记、吸引全球目光的现象级IP，带动更多高端产业、优质项目在蓉落地，在与城市同成长、共进步中不断发展壮大。

# 推出更多镌刻成都印记、吸引全球目光的现象级IP 成都推动数字文创产业高质量发展

## 全链条生态成形 政策技术双轮驱动产业升级

从《流浪地球2》到《哪吒2》，成都文创团队正以自主研发突破技术边界，提升工业化水准，在传统文化与现代科技的碰撞中探索产业新可能。成都正在以“立园满园”提能级、“强链补链”优生态、“进解优促”激活力，推动数字文创产业高质量发展。

走进成都的数字文创生态，无论是在高新区初创的星阅辰石，还是在东郊记忆艺术区内绽放的《红楼梦》数字艺术展，都能感受到这座城市浓厚的文化温度与创新

活力。星阅辰石创始人王磊曾在北京作为联合创始人创建了一家以游戏为核心业务的上市公司，并任首席运营官。为什么要来成都创立“星阅辰石”品牌？“在北京时，我从成都的合作伙伴身上感受到了蓬勃朝气。同时，成都优质的营商环境和扶持政策也让我非常心动，我认为在成都，数字文创企业的发展空间会非常大。”王磊表示，作为植根成都的数字文创企业，“星阅辰石”始终将城市产业集群与公司业务发展深度绑定在一起。“未来三年，我们将围绕‘IP生态化开发+

数字资产化运营’双核战略，重点从‘打造IP全产业链示范项目’切入，通过项目吸引更多供应链上的高端人才和核心团队落地成都，助力城市提升在文化创意产业上的核心竞争力。”

在东郊记忆艺术区，一场以《红楼梦》为蓝本的数字艺术展正在200平方米的光影空间中悄然上演。此展览仅是东郊记忆产业转型的缩影——在这里，影视、电竞、创意设计等多个细分领域正借助政策支持和技术创新，构建起一个融合“镇园之宝”培育、产业载体升级与品牌塑造于一体的全新产业共同体，目标是到2025年实现600亿元营业收入。

# 成都非常适合创新创业

3月17日下午，成都市数字文创产业高质量发展座谈会在蓉蓉汇举行。数字文创企业代表、高校学者、行业协会及金融机构负责人齐聚一堂，更有外地企业代表专程赴蓉参会。座谈会上，与会企业围绕政策赋能、人才磁场、产业生态等关键议题展开热议。

座谈会释放的数字文创高质量发展的信号，让企业家对加码布局成都充满信心。在采访多个企业代表后，记者获悉，壹同制作计划将更多研发环节落地成都；星阅辰石将着力探索动画电影破圈路径；艾尔平方或瞄准科幻项目进一步研究……

## 成都可可动画总裁 刘文章

成都的开放包容和全方位政策支持，让创作者能保持纯粹心态投入创作，所以成都非常适合合作、创新和创业。成都市政府不仅提供立项、宣传等基础保障，更主动为企业排忧解难，让我们倍感温暖。



## 成都星阅辰石董事长 王磊

成都市政府对初创企业的扶持力度很大，从产业孵化到商业化落地全程护航。目前公司正以动画为基点，向影视、游戏领域延伸，计划推出电视剧等深度开发IP的产品。



**成都可可动画影视有限公司**  
以动画电影为核心业务，凭借《哪吒》系列作品，创造中国动画电影新神话。

**墨境天合成都数字图像科技有限公司**  
专注于国内顶级视觉特效与动画制作，参与了《哪吒2》《流浪地球》《刺杀小说家》等近百部电影视效制作。

**腾讯科技(成都)有限公司**  
业务涵盖应用软件研发、数字文创、游戏研发运营、智慧产业、人工智能等领域，打造现象级爆款手游《王者荣耀》。

**成都西山居世游科技有限公司**  
专注于游戏研发与运营，代表作包括《剑侠情缘》系列、《少女咖啡枪》《双生视界》等。

**力方数字科技集团有限公司**  
业务涵盖视觉科技、展馆工程、文博旅游等专业领域，聚焦内容为王和科技赋能，成立了两所研究院，形成科技+文旅+城市的产业形态，是城市名片智造商，IP研发、IP运营商。

**成都新飞翔科技集团**  
以“文化+科技”为核心，围绕动漫IP和数字IP版权，打造产业生态、授权运营、消费触达、信创平台、生态投资五大板块，是全国领先的数字文化产业生态企业。

## 影视动漫

## 游戏电竞

## 创意设计

## 数字音乐(演艺)

## 网络文学

## 数字文化装备



**咪咕音乐有限公司**  
中国移动面向移动互联网领域设立的新媒体企业，负责音乐领域产品、运营、服务一体化的专业公司，业务涵盖视频彩铃、场景音乐、O2O演艺等。

**成都八角沃克文化传媒公司**  
依托成都传媒集团的丰富资源，构建以网络作家经纪业务为核心的多产业集群。

**成都索贝数码科技有限公司**  
专注于超高清视频技术和数字化技术的研究和应用，是一家专业视听产品和数字化解决方案提供商。

**四川影目科技有限公司**  
国内最早实现量产的无线消费级AR眼镜的厂商，是无线AR眼镜品类的开创者和引领者。

(部分代表企业)

## 多重要素驱动 成都数字文创产业乘势而上

今年的政府工作报告提到，要培育一批既懂行业又懂数字化的服务商。在成都，就有这样一家既懂行业又懂数字化的高科技企业——成都索贝数码科技股份有限公司(以下简称“索贝”)。索贝副总裁周鑫表示：“我们在数字文创新业务的发展过程中，离不开成都市委、市政府的大力支持和帮助，包括在国家重点研发计划申报、科技项目支撑、文化产业专项资金支持等方面，很多新业务的开

展都受益于这些项目的支持和研发积累。”周鑫坦言，索贝数码出生于成都，也壮大和发展于成都，未来仍将扎根于成都这片沃土，持续深耕成都市数字文创产业发展和国家文化事业，将索贝的数字化技术跟国家的数字化转型升级紧密关联。

数字文创产业的蓬勃发展还得益于诸多龙头企业和联盟的联动。成立于2020年的成都数字文创产业联盟，现已聚集300余家上下

游优质企业，并以《哪吒2》全球票房突破150亿元、跻身世界影史前五为标杆，展示了成都动漫与数字文创产业的强劲动能。作为成都数字文创产业的联盟秘书长，缪佳晰表示，近年来，成都数字文创产业乘势而上，产业规模持续扩大，头部企业加速崛起，国际影响力显著提升，特别是《哪吒2》在全球的火爆，不仅助力成都动漫跻身国内第一方阵，更为成都数字文创产业高质量发展注入强劲动能。她认为，当前，在政策支持、技术创新和市场需求的多重要素驱动下，成都数字文创产业发展潜力巨大，正迎来前所未有的战略机遇期。

## 本土IP全球化 天府文化赋能数字叙事

在天府长岛数字文创园内，墨境天合成都团队正以“硬盘直传”的高效协作模式，保障《哪吒2》特效镜头的高标准、高质量制作。墨境天合成都公司CEO、视效总监刘颖介绍，团队凭借自主研发和AI技术应用，将巴蜀文化基因融入视觉特效，从三星堆青铜元素到地道方言，让传统文化在数字叙事中焕发独特魅力。对于本土IP的拓展，刘颖提出“生态链”构想：通过游戏、文旅衍生品、主题乐园等形式延伸IP价值，同时挖掘更多传统文化资源，“成都的政策支持与人才储备，

为这类长线布局提供了土壤。”与此同时，成都的数字文创版图还延伸至网络文学和文旅融合领域。位于三圣花乡的四川网络文学产业园，由八角沃克文化传媒精心打造，构建起一个从200余位作家入驻创作，到剧本孵化、版权交易、场景租赁全周期培育的生态体系。腾讯科技(成都)有限公司和力方数字科技等企业，则在更广阔的领域中践行着“科技+文化”的创新理念。腾讯新闻文创总部落户成都以来，已带动超过50家相关产业和企业落地，为这座

历史文化名城增添了浓厚的现代科技氛围。而力方数字科技则以其沉浸式虚拟体验和全息互动技术，为乐山大佛夜游、城市更新以及未来的“千古幻城”打造提供了技术支撑。其展厅中从虚拟寻宝到全息餐桌的种种体验，无不令人感受到数字文创与视觉科技交相辉映的魅力。

成都以其悠久的历史、充沛的人才储备和不断完善的产业生态，正以科技创新为引擎，推动数字文创产业从单一爆款走向全链条协同发展。当科技与文化在这里不断碰撞、融合，成都将以数字文创之力，让世界见证这座城市的现代魅力与无限可能。

## 全玩汇网络科技董事长 乐可登

成都的独特在于让企业有时间沉淀创意，实现生活与工作的平衡。“一杯咖啡时间完成产业对接”的聚合效应，正是文创企业需要的生态。以电竞产业为例，“跟着电竞赛事游成都”，成都已形成“家门口的产业链”。



## 壹同制作经理 常亮亮

文创需要跨领域碰撞，在成都总能快速找到合作伙伴。我们已在蓉设立西南总部，正筹建拍摄基地与后期视效中心。



## 艾尔平方创始人 李姝洁

在实际运营过程中，内容往往会受到运营、成本、收入等方面的干扰。但在成都的数字文创产业发展中，我深刻感受到内容的重要性，这是企业的核心竞争力和护城河。而成都的故事和烟火气，更是独特的叙事资源。

