

香港动漫电玩节：诞生于书展“变身”于市场

牛兴侦

8月4日，第十一届香港动漫电玩节在香港会展中心落下帷幕，5天入场人次超过64万，同比增长约5%，再次刷新纪录。早在展会开幕前3天，就有一大批年轻人在展馆外通宵排队，希望第一时间冲进会场抢购心仪商品；7月31日开幕当天11.3万的入场人次，创下历届开幕人数最高纪录；5天里会场内始终人气“爆棚”，更见场外大排长龙。

在全球金融海啸令香港整体消费市场萎缩之际，这种人气火爆现象充分反映了香港动漫电玩节强大的市场号召力和成功的市场化经营策略，以及动漫产业在香港创造出的巨大商机。虽然主办方不愿透露展会盈利状况，但可大致估算出来：门票每张25港元，入场人次64万人次，仅门票收入就已超过1600万港元；每个展位租金约3万港元，全场共有400多个展位，展位租金收入超过1200万港元。除掉各项投入和成本约1000万港元，主办方短短5天盈利近2000万港元。

诞生于书展，变身为市场

香港动漫电玩节前身为香港漫画节，“出身”于香港书展，自1999年起固定在每年7月底举办。从漫画节到动漫节，再到动漫电玩节，每一次“转身”都拓宽了展会内涵，到如今已经融合了漫画、动画、游戏、电玩、音乐、歌舞、Cosplay、模型等流行时尚内容。在多元和融合的理念下，这个动漫电玩节甚至成了香港年轻人的一种时尚活动，不去则显得落伍。

香港动漫电玩节的历次“变身”，既是主动适应市场变化的应对策略，也是动漫产业集聚化发展的需要。众所周知，香港漫画市场近年来裹足不前，甚至逐年萎缩，而动画和游戏等内容却愈加火爆，漫画出版商不得不立足漫画内容，开发动画、模型和游戏等内容。本次展会上，文化传媒联合中华网龙、智冠科技推出了《中华