

(上接 04 版)

## 见证

## 从“为爱发电”到品牌化运营

## 县城漫展的进化之路

柚月动漫展主人尹嘉嘉从2018年开始至今，在邵东、娄底、衡阳等地区的县城已经组织、策划过十余场漫展，她告诉记者，县城漫展最开始兴起时，多由个人或兴趣组织发起，比起商业行为更像是小众文化的“圈地自萌”“为爱发电”。

2018年，尹嘉嘉参与组织了邵东第一场漫展，她还记得，为了宣传漫展，她和团队成员们一起在邵东所有学校周边的文具店都张贴了广告，还举着牌子进行“游街”发传单。也是在一位年龄偏大的爱好者的帮助下，他们成功租到了体育馆的场地，设置了周边摊位、舞台表演、摄影角色扮演比赛等环节，“最后来的人也有五六百”。

尽管算上门票、周边贩卖等林林总总的项目，这场漫展没有盈利，但这也远远超过了尹嘉嘉的预期。“县城的漫展市场，还是相当有潜力的。”

如今，一个县城漫展主办方，一年可能要办2~3场活动，而瞄准这块市场的从业者也越来越多。尹嘉嘉告诉记者，据她所知，目前湖南活跃在各大县城里的漫展主办方，就有将近400个。

面对竞争越来越激烈的市场，许多

## 官方力量助推文化消费新场景

对于漫展“国潮”的火热，湖南省动漫游戏协会常务副会长兼秘书长杨春玉也有相同感受。作为湖南省文旅厅主管的行业性社团组织，湖南省动漫游戏协会也在除长沙外的市州、县区举办过不少动漫游戏展会。“不同的是，我们主办的展会除了大众爱好者之外，也会邀请国内外知名的动漫游戏企业参会，并进行作品、项目、政策的发布。”

实际上，湖南动漫游戏有一定的产业基础，新产品新内容层出不穷。“每年在展会期间，我们会发布20部以上原创精品作品，也涌现了一批如《斩神》《苍云图》、‘麦咭’等知名作品和IP。”长沙师范学院有全国公办高校中首个以游戏产业为核心的产业学院，省内经营

如尹嘉嘉一样的主办方选择将县城漫展品牌化、特色化。“我们有一个特色，是会请志愿者扮成NPC（非玩家角色 non-player character，简称NPC），在人们容易疲累的时间段，给来参展的爱好者们发放零食、饮料，或者是做一些小游戏。”

其次则是侧重“国风”“国潮”。“漫展上，二次元爱好者们所扮演的角色，国产内容已经占据主流。”尹嘉嘉回忆起最近几次漫展上的场景：有人扮成《斗罗大陆》里的小舞，服饰粉白相间，与毛绒配饰相得益彰；也有几位扮演成

《狐妖小红娘》里的东方月初、王权富贵（皆为男性角色）的女生在拍照合影。而《王者荣耀》《原神》这样的现象级国产游戏更是不出意外地拥有一批年轻拥趸，甚至有看上去还在读小学的孩子装扮成游戏《第五人格》中的角色，也在漫展上如鱼得水。

十年前，艾瑞咨询发布的《中国二次元用户报告》显示，超过九成的二次元用户是因为日本动漫或游戏入圈，国产内容则在市场边缘徘徊。

时至今日，随着国漫崛起，这一格局正悄然生变。



邵东县漫展。

范围为游戏的企业有13000多家，省内经营范围为动漫的企业有5万多家，相关从业人员超过8.9万名，动漫游戏的产业生态不断完善，技术和人才也有较好的应用。

来自“官方”和民间的力量共同构成了县城漫展的繁荣。杨春玉告诉记者，2024年，省内共计开展大小动漫展167场，其中不乏凤凰、宁远等小县城。“有些参与人群还不比大城市漫展的少。”在她看来，“漫展下沉”是由年轻群体的文化消费需求旺盛和一线城市供给不足所决定的。

“从《哪吒》等作品就可以看出，动漫游戏板块的消费力和人群一直在快速增长，而漫展恰好为他们提供了一个展

示、体验虚拟角色的场景，并且是独属于年轻群体的空间。”一线城市的漫展文化已经发展得相对成熟、规模更大。“以长沙为例，今年五一期间的3个专业展馆和部分场所的动漫游戏展会人流量达到了18万次以上，可以说是爆满。”县城和地市州的漫展一定程度能够补足当地二次元群体的观展、社交需求，也满足了一部分消费群体的在地化体验。

同时，县城漫展催生了“二次元旅行”模式——年轻人参加漫展奔赴县城，顺带打卡当地景点、品尝美食，形成“文化消费+旅游消费”的双重拉动。“我们在湘潭、衡阳等地区举办的‘展会+文旅’活动，为当地景区的客流量带来了150%以上的客流量增长。”

年人骗发裸照、打着角色扮演的名义做擦边直播；缺乏家庭陪伴，出现抑郁症、焦虑症等。“对于她们来说，二次元爱好者成了不怀好意的人伤害她们的借口，和逃避现实世界痛苦的出口。”

所以，尹嘉嘉在活动中会时不时插入普法和教育的环节。“一般在现场看到家长带着小女孩来，我们会加上联系方式，宣传一些注意事项。也会组织社群里的女孩们一起去给环卫工人做水果茶之类的公益活动，甚至还会帮助缓和女孩们和家长的关系。”尹嘉嘉还在漫展现场开展过“写三小时作业可免票”的活动，意外收获了很多家长的好评。“我们希望，大家在县城参加漫展，感受到的更多是向上、积极、温暖的能量。”

## 提醒

## 漫展“擦边”行为的法律边界

陈楚枫

(北京盈科【长沙】律师事务所律师)

如果漫展的参与者通过网络传播漫展“擦边”内容的行为，一旦该内容被认定为淫秽物品，传播者可能构成传播淫秽物品罪，一般情况下处二年以下有期徒刑、拘役或者管制；如果传播者以牟利为目的，则构成传播淫秽物品牟利罪，最高可处无期徒刑并处罚金或没收财产。

因此，这要求主办应当制定明确的参展规则，并提前向参展人员告知这一规则，加强现场监督和违规处理，同时履行好组织管理责任，否则将被追究法律责任。场地提供方若知晓违法犯规仍不配合处理，也可以被追究连带责任，面临警告、罚款等行政处罚。而依据《互联网信息服务管理办法》，短视频平台同样负有监管责任，需要严格审核相关内容。

如果未成年人因cosplay遭受网络暴力或隐私泄露，或者购买到含有宣扬淫秽内容的周边，其家长可以向法院提起民事诉讼，要求侵权人停止侵害、消除影响、赔礼道歉、赔偿精神损失；同时也可以向网信部门、公安部门投诉，由这些部门对侵权者进行行政处罚，如警告、罚款、行政拘留。

漫展的参与者，不论是观众还是coser，都应尊重他人知识产权，不盗用cosplay作品作为商用或恶意传播，文明参与活动，避免自身行为引发纠纷或违法。一旦发现有人传播“软色情”“擦边”内容，应及时向文化市场综合执法机构（电话12318）、网信部门举报。



## 编后

当二次元文化从一线城市“下沉”到县城，它既是青少年的精神乌托邦，也是观察县域经济活力与Z世代需求的窗口。这场“破次元”狂欢中，既有国产IP崛起的文化自信，也有“二次元旅行”带动的经济活力，但更需警惕野蛮生长带来的价值观冲击与安全隐患。

期待未来，官方、从业者、家庭与社会能携手构建更健康的生态，每个在现实与幻想间起舞的灵魂，都能找到温暖的着陆点。在越来越多这样的“双向奔赴”里，县城与小众文化也将走出“一时热闹”，走向“细水长流”。