

二次元经济“破圈” 带动产业链

“00后”成为二次元用户群体增长内动力

深时坊

辽沈财经工作室

以动画、漫画、游戏为代表的二次元文化不断“破圈”，衍生出盲盒、手办等周边产品，深受年轻人喜爱，而利用服装、饰品、道具以及化妆来扮演动漫、游戏中角色的cosplay活动也深受年轻人追捧，二次元正在成长为一个拥有亿级用户的巨大市场。

二次元，本意是指“二维空间”“二维世界”，亦即平面。对动画、漫画、游戏等作品中虚构世界的一种称呼用语，与“三次元”相对。三次元是现实的世界。简单来说，就是动漫世界被称为二次元，大众提及的二次元更多是代表动漫圈。

随着互联网的不断发展，二次元文化也越来越被人们接受，喜欢二次元的人越来越多，二次元用户规模稳步增长。



二次元经济逐渐“破圈”



受访者供图

“00后”将成为泛二次元用户群体增长内动力

据《中国Z世代手办消费趋势研究报告》显示，Z世代人均手办开销已经超过2000元。2020年市场规模36.6亿元。

相关数据统计，中国的二次元用户规模正在不断增长，2015年为1.58亿人，2018年增长至2.81亿人，2019年达到了3.32亿人，2021年突破了4亿人。预计2023年中国泛二次元用户将达到5亿。预计2023年中国手办市场规模将达91亿元。同时，随着“00后”的“触网”，他们将成为未来中国泛二次元用户群体增长的内动力，中国二次元产业已经步入爆发期。

2023年9月29日，国务院办公厅印发《关于释放旅游消费潜力推动旅游业高质量发展的若干措施》的通知(国办发[2023]36号)：引导戏剧节、音乐节、艺术节、动漫节、演唱会、艺术展览、文旅展会等业态健康发展，丰富“音乐+旅游”“演出+旅游”“展览+旅游”“赛事+旅游”等业态。

漫展作为二次元线下活动的最大出口，成为众多动漫爱好者的聚集地，漫展上各类版块吸引漫迷玩家的积极参与。漫展现场还会展示各种风格和题材的同人作品，包括漫画、小说、插画、音乐、游戏、手办、服装等。参展者们穿着各种精致的角色扮演服装，与自己喜爱的动漫人物互动，享受着二次元的乐趣。二次元经济衍生出借助动漫、游戏IP，进一步满足人们消费升级需求和传统产业转型，如生态农业(休闲农庄)、体验式旅游、动漫服饰、主题餐饮等。

“十一”期间，在辽宁工业展览馆举办的“沈阳·第十届SSCA动漫游戏博览会”迎来数万人来沈参加此次漫展，大量山东、吉林、北京等地漫迷纷纷赴会，约8成以上的参加漫展的年轻人来自辽宁省，其中以沈阳、鞍山、抚顺、铁岭等城市漫迷居多。

参观者看得开心，参展者也十分享受。记者了解到，参加此次漫展以年轻人人居多，他们中大部分人都参加过国内很多漫展，是二次元的忠实粉丝。“非常享受这种感觉，我可以穿着自己喜欢角色的服装，不用在意别人的目光，还可以结识很多志同道合的朋友，然后将这种积极的情绪价值传递给更多人。”参展者王女士说。

布局产业链 二次元经济不断“破圈”

漫展不仅是一个展示同人作品的平台，也是一个促进动漫产业发展和文化交流的机会。二次元群体的热情与“动漫IP”紧密相连，主题商城与漫展这类“二次元经济”的走俏更是如此。年轻用户在动漫内容付费上表现出更强的意愿，相关数据显示，在“90后”和“00后”中，月均消费支出超出1600元，文娱消费支出占比为28.9%。“95后”漫画用户在消费中购买周边比例为56.2%，为游戏付费占比48.5%，购买漫画为47.3%。

火热的动漫产业从线上“烧”到了线下，漫

展的火爆只是其中的一个缩影。自2013年来，中国动漫产业步入快速发展阶段，互联网巨头纷纷入场，国家扶持力度加大，动漫逐渐从小众文化成长为蕴含着巨大经济价值的产业。2018年，中国动漫行业总产值突破1700亿。

按照动漫节、展的规模和影响力，位于不同梯队的动漫展各自形成了不同的变现渠道。对于身在第一梯队的动漫节等大型综合展来说，其本身的变现渠道主要包括门票、摊位租赁、赞助等。此外，依托漫展平台，促成效益可观的动漫商务交易也是此类漫展的重要功能。

漫展现场，琳琅满目的二次元服饰热销。场馆内外随处可见高人气的COSER(角色扮演者)，成为目光焦点，诠释二次元人物IP魅力。企业馆内，各大游戏参展商以炫酷动感的IP形象宣传自家产品。随处可见的二次元大军散发着二次元文化的强劲生命力。此外，众多综合性漫展还设置了专业区域，为动漫相关的教育、培训、就业、投资等提供了信息和服务。

漫展参观者集中感受，漫展是一个充满激情和创意的动漫盛宴，让每一个参与者都感受到了二次元的魅力和力量。

“COSER扮装也是一种生活态度”



漫展现场。

受访者供图

COSER(角色扮演者)这个小众人群通过服装、饰品、道具和妆容来扮演动漫、游戏中的角色。随着近年来国内ACG产业的潮流激荡，二次元产业迎来爆发式增长。从中衍生的cosplay行业也得以壮大，越来越多的漫展、游戏现场活跃着COSER的身影，以角色扮演的形式连接着动漫、游戏和玩家，更通过商业化的办法，反哺着产业的持续爆发。

当cosplay成为职业，就是梦想照进现实的样子。自2015年前进入cosplay圈后，“鹤鹤得鹤”已记不清自己COS过多少个角色、参加过多少次漫展和游戏厂商活动。作为一名沈阳的“90后”硕士研究生，毕业后，她选择做一名自媒

体人，这个工作也可以一直从事自己喜欢的工作，“cosplay并不是简单地摆几个动作就好，要真正演绎出角色的精髓。”这是“鹤鹤得鹤”对这一身份最深刻的理解。为了诠释不同的角色，她总会在空闲之余查看关于游戏人物的背景资料、性格特点，甚至还会在很长的时间内使用这个角色打游戏，以观察角色动作神态，让自己彻底代入其中。

忙碌且幸福，是“鹤鹤得鹤”和众多职业COSER最大的感受。“除了日常参与活动外，还需要不定期地拍摄COS照片、视频。虽然没有从事所学专业的工作，但我更专注于做好自己喜欢的事，在这个过程中也学习到了很多，并且

还交到很多好朋友，这也是我的一种生活态度，不希望把喜爱cosplay的人们被贴上‘标签’。”截至目前，“鹤鹤得鹤”粉丝量达13万多。

在沈阳从事漫展行业20余年的业内人士“嗨皮”向记者介绍，“从动漫、游戏到手办、展会，从IP打造到电商零售，从平台传播到产业布局，综合来看，刚刚‘破圈’的二次元经济在沈阳还有很多发展空间。

目前沈阳几乎每周都有漫展，漫展规格不同，小漫展更像一种漫迷爱好者们的小型聚会，门票在40元左右，综合性大漫展门票也不贵，在70元左右。二次元用户可以分为泛二次元用户及核心二次元用户，前者对动漫基本了解，会观看热门漫画或动画改编的大电影，但投入的精力和财力相对有限；后者深爱动漫作品，经常上相关二次元网站、贴吧等查看喜爱的二次元内容，花费的时间和财力较多。”

辽沈晚报记者 王月宏



辽沈晚报记者王月宏

因“时”而动的记录者