# 选题引入文献综述

# 相关视频

《原神》剧情PV-「神女劈观」https://www.bilibili.com/video/BV1kS4y1T7kK

# 《崩坏：星穹铁道》EP：「水龙吟」https://www.bilibili.com/video/BV1EF411X7PF

云起·策问|米哈游的国创游戏出海：在润物细无声中传播文化https://news.cctv.com/2022/11/18/ARTIN4Ot5gZB7nXEB3dLJ8Mn221118.shtml来源：央视网 | 2022年11月18日

“诸君，再听龙吟！” 当大国重器遇上“水龙吟”https://www.bilibili.com/video/BV13a4y1z7sA/

**策划案**

1. 目标

- 探索二次元文化与传统文化的融合，理解这种融合背后的意义和影响。

- 分析这种融合对于传统文化传承与创新的作用。

- 通过实地调研和案例研究，深入了解二次元文化对传统文化的表达方式及其创新性。

2. 方法

- 实地调研：走访二次元相关展览、活动、文化街区等地点，观察并记录二次元与传统文化的融合展示。

- 文献研究：搜集相关的书籍、论文、报道等资料，分析学术界对于这一现象的解读。

- 案例研究：选取一些成功的二次元与传统文化融合的案例，分析其成功因素和影响。

3. 调研内容

- 二次元文化的定义与特点

- 传统文化的定义与特点

- 二次元与传统文化的融合表现形式（如动漫、手办、cosplay等）

- 融合作品的创意与创新之处

- 融合作品对于传统文化的传承与推广作用

4. 结果呈现

- 调研报告：总结调研结果，提出对于二次元与传统文化融合的见解和建议。

- 展示作品：如果可能，可以通过图文、视频等形式展示调研中发现的融合作品。

- 讨论会：组织讨论会或分享会，邀请相关专家学者和观众参与，深入交流讨论调研结果。

框架

1. 引言

- 简要介绍研究背景和意义。

- 阐述研究目的和重要性。

2. 二次元与传统文化的概述

- 分别介绍二次元文化和传统文化的概念、特点及发展历程。

3. 二次元与传统文化的融合表现形式

- 分析二次元与传统文化融合的不同表现形式，如动漫、游戏、艺术创作等。

4. 调研方法与过程

- 介绍调研的具体方法和步骤。

- 概述调研中遇到的挑战和解决方案。

5. 调研结果与分析

- 分析调研中发现的二次元与传统文化融合的案例及其特点。

- 总结融合作品的创意和创新之处。

6. 结论与展望

- 总结研究成果，强调二次元与传统文化融合的重要性和影响。

- 展望未来，提出对于传统文化创新表达的建议和期望。

7. 参考文献

- 列出研究过程中引用的相关文献和资料。

这样的框架能够帮助你系统地展开调研，并将研究结果清晰地呈现出来。在实际操作中，可以根据具体情况进行调整和补充。

**问卷：**传统文化与二次元艺术融合调查问卷

第一部分：个人信息

1. 性别：

- 男 - 女

2. 年龄：

- 18岁以下 - 18-25岁 - 26-35岁 - 36-45岁 - 46岁及以上

3. 教育程度：

- 高中及以下 - 本科 - 硕士及以上 - 其他：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. 您对于传统文化和二次元文化的了解程度：

- 完全不了解 - 了解一点 - 了解较多 - 专业了解

第二部分：传统文化与二次元融合

5. 您认为传统文化与二次元融合的形式主要有哪些？（可多选）

- 动漫作品

- 游戏

- 文学作品

- 手工艺品（如手办、古风服饰等）

- 艺术展览

- 其他：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6. 您最喜欢的传统文化与二次元融合作品类型是什么？请简要描述原因。

第三部分：观点与看法

7. 您认为传统文化与二次元融合对于传统文化的传承有何意义？

8. 您是否认为传统文化与二次元融合能够吸引更多年轻人关注传统文化？请简要说明理由。

9. 您认为在传统文化与二次元融合中，哪些方面可以进一步发展和创新？

第四部分：反馈意见

10. 您对于传统文化与二次元融合的未来发展有何期待或建议？

11. 您还有其他想要分享的关于传统文化与二次元融合的想法吗？

结束语

非常感谢您参与本次调查！您的反馈对于我们的研究非常重要。

# 【文章】传统文化的创新表达：二次元与传统文化的艺术融合

https://mp.weixin.qq.com/s/1QFbDQDi\_tg9Pfkgogf-bg

**引言**

近年来二次元与传统文化的融合不断加深，涌现出了一大批优秀的融合成果。包括《一人之下》与《秦时明月》等影视动漫，也包括“原神”等游戏作品，它们的好评如潮证明了传统文化二次元传播路径的强大活力和发展前景。同时传统文化与二次元的融合对于提高国内二次元文化市场话语权，抵御外来文化冲击，对提高文化自信有着重要的意义。而在当代网络传播社会之下，二次元与传统文化的发展情况如何，该如何进一步发展，未来的机遇和挑战又有哪些，本文将对此进行简要分析。

**一、基本概念介绍**

“二次元”一词源自日本，本意是指二维的平面空间，后来被引申为“动画、漫画、游戏、小说所构筑的二维虚拟世界”，变成了ACGN(Animation、Comic、Game、Novel）文化圈的专门词汇。随着时间的发展，“二次元”词义逐渐脱离原本的空间属性，并派生出与主流文化相对独立的次文化体系，也就是“二次元”文化。

而传统文化（Traditional culture）是文明演化而汇集成的一种反映民族特质和风貌的文化，是各民族历史上各种思想文化、观念形态的总体表现。其内容当为历代存在过的种种物质的、制度的和精神的文化实体和文化意识。是对应于当代文化和外来文化的一种统称。

中华传统文化的具体内容包括：古文、诗、词、曲、赋、民族音乐、民族戏剧、曲艺、国画、书法、对联、灯谜、射覆、酒令、歇后语，以及民族服饰、生活习俗、古典诗文等。

可见传统文化作为历经千年而不朽的精神遗产，有着极为厚重的文化底蕴，是其它现代文化汲取营养和文化沃土和基础支撑。文化破壁与融合是大势所趋，亦是二次元自身在中国文化市场更进一步的必要举措。

**二、文化融合中的不同传播策略**

文化的融合发展往往是通过多方面，多渠道的多线进行，以实现在受众日常生活的全方位传播，这就需要合理使用传播策略，发挥网络传播这一渠道的重要影响力。 在融合过程中，根据传播策略以及传播内容的不同可以对现有的主要发展方向进行基本的分类，主要体现为依托于图形图像的视觉符号传播，跨媒介融合的文化认同构建，以及二创为代表的多元主体再生产。

**（1）视觉符号中的文化传播**

从文明产生开始，一定的精神，文化和意蕴都要通过一定的物质载体进行具象化的呈现，在网络传播时代下，图形图像成为了人们获取信息的主要媒介，弗洛克在视觉符号学的研究中指出，造型意义与视觉线索有关，如线条、形状、光线等，从具象角度看，他们有着自己独特的意义，影响着我们识别特定事物的视觉特征。因此，在某些方面，基于视觉传达的色彩信息和线条结构相比于文字更能够在受众的认知构建中发挥作用，影响着用户心中对于该物的形象构建和价值判断。

在此背景下，二次元所主要涉及的漫画、游戏、动漫行业，都是视觉文化传播中的重要行业，在文化融合的过程中，将传统文化中的人物以更加生动，可爱或者更具有灵性的动漫形象加以呈现，创造出能够满足用户视觉期待的优秀名片，而他们给用户所带来的文化冲击将在图形图像的视觉符号之中深入人心。

以国产动漫《那年那月那兔》为例，它将一个个大国的形象换构成我们日常所熟知的兔子、鹰酱、毛熊等动物角色，将传统的国家形象以拟人化的形式呈现于观众眼中，将大国之间的合作冲突以一种更加有趣而不失严谨的互动方式进行展现，没有教科书上只有文字和少量图片的单调，也不同于电影中的高度肃穆和沉重。它实现了“寓教于乐”，通过符合受众需求的动漫图画，传达出了我国先辈的革命精神以及发展艰辛。

**（2）跨媒介视域下的文化传播和影响**

在现在的信息时代中，由于互联网技术使信息传播成本大大降低，现代化的数字压缩技术使网络传输系统兼容了文字、图片、声音、影像等传统媒体传播手段，旧媒体的缺点正在被不断扩大，一种新的媒介发展理念——媒介融合思想便孕育而生，美国马萨诸塞州理工大学教授浦尔在其著作《自由的技术》中提到媒介融合是指各种媒介呈现多功能一体化的趋势，这种融合在广义上讲不仅包括媒介形态的融合，还包括媒介功能、传播手段、所有权、组织结构等要素的融合，并影响着社会发展的方方面面。

同样在当下，文化的传播和发展往往不是靠单一的媒介来支撑的，需要多种媒介之间的融合发展才能够将所蕴含的精神思想扩散开来，作为后经典叙事学的分支之一，跨媒介蓄势突破了传统叙事学对故事情节和叙事话语的单一关注，转向了更广阔的叙事空间，通过多种媒体形式结合，将多平台、多主体以及多内容创作融于一体，突破传统叙事模式的限制，以更具吸引力和互动性的方式传递信息，可以更加生动地呈现故事情节，吸引受众的注意力，加深受众对传播内容的记忆和认知，大大提升叙事的表达效果，从而能够达到更好的传播效果。

曾受到央视点名表扬的原神PV——《神女劈观》便融合了传统的戏曲艺术，以搜神记中《李寄斩蛇》为原型，邀请著名戏曲家进行配音唱词。它的创作体现了由传统的单一线下唱词形式，扩展到虚拟人物，视频创新等多种媒介形态，在这一过程中，传播内容本身也在得到不断的延伸，从表面的角色唱曲到后面的戏词含义探究，其本身的内容正在不断被挖掘和拓展，激发受众的参与和讨论，并调动媒介各平台及受众群体的力量资源和集体智慧，后面出现的众多戏曲家演唱和戏曲文化学习热潮便是其传播效果的扩展。

**（3）以二创为代表的文化再生产**

媒介融合进程中，内容呈现的终端更加多样化，内容的生产主体更加多元化，受众也逐渐从接受者变为主动的参与者、生产者。詹金斯认为粉丝会根据自身社会经验和文化认知，从多样化的文化文本当中分辨出属于本群体的文本，对其加以分析整合，并将自身的解读输入进去，他们对这些文本或进行重塑或进行改写，最终形成独特的“粉丝文本，通过这些二创作品表现大众自身的文化需求，通过在网络上进行发布，寻找志同道合的群体，寻求文化认同，在受众“信息碎片化”的背景下，以短视频为主的二创作品是促进文化再传播和创新发展的坚实基础。

比较典型的代表就是游戏IP借助跨媒介叙事，在用户逐渐接受技术赋权和掌握内容话语权的背景下，使鼓励家以游戏素材为主，不断创作动画、手书等，通过二次创作吸引大量玩家参与其中，并在多种媒介平台中传播，增加了玩家黏性和受众对游戏的关注度。如原创歌曲创作《让风告诉你》，原神二创漫画等。这些二创作品寄托着作者对自己所喜爱的文化的创新，通过向其他人展示自己的创作来获取文化上的认同，在进行文化构建的同时实现了原有文化符号的丰富和扩展，在建立文化自信和文化认同中发挥着不可忽视的作用。

B站作为现在二次元创作最为活跃的平台，每天所上传的二创作品和记录的用户评论都是一个极为庞大的数字，可见二创群体能够产生的影响力之大，从“拟剧论”的角度分析，他们就相当于创作出了一个达到自己心中目标，并符合大众情感需求的台前角色，作为体现大众情感倾向的代表，相对应的所产生的吸引力毫无疑问是非常强的，无论受众在此前是否认真了解过这些二创内容，用户在观看时总会被一定的影响到，找到其中自己所认同和喜爱的传播特点，在此情况下内心的文化认同便已经悄然构建，而广范围的二创作品也有利于促进不同人群之间的文化破壁，打破他们的认知界线，在交流观看中寻找文化共同点，可见基数庞大的二创群体对于二次元与传统文化破壁具有重要的意义。

**三、未来发展的机遇和挑战**

随着时代的发展，二次元所代表的亚文化开始了进一步的发展，开始争取更多的话语权和影响力，同时主流文化也呈现出包容，共生的态势，积极吸收不同的新鲜血液来激发新的活力实现创新升级。而以互联网为代表的网络传播技术将各行各业都连接了起来，跨界融合不再只能在口头上表达，更多地应用于实际，文化的融合能够更广泛地从国内国外寻找资源和进行跨界传播。

但同时它也面临着一定的困难与挑战，首先就是国内二次元品牌的IP形象设计。《2016动漫蓝皮书》提出了“爆款”策略打造明星超级IP的核心观点。由此可见，动漫IP在动漫行业的发展中占据越来越重要的地位，诸多的动漫作品孕育了数量繁多的IP品牌，但无论是以内容为主还是以形象为主的IP设计，在知名度方面始终缺乏一个具有卓越影响力的领头，二次元与传统文化的融合需要强有力的IP形象进行推广，这是未来二次元发展的一个方向之一。

其次，二次元与传统文化的融合本质上来说是属于文化破壁的范畴，但由于群体的认知差异以及不同文化之间的异质性，文化的融合势必遇到一定的困难：技术壁垒，文化隔阂，语言差异都阻碍着不同文化之间的正常交流，实现文化的交流与融合需要我们去关注文化之间的冲突与矛盾，打破壁垒，实现文化破壁。

**四、未来发展趋势分析**

我们可以认识到，二次元的主要受众群体是以年轻人为主，无论是第一代的95后，还是新一代的00后，我们都可以清晰的认识到青少年一直都是二次元文化发展的主要受众，仅从B站中那众多精美的创作来看，我们就可以看出年轻一代对于二次元文化的热爱和追捧越来越高涨，因此，未来的二次元文化将更加面向年轻市场，这是其发展的必然趋势。

那么二次元在对年轻人的价值影响方面就尤其需要重视，二次元创作不仅要向主流文化看齐，更要积极进行与传统文化的融合，丰富作品的思想内涵，创作更为优质和富有深度的成果。这就要求其不仅要注意品牌IP的影响力以及进行文化破壁时的困境，更要防范在当下以泛娱乐化主义为代表的不良倾向的侵扰，这些不良倾向不仅会拉低受众的文化品位，还会损害受众的基本判断能力，我们要认识到在Web3.0的时代下，新媒体传播发生了深刻的变化，从“受众”到“用户”，技术赋权使公众的参与和表达的热情日益增长，“以人为中心”的信息传播方式也伴随着低俗信息、网络谣言、群体极化等等一系列传播障碍，网络传播视域下的伦理问题需要我们提高重视，二次元与传统文化的融合也应有一个规范的伦理标准，为社会公共传播生态提供助力。

二次元文化的发展需要充分发挥大数据时代下的技术优势，随着科技的不断进步，二次元文化也在不断演进。虚拟现实、增强现实等新技术为二次元文化带来了更多的表现形式和交互体验。人工智能的应用也使得二次元角色更加逼真和智能化。未来，二次元文化有望与更多的技术和艺术形式融合，为人们带来更丰富多样的体验。我们也希望在将来二次元文化的艺术融合与破壁将带给我们更多的震撼。

**参考文献**：

1，《二次元+传统文化”的融合传播研究——以B站为例》，赵涵颖，传媒论坛，47-49页。

2，传统文化与二次元的创意融合：故宫文物南迁历史题材漫画的创作与传播——以《故宫回声》为例，鲁婉卓，故宫博物馆，126-128页。

3，陈偲琪，《新媒体时代下网络新闻传播伦理问题研究》，采写编，2023-09-15，第88-90页。,

4，《Research on the Current Situation and Development Trend of Computer Network Communication in the New Era》，Min Duan，Applied Science and Innovative Research，2023-11-23

5，《基于社交网络的舆情多信息交互传播机制研究》王筱莉;张静;陈淑琴;钱梦迪，复杂系统与复杂性科学，2023-11-30 11:03，第1-9页。

6，《新媒体时代二创激励对二次元手游IP推广的影响探究——以《明日方舟》为例》，黄逸丁，新闻研究导刊，2023-10-10，第4页。

7，《中国式现代化视野下论中华优秀传统体育文化在学校体育中的破壁、重构与传承》，张冉;张景康;蔡杰，第十三届全国体育科学大会论文摘要集——专题报告(学校体育分会)，2023-11-03。