1. 您的性别是？

A. 男 B. 女 C. 其他

1. 您的年龄是？

A. 18岁以下 B. 18-24岁 C. 25-34岁 D. 35岁以上

1. 您的职业是？

A. 学生 B. 教师 C. 企业员工 D. 自由职业者 E. 其他

1. 您是否接触过二次元文化（如动漫、游戏、活动等）？

A. 是 B. 否

1. 您每周有多少时间接触二次元文化？

A. 不看或很少看 B. 每周1-3小时 C. 每周4-7小时 D. 每周超过7小时

1. 你平时会接触二次元文化吗？（可以选择多个选项）

A.看动漫或漫画

B.玩相关游戏

C.参加相关活动

D.关注相关偶像或明星

E.在社交平台关注相关资讯

1. 您认为二次元文化中融入中华优秀传统文化对推动中华优秀传统文化传播有何意义？

a. 增加年轻人对中华传统文化的兴趣

b. 使传统文化更具现代化魅力

c. 促进中华优秀传统文化国际传播

d. 无法提升传统文化的影响力

1. 您认为如何更好地结合二次元文化与中华优秀传统文化？

a. 制作有关传统文化的动漫作品

b. 制作有关传统文化的漫画作品

c. 通过动漫游戏来传播中华传统文化

d. 举办有关传统文化的动漫展览

1. 您认为加强中华传统文化在二次元文化中的传播需要哪些途径？

a. 政府政策支持

b. 学校进行相关教育

c. 文化企业与创作者合作

d. 社会各界共同努力

1. 你认为二次元文化在思政教育中有何影响？（可以选择多个选项）
2. 塑造价值观
3. 增强文化自信
4. 提升审美情趣
5. 促进创新发展
6. 弘扬优秀传统文化
7. 对于二次元文化“赋能”中华优秀传统文化传播这一概念，您持什么态度？

a. 支持

b. 反对

c. 持观望态度

1. 您认为当前二次元文化“赋能”中华优秀传统文化传播存在的问题是什么？

a. 传播方式不够多样化

b. 传统文化内容不够丰富多样

c. 关注度不够高

d. 其他问题（请具体说明）：\_\_\_\_\_\_\_\_\_