**对「二次元文化“赋能”中华优秀传统文化传播」的了解情况调查**

**Ciallo～ (∠・ω< )⌒☆**

欢迎您参与本次调查！本调查预计仅需占用您1~2分钟时间，请根据您的实际情况选择或填写**最符合**您情况的答案。

1.您的年龄: [单选题] \*

|  |
| --- |
| ○18岁以下 |
| ○18-24岁 |
| ○25-34岁 |
| ○35-54岁 |
| ○55岁以上 |
| ○“奶奶今年68了~” |

2.您的性别: [单选题] \*

|  |
| --- |
| ○男 |
| ○女 |
| ○其他 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \* |

3.您的职业: [单选题] \*

|  |
| --- |
| ○学生 |
| ○教育工作者 |
| ○文化传媒从业者 |
| ○公务员 |
| ○自由职业 |
| ○其他 |

**PART 01  二次元文化接触情况**

4.您是否接触过二次元文化（如动漫、游戏、活动等）？  
[单选题] \*

|  |
| --- |
| ○是 |
| ○否 |

5.如果您接触过二次元文化，请问您通常通过哪些方式?（可多选） [多选题] \*

|  |
| --- |
| □观看动漫 |
| □阅读漫画 |
| □玩二次元游戏 |
| □角色扮演（cosplay） |
| □参与相关社交圈子（社群、社团等） |
| □参与线下活动（漫展、小偶像等） |
| □其他，请说明： \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\* |

依赖于第4.题第1个选项

5.5  【非必填】请您简单列举令您印象深刻的动漫/漫画/游戏作品： [填空题]

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

依赖于第5.题第1;2;3;4个选项

**PART 02  对文化融合的认知与态度**

6.您认为中华优秀传统文化包括哪些方面?（可多选） [多选题] \*

|  |
| --- |
| □历史故事 |
| □传统节日 |
| □文学作品 |
| □艺术形式（如书法、绘画） |
| □哲学思想 |
| □其他，请说明: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\* |

7.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？ [多选题] \*

|  |
| --- |
| □增加年轻人对中华传统文化的兴趣 |
| □使传统文化更具现代化魅力 |
| □促进中华优秀传统文化国际传播 |
| □\*无法提升传统文化的影响力 |

8.您认为如何更好地结合二次元文化与中华优秀传统文化？ [多选题] \*

|  |
| --- |
| □制作有关传统文化的动漫、漫画作品 |
| □制作相关非遗短片（如《流光拾遗之旅》） |
| □以二次元游戏为载体，传播中华优秀传统文化 |
| □举办有关传统文化的漫展、产品联动等线下活动 |
| □其他，请补充~ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\* |

9.对于中华优秀传统文化的传播，您认为哪些二次元元素是有益的？ [多选题] \*

|  |
| --- |
| □动漫角色 |
| □故事情节 |
| □美术风格 |
| □文学创作 |
| □其他，请补充~ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\* |

10.您认为二次元文化在传播中华优秀传统文化中起到了哪些积极作用? [多选题] \*

|  |
| --- |
| □\*无积极作用/积极作用表现得不明显 |
| □提高青少年对传统文化的兴趣 |
| □现代元素为传统文化赋予生机活力 |
| □扩大传统文化的受众群体 |
| □促进传统文化的国际传播 |
| □其他，请补充~ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\* |

11.您是否认为二次元文化在传播中华优秀传统文化时存在问题? [单选题] \*

|  |
| --- |
| ○是 |
| ○否 |

11.5  请简单描述一下您认为存在的主要问题： [多选题] \*

|  |
| --- |
| □传播方式不够多样化 |
| □传统文化内容不够丰富多样 |
| □关注度不够高 |
| □其他，请具体说明： \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\* |

依赖于第11.题第1个选项

**PART 03  思政教育影响感知**

12.您认为二次元文化对思想政治教育方面的影响是: [单选题] \*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ○非常负面 | ○负面 | ○中性 | ○正面 | ○非常正面 |

13.您还有什么建议或想法，可以使二次元文化**更好地服务于**中华优秀传统文化的传播？

[填空题]

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_