

从“符号”到“世界”：二次元文化的审美路径

张 路

【摘 要】近年来,传统文化与二次元文化的融合发展受到越来越多的关注,成为突破固有思维模式和创作理念、寻求新的生产与传播方式的文化实践路径。通过“符号”与“世界”两个角度对于二次元内容的审美规律进行探寻,充分了解和把握二次元场域空间的文化属性和生产特征,从观看方式与身份阶层转化层面实现传统文化的创造性转化,从文化再生产和跨媒介叙事层面对传统文化进行再加工,可实现传统文化的重构与创新性发展。传统文化与二次元文化的破壁与融合,既是传统文化开辟新型传播渠道、创新内容生产与符号表达、转变固有思维的积极尝试,也是二次元文化寻求主流文化接纳和认同的有效途径。

【关键词】二次元文化;符号;世界;亚文化

【作者简介】张路(1990-),吉林大学文学院博士研究生(长春 130012)。

【原文出处】《学习与探索》(哈尔滨),2019.10.183~189

一、二次元概念及研究现状

在过去的十年中,“二次元”作为一种文化现象,从小众的网络文化逐渐成为被社会媒介所关注的热点。2016年1月8日,央视新闻频道《朝闻天下·进击的二次元》节目首次提出“二次元”这一概念,指出:“二次元是包括了平面漫画、动画、游戏和轻小说,以及在此基础上生长和繁衍出来的衍生产品和活动。”2018年12月10日,《工人日报》亦刊出了“二次元用户规模已达3.4亿,核心用户达到9100万”的消息,指出二次元文化似乎“从小众文化正式走入了大众文化视野”。

虽然我们无法确定“二次元用户”的具体衡量标准,也并不纠结于二次元文化是否成为大众文化的组成部分,但毫无疑问,从二次元文化获得的经济效益来看,其已经成为当下文化消费的重要一支。仅从二次元受众黏着性较高的日本动画内容引进来看,以2016年为例,中国共引入286部动画作品,仅次于美国,位居世界第二位;而在2017年,中国公司

签订的动画合同达355部,创下了自2012年通过网络方式正式引进日本电视动画以来的新纪录。同时,自《你的名字》创下日本电影引进的票房新高后,以《银魂》《声之形》《烟花》《刀剑神域:序列之争》《Fate/stay night》《我想吃掉你的胰脏》《朝花夕逝》等一系列以电视动画为基础、具有IP消费与内容特性的剧场版动画相继引入国内。尽管其中部分电影的票房并不能称得上“热门”,但也从侧面反映出资本市场对于二次元文化的期待。此外,除了通过引进版权、授权后市场产品甚至直接以融资的形式加入动画制作等对二次元内容的海外投资行为,“国创”作为二次元内容的新概念也走入了历史舞台。从国产动画、“国漫”到“国创”,一方面表明中国二次元市场意欲摆脱舶来,更加突出本土化创新,从而使中国动漫拥有“民族性”的大标签;另一方面也突出了融媒体时代下产业集群的形成。以网易游戏制作的回合制手机游戏《阴阳师》系列为例,除了以反哺的形式抢占东亚游戏市场外,也推出了以游戏内容为范

本、中日合作的《阴阳师：平安物语》动画以及同人漫画《百鬼幼儿园》，从而实现了文化产品长久的生命力。可见，从产业上来说，二次元内容的创作与运营已经摆脱了探索期，在时代契机中走上了一条“快车道”。

在这样的现实环境下，对二次元文化场域的学术研究也在逐渐增多。据统计，“相关论文从2015年的8篇激增到2016年的56篇和2017年的91篇”^[1]。从研究领域上来讲，学术界广泛关注了二次元文化内容生产，即二次元作为“元素”在电影、电视剧、文学创作中的应用方式；透过媒介的传播议题，即如何利用二次元内容扩大传播效果、增加二次元产品的经济效益；以及二次元文化作为流行文化、亚文化的受众属性。国内学术界对二次元文化的关注已经形成了综合性学理探讨空间。但在众多探讨中，笔者亦发现了两个问题：首先，对构成二次元的内核存在一定的误读：一方面，部分研究中对于二次元内容的界限并不明了，很容易将二次元概念与更广泛的“青年文化”“网络文化”等混为一谈；另一方面，对二次元的内部概念界定并不明晰，有概念泛用之嫌。其次，尽管多数研究者都指出“二次元在字面上与现实世界的三次元有所区分”，并认为二次元文化创造了与真实相区别的虚幻空间，但又无法说明二次元的文本如何建构“虚幻感”。对于为何受众能够选择二次元、二次元世界又是如何将现实主义“异化”等问题，至今都悬而未决。

二、二次元的符号空间

二次元文化于2010年后逐渐成为大众文化的重要一支并非偶然。以20世纪90年代国内对日本动画的引进，以及90年代起如《卡通王》《画王》《动漫时代》等早期动漫类型杂志的出现为萌芽，“80后”“90后”在童年便受到较多动漫文化的熏染，从而在一定程度上形成了对动漫内容的亲近性，并成为一种持久的消费习惯。进入21世纪以后，随着互联网逐渐走入普通家庭，以网络下载等方式观看日本动画、漫画，阅读轻小说，进而在网络论坛中提供资源、翻译、讨论等等更是屡见不鲜，由此形成了具有亚文化语

境的二次元文化雏形。

（一）“形式直观”：二次元符号的第一性

追溯二次元文化的发展脉络可见，尽管二次元内容以多媒介形式呈现出纷繁的样态，但其核心特点主要表现为以下几个方面。其一，表征的稳定性。当下二次元文化的主流延续了日式漫画和动画的风格，甚至从跨媒介的实践方式来看，国内二次元产业依然延承了日本动漫游的产业经验。虽然动画、漫画等传统影像内容并不能够等同于当下二次元内容的整体，但具有二次元属性的跨媒介再现仍然建立在动画、漫画表现形式之上。例如，在移动游戏汇总网站taptap中搜索具有二次元标签的游戏内容，可以发现大部分带有此标签的游戏角色多采用了我们所熟知的“大眼睛、小嘴、扁平化”的日式动漫风。其二，视觉的优位性。这里的视觉性并非仅仅是动漫游等带来的美术性直观体验。从“轻小说”的概念上来看，它是“以包括中学生到大学的学生为目标读者对象，在出版中添加让人能够想起漫画与动画的插图的小说群。故事中的人物角色也被当作漫画和动画中登场的‘角色’被描写的角色小说”^[2]。轻小说虽然以文学文本的符号方式呈现，但其“文学”功能主要体现在以符号“出位之思”的方式唤醒文字背后所隐藏的“漫画与动画”的想象力之上。不仅限于插图，轻小说的内容常以贴近动漫世界观的青春校园故事或异世界幻想等等为叙事背景，同时类似剧本的、以大段对话为主体的写作方式也刻意与动画、漫画的叙述方式相贴合，因此，其表现的内容并非对于社会意识形态的直接描写，而是与动漫相同的意指实践与媒介消费性。

综上所述，就如我们不能将太宰治《人间失格》等经典文学作品定义为二次元文本，但集英社对《人间失格》等经典文学作品进行改编的动漫《青之文学》系列却因为以动漫的符号进行阐述，因而进入了二次元文本的范畴。同样，即使同样是以动画为媒介形式，但因符号表征的形式不同，也不能将我国传统的美术电影与当下的二次元商业动画混为一谈。由此来看，二次元文化具有潜藏于符号表征中的“形

式直观”特性。“形式直观”作为一种“意义的初始过程”，一方面能够被阐释为皮尔斯概念中的符号第一性即“显现性”^[3]中，起到对于文本的唤醒与提示；另一方面也能够作为“指示符”而对二次元内容的“二次元性”进行类型化的标出，因此，二次元的表征恰若一种独特的“语言方式”，在标出其审美特征的同时，对所指所进行的是符号化的再构建。因此可以得出结论：二次元文化是一种建立于日式动漫表现方式上的视觉性符号系统。

(二)符号角色：二次元文化消费的核心

从漫画创作史的角度来看，使用符号化的方式指涉人物的身体性，是动画、漫画等限于“有限仿真与有限运动”之下表意的基础。正如漫画家手冢治虫所言：“我画中的人物，其惊讶时，眼睛圆睁；其发怒时，眼角处一定会起皱纹，就像胡子大叔一样，而且脸向外突出。是的，这是有一定的套数的。也就是说，那是一个符号……但这并非单纯的绘画作品，而是具有很强的省略化的符号……对我来说，漫画无非一种表现手段的符号(形式)。实际上，并非我绘画，我以为我是以某种特殊的文字叙述着故事。”^[4]在当下二次元文化工业中，角色的内容操作方式也占据了核心位置。自20世纪60年代起，以《铁臂阿童木》为代表的一系列电视动画开始通过贩售动画、漫画中的角色商品获取收益，至80年代后，角色周边商品已经成为动漫内容延伸并以此获取附加经济收益的重要手段。在这种趋势下，制作更精良的角色、直接以“角色表现”方式吸引受众成为二次元营销与内容创作中的范式。90年代末以来，角色甚至已经可以脱离故事本身而显现出其内涵的叙事性。

日本学者东浩纪将当代动漫游角色分为视觉化的“人设”与叠加了叙事意义的“角色”两个层面^[5]。从二次元的符号性出发，二次元角色的“人设”与“角色”呈现出的是符号中的“组合”与“聚合”的关系。赵毅衡指出，“组合即是一些符号组合成一个有意义的‘文本’的方式”，而聚合则“是符号文本的每个成分背后所有可比较，从而有可能被选择，即有可能代替被选中的成分的各种成分。”^[6]通过组成人设各部

分的有机拼接，二次元角色的“人设”形式化的身体指代性得以完成，实现的是相似性之下的隐喻功能；而“聚合”则是在组成人设的各部分中，存在对于人设背后一定叙事空间的规约性换喻指涉，在这一层面上，组成人设的各部分不仅仅具有映射现实物的功能，同时也存在其基于消费习惯而形成的固定意义。例如，在女性角色的设定中，往往用黑色长发搭配具有“大家闺秀”“传统的东方女性”性格特征的角色，用双马尾搭配“看起来表面高冷，但内心却很善良热情”的“傲娇”性格。换言之，人设的组合方式实现的是二次元符号的“语法”功能，即上文所阐述的“形式直观”特征；而在人设组合的各个部分，则是二次元符号的“语义”，实现的是二次元语言背后约定俗成的特定内涵，即表征指示性之下的规约性语义空间。因此，对于二次元的审美实践来说，其产生的意义实现方式不仅仅建构于形式之上的“陌生化”，而是更凸显于其背后约定俗成的意义之中。

随着文化产业实践的发展，二次元符号体系已经得到完整的构建：一方面呈现出较为系统的结构性，以至于角色本身可以完全脱离创作者，能够通过AI的方式进行生成；^①另一方面，其背后的符号内涵除了形成固定的指陈关系外，也逐渐充实并形成“属性资料库”。仍以角色消费为例，二次元受众对于角色的意指实践不仅仅限于人设对其角色人物身体指涉，亦更着迷于构成角色外在及其内涵属性的“设定”。在一些二次元受众的眼中，这些构成人物角色的设定，其魅力要远远超过角色本身，他们执着于这类角色的服饰、身份、身体特征而并不在意叙事所带来的体验——正如当下被戏称为“难民片”的一类动画，它们往往以轻松的日常故事为主题，受众对于这类动漫作品往往“看过就忘”，就像流窜于不同文本间消费的“难民”般执着于符号本身所带来的满足感。由此，二次元文化符号的审美路径变得清晰：其符号表征对于二次元文化的类型进行了标出，而受众通过对符号表征背后的规约意义完成对文本的情感投射功能。

(三)符号应用:二次元元素的文本融合

如此来看,二次元文化本身所出现的诸如“萌”“腐”“虐”“燃”等审美情趣的标签化分类方式亦正是根植于其符号的消费方式之间的。例如,从字面解释来看,“萌”中蕴含的可爱化、幼小化审美情趣,“腐”中包含的对于男同性恋题材的消费性,“燃”中所表达的青春奋斗故事等,均不是二次元内容所独有的。

网络小说、电影等大众文化对于二次元文化的观照可以分为两种方式:首先,是对于二次元受众本身进行的写实。例如,2017年上映的青春电影《闪光少女》,讲述了一个爱好扬琴的少女在组建乐队过程中,遇到了一群喜爱动漫和cosplay文化的二次元爱好者,从最初的孤立到互相理解,最后成功登上舞台的故事。《闪光少女》中再现的二次元爱好者的生活,作为“小众”并不被大众所理解和接受,影片再现了二次元迷族的生活困惑,对于二次元受众能够产生心理接近的效果。其次,是以互文性为手段,在文本中产生能够让受众联想到二次元动漫游等题材的方法。如模仿日式轻小说的“国产轻小说”类型创作中,较为常见的就是对动画、漫画、游戏的直接改编。在探讨“萌”“腐”“燃”“虐”等题材的审美情趣时,我们不应只局限于其解释项,亦应注意到其所具有的意向性,即能够深入到二次元文化的符号形式以及二次元受众的消费方式之中。例如,对“萌”的探讨中,在“小而可爱”的词义背后,其所具有的特殊性是“通过对‘萌’元素有意识的使用而实现了对人物、情节和意义的标签化”^[7],这种从符号的内涵而生、又回归到符号的消费中去的审美实践方式,才是当下电影、网络文学与二次元要素相融合下审美实践的基本方式。

三、“世界”的形成与意义再现

正如前文所说,“二次元世界”形成了一种“与别的世界区隔开来的壁垒……这种壁垒称作‘次元之壁’”^[8]。以伯明翰学派传统对于亚文化的研究出发,无论是自我的“身份标出”“抵抗性”乃至独特的“语用方式”,二次元文化的亚文化属性所产生的壁垒性

都是一种普遍性的必然。这种阐释虽然从行为的角度表明了二次元受众的“独树一帜”,却忽略了二次元文化中的客体即二次元内容对二次元受众主体的影响。

(一)本体:现实还是虚构

日本学者大塚英志通过考察20世纪80年代出现的亚文化现象,指出以“角色小说”为代表的文学作品是建立在“动画—漫画想象力”之上的文学类型,是对于动画、漫画进行描写的文本生产。诚然,二次元文化符号本身的表现方式与内容中多出现的魔幻、科幻等元素很容易让研究者误认为二次元文化在本质上即是“虚幻”的,是不能反映现实的文本。这种说法显然值得商榷。二次元文化的根基——日本动漫在产生初期,以《桃太郎海之神兵》为代表的一系列动漫片即裹挟着特定的政治含义;而在当代的二次元国创中,写实性要素为卖点的动漫作品如今亦不少见。例如,以《我是江小白》为代表的系列现代城市动画作品,不但以初入职场青年人的困惑与成长为主题,甚至通过美术的方式精确再现了重庆的城市风貌。可见,二次元世界中固然存在虚幻,但也不能否定其对于现实的指涉能力,正如诸多日本研究者提到的战后日本动漫所表现的“阿童木问题”:以一个不能成长的身体(阿童木的角色)来表现生老病死的社会现实性^[9]。这种形式与内容之间无法调和的悖论,在动漫游发展的历史中一直作为争论的焦点而存在。

在二次元语言中,虽然其能指是建构在对现实性的艺术化再现之上,但其在所指层面上并非单纯与能指的现实指涉相对应,而是在自身的审美实践中又产生了非指涉现实的内涵。以“拟人化”为手段的一系列二次元文化为例,在2018年播出的动画片《工作细胞》中,即将活跃在人体中的红细胞、白细胞、血小板以动漫角色的形式表现出来。在这类作品中,一方面观众看到的是动画通过“拟人”的手法对物的体系进行换喻;另一方面,尽管“拟人化”并非二次元文化独有的叙事方式,但由于其存在于符号中的“属性资料库”属性,使“拟人化角色的现实意义

实现仍然需要借助于其核心地位的‘角色’要素本身,即二次元审美的投射而实现”^[10]。甚至可以说,在很多情况下,对于二次元审美性的消费远远超过了其拟人后的指涉,而拟人在此则仅作为一种故事的构建手段而存在。可见,由于二次元符号本身所具有的再现与阐释之间的二义性,使其在现实与虚构之间呈现了多层面的含义。笔者认为,这种多层面性已经不能简简单单将其定义为“虚构”抑或“现实”,而正如电子游戏研究者艾思宾·阿塞斯(Espen Aarseth)在讨论电子游戏的真实与虚构时所提出的,将游戏视为传统文学语境之下的虚构并不符合数字时代出现的新状况,游戏中所出现的客体所表现出的是一种并不完全真实也不完全虚构的中间状态^[11]。

对于这一中间状态的归属,从米尔格拉姆(Paul Milgram)与岸野文郎所提出的“现实—虚幻”的连续轴来看,在当下的数字环境下,虚幻与现实分别处于轴线的两端,而“增强现实(Augmented Reality)”与“增强虚拟(Augmented Virtuality)”均处于“混合现实(Mixed Reality)”的状态^[12]。由此来看,二次元本体所表现出的无疑具有一种“混合现实”的特征,其既可以通过符号形态引导受众、使其对表征背后的现实显出由符号消费同一化的狂热;又可以看似再现世界,但却使得受众仅仅沉溺于符号消费的虚幻快感之中。毫无疑问,与其个别讨论二次元内容所具有的现实抑或虚幻属性,不如以“混合现实”的方式去定义二次元的本体更为恰当。从这一角度出发,当下二次元文化所表现出的“政治化”与“去政治化”的

重叠特征,即是其“混合现实”性之后的真实显现。

(二)认识世界:混合现实下的意义建构

综上所述,在混合现实的本体下,对于二次元文化是否具有现实性这一话题不可一概而论。混合现实不单单限于文本之中,亦存在于认识论体系之内,这种与现实息息相关的意义建构或因二次元文化的社会背景而造就,或由于二次元依赖于媒介使用而产生。换言之,在一些情况下,二次元受众不仅在解读二次元的文本,也在消费之中重新发现自我、以现实的维度对其文本内涵进行重新建构。而通过自成一体的符号性与世界观以及广泛的媒介依赖,混合现实的意义建构方式在一定程度上亦具有值得探讨的先锋性。

首先,是二次元叙事中常使用的“后设性”手段。这里的后设性不单指在文学叙述中常出现的“后设叙事”或“元叙述”,通过提示作者的叙述过程以暴露出叙事的虚构性,从而深化虚构与现实之间的意义;二次元的后设性同时也通过一种“缺失”的方式暴露出虚拟的缺陷。如20世纪90年代末至21世纪初期流行的以新海诚的早期作品《星之声》《云之彼端、约定之地》为代表的“世界系”作品群,这类作品往往并不标明当时的社会政治环境,但却有着强烈的末世情结。这类作品虽然面向青少年读者的情感消费需求,但一方面“世界系”作品诞生于日本泡沫经济后的心理内化时代,无疑是对社会现实的一种映照;另一方面从异文化的接受来看,异文化受众会站在本文化的现实角度从自我的方向对其世界

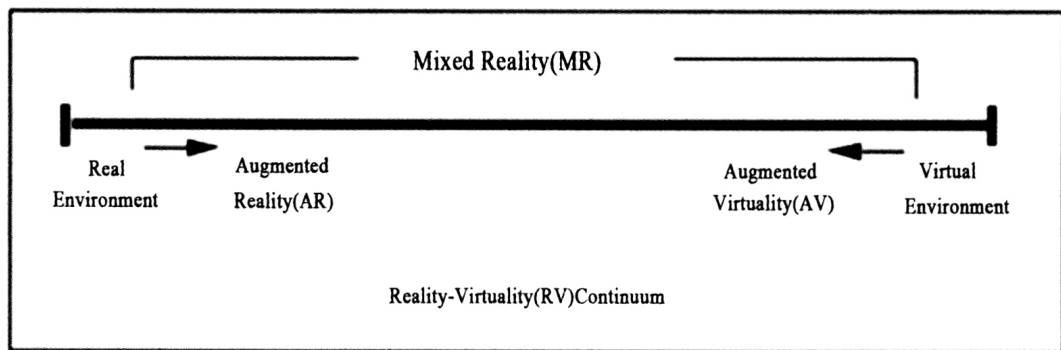


图 米尔格拉姆与岸野文郎的“虚拟—现实”连续轴

观进行再建构。正如东浩纪的“游戏性的现实主义”概念所指出的,对于诸如游戏、轻小说等“新文本”的现实体察不仅仅存在于游戏玩家在游戏过程中对于多条叙述线、站在不同角色的对比后回归自身和感情移情之下,也由于以轻小说等为代表的后现代文学并不具备对现实的指涉能力,所以亦强迫读者回到“元环境”的层面,即通过故事内部的虚构与故事外部的现实相连接的方式,从置身于创作者的现实环境的角度获得更深层次的现实性^[13]。因此,我们很难确切定义“世界系”到底是对现实的“顺应”还是对时代本身的“抗拒”,而作品的意义也在一定程度上回归于受众主体自身,即“后设”式的虚实对比之下。

虽然将作品的意义委身于受众的主动性考察确实还存在着偏向乐观主义的期待,但例如《刀剑神域》等作品,在文本中加入现实与虚拟的多层面映照并利用虚拟的缺陷引发思考的“后设”方式,在二次元文化中仍然被广泛应用。从文化创意的角度来看,维持动漫游创作中消费性与现实性之间的平衡以防止其掉入消费主义的误区,仍然是一个值得高度关注的问题。

与“后设性”相并行的即是在二次元文化中出现的“同人化”取向。同人文化向来与二次元文化的发展息息相关,进入21世纪以后,在二次元文化转向以角色为核心的大背景下,传统以世界观为核心的同人创作亦被以角色为核心的同人创作所取代^[14]。与此同时,互联网之下技术条件技术阈值的降低也使得同人的话语权被更多普通受众所掌握,同人文化出现了两个角度的变迁:首先,通过同人式的阐释以维护粉丝的权力,这与抵抗/收编意义之下的亚文化解读相类似。通过对作品本身、作品角色的解读与探讨,二次元群体在认同之下维护了对作品的阐释权力,而这种现实权力在某些情况下又影响了二次元的商业生产。其次,同人文化不再仅限于单纯的创作式的完整叙事,而逐渐转向为一种碎片化的形态,在这样的前提之下,受众能够广泛地通过自己的生活体验与理解方式,将作品中的元素进行“二

次设定”而不断地丰富二次元内容之下的符号意义、壮大二次元符号中的“资料库”系统、甚至反向地通过二次元的符号方式将三次元作品进行“批评实践”,如齐伟便以分析二次元粉丝对于电视剧的同人创作方式,认为二次元文化实现了粉丝群体的沟通与对原文本的“盗猎”^[15]。笔者认为,从“泛二次元”的角度出发,对于现实的二次元化不仅仅局限于“有爱”的粉丝消费中,亦在一定程度上实现了二次元受众对于现实的意见表达。如以“鬼畜”文化为代表的“泛二次元”文化空间内,通过“鬼畜”这种戏谑的方式对时事热点、公众人物的评价与批判亦不少见。^②

总而言之,二次元受众亦并非是文本之下无能为力被动接受者,从宏观的视角来看,我们也应该抛弃对二次元世界单纯的“虚构”成见而进一步透视其虚构表象下的现实属性:一方面,着眼于二次元受众之于文本之外重新构建的主体性,在虚拟与现实的链接中所产生的意义效果;另一方面,对于二次元内容本身结构或二次元受众的消费形态的洞察或许具有一定的预见性,而能够昭示后现代下的新媒介文本形态的发展趋势。

四、二次元文化的大众化之路

有趣的是,二次元文化在产生之初即与日本“御宅”文化相关联,却最终走向了不同的道路。“御宅”在本质上是一种因为极端迷恋某事而在一定程度上脱离社会的“过度自我中心主义”的文化实践方式,是一种带有负面标签的大众文化类型。虽然近年来日本政府在传统的发达领域被反超而大肆以“Cool Japan”为卖点宣扬其软实力,动漫cosplay歌舞剧等甚至登上了全国性跨年节目“红白歌会”,但在笔者对日本人进行的“对于御宅族的印象调查”中,被调查的26人中只有5人选择了“印象变好”选项,所占比仍然不到20%。虽然笔者未对国内的二次元文化评价进行评测,但从大众媒介再现方式来看,笔者认为其中既有类“御宅”式、“影响青少年价值观”与“文化侵略”式的隐忧,也有“洛天依登上湖南台春晚”“这届年轻人爱在B站学习”乃至以动画的方式表达

青年马克思对理想追求的《领风者》这样的正面意见出现。故而,二次元的功与罪并不在于二次元这个标签本身,而在于二次元内容的自律性之上。在二次元文化的大众化之路上,笔者认为还应将其视为有力工具。既然二次元文化已经成为一种现实,利用其公共性的特征而通过二次元的手段传递正能量与主流价值观,能够在接近性之下创造出其不意的舆论效果。

动漫(Anime/Manga)作为一种舶来品,“与其说是一种形式,不如说是一种可能性”^[6]。而这种可能性就存在于二次元的符号表征背后。在我国当下的二次元内容实践中仍然存在这样的弊端,即使是由中国本土所生产出的二次元动漫游产品,当其出口国外后,却很难建立起对于中国文化认知的指涉。因此,在解读意义之后的“发明意义”或许更为重要——如何在二次元的“资料库”中添加更多对于中国要素的审美性、建构起对中华文化的好感,突出“国创”的价值,相信也是文化创意工作者需要进一步考虑的话题。

注释:

①来自复旦大学、同济大学、卡内基梅隆大学和石溪大学共6位学生搭建了一个利用人工智能自动生成精美动漫角色的网站 MakeGirls.moe,在网站中,使用者“只需要选择自己喜爱的头发、眼睛、微笑、张嘴等等特征,然后点击‘generate’就可以通过训练出的AI模型来生成一个动漫人物”。

②“鬼畜”概念来源于日本视频网站 niconico,其特点就是对画面和声音进行重复剪辑,以达到搞笑的效果。

参考文献:

[1]何威:《从御宅到二次元:关于一种青少年亚文化的学

术图景和知识考古》,《新闻与传播研究》2018年第10期。

[2]大橋崇行:《ライトノベルから見た少女/少年小説史》,東京:笠間書院2014年版,第41页。

[3]赵毅衡:《形式直观:符号现象学的出发点》,《文艺研究》2015年第1期。

[4]大塚英志:《御宅族的精神史:1980年代论》,周以量译,北京:北京大学出版社2015年版,第33-34页。

[5]東浩紀、伊藤剛、夏目房之介:《コンテンツの思想》,東京:青土社2007版,第121-132页。

[6]赵毅衡:《符号学:原理与推演》,南京:南京大学出版社2016年版,第156-157页。

[7]孔朝蓬、刘琦:《作为文化的“萌”元素:互联网时代中国青春电影的接受美学分析》,《当代电影》2018年第9期。

[8]林品:《青年亚文化与官方意识形态的“双向破壁”——“二次元民族主义”的兴起》,《探索与争鸣》2016年第2期。

[9]宇野常寛:《母性のデストピア》,東京:集英社2017年版,第50页。

[10]张路:《拟人化角色:意义建构、叙事与消费》,《当代动画》2019年第2期。

[11]Espen Aarseth, "Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games", Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques, 2007, Vol. 9, pp. 35-44.

[12]Milgram, Paul. Kishino, Fumio, "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays", Information Systems, 1994, No. 12, pp. 1321-1329.

[13]東浩紀:《游戏性写实主义的诞生:动物化的后现代2》,黄锦荣译,台北:唐山出版社2015年版,第150-174页。

[14]吉本たいまつ:《おたくの起源》,東京:NTT出版2009年版,第91-92页。

[15]齐伟:《“臆想”式编码与融合式文本:论二次元粉丝的批评实践》,《现代传播》2018年第10期。

[16]Zoltan Kacsuk, "Re-examining the 'What is manga' Problematic: the tension and Interrelationship between the 'Style' VS 'Made in Japan' Positions", Arts, 2018, No. 7, p.26.