广东省深圳市深圳外国语学校2021-2022年高三11月月考免费试卷完整版

1.

阅读下面的文字，完成下面小题。

材料一

二次元是一个ACGN[注]亚文化圈专门用语，来自于日语的“二次元（にじげん）”，意思是“二维”。次元即维度的意思。日本早期的动画、漫画、游戏等作品都是以二维图像构成，其画面是一个平面，所以通过这些载体创造的虚拟世界被动漫爱好者称为“二次元世界”，简称“二次元”。二次元就是指以动画、漫画、游戏等非写实画面构成的作品，它既区别于“一次元”——以文字为表达形式的作品，又区别于“三次元”——真人电视剧、真人电影等以真人表演写实画面构成的作品。还有一种“2.5次元”，即真人表演与人造动画合作作品，以及由ACGN作品衍生而来的舞台剧等真人表演作品，Cosplay（角色扮演）被认为是“2.5次元”的主要表现形式。“二次元”还具有“架空”“假想”“幻想”“虚构”之意，指人类幻想出来的唯美世界，用各种憧憬的体现虚袭观赏者的视觉体验，本质其实还是三次元世界的人类心中模糊的对梦想生活的憧憬和对美好未来的期望。二次元在ACGN文化圈中广泛被用作对“架空世界”或者说梦想世界的一种称呼，但ACGN并非等同于二次元。

注：ACGN为英文Animation（动画）、Comic（漫画）、Game（游戏）、Novel（网络小说）的合并缩写。

（摘编自百度百科等“二次元”概念条目）

材料二：

在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。

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。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。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。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狂热；又可以看似再现世界，但却使得受众仅仅沉溺于虚幻快感之中。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。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