

DAFTAR PUSTAKA

- Baldwin, Elaine, et al. *Introducing Cultural Studies* (2nd Ed) [M]. England: Routledge. 2013.
- Ivan Chandra Nova, Harris Hermansyah Setiajid. The Indonesian Subtitles of Qiqi and Bennett Characters Utterances in Genshin Impact Game: A Study of Subtitling Strategies[J]. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. 2023. 5(1).
- Jingyu Liu. Impact of Culture on Genshin Impact Game Texts Translation[J]. Tianjin University. 2023(13).
- 唐汉一, 王琳. 网络游戏《原神》“出海”背后的中国文化传播[J]. 社会科学前沿, 2023, 12(9): 5221-5228.
- 乐雨袁. 新媒体时代国产游戏中中国文化符号的跨文化传播——以《原神》为例[J]. 海外英语, 2023(2): 214-216.
- 刘若涵. 中华传统文化在角色扮演游戏中的融入与传播——以《原神》璃月城邦为例[J]. 数字出版研究, 2024(4).
- Marisha Adilina. The China's Government Cultural Diplomacy Through Online Game: Genshin Impact Toward International Public[D]. Muhammadiyah Yogyakarta University. 2021.
- Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (9th Ed) [M]. England: Routledge. 2021.
- 吴问涛, 韩俊涛, 卫逸竹. 国风元素与国产游戏的碰撞——以《原神》为例[J]. 大众文艺, 2024(01): 74-76.
- Xingwei Wang. Chinese Games and Cultural Dissemination: A Case Study of “Genshin Impact” [J]. Beijing University of Chemical Technology. 2023.
- 杨雯颖, 许艳玲. 中华优秀传统文化在网络游戏中的跨文化传播——以《原神》为例[J]. 新闻世界, 2023(12): 108-111.
- 殷海光. 中国文化的展望, 殷海光作品系列[M]. 上海三联书店. 2002.
- 余兆强. 中华传统文化元素在游戏场景设计中的应用探讨——以《原神》游戏为例[J]. 美术文献, 2023(1): 126-128.
- 张妍, 李金昊, 赵宇翔. 文旅融合背景下国产游戏创新与推广的模式探索: 基于《原神》的案例分析[J]. 图书情报知识, 2021, 38(5): 107-118.
- 张京兰, 姚佳. 国产游戏的中国传统文化传播模式研究——以《原神》为例[J]. 传播与版权, 2023(14): 82-86.
- 赵晗旭. 浅析开放世界游戏对我国文化传播的影响及对策建议——以《原神》为例[J]. 科技传播, 2023, 15(20): 101-104.
- 朱丹红, 武艳. 从网络游戏《原神》看中华传统文化的符号化对外传播[J]. 出版发行研究, 2023(11): 73-78.
- 周世豪, 王诗怡. 国产游戏文化输出的新模式探索——以《原神》为例[J]. 社会科学前沿, 2023, 12(2).