Примерно в XIV–XV веках в Китай начали прибывать западные миссионеры, которые принесли с собой большое количество книг и западную культуру. В последние годы, с быстрым развитием науки и техники, Интернет, мобильные телефоны, компьютеры и другие электронные медиаустройства становятся все более популярными в Китае, передача информации становится все быстрее и быстрее, что делает общение между Китаем и Западом все более удобным, а культурные обмены между Китаем и Западом становятся все более тесными. Одним из методов культурной коммуникации, который легко воспринимается публикой, являются трансмедийные проекты. Трансмедиа — это способ распространения информации с использованием нескольких медиа платформ, который подчеркивает сотрудничество и взаимодополняемость между различными медиа, а также расширение и развитие историй в разных медиа. Трансмедийные проекты, как новое явление в медиаиндустрии, создают уникальную вселенную посредством повествования во всех видах медиа. Романы, телесериалы, фильмы и игры — вот некоторые из наиболее распространенных способов распространения трансмедийных проектов.

Однако из-за различий в социальных системах Китая и Запада между китайской и западной культурами существует множество противоречий и конфликтов, поэтому не все трансмедийные проекты будут популярны в Китае. Мы проанализировали данные о продажах билетов на китайские фильмы с 2014 по 2024 год , а также данные о некоторых приложениях, которые более популярны в Китае , и получили следующую информацию.

Характерными особенностями наиболее популярных западных трансмедийных проектов являются:

1. Они были представлены в Китае раньше, являются воспоминаниями детства многих людей, их содержание простое и понятное, и может быть понято, когда язык не очень удобный, например, Том и Джерри, Дисней.

2. Имеют свою собственную сильную сюжетную вселенную, например, Marvel.

3. Ко-брендинговые кампании с несколькими брендами в Китае, появляющиеся во всех уголках китайского рынка, например, на коробках для слепых, товарах повседневного спроса или упаковках для продуктов питания и напитков.

Что касается тех трансмедийных проектов, которые не пользуются большой популярностью, то у них есть несколько причин:

1. Широкое распространение некоторых идей в Китае не способствует развитию китайского общества, поэтому не все западные трансмедийные проекты могут быть представлены в Китае, и правительство отсеивает эти сообщения из других стран. Многие из них не имеют разрешения китайского правительства и не могут широко распространяться в Китае.

2. Отношение к развлечениям. Например, десять лет назад в Китае существовали правила, согласно которым игры считались плохими и ограничивали их распространение в Китае, и такие трансмедийные проекты, как Warcraft, основанные в основном на играх, не могли широко распространяться в Китае и поэтому не были очень популярны.