

<<日本动漫产业与动漫文化研究>>

图书基本信息

书名：<<日本动漫产业与动漫文化研究>>

13位ISBN编号：9787301182413

10位ISBN编号：7301182414

出版时间：2011-1

出版时间：北京大学出版社

作者：李常庆

页数：302

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<日本动漫产业与动漫文化研究>>

内容概要

本书以日本动漫产业及动漫文化为主要研究对象，对日本动漫产业链的形成、日本漫画的诞生与发展、日本动漫产业60年的发展变迁、日本政府大力扶持动漫产业的发展等方面进行了考察，以较为全面的视角来探讨日本动漫产业的发展与演变、成功的经验及存在的问题、动漫产业与文化的关系。希望通过此次研究，为中国动漫产业的发展提供参考和借鉴。

<<日本动漫产业与动漫文化研究>>

作者简介

李常庆 男，四川成都人。

1982年毕业于四川大学外语系。

1985年公派出国留学，1987年3月毕业于日本国立图书馆情报大学研究生院，获学术硕士学位。

1992年4月东京大学教育学科博士课程毕业后，就职于日本的出版社从事辞书的编撰工作。

1996年10月回国，任教于北京大学信息管理系。

日本筑波大学图书馆情报学博士。

现任北京大学信息管理系教授、博士生导师。

主要研究领域为出版产业与出版文化研究。

编写出版著作多部。

<<日本动漫产业与动漫文化研究>>

书籍目录

第一章 日本的动漫产业 第一节 日本动漫产业及产业链的关系 第二节 日本动漫产业主要组成部分及产业规模 第三节 日本动漫产业成熟的商业化运作模式 第四节 日本动漫产业的特点 第二章 日本漫画的诞生与发展 第一节 日本漫画的诞生 第二节 日本现代漫画的普及与发展 第三节 日本现代漫画的出版 第四节 日本现代漫画的特色与盛行的原因 第五节 日本现代漫画编辑出版的变革 第六节 日本现代漫画所存在的问题及其影响 第七节 结语第三章 日本动漫产业60年的发展及变迁 第一节 日本动漫产业的特征及规模 第二节 日本动漫的产业化道路 第三节 日本动漫产业存在的危机 第四节 结语第四章 日本政府大力支持动漫产业的发展 第一节 日本政府大力发展动漫及内容产业的背景 第二节 日本政府发展动漫及内容产业的战略与政策第五章 日本动漫与日本民族精神和价值观第六章 日本动漫产品的传播形式与流通渠道第七章 日本动漫题材对中国传统文化的利用第八章 日本动漫作品中的欧美文化元素及对欧美的影响第九章 日本动漫人才的培养第十章 日本动漫在中国大陆的传播和影响第十一章 日本动漫作品在台湾地区的盛行及给青少年的影响附录 日本知名动漫家和他们的作品后记

<<日本动漫产业与动漫文化研究>>

章节摘录

三、利用武术、功夫文化的日本动漫日本漫画中出现中国武术和功夫的作品数不胜数，从早期的《圣斗士星矢》（车田正美著）中的紫龙师徒在庐山五老峰修炼武功就已经出现，乃至现在代表日本最高水平的格斗游戏《VR战士5》中，有接近半数的角色都使用中国功夫。

中国功夫被日本人通过动画、游戏等方式更为华丽、直观地呈现在受众面前，而且绝大部分日本动漫游戏中的中国功夫都会表明来自中国，甚至发源于哪个门派，而不是划入日本武士道的范畴。

当然，这也是因为中国功夫在国际成名较早，一提到武术也自然会联想到中国，这是无可争辩的，所以日本也不敢夺人之美。

然而，在国际尚未完全熟悉的领域，例如一些中国的古典文学和非物质文化遗产，日本就会有意混淆视听，以便将中国文化彻底日本化，这是值得我们警惕的。

对于这个问题的解决方法，一方面要扩大中国的影响力，在国际舞台上更全面地展示自己的文化，另一方面，要对非物质文化遗产提前进行保护，并进行挖掘推出强势的文化产品。

四、利用围棋文化的日本动漫《棋魂》《棋魂》日文版由集英社出版，繁体中文版由台湾东立出版社出版。

原作：崛田由美；漫画：小畑健《棋魂》是一部不可多得优秀动画作品，包括它的漫画原作，无一例外地能在全剧各处发现各种令人拍案叫绝的细节，并且作为一部商业TV连续剧，每集末尾留下的商业性质悬念都是恰到好处。

最难得的是，《棋魂》把围棋这一在外行人眼中显得极其枯燥、深奥的脑力游戏演绎得紧张、刺激，其中虽不乏做作之嫌，但平心而论已属难能可贵。

故事描写了一个原本对围棋一窍不通的小学六年级学生进藤光在阁楼里发现了一张带有血迹的围棋棋盘，被千年棋魂藤原佐为附身。

从此，进藤光在佐为的指导下，学习围棋，和筒井学长和三谷共同组建了学校围棋社，并成为了院生，认识了伊角、和谷、越智等许多和他同龄的高手。

与此同时，被进藤光体内的佐为打败的围棋名家的儿子塔矢亮，也为了追赶佐为，进入了职业棋坛。

第二年，进藤光也通过努力通过了职业考试。

但就在这时，佐为却不明不白地消失了。

<<日本动漫产业与动漫文化研究>>

后记

1985年初我被公派去日本留学，在东京地铁上常常看见成年人手捧一本漫画书或漫画杂志看得津津有味，后又了解到我的日本同学中也有不少人喜欢看漫画，甚感惊讶，又印象深刻。

在这之前，我一直以为漫画只是儿童读物，完全没有想到日本有这么多的年轻人，甚至一些中老年人也喜欢看漫画。

在日本读研究生时，我选修了部分与出版和媒体有关的课程，对日本人喜欢看漫画的情况有了初步的了解。

东京大学博士课程毕业后，我进入日本的出版社从事辞书的编撰工作，并开始关注日本漫画的出版及动漫产业的发展。

1996年底，在日本留学和工作近12年后，我回到了祖国，来到北京大学信息管理系任教，从事编辑出版的的教学和研究工作。

回国后不久发现国内不少儿童和青少年也喜欢看漫画，特别是大量日本盗版漫画作品充斥国内漫画市场，对儿童和青少年产生了很大影响。

为此，1999年我在北大学报上发表《日本现代漫画出版研究》一文，产生了一定的影响。

与此同时，我开始指导本科生和研究生撰写动漫方面的毕业论文，对动漫的发展有了进一步的了解。

2006年，我受邀参加《中国动漫产业发展的政策导向与实施策略研究》（项目主持人：程郁缀教授）国家社会科学基金特别委托项目，作为主要参与者，承担了日本动漫和韩国动漫发展的研究，并与我的研究生一起撰写了15万字的课题报告。

有了这些研究积累，2007年我申报的教育部人文社会科学研究规划基金项目“日本动漫产业研究”获得立项，我和我的研究团队花费了三年多的时间，在前期研究的基础上对日本动漫产业及动漫文化进行了较为系统的总结，不仅对日本动漫产业的发展历程及产业特点等进行了梳理和总结，还对日本动漫文化的发展现状及独有的特征等进行了考察。

作为该课题的最终研究成果《日本动漫产业与动漫文化研究》一书，在北京大学出版社的大力支持下，得以出版。

<<日本动漫产业与动漫文化研究>>

编辑推荐

《日本动漫产业与动漫文化研究》是传播学论丛之一。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>