

<<存在与感知>>

图书基本信息

书名：<<存在与感知>>

13位ISBN编号：9787513012850

10位ISBN编号：7513012857

出版时间：2012-6

出版时间：知识产权出版社

作者：吴新兰

页数：276

字数：300000

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>

<<存在与感知>>

内容概要

《存在与感知：日本动漫在中国的跨文化影响》的影响是近几年来社会关注的热点和焦点，其牵涉经济、社会、文化、艺术的各个方面。

如何认识日本动漫文化在中国的跨文化影响以及未来的走势，不仅需要理论层面的解读，也是事关国家经济文化安全的重要问题。

这本日本动漫文化研究专著结合了这一热点课题，运用多种形式的文献以及大量的调查、访谈等第一手资料，把日本动漫在中国的跨文化影响作为一个社会学个案，研究中国当前社会转型时期民族文化的生存景况、新型文化结构的域化特征、作为新文化主导的青年文化的外化形态、中国社会生活“新景观”与世界他国的可比性、日本动漫在中国影响的负效应、国家在话语权和权利资本争夺战中的策略等问题。

<<存在与感知>>

作者简介

吴新兰，女，1979年出生。
山东大学外国语学院本科毕业，南京大学外国语学院硕士毕业，南京大学社会学系博士毕业。
08年取得法学博士学位。
现任教于南京邮电大学外国语学院日语系。
主要研究方向日语语言文学、日本文化、中日文化比较。
至今在《中国外语》、《社会观察》《甘肃社会科学》等杂志上发表论文数篇，出版译著一本，合著两部。
现承担校级课题一项。

<<存在与感知>>

书籍目录

绪论

第一章 日本动漫文化：一个动漫大国的崛起

第一节 日本动漫的演化及分类

第二节 日本动漫的文化特征

第三节 日本动漫的全球化影响

第二章 “立体式”扩张：产业介入与文化侵蚀

第一节 集聚与扩散：动漫生产的“产业化”

第二节 企划与运营：动漫营销的“立体化”

第三节 操纵与推进：政府动漫政策的“文化策略”

第三章 生活的“嵌入性影响”：文化的稀释

第一节 宣泄：读图时代感性的“快餐文化”

第二节 失语：动漫文化的“去阶层”化

第三节 异化：动漫文化的“功利性”

第四章 寄托与沟通：青年文化的“结域化”

第一节 寄托：内涵丰富的个人心理安慰

第二节 沟通：同辈群体的影响与交流

第三节 青春情结：动漫传播形成的群体价值观

第五章 表现：“自我”、“他我”的青春之舞

第一节 Cosplay：异装“角色扮演”的狂热

第二节 Creole：漫友“新语言”的生成

第三节 恍然若梦：漫友生活日常行为的“艺术化”

第六章 区隔：“代际差异大于跨文化差异”

第一节 全球共同的“文化经验”的表象

第二节 代际差异的形成与分化

第三节 代际内小群体化的形成

第七章 危机：日本动漫跨文化传播的负效应

第一节 民族文化认同感的弱化

第二节 “利”、“艺”之争下艺术庸俗化

第三节 中国“文化资本积累”的困境

第八章 思考：争夺经济资本及国际文化传播的话语权

第一节 引起关注：经济发展与文化安全

第二节 创新成果：动漫本土化进程

第三节 走向世界：主动型的动漫攻略

结论：研判与认知

参考文献

附录一：访谈记录案例

附录二：动漫文化对青少年成长的影响调查问卷

<<存在与感知>>

章节摘录

版权页：插图：动漫中的此类例子很多。

笔者认为，日本动漫中民族文化的特征其实包含了日本人对自己民族历史的骄傲，对生活方式和价值观的珍视。

一些动漫甚至直接以日本历史、日本英雄、日本奇人为主角，如《邪马台幻想记》、《浪客剑心》、《聪明的一休》，等等。

创作的时候，漫画家似乎心中只有日本观众，他们开始并没有把创造超越国别的东西作为目标。

对许多动漫家而言，日本动漫在国外何以如此受欢迎简直是个谜，宫崎骏说：“我发觉我的作品就是日本历史的角度，日本自然观的产物……我做电影的时候脑子里并没有什么世界市场的想法……日本将一直是我工作的最好的基础。

”对日本动漫中的民族文化特色问题，漫画家是有一种自觉的意识。

同样，对日本动漫中的民族文化特色问题，漫友在观赏时感受颇为深入。

（访谈1）具体的体现有很多方面。

比如：生活方面可以告诉你日本人的生活方式，生活态度，很多漫画都有樱花，可见日本的赏樱文化的悠久，还有就是可以看出日本人很爱干净，每天都洗澡，日本的居住处大多都有和室，可以看出他们积极保留传统文化。

还有就是居家爱简的方式。

教育方面可以参考校园漫画，可以看出日本教育重视团结、团队精神，重视体育教育，还有就是重视礼教，尊重长辈。

还可以看出他们的不服输的精神。

二、“拿来文化”的再生产特征 在一种文化内总有许多外来的“舶来品”，尽管（并且这一点很重要）随着时间的推移，这些舶来品可能逐渐被认为是该文化自身的一部分。

只有仔细地研究历史才能揭出它们的起源。

人的创造活动需要一定的生活资料作前提，需要一定的劳动对象、劳动资料以及提高劳动者本身素质的一些教育、服务设施作为手段和条件，如上代人及同代人创造的文化成果——科学、书籍、机器、概念等。

日本有着对“拿来文化”进行再生产的优良传统，如“汉字与民族语言完全结合，把汉字与原来的母体脱离开来使用。

日本的汉字训读法，就是使用了汉字却没有使用汉语读者的最好例子。

在日本这样成功地‘驯服’了汉字后，反而更加离不开汉字了。

相反地，在朝鲜，用了很多手法想要驯服汉字，但却无功而终，结果是造出了自己独有的文字。

”日本的动漫文化就是在物质和技术发展成熟的条件下，在向外来文化的学习的基础上，集中综合然后发展自己特色的结果。

可以说，无论是从“漫画”一词的产生来看，还是从动漫文化的发生和发展来看，日本动漫文化都是文化交流的结果与象征。

动漫文化在日本繁荣和日本民族善于吸收、博采众长有着很大的联系。

日本总是在吸收外来文化的基础上发展出自己民族特色的文化。

日本漫画是在欧美漫画的基础上发展起来的，而日本式“拿来主义”的最大特点就是，很少亲自做基础性研究，却擅长在别人的研究成果里搞自己的发明创造，最后把原属于别人的东西改造成自家的特产。

漫画也不例外，虽然日本漫画的起步比欧美漫画晚许多，可单就今日的亚洲漫画市场而言，却肯定是日本漫画取代了欧美漫画称霸天下。

中国学者在查考史料时发现，最早使用“漫画”一词的是中国宋代随笔中的一篇寓言漫画鸟。

“中国唐宋时期的文学和绘画曾对日本文化的发展有很深的影响，这寓言中的漫画鸟扬起多彩的双翼，漂洋过海到了扶桑日本。

日本是个善于学习、博采众长的民族，他们用本土文化哺育成了古代漫画，到了明治时期，又吸收了

<<存在与感知>>

欧洲讽刺画的营养，发展成为现代漫画，然后又返飞中国。

它飞来飞去，传递了文化和友情，所以漫画鸟是中日文化交流的友谊鸟。

”这是源远流长的中日文化交流的又一生动有趣的范例。

1862年英国人Charles Wirgman以本国的讽刺漫画杂志PUNCH为蓝本，创办了日本讽刺漫画杂志JAPANPUCK，这是日本第一本现代漫画杂志。

在此基础上确立日本现代漫画的是北泽乐天，他既能创作讽刺漫画又有编辑才能，他所创办的漫画杂志《东京PUCK》对其他漫画杂志的产生具有极大的影响，堪称日本现代漫画的鼻祖。

二战后，被称为“漫画之神”和“动画之神”的手塚治虫吸收了美国动画和中国动画的精华，在表现手法上借助电影的视觉效果，使日本的漫画、动画有了飞跃性的发展。

<<存在与感知>>

编辑推荐

《存在与感知:日本动漫在中国的跨文化影响》由知识产权出版社出版。

<<存在与感知>>

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>