

<<韩国文化产业>>

图书基本信息

书名：<<韩国文化产业>>

13位ISBN编号：9787560082707

10位ISBN编号：756008270X

出版时间：2009-3

出版时间：外语教学与研究出版社

作者：（韩）姜锡一，赵五星 编著

页数：250

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>

前言

190年前，拿破仑兵败滑铁卢，被英国流放到大西洋上的圣赫勒拿岛。后来，有人送给他一部《孙子兵法》打发时间。据说，他读完之后发出两个感叹：一个是——“如果早读此书，欧洲就是朕的了”；另一个是——“中国，是一头熟睡的狮子，当它醒来时会震惊世界。”对于后一个感叹，我的理解是，这个不可一世的世俗帝王从微言大义的《孙子兵法》中看到了中华民族传统文化蕴藏着无与伦比的智慧和旺盛的生命力。这种智慧和生命力一旦迸发，必将创造世界历史文化的新篇。

拿破仑的预言过去近两个世纪了。而这近两个世纪中，中国大约有一半的时间是在列强的凌辱和无边的苦难中徘徊，有约六分之一的时间是在内战和内乱中沉浮。直到中华人民共和国成立以后，中国共产党才带领全国人民逐渐走上了一条符合国情、具有中国特色的社会主义建设之路和强国之道。在经济上取得世人瞩目的伟大成就之后，中共在“十六大”报告中又提出，要大力发展社会主义市场经济、社会主义民主政治和社会主义先进文化，不断促进社会主义物质文明、政治文明和精神文明的协调发展，并突出强调了文化建设的重要性。2006年初，中共中央和国务院又在《关于深化文化体制改革的若干意见》中明确指出：当今世界，文化与经济、政治相互交融，在综合国力竞争中的地位和作用越来越突出；在全面建设小康社会、实现中华民族伟大复兴的历史进程中，繁荣和发展社会主义先进文化具有全局性、战略性的地位和作用。

<<韩国文化产业>>

内容概要

“世界文化产业”丛书由清华大学国家文化产业研究中心陆地教授于2004年初开始组织国内外专家、学者编写，目的是为中国文化产业的经营者、管理者、研究者提供一个瞭望、借鉴世界文化产业发展的窗口和实证。

该丛书以国别为单位，分别介绍世界上主要国家文化产业市场的最新情况、管理制度和发展模式以及经验教训等，内容涉及出版业、电影业、电视业、广播业、音像业、广告业、演艺业、网络业等方面，资料翔实，数据丰富，历史与现实衔接，宏观与微观兼具，亦述亦评，饶有新意。

作者简介

姜锡一，韩国人，先后毕业于韩国东国大学中文系和中国清华大学新闻与传播学院，获得文学硕士学位。

曾修韩国文化产业振兴院国外市场营销专家课程，翻译了韩国《广播电视法》。

目前在北京大学新闻与传播学院攻读博士学位。

<<韩国文化产业>>

书籍目录

序主编的话第1章 总论 一、文化产业的概念、定义和范围 二、文化产业的社会和经济价值 三、支持文化产业的政策 四、韩国文化产业的现状和展望第2章 文化产业主要政策及其实绩 一、文化产业政策的成果 二、文化产业政策的方向 三、文化产业相关法律制度的完善第3章 广播电视产业 一、广播电视产业的结构与现状 二、广播电视产业的环境变化与政策 三、广播电视产业的发展条件第4章 报纸产业 一、报纸产业的整体结构分析 二、报纸产业的发展政策 三、报纸产业流通环境的改善与互联网言论的制度化 四、案例分析：《每日经济新闻》的成长秘诀第5章 杂志产业 一、杂志产业的市场现状 二、杂志产业的发展政策 三、杂志产业存在的问题与发展方向 四、案例分析：中央M & B的创办和发展第6章 互联网产业 一、互联网产业的发展史与产业结构 二、互联网产业的政策与法律 三、新媒体平台的出现与互联网产业的发展趋势 四、案例分析：赛我网，年轻一代网民的新文化现象第7章 广告产业 一、广告市场的变化与发展 二、广告市场的特点 三、广告界的主要争议第8章 音像产业 一、音像产业的发展史与现状 二、音像产业的发展政策 三、音像产业的发展趋势第9章 演艺产业 一、演艺产业市场的现状 二、演艺产业的法律制度与政策扶持 三、演艺产业的发展前景第10章 卡通形象产业 一、卡通形象产业的现状与特点 二、卡通形象产业的发展政策 三、卡通形象产业的发展前景第11章 漫画产业 一、漫画产业的市场现状与危机 二、漫画产业的发展政策 三、漫画产业的发展前景第12章 动画产业 一、动画产业的市场规模与现状 二、政府对动画产业的扶持 三、动画产业的发展前景第13章 游戏产业 一、游戏产业的结构与现状 二、游戏产业的发展政策 三、游戏产业存在的问题与发展方向第14章 电影产业 一、电影产业的发展与现状 二、电影产业的环境变化 三、电影产业的发展前景第15章 出版产业 一、出版产业的市场现状 二、出版产业的发展政策 三、出版产业的发展条件第16章 工艺产业第17章 旅游产业附录 译名对照参考文献

章节摘录

第1章 总论 一、文化产业的概念、定义和范围 让我们来看看到目前为止人们对于文化产业的定义。

首先，狭义的文化产业是指娱乐要素在商品附加价值的形成中具有重大作用的产业。而广义的文化产业是指在文化和艺术领域创作出的作品被商品化并进入所有流通阶段的产业。同时，以追求利润为目的、生产出文化和艺术商品并进行交易的活动也属于文化产业。

由于各个国家在地理位置上的差异，加上文化概念本身就比较模糊，所以各个国家在文化产业的范围界定上各不相同，用语也不尽一致。

联合国教科文组织对文化产业的分类包括文化遗产、印刷材料及文献、音乐、演艺艺术、视觉艺术、电影及摄影、广播及电视、社会文化活动、体育活动、自然及环境等。

作为产业动向分析机构的美国普华永道咨询公司认为，在韩国常常被称作“文化产业”的产业应该被称为“娱乐和媒体产业”，它包括电影、电视、唱片、广播、广告、网络、游戏、杂志出版、新闻出版、书籍出版、信息服务、游乐场、赌场、运动等产业群。

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>