

# 《動漫透視鏡》

## 图书基本信息

书名：《動漫透視鏡》

13位ISBN编号：9789866378586

出版时间：2015-2-9

作者：余曜成

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《動漫透視鏡》

## 內容概要

動漫畫迷們的表現背後的理論基礎，無論是套用休閒社會學、社會網絡、資本與連帶、經濟理論等，其實就是說明每個動漫畫迷在不同時空下，甚至同個年代下，為何表現有所不同。興趣成為研究，並要持續成為志業，奉獻在這上，若非有「外部環境的配合」、「廣泛閱覽文本」與「關鍵人物的接觸」等三種因素的交織，著實不易。

本書不期待每人都成為研究者（也沒有必要），至少能從這類已經整理好的動漫畫文獻當中習得想要了解的事情，對自己有意義就夠了。研究是知識形成的重要過程，若能做到研究，表示您已開始轉變，各行各業都需要研究，端看如何應用罷了。我深信深度的動漫畫迷人人可達到，但能否做到、持續維持，勢必需要各種情況滿足方能塑造。要能達到對於動漫畫圈的事物持續能關懷、能同理、能改善、能深化其內的基礎能量，才會是動漫畫（研究）真正產發出意義之所在。



## 書籍目錄

### 目錄

#### 【推薦序】

- 一本承先啟後的動漫書 / 國立政治大學台灣史研究所副教授 李衣雲  
滿漢全席後的精緻甜點 / 「動漫我要聽」製作及主持人、資深聲音演員 李勇  
動漫透視鏡，透視動漫界 / 台北市出版商業同業公會 副理事長 蘇新益

#### 【自序】人人都可以是深度動漫畫迷

#### 【前言】從動漫畫的研究架構與方法談起

#### 【第一篇】動漫畫研究範疇

- 一、 漫畫的源流、影響與定義
- 二、 動畫的源流與定義
- 三、 動畫、卡通與動漫的指涉與難處
- 四、 研究發散至歸納的流程
- 五、 動畫、漫畫、遊戲與動漫畫圈

#### 【第二篇】動漫畫迷、社群與特性

- 一、 分類與主體性
- 二、 迷與非迷
- 三、 迷的區隔與流動必然性
- 四、 Otaku先天與後天性的污名
- 五、 強化認同的管道與作為
- 六、 消費文本與性別議題

#### 【第三篇】動漫畫展演活動

- 一、 展覽與分類
- 二、 動畫歌謠祭 / 同人音樂演唱會 / 演奏會
- 三、 同人誌展 / 同人活動
- 四、 同人活動的相關議題
- 五、 台北國際書展與漫畫博覽會 / 台北國際動漫節
- 六、 動漫畫商業展覽會的相關議題

#### 【第四篇】動漫畫圈業種業態

- 一、 一個嘗試性的動漫畫圈圖像
- 二、 圖書類
- 三、 影像類
- 四、 女僕 / 執事餐廳
- 五、 動漫畫新聞情報站

#### 【第五篇】動漫畫研究展望

- 一、 台灣研究階段的轉變
- 二、 國外動漫畫研究發展
- 三、 結語

#### 【後記】

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)