

# 《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

出版社：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)

# 《日本动漫产业与动漫文化研究》

## 内容概要

《日本动漫产业与动漫文化研究》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 第三节 日本中央各部委对发展动漫及内容产业的支持 第四节 日本地方政府对发展动漫产业的支持 第五节 结语第五章 日本动漫与日本民族精神和价值观 第一节 菊：日本动漫的“圣”情结 第二节 刀：日本动漫的“武”精神 第三节 樱：日本动漫的死亡观与集体观念 第四节 结语第六章 日本动漫产品的传播形式与流通渠道 第一节 日本动漫作品的传播形式 第二节 日本动漫作品的流通渠道 第三节 结语第七章 日本动漫题材对中国传统文化的利用 第一节 利用中国历史事件要素的日本动漫 第二节 利用中国古典文学名著的日本动漫 第三节 利用中国传统文化的日本动漫 第四节 结语第八章 日本动漫作品中的欧美文化元素及对欧美的影响 第一节 日本动漫对于欧美文化元素的吸收和利用 第二节 日本动漫在欧美的影响 第三节 结语第九章 日本动漫人才的培养 第一节 学校教育 第二节 社会教育培训模式 第三节 动漫公司员工选拔机制和培训模式 第四节 政府、财团与基金会资助培养人才 第五节 新人的培养与动漫奖 第六节 日本动漫大师和知名动漫家的学历教育及专业背景 第七节 结语第十章 日本动漫在中国大陆的传播和影响 第一节 日本动漫对中国动漫相关产业的影响 第二节 日本动漫对中国消费文化的影响 第三节 日本动漫对中国受众的影响 第四节 大陆官方以及动漫业界的态度及应对措施 第五节 结语第十一章 日本动漫作品在台湾地区的盛行及给青少年的影响 第一节 日本动漫产业对台湾动漫产业发展的影响 第二节 台湾与日本的文化关系和日本动漫输出战略 第三节 台湾自身存在的问题助长了日本动漫作品在台湾的盛行 第四节 日本动漫对台湾地区青少年及儿童的影响 第五节 结语附录 日本知名动漫家和他的作品后记

## 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》是一部不可多得的优秀动画作品，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。

# 《日本动漫产业与动漫文化研究》

## 精彩短评

- 1、怎么说呢...书里面有不少章节开篇都是“官方言论”，跳过这些废话不错，剩余部分的分析还比较全面。还好吧这书。
- 2、是我想找的内容，作者写的很不错！
- 3、可以对日本动漫有个比较系统的了解。
- 4、挺好的啊，虽然中间确实有点强行宣传工作的意思
- 5、很棒的一本书，日本动漫迷必备
- 6、实用
- 7、有价值的也就一些具体数据，还有关于台湾ACG环境的一点介绍，至于背景历史现状一类的信息实在满足不了我，学不到啥。对于学院派，这种书在书店或图书馆翻翻也就够了。
- 8、读了不少动漫方面的书，这本算是比较实在的，案例丰富而且时间比较近，讲的也比较浅显易懂，做论文的时候拿来查资料很不错，大纲内容丰富，但是限于篇幅有的地方可能需要另外再找详细的记录。
- 9、这本书好几个人写的,大约是教授带着学生一起写的,除了几个数据还能看看,其余内容真是东拼西凑,动画漫画的内容写作者都没看过,简介都是抄百度百科和verycd(你看他们抄的网站...啧啧),校对极不专心,我从这本书里知道两个日本动漫大师"永井豪年"和"狛井守"(你看这名字),还有七七八八的错误,看此书真是浪费时间
- 10、不多喜欢
- 11、了解了日本动画和漫画产业的情况，有这方面兴趣的不妨看一看
- 12、大概看了一下 不错 很好
- 13、对日本的动漫产业分析很详尽，不错的！
- 14、七拼八凑，只有数据还可用。
- 15、分析市场那部分印象比较深刻
- 16、分析的很到位，很长知识，深入了解日漫。
- 17、数据方面还是可以看的。中间略坑爹。错字太多
- 18、能写出来就不错了。。。
- 19、翻译稀烂 在图书馆笑出声了 ==
- 20、我们不应只屈于白的追随者和文化入侵战果的展现
- 21、就是不断的列举而已
- 22、太理论了，不是我想要的。
- 23、这是一本对日本动漫产业较完整梳理的专业好书，一下子买了十本关于日本动漫的书，这是最值得推荐的一本。
- 24、从动漫产业的视角来看，很有参考价值。
- 25、这本书真的很不错，对日本动漫市场的分析十分透彻，很适合写论文的同学用，讲的很详细，数据也很充足，从各个不同的方面分析了日本动漫产业发展至今的现状，介绍了日本各个比较出名的漫画名家，很值得学习和收藏的一本好书
- 26、在图书馆看到，内容很好，说什么也想买一本，收藏也很好，介绍动漫很多
- 27、不得不说，书上的纰漏还是有不少的，特别是对资深的漫迷而言。不过，说句良心话，纵观国内的动漫文化书籍，该书已经比较全面而且中肯的总结了动漫产业的发展历程，不管是对漫迷也好，以后的从业者也好，行政者也好，有一定的指导意义。推荐大家都去阅读一下。  
比国内其他动漫的研究书籍好多了，谢谢
- 28、对于原本知之甚少的我来说还是受益匪浅，对日本动漫产业的历史和发展有了较为浅薄的了解。
- 29、内容不吸引我，有的地方很枯燥，而有的地方感觉用的资料很陈旧，有些泛泛而谈。资料像堆砌的，没有作者的思考在里面。
- 30、很有用的一本书，喜欢日本漫画和日本动漫的朋友可以看一下，有很多实用的东西，推荐一下，超赞的。
- 31、对于想了解日本动漫产业基本状况的人来说，是本好书。  
如果想要深入了解其中某一方面的话，还是需要买其它专门针对的书吧。



## 《日本动漫产业与动漫文化研究》

- dryekai之前的评论很全面，“面面俱到，但是面面俱到只能意味着面面不到，涉及的内容太多，只能流于表面简单介绍”，“作者仅仅满足于现象的叙述”，没有深入的论述，“对于日本动漫的独特的产业运作及没有独到的见解”，只是综合和整理了他人的叙述，差不多就是这种感觉的书
- 32、真诚的一本书，比较有深度，被作者的情报学博士这个学位萌到了。。。
  - 33、为写论文而读
  - 34、奔着插图和回忆去的，不搞研究不深读，于是半小时翻完
  - 35、同类型中绝对是很好的书了，内容详实，对于爱好者和专业学习者都是很不错的资料了
  - 36、详细实用数据做呕心的
  - 37、不错，很详细，就是看的有点晕.....
  - 38、虽然有些翻译瑕疵和意识形态斗争，但胜在系统性、全面性，尤其是有大量数据支撑，对全面了解日本动漫产业有很好的帮助
  - 39、为论文而撸。
  - 40、错误的地方非常多
  - 41、书很好，印刷清楚，不过后面大概有十多页好像被什么泡过，有一点黄色的印记
  - 42、看到了差距，看到了悲哀！
  - 43、书的质量和排版都很好，物流也不错。内容还没仔细看，但略略一浏览似乎有些价值！
  - 44、作为看过一些但又不太了解日本动漫的人来说，还是还有收益的。我国动漫怎么发展，其实，研究自己的文化，真诚细致地去表现，目前差不多就够了。tips:皇明月
  - 45、随便翻翻就错误百出，psp是sony的产品好吗，任天堂的主机是nds系好吗，而且主机厂商不一定是游戏厂商好吗。漫画介绍各种奇葩就不说了，“《X》中，七只企图毁灭世界的蚂蚁和另七只自称要当世界保护神的蚂蚁的战斗”“进行掌握世界命运的超绝强者之战-魔法老师”这种神奇的介绍就算百度一下都知道完全不是那么回事好吗。后面漫画家和动画监督混杂容易误导人好不好。这本书值得一看的大概只有数据，别的都很烂。
  - 46、写得挺深奥的
  - 47、像是带学生的课题成果，主题论文合集。开篇就写日本的动漫产业是以创意为起点，产权保护为核心，多行业协作。想想我国闹哄哄人浮于事的动漫产业，只能呵呵了。
  - 48、漫画组织部分
  - 49、内容翔实，对日漫感兴趣的人可以看看，相信会有很大收获
  - 50、写论文要用。。。数据挺多的。
  - 51、内容全面，比较经典的一本书。对日本的动漫文化发展至内容产业的路线完全展示在读者眼前。
  - 52、通过此书，可以对动漫的了解再加深一步.....
  - 53、可以用来了解动漫史和一些作品，无他
  - 54、就日本的动漫产业的概括进行评析结合了很多实际 通俗易懂 很容易看~
  - 55、不错嘛，很全面系统。适合借鉴给我刷论文。
  - 56、对日本动漫有兴趣的人可以从中获得系统深入的了解。
  - 57、值得翻翻
  - 58、然而并没有什么文化
  - 59、数据略显老旧了，还行！！~~~~~
  - 60、这本书特别好！我是写论文需要买的这本书，这本书给我帮助特别大，特别喜欢这本书！！
  - 61、不错的理论普及
  - 62、买来当礼物的朋友很喜欢
  - 63、#是也乎#相比日本漫画为什么有趣(豆瓣) <http://book.douban.com/subject/7060214/> 完全是不看maga的政府官员的成品,仅宫崎骏的相关描述完全一样的文字重复了至少5次! 不过罗列出了主要的观察方面以及结论: CGA 好东西我们也得上!
  - 64、有些错误，有些啰嗦，新意不足。



# 《日本动漫产业与动漫文化研究》

## 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)