



李序一文化經濟的軟創新
自序

第 1 章 緒論

- 壹、內容與文化創意 2
- 貳、本書章節安排 4

第 2 章 全球化下的文化與經濟

- 壹、前言 10
- 貳、都市、文化與消費 11
- 參、全球化與文化經濟 14
- 肆、文化經濟與情感消費 17

第 3 章 日本內容產業的發展歷程

- 壹、前言 22
- 貳、內容商品的特性 23
- 參、日本內容產業的範疇 26
- 肆、Cool Japan與日本內容產業 32

第 4 章 日本內容產業的構造分析

- 壹、前言 38
- 貳、跨媒體環境的產業漣漪效應 39
- 參、製作委員會方式 43
- 肆、日本內容產業的挑戰 49

第 5 章 日本遊戲產業的創新管理

- 壹、前言 56
- 貳、遊戲產業的前端創新思維 57
- 參、遊戲產業創新管理之關鍵成功因素 61
- 肆、日本遊戲產業的前端創新管理 66
- 伍、遊戲研發案例的比較分析 74

第 6 章 日本動畫產業的人才培育政策

- 壹、前言 80
- 貳、日本動畫產業的特色 81
- 參、日本動畫產業的僱用現況與人才培育對策 85
- 肆、東京大學與內容創造科學產學聯繫教育計畫 90

第 7 章 日本遊戲產業的國際化策略

- 壹、前言 96
- 貳、商業展覽與國際化 97
- 參、東京電玩展的發展歷史 103
- 肆、日本遊戲產業與東京電玩展 107

■■■■■■■■■■

第 8 章 日本內容產業的消費模式

- 壹、前言 118
- 貳、動畫、漫畫與當代日本的社會文化 119
- 參、浮世繪、動漫與超平面 124
- 肆、角色化的日本經濟與社會 128

第 9 章 日本內容產業與角色經濟

- 壹、前言 138
- 貳、角色商品的情感資本 139
- 參、角色商品的經濟分析 144
- 肆、角色商品的多媒體行銷 146

第 10 章 結語

- 壹、日本文化經濟下的御宅族現象 152
- 貳、日本內容產業的未來展望 155

參考文獻 159

附錄 173

Cultural Economics and

Content Industry in Japan

