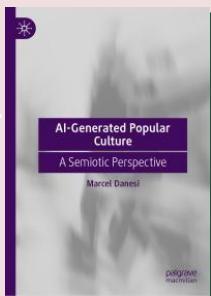


マンガ・ゲーム・映像・音楽、ファンダム、プラットフォームなど ポップ・カルチャー研究

大衆文化に関する学術書のご紹介です。漫画の歴史から今日のプラットフォーム資本主義まで、様々なトピックスを学術的に論じる近刊を約400点選びました。洋書電子書籍サービスEbook Centralで、1冊から購入できます。全点タイトルリストは紀伊國屋書店まで。



生成AIがつくる大衆文化： 記号論的視座

AI-Generated Popular Culture

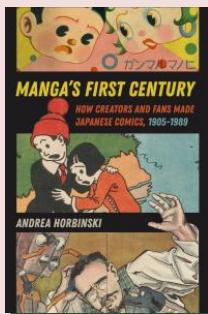
Danesi, Marcel

\$119.5、2024/03刊行

Palgrave Macmillan

Document ID: 31225660

人工知能が生成する映像や小説、音楽は、人間の芸術・文化の進化にどのような影響を与えるのか？今こそ必要とされる論考。



マンガの最初の世紀：クリエイターとファンがつくりあげた日本のコミックス、1905 - 1989年

Manga's First Century

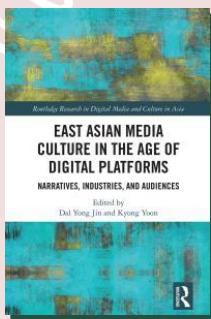
Horbinski, Andrea

\$142.5、2025/10刊行

University of California Press

Document ID: 32011922

20世紀初頭に生まれた日本のマンガが、創作者とファンの力によって複雑なストーリーテリングが可能なメディアへと進化した過程を論じる。



デジタル・プラットフォーム時代 の東アジアのメディア文化

East Asian Media Culture in the Age of Digital Platforms

Jin, Dal Yong;Yoon, Kyong

\$210、2025/09刊行

Taylor & Francis Group

Document ID: 32131256

日中韓の大衆文化とデジタルプラットフォームがどのように絡み合い、国境を超えて進化してきたかを理論的かつ実証的に探究する。



『あつまれ どうぶつの森』： ゲームは私たちをケアできるか？

Animal Crossing : New Horizons: Can a Game Take Care of Us?

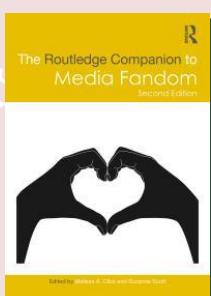
Wardrip-Fruin, Noah

\$115、2025/10刊行

University of Chicago Press

Document ID: 32328221

パンデミックのさなかに人々に仮想空間での社会的繋がりを提供したこのゲームの批評を通じ、現代の社会生活におけるゲームの役割を論じる。



ラウトレッジ版 メディア・ ファンダム必携（第2版）

The Routledge Companion to Media Fandom

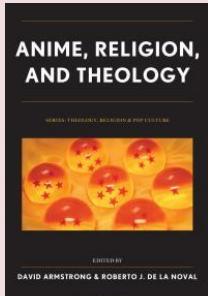
Click, Melissa A.;Scott, Suzanne

\$330、2025/03刊行

Taylor & Francis Group

Document ID: 31696404

方法論、ファン活動の実践とプラットフォーム、アイデンティティ、産業と労働の4部に分け、ファンダム研究の現在と展望を詳細に解説。



アニメ、宗教、神学

Anime, Religion, and Theology

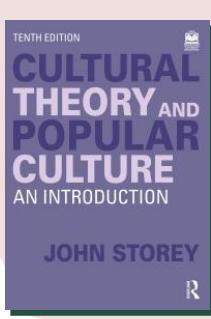
Armstrong, Davidほか

\$120、2025/12刊行

Bloomsbury Publishing USA

Document ID: 32260118

『ドラゴンボール』など日本の人気アニメの物語構造に宗教がどのように影響しているかを学術的に紐解く。



文化理論と大衆文化（第10版）

Cultural Theory and Popular Culture : An Introduction

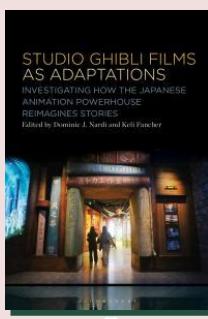
Storey, John

\$760、2024/03刊行

Taylor & Francis Group

Document ID: 31151146

ポピュラーカルチャー研究の理論と様々なアプローチを明確かつ批判的に概説する入門書。最新第10版。



アダプテーションとしてのスタジオ・ジブリのアニメーション

Studio Ghibli Animation As Adaptations

Nardi, Dominic J.;Fancher, Keli

\$120、2025/06刊行

Bloomsbury

Document ID: 31926570

宮崎駿、高畑勲らスタジオジブリの作家が文学作品をアニメ作品として再構築するプロセスを紐解く。

ゲーム研究入門（第5版）

Understanding Video Games

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heideほか
\$200、2024/03刊行、Taylor & Francis Group
Document ID: 31214544
学生向けに、ゲーム研究の主要な理論と、ゲーム産業の商業的・組織的側面の両方をわかりやすく解説する入門書。

日本のゲームとゲームプレイのハンドブック

Handbook of Japanese Games and Gameplay

Hutchinson, Rachael
\$255、2025/05刊行、Taylor & Francis Group
Document ID: 32124332
産業の構造、制作プロセス、玩具やアニメとの繋がり、仮想空間やアーケードなどの様々なプレイシーン、海外での受容、インディーゲームまで、日本のゲームの歴史とその多様な側面を紹介。

新マンガ史

Manga : A New History of Japanese Comics

Exner, Eike
\$52.5、2025/08刊行、Yale University Press
Document ID: 32086466
出版業界の構造的变化に焦点を置き、1890年代から今日までの日本の漫画の进化をたどる。

マンガにおける女性の声：日本の文化・歴史的視座

Women's Voices in Manga

Dollase, Hiromi Tsuchiya; Toku, Masami
\$149.5、2025/02刊行、Palgrave Macmillan
Document ID: 31911818
女性の声を代弁してきたマンガの文化的役割を論じる。

高畠勲の多様な世界

The Many Worlds of Takahata Isao

Coleman, Lindsay; Denison, Raynaほか
\$149.5、2025/08刊行、University of Hawaii Press
Document ID: 31810793

そのほか、アメコミ、ハリウッド、テレビ、SF、ホラー、K-POP、ディズニー、世界のコミック、SNSなど、さまざまなテーマを論じる近刊400点のリストをご用意しています。紀伊國屋書店までご請求ください。

洋書参照のハードルを劇的に下げる便利な機能。ブラウザ翻訳で

AIによる解説が日本語で読める！

Ebook Central専用のAIツール

Ebook Centralリサーチ・アシスタントは、章ごとに論点をまとめたり、キーワードを解説する機能を持つ便利なAIツールです。

利用者の学びをサポートし、学生が学術的な調査力と批判的思考を養えるように設計されています。

論点のまとめ、キーワード解説を日本語に

Ebook Centralリサーチ・アシスタントの応答は、お使いのブラウザ（Chromeなど）の翻訳機能を使って簡単に日本語に翻訳できます。章ごとの論点のまとめ、キーワード解説を日本語で読めるので、洋書を参照することが格段に容易になります。

Ebook Centralをご利用の方はどなたでもEbook Centralリサーチ・アシスタントを利用できます。今すぐお試しください！

※試し読みの書籍、出版社がAI利用を許諾していない書籍には、AI機能は表示されません。※ブラウザ機能による翻訳は必ずしも正しいとは限りません。ブラウザの翻訳機能を保証するものではありません。

ストリーミング戦争：プラットフォーム競争が変えたエンターテインメント業界

Streaming Wars

Henry, Charlotte
\$265、2025/10刊行、Kogan Page, Limited
Document ID: 32317180
Netflix、Spotifyといったプラットフォームが、いかにメディアと文化的可視性のルールを書き換えたかを論じる。

デジタル時代の音楽産業：プラットフォームがポップ、DIY、参加型文化をいかに再定義するか

The Music Industry in the Digital Age

Frenneaux, Richard
\$120、2025/09刊行、Bloomsbury Academic & Professional、Document ID: 32207682

ラウトレッジ版 リミックス研究必携（第2版）

The Routledge Companion to Remix Studies

Navas, Eduardo; Gallagher, Owenほか
\$330、2025/03刊行、Taylor & Francis Group
Document ID: 31686427

韓流と文化政策：韓国政府による文化の道具化

Cultural Policies in the Era of the Korean Wave

Kim, Taeyoung
\$210、2025/07刊行、Taylor & Francis Group
Document ID: 32130118
韓国政府の文化産業政策と、制作者への影響を詳細に分析。

ママファン：現代中国におけるアイデンティティ、フェミニズム、ファン文化

Mum Fans

Li, Ye. \$210、2025/05刊行、Taylor & Francis Group、
Document ID: 31878673
アイドルの母親を自認するファン活動、「ママファン」文化は既存のジェンダー規範への順応か反抗か。中国フェミニズムを論考する。

そのほか、アメコミ、ハリウッド、テレビ、SF、ホラー、K-POP、ディズニー、世界のコミック、SNSなど、さまざまなテーマを論じる近刊400点のリストをご用意しています。紀伊國屋書店までご請求ください。

