まえがき コンテンツ資本主義の時代がやってくる　II

プロローグ マンガで儲ける!?　1

第1部 マンガ史クロニクル　15

1章 マンガ王国日本はマンガ雑誌から生まれた　16
『鋼の錬金術師』が繰り出すコンテンツビジネス錬金術
膨大な消費者に支えられるマンガ産業

2章 ジョー&飛雄馬とともに歩んだ高度熱血成長市場　28
週刊誌がマンガの産業化をうながした
マガジン&サンデーが牽引したマンガ雑誌のビジネスモデル
雑誌と貸本〜マンガの多様性を育てた西の「トキワ荘」

『宇宙戦艦ヤマト』以降の進化
70年代オイルショックがマンガ市場を変えた

3章 **マンガ週刊誌がシステム化した『まんが道』** 48

新人マンガ家を探せ!!
マンガ家からマンガプロダクションマネージャーへ
手塚治虫創作のヒミツはシステム化?
ボツ原稿の山から鳥山明を発掘
マンガ産業の進化と落とし穴

4章 **少年ジャンプという名のバブル** 65

『ドラゴンボール』に始まる大長編時代
マンガ出版の凋落
『週刊少年ジャンプ』900万部時代の終焉
マンガを読まない若者たち
囲い込み形ビジネスモデルの終焉を暗示する『ヤングサンデー』休刊

第2部 現代マンガ市場のしくみ 85

5章 マンガ雑誌が消える日が来る 86
マンガ雑誌はいらない？
不惑を迎えた『ゴルゴ13』から考えるマンガ雑誌の未来
それでもマイナー雑誌が未来を担う
『バクマン。』で知る、21世紀マンガ家のリアル
『AKIRA』から始まった映像化ビジネスへの傾斜
ハリウッドが日本マンガに熱視線

6章 アトムやバカボンが時代を超えて 114
「カワイイ」の経済学
赤塚キャラクターたちよ永遠に
カワイイ・アトム登場
「ポケモン」ビジネスは水物か？

7章　ローコストで世界を感動させる日本マンガ　127
海賊版で広がった日本マンガ
日本の「MANGA」はお買い得！
少女マンガが日本マンガの国際化を牽引する
描き手はグローバルでも、市場はガラパゴス
海外版権ビジネスの落とし穴

8章　進化し巨大化するコミケ市場　145
アマチュアが拡大したマンガの裾野
アマチュアの祭典から巨大市場コミケに
現代マンガ消費者は「萌え」ているのか
WEBでアマチュア作品が世界を巡る

第3部 マンガ産業の未来予想図 159

9章 新しいマンガビジネスとは？ 160
マンガは文化か？　産業か？
『マンガ日本経済入門』大ヒットのしくみ
未来型マンガ雑誌『コミック・ガンボ』はなぜ失敗したか？
出てこい「マンガ総研」
専門職としてのマンガエージェント

10章 デジタル化・国際化するマンガ産業 184
250億円を突破したデジタルマンガ
マンガは好き！　でも本はいらない！
デジタルマンガのビジネスモデル
デジタルマンガ市場のゆくえ
印刷を離ればマンガ表現も変わる

いつかはマンガワールドカップが？
11章　官・学とマンガ産業　209
ちょっときな臭い「コンテンツ産業振興法案」
規制と利権でなくサポートを
「東京国際アニメフェア」から学ぶ世界標準
マンガ産業の未来を大学が変えるか
マンガナショナリズムを越えて
あとがきに代えて　234
これからマンガ産業を学ぶ人に　参考文献一覧　237
解説　マンガの力を引き出すビジネスモデルを！　竹熊健太郎