

公共图书馆动漫资源建设及馆员的动漫文献认知调查*

李常庆 李红澄

北京大学信息管理系 北京 100871

摘要: [目的/意义] 关于是否需要收藏动漫文献并提供相关服务,成为图书馆、特别是公共图书馆必须要面对的现实问题之一。[方法/过程] 以公共图书馆动漫资源建设为研究对象,通过对国内图书馆员动漫文献收藏态度的问卷调查,探讨公共图书馆动漫资源建设的现状及其存在的问题。[结果/结论] 通过调查与分析,发现国内许多公共图书馆馆员对动漫资源建设持较为肯定的态度,但对应该提供怎样的动漫服务,却表现出模糊或不明确的认知。认为根据读者及本地产业与文化的需要,积极收藏动漫文献,提供动漫服务,可以吸引包括动漫爱好者在内的更多的读者使用图书馆,从而使图书馆的价值得到更好的发挥。

关键词: 公共图书馆 动漫资源 动漫认知调查 图书馆员

分类号: G251

DOI: 10.13266/j.issn.0252-3116.2017.16.007

1 引言

动漫,特别是现代连环漫画的发展已有 100 多年的历史。在早期的图书馆资源建设中,动漫文献并没有引起图书馆界足够的关注。直到 20 世纪 50 年代后,随着美、日等国的动漫产业逐渐形成规模,关于是否要将动漫文献(本调查所指的动漫文献包括漫画(如国产漫画《喜羊羊与灰太狼》)、动画(如美国卡通片《猫和老虎》)以及动漫衍生品(即由动漫作品衍生出来的产品,如超人模型、奥特曼玩具))纳入图书馆馆藏体系并提供相关服务的问题才被提出,并在此后很长一段时期内引发了广泛的讨论。如井上靖代在《漫画与日本图书馆》一文中,总结了 20 世纪 70 年代日本图书馆界对于是否提供漫画服务的两种对立的声音^[1]。1979 年,《公共图书馆与漫画》(第 1 集)在日出版,该著作作了较大篇幅揭示了关于漫画的争论史,在当时引起了很大的反响^[2]。1980 年,真木重光发表《公共图书馆中的漫画》一文,列举了图书馆员对待漫画的不同意见^[3]。2007 年,C. L. Tilley 在其博士论文中考察了 20 世纪中叶图书馆少儿馆员对动漫的态度问题,并指出这一时期的图书馆员大都无法接受动漫^[4]。此外,图书馆史学家 A. Ellis 和 D. Highsmith 研

究了 1930-1990 年图书馆员对动漫的认知问题,指出在很长一段时间内馆员对动漫的矛盾态度^[5]。

诸如此类的文献还有很多。在这些讨论中,针对图书馆收藏动漫文献的各种支持、反对与观望的意见纷然杂陈,主要集中在以下几方面:赞同图书馆收藏动漫文献的人认为,从图书馆的核心价值与动漫作品作为文献资源的合理性上来看,图书馆有义务对动漫作品进行收集和整理,以达到保存动漫文化遗产、筛选优秀动漫作品,以及为任何有需要的读者提供相应动漫资源与服务的目的;而反对图书馆收藏动漫文献的人的关注点则主要集中在动漫作品的文献价值与收藏难度上,认为动漫作为一种时代性较强的流行文化,难免会存在内容良莠不齐的问题,许多动漫作品涉及诸如暴力、色情、种族歧视等方面的负面内容,会对社会产生消极影响,将这些出版物纳入图书馆的收藏体系有很大的难度。加之,动漫作品发行数量庞大且内容繁杂,这对图书馆的经费使用、内容筛选以及收藏与分类体系的建设等方面都提出了巨大的挑战。

随着时代的发展,人们对动漫的态度已有了很大的改变。图书馆逐渐意识到动漫除了作为一种娱乐消遣的手段外,也是保存人类文化遗产的重要文献之一。这种态度和认识上的转变其实是受到近几十年来动漫

* 本文系 2015 年度国家社会科学基金一般项目“中国图书馆动漫服务研究”(项目编号:15BTQ028)研究成果之一。

作者简介:李常庆(ORCID:0000-0002-7945-7227),教授;李红澄(ORCID:0000-0003-4768-6065),博士,通讯作者,E-mail:lihongcheng@pku.edu.cn。

收稿日期:2017-07-07 修回日期:2017-08-11 本文起止页码:48-54 本文责任编辑:王传清

产业迅速发展的影响。如今,放眼周遭,漫画图书、漫画杂志、动画影片、网络漫画、动漫游戏以及动漫周边产品无不充斥着现代人的生活,动漫俨然成为一种风靡全球的艺术形式与消费产品,并且拥有横跨各个年龄段与阶层的庞大爱好者群体,影响力巨大。据统计,2013年日本的漫画图书和漫画杂志总销售额为3 669亿日元(约为195亿人民币),占日本所有出版物销售额的21.8%^[6];此外,2015年北美地区漫画市场规模为10.3亿美元^[7];就动画产业而言,2015年全球动画产业市场规模高达2 440亿美元^[8];而我国的动漫市场也于2014年突破了1 000亿人民币大关^[9]。越来越多优秀的动漫作品进入了人们的视野,阅读与观看动漫作品已经成为许多人生活中不可缺少的一部分。

在这样的背景下,图书馆界对待动漫的态度也在逐渐发生转变,收藏动漫资源的实践正在世界各地很多国家展开。日本与美国作为动漫生产大国,在图书馆动漫资源建设与服务方面也走在了世界前列。1978年,日本设立了第一家专业的漫画图书馆——现代漫画图书馆^[10]。20世纪70年代后,日本公共图书馆开始尝试将漫画作为馆藏资源进行收藏,并向普通读者提供漫画借阅服务^[11]。据调查,日本国内以漫画收集和保存为目的的公共文化机构约有50-60所^[12],已逐步形成了专业漫画图书馆、公共图书馆漫画收藏专区以及将漫画作为一般文献收藏的三级收藏模式。而在美国,诸如美国国会图书馆、波士顿公共图书馆、纽约公共图书馆等公共图书馆也已建立起数量可观的动漫馆藏,其动漫资源种类涵盖图书、期刊、电子书、照片、DVD、电影等多种载体类型;在动漫服务方面,这些图书馆极其重视动漫资源的流通借阅,并积极宣传动漫作品,开展针对青少年的动漫服务^[13]。

公共图书馆到底为何要收藏动漫文献?中国的公共图书馆馆员对动漫文献收藏又表现出怎样的态度?本文在统计、分析问卷调查结果的基础上,对上述问题进行了探讨与梳理。

2 公共图书馆动漫资源建设的目的

2.1 动漫资源具有重要的保存收藏价值

动漫作品常常使用夸张、比喻、象征、拟人、寓意等手法,直接或隐晦、含蓄地表达创作者对纷纭世事的理解及态度。它所具有的讽刺与幽默的艺术特点不仅使其成为娱乐大众的重要媒介,还在传播政治理念、揭露和讽刺社会丑陋现象、弘扬时代精神等方面发挥着重要的作用。此外,动漫作为人类社会重要的艺术表现

形式之一,以其独特的艺术价值以及鲜明的时代特色,成为继承和累积社会文化遗产、承载人类文明的重要载体。

动漫的保存收藏价值主要体现在以下几方面:①动漫作品的内容包罗万象,涉及的领域非常广泛,是保存人类文化遗产的重要手段之一;②动漫作品能够很好地体现民族和地方特色,对保存本地文化遗产具有重要的促进作用。而对于一个民族和国家而言,地方文化可以说是国家文化发展的根基;③动漫作品是全球文化交流与文化继承的重要推动力量。动漫具有极强的时代性和文化包容性,其强大的跨地域影响力与传播力可以将全球文化交流水平提升到一个新的高度,有效促进人类文明的融合与发展。因此,动漫作品之于人类社会文化和知识的传承具有重要意义,其保存价值不言而喻。

2.2 动漫资源建设可以增强图书馆的竞争力

《联合国教科文组织公共图书馆宣言1994》指出:公共图书馆是地区的信息中心,它必须满足各年龄群体图书馆用户的信息资源需求,收藏并提供各种合适的载体和现代技术以及传统的书刊资料。另外,公共图书馆馆藏资源必须反映当前趋势和社会发展过程,以及记载人类活动和想象的历史^[14]。从《宣言》中不难看出,图书馆作为人类文化重要的存储机构之一,其核心价值主要在于保存人类文化遗产、整合社会信息资源、为社会大众提供信息资源服务等方面。而动漫作为主流意识形态的一种重要承载方式,拥有横跨各个年龄段的庞大受众群,满足这些动漫读者群的阅读需求,正体现了公共图书馆的核心价值。此外,随着动漫文化的流行,越来越多的青少年及成年人加入了动漫爱好者的行列,公共图书馆积极开展动漫服务,在一定程度上可以争取更多的人成为公共图书馆的潜在用户,从而让社会大众更近距离地理解、感受图书馆的社会价值和服务特色,增强图书馆的核心竞争力。

2.3 动漫资源建设可以支持本地区相关产业和文化的发展

公共图书馆在推动全民阅读上发挥着重要作用,在支持本地区相关产业和文化发展上也可以扮演极为重要的角色。公共图书馆通过动漫资源建设,可以为本地区动漫产业及相关文化产业的发展提供充分的文献资源支持,并且凭借自己在信息服务上的优势,通过各种各样与动漫相关的社会服务与合作,促进本地区动漫产业乃至经济与文化的发展。在这方面,东莞图书馆可以说是典型代表。东莞图书馆漫画馆成立于

2004 年,是我国成立最早、发展最成熟的一家专业动漫图书馆。经过 10 多年的建设与发展,东莞图书馆漫画馆的动漫资源建设卓有成效,其漫画图书已达到 10 万余册的收藏量^[15],馆舍规模也由最初的 600 余平方米扩大到现在的 1 200 余平方米^[16]。除此之外,东莞图书馆还发挥自身优势,积极参与并组织动漫相关的各种社会活动,如从 2006 年起开始举办“东莞动漫节”,并在 2013 年成为第五届中国国际影视动漫版权保护和贸易博览会分会场^[17],不仅使动漫资源成为本地区的文化特色,而且为东莞市乃至广东省的动漫产业发展做出了贡献。

3 关于国内公共图书馆馆员对动漫文献收藏认知的调查

通过以上的研究分析发现,公共图书馆动漫资源建设具有一定的必要性与合理性。但在具体实践中,公共图书馆是否进行动漫资源建设、提供动漫服务却受到诸多因素的影响。其中,公共图书馆馆员对动漫文献收藏的态度在很大程度上影响图书馆动漫资源的建设。为此,本课题组专门设计了《图书馆员对动漫文献的态度调查》的问卷,试图通过问卷调查,初步掌握国内公共图书馆馆员对动漫文献收藏的认知与态度,以此分析国内公共图书馆动漫资源建设的现状及存在问题等。

基于《2015 年中国图书馆学会年会通讯录》,本课题组从 2016 年 4 月开始,向在全国公共图书馆以及高校、科研机构图书馆工作的图书馆员共计 2 514 人(其中公共图书馆占比约 64.3%,高校/科研机构图书馆占比约 35.7%)通过电子邮件的方式陆续发放了问卷。截至 2017 年初,共收回来自全国 29 个省份的图书馆员填写的问卷 561 份,其中高校/科研机构图书馆 288 份,公共图书馆 273 份。除了需要了解图书馆员的基本职业信息外,本调查问卷主要涉及以下 5 方面的内容:①馆员所在图书馆是否采集动漫文献;②馆员对动漫文献的喜好程度;③馆员阅读/利用动漫文献的频率;④馆员对动漫的印象描述;⑤馆员对图书馆收藏动漫资源的态度等。

课题组对回收的公共图书馆馆员对动漫文献收藏态度的调查问卷进行了统计与分析。共有 273 位公共图书馆馆员提交了有效问卷,其中男性占比 40.66%,女性占比 59.34%,年龄在 20-35 岁之间的馆员占比 35.9%,其余 64.1% 填写问卷的馆员年龄在 35 岁以上。处在决策管理层的馆员占比 34.43%,资源采编部门的馆员占 12.09%,参考咨询和流通部门的馆员各

占 8.42%,其他工作性质的占 36.63%。以上是填写问卷的公共图书馆馆员的基本情况。根据课题组的对比,发现不同性别、年龄段以及工作性质的馆员所表现出的答题倾向基本一致,并未产生较大的差异。如图 1 所示:

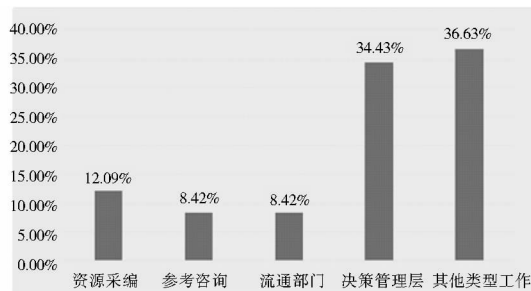


图 1 参与问卷调查的公共图书馆馆员的工作属性

3.1 公共图书馆员对动漫资源整体持有积极态度

就公共图书馆馆员对动漫文献的态度而言,参与调查的 273 名馆员中有 72.16% 的人对动漫文献的喜好程度为非常喜欢和喜欢,27.11% 的人选择了既不喜欢也不厌恶的中立态度,而只有 0.74% 的人选择了讨厌与非常讨厌;在图书馆员对动漫文献的关键词描述中,被提及最多的几个词为:可爱、娱乐、有益、生动、有趣、艺术;而较少的人认为动漫文献是乏味、肤浅、幼稚、色情、传统、荒唐、古怪、经典、说教、低廉、粗糙和暴力(见图 2)。通过这些数据可以看出,参与调查的公共图书馆馆员对目前我国动漫资源整体呈现出积极、接纳的态度,而消极的看法只是个别现象。

有关馆员对公共图书馆收藏动漫文献的态度调查,本课题组采用矩阵量表的形式,预设了 14 条关于图书馆收藏动漫文献的观点,以最低分 1 分(很不同意)到最高分 5 分(完全同意)的递增标准,要求被调查者根据预设观点与自己观点的符合程度进行打分。得出表 1 结果。

通过表 1 可以很直观地看到,参与调查的馆员最为认同的几个观点是:①动漫文献是馆藏必不可少的一部分(4.1 分);②图书馆有必要采集动漫文献(3.95 分);③动漫文献是很有价值的馆藏(3.67 分);④图书馆有能力采集动漫文献(3.67 分);⑤动漫文献能吸引用户利用其他图书馆资源和服务(3.6 分)。而对于公共图书馆收藏动漫文献认同度较低的几个观点为:①动漫文献不能带来图书馆用户的显著增长(2.55 分);②比起漫画,纯文字的阅读对青少年更有益处(2.71 分);③馆藏中的其他资源比动漫文献更重要(2.99)。也就是说,这些公共图书馆馆员比较认同图书馆收藏动漫文献的合理性,同

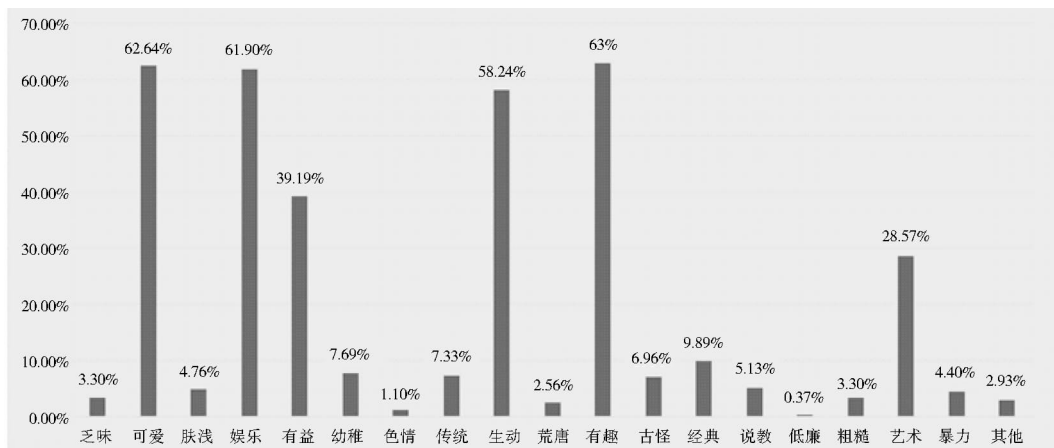


图 2 公共图书馆馆员对动漫文献的态度

表 1 公共图书馆馆员对公共图书馆收藏动漫文献的态度

选项	1分	2分	3分	4分	5分	平均分
动漫的主要读者是青少年	30(10.99%)	91(33.33%)	10(3.66%)	102(37.36%)	40(14.65%)	3.11
比起漫画,纯文字的阅读对青少年更有益处	28(10.26%)	134(49.08%)	30(10.99%)	52(19.05%)	29(10.62%)	2.71
动漫文献是馆藏必不可少的一部分	6(2.2%)	23(8.42%)	31(11.36%)	92(33.7%)	121(44.32%)	4.1
馆藏中的其他资源比动漫文献更重要	16(5.86%)	110(40.29%)	39(14.29%)	78(28.57%)	30(10.99%)	2.99
动漫文献是很有价值的馆藏	5(1.83%)	39(14.29%)	52(19.05%)	122(44.69%)	55(20.15%)	3.67
图书馆采集动漫文献的动力不足	8(2.93%)	47(17.22%)	41(15.02%)	130(47.62%)	47(17.22%)	3.59
图书馆采集动漫文献的经费不足	18(6.59%)	67(24.54%)	36(13.19%)	87(31.87%)	65(23.81%)	3.42
图书馆有能力采集动漫文献	14(5.13%)	40(14.65%)	27(9.89%)	132(48.35%)	60(21.98%)	3.67
图书馆有必要采集动漫文献	4(1.47%)	20(7.33%)	41(15.02%)	128(46.89%)	80(29.3%)	3.95
图书馆采集动漫资不存在太大的困难	22(8.06%)	82(30.04%)	25(9.16%)	99(36.26%)	45(16.48%)	3.23
动漫文献和其他图书馆资料一样,无需特殊对待	11(4.03%)	70(25.64%)	37(13.55%)	114(41.76%)	41(15.02%)	3.38
动漫文献能吸引用户利用其他图书馆资源和服务	9(3.3%)	43(15.75%)	42(15.38%)	134(49.08%)	45(16.48%)	3.6
动漫文献不能带来图书馆用户的显著增长	32(11.72%)	136(49.82%)	36(13.19%)	61(22.34%)	8(2.93%)	2.55
图书馆并没有主动去采集动漫文献	18(6.59%)	85(31.14%)	34(12.45%)	105(38.46%)	31(11.36%)	3.17

时也指出动漫资源建设具有一定的特殊性和独立性的,对于公共图书馆自身发展具有一定的意义。

从以上两组数据可以看出,参与本次问卷调查的公共图书馆馆员对动漫文献以及公共图书馆开展动漫资源服务的态度是较为积极的,从侧面反映出这些馆员所在的公共图书馆对于动漫资源的积极态度。正如本调查问卷的另一组数据结果显示,接受问卷调查的馆员中,有 62.27% 的馆员的工作单位已将动漫文献纳入本馆的收藏体系,约四分之一(25.64%)馆员的工作单位并未收藏动漫文献,剩下 12.09% 的人并不清楚自己所在的图书馆是否收藏动漫文献。可以看出,在调查样本中,已开展动漫资源建设的公共图书馆的数量要远远高于未开展动漫资源建设的公共图书馆数量,这一数据分布与被调查馆员对动漫文献所持有的

积极态度相符。

3.2 公共图书馆员对动漫资源收藏仍怀有疑虑

虽然调查样本中的公共图书馆馆员对动漫文献收藏以及公共图书馆开展动漫资源服务的态度较为积极,但由于馆员样本数量较小,调查范围十分有限,只能说明一小部分公共图书馆馆员对于动漫文献和图书馆动漫资源服务的态度,并不具有广泛性和代表性。虽然本课题组已根据《2015 年中国图书馆学会年会通讯录》将问卷发送到了 2 500 余位公共图书馆与高校、科研机构图书馆员的邮箱,但问卷回收率依然很低。据课题组统计,本调查总体问卷回收率只有 22.3%,而公共图书馆馆员问卷的回收率仅仅为 16.87%,这使笔者不得不对这一明显的现象展开进一步思考:是否大部分图书馆员对动漫文献的兴趣并没有我们预想

的那么高?

不可否认,发送式自填问卷的回收率要明显低于直接访问式问卷的回收率,因其更需要调查对象填写问卷的主观积极性的支撑,而被访者对于问卷内容的兴趣,在很大程度上决定了他是否愿意付出时间和精力填写该问卷,即兴趣是促使被访者形成问卷填写主观积极性的一个重要的动因。从这一假设出发,可以推断出,本调查中,包括公共图书馆馆员在内的大部分图书馆员对动漫文献感兴趣的程度并不足以驱动他们填写本问卷,而对问卷内容有足够兴趣的馆员才会积极填写并给予反馈。因此,通过对回收率的分析与对比,可见图书馆员群体对动漫文献的关注度较低。而这种态度也从一定程度上反映了中国公共图书馆对收藏动漫文献,提供动漫服务可能持较为消极的态度的现状。

除了对较低的回收率进行分析外,笔者在参与调查的馆员中也发现了一些问题。如图 3 与图 4 显示的是公共图书馆馆员最早接触动漫作品与最近一次接触动漫作品的时间分布。本调查数据显示,有 91.24% 的人在中学及以前就接触了动漫作品,其中小学和小学以前就接触过动漫作品的人比例最高,分别为 45.02% 和 31.08%;有 84.06% 的图书馆员在近一年内接触过动漫作品,其中近一周和近一个月接触过动漫作品的比例最高,分别为 29.48% 和 27.09%。即从少儿时期到现在,这些填写问卷的公共图书馆馆员在生活中拥有很多机会接触到动漫作品,即从现实的角度来看,传播动漫作品的渠道是广泛、充足的,如图书、杂志、电视、电影、网站、手机 app 等,人们可以很容易地通过这些媒介接触动漫作品。

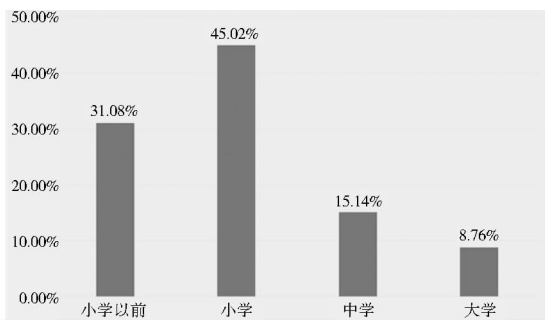


图 3 公共图书馆馆员最早接触动漫作品的时间

笔者在调查中发现,公共图书馆馆员对动漫作品的阅读和利用情况并不是十分乐观。如图 5 所示,在公共图书馆馆员阅读和利用动漫文献的频率调查中,

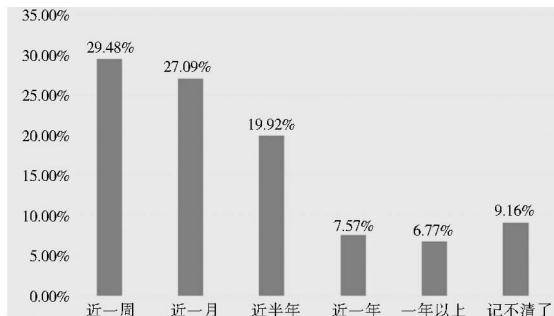


图 4 公共图书馆馆员最近一次接触动漫的时间

有时和很少阅读、利用动漫文献的公共图书馆馆员占比分别为 43.96% 和 38.1%,从不阅读、利用动漫文献的人占比为 8.06%,而经常和总是阅读、利用动漫文献的人只占 9.16% 和 0.73%。这一结果与公共图书馆馆员在生活中接触动漫作品的情况形成鲜明对比。即虽然参与调查的大部分馆员在现实中有许多机会能够接触到动漫作品,但他们阅读和利用动漫作品的动力却十分缺乏,仅仅停留在“感兴趣”的阶段,并未将生活中接触到的丰富的动漫资源真正地纳入到自己的信息获取体系中。

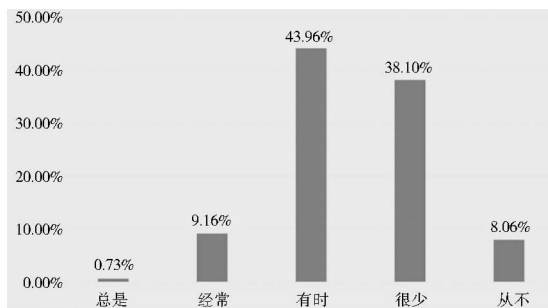


图 5 公共图书馆馆员阅读与利用动漫作品的情况

结合图 2 与表 1 分析,虽然这两组数据显示出参与调查的公共图书馆馆员对动漫资源和图书馆开展动漫资源服务持较为积极的态度,但仍有一些细节值得我们关注,如在图 2 显示的数据中,只有 16.8% 的人认为动漫作品具有优质的特性。表 1 关于图书馆开展动漫服务观点的调查中,公共图书馆馆员对①图书馆采集动漫文献的动力不足(3.59 分);②图书馆采集动漫文献的经费不足(3.42 分);③动漫文献和其他图书馆资料一样,无需特殊对待(3.38 分)等 3 个观点的认同度同样偏高(预设的最高分为 5 分)。这与公共图书馆馆员对动漫作品与动漫服务总体积极的态度形成了一定的反差,反映出参与调查的公共图书馆馆员对于动漫资源态度的矛盾性与复杂性。

综上所述,从上述两种比较明显的倾向中我们可

以看出,一方面这些公共图书馆馆员喜爱并支持动漫资源建设,但另一方面也体现出图书馆馆员阅读、利用动漫作品的意识不足,对图书馆开展动漫资源服务仍存有较大的疑虑。这从侧面体现出在参与调查的公共图书馆馆员的意识中,动漫文献是一种积极向上的休闲手段,但还未完全成为一种必须纳入公共图书馆资源建设体系中的文献资源。

4 结论与建议

动漫,作为一种独特的艺术表现形式,不但对人类社会的艺术、文化传播、政治、经济、娱乐以及生活等方面产生了巨大的影响,更通过其艺术表现形式的不断创新以及不同的表现方式:从最初的漫画、动画片到后来的游戏直至动漫衍生品等,逐渐发展建立起一个庞大的动漫产业体系,形成拥有广泛动漫消费者群体的动漫文化。因此,是否需要为用户(尤其是广大的动漫爱好者)提供动漫服务,成为图书馆,特别是公共图书馆必须要面对的现实问题之一。

笔者认为,图书馆应以满足用户需求为其重要职能。然而在动漫服务方面,图书馆的现实情况却是:尽管每年都有大量优秀的动漫作品问世,且深受一个庞大动漫消费者群体,特别是青少年动漫爱好者的喜爱,但图书馆特别是国内很多公共图书馆却尚未能明确应该提供怎样的动漫服务,甚至对提供动漫服务采取消极的态度。这在一定程度上成为许多动漫爱好者疏远图书馆的原因之一,间接或直接造成此类读者群的流失。

通过对国内公共图书馆馆员对动漫文献收藏的问卷调查发现,不少图书馆员在小学和中学时就接触过动漫作品,甚至至今依然看动漫作品的也不在少数。因此,多数图书馆员对动漫文献的收藏还是持肯定和包容的态度,认为动漫文献具有收藏价值。在此次的调查范围内,有超过六成的图书馆已把动漫文献纳入到图书馆的资源建设体系中,表明很多图书馆已开始认识到收藏动漫文献的重要性。另一方面,我们也注意到,国内不少公共图书馆馆员对动漫文献收藏以及提供动漫服务持矛盾、怀疑甚至是消极的态度,对图书馆应收藏怎样的动漫文献,提供怎样的动漫服务等认知还处于模糊或不明确的状态。

基于公共图书馆动漫文献收藏的合理性和必要性以及中国公共图书馆员对动漫文献收藏的认知情况,

就中国公共图书馆收藏动漫文献,提供动漫服务提以下4点建议:

(1)公共图书馆,特别是基层公共图书馆应认识到收藏动漫文献、提供动漫服务的合理性和重要性。动漫产业经过100多年的发展,创作出大量优秀的动漫作品,深受动漫爱好者,特别是青少年动漫爱好者的喜爱和阅读。我们没有理由继续把这些优秀的动漫文献拒之于图书馆的大门之外。

(2)公共图书馆可根据本地读者的阅读需求和本地文化产业发展等的需要,收藏有针对性的动漫文献资料,提供相应的动漫服务,从而为吸引更多的读者特别是青少年读者使用图书馆创造条件。这是改善和提升图书馆服务的有效途径之一。

(3)公共图书馆动漫文献的收藏和利用与图书馆员对动漫的认知态度至关重要。就像美日等发达国家一样,至20世纪70年代,多数的公共图书馆员对漫画的收藏和使用还持否定的态度,然而,到了80年代后,这种情况发生了巨大的变化,不少公共图书馆员开始转变了对动漫文献的认知态度,从而促使不少公共图书馆开始积极地收藏动漫文献资料,提供动漫服务。为使公共图书馆的服务更有针对性和多元化,中国的公共图书馆员须充分地认识到青少年读者对动漫文献的阅读需求,有针对性地开展动漫服务,为公共图书馆获得社会广泛的认知和使用做出贡献。

(4)要想有效地收藏动漫文献资料,提供动漫服务,公共图书馆应在调查本地读者的阅读需求和文化产业发展需要的基础上,制定本馆的动漫资源建设方针。如何确保动漫资源建设经费,制定选书标准,采用何种分类与编目规则,如何设计动漫服务的空间布局及制定未来规划,如何推广动漫服务等都必须进行严格的论证和仔细的规划。惟其如此,才能构建起具有特色的动漫资源建设体系,提供读者和社会真正需求的动漫服务,从而吸引越来越多的用户使用图书馆,使图书馆的价值得到更大的发挥。

参考文献:

- [1] YASUYO INOUE. Manga and libraries in japan [EB/OL]. [2017-08-06]. <https://www.ifla.org/files/assets/faife/publications/spotlights/manga-inouye.pdf>.
- [2] 李芙蓉, 李常庆. 日本公共图书馆漫画收藏的研究与实践[J]. 图书情报知识, 2013(6): 39-46.
- [3] 真木重光. 公共図書館における「マンガ」とは? [J]. 図書館雑誌, 1980, 74(2): 69-71.

- [4] TILLEY C L. Of nightingales and supermen: how youth services librarians responded to comics between the years 1938 and 1955 [D]. Indiana University. 2007.
- [5] ELLIS A, HIGSMITH D. About face: comic books in library literature[J]. Serials review, 2000, 26(2):21-43.
- [6] 電通総研. 情報メディア白書 2015[M]. 東京:ダイヤモンド社, 2015:62.
- [7] Comic book sales by year[EB/OL]. [2017-05-07]. <http://www.comichron.com/yearlycomicssales.html>.
- [8] Global animation industry 2017: strategies trends & opportunities [EB/OL]. [2017-05-07]. http://www.researchandmarkets.com/research/834drm/global_animation.
- [9] 2016年中国动漫行业发展前景及市场规模预测[EB/OL]. [2017-05-07]. <http://www.chinairm.com/news/20160928/170114450.shtml>.
- [10] 史蓉. 日本专业漫画图书馆[J]. 读书文摘, 2016(6):23.
- [11] 李常庆, 李芙蓉. 日本图书馆与漫画收藏[J]. 中国图书馆学报, 2013, 39(5):118-126.
- [12] 伊藤遊, 村田麻里子, 山中千恵. 広島市まんが図書館における来館者調査: マンガを「図書館」で扱うとはどういうことなのか[J]. 京都精華大学紀要, 2012(41):111-127.
- [13] 黄如花, 饶雪瑜. 美国图书馆的动漫资源建设与服务特点[J]. 图书与情报, 2015(2):8-11.
- [14] UNESCO public library manifesto[EB/OL]. [2017-05-10]. <http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman.html>.
- [15] 东莞图书馆——漫画图书馆[EB/OL]. [2017-05-11]. <http://www.dglib.cn/dglib/cgbg/201511/44457a91a37b41efb5376b4fef7c0ed4.shtml>.
- [16] 东莞图书馆漫画馆升级 新增漫画展廊、动漫研究室等功能区域, 将于漫博会期间亮相[EB/OL]. [2017-05-11]. http://news.ifeng.com/a/20160812/49762495_0.shtml.
- [17] 第六届漫博会中的东莞图书馆分会场简介[EB/OL]. [2017-05-11]. <http://gd.sina.com.cn/dg/company/2014-07-28/17325601.html>.

作者贡献说明:

李常庆: 负责本论文的策划与整体构架、第二节和第四节内容的撰写与文稿的修改等;

李红澄: 负责第一节和第三节的撰写。

The Construction of Public Library's Animation Resources and Investigation on Librarians' Cognition of Animation Documents

Li Changqing Li Hongcheng

Department of Information Management, Peking University, Beijing 100871

Abstract: [Purpose/significance] Nowadays, whether to collect animation documents and provide related services has become one of the reality problems which libraries, especially the public libraries, have to face. [Method/process] The current situation and problems of the construction of public library animation resources are talked as the object of this study by analyzing domestic librarians' attitudes toward animation collecting in public libraries. [Result/conclusion] Through investigation and analysis, we found that many public librarians in China have a certain affirmation of the construction of animation resources, but they show vague cognition about what kind of animation service should be provided. In the end, this paper expresses the view that, based on the needs of readers and local industry and culture, collecting animation documents and providing animation service can attracts more readers, including animation fans, to use the library so that the value of the library can be better reflected.

Keywords: public library animation resources survey of animation document cognition librarian