

Azjatycki soft power a prawo własności intelektualnej / Katarzyna Grzybczyk. – Warszawa, 2024

Spis treści

Wstęp	9
Rozdział I Bruce Lee i hongkońskie filmy akcji	13
1. Wprowadzenie	15
2. Hongkońskie kino lat 70.	21
3. Ochrona prawna sztuk walki	23
4. Własność intelektualna i sztuki walki	28
5. Wizerunek Bruce'a Lee	32
Rozdział II Cool Japan - manga, anime, cosplay	41
1. Wprowadzenie	43
2. Kultura otaku	47
3. Manga	49
4. Anime	60
5. Cosplay	67
Rozdział III Japońska sztuka współczesna	69
1. Wprowadzenie	71
2. Ruch superflat	73
3. Yayoi Kusama - najdroższa artystka świata	77
4. Sztuka konceptualna	82
5. Yoshitomo Nara - prawdopodobnie najśłynniejszy żyjący japoński artysta współczesny	86
6. Droit de suite	90
7. Żywe skarby narodowe	94
Rozdział IV Bollywood - kraina inspiracji czy indyjska specyfika?	99
1. Wprowadzenie	101
2. Masala film	104
3. Wpływ filmów Bollywood na modę	106
4. Bollywoodzkie inspiracje	115
5. „Indianizacja” filmów	120
Rozdział V Gry hazardowe w Makau	127
1. Wprowadzenie	129
2. Hazard w Makau	138
3. Reklama gier hazardowych	140
4. Gry hazardowe a prawo własności intelektualnej	142
5. Znaki towarowe	149
6. Miasto - scenografia	151

Rozdział VI Tajwan - demokracja i półprzewodniki	155
1. Wprowadzenie	157
2. Demokracja	160
3. Półprzewodniki	167
4. Piractwo chipowe	172
5. Klimat a produkcja półprzewodników	178
Rozdział VII Mała czerwona kropka - Singapur	181
1. Wprowadzenie	183
2. Edukacja	188
3. Atrakcyjny model biznesowy	191
4. Znaczenie własności intelektualnej	195
5. Finansowanie zabezpieczone własnością intelektualną	199
6. Zakazy	202
Rozdział VIII TikTok - soft power po chińsku?	205
1. Wprowadzenie	207
2. TikTok	213
3. TikTok i spory sądowe	220
4. Krótkie filmiki wideo	226
Rozdział IX Koreańska fala	231
1. Wprowadzenie	233
2. K-drama: seriale, filmy, k-zombies	239
3. K-video games	246
4. K-food i kimchi	253
Rozdział X K-pop i BTS	261
1. Wprowadzenie	263
2. Regulacje prawne k-popu	269
3. Niewolnicze umowy	275
4. BTS	277
Zakończenie	289
Bibliografia	291