

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2500244 Estudis d'Àsia Oriental	OT	4	0

Professor de contacte

Nom: Artur Lozano Mendez

Correu electrònic: Artur.Lozano@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: No

Grup íntegre en espanyol: No

Equip docent

Tomás Grau de Pablos

Prerequisits

Es recomana haver cursat i aprovat l'assignatura Art i Cultura Popular d'Àsia Oriental de tercer curs del Grau d'Estudis d'Àsia Oriental.

Atès que un bon nombre de les lectures seran en anglès, és necessari un nivell mínim de comprensió lectora d'aquest idioma per a un bon seguiment tant de les lectures obligatòries com de les complementàries.

Com a assignatura de la menció Cultura, Art i Literatura d'Àsia Oriental, aquesta assignatura es complementa amb la d'Estudis Culturals Comparatius de l'Àsia Oriental, però no és obligatori cursar totes dues si no es desitja obtenir la menció.

S'aconsella cursar aquesta assignatura als/a les estudiants que desitgin realitzar un Treball de Fi de Grau que tracti qüestions adreçades a l'estudi de la cultura popular i l'art contemporani. En cas contrari, hauran de compensar mancances metodològiques i teòriques de manera autònoma.

Objectius

- Adquirir coneixements teòrics i metodològics adients per a l'anàlisi d'obres, productes i fenòmens vinculats a la cultura popular i l'art
- Aplicar aquestes eines teòriques a l'estudi d'un tema concret sota la supervisió de l'equip docent.
- Participar en l'anàlisi col·lectiva de documents (fílmics, literaris, artístics, etc) a partir de les lectures/visionats assignats pels docents, que es posaran en comú a classe.
- Afinar el sentit crític i la capacitat analítica individual, així com la capacitat de debat i les habilitats interculturals i comunicatives orientades a l'intercanvi d'idees i experiències.
- Aplicar les eines teòriques a l'anàlisi de la producció cultural però també a d'altres processos, com la cobertura d'una notícia o tendència als mitjans de comunicació, fenòmens a les xarxes socials, etc.

- Desenvolupar sentit crític envers el propi treball i la pròpia producció. Explotar els plantejaments metodològics per materialitzar tot el potencial del treball propi amb rigor i exigència.

Competències

- Aplicar coneixements de l'art i la cultura populars a l'anàlisi i la comprensió de textos escrits en les llengües de l'Àsia oriental.
- Conèixer, comprendre, descriure i analitzar els valors, les creences i les ideologies de l'Àsia oriental.
- Conèixer els grans corrents i moviments literaris, filosòfics i artístics de l'Àsia oriental.
- Conèixer i comprendre l'art i la cultura populars dels països de l'Àsia oriental.
- Conèixer i utilitzar els recursos de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) per recopilar, elaborar, analitzar i presentar informació en relació amb els estudis de l'Àsia oriental.
- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en les llengües pròpies com en una tercera llengua.
- Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
- Resoldre problemes de comunicació intercultural.
- Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
- Ser flexible i saber adaptar-se a noves situacions.
- Treballar en grups interdisciplinaris i interculturals.
- Vetllar per la qualitat del propi treball.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar coneixements de l'art i la cultura populars a l'anàlisi i la comprensió de textos escrits en les llengües de l'Àsia oriental.
2. Avaluar els resultats obtinguts en el procés de cerca de la informació per documentar-se i actualitzar els coneixements de la història, la literatura, la lingüística, el pensament i l'art.
3. Conèixer, comprendre, descriure i analitzar els valors, les creences i les ideologies de l'Àsia oriental.
4. Conèixer els grans corrents i moviments literaris, filosòfics i artístics de l'Àsia oriental.
5. Conèixer i comprendre l'art i la cultura populars dels països de l'Àsia oriental.
6. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
7. Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en les llengües pròpies com en una tercera llengua.
8. Fer la cerca de documents en llengües pròpies de l'Àsia oriental.
9. Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
10. Resoldre problemes de comunicació intercultural.
11. Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
12. Ser flexible i saber adaptar-se a noves situacions.
13. Treballar en grups interdisciplinaris i interculturals.
14. Utilitzar eines diferents per a fins específics en el camp de la història, la literatura, la lingüística, el pensament i l'art.
15. Utilitzar la terminologia específica de la història, la literatura, la lingüística, el pensament i l'art.
16. Vetllar per la qualitat del propi treball.

Continguts

Bloc 1: Introducció a la teoria crítica i els estudis culturals

Durant les primeres sessions, s'introduiran conceptes, escoles i pensadors claus de la teoria crítica. L'objectiu és proveir els alumnes de les eines per a poder aproximar-se de manera crítica a les obres, actors i fenòmens que es treballaran durant el curs.

Escoles:

- Formalisme

- Narratologia
- Estructuralisme
- Postestructuralisme
- Psicoanàlisi

Bloc 2: Canvis socials que afecten al model laboral i a les estructures familiars.

Analitzarem de quina manera la producció cinematogràfica recent ha reflectit la crisi dels models tradicionals de família i de models laborals androcèntrics, i com això ha vingut provocat per una extensió de la precarització social (Anne Allison) i de canvis en el model de masculinitat (Sharon Kinsella). S'analitzaran drames cinematogràfics de Taiwan (Edward Yang) i Japó (Kurosawa Kiyoshi).

Bloc 3: els joves de l'Àsia Oriental, nous actors socials

Les eines i metodologies analítiques observades a les sessions introductòries es poden aplicar a diferents elements de la societat. L'anàlisi dels materials no se centrarà únicament en un aspecte o dimensió, sinó que l'aproximació docent buscarà dirigir la reflexió cap a qüestions com:

- els joves com a motor de canvi (o d'estasi, si s'escau)
- les noves configuracions familiars i la crisi del model de família de postguerra, no només degut a noves dinàmiques culturals que entrin en contradicció amb la tradició cultural, sinó de certes dinàmiques econòmiques (com per exemple, el paper assignat a la jove mestressa, a la societat de postguerra);
- les dones joves, les seves expectatives i les seves reaccions;
- la indústria de la bel·leza y la cosmètica en Corea del Sur.
- les youth cultures, no només com a zoku () al qual adherir-se per afinitats estètiques (que en tot cas, tampoc no resulten aleatòries ni arbitràries) sinó com resultat de circumstàncies socials (el cas dels yankii, on pot ser productiva una comparació amb col·lectius més propers a l'espai urbà català).

Des del punt de vista de les indústries que ofereixen productes o espectacles de consum popular, apareix una tendència inequívoca des de la segona meitat del segle XX a explotar massivament la cultura jove arreu del món (encara ja hi haguessin precedents a diferent escala), especialment amb la globalització iniciada a partir dels 70. A banda dels motors habituals (consumisme, música, moda, rebel·lia), a l'Àsia oriental els joves reaccionen a una cultura confuciana, però cada generació dona pas a la generació següent on es tornen a repetir certes operacions (tesis de Debord (1967) sobre la societat de l'espectacle i la història).

Al Japó contemporani, la imbricació d'economia, consum i cultura es veu exemplificada notòriament en el món de l'art, amb les comunitats d'artistes amateurs de plataformes com Pixiv, Drawr i Tegaki; o amb la descarada actitud de Murakami Takashi i els seus acòlits del moviment superflat, que es plantegen ja d'antuvi l'art com a activitat econòmica i l'explotació del "Japan's Gross National Cool" (McGray 2001).

S'analitzaran productes de cultura popular de Corea (Bong Joon-ho), Hong Kong (Wong Kar-wai) i Japó (Nakashima Tetsuya).

Bloc 4: Imatges d'Àsia Oriental a través de l'oci electrònic

En aquest bloc s'analitzarà la forma en què la producció d'oci interactiu en l'àmbit de l'Àsia Oriental reflecteix i transmet diversos aspectes de la societat d'Àsia Oriental, a més d'observar la manera en què alguns d'aquests textos actuen com element de cohesió sobre el que s'han formalitzat certes pràctiques culturals i hàbits socials. Alguns dels elements que s'estudiaran inclouen:

- L'ús per part de certs videojocs, com un component de la seva presentació estètica, de figures i representacions la cultura tradicional coreanes, japoneses i xineses (Okami, Nexus i la trilogia de Shanda).

- La manera en què representacions idealitzades de la vida quotidiana i abstraccions de virtuts nacionals s'utilitzen en certs videojocs per configurar una sensació de pertinença i fins i tot orgull nacional, des d'aspectes de la vida rural (Boku no Natsuyasumi i la franquícia Harvest Moon) a la glorificació de la història nacional (Resistance War Online).

- L'ús dels videojocs com a eines amb les que explorar i expressar diversos problemes i qüestions que dominen el debat d'aquestes societats, com l'ansietat sorgida davant el declivi dels rols de gènere tradicionals en Catherine o el qüestionament d'expectatives de vida per part de la cultura juvenil a The World Ends with You.

- La formació de comunitats i grups socials al voltant de videojocs específics i la seva progressiva institucionalització sota la forma d'esdeveniments esportius i espectacle audiovisual (les PC Bang coreanes i els cibercafès). La popularitat d'aquests anomenats "e-esports" i el reconeixement inusual del quegaudeixen les seves estrelles principals seran indicatives d'un procés de formació de nous rols a seguir per als joves d'aquestes societats.

Bloc 5: Japó i el diàleg transcultural

Des de finals dels anys setanta, la indústria cultural japonesa ha mantingut una presència constant en el mercat global mitjançant la distribució massiva dels seus béns culturals. Gràcies a això, imatges, conceptes i tendències originalment formulades en el context de la cultura popular japonesa han tingut l'oportunitat d'introduir-se i exercir un impacte significatiu en les tendències i processos d'altres regions culturals. El resultat ha estat que, amb els anys, un nombre considerable de videojocs realitzats tant al Japó com als Estats Units/Europa es caracteritzen per posseir un cert grau d'hibridació i per barrejar diverses imatges i idees que provenen de diversos mercats i tenen un impacte diferent en distintes parts del mercat global.

En aquest bloc de l'assignatura, es discutiran una sèrie de temes que s'han vist reflectits en aquests textos culturals, i es detallarà la forma en què la seva condició híbrida els ha afectat a l'hora de presentar-se al públic consumidor, així com l'impacte que han tingut en diferents parts del mercat global. Entre els estudis de casos s'inclouen:

- La franquícia de videojocs Metal Gear i el seu tractament de l'efecte que l'energia nuclear i altres formes d'innovació tecnològica exerceixen en la societat contemporània.

- La creació i l'ús de constructes "universals" associats íntimament amb convencions narratives occidentals en videojocs com The Legend of Zelda.

- L'ús dels videojocs com un reflex de les inquietuds i manifestacions de resistència de la cultura juvenil nipona, com ara la problematització dels rols de gènere en Persona o la inserció de reclamacions mediambientals en Final Fantasy VII.

- La creació d'una noció de "japonesitat" a través de l'aïllament i categorització de certes mecàniques i estètiques del videojoc i la seva denotació com pertanyents a la cultura japonesa, com ara l'elevació del JRPG o el shoot'em up com gèneres "culturalitzats" o el paper de l'anomenat Media Mix en aquest procés de denotació.

Metodologia

(Per veure les activitats formatives avaluable a les que fan referència aquestes aclaracions metodològiques, referiu-vos a "Avaluació")

La metodologia de l'anàlisi crítica i cultural s'adquirirà estudiant, llegint i comentant les aproximacions de diferents figures cabdals en els estudis culturals i aplicant-la a fragments de textos primers, ja siguin els textos films, capítols de sèries o fragments impresos. Aquesta activitat pràctica de comentari en comú, es mantindrà setmanalment i tindrà una incidència molt considerable en la nota global de la matèria.

Els docents donaran feedback pel que fa a les presentacions orals o, en el seu defecte, recensions i també faran una tutoria amb l'alumne prèvia a la redacció de l'entrada de blog. S'espera que els alumnes puguin incorporar aquests comentaris i millorar els resultats a les següents presentació/recensió i a la seva entrada de blog.

En resum, aquesta assignatura exigeix un alt compromís de lectura per poder adquirir les eines teòriques rellevants i la capacitat d'incorporar de manera productiva aquestes eines a les capacitats intel·lectuals i dialògiques. El tipus de crítica i d'anàlisi que es pretén desenvolupar amb aquestes sessions escapa del model de crítica divulgativa i mediàtica que es consumeix d'ordinari. Les presentacions i recensions no es poden limitar a fer resums argumentals i reciclar comentaris de blogs, han de sustentar-se en un aparell i argumentació acadèmics.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Autònomes			
Lectura individual	65	2,6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16

Avaluació

Tasques d'avaluació:

- Prova de teoria crítica: 25%
- Treball en suport multimèdia (blog): 35%
- 2 Presentacions: 20%+20%

Caldrà realitzar una prova on els alumnes demostrin que han assimilat l'utilitatge teòric que s'impartirà al primer bloc de l'assignatura.

Al blog específic de l'assignatura caldrà penjar una entrada (de 2000-2500 paraules)

Es faran dues presentacions on l'estudiant exposarà el contingut de dues de les lectures obligatòries del curs.

La manca de correcció lingüística, de propietat del registre i de cura expositiva poden descomptar fins a tres punts de la nota a qualsevol dels treballs escrits.

CONSIDERACIONS ADDICIONALS:

Els **estudiants que estiguin d'intercanvi** i realitzin l'assignatura a distància hauran de lliurar dues recensions substituïdores de les presentacions a classe dels alumnes que fan l'assignatura de manera presencial. Cal dedicar una recensió a un dels materials del mòdul del prof. Lozano i una altra a un dels materials assignats al mòdul del prof. Grau. Aquestes ressenyes han de tenir una aproximació acadèmica i especialitzada.

La qualificació serà un NO AVALUABLE quan l'alumne no s'ha presentat al 75% de les activitats avaluables.

Segons la normativa aprovada per la Comissió d'Ordenació Acadèmica i de Titulacions de la FTI, i ratificada per la Junta de Facultat el 9 de juny de 2010, només es podrà recuperar l'assignatura en els casos següents:

- Quan, de manera justificada, l'alumne no s'hagi presentat al 25 - 30% de les activitats avaluables;
- Quan la nota final, incloent-hi la nota per a la competència clau de l'assignatura, prèvia a l'acta sigui entre un 4 i un 4,9.

En tots dos casos l'estudiant es presentarà exclusivament a les activitats o proves no presentades o suspeses.

S'exclouen de la recuperació de nota les proves suspeses per còpia o plagi.

En cap cas es podrà recuperar nota mitjançant una prova final equivalent al 100% de la nota.

En cas que es produeixin diverses irregularitats en les activitats d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0. S'exclouen de la recuperació de nota les proves suspeses per còpia o plagi. Es considera com a "còpia" un treball que reproduceix tot o gran part del treball d'un/a altre/a company/a, i com a "plagi" el fet de presentar part o tot un text d'un autor com a propi, és a dir, sense citar-ne les fonts, sigui publicat en paper o en forma digital a Internet. La còpia i el plagi són robatoris intel·lectuals i, per tant, constitueixen una falta que serà sancionada amb la nota "zero". En el cas de còpia entre dos alumnes, si no es pot saber qui ha copiat qui, s'aplicarà la sanció a tots dos alumnes.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Entrada de blog que analitzi una obra d'art o de cultura popular	35%	40	1,6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Exposició oral on es presenti una lectura de treball	20%	12,5	0,5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Exposició oral on es presenti una lectura de treball	20%	12,5	0,5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Pràctica que examini l'assimilació de les eines de la Teoria Crítica	25%	20	0,8	1, 3, 4, 5, 6, 7, 14, 15, 16

Bibliografia

S'ofereix aquí una bibliografia molt bàsica que es complementarà amb bibliografia rellevant i específica dels successius temes relacionats amb cultura popular i art.

Cultura popular:

(estudis culturals, antropologia, sociologia, art, literatura i altres disciplines)

Storey, John (1997, 2009) Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction. <
http://cataleg.uab.cat/record=b1405435~S1*cat>

Storey, John (2009) Cultural Theory and Popular Culture: A Reader. <
http://cataleg.uab.cat/record=b1847666~S1*cat>

Japó:

Goodman, Roger; Imoto, Yuki; Toivonen, Tuukka (eds) (2012) A Sociology of Japanese Youth. From Returnees to NEETS. <
http://cataleg.uab.cat/record=b1892656~S1*cat>

Itô Mizuko, Okabe Daisuke, Tsuji Izumi (eds) (2012): Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected Age. <
<http://www.amazon.co.uk/dp/0300158645>>

Martinez, Dolores P. (ed) (2007) Modern Japanese Culture and Society. 4 vols. <
http://cataleg.uab.cat/record=b1823242~S1*cat>

Miller, Laura; Bardsley, Jan (eds) (2005) Bad Girls of Japan. <
http://cataleg.uab.cat/record=b1892512~S1*cat>

Mes, Tom; Sharp, Jasper (2005) Midnight Eye Guide to New Japanese Film, The. <
http://cataleg.uab.cat/record=b1675354~S1*cat>

Sugimoto, Yoshio (ed) (2009): Cambridge companion to modern Japanese culture. Accés a versió electrònica: http://cataleg.uab.cat/record=b1866341~S1*cat>

Xina:

McGrath, Jason. (2008) Postsocialist modernity: Chinese cinema, literature, and criticism in the market age. Stanford University Press <
<http://www.amazon.es/Postsocialist-Modernity-Chinese-Literature-Criticism/dp/0804758743>>

Geremie R. Barmé (1999) In the Red: On Contemporary Chinese Culture. Columbia University Press <
http://cataleg.uab.cat/record=b1491069~S1*cat>

Latham, K. (2007) Pop culture China!: media, arts, and lifestyle.
<http://cataleg.uab.cat/record=b1715180~S1*cat>

Bibliografia sobre oci electrònic:

Consalvo, Mia (2006) "Console video games and global corporations: creating a hybrid culture." New Media Society, 2006 8: 117.

Aoyama, Yuko e Izushi, Hiro (2003) "Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry." Research Policy, 32, pp. 423-444.

Galbraith, Patrick W. (2011) "Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan." Game studies, 11 (2).

JETRO (2007) "Japanese Video Game Industry." URL:

http://www.jetro.go.jp/en/reports/market/pdf/2007_02_r.pdf.

Kinder, Marsha (1991) Playing with Power in Movies, Television and Video Games. Berkeley: University of California Press.

Kirkpatrick, Graeme (2012) "Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995." Game Studies, 12 (1). URL: <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>.

O'Donnell, Casey (2011) "The Nintendo Entertainment System and the 10NES Chip: Carving the Video Game Industry in Silicon." Games and Culture, 6 (1), pp. 83-100.

Daliot-Bul, Michal (2014) License to Play: The Ludic in Japanese Culture. University of Hawaii Press.

Nie, Annie Hongping (2013) "Gaming, Nationalism, and Ideological Work in Contemporary China: online games based on the War of Resistance against Japan" Journal of Contemporary China, vol. 22, No. 81, 499-517.

Mandiberg, Stephen (2014) "Playing (with) the Trace: Localized Culture in Phoenix Wright" Kinephanos, Volume 5, Geemu and media mix: Theoretical approaches to Japanese video games, 111-141.

Kim, Hyeshin (2009) "Women's Games in Japan. Gendered Identity and Narrative Construction" Theory Culture Society vol. 26(2-3): 165-188.

Picard, Martin (2013) "The Foundation of geemu: A Brief History of Early Japanese video games" Game Studies, vol. 13 No. 02

Art:

Japó:

Favell, Adrian (2012) Before and after Murakami. A Short History of Japanese Contemporary Art 1990-2011. Ed. Timezone 8.

Yamaguchi, Yumi (2007) WarriorsofArt. A Guide to Contemporary Japanese Artists. <
<http://www.amazon.co.uk/dp/4770030312>>

Natsume, Fusanosuke; Saito, Nobuhiko (curators, eds) (2009): DNA 50 (DNA of Sunday and Magazine. The 50 Yearsof Weekly Shonen Manga Magazines.) <
<http://www.kyotomm.jp/english/event/spe/sundaymagazinedna.php>>

Toku Masami (curator, ed); Masuda Nozomi (contributor); Yamada Tomoko (contributor) (2008) —Shojo Manga! Girl Power!. <http://www.kyotomm.jp/HP/2008/05/shojo_manga_power.php>

Xina:

Gao, Minglu (2011) Total modernity and the avant-garde in twentieth-century Chinese art. MIT Press <
http://cataleg.uab.cat/record=b1852614~S1*cat>

Bibliografia adicional i altres recursos:

El següent llistat és una selecció de volums il·lustratius i introductoris dels estudis culturals:

- Agger, Ben. 1992. Cultural studies as critical theory. Philadelphia: Falmer.
- du Gay P., Stuart Hall, Linda Janes, Hugh Mackay, and Keith Negus. 1997. Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman. London: Sage, in association with The Open University.
- Gunster, Shane. 2004. Capitalizing on culture: Criticaltheory for cultural studies. Toronto: Univ. of Toronto Press.
- Hall S. 1997. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices.: Sage.
- Lewis, Jeff. 2002. Cultural studies: The basics. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Storey, John. 1998. An introduction to cultural theoryand popular culture. Athens,GA: Univ. of Georgia Press.
- Storey, John. 1997, 2009. Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction.
<http://cataleg.uab.cat/record=b1405435~S1*cat>
- Storey, John. 2009. Cultural Theory and Popular Culture: A Reader.
<http://cataleg.uab.cat/record=b1847666~S1*cat>
- Taylor, Paul, and Jan Li Harris. 2008. Critical theories of mass media: Then and now. Berkshire, UK: Open Univ. Press.

Bibliografia en línia d'estudis culturals i Japó, actualitzada fins 2012: The Margins: <
<http://themargins.net/csbib.html>>

Associacions i centres:

Association for Cultural Typhoon

<http://cultural-typhoon.com>

British Association for Japanese Studies

<http://www.bajs.org.uk/>

Nissan Institute of Japanese Studies

<http://www.nissan.ox.ac.uk/>

European Association for Japanese Studies

<http://www.eajs.org/>

German Institute of Japanese Studies

<http://www.dijtokyo.org/?lang=en>

The Japanese Studies Association of Australia

<http://www.jsaa.info/>

Edwin O. Reischauer Institute of Japanese Studies

<http://www.fas.harvard.edu/~rijs/>

Center for Japanese Studies

<http://www.international.ucla.edu/japan/resources/links.asp>

English Language Journals

Cultural Studies journals (for more East Asia focused cultural studies journals, see following sections):

- [Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities](#)
- [Asian Ethnology](#)
- [Boundary 2](#)
- [Communication and Critical/Cultural Studies](#)
- [Continuum: Journal of Media and Cultural Studies.](#)
- [Critical Inquiry.](#)
- [Cultural Critique.](#)
- [Cultural Studies.](#)
- [Cultural Studies Review.](#)
- [Culture, Theory and Critique.](#)
- [differences: A Journal of Feminist Cultural Studies.](#)
- [European Journal of Cultural Studies.](#)
- [Feminist Media Studies.](#)
- [Globalizations.](#)
- [Identities: Global Studies in Culture and Power.](#)
- [Inter-Asia Cultural Studies.](#)
- [International Journal of Cultural Studies.](#)
- [Interventions: International Journal of Postcolonial Studies.](#)
- [Journal of Intercultural Studies.](#)
- [Journal of Japanese & Korean Cinema.](#) Forthcoming.
- [Journal of Popular Culture.](#) (Issues)
- [Journal of Popular Film and Television.](#)
- [Media, Culture, Society.](#)
- [Mediations.](#)
- [Mechademia.](#)
- [New Formations.](#)
- [New Left Review.](#) En [castellà](#).
- [October.](#)
- [Parallax.](#)
- [Popular Culture Studies Journal, The.](#)
- [Positions. East Asia Cultures Critique.](#)
- [Public Culture.](#)
- [Science Fiction Studies.](#) A [JSTOR](#).
- [Social Text.](#)
- [Social Identities. Journal for the Study of Race, Nation and Culture.](#)
- [South Atlantic Quarterly.](#)
- [Space and Culture.](#)

- [SubStance.](#)
- [Television & New Media.](#)
- [Theory, Culture & Society.](#)
- [Theory and society.](#)
- [Third Text.](#)
- [Traces.](#)

Japan journals:

- [Contemporary Japan](#)
- [Early Modern Japan: An Interdisciplinary Journal](#)
- [Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies](#)
- [Gaiko Forum](#)
- [Japan Echo](#)
- [Japan Focus: Asia-Pacific Journal](#)
- [Japan Forum](#)
- Japan Quarterly
- [Japan Studies Association Journal](#)
- [Japan and the World Economy](#)
- [Japanese Journal of Religious Studies](#)
- [Japanese Language and Literature](#)
- [Japanese Studies](#)
- [Japanese Studies Review](#)
- [Journal of International and Advanced Japanese Studies](#)
- [Journal of Japanese Philosophy](#)
- [Journal of Japanese Studies](#)
- [Journal of Renga & Renku](#)
- [Journal of the Japanese and International Economies](#)
- [Journal of the Japanese Archaeological Association](#)
- [Monumenta Nipponica](#)
- [Review of Japanese Culture and Society](#)
- [The Shingetsu Electronic Journal of Japanese-Islamic Relations](#)
- [Sino-Japanese Studies](#)
- [Social Science Japan Journal](#)
- [Transactions of the Asiatic Society of Japan Transactions of the Asiatic Society of Japan](#)
- [U.S.- Japan Women's Journal](#)

Asia/East Asia journals:

- [Acta Asiatica](#)
- [Ars Orientalis](#)
- [The Asia-Pacific Journal](#)
- [Asia Pacific Studies](#)
- [Asia Pacific World](#)
- [Asian Affairs](#)
- [Asian Anthropology](#)
- [Asian Culture](#)
- [Asian Ethnology](#)
- [Asian Journal of Criminology](#)
- [Asian Literature and Translation \(ALT\): A Journal of Religion and Culture](#)
- [Asian Survey](#)
- [Asiascape: Digital Asia](#)
- [Bulletin of the School of Oriental and African Studies, University of London \(BOAS\)](#)
- [Bulletin of the School of Oriental Studies, London Institution](#)
- [Critical Asian Studies](#)
- [East Asian History](#)
- [East Asia: An International Quarterly](#)
- [East Asian Journal of Popular Culture](#)
- [East Asian Science, Technology, and Medicine](#)
- [East Asian strategic review](#)
- [Education About Asia](#)
- [Far Eastern Affairs](#)
- [Far Eastern Quarterly](#)
- [Graduate Journal of Asia-Pacific Studies](#)
- [Harvard Journal of Asiatic Studies](#)
- [Historiography East & West](#)
- [The International Journal of the Asian Philosophical Association](#)
- [International Journal of Asian Studies](#)
- [International Relations of the Asia-Pacific \(IRAP\)](#)
- [Journal of American-East Asian Relations](#)

- [Journal of the American Oriental Society \(JAOS\)](#)
- [The Journal of Asian Studies](#)
- [Journal of East Asian Archaeology](#)
- [Journal of the International Association of Buddhist Studies](#)
- The Journal of Northeast Asian History
- [Modern Art Asia](#)
- [Pacific Historical Review](#)
- [Positions: east asian cultures critique](#)
- [Stanford Journal of East Asian Affairs](#)