

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2500244 Estudios de Asia Oriental	OT	4	0

Contacto

Nombre: Artur Lozano Mendez

Correo electrónico: Artur.Lozano@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)

Algún grupo íntegramente en inglés: No

Algún grupo íntegramente en catalán: No

Algún grupo íntegramente en español: No

Otras observaciones sobre los idiomas

La meitat de l'assignatura s'impartirà en castellà

Equipo docente

Tomás Grau de Pablos

Prerequisitos

Se recomienda haber cursado y aprobado la asignatura de Arte y Cultura Popular de Asia Oriental del tercer curso del Grado de Estudios de Asia Oriental.

Es necesario el dominio del inglés para poder seguir la asignatura, toda vez que la mayoría de materiales que se trabajarán se encuentran en inglés.

Como asignatura de la mención de Cultura, Arte y Literatura de Asia Oriental, esta asignatura se complementa con Estudios Culturales Comparativos de Asia Oriental, pero no es obligatorio cursar ambas si no se desea obtener la mención.

Se aconseja cursar esta asignatura a todos aquellos estudiantes que deseen realizar un Trabajo de Fin de Grado acerca de cuestiones relacionadas con cultura popular y arte contemporáneo. De lo contrario, en el momento de desarrollar el TFG, deberán compensar carencias metodológicas y teóricas de manera autónoma.

Objetivos y contextualización

- Adquirir conocimientos teóricos y metodológicos adecuados para el análisis de obras, productos y fenómenos vinculados a la cultura popular y el arte.
- Aplicar estas herramientas teóricas al estudio de un tema concreto bajo la supervisión del equipo docente.
- Participar en el análisis colectivo de documentos (fílmicos, literarios, artísticos, etc) a partir de las lecturas/visionados asignados por los docentes, que se pondrán en común en clase.
- Afinar el sentido crítico y la capacidad analítica individual, así como la capacidad para debatir y las habilidades interculturales y comunicativas orientadas al intercambio de ideas y de experiencias.
- Aplicar las herramientas teóricas al análisis de los productos culturales, pero también de otros procesos,

como la cobertura que realicen los medios de comunicación de una tendencia o una noticia, fenómenos en las redes sociales, etc.

- Realizar una integración de los conocimientos interdisciplinarios adquiridos en el grado para ofrecer comentarios y estudios históricamente situados y matizados por la multiplicidad humana.
- Ser capaces de desarrollar el sentido crítico sobre la producción propia y utilizar las premisas de la metodología para extraer todo el potencial del trabajo propio con rigor y exigencia.

Competencias

- Aplicar conocimientos del arte y la cultura populares al análisis y la comprensión de textos escritos en las lenguas de la Asia oriental.
- Conocer, comprender, describir y analizar los valores, las creencias y las ideologías de la Asia oriental.
- Conocer las grandes corrientes y movimientos literarios, filosóficos y artísticos del Asia oriental.
- Conocer y comprender el arte y la cultura populares de los países del Asia oriental.
- Conocer y utilizar los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para recopilar, elaborar, analizar y presentar información en relación con los estudios del Asia oriental.
- Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
- Desarrollar un pensamiento y un razonamiento críticos y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en las lenguas propias como en una tercera lengua.
- Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
- Resolver problemas de comunicación intercultural.
- Respetar la diversidad y la pluralidad de ideas, personas y situaciones.
- Ser flexible y saber adaptarse a nuevas situaciones.
- Trabajar en grupos interdisciplinarios e interculturales.
- Velar por la calidad del propio trabajo.

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar conocimientos del arte y la cultura populares al análisis y la comprensión de textos escritos en las lenguas de la Asia oriental.
2. Conocer, comprender, describir y analizar los valores, las creencias y las ideologías de la Asia oriental.
3. Conocer las grandes corrientes y movimientos literarios, filosóficos y artísticos del Asia oriental.
4. Conocer y comprender el arte y la cultura populares de los países del Asia oriental.
5. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
6. Desarrollar un pensamiento y un razonamiento críticos y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en las lenguas propias como en una tercera lengua.
7. Evaluar los resultados obtenidos en el proceso de busca de la información para documentarse y actualizar los conocimientos de la historia, la literatura, la lingüística, el pensamiento y el arte.
8. Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
9. Hacer la busca de documentos en lenguas propias de la Asia oriental.
10. Resolver problemas de comunicación intercultural.
11. Respetar la diversidad y pluralidad de ideas, personas y situaciones.
12. Ser flexible y saber adaptarse a nuevas situaciones.
13. Trabajar en grupos interdisciplinarios e interculturales.
14. Utilizar herramientas diferentes para hasta específicos en el campo de la historia, la literatura, la lingüística, el pensamiento y el arte.
15. Utilizar la terminología específica de la historia, la literatura, la lingüística, el pensamiento y el arte.
16. Velar por la calidad del propio trabajo.

Contenido

Bloque 1: Introducción a la teoría crítica y a los estudios culturales

Durante las primeras sesiones, se presentarán conceptos, escuelas y pensadores clave de la teoría crítica y los estudios culturales. El objetivo es proveer a los alumnos con las herramientas teóricas apropiadas para poder aproximar-se desde una perspectiva crítica al estudio de obras, actores y fenómenos que se trabajarán a lo largo del curso.

Escuelas:

- Formalismo
- Narratología
- Estructuralismo
- Postestructuralismo
- Psicoanálisis

Bloque 2: Cambios sociales que afectan al modelo laboral y a las estructuras familiares.

Analizaremos de qué modo la producción cinematográfica reciente ha reflejado la crisis de los modelos tradicionales de familia y de los modelos laborales androcéntricos. También se analizará cómo este proceso ha venido provocado por la extensión de la precarización social (Anne Allison) y por cambios en el modelo de masculinidad (Sharon Kinsella). Se analizarán dramas cinematográficos de Taiwán (Edward Yang) y Japón (Kurosawa Kiyoshi).

Bloque 3. Los jóvenes en Asia Oriental como agentes sociales.

Las herramientas y metodologías analíticas observadas en las sesiones introductorias se pueden aplicar a diferentes elementos de la sociedad. El análisis de los materiales no se centrará únicamente en un aspecto o dimensión, sino que la aproximación docente tratará de dirigir la reflexión hacia cuestiones como:

- Los jóvenes como motor de cambio (o de estasis).
- Las nuevas configuraciones familiares y la crisis del modelo de familia de posguerra, no sólo debido a nuevas dinámicas culturales que entran en contradicción con modelos de familia preexistentes (la familia nuclear frente al "ie"), sino debido a su vez a dinámicas económicas (como, por ejemplo, el papel asignado a la joven ama de casa, , en la sociedad de posguerra).
- Las mujeres jóvenes, sus expectativas y reacciones.
- La industria de la belleza y la cosmética en Corea del Sur.
- Las culturas juveniles, entendidas no sólo como zoku () al cual adherirse por afinidades estéticas (que, en cualquier caso, nunca resultan arbitrarias ni aleatorias), sino como resultado de circunstancias sociales (es el caso de los yankii, donde puede resultar productivo la comparación con colectivos más cercanos al espacio urbano de Cataluña).

Desde el punto de vista de las industrias que ofrecen productos o espectáculos de consumo popular, aparece una tendencia inequívoca desde la segunda mitad del siglo XX que consiste en explotar masivamente la cultura juvenil en todo el mundo (si bien ya existían precedentes a diferente escala), especialmente con la globalización iniciada a partir de los setenta. Además de los motores habituales (consumismo, música, moda, rebeldía), en Asia Oriental los jóvenes reaccionan a una cultura confuciana, pero cada generación da paso a la generación siguiente, donde se vuelven a repetir ciertas operaciones (cf. las tesis de Debord, 1967, sobre la sociedad del espectáculo y la Historia).

En el Japón contemporáneo, la imbricación de economía, consumo y cultura se ve ejemplificada notoriamente en el mundo del arte, con las comunidades de artistas amateurs de plataformas como Pixiv, Drawr y Tegaki; o con la procaz actitud de Murakami Takashi y sus acólitos del movimiento superflat, donde se plantean el arte como actividad económica que explota el "Japan's Gross National Cool" (McGray 2001).

Se analizarán productos de cultura popular de Corea (Bong Joon-ho), Hong Kong (Wong Kar-wai) y Japón (Nakashima Tetsuya).

Bloque 4: Imágenes de Asia Oriental a través del ocio electrónico

En este bloque se analizará la forma en que la producción de ocio interactivo en el ámbito de Asia Oriental refleja y transmite diversos aspectos de la sociedad de Asia Oriental, además de observar la manera en que algunos de estos textos actúan de elemento de cohesión sobre el que se han formalizado ciertas prácticas culturales y hábitos sociales. Algunos de los elementos que se estudiarán incluyen:

- El uso y empleo por parte de la presentación estética de ciertos videojuegos, de figuras y representaciones de la cultura tradicional coreanas, japonesas y chinas (Okami, Nexus y la trilogía de Shanda).
- La manera en que representaciones idealizadas de la vida cotidiana y abstracciones de virtudes nacionales se utilizan en ciertos videojuegos para configurar una sensación de pertenencia e incluso orgullo nacional, desde aspectos de la vida rural (Boku no Natsuyasumi y la franquicia Harvest Moon) ala glorificación de la historia nacional (Resistance War Online).
- El uso de los videojuegos como herramientas con las que explorar y expresar diversos problemas y cuestiones que dominan el debate estas sociedades, tales como la ansiedad surgida ante el declive de los roles de género tradicionales en Catherine o el cuestionamiento de las expectativas de vida por parte de la cultura juvenil en The World Ends with You.
- La formación de comunidades y grupos en torno a videojuegos específicos y su progresiva institucionalización en la forma de eventos deportivos y espectáculo audiovisual (las PC Bang coreanas y los cibercafés). La popularidad de estos llamados "e-deportes" y el reconocimiento inusual del que gozan sus estrellas principales serán indicativas del proceso de formación de nuevos roles a seguir para los jóvenes de estas sociedades.

Bloque 5: Japón y el diálogo transcultural

Desde finales de los años setenta, la industria cultural japonesa ha mantenido una presencia constante en el mercado global mediante la distribución masiva de sus bienes culturales. Gracias a ello, imágenes, conceptos y tendencias originalmente formuladas en el contexto de la cultura popular japonesa han tenido la oportunidad de introducirse y ejercer un impacto significativo en las tendencias y procesos de otras regiones culturales. El resultado ha sido que, con los años, un número considerable de videojuegos realizados tanto en Japón como en Estados Unidos/Europa se caracterizan por poseer un cierto nivel de hibridación y por mezclar varias imágenes e ideas que provienen de distintos mercados y tienen un impacto diferente en diversas partes del mercado global.

En este bloque de la asignatura, se discutirán una serie de temas que se han visto reflejados en estos textos culturales, y se detallará la forma en que su condición híbrida les ha afectado a la hora de presentarse al público consumidor, así como el impacto que han tenido en distintas partes del mercado global. Entre los estudios de casos se incluirán:

- La franquicia de videojuegos Metal Gear y su tratamiento del efecto que la energía nuclear y otras formas de innovación tecnológica ejercen en la sociedad contemporánea.
- La creación y el uso de constructos "universales" asociados íntimamente con convenciones narrativas occidentales en videojuegos como The Legend of Zelda.
- El uso de los videojuegos como un reflejo de las inquietudes y manifestaciones de resistencia de la cultura juvenil nipona, tales como la problematización de los roles de género en Persona o la inserción de reclamaciones medioambientales en Final Fantasy VII.
- La creación de una noción de "japonesidad" a través del aislamiento y categorización de ciertas mecánicas y estéticas en el videojuego y su denotación como pertenecientes a la cultura japonesa, tales como la elevación del JRPG o el shoot'em up como géneros "culturalizados" o el papel del llamado Media Mix en este proceso de denotación.

Metodología

(Para comprobar cuáles son las actividades formativas sometidas a evaluación, véase el apartado "Evaluación".)

La metodología del análisis crítico y cultural se adquirirá estudiando, leyendo y comentando las aproximaciones de diferentes figuras capitales de las diferentes escuelas estudiadas y aplicándolas a fragmentos de textos primarios, ya sean éstos textos filmicos, capítulos de series o fragmentos impresos. Esta actividad práctica de comentario en común se realizará semanalmente.

Los docentes aportarán comentarios y sugerencias en todas las tareas evaluables (presentaciones, recensiones, tutorías previas a la redacción de la entrada de blog). Se espera que los alumnos incorporen estas apreciaciones y puedan así mejorar su presentación siguiente.

En resumen, esta asignatura exige un firme compromiso de lectura para poder adquirir las herramientas teóricas relevantes y la capacidad de incorporar de manera productiva estas herramientas en las capacidades intelectuales y dialógicas. La modalidad de crítica y de análisis que se pretende impulsar con estas sesiones escapa del modelo de crítica divulgativa y mediática que se consume ordinariamente. Las presentaciones, recensiones y trabajos no pueden limitarse a hacer resúmenes argumentales y a reciclar comentarios de blogs ; deben sustentarse en un aparato y argumentación académicos.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Autónomas			
Lectura individual	65	2,6	1, 7, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 8, 11, 14, 15, 16

Evaluación

Tareas de evaluación:

- Prueba de teoría crítica: 25%.
- Trabajo en soporte multimedia (blog): 35%
- 2 presentaciones: 20% + 20%.

Se deberá realizar una prueba donde los alumnos demuestren que han asimilado el utilaje teórico que se impartirá en el primer bloque de la asignatura.

En el blog de la asignatura se tendrá que publicar una entrada (de 2000-2500 palabras)

Se harán dos presentaciones donde el/la estudiante expondrá el contenido de dos de las lecturas obligatorias del curso.

La falta de corrección lingüística, de propiedad de registro y de pulcritud expositiva pueden descontar hasta tres puntos de la nota de cualquier entrega por escrito.

CONSIDERACIONES ADICIONALES:

Los estudiantes que se hallen de intercambio y que realicen la asignatura a distancia tendrán que entregar dos recensiones sustitutorias de las presentaciones en clase que realizan los estudiantes que siguen la asignatura de manera presencial. Habrá que dedicar una recensión a uno de los materiales del módulo del prof. Lozano y otra de las recensiones a uno de los materiales asignados en el módulo del prof. Grau. Estas reseñas han de tener una aproximación académica y especializada.

La calificación será un NO EVALUABLE cuando el alumno no se ha presentado al 75% de las actividades evaluables.

Según la normativa aprobada por la Comisión de Ordenación Académica y de Titulaciones de la FTI, y ratificada por la Junta de Facultad el 9 de junio de 2010, sólo se podrá recuperar la asignatura en los siguientes casos:

- Cuando, de manera justificada, el alumno no se haya presentado al 25 - 30% de las actividades evaluables;
- Cuando la notafinal, incluyendo la nota por la competencia clave de la asignatura, previa al acta sea entre un 4 y un 4,9.

En ambos casos el estudiante se presentará exclusivamente a las actividades o pruebas no presentadas o suspendidas.

Se excluyen de la recuperación de nota las pruebas suspendidas por copia o plagio.

En ningún caso se podrá recuperar nota mediante una prueba final equivalente al 100% de la nota.

En caso de que se produzcan varias irregularidades en las actividades de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0. Se excluyen de la recuperación de nota las pruebas suspendidas por copia o plagio. Se considera como "copia" un trabajo que reproduce todo o gran parte del trabajo de un/a otro/a compañero/a, y como "plagio" el hecho de presentar parte o todo un texto de un autor como propio, es decir, sin citar las fuentes, sea publicado en papel o en forma digital en internet. La copia y el plagio son robos intelectuales y, por tanto, constituyen una falta que será sancionada con la nota "cero". En el caso de copia entre dos alumnos, si no es posible saber quién ha copiado a quién, se aplicará la sanción a los dos alumnos.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Entrada de blog que analice una obra de arte o de cultura popular	35%	40	1,6	1, 7, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Exposición oral donde se presente una lectura de trabajo	20%	12,5	0,5	1, 7, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Práctica que examine la asimilación de las herramientas de la Teoría Crítica	25%	20	0,8	1, 2, 3, 4, 5, 6, 14, 15, 16
Presentación oral donde se presente una de las lecturas de trabajo	20%	12,5	0,5	1, 7, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

Bibliografía

Se ofrece aquí una bibliografía muy básica que se complementará con bibliografía relevante y específica de los sucesivos temas relacionados con cultura popular y arte.

Cultura popular:

(estudios culturales, antropología, sociología, arte, literatura y otras disciplinas)

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>

Japón:

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>

China:

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>

Bibliografía sobre ocio electrónico:

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.

Dalio-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

Arte:

Japón:

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

Yamaguchi, Yumi (2007) *Warriors of Art. 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 Years of 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>

China:

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

Bibliografía adicional y otros recursos:

El siguiente listado es una selección de volúmenes ilustrativos e introductorios de los estudios culturales:

- 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: Critical theory 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 theory and 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.

Bibliografía en línea de estudios culturales y Japón, actualizada hasta 2012: The Margins: <
<http://themargins.net/csbib.html>>

Asociaciones y centros:

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.dijtakyo.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](#)