

**Anne ALLISON**

**The Polymorphous Fantasies and Cultural Politics of Made-in-Japan Global Toys** (Abstract)

Since the early 1990s, Japanese youth products -- manga, anime, toys, videogames, electronic gadgets -- have experienced worldwide popularity. Helping to create a trend in what is sometimes called J-cool, I examine this phenomenon in terms of its cross-over between Japan and the United States, in the period between 1993 and 2001, and in the shape of four specific waves of products.

These products -- the television program *The Mighty Morphin Power Rangers*, the anime and manga *Sailor Moon*, the virtual pet-toy *tamagotchi*, and the media-mix *Pokemon* -- all became established in the play-lives and fantasy-worlds of millions of American children just as they had in those of Japanese children.

Today, the brand of J-cool is so familiar and desirable in the United States, that even US-made cartoons, video games, and comics adopt a similar aesthetic going so far to set stories and characters in a place constructed to be "Japan" or "East Asia." What accounts for the popularity of made-in-Japan toys today in (what has been) the global center of youth trends and fashions, the United States, and what can we make of the cultural politics involved? In this paper I argue that the form of fantasy involved -- one of polymorphous entities and recombinant subjectivity -- and the politico-economic nature of the new millennium -- post-Cold War and global neo-liberalism -- are factors in the new global trend in J-cool. In this context, the "J" of J-cool is a free-floating signifier of cultural difference, one that refers to a place, both real but mainly phantasmatic.

**LE TEXTE SERA PUBLIE DANS *CRITIQUE INTERNATIONALE (CERI)*  
PRINTEMPS 2008**

**Romain CHAPPUIS**

**La réutilisation des mythes occidentaux par la culture populaire japonaise (Résumé)**

**PAS DE RESUME  
LE TEXTE SERA PUBLIE DANS *CRITIQUE INTERNATIONALE (CERI)*  
PRINTEMPS 2008**

**John CROWLEY**

**L'imaginaire politique des jeux vidéo**

**PAS DE RESUME  
LE TEXTE SERA PUBLIE DANS *CRITIQUE INTERNATIONALE (CERI)*,  
PRINTEMPS 2008**

**Bernd DOLLE-WEINKAUFF**

**Exotic images, every day life and excitement. How manga affects young people in Germany (Abstract)**

Up from the middle of the last decade Manga became step by step the favourites of the youngsters. In the present the generation that came in touch with the first manga in German language is grown up and is longing for their own "grown up"-stories. There is a strong inclination shown by most of the manga readers toward a couple of exotic elements belonging indeed or by general assumption to Japanese, Korean or Chinese culture. Manga has lead to a big transformation of the comics market and a revolutionary distinction of the readership. The separation of adult and youth (literary) culture is deeper than ever. It is evident that anime and manga are peculiarly suitable to demarcate youth culture from the adult sphere. For the first time girls have - encouraged by shojo manga - taken the leadership within the young comic fans. The transmission of Japanese subjects, motifs, aesthetic forms merged with western patterns in manga stories can be seen as a principal reason for the success of manga in Germany and other European countries. This sort of hybridity can also be discovered in the art and the stories of a young mangaka movement: Rising from a vast *dojinshi*-community, nearly two dozens of very young German manga authors are creating "Japanese" style stories and publishing them successfully by well established publishers.

**Koichi IWABUCHI**

**Leaving aside "Cool Japan"? Things we have got to discuss about media and cultural globalization (Abstract)**

The spread of Japanese media culture to many parts of the world has been domestically and internationally acclaimed in terms of cultural creativity that is different from American counterparts and of the promotion of Japan's "soft power" ? However, such an affirmative discourse tends to close the eyes to how it has been occurring in the uneven globalization process, thereby lending itself to disconnecting trans-national multicultural and postcolonial issues from the public discussion of "culture" and containing the possibility of transgressive cultural dialogues within a mutually exclusive framework of the national.

By examining Japan's media and cultural export in various levels --global, local and regional--, this paper will argue that the developments of Japanese media culture export are symptomatic of the restructuring of unevenness in the trans-national media and cultural flows, in the process of which the logic of neo-liberalism has deeply penetrated not only the corporate production and circulation of media culture but also the state's cultural policies in its opportunistic uses to maximize national interests.

It will be suggested that really imperative is to develop collaborative critical research on the dominant network of trans-national mass culture industries, international division of cultural labour and the states' cultural/soft power policy that disregard unbeneficial voices of the marginalized, in order to promote public dialogues at various levels about urgent "cultural" issues that cannot be seriously engaged through an existing national thinking.

**LE TEXTE SERA PUBLIE DANS *CRITIQUE INTERNATIONALE (CERI)*,  
PRINTEMPS 2008.**

## **Jean-Paul JENNEQUIN**

### **Des comics aux mangas (Résumé)**

La vogue actuelle des mangas est la plus récente manifestation d'un phénomène qui se reproduit environ tous les vingt ans en France. Dans cet exposé, je me propose d'examiner comment et pourquoi certaines bandes dessinées ont représenté, pour les adolescents, la modernité.

Dans les années 1930, les illustrés français s'ouvrent massivement aux bandes dessinées américaines (*comic strips*). Dans les années 1950, les petits formats dament le pion aux illustrés d'avant-guerre. Dans les années 1970, les super-héros des comic books et les délires des *comix* underground représentent le nec plus ultra de la modernité. Depuis le milieu des années 1990, ce sont les mangas qui ont la faveur des adolescents.

Le phénomène présente d'abord un aspect générationnel : chaque nouvelle vague d'adolescents oppose « sa » modernité à celle de la génération précédente, devenue « classique ».

Autre aspect du phénomène : chaque « nouvelle vague » s'accompagne d'une « avancée technique » - BD à bulles, publications réservées à la BD, audaces visuelles ou thématiques...

Dernier aspect, la fascination pour une culture autre et différente parce que jugée plus attrayante, plus moderne, que la culture locale... et résistance de la génération des parents.

## **Shin Dong KIM**

### **New Popular Culture Sphere and the Prospect of Shifting International Relations in Asia (Abstract)**

The last two decades witnessed a series of development and expansion of a new popular culture sphere in some of the Asian societies. Throughout the last century, Asian countries have obviously been heavily dominated by Western culture. The domain of popular culture was especially as such and it is never difficult to collect this Western influence of all kinds from any Asian popular medium. Films, music, television programs, and magazines have been good channels of Western pops for Asian audience. Even the online and offline game programs produced in Japan and Korea are bearing Western images and concepts. This seemingly unshakable tide, however, was joined by developments of transnational local pop cultures in the last few decades. Cinema from Hong Kong, and Hello Kitty and mangas from Japan crossed borders to other Asian cultures. Movies from Bollywood thrived. Dance music and television dramas from Korea swept neighboring societies in the last decades. The interregional circulation and distribution of Asian-made pop materials are gaining more and wider viewership within the region.

This is a very significant phenomenon as it is creating a contrasting world of images and information on Asian societies to the very Asian people. Since the

heydays of Western colonialism and imperialism through the post-World War II international regime to the recent WTO and IMF system, countries and individuals of Asia have long been deprived of the opportunities of looking at themselves through their neighbors. Western model of modernization was the only imperative to follow and achieve. In an obvious disparity of power between the advanced countries and the rest, international relations have also been one-sidedly dominated by the First World for long. The rise of East Asia in both economic development and political influence is posing a transformation of global governance system in political, economic, and cultural geographies. In this context, this paper will explore the shifting aspects and prospects of international relations on the level of public mind and discourse in relation with the rise of Asian popular culture sphere. The case of Korean wave will be especially highlighted as it's impact are very much transnational.

**Sharon KINSELLA**

### **Japanese female neo-po artists and global imaginaries (Abstract)**

In the first half of the 2000s a number of young female Japanese artists working under the umbrella or on the margins of contemporary neo-pop began to achieve prominence within Japan and globally. Like a great deal of contemporary Japanese visual culture and fine art, the work of Aya Takano, Chiho Aoshima, and Chinatsu Ban, also features girl figures and girlish aesthetics. This paper with illustrations focuses attention on the overwhelmingly gendered style of this cultural formation and gives a brief critique of the connection between girl characters and styles and national aesthetic identity in global distribution. Male intellectuals, and artists - including Takashi Murakami and Nara Yoshitomo, have been central to the development of both theories and a visual language of girls and girlhood. This paper considers the potential difficulties of reformulating a young female subjectivity in art for Japanese 'girl' artists emerging within this global and domestic context.

**Pascal LEFEVRE**

### **Exploring Inner Worlds. Japanese characters the world can relate to (Abstract)**

Since the 1960's Japan has been with great success an important exporter of various goods, but the worldwide breakthrough of its popular culture is rather recent. For instance manga and anime are in the first place still being produced for their home country, but their popularity in the rest of the world is growing.

Various reasons can be put forward to explain this remarkable phenomenon, but this paper will focus on one crucial aspect, namely the characters of manga and anime. How can we explain that those Japanese characters from a particular culture are interesting for Americans, Europeans and other Asians as well? Do the characters in manga and anime, for example, differ strongly from the characters in Western comics and animated films? Therefore some telling examples from various genres will be analysed.

## **Olivier PAQUET**

### **La science-fiction japonaise : vecteur privilégié d'un imaginaire global (Résumé)**

Le Japon a vécu une révolution littéraire avec l'ère Meiji, notamment avec le roman du moi (*shishosetsu*) ; ce qui est moins connu, c'est l'implantation de la littérature de genre et notamment la science-fiction, survenue dès la fin du 19<sup>e</sup> siècle. Née sous l'influence de Jules Verne et d'H.G. Wells, elle se déploiera dans l'après-guerre jusqu'à fonder une véritable tradition de science-fiction avec une production comparable, en quantité, avec la production anglo-saxonne.

Il est souvent reproché à cette science-fiction japonaise (aussi bien littéraire que dans les mangas : les deux supports sont très liés) de ne pas avoir d'identité propre parce qu'elle emprunterait trop aux romans occidentaux. Ceci s'explique, fondamentalement, parce qu'elle cherche à parler du monde, du rapport des Japonais avec l'Occident en tant que partenaire et civilisation concurrente, et non de renouveler le genre littéraire en lui-même.

Ce rapport au monde, à la globalisation, se présente sous deux formes. D'une part, la vision de l'Autre se conçoit comme une source de renouveau et de lutte contre le déclin, grâce à la Technologie. L'Autre (l'Occident ou l'extra-terrestre, ces deux figures étant équivalentes) devient le support de la modernité contre la stagnation. De l'autre côté, l'Autre est aussi un concurrent, car malgré tout, il s'agit de préserver le caractère japonais dans ce monde moderne globalisé.

Cette ambivalence, cette attirance/répulsion que l'on voit à l'œuvre dans la science-fiction japonaise traduit sous une forme populaire les interrogations d'une société modernisée et qui a peur de perdre ses repères traditionnels sans pouvoir refréner son désir de curiosité.

## **Marco PELLITTERI**

### **Le *manga* en Italie entre nostalgie et actualité. Brève histoire sociale de sa réception culturelle (Résumé)**

La bande dessinée japonaise s'est implantée en Italie à travers plusieurs étapes, en suivant une dynamique culturelle et économique dont le *manga* n'en est qu'un aspect. La première phase s'est produite, comme par ailleurs dans d'autres pays européens – voir la France ou l'Espagne – à la moitié des années '70 avec la soudaine diffusion de nombreuses séries animées japonaises dans le système télévisuel natif et la publication des premiers titres en magazines pour les enfants. Ce flot d'*anime* et les premiers *manga* ont ainsi créé dans deux générations de jeunes italiens une familiarité esthétique, linguistique et thématique vers les produits nippons qui a permis, quinze ans après, l'exorde d'une deuxième phase: une base d'*audience* solide sur laquelle une ultérieure

avalanche de *manga* s'est répandue et est devenue un secteur éditorial bien défini.

Ce n'est pas par hasard, en effet, que presque tous les éditeurs italiens de *manga* aient été, pendant leurs enfance, goulus spectateurs des *anime*. Vers la moitié des années '90 un sentiment de nostalgie pour les premiers *manga* et *anime* a assailli les «vieilles» générations de *fans* italiens et cela a été le commencement d'un troisième étape de cet embrayage transculturel: d'un côté les lecteurs/spectateurs plus âgés sont retournés aux *anime* et aux *manga*, en stimulant le neuf fleurir d'un très particulier marché multimédia (*manga*, *anime* en vhs/dvd, jouets); de l'autre, une multitude de jeunes passionnés ont commencé à étudier la langue et la culture japonaises, poussés par leur intérêt pour les *manga*, lesquels ont su constamment satisfaire les goûts des – désormais – *trois* générations de lecteurs qui se sont succédées.

Cependant, des sévères polémiques ont marqué la «carrière» des *manga* (et des *anime*) en Italie. Les générations adultes – les parents, les éducateurs, les politiciens – ont opposé un refus net à cette forme expressive aussi *autre*; un rejet qui n'a pas des origines seulement linguistiques ou pédagogiques et qui concernent même des raisons idéologiques plutôt articulées et strictement liées aux *trends* économiques internationaux des années '70-'80 et au débat politique italien depuis l'après-guerre. Néanmoins, aujourd'hui le *manga* est carrément entré dans le tissu culturel juvénile italien: il est le type de bande dessinée le plus lu chez les adolescents; autour du *manga* sont nées diverses subcultures (*cosplay*, *fanzines*, *fanfiction*, *scanlation*, *fansub*, *forums*, dessinateurs «*manga-style*» etc.) caractérisées par une vivacité inconnue aux communautés des lecteurs des «autres» bandes dessinées. Le *manga* se révèle donc non pas seulement en tant qu'une lecture passionnante et capable de croiser ponctuellement les goûts des jeunes, mais surtout comme le réservoir d'un riche ensemble d'expériences et pratiques sociales qui sûrement, tant en Italie qu'en autres pays, attendent d'être bien étudiées.

## **Bounthavy SUVILAY**

### **Comparaison des structures narratives du roman feuilleton et du manga (Résumé)**

Le roman-feuilleton et le manga sont deux formes de récits populaires qui présentent de fortes similitudes à la fois d'un point de vue narratif et d'un point de vue sociologique.

L'impact du rythme de publication et du mode de diffusion est extrêmement important dans les structures du récit et dans le style employés. Il nous semble intéressant de voir comment certaines contraintes éditoriales débouchent sur des formes de récit particulier. La nécessité d'attirer l'attention du lecteur à chaque livraison aboutit à la création d'une esthétique de l'outrance propre au roman-feuilleton et au manga, afin de faire de chaque page un temps fort. L'intensification des émotions confine souvent à la caricature.

La nécessité de tenir en haleine le lectorat sur le plus grand nombre d'épisodes possibles a pour conséquence le développement de techniques de délayage. Il s'agit dans le roman d'occuper un maximum de lignes tout en offrant au lecteur peu d'éléments afin de distiller les informations et susciter l'impatience qui provoquera l'achat du numéro suivant. Dans le manga, il s'agira d'employer un nombre de planches important pour signifier une même action. Le traitement du temps dans la bande dessinée japonaise et dans le roman-feuilleton me paraissent se rejoindre sur bien des points.

Le succès de certains romans-feuilletons est tel qu'ils échappent à son auteur comme l'analyse Umberto Eco à propos des *Mystères de Paris*. Nous aimerions montrer comment des phénomènes similaires peuvent se produire dans le domaine du manga.

Dans un second temps, il me semble pertinent de voir si les romanciers du XIXe et les mangaka ne partagent pas un même profil socio-économique. Il s'agirait d'analyser les stratégies d'autonomisation de la bande dessinée dans le champ artistique en les comparant à celles du champ littéraire. Mangaka et romanciers semblent développer une rhétorique analogue pour justifier leur demande de reconnaissance comme discours légitime. Pour motiver cette demande de légitimité et de pouvoir, les écrivains comme les mangaka mettent en valeur l'aspect artistique et novateur de leurs discours et comptent sur le charisme personnel.

De même qu'au sein des auteurs de roman-feuilleton il y avait des artistes talentueux et aujourd'hui considérés comme classiques (Balzac, Dickens), il me semble qu'il y a actuellement un désir de reconnaissance symbolique et sociale des mangaka en tant qu'« auteur » et non plus comme un simple créateur de divertissement. À l'intérieur du champ de la bande dessinée, il y a ainsi diverses stratégies de distinction. Cela va de pair avec une tentative de légitimation du manga en tant qu'art par le biais de la revendication d'une tradition picturale ancienne, la valorisation de la bande dessinée par des organismes officiels.

**Olivier VANHEE**

## **Les registres de perception et les usages du manga en France** (Résumé)

Les succès éditoriaux des mangas en France ont fait de ce média un vecteur désormais essentiel des transferts culturels franco-japonais, et ont contribué à la création d'une culture spécifique. Des acteurs multiples sont en effet engagés dans la production, la valorisation, la circulation d'un ensemble de savoirs et de ressources liés aux mangas. La pluralité des pratiques de lecture de mangas a cependant été occultée par la « panique médiatique » qui a accompagné leur introduction en France, de même que par la célébration récente du « manga d'auteur ».

On tentera dans cette communication de restituer la diversité des registres de perception des mangas, sur une séquence historique d'une vingtaine d'années. Une analyse des discours médiatiques permet de repérer les stéréotypes et prismes culturels qui ont modelé la réception publique des mangas. Ces constructions discursives sont révélatrices des idéologies culturelles et des horizons d'attente des acteurs et institutions qui les produisent et les diffusent.

Dans un premier temps, le discours qui fait autorité est celui de journalistes ou d'experts, psychologues ou pédopsychiatres, qui analysent la lecture de mangas en réactivant des stéréotypes sur le Japon, sur la culture de masse, sur les effets des médias. Une « économie culturelle » spécifique au manga, moins visible, se met également en place au même moment : les conventions, les associations de fans, les fanzines et magazines spécialisés, témoignent de la diversité et de l'intensité de la pratique de lecture de mangas, des enjeux culturels, affectifs, identitaires, qu'elle engage.

Dans un deuxième temps, au tournant du siècle, on peut repérer une différenciation progressive des registres de perception du manga. Le travail d'expertise et les savoirs élaborés par des amateurs ou connaisseurs deviennent plus visibles, et ouvrent la voie à de nouvelles stratégies interprétatives valorisant la richesse et les spécificités du manga. Des frontières symboliques différencient plus nettement des catégories de manga et des générations de lecteurs. Les mangas s'installent enfin dans de nouveaux espaces, comme les bibliothèques, l'animation socioculturelle, et deviennent l'objet de préoccupations éducatives, politiques, savantes, artistiques... Cette analyse de la trajectoire culturelle des mangas en France sera éclairée ponctuellement par des éléments de comparaison avec la situation des mangas aux Etats-Unis, et par des entretiens réalisés avec des lecteurs de mangas.

**Chie YAMANAKA**

**The Reception of Japanese Manga in Korea: on Japan as 'Other' and Nationalism for Korean Comics Readers** (Abstract)

Focusing on Korean comics (hereafter *manwha*) and especially their readers, this presentation investigates how valid national frameworks like 'Japan' and 'Korea' can actually be when it comes to an examination of popular culture in the age of globalization.

In Korean society, acceptance of Japanese popular culture is deeply implicated with nationalism. That is why affection for a certain series of Japanese comics sometimes unavoidably clashes with nationalistic feelings and cultural identity. For Korean comics' readers, it is complicated to admit to being a general Japanese comics fan, of works like *Dragon Ball* or *Sailor Moon*.

I would like to focus on these complications that comics fans face. The first section provides an outline of the evolution of *manwha* culture, paying special attention to the formative influence on *manwha* of Japanese manga due to pirated editions. Then I illuminate the readers' current position in Korean society. Through all this, it should be kept in mind that Korean comics culture should be regarded as having a considerable background where the reception of Japanese pop culture is concerned.

My goal is not to investigate text-based expressions. This paper rather focuses on the dynamics around comics—reading, discourse, and behaviors derived from comics—and nationalism, phenomena that concretely arise when "doing" manga.