

Das Japanische Kulturinstitut lädt herzlich ein zum

Symposium

„Japan Pop goes global?
– Japanische Populärkultur und ihre
vielschichtige Rezeption in Deutschland“

Freitag, 19. Januar 2018, 14 bis 19.30 Uhr

Veranstaltungsort und Veranstalter:

Japanisches Kulturinstitut
Universitätsstr. 98
50674 Köln

Tel: 02 21 / 9 40 55 80

Ansprechpartner: Thomas Golk / E-Mail: golk@jki.de

In Zusammenarbeit mit der Japanologie der Universität zu Köln

Manga, Anime, Cosplay, Videogames, Spiele, Popmusik und Mode aus Japan haben längst Einzug in unseren Lebensalltag gehalten. War es vor noch gar nicht allzu langer Zeit vor allem die traditionelle Kultur des Landes, die hier bewundert und rezipiert wurde, so ist es in neuerer Zeit die Populär- und Subkultur, die unseren Alltag und unser Bild vom modernen Japan prägt.

Die verschiedenen Formen der Teilhabe – sei es passiv durch die Rezeption von z.B. Manga, Anime etc. oder (inter)aktiv durch die Teilnahme an Games, Cosplay usw. – bilden hier zweifelsohne den großen Reiz. Schon längst ist daher japanische Populärkultur nicht mehr gleichzusetzen mit Jugendkultur. Sie wird inzwischen alters-, geschlechts- und schichtübergreifend rezipiert – und dies aus den unterschiedlichsten Beweggründen.

Vieles aus dem Bereich Japan Pop erscheint auf den ersten Blick sehr „westlich“ und „unjapanisch“. Ein genauerer Blick auf die Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte zeigt jedoch, wie sehr all diese Phänomene bis zu einem gewissen Grad immer noch in der japanischen Kultur verwurzelt sind und deren Ästhetik widerspiegeln. Populärkultur ist Ergebnis und Motor eines fortwährenden Austauschs mit anderen Kulturen weltweit. Sie ist lokal und global zugleich.

Mit dem eintägigen Symposium sollen zentrale Aspekte bei der Genese, Produktion und Rezeption von japanischer Populärkultur in einer Zusammenschau herausgearbeitet werden. Neben einer allgemeinen Einführung in die Entwicklungsgeschichte der Populärkultur in Japan stehen im ersten Themenblock des Symposiums Prozesse und Mechanismen der Verbreitung von Manga- und Game-Kultur in Deutschland im Mittelpunkt. Der anschließende zweite Themenblock beleuchtet Aspekte der Rezeption von Populärkultur aus Fan- und Konsumentenperspektive und der Vermarktung von Manga auf Verlagsseite.

Eine abschließende Diskussionsrunde will versuchen, ein Gesamtbild zu zeichnen und einzelne Aspekte im Gespräch mit dem Publikum gemeinsam zu vertiefen.

Die Veranstaltung ist öffentlich und kann ohne Anmeldung und kostenfrei besucht werden.

Tagungsprogramm

13.30 Uhr	Registrierung
14 Uhr	Begrüßung Masakazu Tachikawa Direktor Japanisches Kulturinstitut Köln Generalkonsul Ryuta Mizuuchi Japanisches Generalkonsulat Düsseldorf Grußwort mit Exkurs „Popkultur als Träger der Außenpolitik Japans“
14.20 Uhr	Keynote Speech Prof. Dr. Jacqueline Berndt, Universität Stockholm Populäre Serialität: Zur Erfolgsgeschichte der japanischen Medienkultur
15 Uhr	Prof. Dr. Bernd Dolle-Weinkauff, Honorarprofessor an der PAE Kecskemét/Ungarn Akademischer Oberrat an der Universität Frankfurt/M. Comics aus Japan (Manga) und ihre Leser in Deutschland
15.40 Uhr	Jun.-Prof. Dr. Martin Roth, Universität Leipzig Videospiele in Japan, Videospiele aus Japan
16.20 Uhr	Kaffeepause
16.40 Uhr	Vincent Freudenreich, Vorstandsmitglied des Animexx e.V., Marc Schuler, Präsidiumsmitglied des Animexx e.V. Ein Hauch von Japan – Deutsche Jugend und japanische Popkultur
17.20 Uhr	Dr. Kristin Eckstein, TOKYOPOP, Hamburg Vom Kombini bis zum deutschen Buchmarkt: Die Reise eines Manga von Japan nach Deutschland
18 Uhr	Podiumsdiskussion mit allen Referenten Moderation Prof. Dr. Stephan Köhn, Universität zu Köln
19.30 Uhr	Ende der Veranstaltung