

Inhalt

Vorwort	7
MICHIKO MAE UND ELISABETH SCHERER Japanische Popkultur: Raum für Vielfalt und Grenzüberschreitungen	9
I. Populärkultur und Identität	
MELISSA SOHLICH Motive und „Revolutionen“ in der Mangaserie <i>Shōjo Kakumei Utena</i>	17
KATHARINA HÜLSMANN Der Raum als Mutterschoß: <i>Silent Hill 4</i> und das <i>hikikomori</i> -Phänomen	43
TIMO THELEN <i>Yōkai</i> als Repräsentanten von Heimat und Japaneseness in <i>Miyori no mori</i>	61
MARVIN UDZIK Jungfrau in Gefahr oder mutige Kämpferin? Gender im japanischen Videospiel	81
BASTIAN NONNENBERG Tugendhafte Armut: Konstruktionen von Männlichkeit in <i>Celeb to binbō tarō</i>	103
FAUVE GÖRLACH „Unter der Maske der Liebe“ – Häusliche Gewalt in <i>Last Friends</i>	123
II. Gender trifft Kultur: Der Umgang mit dem Anderen	
ALEXANDER FEGLER Multikulturelle Identität in <i>Swallowtail Butterfly</i>	147
ADAM JAMBOR Afroamerikanische Figuren in <i>Bedtime Eyes</i> und <i>Blues Harp</i>	165
DANIEL STEINHÄUSER Maskulinität und häusliche Gewalt im Film „Blood & Bones“	181