

TINJAUAN BUKU
ANIME, PORNOGRAFI, DAN PELANGGARAN HAK CIPTA: ASPEK
HUKUM DALAM IMPLEMENTASI KEBIJAKAN COOL JAPAN

BOOK REVIEW
ANIME, PORNOGRAPHY, AND COPYRIGHT INFRINGEMENT: LEGAL
ASPECTS IN COOL JAPAN POLICY IMPLEMENTATION

Mark McLelland (Ed), *The End of Cool Japan: Ethical, Legal and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture*, Oxford: Routledge, 2017, xv + 224 hlm.

Rifki Indra Maulana

Pusat Penelitian Sumber Daya Regional – Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
Email: indra.rifki@gmail.com

Diterima: 5-4-2018

Direvisi: 29-4-2018

Disetujui: 5-5-2018

PENDAHULUAN

Jepang telah memanfaatkan *pop culture* sebagai alat dalam *soft diplomacy*-nya yang dikenal dengan *Cool Japan* (Iwabuchi, 2015). Istilah *Cool Japan* pertama kali dikenal dari artikel Douglas McGray, “*Japan’s Gross National Cool*” pada majalah *Foreign Policy* tahun 2002. Dalam artikel tersebut, McGray memaparkan bahwa meski Jepang mengalami penurunan pertumbuhan ekonomi, namun Jepang memiliki pengaruh kekuatan budaya yang lebih kuat dibandingkan dengan saat Jepang berada di puncak kekuatan ekonomi pada periode 1980an. Artikel McGray ini kemudian menjadi perhatian media massa di Jepang yang mengkritisi pemerintah yang dianggap lambat dalam memberikan respon atas meningkatnya popularitas budaya Jepang di berbagai negara, yang memiliki potensi bagi pertumbuhan ekonomi Jepang.

Pada perkembangannya, pemerintah Jepang akhirnya memanfaatkan *Cool Japan* untuk mendukung agenda politiknya. Di awal tahun 2000an, *Cool Japan* tidak hanya digunakan sebagai strategi marketing yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan penghargaan terhadap budaya Jepang semata, melainkan juga

untuk membangun citra positif Jepang di mata dunia (McLelland, 2009). Pemerintah Jepang juga mulai serius meningkatkan investasi pada program dan strategi *Cool Japan* sejak tahun 2011 (Budianto, 2015), dengan mendukung dan mempromosikan perkembangan produk dan layanan *Cool Japan* di luar negeri, membuat konten-konten *Cool Japan* menjadi komersial di pasar luar negeri, serta menyediakan modal untuk bisnis di berbagai bidang, mulai dari manga, anime, hingga industri makanan dan fashion.

Saat ini banyak pihak mulai mengkritisi kebijakan *Cool Japan*, mulai dari kalangan pegawai pemerintah dan akademisi, artis, hingga masyarakat umum (Grunebaum, 2012). Masyarakat Jepang sendiri masih mempermasalahkan besarnya anggaran pemerintah yang dialokasikan untuk mendanai proyek-proyek *Cool Japan* (Mihara, 2014 dalam Budianto, 2015) dan mempertanyakan sejauh mana proyek ini memberikan dampak bagi perekonomian Jepang. Sementara masyarakat di berbagai negara juga mulai menyatakan kekhawatiran akan adanya pengaruh buruk dari masifnya investasi Jepang melalui kebijakan *Cool Japan* terhadap masyarakat dan kebudayaan

nasional mereka, sebagaimana dibahas oleh sejumlah penulis pada buku “*The End of Cool Japan: Ethical, Legal and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture.*”

Dalam buku yang terdiri atas 10 bab/tulisan ini, dipaparkan bahwa terdapat produk *Cool Japan* (khususnya *manga* dan *anime*) yang mengandung konten yang oleh McLelland disebut sebagai “sangat berbeda” dan “berbahaya” bagi generasi muda di negara-negara yang menjadi tujuan investasi *Cool Japan* (McLelland, 2009) karena berisi gambar atau cerita yang menampilkan kekerasan, pornografi, serta dukungan terhadap praktik LGBT dan Pedofilia. Selain itu, masih berkembang kekhawatiran di sejumlah negara bahwa masuknya budaya Jepang dapat mempengaruhi bahkan mengikis identitas dan budaya lokal.¹

Tersebarinya produk yang dianggap berisi konten “berbahaya” tersebut dinarasikan buku ini sebagai salah satu sebagai faktor yang dapat menyebabkan berakhirnya *Cool Japan*, karena penyebaran produk-produk tersebut justru kontraproduktif dengan tujuan *Cool Japan* untuk membangun citra positif Jepang di dunia internasional. Review ini berusaha melihat bagaimana para penulis menyoroti permasalahan hukum yang terkait dengan implementasi kebijakan *Cool Japan*, khususnya terkait penyebaran *anime*.

PERAN ANIME DALAM KEBIJAKAN COOL JAPAN

Menurut Iwabuchi (2002), anime telah diterima dengan sangat baik oleh masyarakat dunia, khususnya di Asia Timur dan Asia Tenggara sejak akhir tahun 1970-an. Doraemon merupakan salah satu anime yang paling populer di negara-negara Asia, yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari generasi muda di Asia (Iwabuchi, 2002). Sejalan dengan paparan tersebut, Buku ini juga menyatakan bahwa ekspor budaya populer Jepang (khususnya *anime*)

¹ Sebagaimana dibahas oleh Santos dan Sihombing dalam buku ini bahwa teknik gambar yang digunakan pada manga dan anime mempengaruhi desain/bentuk fisik karakter pada komik dan animasi di Thailand dan Indonesia yang berbeda atau tidak merepresentasikan bentuk fisik masyarakat Thailand dan Indonesia pada umumnya

bukanlah fenomena baru karena telah terjadi jauh sebelum pemerintah menetapkan *Cool Japan* sebagai kebijakan nasional.

Dalam kebijakan *Cool Japan*, *anime* masih memegang peran penting karena termasuk salah satu produk utama yang digunakan oleh pemerintah untuk meningkatkan ketertarikan dan penerimaan masyarakat internasional terhadap Jepang, dan diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pertumbuhan ekonomi melalui penjualan *anime* dan produk-produk turunannya, seperti merchandise, dll. Kontribusi anime terhadap perekonomian Jepang juga cukup signifikan. Menurut *Japan External Trade Organization* (JETRO), pada tahun 2005, anime telah menguasai 60% pasar dari industri penyiaran kartun di seluruh dunia. Pendapatan yang diterima Jepang dari penjualan anime beserta produk-produk turunannya untuk pasar Amerika Serikat pada masa tersebut mencapai US\$ 17 milyar (Leheny dalam Yokota & Hu, 2013).

ANIME, MANGA, DAN PERLINDUNGAN ANAK

Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa produk budaya populer Jepang yang dianggap berbahaya dan dapat menimbulkan dampak buruk bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Persepsi ini muncul karena pada umumnya masyarakat melihat anime dan manga sebagai produk untuk anak-anak. Meskipun sebenarnya anime dan manga sangat bervariasi dengan target audience yang beragam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Noris dalam Sugimoto, 2013).

Dalam beberapa tahun terakhir ini, peningkatan penyebaran *anime* yang mengandung unsur pornografi, khususnya yang merepresentasikan karakter yang tampak seperti anak di bawah umur, mulai menjadi perhatian pemerintah di sejumlah negara, seperti Amerika Serikat, Inggris, Kanada, Selandia Baru, Swedia, dan Australia (Eiland, 2009; McLelland, 2012). Di negara-negara tersebut, animasi yang berisi kekerasan atau konten pornografi yang melibatkan karakter anak-anak dikategorikan sebagai “publikasi kekerasan terhadap anak/*child-abuse publication.*”

Pada tahun 2010 di Swedia, seorang penerjemah manga dihadapkan ke persidangan karena menyimpan koleksi gambar kartun berisi konten seksual yang melibatkan anak di komputer pribadinya (Orange, 2012). Meski pada akhirnya penerjemah tersebut dinyatakan bebas pada sidang kasasi di Mahkamah Agung Swedia, kasus ini memperlihatkan bahwa fans dan akademisi yang fokus meneliti manga dan anime harus berhati-hati dalam menyimpan atau menggunakan anime dan manga karena berpotensi dianggap sebagai pelanggaran hukum.

Terkait kasus ini, McLelland menyoroti perkembangan hukum yang mulai mengkriminalisasi tindakan menyimpan anime dan manga yang dapat dikategorikan sebagai konten pornografi anak, sebagai tindakan yang dapat di hukum berdasarkan hukum perlindungan anak. Kasus ini menimbulkan perdebatan terutama terkait klausul yang mengatur animasi dan gambar visual sebagai alat bukti tindak pidana. Anime dan manga bertema kekerasan dan pornografi yang melibatkan karakter “yang dianggap”² merepresentasikan anak-anak ini menjadi perhatian karena karakter yang diperdebatkan tersebut tidak nyata (hanya berupa gambar kartun). Sehingga tidak jelas mengapa hal ini dianggap sebagai pelanggaran terhadap hukum perlindungan anak, sementara anak yang berusaha dilindungi oleh aturan hukum ini adalah karakter yang tidak nyata.

Perlakuan terhadap konten pornografi sebenarnya berlaku berbeda antara negara yang satu dengan negara lainnya. Di beberapa negara yang menjunjung tinggi kebebasan berpendapat dan berekspresi, seperti Inggris, Amerika Serikat dan Jepang, industri pornografi bahkan mendapatkan perlindungan hukum dari pemerintah. Seseorang yang memiliki, mengedarkan, atau terlibat dalam industri

². McLelland dalam buku ini menegaskan bahwa terdapat kecenderungan penggambaran karakter *Kawaii* atau *cute* pada *Manga* dan *Anime* Jepang, termasuk pada *Manga* dan *Anime* bertema seksual dan kekerasan. Penggambaran karakter seperti inilah yang kemudian menimbulkan kesalahan persepsi bahwa karakter yang diceritakan dalam *Anime* dan *Manga* tersebut “dianggap sebagai” anak-anak, padahal jika didalami lebih lanjut, karakter tersebut sebenarnya adalah orang dewasa, namun memiliki bentuk fisik dan sifat yang *Kawaii* seperti anak-anak.

pornografi secara legal, tidak dihukum. Namun hal ini tidak berlaku jika pornografi tersebut melibatkan anak.

Undang-Undang perlindungan anak yang berlaku di Amerika Serikat, Inggris, Kanada, Selandia Baru, Swedia, dan Australia, mengkategorikan pornografi yang melibatkan anak sebagai tindak pidana. Implikasinya adalah bagi setiap orang yang memiliki, mengedarkan atau menjadi bagian dari kegiatan terkait pornografi anak dapat dijatuhi pidana. Hal ini berbeda dengan praktik di Indonesia, misalnya, yang melarang segala bentuk kepemilikan, pengedaran dan penyalahgunaan konten pornografi tanpa melihat apakah ia melibatkan anak atau orang dewasa (Lihat Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi).

Selain ketatnya aturan perlindungan anak yang melarang segala bentuk pornografi yang melibatkan anak, pemerintah negara-negara juga menaruh perhatian besar terhadap peredaran media untuk dewasa, termasuk terhadap komik dan animasi dengan tema kekerasan dan konten seksual. Pemerintah negara-negara tersebut pada umumnya melarang penjualan animasi berisi konten negatif kepada anak dibawah umur.³ Sementara di Amerika Serikat, produk budaya populer yang berisi kekerasan dan pornografi dilarang setelah pemerintah menerbitkan Comic Code pada tahun 1954 (Conry, 2013), yang salah satu aturannya melarang adegan berisi horor, kekerasan, penggambaran buruk untuk karakter polisi, hakim, dan pegawai pemerintah, serta pelecehan terhadap wanita (Hadju, 2008 dalam Conry, 2013).

CITRA BARU JEPANG SEBAGAI KERAJAAN PORNOGRAFI ANAK

Hukum perlindungan anak di Jepang sendiri mengkriminalisasi setiap orang yang memiliki, mengedarkan maupun terlibat dalam produksi media pornografi yang melibatkan anak. Namun hal ini berlaku hanya jika melibatkan anak yang nyata keberadaannya, bukan karakter imajiner yang diciptakan

³ Standar penetapan kriteria “anak dibawa umur” ini juga berbeda penerapannya di berbagai negara, menyesuaikan dengan kondisi masyarakat dan budaya negara masing-masing

untuk *anime*. Hukum di Jepang membedakan antara anak di bawah umur dengan karakter yang merupakan hasil kreasi manusia. Karena itu hukum perlindungan anak di Jepang tidak mencakup adanya larangan bagi anime bertema seksual dan kekerasan yang melibatkan karakter “yang dianggap” merepresentasikan anak-anak. Hal ini menimbulkan kecemasan dari masyarakat dan pemerintah sejumlah negara. Para jurnalis kemudian mengangkat hal ini menjadi berita negatif semakin memperburuk citra Jepang di mata masyarakat internasional, hingga memunculkan persepsi baru yang menyebut Jepang sebagai Kerajaan Pornografi Anak.

FANS, HAK CIPTA, DAN AKHIR DARI COOL JAPAN

Selain masalah terkait tema kekerasan dan seksual yang menjadi perhatian negara-negara. Masalah lain yang juga didiskusikan dalam buku *The End of Cool Japan* adalah pelanggaran hak cipta terhadap *manga* dan *anime* yang dilakukan oleh beberapa pihak, termasuk fans dan juga para akademisi. Dalam buku ini dibahas kesulitan para pengajar kajian Jepang di beberapa Universitas, khususnya di Amerika Serikat, Australia dan Kanada untuk mendapatkan referensi untuk materi ajar mereka (khususnya *manga* dan *anime*) secara legal. Beberapa judul *manga* dan *anime* dibatasi (bahkan dilarang) untuk masuk ke negara-negara tersebut dengan alasan berisi gambar atau narasi yang dianggap pornografi anak. Hal ini mendorong para pengajar dan mahasiswa untuk mengakses *manga* dan *anime* tersebut secara ilegal, melalui internet.

Akses terhadap *manga* dan *anime* Jepang saat ini menjadi semakin mudah dilakukan karena adanya situs *fandom*, tempat berkumpulnya fans *anime* dan *manga* dari seluruh dunia. Melalui situs ini, fans dapat saling berkomunikasi membahas *anime* atau *manga* tertentu, termasuk juga membagikan file *anime* dan *manga* untuk bisa diunduh. Menurut McLelland di buku ini, praktik yang dilakukan oleh fans dalam membagikan file secara ilegal ini terjadi karena beberapa karena proses penyediaan *manga* dan *anime* yang asli di berbagai negara membutuhkan waktu yang panjang. Lamanya jeda antara waktu rilis dari *manga* dan *anime* di Jepang, dengan

versi terjemahan bahasa Inggris yang legal setelah mendapatkan lisensi, membuat fans tidak sabar. Hal lain yang tidak kalah penting adalah banyak animasi Jepang yang perlu melalui proses sensor dan disesuaikan dengan nilai-nilai lokal, tidak sedikit konten dewasa dan kekerasan yang perlu dihilangkan atau diedit agar dapat diterima bagi penonton muda (Fujimoto, 2015). Komunikasi antar fans dari berbagai negara akhirnya memunculkan inisiatif untuk saling berbagi file tersebut melalui situs *fandom*, sehingga fans dari seluruh dunia bisa mengakses *manga* dan *anime* secara lebih cepat.

Selain mendistribusikan *manga* dan *anime* secara ilegal, fans juga melakukan praktik pelanggaran hak cipta lainnya dengan membuat subtitle dan *dubbing anime* (yang dikenal dengan fan subs dan fan dubs), melakukan scanning *manga* dan menerjemahkannya (yang dikenal dengan scanlations), melakukan modifikasi dan bahkan menciptakan *anime* dan *manga* mereka sendiri namun menggunakan karakter yang sudah ada (yang dikenal dengan fanfiction) (Lee, 2012; Condry, 2010). Hukum hak cipta sebenarnya memungkinkan dilakukannya modifikasi terhadap suatu karya cipta. Terhadap produk-produk ini juga diberikan perlindungan hak cipta. Namun hal ini baru bisa dilakukan dengan seizin pencipta atau pemegang hak cipta atas karya yang akan dimodifikasi.

Buku *The End of Cool Japan* juga mendeskripsikan perbedaan hukum hak cipta yang diterapkan di berbagai negara terkait perlindungan terhadap *anime* dan *manga* secara umum. Sebagian besar negara-negara yang dibahas dalam buku ini mengatur bahwa tindakan fans yang membagikan *manga* dan *anime* (termasuk versi terjemahannya) di situs *fandom* sebagai pelanggaran hak cipta. Sementara terkait tindakan memodifikasi atau membuat karya baru dengan menggunakan karakter dari *anime* dan *manga* yang sudah ada, keputusan untuk menetapkan tindakan tersebut sebagai pelanggaran hak cipta perlu dilihat kasus perkasus. Di buku ini dijelaskan bahwa di Amerika Serikat, misalnya, pembuatan parodi dari karya cipta yang sudah ada tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.

Sementara apa yang terjadi di Jepang adalah suatu hal yang unik, karena Jepang justru melihat bahwa penyebaran anime dan manga oleh fans ini sebagai hal positif, karena dapat membantu pemerintah Jepang mempromosikan kebijakan *Cool Japan* di negara-negara dimana fans tersebut berada. Meski merupakan pelanggaran hak cipta, pemerintah, perusahaan, dan bahkan pencipta anime dan manga “seolah-olah” mengizinkan karyanya dimodifikasi sedemikian rupa dan disebarluaskan melalui situs fandom karena hal ini membuat karya mereka semakin dikenal.

Hal yang mungkin tidak dipertimbangkan sebelumnya oleh Jepang adalah bahwa file yang dibagikan di situs *fandom* tidak hanya sebatas pada judul-judul yang terkenal, melainkan juga *anime* dan *manga* dengan genre tertentu yang sebenarnya hanya ditujukan untuk audience terbatas karena mengandung tema tertentu yang kontroversial, seperti tema LGBT dan kekerasan. Sementara itu, baik pemerintah, perusahaan maupun pencipta tidak bisa mengontrol atau membatasi konten yang tersebar pada situs fandom. Kemudahan mengakses file yang tersedia di situs *fandom*, menyebabkan *anime* dan *manga* jenis ini juga tersebar secara luas di kalangan fans yang berasal dari berbagai negara.

Hal inilah yang kemudian menjadi perhatian pemerintah negara-negara, khususnya di kawasan Asia Timur dan Asia Tenggara, yang memandang bahwa anime dan manga kini digunakan untuk mendukung propaganda tertentu yang tidak sesuai dengan budaya dan nilai-nilai yang dihormati negara-negara tersebut. Pemerintah Jepang semestinya mulai mempertimbangkan dampak negatif yang mungkin muncul dari praktik yang dilakukan oleh fans melalui situs *fandom* ini. Tindakan pengabaian terhadap fans yang melakukan pelanggaran hak cipta, selain berpotensi merugikan dari sisi ekonomi⁴, juga berdampak buruk terhadap citra Jepang di mata dunia, hal yang dalam buku ini disebut sebagai *The End of Cool Japan*.

⁴ Terdapat kasus-kasus dimana fans mengkomersialkan *anime* dan *manga* yang mereka dapatkan secara gratis melalui situs *fandom*, untuk keuntungan pribadi.

PENUTUP

Buku ini secara umum menggambarkan sisi lain dari budaya populer Jepang yang menimbulkan perdebatan di berbagai kalangan, mulai dari pemerintah, ahli hukum, hingga akademisi dan peneliti yang *concern* pada kajian Jepang. Sesuai dengan judulnya, kumpulan tulisan dalam buku ini memaparkan bagaimana budaya populer Jepang, terutama manga dan anime dengan tema tertentu menimbulkan permasalahan baik dari segi etika, hukum maupun budaya di berbagai negara, yang dapat memperburuk citra Jepang dan mempengaruhi implementasi kebijakan *Cool Japan*.

Kehadiran buku ini penting sebagai pelengkap buku-buku kajian Jepang, karena mengangkat isu yang jarang dibahas dalam kajian budaya populer Jepang, yakni terkait aspek hukum dalam penyebaran manga dan anime Jepang ke berbagai negara, serta bagaimana interaksi fans di berbagai negara mempengaruhi penerimaan pemerintah negara-negara terhadap budaya populer Jepang. Buku ini juga berguna bagi pemerhati hukum, karena memberikan gambaran umum tentang perbedaan praktik negara-negara dalam merumuskan aturan nasional mereka, terkait perlindungan hak cipta, anti-pornografi, dan perlindungan anak, yang disimpulkan dengan mengikuti penyebaran anime dan manga ke berbagai negara melalui kebijakan *Cool Japan*.

Saat ini Pemerintah Indonesia mulai melihat potensi industri animasi sebagai salah satu kekuatan ekonomi kreatif yang diprediksi dapat berkontribusi terhadap perekonomian negara. Buku ini dapat menjadi pembelajaran bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan terkait industri animasi, terutama dari aspek perlindungan hak kekayaan intelektual. Pemerintah perlu memperhatikan bagaimana praktik pelanggaran hak cipta oleh fans menimbulkan kerugian finansial yang cukup signifikan bagi industri anime di Jepang. Hal ini menjadi penting, mengingat di Indonesia sendiri, berdasarkan hasil survey ekonomi kreatif 2016 yang dilakukan oleh BPS dan Bekraf diketahui hanya 11% pelaku ekonomi kreatif di Indonesia yang telah memiliki HKI (Bekraf, 2017). Artinya resiko sebuah animasi untuk dipalsukan dan

dikuasai pihak lain sangat besar, karena sebagian besar pelaku animasi masih enggan mendaftarkan karya mereka untuk mendapatkan perlindungan hak cipta

PUSTAKA ACUAN

Badan Ekonomi Kreatif (2017). Data Statistik Ekonomi Kreatif. Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. Jakarta: Bekraf.

Budianto, F. (2015). Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang. *Jurnal Kajian Wilayah* Vol. 6 No. 2, 179-185.

Condry, I. (2013). *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Durham and London: Duke University Press.

Eiland, Murray Lee (2009) From Cartoon Art to Child Pornography, *International Journal of Comic Art* 11(2): 396–409.

Fujimoto Yukari (2015) Sailor Moon! The Treasure Box all the Girls Want, in Masami Toku, ed., *International Perspectives on Shojo and Shojo Manga*. New York: Routledge.

Grunebaum, Dan (2012). Is Japan Loosing Its Cool?. Tersedia pada <https://www.cnbc.com/id/100294139> Diakses pada 9 Juli 2018.

Iwabuchi, K. (2002). *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press.

Iwabuchi, K. (2015). Pop Culture Diplomacy in Japan: Soft Power Nation Branding and the Wustion of Internatioal Cultural Exchange, *International Journal of Cultural Policy*, vol. 21, no. 4 (2015): 423.

McGray, D. (2002). Japan's Gross National Cool, *Foreign Policy*, 1 Mei 2002. Tersedia pada <http://www.douglasmcgray.com/cool-japan.html>. Diakses 28 Juni 2018.

McLelland, Mark (2009) "(A)cute Confusion: The Unpredictable Journey of Japanese Popular Culture," *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, Issue 20, April 2009.

Tersedia pada intersections.anu.edu.au/issue20/mcllelland.htm Diakses 3 Juli 2018.

McLelland, Mark (2012) Australia's Child-Abuse Materials Legislation, Internet Regulation, and the Juridification of the Imagination. *International Journal of Cultural Studies* 15(5): 467–483.

Orange, Richard (2012) .Comic Translator Convicted of Possessing Child Pornography after Police Seize his Collection of Japanese Manga Cartoons. *Mail Online*, May 18, 2012. Tersedia pada www.dailymail.co.uk/news/article-2145359/Comic-translator-convicted-possessing-child-pornography.html#ixzz2KeRVZuwG Diakses 2 Juli 2018 .

Yokota, M dan Hu, T. G. (ed). (2013) *Japanese Animation: East Asian Perspectives*. Mississippi: University Press of Mississippi