

## Capital In Manga

Wat als de geschiedenis zoals wij die kennen nooit heeft plaatsgevonden? In deze nachtmerrieachtige dystopie hebben Duitsland en Japan de Tweede Wereldoorlog gewonnen. Noord-Amerika is opgedeeld in verschillende territoria: de westkust is Japans grondgebied, de oostkust maakt deel uit van het enorme nazirijk. In een neutrale bufferzone tussen beide wereldmachten woont de mysterieuze schrijver van een underground bestseller op een bewaakt landgoed. Het Hoge Kasteel. Zijn immens populaire boek, dat verboden is door de Duitzers, is een herschrijving van de geschiedenis, waarin de asmogendheden wél verslagen zijn. Maar bestaat hij wel echt? En is hij wel wie hij zegt dat hij is? De man in het hoge kasteel biedt een verontrustende inkijk in een alternatieve wereld. Onze 'echte' geschiedenis is in een duister verleden veranderd en de vraag rijst of de werkelijkheid er eigenlijk wel toe doet.

After Touya Mochizuki is struck down by a poorly aimed divine bolt of lightning, God wants to make it up to him by giving him a new life in an unfamiliar world! And to sweeten the deal...Touya even gets to take his phone with him! Not only does he receive a huge boost to his physical and magical abilities, he's now got a ton of info about his new home at his fingertips. With his trusty smartphone in hand, he sets off for the nearest town to begin his adventure!

Suimei and Lefille settle down in Filas Philia in hopes of actually getting some research done at the imperial library, but little do they know of the dark secrets haunting the capital's streets. A series of strange incidents has all of Filas Philia on guard, and Suimei may unwittingly be sticking his nose right in the thick of it. The more immediate threat, however, comes in the form of a boy named Elliot... who is threatening to take Lefille away by divine order of the Goddess!

Zelfs de vijanden van James Bond zitten niet meer bij de KGB tegenwoordig. Je kunt je afvragen waar we 45 jaar lang zo bang voor zijn geweest. De Koude Oorlog, de strijd tussen democratie en kapitalisme (het Westen) en het internationale communisme (het Oosten), werd door iedereen als een grauwe en gevaarlijke periode ervaren. De aanleg van een kerwapenarsenaal door de beide wereldmachten zorgde in vele landen vor - achteraf bekeken - hilarische brochures en tips van de Bescherming Burgerbevolking ('Wenken voor de bescherming van uw gezin en uzelf'). In 2006 kan Lewis Gaddis opgelucht schrijven dat de Koreaoorlog eigenlijk het hoogtepunt van de strijd is geweest. Als Margaret Thatcher, Ronald Reagan, Michail Gorgatsjov, Paus Johannes Paulus II en Lech Walesa dat hadden geweten, was het IJzeren Gordijn dan eerder gevallen?

Focusing on the art and literary form of manga, this volume examines the intercultural exchanges that have shaped manga during the twentieth century and how manga's culturalization is related to its globalization. Through contributions from leading scholars in the fields of comics and Japanese culture, it describes "manga culture" in two ways: as a fundamentally hybrid culture comprised of both subcultures and transcultures, and as an aesthetic culture which has eluded modernist notions of art, originality, and authorship. The latter is demonstrated in a special focus on the best-selling manga franchise, NARUTO.

Mag een verzekeraar of een werkgever iemand een bonus geven om af te vallen? Moeten we kinderen betalen om boeken te lezen of goede cijfers te halen? Kun je met een prijskaartje aangeven hoeveel een mensenleven het milieu belast? En is staatsburgerschap te koop voor immigranten die ervoor willen betalen? In Niet alles is te koop behandeld de Amerikaanse Harvardli losoof Michael J. Sandel een van de grootste morele vraagstukken van onze tijd: Is er niet iets mis met een wereld waarin alles te koop is? En zo ja, wat kunnen we doen om te voorkomen dat marktwwaarden gebieden binnendringen waar ze niet thuishoren? Afgelopen decennia hebben marktwaarden de niet-economische normen uit bijna elk levensgebied verdronen: dat zien we in de zorg, opvoeding, overheid, kunst en sport, en zelfs in het gezinsleven en persoonlijke relaties. Volgens Sandel zijn we zonder dat we het weten uit een marktconomie in een marktgesturde samenleving beland.

Nerds en dames in een gevecht op leven en dood Murakami laat ons kennis maken met een groep rondhangende, verloren jongemannen. De hoogtepunten in hun bestaan zijn zingen in karaokebars, goedkope snacks eten en gluren naar de buurvrouw. Wanneer een van hen in een opwelling op straat een vrouw van middelbare leeftijd vermoordt, bast er een surrealistische oorlog los. De vrouw maakte deel uit van de Midoriclub, waarvan alle leden allemaal Midori hseten. Haar clubvriendinnen besluiten wraak te nemen op de moordenaar van hun vriendin en bloed met bloed te vergelden. In deze even hilarische als bloederige en gruwelijke, en toch ook sprookjesachtige en maatschappijkritische roman gunt Murakami ons een kijkje in het moderne Japan.

The first book-length collection by the most respected writer on anime and manga today

**Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination : a European Perspective**

**Drawing from Life**

**In Another World with My Smartphone, Vol. 1 (manga)**

**Niet alles is te koop**

**Mijn leven als geisha**

**Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World**

**Essays on Manga and Anime in the Modern World**

**Asian Interventions in Global Shakespeare**

**De Koude Oorlog**

**Memory and Subjectivity in Comic Art**

**De reis van Anno**

*Fascinating insights on what Japanese manga and anime mean to artists, audiences, and fans in the United States and elsewhere, covering topics that range from fantasy to sex to politics. • Contributions from knowledgeable commentators about manga and anime from the United States, Canada, and Europe • Photographs and illustrations • Reference lists within the individual chapters and the introduction • Two glossaries define terms specific to Japanese manga genres*

*With the intense conclusion to the war against Galus, the warrior King, the long period of conflict that transpired from the civil war comes to a close. Amidonia now occupies the capital of the Principality, Van, and Souma sets about preparing for the challenges that await him in a post-war world. "This is where the King's real work begins." Using an unorthodox plan, Souma aims to win the hearts and minds of Van's people. He keeps the importance of his comrades, who he has grown closer to during the war, in mind as he takes his next steps as King. A KNIGHT'S JUSTICE The quest to save the elves from slavery continues: Arc and Ariane depart for the capital city, Olav, in search of new leads. There, they meet with Chiyome, a beast-eared ninja who hopes likewise to save her own people from bondage. She approaches the Skeleton Knight with an urgent request—one he can't ignore! It's a team-up between knight and ninja to right the wrongs of a corrupt city, as Arc's path charges heading into new dangers.*

*Suzuki is a programmer in the midst of a death march—crunch time, when coders live on caffeine and pull twenty-hour days. He just needs a little nap...but then he has a dream. A dream where he's in another world, with RPG powers right out of his game. A dream where he calls down a great disaster. A dream that, suspiciously, just won't end...*

*While escorting Lord Fochrose's daughter to the capital, Yuna comes across a group of travelers being attacked by orcs! After coming to their rescue, Yuna finds that the group includes a noble named Gran and his granddaughter Misa. Gran proposes that they complete the trip to the capital together, but a greater danger soon closes in on them!*

*Comics: An Introduction provides a clear and detailed introduction to the Comics form - including graphic narratives and a range of other genres - explaining key terms, history, theories, and major themes. The book uses a variety of examples to show the rich history as well as the current cultural relevance and significance of Comics. Taking a broadly global approach, Harriet Earle discusses the history and development of the form internationally, as well as how to navigate comics as a new way of reading. Earle also pushes beyond the book to lay out the ways that fans engage with their comics of choice - and how this can impact the industry. She also analyses how Comics can work for social change and political comment. Discussing Journalism and life writing, she examines how the coming together of word and image gives us new ways to discuss our world and ourselves. A glossary and further reading section help those new to Comics solidify their understanding and further their exploration of this dynamic and growing field.*

*Outside Japan, the term 'manga' usually refers to comics originally published in Japan. Yet nowadays many publications labelled 'manga' are not translations of Japanese works but rather have been wholly conceived and created elsewhere. These comics, although often derided and dismissed as 'fake manga', represent an important but understudied global cultural phenomenon which, controversially, may even point to a future of 'Japanese' comics without Japan. This book takes seriously the political economy and cultural production of this so-called 'global manga' produced throughout the Americas, Europe, and Asia and explores the conditions under which it arises and flourishes; what counts as 'manga' and who gets to decide; the implications of global manga for contemporary economies of cultural and creative labour; the ways in which it is shaped by or mixes with local cultural forms and contexts; and, ultimately, what it means for manga to be 'authentically' Japanese in the first place. Presenting new empirical research on the production of global manga culture from scholars across the humanities and social sciences, as well as first person pieces and historical overviews written by global manga artists and industry insiders, *Global Manga* will appeal to scholars of cultural and media studies, Japanese studies, and popular and visual culture.*

*He aquí la versión manga de esta obra cumbre de recordada vigencia que invita a "seguir a los propietarios del dinero y de la fuerza de trabajo al lugar oculto de la producción [donde] descubriremos el secreto de la obtención de beneficios". "El capital es trabajo muerto que sólo se reanima, a la manera de un vampiro, al chupar trabajo vivo, y que vive tanto más cuanto más trabajo vivo chupa."*

*El capital : el manga*

*De goddelijke komedie*

*Death March to the Parallel World Rhapsody, Vol. 1 (manga)*

*If It's for My Daughter, I'd Even Defeat a Demon Lord (Manga) Vol. 2*

*'Japanese' Comics without Japan?*

*Met andere ogen kijken naar je leven*

*De man in het hoge kasteel*

*An Introduction*

*Manga's Cultural Crossroads*

*The Magic in this Other World is Too Far Behind! (Manga) Volume 6*

*How a Realist Hero Rebuilt the Kingdom (Manga) Volume 6*

Het boek bij de SBS-hitserie Over de hele wereld ontreglen agressieve dieren het dagelijks leven. Jackson Oz, een jonge bioloog, beziet de escalatie met een steeds heviger angst. Wanneer hij bij een aanval in Afrika een groep leeuwen nauw ziet samenwerken, begrijpt hij dat de omvang van de ramp nog veel groter is dan gedacht. Met de hulp van ecologe Chloe Tousignant probeert Jackson de wereld veilig te maken.

Cid Kagewou has a dream. Not of being some typical protagonist or the Final Boss—he has his eyes set on becoming a hidden mastermind working in the shadows! Now that he's been reborn in another world. Cid has been hard at work building the perfect stage to act out his long-desired role. The only issue? His imaginary adversaries and plot devices seem to actually exist in this new realm...and he alone is left in the dark!

In deze laatste, briljante thriller van de grootmeester van het genre stelt John Le Carré de vraag wat je je land nog verschuldigd bent als het geheel van je is vervreemd. Silview is de laatste, intrigerende thriller van de hand van grootmeester John le Carré. Het boek verschijnt postuum in de week dat Carré negenig zou zijn geworden. Julian Lawndsey heeft zijn goedbetaalde baan in de City van Londen de rug toegekeerd en is een boekhandeld begunen in een stadje aan de Engelse kust. Een paar maanden na de opening krijgt hij 's avonds bezoek van Edward, een Poolse immigrant die in 'Silview' woont. een groot huis aan de rand van het stadje. Edward blijkt heel wat te weten over Julians achtergrond en heeft zelfs zijn vader nog gekend, beweert hij. Hij vraagt Julian de oren van het hoofd en komt al snel met grote toekostenplannen voor de bescheiden boekhandel. Als een kopstuk van de Geheime Dienst in Londen een brief over een gevaarlijk lek ontvangt, is het gedaan met de rust in Julians toevluchtsoord. Silview is het fascinerende verhaal over een onwaarschijnlijke vriendschap en de confrontatie tussen onschuld en levenservaring, en tussen burgerplicht en persoonlijke waarden. 'Le Carré heeft het vermogen op meer fronten tegelijk te operen: de uitwerking van de super ingenieuz plot, van zijn zeer levenschte dialogen en van het karakter van zijn personages.' Volkscrant magazine

Dale has received a summons to the royal capital! It's his duty to answer it, but that means leaving Latina behind at the Dancing Mackerel Tably. Instead of excitement, he's filled with worry about their first extended separation. Will Latina be okay without him?

No one but "enemy combatants" in need of extermination remain in Arene, and the members of the 203rd are finally forced to carry out their merciless orders. As the Devil's Protocol comes to fruition, resulting in mountains of corpses and a battlefield that indeed resembles Hell itself, what path will Lieutenant Grantz, tormented by his conscience, choose to take...?

Marco will not let anyone roll the dice. Sword Maiden requests Goblin Slayer and his party to escort her to the royal capital as rumor has it that packs of wolf-mounted goblins inhabit the route there. However, there are whispers of an ill omen within the capital. Then, whether by fate or by chance, the party arrives at a massive, eerie abyss known as the Dungeon of the Dead.

Harco Pellitteri examines the growing influence of Japanese pop culture in European contexts in this comprehensive study of manga, anime, and video games. Looking at the period from 1975 to today, Pellitteri discusses Super Mario, Pokémon, kawaii, Sonic, robots and cyborgs, Astro Boy, and Gundam, among other examples of these popular forms. Pellitteri divides this period into two eras ("the dragon" and "the dazdle") to better understand this cultural phenomenon and means by which it achieved worldwide distribution.

The way we organise our free time can reveal a great deal about our identities and ideology. This book explores what our sports and leisure choices can tell us about the society in which we live. Comprehensive, cutting edge and packed with global examples it covers all the essentials for students of sports and leisure sociology.

**Look Japan**

**De brieven van Karl Marx**

**Comic Book Collections for Libraries**

**'All the World's His Stage'**

**Leisure, Sports & Society**

**Reading Japan Cool**

**Kapitaal in de 21ste eeuw**

**Comics**

**The Routledge Companion to Cyberpunk Culture**

**Patterns of Manga Literacy and Discourse**

**The Films of Mamoru Oshii**

Krachtig, universeel vraagstuk: geef je je principes op voor de liefde of niet? Voor de lezers van Benedict Wells, Noem me bij jouw naam van André Aciman, en Hanya Yanagihara's Een klein leven. Polen, 1980. De angstige, gedesillusioneerde Ludwik Gowacki, die binnenkort afstudeert aan de universiteit, is samen met de rest van zijn klas naar een tandboenkamp gestuurd. Hier ontdekt hij een vreemde, maar krachtige zomer van liefde, het eerste liefdesverhaal dat hij ooit heeft geleefd, met een vriendin die hem terugverloft. Maar als de zomer voorbij is, wordt het leven in Warschau weer de realiteit. Het is een verhaal dat de realiteit van het leven van een communistische partij. Verbanen uit het paradijs moeten Ludwik en Janusz beslissen hoe ze zullen overleven, en door hun verschillende keuzes worden ze uit elkaar gedreven. Zwemmen in het donker is een onvergetelijke roman over jeugd, liefde en verlies - en de offers die we brengen om een zinvol leven te leiden. In de pers 'Meesterlijk.' Trouw 'Als lezer blijft je geroerd en stil achter.' Zin 'Een aangrijpende en ongebruikelijke romance, met een politieke ondertoon. Jedrowski schrijft elegant en zet het gevoelsleven van de twee geliefden af tegen de grimmig repressieve machinerie van de Poolse Verenigde Arbeiderspartij.' The Guardian 'Indrukwekkend en aangrijpend, een groot literair talent aan het werk.' Sebastian Barry 'Stel je voor dat Call Me By Your Name zich in het communistische Polen zou afspeelen en je krijgt een idee over Jedrowski's ontroerende debuut over een verterende liefdesaffaire te midden van een land dat uit elkaar wordt gerukt.' O, The Oprah Magazine 'Elegant, meeslepend en vol melancholische schoonheid. Deze nieuwe moderne klassieker hoort in het rijtje van Alan Hollinghurst en Edmund White.' Evening Standard

Zeis enkele andere ideologie had in de twintigste eeuw zulke ingrijpende gevolgen en geen enkele andere maakte zo veel slachtoffers als het Communisme. Een ideologie die een ongekende, vaak negatieve, invloed had op het dagelijks leven van alle burgers die aan het Communistische systeem onderworpen waren, maar die ook een wereldwijd aantrekkingskracht had op intellectuelen in de hele wereld.
**This volume critically analyses and theorises Asian interventions in the expanding phenomenon of Global Shakespeare. It interrogates Shakespeare's 'universality' from Asian perspectives: how this has been modified or even replaced by the 'global bard' as a recognisable brand, and how Asian Shakespeares have contributed to or subverted this process by both facilitating the worldwide dissemination of the bard's plays and challenging and resisting the very templates through which they become globally legible. Critically acclaimed Asian productions have prominently figured at premier Western festivals, and popular Asian appropriations like Bollywood, manga and anime have created new kinds of globally accessible Shakespeares. Essays in this collection engage with the emergent critical issues: the efficacy of definitions of the 'local', 'global', 'transnational' and 'cosmopolitan' and of the liminalities and mobilities in between. They further examine the politics of 'West' and 'East', the evolving markers of the 'Asian' and the equation of the 'global' with the 'Asian'; they attend to performance and archiving protocols and bring the current debates on translation, appropriation, and world literature to speak to the concerns of global and transnational Shakespeare. These investigations analyse recent innovative Asian theatre productions, popular cinematic and manga appropriations and the increasing presence of Shakespeare in the Asian digital sphere. They provide an Asian standpoint and lens in rereading the processes of cultural globalisation and the mobilisation of Shakespeare.**
Upon its US release in the mid 1990s, Ghost in the Shell , directed by Mamoru Oshii, quickly became one of the most popular Japanese animated films in the country. Despite this, Oshii is known as a maverick within anime: a self-proclaimed 'stray dog'. This is the first book to take an in-depth look at his major films, from Urusei Yatsura to Avalon .

Autobiography has seen enormous expansions and challenges over the past decades. One of these expansions has been in comics, and it is an expansion that pushes back against any postmodern notion of the death of the author/subject, while also demanding new approaches from critics. Drawing from Life: Memory and Subjectivity In Comic Art is a collection of essays about autobiography, semiautobiography, fictionalized autobiography, memory, and self-narration in sequential art, or comics. Contributors come from a range of academic backgrounds including English, American studies, comparative literature, gender studies, art history, and cultural studies. The book engages with well-known figures such as Art Spiegelman, Marjane Satrapi, and Alison Bechdel; with cult-status figures such as Martin Vaughn James; and with lesser-known works by artists such as Frédéric Boilet. Negotiations between artist/writer/body and drawn/written/text raise questions of how comics construct identity, and how that identity is perceived, requiring a critical turn towards theorizing the comics' viewer. At stake in comic memoir and semi-autobiography is embodiment. Remembering a scene with the intent of rendering it in sequential art requires nonlinear thinking and engagement with physicality. Who was in the room and where? What was worn? Who spoke first? What images dominated the encounter? Did anybody smile? Man or mouse? Unhinged from the summary paragraph, the comics artist must confront the fact of the flesh, or the corporeal world, and they do so with fascinating results.

**This book will help librarians extend literary graphic novel collections to attract a large, untapped group of comic book readers with a sure-to-be-popular comic book collection. • 60 A-Z entries on the comic book industry, publishers, and creators • Helpful lists of recommended comic book titles, many of which are not usually found in libraries • Numerous tables, comic book images, and illustrations • A glossary of comic book-specific terms • A title list actually used to begin a comic book collection at James Madison University • Bibliographies for each chapter, plus a list of more than 50 web resources**
Prentenboek zonder woorden waarin een ruiter te paard een reis maakt door verschillende Europese landen, waarvan de typerende bijzonderheden op speelse wijze in de illustraties zijn verwerkt. Voor de leeftijd van ca. 6 jaar.

Een van de grootste problemen van de economie is de opeenhoping en de verdeling van kapitaal. Dat hangt nauw samen met problemen van ongelijkheid, van concentratie van welvaart en van economische groei. Theoretische oplossingen voor die problemen waren tot nu toe moeilijk te vinden. Theorieën te over, maar relevant bleef maar de onderzoeksvraag: In Kapitaal in de 21ste eeuw analyseert Thomas Piketty een groot aantal gegevens uit de laatste twee eeuwen en uit twintig landen. Zo weet hij fundamentele economische en sociale processen bloot te leggen. Hij toont aan dat de moderne economische groei en de spreiding van kennis ons in staat hebben gesteld om de ongelijkheid op apocalyptische schaal die Marx had voorspeld te voorkomen. Maar de diepere structuur van kapitaal en ongelijkheid is er in wezen niet door veranderd, zoals we in ons optimisme na de Tweede Wereldoorlog dachten. De belangrijkste oorzaak van de ongelijkheid is de tendens dat de opbrengst op kapitaal groter is dan de economische groei - iets wat nu tot extreme ongelijkheid dreigt te leiden. Het wakkert de onvrde aan en ondermijnt democratische verworvenheden. Het is aan de politiek om die tendens in te tomen. Kapitaal in de 21ste eeuw is een buitengewoon ambitieuze onderneming, waarvan de grote waarde alom wordt erkend. Het is een herbezinning op de economische geschiedenis en het dwingt ons de werkelijkheid nuchter onder ogen te zien.

**Stray Dog of Anime**

**Skeleton Knight In Another World (Manga)**

**25 Years of Essays and Reviews**

**El capital, Volumen I**

**Zoo**

**el manga**

**Beginnen met filosofie**

**Watching Anime, Reading Manga**

**Global Manga**

**Zwemmen in het donker**

**Silview**

Japanese animation, video games, and manga have attracted fans around the world. The characters, the stories, and the sensibilities that come out of these cultural products are together called Japan Cool. This is not a sudden fad, but is rooted in manga—Japanese comics—which since the mid-1940s have developed in an exponential way. In spite of a gradual decline in readership, manga still commands over a third of the publishing output. The volume of manga works that is being produced and has been through history is enormous. There are manga publications that attract readers of all ages and genders. The diversity in content attracts readers well into adulthood. Surveys on reading practices have found that almost all Japanese people read manga or have done so at some point in their lives. The skills of reading manga are learned by readers themselves, but learned in the context of other readers and in tandem with school learning. Manga reading practices are sustained by the practices of other readers, and manga content therefore serves as a topic of conversation for both families and friends. Moreover, manga is one of the largest sources of content for media production in film, television, and video games. Manga literacy, the practices of the readers, the diversity of titles, and the sheer number of works provide the basis for the movement recognized as Japan Cool. Reading Japan Cool is directed at an audience of students of Japanese studies, discourse analysts, educators, parents, and manga readers.

In this companion, an international range of contributors examine the cultural formation of cyberpunk from micro-level analyses of example texts to macro-level debates of movements, providing readers with snapshots of cyberpunk culture and also cyberpunk as culture. With technology seamlessly integrated into our lives and our selves, and social systems veering towards globalization and corporatization, cyberpunk has become a ubiquitous cultural formation that dominates our twenty-first century techno-digital landscapes. The Routledge Companion to Cyberpunk Culture traces cyberpunk through its historical developments as a literary science fiction form to its spread into other media such as comics, film, television, and video games. Moreover, seeing cyberpunk as a general cultural practice, the Companion provides insights into photography, music, fashion, and activism. Cyberpunk, as the chapters presented here argue, is integrated with other critical theoretical tenets of our times, such as posthumanism, the Anthropocene, animality, and empire. And lastly, cyberpunk is a vehicle that lends itself to the rise of new futurisms, occupying a variety of positions in our regionally diverse reality and thus linking, as much as differentiating, our perspectives on a globalized technoscientific world. With original entries that engage cyberpunk's diverse 'angles' and its proliferation in our life worlds, this critical reference will be of significant interest to humanities students and scholars of media, cultural studies, literature, and beyond.

De schoonheid van het Japanse meisje Mineko Iwasaki bleef niet onopgemerkt, en al op haar vijfde begon haar opleiding tot geisha. Ze werd de beroemdste Japanse geisha van haar generatie... Als klein meisje leeft Mineko Iwasaki in een idyllische wereld, omringd door haar familie. Maar haar schoonheid blijft niet onopgemerkt en op haar vijfde moet zij het ouderlijk huis verlaten om opgenomen te worden in een geishahuis in Gion Kobu. Hier wordt ze onderwezen in muziek, dans en kalligrafie. Door haar trots en doorzettingsvermogen is ze op haar twintigste de beroemdste Japanse geisha van haar generatie. Mijn leven als geisha is haar indrukwekkende verhaal.

In dit boek, dat bovenal een oefening in levenskunst wil zijn, zet Luc Ferry verrassend eenvoudig uiteen wat filosofie behelst en wat je eraan kunt hebben. Het is bedoeld voor de volwassene die globaal wil weten wat filosofie is, en voor de jongere die wil beginnen met het lezen van de filosofen zelf. De invloedrijkste Franse filosoof van het moment slaagt er glansrijk in de lezer, ook de minst daarop voorbereide, de zin en het nut uit te leggen van de belangrijkste denkbeelden uit de geschiedenis van de filosofie. Evenals het eerste filosofische handboek dat ooit geschreven werd, het handboekje van Epictetus, tutoyeert dit boek de lezer. Alsof de auteur een hand uitsteekt naar de lezer. Om hem vervolgens mee te nemen op een avontuurlijke, geniale reis door de wereld van de ideeën. Een reis die je denken en je blik op je eigen leven verruimt.

**De opkomst en ondergang van het Communisme**

**The Eminence in Shadow, Vol. 1 (manga)**

**The Dragon and the Dazzle**

**Kuma Kuma Kuma Bear (Manga) Vol. 5**

**The Saga of Tanya the Evil, Vol. 14 (manga)**

**de morele grenzen van marktwerking**

**Goblin Slayer, Vol. 8 (Manga)**

**De karaokeoorlog**