

Game Design and Cultural Dynamics: An Approach to the Cultural Role of Japanese Video Games through Procedural Rhetoric.

Tomás Grau de Pablos (Universidad Autónoma de Barcelona)

Resumen

En el ámbito de la disciplina de Game Studies, el videojuego japonés es uno de los principales objetos de investigación debido a su papel histórico en la conformación moderna del medio. A pesar de ello, los estudios centrados en dilucidar su relación con la creación de imágenes sobre el Japón moderno son escasos. Este artículo propone aproximarse a este fenómeno mediante las herramientas metodológicas desarrolladas por Ian Bogost y Gonzalo Frasca, agrupadas aquí bajo el término de "retórica de procedimientos". De esta forma, se espera comprobar su utilidad para dilucidar los elementos en común clave entre el videojuego japonés y las actuales dinámicas culturales.

Palabras clave

Estudios culturales, videojuego, diseño de juegos, Japón.

Abstract

In the area of Game Studies, the study of Japanese videogames is a main object of research due to their historical role in the modern shaping of the medium. Yet despite that, the number of studies dedicated to discern its relationship with the construction of images of modern Japan is still reduced. Thus, this paper aims to realize an approach to this subject throughout the methodological tools provided by Ian Bogost and Gonzalo Frasca, which are grouped together under the general term of "procedural rhetoric". In doing so, we hope to check its usefulness for elucidating the key elements that establish the relationship between Japanese video games and modern cultural dynamics.

Key words

Cultural studies, video games, game design, Japan.