

*L'objectiu d'aquesta recerca de tesi és analitzar l'evolució del discurs concernent al JRPG (de l'anglès Japanese Role-playing Game; joc de rol japonès en català) per a identificar els elements que el configuren com a gènere, quines narratives hegemòniques sorgeixen al voltant de la seva articulació, i l'ús que se'n fa per prefigurar-ne l'acceptació entre el públic. A aquest efecte, es traçarà la negociació del terme entre els agents discursius de la premsa espanyola especialitzada, considerant el procés a partir de la seva incorporació des dels mitjans anglosaxons fins al seu ús actual.*

*D'aquesta manera, la investigació establirà críticament els diferents punts de confluència i les disparitats presents entre els règims discursius de la premsa japonesa i l'europea-americana. Així mateix, s'analitzaran les conseqüències que la utilització del terme ha implicat per a la percepció i producció de coneixement sobre el videojoc japonès contemporani en l'àmbit del consumidor especialitzat hispanoparlant, de igual manera que s'analitzarà el mode en què s'està impregnant en l'àmbit del consumidor especialitzat japonès.*