

TRABAJO FIN DE GRADO



CULTURA RYUKYU EN “ANIMAL CROSSING: NEW
HORIZON”

Grado en Estudios de Asia Oriental.

Curso académico 2022/23

Autora:

Lucía González Simarro.

Tutor:

Juan Ramón Ojeda García.

Resumen: Este Trabajo Fin de Grado (TFG) muestra un análisis detallado de la relación existente entre la cultura Ryûkyû y el videojuego "*Animal Crossing: New Horizons*". Para ello, se ha intentado demostrar la presencia de elementos tradicionales de Okinawa en dicho juego, estableciendo una conexión entre ambos. Esta investigación se divide en dos bloques: el primero explica la trayectoria de la industria de los videojuegos y el origen del reino Ryûkyû, a modo de contextualización; mientras que el segundo analiza la influencia de dicha cultura en el desarrollo del título. Este estudio tiene como principal objetivo demostrar que la cultura ryukense ha servido como fuente de inspiración para diseñar "*Animal Crossing: New Horizons*", así como argumentar la importancia de la representación de minorías étnicas en la industria del videojuego.

Palabras clave: Okinawa, cultura Ryûkyû, videojuegos, Animal Crossing.

Abstract: This thesis is a detailed analysis of Ryukyu culture and the video game "*Animal Crossing: New Horizons*". To do so, the presence of traditional Okinawan elements in the game has been compared, establishing a relationship between the two. This work is divided into two sections: the first explains the history of the video game industry and the origin of the Ryukyu kingdom; while the second analyses the influence of this culture on the development of the video game. The main objective of this study is to demonstrate that Ryukyu culture has served as a source of inspiration for the design of "*Animal Crossing: New Horizons*", as well as to argue the importance of the representation of ethnic minorities in the video game industry.

Keywords: Okinawa, Ryukyu culture, videogames, Animal Crossing.

ÍNDICE

Resumen	P.1
1. INTRODUCCIÓN	P.3
2. ANTECEDENTES TEÓRICOS Y METODOLOGÍA.....	P.4
3. OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO	P.7
4. LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN JAPÓN Y SU RELACIÓN CON EL EXTERIOR.	P.10
4.1. Saga “ <i>Animal Crossing</i> ”	P.17
5. OKINAWA: HISTORIA DEL REINO RYUKYU Y SU POSICIÓN ACTUAL.....	P.20
6. ELEMENTOS DE LA CULTURA RYUKYU EN ANIMAL. CROSSING: NEW HORIZONS	P.23
6.1. Tradición comercial Ryūkyū en “ <i>Animal Crossing</i> ”	P.24
6.2. Mitología de Okinawa y su presencia en “ <i>Animal Crossing: New horizons</i> ”. ...	P.28
6.3. Fuerte conexión con la naturaleza.	P.35
6.4. Globalización a través de la influencia cultural en Okinawa y “ <i>Animal Crossing: New Horizons</i> ”	P.37
7. CONCLUSIONES	P.39
8. BILIOGRAFÍA	P.41
ANEXOS	P.45

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo principal mostrar la relación existente entre el videojuego “*Animal Crossing: New Horizons*” (Nintendo 2020) y la prefectura de Okinawa (Japón). Tras el lanzamiento del último videojuego de la serie “*Animal Crossing*” hemos podido apreciar numerosas similitudes con la prefectura más sureña de Japón, Okinawa, como con su geografía, fauna, tradiciones, estilo de vida o incluso en su forma de relacionarse con el resto del mundo. La presencia de la cultura japonesa en el mundo de los videojuegos no debería de sorprendernos, considerando que Japón ha sido durante mucho tiempo un importante contribuidor en dicha industria de entretenimiento global. La influencia nipona no solo se siente en los videojuegos, sino también en otros medios de comunicación masiva actuales como son el manga y anime¹. Por lo tanto, nuestro propósito al explorar la cultura japonesa a través de los videojuegos no es más que continuar con la tradición de utilizar productos culturales contemporáneos como un medio para apreciar y estudiar la influencia cultural de Japón. Al igual que con el manga y el anime, los videojuegos son una vía útil y relevante para acercarse y entender la cultura japonesa, ofreciendo una nueva perspectiva sobre los valores, y las ideas que son fundamentales para la sociedad japonesa.

Concretamente, “*Animal crossing: New Horizons*” fue el último videojuego de la serie “*Animal Crossing*”, el cual fue lanzado por Nintendo en marzo de 2020. Bajo dicha marca encontramos toda una serie de videojuegos del género de simulación de vida, en el que el jugador maneja al único personaje humano, puesto que el resto de los personajes (denominados NPCs²) son animales antropomórficos con los que podemos interactuar. Es un juego de tipo “abierto”, es decir, no tiene un final como tal y el principal objetivo del mismo es el de integrarse con el resto de los habitantes de dicho entorno, desarrollando

¹ El manga se refiere a los cómics o novelas gráficas originarios de Japón, caracterizados por su estilo artístico único y una amplia variedad de géneros y temas. El anime, por otro lado, es la versión animada de estos cómics, aunque también puede referirse a cualquier tipo de animación producida en Japón. Ambos forman parte integral de la cultura pop japonesa y han tenido un impacto significativo en diversas formas de entretenimiento en todo el mundo. A lo largo de los años, han influido y han sido influenciados por otros elementos propios de la cultura pop, incluyendo la moda, la música y, por supuesto, los videojuegos.

² Del inglés “Non Playable Character”, y que se traduce como personaje no jugable. El NPC se identifica con un personaje no controlado por un jugador, pero sí por el juego sin poseer control humano. Su comportamiento habitualmente está prescrito y es automático. Se suele activar a través de los diálogos con los personajes que sí son de jugadores.

tu propia forma vida (de ahí el género “simulación de vida”)³. En concreto, el título analizado presenta una novedad con respecto al resto de la misma saga, y esta radica principalmente en el hecho de que el pueblo que debemos de ir construyendo está situado sobre una isla. En los otros “*Animal Crossing*” la zona sobre la cual debemos de establecernos y edificar nuestra aldea parece ser que no se trata de una isla como tal, puesto que al tener solamente acceso a la costa en una de sus direcciones, nos hace pensar más bien en una península o un istmo; es decir, se tratan de mapas en los cuales aunque haya costa, no nos encontramos rodeados por el mar, contribuyendo a darnos con ello la imagen de ser un territorio aislado o insular, como pretende hacernos sentir precisamente este último con el pueblo, a pesar de presentar una zona de costa, está conectado a una porción de tierra.

2. ANTECEDENTES TEÓRICOS Y METODOLOGÍA

Los videojuegos, como medio artístico y cultural, han sido objeto de estudio en diversas disciplinas académicas, incluyendo los estudios culturales, la sociología, la psicología y la teoría de los medios. Estas investigaciones suelen centrarse en cómo los videojuegos reflejan, influyen y están influenciados por la cultura y la sociedad en la que se crean y se juegan. En particular, los trabajos que analizan la representación y la influencia de la cultura japonesa en los videojuegos son bastante comunes puesto que Japón ha tomado un rol importante en la industria de los videojuegos desde sus inicios. Un claro ejemplo es el libro académico titulado “Japanese Culture through Videogames” (Cultura japonesa a través de los videojuegos) de Rachael Hutchinson⁴ (2019). En este libro la autora realiza un análisis crítico de la cultura japonesa en los videojuegos. Además, habla de temas como la “japonesidad” de los videojuegos japoneses y cómo se han recibido estas construcciones en el extranjero; o la representación de los problemas sociales contemporáneos en Japón, incluyendo los cambios en los roles de género dentro

³ Los videojuegos de simulación de vida son un subgénero de los juegos de simulación en los que el jugador vive o controla una o más formas de vida artificial. El tema que suelen tratar puede girar en torno a individuos y relaciones, o puede ser una simulación de un ecosistema. Algunos ejemplos de videojuegos de este género son “*Tamagotchi*”, basado en una mascota virtual que se debe cuidar; “*Los Sims*” o “*Nintendogs*”.

⁴ Rachael Hutchinson es una de las principales expertas en videojuegos japoneses a nivel mundial. Su carrera comenzó como estudiosa de la literatura japonesa moderna y el libro mencionado es el resultado de años de investigación dedicada, así como de conversaciones con profesionales de la industria y de la experiencia de la autora enseñando clases de pregrado sobre videojuegos japoneses. Grantcar. (2020). *JAPANESE CULTURE THROUGH VIDEOGAMES* | By Rachael Hutchinson. Pacific Affairs (UBC Journal). Fuente: <https://pacificaffairs.ubc.ca/book-reviews/japanese-culture-through-videogames-by-rachael-hutchinson/>

de la familia y el debate sobre la energía nuclear. Asimismo, en algunos capítulos examina regiones específicas de Japón como por ejemplo hace a través del análisis del videojuego “*Okami*”. Este capítulo destaca la importancia de comprender las particularidades de una región específica de Japón y cómo estas pueden influir en la creación y recepción de los videojuegos.

Otro ejemplo ilustrativo es el libro “Japanese Videogames and the Philosophy of New Media” (Los videojuegos japoneses y la filosofía de los nuevos medios de comunicación) por Daniel Hutchinson. En él, se examina una amplia gama de videojuegos japoneses, incluyendo desde juegos de lucha en arcades hasta juegos de estrategia para PC o JRPGs para consolas. Analiza su importancia cultural y cómo el juego y el contexto pueden ser analizados juntos para entender los videojuegos como una forma dinámica de expresión artística. Se evalúan en detalle títulos conocidos como “*Final Fantasy*”, “*Metal Gear Solid*”, “*Street Fighter*” y “*Katamari Damacy*”, mostrando cómo la ideología y la crítica se transmiten a través del diseño de la narrativa y los personajes del juego, así como la interfaz de usuario, el arte de los muebles arcade, y los periféricos. El libro también considera cómo “Japón” ha sido empaquetado para los consumidores domésticos y extranjeros, y cómo los diseñadores japoneses han utilizado el medio para expresar ideas sobre el hogar y la nación, la energía nuclear, la guerra y la memoria histórica, el desglose social y la bioética. También debemos mencionar el artículo académico “Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games” (Encontrado en la traducción: Enfoques en evolución para la localización de videojuegos japoneses) por Carme Mangiron, en el cual se analizan las prácticas actuales de localización de los videojuegos japoneses, su recepción en América del Norte, y cómo el feedback de los usuarios puede contribuir a afinar las estrategias de ubicación. Después de definir que implica esto, se proporciona una visión general de dichas prácticas seguidas por los desarrolladores y editores japoneses. Este trabajo nos habla de tres reconocidas sagas de videojuegos ambientadas en Japón: “*Persona*”, “*Phoenix Wright: Ace Attorney*” y “*Yakuza*”.

También debemos añadir el trabajo de investigación de Aoyama e Izushi, “Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese industry” (¿Gimmick de hardware o innovación cultural? Fundamentos tecnológicos, culturales y sociales de la industria de videojuegos japonesa”) donde se examina el papel de los recursos creativos en el surgimiento de dicha industria

en Japón. En él, los autores argumentan que estos son alimentados por el popular sector de caricaturas y animación, combinados con el conocimiento tecnológico acumulado en la industria de la electrónica de consumo y, además, facilitaron el surgimiento del sector de los videojuegos. En primer lugar, trazan el desarrollo de la industria desde sus orígenes hasta el surgimiento de los desarrolladores de plataformas y los editores de software. Luego, analizan los fundamentos de conocimiento y creatividad que influyeron en la trayectoria de su progreso, con enlaces a la electrónica de consumo y en relación con el manga y anime. Por otro lado, también encontramos trabajos con un enfoque más histórico como el de Liu Yuqiao, bajo el título de “Representation of Medieval Japan in Video Games: The cases of Ghost of Tsushima and Sekiro: Shadows Die Twice” donde compara dos juegos de acción y aventura, los cuales presentan escenarios históricos de Japón. El estudio analiza cómo estos títulos recrean y reinterpretan la historia japonesa, incluyendo elementos culturales, arquitectónicos, sociales, y cómo influyen en la experiencia del jugador. El análisis encontró que el primer juego mencionado crea narrativas y mecánicas que se ajustan estrechamente a la cultura tradicional japonesa y a la historia medieval. Por el contrario, el juego desarrollado en Occidente, “Ghost of Tshushima”, presenta una imagen del Japón más familiar al público extranjero, pero también incluye algunas inexactitudes históricas y anacronismos.

Como podemos observar, la influencia de la cultura japonesa en los videojuegos ha sido un tema ampliamente estudiado en diversas disciplinas académicas. Sin embargo, la mayoría de estos estudios no mencionan la cultura Ryukyu y tienden a generalizar la cultura japonesa como una entidad homogénea. En este sentido, este TFG busca llenar este vacío en la literatura existente al centrarse en una región específica de Japón, las islas de Okinawa, y en cómo su cultura Ryûkyû podría estar representada en “*Animal Crossing: New Horizons*”. Para poder realizar este enfoque más específico, primero comenzaremos con una descripción meticulosa de la industria del videojuego en Japón. Es importante comprender cómo se ha desarrollado esta industria a lo largo de los años, cuáles son sus principales motores y cómo ha influenciado y ha sido influenciada por la cultura y sociedad japonesa en general. Además, debemos centrarnos en un ejemplo específico dentro de esta industria: la saga de videojuegos “*Animal Crossing*”. Este título, que ha ganado popularidad mundial y se ha convertido en un fenómeno cultural, debe ser analizado más detalladamente. Examinaremos sus orígenes, su evolución y su impacto en la sociedad global. Comprenderemos su mecánica de juego, su estética y los elementos

que lo hacen destacar dentro del panorama de los videojuegos. Sin embargo, para tener una visión completa y contextualizada, también es necesario comprender la historia del archipiélago de Okinawa⁵. Estas islas en el sur de Japón tienen una historia y una cultura ricas y distintivas. Exploraremos su desarrollo como reino independiente, su relación con el resto de Japón y del mundo y cómo su identidad se ha moldeado a través de diferentes influencias históricas y culturales a lo largo de los siglos. Una vez que hayamos establecido este contexto, nos adentraremos en un enfoque más personal y subjetivo. Comenzaremos a analizar la posible influencia que las islas de Okinawa y la cultura Ryūkyū podrían haber tenido en el desarrollo de *“Animal Crossing: New Horizons”*. Buscaremos posibles conexiones, inspiraciones y temas compartidos entre el juego y la cultura de estas islas. Esto implicará un análisis detallado de los elementos visuales, los personajes y las referencias históricas y mitológicas presentes en dicho título tratando de entender cómo la singularidad de Okinawa podría haberse filtrado en el diseño y la narrativa del juego.

3. OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO

Encontrar el punto geográfico del mundo real en el que este título está basado puede suponer un arduo trabajo; no solo porque en este se presenta la posibilidad de transformar al completo el terreno de la isla, sino también porque parece que numerosas culturas están mezcladas dentro del videojuego. Además, en ningún momento se nos da un nombre real de localización alguna e incluso el propio jugador es quien puede nombrar a su isla. Este género ha ganado una notable popularidad en la industria del videojuego, gracias en gran parte a su capacidad para proporcionar al jugador un sentido de libertad y autonomía sin precedentes. Estos juegos, que a menudo presentan una estructura de mundo abierto, permiten a los jugadores desarrollar y expresar su propia personalidad dentro del mismo sin estar restringidos por marcos preestablecidos. Esta flexibilidad fomenta un nivel de inmersión y empatía más profundo, ya que los jugadores pueden proyectarse a sí mismos en el mundo virtual. Una estrategia similar se puede observar en títulos como *“Dragon Quest XI”* o *“The Legend of Zelda: Breath of the Wild”* donde los personajes principales a menudo se presentan como avatares “en blanco” sin una

⁵ Para el análisis de los orígenes de las islas de Okinawa nos centraremos, sobre todo, en el punto de vista de Mamoru Akamine en su libro *The Ryukyu Kingdom: Cornerstone of East Asia*. (2016) donde analiza el origen del reino Ryūkyū y su trayectoria comercial marítima. Este libro ofrece una explicación detallada de la evolución del reino Ryūkyū y sus relaciones con China y Japón.

personalidad distintiva o diálogo doblado, permitiendo así a los jugadores interpretar y asumir el rol del protagonista de una manera que se alinee con su propia identidad y perspectiva. Sin embargo, nuestra pretensión es demostrar a través de este trabajo cómo la prefectura de Okinawa y su cultura han influenciado a Nintendo y, concretamente, a los desarrolladores de “*Animal Crossing: New Horizons*” para crear dicho título.

A toda esa cuestión ya comentada, se le suma el hecho de que el grupo étnico Ryūkyū no está reconocido como tal por el gobierno japonés, por lo que la información que se puede encontrar sobre este puede ser escasa. Oficialmente, las personas Ryūkyū no conforman un grupo distinto al mayoritario en Japón, el pueblo Yamato, por lo que tampoco se les reconoce una cultura o idioma distintivo. Para este trabajo, por tanto, el grupo étnico Ryūkyū se comprenderá como una etnia individual separado del clan Yamato basándonos en varias razones culturales, históricas y lingüísticas (Abe, 2023). La historia del pueblo Ryūkyū es distinta de la del resto de Japón, y el reino que recibe dicho nombre existió como una entidad política independiente desde el siglo XV hasta el siglo XIX. Además, la cultura Ryūkyū tiene características únicas que la distinguen de la cultura Yamato incluyendo la música tradicional, el baile, la cerámica, la gastronomía y las festividades. Por otro lado, el idioma Ryūkyū o idioma Okinawense pertenecen al grupo de idiomas o dialectos que son mutuamente incomprensibles con el japonés estándar y su existencia atestigua una identidad cultural distinta. A todo esto, debemos de tener en cuenta que muchos habitantes de Okinawa se identifican como Ryūkyū y no como japoneses. Esta identidad se basa en los aspectos ya mencionados junto con la experiencia de discriminación que pueden llegar a sentir dentro de la sociedad japonesa. A pesar de estas diferencias, es importante tener en cuenta que la consideración de las personas Ryūkyū como una etnia separada es un tema de debate constante y puede variar según la perspectiva. Algunos pueden considerar que las diferencias no son suficientes para constituir una etnia separada, mientras que otros argumentan que las diferencias son lo suficientemente significativas como para reconocerles separados del pueblo Yamato.⁶

Sin embargo, con este trabajo pretendemos demostrar que este título puede situarse geográficamente hablando en el sur de Japón, concretamente en las islas que

⁶ El reconocimiento de las personas Ryukyu como etnia única cuenta con varias asociaciones que las apoyan como puede ser la Asociación de Estudios Integrales para la Independencia de los Lew Chewans donde se reivindica la independencia histórica del reino Ryukyu con respecto al resto de Japón. Otro ejemplo es su inclusión en la página web “Minority rights group international”, un directorio mundial de las minorías étnicas y pueblo indígenas.

conforman la prefectura de Okinawa. Para ello, es fundamental apreciar que en nuestra investigación hemos realizado un estudio previo sobre la historia de Okinawa y la cultura Ryûkyû en un primer lugar, para así poder constatar cómo están presentes en “*Animal Crossing: New Horizons*”. Después de dicha contextualización, analizaremos la industria del videojuego en Japón y su relación con el exterior para determinar la posible influencia de Occidente dentro del videojuego.

La importancia de este trabajo radica en estudiar la posibilidad de que la cultura del grupo étnico Ryûkyû esté representada a través de este videojuego y con ello contribuir, de igual modo, a demostrar el hecho de que tanto tradición como modernidad conviven continuamente en armonía (en mayor o menor medida) no solo en Okinawa, sino en todo Japón. Los grupos étnicos en Japón no cuentan con un gran apoyo o representación, por lo que creo conveniente estudiar más sobre estos y ver cuál es su situación actual. En definitiva, este trabajo tiene como objetivo principal, y motivante para la realización del mismo, el realizar un acercamiento a la cultura Ryûkyû a través del videojuego “*Animal Crossing: New Horizons*” y profundizar en la exploración tanto del grupo étnico que representa la tradición, como de la cultura popular del mundo de los videojuegos en Japón, que refleja la modernidad de un mundo globalizado. Por lo tanto, este TFG tiene como objetivo general investigar y analizar la relación potencial entre las islas de Okinawa, Japón, y el videojuego en cuestión. En particular, se busca explorar cómo los elementos culturales, históricos y geográficos de Okinawa pueden haber influido en el diseño y desarrollo del juego.

Los objetivos específicos del trabajo incluyen: describir los elementos de este archipiélago que podrían haber servido de inspiración para este título, analizar en detalle los aspectos del juego que podrían estar relacionados con dicha región, comparar las características de las islas reales con las del juego. Mi interés personal por las islas, en particular la isla principal, Okinawa, y el archipiélago Yaeyama⁷, ha tenido un impacto significativo en mi forma de ver el videojuego “*Animal Crossing: New Horizons*”. Tras haber jugado a todos los títulos de la saga y de haberlos comparado entre sí con la cultura japonesa en general, nunca me había detenido a relacionar un título en concreto con otra sociedad distinta. Sin embargo, después de visitar las diversas islas y sumergirme en su

⁷ Grupo de islas ubicadas en la parte más al suroeste de Japón, en la prefectura de Okinawa. Forman parte del archipiélago de Ryukyu y son consideradas las islas más alejadas del territorio continental del país. Esta compuesto por alrededor de 20 islas, siendo las principales Ishigaki, Taketomi, Iriomote, Kohama y Yonaguni.

historia, pude notar los vínculos y similitudes con el mundo de dicho título. Fue esta experiencia la que motivó principalmente mi investigación sobre la influencia de la cultura Ryûkyû en el mencionado videojuego. Además, luego de este viaje pude observar que la información sobre la cultura Ryûkyû es más bien escasa, por lo que un estudio sobre este reino histórico y la presencia de su cultura en un tema de actualidad, como son los videojuegos, puede resultar en una aportación positiva para el área de investigación y motivar a futuros análisis del tema. Finalmente, se espera desarrollar un argumento coherente sobre la posible relación entre Okinawa y “*Animal Crossing: New Horizons*”, apoyado por la evidencia recopilada a lo largo de la investigación.

4. LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN JAPÓN Y SU RELACIÓN CON EL EXTERIOR.

Para poder comprender mejor el papel de “*Animal Crossing*” en la industria del videojuego tanto dentro como fuera de Japón, en primer lugar, debemos realizar un acercamiento a dicha industria en el marco global. Este mercado abarca una amplia gama de productos, que incluyen juegos de consola, juegos de PC (Personal Computer), juegos móviles y juegos en línea. También incluye hardware y accesorios como consolas de juegos, controladores y auriculares de realidad virtual. El origen de los videojuegos comenzó en los años 50 y 60 con científicos diseñando juegos y simulaciones simples en minicomputadoras⁸ y mainframes.⁹Un ejemplo temprano de esto es “Spacewar!” (Ver Anexo Figura 1), desarrollado por estudiantes del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) en 1962. Este juego es considerado uno de los primeros en tener una visualización de video. El primer hardware de videojuegos para consumidores se lanzó a principios de la década de 1970 y, desde entonces, la industria ha pasado por varias etapas de crecimiento y contratación, con avances significativos en tecnología y cambios en los patrones de consumo y en las plataformas de juego. (Donovan, T., &

⁸ Una minicomputadora, también conocida como un sistema de medio tamaño, es una máquina que se sitúa entre la mainframe (ordenador de gran tamaño) y las microcomputadoras u ordenadores personales en términos de su tamaño y capacidad de procesamiento. Estas se hicieron populares en la década de 1960 porque eran menos costosas y más pequeñas que las mainframes y solían ser utilizadas por empresas e instituciones para tareas específicas como el procesamiento de datos científicos o de ingeniería.

⁹ Un Mainframe es un ordenador de gran tamaño y alta capacidad de procesamiento, diseñada para manejar y procesar grandes cantidades de datos rápidamente. Los mainframes son utilizados principalmente por grandes organizaciones para tareas críticas y de gran volumen, como el procesamiento de transacciones a granel, la gestión de bases e datos de gran tamaño, y las aplicaciones de misión crítica que requieren altos niveles de fiabilidad y rendimiento.

Garriott, R, 2010, p. 7). Podemos identificar la Magnavox Odyssey (Ver Anexo Figura 2) como la primera consola de videojuegos para el hogar lanzada al mercado en 1972. Esta consola consiste en una caja blanca, negra y marrón que se conecta a un televisor, y dos mandos rectangulares unidos por cables. Era capaz de mostrar tres puntos cuadrados y una línea de altura variable en la pantalla en blanco y negro monocromo, con un comportamiento diferente para los puntos en función del juego jugado. Debido a su hardware reducido, los juegos no tenían sonido o sistema de memorización de puntos. Algunos de los títulos más famosos de esta consola fueron “*ping-pong*”, “*Table Tennis*” o “*Submarine*”. (Langshaw, 2018). A mediados de la década de 1970, los microprocesadores de bajo costo reemplazaron la lógica de circuitos de transistor a transistor del hardware inicial, y llegaron las primeras consolas caseras basadas en cartuchos ROM.¹⁰ Algunas de las consolas caseras más destacadas fueron la Atari 2600, una de las primeras en alcanzar un éxito masivo con la introducción de juegos como “*Pac-Man*” (Ver Anexo Figura 3) y “*Space Invaders*” a un público más amplio, sentando con ello las bases de la industria de los videojuegos (Donovan, T., & Garriott, R, 2010, p. 32). Por otro lado, también debemos destacar la Nintendo Entertainment system (NES) (Ver Anexo Figura 4), la cual revitalizó la industria de los videojuegos después de la crisis de 1983 (de la cual hablaremos más adelante), con títulos icónicos como “*Mario Bros*” (Ver Anexo Figura 5) y “*The legend of Zelda*”. También merecen especial atención las máquinas “arcade”, también conocidas como máquinas recreativas, las cuales han sido parte fundamental de la cultura de los videojuegos durante décadas. Su auge comenzó a principios de 1970 con juegos como “*Pong*” (Ver Anexo Figura 6) de Atari, basado en el deporte de tenis de mesa. (*Pong – Videogame by Atari*, n.d.). A medida que los videojuegos comenzaron a trasladarse a los sistemas de consolas caseras más potentes y a los ordenadores personales, la popularidad de los recreativos comenzó a disminuir durante los 2000. Sin embargo, hubo innovaciones notables para atraer a una nueva audiencia, como la introducción de la “*Dance Dance Revolution*” (Ver Anexo Figura 7) (1998), desarrollado por Konami¹¹.

¹⁰ Los cartuchos ROM son carcasas extraíbles que contiene dispositivos de memoria y que se pueden utilizar para cargar videojuegos.

¹¹ Konami Group Corporation es una empresa de desarrollo de juguetes, cartas coleccionables, anime, tokusatsu, máquinas tragaperras y videojuegos. Fue fundada en 1969 como un negocio de reparación y de jukeboxes en Osaka, Japón. Tiene 6 de las franquicias más exitosas en la historia de los videojuegos como Castlevania, Silent Hill o Dance Dance Revolution. Página oficial: <https://www.konami.com/en/>

Como podemos observar, Japón ha contribuido en gran manera a la industria de los videojuegos. Tanto su desarrollo histórico a principios de los años 70 como su posición actual en el mercado global son importantes para entender cómo de significativo es que una minoría étnica esté representada, en mayor o menor medida, en un videojuego japonés. Japón representa el tercer mercado más grande dentro de la industria a nivel mundial, con un valor de 26 millones de euros aproximadamente¹². Además, fue uno de los pocos sectores beneficiados tras la pandemia del COVID-19, y desde 2020 hasta el día de hoy hemos podido observar un gran aumento tanto de títulos y plataformas como de usuarios. Con estos datos podemos hacernos una idea de la importancia que el contenido de los videojuegos puede llegar a tener en cuanto a impacto cultural se refiere.

Es necesario hacer un recorrido por la historia de dicha industria centrándonos en Japón, y comprendiendo así su contexto histórico. En primer lugar, debemos mencionar las máquinas “arcade” y los salones recreativos que contaron con una gran popularidad en el país durante mediados de los años 60 y finales de los 70. Una fecha importante en el desarrollo de estas fue en 1966 cuando *Sega Corporation*¹³ lanzó el videojuego “*Periscope*” (Ver Anexo Figura 8) el cual consistía en la simulación de guerra de submarinos. La importancia del mismo reside en que haber sido pionero en establecer el precio de 25 centavos de dólar por partida, que después adoptaría Estados Unidos para todos sus juegos arcade. Además, logró alcanzar mayor popularidad en lugares donde Sega todavía no había llegado, como por ejemplo Europa (Steven, 2000). Por lo tanto, si bien “*Periscope*” no fue el primer videojuego arcade, sí que podemos afirmar que supuso un punto de inflexión en este sector a nivel mundial. Cabe destacar que durante los años 70 los títulos más populares eran desarrollados mayoritariamente por Estados Unidos. Algunas de las principales empresas que se encargaban de su distribución eran *Taito*¹⁴,

¹² *Market Size of Video Gaming in Japan (2021, \$ billion)*. (n.d.). GlobalData. Fuente: <https://www.globaldata.com/data-insights/technology-media-and-telecom/market-size-of-video-gaming-in-japan/#:~:text=user's%20gaming%20experience,-,Japan%20is%20the%20third%20biggest%20market%20in%20the%20video%20gaming,of%20the%20global%20market%20size>. [Consultado el 3 de abril de 2023]

¹³ Sega Corporation es una multinacional japonesa de desarrollo y distribución de videojuegos con sede en Tokio. A Sega se le atribuye el título de ser una de las productoras de juegos arcade más prolífica del mundo con el desarrollo de varias franquicias de juegos con ventas multimillonarias, como “*Sonic the Hedgehog*”, “*Total War*” o “*Yakuza*”. <https://www.sega.co.jp/en/>

¹⁴ Taito Corporation es una empresa japonesa dedicada al desarrollo, distribución y comercialización de videojuegos fundada en 1953. Desde el año 2005, forma parte del grupo Square Enix (otra empresa desarrolladora de videojuegos conocida por sus franquicias de videojuegos de rol como “*Final Fantasy*” o “*Dragon Quest*”). En sus principios se dedicó a la distribución de máquina recreativas estadounidenses en

*Namco*¹⁵ y *Nintendo*¹⁶, quienes más tarde se encargarían de desarrollar y distribuir sus propios títulos.

A principios de los 80, otro tipo de plataformas se popularizaron; estas son las consolas de sobremesa. El desarrollo de estos sistemas caseros supuso un avance importante tecnológico en el desarrollo de hardware y software siendo una alternativa frente a las máquinas “arcade”, las cuales eran mucho más costosas y voluminosas. Una de las empresas más influyentes en la producción de videoconsolas y videojuegos es Nintendo. Esta empresa comenzó a operar en 1889 como Nintendo Koppai, la cual fue fundada por Fusajiro Yamauchi, un artesano cuyo objetivo era producir y comercializar las cartas hanafuda¹⁷. En 1933, el yerno y sucesor de Fusajiro Yamauchi constituyó la empresa como una sociedad colectiva bajo el nombre de Yamauchi Nintendo Co, Ltd. En las siguientes décadas Nintendo diversificó sus actividades debido al pequeño nicho de mercado al que pertenecía la empresa y comenzó a producir juguetes y juegos electrónicos también. Sería en 1977 cuando Nintendo distribuyó su primera videoconsola en Japón, la “Color TV Game 15” (Ver Anexo Figura 10), una consola dedicada exclusivamente para el hogar. Una de las primeras consolas que requería cartuchos para poder jugar fue la *Nintendo Entertainment System* (NES), lanzada en 1983 por Nintendo y diseñada por el ingeniero japonés Masayuki Uemura. Esta videoconsola revolucionó la industria con la introducción de videojuegos tan populares como son “Super Mario Bros” o “The Legend of Zelda”. Estos títulos se hicieron famosos y consumidos mundialmente creando una franquicia sólida que persiste hoy en día.¹⁸ (Nintendo History, n.d.)

Japón y después comenzó a desarrollar sus propios videojuegos. Entre sus títulos más conocidos destacan “*Bubble Bobble*”, “*Darius*” y “*Elevator Action*” entre otros. <https://www.taito.co.jp/>

¹⁵ Namco Limited fue una empresa multinacional japonesa de videojuegos y entretenimiento fundada en 1955. Se incorporó a la industria de los videojuegos tras adquirir en 1974 la división japonesa de Atari Inc. Y distribuyó juegos como “*Breakout*” en Japón. En 2006 la empresa se fusionó con Bandai creando Bandai Namco Entertainment. <https://bandainamco-am.co.jp/>

¹⁶ Nintendo Company, Ltd. Es una empresa de entretenimiento dedicada a la investigación, desarrollo y distribución de software y hardware de videojuegos y juegos de cartas fundada en 1889. Sus productos incluyen algunas de las consolas y títulos más influyentes y exitosos en la industria de los videojuegos como la Nintendo Entertainment System o la Game boy, así como los juegos “*Donkey Kong*” (1981), “*Super Mario Bros.*” (1985) o “*The legend of Zelda*” (1986). <https://www.nintendo.co.jp/>

¹⁷ Hanafuda es una baraja de cartas Karuta, que se inventó a mediados del siglo XVI. Con ella se practican varios juegos de mesa de hacer parejas, o juegos de pesca, como son conocidos en Japón. (Ver anexo figura 9).

¹⁸ Algunos ejemplos claros de la gran influencia que estos personajes siguen teniendo hoy en día son el lanzamiento de “Super Mario Bros.: La película” la cual ha superado los mil millones de dólares en taquilla o el lanzamiento del último juego de la saga “The legend of Zelda” bajo el título “The legend of Zelda: Tears of the kingdom” el cual ha sido el título más vendido de la franquicia.

Durante los años 80, debemos tener en cuenta un hecho importante que ocurrió concretamente en 1983, con lo que se le conoce normalmente como “La crisis del videojuego de 1983” o “Atari Shock” en Japón. Este evento consistió en la quiebra de varias empresas de videojuegos estadounidenses debido a la saturación del mercado con numerosos títulos y consolas los cuales carecían de calidad y además requerían un alto coste de producción debido a la nueva tecnología avanzada de hardware y software. Además, la introducción del Internet y los ordenadores de sobremesa que permitían jugar videojuegos, convirtiéndose en una gran competencia, pusieron en duda la durabilidad de la popularidad de las consolas. (Ernkvist, 2008). Sin embargo, la Nintendo Entertainment System dio la vuelta a esta crisis y se convirtió en una de las consolas más populares de la historia a pesar de sus expectativas pesimistas. Además, Nintendo estableció una serie de normas para la producción de videojuegos restringiendo la publicación de estos y asegurándose así una mayor calidad. De esta forma garantizó que la sobreproducción de de baja calidad se redujese para evitar posibles nuevas crisis.

Durante la década de los 90, se hicieron populares en Japón los videojuegos bajo el género RPG¹⁹. Esta categoría de juegos de rol japoneses o JRPG, ha tenido un impacto significativo en la industria y la importancia de Japón y su cultura en estos es innegable. Cabe destacar que la primera vez que se empleó el término JRPG fue en una reseña en la página web inglesa “Eurogamer” sobre “*Tales of Symphonia*” (2004); por lo que estas siglas son importadas del inglés y no es una invención japonesa. Aclarado esto, encontramos el inicio del auge de los RPG en Japón a finales de 1980 con la introducción de juegos para ordenador como “*Wizardry*” o “*Dungeons & dragons*” (Hemmann, 2022, p. 18). Poco a poco, este género fue haciéndose popular en el país y las empresas comenzaron a crear sus propios juegos. Los desarrolladores japoneses incorporaron elementos de RPG de dos formas: en primer lugar, añadiendo elementos de este género a los juegos de acción y, en segundo lugar, creando sistemas sencillos y fáciles de entender. Algunos ejemplos con estas características son “*The Tower of Duraga*” o “*Hydlide*”. Pero, aún así, estos videojuegos seguían presentando un nivel alto de dificultad debido a que, en esa época eran mucho más pequeños, y debían entretener durante más tiempo a los jugadores. El título que finalmente eligió un camino diferente fue “*Ys I: Omen*”, cuyo

¹⁹ Un videojuego de rol (RPG, por sus siglas en inglés) es un género de videojuegos que se caracteriza por ofrecer a los jugadores la oportunidad de asumir el papel de un personaje ficticio en un mundo virtual. Los RPG suelen enfocarse en el desarrollo del personaje, la progresión a través de la historia y la toma de decisiones que afectan el desarrollo de la trama. Algunos ejemplos populares de videojuegos RPG incluyen la saga de “*Final Fantasy*”, “*The Elder Scrolls: Skyrim*” o “*The Witcher 3: Wild Hunt*”

nivel era más bajo y, por lo tanto, más accesible a todo tipo de jugadores. (Hemmann, 2022, p. 20). Uno de los títulos más influyentes en el origen del JRPG fue “Dragon Quest” lanzado en 1986 y creado por el diseñador de videojuegos Yuji Horii, el artista Akira Toriyama y el compositor Koichi Sugiyama. Este juego sentó las bases de muchos elementos característicos del género, como la narrativa épica, los sistemas de combate por turnos y los personajes memorables (Caravaca, 2021, p. 13). También debemos mencionar uno de los títulos más populares y que supuso un punto de inflexión en el incremento de los videojuegos RPG fue “The Legend of Zelda” donde podemos mezclar distintos géneros combinados junto con el roleplay (Pepe, 2016). En Japón, el género RPG fue desarrollándose y cada vez se introdujeron videojuegos donde el personaje principal presentaba conexiones emocionales más sólidas con el resto de los personajes y el argumento del videojuego en sí. Por otro lado, durante la primera década del nuevo milenio, podemos apreciar un auge de los videojuegos para PC, así como para PlayStation²⁰. En la actualidad, Nintendo sigue siendo una de las empresas más importantes en el mercado global. Sus títulos se pueden encontrar entre los más vendidos y sus franquicias siguen expandiéndose. Su último lanzamiento en consolas ha sido la consola “Nintendo Switch” en 2017. Esta ha introducido una nueva experiencia de juego combinando por un lado el modo de juego de las videoconsolas caseras con el modo de juego portable. Nintendo Switch presentó un resurgimiento de la popularidad de dicha compañía tras su fracaso con el lanzamiento de la Wii U (Ver Anexo Figura 12). (Rubio, 2012). De esta manera, ha demostrado como sigue reinventándose para adaptarse a las nuevas exigencias del mercado y sus usuarios.

Aoyama e Izushi (2006, p. 1843) en su artículo: “Evolución de la industria y transferencias intersectoriales de competencias: un análisis comparativo de la industria del videojuego en Japón, Estados Unidos y el Reino Unido” afirman que el mercado de videojuegos en Japón está conectado a un contexto cultural y económico específico. También mencionan la industria del cine y dibujos animados y cómo esta ha influido de forma generalizada al sector de los videojuegos en Japón, proporcionando las habilidades y técnicas necesarias para desarrollar los escenarios que se muestran en los títulos. En Japón, el mercado de los cómics o manga es uno de los más grandes, tanto dentro como fuera del país; por lo que no podemos dejar de mencionar este sector y entender que tiene

²⁰ La PlayStation es la primera consola de videojuegos desarrollada y comercializada por Sony Computer Entertainment en 1994. Esta consola fue diseñada principalmente por Ken Kutaragi quien puso énfasis en los gráficos de polígonos en tercera dimensión al frente del diseño de la consola. Ver anexo, figura 11.

un papel fundamental en el desarrollo de videojuegos retroalimentándose. Hasta ahora hemos hablado de dos grandes mercados en Japón que tienen una gran repercusión a nivel internacional. Podemos afirmar que esto está relacionado con la estrategia “*Cool Japan*” (Ver Anexo Figura 13) que el Ministerio de Asuntos Exteriores promovió durante los años 80. Esta estrategia consiste en desarrollar y comercializar distintos aspectos de la cultura popular japonesa como el anime, J-pop (música pop japonesa), manga o videojuegos, fuera de Japón para crear un impulso económico a través de “*soft power*” (poder blando). Para ello, el gobierno japonés colabora con empresas privadas proporcionando apoyo financiero y mejora la protección de la propiedad intelectual perfeccionando así el entorno empresarial de las industrias culturales. Sin embargo, con esta estrategia también se espera un efecto multiplicador que aumente el consumo en Japón a través del incremento de los entusiastas de Japón en el extranjero que deseen visitar el país, promoviendo así el turismo. (Cool Japan Strategy, 2016).

No obstante, la estrategia también ha enfrentado reprensiones por su enfoque comercial y la falta de apoyo a artistas y creadores independientes. El gobierno prioriza, sobre todo, a las empresas establecidas y las grandes corporaciones frente a los pequeños artistas independientes. Uno de los argumentos se basa en que la administración está limitando así la diversidad de la cultura japonesa que se puede compartir con el mundo. Aun así, esta estrategia ha tenido éxito en la promoción a nivel global y ha contribuido al interés internacional, así como al intercambio cultural entre Japón y otros países mejorando el “*soft power*” en el escenario mundial. Incluso si esta iniciativa tuvo sus primeros pasos en los años 80, podemos ver cómo hoy en día se sigue promoviendo la imagen de “*cool Japan*”. Un ejemplo claro son los juegos Olímpicos de Tokio 2020. Durante la ceremonia de cierre de los Juegos Olímpicos de Río 2016 el entonces primer ministro de Japón, Shinzo Abe, apareció por una tubería verde y con una gorra roja con la inicial “M”, recreando el videojuego “*Mario Bros.*” (Ver Anexo Figura 14) como introducción de los siguientes juegos olímpicos en Tokio. Otro ejemplo donde se intenta promover su cultura popular a través del impulso de los videojuegos es el “*Tokyo Game Show*” (TGS) (Ver Anexo Figura 15). Este evento consiste en la muestra de estos al público dando a conocer futuros estenos y el hardware relacionado (Tokyo Game Show, 2022). Principalmente podemos encontrar las grandes empresas japonesas como Sega Corporation o Capcom Co, Ltd, pero en los últimos años otros países se han ido uniendo a este evento para promover sus últimos lanzamientos. La industria de los videojuegos en

Japón es de gran importancia a nivel mundial, y su contenido adquiere una relevancia cultural significativa. Podemos afirmar que “*Animal Crossing*” es un título destacado en esta industria debido a su innovador enfoque en la simulación de la vida cotidiana, y se destaca como un ejemplo de cómo el contenido puede influir en la imagen de Japón en el marco internacional.

4.1. Saga “*Animal Crossing*”

“*Animal Crossing*”²¹ es una franquicia de videojuegos de simulación de vida desarrollada y publicada por la compañía japonesa Nintendo. Fue creada y diseñada por Katsuya Eguchi y Hisashi Nogami²² por primera vez en 2001. Esta serie está compuesta por siete títulos y desde su lanzamiento ha sido elogiada por su enfoque innovador y tranquilo dentro del género al que pertenece, obteniendo así un gran éxito tanto crítico como comercial. Lo que la distingue de otros videojuegos bajo la misma categoría lanzados a principios de los 2000 es su enfoque único en la interacción y la convivencia con una variedad de personajes animales antropomórficos en un entorno de comunidad (Knezevic, 2021). También, cabe destacar que, para avanzar en la trama, “*Animal Crossing*” es conocida por su jugabilidad abierta y no lineal, a diferencia de otros juegos que se centran en la realización de misiones o la superación de desafíos. Además, se utiliza un sistema de tiempo real que sigue el reloj del sistema de la consola del jugador, lo que significa que los eventos y actividades en el juego cambian dependiendo de la hora, el día y la temporada. Esta característica añade un nivel de inmersión y realismo que ha contribuido a la popularidad de la saga. Desde su creación, “*Animal Crossing*” ha evolucionado y se ha expandido a través de varios títulos. Cada uno de estos ha añadido nuevas características y elementos de juego, permitiendo a los jugadores experimentar nuevas formas de interacción y exploración. Estos títulos han sido aclamados tanto por los críticos como por los consumidores gracias a su creatividad y capacidad para ofrecer una experiencia de juego relajante. Más allá de su éxito comercial, la saga también ha tenido un impacto significativo en la cultura del juego y en la forma en la que los jugadores interactúan con los videojuegos. Como tal, el estudio de esta serie proporciona

²¹ Título original “動物の森”, del japonés “bosque de animales”.

²² A Hisashi Nogami se le atribuye también el diseño de la serie de videojuegos “*Splatoon*”, un juego orientado al multijugador masivo en línea.

una perspectiva valiosa sobre las tendencias actuales y el papel que estos en la sociedad contemporánea²³.

Los principales títulos de la serie son: “Animal Crossing” (2001), el primero se lanzó en Japón para la Nintendo 64 y fue remasterizado y publicado internacionalmente en la GameCube. El juego estableció los fundamentos de la serie: un entorno tranquilo y relajado en el que el jugador asume el papel de un personaje humano en un pueblo habitado por animales antropomórficos. El segundo, y uno de los más conocidos, fue “Animal Crossing: Wild World” (2005) para Nintendo DS, el cual marcó la primera incursión de esta saga en las consolas portátiles e introdujo nuevas características, como la capacidad de visitar los pueblos de otros jugadores a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Con la llegada de la videoconsola Wii se sacó “Animal Crossing: City Folk” (2008), en el cual se agregó una nueva área de juego, la ciudad, donde los jugadores podían comprar artículos raros y visitar el teatro. Este juego también introdujo el uso de Wii Speak, un accesorio que permitía el chat de voz. Uno de los avances más importantes para la serie lo encontramos en “Animal Crossing: New Leaf” (2012) para Nintendo 3DS, con el nuevo rol de alcalde del pueblo que obtiene el jugador, lo que le permite una mayor personalización y desarrollo del lugar.

El último título de esta saga fue “Animal Crossing: New Horizons” (2020) para Nintendo Switch. Como ya hemos mencionado, este juego introdujo la capacidad de modificar completamente el terreno de la isla del jugador, presentando un nuevo entorno; también amplió la personalización de personajes y añadió un sistema de “crafteo” de objetos²⁴. (Harris, 2012). La jugabilidad en esta serie se caracteriza por su apertura y falta de linealidad ya mencionada. En su lugar, ofrece una variedad de actividades posibles como recolección de objetos, plantación de árboles y flores, pesca, caza de insectos, excavación de fósiles, interacción con los residentes del pueblo, y más. El juego también

²³ Cabe destacar que la Saga supuso un impacto para el mundo de los videojuegos, sobre todo, durante la pandemia de COVID-19 tras el lanzamiento del título “Animal Crossing: New Horizons”. Algunos artículos relacionados con este tema son *Playing across the social zone – Animal crossing, gaming communities and connectedness in a time of crisis* por Gandolfi, E y Gandolfi, S (2021), en el cual se discute cómo los videojuegos, como Animal crossing, pueden ayudar a fomentar la conexión y la inclusión en un momento en que las interacciones físicas están limitadas; o K. K. COVID-19. *Journal of Sound and Music in Games* por Farrel, N (2022), en el cual se analiza cómo la banda sonora de “Animal Crossing: New Horizons” ayudó a los jugadores a lidiar con la pandemia.

²⁴ El “crafteo” en los videojuegos se refiere al proceso de crear nuevos objetos dentro del juego utilizando otros artículos o materiales. Este proceso suele implicar la recogida de recursos y luego la combinación de estos de acuerdo a ciertas “recetas” o instrucciones para crear uno nuevo. A parte de “Animal Crossing: New Horizons”, otros videojuegos que utilizan este sistema son “Minecraft”, “The Elder Scrolls V: Skyrim” o “Terraria”.

ha demostrado ser un catalizador para la investigación social, al proporcionar una instantánea de cómo los videojuegos son consumidos y la “halo social”²⁵ que transmiten. En otras palabras, estos títulos pueden servir como una lente a través de la cual podemos entender cómo las personas de distintas edades experimentan y ven el mundo.

Por otro lado, en esta saga podemos encontrar numerosos elementos que reflejan la cultura japonesa como por ejemplo festivales y eventos basados que se celebran en Japón, como pueden ser el Hanami²⁶ en primavera o el Tanabata²⁷ en verano. También el diseño de personajes y escenarios reflejan estilos y diseños japoneses, sobre todo de criaturas relacionadas con los yokai de los cuales hablaremos más adelante. En términos de diseño de escenario, los jugadores pueden adquirir y utilizar varios elementos de la arquitectura y decoración japonesas, como puertas tori²⁸, faroles de papel, y teteras de hierro fundido denominadas tetsubin. “Animal Crossing” también refleja aspectos de la cultura y las costumbres sociales japonesas. Los jugadores deben interactuar respetuosamente con los otros aldeanos, y se fomenta la ayuda y la cooperación. Esto se relaciona especialmente con los conceptos filosóficos de Honne y Tatema²⁹. Por último, también debemos mencionar el arte y la música tradicional de Japón, los cuales están integrados en el videojuego de forma armoniosa. Estos, son solo algunos ejemplos de cómo la cultura japonesa está presente en la saga de “Animal Crossing”. La serie es un ejemplo de cómo los videojuegos pueden actuar como un vehículo para la cultura y las costumbres de un país, permitiendo a los jugadores de todo el mundo experimentar aspectos de la vida japonesa de una manera lúdica y accesible.

²⁵ Término utilizado para describir a la influencia social y cultural que un videojuego tiene en su comunidad de jugadores y en la sociedad general.

²⁶ Tradición de contemplar la floración de los cerezos.

²⁷ Festividad en torno a las estrellas que se celebra el 7 de Julio de cada año.

²⁸ Puerta sagrada japonesa o arco tradicional que se suele colocar a la entrada de los santuarios sintoístas para delimitar la frontera entre el terreno profano y el terreno sagrado.

²⁹ Honne se refiere a los deseos y sentimientos verdaderos de una persona, mientras que Tatema²⁹ hace referencia a la conducta y las opiniones que uno demuestra en público siendo lo esperado y necesario. El Honne puede no coincidir con el Tatema²⁹ de una persona.

5. OKINAWA: HISTORIA DEL REINO RYUKYU Y SU POSICIÓN ACTUAL

Tras realizar un repaso de la evolución del sector de los videojuegos, donde resaltan nombres icónicos como Nintendo, Sony o Sega, es imperativo trazar un contexto histórico sobre el reino Ryūkyū para tener una mejor comprensión de los dos campos que compararemos más adelante. Okinawa es el nombre que recibe tanto la prefectura más al sur de Japón como a la isla principal de dicha prefectura. Se trata de un archipiélago conformado por alrededor de 160 islas (Ver Anexo Figura 16), de las cuales algo menos de la mitad están habitadas. Esta también cuenta con el punto más al oeste de Japón, la isla de Yonaguni. Además, es uno de los lugares donde más presencia de la cultura Ryūkyū podemos encontrar pues pertenece a lo que se conoce como “reino Ryūkyū”, este fue un dominio independiente con una gran relevancia comercial durante el siglo XV y XVI debido a su posición estratégica en el sureste asiático entre China, Corea y Japón. Su papel en el marco comercial del siglo XV era de intermediario entre los países del sureste asiático sirviendo como punto medio entre las grandes potencias comerciales asiáticas como lo eran la China imperial, el reino de Corea o Japón; es decir, actuaba como “Puente entre las Naciones” (Bankoku Shinryo), este lema lo podemos encontrar en una campana del siglo XV en el castillo de Shuri, Naha (Keiichi, 2000)

Aunque apenas hay registros escritos de los primeros pasos de la historia de Okinawa, podemos situar el origen y unificación como territorio independiente durante el periodo de los tres reinos en el siglo XIV; el reino Hokuzan, el Chuzan y el Nanzan. Estos tres dominios competían entre ellos para ser el preponderante, hasta que la Dinastía Ming reconoció a Chuzan bajo el reinado de Satto como el más poderoso, aunque los otros dos restantes no se unificarían todavía. No fue hasta la llegada al poder de Shō Hashi³⁰ cuando se fundó el reino Ryūkyū. Este Rey logró unificar los tres dominios de una forma pacífica y manteniendo las relaciones de vasallaje con la dinastía Ming. El nuevo territorio reorganizado bajo una sola soberanía gozó de autonomía, y la dinastía de Sho se extendió hasta que, durante el periodo del Shogunato Tokugawa³¹, el territorio

³⁰ En algunos documentos de la época pertenecientes a la dinastía Ming podemos ver el nombre de Shō Hashi escrito como Shang Bazhi en chino. A este rey se le atribuye la reorganización administrativa del reino Ryukyu ajustándola a modelos chinos y la ampliación del Castillo Shuri en la actual Naha. Además, tras él se fundó la dinastía Shō al unificar los tres reinos.

³¹ También es conocido como Shogunato Edo, Bakufu Tokugawa o Bakufu Edo. Fue el tercer y último shogunato que ostentó el poder en todo Japón. Fue instaurado por el shogun Tokugawa Ieyasu, fundador del clan Tokugawa obteniendo tanto el poder militar como el político. Este periodo se extendió hasta la Restauración Meiji en el siglo XIX.

pasó a ser controlado por el clan Satsuma tras el rechazo del rey Sho Nei de colaborar con Toyotomi Hideyoshi³² para prestarle apoyo militar en la ocupación de Corea y posteriormente ayudarle a conquistar la china Ming. Una de las razones por la que el monarca Ryûkyû se pudo haber negado a colaborar puede ser debido a que este era un sistema tributario de la dinastía Ming. Cabe mencionar que el territorio siguió contando con cierto grado de independencia, pues seguía reconociéndose como reino Ryûkyû, y además seguía jugando un papel importante en las relaciones comerciales en el sureste asiático. Finalmente, durante la restauración Meiji se buscaba la construcción de un estado nacional japonés y por lo que acabaría desapareciendo, quedando anexionado al resto de Japón como prefectura de Okinawa (Akamine 2016, p.2)

Históricamente, este dominio mantuvo relaciones comerciales con puertos importantes en el sureste asiático pasando a ser de gran importancia para el comercio marítimo y, como hemos dicho antes, convirtiéndose en un “Puente entre Naciones”. Una de sus primeras conexiones conocidas fue con el puerto de Ayutthaya en Siam (Tailandia) (Akamine, 2016 p.32). Sin embargo, su relación comercial, y en general diplomática, más importante fue la que mantuvo con la dinastía Ming. Gracias a la introducción al sistema de tributación a dicha dinastía, este era reconocido como un igual con respecto a otros reinos como, por ejemplo, la Corea Joseon. Incluso en los Anales del rey Sejong³³ el soberano Ryûkyû tenía el mismo estatus que el gobernador de Japón. A cambio de unirse a este sistema, también pudo obtener ciertas ventajas como lo era ser proveído de barcos por la dinastía Ming, así como el permiso de comercial con los puertos Ming, lo cual ayudó a sus viajes comerciales. Además, personas intelectuales del reino podían estudiar en la Academia imperial de Pekín. Todo este impulso comercial permitió que productos japoneses como plata, abanicos, biombos, laca y otros productos como hierbas medicinales, cerámica y textiles pudieran ser intercambiados por productos del sur oeste de Asia. (Akamine, 2016)

El declive de esta edad de oro, en cuanto a comercio se refiere, comenzó a mediados del siglo XVI con el rey Shô Toku y Shô (Akamine, 2016 p. 54). Las importaciones y exportaciones comenzaron a decaer y los intercambios comerciales con

³² Toyotomi Hideyoshi fue un daimio (soberano feudal) del periodo Sengoku que unificó Japón. Fue una de las figuras más influyentes de la época, y sus reformas políticas pacificaron el país y sentaron las bases del shogunato Tokugawa.

³³ Sejong el Grande fue el cuarto monarca de la dinastía Joseon de Corea desde 1418 hasta 1450. Durante esta era se escribieron los Anales, una compilación de las memorias durante el periodo Joseon.

la china Ming eran cada vez menores. Una de las razones de este declive puede atribuirse al aumento de presencia de comerciantes portugueses en Macao. Además, en 1571 se abrió el puerto de Nagasaki y los comerciantes portugueses comenzaron a derivar todas sus importaciones y exportaciones con Macao a través de este puerto. Otro de los puntos a destacar para comprender este deterioro de las relaciones comerciales del reino Ryûkyû debido al aumento de competencia, fue la entrada al mercado comercial marítimo de España a través de Filipinas. Esto abrió un nuevo canal de intercambios con México, y si bien los barcos ryukenses eran enviados al puerto de Manila, no pudieron competir con el imperio español provocando que su posición fuera inestable, por lo que eran retirados finalmente. Después de que el reino Ryûkyû pasase a estar bajo el control de Satsuma y la Dinastía Ming cayese subiendo al poder la dinastía Qing, el reino no perdió su relación de tributación con la China imperial, sino que la mantuvo y ayudó el que no hubiese enfrentamientos con el Shogun. El territorio pasó a tener un sistema doble de tributación, siendo doble vasallo del emperador Qing y del Shogunato. Esto además ayudó a que el territorio siguiese teniendo cierto grado de autonomía con respecto a Satsuma ya que a ojos del gobierno militar japonés, el reino mantenía una fuerte relación diplomática perteneciendo a su sistema de tributación y anexionarlo por completo podría derivar en un conflicto entre ambos territorios, por lo que se podría decir que el reino Ryûkyû tenía una identidad nacional pseudo-china y gracias a esto pudo prolongar su posición como reino individual dentro del dominio de Satsuma.

Como hemos señalado antes, tras la restauración Meiji, todo el archipiélago Ryûkyû fue anexionado al resto del territorio japonés bajo el nombre de Okinawa. No obstante, este momento no se da hasta la primera guerra sino-japonesa (1894-1895). Hasta entonces numerosos movimientos de independencia y restauración del reino se llevaron a cabo. Después de que el último rey abandonase el castillo de Shuri y se crease la prefectura de Okinawa, algunos oficiales se negaron a seguir las órdenes del gobierno imperial y buscaron apoyo en China, pero este movimiento de independencia falló y finalmente tras dicho conflicto cualquier esperanza de restauración de la región fue abandonada y las leyes de territorio del gobierno imperial japonés fueron impuestas a todas las islas. Actualmente, este movimiento de independencia y restablecimiento Ryûkyû sigue existiendo, aunque no cuenta con la fuerza suficiente como para representar

un movimiento con fuerza, y las esperanzas para que el reino se reestablezca hoy en día son casi nulas.³⁴

Uno de los momentos históricos más importantes de esta prefectura lo encontramos en la Segunda Guerra Mundial. En 1945 se produjo lo que se conoce como Batalla de Okinawa donde Estados Unidos planeó la ocupación de las islas del sur de Japón para así poder atacar desde más cerca al resto del territorio. A esta batalla contribuyó decisivamente a que Japón fuera derrotado en la Segunda Guerra Mundial. Estados Unidos ocupó Okinawa ejerciendo poder absoluto sobre esta hasta 1972. Hoy en día, la prefectura cuenta en el mayor número de bases militares en Japón como legado de esa ocupación. De hecho, uno de los objetivos del movimiento independentista Ryūkyū³⁵ actual es el de eliminar la presencia militar de Estados Unidos en las islas. Como podemos observar, la historia del archipiélago de Okinawa nos da una idea general de la base de la cultura Ryūkyū y además a través de ella podemos ver que este territorio ha estado siempre en contacto con diferentes naciones dándole un carácter internacional y global. Si bien es cierto que la etnia Ryūkyū no está reconocida oficialmente por el gobierno japonés, no podemos negar que históricamente no podemos eliminar la existencia de una cultura propia, diferente de del resto de Japón.

6. ELEMENTOS DE LA CULTURA RYUKYU EN ANIMAL.

CROSSING: NEW HORIZONS

Después de hacer un recorrido tanto por la historia de la industria de los videojuegos en Japón, como por la historia de Okinawa y del reino Ryukyu como tal, podemos comenzar a analizar las similitudes de esta cultura con el videojuego “*Animal Crossing: New Horizons*”. Dentro de este podemos ver una gran carga simbólica de la cultura japonesa ya que el equipo desarrollador y productor del título trabajan bajo la empresa japonesa Nintendo EPD³⁶. Elementos, tanto de la cultura japonesa como la de otros países, están presentes en este videojuego encontrando objetos relacionados con tradiciones, música, celebraciones...etc. Pero también podemos localizar otros aspectos

³⁴ **Error! Reference source not found.**Error! Reference source not found.V. nota 4

³⁵ En Okinawa existe el partido político conocido como “Kariyushi Club” que busca una República Ryukyu independiente de Kyushu. El líder actual del partido es Chosuke Yara. Fuente: <https://daikyok.net/service/application/kariyushi>

³⁶ Nintendo EPD (*Nintendo Entertainment Planning and Development*) es una división de Nintendo, creada en 2015. El director general es Shinya Takahashi.

que se pueden asociar con la tradición de las islas de Okinawa. Estos rasgos son los siguientes:

6.1. Tradición comercial Ryûkyû en “Animal Crossing”

Como hemos podido observar, el reino Ryûkyû tuvo un papel importante en las redes de comercio marítimo durante el siglo XV y XVI por lo que podemos decir que la tradición comercial fue abundante en estas islas. En “*Animal Crossing: New Horizons*” el personaje principal vive en una isla la cual debe convertir en habitable y conseguir los recursos suficientes como árboles frutales, cultivos y diferentes materiales de construcción. Al inicio del juego no existe ninguna tienda en la isla y tú mismo debes hacerte tus propias herramientas para poder avanzar en el desarrollo del pueblo. Conforme se va progresando y la isla más prospera, más residentes consigues y además más personajes van apareciendo en la isla como vendedores ambulantes. Estos no son vecinos fijos, sino que se dedican a comerciar con productos que no puedes encontrar en tu propia isla. Podemos establecer un paralelismo entre este sistema de obtención de nuevos objetos y el comercio en las islas del reino Ryûkyû.

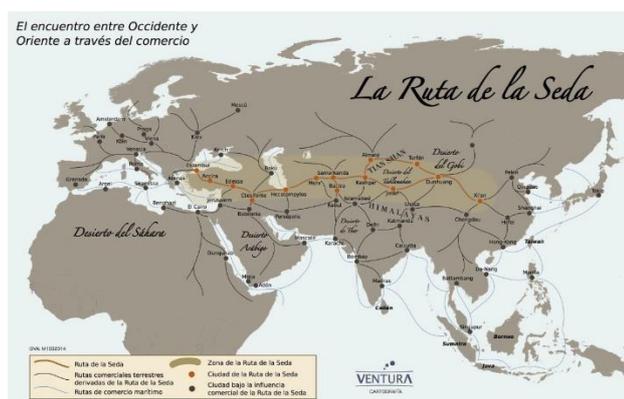
Durante el siglo XV y XVI eran intercambiados numerosos objetos obtenidos del comercio marítimo, pues este reino estaba situado en un punto estratégico del sureste asiático. Algunas de estas mercancías se trataban de especias, como la pimienta o semillas de cultivo. En este videojuego, una vez a la semana un personaje distinto aparece en la plaza de la isla para vender distintos productos. Uno de ellos es “Gandulio”, personaje el cual tiene la función de vender distintas semillas de plantas o cultivos que no podemos encontrar en nuestra isla, como por ejemplo semillas de tomates, patatas... u otros ingredientes como pueden ser las especias. Al igual que el resto de los vendedores ambulantes, aparece una vez a la semana en la plaza del pueblo. Como Gandulio (que se dedica a la venta de plantas, flores, semillas, etc.), también podemos encontrar a Juliana, NPC que se dedica a la venta de nabos durante los domingos y que después se pueden vender en la tienda de la isla, donde el precio de compra oscila de un día para otro. El punto importante de esta compra-venta de nabos es que introduce por primera vez la oscilación de los precios del mercado, lo cual nos puede ayudar a sentir más este intercambio como una verdadera actividad comercial como la que se llevaba a cabo durante los siglos XV y XVI en el reino Ryûkyû.

Los dos siguientes comerciantes que vamos a introducir más adelante y que podemos hallar en nuestra isla de igual manera una vez a la semana, también los podemos asociar con la cultura Ryûkyû y su edad dorada en cuanto al comercio marítimo. Como hemos explicado antes, el reino Ryûkyû pasó a formar parte del sistema tributario de la China Ming. Esto significó que el principal beneficiario del comercio que estaba llevando a cabo el reino era China y además esta relación también se basaba en el envío de regalos al emperador Ming. Algunos de estos obsequios eran ropa confeccionada con seda y otros objetos como pueden ser zapatos o bolsos de tela. En el videojuego, podemos conseguir prendas nuevas cada día en la tienda que se encuentra en la isla y que es permanente. Pero, también encontramos a Tili y Betunio. La primera se encarga de realizarte una especie de examen sobre moda y al final te da como recompensa una pieza de ropa. Tal vez, no podemos ver una clara relación entre este personaje y el comercio Ryûkyû, pero como hemos dicho antes una de las mercancías eran los productos y ropas de seda por lo que durante esta época en las islas del reino tuvo que haber una gran importación de estos productos y los puertos del reino se convertirían en puntos donde la moda jugaba un papel importante. Por otro lado, el personaje de Betunio ofrece calzado y bolsos que no se pueden conseguir en la tienda permanente de la isla guardando gran semejanza con el comercio marítimo del que acabamos de hablar. Además, podemos conseguir varias vestimentas tradicionales de otras culturas como la coreana, china o japonesa. El Reino Ryûkyû actuaba de intermediario para la dinastía Ming consiguiendo productos del sudeste asiático y exportándolos a China, así como importando productos de China y exportándolos al sudeste asiático por lo que numerosos objetos de otras culturas pasaban por este reino (Akamine 2016).

Otro punto que debemos mencionar y que tiene una gran relación no solo con el comercio marítimo que el reino Ryûkyû llevó a cabo, sino con el comercio derivado de la Ruta de la Seda es el personaje de “Alcatifa” (Ver Anexo Figura 17). Se trataba de una red de rutas comerciales que se extendía desde el este de Asia hasta Europa, y que gracias a estas se facilitó y agilizó el intercambio de productos valiosos, ideas, tecnología... etc. El personaje de Alcatifa tiene como función principal dentro del videojuego la de vender alfombras y papeles de pared, así como alfombras de piso completo; para ello, visita la isla una vez a la semana y camina alrededor de esta. Podemos establecer una relación entre este personaje y la Ruta de la Seda: en primer lugar, se trata de un camello y estos animales eran utilizados como medio de transporte cuando se trasladaban por el desierto

hasta Europa. Además, los productos que vende, alfombras principalmente, formaban parte de la extensa lista de productos que se intercambiaban y vendían a lo largo de esta red de camino. El reino Ryukyu no estaba tan relacionado con la ruta de la seda terrestre sino con la ruta de la seda marítima (Qingxin 2007). Varios productos, como por ejemplo las alfombras, eran importados a través de los puertos de las islas y distribuidos a otros lugares a lo largo de la ruta marítima debido a su ubicación en el contexto de los itinerarios comerciales por mar.

Figura 1. Mapa de la Ruta de la seda.



Fuente: <https://vaventura.com/divulgacion/historia/los-inicios-del-comercio-internacional>. [Consultado el 2 de mayo de 2023]

Uno de los personajes donde la relación entre el comercio marítimo Ryukyu y “*Animal Crossing: New Horizons*” es más evidente lo encontramos en el comerciante Ladino. Este personaje aparece con su barco a las orillas de la playa para vender obras de arte y otros objetos. El elemento principal por el cual podemos relacionarlo con el comercio del reino Ryūkyū y el resto de Asia Oriental es su barco. Al contrario que otros personajes comerciantes, con Ladino podemos asegurar cual es el medio de transporte con el que llega a la isla; al igual que solía ocurrir durante los siglos XV y XVI, Ladino usa un barco, el cual era el medio de transporte que se usaba para el comercio marítimo entre distintos reinos o países. Además, algunos de los productos que podemos obtener gracias a este personaje son objetos de cerámicas similares a los que se intercambiaban con la China Ming. Sin duda, podemos afirmar que Ladino es el personaje que más nos recuerda a los comerciantes marítimos.

Estos seis personajes son los que podemos relacionar con el comercio marítimo. Sin embargo, no podemos obviar el hecho de que durante este periodo también existía la presencia de piratas. Durante los siglos dorados de comercio marítimo del reino Ryūkyū

encontramos piratas Wakô³⁷. Durante el siglo XIV, uno de los problemas que enfrentaba la dinastía Ming a la hora de comerciar vía mar eran estos piratas que acechaban las costas de China. El primer emperador y fundador de la dinastía Ming fue quien impuso el sistema tributario para asegurar una posición en el comercio internacional marítimo. En este sistema, los comerciantes y viajeros extranjeros tenían prohibido entrar en China. El resto de los dominios debían someterse como vasallos para poder ser reconocidos, y todo el comercio se limitaba únicamente a las misiones de tributo. Los reyes de los tres territorios, existentes durante los siglos XII al XV y anteriores a la unificación de estos bajo el reino Ryûkyû, se esforzaron en ser tomados en cuenta y participar en este sistema tributario; en respuesta, el emperador Ming les concedió el privilegio de poder comerciar en puertos chinos sin ningún límite. No obstante, esta concesión está relacionada con los piratas Wakô y los continuos ataques de estos a lo largo de la costa china. A pesar de los campamentos militares de soldados estacionados allí como salvaguardas de la costa, los contrabandistas que no estaban bajo el control del sistema de tributos no mostraban signos de ralentizar sus actividades. Una de las decisiones que el emperador tomó como solución fue designar a su nuevo vasallo, Ryûkyû, como su “transportista de mercancías” oficial, en lugar de los transportistas chinos a los que se prohibía viajar por mar. El emperador proporcionó los barcos en los que los ryukyuanos debían transportar las mercancías chinas y estableció así para el nuevo reino un amplio mercado en el que los mercaderes podían ejercer su comercio libremente. Con ello, esperaba desviar al menos parte de la atención de los piratas a otros puntos lejos de la zona costera china. (Akamine M. 2016 p.6) “En *Animal Crossing: New Horizons*” existe un personaje que guarda una estrecha relación con estos piratas. En días aleatorios puede aparecer a orillas de la playa de la isla un personaje vestido con ropa de pirata, además habla como un estereotipo de pirata y utiliza juegos de palabras relacionados con estos (Ver Anexo Figura 18). Gracias a este personaje, podemos conseguir objetos de la serie “Pirata”, una serie cuyas piezas están relacionadas con el estereotipo de los piratas en la cultura popular.

Sin duda, los personajes mencionados más arriba nos permiten establecer un interesante paralelismo con la tradición comercial marítima que se desarrolló durante los siglos más destacados en el ámbito del comercio marítimo en el reino Ryûkyû. Con esta

³⁷ Los piratas wakô era el nombre con el que se referían a piratas que atacaban las cosas de China y Corea, una práctica que comenzó en el siglo XIII. Su origen lo encontramos en los samuráis sin señor o rônin, comerciantes y contrabandistas japoneses, pero más tarde la práctica se extendió entre gente de China también.

comparación, podemos apreciar como esta tradición se encuentra representada en el videojuego, aunque de manera implícita. Los diferentes personajes que encontramos en el juego nos evocan a distintos tipos de comerciantes que solían encontrarse en los puertos de las islas del reino Ryûkyû. Por otro lado, a medida que exploramos “*Animal Crossing: New Horizons*”, nos encontramos con una variedad de personajes que desempeñan roles específicos en la vida de la isla. Por ejemplo, el personaje de Tom Nook, un astuto empresario mapache que dirige la tienda de servicios al jugador, podría aludir a los comerciantes emprendedores que se encontraban en los puertos de Ryûkyû. Su habilidad para organizar y gestionar la economía de la isla, así como su capacidad para ofrecer productos y servicios a los residentes, guarda similitudes con las figuras comerciales clave en los puertos comerciales. Aunque el videojuego no establece explícitamente la conexión con la tradición mercantil de Ryûkyû, a través de estos personajes y sus respectivas funciones, podemos inferir y recordar la importancia histórica del comercio marítimo en estas islas y su influencia en la vida y economía de la región. El paralelismo entre el juego y la tradición comercial de este territorio nos permite apreciar y reflexionar sobre la rica historia y cultura que subyace en ambos contextos.

6.2. Mitología de Okinawa y su presencia en “*Animal Crossing: New horizons*”.

La mitología japonesa es un extenso universo de creencias y leyendas que ha influido en gran manera a la cultura y la identidad de Japón a lo largo de los siglos. Esta tradición mítica está arraigada en una fusión de influencias mayoritariamente sintoístas y budistas, lo que le confiere una personalidad única y una visión bastante espiritual del mundo. El folclore japonés se basa en el concepto central del sintoísmo, religión que celebra la conexión sagrada entre los humanos y la naturaleza. El eje central del sintoísmo son los “*kami*”,³⁸ deidades veneradas que personifican y representan fuerzas y elementos naturales. Estos dioses y espíritus sagrados pueden encontrarse en todas partes como por ejemplo en las montañas, en los ríos, en los árboles centenarios o incluso en las rocas. Cada una de estas divinidades tiene su propia historia y atributos únicos, y son reverenciados y honrados en santuarios alrededor de todo Japón. Estos dioses podemos

³⁸ En el libro *Mitos populares de Japón. Leyendas de Tôno* escrito por Yanagita, K (2014) podemos encontrar una compilación de cuentos y leyendas mitológicas japonesas más extensa para una mejor comprensión sobre los Kami.

encontrarlos en distintas leyendas, un ejemplo es la diosa Amaterasu, diosa del sol, la cual está conectada con la familia imperial de Japón. (Hidalgo, 2007, p. 12)

No obstante, la mitología japonesa no se limita solamente a los dioses de naturaleza bondadosa; ya que, en ese sentido, también podemos encontrar un amplio repertorio de seres sobrenaturales más oscuros y misteriosos. Entre ellos, se encuentran los “*yurei*”, fantasmas deambulantes cuyas almas atormentadas buscan venganza, resolución o redención. Estos seres están ligados a historias de todo tipo con un tinte pesimista como pueden ser historias de tragedia, amor no correspondido o muertes violentas, y se les representa a menudo como figuras pálidas y desfiguradas que vagan por el mundo de los vivos. (Nakao, 2019). Los “*yurei*” forman parte de las criaturas denominadas “*yokai*” (Mizuki 2022), seres míticos y sobrenaturales con todo tipo de personalidades que pueden ser tanto benevolentes como malévolos. También podemos encontrar a estas criaturas en numerosas historias populares que se han ido transmitiendo de generación en generación; algo particular de estos cuentos es que cada una tiene sus propias características y moralejas. Por mencionar un grupo en concreto como ejemplo dentro del mundo *yokai* podemos hablar de los *Oni*, ogros-demonios gigantes y temibles o el *Kitsune* que representa a un zorro de nueve colas el cual puede adoptar formas humanas, y se caracteriza por ser astutos y sabios. Estos seres mitológicos son parte fundamental del folclore japonés, y su presencia en la mitología refleja la gran diversidad de creencias y tradiciones que han ido moldeando poco a poco la identidad cultural de Japón. Por otro lado, si bien es cierto que Okinawa comparte una gran parte de estos cuentos y leyendas propios de la mitología japonesa, podemos distinguir mitos originarios de sus islas. Al igual que en la mitología japonesa, la mitología okinawense está fuertemente influenciada por el sintoísmo y el budismo. También encontramos las deidades sagradas “*kami*”, aunque sus leyendas se originaron en este archipiélago antes de su anexión a Japón y presentan nombres únicos

Uno de los ejemplos más notables de la mitología propia de Okinawa es la leyenda de *Naha-Gami*, una serpiente acuática sagrada que protege los mares de la región. Según la leyenda, esta serpiente es un “*kami*” que vive en las profundidades del océano y que puede transformarse en una serpiente gigante. Se cree que es un dios protector de los marineros y pescadores locales. Este mito refleja la fuerte relación de las islas con el mar y la dependencia de sus recursos marinos. También cabe mencionar como ejemplo de estos dioses exclusivos al dios del viento (*kami no kaze*) cuya función también es

protectora controlando los vientos y las tormentas protegiendo así la isla de desastres naturales. Debido a la ubicación geográfica del archipiélago, numerosos tifones arrasan las costas por lo que no es de extrañar que exista una deidad relacionada con la protección de este tipo de desastres naturales. La historia de este dios se ha ido transmitiendo de generación en generación y también está ligado a la creencia de que trae buenos vientos para la pesca y la agricultura y calma las tormentas protegiendo a las comunidades pesqueras. (Endo, 2000)

A parte de estos dioses específicos, la mitología de Okinawa también está llena de cuentos y leyendas de héroes y criaturas legendarias. La mayoría de estas historias se han ido transmitiendo oralmente por lo que apenas podemos encontrar registros escritos, además tienen una fuerte relación con la naturaleza y su conexión espiritual con la humanidad. El folclore okinawense refleja una tradición cultural singular de esta región y a través de sus leyendas podemos establecer que estas islas cuentan con una tradición única separada del resto de Japón. También debemos destacar que es uno de los restos más significantes de la cultura Ryûkyû. Muchos de estos elementos mitológicos están presentes en el “*Animal crossing: New Horizons*”. No solo la mitología japonesa a nivel general, sino que la propia de Okinawa también tiene un hueco en este videojuego. Numerosos personajes de este título están relacionados con criaturas propias del folclore japonés. Este aspecto en concreto sirve para añadir un toque místico al mundo dentro del videojuego.

Por ejemplo, uno de los personajes principales, Tom Nook (Ver Anexo Figura 19), nos puede servir para demostrar la influencia de la mitología en “*Animal Crossing: New Horizons*”. Este personaje tiene forma de mapache antropomórfico y su papel fundamental en el videojuego es el de empresario, como agente de viajes, además de dirigir una empresa basada en la renta de edificios. Tom Nook puede considerarse una referencia directa a la mitología japonesa debido a su representación como tanuki³⁹, una criatura mítica de la mitología japonesa que tiene habilidades mágicas de transformación. Los tanuki son mapaches representados con una barriga grande, un sombrero de paja y una botella de alcohol japonés. El personaje de Tom Nook comparte muchas de estas características por lo que se le puede considerar como una representación directa de la criatura mitológica japonesa. Por otro lado, también tenemos a Capitán (Ver Anexo

³⁹ Los tanuki son mapaches representados con una barriga grande, un sombrero de paja y una botella de alcohol japonés. (Ver Anexo Figura 20).

Figura 21), que es un kappa⁴⁰, una criatura acuática cuyo papel dentro del juego es el de capitán de barco llevando a los jugadores a diferentes islas. Aunque en la mitología los kappa pueden ser traviesos o incluso peligrosos, Capitán es un NPC amigable y servicial. Como Toom Nook y Capitán encontramos otros personajes, objetos y festividades ligadas a los espíritus y deidades del folclore japonés.

A parte de criaturas mitológicas específicas de Japón, en el videojuego también podemos encontrar otros elementos propios de la tradición folclórica japonesa y de Okinawa. Por ejemplo, podemos identificar numerosos objetos relacionados con los animales representativos del horóscopo chino. Estos tienen una gran carga simbólica tanto en el folclore popular japonés como en el de las islas y la gente Ryûkyû; y también están presentes en las tradiciones que se celebran a lo largo del año. Uno de los ejemplos es la festividad del Año Nuevo Chino, celebración que también está presente dentro del videojuego con la obtención de objetos relacionados con el animal representativo de cada año. En Japón y, por lo tanto, en la prefectura de Okinawa también, esta festividad sigue celebrándose y tiene una gran carga cultural. Sin embargo, no es algo que se haya traspasado desde el resto de las islas japonesas, sino que el propio reino Ryûkyû ya conmemoraba esta fiesta gracias a la influencia derivada de su relación de vasallaje con la dinastía Ming.

Una de las leyendas que podemos encontrar de forma implícita en “*Animal crossing: New Horizons*” es la leyenda de la arena de estrella de la isla Taketomi (竹富島の星砂). Esta leyenda trata sobre la historia de dos estrellas, la estrella del norte y la estrella del sur. La estrella Ninufa (ニヌファ), en el cielo del norte se enamoró de la estrella Umanufa (ウマヌファ), que brilla en el cielo del sur. Ambas recibieron la bendición del Dios del Cielo y se casaron felizmente. Después de unos meses, llegó el momento de que la estrella del sur diera a luz y esta le preguntó al Dios del Cielo donde sería un buen lugar para que sus hijos nacieran. Este les recomendó una isla en el mar del sur, la isla Taketomi, ya que era hermosa al estar rodeada de ricos arrecifes de coral. La estrella del sur, siguiendo el consejo del Dios del Cielo, aterrizó en la isla Taketomi y dio

⁴⁰ El Kappa a menudo es retratado como una criatura similar a una tortuga, de tamaño humano o menor, con piel escamosa que varía en color desde el verde hasta el azul o el amarillo. En la cultura popular moderna, el Kappa se ha convertido en una especie de mascota y figura de la cultura pop en Japón, apareciendo desde en el anime y manga hasta en videojuegos y películas. Sin embargo, su imagen ha sido en gran medida despojada de su origen más oscuro y temible. (Ver Anexo Figura 22).

a luz a sus hijos estelares. Lentamente los bebés estelares se fueron extendiendo por el mar azul y llenaron el agua de estrellas brillantes. Sin embargo, el dios dragón, al no haber sido avisado de este suceso, se enfadó e invocó a una serpiente a la cual ordenó que se comiera a todos los niños estelares esparcidos por el mar. Los niños estelares intentaron escapar, pero debido a que sus cuerpos eran brillantes no pudieron escapar y finalmente fueron devorados por la serpiente. Los huesos de las estrellas devoradas se convirtieron en fina arena estelar la cual vagó por el mar hasta que fue a parar a la playa de Higashimizaki llenando la playa de arena de estrella (Ver Anexo Figura 23). El dios de los Utaki de dicha playa observó este suceso y decidió usar la arena de estrella para quemar su incienso durante el festival, y, de esta manera, hacer subir los cuerpos de los niños estelares al cielo nocturno con el humo del incienso para encontrarse finalmente con la estrella del sur. (Hidetaka Tokumono, 2015 p.32-37).

El videojuego “*Animal Crossing: New Horizons*” presenta una novedad con respecto a otros títulos de la misma serie. Durante algunas noches especiales hay lluvia de estrellas fugaces en el cielo estrellado de nuestras islas y el jugador puede pedir deseos a medida que las estrellas fugaces atraviesan el firmamento. Lo especial de esta nueva introducción es que al día siguiente esos deseos pedidos a las estrellas fugaces se convierten en fragmentos de estrella y se encuentran esparcidos por toda la costa de la isla. Cada fragmento representa un deseo y estos pueden ser recolectados para utilizarlos en la reacción de objetos y decoraciones especiales. Este elemento del juego establece un paralelismo con la leyenda de la arena de estrella de la isla Taketomi, ubicada en el sur de la prefectura de Okinawa. Al relacionar la mecánica de los deseos de las estrellas fugaces y los fragmentos de estrella en el videojuego con la leyenda de la arena de estrella de la isla Taketomi, el juego refuerza la idea de que su entorno virtual está conectado con la cultura y la tradición de Okinawa y la cultura Ryūkyū. A través de esta conexión, los jugadores pueden experimentar una relación más profunda con la naturaleza típica de la mitología japonesa, y sobre todo de la mitología de Okinawa, cuyas leyendas tienen una profunda conexión con el mar y el cielo.

Por otro lado, el videojuego incluye elementos decorativos inspirados en la arquitectura japonesa como por ejemplo estanques con carpas japonesas, faroles de piedra o incluso elementos sintoístas o budistas como lo son los arcos tori⁴¹ o las pagodas. Estos componentes capturan la estética y la esencia de la cultura japonesa, así como su conexión

⁴¹ Arco tradicional japonés que suele encontrarse en las entradas de los santuarios sintoístas.

con la naturaleza y la espiritualidad vinculada a la mitología japonesa. Es difícil encontrar detalles decorativos que guarde una clara relación con Okinawa y la cultura Ryūkyū. Sin embargo, podemos encontrar un objeto que guarda relación tanto con el arte y arquitectura de Okinawa como con su mitología. Este objeto decorativo es catalogado dentro del videojuego como “estatua de león guardián” y se trata de una escultura de piedra. A primera vista podemos pensar que este león guardián es el mismo que podemos encontrar en los templos y santuarios en todo Japón. No obstante, este león guarda mayor semejanza con los “*Shisa*”⁴². Es usual ver un par de estos leones guardianes en los tejados de las casas de Okinawa o a ambos lados de la entrada de las casas. Su principal función es defender a la familia que vive en esa casa de espíritus malvados, por lo que estas estatuas decorativas guardan una gran relación con la mitología de Okinawa y la cultura Ryūkyū. Normalmente son colocados por parejas y ambos son distintos; uno de ellos, el de la izquierda es representado con la boca cerrada, mientras que el de la derecha suele ser representado con la boca abierta; de forma que la figura de la boca abierta es el encargado de prevenir el mal, mientras que el de la boca cerrada debe mantener los buenos espíritus dentro de la casa. (Sesoko, 1969).

Además, este león guardián está ligado a una de las leyendas de Okinawa, la cual trata sobre un rey que residía en el castillo de Shuri, en Naha. Este rey había recibido como regalo de la corte de China un collar decorado con una figurilla de un “*Shisa*” y el monarca comenzó a llevarlo siempre consigo bajo sus ropas. En esa época acechaba en el puerto de Naha un dragón marino que devoraba a los habitantes y destruía sus casas. Al sacerdote local le fue revelado en un sueño que debía instruir al rey cuando visitase la villa, para que se colocase en la playa y elevara su figurilla contra el dragón marino. Finalmente, cuando el sueño se hizo realidad y el monarca llegó al pueblo se dio uno de los ataques. El soberano, instruido por el sacerdote, levantó el pequeño *Shisa* contra el monstruo. Cuando esto sucedió, la figurilla emitió un enorme rugido y una gran roca aplastó al dragón. Cuenta la leyenda que el cuerpo del monstruo cayó, y junto con la gran piedra fueron cubiertos por las plantas y árboles. Desde ese momento, comenzaron a construir leones *Shisa* para que protegiesen los pueblos de malos espíritus. (Sesoko, 2000 p. 10). Hoy en día se considera al “*Shisa*” situado en el pueblo de Tomimori en la isla principal de Okinawa como el más antiguo de todos los existentes en Japón. A esta estatua,

⁴² “*Shisa*” es el término con el que se identifican a los perros o leones guardianes tradicionales de la cultura Ryūkyū y que fueron introducidos a través de la tradición decorativa China.

también se le atribuye una leyenda mitológica, la cual cuenta como este león guardián salvó al pueblo Tomimori de los numerosos incendios provocados por el dios de la montaña Yaese. También, lo podemos ver en una de las fotografías más famosas durante la batalla de Okinawa en la segunda guerra mundial. En la figura 25 podemos ver como los soldados se resguardan detrás del perro-león y algunas personas locales creen que este ayudó a los soldados durante la batalla y protegió al pueblo de los incendios.

Figura 2. Shisa de Tomimori durante la batalla de Okinawa (18 de junio de 1945)



Fuente:

<https://pacificwrecks.com/provinces/japan/okinawa/okinawa/tomori/1945/tomori-lion.html> [Consultado el 20 de abril de 2023]

Existe una notable semejanza entre este Shisa y la estatua de león guardián (Ver Anexo Figura 24) que se encuentra en el videojuego “*Animal Crossing: New horizons*”. Aunque cabe la posibilidad de que se pueda confundir con los leones guardianes que se encuentran en otras regiones de Japón, la principal diferencia radica en que la mayoría de estos últimos poseen una “bola de la sabiduría” debajo de una de sus patas, mientras que las figuras que encontramos en Okinawa no tienen ningún objeto adicional. A nivel estético, ambos compartes muchas similitudes, lo que nos lleva a considerar que la estatua de león guardián del juego está claramente inspirada en los Shisa que se encuentran a lo largo de las islas de Okinawa y que son herencia de la cultura Ryûkyû. Esta influencia se puede apreciar en los detalles y características visuales, que parecen haber sido adaptados y reinterpretados para ajustarse al estilo artístico y la temática del videojuego.

Dentro del videojuego, los jugadores pueden adquirir estas estatuas y utilizarlas en sus islas de diversas maneras. Principalmente, estas figuras se utilizan como elementos decorativos que pueden ser colocados en espacios al aire libre. Sin embargo, lo que hace a estas estatuas verdaderamente notables es que, al igual que en la cultura Ryûkyû, suelen

ser colocadas en las entradas de las casas y en las puertas, tanto de forma consciente como inconsciente por parte de los jugadores. Esto añade una dimensión cultural a la experiencia de juego, ya que los jugadores están reproduciendo una práctica que tiene un significado cultural real en Okinawa. Aunque en *“Animal Crossing: New Horizons”* los “Shisa” no tienen un efecto directo en el juego, su presencia en las islas puede dar la sensación de que están cumpliendo una función similar, proporcionando protección y buena suerte a sus habitantes. Es importante destacar que, aunque las representaciones de estos leones guardianes en el videojuego están claramente inspiradas en la cultura de Okinawa, no son réplicas exactas de las estatuas auténticas. En su lugar, el juego presenta una interpretación artística de estas esculturas, adaptándolas al estilo visual de *“Animal Crossing”*. A pesar de esta expresión creativa, el espíritu de los leones guardianes, su papel como protectores y su importancia cultural en Okinawa, permanece en estas representaciones.

6.3. Fuerte conexión con la naturaleza.

En el videojuego *“Animal Crossing: New Horizons”*, se puede apreciar cómo la naturaleza es uno de los elementos principales que define la experiencia de juego. Cuando el jugador llega a la isla desierta, se encuentra en un entorno totalmente natural y rico en flora y fauna. A medida que se explora el terreno y el jugador desarrolla su propia isla, se encuentra en contacto con la naturaleza que le rodea. La flora del juego es variada y abundante, con árboles de diferentes especies como pueden ser los árboles frutales o los pinos, también encontramos arbustos, numerosos tipos de flores y plantas que decoran y dan vida a la isla. Los árboles cumplen la misma función que en el mundo real, proporcionan sombra y frutas. Por otro lado, los arbustos siguen las estaciones y dependiendo del tipo florecen en una época u otra. Las flores pueden ser cultivadas y además existe la posibilidad de incluso hibridarlas. Esta diversidad de vegetación muestra lo natural y exuberante que puede ser el entorno de la isla en el videojuego. La naturaleza en *“Animal Crossing: New Horizons”* no se limita tan solo a la flora. La fauna también juega un papel importante en la experiencia del juego. Los jugadores pueden encontrarse con una amplia variedad de criaturas como por ejemplo insectos, peces y animales marinos como pueden ser almejas, corales o pepinos de mar. Al capturar estos ejemplares, los jugadores pueden completar el museo de la isla dándole al videojuego un carácter de conservación y apreciación de la vida silvestre en el juego.

En conjunto, tanto la flora como la fauna presentes en “*Animal Crossing: New Horizons*” refuerzan la sensación de estar inmerso en un entorno natural y vibrante. Este enfoque en la naturaleza y la interacción con ella refleja la importancia de la conservación y la relación armónica con el medio ambiente. Además, el videojuego promueve la creatividad y la capacidad de diseñar y personalizar el entorno natural de la isla, permitiendo a los jugadores crear espacios que reflejen su estilo y gusto por la naturaleza. Las islas de Okinawa han mantenido una estrecha conexión con la naturaleza a lo largo de su historia y este vínculo se extiende hasta el día de hoy. Este archipiélago es conocido por su rica biodiversidad y sus impresionantes paisajes naturales, que han influido en la cultura y la forma de vida de sus habitantes a lo largo de los años. Desde tiempos muy antiguos los habitantes de Okinawa han valorado y respetado el entorno natural donde viven. La tradición de conservación y armonía con la naturaleza se ha transmitido de generación y generación, y la cultura y prácticas tradicionales Ryûkyû, que encontramos en Okinawa, reflejan esta estrecha relación con la naturaleza. Por ejemplo, el respeto por los árboles y los bosques se refleja en la práctica de adorar a los dioses o “*kami*” de los árboles. Cuando se visita Okinawa, se puede sentir cómo incluso en las ciudades más grandes, como Naha, la capital de la isla principal, la unión con la naturaleza está presente. Los parques, jardines y espacios verdes están cuidadosamente integrados en el entorno urbano, proporcionando armonía entre naturaleza y urbanismo. Además, la conexión de estas islas con la naturaleza se manifiesta, sobre todo, en su abundante vida marina. La región cuenta con impresionantes arrecifes de coral los cuales presentan una rica diversidad de especies marinas. En las aguas de sus mares podemos encontrar corales, peces tropicales, tortugas marinas o pepinos de mar entre otros animales marinos. Estos ecosistemas marinos son objeto de esfuerzos de conservación para preservar su biodiversidad.

Estableciendo una relación entre la conexión con la naturaleza, Okinawa y el videojuego “*Animal Crossing: New Horizons*”, podemos apreciar similitudes notables. El juego captura la esencia de vivir en armonía con la naturaleza, invitando al jugador a apreciar y cuidar su entorno. Los habitantes de dicho archipiélago han mantenido una relación cercana con la naturaleza; así, como en el juego, existe la oportunidad de interactuar con una amplia variedad de fauna y flora, decorando sus islas con elementos naturales. En el videojuego se deben tomar decisiones sobre la ubicación de árboles, el cultivo de flores y la creación de espacios verdes reflejando la importancia de la

conservación y el aprecio por la naturaleza. Esto resuena con la conexión con la naturaleza arraigada en la cultura de Okinawa. Este archipiélago ha mantenido a lo largo del tiempo una fuerte conexión con la naturaleza, esta unión se refleja en la cultura y la forma de vida de sus habitantes. Tanto el videojuego como la cultura Ryûkyû son muestra de la importancia de proteger el entorno natural y de conservarlo, viviendo en armonía con la naturaleza.

6.4. Globalización a través de la influencia cultural en Okinawa y “*Animal Crossing: New Horizons*”.

No podemos ignorar el papel que tiene la globalización en las islas de Okinawa y en su cultura. La globalización es un proceso de interconexión e interdependencia entre países, sociedades y personas a nivel mundial. Se caracteriza por el flujo de bienes, servicios, tecnología, información y capital a través de las fronteras nacionales.⁴³ En el caso de Okinawa, la globalización ha tenido un impacto en diferentes aspectos de la sociedad. Por ejemplo, ha experimentado un aumento en el turismo y la inversión extranjera gracias a la misma. También ha llevado a un mayor intercambio comercial, aunque esto no es nada nuevo pues, como hemos mencionado ya, desde el siglo XV formaba un papel importante en este contexto en el sureste asiático. No obstante, la globalización tal y como la conocemos hoy en día también ha influido en la cultura y sociedad de estas islas. La exposición a influencias extranjeras a través de los medios de comunicación, el cine o nuevas tecnologías ha llevado a cambios en los estilos de vida y en las actitudes de los habitantes de estas islas. La cultura tradicional Ryûkyû ha experimentado una evolución y adaptación en respuesta a estas influencias globales. No obstante, esto también ha representado desafíos para sus habitantes. El rápido desarrollo económico y la occidentalización cultural han llevado a preocupaciones sobre la preservación de la identidad y las tradiciones locales. Además, en términos políticos, no debemos dejar de tener en cuenta que Okinawa ha sido objeto de la presencia militar de Estados Unidos desde la Segunda Guerra Mundial y el establecimiento de bases militares en las islas ha sido motivo de controversia generando tensión en la sociedad local.⁴⁴

⁴³ colaboradores de Wikipedia. (2023). Globalización. *Wikipedia, La Enciclopedia Libre*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Globalizaci%C3%B3n>

⁴⁴ Como ya hemos comentado en la pág. 18, el movimiento que busca independizar Okinawa del resto de Japón incluye entre sus objetivos el de eliminar la presencia militar actual en las islas.

Por otro lado, esta globalización también está presente en el videojuego “*Animal: Crossing New Horizons*”. Una de las manifestaciones es la capacidad de los jugadores de interactuar con otras personas de todo el mundo gracias a la funcionalidad en línea del videojuego, que permite visitar las islas de otros jugadores, intercambiar objetos, enviar mensajes y realizar actividades conjuntas. Esta conectividad en línea es un ejemplo de cómo la globalización se manifiesta en el juego. También, el título incluye elementos culturales y estéticos de diferentes partes del mundo por lo que se pueden encontrar desde muebles hasta decoraciones inspiradas en diversas culturas. Esto refleja la influencia de la globalización en la creación del contenido del juego. Además, los eventos y festividades de también están inspirados en celebraciones de diferentes culturas, lo que fomenta la diversidad y la inclusión. Otro aspecto que guarda relación con el tema es la economía del juego, pues se puede comerciar con objetos y recursos, ya sea intercambiándolos con otros jugadores o vendiéndolos en una tienda virtual. Esto crea una dinámica económica global simulada, donde uno de los propósitos es buscar objetos valiosos o raros de diferentes partes del mundo dentro de “*Animal Crossing*.”

Los puntos en común del videojuego y de Okinawa en cuanto a globalización se refiere los podemos encontrar en la influencia cultural. En ambos ha traído consigo una influencia cultural diversa. También, debemos mencionar la conectividad global presente tanto en el archipiélago, el cual ha experimentado un aumento en el turismo y la inversión extranjera, como en “*Animal Crossing: New Horizons*” donde los jugadores pueden conectarse entre sí sin importar la parte del mundo en la que estén. En ambos, la manifestación de este mundo interconectado se da a través de la influencia cultural, la relación general entre las distintas partes del mundo y el intercambio económico. Los dos ejemplos ilustran cómo la globalización ha tenido un claro impacto en diferentes aspectos de la sociedad y cómo las personas se relacionan y experimentan el mundo en la actualidad y como se refleja en la vida real y en el mundo dentro del videojuego.

7. CONCLUSIONES

En conclusión, este TFG ha explorado de manera exhaustiva el contexto de la industria de los videojuegos, centrándose específicamente en *“Animal Crossing: New Horizons”* y la influencia de la cultura Ryûkyû de Okinawa en el desarrollo de este título. Los resultados obtenidos revelan que, si bien la conexión no se presenta de forma explícita, podemos identificar numerosos elementos significativos de la cultura Ryûkyû en el videojuego, como leyendas, estilos de vida, arte y tradiciones. A través de una cuidadosa investigación y análisis, hemos demostrado que las islas de Okinawa han servido de inspiración para el diseño del juego, aunque esta conexión puede no ser evidente a simple vista. Este trabajo ha aportado un nuevo enfoque y una perspectiva innovadora al estudio de los videojuegos de simulación de vida al compararlos con una minoría étnica específica de Japón, en vez de la cultura general japonesa. En lugar de examinar únicamente cómo *“Animal Crossing”* influye en la perspectiva de los jugadores, este trabajo se ha centrado en cómo una cultura minoritaria ha servido de inspiración en el propio juego, proporcionando un giro distintivo y enriquecedor al campo de investigación.

Se ha abordado un desafío importante al realizar este estudio, y se han identificado algunas limitaciones. Una de ellas ha sido la dificultad para encontrar una cantidad significativa de bibliografía relacionada con la cultura Ryûkyû, especialmente más allá de su relación comercial con otros países más influyentes como China. En particular, la escasez de material en español ha sido un obstáculo, lo que ha llevado a recurrir a fuentes en otros idiomas, como el inglés o el japonés. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, se ha logrado un análisis sólido y enriquecedor que ha permitido establecer conclusiones relevantes. Como área de mejora, se sugiere explorar en mayor profundidad la presencia de la etnia Ryûkyû en otros elementos de la cultura popular japonesa. La importancia global de este estudio radica en el reconocimiento de que una minoría étnica con un apoyo limitado pueda servir como fuente de inspiración para uno de los títulos más famosos y comercializados de la industria del videojuego, respaldado por una de las empresas más grandes e influyentes del sector. Esto subraya la relevancia de valorar y promover la diversidad cultural en la creación de contenido de entretenimiento y destaca la capacidad de los videojuegos para trascender las barreras culturales y geográficas.

En resumen, este TFG ha proporcionado una visión interesante al explorar la conexión entre la cultura Ryûkyû y el videojuego *“Animal Crossing: New Horizons”*.

Los resultados obtenidos han demostrado la presencia tangible de elementos culturales de Okinawa en el juego, y se ha planteado la necesidad de una investigación más profunda y detallada sobre la representación de minorías étnicas en la industria del entretenimiento para comprender mejor su papel en el marco global. Esta investigación contribuye a promover una mayor diversidad y comprensión cultural en los medios y el entretenimiento, impulsando así un enfoque más inclusivo y auténtico en la creación de contenido relacionado con las tradiciones culturales.

8. BILIOGRAFÍA

- ABE, A. (2023). An Outstanding Claim: The Ryukyu/Okinawa Peoples' Right to Self-Determination under International Human Rights Law. *Asian Journal of International Law*, 13(1), 22-45. doi:10.1017/S2044251322000157
- Akamine, M. (2016). *The Ryukyu Kingdom: Cornerstone of East Asia*. University of Hawaii Press. [Consultado el 11 de abril de 2023]
- Aoyama, Y., & Izushi, H. (2006). *Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: a comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States, and the United Kingdom*. *Environment and Planning A*, 38(10), 1843--1861. [Consultado el 7 de abril de 2023]
- Aoyama, Y., & Izushi, H. (2003). *Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry*. [Consultado el 7 de abril de 2023]
- Caravaca Caparrós, Adrián; Grau, Tomás, dir. *Dragon Quest: El Precursor Olvidado. Origen transmedia del primer JRPG y el borrado de su aroma cultural fuera de Japón*. 2021. (1452 Màster en Estudis Globals d'Àsia Oriental) <https://ddd.uab.cat/record/266443> [Consultado el 26 de mayo de 2023]
- Cool Japan Strategy*. Sede de la Estrategia de Propiedad Intelectual (2016). Fuente: https://www.cao.go.jp/cool_japan/about/about.html [Consultado el 6 de Abril de 2023]
- Donovan, T., & Garriott, R. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media Limited. [Consultado el 7 de abril de 2023]
- Endo, S. (2000). *Folktales of Okinawa*. Bank of The Ryukyus International Foundtion. ISBN4947654058. [Consultado el 29 de abril de 2023]
- Gandolfi, E. y Gandolfi, S. (2021). *Playing across the social zone – Animal Crossing, gaming communities and connectedness in a time of crisis*. *Academicus International Scientific Journal, Entrepreneurship Training Centerl Albania*, issue 23, pág. 41-5. [Consultado el 22 de mayo de 2023]

- Ernkvist, Mirko. (2008). *History of Insolvency and Bankruptcy: from an International Perspective* / [ed] Karl Gratzner, Dieter Stiefel, Huddinge: Södertörns högskola, 2008, p. 161-191 [Consultado el 7 de abril de 2023]
- Farrell, N. (2022). K. K. COVID-19. *Journal of Sound and Music in Games*, 3(4), 1–28. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2022.3.4.1> [consultado el 22 de mayo de 2023]
- Harris, C. (2012). *The Evolution of Animal Crossing* - IGN. IGN. <https://www.ign.com/articles/2008/11/13/the-evolution-of-animal-crossing-2?page=2> [Consultado el 22 de Mayo de 2023]
- Hemann, K. (2022). *Japanese role-playing games: genre, representation, and liminality in the JRPG*. *Asian Studies Review*, 1–2. <https://doi.org/10.1080/10357823.2022.2137001> [Consultado el 26 de mayo de 2023]
- Hidalgo, C. R. (2007). *La creación del mundo japonés: representaciones mitológicas y literarias en Kojiki*. *Espéculo: Revista De Estudios Literarios*, 37, 44. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2383325> [Consultado el 6 de mayo de 2023]
- Hidetaka Tokumoto (2015). *沖縄の由来ばなし*. ゴマブックス株式会社.[Consultado el 3 de marzo de 2023]
- Hutchinson, R. (2020). *Japanese Culture Through Videogames*. Routledge. <https://doi.org/10.1093/ssjj/jyaa044> [Consultado el 15 de abril de 2023]
- Keiichi, I. (2000). *Okinawa as pacific crossroads*. *Japan Quarterly*, 47(3), 10-16. Fuente: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/okinawa-as-pacific-crossroads/docview/234914573/se-2> [Consultado el 29 de marzo de 2023]
- Knezevic, K. (2021, April 14). How Animal Crossing Was Born From One Of Nintendo's Biggest Flops. *GameSpot*. <https://www.gamespot.com/articles/how-animal-crossing-was-born-from-one-of-nintendos-biggest-flops/1100-6475342/> [Consultado el 22 de mayo de 2023].
- Langshaw, M. (2018, October 20). Magnavox Odyssey retrospective: How console gaming was born. *Digital Spy*. <https://www.digitalspy.com/videogames/retro-gaming/a616235/magnavox-odyssey-retrospective-how-console-gaming-was-born/> [Consultado el 21 de mayo de 2023]

- Leino, O., & Kerr, A. (2018). “*Japaneseness*” and cultural representation in games: A study of video game reviews. *Games and Culture*. [Consultado el 10 de abril de 2023]
- Market Size of Video Gaming in Japan (2021, \$ billion). (n.d.). GlobalData. <https://www.globaldata.com/data-insights/technology-media-and-telecom/market-size-of-video-gaming-in-japan/#:~:text=user's%20gaming%20experience.-,Japan%20is%20the%20third%20biggest%20market%20in%20the%20video%20gaming,of%20the%20global%20market%20size.>
- Mizuki, S. (2022) *Enciclopedia Yokai 1 y 2*. Satori Ilustrados. [Consultado el 21 de mayo de 2023]
- Nature in the Ryukyu Archipelago: Coral Reefs, Biodiversity, and the Natural Environment* (2015). Editado por: International Research Hub Project for Climate Change and Coral Reef/Island Dynamics Faculty of Science, University on the Ryukyus. ISBN4990860705, 9784990860707 [Consultado el 4 de mayo de 2023]
- Nakao, E. (2019). *Visiones del Mal en Japón: fantasmas, demonios y yokai en las obras maestras del ukiyo-e*. [Consultado el 18 de mayo de 2023]
- Nintendo History*. (n.d.). Nintendo of Europe GmbH. <https://www.nintendo.co.uk/Hardware/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html#1889> [Consultado el 15 de mayo de 2023]
- Pepe, F. (2016, October 10). 1982-1987 - The Birth of Japanese RPGs, re-told in 15 Games. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/audio/1982-1987---the-birth-of-japanese-rpgs-re-told-in-15-games> [Consultado el 21 de mayo de 2023]
- Pong* - Videogame by Atari. (n.d.). https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9074 [Consultado el 21 de mayo de 2023]
- Qingxin, L. (2007). *Maritime silk road* (W. W. Wang., Trans.; 13th ed.). China Intercontinental Press. [Consultado el 2 de mayo de 2023]

- Rubio, J. (2012, June 8). Las acciones de Nintendo siguen cayendo con el cierre del E3. *Vandal*. <https://vandal.elespanol.com/noticia/69219/las-acciones-de-nintendo-siguen-cayendo-con-el-cierre-del-e3/> [Consultado el 7 de abril de 2023]
- Sesoko, C. (1969). *The legend of the Ryukyu*. [Consultado el 23 de abril de 2023]
- Steven L. Kent (2000), *The First Quarter: A 25-Year History of Video Games*, p. 83, BWD Press. [Consultado el 7 de abril de 2023]
- TOKYO GAME SHOW 2022. (n.d.). *TOKYO GAME SHOW 2022*. <https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2022/en/> [Consultado el 5 de abril de 2023]

ANEXOS

Figura 1. SpaceWar! Ejecutandose en un PDP-1.



Fuente: Museo de la Computadora y Historia de la Computación.
<https://www.alcatraztoursf.com/blog/el-museo-de-historia-de-la-computadora-ordenadores-en-mountain-view-tour-de-silicon-valley/#:~:text=El%20Museo%20Hist%C3%B3rico%20de%20Ordenadores,su%20impacto%20en%20nuestras%20vidas>. [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 2. Magnavox Odyssey.



Fuente: The Vanamo Online Game Museum
<https://www.kickstarter.com/projects/1699256938/the-vanamo-online-game-museum>
[Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 3. Pac-Man.



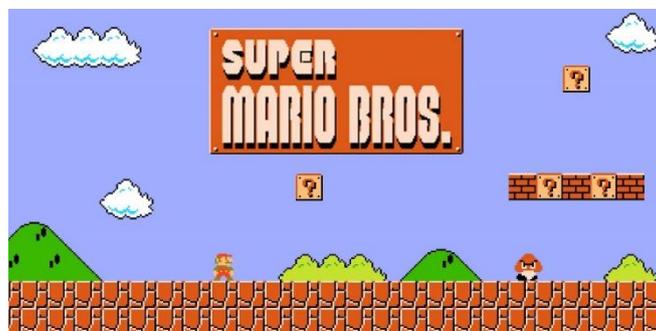
Fuente: The Japan Times <https://www.japantimes.co.jp/culture/2020/07/11/general/pac-man-video-game-history/> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 4. Nintendo Entertainment System (NES).



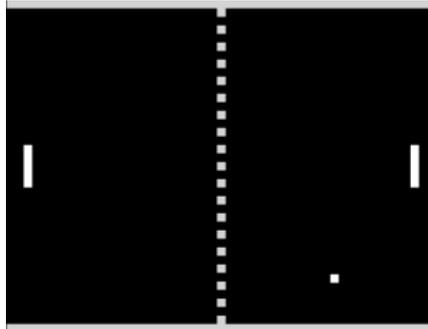
Fuente: The Vanamo Online Game Museum <https://www.kickstarter.com/projects/1699256938/the-vanamo-online-game-museum> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 5. Mario Bros. game.



Fuente: Nintendo <https://www.nintendo.es/Juegos/NES/Super-Mario-Bros-803853.html> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 6. Atari Ping-Pong game.



Fuente: README <https://gist.github.com/straker/81b59eecf70da93af396f963596dfdc5>
[Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 7. Dance Dance Revolution.



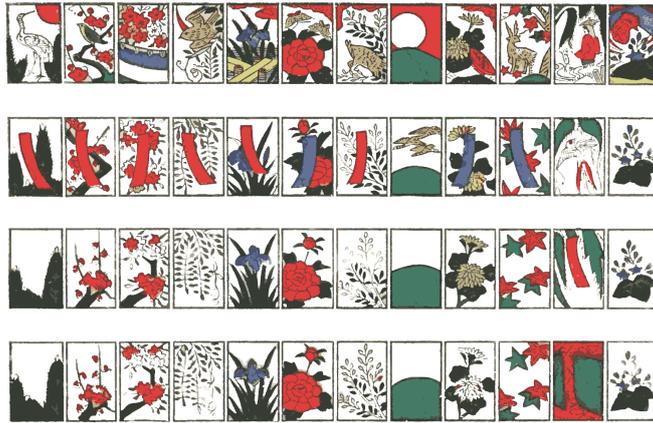
Fuente: Konami
https://www.konami.com/products_master/asia_publish/ddr_a/asia/en/images/ddra_main_ttl.jpg [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 8. Cartel del juego Periscope.



Fuente: Flippers <https://www.flippers.com/SegaPeriscopeRestoration.html> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 9. Cartas Hanafuda.



Fuente: Project Gutenberg <https://www.gutenberg.org/ebooks/65870> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 10. Consola TV-Game 15.



Fuente: The Vanamo Online Game Museum <https://www.kickstarter.com/projects/1699256938/the-vanamo-online-game-museum> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 11. Consola PlayStation.



Fuente: The Vanamo Online Game Museum <https://www.kickstarter.com/projects/1699256938/the-vanamo-online-game-museum> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 12. Consola Wii U.



Fuente: Nintendo <https://www.nintendo.es/Wii-U/Wii-U-344102.html> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 13. Logo de la estrategia “Cool Japan”.



Fuente: Gabinet Office https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/index-e.html [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 14. Shinzo Abe en la ceremonia de cierre de los Juegos Olímpicos de Rio 2016.



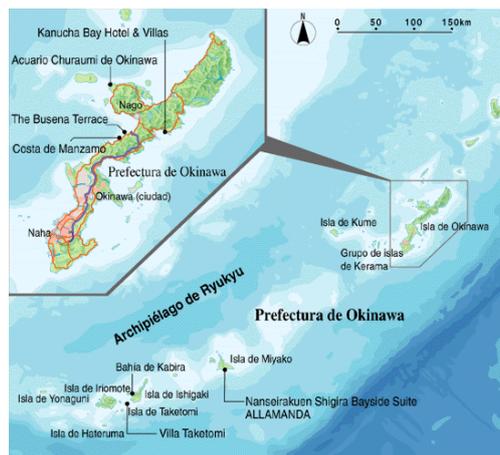
Fuente: Okan Ozer/Anadolu Agency/Getty Images. [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 15. Cartel para Tokyo Game Show 2022.



Fuente: Tokyo Game Show <https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2022/en/> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 16. Mapa de las islas de Okinawa. Okinawa: La llamada del mar.



Fuente: NIPPONIA No. 42. <https://web-japan.org/nipponia/nipponia42/es/info/index.html> [Consultado el 15 de abril de 2023]

Figura 17. Captura de pantalla con el personaje Alcatifa.



Fuente: MeriStation https://as.com/meristation/2020/03/24/guia_pagina/1585069181_287106.html [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 18. Personaje Gullivarr de “Animal Crossing”.



Fuente: Artwork de Gullivarr en “Animal Crossing: New Horizons.” [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 19. Personaje Tom Nook de “Animal Crossing”.



Fuente: Nintendo https://nintendo.fandom.com/wiki/Tom_Nook [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 20. Estatua de un Tanuki.



Fuente: Fandom <https://mitologia.fandom.com/es/wiki/Tanuki> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 21. Personaje Capitán de “Animal Crossing”.



Fuente: Fandom <https://animalcrossing.fandom.com/es/wiki/Capit%C3%A1n> [Consultado el 22 de mayo de 2023]

Figura 22. Estatua de un Kappa en la ciudad de Shiki (Saitama). Abril 2023.



Fotografía propia. [Tomada el 25 de marzo de 2023]

Figura 23. Arena de estrella de la isla Taketomi.



Fuente: Travel Star <https://travel-star.jp/posts/5959> [Consultado el 18 de abril de 2023]

Figura 24. Estatua de león guardián de Animal Crossing: New Horizons.



Fuente: <https://atumowiki.com/hrs06/> [Consultado el 16 de mayo de 2023]