



# Pixelando la Historia: Japón y la diplomacia cultural a través de los videojuegos

Jesica Paola Gallegos Capera  
ガジェゴス カペラ・ジェシカ パオラ

Estudiante de Pregrado de Relaciones Internacionales, Pontificia Universidad Javeriana  
ハベリアナ・ポンティフィシア大学 国際関係学 学士課程在籍

---

<https://doi.org/10.53010/kobai.09.2025.05>



María Camila Tinjacá, *Start*, [ilustración digital], 2025.

Con el fin de la Segunda Guerra Mundial y el inicio de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la URSS, no solo se abrió un espacio de disputa por la hegemonía global, sino que el escenario internacional experimentó una serie de cambios que permitieron su reconfiguración. Los países no solo adoptaron posturas alineadas con sus ideales políticos, sino que muchos vieron en este contexto una oportunidad para aumentar su visibilidad en el ámbito mundial. En parte, esto fue favorecido por la globalización, un fenómeno que ha permitido que los acontecimientos en una parte del mundo ejerzan una influencia significativa en naciones al otro lado del planeta.

Japón fue uno de los países que, tras los resultados de la guerra, tuvo que buscar estrategias y nuevos caminos para redefinir su imagen internacional y recuperar la influencia que había perdido. Sin embargo, durante esa época, su enfoque fue distinto: el mundo seguiría escuchando sobre Japón, pero no por su pasado bélico, sino por su *soft power* (el poder que tiene un país de influir en otros usando su cultura,

valores, ideas o atractivos, en lugar de la fuerza o el poder militar). A través del uso estratégico de este recurso y aprovechando las ventajas de la globalización, el país no solo ha dado a conocer sus tradiciones en otros continentes, sino que ha consolidado una comunidad global en torno a productos culturales como los videojuegos.

La cultura japonesa es una de las más reconocidas a nivel mundial. Elementos como la ceremonia del té, el kimono y el entretenimiento (*anime* y *manga*) han convertido a Japón en uno de los principales destinos turísticos de Asia y del mundo. Sin embargo, hay un factor en particular que ha servido como embajador de la cultura japonesa y del cual se habla poco: los videojuegos. Con gigantes de la industria como Nintendo, Sony Interactive Entertainment y Capcom, Japón se ha posicionado como líder en este mercado, ofreciendo no solo entretenimiento, sino también una forma de educación sobre su cultura a través de experiencias interactivas.

En este artículo exploraremos cómo Japón ha utilizado estratégicamente la industria del entretenimiento para exportar su cultura y redefinir su imagen ante los consumidores de todo el mundo. Analizaremos cómo estos productos han integrado elementos culturales tradicionales, históricos y autóctonos, logrando una combinación única entre entretenimiento y educación, y fortaleciendo una conexión más auténtica con su identidad cultural.

Para comprender mejor esta evolución, es fundamental contextualizar los roles y estereotipos que han moldeado la percepción de los países asiáticos, particularmente después de la segunda mitad del siglo XX. En el mundo del entretenimiento, Estados Unidos ha ejercido una influencia dominante, no solo a través de su poderío mediático y sus grandes cadenas de producción reconocidas a nivel global, sino también mediante su capacidad para construir su propia imagen y definir la representación de otras naciones en el imaginario colectivo. Como gran potencia en la escena internacional, el entretenimiento estadounidense ha promovido la visión de una nación victoriosa, poderosa y heroica, mientras que, en muchos casos, ha reducido y simplificado otras culturas, presentándolas como menos complejas o comparables a la suya, lo que ha dado lugar a estereotipos y generalizaciones. Japón no fue ajeno a estas tipificaciones.

Un claro ejemplo de esto son los estereotipos difundidos a través de películas como *Gung Ho* (1986), cuyo argumento se centra en las dificultades de un grupo de trabajadores estadounidenses tras la adquisición de su fábrica por parte de una empresa japonesa. La película se desarrolla dentro del concepto del *yellow peril*, una idea promovida históricamente en occidente que retrata a los asiáticos—y en este caso a los japoneses—como una amenaza económica y cultural que busca desestabilizar el estilo de vida estadounidense y poner en riesgo su seguridad (Kimura, 2018).

Asimismo, las mujeres también han sido objeto de estas generalizaciones. A inicios del siglo XXI, la industria del entretenimiento occidental continuó representando a los personajes femeninos asiáticos como figuras sumisas, delicadas y obedientes, reforzando la idea de la mujer oriental como un personaje pasivo. Un ejemplo de esto es *El último samurái* (2003), donde Taka (Koyuki Kato) asume un papel subordinado frente al protagonista estadounidense interpretado por Tom Cruise (Kimura, 2018). Si bien esta representación no es completamente negativa y, en cierta medida, busca reflejar la estructura jerárquica presente en Japón y otros países asiáticos en términos de roles de género, también simplifica en exceso una cultura con profundas tradiciones. Al hacer énfasis en la obediencia y la sumisión, se invisibilizan otros valores que cimentan la sociedad japonesa, tales como la piedad filial (*kō* 孝), la lealtad (*chū* 忠) y otros principios derivados del confucianismo, cuya influencia es significativa dentro de esta cultura.

De esta manera, se evidencia cómo los personajes japoneses en Hollywood no siempre han sido representados de forma negativa, pero sí parecen haber sido construidos bajo un patrón recurrente. Sus roles oscilan entre expertos en artes marciales, gánsteres o villanos, así como figuras sumisas e inferiores ante el poderío estadounidense. No obstante, para contrarrestar el efecto que esto ha tenido, Japón ha sabido incorporar sutilmente su historia y cultura a lo largo del tiempo, lo que le ha permitido redefinir y enriquecer su propia imagen.

Ahora bien, específicamente en el área de los videojuegos, el auge japonés comenzó principalmente con los juegos de *arcade*. En 1971, *Computer Space* se convirtió en uno de los primeros videojuegos en

alcanzar una gran difusión mediática (Eddy, 2012). Desde entonces hasta 1984, el impacto y la acogida de la industria con nuevos títulos llevó a denominar este período como la “Época Dorada”, marcando el inicio de una industria que movilizaría a masas en todo el mundo.

---

**No obstante, para contrarrestar el efecto que esto ha tenido, Japón ha sabido incorporar sutilmente su historia y cultura a lo largo del tiempo, lo que le ha permitido redefinir y enriquecer su propia imagen.**

---

A finales de los años 80, una de las compañías más reconocidas en la actualidad, Capcom, lanzó el primer juego de su icónica franquicia, *Street Fighter* (1987). Este título, desarrollado en Japón, introdujo personajes como Ryu, diseñado para representar la imagen del “luchador japonés” ideal. Con su karate gi blanco, su cinta en la cabeza y su personalidad disciplinada, Ryu se consolidó como un símbolo de las artes marciales japonesas en la comunidad de los videojuegos.

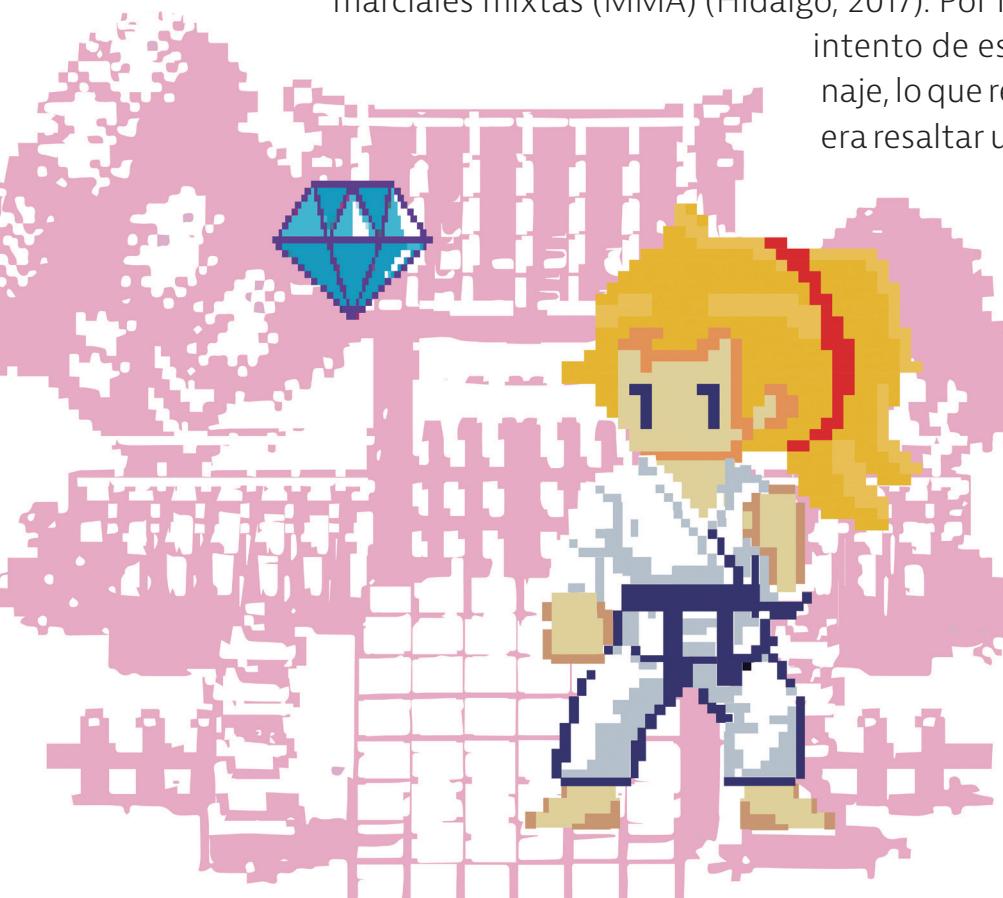


María Camila Tinjacá, *Pixel Fighter*, [ilustración digital], 2025.

Sin embargo, su caracterización ha sido objeto de debate. Algunos aficionados han señalado que su diseño refuerza una visión superficial de la cultura japonesa, al reducirla a la imagen del karateca estoico y con grandes habilidades en combate. Esta representación puede alinearse con la idea de que las minorías étnicas en los videojuegos, particularmente los asiáticos, suelen ser representadas bajo estereotipos asociados a la violencia y las artes marciales. Como señalan algunos críticos, estos personajes a menudo "se involucran en artes marciales sin amenazar a nadie más que a ellos mismos y sin salvar a nadie" (Burgess et al., 2011, p.303, traducción propia), lo que refuerza narrativas limitadas sobre su rol en la ficción.

Ante esto, surge una aparente contradicción: si *Street Fighter* proviene de una desarrolladora japonesa, ¿cómo es posible que su protagonista japonés haya sido estereotipado? Lo cierto es que, detrás de un juego que a simple vista parece centrarse únicamente en combates, existe una historia que solo los verdaderos fanáticos conocen. Ryu no es un personaje creado al azar, sino que está inspirado en Masutatsu Oyama, un maestro de karate que influyó en numerosas series y en el propio creador de *Street Fighter*, Takashi Nishiyama. Ryu es el resultado de la combinación entre la figura de un gran ídolo japonés y la adaptación del *Shooto* al juego, una disciplina considerada precursora de las artes marciales mixtas (MMA) (Hidalgo, 2017). Por lo tanto, más que un intento de estereotipar al personaje, lo que realmente se buscaba era resaltar una de las tradiciones

más importantes de Japón: el karate y los valores que este representa.



María Camila Tinjacá,  
*Street Battle*, [ilustración digital], 2025.

Como se mencionó anteriormente, el *lore* (término utilizado en los videojuegos para referirse al trasfondo narrativo de un personaje o historia) de Ryu es bien conocido entre los seguidores más dedicados de la saga. Sin embargo, esto plantea un punto importante: muchos jugadores ocasionales no están interesados en conocer la inspiración detrás del personaje. Es aquí donde podemos inferir cómo este personaje ha pasado de ser una expresión de la cultura japonesa, a convertirse, en la percepción general, en un estereotipo más del karateca.

No toda tipificación es necesariamente negativa, pero cuando un país busca proyectarse internacionalmente y participar en el intercambio cultural mediante la difusión de su historia y tradiciones, esta tarea se vuelve más difícil si una visión externa ya se ha encargado de mostrar al mundo una versión simplificada y superficial de su identidad. De esta manera, Ryu en *Street Fighter* terminó encajando en el imaginario colectivo de lo que se consideraba un asiático para aquel momento, lo que explica por qué ha sido percibido como un estereotipo.

---

**Ryu en *Street Fighter* terminó encajando en el imaginario colectivo de lo que se consideraba un asiático para aquel momento, lo que explica por qué ha sido percibido como un estereotipo.**

---

Sin embargo, la desarrolladora japonesa no solo buscó modificar esta representación en entregas posteriores del juego, sino que otros títulos más recientes han optado por ser mucho más explícitos al compartir su historia y tradición con los jugadores. Como ejemplo de ello, hablaremos de *Ōkami* y *Hakuoki: Edo Blossoms*, dos videojuegos que han incursionado en la tarea de llevar la mitología y la historia japonesa al entretenimiento interactivo.

*Ōkami* es un videojuego desarrollado por Clover Studio y publicado por Capcom en 2006. Su protagonista es una deidad animal encarnada en un lobo cuyo caminar hace brotar la hierba y cuyos saltos provocan una mágica cascada de hojas otoñales. Inspirado en la mitología japonesa, el juego introduce a Amaterasu, la diosa del sol, y a su antagonista, Orochi, en un mundo que cobra vida como una obra

de arte pintada a pincel. Un efecto visual característico transforma la pantalla en una superficie que evoca el pergamino, aludiendo a la tradición artística japonesa.

Tras su lanzamiento, surgió un debate sobre si *Ōkami* podía considerarse realmente un videojuego o si se trataba más bien de una simulación artística (Stateri, 2013). Sin embargo, *Ōkami* parece ser la fusión perfecta entre ambos conceptos y mucho más, ya que no solo ofrece entretenimiento, sino también una experiencia audiovisual completa. Visualmente, el juego se inspira en la técnica japonesa *sumi-e*, caracterizada por el uso predominante de tinta negra para capturar la esencia de su sujeto (Hirose, s.f.). A su vez, la banda sonora no solo enriquece la atmósfera del juego, sino que también ofrece una reinterpretación de la música tradicional. Como señala Julia Stateri (2013), "la musicalidad, diseñada para impulsar y ambientar la narrativa, aunque se fundamenta en composiciones tradicionales, también incorpora elementos de música electrónica, Break y Hip-Hop" (p. 515, traducción propia).

---

**Visualmente, el juego se inspira en la técnica japonesa *sumi-e*, caracterizada por el uso predominante de tinta negra para capturar la esencia de su sujeto (Hirose, s.f.). A su vez, la banda sonora no solo enriquece la atmósfera del juego, sino que también ofrece una reinterpretación de la música tradicional.**

---

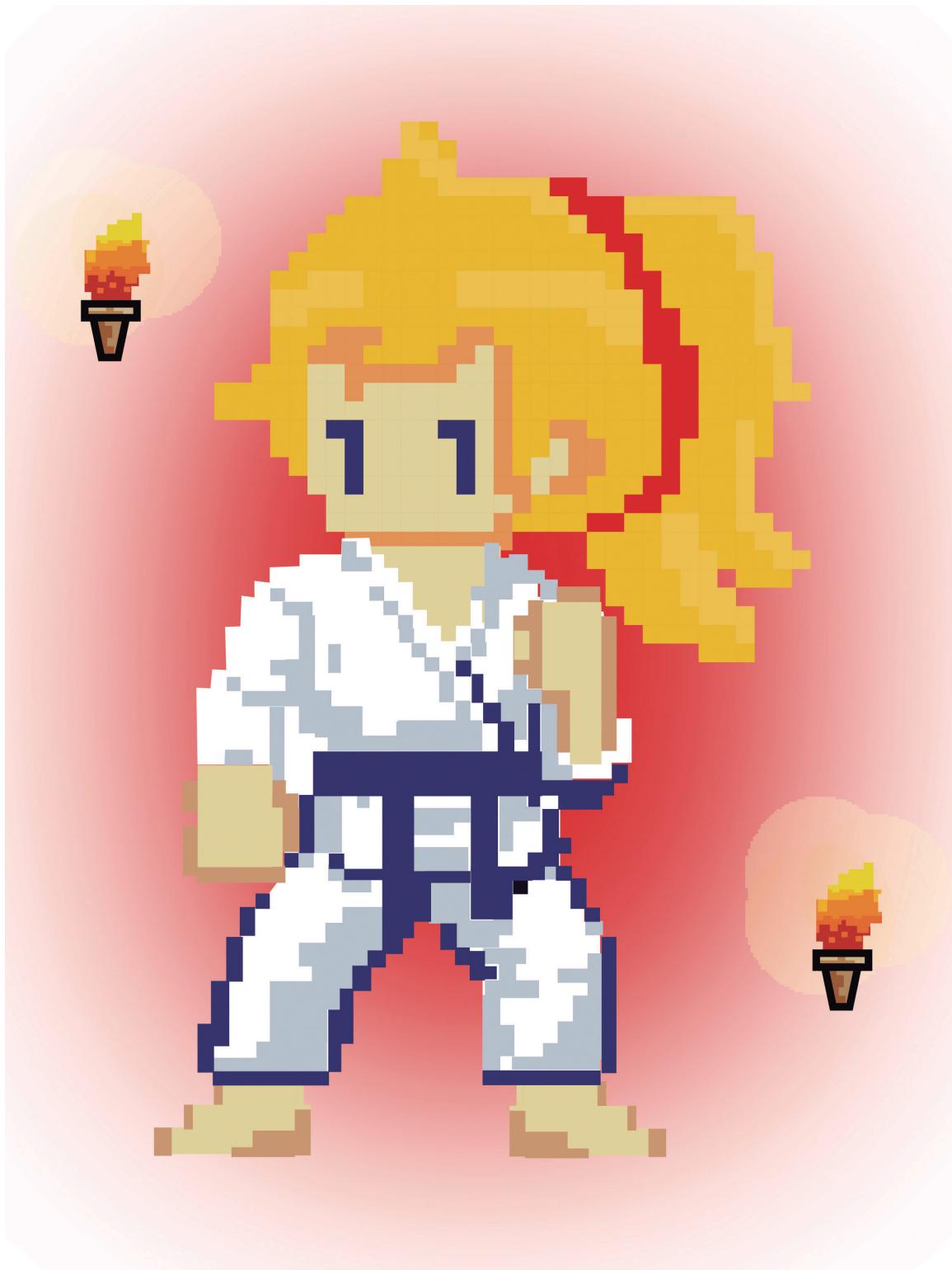
Por otro lado, también encontramos *Hakuōki: Edo Blossoms*, un videojuego de historia interactiva (novela visual) de género *otome*, con una narrativa romántica que, además, integra un sólido contexto histórico ambientado en el final del período Edo y en el *Shinsengumi*. Desarrollado por Idea Factory, este título es un excelente ejemplo de cómo los videojuegos han evolucionado hasta ser considerados herramientas de aprendizaje.

El juego se sitúa en 1864, un período marcado por la apertura forzada de Japón y la creciente influencia occidental. La historia sigue a Yukimura Chizuru, una joven hija de un médico de Edo, quien emprende un viaje a Kioto en busca de su padre desaparecido. Para evitar ser descubierta, se disfraza de hombre, pero es capturada por el *Shinsengumi* —la fuerza policial especial del último *shogunato*— tras presenciar uno de sus secretos (Gouriou, 2023).



María Camila Tinjacá, *Okami Machine*, [ilustración digital], 2025.

Si bien la historia posee un fuerte componente romántico, también busca acercar al jugador a la historia de Japón, un énfasis que ha generado críticas, llegando a ser considerada "demasiado histórica" (Gouriou, 2023). Sin embargo, este mismo enfoque demuestra el compromiso del juego con la precisión de los acontecimientos y personajes históricos que representa.



María Camila Tinjacá, *Street Fighter*, [ilustración digital], 2025.

La metodología del juego para enseñar historia se basa en el desarrollo de conversaciones y en mecánicas de elección múltiple, donde las decisiones del jugador pueden conducir a diferentes desenlaces. A través de este sistema, los jugadores tienen la oportunidad de aprender sobre figuras históricas y acontecimientos políticos reales.

Además, como en muchas novelas visuales, *Hakuōki* incorpora una estrategia adicional para brindar información contextual sin interferir en la trama elegida por el jugador: una enciclopedia integrada (Øygardslia, Weitze y Shin, 2020). Esta función permite a los jugadores consultar datos históricos relevantes, lo que les ayuda a tomar decisiones más informadas dentro del juego.

Estos elementos incluyen información sobre la situación política de la época, figuras históricas clave que desempeñan un papel en la historia del juego, ubicaciones geográficas donde se desarrollan los eventos, objetos y elementos presentes en la narrativa, así como conceptos complejos relacionados con interacciones sociales y dinámicas políticas (Øygardslia, Weitze y Shin, 2020, p. 127, traducción propia).

*Ōkami* y *Hakuōki* son dos ejemplos representativos de cómo la cultura popular japonesa fusiona las nuevas tecnologías y tendencias, como los videojuegos, con el carácter tradicional que define la estética y la historia del país. Estos productos ofrecen una forma interactiva y audiovisual de aprender sobre la cultura japonesa, lo que resulta particularmente atractivo para el público. Así, Japón ha demostrado claramente que la educación no tiene por qué ser tediosa y aburrida, y que el entretenimiento puede tener un propósito significativo, lo que abre la puerta a una posible revolución en ambos campos. Este enfoque innovador no solo refuerza su identidad cultural, sino que también fortalece su influencia a nivel internacional.

De esta manera, Japón ha utilizado el *soft power* para redefinir su imagen y ser reconocido por la belleza de sus costumbres y tradiciones. Ser un país abierto al intercambio cultural le permite llegar a

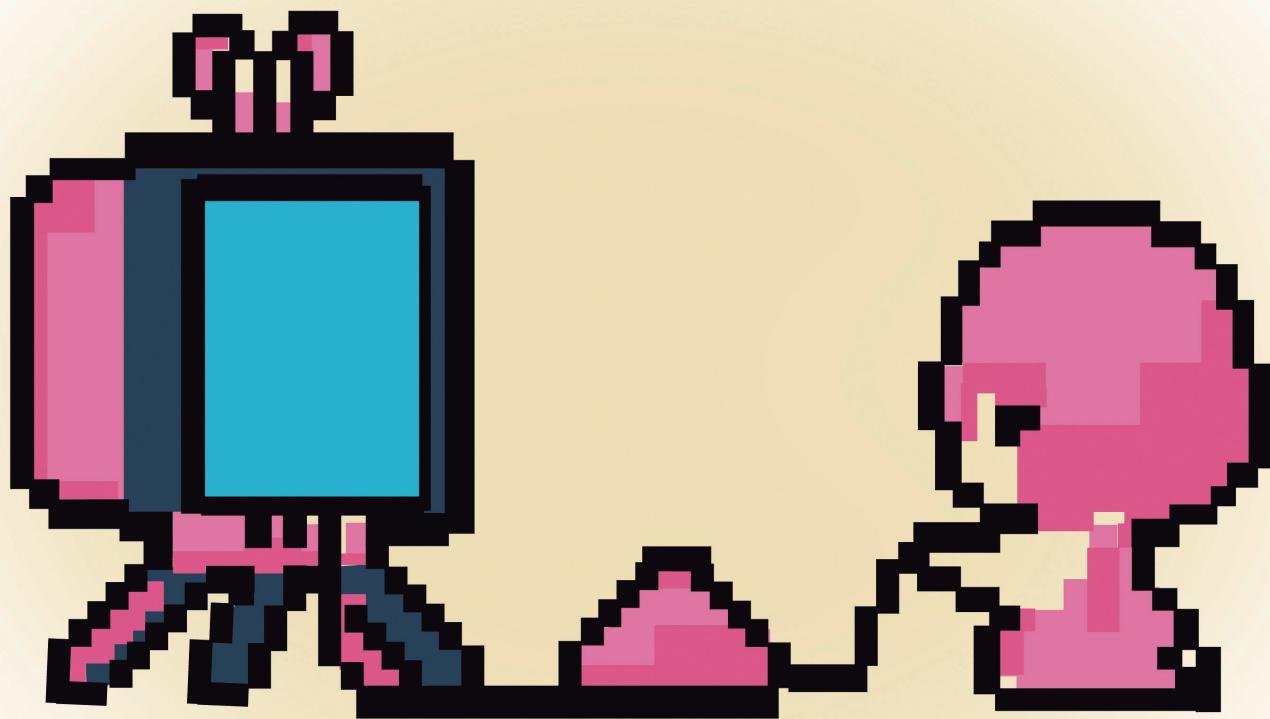


un público global más amplio, a la vez que fortalece su posición dentro del sistema internacional, permitiéndole influir en asuntos políticos, sociales y diplomáticos con otras naciones. Esto ha dejado atrás la visión simplista del desarrollo histórico y cultural de Japón, permitiendo que el país sea el creador y protagonista de la nueva narrativa que presenta al mundo.

---

**Si bien la historia posee un fuerte componente romántico, también busca acercar al jugador a la historia de Japón, un énfasis que ha generado críticas, llegando a ser considerada “demasiado histórica” (Gouriou, 2023).**

---



María Camila Tinjacá, *Gamer Doll*, [ilustración digital], 2025.

En conclusión, Japón ha logrado reinventar con éxito su imagen internacional a través de la industria del entretenimiento, utilizando su cultura pop como una herramienta de *soft power* que le ha permitido destacar en el escenario global. Gracias a la globalización y al desarrollo estratégico de algunos de sus videojuegos, el país no solo ha difundido su cultura, sino que ha transformado la percepción externa de su identidad. Estos productos, por su interactividad y dinamismo, han servido como medios eficaces para educar al mundo sobre las tradiciones y valores japoneses, fusionando entretenimiento y aprendizaje de manera innovadora. Así, se han convertido en vehículos clave para mostrar la verdadera esencia de Japón, superando las visiones simplistas que durante años se difundieron sobre su historia. De este modo, Japón no solo ha aumentado su visibilidad global, sino que ha demostrado cómo el entretenimiento puede ser una poderosa herramienta de diplomacia cultural y de autorrepresentación.

---

**Estos productos, por su interactividad y dinamismo, han servido como medios eficaces para educar al mundo sobre las tradiciones y valores japoneses, fusionando entretenimiento y aprendizaje de manera innovadora.**

---

## Bibliografía

- Burgess, M. C. R., Dill, K. E., Stermer, S. P., Burgess, S. R., y Brown, B. P. (2011). Playing with prejudice: The prevalence and consequences of racial stereotypes in video games. *Media Psychology*, 14(3), 289–311. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.596467>
- Eddy, B. R. (2012). *Classic video games: The golden age 1971–1984*. Bloomsbury Publishing.
- Gouriou, L. (2023, abril 9). *Représentations historico-culturelles de l'époque d'Edo à travers le jeu vidéo Hakuōki*. MatheO (Master Thesis Online). <https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/19107>
- Hidalgo, S. (2017, agosto 30). *Mas Oyama, el hombre que inspiró a Ryu de Street Fighter*. Código Espagueti. <https://codigoespagueti.com/noticias/videojuegos/mas-oyama-hombre-inspiro-ryu-street-fighter/>

Hirose, K. (s/f). *Técnicas de pintura japonesa: Cómo dominar el arte del Sumi-e.*

Sumi-e - Kaoru Hirose; Kaoru Hirose Sumi-e. Recuperado el 3 de febrero de 2025, de <https://kaoruhirose-sumie.com/tecnicas-de-pintura-japonesa-como-domnar-el-arte-del-sumi-e/>

Kimura, K. (2018). Identity in the Shell: Hollywood Film Representations of Japanese Identity. Ohiolink.edu. [https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb\\_etd/etd/r/1501/10?clear=10&p10\\_accession\\_num=bgsu152302397851392](https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/etd/r/1501/10?clear=10&p10_accession_num=bgsu152302397851392)

Øygardslia, K., Weitze, C. L., y Shin, J. (2020). The Educational Potential of Visual Novel Games: Principles for Design. En *REPLAYING JAPAN* (pp. 123–134). <https://doi.org/10.34382/00013369>

Stateri, J. (2013). *O Marco Artístico do Game por meio da Linguagem Híbrida de Okami*. Academia.edu. [https://www.academia.edu/27713393/O\\_Marco\\_Art%C3%ADstico\\_do\\_Game\\_por\\_meio\\_da\\_Linguagem\\_H%C3%ADbrida\\_de\\_Okami](https://www.academia.edu/27713393/O_Marco_Art%C3%ADstico_do_Game_por_meio_da_Linguagem_H%C3%ADbrida_de_Okami)