



# VIDEOJUEGOS E HISTORIA: ENTRE EL OCIO Y LA CULTURA

Juan Francisco Jiménez Alcázar  
Gerardo F. Rodríguez  
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:  
*Historia y videojuegos (II): cono-  
cimiento, aprendizaje y proyección  
del pasado en la sociedad digital*  
(HAR2016-78147-P)



**Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez  
(Coords.)**

# **Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura**

**Colección Historia y Videojuegos nº 5**



---

Videjuegos e historia: entre el ocio y la cultura / J.F. Jiménez y G.F. Rodríguez  
(Coords.).- Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2018.

– (Colección Historia y Videjuegos ; 5) (Editum)  
I.S.B.N.: 978-84-17157-60-9

Videjuegos-Aspectos culturales.  
Jiménez Alcázar, Juan Francisco.  
Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)  
Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

---

1ª Edición 2018

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videjuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores  
Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2018



ISBN: 978-84-17157-60-9

Depósito Legal: MU 1205-2018

Diseño e impresión: Compobell, S.L.  
*Impreso en España - Printed in Spain*

## ÍNDICE

Presentación .....	7
Recrear la lengua de otro tiempo. Ambientación lingüística diacrónica en la televisión y los videojuegos .....	9
<i>Mercedes Abad Merino y Juan Francisco Jiménez Alcázar</i>	
Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico.....	35
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español .....	59
<i>Íñigo Mugueta Moreno</i>	
Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: <i>Age of Empires II</i> y <i>Medieval Total War II</i> .....	73
<i>Sergio Pérez Lajarín y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial .....	87
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	
Identificación de las ilustraciones.....	107

# ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS DE JAPÓN. IMÁGENES DE UN PERSONAJE HISTÓRICO

**Claudia Bonillo Fernández**

Universidad de Zaragoza

El Japón medieval constituye una temática popular en los actuales videojuegos del País del Sol Naciente. En especial, son muy abundantes los ambientados en dos momentos de su historia: la época de las Guerras Genpei (1180-1185), serie de conflictos bélicos entre los clanes Taira y Minamoto que tuvieron lugar al final de la era Heian<sup>1</sup>, y el periodo conocido como Sengoku<sup>2</sup>, que abarca desde el estallido de las Guerras Ōnin (1467-1477) hasta la unificación de Japón por el gran *daimyō* Tokugawa Ieyasu en 1603. Ambos coinciden en ser dos de los periodos más conflictivos de la historia nipona y en el gran carisma que tuvieron sus numerosos protagonistas.

---

1 Sobre este conflicto histórico, véase: TURNBULL, S.: *The Genpei War 1180–85: the great samurai civil war*, Oxford, Osprey, 2016. SANSOM, G.: *A History of Japan to 1334 Volume 1*, California, Prensas de la Universidad de Stanford, 1958, pp. 289-306.

2 El periodo Sengoku o «de los estados combatientes» es una época dentro del medioevo japonés, situada cronológicamente entre los periodos Muromachi (1333-1573) y Momoyama (1573-1605). Este periodo está caracterizado por una ausencia casi total de poder centralizado y por constantes luchas entre los señores feudales, llamados *daimyō*, que tenían como objetivo unificar el país y ponerlo bajo su control. Véase MIKISO, H.: *Breve Historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003, pp. 36-43. TURNBULL, S.: *War in Japan 1467-1615*, Oxford, Osprey, 2014. DE LANGE, W.: *Famous Japanese Swordsmen: The Period of Unification*, Warren CT, Floating World Editions, 2008.

En general, estos videojuegos ponen énfasis en el entretenimiento más que en el rigor histórico, pero siempre con un interés en representar con mayor o menor autenticidad la época en la que están situados. Es común la aparición de elementos fantásticos y leyendas, así como la invención parcial o completa de armas y armaduras, pero también suelen mostrarse hechos y personajes históricos de especial relevancia. Un aspecto tratado con especial cuidado es la representación de los decorados y paisajes, que en este caso suelen mantener una gran fidelidad con la realidad, hasta el punto de que en muchas ocasiones llegan a reproducirse con minuciosidad monumentos reales<sup>3</sup>. No hay que olvidar que la inmersión<sup>4</sup> es un elemento importante a la hora de desarrollar un videojuego, por lo que la presencia de una ambientación que reproduzca fielmente el entorno, Japón en este caso, es clave para el éxito del mismo.

Los videojuegos ambientados en el periodo Sengoku son tan numerosos y populares que han llegado a constituir un subgénero propio, los *Sengoku jidai gēmu*<sup>5</sup>. Dentro de estos videojuegos, tres figuras son especialmente representadas, los llamados «Tres Pacificadores de Japón»: Oda Nobunaga (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) y Tokugawa Ieyasu (1543-1616), principales artífices de la paz y unificación del país. Y de todos ellos, el primero es, sin duda, el que más ha sido representado.

## 1. EL CARISMÁTICO DAIMYŌ ODA NOBUNAGA

Hijo de Oda Nobuhide, uno de los *daimyō* a cargo de la provincia de Owari<sup>6</sup>, Oda Nobunaga<sup>7</sup> nació en aquel lugar en 1534. En contra de las recomenda-

3 En el recientemente lanzado videojuego de *Nioh* (Team NINJA 2017), por ejemplo, se utilizan el Santuario de Itsukushima o Iwami como modelos para los escenarios.

4 MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*, Londres, Rowman & Littlefield Publishers, 2015. WILCOX NETEPEZUK, D.: «Immersion and Realism in Video Games - The Confused Moniker of Video Game Engrossment», *Actas de CGAMES'2013*, Estados Unidos, 2013. SAEZ OJEDA, C.M.: *In The Game: An Exploration of the Concept of Immersion in Video-Games and its Usage in Game Design*, Australia, Universidad Edith Cowan, 2007.

5 Profesores de la Universidad de Zaragoza ya analizaron la representación de esta época en los videojuegos: BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A.: «Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval», en BARLÉS BÁGUENA, E. y ALMAZÁN TOMÁS, D. (coords.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010, pp.767-819.

6 Parte de la actual provincia de Aichi, incluyendo la ciudad de Nagoya.

7 Existen dos fuentes de obligada lectura para conocer al general japonés Oda Nobunaga como personaje histórico: la *Nobunagakōki* o *Shinchōkōki* (信長公記) y la *Historia de Japam*.

ciones de su maestro Hirate Masahide, pasó una juventud despreocupada y alocada, hasta el punto de que la gente del castillo y del pueblo le llamaba a sus espaldas «el gran idiota»<sup>8</sup>. Tras la repentina muerte de su padre a la temprana edad de cuarenta y dos años, Nobunaga heredó el título de *daimyô*. Su primera campaña importante fue la Batalla de Okehazama (1560) durante la cual el pequeño ejército del clan Oda se enfrentó a la fuerza invasora de su poderoso vecino, el clan Imagawa. Contra todo pronóstico, el clan Oda ganó, por lo que Nobunaga empezó a adquirir reputación como gran estratega militar.

Durante los años siguientes, Nobunaga se dedicaría a seguir conquistando gran parte del archipiélago nipón, destacando entre sus campañas la Batalla de Anegawa contra su cuñado Azai Nagamasa en 1570 (que estuvo precedida por la traición de éste durante la Batalla de Kanegasaki)<sup>9</sup>, las diversas batallas contra los monjes de la secta *Ikkô-shû* en Osaka ese mismo año (ciudad que lograría conquistar en 1580), la terrible campaña de exterminación en el Monte Hiei en 1571 o la Batalla de Nagashino<sup>10</sup>, donde ganó gracias a lo innovador de sus tácticas, logrando unificar todas las provincias del centro de Honshû. Llegó incluso a elevar a la posición de *shôgun* al caído en desgracia Ashikaga Yoshiaki, si bien tras una serie de desacuerdos entre ambos líderes, provocados

---

El primer libro, que podría traducirse como *La Crónica de Nobunaga*, es considerada la fuente más importante para conocer la carrera de este general. Dividida en quince partes o libros, fue escrita en 1610 por Ôta Gyûichi (1527-1613), un antiguo vasallo de Nobunaga y testigo directo de muchos de los eventos que narra. Esta obra ha sido transcrita y excelentemente comentada en GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *The Chronicle of Lord Nobunaga*, Boston, Brill, 2010. En cuanto a la *Historia de Japam*, es una obra elaborada por el misionero jesuita portugués Luís Fróis (1532-1597), donde se recogen las experiencias personales de Fróis que conoció personalmente a Nobunaga, y de otros padres jesuitas, constituyendo un testimonio de incalculable valor para conocer el Japón del siglo XVI de primera mano. Este importante documento fue transcrito y estudiado por el estudioso jesuita Josef Wicki: FRÓIS, L.: *Historia de Japam* (ed. Josef Wicki), Lisboa, Biblioteca Nacional, 1976-1984, 5 vols.

8 Viendo el comportamiento errático de Nobunaga durante su juventud, Hirate se suicidó para hacerle comprender lo erróneo de su conducta. A este tipo de suicidio se le llamaba *kanshi* (諫死). GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. 69.

9 La Batalla de Kanegasaki (1570) fue una batalla contra el clan Asakura por la conquista del Castillo de Kanegasaki donde Azai Nagamasa (1545-1573), cuñado de Nobunaga, le traicionó, provocando su derrota. *Ibidem*, pp. 142-143.

10 La Batalla de Nagashino (1575) fue una batalla entre las fuerzas de Nobunaga y las de Takeda Katsuyori (1546-1582). Esta batalla es famosa porque marcó el inicio de una nueva era en las guerras del archipiélago nipón al ser de las primeras que utilizó la táctica militar de la salva, consistente en la rotación de las filas de arcabuceros para conseguir un fuego continuo. *Ibidem*, pp. 222-226. Para saber más sobre esta batalla: TURNBULL, S.: *Nagashino: 1575: Slaughter at the Barricades*, Oxford, Osprey, 2000.

por la ineptitud como regente del *shōgun* y el deseo de Nobunaga de mantener su independencia<sup>11</sup>, se vería obligado a expulsarlo en 1573, dando fin al shogunato de los Ashikaga. Otras batallas, como el exterminio de los pueblos ocultos de los ninjas en Iga<sup>12</sup>, se engloban dentro del campo de la ficción.

Nobunaga, además, no destacó sólo en el arte de la guerra. Es considerado uno de los más grandes administradores que hubo en Japón, siendo uno de los primeros impulsores del libre comercio<sup>13</sup> y pionero en la construcción de infraestructuras modernas (carreteras, puentes, sistemas de cañerías)<sup>14</sup>, lo que derivó en un florecimiento económico sin precedentes del Japón feudal. A todo ello se le suma una curiosidad intelectual sin límites, que le llevó a aceptar las mejoras técnicas introducidas por los europeos e integrarlas en su forma de gobierno, por lo que también se le atribuye la construcción de los primeros castillos japoneses preparados para resistir el ataque de armas de fuego. También destacó su labor de diplomático, sobre todo en sus relaciones con los misioneros cristianos, jesuitas en su mayor parte, que estaban evangelizando Japón en aquella época, si bien él mismo parecía no tener ningún tipo de creencia religiosa<sup>15</sup>. Fue, además, un gran mecenas de las artes y un apasionado coleccionista<sup>16</sup>. A pesar de todo ello, su personalidad también tiene una faceta más negativa, sobre todo relacionada con su carácter vengativo<sup>17</sup>.

11 Nobunaga rechazó en varias ocasiones títulos oficiales otorgados por el *shōgun* (GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, pp. 141-142) o incluso por el emperador (*ibidem*, p. 231), más interesado en seguir con su campaña de unificación que en asegurarse un puesto en la corte.

12 En *La Crónica de Nobunaga* se habla de la invasión de la provincia de Iga: *ibidem*, p. 410. Sin embargo, el que hubiera ninjas (que no se mencionan en la crónica) o no, sigue perteneciendo al ámbito de la especulación.

13 *Ibidem*, p. 137.

14 *Ibidem*, pp. 217, 328, 459.

15 Este tema es mencionado directamente en la descripción dada por Fróis en sus escritos. A través de la lectura de sus cartas y de *La Crónica de Nobunaga*, se puede concluir que, aunque efectivamente no parecía adherirse a ningún culto, sí tenía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida. Destaca, por ejemplo, un debate público que organizó entre cristianos y budistas: FRÓIS, L.: *Historia de Japam III (1578-1582)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1982, pp. 282-290.

16 En *La Crónica de Nobunaga* se hacen numerosos inventarios de las obras de arte que Nobunaga iba adquiriendo para su colección, destacando la adquisición de varios *emakimono* (GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. 242), pinturas chinas y jarrones (*ibidem*, p. 277).

17 A lo largo de la crónica se describen varias venganzas, normalmente muy violentas, que Nobunaga tomó contra gente que le había atacado o traicionado varios años antes. Por mencionar un caso concreto, en 1573 Nobunaga torturó y mató a Sugitani Zenjūbō, un hombre que le había disparado (y fallado) en el camino de vuelta de una campaña en 1570. *Ibidem*, pp. 199-200.

Algunos de sus vasallos más preeminentes fueron Hashiba Hideyoshi (el futuro Toyotomi Hideyoshi, 1537-1598), Tokugawa Ieyasu (1543-1616) y Akechi Mitsuhide (1528-1582). Fue este último el que, por causas desconocidas incluso a día de hoy, le traicionó durante el llamado Incidente de Honnōji la noche del 1 de junio de 1582, cuando rodeó y atacó el templo de Honnōji en Kioto donde se estaba hospedando Nobunaga con su guardia personal. Al verse superado, Nobunaga prendió fuego al templo y, aunque se supone que se hizo *seppuku*<sup>18</sup> en el interior del edificio, no se sabe a ciencia cierta lo que ocurrió. En cuanto a Akechi Mitsuhide fue asesinado por aliados de Nobunaga trece días después de su traición.

La popularidad de Oda Nobunaga es innegable<sup>19</sup>. Podemos conjeturar tres causas principales.

La primera de ellas es la popularidad general de la que gozan en Japón los héroes caídos, aquellos que mueren trágicamente después de una trayectoria brillante sin haber logrado alcanzar sus sueños<sup>20</sup>.

La segunda es el misterio que rodea su figura<sup>21</sup>, sobre todo a raíz del Incidente de Honnōji. La repentina traición de Mitsuhide, de la que todavía no se encuentra explicación, y el que no esté verificado si realmente murió allí<sup>22</sup>,

18 切腹. Llamado vulgarmente en Occidente *harakiri* (腹切), se refiere a una forma de suicidio ritual por desentrañamiento única en Japón durante siglos. Era un honor reservado sólo a los samuráis. FUSE, T.: «Suicide and culture in Japan: A study of seppuku as an institutionalized form of suicide», *Social psychiatry*, 15, 2 (1980), pp. 57-63, espec. p. 57.

19 人気の戦国武将ランキングトップ100! (¡Top 100 del ranking de generales populares de la época Sengoku! [traducción de la autora]), <http://kagakusuru.net/archives/27516/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). 地域人気武将ランキング (*Ranking de generales populares por regiones* [t.a.]), [http://www.gamecity.ne.jp/taishi/area\\_rank.html](http://www.gamecity.ne.jp/taishi/area_rank.html) (fecha de consulta: 21-VI-2018). 最も好きな戦国武将ランキング ♪ 圧倒的な差で1位はあの武将 (*Ranking de los más queridos generales de la época Sengoku: «ese» general gana primer puesto con un grandísimo margen* [t.a.]), <http://survey-blog.line.me/ja/archives/24878147.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018). 外国人が選んだサムライTOP10~海外でもやっぱりあの武将が1番人気? (*Los top 10 samuráis elegidos por los extranjeros: ¿incluso en el extranjero, «ese» general vuelve a ser el más popular?* [t.a.]), <https://bushoojapan.com/news/2014/04/28/18793> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

20 MORRIS, I: *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, Nueva York, Holt Rinehart and Winston, 1975.

21 «織田信長はなぜ時代を超えて愛されるのか? 小栗旬&柴咲コウも心酔» («¿Por qué Oda Nobunaga es querido da igual la época? Oguri Shun y Shibasaki Kô también están admirados» [t.a.]), *Cinema Today*, 22 de enero de 2016, <https://www.cinematoday.jp/news/N0079716> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

22 El Incidente de Honnōji aparece descrito, de manera prácticamente idéntica, tanto en *La Crónica de Nobunaga* (GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J. P.: *op. cit.*, pp. 469-470)

han dado lugar a una infinidad de teorías y de literatura al respecto<sup>23</sup>, que han alimentado su popularidad como figura mítica más allá de su faceta como personaje histórico.

La última sería la compleja personalidad de Nobunaga, que impide encasillarlo en el rol de héroe o de villano: su determinación, su visión de futuro, así como sus medios innovadores y poco ortodoxos, rasgos tan poco comunes no sólo en su época sino incluso en nuestra sociedad actual, lo presentan como un hombre moderno de singular encanto para gente de todas las épocas<sup>24</sup>.

Hay que destacar, además, que la popularidad de Oda Nobunaga no se limita al ámbito de los videojuegos, sino que también queda reflejada en otras manifestaciones audiovisuales del Japón actual, como pueden ser el cine<sup>25</sup>, la televisión<sup>26</sup> o el *anime*<sup>27</sup>.

---

como en la *Historia de Japam* (FRÓIS, L., *Historia de Japam III...*, op. cit., pp. 341-342). Ambas descripciones coinciden que, tras ser herido en el brazo intentando repeler a los traidores, Nobunaga se retiró al interior del templo y le prendió fuego. Por ello, no está claro si murió haciéndose *seppuku* (como afirma *La Crónica de Nobunaga* aunque sin base), si murió quemado vivo o si sobrevivió, como algunas teorías defienden. En la *Historia de Japam* se añade, además, que el fuego no dejó rastro, por lo que no se encontraron trazas del cadáver de Nobunaga.

23 Se han encontrado más de cien artículos académicos tratando el tema, así como unos ochenta libros (sólo en bibliotecas universitarias niponas): *CiNii* · 日本の論文をさがす · 「本能寺の変」 (*CiNii* – *Buscar artículos japoneses* – “el incidente de Honnōji” [t.a.]), <https://ci.nii.ac.jp/search?q=本能寺の変&type=0&cl=en> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *CiNii* · 大学図書館の本をさがす · 「本能寺の変」 (*CiNii* – *Buscar libros de bibliotecas universitarias* – “el incidente de Honnōji” [t.a.]), <https://ci.nii.ac.jp/books/search?p=1&q=本能寺の変&advanced=false&count=20&sortorder=3&type=0&cl=ja> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

24 McGEE, M.: «Who the Hell is Oda Nobunaga?», *GamesRadar+*, 13 de noviembre de 2015, <https://www.gamesradar.com/who-the-hell-oda-nobunaga/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

25 Ya encontramos películas con Nobunaga de protagonista en los años cuarenta del siglo pasado, como *The Adventurer Nobunaga* (1940) o, un poco más tardíamente, *Kurenaigao no Wakamusha – Oda Nobunaga* (1955). Seguirá apareciendo en películas a lo largo de todo el siglo XX, como *Shinobi no mono* (1962), *Kagemusha* (1980) u *Oda Nobunaga – Tenka wo Totta Baka* (1998). En el siglo XXI también podemos encontrar varios ejemplos, como *Samurai Commando: Mission 1549* (2005) o, más recientemente, *Honnōji Hotel* (2017).

26 Cuenta con varias series de televisión en las que es protagonista, como *Oda Nobunaga* (1962), *Kunitori Monogatari* (1973) o *Nobunaga – King of Zipangu* (1992). Más de actualidad, tenemos *Onna Nobunaga* (2013) o *Nobunaga Moyu* (2016).

27 Una de sus primeras apariciones es en *Toki no Tabibito: Time Stranger* (1986). También juega un papel importante en *Black Lion* (1992), *Samurai Deeper Kyō* (2002), *Hyōge Mono* (2011), *Nobunaga Concerto* (2014) o *Ninja Girl & Samurai Master* (2016).

## 2. LA VERSIÓN HEROICA DEL GRAN GENERAL. ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS DE KOEI

Oda Nobunaga es un personaje habitual en las sagas más emblemáticas de la empresa nipona Koei<sup>28</sup>. Es el protagonista de la larga saga de simuladores históricos *Nobunaga no Yabô*<sup>29</sup> que se remonta a 1983, y cuya primera entrega podemos considerar la primera aparición de este *daimyô* en los videojuegos<sup>30</sup>. A lo largo de toda la saga se representa al personaje de manera heroica, haciendo especial hincapié en su genio estratégico y en la pericia de sus medidas administrativas, a las que se les da una gran importancia tanto desde el punto de vista de historia como de jugabilidad. Esta versión, basada en gran medida en la historia escrita pero idealizada, será la predominante en los videojuegos desarrollados por esta empresa. Una excepción a esta regla sería el juego que, poco después, Koei le dedicaría al episodio de la subyugación de los ninjas de Iga en el juego *Inindo: Way of the Ninja* (1991)<sup>31</sup>, un RPG del que luego hablaremos, donde una banda de héroes y mercenarios se une para derrotar al malvado y villano *daimyô* Nobunaga antes de que conquiste todo Japón.

Bastante menos conocida es la saga de videojuegos *Eiketsuden*<sup>32</sup>, una serie de simuladores históricos desarrollados por Koei que se diferencian de otros

28 *KoeiTecmo*, <https://www.koeitecmo.co.jp/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

29 Esta saga consta de quince títulos principales hasta el momento. Se puede consultar información de todos ellos en: *35º aniversario de Shibusawa Kô: historia*, <http://www.gamecity.ne.jp/shibusawa-kou/history.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

30 Sus primeras entregas tuvieron tanto éxito que hubo juegos de la época que las imitaron, como es el caso de *Nobunaga Kôki*, videojuego desarrollado por Yanoman en 1993 para la consola Super Nintendo cuyo título está inspirado en la crónica biográfica que se conserva sobre Nobunaga. *Giant Bomb: Nobunaga Kôki*, <https://www.giantbomb.com/nobunaga-kou-ki/3030-28392/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). Un caso similar es el de *Oda Nobunaga: Haô no Gundan*, lanzado por TOSE en el mismo año, que también presenta influencias de la saga *Nobunaga no Yabô* aunque en este caso se da más importancia a las batallas que a la administración. *Giant Bomb: Oda Nobunaga Haô no Gundan*, <https://www.giantbomb.com/oda-nobunaga-haou-no-gundan/3030-28407/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

31 コーエー定番シリーズ (*Series básicas de Koei* [t.a.]), <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/teiban200507/index.htm> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

32 El primer juego, *Sangokushi Eiketsuden*, se centra en la figura de Liu Bei, héroe de la época de los Tres Reinos; el segundo, *Sangokushi Koumei Den*, se centra en la figura de Zhuge Lian, de la misma historia; el tercer juego, *Môri Motonari: Chikai no Sanshi*, se centra en la figura de Môri Motonari del periodo Sengoku y el quinto, *Sangokushi SouSou Den*, en la de Cao Cao, de nuevo de los Tres Reinos. *Eiketsuden Series*, [http://koei.wikia.com/wiki/Eiketsuden\\_series](http://koei.wikia.com/wiki/Eiketsuden_series) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

## ~ Ilustración 1 ~



Evolución de la imagen de Nobunaga en la serie *Nobunaga no Yabô* (izquierda) y portada de *Inindo: Way of the Ninja* (derecha).

juegos del género en que tienen como protagonista a un único personaje histórico desde cuyo punto de vista se narra la historia. En el cuarto videojuego de la saga, *Oda Nobunaga Den* (1998)<sup>33</sup>, se cuenta su vida desde su adolescencia hasta su muerte en el Incidente de Honnôji. En este juego se vuelve a dar una visión heroica del general, por lo que en cierta manera se le considera predecesor de *Kessen III* (2004)<sup>34</sup>, parte de la saga *Kessen*. Dentro de esta serie de videojuegos, Nobunaga aparece brevemente en la primera entrega<sup>35</sup> dando su bendición a Tokugawa para que unifique Japón, pero es en *Kessen III* cuando pasa a ser el protagonista del juego, con una visión muy positiva del personaje como un líder carismático querido por sus soldados, gran admirador de los viajeros europeos, que sólo va a la guerra cuando es inevitable, una visión pacifista que dista bastante del carácter temperamental y vengativo del Nobunaga histórico en varios momentos de su vida.

Oda también es uno de los muchos personajes jugables en la extensa saga de género *beat'em up* *Samurai Warriors*<sup>36</sup>, donde aparece como un general ex-

33 *Oda Nobunaga Den*, <https://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlnobden.htm> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

34 *Kessen III*, <http://www.gamecity.ne.jp/kessen3/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

35 *Kessen*, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/kessen/kessen.htm> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

36 Los videojuegos pertenecientes a la saga *Sengoku Musô* (戦国無双) han sido desarrollados por Omega Force, un grupo que forma parte de Koei, y pertenecen todos al género *beat'em up*. Toda la información sobre la serie, que consta de cuatro juegos principales hasta la fecha, se puede consultar en su página oficial: <http://www.gamecity.ne.jp/sengoku/index.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 2 ~



Oda en *Kessen* (izquierda) y en *Kessen III* (derecha).

céntrico, partidario del uso de armas de fuego y tácticas innovadoras en contra de las tradicionales, al que no le importa matar inocentes si se interponen en su camino. Durante esta saga de juegos aparecen varias de sus campañas históricas más famosas, como la de Okehazama, la de Nagashino y, en juegos posteriores, la de Kanegasaki. El Incidente de Honnōji, provocado en este caso por la rebelión de Akechi en contra de la crueldad de su maestro, está reinterpretado en todas las entregas, y Nobunaga suele salvarse. Dentro de esta misma saga destaca el *spin-off Samurai Warriors: Katana* (2007)<sup>37</sup>, donde se da la posibilidad de jugar cuatro historias diferentes. En una de ellas, *Ascendancy*, el jugador manejará a un vasallo de Nobunaga y lo seguirá en su ascenso al poder, aunque se vuelve a jugar con la recreación histórica ya que la historia no acaba en el Incidente de Honnōji, sino que llega hasta la batalla de Sekigahara<sup>38</sup>, donde Nobunaga vence y logra la unificación de Japón junto con la ayuda de sus fieles generales.

<sup>37</sup> *Samurai Warriors: Katana*, <http://www.samuraiwarriorskatana.co.uk/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>38</sup> Históricamente, la batalla de Sekigahara (1600) fue un conflicto entre las fuerzas aliadas del este, comandadas por Tokugawa Ieyasu, del que se rumoreaba que quería usurpar el poder del heredero de Hideyoshi, y las fuerzas aliadas del oeste, comandadas por Ishida Mitsunari (1560-1600), que lo consideraba un traidor a su difunto señor. 関ヶ原町歴史民俗資料館・戦に至る経緯 (*Museo de Historia y de Folklore de la ciudad de Sekigahara: cómo se llegó a la batalla* [t.a.]), [http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle\\_of\\_sekigahara/prologue/](http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

Nobunaga también hace varias apariciones a lo largo de la saga *Warriors Orochi*<sup>39</sup>, donde actúa como representante de la resistencia contra la amenaza de los monstruos llamados *orochi*. Si bien vuelve a su papel heroico como en los primeros lanzamientos de Koei, en estos juegos se tiene en cuenta su lado más inteligente y práctico, ya que suele aprovechar sus victorias contra los monstruos para anexionar territorios.

~ Ilustración 3 ~



Oda Nobunaga en el juego *Samurai Warriors 4* (izquierda), modelo de *Samurai Warriors 2*, que es el mismo modelo utilizado en las primeras entregas de *Warriors Orochi* (centro) y su versión en *Nioh* (derecha).

El juego más reciente desarrollado por esta empresa es *Nioh* (2017)<sup>40</sup>, situado en los últimos años del periodo Sengoku, alrededor de 1600, donde seguimos a William, un soldado inglés que viaja a Japón en busca de su espíritu guardián y acaba convirtiéndose en samurái. Aquí, la presencia de

39 Serie de videojuegos que hace un *crossover* entre los personajes de la saga *Samurai Warriors* y los de *Dynasty Warriors*. *Musô Orochi series*, <http://www.gamecity.ne.jp/orochi/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

40 *Nioh*, [www.gamecity.ne.jp/nioh/](http://www.gamecity.ne.jp/nioh/) (fecha de consulta: 21-VI-2018). En el festival E3 2018 ya se ha anunciado su segunda entrega, *Nioh 2*, aunque todavía no han clarificado en qué época de la historia japonesa va a ambientarse. *Nioh 2: Teaser de presentación del E3 2018*, <http://www.ign.com/videos/2018/06/12/nioh-2-reveal-teaser-trailer-e3-2018> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

Nobunaga permea todo el juego, ya que el objetivo principal del villano, Edward Kelley, es resucitarlo para que traiga el caos al mundo. A pesar de lo breve de su aparición, se evita el maniqueísmo a la hora de representar su personalidad: aunque durante el juego se habla de la masacre de los ninjas de Iga por parte de Nobunaga, y Kelley lo considera un malvado, razón por la cual quiere resucitarlo, también se representa su lado positivo, sobre todo como protector de Yasuke<sup>41</sup>. Cuando aparece reencarnado en el juego, se le dota de una personalidad independiente muy acorde a los hechos históricos, que lucha contra el protagonista por voluntad propia y no sigue las órdenes del némesis del juego.

Excepto en el videojuego de Koei titulado *Geten no Hana*, del que luego hablaremos, en el resto de juegos se utiliza el mismo diseño para representar a Nobunaga con pocas variaciones: hombre de mediana edad, alto, delgado, con bigote fino y perilla, pelo negro recogido en una coleta corta y vestido con armadura o ropa occidentales. Esta descripción física está de acuerdo con la escrita por Luís Fróis en su crónica<sup>42</sup>, aunque la tendencia que se tiene a representar a Nobunaga llevando durante la mayor parte del tiempo ropa occidental no se adecúa a las fuentes históricas, que sólo lo describen llevándola en momentos puntuales. Hay ligeras variaciones a este patrón, como en el caso del *Nioh*, donde se representa una versión envejecida del general con el pelo blanco, o en *Kessen III* y *Geten no Hana*, donde aparece una versión suya más joven con el pelo color caoba, más fornido y sin vello facial.

---

41 Llamado también a veces Yusuke, es el nombre de un samurái africano que se dice que sirvió a Nobunaga. Para saber más: LÓPEZ VERA, J.: «Yasuke, el samurái negro que llegó de África», *Historia Japonesa*, 2017, <http://www.historiajaponesa.com/yasuke-el-samurai-negro-que-llego-de-africa/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). BONILLO, C.: «Yasuke, el samurái africano», *Revista Ecos de Asia*, 20 de marzo de 2018, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

42 Fróis nos legó una minuciosa descripción, tanto del físico como del carácter, del *daimyó* tras su primera audiencia con él en 1569: «[...] homem de mediana estatura, delgado do corpo, de pouca barba, a voz muito entoada, e em extremo belicozo e dado ao exercicio militar; ambiciozo de honra, severo na justiça, não deixava passar sem castigo offensa que se lhe fizesse; algumas obras uzava de humanidade e mizericordia; [...] pouco ou quazi nada sugeito ao conselho dos seos, em extremo grao temido e venerado de todos; [...]chanissimo em seo tratamento, arrogante em sua opinião, a todos os reys e príncipes de Japão desprezava e lhes fallava por sima do hombro como a servos inferiores; [...] desprezador de todo culto e veneração dos camis e fotoques, e de todos os agouros e superstições gentílicas; [...] inimigo de dilacões e grandes preambulos quando se com elle fallava [...]» FRÓIS, L.: *Historia de Japam II (1565-1578)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1981, pp. 239-240.

### 3. ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS OTOME

Curiosamente también de la mano de Koei encontramos una imagen de Oda Nobunaga con un estilo completamente diferente al que predomina en los

~ Ilustración 4 ~



Nobunaga en *Geten no Hana*.

videojuegos de esta empresa. Es la que aparece en *Geten no Hana* (2013)<sup>43</sup>, un juego *otome*<sup>44</sup> donde Oda Nobunaga es uno de los principales intereses románticos de la protagonista. A pesar de la temática del juego, donde obviamente se presta más interés al desarrollo del romance que a mantener la fidelidad con los hechos históricos, el juego incluye algunos de los episodios clave de su juventud, como el suicidio de su maestro Hirate Masahide. La personalidad de Nobunaga también está inspirada en su versión más joven, espontáneo y con

43 *Geten no Hana*, <http://www.gamecity.ne.jp/geten/original/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

44 Llamados en japonés «juegos doncella» (乙女ゲーム), son novelas visuales orientadas al público femenino donde la jugadora se ve involucrada en una historia con varios intereses románticos. A través de la toma de decisiones durante el juego, será capaz de acabar en una relación con uno de ellos. Para saber más: GUTIÉRREZ, M.: «Samuráis, príncipes y palomas: Un breve recorrido por el otome game», *Revista Ecos de Asia*, 10 de marzo de 2017, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/samurais-principes-y-palomas-un-breve-recorrido-por-el-otome-game/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *The Visual Novel Database: Otome Games*, <https://vndb.org/g542> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 5 ~



Oda en *Ikemen Sengoku* (izquierda), en *Sengoku Night Blood* (centro) y en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (derecha).

modales rudos, y se mantienen sus aficiones, a la cetrería y a la ceremonia del té, si bien su vertiente más soñadora y romántica resulta difícil de imaginar<sup>45</sup>.

Pero, *Geten no Hana* no es el único juego *otome* en el que aparece Nobunaga. Por dar algunos de los ejemplos más famosos<sup>46</sup>, en *Ikemen Sengoku* (2015)<sup>47</sup> se

45 En *La Crónica de Nobunaga* no hay demasiadas menciones a la relación del *daimyô* con las mujeres. Podemos encontrar tanto episodios que destacan su lado caballeresco (durante el Incidente de Honnôji, instó a las mujeres a escapar antes de prender fuego al templo, GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. 470) como su lado más cruel (mató a un conjunto de sirvientas por haberle desobedecido, *ibidem*, p. 398), pero en general parece que no hacía demasiada distinción de trato entre hombres y mujeres. En cuanto a su esposa legal, *Nô-hime*, se cree que era estéril, razón por la cual todos los hijos de Nobunaga fueron fruto de su relación con concubinas, si bien no hay noticia de que favoreciera a ninguna de ellas y parece que conservó a *Nô-hime* a su lado como su esposa hasta el final.

46 Otros ejemplos serían: *Akanesasu Sekai de Kimi to Utau* (2017), <http://www.akaseka.com/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *Tenka Tōitsu Koi no Ran: Love Ballad* (2015), <http://koi-game.voltage.co.jp/fantasy/koiranlb/index.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *Love Legend of Sengoku* (2014), <https://apkpure.com/jp/love-legend-of-sengoku/jp.arismile.a1a156> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *Iza, Shutsujin! Koi Ikusa* (2011), <http://auragame.jp/koikusa/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

47 *Ikemen Sengoku*, <https://ikemen.cybird.ne.jp/title/sengoku/index.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

le representa como alguien frío y sin piedad en el campo de batalla, aunque valora la vida de su gente y hace gala de buen sentido del humor con la protagonista; en *Sengoku Night Blood* (2017)<sup>48</sup> se le considera un dictador, siempre estricto, severo y frío hasta el punto de parecer desalmado, aunque su objetivo de lograr un mundo unido sin discriminación es justo; por otra parte, en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (2017)<sup>49</sup>, se le representa como un hombre inteligente y temido, al que llaman «el Rey Demonio del Sexto Cielo»<sup>50</sup>. Por tanto, podemos ver que en estos simuladores románticos se identifica al personaje de Nobunaga con alguien violento y cruel en apariencia pero de buen corazón, lo que constituye una simplificación del personaje histórico. Además, al contrario de lo mencionado en el caso de los videojuegos del apartado anterior, el aspecto físico del personaje en esta tipología de juegos no está unificado: en los dos primeros juegos se le representa como un hombre joven de pelo negro, corto en el caso de *Ikemen Sengoku* y largo en el caso de *Sengoku Night Blood*, mientras que en *Sengoku Hime Uta* se le da aspecto de un hombre rondando la cincuentena con el pelo blanco. Un rasgo común a todas las representaciones y por el que se le puede reconocer, sin embargo, son sus ropas, que siempre incluyen elementos de inspiración occidental.

#### 4. ODA NOBUNAGA COMO MALVADO VILLANO O DEMONIO

Los ninjas son otra figura que aparece en numerosas ocasiones relacionada con Nobunaga. También llamados *shinobi*, el término se refiere a un grupo de mercenarios entrenados especialmente en formas no ortodoxas de hacer la guerra entre las que se incluía el asesinato, espionaje, sabotaje, reconocimiento y guerra de guerrillas, con el afán de desestabilizar al ejército enemi-

48 *Sengoku Night Blood*, <http://senbura.jp/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

49 *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri*, <https://www.d3p.co.jp/sengokuhimeuta/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

50 第六天魔王. Este apodo, mencionado en la mayor parte de videojuegos y de apariciones de Nobunaga en la cultura popular, tiene su origen en Luís Fróis, concretamente en su carta del 20 de abril de 1573. Según se explica en ella, Takeda Shingen escribió una carta a Nobunaga firmándola con el sobrenombre de «Tendaino Zaluxamô Xinguêm» (天台座主沙門信玄), que vendría a ser Shramana Shingen Prior de Tendai. Como provocación a la reafirmación en su fe budista de la que Shingen hacía gala en su despedida, Nobunaga decidió firmar como un demonio, «Duyrocu tennomauo Nobunâga» (第六天魔王信長). *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Iesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da India & Europa desde anno de 1549 até o de 1580*, Evora, DE LIRA, M. (ed.), 1598, <http://purl.pt/15230/3/#/694> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

go, obtener información vital de la posición de sus tropas o lograr una ventaja importante que pudiera ser decisiva en el campo de batalla. Su origen se encuentra en el siglo XII, en las Guerras Gempei, considerándose que uno de los primeros libros sobre el arte de los ninja fue escrito por el héroe Minamoto Yoshitsune (1159-1189)<sup>51</sup>. Por sus particulares características son personajes que suscitan especial atracción y son protagonistas recurrentes de muchos videojuegos nipones.

En cuanto a apariciones de Nobunaga en juegos de esta temática, ya hemos mencionado *Inindo: Way of the Ninja* (1991), de la empresa Koei, en el que parece como un malvado villano. No obstante, hay que señalar que, incluso en esta faceta, no se despoja de toda su humanidad al personaje: dependiendo del escenario que se escoja, Nobunaga será malvado por haberse reencarnado como un demonio vengativo tras el Incidente de Honnôji o habrá perdido su fe en la humanidad tras la traición de Mitsuhide, lo que le llevará a confiar en las palabras del hechicero extranjero Nicolai, que lo conducirán por el mal camino.

Nobunaga tiene más apariciones en otros videojuegos similares, aunque invariablemente se presenta como villano, precisamente por la asociación de su personaje con la destrucción de los clanes ninja que ya se ha comentado. Por nombrar algunos ejemplos, tenemos el caso de *Ninja Commando* (1992)<sup>52</sup> como archienemigo del clan Fûma, al que pertenecen los protagonistas. Debido a su origen como juego de máquinas recreativas, no se desarrolla demasiado la personalidad de la figura. En cuanto a su apariencia física, tiene el pelo castaño recogido en una larga cola de caballo, mientras que la armadura vuelve a presentar aspecto occidental. Nobunaga recibe un tratamiento similar en el videojuego del mismo año *Robo Aleste* (1992)<sup>53</sup>.

~ Ilustración 6 ~



Oda en *Ninja Commando*

51 TRENGROUSE, T. M.: «The Ninja», *Central Intelligence Agency*, 22 de septiembre de 1993, [https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol9no2/html/v09i2a06p\\_0001.htm#1-for-example-in](https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol9no2/html/v09i2a06p_0001.htm#1-for-example-in) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

52 *Ninja Commando*, [http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjacommando/index\\_ninja\\_commando\\_j.html](http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjacommando/index_ninja_commando_j.html) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

53 *Sega Retro: Robo Aleste*, [https://segaretro.org/Robo\\_Aleste](https://segaretro.org/Robo_Aleste) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 7 ~



Oda en *Ninja Master's*

También tenemos *Ninja Master's* (1996)<sup>54</sup>, donde Nobunaga, que se ha fusionado con un demonio, ha mantenido su reinado de terror durante trescientos años y tiene que ser derrotado por los ninjas. Físicamente se le representa como una figura colosal, de más de dos metros y más de cien kilos, con el bigote, perilla y pelo recogido en una coleta que ya aparecía en los juegos de Koei pero con rasgos mucho más burdos, vestido con armadura y capa occidentales.

Se da una visión algo más neutral del personaje en *Ninja Gaiden II* (2008)<sup>55</sup>, donde se le sigue asociando con la masacre de ninjas de Iga aunque

une fuerzas con los ninjas de otro clan para construir una fortaleza que sirva de último bastión contra los demonios.

Otra de las sagas donde aparece de manera regular es la desarrollada por Capcom, *Onimusha*<sup>56</sup>, mezcla de acción y *survival horror* donde predominan los elementos sobrenaturales, aunque los eventos de partida de los juegos se basan en hechos reales y muchos de los personajes que aparecen también están basados en personajes históricos. En los diversos títulos se le representa invariablemente como un villano, un regente maquiavélico que no se detiene ante nada para cumplir sus objetivos.

Una representación muy similar es la que se da en las distintas entregas de la saga del mismo desarrollador, *Sengoku BASARA*<sup>57</sup>, donde se le vuelve a representar como un tirano que sólo considera a la gente como peones y que acabará con cualquier obstáculo que se interponga en su conquista del mundo. En ambos juegos aparece constantemente el alias de «Rey Demonio del Sexto Cielo».

<sup>54</sup> *Ninja Master's*, [http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjamasters/index\\_ninjamasters\\_j.html](http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjamasters/index_ninjamasters_j.html) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>55</sup> *Ninja Gaiden II*, <http://www.ninjugaiden2.jp/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>56</sup> La serie de juegos *Onimusha* consta de tres juegos principales. *Onimusha series*, <http://www.capcom.co.jp/onimusha/ja/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>57</sup> La saga consta de cuatro juegos principales hasta la fecha. *Sengoku BASARA series*, <http://www.capcom.co.jp/game/basara/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 8 ~



Nobunaga en la serie *Onimusha 3* (izquierda) y su modelo en *Sengoku BASARA* (derecha).

A pesar de que la representación caracterológica difiere bastante de la imagen heroica ofrecida por Koei, centrándose en su lado más sangriento e ignorando completamente su faceta de ecuánime regente y brillante administrador, su representación física, con diferencias de estilo, es prácticamente idéntica a la de ellos. La diferencia más notable está en la armadura, de corte mucho más fantástico que las distintas versiones diseñadas por Koei, aunque sigue siendo de estilo occidental para resaltar su apoyo a los europeos, rasgo que en este caso queda realzado por la utilización de las armas que utiliza: escopetas y espadas occidentales.

También encontramos representaciones de Nobunaga al margen de las grandes sagas, normalmente asociado con los demonios debido, sin duda, al popular alias que ya hemos mencionado. En *Throne of Darkness* (2001)<sup>58</sup>, Nobunaga aparece como jefe del clan Oda. Apodado «el Demonio», se le caracteriza como alguien con una ambición sin límites, cuyas desalmadas tácticas y severo aunque brillante reinado le han hecho ganarse la admiración y el miedo de sus hombres en partes iguales.

O en *Demon Chaos* (2005)<sup>59</sup>, del famoso desarrollador nipón Konami, ambientado en el siglo XVI en Japón, donde la protagonista es una sacerdotisa

<sup>58</sup> *Throne of Darkness*, <https://www.mobygames.com/game/throne-of-darkness> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>59</sup> *Ikusagami*, <http://www.genki.co.jp/product/戦神-いくさがみ-> (fecha de consulta: 21-VI-2018).



a quien se le ha concedido vida eterna hasta que logre acabar con todos los demonios. A Nobunaga se le representa como un hombre de fuerte personalidad que sabe de la amenaza de los demonios, pero decide ignorarlos siempre y cuando no obstaculicen su objetivo de conquistar tierras. En cuanto a su representación física, se mantiene la que ya se ha comentado hasta ahora (hombre de mediana edad, pelo negro recogido en un moño en este caso, bigote y perilla, vestido con armadura y capa occidentales).

Otros ejemplos son el videojuego *Twelve: Legend of Sealed Gods during the Turbulent Age* (2005)<sup>60</sup>, donde Masanaga (inspirado obviamente en Nobunaga) es el demonio jefe o en *Sakura Wars: So Long, My Love* (2005)<sup>61</sup>, donde vuelve a ser el jefe final que estaba liderando a los demonios.

## 5. OTRAS IMÁGENES CURIOSAS DE ODA NOBUNAGA

Un caso que merece especial atención, por la inusual representación que se hace del *daimyō* respecto a lo visto hasta ahora, es *Sengoku Rance* (2006)<sup>62</sup>. En este juego, donde los hechos del periodo Sengoku (muy libremente interpretados) están condenados a repetirse en un bucle temporal, se representa la versión principal de Nobunaga como un hombre debilitado por la enfermedad, que tuvo una infancia desgraciada por culpa de su autoritario padre. A pesar de ser un hombre inteligente y gran estratega, su humildad y su tímida personalidad le impiden imponerse en las negociaciones políticas. En la historia se llega al punto de que, al morir su esposa, cae en una depresión que le lleva a dejar de lado la guerra y la política para retirarse e intentar pasar el resto de sus días en paz. Por tanto, para esta versión han elegido hacer una mezcla entre aspectos históricamente ciertos de su personalidad (inteligente, carismático y gran estratega) con reinterpretaciones (débil, tímido, pésimo en la política) dando lugar a un personaje que difícilmente puede relacionarse con Oda. Su aspecto físico también se desvía ligeramente de lo que se ha ido comentando hasta ahora: vuelve a ser un hombre de mediana edad con perilla, pero esta vez lleva el pelo corto y va vestido con ropa japonesa.

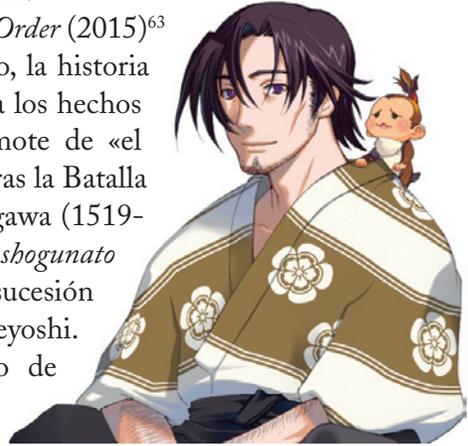
<sup>60</sup> *Twelve: Sengoku Hōshin Den*, [http://www.konami.jp/products/sengokuhousinden\\_best\\_psp/](http://www.konami.jp/products/sengokuhousinden_best_psp/) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>61</sup> *Sakura Taisen V*, [http://sakura-taisen.com/game/databace/sakura\\_v.html#](http://sakura-taisen.com/game/databace/sakura_v.html#) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>62</sup> *Sengoku Rance*, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LOJRoWyZQVQJ:www.alicesoft.com/rance7/+&cd=2&hl=ja&ct=clnk&gl=es&client=firefox-b-ab> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

Es interesante mencionar que a Nobunaga llega incluso a representarse como mujer. Es el caso del juego *Fate/ Grand Order* (2015)<sup>63</sup> donde, al margen de su cambio de sexo, la historia que se relata del personaje es muy fiel a los hechos históricos: desde su infancia con el mote de «el Tonto de Owari», su ascenso al poder tras la Batalla de Okehazama contra Yoshimoto Imagawa (1519-1560), su intervención en la caída del *shogunato* Muromachi, su muerte en Honnôji y la sucesión de su gobierno por Toyotomi Hideyoshi. También se mantiene que fuera uno de los primeros generales en asimilar las técnicas occidentales, su novedoso uso de la economía y de la tecnología para aventajar a sus adversarios y su sistema

~ Ilustración 9 ~



Nobunaga en *Sengoku Rance*.

de promoción de soldados en función de sus méritos y no de su linaje. El ataque especial que tiene en el juego, de hecho, está basado en la táctica militar de la salva que le valió la victoria en la Batalla de Nagashino. En cuanto a su aspecto físico, se le representa como una niña de largo pelo negro y ojos rojos, vestida con un uniforme militar moderno occidental, cuyo único elemento japonés es la decoración de la gorra a modo de *kabuto*.

También tenemos el caso de *Eiyû Senki: The World Conquest* (2012)<sup>64</sup>, donde el jugador tiene que conquistar el mundo derrotando a personajes históricos famosos reimaginados como chicas. Esta versión de Oda Nobunaga conserva algunos de los rasgos que se le suelen atribuir en otros juegos, como ser una comandante militar competente y buena administradora, además del alias de «Rey Demonio del Sexto Cielo». También se incluyen otros aspectos de su personalidad generalmente menos tratados, como su gusto por el coleccionismo de obras de arte o su ateísmo. En cuanto al aspecto físico, es una chica delgada, de larguísimo pelo rosa, con un revelador traje decorado con dibujos de llamaradas (que pueden hacer referencia a su preferencia por las armas de fuego, que utiliza en el juego, o al Incidente de Honnôji) y una capa de estilo occidental.

63 *Fate/ Grand Order*, <https://www.fate-go.jp/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

64 *Eiyû Senki - The World Conquest*, <http://fruitbatfactory.com/eiyuusenki/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 10 ~



Nobunaga representado como mujer en *Fate/ Grand Order* (izquierda) y en una captura de pantalla de *Eiyū Senki: The World Conquest* (derecha).

Aparece también en el juego para móvil *Astral Stairways: International* (2016)<sup>65</sup>, donde lo único que se comenta de su personalidad es su sueño de unificar el mundo. Más interesante que su historia es el diseño del personaje, vestido con lo que parece ser un vestido de novia de estilo occidental decorado con mariposas, cuyo diseño coincide con el emblema en forma de mariposa de los Taira<sup>66</sup>, clan del que se decía que descendía Nobunaga<sup>67</sup>. Se completa el retrato con cuernos de demonio en la cabeza, en referencia a su popular apodo. En el juego para móvil *Sengoku Bushō Hime MURAMASA* (2012)<sup>68</sup> vuelve a ser más interesante el diseño del personaje de Nobunaga que su historia: es una mujer de pelo largo negro recogido en una coleta, con ropa combinación de estilo japonés (el kimono) con occidental (la liga), con atributos físicos demoniacos, como las orejas puntiagudas y el guantelete, y sujetando una copa dorada en forma de calavera, en alusión a uno de los episodios más famosos narrados en *La Crónica de Nobunaga*<sup>69</sup>.

65 *Astral Stairways*, <http://as.firedogstudio.com/en/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

66 AMIMOTO, K.: 知れば知るほど面白い! 家紋と名字 (¡Cuanto más sabes, más interesante es! Ka-mon y nombres de familia [t.a.]), Tokio, Seitōsha, 2014, p. 60.

67 GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. XV.

68 *Sengoku Bushō Hime MURAMASA*, <https://www.siliconstudio.co.jp/socialgame/muramasa/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

69 En el banquete para celebrar su victoria contra los clanes Azai y Asakura en 1574, Nobunaga bebió sake en las calaveras lacadas y decoradas con oro de los jefes de los dos clanes. GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. 204.

~ Ilustración 11 ~



Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izquierda) y en *Sengoku Bushō Hime MURAMASA* (derecha).

## 6. ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS OCCIDENTALES

Aunque Nobunaga aparece sobre todo en videojuegos japoneses, también aparece en algunos juegos occidentales de ambientación histórica. El caso más relevante es el del videojuego *Civilization V* (2010)<sup>70</sup>, donde una de las civilizaciones con la que puede jugarse es la japonesa. Durante la época de los estados guerreros aparece Nobunaga como principal precursor de la unificación de Japón, representado como un brillante visionario y ambicioso líder militar, aunque el mayor peso que se le da en este juego a la jugabilidad, siguiendo las campañas en las que históricamente luchó Nobunaga, frente al desarrollo de los personajes provoca que no se profundice demasiado en su figura. En cuanto a su representación física, está mucho menos idealizada que en sus versiones japonesas, con el pelo recogido en estilo *mage*, armadura tradicional japonesa y katanas.

~ Ilustración 12 ~



Nobunaga en *Civilization V*.

<sup>70</sup> *Civilization V*, <https://civilization.com/civilization-5/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 13 ~



Oda en *DomiNations*.

En el videojuego para móviles *DomiNations* (2015)<sup>71</sup>, en el que participaron desarrolladores de la saga *Civilization*, Nobunaga es el cuarto personaje desbloqueable, y la biografía que se proporciona, breve pero ajustada a los hechos históricos, lo describe de manera muy positiva, como brillante general que apoyó las nuevas tecnologías. Su representación física vuelve a ser de un samurái con barba, bigote, vestido con armadura japonesa y capa occidental.

Nobunaga también aparece en *Age of Empires II: The Conquerors* (2000), una expansión de *Age of Empires II* (1999)<sup>72</sup>, concretamente en el escenario de Kioto, aunque sólo se le representa como un soldado de infantería japonés que se diferencia de los demás no por el diseño, sino por sus parámetros, que incluyen un ataque especial. Hace una aparición

igualmente anecdótica en el videojuego *Total War: Shogun 2*<sup>73</sup>, donde posee un ataque especial que le permite motivar a las tropas.

## 7. UNA BREVE CONCLUSIÓN

Podemos concluir que Nobunaga no sólo fue una figura clave en el siglo XVI, como precursor de la unificación japonesa que goza de pleno reconocimiento como una personalidad fundamental en el desarrollo histórico de Japón, sino que lo sigue siendo hoy día, como atestigua su popularidad y constante presencia en los medios audiovisuales nipones actuales, como pueden ser los videojuegos, muchos de los cuales han llegado a Occidente<sup>74</sup>, haciendo que su personalidad empiece a ser conocida más allá de las fronteras japonesas.

<sup>71</sup> *DomiNations*, <https://www.nexonm.com/game/dominations/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>72</sup> *Age of Empires II*, <https://www.ageofempires.com/AoE2.aspx> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>73</sup> *Total War: Shogun 2*, [https://www.totalwar.com/total\\_war\\_shogun\\_2](https://www.totalwar.com/total_war_shogun_2) (fecha de consulta: 21-VI-2018).

<sup>74</sup> Por poner algunos ejemplos, han llegado a Europa las últimas entregas de *Nobunaga no Yabô*, *Niob*, *Ninja Gaiden II*, *Sengoku BASARA* (conocido como *Devil Kings*), *Onimusha...*

Las imágenes que estos videojuegos han mostrado de este personaje son muy variadas. Mientras en que los juegos de Koei se da una visión más positiva y heroica del personaje, en general en los productos nipones se le suele representar como villano, relacionado en la mayoría de los casos con su alias «Rey Demonio del Sexto Cielo» y con los demonios, mientras que en los videojuegos occidentales se prefiere una representación más neutral. Esta diversidad en sus representaciones se debe a su propio carisma y polifacética personalidad, que combina los rasgos típicos del héroe trágico, tan apreciado por los japoneses, con el de despiadado conquistador.

Los simuladores históricos, concretamente las últimas entregas de la saga *Nobunaga no Yabô* con su inclusión de eventos reales vinculados con su biografía, son los que proporcionan una visión más fidedigna a los hechos narrados en la historia escrita, si bien es cierto que se pueden encontrar pinceladas de su historia en todas sus representaciones, incluso en las más improbables como puede ser su vertiente como mujer. En cuanto a su caracterización, excepto en casos excepcionales como es su aparición en juegos *otome* o su representación femenina, está prácticamente estandarizada, tanto su aspecto físico (de acuerdo a la descripción de Luís Fróis) como su vestimenta, que siempre incluye elementos occidentales, rasgos que lo convierten en un personaje reconocible incluso entre distintos medios.

## IDENTIFICACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

**RECREAR LA LENGUA DE OTRO TIEMPO. AMBIENTACIÓN LINGÜÍSTICA DIACRÓNICA EN LA TELEVISIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS (M. Abad Merino y J.F. Jiménez Alcázar).**

- Ilustración 1 (página 13): *Empire: Total War* (The Creative Assembly, 2009). Cinemática introductoria.
- Ilustración 2 (página 22): *Wintanceaster* (Winchester) en *Total War Saga: Thrones of Britannia* (The Creative Assembly, 2018).
- Ilustración 3 (página 24): Leonardo de Toledo, protagonista de *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008), doblado por el actor Ramón Langa.
- Ilustración 4 (página 27): Captura de la pantalla del tutorial de *Europa Universalis III* (Paradox Development Studio, 2007).
- Ilustración 5 (página 29): Captura de la pantalla del tutorial de *Grand Ages Medieval* (Gaming Minds Studios, 2015).
- Ilustración 6 (página 30): Escena de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Diálogo entre Henry, el protagonista, y su madre.
- Ilustración 7 (página 31): Cuadro de diálogo en *Mount & Blade: Warband* (TaleWorlds Entertainment, 2010).

## ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS DE JAPÓN. IMÁGENES DE UN PERSONAJE HISTÓRICO (Cl. Bonillo Fernández).

- Ilustración 1 (página 42): Evolución de la imagen de Nobunaga en la serie *Nobunaga no Yabô* (izquierda) y portada de *Inindo: Way of the Ninja* (derecha).
- Ilustración 2 (página 43): Oda en *Kessen* (izquierda) y en *Kessen III* (derecha).
- Ilustración 3 (página 44): Oda Nobunaga en el juego *Samurai Warriors 4* (izquierda), modelo de *Samurai Warriors 2*, que es el mismo modelo utilizado en las primeras entregas de *Warriors Orochi* (centro) y su versión en *Nioh* (derecha)
- Ilustración 4 (página 46): Nobunaga en *Geten no Hana*.
- Ilustración 5 (página 47): Oda en *Ikemen Sengoku* (izquierda), en *Sengoku Night Blood* (centro) y en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (derecha).
- Ilustración 6 (página 49): Oda en *Ninja Commando*.
- Ilustración 7 (página 50): Oda en *Ninja Master's*.
- Ilustración 8 (página 51): Nobunaga en la serie *Onimusha 3* (izquierda) y su modelo en *Sengoku BASARA* (derecha).
- Ilustración 9 (página 53): Nobunaga en *Segoku Rance*.
- Ilustración 10 (página 54): Nobunaga representado como mujer en *Fate/Grand Order* (izquierda) y en una captura de pantalla de *Eiyû Senki: The World Conquest* (derecha).
- Ilustración 11 (página 55): Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izquierda) y en *Sengoku Bushô Hime MURAMASA* (derecha).
- Ilustración 12 (página 55): Nobunaga en *Civilization V* (Firaxis Games, 2010).
- Ilustración 13 (página 56): Oda en *DomiNations* (Nexon Corporation, Big Huge Games, 2015).

**LOS ESTUDIOS HISTÓRICOS SOBRE LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS EN EL MUNDO ACADÉMICO ESPAÑOL (Í. Mugueta Moreno).**

- Ilustración 1 (página 65): Exposición «Videojuegos y Edad Media» en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real, noviembre de 2017.
- Ilustración 2 (página 67): Cartel del *I Congreso de Historia y Videojuegos*. 26-27 de noviembre de 2015. Facultad de Letras, Universidad de Murcia, Murcia.

**TEMPORALIDADES HISTÓRICAS Y TEMPORALIDADES JUGADAS. EL TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA: *AGE OF EMPIRES II* Y *MEDIEVAL TOTAL WAR II* (S. Pérez Lajarín y G.F. Rodríguez).**

- Ilustración 1 (página 79): Diferentes temporalizaciones representadas en *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), de arriba a abajo y de izquierda a derecha: Edad Oscura, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial.
- Ilustración 2 (página 80): *Maravilla* de la facción persa en *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999). En la esquina superior derecha de la pantalla aparece una cuenta atrás que, al llegar a su fin, da la victoria al que la posee.
- Ilustración 3 (página 81): Pulsar el reloj de arena que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla del juego implica avanzar un turno, que puede suponer entre seis meses y dos años de “tiempo real”. *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006).
- Ilustración 4 (página 83): La zona verde es el espacio en el cual las unidades pueden desplazarse en un turno concreto. Pese a que se puede fijar un objetivo lejano y que la unidad se desplace automáticamente hace éste, es necesario el paso de varios turnos para que esto tenga lugar. *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006).

## ENTRE EL CINE Y EL VIDEOJUEGO: ÉTICA Y ESTÉTICA EN LAS PRODUCCIONES SOBRE LA II GUERRA MUNDIAL (A. Venegas Ramos).

- Ilustración 1 (página 96): Fotograma de la película *Salvar al soldado Ryan* (DreamWorks, 1998), dirigida por Steven Spielberg.
- Ilustración 2 (página 97): Captura de pantalla del videojuego *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, Inc., 2002), creado por Steven Spielberg.
- Ilustración 3 (página 97): Arte promocional del videojuego *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games-Raven Software, 2017), creado por exintegrantes de DreamWorks Interactive, fundado por Steven Spielberg.
- Ilustración 4 (página 101): Escena de la película *Salvar al soldado Ryan* (DreamWorks, 1998).
- Ilustración 5 (página 101): Captura de pantalla de *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, Inc., 2002).
- Ilustración 6 (página 102): Captura de pantalla de *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games-Raven Software, 2017).



ISBN 978-84-17157-60-9



9 788417 157609

**edit.um**

EDICIONES DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA

**CEM**  
Centro de Estudios  
medievales  
UNIVERSIDAD DE MURCIA



**IGN**  
ESPAÑA

**KOCH MEDIA**

**Virtualware**  
Labs



**Compobell**  
ediciones



Proyecto de investigación I+D+I:  
*Historia y videojuegos (II): cono-  
cimiento, aprendizaje y proyección  
del pasado en la sociedad digital*  
(HAR2016-78147-P)

