



OCIO, CULTURA Y APRENDIZAJE: HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(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, Gerardo F. Rodríguez e
Stella Maris Massa (coords.)**

Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 7



Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos / Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).- Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 7) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17865-28-3

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

794:004.4

1ª Edición 2020

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 videojuegos (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, 2020



ISBN: 978-84-17865-28-3

Depósito Legal: MU 331-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación.....	7
<i>Juan Fco. Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	
<i>Nioh</i> (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603).....	9
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Las sombras de una sombra: representación cultura japonesa en <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	63
<i>David João Cordeiro Fernandes</i>	
«Dar sentido a la (hiper)memoria»: hacia una metodología científica para el estudio del pasado en los videojuegos.....	97
<i>José Carlos García Vega</i>	
La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis.....	127
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Españolada, memoria histórica y representación digital: la Guerra Civil española en el mundo del videojuego.....	185
<i>Antonio César Moreno Cantano</i>	
Hiperhistoria, el uso del pasado en el videojuego. El caso de <i>Wolfenstein II: The New Colossus</i> y <i>Call of Duty: WWII</i>	205
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	

NIOH (TEAM NINJA, 2017): UNA VERSIÓN ALTERNATIVA DEL PERIODO SENGOKU (1467/1477-1603)

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

El videojuego nació como un producto de entretenimiento, pero actualmente, por su enorme versatilidad, es considerado como un medio de expresión artística, una poderosa herramienta de aprendizaje y un instrumento de difusión de informaciones e ideas. En los últimos tiempos el fenómeno del videojuego ha comenzado a ser objeto de enjundiosos estudios académicos que lo analizan como un medio de expresión artística¹ que comparte muchos de los procesos de creación con el cine, la animación y el cómic, aunque con las grandes posibilidades que brinda la interacción. Asimismo, ha sido analizado como un instrumento de comunicación de conocimientos o elemento incentivador para la adquisición de los mismos, por ejemplo, de carácter histórico. Lo cierto es que desde sus inicios en los años setenta del siglo pasado², este medio de entretenimiento ha estado muy vinculado al mundo de la educación y, concretamente, a la asignatura de historia. El primer videojuego que ilustra esta relación es *The Oregon Trail*, desarrollado por los profesores Don Rawitsch, Bill Heinemann

1 CLARKE, A. y MITCHELL, G. (eds.): *Videogames and Art*, Bristol, Intellect, 2007. MELISSINOS, C. y O'ROURKE, P. (eds.): *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, Nueva York, Welcome, 2012.

2 MENA NIETO, E.: *Historia y evolución de los videojuegos*, 2014-2015, apuntes de la asignatura "Videojuegos" del Grado en Ingeniería Informática, Universidad de Zaragoza, curso 2014-2015, inédito.

y Paul Dillenberger en 1971 para que sirviera de apoyo a los niños a la hora de aprender historia americana³. Dado que su fin era educativo, pertenece a la categoría de “juegos serios”⁴, término que surge en los años setenta, aunque no se populariza hasta el año 2002⁵, para referirse a aquellos juegos digitales cuyo propósito principal no es sólo el entretenimiento. A pesar de que se siguieron haciendo este tipo de videojuegos, sobre todo a finales de los años ochenta con la aparición de los primeros ordenadores personales multimedia⁶, entraron en declive a finales de los años noventa debido a la pobre calidad de los mismos y a la aparición de Internet⁷.

Fue en esta última época cuando empezó a considerarse la posibilidad de utilizar videojuegos comerciales con fines educativos. Una de las primeras menciones a esta estrategia la hizo Kenneth Kolson en 1994⁸, viendo el potencial del videojuego *Sim City*⁹ para utilizarlo como complemento en sus clases sobre planificación de ciudades. A partir de este momento, surgieron trabajos donde se analizaba el papel de los videojuegos comerciales en el aprendizaje, sobre todo de historia. Así, hemos de destacar la tesis de Kurt D. Squire, de

3 El jugador asume el papel del líder de una caravana que tiene que guiar a su grupo desde Independence (Misuri) hasta el valle de Willamette, por la Ruta de Oregón en 1848. *Classic Reload: The Oregon Trail*. <https://classicreload.com/oregon-trail.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

4 Es común utilizar también el término en inglés *serious games*. SOUTHGATE, E. y SMITH, S. P.: «Serious games and learning: an annotated bibliography», *DICE Report Series*, 1, 2016.

5 DJAOUTI, D., ALVAREZ, J., JESSEL, J. y RAMPNOUX, O.: «Origins of serious games», en Ma, M., Oikonomou, A. y Jain, L. C. (eds.), *Serious games and edutainment applications*, Londres, Springer-Verlag London, 2011, pp. 25-43.

6 Término que se utiliza para referirse a ordenadores personales que ya incluían el uso de una disquetera y, por tanto, permitían la utilización del CD-ROM, con lo que ello implica en el aumento de la cantidad de datos a manejar. El primer ordenador de este tipo fue lanzado al mercado en 1984. *Computer History Museum: Timeline of Computer History*. <http://www.computerhistory.org/timeline/1984/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

7 SUSI, T., JOHANNESON, M. y BACKLUND, P.: «Serious games - An overview», *Elearning*, 73-10, 2007.

8 KOLSON, K.: «The Politics of City Planning Simulations», *Annual Meeting of the American Political Science Association*, Nueva York, 1-4 septiembre 1994, Washington D.C., ERIC Clearinghouse, 1994.

9 Este videojuego, diseñado por Will Wright y lanzado al mercado en 1989, se definía como “una simulación de ordenador que te permite diseñar, administrar y mantener la ciudad de tus sueños”, KOLSON, K.: «The Politics of City...», *op. cit.*, p. 3. Desarrollado por la empresa Maxis, es el primer videojuego de una larga saga de simuladores que se conoce abreviadamente como los Sims.

2004¹⁰, donde estudia el impacto de utilizar el videojuego *Civilization III* para aprender historia del mundo; poco después, en 2005, William Uricchio estudió la relación entre los simuladores, la historia y los juegos de ordenador¹¹. Una obra fundamental es *Playing with the past: digital games and the simulation of history*¹² de Matthew Kapell y Andrew B. R. Elliott, editada en 2013. En este trabajo se ofrece un análisis detallado sobre la representación de la historia en el juego digital, analizando las formas en las que los jugadores interactúan, juegan, recrean, y se sumergen en el pasado histórico, y qué efectos tienen estas actividades en la construcción del pasado y en la forma en la que lo entendemos. Más recientemente, en 2014, vio la luz un estudio sobre la potencialidad de los videojuegos a la hora de estudiar historia en el artículo “Teaching Historical Theory through Video Games”¹³.

En cuanto a las investigaciones realizadas en España, la utilización del videojuego como instrumento educativo, comenzó a ser objeto de atención en el presente siglo. En esta línea es necesario mencionar el monográfico del año 2008 “Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del Homo Digitalis” de la *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedad de la Información*, editado por Francesc Josep Sánchez i Peris¹⁴, que contiene trabajos de diferentes investigadores especialistas en el tema. También es relevante la obra de Pilar Lacasa, profesora de la Universidad de Alcalá y coordinadora del grupo de investigación *Imágenes, Palabras e Ideas*, titulado *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, editado en 2011¹⁵, que analiza los videojuegos comerciales considerados como instrumentos educativos. El estudio de la relación entre los videojuegos y el conocimiento y transmisión de la historia es relativamente reciente y fue impulsado por la creación en 2011 del proyecto de

10 SQUIRE, K. D.: *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*, Tesis, Dpto. de Sistemas Tecnológicos para la Enseñanza, Universidad de Indiana, Indiana, 2004.

11 URICCHIO, W.: «Simulation, history and computer games», en Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.), *The History Teacher*, Estados Unidos, Prensas del MIT, 2005, pp. 579-612.

12 KAPPELL, M. y ELLIOTT, A. B. R.: *Playing with the past: digital games and the simulation of history*, Nueva York, Bloomsbury Academic, 2013.

13 WAINWRIGHT, A. M.: «Teaching Historical Theory through Video Games», *Handbook of Computer Game Studies*, 47-4, 2014, pp. 327-341.

14 SÁNCHEZ I PERIS, F. J.: «Monográfico: Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del Homo Digitalis», *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en La Sociedad de la Información*, 9-3, 2008.

15 LACASA, P.: *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata, 2011.

carácter interuniversitario y multidisciplinar en el que se enmarca la presente publicación, *Historia y Videojuegos*¹⁶, pionero a nivel internacional. Sin embargo, en todos los ejemplos citados hasta ahora, se utilizan videojuegos de producción occidental para aprender historia americana y europea, principalmente.

El primer artículo que se ha encontrado sobre el uso de videojuegos, tanto japoneses como americanos, para estudiar historia asiática es de 2010 y lleva por título “Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries”¹⁷. Dos años después, en 2012, se publicó un trabajo¹⁸ sobre el videojuego japonés *Romance of the Three Kingdoms* como medio para aprender la historia china. En Japón, por su parte, ya se planteaba la posibilidad de utilizar videojuegos como herramientas educativas desde finales de la década de los noventa¹⁹, y más recientemente, tenemos varios artículos del profesor Fujimoto Tōru²⁰ en los que se habla de las ventajas y desventajas de incluir los videojuegos en el aula. Por último, hay que destacar una publicación de la Universidad Gakushūin de 2018²¹ del Instituto de Investigación de Culturas Orientales, en la que se analiza cómo se interpreta la historia en varios videojuegos de la empresa Koei, responsable del videojuego objeto de estudio.

En cualquier caso, uno de los primeros pasos a la hora de estimar el valor que un videojuego comercial puede tener como herramienta de aprendizaje y asimilación de la historia, nipona en el caso de este artículo, se impone como prioridad el análisis de la veracidad y rigor con el que se han representado los hechos históricos. Por ello, en este artículo se presenta una crítica de autenticidad del videojuego *Nioh* (Team Ninja, 2017), que sigue la historia del pirata

16 *Historia y Videojuegos*. <http://www.historyayvideojuegos.com/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

17 SNOW, C. E.: «Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries», *Community & Junior College Libraries*, 16-2, 2010, pp. 128-135.

18 SHIANG-KWEI, W.: «Effects of Playing a History Simulation Game: Romance of Three Kingdoms», en Ferdig, R. E. y Freitas, S. (eds.), *Interdisciplinary advancements in gaming, simulations and virtual environments: emerging trends*, Hershey, Pa. IGI Global, 2012, pp. 97-119, espec. pp. 109-110.

19 LOFTUS, G. R.: «教育手段としてのビデオゲーム: 過去, 現在, 未来» («Videojuegos como medios educativos: pasado, presente y futuro» [traducción de la autora]), *Informe anual de Educación Psicológica en Japón*, 36, 1997.

20 FUJIMOTO, T.: «ゲーム学習の新たな展開» («Nuevos avances en el aprendizaje con juegos» [t.a.]), *Studies of Broadcasting and Media*, 12, 2015, pp. 235-252.

21 HORIUCHI, J.: «日本における「日本史」と「中国史」のイメージ形成〜『信長の野望』と『三国志』» («La construcción de imágenes de la historia china y nipona en Japón - *Nobunaga's Ambition* y *Romance of the Three Kingdoms*» [t.a.]), *東アジアの歴史イメージとコンテンツ (Contenidos e imágenes de la historia de Asia Oriental* [t.a.]), 64, 2018.

irlandés William en su viaje para recuperar a su espíritu guardián Saoirse en el convulso Japón de principios del siglo XVII, habitado por todo tipo de peligros y criaturas sobrenaturales. Debido a la magnitud del juego que se pretende analizar nos centraremos en las escenas cinemáticas de la edición original, sin el contenido descargable. Para ello, empezaremos con una breve panorámica sobre su desarrollo y principales características, seguida de una contextualización histórica de la ambientación del videojuego; a continuación, se analizarán los personajes, localizaciones y principales aspectos culturales, comparándolos con información obtenida de fuentes históricas, para finalizar con unas breves conclusiones.

1. HISTORIA DE UNA ODISEA. LA TITÁNICA PRODUCCIÓN DE NIOH

Los primeros rumores sobre el desarrollo del videojuego *Nioh* se remontan a octubre de 2004²², en una rueda de prensa protagonizada por Kurosawa Hisao²³, hijo del aclamado director de cine Kurosawa Akira²⁴ y director de la empresa Kurosawa Productions, y Shibusawa Kō, presidente de la desarrolladora de videojuegos nipona Koei²⁵. En ella anunciaron un proyecto *crossmedia* en el

22 KONISHI, T.: «コーエー、故黒澤明氏原案の映画『鬼』(仮題)の制作を発表、映画を核として次世代プレイステーション用ゲームなども制作» (*Kōee, ko Kurosawa Akira-shi gen'an no eiga "oni" (kadai) no seisaku wo happyō, eiga wo kaku toshite jiseidai purei suteeshon yō geemu nado mo seisaku*; Koei anuncia la creación de la película Oni (nombre provisional) guion original del fallecido Kurosawa Akira, así como la creación de un juego de siguiente generación y otros productos basados en la misma [t.a.]), *ASCII*. 28 octubre 2004. <https://ascii.jp/elem/000/000/344/344888/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

23 Actor, cantante y productor de varias películas de su padre como *Ran* (1985) o *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990). *IMDB: Hisao Kurosawa*. <https://www.imdb.com/name/nm0475902/bio>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

24 Director japonés de renombre internacional, estudió la carrera de Bellas Artes hasta que decidió entrar en la industria cinematográfica en 1936. Gracias a películas como *Rashōmon* (1950), que ganó el premio en el Festival de Venecia del mismo año, dio a conocer el cine japonés al mundo. *IMDB: Akira Kurosawa*. <https://www.imdb.com/name/nm0000041/bio>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

25 Una de las empresas de videojuegos más importantes de Japón, fue fundada por Erikawa Yoichi (pseudónimo, Shibusawa Kō) y su mujer, Erikawa Keiko en los años ochenta con la ayuda del ordenador MZ-80C, gracias al cual lanzaron su primer videojuego, el simulador histórico *Battles of Kawanakajima* (1981). INABA, H.: «信長から乙女ゲームまで... シブサワ・コウとその妻が語るコーエー立志伝» (*Nobunaga kara otome geemu made... Shibusawa Kō to sono tsuma ga kataru Kōee risshiden*; Desde Nobunaga hasta los juegos *otome*...la historia del éxito de Koei contada por Shibusawa Kō y su esposa [t.a.]), *Denki Famicom*. 22 de marzo de 2016. <http://news.denfaminiogamer.jp/projectbook/koei>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

que se produciría una película y un videojuego basados en el guion póstumo de la película de Kurosawa Akira *Oni*, que seguía las aventuras de un samurái de madre extranjera quien, temido como un demonio por su pelo rubio y ojos azules, decide labrarse un nombre en el turbulento Japón medieval. En este estadio del proyecto el videojuego iba a ser un RPG para la PlayStation 3 similar a otros juegos desarrollados por el equipo ω-Force, como las franquicias *Kessen* y *Samurai Warriors*, e iba a lanzarse en verano de 2006, coincidiendo con el supuesto debut de la película —a día de hoy, todavía sin estrenar—. Siguiendo este plan, el primer tráiler del videojuego se mostró durante la conferencia de prensa previa al E3²⁶ de mayo de 2005²⁷, en el que aparecía un samurái de aspecto extranjero en un ambiente medieval peleando en una batalla encarnizada entre dos ejércitos. Durante la producción de esta primera versión del videojuego reunieron gran cantidad de material —cuentos populares, información sobre *yōkai*²⁸...—, además de aprovechar los conocimientos adquiridos por la empresa durante el desarrollo de sus simuladores históricos²⁹, que ayudaron a definir el mundo en el que se ambientaría el videojuego; sin embargo, el género RPG, en el que un jugador y su grupo luchaba contra hordas de enemigos, no cumplió las expectativas del equipo, por lo que tras dos años de desarrollo interrumpieron el proyecto³⁰.

26 Nombre con el que se conoce a la Electronic Entertainment Expo, festival de tres días organizado por la *Entertainment Software Association* (ESA) desde finales de los años noventa, celebrado anualmente en verano en Los Ángeles donde se anuncian videojuegos, tanto de ordenador como de consola, y otros productos relacionados. *E3Expo*. <https://www.e3expo.com/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

27 CALVERT, J.: «NioH E3 2005 Preshow Impressions», *Gamespot*. 17 mayo 2005. <https://www.gamespot.com/articles/nioh-e3-2005-preshow-impressions/1100-6125044/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

28 Dioses asociados a la naturaleza y a la religión sintoísta autóctona de Japón caídos en desgracia; al contrario que los fantasmas o monstruos occidentales, no tienen por qué ser criaturas malignas o vengativas, aunque esta es la faceta que suele utilizarse en los juegos. PÉREZ RIOBÓ, A. y CHIDA, C.: *Yokai: monstruos y fantasmas en Japón*, Gijón, Satori, 2014.

29 Las dos franquicias más longevas de Koei son simuladores históricos, *Nobunaga's Ambition*, ambientada en el periodo Sengoku con quince títulos hasta la fecha y cuya primera entrega se lanzó en 1983, y *Romance of the Three Kingdoms*, basada en la novela del mismo nombre y ambientada en la China de la dinastía Han (206 a.C. – 220 d.C.) con catorce títulos que empezaron en 1985. A su vez, ambas franquicias han dado lugar a otras dos sagas de videojuegos de acción, *Samurai Warriors* y *Dynasty Warriors*, respectivamente.

30 “『仁王』を作れたのはファミ通読者の皆さんのおかげ」 シブサワ・コウ氏ら開発陣が『仁王』の歩みを振り返るインタビュー” (*Niō wo tsukureta no ha Famitsu dokusha no minasan no okage?* – *Shibusawa Kō-shira kaibatsujin ga Niō no ayumi wo furikaeru intabyū*; ‘*Niō*

~ Ilustración 1 ~



Imagen promocional de *Niob* en 2005.

Sería retomado en el año 2010, tras la fusión de Koei con la también empresa desarrolladora de videojuegos nipona Tecmo³¹, cuando Shibusawa decidió reorientar el videojuego hacia el género de acción con la ayuda de Team Ninja, departamento de la empresa anexionada experto en este género³². Dirigido por Hayashi Yōsuke, el nuevo videojuego utilizaba el mismo motor que la saga *Ninja Gaiden*, añadía el concepto de guardia³³ que se mantendría hasta el proyecto final, e incorporaba al protagonista rasgos de los *ninja*, lo que por desgracia dio

se hizo gracias a todos los lectores de Famitsu' – Entrevista en la que Shibusawa Kō y el equipo de desarrollo reflexionan sobre la trayectoria de *Niob* [t.a.], *Famitsu*. 17 febrero 2017. <https://www.famitsu.com/news/201702/17127223.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

31 Compañía de videojuegos nipona fundada en 1967 como Tehkan, aunque no empezaría a desarrollar videojuegos hasta 1981. Algunas de sus sagas más famosas son las sagas de género de acción *Ninja Gaiden* y de género de peleas *Dead or Alive*. *Giant Bomb: Tecmo*. <https://www.giantbomb.com/tecmo/3010-7421/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

32 McLAUGHIN, R.: «IGN Presents The History of *Ninja Gaiden* - Tracing the long and bloody legacy of Ryu Hayabusa», *IGN*. 29 enero 2008. <https://www.ign.com/articles/2008/01/28/ign-presents-the-history-of-ninja-gaiden>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

33 Concretamente añadieron el *hassō no kamae* (八相の構え) utilizado en el *kendō*, una postura en la que el *shinai* (espada de bambú que simula la *katana* en este deporte) se mantiene en postura vertical con las manos a la altura de los hombros. *Furinkazan Dojo*. http://furinkazan.sk/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=14. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

lugar a una copia de la saga con la que compartían motor gráfico³⁴. Tras medio año de modificaciones, interrumpieron la producción de esta segunda versión. La versión definitiva surgió con la idea de desarrollar un juego para la nueva consola, la PlayStation 4. Una vez más, fue Shibusawa quien animó al director Yasuda Fumihiko, también perteneciente a Team Ninja, a afrontar el reto de crear un videojuego sobre el samurái rubio de ojos azules. La clave de esta tercera versión fue la propuesta de Hayashi de orientar *Nioh* hacia el género *masocore*, llamado *shi ni gee* (死にゲー) en japonés, caracterizado por tener una curva de dificultad muy pronunciada; un ejemplo de este tipo de videojuego sería *Dark Souls* (From Software, 2011), con el que la versión final de *Nioh* es comparada con frecuencia³⁵. Tras tres años de desarrollo, y una década desde el tráiler inicial, Koei Tecmo mostró en el Tokyo Game Show³⁶ de 2015 la nueva versión de *Nioh*³⁷, seguida al año siguiente de tres demos que crearían una gran expectativa³⁸. Finalmente, el videojuego se estrenaría en febrero de 2017

34 “『仁王』を作れたのはファミ通読者の皆さんのおかげ...” (*Niō wo tsukureta no ha Famitsu dokusha no minasan no okage*... ; ‘*Nioh* se hizo gracias a todos los lectores de Famitsu... [t.a.]’, *op. cit*)

35 CRAFT, S.: “*Nioh* Director Says Team Ninja Inspired By *Shogun*, *Onimusha* And *Dark Souls*”, *Player One*. 27 junio 2016. <https://www.player.one/nioh-director-says-team-ninja-inspired-shogun-onimusha-and-dark-souls-542675>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

36 Abreviada como TGS, es una convención de videojuegos celebrada durante cuatro días de septiembre en Tokio de manera bianual desde 1996 y anual desde 2003 en la que desarrolladores japoneses, principalmente, enseñan avances de próximos estrenos y permiten jugarlos a los asistentes. Está patrocinada por la *Computer Entertainment Supplier's Association* (CESA) y *Nikkei Business Publications*. *Tokyo Game Show 2019 Official Site*. <https://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2019/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

37 SKREBELS, J.: «TGS 2016: *Nioh* Gets a Release Date», *IGN*. 2 mayo 2017. <https://www.ign.com/articles/2016/09/13/tgs-2016-nioh-gets-a-release-date>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

38 Koei Tecmo lanzó tres demos, cada una de ellas incorporando las mejoras indicadas por los fans. La primera la lanzaron en abril 2016, seguida de una actualización en agosto de ese mismo año, y la última a finales de enero de 2017, poco antes de su estreno. GONZÁLEZ, A.: «Ya podemos jugar a la última demo de *Nioh*», *Vandal*. 20 enero 2018. <https://vandal.espanol.com/noticia/1350686115/ya-podemos-jugar-a-la-ultima-demo-de-nioh/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Las dos primeras demos, que influyeron sustancialmente en el resultado final, fueron muy bien recibidas: GEE, M.: «*Nioh* Alpha Demo Impressions», *Pixel Ocean*. 28 abril 2016. <https://pixeloceanjournal.wordpress.com/2016/04/28/nioh-alpha-demo-impressions/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. BARNES, G.: «*Nioh* Beta Demo Impressions», *Damage Control*. 2 septiembre 2016. http://www.theicecave.org/damage_control/2016/09/nioh-beta-demo-impressions/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

con excelentes críticas³⁹ y ventas⁴⁰. El juego fue complementado con varios DLC⁴¹, y recientemente han anunciado su segunda parte, *Nioh 2*, una precuela argumental que tiene planeado lanzarse en marzo 2020⁴².

~ Ilustración 2 ~



Equipo desarrollador de *Nioh* (izquierda): Yasuda Fumihiko, Koinuma Hisashi (productor), Shibusawa Kō y Hayashi Yōsuke. Imagen promocional de *Nioh 2* (derecha).

A lo largo de todo el desarrollo del videojuego el concepto principal fue el del “samurái de ojos azules en el periodo Sengoku”, si bien la idea de un samurái de madre extranjera de la película *Oni* fue sustituido por un pirata, un marinero inglés y, posteriormente, por el pirata irlandés que protagoniza el juego final⁴³. La influencia de Akira, sin embargo, permanece en otros as-

39 Fue calificado con un 9/10 tanto por *3Djuegos* como por *IGN*. PASCUAL, A: “Análisis de *Ni-Oh*. El alma del samurái”, *3Djuegos*. 8 febrero 2017. <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/23349/0/ni-oh/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. CHLOI, R: “*Nioh* Review - A consistently engaging action RPG with smart combat and impressive bosses”, *IGN*. 2 febrero 2017. <https://www.ign.com/articles/2017/02/02/nioh-review>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

40 CARTER, C.: «Koei Tecmo is still encouraged by *Nioh*'s sales two years after launch: it just hit 2.5 million worldwide», *Destructoid*. 5 febrero 2019. <https://www.destructoid.com/koei-tecmo-is-still-encouraged-by-nioh-s-sales-two-years-after-launch-it-just-hit-2-5-million-worldwide-541667.phtml>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

41 Hay cuatro DLC lanzados hasta la fecha: *El Dragón del Norte* centrado en la figura del popular señor feudal Date Masamune (1567-1636), *Honor Sublevado* y *El Fin de la Masacre* sobre el asedio al castillo de Osaka (1614-1615), y *Genma Armistice*, centrado en la figura del general Sanada Yukimura (1567-1615). *3Djuegos: Nioh DLC*. <https://www.3djuegos.com/conexiones/23349f0f1f0f0f0/dlc-expansiones-ni-oh/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

42 GONZÁLEZ, A.: «*Nioh 2* llegará el 13 de marzo a PS4; detalla su beta abierta y ediciones», *Vandal*. 30 octubre 2019. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350728561/nioh-2-llegara-el-13-de-marzo-a-ps4-detalla-su-beta-abierta-y-ediciones/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

43 LÓPEZ, A.: «*Nioh* Interview: Director Talks Story, Gameplay, Beta Takeaways and Differences with *Dark Souls*», *Dual Shockers*. 8 octubre 2016. <https://www.dualshockers.com/>

pectos, y los desarrolladores han citado las películas de *Yōjimbō* (1961) y *Los Siete Samuráis* (1967) como inspiración⁴⁴; otras referencias incluyen el libro *Shogun* (1975) escrito por James Clavell⁴⁵, una novela icónica en la que se examina el *shogunato* del siglo XVII a través de los ojos del marinero británico John Blackthorne, inspirado por el personaje histórico William Adams, en el que también se han basado los creadores de *Nioh* para su protagonista, como se analizará más adelante. En general, les resultaba atractiva la idea de que un extranjero, ajeno a las costumbres japonesas, fuera descubriendo las singularidades de su cultura, ya que muchos jugadores occidentales podrían identificarse con él⁴⁶.

2. UNA ÉPOCA DE INTERCAMBIOS Y CONFLICTOS. CONTEXTUALIZACIÓN DEL JAPÓN MEDIEVAL

El videojuego *Nioh* comienza cuando el protagonista llega a las costas de Japón en el año 1600. La acción se sitúa, por tanto, a finales del periodo Sengoku, una época del Japón medieval entre los periodos Muromachi (1333-1573)⁴⁷ y Azuchi-Momoyama (1574-1615)⁴⁸ que comenzó con la primera guerra civil

nioh-interview-director-talks-story-gameplay-beta-takeaways-and-differences-with-dark-souls/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

44 *Ibidem*.

45 Escritor, guionista, productor y director de cine australiano, autor de la novela *Shogun*, *best-seller* que vendió siete millones de copias y fue adaptada a una miniserie de televisión protagonizada por Richard Chamberlain en los años ochenta y un musical en Broadway en 1989. Se considera que el éxito de esta novela ayudó a reavivar un interés positivo por Japón tras la Segunda Guerra Mundial. MORRIS, N.: *Japan-Bashing: Anti-Japanism since the 1980s*, Reino Unido, Routledge, 2010, p.98. La Universidad de California escribió un libro sobre la veracidad histórica de la novela, disponible legalmente en la red: SMITH, H.: *Learning from Shōgun: Japanese History and Western Fantasy*, Santa Bárbara, Prensas de la Universidad de California, 1980, http://www.columbia.edu/~hds2/learning/Learning_from_shogun_txt.pdf. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

46 GRIFFIN, A.: «*Nioh* interview: Yosuke Hayashi on how Samurai finally arrived on the PlayStation 4», *Independent*. 14 febrero 2017. <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/nioh-interview-review-samurai-playstation-4-ps-sony-yosuke-hayashi-a7579416.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

47 Abarca todo el *shogunato* Ashikaga, desde su fundación por Ashikaga Takauji (1305-1358) hasta su caída cuando Ashikaga Yoshiaki es expulsado de la capital, Kioto. HALL, J. W.: «The Muromachi *bakufu*», en Yamamura, K. (ed.), *The Cambridge History of Japan Volume 3 – Medieval Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1990, pp. 175-225.

48 Abarca desde la caída del *shogunato* Ashikaga hasta la unificación de Japón bajo la dinastía Tokugawa. VARLEY, H. P.: «The Azuchi-Momoyama epoch», en Yamamura, K. (ed.), *The*

de envergadura conocida como las Guerras Ōnin (1467-1477) y acabó con la unificación de Japón tras la Batalla de Sekigahara (1600) y la proclamación de Tokugawa Ieyasu (1543-1616) como *shōgun* (将軍, “Generalísimo contra los Bárbaros”) en 1603, dando lugar al inicio del *shogunato* Tokugawa que gobernaría Japón durante el periodo de aislamiento y florecimiento cultural conocido como Edo (1603-1868)⁴⁹.

El periodo Sengoku se caracteriza por una ausencia casi total de poder centralizado, durante el que los sucesivos emperadores no dispusieron de poder de facto, a lo que se le unió el derrocamiento del *shogunato* Ashikaga en 1573 tras una larga decadencia. El poder, por tanto, estaba en mano de los señores feudales o *daimyō* (大名, “Grandes Nombres”), líderes de pequeños territorios independientes o *kuni* (国) que tenían como objetivo la unificación del país bajo su control a través de la guerra. Entre estos señores destacaron tres figuras, los Tres Pacificadores de Japón, que propiciaron la pacificación del país: Oda Nobunaga (1534-1582), villano del presente videojuego, Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), coprotagonista de *Nioh 2*, y Tokugawa Ieyasu, también relevante en el videojuego que se está analizando.

Uno de los hechos más trascendentes de este periodo fue la mencionada Batalla de Sekigahara, ocurrida el 21 de octubre de 1600 entre las fuerzas del oeste, lideradas por Ishida Mitsunari (1559-1600), y las fuerzas del este, lideradas por Tokugawa Ieyasu, que acabó con la victoria de este último. Este conflicto, que aparece en *Nioh* y constituye uno de sus escenarios, comenzó a fraguarse tras la muerte de Toyotomi Hideyoshi, quien dejó a su hijo Hideyori, con sólo seis años de edad, para ocupar su puesto como regente de los territorios conquistados (prácticamente la totalidad de Japón). El mando fue entonces cedido a dos órganos de gobierno creados previamente por Hideyoshi, los Cinco Comisionados (*Go Bugyō*, 五奉行)⁵⁰ con Ishida Mitsunari a

Cambridge History of Japan Volume 3 – Medieval Japan, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1990, p. 491.

49 HALL, J. W.: «The *bakuhau* system», en Hall, J. W. (ed.), *The Cambridge History of Japan Volume 4 – Early Modern Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1991, pp. 128-182.

50 Órgano de gobierno dirigido por Mitsunari e instituido por Hideyoshi para que ayudara a gobernar hasta que su hijo Hideyori alcanzara la mayoría de edad. Estaba compuesto por: Mashita Nagamori (1545-1615), Natsuka Masaie (1562-1600), Maeda Gen'i (1539-1602), Asano Nagamasa (1546-1610) y el propio Ishida Mitsunari. Su autoridad sólo era superada por la de los Cinco Regentes. THEODORE DE BARY W., GLUCK, C. y TIEDEMANN, A. E.: «Ieyasu and the founding of the Tokugawa Shogunate», *Sources of Japanese Tradition: Volume 2, 1600 to 2000*, Nueva York, Prensas de la Universidad de Columbia, 2005, pp. 7-12, espec. p. 9.

la cabeza, y los Cinco Regentes (*Go Tairō*, 五大老)⁵¹, con autoridad sobre los primeros y comandados por Ieyasu. La última voluntad de Hideyoshi había sido que protegieran a su hijo y la paz en el archipiélago, pero los distintos generales no tardaron en aprovechar la oportunidad para intentar hacerse con el poder. El detonante fueron las acciones de Uesugi Kagekatsu (1556-1623), uno de los Cinco Regentes, quien empezó a prepararse para la guerra, dando un pretexto a Ieyasu para desligarse definitivamente del grupo y formar una coalición con la intención de detenerle⁵². Mitsunari, por su parte, temía que las acciones de Ieyasu acabaran con la paz conseguida por Hideyoshi, por lo que formó su propio ejército para detenerle, dando lugar a la Batalla de Sekigahara.

~ Ilustración 3 ~



Ukiyo-e de Tsukioka Yoshitoshi pintado en 1866 sobre la Batalla de Sekigahara, 太平記美濃霧中大合戦 (*Taibeiki* Batalla de Mino en medio de la niebla).

Hay que destacar que esta época, aunque conflictiva, es una de las más aperturistas de la historia japonesa, solapándose su cronología con la era

51 Comisión formada en 1595 por Hideyoshi, en la que eligió a los cinco *daimyō* más poderosos de ese momento, en términos de riqueza y territorio, para que actuaran como el órgano gobernante de mayor autoridad hasta que su hijo Hideyori alcanzara la mayoría de edad. *Ibidem*.

52 *Sekigahara Town History & Folklore Museum*: 合戦に至る経緯 (*Gassen ni itaru kei*; Antecedentes que llevaron a la batalla [t.a.]). http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

conocida como el Siglo Ibérico (1543-1639)⁵³. Empezó con la llegada de los primeros portugueses en un junco chino que naufragó en las costas del sur de Japón en 1543, seguidos por los españoles en 1584, y se extendió hasta el último decreto del *sakoku* (鎖国, “País Encadenado”) proclamado por Tokugawa Iemitsu (1604-1651) en 1639, que prohibía la estancia de los *nanban* (南蛮, “Bárbaros del Sur”) o extranjeros en Japón bajo ningún concepto, exceptuando a los comerciantes chinos y holandeses en la isla artificial de Dejima⁵⁴, en la bahía de Nagasaki. La aparición de los comerciantes portugueses y, con ellos, de las armas de fuego⁵⁵ entre otros muchos productos (comida, animales, nuevas telas...) coincidió con la llegada de la religión cristiana al archipiélago, introducida por el jesuita navarro Francisco Javier en 1549⁵⁶. Aunque la nueva doctrina gozó de cierta aceptación, no tardó en provocar el rechazo de los dirigentes, empezando por Toyotomi Hideyoshi quien ordenó el inicio de las persecuciones contra los misioneros en 1587⁵⁷, las cuales se recrudecieron a partir del martirio de veintiséis cristianos (muchos de ellos japoneses) en

53 CABEZAS GARCÍA, A.: *El siglo ibérico de Japón. La presencia Hispano-Portuguesa en Japón (1543-1643)*, Valladolid, Prensas de la Universidad de Valladolid, 2014.

54 La Biblioteca Nacional de la Dieta Japonesa tiene una completa página web que recoge información y manuscritos de las relaciones entre holandeses y japoneses desde finales del periodo Momoyama abarcando todo el periodo Edo, incluida una completa descripción de Dejima (también llamada Deshima) y de las actividades que se realizaban allí. *Japan-Netherlands Exchange in the Edo Period: Dutch Factory in Deshima*. https://www.ndl.go.jp/nichiran/e/s1/s1_2.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

55 La introducción de las armas de fuego en Japón suele situarse durante las Invasiones Mongolas de 1271, ya que el ejército invasor utilizaba pólvora y explosivos, concretamente una forma rudimentaria de bombas. ADAMS, R. F.: *Outfought and Outthought: Reassessing the Mongol Invasions of Japan*, Trabajo Fin de Máster, Fort Leavenworth, U.S. Army Command and General Staff College, 2009, p.17, <https://apps.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a502217.pdf>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Sin embargo, los mosquetes o *teppō* (鉄砲), sí que fueron introducidos por los portugueses. LIDIN, O. G.: «Chapter Eight: The Kunitomo Teppōki – a Discussion», *Tanegashima - The Arrival of Europe in Japan*, Dinamarca, Nordic Institute of Asian Studies Press, 2002, pp. 397-407, espec. p. 95.

56 *Real Academia de la Historia: San Francisco Javier*. <http://dbe.rah.es/biografias/9857/san-francisco-javier>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

57 El 24 de julio de 1587 es el día en el que Hideyoshi publica el primer edicto sobre la expulsión de los cristianos, aunque en esta versión todavía permite que haya en Japón comerciantes extranjeros, incluidos portugueses. FRÓIS, L.: «De como Quambacudono comessou a perseguição contra os Padres, Igreja e christandade», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 4 (1583-1587)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1983, pp. 397-407, espec. pp. 406-407.

~ Ilustración 4 ~



Biombo *nanban* pintado en el periodo Azuchi-Momoyama (1574-1615) del Museo de la Ciudad de Kobe mostrando la llegada de un barco portugués a un puerto japonés.

1597⁵⁸, derivando en su expulsión tras el *sakoku*. Hay varias teorías sobre lo que llevó a Hideyoshi a esta radicalización de su postura⁵⁹, continuada posteriormente por la dinastía Tokugawa, pero la versión más aceptada habla del miedo a un posible ataque de Occidente del que los misioneros eran la

58 En Nagasaki construyeron un monumento y un museo en el Parque Nishizaki conmemorando a estos veintiséis santos en el centenario de la canonización de uno de ellos, San Paulo Miki. *Discover Nagasaki: Site of the Martyrdom of the 26 Saints of Japan*. <https://www.discover-nagasaki.com/spots/detail/208>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

59 Las razones que cita el edicto para expulsar a los sacerdotes son que el cristianismo es “huma ley dos demonios”, la destrucción de templos sintoístas y budistas y que quebrantan las leyes de Japón. FRÓIS, L.: “De como Quambacudono...”, *op. cit.* Otras razones que dio Hideyoshi a los misioneros sobre su expulsión a través de un recado poco antes del edicto fueron por estar en contra del proselitismo (al contrario que los monjes budistas que predicaban en los templos), que comían caballos y vacas (lo que afectaba a la economía japonesa ya que los utilizaban para la agricultura) y la compraventa de esclavos japoneses por comerciantes portugueses. FRÓIS, L.: «De como Quambacudono...», *op. cit.*, espec. pp. 401-402. La razón más plausible que justifica esta expulsión, sin embargo, no está recogida en los edictos, sino en rumores que llegaron a los sacerdotes: “[...] porque por derradeiro, fazendo-se muitos senhores christaons, se havião de alevantar e uzurpar-lhe o senhorio da monarquia, gloriando-se que só elle tinha descubierto isto”. FRÓIS, L.: «Do que mais se seguido depoes que o tirano se foi do Facata para Vozaca», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 4 (1583-1587)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1983, p. 463.

avanzadilla⁶⁰, además de la inestabilidad que provocaban las nuevas ideas cristianas en la jerarquizada sociedad japonesa.

3. NI HÉROES NI VILLANOS. LOS PERSONAJES DE *NIOH*

El primer personaje que vamos a analizar es al protagonista del videojuego, William, inspirado en la figura histórica de William Adams (1564-1620), marinero británico nacido en el pueblo pesquero de Gillingham que se unió a la expedición que salió de Rotterdam el 27 de junio de 1598 con el objetivo de comprar especias en las Islas Molucas y explorar el *Silver Empire* —término para referirse a Japón utilizado en la época—, siendo su verdadero objetivo atacar los asentamientos españoles y portugueses de Sudamérica y Asia. Estaba compuesta por cinco barcos, el *Geloof* que tuvo que volver a puerto al poco de empezar el viaje, el *Blijde Booschap* que fue hundido por los españoles, el *Trouwwe* por los portugueses y el *Hoope* que naufragó en una tormenta. Sólo llegó a las costas japonesas el *Liefde*⁶¹. En el videojuego, sin embargo, William es un pirata irlandés —seguramente referencia a los años de servicio de Adams al mando del corsario Francis Drake— que se une a las expediciones que la reina Isabel I de Inglaterra ha enviado para encontrar *amrita*, una piedra con poderes mágicos que podría ayudarle a vencer a los españoles⁶². De vuelta, el alquimista de la reina, Edward Kelley, le arrebató su espíritu guardián Saoirse⁶³ y William se ve obligado a perseguirlo hasta Japón para recuperarlo; los nombres de los cinco barcos de la expedición a la que se une el protagonista coinciden con los de las embarcaciones históricas, y aunque se mantiene que el *Hoope* naufragó

60 Puede que este temor no estuviera injustificado, ya que los propios misioneros tenían la esperanza de que Felipe II atacara Japón para vengarse de los agravios a los que estaban siendo sometidos. FRÓIS, L.: «De outras cartas que vierão do Padre Organtino», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 5 (1588-1593)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1984, p. 37.

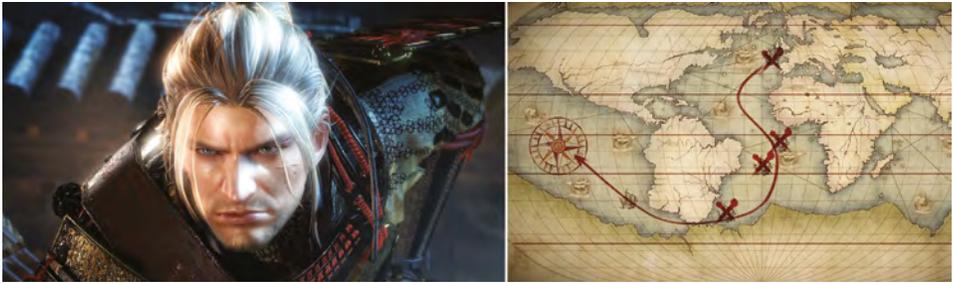
61 *Kingdom of the Netherlands: Dutch-Japanese relations*. <https://www.netherlandsandyou.nl/your-country-and-the-netherlands/japan/and-the-netherlands/dutch-japanese-relations>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

62 En la escena introductoria del juego se menciona que la reina mandó buscar *amrita* para tener ventaja en su guerra contra España, y que fue gracias a ella que derrotó a nuestra Armada Invencible.

63 Nombre propio femenino que significa “libertad” en irlandés. No parece que tenga ningún mito asociado. *Irish names or, 'How's That, Like, Pronounced?'*. <https://www.irishbookawards.com/irish/wp-content/uploads/2017/10/MOTHERFOCLOIRext.pdf>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

y sólo llega a buen puerto el *Liefde*, se achaca a los *yōkai* la pérdida del *Blijde Booschap* y del *Trouwwe*. Se aprecia, por tanto, una voluntad general de descontextualizar el periodo histórico en el que se sitúa el videojuego, caracterizado por la enemistad entre el Imperio Español y Holanda durante la Guerra de Flandes (1568-1648)⁶⁴, utilizando la fantasía, seguramente en un intento de evitar polémicas.

~ Ilustración 5 ~



William en una cinemática de Nioh (izquierda) y ruta seguida por el protagonista para llegar a Japón en la escena introductoria (izquierda), que coincide con la ruta navegada por la expedición que salió de Rotterdam.

En cualquier caso, tanto el personaje histórico como nuestro protagonista llegaron a las costas de Kuroshima en 1600 y, siendo el superviviente de más rango, fue enviado al castillo de Osaka para tener una audiencia con Tokugawa Ieyasu. En el videojuego, Ieyasu tolera la presencia de William porque puede serle útil en su lucha contra los *yōkai*; históricamente, Tokugawa estaba interesado en las mercancías del *Liefde*⁶⁵, que incluían una gran cantidad de armas —mosquetes, cañones, pólvora, armas blancas...—, además de objetos “raros” —lentes, espejos...— y ámbar —cuyo aspecto recuerda a la *amrita* del videojuego y que seguramente ha servido de inspiración para diseñarla—. La situación histórica del momento también fue propicia a Adams: en un periodo de creciente desconfianza hacia el cristianismo y, por extensión, a los ibéricos, los dirigentes japoneses vieron con buenos ojos la llegada de un extranjero que

64 Conflicto que comenzó con la revuelta de los Países Bajos dirigida por Guillermo de Orange contra el rey español Felipe II y concluyó con la firma de la Paz de Westfalia, dando lugar a la formación de los Países Bajos. *La Guerra de Flandes*, revista *Desperta Ferro*, 1, Madrid, Desperta Ferro Ediciones, 2012.

65 *Miura Anjin Official Site (Ciudad de Yokusuka)*. <http://www.y-anjin.com/pg1.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 6 ~



Estatua de Adams en Hirado.

permitía mantener los beneficios comerciales sin el inconveniente de la conversión a una nueva religión. Es especialmente interesante la relación entre este suceso y la Batalla de Sekigahara, en la que Ieyasu utilizó los cañones confiscados⁶⁶, un episodio que aparece embellecido en el videojuego, donde William dispara el cañón personalmente, y que en ambos casos le permitió al futuro *shōgun* una victoria rotunda en la contienda. Posteriormente, Adams permanecería en Japón, formando una familia en 1602⁶⁷ y ayudando en la construcción de los primeros barcos europeos en territorio nipón en 1604⁶⁸, lo que llevó a la concesión del título de *hatamoto* (旗本)⁶⁹ y de su nombre japonés, Miura Anjin (三浦按針, “Piloto de Miura”) en 1605; en el juego, desde un inicio es llamado *anjin* (按針, “piloto”), siendo difícil discernir si es una referencia a su rango dentro de la tripulación o a su nombre propio japonés, aunque seguramente sea una alusión a ambos. Tras la muerte de Ieyasu en 1616, sin embargo, la situación de Adams empeoró sustancialmente debido a la política de aislamiento y de expulsión de los extranjeros, lo que le obligó a retirarse a la ciudad de Hirado⁷⁰ desde la que

66 *Ibidem*.

67 Se casó con la hija del jefe de la ciudad de Ōdenma, Yuki, y tuvieron dos hijos. *Ibidem*.

68 Hasta el momento se habían fabricado barcos de madera bastante rudimentarios, los *atakebune* (安宅船); los que construyó Adams fueron de ochenta y ciento veinte toneladas. *Ibidem*.

69 Rango inferior al de *daimyō*, eran vasallos bajo mando directo del *shōgun* con una renta inferior a 10.000 *koku* que solían ocupar cargos en el gobierno y tenían derecho a tener una audiencia con el *shōgun*. *Kotobank: hatamoto*. <https://kotobank.jp/word/旗本-114697>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Adams recibió un estipendio de 250 *koku* y tierras en Nihonbashi, en la recién construida Edo. *Miura Anjin Official Site...*, *op. cit.*

70 Miura, donde se le concedieron tierras a Adams, es la actual ciudad de Yokosuka, que está hermanada con la ciudad de Medway (la unidad administrativa a la que pertenece Gillingham). La relación empezó en 1982 y se renovó en 1998, celebrándose anualmente festivales en ambas ciudades recordando la figura de Adams. Evento celebrado en Japón en 2019: *William Adams Cherry Blossom Party*. https://www.city.yokosuka.kanagawa.jp/2210/g_info/1100050895.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Su correspondiente en Inglaterra en el mismo año: COLE, A.: «Will Adams Festival celebrates links between Medway and Japan at Gillingham Park», *Kent Online*. 4 septiembre 2019. <https://www.kentonline.co.uk/whats-on/>

siguió trabajando activamente para que se permitiera a los holandeses comerciar en Japón⁷¹; este episodio está representado a grandes rasgos en el videojuego ya que, tras recuperar a Saoirse, William vuelve a Inglaterra sospechando —con acierto— que Ieyasu quiere matarlo para preservar la estabilidad de su nuevo gobierno.

Pocos datos fidedignos se conocen del villano del juego, Edward Kelley (1555-1597), quien tiene el objetivo de resucitar a Oda Nobunaga para traer el caos al mundo. Su nombre real era Edward Talbot, aunque hay dudas al respecto⁷², un apotecario inglés que entró en contacto con John Dee (1527-1608), consejero médico y científico de la reina Isabel I⁷³, en 1582; esta relación se mantiene en *Nioh*, en el que Kelley es la mano ejecutora de John Dee, jefe final del videojuego y responsable de las misiones en busca de la *amrita*, una referencia a su intervención en las exploraciones de Inglaterra en busca de nuevos territorios en las que aplicó sus conocimientos matemáticos a la navegación y la cartografía. Históricamente, ambos personajes estaban interesados en la alquimia y el ocultismo, viajando con sus familias por Praga, Polonia y Bohemia para ampliar sus estudios. Kelley afirmaba que podía hablar con los ángeles, lo que llevó a una serie de sesiones de espiritismo en las que, utilizando a Kelley como médium, Dee escribió el Alfabeto de Enoch⁷⁴, que supuestamente recoge la lengua de los ángeles; de hecho, los hechizos que utiliza Kelley durante el juego para entorpecer el viaje del protagonista, tras la Batalla de Sekigahara por ejemplo, se llaman “*Enochian calls*”. Aunque Kelley y Dee acabaron separándose en 1588, Kelley continuó con sus actividades de alquimista en Europa Central, ganándose el favor del Emperador Rodolfo II de Praga y consiguiendo el título nobiliario de Sir Edward de Imany⁷⁵; murió intentando escapar de la cárcel⁷⁶, aunque no está claro si fue

news/festival-celebrates-links-between-medway-and-japan-2116 13/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

71 *Kingdom of the Netherlands...*, *op. cit.*

72 BASSNETT, S.: «Absent Presences: Edward Kelley’s Family in the Writings of John Dee», en Clucas, S. (ed.), *John Dee: Interdisciplinary Studies in English Renaissance Thought*, Países Bajos, Springer, 2006, pp. 285-294, espec. pp. 285-286.

73 *Britannica: John Dee*. <https://www.britannica.com/biography/John-Dee>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

74 PRINKE, R. T. y FOLLPRECHT, K.: «John Dee and Edward Kelley in Cracow: Identifying the House of Enochian Revelations», *The Polish Journal of the Arts and Culture*, 13, 2015, pp. 119-136.

75 BASSNETT, S.: «Absent Presences: Edward Kelley’s Family...», *op. cit.*

76 BÄCKLUND, J.: «In the Footsteps of Edward Kelley: Some Manuscript References at the

encerrado por sus deudas o por decepcionar al emperador al no ser capaz de transmutar metal en oro⁷⁷.

~ Ilustración 7 ~



Edward Kelley en el videojuego (izquierda) y retrato suyo conservado en el Museo Británico (derecha). En el centro hay una copia en mármol del Alfabeto de Enoch conservada en el Museo de Historia de la Ciencia en Reino Unido.

Coprotagonista y amigo de William durante su aventura, Hattori Hanzō (1542-1596) es uno de los *ninja* más mediáticos, líder de los pueblos ocultos de Iga y de Kōga⁷⁸. El personaje histórico era hijo de un *hochō* (保長)⁷⁹ al servicio de Tokugawa Ieyasu cuyos antepasados vivían en la zona de Hanagaki-*mura*, en la provincia de Iga⁸⁰. Su relación con los *ninja* así como su inquebrantable vínculo de confianza con Ieyasu, aspectos que aparecen en *Nioh*, derivan del incidente del

Royal Library in Copenhagen Concerning an Alchemical Circle around John Dee and Edward Kelley», en Clucas, S. (ed.), *John Dee: Interdisciplinary Studies in English Renaissance Thought*, Países Bajos, Springer, 2006, pp. 295-330.

⁷⁷ *Prague Mimos Guide: Edward Kelley*. <http://www.digital-guide.cz/en/realie/alchemists/edward-kelley-1/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

⁷⁸ WILSON, S. M., SHIMOJIMA, A. y CUMMINS, A.: *Manual secreto de los Ninja*, Madrid, Quaterni, 2016.

⁷⁹ Jefe del *ho*, una unidad administrativa equivalente a cinco hogares durante el *ritsuryo-sei* (律令制), sistema de organización territorial heredada de China establecida en el periodo Heian (794-1185/1192) que se mantuvo hasta la revolución Meiji (1868-1912). Entre otras funciones, se encargaba de mantener el orden y cobrar los impuestos para el señor de la tierra. *Kotobank: hochō*. <https://kotobank.jp/word/保長-384102>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

⁸⁰ “服部半蔵と家康” (*Hattori Hanzō to Ieyasu*; Hattori Hanzō e Ieyasu [t.a.]), *Mie Prefecture Information Warehouse of History*. Junio 1996. http://www.bunka.pref.mie.lg.jp/rekishi/kenshi/asp/Q_A/detail.asp?record=124. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

Paso de Iga (*Iga goe*, 伊賀越え). Históricamente, Ieyasu estaba acompañando a Nobunaga durante un viaje cuando oyó rumores sobre el Incidente de Honnōji⁸¹; en previsión del caos subsiguiente que seguiría como consecuencia del golpe de estado si este tenía éxito, decidió volver apresuradamente a sus territorios en Mikawa⁸². La cultura popular defiende la teoría de que Ieyasu corría un gran peligro en su viaje de vuelta, por lo que Hattori utilizó sus conexiones con los pueblos enemistados *ninja* de Iga y de Kōga para formar un frente unido y defender a su señor, permitiendo su seguro retorno a casa. Sin embargo, estudios recientes han concluido⁸³ que, aunque ciertamente Ieyasu estaba acompañado por Hanzō, quienes en realidad garantizaron su seguridad en el viaje de vuelta fueron aliados de Nobunaga y que sólo estuvo de paso por la provincia de Iga. Aunque no específicamente sobre Hattori, en el videojuego también aparecen otros detalles relacionados con los *ninja*, como determinar la hora basándose en la dilatación de las pupilas de un gato⁸⁴ o el servicio continuado de los *ninja* de Iga bajo el mando de la dinastía Tokugawa incluso en tiempos de paz⁸⁵.

Tachibana Ginchiyo (1569-1602), compañera de batallas durante varias misiones en el videojuego, es uno de los personajes femeninos recurrentes en obras de la cultura popular basadas en este periodo por ser una de las pocas mujeres que llegó a asumir cargos políticos de importancia en una sociedad eminente-

81 Episodio ocurrido la noche del 1 de junio de 1582 en el que el general Akechi Mitsuhide traicionó a su señor, Oda Nobunaga, atacando por la noche el templo de Honnōji en Kioto, donde el *daimyō* se estaba hospedando. Aunque no está corroborado, se considera que Nobunaga se hizo *seppuku* durante el ataque; Akechi fue perseguido y asesinado por aliados de Nobunaga trece días después de su traición.

82 KAIZU, Y.: «家康の「伊賀越え」と甲賀・伊賀者» (*Ieyasu no 'Iga goe' to Kōga-Iga mono*; El 'Paso de Iga' de Ieyasu y la gente de Iga y de Kōga [t.a.]), *Mie Prefecture Information Warehouse of History*. Mayo 1991. <http://www.bunka.pref.mie.lg.jp/rekishi/kenshi/asp/arekore/detail.asp?record=66>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

83 WATANABE, T.: «第2回「神君甲賀伊賀越え」における甲賀者の活躍(前期)» (*Dai ni kai 'Shinkun Kōga Iga goe ni okeru Kōga mono no katsuyaku' [zenki]*; Segunda edición de 'La participación de la gente de Kōga en el Paso de Iga-Kōga-Ieyasu' [primera parte]), *Faculty of Humanities, Law and Economics & Graduate School of Humanities and Social Sciences of Mie University*. 2015. <http://www.human.mie-u.ac.jp/kenkyu/ken-prj/iga/kouza/2015/2015-2.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

84 ネコの目時計 (*Neko no me tokei*; reloj ojos de gato [t.a.]). PUMPKIN: «伊賀流 忍者博物館» (*Iga ryū Ninja hakubutsukan*; Estilo Iga Museo Ninja, *Yahoo! Japan*. 7 octubre 2010. <https://blogs.yahoo.co.jp/pumpkin2006purine/44033709.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

85 Esta versión de la historia aparece en los mangas *Gintama* (Sorachi Hideaki, 2003) y *Basilisk* (Yamada Fūtarō y Segawa Masaki, 2003), por ejemplo.

~ Ilustración 8 ~



Hattori Hanzō en el videojuego (izquierda) y Hattori sacando un gato de entre sus ropajes para consultar la hora (derecha).

mente patriarcal. Hija de Tachibana Dōsetsu (1513-1585)⁸⁶, *daimyō* de Bungo, cuando llegó el momento de elegir a un sucesor sus consejeros le sugirieron que

adoptara a uno de los hijos de su sobrino, Bekki Shiget-sura; Dōsetsu se negó y cedió su posición y territorios a su hija Ginchiyo, de siete años de edad, puesto que ostentaría hasta sus nupcias con Tachibana Muneshige (1567-1643) a la edad de trece años⁸⁷. En *Nioh* Ginchiyo pelea con la *katana* de su padre *Raikirimaru* (雷切丸)⁸⁸, y aunque no está demostrado que fuera uno de los objetos heredados tras su muerte, es de suponer que pasó a sus manos junto con el resto de responsabilidades. En el videojuego también se habla de cómo Hideyoshi, con fama de mujeriego⁸⁹, visita a Ginchiyo con proposiciones deshonestas, que la guerrera se ve obligada a aceptar para evitar la destrucción de su pueblo; históricamente, Hideyoshi visitó los territorios de Ginchiyo durante su

~ Ilustración 9 ~



Réplica de la armadura de Ginchiyo del Museo Tachibana.

86 Ginchiyo tenía una hermana mayor, Masachiyo, pero murió con doce años. TACHIBANA, M.: «Ginchiyo», 立花家十七代が語る・立花と柳川 (*Tachibana-ke jūnana dai ga kataru – Tachibana to Yanagigawa*; Habla la decimoséptima generación de la casa Tachibana - Tachibana y Yanagigawa [t.a.]). 2005-2006. <http://www.muneshige.com/ginchiyo.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

87 *Ibidem*.

88 *Tachibana Museum*. <http://www.tachibana-museum.jp/muneshige/point.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

89 FRÓIS, L.: «De como foi Francisco Gracez visitar o tirano a Vozaca com hum presente para ver se o podião disuadir de seo intento», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 5 (1588-1593)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1984, pp. 23-31, espec. pp. 27-28.

campana de unificación de Kyūshū, pero que la pretendiera o que tuviera que ser ahuyentado del castillo por un destacamento de *onna bugeisha*⁹⁰ son historias que se enmarcan en el reino de la ficción. En cuanto a su faceta como guerrera, en el Museo Tachibana de Yanagawa se construyó una réplica de su armadura⁹¹, pero no parece que tuviera una participación directa en batalla. Otro rumor al que se adscribe el videojuego es la mala relación que había entre Ginchiyo y su marido Muneshige, si bien parece tener cierto fundamento ya que hubo ocasiones en las que la mujer decidió vivir separada en la ciudad fortaleza antes que en el castillo con su esposo: por ejemplo, cuando a Muneshige le concedieron el castillo de Yanagigawa, Ginchiyo estableció su residencia en la ciudad colindante, Miyanaga, y pasó a conocerse como *Miyanaga-dono*⁹². En cualquier caso, la pareja no tuvo descendencia, y tras la derrota de Muneshige en la Batalla de Sekigahara, ella y otras mujeres fueron trasladadas a la provincia de Higo donde murió, algunas fuentes citando como causa la malaria⁹³. En el juego, sin embargo, se achaca la debilidad de Ginchiyo a un aborto, lo que es un hecho no demostrado pero plausible.

～ Ilustración 10 ～



Las dos facetas de Ginchiyo reflejadas en Nioh, como señora del castillo (izquierda) y como guerrera (derecha).

90 戦国の女城主は直虎だけじゃない! (*Sengoku no onna jōshū ha Naotora dake janai!*; ¡Naotora no fue la única mujer del periodo Sengoku dueña de un castillo! [t.a.]). <https://rekijin.com/?p=17487>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

91 «再び出会った宗茂と閻千代» (*Futatabi deatta Muneshige to Ginchiyo*; Muneshige y Ginchiyo se volvieron a encontrar), *Tachibana Museum Blog*. 8 mayo 2015. <http://www.tachibana-museum.jp/blog/?p=3362>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

92 TACHIBANA, M.: «Ginchiyo...», *op. cit.*

93 *Yanagawa City*: 戦国時代に生きた姫 閻千代 (*Sengoku jidai ni ikita hime Ginchiyo*; Las princesas que vivieron en el período Sengoku Ginchiyo [t.a.]). <http://yanagawa-odekake.net/pg234.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

Líder de los dos anteriores personajes, Tokugawa Ieyasu (1543-1616) es una de las figuras más relevantes de la historia nipona debido a su papel como unificador del archipiélago nipón, y también una figura clave en el videojuego *Nioh*, en el que prácticamente todas las acciones de William están determinadas por sus órdenes. Hijo de Matsudaira Hirotada (1526-1549), *daimyō* de Mikawa y jefe menor del clan Matsudaira, desde niño hasta su adolescencia fue rehén del clan Imagawa, del que los miembros de su familia eran vasallos. Tras la derrota de este clan por Nobunaga en la Batalla de Okehazama (1560), tomó un castillo del clan Imagawa en nombre de los Oda, mostrando así su fidelidad hacia ellos y renunciando a sus vínculos con los Imagawa. Durante el conflicto sucesorio tras la muerte de Nobunaga, Tokugawa apoyó a su segundo hijo, Oda Nobukatsu y Hideyoshi a su nieto, Oda Hidenobu, ganando al final este último. Ieyasu se convirtió así en vasallo de los Toyotomi, llegando a formar parte de los Cinco Regentes⁹⁴. En el videojuego se centran más en definir su personalidad que su carrera, destacando su faceta como gran líder y visionario, capaz de sacrificar a su familia con tal de cumplir su sueño de pacificar Japón, siendo esta una de las razones que llevan a que su hija Okatsu huya de un matrimonio concertado y se convierta en *ninja*. En relación con este personaje, Ieyasu fue padre de una nutrida prole, once hijos y cinco hijas biológicas⁹⁵; una de ellas Ichi-*hime*, era hija de una concubina de fuerte personalidad llamada Eishōin⁹⁶, de nombre Okatsu antes de meterse al monasterio⁹⁷. Históricamente, Ichi-*hime* estaba prometida con Date Tadamune (1600-1658), pero nunca llegó a celebrarse el enlace ya que la niña murió a la temprana edad de cuatro años; podría ser que la *ninja* Okatsu

94 *Momoyama Town Official Web Site: Tokugawa Ieyasu*. <http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/contents/1290143710337/index.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

95 Empezando por el primogénito, los once chicos eran: Nobuyasu, Hideyasu, Hidetada, Tadayoshi, Nobuyoshi, Tadateru, Matsuchiyo, Senchiyo, Yoshinao, Yorinobu y Yorifusa. Las cinco chicas eran: Kame-*hime*, Toku-*hime*, Furi-*hime*, Matsu-*hime* e Ichi-*hime*. *Okazaki City Tourist Association: 家康公の子どもたち (Ieyasu-kō no kodomo-tachi; Los hijos del señor Ieyasu [t.a.]*). <https://okazaki-kanko.jp/okazaki-park/feature/history/children>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

96 Ieyasu llegó a decir de ella que era una pena que fuera mujer, porque si hubiera nacido hombre podría haber llegado a ser un gran capitán. *National Archives of Japan: 家康の寵愛を受けたお梶の方 (Ieyasu no chōai wo uketa Okaji no kata; La dama Okaji que tenía el favor de Ieyasu [t.a.]*). http://www.archives.go.jp/exhibition/digital/ieyasu/contents8_03/. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

97 Koo, J.: «Amadera of Mito family in Meiji Restoration period: The case of a Priestess Masahime in Eishō-ji», *Journal of Information Studies, Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo*, 97, 2019, pp. 19-33.

del juego esté basada en la princesa Ichi-hime, fantaseando que no murió sino que huyó de una vida predeterminada tomando el nombre de soltera de su madre.

~ Ilustración 11 ~



Tokugawa Ieyasu (izquierda) y su hija Okatsu (derecha) en *Nioh*.

A pesar de ser uno de los protagonistas de la Batalla de Sekigahara, se conocen pocos datos de la vida de Ishida Mitsunari (1560-1600). Era aprendiz en el templo de Kan'on-ji cuando llamó la atención de Hideyoshi, y decidió hacerlo general de su ejército⁹⁸. Participó en importantes campañas militares como las Invasiones de Corea (1592-1598)⁹⁹, donde se ganó la confianza de su señor hasta ser nombrado líder de los Cinco Comisionados. Aunque fue un guerrero de brillante carrera, no destacó en el terreno diplomático, y tras la muerte de Hideyoshi, Katō Kiyomasa y otros *daimyō* conocidos como los Siete Generales¹⁰⁰ urdieron un complot para asesinarlo¹⁰¹, un evento que queda

98 *Nagahama City of Native Study Data*: 石田三成・秀吉との出会い (*Ishida Mitsunari – Hideyoshi to no deai*; Ishida Mitsunari – Encuentro con Hideyoshi). https://www.city.nagahama.lg.jp/section/kyouken/children/category_02/02_chusei/mitsunari/index.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

99 *Bushido Art Museum: Mitsunari Ishida*. <https://bushidoart.jp/ohta/category/石田三成/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

100 No está claro qué generales formaban parte de este grupo ya que el listado cambia ligeramente en función del documento histórico consultado. SHIRAMINE, J.: «The Surprise Attack Case (Keicho 4 year leap March) by Seven Toyotomi Commanders is a Simple Suit Disturbance not an Armed Surprise Attack Case», *Review of historical studies*, 48, 2019, pp. 111-124. Parece claro, sin embargo, que el líder del ataque fue Katō Kiyomasa. *Sekigahara Town History & Folklore Museum...*, *op. cit.*

101 KASAYA, K.: «The Attack on Ishida Mitsunari by the Toyotomi *Seven Generals*: Mechanism and Pitfalls in the Formation of Historical Consciousness», 国際日本文化研究センター紀要 (*Kokusai nihon bunka kenkyū sentai kiyō*; Boletín Académico del Centro Internacional de Investigaciones en Cultura Japonesa [t.a.]), 22, 2000, pp. 35-47.

reflejado en el videojuego, en el que se menciona en varias ocasiones su fama de advenedizo —por sus orígenes humildes— y su poco carisma político. Uno de sus aliados recurrentes es Shima Kiyōki, más conocido como Shima Sakon (1540-1600), general de gran valía y personalidad independiente al que Mitsunari cedió la mitad de su estipendio para mantenerlo a su lado (episodio que aparece en este videojuego)¹⁰², una práctica inusual ya que significaba situar al vasallo a la altura del señor. En relación con este general, en *Nioh* también se comenta que Shima Sakon es uno de los dos asuntos que “le venían demasiado grandes” a Mitsunari, junto con el castillo de Sawayama¹⁰³. Esta cita, que sigue asociándose en la actualidad con frecuencia al *daimyō*¹⁰⁴, parece utilizarse al menos desde el periodo Edo (1603-1868), pues ya se menciona en el quinto tomo del *Compendio de hechos y dichos de generales famosos*: “治部少に過ぎたるものが二つある、島の左近に、佐和山の城と言あへり” (*Jibushō ni sugitaru mono ga futatsu aru, Shima no Sakon ni, Sawayama no jō to ii aheri*; se dice que dos cosas le vienen grandes a Jibushō, Shima Sakon y el Castillo de Sawayama [t.a.])¹⁰⁵. Fue escrito por Okanoya Shigezane (1835-1919)¹⁰⁶, samurái de Tatebayashi que durante su jubilación trabajó como compilador histórico del gobierno Meiji (1868-1912)¹⁰⁷; en sus tomos recoge los hechos más relevantes de las principales figuras de la historia japonesa con el fin de proporcionar una historia oficial para el nuevo gobierno por lo que, si bien no parece tener afán por ofrecer información contrastada, sí recoge parte de la rumorología sobre los generales que circulaba en el periodo Edo (1603-1868). En cuanto a Mitsunari, tras su derrota en la Batalla de Sekigahara fue decapitado, final que comparte su personaje del videojuego.

102 Nagabama *City of Native Study Data...*, *op. cit.*

103 Esta frase aparece en la pantalla de carga de los niveles que ocurren en el castillo de Sawayama, y lo menciona Shima Sakon cuando habla de su pasado después de que el jugador le gane.

104 *Kunōzan Tōshōgū*: 島左近清興ゆかりの兜を展示します (*Shima Sakon Kiyōki yukari no kabuto wo tenji shimasu*; Exhibimos un casco relacionado con Shima Sakon Kiyōki [t.a.]). https://www.toshogu.or.jp/kt_museum/news/post_4.php. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

105 OKANOYA, S.: 名将言行録. 5 (*Meishō Genkōroku.5*; Compendio de hechos y dichos de generales famosos. Vol5 [t.a.], Iwanami, Tokio, 1943, pp. 7-8.

106 *Fukaya City: Okanoya Shigezane*. http://www.city.fukaya.saitama.jp/soshiki/kyoiku/bunka/digital_museum/jinbutsu03/1487032866068.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

107 JANSEN, M. B.: “The Meiji Restoration”, *The Cambridge History of Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1989, pp. 308-366.

~ Ilustración 12 ~



Ishida Mitsunari (izquierda) y Shima Sakon (derecha) en *Nioh*.

Yasuke, el samurái africano, es un personaje asiduo en la cultura popular nipona, incluido en los juegos de Koei¹⁰⁸. En *Nioh*, Yasuke es uno de los jefes de nivel a los que se enfrenta William, aunque no se le representa como un villano. Tras vencerle, Yasuke cuenta que llegó a Japón como esclavo, siendo liberado por Nobunaga quien le otorgó el título de samurái; tras la muerte de su señor en el Incidente de Honnōji, sacó su cadáver de las llamas y ha estado colaborando con Kelley con la esperanza de resucitarlo, aunque tiene dudas al respecto. Efectivamente, en *La Crónica de Nobunaga* se recoge que, en 1581, los *bateren* (伴天連, nombre con el que los japoneses se referían a los misioneros cristianos) llevaron como regalo a Nobunaga un esclavo negro, descrito de la siguiente manera:

[...] *a blackamoor came from the Kirishitan Country. He appeared to be twenty-six or twenty-seven years old. Black over his whole body, just like an ox, this man looked robust and had a good demeanor. What is more, his formidable strength surpassed that of ten men.*¹⁰⁹

Esta información es corroborada en las cartas que los jesuitas escribían periódicamente, ya que en la correspondiente al 14 de abril de 1581 se habla de la visita de los sacerdotes al *daimyō* y del gran impacto que causó el “cafre” en la población, despertando la curiosidad de Nobunaga por su inusual color de piel¹¹⁰. La siguiente, y última mención que se ha encontrado a este interesante

108 BONILLO, C.: “Yasuke, el samurai africano”, *Ecos de Asia*. 20 marzo 2018. <http://revis-tacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

109 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord Nobunaga*, Leiden, BRILL, 2011, pp.385-386.

110 FRÓIS, L.: «Segvnda Parte das Cartas de Iāpao que efcruerão os padres, & irmãos da

personaje es en la carta del 5 de noviembre de 1582, en la que los sacerdotes describen con detalle el Incidente de Honnōji a través de testimonios de los testigos del mismo, concretamente cuando se habla de cómo Akechi Mitsuhide (1528-1582) marchó a atacar la residencia de Nobutada, el primogénito de Nobunaga:

*Temiamos mais porque hum cafre que o padre Vifitador deixou a Nobunânga polo defejar, depois de Nobunânga fer morto fe foi a casa do principe, & ali esteue pelejando hũm grande pedaço; hum criado de Aquechĩ fe chegou a elle, & lhe pedio a cataná, que não tiueffe medo elle lha entregou, & o outro foi perguntar a Aquechĩ, que faria do cafre [...]*¹¹¹

Dado que se menciona que el “cafre” portaba una *katana*, puede suponerse que no era un simple esclavo, aunque el hecho de que fuera tratado como un samurái más en el ejército queda sujeto a especulación. En la misma carta, Akechi decidió perdonarle la vida por considerar que “*elle cafre he bestial*” y no le incumbían los asuntos de Japón, ordenando que lo devolvieran a la iglesia con los sacerdotes. La falta de información fidedigna posterior a este encuentro ha permitido que se fantasee con el destino de este personaje, como sucede en el presente juego.

Para finalizar este apartado, analizaremos la figura de uno de los villanos de *Nioh*, Oda Nobunaga, cuya presencia permea todo el relato. Shibusawa Kō se ha declarado en varias ocasiones gran admirador de este general¹¹²,

companhia de IESUS, Livro Primeiro - Carta que o padre Luis Frões efrecreueo do Miãco a quatorze de Abril de 1581. a outro padre no mefmo Iapão», en Lira, Manuel de (ed.), *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Jesus, que andão nos Reynos de Iapão ascreuerão aos da mesma Companhia da Índia, & Europa des do anno de 1549 até o de 1580*, Evora, Theotonio de Bragança Arzobispo de Evora, 1598, pp. 1r-5v, espec. pp. 3v-4r, <http://purl.pt/15230/3/#/978>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

111 FRÓIS, L: «Carta do padre Luis Froes fobre a morte de Nobunanga, pera o muito Reuerendo, padre Geralda Cópanhia de IESVS, de Cochinoççú, aos cinco de Nou bro de 1582», en Lira, Manuel de (ed.), *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Jesus, que andão nos Reynos de Iapão ascreuerão aos da mesma Companhia da Índia, & Europa des do anno de 1549 até o de 1580*, Evora, Theotonio de Bragança Arzobispo de Evora, 1598, pp. 61r-82r, espec. p. 65v, <http://purl.pt/15230/3/#/1102>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

112 «メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊 創造者は語る» (*Megahitto geemu 'Nobunaga no Yabō' Sōzō to bakai sōzōsha ha kataru*; Creación y destrucción del videojuego mega exitoso *Nobunaga no Yabō*, el creador nos lo cuenta [t.a.]), *Blogos*. 26 de febrero de 2015. <http://blogos.com/article/163054/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

～ Ilustración 13 ～



Yasuke en *Nioh* (izquierda) y detalle de un biombo *nanban* donde aparecen representados esclavos de color (derecha).

protagonista de una de sus franquicias más rentables, *Nobunaga's Ambition*, siendo también uno de los personajes centrales de *Nioh 2*. A la hora de decidir el papel de Nobunaga en el presente videojuego, Shibusawa Kō dio una instrucción clara a los directores de Team Ninja: “信長を大事に扱ってほしい” (*Nobunaga wo daiji ni atsukatte hoshii*; quiero que tratéis con cuidado a Nobunaga [t.a.])¹¹³. Siguiendo esta directiva, la caracterización que se da de este *daimyō* en el juego es la de un hombre cruel, pero de gran sensibilidad y capacidad intelectual, además de muy independiente, pues no se doblga a los caprichos de Kelley. Se menciona con acierto su afición a la cetrería¹¹⁴, a la ceremonia del té¹¹⁵ y su relación con Sen no Rikyū¹¹⁶, así como su costumbre de bailar la danza *Atsumori*¹¹⁷; por otra parte, se le viste con armadura de inspiración europea y una *katana* con empuñadura occidental, lo que se aleja de las fuentes históricas¹¹⁸, pero está en la línea de otras representacio-

113 KBJ: «『仁王』シブサワ・コウからの願いはもう1つあった!?」 (*Niō* Shibusawa Kō kara no onegai ha mō hitotsu atta!?, ¿Shibusawa Kō tenía una petición más para *Nioh*? [t.a.]), *Dengeki Online*. 20 de mayo de 2017. <https://dengekionline.com/elem/000/001/523/1523637/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

114 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, p. 333.

115 *Ibidem*, pp. 278-279.

116 *Ibidem*, p. 243.

117 *Ibidem*, pp. 86-87.

118 En *La Crónica de Nobunaga* sólo se le describe llevando sombrero portugués durante un festival. GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, pp.384-385. En el resto del texto se describe al *daimyō* llevando la ropa japonesa tradicional de la época adecuada para cada ocasión.

nes del personaje hechas por la cultura popular y por la propia compañía¹¹⁹. También cabe destacar su manera de referirse a los otros dos pacificadores de Japón, vasallos suyos, *saru* (猿, mono) para Hideyoshi y *tanuki* (狸, mapache japonés) para Ieyasu, apodos cuya autoría atribuye a Nobunaga con frecuencia la cultura popular. Respecto al primero, el Museo de Arte de Tokugawa conserva una carta manuscrita del *daimyō* para la esposa legítima de Hideyoshi, Nene, con motivo de una visita, en la que se refiere al general de manera despectiva como *hage nezumi* (“rata calva”)¹²⁰, aunque no se han encontrado pruebas de que le aplicara el sobrenombre de “mono”. En cuanto al mote de Ieyasu, su origen parece remontarse a una obra *bunraku jidaimono*¹²¹ titulada *Hachi jin shugo no honjō* (八陣守護城) escrita por Nakamura Gyogan y Sagawa Tōta y estrenada en 1807 en Osaka¹²². A finales del periodo Edo (1603-1868) existía un gran malestar social provocado por el declive de la dinastía Tokugawa, siendo frecuente en las obras de teatro la aparición de personajes históricos con los nombres ligeramente alterados a través de los que se criticaba el poder establecido evitando la censura del gobierno¹²³. Esta pieza en concreto trata de las intrigas de Ieyasu para acabar con los Toyotomi y de su asesinato por envenenamiento de Katō Kiyomasa, protagonista y héroe; el origen del mote parece encontrarse al final de esta obra, en la que se refieren a Ieyasu como *tanuki oyaji* (狸親仁, “viejo mapache japonés”)¹²⁴, un apelativo utilizado para designar a alguien taimado.

119 BONILLO, C.: «Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico», en Jiménez Alcázar, J. F. y Rodríguez, G. F. (coords.), *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, EDITUM, 2018, pp. 35-57.

120 *Tokugawa Art Museum*: 織田信長書状 おね宛 (*Oda Nobunaga shōjō One ate*, Carta de Oda Nobunaga dirigida a One [t.a.]). <https://www.tokugawa-art-museum.jp/exhibits/planned/2016/0714/post-12/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

121 *Bunraku* (文楽) es el término moderno que se utiliza para denominar al *jōruri ningyō* o canto con muñecos, caracterizado por la utilización de marionetas específicas para la actuación, la presencia de un narrador o *tayu*, el acompañamiento musical del *samisén* y sus cuidadas narraciones. Durante la época Edo llegó a haber un género llamado *jidaimono*, ambientado en el periodo anterior a la unificación de los Tokugawa y cuya temática eran los conflictos de esa época. KEENE, D.: *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre*, Nueva York, Kodansha, 1974.

122 *Noda Public Library*. <https://www.library-noda.jp/homepage/digilib/wako/317.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

123 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, Pressas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010, pp. 767-819, espec. p. 784.

124 La referencia se ha encontrado en una colección de textos de obras de *kabuki* com-

~ Ilustración 14 ~



Oda Nobunaga resucitado en *Nioh* (izquierda) y flashback en el que aparece Sen no Rikyū con su característico gorro (derecha).

4. LA AMBIENTACIÓN DE UNA FANTASÍA OSCURA. LAS LOCALIZACIONES DE *NIOH*

La ambientación es otro de los aspectos fundamentales de cualquier videojuego, y uno de los que más influye para sumergir al jugador en su mundo. Este apartado recoge un análisis de las localizaciones clave del juego siguiendo el recorrido que hace William en su viaje, desde el sur del archipiélago hasta la isla principal de Honshū, dividido en cinco zonas: Kyūshū, Chūgoku, Kinki, Tōkai y Ōmi, además de algunos escenarios que se repiten en varias de ellas.

El primer emplazamiento que visita William es Kuroshima, en el área de Kyūshū, adonde también llegó a la deriva el personaje histórico William Adams, como se ha comentado en el apartado anterior. Propiedad de la familia Matsura, desde el año 1300 era utilizada por piratas como fondeadero, siendo también piratas los primeros enemigos a los que se enfrenta el jugador. Fue uno de los territorios afectados por las Guerras Ōnin y, debido a su localización remota en el extremo sur del archipiélago, fue de los primeros lugares en recibir extranjeros, como el misionero jesuita Francisco Javier, sirviendo también como lugar de escondite para los cristianos ocultos (*kakure kirishitan*, 隠れキリシタン)¹²⁵. En 1580, Hideyoshi les concedió diversos títulos como premio por

pilada por Atsumi Seitarō, crítico de obras *kabuki* y de *hōgaku* (música tradicional japonesa). Las obras de *kabuki* solían tomar prestados sus textos de las obras de *bunraku*. SEITARŌ, A: «*Hachi jin shugo no honjō*», 日本戯曲全集 第二十八卷 (*Nihon Gigyoku Zenshū. Dai ni jū hachi ken*; Compendio de obras de teatro japonesas. Vigésimo octavo tomo [t.a.], Tokio, Shunyōdō, 1928-1923, pp. 361-408, espec. p. 404.

¹²⁵ Nombre que reciben los cristianos japoneses que, tras la Rebelión de Shimabara (1637-1638) y la prohibición absoluta del cristianismo, siguieron practicando su religión en se-

su incansable esfuerzo contra los piratas, ocasión en cuyo honor se construyó una mansión¹²⁶ que aparece representada detalladamente en el videojuego y que constituye el primer edificio de envergadura que puede visitar el jugador.

~ Ilustración 15 ~



Capturas de pantalla de Kuroshima en *Nioh*: la playa (izquierda) y la mansión (derecha).

También en la provincia de Kyūshū William visita el santuario Dazaifu Tenmangū, construido encima de la tumba de Sugawara no Michizane (845-903), conocido como Tenjin “Dios del Estudio”¹²⁷. Michizane nació en Kioto y desde pequeño destacó en los estudios gracias a su talento y esfuerzo, convirtiéndose en un gran erudito y político. Debido a intrigas de la Corte Imperial, fue acusado de un crimen que no había cometido por Fujiwara no Tokihira, degradado y obligado a trasladarse desde Kioto hasta la región de Dazaifu sin siquiera despedirse de su familia. Aunque no tenía dinero ni para vestirse ni para comer, se dedicó a rezar por el bienestar del emperador y por la paz en el mundo, siendo santificado tras su muerte¹²⁸. Haciendo referencia a esta historia, en la descripción del lugar que proporciona el videojuego a la entrada del nivel se habla de que “se construyó originariamente para aplacar a un en-

creto en las islas más al sur de Japón, sobre todo en la zona de Nagasaki. Salieron a la luz tras la Revolución Meiji (1868-1912), cuando volvió a legalizarse el cristianismo. HOFFMAN, M.: «Japan's *Hidden Christians*», *The Japan Times*. 23 diciembre 2007. <https://www.japantimes.co.jp/life/2007/12/23/general/japans-hidden-christians/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

126 黒島観光協会・黒島の歴史 (*Kuroshima Kankō Kyōkai – Kuroshima no rekishi*; Asociación Turística de Kuroshima – Historia de Kuroshima [t.a.]). <http://kuroshimakanko.com/about/history/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

127 *Dazaifu-Tenmangu Official Site*. <https://www.dazaifutenmangu.or.jp/about>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

128 *Dazaifu Fureai Museum: 太宰府の歴史 (Dazaifu no rekishi*; La historia de Dazaifu [t.a.]). <https://dazaifu-bunka.or.jp/info/history/detail/6>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

furecido espíritu decidido a vengarse”. La estructura del santuario, con islotes en medio de un lago conectados mediante puentes, la amplia avenida principal flanqueada por linternas y tablones para colocar los *ema* (絵馬)¹²⁹, así como el edificio central, han sido modelados con minuciosidad. Se ha fantaseado, sin embargo, con las cámaras subterráneas del templo, una tumba monumental llena de tesoros y monstruos que hace referencia al sepulcro de Michizane sobre el que está construido el lugar de culto real.

～ Ilustración 16 ～



Capturas de pantalla del Santuario Dazaifu Tenmangū en *Nioh*: estructura de puentes que lleva al templo (arriba izquierda), edificio (arriba derecha) y calle principal (abajo izquierda), y tumba subterránea ficticia (abajo derecha).

Pasando a la zona de Chūgoku, el santuario de Itsukushima, en la isla sagrada de Miyajima, es uno de los destinos turísticos más visitados y recono-

129 Pequeñas tablillas que se cuelgan en tablones a la entrada de los santuarios en las que la gente puede escribir sus deseos al dios. Aunque la forma más habitual es de tablillas de madera, dependiendo de la deidad a la que esté consagrada pueden tener distintas formas (caballo, zorro...) o incluso estar hechas en otros materiales, como conchas de mar. La teoría popular dice que, cuanto más alto cuelgues el *ema*, más posibilidades tienes de que se conceda tu deseo. *Okumiya-jinja*: ここ一番の願いを込める! 絵馬の起源と書く時の心構え (*Koko ichiban no negai wo komeru! Ema no kigen to kaku toki no kokorogamae*; ¡Pon aquí tu mayor deseo! Origen de los *ema* y disposición de ánimo a la hora de escribirlos [t.a.]). <https://okumiya-jinja.com/column/column007/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 17 ~



Capturas de pantalla de Itsukushima en *Nioh: torii* en el agua (arriba izquierda) y distintas vistas del templo, incluido el *takabutai* (高舞台) o escenario elevado para las danzas rituales (abajo derecha).

cibles debido a su *torii* (鳥居)¹³⁰ gigante construido en la playa, que parece erigirse en medio del agua cuando sube la marea. Construido por Saeki Kuramoto en el año 593, el nombre significa “el dios que está santificado en Miyajima”. En 1146, el noble Taira no Kiyomori fue nombrado protector de la isla, empezando labores de reconstrucción que le dieron el aspecto que tiene actualmente, al estilo de las mansiones palaciegas de la época. Considerado un lugar sagrado, en un principio no podían construirse viviendas en la isla por ser adorada como un dios, a lo largo de los años se encomendó su protección a distintas familias, siendo también escenario de importantes batallas, como la Batalla de Itsukushima (1555) entre el clan Mōri y el clan Ōchi¹³¹. En el juego

130 Formados por dos pilares verticales unidos en su parte superior por otro pilar horizontal, constituyen la entrada a los recintos sagrados de la religión sintoísta. Suelen estar pintados de color rojo (aunque no es obligatorio) y el material más utilizado es la madera. IMSON, H., KAHNG, A. y LEKSON, V.: «Torii and Water: A Gateway to Shinto», *All Undergraduate Student Research*, California, Universidad de Pepperdine, 2012, <https://digitalcommons.pepperdine.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1076&context=sturesearch>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

131 *Miyajima Tourist Association: History of Miyajima*. <http://www.miyajima.or.jp/english/history/miyajimahistory.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

se ha representado con detalle, *torii* sumergido incluido, hasta el punto de que al recorrer el nivel el jugador tiene la sensación de estar paseando por una versión decadente y maldita del santuario. El objetivo del jugador también está relacionado con la historia mítica del templo real: en el vestíbulo Misen (弥山 霊火堂, *Misen reikadō*) arde el *kiesu no hi* (消えずの火, “Fuego Eterno”) que, según se comenta, no se ha extinguido desde que fue encendido por primera vez en el siglo IX; en el juego la misión de William es volver a encender las linternas sagradas para espantar al *yōkai* que se ha apoderado del recinto, devolviendo al lugar su protección divina.

Una de las primeras zonas desbloqueables del área de Kinki es el castillo de Shigisan, considerado en su tiempo uno de los castillos de montaña más grandes de Nara. Construido en 1536 por el *daimyō* Kizawa Nagamasa, fue posteriormente reconstruido por Mastunaga Hisahide (1510-1577) en 1559¹³². Acabó en ruinas en 1577 cuando Matsunaga traicionó a Nobunaga, negándose además a entregarle su tetera *Hiragumo*, un utensilio muy valioso de la ceremonia del té con forma de araña codiciado por ambos¹³³; los arácnidos, de hecho, son los enemigos predominantes en este nivel, apareciendo también el propio Matsunaga (en una casita del té fantasmal) y siendo el objetivo de William reunir los distintos fragmentos de la preciada tetera.

Especialmente interesante es la casa tradicional japonesa adyacente al castillo, una construcción inusual ya que los *daimyō* y sus familias solían vivir en el edificio principal. Aunque en la actualidad sólo se conservan ruinas de la fortaleza, en un mapa del periodo Edo (1603-1868) encontrado en la ciudad de Ikaruga está marcada una edificación como la Mansión de Matsunaga (松永 屋敷, *Matsunaga yashiki*), donde se piensa que debía de residir el *daimyō*¹³⁴. En el juego esta residencia es fiel a las características de las casas nobles del siglo XVI¹³⁵, con estructura de madera, amplias habitaciones con suelo de *tatami*

132 *Nara Prefecture: 信貴山城の歴史* (*Shigisan-jō no rekishi*; La historia del castillo Shigisan [t.a.]). <http://www.pref.nara.jp/miryoku/ikasu-nara/naranoshiro/shigisanjo/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

133 También conocida como 古天明平蜘蛛 (*Kotenmyō Hiragumo*), fue una tetera para la ceremonia del té fabricada antes del periodo Momoyama (1568-1600). Una preciada posesión de Matsunaga Hisahide, se dice que Oda Nobunaga intentó convencerle en varias ocasiones para que se la diera. 松永久秀が愛した「古天明平蜘蛛」とは!? (*Matsunaga Hisahide ga aishita 'Kotenmyō Hiragumo' to ha!?*; ¿Qué era la *kotenmyō hiragumo* que amaba Matsunaga Hisahide!? [t.a.]), <http://ブランド買取業界勢力図.com/hiragumo/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

134 *Nara Prefecture...*, *op. cit.*

135 ИТОH, T.: *Traditional Domestic Architecture of Japan*, Nueva York, Weatherhill, 1972.

~ Ilustración 18 ~



Capturas de pantalla de Shigisan en *Nioh*.

delimitadas por paredes corredizas o *fusuma*, que a su vez se separan del exterior por los *shōji*, conectando el interior de la casa con la naturaleza; la parte central de la casa aloja un *tsuboniwa* o jardín de interior, numerosos biombos decorados con escenas naturalistas y en los *tokonoma* o pequeños espacios decorativos de las habitaciones, pintados con los tonos dorados típicos de la escuela Kanō¹³⁶, pueden apreciarse cajas lacadas y rollos colgantes o *kakimono* de caligrafía. Otros detalles, como la cocina situada en una habitación aparte con suelo de madera, o los colgadores para *kimono*, están también representados, si bien las aguas termales de la parte trasera de la casa eran un lujo poco frecuente, seguramente inexistente en la edificación original.

El Monte Hiei y Honnōji, relacionados ambos con Nobunaga, son otras dos áreas de la región de Kinki de gran importancia histórica, además de sendos niveles en el videojuego. El primero está relacionado con una de sus campañas más famosas, la que se suele utilizar para ejemplificar su crueldad. En una batalla anterior, Nobunaga había mandado una carta a los monjes guerreros del templo Enryaku-ji, donde les pedía ayuda y les avisaba de las terribles consecuencias si se negaban a prestársela. Dado que los monjes se negaron, en 1571

ITOH, T.: *The Elegant Japanese House: Traditional Sukiya Architecture*, Nueva York, Weatherhill, 1982. KANUZA, I.: *Japanese Homes and Lifestyles: An Illustrated Journey Through History*, Tokio, Kodansha International, 2000. MURATA, N.: *La casa japonesa. Arquitectura e interiores*, Palma de Mallorca, Cartago, 2000.

136 Escuela de pintura que duró más de trescientos años, desde el siglo XVI hasta mediados del siglo XIX, realizada por la familia Kanō. Es de especial importancia la labor de Kanō Eitoku (1543-1590), nieto del fundador Kanō Masanobu (1434-1530), cuyo dinámico estilo fue muy del gusto de los señores feudales del periodo Momoyama (1568-1600). Su estilo se caracteriza por las representaciones de paisajes y de animales sobre fondos dorados, considerándose una de las cumbres del hiperdecorativismo japonés. *The Kano School of Painting*. https://www.metmuseum.org/toah/hd/kano/hd_kano.htm. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 19 ~



Capturas de pantalla de la Mansión de Matsunaga en *Nioh*.

Nobunaga decidió hacer una expedición punitiva a su base, el Monte Hiei, considerado el centro espiritual de la capital imperial —aunque su función se había deteriorado mucho en los últimos años, convirtiéndose en un lugar de reunión para las sectas budistas más beligerantes—. En esta campaña, no sólo ordenó matar a los monjes guerreros y prender fuego a sus numerosos templos, los Veintiún Templos de Sannō, sino que también ordenó dar muerte a los civiles que habitaban en el monte, incluyendo mujeres, ancianos, niños y estudiosos. Se persiguió a los supervivientes y no se hicieron prisioneros¹³⁷. A pesar de la destrucción que causó, en la actualidad todavía pueden visitarse varios templos repartidos por la montaña¹³⁸, y algunos de ellos, como la Pagoda Este o el Vestíbulo de Amida, son similares a los representados en el videojuego.

En cuanto al templo de Honnōji, debido al estado ruinoso y a la abundante nieve que lo cubren durante toda la visita de William, resulta difícil discernir con qué precisión lo han reproducido. Resulta curioso, no obstante, que se haya optado por modelar el complejo en su conjunto, compuesto por varios edificios, portones y jardines¹³⁹, en vez de limitarse a mostrar el vestíbulo principal, como

137 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, pp. 164-166.

138 *Osaka Convention and Tourism Bureau: Mount Hiei*. <https://osaka-info.jp/en/page/mount-hiei>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

139 *Daibonzan Honnōji: 境内のご案内 (Kyōnai no go-annai; Información del recinto interior*

~ Ilustración 20 ~



Capturas de pantalla del Monte Hiei en *Nioh*.

suele ser habitual. También es destacable la aparición de Kichō, la esposa de Nobunaga, también presente brevemente en un tráiler de *Nioh 2*, asociada con las mariposas debido a su nombre de soltera que incluye el símbolo de este insecto.

~ Ilustración 21 ~



Capturas de pantalla del Templo de Honnōji en *Nioh*.

La provincia de Iga, en el área de Tōkai, se corresponde en el juego con el pueblo oculto de los *ninja* de Iga, un enclave secreto donde se decía que residía este misterioso grupo de asesinos que utilizaba técnicas legendarias. Históricamente no están claros los orígenes del *ninjutsu* o técnicas *ninja*, aunque las leyendas lo remontan a las épocas del emperador Shōtoku (574-622) y del héroe Minamoto no Yoshitsune (1159-1189). En el caso de Iga, los *ninja* empezaron su actividad en el periodo Kamakura (1185-1333)¹⁴⁰ y tienen su origen

[t.a.]. <http://www.kyoto-honnouji.jp/info/index.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

140 MASS, J. P.: «The Kamakura *bakufu*», en Yamamura, K. (ed.), *The Cambridge History of*

en los *akutō* (悪党), señores de la tierra que se rebelaban y causaban estragos contra la autoridad de los templos y los nobles. Entre ellos, había muchos practicantes del *shugen-dō* (修験道)¹⁴¹, una religión mezcla de sintoísmo y budismo fuertemente vinculada a la naturaleza con muchos lugares de culto en Iga, y aprovechaban sus frecuentes peregrinaciones por las montañas para hacer escaramuzas y actuar como informantes. Durante el periodo Muromachi (1333-1573) pasaron a ser mercenarios, convirtiéndose en guardaespaldas y espías durante el más pacífico periodo Edo (1603-1868)¹⁴². El pueblo oculto de Iga es, por tanto, un lugar mítico, en el que los diseñadores del videojuego han podido dejar volar su imaginación y, aunque las viviendas y su decoración están inspiradas en las casas y jardines tradicionales japoneses, se han incluido numerosas trampas, trampillas, paredes falsas, habitaciones ocultas y muros rotatorios. Es recurrente el tema de las ranas, siendo también este anfibio el jefe final del nivel. La relación de los *ninja* con las ranas seguramente surgiera a partir de la novela *Jiraiya Gōketsu Tan* (児雷也豪傑譚, *La Leyenda de Jiraiya el Galante*) escrita entre 1839 y 1868 por Mizugaki Egao e ilustrada por el maestro del *ukiyo-e* Utagawa Toyokuni, que cuenta la historia del ladrón caballeroso Jiraiya de ascendencia noble que aprende a utilizar técnicas de un *yōkai* sapo¹⁴³. Adaptada a obra de teatro *kabuki* en 1852, con el tiempo este ladrón evolucionó a *ninja*, ya que en 1921 se estrenó una película titulada *Gōketsu Jiraiya* donde ya se le identificaba con este grupo¹⁴⁴.

También en Tōkai William visita la provincia de Futamata, a primera vista una región boscosa de gran belleza, aunque con pocos elementos distintivos. El elemento clave es el templo que se visita en la segunda parte del nivel, y aunque

Japan Volume 3 – Medieval Japan, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1990, pp. 46-88.

141 *Shogoin Temple: About Shugen-do*. <https://shogoin.or.jp/ascetie.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

142 *Ninja Museum of Igaryu (Iga-Ueno Tourist Association)*: 伊賀忍者の歴史 (*Iga ninja no rekishi*); Historia de los ninja de Iga [t.a.]. <http://iganinja.jp/2007/12/post-43.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

143 文部科学省情報ひろば企画展示「ぼくらのヒーローは古典から生まれた!! (*Monbukagakushō jōhō hiroba kikaku tenji 'bokura no hiirō ha koten kara umareta!!*); Plan de Exhibición del Espacio Informativo del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología ‘¡¡Nuestros héroes nacieron de los clásicos!!’ [t.a.]. https://www.nijl.ac.jp/event/img/7451167e8d496ec751df1_0307b6bf47ecfaab379.pdf. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

144 *IMDB: Gōketsu Jiraiya*. <https://www.imdb.com/title/tt00488015/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 22 ~



Capturas de pantalla del pueblo oculto de Iga en *Nioh*, con una habitación invertida (izquierda) y la antesala al jefe final con estatuas de ranas y el símbolo de *shinobi* (derecha).

nunca se nombra, puede asegurarse con poco género de dudas que se trata del Kiyotake-*ji*, construido en honor del primogénito de Ieyasu, cuya trágica historia es mencionada en el videojuego y se entrelaza con la jugabilidad. Siendo todavía rehén del clan Imagawa, casaron a Ieyasu con Tsukiyama-*dono*, quien le dio un hijo, Matsudaira Nobuyasu (1559-1579), su primogénito. Tras la derrota del clan en Okehazama en 1560 Ieyasu firmó la Alianza Kiyosu (清州同盟, *Kiyosu dōmei*) con Nobunaga, separándose definitivamente de los Imagawa y desposando a Nobuyasu con una de las hijas de su nuevo aliado, Toku-*hime*. Años después, en 1579, Toku-*hime* envió una misiva a su padre informándole de que su suegra, Tsukiyama-*dono*, estaba conspirando con Takeda Katsuyori (1564-1582), su enemigo; Nobunaga montó en cólera y ordenó la ejecución de madre e hijo. Ieyasu priorizó su alianza con Nobunaga sobre la seguridad de su familia, y ordenó la ejecución de su mujer, cerca del lago Sanaru, y la de Nobuyasu, quien cometió *seppuku* en el castillo Futamata. Su tumba se encuentra en el templo Kiyotake-*ji*, construido específicamente por Ieyasu para honrarle tras su muerte¹⁴⁵. El jefe final de este nivel es, de hecho, Tsukiyama-*dono* quien, corrompida por el dolor y convertida en ogra, sigue llorando la muerte de su hijo. La estructura del templo, con sus distintos edificios, los portones decorados con el *mon* de la familia Tokugawa, el santuario trasero construido cerca de un lago decorado con un puentecillo, así como la torre de vigía se encuentran fielmente representados en el videojuego.

145 «築山殿と松平信康の悲劇」(*Tsukiyama-dono to Matsudaira Nobuyasu no bigeki*; La tragedia de Tsukiyama-*dono* y de Matsudaira Nobuyasu [t.a.], *Hamamatsu City*. 17 agosto 2016. https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/miryoku/naotora/pr/plus/07_20160817.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 23 ~



Capturas de pantalla del Kiyotake-ji en la región de Futamata en *Nioh* (izquierda) y su comparación con imágenes del templo en la realidad (derecha).

Respecto a otros castillos que se visitan durante la aventura, el Castillo de Edo presenta la particularidad de que está a medio construir, con parte de la estructura levantada pero donde abundan los andamiajes y materiales de obras. La primera versión de esta fortaleza fue construida en 1457 por el general Ōta Dōkan (1432-1486), cuando la provincia de Edo tenía poca importancia estratégica. Tras su conquista, Hideyoshi le cedió el territorio a Ieyasu, quien empezó las renovaciones y ampliación del edificio en 1590, completándose en 1640. Desgraciadamente, se quemaría en el Gran Incendio de Meireki de 1657, reconstruyéndose en 1659 para volver a arder en 1863; no volvió a reconstruirse, y lo que quedó del edificio forma parte en la actualidad del Palacio Imperial en Tokio. En cualquier caso, en la época que nos ocupa es dudoso que las obras estuvieran tan avanzadas, ya que no fue hasta 1604 cuando se hicieron públicos los planos para su reconstrucción, se excavó el río y se construyó Nihonbashi, siendo en 1605 cuando empezaron a transportarse madera, piedras y otros materiales para su construcción¹⁴⁶.

146 CHIKUMA, M.: «江戸城の建設・日本最大の城郭づくり進む」(*Edo-jō no kensetsu – Nihon saidai no jōkaku dukuri susumu*, El levantamiento del castillo de Edo – Continúa la construcción de la fortaleza más grande de Japón [t.a.]), *Token*, 662, 2003, http://www.token.or.jp/magazine/g200306/g200306_2.htm. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 24 ~



Capturas de pantalla del castillo de Edo en *Nioh* todavía en obras, pero en un estadio de la construcción muy avanzado.

Pasando a la última región del juego, Ōmi, uno de los enclaves destacados es el Monte Ibuki, cuya historia se relaciona también con el *daimyō* Nobunaga. En la era Eiroku (1558-1570), estando Nobunaga en el castillo de Azuchi, los misioneros cristianos pidieron una audiencia porque querían un lugar donde cultivar plantas medicinales. Nobunaga les dio cincuenta hectáreas en este monte para que tuvieran un jardín medicinal, donde se dice que llegaron a plantar más de tres mil variedades¹⁴⁷. Durante la persecución de los cristianos el jardín quedó desatendido, aunque parece que algunas de las plantas siguieron creciendo en libertad, pues durante el periodo Meiji (1868-1912) todavía se vendían medicinas que decían venir de allí¹⁴⁸. Esta relación con la medicina aparece en el videojuego, donde el monje Tenkai sana a Mitsunari tras la batalla ofreciéndole agua del monte. Tampoco es casual la gran cantidad de templos dispersos por el camino con los que se encuentra el jugador, ya que el Monte Ibuki es una montaña sagrada que aparece tanto en el *Kojiki* (古事記)¹⁴⁹ como

147 NANGO, K.: «The narrative of the missionaries and Marketing in the Edo: Ibukimogusa», *Promis: Reserach Center for Promoting Intercultural Studies of Kove University*, 1, 2017, pp. 28-41.

148 *Ibukiyama Driveway*. <http://www.ibukiyama-driveway.jp/enjoy/herb/index.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

149 Es el texto histórico más antiguo que se conserva de Japón, redactado en el año 712 por Ō no Yasumaro, a petición de la emperatriz Genmei (707-715), que recoge la historia y mitos fundaciones de Japón para centralizar al pueblo a través de la formación de una consciencia común lograda a través de una historia y de un pasado compartidos. BONILLO, C.: «El *Kojiki* y la impronta de las principales deidades del panteón sintoísta en el arte – Introducción», *Ecos de Asia*. 9 noviembre 2018. <http://revistacultural.ecosdeasia.com/kojiki-la-improtanta-las-principales-deidades-del-panteon-sintoista-arte-introduccion/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. En él se cuenta que el héroe Yamato-Takeru va a matar a la deidad salvaje del Monte

en el *Nihongi* (日本紀)¹⁵⁰, libros que sientan las bases de la religión sintoísta, en los que se habla de cómo la montaña quedó rodeada por la niebla debido a la maldición de un dios; en un mapa del periodo Edo (1603-1868), además, aparecen localizados los numerosísimos templos que se construyeron en sus laderas, muchos de ellos desaparecidos a día de hoy¹⁵¹.

~ Ilustración 25 ~



Captura de pantalla del Monte Ibuki en *Nioh* (izquierda) y mapa del Monte Ibuki del periodo Edo con los templos marcados en rosa y rojo (derecha).

La última localización de Ōmi es el castillo de Azuchi, construido entre 1576 y 1579 por Nobunaga y símbolo de su poder. Este castillo no se conserva, por lo que existen diversas interpretaciones del mismo¹⁵², aunque suelen man-

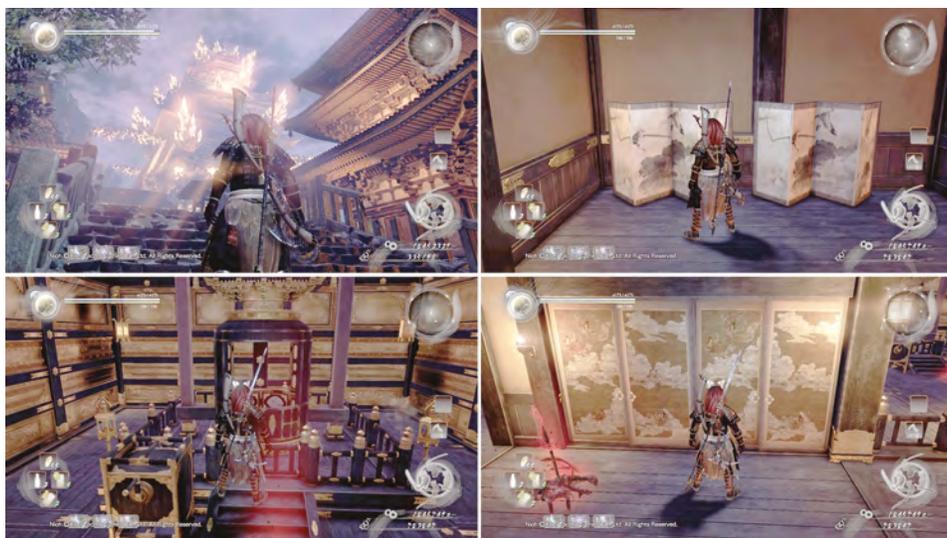
Ibuki, pero cuando el señor de la montaña se convierte en un jabalí blanco para detenerle Yamato lo ignora, causando su ira y una lluvia torrencial. CHAMBERLAIN, B. H.: «Vol. II.- Sect. LXXXVIII.-Emperor Kei-Kō (Part XIII.- Yamato-take Meets the Deity of Mount Ibuki)», *Translation of Ko-ji-ki or Records of Ancient Matters*, Kobe, J. L. Thompson, 1932, pp. 260-262.

150 También conocido como *Nihon Shoki* (日本書記) fue escrito en el año 720 para asentar los fundamentos de la religión sintoísta. Se trata de una versión revisada del *Kojiki*, modificando ligeramente la parte mitológica e incluyendo numerosas referencias a los clásicos chinos. *Biblioteca Digital Mundial: Crónica de Japón*. <https://www.wdl.org/es/item/11835/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. Podemos encontrar la referencia al Monte Ibuki durante la narración de las aventuras del emperador Keikō. Se habla de una deidad salvaje que Yamato-dake no mikoto va a matar. Para evitarlo, el señor de la montaña se convierte en serpiente gigante, pero Yamato lo ignora, por lo que el señor de la montaña hace caer una lluvia torrencial y lo cubre todo de niebla. «VII. Keikō», *Nihongi*, Londres, The Japan Society, 1896, pp. 188-213, espec. 208.

151 TSUTSUI, A.: «江戸時代に描かれた伊吹山の図」(*Edo-jidai ni egakareta Ibuki-yama no chizu*; Mapa del Monte Ibuki dibujado en el periodo Edo [t.a.]), *Mt. Ibuki Nature Network*. 1 marzo 2012. <https://www.digitalsolution.co.jp/nature/ibuki/Information/old-story/ibukiya-ma-kochizu.htm>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

152 ERDMANN, M. K.: *Azuchi Castle: Architectural Innovation and Political Legitimacy in Sixteenth-Century Japan*, Tesis, Dpto. de Historia del Arte y Arquitectura, Universidad de Har-

~ Ilustración 26 ~



Capturas de pantalla del castillo de Azuchi en *Niob*: vista exterior (arriba izquierda), habitación con biombos (arriba derecha), ascensor central (abajo izquierda) y *fusuma* decorados de la última planta (abajo derecha).

tener la planta octogonal de su segundo piso (empezando por arriba), rasgo característico que también se respeta en el videojuego incluso si, como bastión del jefe final, el resto de la estructura ha sido muy alterada. El interior del castillo, por su parte, es bien conocido gracias a las exhaustivas descripciones conservadas en *La Crónica de Nobunaga*¹⁵³ y más sucintamente en la *Historia de Japam*¹⁵⁴, ya que Nobunaga organizó varias visitas para mostrar el esplendor de su nueva residencia a sus invitados. La estructura de madera, con las robustas columnas decoradas con motivos dorados, así como los *fusuma* de la última planta ornados con vistosas representaciones de leyendas chinas son aspectos que se representan en el videojuego, si bien se ha añadido un voluminoso ascensor a base de poleas en el centro que nunca se construyó. En general, lo cierto es que la decoración del castillo en el videojuego, aunque lujosa, no hace

vard, Cambridge, 2016, <https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/33493525/ERDMA-NN-DISSERTATION-2016.pdf?sequence=1>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

153 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, pp. 254-258.

154 FRÓIS, L.: «De como o P.º Vizitador foi ao Miaco visitar Nobunanga e dahi foi vre outra vez a Anzuchiyama [116r]», en Wicki, J. (ed.), *Historia de Japam Vol. 3 (1578-1582)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silva, 1982, pp. 254-263, espec. pp. 257-258.

justicia a las descripciones de Gyūchi y de Fróis, en las que se habla de suntuosas salas sostenidas por infinidad de columnas, decoradas con paisajes en miniatura o *bonsan* (盆山) y coloristas murales y biombos obra de Kanō Eitoku —vistas panorámicas, flores y árboles, acantilados, caballos, palomas, gansos alzando el vuelo...—¹⁵⁵, siguiendo el estilo hiper decorativista y recargado muy del gusto de los señores del periodo Azuchi-Momoyama (1574-1615).

A los escenarios específicos analizados hasta ahora es preciso añadir aquellos comunes a las distintas áreas del juego, y que suelen servir como escenario a los tutoriales y misiones secundarias. Uno de ellos es el *dōjō* en el que el jugador puede aprender a manejar los nuevos movimientos de William, aunque también es el lugar donde te enfrentas a los maestros de cada arma del juego. Lo cierto es que su presencia constituye un anacronismo, ya que los *dōjō* se establecieron como sistema de entrenamiento tras la unificación de Japón cuando, en ausencia de guerra, empezaron a desarrollarse técnicas que estaban orientadas a mostrar la determinación de la clase guerrera más que a ganar combates reales¹⁵⁶. A pesar del aspecto del lugar, que remite a los *dōjō* del periodo Edo (1603-1868), en la versión japonesa del juego utilizan el término más general de *shūgyōjō* (修行場, “lugar de entrenamiento”) para evitar inexactitudes.

~ Ilustración 27 ~



Capturas de pantalla del *dōjō* en *Nioh*.

Algo similar ocurre con el escenario de los baños públicos, ya que la llamada “cultura de los baños” empezó en el periodo Edo (1603-1868) con la aparición

155 GYŪICHI, Ō.: *The Chronicle of Lord...*, *op. cit.*, p. 254.

156 UOZUMI, T.: «第1章・武道の歴史とその精神(概説)» (*Dai ichi shō – Budō no rekishi to sono seishin [gaisetsu]*); Capítulo primero – Historia de las artes marciales y su espíritu [resumen] [t.a.], *International Budo University*, 1, 2008, pp.8-40, https://www.budo-u.ac.jp/laboratory/material/pdf/budouronsyu_1-1.pdf. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 28 ~



Capturas de pantalla de los baños públicos en *Nioh*.

de las ciudades¹⁵⁷, a los que podían acudir personas de todas las clases sociales (un comentario que aparece en la descripción del lugar en el videojuego). Sin embargo, en el siglo VI no existían baños individuales en las casas ni en los pueblos, circunscribiéndose al recinto de los templos, en los que los monjes utilizaban los baños para purificarse y la población podía ir a visitarlos. En el periodo Kamakura (1185-1333) empezaron a utilizarse los baños para curar enfermedades, y durante el periodo Muromachi (1333-1573) pasaron a utilizarse como lugares de reunión y para la celebración de banquetes, siendo el precedente de los baños públicos modernos¹⁵⁸.

Otro escenario habitual en las misiones secundarias es el puente Ohashi (大橋) que podría traducirse como Gran Puente. Se trata de una alusión a la leyenda de la pelea en el Puente Gojō entre el monje del Monte Hiei Musashibō Benkei (1155-1189), que estaba allí apostado atacando a samuráis porque quería conseguir mil *katana*, y el joven Ushiwakamaru (más conocido como Minamoto no Yoshitsune); tras la victoria de este último, Benkei se convirtió en su fiel subordinado¹⁵⁹, dando lugar a una de las parejas de guerreros más famosas de Japón.¹⁶⁰ Este puente existe en la actualidad en Kioto con el nombre de *Gojō*

157 *National Museum of Japanese History*: 近世の湯屋・風呂屋 (*Kinsei no yūya-furoya*; Baños y casas de baño de la era moderna [t.a.]). <https://www.rekihaku.ac.jp/outline/publication/rekihaku/142/witness.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

158 «サウナと歴史 日本の蒸気浴の歴史～中世～» (*Sauna to rekishi Nihon no jōkiyoku no rekishi – chūsei-*; Historia de la sauna, historia de los baños de vapor en Japón – Edad Media- [t.a.]), *Studies on Sauna*. 25 enero 2019. <https://saunology.hatenablog.com/entry/2019/01/25/120000>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

159 *Bunka Digital Library (Japan Arts Council)*: 五条大橋・義経と弁慶の出会い (*Gojō Ōhashi, Yoshitsune to Benkei no deai*; Gran Puente Gojō, el encuentro de Yoshitsune y Benkei [t.a.]). <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/exp5/swf/cntd.swf>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

160 Esta historia ha sido adaptada a numerosas obras de *bunraku*, teatro *nō* y *kabuki*,

Ōhashi (五条大橋)¹⁶¹, lo que nos remite al videojuego. La misión secundaria *The Battle of Ōhashi Bridge* consiste, de hecho, en detener a un espíritu vestido al estilo de los monjes guerreros que ha aparecido en el puente y que roba las armas de los samuráis que lo cruzan, una clara referencia a este personaje histórico.

～ Ilustración 29 ～



Capturas de pantalla del escenario Ohashi en *Nioh*.

En cuanto al escenario conocido como Taisha, está inspirado en las tumbas monumentales o *kofun* (古墳) construidas por la clase dirigente del periodo del mismo nombre entre los siglos III y VI. La entrada y los ataúdes de piedra, así como la costumbre de dejar los tesoros del difunto alrededor en la cámara más profunda son detalles correctos, aunque las tumbas originales tenían pasillos más estrechos¹⁶². También aparecen los *haniwa* (埴輪)¹⁶³, figuras de terracota huecas que solían ponerse en la parte superior de estos sepulcros para absorber el agua y evitar su derrumbamiento y, aunque su aspecto en el videojuego se corresponde con el de los artefactos históricos, en *Nioh* se reparten por todo el nivel y actúan como trampas, envenenando o quemando al jugador.

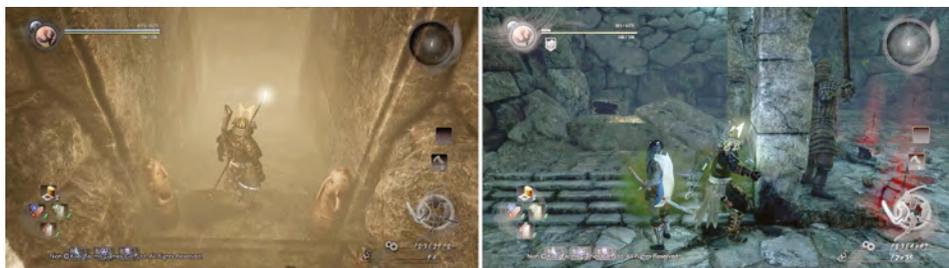
ukiyo-e... hasta en el *Gion-matsuri*, celebrado en Kioto y considerado uno de los tres festivales más importantes de Japón, hay una carroza dedicada a este famoso episodio. *Hashibenkei-Yama*. <http://www.gionmatsuri.or.jp/yamahoko/hashibenkeiyama.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

161 *Kyoto Prefecture Tourism Guide: Gojō Ōhashi*. https://www.kyoto-kankou.or.jp/info_search/?id=129&r=1567850809.0556. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

162 *Moza-Furuichi Kofun Group: 古墳の中はどうなっているの (Kofun no naka ha dō natteiru no; ¿Cómo es el interior de un kofun? [t.a.])*. http://www.mozu-furuichi.jp/jp/column_qa/vol006.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

163 *Moza-Furuichi Kofun Group: 埴輪にはどんな種類があるの (Haniwa ni ha donna shurui ga aru no; ¿Qué tipos de haniwa hay? [t.a.])*. http://www.mozu-furuichi.jp/jp/column_qa/vol004.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

～ Ilustración 30 ～



Capturas de pantalla de Taisha en *Nioh*, con la entrada del *kofun* flanqueada por *haniwa* (izquierda) y la cámara interior con el ataúd de piedra (derecha).

Por último, hablaremos brevemente de Yomotsu Hirasaka, el equivalente al Inframundo en la cultura occidental. En el juego se ha optado por presentar un diseño cargado de simbolismos. Atravesando un *torii*, que indica la entrada a un lugar sagrado, el jugador se encuentra junto a la orilla del río Sanzu que separa el reino de los vivos del de los muertos¹⁶⁴, en el que flotan pequeñas linternas reminiscentes de las utilizadas durante la festividad del *Obon*¹⁶⁵. La ribera está repleta de *lycoris radiata*, también llamada “flor de los muertos” (*shibitobana*, 死人花) o “flor del infierno” (*jigokubana*, 地獄花)¹⁶⁶, y abundan las esculturas de piedras apiladas que nos remiten al *Sai no Kawara* (賽の河原), el limbo budista para los niños fallecidos¹⁶⁷.

164 COULTER, C. R. y TURNER, P.: *Encyclopedia of Ancient Deities*, Reino Unido, Routledge, 2012, p.413.

165 Festival budista anual celebrado en agosto en el que se recuerda a los ancestros fallecidos. *Guide to the Obon Festival 2019 in Japan*. <https://www.jrailpass.com/blog/obon-festival-in-japan>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

166 Planta venenosa que suele verse en Japón en las riberas de los ríos y en las tumbas, se cree que para protegerlas de los animales salvajes. *Meijo University*: 第17回 彼岸花 (*Dai 17 kai Higanbana*; Entrada 17 *Lycoris Radiata* [t.a.]). https://www.meijo-u.ac.jp/sp/herbal_medicine/2015/017.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

167 ASAKAWA, S.: «賽の河原の風景» (*Sai no Kawara no fūkei*; El paisaje del *Sai no Kawara* [t.a.]), *Regional Renovation Institute of Tottori University of Environmental Studies*, 6, 2018, pp. 17-37, <http://www.kankyo-u.ac.jp/f/innovation/business-report/2018/06.pdf>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

~ Ilustración 31 ~



Capturas de pantalla de Yomotsu Hirasaka en *Nioh*, con el río Sanzu y las linternas (izquierda), y la ribera con el *torii* en la entrada, las “flores del infierno” y las piedras apiladas (derecha).

5. ENTRE DEMONIOS Y EXORCISTAS. OTROS ASPECTOS CULTURALES DE *NIOH*

Por último, hablaremos de algunos aspectos culturales de especial relevancia que aparecen reiteradamente en el videojuego. El primero es el concepto de los *niō* (仁王), también conocidos como *kongō rikishi* (金剛力士), protectores del budismo que luchan contra los demonios y que fueron introducidos en Japón durante el periodo Nara (710-794), con la entrada de esta religión en el archipiélago proveniente de Corea¹⁶⁸. Situados por parejas a las entradas de los templos budistas, similar a los *komainu* de los santuarios sintoístas¹⁶⁹, la pareja está formada por Misshaku Kongō, también conocido como Agyō, basado en el dios hindú Indra y Naraen Kongō o Ungyō, relacionado con el dios Brahma¹⁷⁰. Agyō personifica el poder activo, y se le representa en una posición dinámica con la boca abierta, emitiendo el sonido *ah* (“nacimiento” en sánscrito); por su parte, Ungyō representa el poder potencial, en una pose contenida y con la boca cerrada diciendo *om* (“muerte” en sánscrito)¹⁷¹. Estas estatuas solían hacerse con la técnica del *yosegi zukuri* (寄木造)¹⁷², se lacaban con vivos colores y se

168 *The Minneapolis Institute of Arts: Nio Guardian Figures*. https://www.artsmia.org/world-myths/viewallart/nio_background.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

169 *Okumiya-jinja: What is Komainu?* <https://okumiya-jinja.com/knowledge/komainu/>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

170 ELIOT, C.: *Japanese Buddhism*, Reino Unido, Routledge, 1994, p. 135.

171 *The Minneapolis Institute of Arts...*, *op. cit.*

172 Una de las técnicas típicamente utilizadas en Japón para la construcción de estatuas budistas, consiste en utilizar bloques de madera diferentes (pero de tamaño similar) para cada parte de la estatua. Esto permite que varios artesanos puedan trabajar a la vez en la estatua, además de protegerla de las dilataciones y contracciones del material producidas por los cambi-

decoraban con cuentas de cristal que simulaban los ojos, aunque la policromía y el vidrio ya no se conserva en la mayoría de los casos¹⁷³. En el juego, Hattori y Okatsu cumplen el papel de los *niō*, protegiendo a Ieyasu desde las sombras¹⁷⁴. Además, los *kongō rikishi* también aparecen en su forma de estatua flanqueando la entrada del castillo de Azuchi, cuyo diseño parece estar inspirado en los guardianes de la Puerta Sur del templo del Tōdai-ji en Nara¹⁷⁵.

~ Ilustración 32 ~



Captura de pantalla de las estatuas de los *niō* en la entrada del castillo de Azuchi en *Nioh* (izquierda) y los *niō* de la puerta sur del Tōdai-ji (derecha) con Agyō y Ungyō, respectivamente.

Los términos *nigitama* (和魂), tradicionalmente compuesto por el *sakitama* (幸魂) y *kushitama* (奇魂), y *aratama* (荒魂), también llamados *nigimitama* y *aramitama*, hacen referencia a la creencia sintoísta que considera que el alma tiene dos facetas, la serena y la violenta¹⁷⁶, respectivamente. Las almas no se

os de temperatura. *Kyushu Historical Museum Exhibition guide*. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019. http://www.fsg.pref.fukuoka.jp/kyureki/_common/pdf/kaisetu/kaisetu09.pdf.

173 McDONALD, D.: «Todai-ji», *Khan Academy*. 25 mayo 2018. <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/south-east-se-asia/japan-art/a/todai-ji>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

174 En el juego se infiere que William también ha cumplido el papel de *niō*.

175 *Tōdaiji: Great South Gate (Nandai-mon)*. <http://www.todaiji.or.jp/english/map01.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

176 La parte violenta del alma no es necesariamente negativa, y también se identifica con la parte activa, necesaria para la práctica de artes marciales, por ejemplo. *Meiji Jingū: 荒魂を練る武道 (Aramitama wo neru budō; Las artes marciales que refinan el aramitama [t.a.])*. <http://www.meijijingu.or.jp/shiseikan/yamato/076.html>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

～ Ilustración 33 ～



El gato Nagamasa como *nigimitama* (izquierda) y *aramitama* (derecha).

clasifican en una categoría o en otra, sino que todas tienen la potencialidad de convertirse en cualquiera de ellas en función de las circunstancias: una *nigimitama* que se corrompa pasará a ser una *aramitama*, y una *aramitama* que se purifique podrá volver a ser una *nigimitama*¹⁷⁷. El origen de esta división del alma parece encontrarse en el *Nihongi*, donde se habla de cómo uno de los fundadores de Japón, Ōkuninushi, se encuentra con Ōmononushi, que dice ser la parte benévola de su alma: “Then Oho-na-mochi no Kami inquired, saying: — ‘Then who art thou?’ It replied and said: — ‘I am thy guardian spirit, the wondrous spirit.’ [...]”¹⁷⁸. Este concepto se representa con precisión en el videojuego, sobre todo en el personaje de Nagamasa, un espíritu guardián con forma de gato con dos colas. Durante la mayor parte del juego se trata de un espíritu benévolo que ayuda al protagonista, es por tanto un *nigimitama*; sin embargo, debido a las acciones de Kelley se ve obligado a albergar en su interior una gran cantidad de espíritus corruptos, pasando a convertirse en un *bakeneko* (化け猫, “Gato Monstruoso”) que ataca a los protagonistas, un *aramitama*.

Por último, hablaremos brevemente de los *onmyōji* (陰陽師) ya que dos de ellos, Tenkai y Fuku, ayudan en varias ocasiones a William durante su aventura. Eran practicantes del *onmyō-dō* (陰陽道), un conjunto de creencias basadas en la Teoría del Ying Yang y de los Cinco Elementos desarrollada en China¹⁷⁹ que llegó a Japón durante la introducción del budismo en el siglo VI,

177 *Miyajidake Jinja*: 神道のいろは (*Shintō no iroha*; Los fundamentos del sintoísmo [t.a.]). <http://www.miyajidake.or.jp/gokitou/shintou>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

178 «The Age of the Gods», *Nihongi*, Londres, The Japan Society, 1896, pp. 1-64, espec. p. 61.

179 *Kyoto Institute, Library and Archives*: 陰陽道の歴史を伝える「若杉家文書」(*Onmyōdō no rekishi wo tsutaeru 'Wakasugi-ke monjō'*); Los ‘Documentos de la familia Wakasugi’ cuentan la historia del *onmyōdō* [t.a.]. <http://www.archives.kyoto.jp/?introduction=陰陽道の歴史を伝える「若杉家文書」のデジタル>. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

evolucionando a una serie de hechizos y técnicas de adivinación y astrología. En el periodo Heian (794-1185/1192), los *onmyōji* eran oficiales del gobierno que formaban parte del órgano administrativo conocido como *Onmyō-ryō* (陰陽寮) y cumplían el papel de exorcistas y adivinos para la Corte Imperial, además de ser astrólogos y encargarse del control del calendario. Durante el periodo Kamakura (1185-1333), los *onmyōji* pasaron a servir a la nueva clase dirigente, los samuráis, pero hacia finales del periodo Muromachi (1333-1573) la mayor parte había pasado a formar parte de la sociedad civil, manteniendo su labor de adivinos y exorcistas, pero también preparando medicinas, considerándose el origen de los médicos en Japón¹⁸⁰. Sólo algunas familias prestigiosas, como los Tsuchimikado, descendientes del renombrado exorcista Abe no Seimei (921-1005)¹⁸¹, mantuvieron sus conexiones con la Corte Imperial, permitiéndoles controlar a los *onmyōji* dispersos por el territorio¹⁸². Relacionado con el *onmyō-dō* está el *kuji* (九字), un hechizo que consiste en recitar nueve sílabas (*rin pyō tō sha kai chin retsu zai zen*, 臨・兵・闘・者・皆・陳・列・在・前) a la vez que se trazan líneas rectas horizontales y verticales alternativamente con la mano derecha y que tiene como objetivo la protección contra los espíritus¹⁸³. Su origen está en el taoísmo, concretamente en el *Baopuzi*, uno de los manuales de esta filosofía escrito por Ge Hong, alquimista chino del siglo IV. El taoísmo entró a formar primero parte de los reinos coreanos de Paekche y Syla, desde donde posteriormente llegaría el budismo a Japón, siendo adoptadas parte de sus prácticas por el *shugen-dō* y el *onmyō-dō*¹⁸⁴. En el juego aparece en varias ocasiones este hechizo, por ejemplo para sellar las almas corruptas que libera el

180 *Hyogo Prefectural Museum of History: Onmyōji*. https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/history_station/legend/html/005/005.html. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

181 Uno de los exorcistas más célebres que trabajó durante el esplendor de los *onmyōji* en el periodo Heian. Rodeado de misterio, se le atribuyen un gran número de hazañas y se dice que sus poderes provenían de su madre, el espíritu de un zorro. *Ibidem*. Es un asiduo en la cultura popular, apareciendo como héroe, caso de *Mayonaka no Occult Kōmuin* (Tamotsu Yōko, 2015), o villano, *Nurarihyon no Mago* (Shiibashi Hiroshi, 2008).

182 *Kyoto Institute, Library and Archives...*, *op. cit.*

183 *Collaborative Reference Database (National Diet Library)*: 真言宗で「九字(くじ)を切る」という言葉があるが、どのようなことか (*Shingo-shū de 'kuji wo kiru' to iu kotoba ga aru ga, dono yōna koto ka*; En la secta budista Shingon se dice la expresión 'cortar los nueve trazos', ¿qué es? [t.a.]). https://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000088223. Fecha de consulta: 10 noviembre 2019.

184 Ooms, H.: *Imperial Politics and Symbolics in Ancient Japan: The Tenmu Dynasty, 650-800*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2009, pp. 149-152.

espíritu gato Nagamasa tras ser derrotado o para detener el avance del *ōdokuro* (大髑髏, “Esqueleto Gigante”) que Kelley invoca tras la Batalla de Sekigahara.

6. UNAS BREVES CONCLUSIONES

En este artículo se ha presentado una panorámica sobre los elementos principales del videojuego *Nioh* estudiando sus personajes protagonistas, localizaciones más relevantes y aspectos culturales primordiales, con el fin de determinar si la representación que se ofrece del Japón medieval y de la cultura japonesa pueden ayudar a los jugadores a profundizar en esta civilización milenaria.

Empezando por los personajes, los desarrolladores parecen haber optado por compaginar los hechos históricos —el viaje de William, el origen de Yasuke, las aficciones de Nobunaga...— con otros prestados de la cultura popular —la relación de Ginchiyo con Hideyoshi, la conexión de Hattori con los *ninja*...—, tanto contemporánea como del periodo Edo (1603-1868), dando lugar a diseños verosímiles aunque no siempre rigurosos. En cuanto a las localizaciones, los parajes naturales presentan un acabado muy bello, casi místico, siendo especialmente de agradecer la posibilidad de visitar el interior de las construcciones, una función no implementada en muchos videojuegos; la mayor parte de escenarios, además, encierra referencias culturales que pasan desapercibidas en un primer examen —Kiyotake-*ji* oculto en el nivel de Futama-

~ Ilustración 34 ~



La onmyōji Fuku.

ta, el Monte Ibuki y su relación con la medicina...—, pero que dotan de profundidad a la ambientación del videojuego. En cuanto a los aspectos culturales, tratan conceptos religiosos y mitológicos relacionados con el budismo, el sintoísmo y el *shugen-dō*, arraigados en la cultura japonesa y que todavía permean su manera de ver el mundo. Es destacable su forma de presentar los conceptos de *nigimitama* y *aramitama*, donde no se limitan a poner como enemigos a los *aramitama* —los *yōkai* del juego—, sino que muestran una explicación más matizada ejemplificada en el espíritu guardián Nagamasa, así como el diseño cargado de significado del Inframundo budista.

Por otra parte, es necesario reivindicar la capacidad que tienen los videojuegos, independientemente de su género, para tender puentes entre mundos distintos. Si bien los videojuegos de estrategia, por la complejidad

de sus mecánicas, suelen ser los más empleados como herramienta de aprendizaje, no podemos olvidar que existen otros géneros que permiten ayudar a los jugadores a aprender sobre otras culturas y su Historia gracias a una esmerada ambientación lograda por la combinación de personajes carismáticos protagonistas de un relato cuidado en medio de exquisitos escenarios, involucrando al jugador mediante la narración y la exploración de los niveles.

Por supuesto, este artículo sólo se trata de una aproximación, y muchos otros componentes del videojuego quedan pendientes de ser estudiados, como los objetos desechables que el jugador puede ir coleccionando —el pegamento *nikawa*, la máscara de Hyottoko, el abanico de *tengu*, la caracola *hora-gai*...—, la ingente variedad de armas y armaduras con la que puede vestirse William, los personajes secundarios —Kuroda Kanbei, Tachibana Muneshige, Ōtani Gyōbu, Naomasa Ii, Torii Mototada, Honda Tadakatsu, Saika Magoichi, Kobayakawa Hideaki...—, los *yōkai* —*oni*, *onibi*, *ōnyūdō*, *umi bōzu*, *kappa*, *nurikabe*, *kodama*...— y los episodios descargables. A partir de los elementos estudiados, sin embargo, podemos concluir que *Nioh* supone una magnífica puerta de entrada para que los jugadores, especialmente occidentales, se acerquen a la cultura japonesa, ya que presenta una versión de Japón tan bella, compleja y fascinante como el propio país nipón.



ISBN 978-84-17865-28-3



edit.um

Ediciones de la Universidad de Murcia



KOCH MEDIA



Virtualware
Labs



Fondo Europeo de
Desarrollo Regional

"Una manera de hacer Europa"



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

