TESIS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA
2023
220

Claudia Bonillo Fernández

# El videojuego como vía de conocimiento de la historia, la cultura y el arte de Japón. la visión del periodo Sengoku (1467/1477 -1603) a través del videojuego Nobunaga´s Ambition: Sphere of Influence (Koei, 2013)

Director/es
Barlés Báguena, Elena

http://zaguan.unizar.es/collection/Tesis

ISSN 2254-7606

Prensas de la Universidad
Universidad Zaragoza

© Universidad de Zaragoza
Servicio de Publicaciones

ISSN 2254-7606

Universidad Zaragoza
1542

Tesis Doctoral

# EL VIDEOJUEGO COMO VÍA DE CONOCIMIENTO DE LA HISTORIA, LA CULTURA Y EL ARTE DE JAPÓN. LA VISIÓN DEL PERIODO SENGOKU (1467/1477-1603) A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO NOBUNAGA´S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE (KOEI, 2013)


Autor

Claudia Bonillo Fernández

Director/es

Barlés Báguena, Elena

**UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA**
**Escuela de Doctorado**

Programa de Doctorado en Historia del Arte


2022


**Repositorio de la Universidad de Zaragoza – Zaguan http://zaguan.unizar.es**

Universidad Zaragoza
1542

# Tesis Doctoral

# EL VIDEOJUEGO COMO VÍA DE CONOCIMIENTO DE LA HISTORIA, LA CULTURA Y EL ARTE DE JAPÓN. LA VISIÓN DEL PERIODO SENGOKU (1467/1477-1603) A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* (KOEI, 2013)

Autora

Claudia Bonillo Fernández

Directoras

Elena Barlés Báguena
Amparo Martínez Herranz

Universidad de Zaragoza
2022

Repositorio de la Universidad de Zaragoza – Zaguan
http://zaguan.unizar.es

# Índice

**I. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO ..... 5**

**1. Delimitación del tema y causas de su elección ..... 5**

**2. Estado de la cuestión ..... 9**
2.1. Estudios sobre videojuegos como transmisores de contenidos históricos ..... 9
2.2. Estudios sobre los videojuegos ambientados en el periodo Sengoku ..... 17
2.3. Estudios sobre la saga *Nobunaga no Yabō* ..... 20

**3. Objetivos del trabajo ..... 25**

**4. Metodología ..... 26**
4.1. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de material bibliográfico ..... 26
4.2. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de material documental ..... 29
4.3. Trabajo de campo ..... 31
4.4. Otras labores esenciales realizadas para la elaboración de la Tesis Doctoral ..... 34
4.5. Organización de la información, redacción y estructura del trabajo ..... 39

**5. Agradecimientos ..... 43**

**II. INTRODUCCIÓN: VIDEOJUEGOS E HISTORIA JAPONESA ..... 44**

**1. Pasado y presente de la industria japonesa de videojuegos ..... 44**

**2. Sobre la representación de la Historia en los videojuegos japoneses ..... 53**

**3. El protagonismo de Oda Nobunaga en los videojuegos y otros medios audiovisuales contemporáneos japoneses ..... 66**
3.1. Aproximación al periodo Sengoku ..... 66
3.2. Notas biográficas sobre Oda Nobunaga ..... 69
3.3. Oda Nobunaga en los videojuegos ..... 74
3.4. Oda Nobunaga en otros medios audiovisuales ..... 87
A. Cine ..... 87
B. Televisión ..... 97
C. Anime ..... 101
3.5. El perfil de Oda Nobunaga en los medios audiovisuales. Comparativa con la construcción del personaje de Oda Nobunaga en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013) ..... 109

**III. ESTUDIO MONOGRÁFICO DE *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* ..... 111**

**1. La empresa de videojuegos Koei y la saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō* ..... 111**
1.1. El autor de la serie, Shibusawa Kō, y la empresa Koei ..... 111
1.2. El origen y desarrollo de la saga *Nobunaga no Yabō* ..... 118

**2. Autoría y características de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* ..... 125**
2.1. Sistema de juego ..... 129
2.2. Características técnicas y formales ..... 133

**3. El relato histórico. Las fuentes del videojuego ..... 145**
3.1. *Historia de Japam* de Luís Fróis ..... 145
3.2. Los *gunki-monogatari* ..... 146

A. Evolución histórica de los gunki-monogatari....149
B. Los gunki-monogatari de Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence....153
3.3. Las novelas de *Kunitori-monogatari*....158
A. Biografía de Shiba Ryōtarō....159
B. Descripción de Kunitori-monogatari....161
C. Las fuentes de Kunitori-monogatari....162
D. El Oda Nobunaga de Kunitori-monogatari....164

**4. Análisis de la información sobre los clanes del videojuego: crítica de autenticidad de los eventos históricos....167**
4.1. El clan Oda....167
A. Introducción al clan....167
B. Los eventos históricos....168
4.2. El clan Takeda....175
A. Introducción al clan....175
B. Los eventos históricos....176
4.3. El clan Uesugi....194
A. Introducción al clan....194
B. Los eventos históricos....195
4.4. El clan Hōjō....208
A. Introducción al clan....208
B. Los eventos históricos....209
4.5. El clan Mōri....219
A. Introducción al clan....219
B. Los eventos históricos....220
4.6. El clan Date....236
A. Introducción al clan....236
B. Los eventos históricos....236
4.7. El clan Sanada....254
A. Introducción al clan....254
B. Los eventos históricos....255
4.8. El clan Chōsokabe....262
A. Introducción al clan....262
B. Los eventos históricos....264
4.9. El clan Shimazu....271
A. Introducción al clan....271
B. Los eventos históricos....273

**5. La ambientación histórica a través de las imágenes....289**
5.1. Notas generales sobre la representación de los personajes: retratos e indumentaria....290
A. Los atuendos y peinados masculinos....292
B. Los atuendos y peinados femeninos....306
C. Los accesorios....308
5.2. Análisis de los retratos de los personajes principales....310
A. El clan Oda....311
B. El clan Takeda....334
C. El clan Uesugi....346
D. El clan Hōjō....355
E. El clan Mōri....360
F. El clan Date....367
G. El clan Sanada....377
H. El clan Chōsokabe....382
I. El clan Shimazu....385
5.3. Los fondos de los eventos históricos....395

**6. Recepción del videojuego....405**
6.1. Las críticas de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*....405
A. España....406

B. Japón ..... 413
C. Estados Unidos ..... 417
D. Alemania ..... 422
E. Francia ..... 424
F. Italia ..... 427
G. Reino Unido ..... 429
H. Análisis comparativo ..... 432
6.2. Las ventas de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* ..... 434
6.3. Los premios de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* ..... 436

**IV. CONCLUSIONES ..... 438**

**V. BIBLIOGRAFÍA, WEBGRAFÍA Y FUENTES ..... 446**

**1. Bibliografía ..... 446**
1.1. Bibliografía general ..... 446
1.2. Bibliografía específica ..... 471

**2. Webgrafía ..... 475**

**3. Fuentes ..... 517**
3.1. Fuentes literarias ..... 517
3.2. Entrevistas a los realizadores ..... 521
3.3. Webs específicas de los videojuegos y de Koei ..... 528

**VI. ANEXO: CATALOGACIÓN DE LA SERIE *NOBUNAGA NO YABŌ* ..... 532**

# I. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

## 1. Delimitación del tema y causas de su elección

La presente Tesis Doctoral que hemos abordado bajo la dirección de las Dras. Elena Barlés Báguena y Amparo Martínez Herranz en el marco de la Beca de Investigación del Gobierno Japonés (MEXT/ *Monbukagakushō*) para Graduados Españoles tiene como fin estudiar el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (信長の野望・創造, "La Ambición de Nobunaga: Creación" [traducción de la autora]),[1] producido por Shibusawa Kō[2] (Ashikaga, Japón, 1950), presidente de la empresa de videojuegos Koei,[3] una de las más importantes del archipiélago nipón en este ámbito. Este videojuego está principalmente basado en la figura histórica del Japón medieval Oda Nobunaga (1534-1582), poderoso señor feudal que, durante el periodo conocido como Azuchi-Momoyama (1573-1603), sentó las bases para la posterior pacificación del País del Sol Naciente, siendo considerado uno de los principales artífices del Japón moderno. Fue lanzado por la empresa Koei en 2013 para ordenador en el contexto de la celebración del trigésimo aniversario de la serie *Nobunaga no Yabō* (信長の野望, "La Ambición de Nobunaga" [t.a.]), saga de videojuegos de estrategia[4] y simulación histórica,[5] en los que el jugador tiene que tomar decisiones y actuar en tiempo real con el objetivo de conseguir una superioridad militar o territorial sobre otros jugadores o

---

[1] "La traducción es de la autora" [t.a.] Dependiendo del contexto también indica que "la transcripción es de la autora". De hecho, aunque no se indique explícitamente, todas las transcripciones a *rōmaji*, es decir, a alfabeto latino, que aparecen a lo largo de la presente Tesis han sido hechas por la autora. Destacar que dichas transcripciones se han añadido siguiendo el consejo que hizo el Dr. David Almazán cuando fue tribunal de mi Trabajo Fin de Máster, cuyo apoyo le agradecemos desde aquí.

[2] Durante todo el trabajo se pondrán los nombres propios japoneses en el orden que se sigue en Japón, es decir, primero el apellido y luego el nombre. Hay que concretar que en Japón se tiene la costumbre de invertir el orden, es decir, colocar primero el nombre y luego el apellido al estilo occidental, cuando escriben nombres en *rōmaji*. No obstante, teniendo en cuenta que el presente trabajo trata con clanes familiares que, por tanto, tienden a compartir el mismo apellido, hemos considerado que resultaría más cómodo para el lector respetar el orden japonés, además de que en la esfera académica internacional tiende a adoptarse el orden original, aunque los propios japoneses no lo hagan.

[3] *Koei Tecmo*, https://www.koeitecmo.co.jp/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

[4] Este tipo de videojuegos de estrategia se conoce con las siglas RTS (*Real Time Strategy*). CHAN, H., FERN, A., RAY, S., WILSON, N. y VENTURA, C., "Online planning for resource production in real-time strategy games", en Boddy, M., Fox, M. y Thiébaux, S. (eds.), *Proceedings of the International Conference on Automated Planning and Scheduling (ICAPS 2007)*, Rhode Island, 22-26 septiembre 2007, California, Prensas AAAI, 2007, pp. 65-73, espec. p. 65.

[5] 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.

sobre la máquina. Concretamente, todos los videojuegos de esta saga tienen como fin lograr que los ejércitos del señor feudal manejado por el jugador dominen las distintas partes de Japón para lograr imponer su autoridad sobre todos los demás mediante la administración de recursos y las batallas tácticas. En el caso del videojuego que nos ocupa estos señores feudales son líderes de los clanes del periodo Sengoku (1467/1477-1603) o "de los estados combatientes", una era dentro del medievo japonés, situada a caballo entre los periodos Muromachi (1333-1573) y Azuchi-Momoyama que abarca desde el estallido de las Guerras Ōnin (1467-1477) hasta la unificación de Japón por Tokugawa Ieyasu (1543-1616) en 1603. Dicha saga de dieciséis videojuegos tuvo su inicio en 1983 y ha tenido notable difusión, siendo de las más reconocidas de todas las basadas en el citado periodo histórico. Particularmente, el videojuego objeto de nuestra atención (que puede jugarse en PC y PlayStation 3, 4 y Vita), que tuvo su posterior salida en Estados Unidos y en Europa en 2015, constituye la culminación técnica y artística de esta serie y ha sido galardonado con diversos premios y obtenido excelentes críticas. En este trabajo se pretende estudiar el citado videojuego desde un punto de vista técnico y formal y, particularmente, analizar los eventos y tramas en los que se enmarca, la representación de sus personajes y su ambientación con el fin de verificar su fidelidad a la realidad histórica, así como los medios y recursos a través de los cuales los jugadores de este producto pueden percibir y captar imágenes y procesos históricos, todo ello para valorar si constituye un instrumento eficaz para dar a conocer a sus usuarios esta parte de la Historia del País del Sol Naciente.

Tres han sido las razones que me han llevado a la elección de este tema. En primer lugar, esta investigación se adecúa a mi perfil formativo y a mis gustos personales. Respecto a mi formación, cursé el *Grado en Ingeniería Informática* con mención en Computación[6] en la Universidad de Zaragoza, lo que me ha permitido tener experiencia y un aprendizaje específicos en los aspectos técnicos del diseño y creación de videojuegos. Además, he ido adquiriendo conocimientos de carácter histórico-artístico a través del *Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte* y del *Diploma de Especialización en Estudios Japoneses: Derecho, Sociedad y Cultura*, ampliado posteriormente con el *Máster Propio en Estudios Japoneses. Derecho Sociedad y*

[6] *Especialidad en Computación (Universidad de Zaragoza)*, http://computacion.unizar.es/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Cultura*, ambos títulos de posgrado de la Universidad de Zaragoza.[7] Tras haber finalizado los estudios de Lengua Japonesa en el Centro Universitario de Lenguas Modernas (UZ),[8] obtuve varios títulos oficiales de dicho idioma,[9] en concreto el máximo nivel del *Japanese Language Profiency Test* (N1), así como el *Kanji Kentei* nivel 2 (el máximo nivel que puede obtenerse fuera de Japón), lo que me capacita para leer, escribir y traducir textos en japonés, habilidades que resultan claves a la hora de trabajar en temas específicamente centrados en la cultura japonesa como es el caso de esta Tesis Doctoral. En cuanto a mis gustos personales, mi faceta como ingeniera informática me ha llevado a tener un vivo interés en los videojuegos, tanto como usuaria como desde el punto de vista de su diseño y desarrollo. También, desde mi adolescencia he experimentado una gran atracción por Japón, sobre todo por su idioma y por su cultura. Uno de los aspectos que más me ha interesado dentro de la cultura japonesa es su Historia y, dentro de la misma, siempre he sentido una especial fascinación por el turbulento periodo Sengoku, tan recurrente en la cultura popular.

También he decidido abordar este tema por el interés y carácter prácticamente inédito del mismo. La relevancia histórica de esta época en la historiografía nipona es indudable; pero, además, sigue estando presente en la actual sociedad japonesa de muy distintas formas, en especial gracias al protagonismo que siguen teniendo sus figuras principales en distintos productos de la cultura audiovisual de masas como el cine y la televisión, el manga,[10] el *anime*[11] y también los videojuegos. La recurrente presencia y

---

[7] *Facultad de Derecho. Estudios Japoneses. Derecho, sociedad y cultura*, http://derecho.unizar.es/master-propio-en-estudios-japoneses-derecho-sociedad-y-cultura (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[8] Desde aquí mando mis calurosos agradecimientos al profesor Barberán, quien fue un inestimable guía en mis primeros pasos del estudio de la lengua japonesa. *Centro Universitario de Lenguas Modernas: sección de japonés*, https://culm.unizar.es/secciones/ japones/seccion-de-japones (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[9] *Nihongo-nōryoku-shiken* (日本語能力試験 , Examen de Aptitud en Idioma Japonés [t.a.]) nivel N1, por la Fundación Japón y la Japan Educational Exchanges and Services (JEES) y *Nihon-kanji-nōryoku-kentei* (日本漢字能力検定, Examen de Aptitud en *Kanji* Japonés [t.a.]) nivel 2 por la Japan Kanji Aptitude Testing Foundation. Asimismo, he participado en las tres últimas convocatorias del Concurso de Oratoria en Japonés para Hispanohablantes organizado por el Centro Japonés Tora y el Ateneo de Madrid, ganando, respectivamente, el Premio del Embajador, 2017- XXVIII Concurso de Oratoria en japonés, *Embajada de Japón en España*, http://www.es.emb-japan.go.jp/itpr_es/00_000272.html (fecha de consulta: 19-IV-2018), el Segundo Premio, 2018 - Celebración del XXIX Concurso de Oratoria en japonés, *Embajada de Japón en España*, www.es.emb-japan.go.jp/itpr_es/00_000478.html (fecha de consulta: 19-IV-2018) y el Primer Premio, "XXX Concurso de oratoria en Japonés", *Es Japón*, (9-I-2019), https://www.esjapon.com/ xxx-concurso-de-oratoria-en-japones-30145 (fecha de consulta: 19-IV-2018), los tres en la Categoría Avanzada.

[10] Término japonés que se refiere al tipo específico de cómic producido en el archipiélago nipón. Para una explicación más completa, consultar la video-definición de la autora de esta Tesis realizada como colaboración para el Diccionario Visual del Grupo de Investigación Asia (GIA) de la Universidad

notable impacto de este periodo histórico en las manifestaciones audiovisuales de carácter popular en el Japón del siglo XXI, así como la singular proyección y percepción que se ha tenido de sus protagonistas a través de tales medios, constituyen fenómenos atractivos que merecen ser objeto de estudio, y aún más teniendo en cuenta que estos temas apenas ha sido estudiados en el propio Japón. Tampoco existe ninguna publicación que haya analizado con la profundidad que merece el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. Así lo veremos en el posterior estado de la cuestión.

Finalmente, nos ha parecido del máximo interés introducirnos en un ámbito de investigación que si bien ha comenzado a desarrollarse hace escasas décadas, actualmente está alcanzando una gran pujanza. Si bien el videojuego nació como un producto de entretenimiento, actualmente, por su enorme versatilidad, es considerado como un medio de expresión artística, una poderosa herramienta de aprendizaje, un importante vehículo de transmisión cultural 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 desde las áreas humanísticas y de las ciencias sociales y desde perspectivas diversas que van desde la psicología, la sociología, la pedagogía y la didáctica, hasta la comunicación audiovisual, la literatura y la narrativa, la historia del arte y el diseño. De hecho cada vez son más los trabajos que analizan los videojuegos como un medio de expresión artística[12] que comparten 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.[13] Todas estas nuevas investigaciones tienen en común la reivindicación de la importancia del videojuego como fenómeno cultural y ponen de manifiesto la necesidad de realizar

---

Complutense de Madrid. *GIA MANGA*, https://www.youtube.com/watch?v=h75Db-Kgf4c (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[11] Abreviación en japonés de la palabra inglesa *animation* que hace referencia a la animación de procedencia nipona. Al igual que en el término anterior, se recomienda consultar la video-definición de la autora de esta Tesis realizada como colaboración para el Diccionario Visual de GIA. *GIA ANIME*, https://www.youtube.com/watch?v=isCN-Ke_vKM (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[12] Sobre la consideración del videojuego como arte, véase: 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.

[13] Véase *Estado de la Cuestión*.

estudios académicos y metódicos de carácter interdisciplinar para poder alcanzar su comprensión y transcendencia.

Por todo lo dicho, creemos que este proyecto de investigación se adecúa a mis expectativas y puede constituir un primer paso para que, junto con los numerosos trabajos académicos centrados en los puntos de conexión entre nuestro país y Japón, empiecen a realizarse un mayor número de trabajos académicos cuyas líneas de investigación estén enmarcadas dentro del estudio específico de la cultura nipona pero cuyos artífices sean investigadores españoles,[14] lo que llevará a un fortalecimiento de las relaciones España-Japón a través de las instituciones universitarias.

## 2. Estado de la cuestión

### 2.1. Estudios sobre videojuegos como transmisores de contenidos históricos

Antes de proceder al análisis de las publicaciones realizadas sobre nuestro objeto de estudio, se ha considerado necesario presentar un estado de la cuestión sobre los trabajos que han abordado la investigación de los videojuegos como vía para conocer y difundir las realidades del pasado.

Desde sus inicios en los años setenta del siglo pasado,[15] este medio de entretenimiento ha estado muy vinculado al mundo de la educación y, concretamente, a la disciplina de la didáctica de la Historia. El primer videojuego que ilustra esta relación es *The Oregon Trail*, desarrollado por los profesores Don Rawitsch, Bill Heinemann y Paul Dillenberger en 1971 para que sirviera de apoyo a los niños a la hora de aprender historia americana.[16] Dado que su fin era educativo, pertenece a la categoría de "juegos

[14] Para que esto sea posible es imprescindible que los investigadores especializados en estudios japoneses de las universidades españolas y, en concreto, de la Universidad de Zaragoza, tengan un nivel de japonés adecuado, es decir, sean capaces de leer y escribir japonés. Gracias a la labor del profesor Francisco Barberán y su equipo desde el Centro Universitario de Lenguas Modernas esperamos sinceramente que esta laguna se cubra en algún momento.

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

[16] 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: 19-IV-2018). A día de hoy, todavía puede descargarse y jugarse: *Oregon Trail, The*, https://archive.org/details/msdos_Oregon_Trail_The_1990 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

serios",[17] término que surge en los años setenta, aunque no se populariza hasta el año 2002,[18] para referirse a aquellos juegos digitales cuyo propósito principal no es el entretenimiento. Aunque se siguieron haciendo este tipo de videojuegos, sobre todo a finales de los años ochenta con la aparición de los primeros ordenadores personales multimedia,[19] entraron en declive a finales de los años noventa debido a la pobre calidad de los mismos y a la aparición de Internet.[20]

Fue en esta última época cuando empezó a reconsiderarse la posibilidad de utilizar videojuegos comerciales con fines educativos. Una de las primeras menciones a esta estrategia la hizo Kenneth Kolson en 1994,[21] viendo el potencial del videojuego *Sim City*[22] para utilizarlo como complemento en sus clases sobre planificación de ciudades. A partir de este momento, empezó a haber 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 2004,[23] donde estudia el impacto de utilizar el videojuego *Civilization III*[24] para aprender historia del mundo; poco después, en 2005, William Uricchio estudió la relación entre los simuladores, la Historia y los juegos de

---

[17] Es común utilizar también el término en inglés *serious games*. Para saber más sobre el tema: SOUTHGATE, E. y SMITH, S. P., "Serious games and learning: an annotated bibliography", *DICE Report Series*, n.º 1, 2016, http://ogma.newcastle.edu.au:8080/vital/access/manager/Repository/uon:24431 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[18] 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.

[19] 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: 19-IV-2018).

[20] SUSI, T., JOHANNESSON, M. y BACKLUND, P., "Serious games - An overview", *Elearning*, vol. 73, n.º 10, 2007, https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

[21] 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, https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED384539.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

[22] 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. El juego original puede jugarse en: *Sim City*, https://archive.org/details/msdos_SimCity_1989 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[23] 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, https://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html (fecha de consulta: 10-V-2018).

[24] *Civilization III* [web oficial], https://civilization.com/civilization-3/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

ordenador.[25] Desde 2011 contamos con los artículos y libros publicados por el profesor Jeremiah McCall, uno de los más activos defensores de la utilización de videojuegos en el aula, principalmente en los institutos, como complemento a los libros de Historia, centrándose sobre todo en la enseñanza de la República Romana,[26] aunque también ofrece marcos metodológicos de buenas prácticas generales sobre el uso de videojuegos en los colegios.[27] Una obra fundamental es *Playing with the past: digital games and the simulation of history*[28] de Matthew Kapell y Andrew B. R. Elliott, editada en 2013. En este trabajo se ofrece un análisis específico y 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".[29] En 2015 con el apoyo de la organización holandesa sin ánimo de lucro VALUE Foundation y basándose en el proyecto *Videogames and Archaeology* de la Universidad de Leiden, surgió la iniciativa *Interactive Pasts*,[30] que tiene como objetivo analizar las distintas formas en las que interactúan el pasado y los videojuegos y cuyas investigaciones fueron recogidas en forma de libro colaborativo en 2017.[31] En 2016 Scott Alan Metzger y Richard J. Paxton, profesores en el área de Educación de la Universidad de Pensilvania y la Universidad del Pacífico respectivamente, publicaron el artículo *Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past*[32] que tiene como objetivo dilucidar cómo los videojuegos intervienen en la forma que

---

[25] URICCHIO, W., "Simulation, history...", *op. cit.*

[26] *Gaming with the Past*, https://gamingthepast.net/about/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[27] MCCALL, J., "Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices", *Simulation & Gaming*, vol. 47, n.º 4, 2016, pp. 517-542, https://doi.org/10.1177/1046878116646693 (fecha de consulta: 10-V-2018).

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

[29] WAINWRIGHT, A. M., "Teaching Historical Theory through Video Games", *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n.º 4, 2014, pp. 327-341, https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596 (fecha de consulta: 10-V-2018).

[30] *Interactive Pasts*, https://interactivepasts.com/ (fecha de consulta: 10-V-2018).

[31] MOL, A.A.A., ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, C. A., BOOM, K. H. J. y POLITOPOULOS, A., *The Interactive Past: Archeology, Heritage & Video Games*, Leiden, Sidestone Press, 2017, https://www.interactivepasts.com/wp-content/uploads/2018/03/Mol-et-al.-2017-The_Interactive_Past-E-book.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

[32] METZGER, S. A. y PAXTON, R. J., "Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past", *Handbook of Computer Game Studies*, vol. 47, n.º 4, 2016, pp. 532-564.

tienen los jugadores de relacionarse con el pasado. En el mismo año, la editorial Routledge publicaría el libro *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice,*[33] obra de Adam Chapman de la Universidad de Gothenburg, centrado principalmente en el aspecto narrativo de este medio y revalorizando la historia contrafactual que presentan. Aunque todavía centrada en Historia europea, la conferencia de *Indigenous Depictions in Strategy Games: An Argument of Flavour* presentada durante el Simposio DiGRA 2016[34] se critica la representación generalista de los pueblos indígenas de distintos países y propone una serie de cambios que ayudarían a mejorar la fidelidad histórica sin comprometer la jugabilidad. Posteriormente, en 2018 se publicaría el artículo *History-Themed Games in History Education:Experiences on a Blended World History Course*[35] que recoge una serie de experiencias realizadas con estudiantes universitarios utilizando los videojuegos *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012), *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013) y *Hearts of Iron IV* (Paradox Development Studio, 2016) en el que se concluye que, aunque costosa, la utilización de estos medios permite a los alumnos asimilar mejor los procesos históricos. Sin embargo, en todos los ejemplos citados hasta ahora, se utilizan videojuegos de producción norteamericana para aprender Historia principalmente de dicho país. También seguiría en esta línea la tesis de Emil Lundedal Hammar titulada "Producing & Playing Hegemonic Pasts: Historical Digital Games as Memory-Making Media", donde toma los juegos digitales como medios transformadores de épocas pasadas, en concreto la Segunda Guerra Mundial, la Guerra Fría y, más recientemente, la Guerra Contra el Terrorismo.[36]

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

---

[33] CHAPMAN, A., *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Nueva York, Routledge, 2016.

[34] LOBAN, R., "Indigenous Depictions in Strategy Games: An Argument of Flavour", *Proceedings of DiGRA Australia Queensland Symposium 2016: Wayfinding* , http://digraa.org/wp-content/uploads/2016/06/LOBAN_IndigenousDepict_ionsinStrategyGamesAnArgumentforFlavour.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

[35] KURAN, M. S., TOZOGLU, A. E. y TAVERNARI, C., "History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course", *Computer Research Reposity – Cornell University*, 2018, pp. 327-341, https://arxiv.org/pdf/1805.00463.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

[36] LUNDEDAL HAMMAR, E., *Producing & Playing Hegemonic Pasts: Historical Digital Games as Memory-Making Media*, Tesis Doctoral, Facultad de Humanidades, The Artic University of Norway, Tromsø, 2020, https://munin.uit.no/handle/10037/17717 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

"Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries".[37] Dos años después, en 2012, se publicó un trabajo, antes ya citado,[38] sobre el videojuego japonés *Romance of the Three Kingdoms* como medio para aprender la Historia de China. Seguiría en esta línea el capítulo publicado en el mismo año "The adaptation of Chinese history into Japanese popular culture: a study of Japanese manga, animated series and video games based on *The Romance of the Three Kingdoms*" parte del tomo *Manga and the Representation of Japanese History*[39] aunque, tal y como se aprecia en el título, los videojuegos no son el centro del estudio. Denis Gainty también publicaría el capítulo "The New Warriors" en el libro *Japan Emerging*[40] en 2012, donde habla de la representación de los samuráis del periodo Edo (1603-1868) en la cultura popular nipona, en la que obviamente se incluyen los videojuegos, pero una vez más estos no serían el foco del estudio. En 2017 Marc Llovet Ferrer publicaría una tesis de máster titulada "Representations of Japan by the video game industry: the case of *Ōkami* from a Japanophile perspective",[41] aunque habla de la cultura japonesa en su conjunto y no específicamente de su Historia, principalmente porque el susodicho videojuego está ambientado en un Japón mítico. En Japón no parece que este tema haya sido objeto de especial atención o estudio, aunque hay varios artículos académicos que hablan sobre la utilización de videojuegos como herramientas educativas ya desde finales de la década de los noventa del siglo pasado[42] y, más recientemente, para aprender el idioma

---

[37] SNOW, C. E., "Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries", *Community & Junior College Libraries*, vol. 16, n.º 2, 2010, pp. 128-135. Menciona, entre otros, los videojuegos también desarrollados por Koei *Samurai Warriors*, pero no cita la saga *Nobunaga no Yabō*.

[38] SHIANG-KWEI, W., "Effects of Playing ...", *op. cit.*

[39] BENJAMIN, W., "The adaptation of Chinese history into Japanese popular culture: a study of Japanese manga, animated series and video games based on The Romance of the Three Kingdoms", en Rosenbaum, R. (ed.), *Manga and the Representation of Japanese History*, Reino Unido, Routledge, 2012, https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203097816-20/adaptation-chinese-history-japanese-popular-culture-study-japanese-manga-animated-series-video-games-based-romance-three-kingdoms-benjamin-wai-ming-ng (fecha de consulta: 10-V-2018).

[40] GAUNRY, D., "The New Warriors", en Friday, K. F. (ed.), *Japan Emerging*, Reino Unido, Routledge, 2012, https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429499531-36/new-warriors-denis-gainty (fecha de consulta: 10-V-2018).

[41] LLOVET FERRER, M., *Representations of Japan by the video game industry: the case of Ōkami from a Japanophile perspective*, Trabajo Fin de Máster, Faculty of Communication Sciences, Tampere Universty, Finlandia, 2017, https://trepo.tuni.fi/ handle/10024/102559 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[42] LOFTUS, G. R., "教育手段としてのビデオゲーム：過去，現在，未来" ("*Kyōiku-shudan toshite no bideogēmu: kako, gendai, mirai*"; "Videojuegos como medios educativos: pasado, presente y futuro" [t.a.]), *教育心理学年報* (*Kyōiku-shinri-gaku-nenpō*; *Informe anual de Educación Psicológica en Japón* [t.a.]), vol. 36, 1997, https://www.jstage.jst.go.jp/article/pamjaep/38/0/38_22A_2/_article/-char/ja/ (fecha de consulta: 10-V-2018).

japonés.[43] Desafortunadamente, no hemos encontrado artículos sobre su papel en el aprendizaje de la historia nipona.

En Japón, por su parte, ya se planteaba la posibilidad de utilizar videojuegos como herramientas educativas desde finales de la década de los noventa,[44] y más recientemente, tenemos varios artículos del profesor Fujimoto Tōru[45] donde habla de las ventajas y desventajas de incluir los videojuegos en el aula. Aunque no exactamente para aprender Historia, se han encontrado también trabajos académicos que hablan de la eficiencia de los videojuegos de simulación (no se especifica si japoneses o de otro origen) a la hora de desarrollar el pensamiento histórico,[46] si bien no se propone ningún título concreto.

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, titulado "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 Peris,[47] 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*

---

[43] ADACHI, S., "ビデオゲームと国語科教育" ("*Bideogēmu to kokugo-ka-kyōiku*"; "Videojuegos y enseñanza de la Lengua Japonesa" [t.a.]), *新大国語* (*Shin Dai Koku Go*), n.º 33, 2010, pp. 25-52.

[44] LOFTUS, G.R., "教育手段としてのビデオゲーム. . . ", *op. cit.*

[45] FUJIMOTO, T. [藤本徹], "ゲーム学習の新たな展開" ("*Gēmu-gakushū no aratana tenkai*"; "Nuevos avances en el aprendizaje con juegos" [t.a.]), *Studies of Broadcasting and Media*, n.º 12, 2015, pp. 235-252, http://www.nhk.or.jp/bunken/book/media/ pdf/2015_34.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018). FUJIMOTO, T. [藤本徹], "効果的なデジタルゲーム利用教育のための考え方" ("*Kōka-teki na dijitaru-gēmu riyō-kyōiku no tame no kangaekata*"; "Ideas sobre un uso educativo práctico de los juegos digitales" [t.a.]), *Computer and Education*, vol. 31, 2011, pp. 10-15, https://www.jstage.jst.go.jp/article/konpyutariyoukyouiku/31/ 0/31_10/_ pdf/-char/ja (consulta: 10-V-2018).

[46] IKEJIRI, R. [池尻良平] y YAMAUCHI, Y. [山内祐平], "歴史的思考力の分類と効果的な育成方法" ("*Rekishi-teki shikō-ryoku no bunrui to kōka-teki na kyō-iku-hōhō*"; "Clasificación de capacidades del pensamiento histórico y un método educativo efectivo" [t.a.]), *日本教育工学会第 28 回全国大会講演論文集* (*Nihon-kyōiku-kōgakkai dai-ni-jyū-hakkai zenkoku-taikai-kōen-ronbunshū*; *Actas de la 28º Conferencia Nacional de la Asociación Japonesa de Tecnologías Educativas* [t.a.]), 2012, pp. 495-496, http://www.i-timemachine.net/wordpress/wp-content/uploads/2012/04/JSET_Ikejiri_2012.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

[47] 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*, vol. 9, n.º 3, 2008, https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

*mundos reales y virtuales*, editado en 2011,[48] que estudia 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 de un proyecto de carácter interuniversitario y multidisciplinar, vigente en la actualidad, titulado *Historia y Videojuegos*,[49] pionero a nivel internacional, que ha sido financiado por el Gobierno Español a través de sus Planes I+D+i y cuyo investigador principal es el Dr. Juan Francisco Jiménez Alcázar, Catedrático de Historia Medieval en la Universidad de Murcia, profesor que además ha sido un constante apoyo durante la realización de este proyecto de investigación. Actualmente, dicho proyecto está editando en colaboración con la Universidad de Mar del Plata en Argentina la revista académica *e-tramas*,[50] primera publicación en español centrada en la temática de Historia y videojuegos y punto de encuentro para los académicos especializados en este ámbito. Además, los miembros del equipo que desarrollan el proyecto han publicado numerosas aportaciones en diversos artículos en prensa especializada y libros colectivos [51] que pueden servirnos de modelo metodológico para abordar nuestra investigación, aunque fundamentalmente abordan el estudio de los videojuegos como medio de transmisión de la historia europea, principalmente medieval. Precisamente a partir de estos trabajos empezaron a surgir artículos en periódicos[52] y revistas de ocio,[53] así como trabajos académicos que

---

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

[49] *Historia y Videojuegos*, http://www.historiayvideojuegos.com/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[50] *e-tramas*, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas (fecha de consulta: 19-IV-2018). Tal y como se ha indicado anteriormente, la autora de esta Tesis ha tenido la oportunidad de contribuir en varios números de esta revista.

[51] Para ver un listado completo: *Historia y Videojuegos - Producción*, https://www.historiayvideojuegos.com/produccion/ (fecha de consulta: 19-IV-2018). Entre ellas destacaremos: ALONSO ÁLVAREZ, L. *et al.*, *Juego y ocio en la Historia*, Valladolid, Ediciones de la Universidad de Valladolid, 2018. DETCHANS, G. y FERGUSON, J. (coords.), *Humanidades y nuevas tecnologías*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015. JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. y MUGUETA MORENO, Í., "Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval", *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, Cáceres, 1-3 octubre 2013, Madrid, Bubok Publishing, 2014, pp. 634-642. JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., "El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego", *Roda da Fortuna*, vol. 3, n.º 1-1 (número especial), 2014, pp. 516-546. JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., MUGUETA MORENO, Í. y RODRIGUEZ, G. F. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016. JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., *Videojuegos y Edad Media*, Murcia, Compobell, 2015. SAN NICOLÁS ROMERA, C. y NICOLÁS OJEDA, M. Á., *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015.

[52] VILLATORO, M. y SÁNCHEZ, J.M., "¿Se puede aprender historia con los videojuegos de guerra?", *ABC Cultura*, 19 de marzo de 2018, http://www.abc.es/cultura/abci-videojuegos-toman-relevo-cine-historico-cultura-popular-201803182323_noticia.html (fecha de consulta: 19-IV-2018).YAGÜE, D., "Un paseo por

abordaron la aplicación concreta de los videojuegos en distintos niveles de enseñanza.[54] Enmarcado dentro de este proyecto, y dirigido por el profesor de la Universidad de Navarra Iñigo Mugueta, en 2019 se creó la página web *Games to Learn History*[55] que analiza videojuegos desde un punto de vista histórico y educativo a través de fichas con el objetivo de que, tomándolas como base, puedan elaborarse propuestas didácticas para las aulas españolas, y en el que se pudo colaborar con el análisis preliminar correspondiente de *Total War: Shogun II*.[56] Por último, Alberto Venegas, Doctor por la Universidad de Murcia, también cuenta con varias publicaciones[57] dedicadas a analizar las distintas relaciones que pueden establecerse entre la historia y los videojuegos. Entre ellas destacan varios libros, incluidos *BioShock y el alma de Estados Unidos*,[58] que busca desentrañar los valores, ideales y mitos del pueblo americano que se esconden en esta saga de juegos aparentemente fantástica, *Uncharted: El peso de la Historia*,[59] centrado en estudiar la representación de la Historia en la saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017) y la cultura popular en general y, especialmente *Pasado interactivo: Memoria e historia en el videojuego*, basado en su tesis doctoral,[60] que tiene como objetivo demostrar la capacidad del medio del videojuego para analizar nuestro presente y comprender cómo recordamos el pasado.

---

la Historia… a través de los videojuegos", *20minutos*, 10 de diciembre de 2015, https://blogs.20minutos.es/xx-siglos/2015/12/10/un-paseo-por-la-historia-a-traves-de-los-videojuegos/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[53] ADÚRIZ, G., "Total War: la época clásica de un videojuego mítico", *La Soga: revista cultural*, 8 de mayo de 2015, http://lasoga.org/total-war-la-epoca-clasica-de-un-videojuego-mitico/ (fecha de consulta: 19-IV-2018). VENEGAS, A., "¿Se puede aprender historia con los videojuegos históricos?", *Xataka*, 13 de diciembre de 2016, https://www.xataka.com/videojuegos/como-de-realistas-o-educativos-son-los-videojuegos-historicos (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[54] CUENCA LÓPEZ, J. M. *et al.*, "Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO", *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, n.º 69,2011, pp. 64-73. LÓPEZ FERNÁNDEZ, S., *Un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en 2º de Enseñanza Secundaria Obligatoria: el videojuego Medieval II Total War*, Trabajo de fin de Máster, Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional, Universidad de Oviedo, Oviedo, 2012. RODRÍGUEZ GARCÍA, J. M., "El uso de Internet y los videojuegos en la didáctica de la Historia Medieval", en Echevarría Asuaga, A. (coord.), *La Historia Medieval en la Enseñanza Secundaria Obligatoria: un balance*, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2015, pp. 177-216.

[55] *Games to Learn History*, https://www.gtlhistory.com/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[56] *Análisis educativo. Shogun. Total War II*, https://jimdo-storage.global.ssl.fastly.net/file/4d75755b-9c1f-4886-b933-b02125e22c2f/SHOGUN_TW2.pdf (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[57] Para ver una lista completa de sus publicaciones: *Research Gate – Alberto Venegas Ramos*, https://www.researchgate.net/profile/Alberto_Venegas_Ramos (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[58] VENEGAS RAMOS, A., *BioShock y el alma de Estados Unidos*, Sevilla, Héroes de Papel, 2017.

[59] VENEGAS RAMOS, A., *Uncharted: El peso de la Historia*, Sevilla, Héroes de Papel, 2018.

[60] VENEGAS RAMOS, A., *Pasado interactivo: Memoria e historia en el videojuego*, Vitoria, Sans Soleil, 2020.

## 2.2. Estudios sobre los videojuegos ambientados en el periodo Sengoku

A la hora de realizar el presente estado de la cuestión fue una tarea esencial buscar aquellas investigaciones que estudiaran, directa o indirectamente, la representación del periodo Sengoku en los videojuegos, época en la que, como hemos señalado, se enmarca el videojuego objeto de nuestra investigación.

El texto más temprano que se ha localizado no es propiamente un trabajo académico, sino un libro japonés de carácter divulgativo, redactado por varios autores y publicado en 2003,[61] donde se hace una comparación entre los hechos históricos protagonizados por Nobunaga y lo que se proyecta de este personaje en series de televisión, mangas y videojuegos. Hay que destacar que aquí ya se menciona la serie de juegos *Nobunaga no Yabō* a la que pertenece el videojuego que estamos estudiando.

En cuanto al primer estudio académico que trata el tema, aunque no de manera monográfica, es la tesis doctoral de Sean Storey, *Digital Samurai*, defendida en 2005,[62] donde, tomando como casos de estudio unos pocos videojuegos, analiza cómo se han representado en ellos a los samuráis, así como las causas que llevan al éxito de tales guerreros en este medio. La siguiente mención que se encuentra relativa a la materia es en un capítulo del libro *Japón y el mundo actual* editado en 2010 por la Universidad de Zaragoza, concretamente el titulado "Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval",[63] redactado por Elena Barlés y Aurora San Emeterio, donde se dedica la mayor parte del texto al análisis de videojuegos ambientados en este periodo y, en concreto, a las figuras históricas que aparecen en ellos de manera recurrente, entre las que se encuentran varios de los generales que estudiamos en esta Tesis, como Oda Nobunaga y Date Masamune, detallando la representación más común que se da de ellos a través de unos ejemplos. Al año siguiente, las prensas de la Universidad Carnegie Mellon publicarían en el libro *Well*

---

[61] *僕たちの好きな戦国武将織田信長「野望」編―TV ゲーム&マンガ&史実で読み解く、戦国武将* (*Boku-tachi no suki na Sengoku-bushō Oda Nobunaga "Yabō"-hen – TV, gēmu and manga and shijitsu de yomitoku, Sengoku bushō*; *Compilación de la "ambición" del general del periodo Sengoku que nos gusta, Oda Nobunaga: descifrando la televisión, los juegos, el manga y los hechos históricos, generales del periodo Sengoku* [t.a.]), Tokio, Takara Jimasha, 2003.

[62] STOREY, S., *Digital Samurai*, Tesis, Dpto. de Humanidades, Universidad de Utrecht, Utrecht, 2005, https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/8210 (fecha de consulta: 10-V-2018).

[63] BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A., "Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval", en Barlés Báguena, E. y Almazán Tomás, D. (coords.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010, pp.767-819.

*played 3.0: video games, value and meaning* el capítulo "Narrative reincarnation in the *Way of the Samurai 3*", donde Arthur Protasio analiza este videojuego del estudio nipón *Acquire* estrenado en 2008 para PlayStation 2, conectándolo principalmente con la filmografía de Kurosawa Akira y destacando su potencial como simulador de historia contrafactual.[64] Ya en 2012, la tesis doctoral *History transformed: Sengoku daimyō in japanese popular media*, presentada por Alesia J. Campbell en la Universidad de California,[65] analizaba la creciente popularidad de los señores feudales de la época Sengoku en distintos medios audiovisuales japoneses (manga, *anime* y videojuegos) y les dedica capítulos específicos a los dos personajes más tratados, en concreto Nobunaga y Masamune. En este caso, el listado de medios y productos seleccionados es más exhaustivo respecto a los pocos ejemplos mencionados en la tesis de Storey, aunque destaca la limitada variedad de las fuentes consultadas.[66] En el mismo año, Joseph Fordham también defendería un Trabajo de Fin de Máster en la Georgia Southern University titulado "Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games", que analizaba algunos videojuegos inspirados en el periodo Sengoku, concretamente *Shogun: Total War* y su continuación *Total War: Shogun 2*, destacando el elevado grado de investigación que se invirtió en su desarrollo.[67] En 2014 Sun-ha Hong publicaría el artículo "When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual", citando específicamente varios videojuegos del periodo Sengoku, sobre todo los pertenecientes a la saga *Total War* que, como se está viendo, son de los más divulgados en el mercado europeo, y arguye sobre la necesidad de que los juegos no sólo sean históricamente "auténticos" sino que también lo parezcan.[68] Pasando a 2019, en el boletín académico de la Volodymyr Dahl

---

[64] PROTASIO, A., "Narrative reincarnation in the *Way of the Samurai 3*", *Well played 3.0: video games, value and meaning*, Pittsburgh, ETC, 2011, pp.185-195, https://dl.acm.org/doi/10.5555/2031858.2031875 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[65] CAMPBELL, A. J., *History transformed: Sengoku daimyō in japanese popular media*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos y Americanos, Universidad Estatal de California, Long Beach, 2012, https://pqdtopen.proquest.com/doc/1223496545.html?FMT=ABS (fecha de consulta: 10-V-2018).

[66] En vez de hacer su propio análisis, se limita a aceptar la visión del general dada por Lamers en el libro LAMERS, J.P., *Japonius Tyrannus: The Japanese Warlord Oda Nobunaga Reconsidered*, Leiden, Hotei Publishing, 2000.

[67] FORDHAM, J., *Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games*, Trabajo Fin de Máster, Master of Arts in History, Georgia Southern University, Estados Unidos, 2012, https://digitalcommons.georgia southern.edu/etd/4/ (fecha de consulta: 10-V-2018).

[68] HONG, S., "When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual", *Games and Culture*, vol.10, n.º1, 2015, pp.35-56, https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014557542 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

East Ukranian National University, O.M. Sapytska publicó el artículo "Analysis of the historical authenticity of factual material in computer video games of the genre historical strategy"[69] que, aunque no esté centrado en nuestro periodo objeto de estudio, cuestionaba la veracidad histórica de la representación de los samuráis que aparecen en el videojuego *Total War: Shogun 2*. En 2020 Karolina Neckman y Elgé Petrulyté publicaron el equivalente a un Trabajo Fin de Grado titulado "Historical fashion and modern action: Historical accuracy in female costumes in games" y, aunque su foco de estudio es la Edad Moderna europea, se menciona brevemente el videojuego *Sengoku Basara*.[70] Sí que se centraría en el medievo japonés, al menos de manera parcial, el Trabajo de Fin de Máster de Andrew M. Arvizu defendido en el mismo año titulado "Historical Simulations and the Mechanics of Conquest: How Game Mechanics Tell Stories About the Past" donde toma como uno de sus casos de estudio el videojuego *Sengoku* (2011), de la desarrolladora sueca Paradox, reflexionando sobre los límites entre la suspensión de la realidad y la veracidad histórica.[71] También en 2020 Hoshino Hideto analizó videojuegos ambientados en el periodo Sengoku y, más concretamente, la saga *Samurai Warriors* del estudio Koei, aunque se centra en la significación de las mariposas más que en realizar una crítica de autenticidad.[72] Pasando a 2021, en otoño la Universidad de Minnesota publicó "Asian/American Gaming", una entrevista entre tres investigadores y dos diseñadores de videojuegos donde debatían sobre cómo se perciben las experiencias asiático-americanas en videojuegos ambientados en la época de los Tres Reinos en China, la Segunda Guerra Mundial y el periodo Sengoku, mencionándose en este último caso su apoliticidad como principal causa de su atractivo,[73] algo en lo que profundizaremos en la posterior *Introducción* de esta Tesis.

---

[69] SAPYTSKA, O. M., "Analysis of the historical authenticity of factual material in computer video games of the genre historical strategy", *Historical Sciences*, vol.1, n.º 4, 2019, pp.70-77, espec. p.73, http://visnik.snu.edu.ua/index.php/VisnikSNU/article/view/185 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[70] NECKMAN, K. Y PETRULYTÉ, E., *Historical fashion and modern action: Historical accuracy in female costumes in games*, Trabajo Fin de Grado, Media, Aesthetics and Narration, Universidad de Skövde, Suecia, 2020, https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1462894&dswid=-7762 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[71] ARVIZU, A. M., *Historical Simulations and the Mechanics of Conquest: How Game Mechanics Tell Stories About the Past*, Trabajo Fin de Máster, Master of Arts, Universidad de Maryland Baltymore County, Estados Unidos, 2020, https://mdsoar.org/ handle/11603/22941 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[72] HOSHINA, H., "Cultural lepidopterology in modern Japan: butterflies as spiritual insects in the Akihabara Culture", *Journal of Geek Studies*, vol.7, n.º2, 2021, pp.149-159, espec. p.151, https://jgeekstudies.org/2020/11/30/cultural-lepidopterology-in-modern-japan-butterflies-as-spiritual-insects-in-the-akihabara-culture/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[73] FICKLE, T., PATTERSON, C., MELOS, H., KIM, S. Y., KITTAKA, M. Y UNG, E., "Asian-American

Más especializado es el Trabajo de Fin de Grado de Gunnar Rúnar Sigurþórsson, "Oda Nobunaga - The Ruthless Warlord" que, una vez más, dirige su atención a este señor feudal, ofreciendo una sumaria panorámica de su representación en la cultura popular.[74]

### 2.3. Estudios sobre la saga *Nobunaga no Yabō*

Hasta la fecha no se han encontrado estudios monográficos académicos sobre la saga *Nobunaga no Yabō*, aunque sí que suele ser mencionada en algunos trabajos como un simulador histórico de gran éxito en Japón y como un buen ejemplo para aumentar el interés en aprender Historia.

En este sentido, cabe mencionar un artículo en una revista vinculada a la Universidad de Keiō en Japón, *Mita Business Review*, aparecido en el año 2008, donde la serie es considerada como buen ejemplo para aprender Historia.[75] Asimismo, en un estudio publicado en 2012 sobre el efecto de jugar al videojuego *Romance of the Three Kingdoms,*[76] también de Koei, aparece reseñada la saga *Nobunaga no Yabō.*[77] Más recientemente, la serie es comentada brevemente en el trabajo "Why is it Impermissible to Learn History Pleasurably?",[78] editado en 2016. En ese mismo año, la saga volvería a ser citada en un artículo de la Universidad de Rikkyō como ejemplo de un simulador histórico que permite experimentar la historia en la vida cotidiana,[79] donde se analiza

---

Gaming", *Verge: Studies in Global Asias*, vol.7, n.º2, 2021, pp.19-55, espec. pp.37-38, https://www.jstor.org/stable/ 10.5749/vergstu dglobasia.7 .2.0019#metadata_info_tab_contents (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[74] SIGURÞÓRSSON , G. R., *Oda Nobunaga: The Ruthless Warlord*, Trabajo Fin de Grado, Bachelor of Japanese language and culture, Universidad de Islandia, Reykjavík, 2021, https://skemman.is/handle/1946/37749 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[75] KIKKAWA, T. [吉川肇子], "Learning in gaming and simulation: what and how do we from the experience?", *Mita Business Review*, vol. 50, n.º 6, 2008, pp.19-31, espec. p.21.

[76] *San-koku-shi* (三國志, Romance de los Tres Reinos [t.a.]). Saga de videojuegos desarrollada también por Koei cuya primera entrega data de 1985. *三國志・30 周年記念・特設サイト* (*Romance of the Three Kingdoms: sitio especial de su trigésimo aniversario* [t.a.]), https://www.gamecity.ne.jp/sangokushi30th/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[77] 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.

[78] TAKAHIRO, K. y SHUHEI, T., "Why is it Impermissible to Learn History Plesurably?", en Wojdon, J. (ed.), *E-Teaching History*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2016, pp.173-189, espec. p.180.

[79] HIROKI, T. [廣木尚], "日本近代史学史研究の現状と黒板勝美の位置" ("*Nihon-kindaishi gakushi-kenkyū no genjō to Kuroita Katsumi no chii*"; "Situación actual de las investigaciones historiográficas contemporáneas japonesas y el lugar que ocupa Kuroita Katsumi" [t.a.]), *Rikkyō Institute of Japanese Studies - Departmental Bulletin Paper*, n.º 14-15, 2016, pp.26-32, espec. p. 31, https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail

cómo las interacciones a diario con reinterpretaciones del pasado histórico alteran nuestra percepción del mismo. También en 2016 en la revista digital japonesa *4Gamer.net*, Hosoda Tokuoka escribió una reseña técnica sobre los catorce videojuegos de la serie producidos hasta esa fecha.[80]

En 2018 encontramos una mención a *Nobunaga no Yabō* en una publicación de la Universidad Gakushūin, concretamente del Instituto de Investigación de Culturas Orientales, donde se analiza cómo se interpreta la historia en este y otros videojuegos de la empresa Koei.[81] La saga también es mencionada brevemente en las actas del *13th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)* celebrado en Lituania en 2017, concretamente en la comunicación de Fuminori Akiba de la Universidad de Nagoya, *Yosakoi Soran as a Site or Re-Localization and its Relationship to Japanese Pop Culture*,[82] en el que menciona que el traje que lleva el danzante de *kagura* en las celebraciones de la prefectura de Aichi y que homenajean a su héroe local, Nobunaga, no está inspirado en el *kamishimo* tradicional sino en el traje que lleva dicho personaje en los juegos de la saga de Koei. Por su parte, en un *paper* de 2020, Henry Sze Hang Choi menciona la saga para contextualizar el videojuego taiwanés *San Guo Zhi Jiang Wei Zhuan*,[83] cuyo modelo de jugabilidad está inspirado en las sagas de estrategia de la empresa Koei, incluida *Nobunaga no Yabō*.

Por otra parte, durante la realización de la presente Tesis la autora de este

---

&item_id=12487&item_no=1&page_id=1 3&block_id=49 ((fecha de consulta: 18-III-2019).

[80] TOKUOKA, H. [徳岡正肇], "今度は「信長の野望」14 タイトルを一気にプレイ。着実に進化を続けてきたシリーズの歴史を振り返る" ("*Kondo wa Nobunaga no Yabō jyū-yon taitoru wo ikki ni purei. Chakujitsu ni shinka wo studukete-kita shirīzu no rekishi wo furikaeru*"; "Ahora jugamos de una vez los 14 títulos de *Nobunaga's Ambition*. Recordamos la historia de una saga que ha ido evolucionando sin prisa pero sin pausa" [t.a.]), *4Gamer*, 23 de marzo de 2016, http://www.4gamer.net/games/268/G026859/20160317049/ (fecha de consulta: 10-V-2018).

[81] HORIUCHI, J. [堀内淳一], "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』" ("*Nihon ni okeru nihon-shi to chūgoku-shi no imēji-keisei - Nobunaga no Yabō to San-koku-shi*"; "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* (*Tō-Ajia no rekishi imēji to contetsu*; *Contenidos e imágenes de la historia de Asia Oriental* [t.a.]), n.º 64, 2018, http://www.gakushuin.ac.jp/ univ/rioc/publication/chosa064.html (fecha de consulta: 10-V-2018).

[82] FUMINORI, A., "*Yosakoi Soran as a Site or Re-Localization and its Relationship to Japanese Pop Culture*", en Martinelli, D. (ed.), *CROSS-INTER-MULTI-TRANS*, CROSS-INTER-MULTI-TRANS-, *Proceedings of the 13th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)*, Kaunas (Lituania), 26-30 junio 2017, Kaunas, IASS Publications & International Semiotics Institute, 2018, pp.653-664, espec. p.659, https://iass-ais.org/wp-content/uploads/2019/01/CrossInterMultiTrans_Proceedings.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

[83] CHOI, H.S.H., "Reconceptualization of Historical Reality: The *Dōjin* Game *San Guo Zhi Jiang Wei Zhuan*", Kung K.WS. (eds.), *Reconceptualizing the Digital Humanities in Asia. Digital Culture and Humanities (Challenges and Developments in a Globalized Asia)*, vol. 2, 2020, Springer, Singapur, https://doi.org/10.1007/978-981-15-4642-6_11 (fecha de consulta: 10-V-2021).

trabajo ha ido publicando diversos artículos en los que se estudia la representación del periodo Sengoku en videojuegos. El primer trabajo académico que elaboramos fue el Trabajo Fin de Máster del *Máster en Estudios Avanzados de Historia del Arte* de la Universidad de Zaragoza titulado "Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)",[84] dirigido por las doctoras Elena Barlés y Amparo Martínez, que fue puntuado con Matrícula de Honor y galardonado con la Mención Especial de Trabajo Fin de Máster por haber obtenido la máxima calificación. Como consecuencia, vieron la luz distintos artículos y se presentaron varias comunicaciones, la mayor parte de ellas de carácter internacional, centradas concretamente en la figura de Oda Nobunaga. Este es el caso del trabajo "Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico" publicado como un capítulo del libro colaborativo *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*,[85] título de la quinta monografía del Proyecto I+D+i de la Universidad de Murcia *Historia y Videojuegos*, con cuyo coordinador, el Catedrático de Historia Medieval Juan Francisco Jiménez Alcázar, se tuvo la gran fortuna de entrar en contacto durante la realización del susodicho Trabajo de Fin de Máster. Posteriormente se pudo participar con la ponencia "Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) y su época a través de los videojuegos. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)" en el *II Congreso Internacional de Historia y Videojuegos*,[86] enmarcado dentro del proyecto de investigación antes mencionado, que se publicaría de manera parcial.[87] También se participó en las *III Jornadas Predoctorales: la Historia del Arte desde Aragón* organizadas por el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza con la comunicación "Oda Nobunaga en los videojuegos de Koei",[88]

---

[84] *Zaguan_ Universidad de Zaragoza Repository - Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses. El caso de Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (Koei, 2013)*, https://zaguan.unizar.es/record/76234?ln=en (fecha de consulta: 18-III-2019).

[85] 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*, ISBN: 978-84-17157-60-9, Murcia, Compobell, 2018, pp. 35-57, https://www.historiayvideojuegos.com/libro-colectivo-videojuegos-e-historia-entre-el-ocio-y-la-cultura/ (fecha de consulta: 18-III-2019).

[86] "Segundo día del II Congreso Internacional Historia y Videojuegos", *Historia y Videojuegos II*, octubre de 2018, https://www.historiayvideojuegos.com/segundo-dia-del-ii-congreso-internacional-histori a-y-videojuegos/ (fecha de consulta: 18-III-2019).

[87] BONILLO, C., "Desde la *yoroi* hasta los kimonos de la Corte. Los personajes de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)", *e-Tramas*, n.º 2, 2019, pp.11-50, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/17 (fecha de consulta: 18-III-2019).

[88] Universidad de Zaragoza, *Programa III Jornadas Predoctorales: la Historia del Arte desde Aragón* (folleto), Gallur, 2018, http://www.gallur.es/wp-content/uploads/2018/11/PROGRAMA-III-JORNADAS-

acompañada de su correspondiente publicación,[89] y posteriormente se presentó la comunicación "Los medios audiovisuales contemporáneos como difusores de la historia nipona: el señor feudal Oda Nobunaga (1534-1582) en el cine", expuesta durante el *II Encuentro Interdisciplinar de Estudios en Medios de Masas* organizado por la Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja.[90] Conforme se fue avanzando en la investigación, pudo ampliarse el rango de actividades al análisis del periodo Sengoku desde diferentes perspectivas. Por ejemplo, tenemos la ponencia "*Nioh* (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del Periodo Sengoku (1467/1477-1603)" expuesta durante el *III Congreso Internacional de Historia y Videojuegos*, íntegramente publicada en el libro colaborativo *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y Videojuegos*.[91] En febrero de 2020 presentaríamos la comunicación "La ambientación de *Total War: Shogun 2*. ¿Japón o Japonismo?" en el *III Encuentro Interdisciplinar de Estudios en Medios de Masas* por la Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja, que luego inspiraría una publicación,[92] y también se mencionaron varios "héroes" de esta época[93] en la ponencia "De *eiyū* a Servant. Una panorámica de los héroes japoneses de *Fate/Grand Order*" del *IV Congreso Internacional de Historia y Videojuegos*. También se aprovechó para ir exponiendo resultados parciales de nuestra labor investigadora, ya fuera en forma de artículo académico, como "Los estados combatientes del sur. La historia del clan Shimazu según *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)" en la revista *e-tramas*,[94] o en presentaciones en congresos, tales como "La unión hace la fuerza. La historia del clan Mōri según *Nobunaga's*

PREDOCTORALES-LA-HISTORIA-DEL-ARTE-DESDE-ARAG%C3%93N.pdf?x85628 (fecha de consulta: 18-III-2019).

[89] BONILLO, C., "Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)", *III Jornadas de Investigadores Predoctorales – La Historia del Arte desde Aragón*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019, pp. 191-199.

[90] EncuentroMassMediaUR (30 de noviembre de 2018). "Aquí tenéis el programa del 2º #EIEMM @mediosdemasasUR" [tweet], https://twitter.com/mediosdemasasUR/status/1068600263253069825 (fecha de consulta: 18-III-2019).

[91] BONILLO, C., "*Nioh* (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603)", en Jiménez Alcázar, J. F., Rodríguez, G. F. y Massa, S. M. (coords.), *Libro colectivo: Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*, Murcia, Editum, 2020, pp.9-61, https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/083.pdf (fecha de consulta: 18-III-2019).

[92] BONILLO, C., "El fantasma del Japón exótico. Aproximación a la ambientación de *Total War: Shogun 2* (Creative Assembly, 2011)", *e-Tramas*, n.º 5, 2020, pp. 1-21, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/20/44 (fecha de consulta: 18-III-2019).

[93] En concreto, el herrero Senji Muramasa, Oda Nobunaga y su hermano Oda Nobukatsu, Nagao Kagetora, Miyamoto Musashi y Sasaki Kojirō.

[94] BONILLO, C., "Los estados combatientes del sur. La historia del clan Shimazu según *Nobunaga's ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)", *e-Tramas*, n.º 7 , 2020, pp. 1-25, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/ view/66 (fecha de consulta: 18-III-2019).

*Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)" en el *I Congreso Anual de Estudiantes de Doctorado* de la Universidad Miguel Hernández", "At a Gallop Through the Age of the Warring States: The History of the Takeda Clan According to *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*" en la conferencia *Medievalisms on the Screen: The Representation of the Middle Ages in 21st Century Audiovisual Media* de la Central European University y "At the Mercy of the Tide: The History of the Chōsokabe Clan According to *Nobunga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)" en la conferencia *Racism Is So Universal, It's Become Normal: Race, Representation, and Accuracy in Works of Popular Media* organizada por la comunidad americana divulgativa de historiadores Ask Historians.[95] En el año 2021 presentamos el Trabajo Fin de Máster de la titulación *Máster Propio en Estudios Japoneses*, "El Dragón de un Solo Ojo y el ocaso de una época. La historia del clan Date según *Nobunaga's Ambition: Sphere Of Influence* (Koei, 2013)", que está en proceso de ser publicado en forma de capítulo en un libro de Ediciones Bellaterra, dependiente de la Universidad Autónoma de Barcelona. Como ejemplo de esta transversalidad, también queremos destacar "Y la historia se hizo píxel. Análisis de la sinergia entre la evolución tecnológica y la transmisión histórica en la saga *Nobunaga no Yabō*" presentado en las *XIV Jornadas de la Carrera de Sociología Facultad de Ciencias Sociales* organizadas por la Universidad de Buenos Aires.[96] Por último, y aunque no traten de manera específica la publicitación del periodo Sengoku, en relación con nuestro tema de Tesis también publicamos textos relacionados con las fuentes directas utilizadas en la franquicia *Nobunaga's Ambition*,[97] un trabajo en el que posteriormente pudo profundizarse participando en las *III Jornadas de Investigación y Formación Humanismo EURASIA* presentando "Cuentos de ayer y de hoy. Los *gunki* como fuente para el estudio de la historia medieval japonesa",[98] e incluso presentamos

[95] Resulta de especial interés el debate posterior donde se trataron temas sobre cuáles son las características que debería tener un buen producto de la cultura popular inspirado en hechos reales, dónde están los límites de la representación realista y cuáles podrían ser los pasos a tomar para garantizar una representación del pasado de calidad. AskHistorians, "Racism Is So Universal, It Has Become Normal: Race, Representation, & Accuracy in Popular Media", *YouTube*, (19-X-2021), https://www.youtube.com/watch?v=yTFIbdY PwHw (fecha de consulta: 18-III-2019).

[96] UBA.Sociales - *XIV Jornadas de Sociología "Sur, pandemia y después"*, http://www.sociales.uba.ar/2021/10/22/jornadassocio2021/ (fecha de consulta: 18-III-2019).

[97] BONILLO, C., "La literatura histórica y el videojuego. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *e-Tramas*, n.º 3, 2019, pp. 1-19, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/32/25 (fecha de consulta: 18-III-2019).

[98] *Universidad de Salamanca – III Jornadas UME*, https://maosalamanca.es/iii-jornadas-de-investigacion- y-formacion-humanismo-eurasia/ (fecha de consulta: 18-III-2019).

una comunicación que reflexionaba sobre la empresa desarrolladora desde una perspectiva de género en el *XV Coloquio de Arte Aragonés: las mujeres y el universo de las artes*, publicada posteriormente en un capítulo de libro.[99]

En conclusión, mediante este recorrido a través de investigaciones previas realizadas sobre nuestro tema, se ha podido comprobar que existen diversos estudios que abordan la vinculación del videojuego y la Historia de otras culturas que pueden servir como ejemplos metodológicos. Lamentablemente, no son abundantes los análisis de la representación del periodo Sengoku en videojuegos, y mucho menos japoneses, y se observa una acusada falta de estudios relacionados con el interés de los videojuegos japoneses como medio para acercarse a su Historia. Por otra parte, a excepción de los trabajos realizados y publicados por la autora de esta Tesis, la saga *Nobunaga no Yabō* y, en particular, sobre el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, carecen de análisis profundos.

## 3. Objetivos del trabajo

Tras el análisis de los aspectos tratados en el estado de la cuestión, con esta Tesis se pretenden alcanzar los siguientes objetivos:

- Elaborar una introducción en la que se brinde una panorámica de la representación del pasado en los videojuegos, centrando nuestra atención en los videojuegos japoneses y, muy especialmente, en aquellos ambientados en el periodo Sengoku, además de una contextualización histórica de este periodo.

- Llevar a cabo el estudio monográfico del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* que contemple:
    - Un estudio sobre la serie *Nobunaga no Yabō*, en la que se exponga la trayectoria de la empresa de videojuegos Koei, responsable de su producción, y del creador tanto de dicha empresa como de la saga que nos ocupa, y una

[99] BONILLO, C., "Pioneras en el mundo de los videojuegos. Erikawa Keiko, a la sombra de Koei", en Lomba Serrano, C. y Morte García, C. (coords.), *Las mujeres y el universo de las artes - XV Coloquio de Arte Aragonés*, ISBN: 978-84-9911-594-8, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 471-478.

reseña de los videojuegos de la serie.

- El origen, intenciones y autoría, proceso de creación, características técnicas del producto y rasgos formales y estéticos del videojuego, objeto de análisis.
- Las fuentes de su relato histórico (los eventos y hechos del pasado reflejados), sus personajes (clanes Oda, Takeda, Uesugi, Date, Hōjo, Mōri, Sanada, Chōsokabe y Shimazu) y su puesta en escena y ambientación.
- Su difusión y recepción (ventas, críticas y premios) en los países que se ha distribuido, centrándonos en Japón, Estados Unidos, España y una selección de países europeos (Alemania, Francia, Italia, Reino Unido).

- Elaborar todas las fichas catalográficas de los videojuegos de la serie, en especial del que nos ocupa.

## 4. Metodología

Hemos trabajado teniendo en cuenta variados enfoques y perspectivas, contemplado otras disciplinas como la Historia y la literatura. Hemos aplicado algunas de las metodologías más asentadas en el campo de la Historia del Arte, decantándonos especialmente por un método iconográfico-iconológico, así como por aquellos planteamientos que conciben la historia del arte como historia de la cultura, aunque sin olvidar los necesarios análisis técnico y formal de las obras.

Las labores que se han abordado para efectuar este trabajo pueden sintetizarse en las siguientes.

### 4.1. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de material bibliográfico

La primera etapa de esta tesis consistió en la recopilación de bibliografía para su posterior lectura y análisis. Esta búsqueda contempla varios apartados temáticos:

- Historia de Japón (en especial sobre el Japón medieval).
- Arte, artesanías y arquitectura de Japón.
- Manifestaciones audiovisuales del Japón Contemporáneo.

- Videojuegos (aspectos técnicos, artísticos y estéticos, educativos y relativos a su papel como trasmisores de contenidos).
- Videojuegos en Japón, en especial de temática histórica.
- Trayectoria de la empresa Koei, sus creadores, sus responsables y sus productos.
- Serie *Nobunaga no Yabō* y en especial del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influenc*e.

Antes del inicio de esta investigación ya se contaba con una base de conocimientos relativos a la bibliografía existente sobre las temáticas citadas referentes a Japón gracias, principalmente, al *Diploma de Especialización en Estudios Japoneses*, a las asignaturas sobre Asia Oriental cursadas durante el *Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte* y al *Máster Propio en Estudios Japoneses*.

En cuanto a la bibliografía relativa al mundo de los videojuegos, también se contaba con unos conocimientos previos de carácter bibliográfico sobre la historia de la evolución de los ordenadores en general y de los videojuegos en particular gracias a haber cursado una asignatura obligatoria de la especialidad de Computación en el Grado de Ingeniería Informática titulada precisamente "Videojuegos".[100] A partir de este bagaje, en la primera fase de esta Tesis, realizada desde España, se recopiló material bibliográfico específico principalmente de manera *online*, utilizando los buscadores Google Scholar, Google Books, Alcorze, Wordlcat, Archive, Dialnet, Jstor y, en menor medida, Academia.edu. Especialmente relevante fue la consulta del catálogo digital de la Biblioteca Nacional de Portugal[101] y de la biblioteca virtual de la Real Academia de la Historia,[102] así como la Colección Digitalizada de la Biblioteca Nacional de la Dieta

[100] *Guía docente de la asignatura de Videojuegos*, http://titulaciones.unizar.es/guias16/index.php?asignatura=30262 (fecha de consulta: 11-II-2018). Fue impartida por el Dr. Eduardo Mena Nieto y por el Dr. Francisco J. Serón Arbeloa. Eduardo Mena es el organizador en la Universidad de Zaragoza de *Retromanía*, un evento de cinco días dedicados a acercar la informática clásica y el videojuego en Zaragoza a través del grupo *RetroAcción*, http://www.retroaccion.org/quienes-somos (fecha de consulta: 19-IV-2018); *Eduardo Mena's Home Page*, http://webdiis.unizar.es/~mena/ (fecha de consulta: 19-IV-2018). Por su parte, Francisco J. Serón es Catedrático de la Universidad de Zaragoza, director del Grupo de Informática Gráfica Avanzada GIGA y del grupo Computer Graphics & Immersive Tecnologies CGIT, además de actual Vicerrector de Prospectiva, Sostenibilidad e Infraestructura: *Francisco J. Serón*, http://webdiis.unizar.es/~seron/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[101] *Biblioteca Nacional de Portugal: biblioteca nacional digital*, http://purl.pt/index/geral/PT/index.html (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[102] *Real Academia de la Historia: biblioteca*, http://www.rah.es/biblioteca/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

Japonesa[103] y la página LibrosCiNii,[104] un repositorio de libros, tesis y artículos específicos del mundo académico japonés. Seleccionadas las publicaciones, algunas pudieron consultarse a través de su lectura directa en distintas bibliotecas (caso por ejemplo de la Biblioteca del Museo de Zaragoza que guarda la rica biblioteca personal, especializada en Historia y arte japonés y en general de Asia Oriental, del catedrático de la Universidad de Zaragoza Federico Torralba Soriano), gracias al sistema de préstamo interbibliotecario o a su directa adquisición, aunque la mayor parte de las consultas se realizaron a través de la red (trabajos digitalizados en distintas bases y repositorios). También se han consultado distintas webs de diversos contenidos verificando previamente la solvencia de las mismas por estar vinculadas a universidades, reconocidos investigadores y profesores, empresas del mundo del videojuego, museos, foros serios y especializados en el mundo del videojuego, etc. Hemos de señalar que también se ha hecho una búsqueda en las webs de revistas especializadas sobre el mundo de los videojuegos, que en la mayoría de los casos se encuentran en Internet.

Tras el comienzo de la estancia de investigación en Japón, más detallada en el apartado posterior de *Trabajo de Campo*, pudo ampliarse exponencialmente el ámbito de búsqueda y lectura de bibliografía (libros y revistas especializadas), gracias a la consulta directa de libros en bibliotecas niponas, ya que la gran mayoría de textos japoneses no se encuentran digitalizados en la red. Entre las instituciones que se visitaron para esta recopilación bibliográfica, en primer lugar, tenemos las bibliotecas públicas presentes en la ciudad de Kioto: la *Sakyō-toshokan* (左京図書館, Biblioteca del Kioto de la Izquierda [t.a.]), la *Kita-toshokan* (北図書館, Biblioteca del Norte [t.a.]), la *Chūō-toshokan* (中央図書館, Biblioteca Central [t.a.]) y muy especialmente la *Kyōto-furitsu-toshokan* (京都府立図書館, Biblioteca Prefectural de Kioto [t.a.]);[105] por otro lado, se consultaron de manera recurrente los catálogos de las bibliotecas del campus de la Universidad de Kioto, que son sólo accesibles para los estudiantes

---

[103] *国立国会図書館デジタルコレクション* (*Kokuritsu-kokkai-toshokan dejitaru-korekushon*; Colección Digitalizada de la Biblioteca Nacional de la Dieta Japonesa [t.a.]), http://dl.ndl.go.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[104] *CiNii 図書* (*CiNii tosho*; Libros CiNii [t.a.]), https://ci.nii.ac.jp/books/?l=ja (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[105] Para ver una lista completa de todas las bibliotecas de Kioto, consultar: *京都市図書館* (*Kyōto-shi toshokan*; *Bibliotecas de la ciudad de Kioto* [t.a.]), https://www2.kyotocitylib.jp/ (fecha de consulta: 1-XII-2021). Esta es también la web oficial que se utiliza para la búsqueda y reserva de ejemplares, y que se ha utilizado de manera recurrente a lo largo de la investigación para compaginar la consulta física.

matriculados o para los investigadores asociados a la institución, como era mi caso: visitamos frecuentemente la *Kyōto-daigaku-fuzoku-toshokan* (京都大学附属図書館, Biblioteca de la Universidad de Kioto [t.a.]), la perteneciente a la Facultad de Letras a la que sólo pueden acceder los miembros asociados, *Bungaku kenkyūka-toshokan* (文学研究科図書館, Biblioteca del Laboratorio de Literatura [t.a.]), la que forma parte del Campus Sur de la Universidad, *Yoshida-nan sōgō-toshokan* (吉田南総合図書館, Biblioteca General de Yoshida Sur [t.a.]) y la *Jinbun-kagaku kenkyūsho-toshokan* (人文科学研究所図書室, Biblioteca del Laboratorio de Humanidades [t.a.]); por último, tenemos toda una serie de bibliotecas asociadas a distintos organismos: la Biblioteca del Instituto Cervantes de Tokio, la *Kokuritsu kokkai-toshokan* (国立国会図書館, Biblioteca Nacional de la Dieta [t.a.]) y la *Kokuritsu kokkai-toshokan Kansai-kan* (国立国会図書館関西館, Biblioteca Nacional de la Dieta en Kansai [t.a.]) en Kioto, la sección de consulta del *Kahei-hakubutsukan* (貨幣博物館, Casa de la Moneda [t.a.]) en Tokio, la *Kogakkan-daigaku-fuzoku-toshokan* (皇學館大学附属図書館, Biblioteca de la Universidad Kogakkan [t.a.]) en la ciudad de Ise (pref. Mie), así como la biblioteca del *Shiga-kenritsu Azuchi-jō Kōko-hakubutsukan* (滋賀県立安土城考古博物館, Museo Arqueológico del Castillo de Azuchi [t.a.]) en la prefectura de Shiga.

### 4.2. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de material documental

Gran parte de nuestro material documental para el estudio del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* lo componen las numerosas entrevistas realizadas a su principal impulsor, Shibusawa Kō. Aunque conocido por no tener un contacto demasiado estrecho con la prensa, la celebración del trigésimo aniversario de la serie *Nobunaga no Yabō* en 2013, así como la celebración del trigésimo quinto aniversario de la creación de Koei en 2016, llevaron a una repentina abundancia de reportajes, programas de televisión y entrevistas no sólo a Shibusawa Kō, sino también a su mujer Erikawa Keiko que había permanecido en silencio hasta la celebración de estos aniversarios, pero que ha tenido un papel relevante en la empresa. Hay que resaltar que dicho material documental, que se encuentra íntegramente en japonés, ha sido publicado en revistas digitales e impresas, que se referencian en el apartado final de bibliografía y

fuentes.

Dado que el trabajo trata un tema actual como es el videojuego, se hizo necesario contactar con sus responsables, a ser posible con su creador o con alguien cercano al desarrollo de la serie, el director o el productor, para plantearles un breve cuestionario acerca de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. Se buscó la forma de contactar con el creador a través de las redes sociales, o de algún email de contacto, buscándolo a través de su seudónimo más conocido, Shibusawa Kō (シブサワ・コウ, 渋沢光) y también de su nombre real, Erikawa Yōichi (襟川陽一). Asimismo se han buscado formas de contactar con su esposa, Erikawa Keiko, y con su hija mayor, que trabaja en la empresa de videojuegos de sus padres, Erikawa Mei (襟川芽衣). Se encontró la página de Facebook del productor, Ogasawara Ken'ichi (小笠原賢一), al que se le escribió un mensaje en japonés preguntándole sobre la posibilidad de enviarle un breve cuestionario con motivo de una investigación universitaria. Además se ha intentado contactar con las organizaciones que se ocupan de la distribución del juego con el propósito de que a través de ellas se pudiera comunicar con los creadores y también se envió un mensaje en japonés a la página oficial de Koei a través de su formulario de contacto. Se ha ido personalmente a la sede de la empresa en Yokohama para contactar directamente con todas las personas citadas. Lamentablemente, estas gestiones no han dado resultado.

Otra fuente fundamental relacionada con el videojuego son las cuatro novelas históricas que componen la saga *Kunitori-monogatari* (国盗り物語; El Cuento del Ladrón de Países [t.a.])[106] redactadas por el escritor Shiba Ryōtarō (1923-1996). Es vital consultar estos textos literarios dado que Shibusawa Kō ha comentado en varias entrevistas que su interés por el general japonés Oda Nobunaga, así como la inspiración directa para su saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō*, surgió a raíz de su lectura. Estas

[106] Dado que no están digitalizadas, se compró la la serie completa en edición de bolsillo. SHIBA, R., *国盗り物語（一）・斎藤道三、前編* (*Kunitori-monogatari (ichi) Saitō Dōsan, zenpen*; El cuento del ladrón de países (1): Saitō Dōsan, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2012. SHIBA, R., *国盗り物語（二）・斎藤道三、後編* (*Kunitori-monogatari (ni) Saitō Dōsan, kōhen*; El cuento del ladrón de países (2): Saitō Dōsan, segunda parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2013. SHIBA, R., *国盗り物語（三）・織田信長、前編* (*Kunitori-monogatari (san) Oda Nobunaga, zenpen*; El cuento del ladrón de países (3): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2014. SHIBA, R., *国盗り物語（四）・織田信長、後編* (*Kunitori-monogatari (yon) Oda Nobunaga, kōhen*; El cuento del ladrón de países (4): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2015.

novelas sólo están publicadas en idioma japonés y hasta la fecha no se han hecho traducciones a ningún otro idioma.

Fuentes fundamentales han sido las webs específicas y oficiales de la empresa Koei y de los videojuegos de la saga, donde se vierten numerosos contenidos sobre estos productos que son esenciales para el análisis de las obras. Todas ellas se referencian en el apartado final de bibliografía y fuentes.

También tenemos toda una serie de fuentes literarias del pasado, los *gunki-monogatari* ("cuentos de guerra") relativos a las figuras históricas más relevantes de los clanes Oda, Takeda, Uesugi, Date, Hōjo, Mōri, Sanada, Chōsokabe y Shimazu, cuyas traducciones al japonés moderno han podido consultarse en los archivos de las bibliotecas listadas en el apartado anterior, sobre todo en las del campus de la Universidad de Kioto, y cuyo contenido se analiza posteriormente en esta misma Tesis.

### 4.3. Trabajo de campo

Podemos dividir el trabajo de campo que se llevó a cabo para la compleción de esta Tesis Doctoral en los siguientes grandes bloques.

El primero, realizado desde España, consistió en jugar al videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* para permitir un exhaustivo análisis del mismo y anotar en fichas prefijadas todos los aspectos de interés para nuestro estudio, capturando las imágenes más significativas donde tales aspectos se mostraban. Se eligió comprar la versión digital simple sin contenido descargable para la plataforma PlayStation 4. Este videojuego no era el primer contacto de la autora con los videojuegos desarrollados por Koei, ya que previamente había jugado a la saga *Samurai Warriors*[107] y *Dynasty Warriors*,[108] que también contienen partes de estrategia, y a las dos entregas de la saga *Nioh*.[109] Por tanto, las dinámicas de creación de personajes, selección de escenarios y

[107] Se ha jugado al videojuego *Samurai Warriors 4: Empires* (戦国無双 4 Empires, *Sengoku Musō 4 Empires*). OMEGA FORCE, Samurai Warriors 4: Empires, Tokio, Koei, 2016. La plataforma en la que se jugó fue la PlayStation 4. *Samurai Warriors 4 Empires* [web oficial], http://www.samuraiwarriors4.eu/empires/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[108] Se ha jugado al videojuego *Dynasty Warriors 8: Empires* (真・三國無双 7 Empires, *Shin – Sankoku Musō 7 Empires*). OMEGA FORCE, *DynastyWarriors 8: Empires*, Tokio, Koei, 2016. La plataforma en la que se jugó fue la PlayStation 4. *Dynasty Warriors 8 Empires* [web oficial], http://www.dynastywarriors8.eu/empires/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[109] Ambos se jugaron en la plataforma PlayStation 4. TEAM NINJA, *Nioh*, Tokio, Koei, 2017. *Nioh* [web oficial], http://teamninja-studio.com/nioh/ (fecha de consulta: 19-IV-2018). TEAM NINJA, *Nioh 2*, Tokio,

jugabilidad general, tanto a nivel de administración de territorio como de campaña, resultaban todas familiares. No obstante, y siendo esta una regla general en los videojuegos de Koei, el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* es extremadamente complejo y completarlo requiere una considerable inversión de tiempo (aproximadamente ochenta horas). Por ello, el trabajo con el videojuego se ha complementado con el visionado de *walkthroughs*[110] en YouTube para analizar aquellas partes que no llegaron a poder desbloquearse en la partida jugada durante la realización del trabajo. Asimismo, se ha utilizado este mismo sistema con los demás videojuegos de la saga para establecer los pertinentes precedentes del juego estudiado, así como las entregas que le han seguido. Estos videojuegos son:

- **Título:** *Nobunaga no Yabō* (信長の野望).
  **Fecha de lanzamiento:** 30 de marzo de 1983.
- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban* (信長の野望・全国版).
  **Fecha de lanzamiento:** octubre de 1986.
- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den* (信長の野望・戦国群雄伝).
  **Fechas de lanzamiento:** diciembre de 1988.
- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Bushō Fūun Roku* (信長の野望・武将風雲録).
  **Fecha de lanzamiento:** diciembre de 1990.
- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Haō Den* (信長の野望・覇王伝).
  **Fechas de lanzamiento:** 4 de diciembre de 1992.
- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Tenshō Ki* (信長の野望・天翔記).
  **Fechas de lanzamiento:** diciembre de 1994.
- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku* (信長の野望・将星録).
  **Fechas de lanzamiento:** PC (marzo de 1997), PS1 (27 de noviembre de 1997).
- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Reppū Den* (信長の野望・烈風伝).

---

Koei, 2020. *Nioh 2* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/nioh2/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[110] Un *video walkthrough*, abreviado como *walkthrough* (se suele utilizar la terminología inglesa) se refiere a un vídeo que recoge la partida de un jugador en tiempo real. Esta partida es grabada directamente desde la pantalla mediante uso de programas específicos, o utilizando las opciones de la PlayStation 4 si se juega en dicha plataforma, y suele subirse a sitios web de difusión de vídeos (YouTube y en mucha menor medida Vimeo). El objetivo de estos *walkthroughs* es ayudar a otros jugadores indicándoles cómo superar partes difíciles, mostrar la habilidad del propio jugador o simplemente, enseñar cómo es el videojuego.

**Fechas de lanzamiento:** PC (8 de marzo de 1999), PS1 (9 de septiembre de 1999).

- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* (信長の野望・嵐世記).

  **Fechas de lanzamiento:** PC (10 de febrero de 2001), Xbox (22 de febrero de 2001), PS2 (4 de abril de 2002).

- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Sōten Roku* (信長の野望・蒼天録).

  **Fechas de lanzamiento:** PC (28 de junio de 2002), PS2 (30 de enero de 2003).

- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (信長の野望・天下創世)/ *Nobunaga'sAmbition: Rise to Power.*

  **Fechas de lanzamiento:** Japón (1 de abril de 2004), EE.UU. (5 de febrero de 2008).

- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Kakushin* (信長 の 野望・革)/ N*obunaga's Ambition: Iron Triangle.*

  **Fechas de lanzamiento:** Japón (22 de junio de 2005 en PC y 2 de febrero de 2006 en PS2), EE.UU. (28 de enero de 2009 en PS2).

- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Tendō* (信長の野望・天道).

  **Fechas de lanzamiento:** 18 de septiembre de 2009.

- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Taishi* (信長の野望・大志).

  **Fechas de lanzamiento:** 30 de noviembre de 2017.

- **Título:** *Nobunaga no Yabō: Shinsei* (信長の野望・新生).

  **Fechas de lanzamiento:** 21 de julio de 2022.

El segundo fue la lectura, visualización (cine, televisión, *anime*) y juego de los productos afines al presente tema de estudio para establecer los cotejos pertinentes con otros productos nipones populares audiovisuales donde Nobunaga tiene un papel relevante con el objetivo de contextualizar el videojuego objeto de análisis. Al realizar esta tarea también hemos ido anotando en fichas catalográficas prefijadas los detalles e imágenes que eran de interés para nuestro estudio.

### 4.4. Otras labores esenciales realizadas para la elaboración de la Tesis Doctoral

Ha sido esencial para este trabajo la estancia de investigación que hemos llevado a cabo en Japón, algo que consideramos fundamental desde la propia concepción de esta Tesis Doctoral ya que resultaba imprescindible para la consulta de materiales localizados específicamente en el país nipón, como se ha podido comprobar en los apartados de revisión bibliográfica y documental.

Para poder realizar esta estancia, concurrimos a la que es considerada la mejor beca internacional que ofrece este país, la Beca del Gobierno Japonés (Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología/ MEXT/ *Monbukagakushō*) para Graduados Españoles, concretamente mediante la recomendación de la Embajada de Japón en España y en la categoría de *non-regular students*, que permite estar asociado como investigador a una universidad japonesa, pero sin necesidad de estar matriculado en ningún curso. Tras un trabajoso proceso que se alargó durante todo el año 2019, se obtuvo la beca, lo que nos permitió optar a realizar una estancia en una de las mejores universidades de Japón,[111] la Universidad Nacional de Kioto, normalmente abreviada como Universidad de Kioto, concretamente en la División de Cultura Contemporánea de la Facultad de Letras[112] bajo la tutorización de la Dra. Mitsuyo Wada-Marciano,[113] especialista en cine y otras formas de expresión audiovisual contemporánea.[114] Debido a la pandemia de la Covid-19, el comienzo de la estancia, que debería haber sido abril 2020, se retrasó a octubre de ese mismo año, por lo que la duración se redujo de dos años a un año y seis meses, si bien posteriormente se ha conseguido alargar la estadía en Japón con la búsqueda de un trabajo a tiempo completo.[115] Este contratiempo, sin

[111] *The World University Rankings*, https://www.timeshighereducation.com/rankings/japan-university/2021#!/page/0/length/25/sort_by/rank/sort_order/asc/cols/stats (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[112] La denominación oficial es *Kyōto-daigaku – Bungaku-bu – Gendai bunka-gaku* (京都大学・文学部・現代文化学), o alternativamente, *Kyoto University – Graduate School of Letters – Division of Contemporary Culture*. *Graduate School of Letters/ Faculty of Letters Kyoto Official Website*, https://www.bun.kyoto-u.ac.jp/departments/contemp_list/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[113] Pudimos ponernos en contacto con ella gracias a los esfuerzos del Dr. Raúl Fortes y su tutor el Dr. Iwamoto Kenji, cuya amabilidad les agradecemos calurosamente.

[114] *Researchmap profile: Mitsuyo Wada-Marciano*, https://researchmap.jp/7000024008 (fecha de consulta: 1-XII-2021). Quiero expresar mi agradecimiento por la buena disposición y paciencia de la profesora Wada-Marciano, desde las primeras fases de aplicación de la Beca, durante el periodo de espera provocado por la pandemia y luego durante la estancia propiamente dicha.

[115] Dicho trabajo no se encuentra entre las actividades relacionadas de manera directa con esta Tesis Doctoral por lo que no vamos a entrar en detalles. Sin embargo, simplemente a modo de apunte, queremos aclarar que para conseguirlo se tuvo que buscar empleo desde junio hasta septiembre, periodo

embargo, no ha impedido aprovechar dicha oportunidad para realizar un importante número de actividades transversales que han enriquecido el presente trabajo de investigación, de las cuales vamos a resaltar a continuación las más importantes.[116]

Se participó como oyente (*occasional student*) en el *Joint Degree Master of Arts Program in Transcultural Studies* (国際連携文化越境専攻; *Kokusai renkei bunka ekkyō senkō*)[117] de la Universidad de Kioto y la Universidad de Heiderberg (Alemania) gracias al patronazgo de su principal responsable, la Dra. Wada-Marciano. Concretamente, durante los semestres de otoño y primavera asistimos a las clases de cuatro asignaturas impartidas en inglés, *Transcultural Asian Cinema* y *Reading Queer Theory and New Queer Cinema*, organizados por mi tutora, así como en *Debating Otaku in Contemporary Japan: A Labelling Approach*[118] y *Japan at Play: Transcultural Dynamics of Leisure Politics*, por el Dr. Björn-Ole Kamm,[119] lo que nos permitió tener un conocimiento más completo de la creación y la percepción de la cultura popular nipona dentro de sus fronteras, así como adquirir nuevas perspectivas metodológicas. Además, siendo parte de este máster, en marzo de 2021 se pudo presentar el proyecto de esta Tesis Doctoral[120] en el *Four Universities' Graduate Workshop 2021* en el que participaron alumnos y profesores de la Universidad de Kioto, la Universidad de Tokio, la Universidad Ritsumeikan y la Universidad de Nagoya; de hecho, este encuentro nos permitió retomar el contacto[121] con el Dr. Yoshida Hiroshi de la Universidad de Tokio, lo que nos llevó a la realización y posterior publicación de una interesante entrevista sobre el estado actual y futura evolución de los *game studies* en

---

durante el que apenas pudo avanzarse la redacción de este texto debido a la ingente cantidad de tiempo que consume este proceso en cualquier país, y muy especialmente en Japón.

[116] Para una relación más detallada, incluyendo todas las publicaciones, puede consultarse el Documento de Actividades del Doctorando (DAD) presentado junto con esta misma Tesis.

[117] *JDST Official Website*, https://www.cats.bun.kyoto-u.ac.jp/jdts/ja/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[118] El trabajo que se presentó como parte de esta asignatura se tomó como base para presentar posteriormente la comunicación titulada "¿Mujeres en un mundo de hombres? *Fujoshi* y mujeres *otaku* en la literatura académica" en el *I Congreso Académico de Historietas y Cultura Geek* por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires.

[119] *Researchmap profile: Björn-Ole Kamm*, https://researchmap.jp/bjorn-ole-kamm (fecha de consulta: 1-XII-2021). Agradecer al profesor Kamm que nos permitiera muy amablemente formar parte de sus seminarios.

[120] Anteriormente ya se había presentado en otro evento internacional, concretamente en el *I Encuentro Doctoral Transfronterizo* por la Universidad de Zaragoza y la Universidad de Pau en diciembre de 2019.

[121] El Dr. Hiroshi fue uno de los profesores que muy amablemente nos escribió una Carta de Recomendación como parte del proceso de aplicación de la Beca MEXT. Durante la última fase, sin embargo, es el Ministerio de Cultura quien decide a qué universidad irá el aplicante en función de los documentos presentados, por lo que finalmente acabamos siendo asignados a la Universidad de Kioto.

Japón,[122] y después a coordinar el seminario *Factions and Fictions: Identity and Identification in the Historical Video Games set in Japan* bajo el patronazgo de la Universidad de Murcia en noviembre del mismo año.[123] Durante el mes de marzo también participamos en el *"Ise" and Japan Study Program* (「伊勢」と日本スタディプログラム; *Ise to Nihon Sutadi Puroguramu*),[124] un *workshop* de dos semanas llevado a cabo íntegramente en japonés por la Universidad Nacional Kogakkan (pref. Mie) que tiene como objetivo profundizar en el fuerte impacto de la religión sintoísta en la cultura y la Historia japonesas a través de una mezcla de clases magistrales impartidas por los profesores de la mencionada institución y visitas guiadas a lugares de interés dentro de la propia prefectura,[125] que concluyó con una presentación final de cada uno de los participantes[126] y que, en mi caso, se tituló *Nihon terebi-gēmu de mirareru kami-gami – Ōkami no jirei* (日本テレビゲームで見られる神々～大神の事例; Los dioses vistos a través de los videojuegos japoneses – El caso de *Ōkami* [t.a.]).[127] También resultó de interés nuestra participación como mentora en el Tokyo Art Camp organizado por la empresa japonesa Taktopia & Co.[128] en colaboración con el instituto Seiritsu-*gakuen*, que tenía como objetivo ayudar a los alumnos a desarrollar sus aptitudes personales a través de la expresión artística.

También relevante fue la recurrente asistencia a congresos internacionales. En

---

[122] BONILLO, C., "Diálogos con Japón. Entrevista al Profesor Yoshida Hiroshi", *e-Tramas*, n.º 9, 2021, pp. 1-25, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/78 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[123] Puede leerse una reseña completa en: BONILLO, C., "Reseña - Seminar Factions and Fictions", *e-tramas*, n.º10, 2021, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/94 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[124] *Ise and Japan Study Program Official Website*, http://ise-japan.kogakkan-u.ac.jp/ (fecha de consulta: 1-XII-2021). Quiero agradecer especialmente la dedicación del Señor Tamada, cuyo atento y cariñoso trato durante todo el programa convirtió este *workshop* en una experiencia inolvidable.

[125] Para una descripción más detallada puede consultarse el reportaje en tres partes que publicamos en la revista *Ecos de Asia*: BONILLO, C., "Informe del 'Ise' and Japan Study Program. Parte I", *Ecos de Asia*, (22-III-2021), http://revistacultural.ecosdeasia.com/informe-del-ise-and-japan-study-program-parte-i/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[126] Para ver una lista de los participantes, así como los informes individuales que se escribieron detallando las impresiones del programa (bilingüe en japonés con tu lengua materna, español, en mi caso), consultar: *Ise and Japan Study Program Official Website – 参加者リポート* (*Sankasha ripōto*; Informes de los participantes [t.a.]), http://ise-japan.kogakkan-u.ac.jp/html/report.php (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[127] Tal y como indica el título, mi presentación analizaba el siguiente videojuego: Studio Clover, *Ōkami*, Osaka, Capcom, 2006. *Okami* [web oficial], https://www.okami-game.com/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[128] Se entró en contacto con esta empresa durante agosto cuando fui contratada como profesora de inglés para el Yamaguchi Online Camp Summer 2021; mis estudios en Historia del Arte llevaron a que me invitaran a la actividad antes descrita.

esta fase resultó de gran ayuda pertenecer a distintos grupos de investigación que apoyaron esta labor académico-divulgativa, en los que se entró a formar parte a lo largo de la realización de este trabajo: el Grupo de Investigación *Japón y España: Relaciones a través del arte* de la Universidad de Zaragoza,[129] el Grupo de Investigación *Humanidades Digitales*[130] de la Universidad de Murcia, el Grupo de Transferencia del Conocimiento *Historia y Videojuegos* de la misma institución, la *Red Iberoamericana de Investigadores en Animé y Manga* (RIIAM)[131] y la *Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia en Videojuegos* (RiDiVi),[132] a lo que se añade la colaboración en distintas revistas en calidad de secretaria, caso de *e-Tramas* de la Universidad de Murcia y la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), o de revisora, *Mirai. Estudios Japoneses*[133] de la Universidad Complutense de Madrid y *Fotocinema: Revista Científica de Cine y Fotografía*[134] de la Universidad de Málaga. Empezando por los congresos, y por ofrecer una panorámica general, se fue ponente en cuatro ocasiones del *Congreso Internacional de Historia y Videojuegos* de la Universidad de Murcia,[135] encargándonos respectivamente de la ponencia inaugural y la de clausura de los dos últimos, se presentaron tres comunicaciones en los congresos internacionales del Grupo Japón de la Universidad de Zaragoza,[136] participamos en el XIV Congreso Nacional y V

---

[129] *Japón y España: relaciones a través del arte*, https://jye.unizar.es/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[130] *Historia y Videojuegos*, *op. cit.*

[131] *RIIAM*, https://redanimeymanga.wordpress.com/ (fecha de consulta: 1-XII-2021). Como parte de las actividades para esta red se hizo un vídeo de auto-presentación que puede verse en: RIIAM Facebook Page, "Presentación de Claudia Bonillo", *Facebook*, (24-VII-2020), https://www.facebook.com/watch/?v=697362820817752 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[132] *RiDiVi*, https://ridivi.es/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[133] *Mirai. Estudios Japoneses*, https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[134] *Fotocinema*, https://revistas.uma.es/index.php/fotocinema (fecha de consulta: 1-XII-2021). Desde aquí mandamos nuestros agradecimientos al Dr. Antonio Míguez Santa Cruz que fue quien nos recomendó para esta publicación.

[135] El título de las ponencias fue, respectivamente: "Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) y su época a través de los videojuegos. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)", "*Nioh: una visión alternativa del periodo Sengoku*" y "De *eiyuu* a Servant. Una panorámica de los héroes japoneses de *Fate/Grand Order*".

[136] El título de las ponencias fue, respectivamente: "Relaciones Japón–España–Latinoamérica a través del *anime*: España y Latinoamérica como escenarios en el *anime* japonés", "Hacia una nueva era de los videojuegos japoneses. Superando el 'valle inquietante' con *Devil May Cry 5* (Capcom, 2019)" y "Por los fans, para los fans y con los fans. Los *dōjinshi* como fenómeno prosumer singular japonés". Las dos primeras fueron publicadas. BONILLO, C., "Relaciones Japón–España–Latinoamérica a través del *anime*: España y Latinoamérica como escenarios en el *anime* japonés", en Almazán, D. y Barlés, E. (coords.), *Colección Federico Torralba de Estudios en Asia Oriental – Japón, España e Hispanoamérica: identidades y relaciones culturales*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019, pp.333-366. BONILLO, C., "Hacia una nueva era de los videojuegos japoneses. Superando el 'valle inquietante' con *Devil May Cry 5*", *Mirai. Estudios Japoneses*, n.º4, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, pp.87-98. https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/67180/456445_6553821 (fecha de consulta: 1-

Internacional de la Asociación de Estudios Japoneses en España (AEJE) de la Universidad Complutense de Madrid con la comunicación "Cultura y tradición en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. Análisis del *Kyōto Bunka-Ryoku Purojekuto*", en el congreso *Beyond Theorizing Anime: Voices and Archiving* (アニメ研究を切り開く：声とアーカイブ; *Anime kenkyū wo kiriaku: koe to ākaibu*) del *Archive Center for Anime Studies* de la Universidad de Niigata,[137] en la conferencia online *Medievalisms on the Screen: The Representation of the Middle Ages in 21st Century Audiovisual Media* del Departamento de Estudios Medievales de la Central European University,[138] e impartimos una conferencia magistral de dos horas titulada "Y Yoshitsune se volvió *millenial*. Hacia una nueva realidad japonesa de la mano de *Jujutsu Kaisen*" en el *IV Coloquio de Manga y Anime: la animación oriental como vehículo de hibridación cultural* de la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Asimismo, ha constituido un aprendizaje para nuestra Tesis la elaboración y publicación de distintos textos, cercanos a la temática de este trabajo. Además de los relacionados en el *Estado de la Cuestión* pertenecientes al ámbito de los *game studies*, también podemos incluir los que estudian la relación entre otras formas de culturas de popular y la Historia japonesa, tales como "Hacia una imaginación global hecha a medida. *Jimoto PR anime*, ¿una nueva era en la producción del *anime*?" en *Con A de Animación* de la Universidad Politécnica de Valencia,[139] "Personajes legendarios en un mundo globalizado. Las relaciones interculturales de la mano del manga *Drifters*",[140]

---

XII-2021). Por otra parte, aunque nuestra participación en el V Congreso Internacional del Grupo Japón no cuenta como actividad de la Tesis Doctoral ya que se realizó previamente a estar matriculada en el Programa de Doctorado, su publicación sí que entra dentro de este plazo: BONILLO, C., "El agua en el *anime* japonés: simbolismo y significados", en Almazán, D. (coord.), *Colección Federico Torralba de Estudios en Asia Oriental - Japón y el agua*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019, pp. 239-263.

[137] "*Between Lights and Shadows. Perceptual Differences Between Seiyuu and Voice Actors*". Está en fase de publicación bajo la editorial de la Universidad de Niigata un artículo en inglés y en japonés.

[138] "*At a Gallop Through the Age of the Warring States: The History of the Takeda Clan According to Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*".

[139] BONILLO, C., "Hacia una imaginación global hecha a medida. *Jimoto PR anime*, ¿una nueva era en la producción del *anime*?", *Con A de Animación*, n.º 10, ISSN 2173-6049, Valencia, Prensas de la Universidad Politécnica de Valencia, pp.76-93. https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/13277 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[140] BONILLO, C., "Personajes legendarios en un mundo globalizado. Las relaciones interculturales de la mano del manga *Drifters*", *Neuróptica. Estudios sobre el cómic [nueva época]*, n.º1, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp.159-171, https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/article/view/4325 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

"Pájaros enjaulados: *yakuza* y BDSM en la obra de Yoneda Kō" en *Neuróptica*. *Nueva época*,[141] "Guerra, magia y romance durante 'los estados combatientes'. El reflejo del periodo Sengoku (1467/1477-1600) en el *anime InuYasha*" en la revista *Mirai. Estudios Japoneses*,[142] "*Yakuza 0* - Visions i versions virtuals de la màfia japonesa" en *Tiempo Devorado*,[143] "Historias de ayer, de hoy y de siempre. Series de *anime* para viajar en el tiempo" en *Making of: cuadernos de cine y educación*[144] o "Viviendo el periodo Sengoku con el *anime Dororo*" en *SeriArte* de la Universidad de Córdoba (pendiente de publicación) así como los capítulos "Aproximación a la cultura de masas como reconstructora de la Historia. Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) a través del manga"[145] y "Lecciones de historia del género *shōnen*. Conociendo a los protagonistas de los periodos Edo y Meiji (1868-1912) con el manga *Gintama*"[146] por Prensas de la Universidad de Zaragoza.

### 4.5. Organización de la información, redacción y estructura del trabajo

Una vez realizados los pasos anteriores, se procedió a la organización, análisis y estudio de la información obtenida por distintas vías para plantear el esquema de esta Tesis Doctoral. Por un lado, se ha empleado un gestor de referencias bibliográficas, que ha permitido su rápido almacenaje y su clasificación por temas, al tiempo que ha facilitado su localización para realizar correctamente las citas correspondientes; para esta función, después de probar varios, se eligió Zotero, por su versatilidad. En esta plataforma se ha

---

[141] BONILLO, C. y GUTIÉRREZ, M., "Pájaros enjaulados: *yakuza* y BDSM en la obra de Yoneda Kō", *Neuróptica. Estudios sobre el cómic [nueva época]*, n.º2, ISSN-e 2660-7069, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp.197-210. https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/article/view/5426/4423 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[142] BONILLO, C., "Guerra, magia y romance durante 'los estados combatientes'. El reflejo del periodo Sengoku (1467/1477-1600) en el *anime InuYasha*", *Mirai. Estudios Japoneses*, n.º5, ISSN-e 2531-145X, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, pp.223-233, https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/72870/4564456558457 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[143] BONILLO, C., "*Yakuza 0* - Visions i versions virtuals de la màfia japonesa", *Tiempo Devorado*, n.º 7, ISSN: 2565-2915, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, pp.74-85, https://revistes.uab.cat/tdevorado/article/view/v7-n1-bonillo (fecha de consulta: 1-XII-2021).

[144] Esta colaboración ha sido posible gracias a la recomendación del Dr. Antonio Míguez Santa Cruz. BONILLO, C., "Historias de ayer, de hoy y de siempre. Series de *anime* para viajar en el tiempo", *Making of: cuadernos de cine y educación*, n.º 167, Barcelona, Centro de Comunicación y Pedagogía, pp.25-33.

[145] BONILLO, C., "Lecciones de historia del género *shōnen*. Conociendo a los protagonistas de los periodos Edo (1603-1868) y Meiji (1868-1912) con el manga *Gintama*", en *Dibujando Historias – El cómic más allá de la imagen*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 455-461.

[146] BONILLO, C., "Aproximación a la cultura de masas como reconstructora de la Historia. Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) a través del manga", en *IV Jornadas de Investigadores Predoctorales – La Historia del Arte desde Aragón*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 313-321.

creado una base de datos bibliográfica que ha permitido una consulta mucho más ágil y efectiva de las diversas referencias que se iban acumulando en el transcurso de la investigación. Por otro lado, los datos sobre las obras a estudiar, las propias obras y toda la información relevante ha sido volcada en una base de datos, elaborada con el programa FileMaker Pro 8.5, que en su versión académica facilita la Universidad de Zaragoza a sus estudiantes, y que ha supuesto una gran ayuda y economización de tiempo. Además, se han creado bases de datos alternativas en el programa Microsoft Excel, pensadas para usos específicos y con un acceso más ágil.

A continuación abordamos su redacción, que obedece a la siguiente estructura:

- *Presentación del trabajo*. En esta parte se expone la delimitación del tema y las causas de su elección; el estado de la cuestión, donde se comentan las investigaciones realizadas hasta el momento en el campo escogido; se plantean los objetivos; se detalla la metodología que nos ha llevado a la prosecución de los objetivos propuestos, así como la justificación de las partes del trabajo, para acabar con los agradecimientos.

- *Introducción*. En este apartado se expone una breve panorámica de la evolución, desarrollo y situación actual de la industria de los videojuegos japoneses para contextualizar el objeto de nuestro estudio. Tras unas reflexiones sobre cómo los videojuegos pueden ayudar a la adquisición del conocimiento histórico, profundizamos en la representación del pasado en la cultura popular nipona, de la que los videojuegos constituyen una parte inherente.

- *Desarrollo del trabajo*. Constituye un estudio monográfico del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* y se divide en seis capítulos:

    - En el primer capítulo se expone quien, cómo y por qué se generó la saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō* de la que forma parte, presentando una panorámica general de la empresa de videojuegos Koei que ha producido dicha saga, así como la biografía del creador de la empresa y de esta serie de videojuegos. Dado que el videojuego objeto de estudio es parte y

culminación de esta serie, se hace asimismo un breve repaso por los anteriores títulos que la componen.

- En el segundo capítulo se explican las características técnicas del producto, con especial atención a sus gráficos y jugabilidad, valorando sus aportaciones con respectos a productos anteriores de la saga.
- El tercer capítulo profundiza en el relato histórico del videojuego, detallando las fuentes que se han utilizado para su concepción.
- El cuarto capítulo consiste en el análisis de los clanes que protagonizan el videojuego, en concreto: Oda, Takeda, Uesugi, Hōjo, Mōri, Date, Sanada, Chōsokabe y Shimazu. De cada uno de ellos se expone una crítica de autenticidad de los eventos históricos protagonizados por los clanes en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence.*
- El quinto capítulo se centra en la ambientación histórica que proporcionan las imágenes del videojuego. En él se analizan las representaciones de los lideres de los clanes del periodo Sengoku (retratos de los personajes principales) y se ofrece una panorámica de la representación de las imágenes de los escenarios (arquitecturas, paisajes, diversos objetos, etc.), verificando, en su caso, su adecuación a la realidad histórica o su verosimilitud, sus posibles fuentes y definiendo qué elementos son frutos de la imaginación.
- El sexto y último capítulo es un estudio de mercado, donde se valoran las críticas, difusión, ventas y premios que ha tenido el videojuego, centrándonos en los casos español, japonés, estadounidense y los principales representantes de los países europeos (Alemania, Francia, Italia y Reino Unido).

- Se da fin al cuerpo del trabajo con unas *Conclusiones*, en las que se resaltan las aportaciones más relevantes del estudio y en las que se juzga la utilidad y eficacia del juego como instrumento de transmisión de la Historia nipona.

- La Tesis se complementa con un anexo con las fichas catalográficas de los videojuegos de la saga *Nobunaga no Yabō* de acuerdo con el siguiente esquema:

- **Producción y reparto:**
    - Título original
    - Título en inglés (si lo hay)
    - Director
    - Productor
    - Desarrollado por
    - Programador principal
    - Gráficos
    - Música
- **Otros responsables de producción:**
    - Director de sonido
    - Compositor de BGM
    - Director de CG
    - Diseñador del juego
    - Diseñador de las películas
    - Encargado del manual
- **Reparto:**
    - Director de localización
    - Diseñador de la interfaz
    - Diseñador del escenario
    - Diseñador de movimientos
    - Actores de movimiento
- **Características:**
    - Género
    - Formato
    - Contenido descargable
    - Plataformas
    - Controles
    - Modalidad de juego
    - Multijugador/ Online
    - Voces y texto
    - Fecha de lanzamiento

        - Premios
        - Clasificación
        - Web oficial
        - Capturas oficiales
    - **Sinopsis**
    - **Personajes**
    - **Jugabilidad**
    - **Estética**

## 5. Agradecimientos

ここには完全無欠のヒーローなんてどこにもいねェ みんな欠点抱えた欠陥品ばかりだ でもだからこそ俺達はつながり合う お互いに欠けたものを補おうと支え合う 俺は一人じゃ何も出来ねェ 不完全体主人公だ だが俺達不完全体達は…まぎれもねェ完全無敵の主人公だよ

（坂田銀時、『銀魂』、256 話）

*Koko ni wa kanzen-muketsu no hīrō nante doko ni mo inē. Minna ketten kakaeta kekkanhin bakari da. Demo dakara koso ore-tachi wa tsunagari-au. Otagai ni kaketa mono wo iginaou to sasae-au. Ore wa hitori ja nanimo dekinē. Fukanzentai shujinkō da. Daga ore-tachi fukanzentai-tachi wa...magiremonē kanzen muteki no shujinkō da yo.*

[Sakata Gintoki, *Gintama*, 256-*wa*] [t.a.]

Aquí no vas a encontrar a ningún héroe infalible. Todos somos artículos defectuosos, que cargamos con alguna lacra. Pero precisamente por eso conectamos unos con otros. Compensamos lo que nos falta y nos apoyamos. Yo solo no puedo hacer nada. Soy un protagonista imperfecto. Pero todos juntos, siendo imperfectos...sin duda alguna formamos el protagonista infalible.

[Sakata Gintoki, *Gintama*, capítulo 256] [t.a.]

# II. INTRODUCCIÓN: VIDEOJUEGOS E HISTORIA JAPONESA

## 1. Pasado y presente de la industria japonesa de videojuegos

A continuación presentamos una breve aproximación a la evolución de la industria de este medio de entretenimiento en el país nipón con el objetivo de contextualizarlo en la contemporaneidad, un tema tratado de manera exhaustiva en la bibliografía japonesa[147] pero que apenas ha sido objeto de atención en la esfera académica hispanoparlante.

Japón es uno de los principales países productores a nivel mundial de consolas y videojuegos y su enorme prestigio y reconocimiento internacional en este campo es incuestionable. Se inició en el mercado videolúdico en los años ochenta del siglo XX, fue líder absoluto en la década de los noventa y, desde el comienzo del siglo XXI ha mantenido un aceptable nivel de producción. País de las compañías de mayor éxito de esta industria, (destacando Nintendo, Sega y Sony, entre otras), es también el lugar de nacimiento de la mayoría de las plataformas con las que juegan los usuarios y origen de algunos de los más renombrados creativos y diseñadores de videojuegos del mundo.

Una de sus compañías más importantes es Nintendo,[148] fundada en 1889 por Yamauchi Fusajirō (1859-1940) y con sede en Kioto. Desde 1975 se ha dedicado a la producción de software y hardware para videojuegos, creciendo progresivamente hasta convertirse en una de las empresas más exitosas en la industria de este medio,

---

147 Uno de los textos más completos al respecto, y en el que nos hemos basado principalmente para la redacción de este apartado, es *Nihon dejitaru gēmu sangyō-shi – Famikon izen kara sumaho gēmu made* del profesor Koyama Yūsuke. KOYAMA, Y. [小山友介], *日本デジタルゲーム産業史：ファミコン以前からスマホゲームまで* (*Nihon dejitaru gēmu sangyō-shi – Famikon izen kara sumaho gēmu made*; Historia de la industria de los videojuegos japoneses – Desde antes de la Famicon hasta los videojuegos móviles [t.a.]), Kioto, Jinbun-*shoin*, 2020. El profesor Koyama también presentó parte del contenido de este texto en una interesante conferencia en inglés en la Escuela de Estudios Orientales y Africanos de la Universidad de Londres, disponible en acceso libre en el siguiente enlace: *SOAS - History of the Japanese Video Game Industry*, https://www.soas.ac.uk/jrc/events/seminar-and-events/14nov2018-history-of-the-japanese-video -game-industry.html (fecha de consulta: 28-XI-2021). En lengua no japonesa pueden consultarse trabajos de interés como KOHLER, Ch., *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the Worldan Extra Life*, Indianapolis, Brady Games, 2004. INGULSRUD, J. E. y ALLEN, K., *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*, Lanham, Lexington Books, 2009. VV. AA., *Japanese game graphics: behind the scenes of your favorite games*, Nueva York, Harper Design International, 2004. SZCZEPANIAK, J., *The Untold History of Japanese Game Developers*, EE.UU., SMG Szczepaniak, 2014-2018, 3 vols.

148 *Nintendo*, https://www.nintendo.com/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

continuando hasta la actualidad con su labor de investigación, desarrollo y distribución de videojuegos, así como de los juegos de cartas que producía originalmente. Ha producido afamadas consolas de sobremesa y portátiles, así como muchos de los videojuegos más vendidos de la historia y ha contado y cuenta con especialistas tan excepcionales como Yokoi Gunpei (1941-1997) y, sobre todo Miyamoto Shigeru (1952).

Otra de las marcas de videojuegos más respetadas del mundo es Sega Corporation,[149] una multinacional japonesa de desarrollo y distribución de videojuegos con sede en Shinagawa (pref. Tokio). Fue fundada por los empresarios estadounidenses Martin Bromley (1919-2008) y Richard Stewart en 1960 en Shinagawa, bajo el nombre *Nihon Goraku Bussann*. En 1965, adquirió Rosen Enterprises para formar Sega Enterprises, Ltd. Rosen. Esta empresa ha tenido una larga historia de éxitos tanto en el mercado de los arcades como en el de las consolas. Desde el lanzamiento de la consola Dreamcast se encuentra fuera del mercado del hardware, para el que solamente se dedica a la programación de videojuegos y fabricación de algunos periféricos para máquinas de otras compañías. Sin embargo, continúa el desarrollo de hardware para máquinas recreativas.

Una de las empresas más grandes del mundo y uno de los fabricantes líder en electrónica de consumo, audio y vídeo profesional, videojuegos y tecnologías de la información y comunicación es *Sony Corporation* (ソニーグループ株式会社, *Sonī Gurūpu Kabushikigaisha*),[150] con sede en Tokio. Fue fundada por Morita Akio (1921-1999) e Ibuka Masaru (1908-1997) en 1946 y fue llamada originalmente como *Tōkyō Tsūshin Kōgyō* (東京通信工業) o Corporación de Ingeniería de Telecomunicaciones de Tokio. Sony lanzó su primera consola de videojuegos, la Play Station (PS) en 1994 y posteriormente creó diferentes modelos (hasta noviembre de 2020 en el que la compañía lanzó PlayStation 5), consideradas hasta la fecha como las videoconsolas más vendidas de todos los tiempos. En vista del éxito, Sony también expendió su marca al mercado de las consolas portátiles.

Otras productoras niponas de videojuegos destacadas son las siguientes. Hemos de mencionar Namco,[151] compañía japonesa desarrolladora y distribuidora de software en el campo de los videojuegos, que fue fundada en 1955 por Nakamura Masaya (1925-

[149] *Sega*, http://sega.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[150] *Sony*, https://www.sie.com/jp/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[151] *Bandai Namco*, http://www.namcobandaigames.com/company (fecha de consulta: 28-XI-2021).

2017) en Tokio. Namco se fusionó en el año 2005 con el fabricante de juguetes Bandai, formando así Namco Bandai Holdings, Inc., convirtiéndose en una de las compañías de entretenimiento más grandes de Japón. Konami[152] nació en 1969 en Osaka gracias a Kōzuki Kagemasa, y a partir de 1973 comenzó a realizar máquinas arcade. Actualmente es el cuarto desarrollador de juegos más importante de Japón y diseña sobre todo juegos de acción. Una de las desarrolladoras que lleva en el mercado desde prácticamente la concepción de los videojuegos es Capcom,[153] abreviatura del término *capsule computer*, que celebró su cuarenta aniversario en 2019. Fue creada en mayo de 1979 en la ciudad de Matsubara (pref. Osaka) bajo el nombre I.R.M. Corporation con el objetivo de desarrollar y vender máquinas electrónicas de videojuegos, estableciéndose en junio de 1983 bajo su nombre actual con el nuevo propósito de producir software, estrenando poco después su primera máquina recreativa operada con monedas, *Little League* (1983). Capcom no tardaría en expandir su área de influencia: dos años después fundarían CAPCOM U.S.A., con sede en California encargada de distribuir sus productos en Estados Unidos, seguida en 1989 por su sede en Reino Unido y en 1993 por CAPCOM ASIA en Hong Kong, convirtiéndose en una de las compañías de videojuegos niponas que más tempranamente alcanza proyección internacional. Square Enix[154] es una empresa nipona productora de importantes videojuegos y mangas (publica la revista mensual *Shōnen Gangan*). Su origen es el resultado de la fusión de las compañías Square Soft y Enix, llevada a cabo el 1 de abril de 2003. Horii Yūji, Toriyama Akira y Sakaguchi Hironobu son algunos de su creativos. Finalmente, citaremos Koei, una empresa desarrolladora de videojuegos fundada por Erikawa Yōichi, más conocido por el seudónimo Shibusawa Kō, y Erikawa Keiko, de la que hablaremos posteriormente con mayor amplitud, dado que es la responsable del videojuego objeto de nuestro estudio.

En cuanto al desarrollo global de la industria japonesa de videojuegos partiremos desde el desarrollo de las primeras consolas, lo que nos sitúa en el año 1983 cuando Nintendo lanzó el Family Computer, normalmente abreviado como Famicon, y Sega el SG-1000. Ambas consolas contenían CPUs de ocho bits y los juegos se jugaban con cartuchos enchufables. La principal diferencia entre las dos era que Nintendo ofrecía

---

152 *Konami*, https://www.konami.com/games/eu/es/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).
153 *Capcom*, https://www.capcom.co.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).
154 *Square-Enix*, https://www.square-enix-games.com/en_US/home (fecha de consulta: 28-XI-2021).

una amplia gama de juegos desarrollados bajo licencia de terceros, mientras que la SG-1000 sólo aceptaba juegos desarrollados por Sega. Sin embargo, con el tiempo, Nintendo empezó a conceder licencias a terceros debido a su limitada capacidad para desarrollar juegos competitivos. Como resultado, en 1984 empresas externas empezaron a producir juegos de éxito para el Family Computer, como *Galaxian* de Namco, el principal fabricante de juegos arcade, y *Lode Runner*, que vendió 1.2 millones de cartuchos, de Hudson Soft, un importante desarrollador de software para PC. La gran variedad de juegos del Famiconle ayudó a liderar el mercado con 62.91 millones de unidades vendidas, incluyendo 19.35 millones en Japón y 42.56 millones en el extranjero.[155]

El mercado de las consolas de 16 bits, que ofrecían una considerable mejora en gráficos y sonido respecto a los modelos de 8 bits, comenzó en 1987 con la NEC PC Engine, que contaba con una CPU de 8 bits, pero con gráficos y procesamiento equivalentes a los de 16 bits. Los primeros modelos fueron la Sega Mega Drive en 1988 y la Nintendo Super Famicom en 1990. Aunque la Super Famicom de 16 bits fue la sucesora de la Famicon, sus juegos no eran compatibles con la generación anterior. Sin embargo, puesto que era superior a los modelos de NEC y Sega en términos de rendimiento de audio y vídeo, captó una abrumadora cuota de mercado con 49.10 millones de unidades vendidas, 17.17 millones en Japón y 31.93 millones en el extranjero. La Mega Drive de Sega fue la primera consola con una verdadera CPU de 16 bits. Como sucesora de la Sega Mark III y Master System, la Mega Drive podía aceptar juegos de modelos anteriores mediante un adaptador opcional. También había juegos disponibles de terceros. Sin embargo, a pesar de estas características, Sega no pudo tomar la delantera en los modelos de 16 bits debido a la abrumadora popularidad de la Super Famicom. Tras el lanzamiento de las consolas de 16 bits, los fabricantes lanzaron unidades de CD-ROM externas para reproducir software. Sega lanzó el Mega-CD para su Mega Drive, y NEC el CD-ROM2 y el Super CD-ROM2 para su PC Engine. El software de CD-ROM ofrecía unos gráficos y un sonido mucho mejores, así como más capacidad que el software de cartucho. Además, podían producirse más rápidamente y a menor coste. Pronto los CD-ROM se convirtieron en el medio estándar para el software

[155] Para los datos de ventas, nos hemos basado principalmente en el siguiente informe: *JETRO Industrial Report 2007 - Japanese Video Game Industry*, https://www.jetro.go.jp/australia/market/index.html/japanesevideo.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

de juegos. Curiosamente, Nintendo se dedicó a desarrollar una unidad de CD-ROM para su Super Famicom, pero nunca la lanzó al mercado.

A partir de 1994 apareció una serie de videoconsolas de 32 bits que ofrecían de nuevo un mayor rendimiento que los modelos existentes. La mayoría de estas consolas utilizaban CD-ROM. El mercado se dividió entre la Sony PlayStation y la Sega Saturn, pero PlayStation se hizo con una cuota abrumadora gracias al éxito de los títulos como *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, ambos de Square Enix. Sony vendió 102.49 millones de PlayStations, 21.59 millones en Japón, 40.78 millones en Norteamérica y 40.12 millones en Europa. Dos años después del lanzamiento de la PlayStation, Nintendo lanzó la Nintendo 64 de 64 bits, aunque no pudo romper el dominio de la PlayStation en el mercado.

Tras la introducción de las consolas de 32 bits, Sony lanzó la PlayStation 2 (PS2), Sega la Dreamcast y Nintendo la GameCube. Poco después, Microsoft entraría en el mercado con la Xbox. La PS2 era compatible con la PlayStation, pero las demás no lo eran con sus predecesoras. Además, la PS2 ayudó a popularizar los DVD, ya que aceptaba DVDROMs e incluso era capaz de reproducir vídeos en DVD, por lo que se hizo rápidamente con una cuota de mercado abrumadora, en gran parte porque podía utilizar el enorme número de juegos que la gente ya había comprado para las cerca de 100 millones de PlayStations vendidas en todo el mundo. Los envíos mundiales de la PS2 ascendieron a 101.37 millones, 22.83 millones en Japón, 40.99 millones en Norteamérica y 37.55 millones en Europa. La Dreamcast de Sega, por su parte, sólo vendió 9.13 millones de unidades, por lo que la empresa se retiró del mercado de hardware. Por su parte, la Xbox de Microsoft,[156] plagada de fallos iniciales, no pudo triunfar en Japón. A pesar de ello, Microsoft tomó el liderazgo de la sexta generación con la Xbox 360, lanzada en diciembre de 2005, a la que le seguiría Sony lanzando la PS3 en noviembre de 2006 y Nintendo la Wii en diciembre del mismo año.

Por lo general, se considera que las ventas de los sistemas de juego alcanzan sus máximos de ventas entre un año y cuatro desde su lanzamiento, disminuyendo progresivamente a partir de ese punto.[157] Combinando las ventas de productos de

---

[156] *Microsoft Xbox*, https://www.xbox.com/es-ES (fecha de consulta: 27-XI-2021).

[157] KOIZUMI, M., "Japanese Video Game Industry: History of Its Growth and Current State", *Transnational Contexts of Development History, Sociality, and Society of Play*, Palgrave McMillan, Londres, 2016, pp.13-62.

hardware y software, el valor de las exportaciones de videojuegos domésticos en 2014 fue de 16.310 millones de dólares; esta cifra representó el 2.7% del valor total de las exportaciones de Japón en 2014. En concreto, la PS4 no gozó de especial popularidad en Japón, a pesar de que las ventas de exportación crecían constantemente. En todo el mundo, se vendieron más de nueve millones de unidades en los ocho meses siguientes a su lanzamiento. En Japón, la PS4 salió a la venta en febrero de 2014 y se vendieron 0.32 millones de unidades en la semana siguiente. Desde entonces, las ventas fueron disminuyendo, y el número de unidades vendidas en Japón alcanzó solo el 4.6% del de las unidades enviadas en el extranjero. Esta diferencia se debe a las preferencias de imagen entre los consumidores japoneses y occidentales. La PS4 puede mostrar imágenes cercanas a la realidad, ya que su rendimiento informático se ha mejorado. Utilizando este rendimiento, se han desarrollado muchos productos de software que aprovechan al máximo los gráficos 3D y se han hecho populares en los países occidentales. Por otro lado, los usuarios japoneses no están especialmente interesados en las imágenes de alta resolución y prefieren el 2D al 3D. En 2013, los cinco productos de software con más de 100 millones de unidades vendidas en Japón eran 2D. Es a a partir de este año que se considera que la industria japonesa de los videojuegos entró en un declive[158] del que todavía está por recuperarse.[159]

La utilización de Internet provocó cambios drásticos. A partir del año 2000, se generalizó un nuevo tipo de videojuego, el juego *online*. En 2012, la escala de mercado de los juegos en línea superó a la de los videojuegos domésticos, tanto de hardware como de software, en Japón. En 2014, mientras que la escala de mercado de los videojuegos convencionales se mantuvo en 3.112 millones de dólares, la escala de mercado de los juegos online alcanzó los 5.527 millones en Japón, el 64% del mercado total de videojuegos. Entre los primeros programas de juegos en línea que se utilizaron en Japón están los que se desarrollaron en EE.UU. y posteriormente se importaron, principalmente *Diablo* (Blizzard Entertainment) y *Ultima Online* (Electronic Arts), que llegaron a Japón poco después de su lanzamiento en EE.UU., en 1996 y 1997,

---

[158] BYFORD, S., "Japan used to rule video games, so what happened?", *The Verge*, (20-III-2014), https://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved (fecha de consulta: 27-XI-2021).

[159] O'SULLIVAN, J., "How the Japanese Gaming Industry Experienced Decline and Renaissance. Decade Results", *Games Errors*, (27-I-2020), https://gameserrors.com/how-the-japanese-gaming-industry-experienced-decline-and-renaissance-decade-results/ (fecha de consulta: 27-XI-2021).

respectivamente. Para jugar a estos juegos, además de comprar el paquete de software, los consumidores debían pagar cuotas mensuales. Aunque estos juegos fueron recibidos con entusiasmo por algunos aficionados, no acabaron de popularizarse en Japón, donde hasta principios del año 2000, la tasa de penetración de Internet era sólo de un 30%. Posteriormente, los juegos en línea para PC que se habían hecho populares en Corea, por ejemplo, *Lineage*, *Ragnarok Online* y *MapleStory*, se importaron a Japón. La captación de nuevos usuarios era más fácil con la forma de negocio de estos juegos, ya que se podía descargar un software gratuito tras lo cual los usuarios pagaban cuotas mensuales. Por tanto, el mercado japonés de juegos en línea se formó principalmente con la importación de juegos coreanos para PC.

Se suele afirmar que uno de los factores de la popularización de los juegos *online* para dispositivos no dedicados es el estancamiento de los videojuegos para consolas domésticas. Aunque los videojuegos siempre han sido un entretenimiento interactivo, Internet ha permitido que varios jugadores jueguen simultáneamente a un videojuego, además de permitir una estrecha comunicación entre los jugadores y las empresas. Mientras que la escala del mercado de los videojuegos domésticos permaneció prácticamente inalterada, la escala del mercado del juego japonés en línea creció a pasos agigantados. Así, tras una época de declive, la industria japonesa de los videojuegos se ha revitalizado gracias al mercado móvil.[160] Sin embargo, el futuro sigue resultando difícil de predecir. Si bien el efecto de la Covid-19 entre los jugadores nipones parece haber beneficiado esta industria,[161] especialmente la de los videojuegos *online*,[162] no podemos olvidar los problemas de abastecimiento causados por la propia pandemia, especialmente en relación con la PS5,[163] así como los posicionamientos de las empresas[164] respecto a tecnologías emergentes como los NFTs,[165] por lo que queda

[160] FAHEY, R., "Japan's return to growth is good news for everyone", *Games Industry Biz*, (12-I-2018), https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-11-japans-return-to-growth-is-good-news-for-everyone (fecha de consulta: 27-XI-2021).
[161] YADA, F., "Study: Pandemic fuels addictions to video games, internet in Japan", *The Asahi Shinbun*, (6-XI-2021), https://www.asahi.com/ajw/articles/14465596 (fecha de consulta: 27-XI-2021).
[162] MASUKAWA, R., "Online games connecting Japan's kids in pandemic era, but addiction worries rising", *The Mainichi*, (13-XII-2021), https://mainichi.jp/english/articles/20211213/p2a/00m/0na/016000c (fecha de consulta: 27-XI-2021).
[163] PURSLOW, M., "Sony Reportedly Cuts PS5 Production Plans, Making It Even Harder to Get One", *IGN Japan*, (12-XI-2021), https://jp.ign.com/playstation-5/55795/news/ps5 (fecha de consulta: 27-XI-2021).
[164] MATEO, A., "Square Enix President Posts Letter Discussing NFTs, Blockchain Games", *Anime News Network*, (3-I-2022), https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-01-03/square-enix-president-posts-letter-discussing-nfts-blockchain-games/.181178 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

por ver si este repunte en la industria japonesa de los videojuegos es un hecho puntual o se trata de un proceso sostenible.

Todas estas empresas lanzan todo tipo de géneros videolúdicos,[166] tanto para el consumo interior como del exterior. Se producen videojuegos de *acción* (que engloba varios subgéneros como *beat'em up*,[167] de lucha, juegos de acción en primera persona o *shooter*, de acción en tercera persona, de infiltración, de plataformas…); *juegos de aventura* (aventura conversacional, aventura gráfica, *survival horror*, juegos de rol o RPG[168] y los Massive Multiplayer Online Role Playing Game[169]o MMORPG), *juegos deportivos*; *juegos de estrategia* (en tiempo real o RTS -*Real-time strategy*- o TBS -*turn-based strategy*-, en los que los jugadores se turnan para jugar); *juegos de simulación* que intentan recrear situaciones de la vida real (simulador táctico militar, simuladores de naves, simuladores de sistemas, y juegos de simulación de vida), *puzzles*; y *musicales*. Prueba del éxito que suelen alcanzar los videojuegos japoneses es que la mayor parte de los cien videojuegos más vendidos de la historia son de factura nipona. No obstante, hemos de señalar que muchos títulos que en Japón alcanzan enormes ventas, no llegan a Occidente puesto que se considera que no existe un mercado para ellos, o se modifican (localizan) para adaptarlos al gusto occidental. También puede ocurrir que determinados títulos que arrasan literalmente el mercado nipón, generando colas de usuarios por adquirirlos, pasen desapercibidos en Europa o América.[170] En general en Occidente se prefieren los simuladores, los juegos de estrategia, los de "disparo en primera persona" y los de deporte, mientras en Japón

---

165 Siglas de "Non-Fungible Token", un certificado de propiedad de un bien digital que se supone que se fabrica en una cantidad limitada. GROUS, C., "What are NFTs in video games? 9 publishers on the future of the technology", *Inverse*, (12-I-2022), https://www.inverse.com/gaming/nfts-in-video-games-square-enix (fecha de consulta: 27-XI-2021).

166 APPERLEY, T.H., "Genre and game studies", *Simulation & Gaming*, nº 37, 2006, pp. 6-23.

167 *Beat'em up* (también conocido como brawler) es un género de videojuegos en el que se destaca el combate cuerpo a cuerpo entre el protagonista y un gran número de antagonistas de limitada habilidad.

168 Los RPG o juegos de rol japoneses tienen una gran fama en el país y es el género más valorado. Por ello encontramos un gran número de juegos, que al tener éxito se han desarrollado varias secuelas que constituyen sagas. Los más conocidos son *Final Fantasy* y *Dragon Quest*. Se suelen jugar en consolas en vez de en el ordenador.

169 MMORPG oon videojuegos con elementos de juego de rol que, a través de internet, permiten interactuar no solo con elementos ficticios generados por ordenador, sino también con otras personas que juegan de forma simultánea. A diferencia de otros videojuegos (más específicamente de videojuegos de rol), los MMORPG no poseen un hilo conductor argumental central.

170 Un ejemplo de esto lo constituye el videojuego *Super Puyo Puyo* que tuvo un enorme éxito en Japón tanto la versión para la SNES, como las que se hicieron para otras y que, sin embargo, en Occidente nunca logró llamar la atención de los consumidores.

alcanzan un mayor número de ventas los videojuegos en los que existe un gran peso narrativo y en los que la historia es una parte fundamental del juego; es decir, los favoritos en el archipiélago japonés son los títulos más desarrollados narrativamente y en los que se potencian los aspectos expresivos o emocionales del videojuego. Este es caso de las producciones japonesas como *Shenmue* (Sega), *Metal Gear Solid* (Hideo Kojima), *Zelda* (Nintendo), *Final Fantasy* (Square-Enix), *Silent Hill* (Konami), etc.[171]

Llama especialmente nuestra atención la existencia de videojuegos que, perteneciendo a un género u a otro, tienen como principal tema y escenario el propio Japón, en especial el pasado, productos que han alcanzado un notable éxito tanto en el archipiélago nipón como en Occidente. Como bien señalan Juan Francisco Jiménez Alcázar, Íñigo Mugueta Moreno y Gerardo Fabián Rodríguez:

> [...] el pasado tiene un especial atractivopara el presente, ya que busca la legitimación para actuaciones, lo que no es nada nuevo, y el mero hecho de ser un reflejo de la civilización del ocio en la que nos hallamos inmersos: la Historia como producto de consumo. La demanda de elementos del pretérito y la realidad de la sociedad digital ha repercutido en que haya un desarrollo de títulos de videojuegos con guion histórico que tienen un gran asiento en el mercado.[172]

Estos videojuegos enmarcados en el pasado de Japón, por sus características se convierten para el usuario en una singular fuente de información para conocer el País del Sol Naciente ya que reflejan o bien la vida y costumbres japonesas del momento actual o recogen la Historia, los héroes, la cultura tradicional, religión y mitos del país.

---

[171] BONORA, C., *La localizzazione del videogioco. Tra paternità e assimilazione culturale*, en Bittanti, Matteo, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milán, Unicopli, 2004, pp. 314-316.

[172] JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., MUGUETA MORENO, I. y FABIÁN RODRÍGUEZ, G., "Presentación. Videojuegos, historia y cultura", en Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. y Fabián Rodríguez, G. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, s/p.

## 2. Sobre la representación de la Historia en los videojuegos japoneses

Antes de empezar, nos gustaría aclarar que esta Tesis Doctoral considera el videojuego, ante todo, como un medio de entretenimiento, como un juego. Aunque una manera de aproximarse al uso de videojuegos en la enseñanza de la Historia es su inclusión en las aulas,[173] estos pierden su característica más importante, la capacidad de divertirnos, si insistimos en limitarlo a una mera herramienta didáctica, ya que esta es sólo una de las muchas posibilidades mediante las que podemos asimilar las distintas facetas del conocimiento histórico que están contenidas en este producto. Y es que desde el comienzo de la utilización de los videojuegos como medio para la transmisión de los conocimientos históricos se ha profundizado en la cuestión de cómo pueden llevar a cabo esta tarea, siendo además un interrogante que está en constante actualización debido al desarrollo de las nuevas tecnologías. Ya hemos presentado un completo listado bibliográfico de estudios a este respecto en el *Estado de la cuestión*, por lo que en este apartado nos limitaremos a resaltar las conclusiones principales.

En parte, la manera en la que los videojuegos ayudan a la divulgación de la Historia es compartida con otros medios audiovisuales, tales como el cine y la televisión.[174] En este punto influye la amplia divulgación de la que goza el medio, desde un punto de vista geográfico pero también social,[175] a lo que se añade la

---

[173] JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., "La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia", *Reire. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, vol.13, n.º1, 2020. VENEGAS RAMOS, A., "Dificultades y problemas de uso del videojuego en el aula", *Comunicación & Pedagogía*, vol.313-314, 2019, pp. 71-78. MEDEL MARCHENA, I., "Nuevas narrativas en los videojuegos, nuevas realidades en el aula", *Comunicación & Pedagogía*, vol. 313-314, 2019, pp. 36-43.

[174] El historiador y cineasta francés Marc Ferro (1924-2021) ha sido uno de los investigadores más influyentes en el estudio de la transmisión de la historia contemporánea a través del cine. FERRO, M., *Cinéma et Histoire*, París, Denoël, 1976. FERRO, M., *Le Cinéma, une vision de l'histoire*, París, Le Chêne, 2003.

[175] Con la generalización de los videojuegos y su creciente influencia en el mercado, el estereotipo de que los videojuegos son "cosas de niños" afortunadamente está desapareciendo. HERNÁNDEZ BÁEZ, N., "Los videojuegos ya no son solo para niños", *El Heraldo de Aragón*, (28-VIII-2021), https://www.heraldo.es/noticias/sociedad/2021/08/28/los-videojuegos-ya-no-son-solo-para-ninos-1515701.html (fecha de consulta: 27-XI-2021). SALMON, J. P., DOLAN, S. M., DRAKE, R. S., *et. al.*, "A survey of video game preferences in adults: Building better games for older adults", *Entertainment Computing*, vol. 21, 2017, pp.45-64, https://doi.org/10.1016/j.entcom.2017.04.006 (fecha de consulta: 27-XI-2021). OSMANOVIC, S. y PECCHIONI, L., "Beyond Entertainment: Motivations and Outcomes of Video Game Playing by Older Adults and Their Younger Family Members", *Games and Culture*, vol.11, n.º 1–2, 2016, pp. 130–149, https://doi.org/10.1177/1555412015602819 (fecha de consulta: 27-XI-2021). De hecho, según los últimos estudios demográficos, el mayor porcentaje de jugadores lo conforman jóvenes adultos entre 35-40 años. LAPIERRE, J., "Gaming's Biggest Demographics are Changing – Here's Why That Matters", *Filament Games*, (20-VII-2020), https://www.filamentgames.com/blog/gamings-biggest-demographics-are-changi ng-heres-why-that-matters/ (fecha de consulta: 27-XI-2021).

repetición de unos patrones estéticos y de comportamiento del hecho histórico que ayuda al asentamiento de una imagen familiar en el imaginario colectivo;[176] en este sentido cobra especial importancia el apartado visual y, en menor medida, el sonoro, así como la narrativa presentada.[177] La propia naturaleza de los videojuegos como entretenimiento interactivo, sin embargo, le brinda unas posibilidades como medio divulgativo que lo sitúa en una categoría aparte. A diferencia de lo que ocurre en el Séptimo Arte, donde el espectador es testigo pasivo de los hechos, los videojuegos dan la posibilidad al jugador de ser una fuerza activa que influye en el momento histórico, en otras palabras, nos permite cambiar la Historia. Esta característica según la que el jugador es un agente de cambio es intrínseca al concepto de jugabilidad[178] y, por tanto, independientemente del género del producto, el jugador va a ser capaz de influir en la historia (trama) y también en la Historia.[179] No obstante, este efecto se magnifica en los videojuegos de simulación, ya que esta particularidad se erige como el pilar central de la experiencia videolúdica. Este control del pasado permite una mayor inmersión[180] en el acontecimiento histórico, un entendimiento más profundo del proceso histórico que lleva a una implicación que se vuelve personal,[181] permitiendo un cambio en la

---

[176] Un especialista en esta materia es el Dr. Alberto Venegas, que le ha dedicado varios artículos además de su excelente tesis doctoral galardonada con la máxima calificación. VENEGAS RAMOS, A., "El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar", *Historiografías*, vol.18, pp.30-54, https://doi.org/10.26754/ojs_historiografias/ hrht.201924177 (fecha de consulta: 27-XI-2021). VENEGAS RAMOS, A., *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, Tesis Doctoral, Universidad de Murcia, 2021, https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/102502 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

[177] DOMSCH, S., *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, European Research Council, 2013, https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/24643 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

[178] TANENBAUM, K., y TANENBAUM, T. J., "Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games", *Digital Arts and Culture*, UC Irvine, 2009, https://escholarship.org/uc/item/6f49r74n (fecha de consulta: 27-XI-2021). MURIEL, D. y CRAWFORD, G., "Video Games and Agency in Contemporary Society", *Games and Culture*, vol.15, n.º 2, pp.138–157, https://doi.org/10.1177/1555412017750448 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

[179] A modo de ejemplo, publicamos un artículo sobre la transmisión de la Historia en un videojuego de acción. BONILLO, C., "*Nioh* (Team Ninja, 2017)...", *op. cit.*

[180] Existen dos tipos de inmersión relacionadas con los videojuegos. La "inmersión como transporte" (*immersion as transportation*) y la "inmersión como absorción" (*immersion as absorption*). En cuanto a la del transporte, es lo que ocurre con la realidad virtual, que tú mismo, el jugador, aunque se supone que estás fuera de la pantalla, es como si entraras en ella. En la otra no está ocurriendo ningún tipo de transporte, simplemente el juego es tan interesante que te sumerges en él por lo concentrado que estás. El Dr. Gordon Calleja, profesor en la Universidad de Malta, ha investigado en profundidad este tema. CALLEJA, G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Estados Unidos, 2011. También cuenta con un blog personal: Gordon Calleja, http://www.gordoncalleja.com/ (fecha de consulta: 2-XII-2021).

[181] JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., "Factions and nations: Identity and Identification in the Historical Video Games set in the Middle Ages [Facciones y naciones: identidad e identificación en los videojuegos históricos ambientados en el Medievo]", *Imago Temporis*, vol. 15, 2021, pp.451-489 [inglés], pp.558-586

percepción de este pasado remoto,[182] un hecho que resulta todavía más relevante si dirigimos nuestra atención a la incipiente realidad virtual.[183]

Los videojuegos, sin embargo, no son más que uno de los últimos eslabones en la cadena que conecta el pasado del pueblo japonés con su presente. Y es que la representación de los héroes y hechos del pasado de Japón, sobre todo en épocas de conflicto, lleva siendo popular en el archipiélago nipón desde tiempos remotos.[184] Especialmente el Japón medieval y, particularmente el virulento periodo Sengoku en el que se ambienta el presente videojuego, siempre ha sido fuente de inspiración para la literatura, las artes escénicas y plásticas del País del Sol Naciente. Ya en los periodos Kamakura (1185-1333)[185]y Muromachi se desarrolló un género literario, el *gunki-monogatari* o "relatos de guerra", en los que profundizaremos en apartados posteriores, cuya temática principal eran las guerras civiles que tuvieron lugar durante los siglos XII y XVI.[186] Desde finales del periodo Heian (794-1185/1192)[187] también apareció la figura del *biwa hōshi* (琵琶法師),[188] que alcanzaría su máxima popularidad durante el periodo Muromachi, artistas ambulantes vestidos de monje, ciegos en su mayoría, que

---

[castellano], https://repositori.udl.cat/ handle/10459.1/71279 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

[182] Este tema ha sido tratado de manera extensiva por el Dr. Juan Francisco Jiménez Alcázar principalmente al inicio de la formación del Grupo de Investigación *Historia y Videojuegos*, en los comienzos de esta disciplina académica en España. Por destacar uno: JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., "The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames", *Imago Temporis*, vol. 5, 2011, pp. 299-340, https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/_attachments/02BIS.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021).

[183] RODRÍGUEZ, G., JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y MASSA, S. M. (dirs.), *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina, 2021, https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2021/11/Videojuegos-gamificacion-y-realidad-virtual-de-las-consolas-al-aula-y-vuelta-1.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021). PALLAVICINI, F., PEPE, A. y MINISSI, M. E, "Gaming in Virtual Reality: What Changes in Terms of Usability, Emotional Response and Sense of Presence Compared to Non-Immersive Video Games?", *Simulation & Gaming*, vol. 50, https://doi.org/10.1177/1046878119831420 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

[184] Sobre este tema véase: BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A., "Algunas notas sobre los videojuegos…", *op. cit.*

[185] MIKISO, H., *Breve Historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003, pp.36-43.

[186] FRÉDÉRIC, L., *Japan Encyclopedia*, Londres, Prensas de la Universidad de Harvard, 2002, p. 268.

[187] HEMPEL, R. y WATSON, K., *The Heian civilization of Japan*, Oxford, Phaidon, 1983.

[188] Japan Knowledge – 琵琶法師 (*Biwa hōshi*), https://japanknowledge.com/contents/nipponica/samplekoumoku .html?entryid=320 (fecha de consulta: 2-XII-2021). Aunque la popularidad de estos artistas disminuyó a partir del periodo Edo, como consecuencia principalmente de la multiplicación de las formas de entretenimiento de carácter popular, se considera que el último *biwa hōshi* fue Yamashika Yoshiyuki (1901-1996). KUBO, N. [久保智祥], "最後の琵琶法師弾き語り、岩波新書の付録ＤＶＤに" (*Saigo no biwa-hōshi hikigatari, Iwanami-shoten no furoku DVD ni*; La actuación del último *biwa-hōshi*, ahora en un DVD adicional por la editorial Iwanami [t.a.]), *Asahi Shinbun*, (22-IV-2009), http://www.asahi.com/ showbiz/stage/engei/TKY2009 04210345.html (fecha de consulta: 2-XII-2021).

fueron quienes extendieron estos conocimientos por todo el archipiélago[189] al son del *biwa*.[190] Posteriormente, durante el periodo Edo se multiplicarían las formas de expresión artística japonesa, lo que dio lugar a la representación de la temática guerrera, especialmente de la más conocida por el público a través de la tradición *oral* de los siglos precedentes, en obras de los géneros teatrales conocidos como *bunraku* y *kabuki*,[191] así como en el género pictórico y gráfico de carácter popular conocido como *ukiyo-e*.[192] Fue también en este periodo cuando proliferaron los *gunki-monogatari*, como se detallará más adelante.

Tras el fin del periodo Edo y la apertura forzosa de Japón por parte de las

---

[189] Equine Cultural Affairs Foundation of Japan, "テーマ展 武者絵の世界ー人も馬も大あばれー" (*Tēma-ten Musha-e no sekai – Hito to uma mo ōabare*; Exposición temática. El Mundo del *musha-e* – El gran escándalo de las personas y los caballos [t.a.]), https://www.bajibunka.jrao.ne.jp/uma/event/event_20211105_1.html (fecha de consulta: 2-XII-2021).

[190] *Bunka Digital Library*, https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc6/edc_new/html/203_heikeBiwa.html (fecha de consulta: 2-XII-2021).

[191] El *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 *shamisen* y sus cuidadas narraciones. Por otra parte, el *kabuki* (歌舞伎) es una forma de teatro tradicional en Japón caracterizada por la música, la indumentaria, los dispositivos y accesorios escénicos, así como por un repertorio específico, una lengua y unos estilos de actuación. Durante la época Edo llegó a haber un género de *bunraku* y *kabuki* llamado *jidaimono*, ambientado en el periodo anterior a la unificación de los Tokugawa y cuya temática eran los conflictos de esa época. Para una introducción al tema: KEENE, D., *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre*, Nueva York, Kodansha, 1974. CAVAYE, R., *Kabuki: teatro tradicional japonés*, Gijón, Satori, 2008. Sobre el género en concreto, véase: 歌舞伎美人・時代物と世話物 (*Kabuki-bito: jidaimono y sewamono* [t.a.]), http://www.kabuki-bito.jp/special/kabuki_column/todaysword/post_200.html (fecha de consulta: 3-XII-2017).

[192] Con la denominación *ukiyo-e* (浮世絵, pinturas del mundo flotante) se define un género pictórico y gráfico surgido en el periodo Edo, vinculado a la cultura popular de la emergente burguesía ciudadana de aquel entonces, cuyos artistas utilizaron como medio de expresión la pintura, pero sobre todo la xilografía (grabado en madera), técnica mediante la cual se difundían en estampas y libros ilustrados los temas mas queridos por esta clase social. El pionero de este tipo de estampas fue el creador Hishikawa Moronobu (1618/1625-1694). Esta obras *ukiyo-e* se caracterizan por su predominio de la línea, los colores planos, los fondos neutros, el uso de la perspectiva en diagonal y las composiciones asimétricas (BARLÉS BÁGUENA, E. y ALMAZÁN TOMÁS, D., *Estampas Japonesas. Historia del grabado japonés y de su presencia en España*, Zaragoza, CAI y Fundación Torralba, 2007). Dos de los temas populares representados en los *ukiyo-e* estaban relacionados con los guerreros: uno era el género *yakusha-e*, donde se representaba a actores de *kabuki* interpretando los papeles principales de obras *jidaimono*. Sobre este subgénero: MUTŌ, J. [武藤純子], *初期浮世絵と歌舞伎・役者絵に注目して* (*Shoki-ukiyo-e to kabuki-yakusha-e ni chūmoku*; *Ukiyo-e* temprano y *kabuki*: especial atención al *yakusha-e* [t.a.]), Kasama Shoin, 2005. MUZE'ON TIKOTIN LE-OMANUT, Y., *Kabuki prints: Ukiyoe, Yakusha-e, Haifa*, Tikotin Museum of Japanese Art, 1983. El otro era el género *musha-e*, donde se representaban samuráis de épocas pasadas. Sobre este género, véase: CABAÑAS MORENO, P., *Héroes de la Gran pacificación: Estampas de Utagawa Yoshiiku*, Gijón, Satori, 2013. CABAÑAS MORENO, P., "Arte en tiempos de guerra. Guerreros en tiempos de paz. Musha-e", en Cabañas Bravo, M., López-Yarto Elizalde, A. y Rincón García, W. (coords.), *Arte en tiempos de guerra*, Madrid, CSIC, 2009, pp. 213-223. KING, J. y IWAKIRI, Y., *Japanese Warrior Prints 1646-1905*, Leiden, Hotei, 2007.

potencias occidentales durante el periodo Meiji,[193] hubo en el contexto del *ukiyo-e* un mayor énfasis en la representación de las victorias de guerra y de héroes contemporáneos mediante el género *sensō-e*[194] como consecuencia de las políticas de exaltación nacional.[195] No obstante, a partir de la apertura de Japón en el periodo Meiji y con el fenómeno del japonismo,[196] con el objetivo de aprovechar la curiosidad que despertaba el exotismo del Japón más remoto en la clientela extranjera así como la romantización de un pasado glorioso, la figura del héroe samurái se convirtió en sinónimo del País del Sol Naciente y la fascinación por la historia medieval fue contagiada a Occidente. A esta romantización del samurái contribuyó el propio Japón con la publicación del libro *Bushidō* de Nitobe,[197] una compilación del código del samurái ideal que reforzaba esa idea de héroe valiente, honorable y abnegado que perdura hoy día.[198]

---

193 Etapa histórica en la que Japón, liderado por el emperador Mustuhito (1852-1912), abrió sus puertas a las potencias internacionales y emprendió un acelerado proceso de modernización bajo el signo de Occidente. BEASLEY, W. G., *The Meiji Restoration*, Stanford, Stanford University Press, 1972 (edición en español: BEASLEY, W. G., *La Restauración Meiji*, Gijón, Satori, 2008). JANSEN, M. B., "The Meiji Restoration", *The Cambridge History of Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Cambridge, 1989, pp. 308-366.

194 ALMAZÁN TOMÁS, D., "Del samurái al acorazado: evolución de la imagen de la guerra en el grabado japonés de la era Meiji (1868-1912)", en Cabañas Bravo, M., López-Yarto Elizalde, A. y Rincón García, W. (coords.), *Arte en tiempos de guerra*, Madrid, CSIC, 2009, pp. 283-294.

195 CRAIG, A. M., "IV. Fukuzawa Yukichi: The Philosophical Foundations of Meiji Nationalism", *Political Development in Modern Japan*, Robert E. Ward (ed.), Princeton, Prensas de la Universidad de Princeton, 2015, pp. 99-148, https://doi.org/10.1515/9781400871667-005 (fecha de consulta: 2-XII-2021). TAKEUCHI, K. "Landscape, Language and Nationalism in Meiji Japan", *Hitotsubashi Journal of Social Studies*, vol.20, 1988, pp. 35-40, https://hermes-ir.lib.hit-u.ac.jp/hermes/ir/re/8428/H Jsoc0200100350.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021).

196 ALMAZÁN TOMÁS, D., "La seducción de oriente: de la chinoiserie al japonismo", *Artigrama*, n.º 18, 2003, pp.83-106. ARAGUÁS BIESCAS, M. P., "El Japón Taisho (1912-1926) y el japonismo en la revista L'Illustrazione Italiana", *Artigrama*, n.º 22, 2007, pp. 811-824. FERNÁNDEZ DEL CAMPO, E., "Las fuentes y lugares del japonismo", *Anales de la Historia del Arte*, n.º 11, 2001, pp. 329-356. YOKO, C., "Japonisme: East-West Renaissance in the Late 19th Century", *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, vol. 31, n.º 2, 1998, pp. 1-20.

197 El libro original fue publicado por primera vez en 1900 y fue escrito directamente en inglés por Nitobe Inazo (1862-1933). Se considera que ya existían un conjunto de reglas de comportamiento relacionadas con los samuráis desde la época Kamakura, pero fue ésta la primera vez que se compilaron y se les dio nombre. En España llegó por primera vez en 1906 de la mano de Gonzalo Jiménez de la Espada. Ha sido reeditado recientemente: NITOBE, I., *Bushido: el alma de Japón*, Gijón, Satori, 2017.

198 BENESCH, O., *Inventing the Way of the Samurai: Nationalism, Internationalism, and Bushido in Modern Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Oxford, 2014. REINFRIED, H., "Sushi and Samurai: Western Stereotypes and the (Mis)Understanding of Post-Tsunami Japan", *The Asia-Pacific Journal*, vol. 9, n.º 32, 2011, https://apjjf.org/-Heinrich-Reinfried/3584/article.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021). RICH, M., "Land Of the Rising Cliché", *The New York Times*, (4-I-2004), http://www.nytimes.com/2004/01/04/movies/land-of-the-rising-cliche.html (fecha de consulta: 2-XII-2021). Bibliografía compilada por la Universidad de Stanford sobre los estereotipos de Japón en Estados Unidos, http://spice.fsi.stanford.edu/docs/stereotypes_of_japan_in_the_u nited_states (fecha de consulta: 2-XII-2021).

Ya durante el siglo XX en el propio Japón se volvió a la representación de los héroes y guerreros del pasado a través de la literatura y de las nuevas formas de expresión audiovisual, como el cine, la televisión, el *anime* (muchas veces vinculado al manga) y, a finales del mismo siglo, los videojuegos. Sin embargo, existe un claro sesgo que lleva a priorizar la representación de ciertos periodos históricos sobre otros. Desgraciadamente, no hemos localizado ningún estudio estadístico exhaustivo en español, inglés o japonés sobre los porcentajes que componen el material de carácter histórico de la cultura popular japonesa actual, compuesta principalmente por *anime*, manga y videojuegos, por lo que nos hemos basado en la consulta de bases de datos,[199] así como en la propia experiencia y percepción personal de los últimos diez años, durante los que se han consumido estos tipos de productos diariamente, para formular esta hipótesis. Hemos podido observar que la gran mayoría de estos productos de carácter histórico se centran en el periodo Sengoku y en el periodo Edo, seguidos por el Bakumatsu (1853-1868)[200] y, ya a mucha distancia, las citadas eras Heian y Meiji y la era Taishō (1912-1926),[201] siendo muy contados los que se ambientan en el Japón de la Edad Contemporánea. Si de esta selección obviamos las épocas más pacíficas de la Historia nipona, nos quedamos con el periodo Sengoku, el Bakumatsu y ya de manera

---

[199] En agosto de 2022 *The Association of Japanese Animations* subió a la red *Anime Taizen* (アニメ大全), la primera base de datos oficial de títulos de *anime*, conteniendo información de más de 15.000 series emitidas desde 1917. Sin embargo, siendo de factura tan reciente, se cuelga con frecuencia y resulta prácticamente inmanejable. *Anime Taizen*, https://db.animedb.jp/ (fecha de consulta: 26-VIII-2022). Por ello, hemos optado por utilizar otras bases de datos menos comprensivas, pero más estables. Para *anime* tenemos *My Anime List* (https://myanimelist.net/anime/genre/13/Historical), para mangas *Mangaupdates* (https://www.mangaupdates.com/series.html?genre=Historical&type=mang a&perpa ge=5 0) y para videojuegos IGDB (https://www.igdb.com/search?type=1&q=Japan%2C+ historical). Aunque las tres bases de datos permiten filtrar las obras por el *tag* de "Historical", tal y como se indica en los enlaces, no se da la opción de buscar periodos históricos concretos, por lo que resulta difícil hacer una estadística. Sí dispone de esta posibilidad la base de datos *AniDB* (https://anidb.net/) y, aunque no resulta tan de fiar debido al limitado número de entradas así como a las repeticiones, puede servirnos para hacernos una idea de la distribución de series de *anime* por periodo histórico: con el *tag* "Heian period" hay 14 series listadas, en "Kamakura Period" 4, en "Sengoku period" 34, en "Tokugawa period" 30, en "Bakumatsu – Meiji period" (también incluye series como *Demon Slayer* a pesar de que está ambientada en el periodo Taishō) 29 y en "World War II" aparecen 20.

[200] Se llama así una etapa histórica nipona de los últimos años del periodo Edo de la Historia de Japón, cuando el *shogunato* Tokugawa llegaba a su fin. Está delimitada por los grandes acontecimientos ocurridos entre los años de 1853 y 1868, cuando Japón terminó su política de aislamiento popularmente conocida como *sakoku*, y se inció la era Meiji en el momento en el que se reinstaura el poder imperial en la figura del emperadot Mustuhito, antes mencionado. HILL NISH, I. y SUGIYAMA, S., *Bakumatsu and Meiji: studies in Japan's economic and social history*, London International Centre for Economics and Related Disciplines 1982.

[201] Constituye una etapa de la historia de Japón que comprende del 30 de julio de 1912 al 25 de diciembre de 1926, coincidiendo con el reinado del emperador Taishō (1879-1926). YOUNG, A. M., *Japan under Taishō Tennō*, 1912-1926, London, Routledge, 2013.

muy tangencial, los periodos Meiji y las dos guerras mundiales. Podemos teorizar varias razones que han llevado a esta división temática en la cultura popular actual. Una de ellas es la ya mencionada tradición histórica: durante el periodo Edo y el Bakumatsu se popularizó la representación de héroes del periodo Sengoku, por lo que es esta época y sus protagonistas los que más han permanecido en el imaginario popular. También podemos citar algunas razones prácticas. La primera de ellas es la falta de polémica que generan estas obras, lo que resulta ser un punto bastante relevante en productos comerciales, ya que la controversia podría afectar negativamente el número de ventas en el país nipón, a lo que se une la tendencia cultural de la sociedad japonesa de evitar conflictos en la medida de lo posible.[202] Es poco probable que centrar obras de ficción en estos periodos históricos sea fuente de discusión por dos razones principales: una de ellas es la distancia histórica, que permite percibir los hechos de estas eras como historias más que como Historia. La segunda, es la propia naturaleza de los conflictos de estas épocas que, si bien turbulentas, se enmarcan principalmente dentro de las fronteras nacionales. Esta teoría viene apoyada por la sistemática eliminación de aquellas partes de estos periodos que involucran de alguna manera puntos de roce con países extranjeros, tales como las Invasiones de Corea (1592-1598),[203] o en la etapa final del llamado periodo Namban (1542-1639)[204] en la que se produjo la violenta expulsión de los cristianos,[205] omisiones recurrentes como podremos ver en el posterior

[202] TOMOKO, I., "Harmony and Conflict in Japanese Interaction", Tesis de Máster, *Master of Arts in East Asian Languages and Literature (Japanese)*, Universidad de Hawaii, 1996.

[203] También conocidas como la Guerra de Imjin, se trata de una expedición impulsada por Toyotomi Hideyoshi que tenían como objetivo la conquista de la Península de Corea, se ha teorizado que para conquistar China y, más recientemente, para reforzar su control en el archipiélago. *Yale McMillan Center (Council on East Asian Studies) - Why did Hideyoshi invade Korea in 1592?*, https://ceas.yale.edu/events/why-did-hideyoshi-invade-korea-1592 (fecha de consulta: 2-XII-2021). Fue un desastre desde un punto de vista político y militar, provocando un conflicto internacional y una brecha diplomática entre ambos poderes, además de un elevado número de bajas en ambos bandos. Culturalmente, sin embargo, ambos países dejaron su huella en el otro, propiciando por ejemplo la expansión de la producción de porcelana en Japón. El proyecto europeo *Aftermath of the East Asian War of 1592-1598* entre la Universidad Autónoma de Barcelona y la Universidad de Oxford se dedica a estudiar estas influencias mutuas: https://aftermath.uab.cat/about/ (fecha de consulta: 2-XII-2021). Según correspondencia de la época que ha podido consultarse durante el estudio de los señores feudales para el desarrollo de esta Tesis, las propias tropas japonesas estaban bastante desmotivadas, pues no le veían sentido a la campaña y no querían pelear tan lejos de casa. Para saber más, consultar: SHAW, J. M. (ed.), *The Imjin War 1592-1598: The Japanese Invasion of Korea (From Retinue to Regiment)*, Reino Unido, Helion & Co Ltd, 2020.

[204] Etapa de la historia japonesa en la que los pueblos de la Peninsula Ibérica y Japón establecieron estrechos contactos gracias a las relaciones comerciales entre ambos extremos del continente euroasiático y a las labores de evangalización por parte de los misioneros cristianos (jesuitas, agustinos, dominicos y franciscanos). Sobre este periodo, véase CABEZAS GARCÍA, A., *El siglo ibérico de Japón: la presencia hispano-portuguesa en Japón (1543-1643)*, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2012.

[205] Se trata de la persecución y expulsión sistemática de los misioneros ibéricos y población cristiana en

análisis de los eventos históricos del presente videojuego. Esto es precisamente también por lo que deducimos que el periodo Kamakura no es demasiado apreciado como fuente de inspiración en la cultura popular, debido a que el principal acontecimiento de esta época fueron los intentos de invasión de la China mongola en tiempos del emperador Kublai Khan (1215-1294) de la Dinastía Yuan en 1274 y 1281,[206] y mucho menos el periodo Meiji, momento en el que se sucedieron la Primera Guerra Chino-Japonesa (1894-1895) y la Guerra Ruso-Japonesa (1904-1905), así como el genocidio de los *ainu*.[207] La otra razón es el propio atractivo de los protagonistas del periodo Sengoku y del Bakumatsu. En cuanto al periodo Sengoku, los creadores se encuentran con una enorme variedad de variopintos personajes entre los que escoger, con características reconocibles y bien definidas,[208] puntos todos ellos en los que adolece, por ejemplo, el

---

Japón a partir del 24 de julio de 1587, cuando Toyoromi Hideyoshi publicó el primer edicto sobre la expulsión de los cristianos, aunque en esta versión todavía permitió que hubiera 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. p.4. Las razones que cita el edicto para expulsar a los sacerdotes son que el cristianismo son "huma ley dos demonios", la destrucción de templos sintoístas y budistas y que quebrantan las leyes de Japón. *Ibidem*. 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. *Ibidem*, 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, fazendose muitos senhores christanos, se havião de alevantar e uzurpar-lhe o senhorio da monarquia, gloriandose 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.

[206] FRÖHLICH, J., "Locating History in Post-war Japan: Are the Mongol invasions of 1274 and 1281 a regional, national or world historical event?", *Japanese Study Seminar - Postwar (Sen-go)*, Japan Foundation, 15-16 de octubre de 2018, https://www.jpf.go.jp/j/project/intel/exchange/organize/ceeja/report/13/pdf/13_01.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021).

[207] A este respecto es representativo el manga *Golden Kamuy*, así como las palabras de su autor, Noda Satoru, sobre sus intenciones a la hora de escribirlo. Noda ha explicado que es consciente de la controversia que rodea las temáticas centrales de su manga, la Guerra Ruso-Japonesa y muy en especial los *ainu*, pero pensó que si se centraba en dar una visión positiva creía que tenía el potencial para convertirse en un tema popular, como así ha sido. KAYAMA, R. [加山竜司], "『ゴールデンカムイ』野田サトルインタビュー　ウケないわけない！　おもしろさ全部のせの超自信作！" ("*Goruden Kamui Noda Satoru Intabyū – Ukenai wakenai! Omoshirosa zenbu nose no chō-jishinsaku!*"; "Entrevista con Noda Satoru de *Golden Kamuy*. ¡Es imposible que no tenga éxito! ¡Una obra de arte llena de confianza con todo lo que considera interesante!" [t.a.]), *Kono manga ga sugoi*, (1-I-2016), https://konomanga.jp/interview/_51952-2 (fecha de consulta: 2-XII-2021). Esto ha producido una deslocalización de los temas políticos que aborda, donde se incluye la aparición del vicecomandante del Shinsengumi, Hijikata Toshizō, una faceta que ha sido explorada en profundidad en un artículo todavía en fase de revisión escrito por la autora de esta Tesis junto con el investigador Pablo César Anía.

[208] Por poner un ejemplo, esta es la razón que dieron los desarrolladores del videojuego británico para ordenador *Total War: Shogun* cuando les preguntaron por qué habían elegido situar en Japón su primera entrega de la franquicia *Total War*. Griddle Octopus, "Creative Assembly Interview: Huge Retrospective", *Funanbulism*, (14-XI-2011), https://funambulism.com/2011/11/14/creative-assembly-interview-huge-

otro gran conflicto de la historia nipona, las Guerras Genpei, donde sólo puede elegirse entre dos bandos, los Taira y los Minamoto.[209] En el Bakumatsu, por su parte, tenemos al Shinsengumi, que ha cautivado la imaginación del pueblo nipón, principalmente tras su derrota, puesto que esta lleva implícita la desaparición de los últimos vestigios de ese romantizado Japón feudal.[210]

No obstante, diversos estudios enlazan la enorme cantidad de productos centrados en estas dos épocas con un resurgir del pensamiento nacionalista japonés,[211] lo que dota de especial relevancia el tema que abordamos en la presente Tesis para determinar cómo se publicita la historia medieval nipona, así como las posibles causas y consecuencias detrás de esta publicitación.

---

retrospective/ (fecha de consulta: 12-IV-2019).

[209] Hay que precisar que Minamoto no Yoshitsune, como héroe individual, aparece de manera habitual en la cultura popular, por ejemplo en los mangas *Drifters* (Hirano Kōta, 2009) y *Hōzuki no Reitetsu* (Eguchi Natsumi, 2011), y en el videojuego para móviles *Fate/ Grand Order* (Type Moon, 2015), así como en sus respectivas versiones animadas para televisión, por nombrar unos pocos casos. Lo que es considerablemente menos popular es la representación del conflicto en el que participó, siendo una de las pocas excepciones el *anime The Heike Story*, bellamente animado por el estudio Science SARU en 2021 que ha contado con la aclamación unánime de la crítica y del público. *The Heike Story Official Website*, https://heike-anime.asmik-ace.co.jp/ (fecha de consulta: 12-IV-2019). Al año siguiente se estrenaría la película *Inu-oh* de Masaaki Yuasa, ambientada unos sesenta años después de las Guerras Genpei. En cuanto a videojuegos, en junio de 2022 se estrenó para la plataforma Nintendo Switch *Birushana: Rising Flower of Genpei* (Idea Factory) que, como su nombre indica, está ambientado en la misma época. Todo ello puede indicar una tendencia hacia una mayor representación de esta época en la cultura popular, aunque tendrá que pasar un tiempo antes de que podamos confirmar si se tratan de casos puntuales o no.

[210] FURUKAWA, T. [古川友恵], "司馬遼太郎が描いた新選組 ： 沖田総司を中心に" ("*Shiba Ryōtarō ga egaita Shinsengumi – Okita Sōji wo chūshin ni*"; "El Shinsengumi representado por Shiba Ryōtarō – Centrado en Okita Sōji" [t.a.]), *Political Development in Modern Japan*, *國文研究 熊本女子大学国文談話会* ("*Kokubun kenkyū – Kumamoto Joshi Daigaku kokubun sōdankai*"; "Investigación de literatura nacional – Simposio de literatura nacional de la Universidad Femenina de Kumamoto" [t.a.]), vol.59, 2014, pp. 63-76, http://rp-kumakendai.pu-kumamoto.ac.jp/dspace/bitstream/123456789/1803/1/5905_furukawa_63_86.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021). FUJIMOTO, Y. [藤本由香里], "「女たちは歴史が嫌い」か？―少女マンガの歴史ものを中心に" ("*'Onna-tachi wa rekishi ga kirai' ka? - Shōjo manga no rekishimono wo chūshin ni*"; "¿'Las mujeres odian la historia'? Centrado en el manga *shōjo* de carácter histórico" [t.a.]), *Political Development in Modern Japan*, *特集　歴史教育とジェンダー―教科書からサブカルチャーまで―* ("*Tokushū Rekishi kyōiku to jendâ – Kyōkasho kara sabukaruchâ made*"; "Número especial: La enseñanza de la historia y estudios de género – Desde los libros de texto hasta la subcultura" [t.a.]), vol.15, n.º5, 2010, pp. 79-82, https://doi.org/10.5363/tits.15.5_79 (fecha de consulta: 2-XII-2021). SAGARA, M. [相良真理子], "日本の近代化と幕末維新観－大衆文化の史的考察－" ("*Nihon no kindaika to Bakumatsu Ishin-kan – Taishū bunka no shiteki kōsatsu*"; "La modernización de Japón y la Revolución del Bakumatsu – Una consideración histórica de la cultura de masas" [t.a.]), *Political Development in Modern Japan*, Thesis dissertation, Kansai University, Department of Literature, http://doi.org/10.32286/00000336 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

[211] WATABE, K., "Japanese Swords as Symbols of Historical Amnesia: *Touken Ranbu* and the Sword Boom in Popular Media", *The Asian-Pacific Journal*, vol.19, n.º7-1, 2021, https://apjjf.org/2021/7/Watabe.html (fecha de consulta: 2-XII-2021). ROTH, M. y PICARD, M., "GamifiNation: Historical Characters in the Japanese *Musō* Game *Sengoku BASARA*", en *Spielzeichen III*, Hennig, M. y Krah, H. (eds.), Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2020, pp.341-358.

Centrándonos en el mundo de los videojuegos, señalaremos que los ambientados en el periodo Sengoku son tan numerosos y populares que han llegado a constituir un subgénero propio, los *Sengoku jidai gēmu*.[212] Las constantes guerras, intrigas, alianzas y traiciones que acaecieron en esta época según la realidad histórica lo convierten en un buen escenario para que, dependiendo del tipo de videojuego, el jugador tome el papel de un samurái o de un *daimyō* y cumpla una serie de condiciones o misiones que le llevarán a lograr el objetivo final que haya propuesto el juego. Es común la aparición de elementos fantásticos y leyendas, así como la invención parcial o total de armas y armaduras, pero también suelen mostrarse hechos y personajes históricos reales de especial relevancia. Un aspecto tratado con especial cuidado es la representación de los paisajes, que en general suelen mantener una gran fidelidad con la realidad. No hay que olvidar que la inmersión[213] es un elemento importante a la hora de desarrollar un videojuego, por lo que la presencia de una ambientación que reproduzca fielmente el ambiente, Japón en estos casos, es clave para su éxito.

A continuación, hacemos un breve recorrido por las sagas de videojuegos de esta temática más famosas, que suelen ser de factura japonesa en su mayoría.

La serie de videojuegos más antigua ambientada en el periodo Sengoku es *Nobunaga no Yabō*, que es objeto de nuestro trabajo, por lo que su historia y características se detallarán en capítulos posteriores.

La saga de juegos *Kessen*, también de Koei, vuelve a centrarse en este periodo, aunque su segunda entrega[214] está ambientada en China. La primera[215] narra el conflicto entre los clanes Toyotomi y Tokugawa que llevó a la batalla de Sekigahara,[216] mientras que la tercera[217] centra su atención en el personaje de Oda Nobunaga y su intento de unificar el país. En esta saga la capacidad de planificación del jugador es de

---

[212] Sobre el tema véase: BONILLO, C., "Guerra, magia y romance durante "los estados combatientes...", *op. cit.* BONILLO, C., "Nioh (Team Ninja, 2017) ...", *op. cit.*

[213] MADIGAN, J., *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*, Londres, Rowman & Littlefield Publishers, 2015.

[214] KOEI, *Kessen II*, Tokio, Koei, 2001, http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/kessen2/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

[215] KOEI, *Kessen I*, Tokio, Koei, 2000, http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/kessen/kessen.htm (fecha de consulta: 10-XII-2017).

[216] Históricamente, la batalla de Sekigahara (1600) fue un conflicto entre las fuerzas aliadas del este, comandadas por Tokugawa Ieyasu, del que se rumoreaba que quería usurpar el poder del heredero de Hideyoshi, y las fuerzas aliadas del oeste, comandadas por Ishida Mitsunari, que lo consideraba un traidor a su difunto señor.

[217] KOEI, *Kessen III*, Tokio, Koei, 2004, http://www.gamecity.ne.jp/kessen3/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

especial importancia, ya que las decisiones que toma afectan decisivamente al desarrollo del juego.

De la misma compañía es también una de las sagas de videojuegos más emblemáticas ambientadas en la época Sengoku, *Samurai Warriors*,[218] con gran acogida en Occidente. Aunque pertenecientes al género *beat'em up*, también tienen un cierto componente estratégico, ya que un punto importante de estos juegos es la administración de los territorios conquistados. Las primeras entregas de la serie consistían en una línea de juego más cerrada, donde el jugador tenía que cumplir ciertas misiones para completar el modo historia, pero la jugabilidad ha ido evolucionando hacia un mundo más abierto. En las últimas entregas de la serie, además, se han añadido los "eventos históricos", una serie de escenas, cinemáticas o fijas que, tal como su nombre indica, representan hechos históricos, sobre todo relativos a batallas significativas, o curiosidades que han sido tomadas como veraces por la cultura popular (teóricas frases de personajes famosos, por ejemplo). De la misma manera, los clanes están situados en el mapa de acuerdo con las zonas donde históricamente gobernaron, si bien durante el desarrollo del juego esta fidelidad histórica se pierde ya que se da la posibilidad al jugador de conquistar Japón según sus propias estrategias y no las históricamente utilizadas. La ambientación del juego también es bastante fiel a la realidad de la época, aunque se permiten ciertas licencias artísticas en lo que armas, armaduras y atuendos se refiere.

---

[218] Los videojuegos pertenecientes a la saga *Sengoku Musō* (戦国無双) han sido desarrollados por Omega Force, un grupo de desarrollo parte de Koei, y pertenecen todos al género *beat'em up*. El director es Hisashi Koinuma. Esta saga consta de cinco videojuegos principales: OMEGA FORCE, *Sengoku Musō*, Tokio, Koei, 2001. OMEGA FORCE, *Sengoku Musō 2*, Tokio, Koei, 2006, https://www.gamecity.ne.jp/sengoku2/ (fecha de consulta: 10-XII-2017). OMEGA FORCE, *Sengoku Musō 3*, Tokio, Koei, 2009, https://www.gamecity.ne.jp/sengoku3/ (fecha de consulta: 10-XII-2017). OMEGA FORCE, *Sengoku Musō 4*, Tokio, Koei, 2014, https://www.gamecity.ne.jp/sengoku4/ (fecha de consulta: 10-XII-2017). OMEGA FORCE, *Sengoku Musō 5*, Tokio, Koei, 2021, https://www.gamecity.ne.jp/sengoku5/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). Toda la información sobre la serie se puede consultar en su página oficial (dedicada a la serie en general): http://www.gamecity.ne.jp/sengoku/index.html (fecha de consulta: 10-XII-2017). Los personajes que pueden manejarse en esta serie hasta la fecha son: Sanada Yukimura, Maeda Keiji, Oda Nobunaga, Akechi Mitsuhide, Ishikawa Goemon, Uesugi Kenshin, Oichi, Saika Magoichi, Takeda Shingen, Date Masamune, Nō, Hattori Hanzō, Mori Ranmaru, Toyotomi Hideyoshi, Imagawa Yoshimoto, Honda Tadakatsu, Ina, Tokugawa Ieyasu, Ishida Mitsunari, Azai Nagamasa, Shima Sakon, Shimazu Yoshihiro, Tachibana Ginchiyo, Naoe Kanetsugu, Nene, Fūma Kotarō, Miyamoto Musashi, Maeda Toshiie, Chōsokabe Motochika, Gracia, Sasaki Kojirō, Shibata Katsuie, Katō Kiyomasa, Kuroda Kanbei, Tachibana Muneshige, Kai, Hōjō Ujiyasu, Takenaka Hanbei, Mōri Motonari, Aya, Fukushima Masanori, Tōdō Takatora, Ii Naotora, Yagyū Munenori, Sanada Nobuyuki, Ōtani Yoshitsugu, Matsunaga Hisahide, Katakura Kojurō, Uesugi Kagekatsu, Kobayakawa Takakage, Koshōshō, Shimazu Toyohisa, Lady Hayakawa, Ii Naomasa, Sanada Masayuki, Chacha, Sasuke, TakedaKatsuyori y Tokugawa Hidetada.

Siguiendo su estela tenemos la serie de juegos *Sengoku BASARA*,[219] traducida la primera entrega en Occidente como *Devil Kings*, adaptada a tres temporadas de *anime*[220] y una película de animación.[221] También de estilo *beat'em up*, permite al jugador controlar a distintos personajes históricos[222] del periodo Sengoku, aunque pone más énfasis en el sistema de batalla que en los hechos históricos, a los que no da especial importancia. La fidelidad de las armas y armaduras varía dependiendo del personaje, pero en general prefiere un enfoque más fantasioso que su predecesor.

En la serie de videojuegos *Onimusha*,[223] mezcla de acción y *survival horror*, predominan los elementos sobrenaturales, aunque los incidentes de partida de los juegos se basan en hechos reales y muchos de los personajes que aparecen también están basados en personajes históricos. El argumento varía ligeramente dependiendo de la entrega, pero es común a las tres entregas que se maneje a un samurái que, por distintas razones, tiene que luchar contra Nobunaga, resucitado de entre los muertos, y sus hordas de demonios, llamados *genma*.

El último juego relevante hasta la fecha centrado en esta época es *Nioh 2*

---

[219] Todos los juegos de la saga han sido desarrollados por Capcom. La serie consta de cuatro videojuegos principales: CAPCOM, *Sengoku Basara*, Osaka, CAPCOM, 2005, http://www.capcom.co.jp/sengoku/ (fecha de consulta: 10-XII-2017). CAPCOM, *Sengoku Basara 2*, Osaka, CAPCOM, 2006, http://www.capcom.co.jp/sengoku2/ (fecha de consulta: 10-XII-2017). CAPCOM, *Sengoku Basara 3: Utage*, Osaka, CAPCOM, 2011, http://www.capcom.co.jp/basara3utage/ (fecha de consulta: 10-XII-2017). CAPCOM, *Sengoku Basara 4*, Osaka, CAPCOM, 2014, http://www.capcom.co.jp/basara4/ (fecha de consulta: 10-XII-2017). *Sengoku Basara* [web oficial de la saga], http://www.capcom.co.jp/game/basara/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

[220] KAWASAKI, I., *Sengoku BASARA*, Kokubunji (pref. Tokio), Estudio Production I.G., 2009. NOMURA, K., *Sengoku BASARA Ni*, Kokubunji (pref. Tokio), Estudio Production I.G., 2010. SANO, T., *Sengoku BASARA Judge End*, Nakano (pref. Tokio), Estudio Telecom Animation Film, 2014.

[221] NOMURA, K., *Sengoku Basara Movie: The Last Party*, Kokubunji (pref. Tokio), Estudio Production I.G., 2011.

[222] Los personajes que pueden manejarse en esta serie hasta la fecha son: Date Masamune, Kasuga, Tokugawa Ieyasu, Sanada Yukimura, Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, Ishida Mitsunari, Fūma Kotarō, Oichi, Akechi Mitsuhide, Uesugi Kenshin, Maeda Keiji, Chōsokabe Motochika, Katakura Kōjurō, Ashikaga Yoshiteru, Mōri Motonari, Sarutobi Sasuke, Nō, Tsuruhime, Matsunaga Hisahide, Azai Nagamasa, Takeda Shingen, Honda Tadakatsu, SaikaMagoichi, Kyōgoku Maria, Tachibana Muneshige, Yoshihiro Shimazu, Shibata Katsuie, Mori Ranmaru, Ii Naotora, Ōtani Yoshitsugu, Tenkai, Shima Sakon, Hōjō Ujimasa, Xavi, Ōtomo Sōrin, Maeda Toshiie, Takenaka Hanbei, Matsu, Gotō Matabei, Itsuki, Yamanaka Shikanosuke, Kuroda Kanbei, Kobayakawa Hideaki, Sen no Rikyū, Mogami Yoshiaki, Miyamoto Musashi, Sanada Nobuyuki, Honganji Kennyo, Imagawa Yoshimoto, Amago Haruhisa, Sanada Masayuki, Naoe Kanetsugu, Utsunomiya Hirotsuna, Nanbu Harumasa, Anegakōji Yoritsuna, Gohonyari, Sakai Tadatsugu, Satake Yoshishige, Isono Kazumasa.

[223] La serie de juegos *Onimusha*, todos desarrollados por Capcom, consta de tres juegos principales: CAPCOM, *Onimusha: Warlords*, Osaka, CAPCOM, 2001. CAPCOM, *Onimusha 2: Samurai's Destiny*, Osaka, CAPCOM, 2002. CAPCOM, *Onimusha 3: Demon Siege*, Osaka, CAPCOM, 2004, http://www.capcom.co.jp/onimusha/ja/oni3/index2.html (fecha de consulta: 10-XII-2017).

(2020), secuela del gran éxito *Nioh* (2017). Este último, definido como "una fantasía oscura de la época Sengoku" está situado en los últimos años de la misma, alrededor de 1600. Sigue a William, un soldado inglés que viaja a Japón en busca de su espíritu guardián. En el juego se observa la evolución de este hombre occidental que, imbuyéndose de la cultura y creencias niponas, acaba convirtiéndose en un "verdadero samurái". Su secuela, por su parte, se ambienta unas décadas antes de esta primera entrega, y utiliza un protagonista genérico medio humano medio demonio para acercarnos a la figura de Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), vasallo de Oda Nobunaga y uno de los principales conquistadores del periodo Sengoku. En ambos juegos aparecen numerosos elementos fantásticos, muchos de ellos relacionados con la mitología japonesa, pero destaca la cuidada ambientación tanto de asentamientos como de paisajes naturales, así como la aparición de un nutrido reparto de personajes históricos.

Podemos encontrar también juegos de factura no japonesa ambientados en esta época. Se tratan de *Total War: Shogun*, la primera entrega de lo que luego se convertiría en una exitosa franquicia de juegos de estrategia de ambientación histórica, y su secuela *Total War: Shogun 2*, ejemplos relevantes ya que su veracidad histórica viene avalada por el divulgador Stephen Turnbull.

# 3. El protagonismo de Oda Nobunaga en los videojuegos y otros medios audiovisuales contemporáneos japoneses

Dentro de los videojuegos japoneses dedicados al periodo Sengoku, llama poderosamente la atención los numerosos productos que tienen como uno de sus principales protagonistas la figura de Oda Nobunaga. Para entender este fenómeno, a continuación contextualizamos brevemente esta era, para luego presentar la biografía de esta figura histórica.

## 3.1. Aproximación al periodo Sengoku

Fue a finales del siglo XI y principios del XII cuando se transformó el sistema de tenencia de tierras *shōen* (荘園),[224] una delimitación territorial heredada de China e instaurada en Japón en el periodo Nara (710-784), cuando el gobierno central decretó que los campos de arroz para cultivo privado, en posesión de templos y nobles, se mantendrían a perpetuidad. En su apogeo durante el siglo XII, este sistema de tenencia de tierras se convirtió en la institución política y económica más importante de Japón. Estos latifundios se obtenían mediante la reclamación de territorios, tierras donadas a instituciones religiosas como regalo del Emperador o de altos funcionarios del gobierno civil, y, en la mayor parte de los casos, la encomienda de tierras a los nobles de alto rango, que podían eximirlas de impuestos.

La transformación de este sistema empezó a producirse cuando Minamoto Yoritomo (1147-1199), nombrado primer *shōgun* (将軍)[225] de Japón en 1192, estableció el *bakufu* (幕府) Kamakura.[226] El *shōgun* era un dictador militar que tenía el poder de facto en la sociedad japonesa y relegó al Emperador, cuya Corte ostentaba el poder absoluto en el periodo Heian, a una figura meramente representativa. El énfasis en lo militar de este nuevo gobierno provocó cambios no sólo en el orden político, sino

[224] Este apartado es una síntesis de los capítulos de los profesores John Whitney Hall y Nakamura Keiji contenidos en el siguiente libro: YAMAMURA, K. (ed.), *The Cambridge history of Japan.Vol. 3, Medieval Japan*, Cambridge, Cambridge University Press, 1995.

[225] El término *shōgun* define un título histórico de rango militar que era concedido por el emperador a un poderoso señor feudal, en el que delegaba el gobierno real del país.

[226] SHIVELY, D. H. (1999). *The Cambridge History of Japan Volume 2*, Reino Unido, Universidad de Cambridge, p.224.

también en los rasgos culturales, morales e intelectuales de la sociedad japonesa. Como parte de estas reformas, Yoritomo creó los cargos de *shugo* (守護) y *jitō* (地頭), introduciendo un nuevo nivel de derechos de tenencia en la jerarquía del sistema *shōen* original. Tras los disturbios de Jokyū de 1221 (承久の乱, *Jokyū no ran*),[227] el *shogunato* confiscó las tierras de los nobles y guerreros que habían participado en el incidente y designó a sus vasallos como *jitō* de estas tierras. Ambos acontecimientos sirvieron para establecer firmemente una relación de vasallaje dentro de la estructura de derechos de propiedad del sistema *shōen* y marcaron el comienzo de un largo proceso que vio el dominio emergente de la autoridad de los samuráis y la disminución del poder del propietario central sobre la tierra, sus ingresos y sus habitantes.

A finales del siglo XIII y principios del XIV, importantes acontecimientos políticos y militares como el colapso del *bakufu* de Kamakura en 1333 y los disturbios de Nanbokuchō (南北朝内乱, *Nambokuchō-nairan*) entre 1335 y 1392[228] estimularon el declive de este sistema económico, ya que los *jitō* aprovecharon esta inestabilidad para extender su control personal sobre los *shōen*. Para entonces, ni el gobierno civil de la nobleza ni el gobierno militar del *bakufu* tenían suficiente poder para impedir que los *jitō* extendieran su influencia.

El acontecimiento que inició la caída del *bakufu* Muromachi fue la Revuelta de Ōnin y Bummei (1467-1477, 応人・文明の乱, *Ōnin-Bunmei no Ran*), a la que se suele referir simplemente como las Guerras Ōnin, una serie de batallas libradas intermitentemente en Kioto y sus alrededores durante un periodo de once años entre las fuerzas del Oeste y del Este, coaliciones de *shugo daimyō* lideradas respectivamente por Hosokawa Katsumoto (1430-1473) y Yamana Mochitoyo (1404-1473). El problema que dio inicio a estas revueltas fue la elección de un heredero para el *shōgun* Ashikaga Yoshimasa (1436-1490), segundo hijo de Ashikaga Yoshinori (1429-1441), quien fue nombrado *shōgun* en 1443 a la edad de ocho años. En los primeros años de gobierno de Yoshimasa, el *bakufu* aún no se había recuperado de la conmoción causada por el asesinato del anterior *shōgun* en 1441; al mismo tiempo, el país en su conjunto sufría

[227] Revuelta iniciada por el emperador Go-Toba (1180-1239) en un intento de derrocar al *bakufu* Kamakura.

[228] En 1333, el emperador Go-Daigo (1288-1339) intentó restaurar el poder imperial colaborando con el *daimyō* Ashikaga Takauji (1305-1358). Aunque lograron derrocar al *bakufu* de los Kamakura, Ashikaga traicionó a Go-Daigo y acabó por hacerse *shōgun*, volviendo a dejar al emperador sin ningún poder real.

graves problemas económicos, lo que provocó unas condiciones de hambruna generalizadas durante la década de 1450. Todo ello contribuyó a la debilitación del poder central que le impediría acabar de forma decisiva con las continuas revueltas en la que estaba sumido el país.

Al final de las Guerras Ōnin la mayoría de los *shugo* habían abandonado Kioto y regresado a sus provincias para consolidar sus fuerzas. Sin embargo, para cuando los *shugo* volvieron su atención a sus bases provinciales, la mayoría se encontró con que sus vasallos, al estar cerca de las verdaderas fuentes de apoyo militar y haber servido durante muchos años como suplentes de sus señores con sede en Kioto, estaban mostrando signos de insubordinación. En estas condiciones, fueron los señores provinciales, los *daimyō*, los que empezaron a ganar fuerza. Las casas de *shugo* se vieron obligadas a adaptarse a estas condiciones o fueron rápidamente desplazadas por líderes provinciales más fuertes. A partir de este momento, los asuntos de la capital estuvieron condicionados por la lucha por el poder en las provincias.

La adquisición por parte de los *daimyō* de una amplia autoridad política en sus dominios afectó duramente al sistema *shōen*. El auge de los *daimyō* no sólo afectó a los derechos de propiedad de este sistema, sino que también socavó sus bases sociales y económicas. A diferencia de los *shugo*, cuya legitimidad procedía del *bakufu*, estos *daimyō* obtenían su autoridad en función de su capacidad para ejercer el poder y mantener el control local sobre los demás vasallos y las comunidades campesinas dentro de su esfera de mando. Aunque en ocasiones podían declararse sucesores de los *shugo* u otros funcionarios provinciales para legitimar su control, su principal fuente de poder, además de su propia fuerza militar, era su capacidad para asegurar la lealtad de sus seguidores militares y convencer a los demás habitantes de sus territorios de su capacidad, o al menos de su intención, de trabajar por el bien de la comunidad territorial. Esta situación se reflejó en el amplio cuerpo de códigos legales emitidos en la época, en los que el territorio se concebía como una entidad orgánica, una *kokka* (国家), sobre la que el *daimyō* ejercía la autoridad pública. De esta manera invocaron una nueva legitimidad, no derivada del Emperador o del *shōgun*, sino establecida por el consentimiento implícito de la voluntad pública.

Así se considera que dio inicio el periodo Sengoku,[229] que se dilató hasta el año

[229] En la historiografía, el periodo Sengoku no suele considerarse una era aparte, sino un periodo entre las

1603, caracterizado por una ausencia casi total de poder centralizado y por las constantes y cruentas luchas entre los señores feudales, que tenían como objetivo alcanzar el control de la totalidad del país. En el contexto de esta época tan conflictiva, destacaron las figuras de tres grandes *daimyō* que posteriormente serían llamados los Tres Pacificadores de Japón:[230] Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Ieyasu. Estos tres generales dieron grandes pasos para alcanzar la pacificación del país, siendo Tokugawa Ieyasu, nombrado *shōgun* en 1603, el que finalmente consiguió unificar el archipiélago nipón bajo su única autoridad, dando lugar al inicio de una época de paz y aislamiento conocida como la era Edo,[231] en la que Japón fue regido por el *bakufu* liderado por miembros de esta dinastía.

### 3.2. Notas biográficas sobre Oda Nobunaga

Dada su relevancia, la figura de Oda Nobunaga ha sido objeto de numerosos estudios de carácter histórico que han analizado su vida, trayectoria y logros desde distintos puntos de vista,[232] lo que permite hacer un relato relativamente objetivo de su biografía. Nació en junio de 1534 como hijo de Oda Nobuhide (1510-1551),[233] *daimyō* del clan Oda que controlaba la mayor parte de la provincia de Owari (mitad oeste de la actual prefectura

---

eras Muromachi y Momoyama que, por sus características particulares y diferentes a cualquier otro periodo de la historia japonesa, ha recibido nombre propio.

[230] En inglés se les conoce como los Tres Unificadores de Japón (*Three Unifiers of Japan*) y en japonés como *San-Eiketsu* (三英傑; los Tres Héroes, los Tres Grandes [t.a.]).

[231] HALL, J. W. (ed.), *The Cambridge History of Japan: Volume 4, Early Modern Japan*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991, pp. 128-161.

[232] Entre los más recientes y completos pueden destacarse: HIROFUMI, Y., SHIN, H. y YŪJI, S., *織田信長の古文書* (*Oda Nobunaga no kobunsho*; *Documentos antiguos de Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Kashiwa Shobō, 2016. TETSUO, O., *織田信長* (*Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Popurasha, 2016. SERAIN, C.P., *Oda Nobunaga. Gouverne tout ce qui est sous le ciel par l'épée!*, Cork, Primento Digital Publishing, 2016. CHISATO, K., *織田信長* (*Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Chikuma Shobō, 2014. KATSUHIRO, T., *織田信長家臣人名辞典* (*Oda Nobunaga kashin-mei jiten*; *Diccionario de vasallos famosos de Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kōbunkan, 2010. KIYOSHI, T., *織田信長* (*Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Kadokawa Gakugei Shuppan, 2010. RYŌICHI, O., *織田信長事典：コンパクト版* (*Oda Nobunaga jiten – Konpakuto-han*; *Diccionario de Oda Nobunaga: versión de bolsillo* [t.a.]), Tokio, Shin Jinbutsu Ōraisha, 2007. LAMERS, J. P., *Japonius Tyrannus. The Japanese Warlord Oda Nobunaga Reconsidered*, Leiden, Hotei Publishing, 2000. TOKUZO, I., *織田信長* (*Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Kyōiku Shoseki, 1992. Los enfoques más recurrentes desde los que se estudia son: su participación en la construcción del Castillo de Azuchi, sus políticas administrativas y su "arte de la guerra", basado en la utilización de armas de fuego y, sobre todo, su relación con el cristianismo.

[233] YOKOYAMA, S., *織田信長の系譜：信秀の生涯を追って* (*Oda Nobunaga no keifu: Nobuhide no shōgai wo otte*; La línea cronológica de Oda Nobunaga – Yendo tras la estela de Oda Nobuhide [t.a.]), Gifu, Kyōiku Shuppan Bunka Kyōkai, 1993.

de Aichi, incluyendo la ciudad de Nagoya), y de Dota Gozen (?-1594), segunda esposa de Nobuhide. En contra de las recomendaciones de su maestro, el samurái Hirate Masahide (1492–1553), pasó una juventud despreocupada y alocada, hasta el punto de que la gente del pueblo le llamaba a sus espaldas "el gran idiota".[234] Viendo el comportamiento errático de Nobunaga durante su juventud, Hirate se suicidó para hacerle comprender lo erróneo de su conducta.[235] En 1548, su padre lo casó con Nō-*hime*, hija de Saitō Dōsan (1494–1556), *daimyō* de la vecina provincia de Mino. Tras la repentina muerte de su padre a la temprana edad de cuarenta y dos años, Nobunaga heredó el título de *daimyō*, aunque no contaba con el apoyo ni de sus vasallos ni de su familia, ya que todos estaban convencidos de que llevaría al clan a la ruina. Tras su victoria en la Batalla de Inoue (稲生の戦い, *Inoue no tatakai*) en 1556 contra su hermano pequeño, Oda Nobuyuki (1536-1558) y su posterior asesinato, asumió el control de Owari en 1558. Su primera campaña importante fue la Batalla de Okehazama (桶狭間の戦い, *Okehazama no tatakai*) (1560) durante la cual el pequeño ejército del clan Oda se enfrentó a la fuerza invasora de su poderoso vecino, el clan Imagawa. Contra todo pronóstico, el clan Oda ganó, por lo que Nobunaga empezó a adquirir reputación como gran estratega militar.

Durante los años siguientes, Nobunaga se dedicaría a seguir conquistando gran parte del archipiélago nipón, destacando entre sus campañas la Batalla de Anegawa (姉川の戦い, *Anegawa no tatakai*) contra su cuñado Azai Nagamasa (1545-1573) en 1570 (que estuvo precedida por la traición de éste durante la Batalla de Kanegasaki -金ヶ崎の戦い, *Kanegasaki no tatakai*-),[236] las diversas batallas contra los monjes de la secta Ikkō-*shū*[237] en Osaka ese mismo año (ciudad que lograría conquistar en 1580), la campaña de exterminación en el Monte Hiei (比叡山焼き討ち, *Hiei-zan yaki-uchi*, la

---

[234] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of Lord Nobunaga*, Leiden, Brill, 2017, p. 69.

[235] A este tipo de suicidio se le conoce como *kanshi* (諫死).

[236] La Batalla de Kanegasaki (1570) fue una batalla contra el clan Asakura por la conquista del Castillo de Kanegasaki donde Azai Nagamasa, cuñado de Nobunaga, le traicionó, provocando su derrota. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 142-143.

[237] Su base estaba en Osaka, en el llamado Hongan-*ji*. Para saber más sobre esta secta en este periodo: MATSUO, K., "Buddhism in the Muromachi Era", *A History of Japanese Buddhism*, Reino Unido, Global Oriental, 2007, pp. 191-202. COLLINS, R., "An Asian Route to Capitalism: Religious Economy and the Origins of Self-Transforming Growth in Japan", *American Sociological Review*, vol. 62, n.º 6, 1997, pp. 843-865. DAVIS, D.L., "*Ikki* in Late Medieval Japan", en Hall, J.W. y Mass, J.P. (eds.), *Medieval Japan: Essays in InstitutionalHistory*, California, Prensas de la Universidad de Stanford, 1988, pp. 221-248.

quema del Monte Hiei [t.a.]) en 1571 y la Batalla de Nagashino (長篠の戦い, *Nagashino no tatakai*) de 1575,[238] donde ganó gracias a lo innovador de sus tácticas, logrando unificar todas las provincias del centro de Honshū. Llegó incluso a elevar a la posición de *shōgun* al caído en desgracia Ashikaga Yoshiaki (1537-1597). Eso sí, tras una serie de desacuerdos entre ambos líderes, provocados por la ineptitud como regente del *shōgun* y el deseo de Nobunaga de mantener su independencia,[239] se vería obligado a expulsarlo de la capital en 1573, dando fin al shogunato de los Ashikaga. Otras batallas, como el exterminio de los pueblos ocultos de los ninjas[240] en Iga,[241] se engloban dentro del campo de la ficción.

Nobunaga, además, no destacó sólo en el arte de la guerra. Es considerado uno de los más grandes administradores que hubo en Japón, siendo uno de los primeros

---

[238] Batalla entre las fuerzas de Nobunaga y las de Takeda Katsuyori, hijo de Takeda Shingen. Esta batalla es famosa porque fue la que de alguna manera marcó el inicio de una nueva era en las guerras del archipiélago nipón al ser de las primeras que utilizó la táctica militar de la salva, consistente en la rotación de las filas de arcabuceros para conseguir un fuego continuo. Gracias a esta técnica, una pequeña fuerza del clan Oda logró vencer sin apenas bajas al clan Takeda, que todavía seguía con la técnica clásica de guerra basada en la carga de caballería y que había dominado gran parte del periodo Sengoku. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 222-226. Para saber más sobre esta batalla: SAITŌ, K., "揺らぐ「三段撃ち」説" ("*Yuragu 'Sandan-uchi'-setsu*"; "¡Temblad! Explicación de la salva" [t.a.]), *Asahi Shinbun*, 13 de agosto de 2009, http://www.asahi.com/travel/kosenjo/TKY200908120150.html fecha de consulta: 22-I-2018). TURNBULL, S., *Nagashino: 1575: Slaughter at theBarricades*, Oxford, Osprey, 2000.

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

[240] También llamados *shinobi*, el término se refiere a un grupo mítico de mercenarios entrenados especialmente en formas no ortodoxas de hacer la guerra entre las que se incluía el asesinato, espionaje, sabotaje, reconocimiento y guerra de guerrillas, con el afán de desestabilizar al ejército enemigo, obtener información vital de la posición de sus tropas o lograr una ventaja importante que pudiera ser decisiva en el campo de batalla. 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. En el caso de Iga, los ninjas empezaron su actividad en el periodo Kamakura y tienen su origen 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), 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 pasaron a ser mercenarios, convirtiéndose en guardaespaldas y espías durante el más pacífico periodo Edo. TRENGROUSE, T. M.,"The Ninja", *Central Intelligence Agency*, 22 de septiembre de 1993, https://www.cia.gov/static/bb2567b10f7d355dd888c6f404b1c02e/The-Ninja.pdf (fecha de consulta: 21-VI-2021).

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

impulsores del libre comercio[242] y pionero en la construcción de infraestructuras modernas (carreteras, puentes, sistemas de cañerías),[243] lo que derivó en un florecimiento económico sin precedentes del Japón feudal. A todo ello se le suma una tremenda curiosidad intelectual, que le llevó a aceptar las mejoras técnicas introducidas por los europeos[244] e integrarlas en su forma de gobierno, por lo que también se le atribuye la construcción de los primeros castillos japoneses preparados para resistir el ataque de armas de fuego. También destacó su labor como diplomático, sobre todo en sus relaciones con los misioneros cristianos, jesuitas en su mayor parte, que estaban evangelizando Japón en aquella época, si bien él mismo parecía no tener ningún tipo de creencia religiosa.[245] Fue además un gran mecenas de las artes y un apasionado coleccionista: se sabe que Nobunaga iba adquiriendo numerosas obras de arte, destacando varios *emakimono* (pinturas horicentales enrrolladas) y pinturas chinas y jarrones.[246] A pesar de todo ello, su personalidad también tiene una faceta más negativa, sobre todo relacionada con su carácter vengativo. En las fuentes históricas que narran su vida se describen varias venganzas, normalmente muy violentas, que Nobunaga tomó contra gente que le había atacado o traicionado varios años antes. Por mencionar un caso concreto, en 1573 Nobunaga torturó y mató a Sugitani Zenjūbō, un hombre que le había disparado (y fallado) en el camino de vuelta de una campaña en 1570.[247]

Algunos de sus vasallos más preeminentes fueron Hashiba Hideyoshi (el futuro Toyotomi Hideyoshi), Matsudaira Takechiyo (el futuro Tokugawa Ieyasu) y Akechi Mitsuhide (1528-1582). Fue este último el que, por causas desconocidas incluso a día de hoy, le traicionó durante el llamado Incidente de Honnō-*ji* (*Honnō-ji no hen,* 本能寺の

---

[242] *Ibidem*, p. 137.

[243] *Ibidem*, pp. 217, 328, 459.

[244] Recordemos que a partir del año 1543, portugueses y españoles comenzaron a comerciar en el puerto de Nagasaki y que a partir de 1549 comenzaron a llegar los primeros misioneros cristianos a Japón con el fin de evangelizar el país. CABEZAS GARCÍA, A., *El siglo ibérico..., op. cit.*

[245] Este tema es mencionado directamente en la descripción dada por el jeusíta Luís Fróis en sus escritos que luego serán comentados (FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 3 (1578-1582)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1982). A través de la lectura de sus cartas y de *La Crónica de Nobunaga*, que más adelante comentremos (vése GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of Lord ..., op. cit.*), se puede concluir que, aunque efectivamente no parecía adherirse a ningún culto, sí tenía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo, lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida. Destaca, por ejemplo un debate público que organizó entre cristianos y budistas (FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 3 (1578-1582)..., op. cit*., pp. 282-290.

[246] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 242 y p. 277.

[247] *Ibidem*, pp. 199-200.

変) la noche del 1 de junio de 1582,[248] cuando rodeó y atacó el templo de Honnō-*ji* en Kioto donde se estaba hospedando Nobunaga con su guardia personal. Al verse superado, Nobunaga prendió fuego al templo y, aunque se supone que se hizo *seppuku*[249] en el interior del edificio, no se sabe a ciencia cierta lo que ocurrió. En cuanto a Akechi Mitsuhide fue asesinado por aliados de Nobunaga trece días después de su traición.

La popularidad que Oda Nobunaga ha alcanzado en Japón a lo largo del tiempo es innegable.[250] Podemos conjeturar tres causas principales.

La primera de ellas es la popularidad general de la que gozan en el archipiélago nipón los héroes caídos, aquellos que mueren trágicamente después de una trayectoria brillante sin haber logrado alcanzar sus objetivos.[251]

---

[248] Recientemente han sido publicadas en un un libro varias cartas de este general. "「明智光秀からの手紙」を福知山市が出版" (*"Akechi Mitsuhide kara no tegami" wo Fukuchiyama-shi ga shuppan*; La ciudad de Fukuchiyama publica "Cartas de Akechi Mitsuhide" [t.a.]), *Ryōtan Nichinichi Shinbun*, (19-I-2021), https://www.ryoutan.co.jp/articles/2021/01/91147/ (fecha de consulta: 28-XI-2021). Las últimas noticias que se tienen respecto del general es un descubrimiento muy reciente sobre una carta que se piensa que pudo haber sido escrita por Akechi en 1582 y que se cree que, en caso de serlo, podría arrojar luz sobre sus motivos para asesinar a Nobunaga: "Letter apparently written by samurai general Akechi Mitsuhide in 1582 discovered", *The Mainichi*, (12-IX-2017), https://mainichi.jp/english/articles/20170912/p2a/00m/0na/009000c (fecha de consulta: 19-I-2018). De hecho, el desubrimiento de nuevos documentos en 2021 parecen apoyar la teoría de que, si al menos Hideyoshi no planeó directamente el Incidente de Honnō-*ji*, al menos sí estaba enterado de que iba a suceder y decidió no intervenir. FUJITA, T. [藤田達生], "豊臣秀吉「本能寺の変を事前に知っていた」説は、やはり正しかった…！【2021年ベスト記事】" (*Toyotomi Hideyoshi "Honnō-ji no hen wo jizen ni shitteita"-setsu wa, yahari tadashikatta...! [2021-nen besuto kiji]"*; La ciudad de Fukuchiyama publica "Cartas de Akechi Mitsuhide" [t.a.]), *IS Media*, (25-XII-2021), https://gendai.ismedia.jp/articles/-/90680 (fecha de consulta: 12-I-2022).

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

[250] *人気の戦国武将ランキングトップ１００！* (*Ninki no Sengoku-bushō ranking toppu 100!*; *¡Top 100 del ranking de generales populares de la época Sengoku!* [t.a.]), http://kagakusuru.net/archives/27516/ (fecha de consulta: 21-VI-2018). *地域人気武将ランキング* (*Chiiki-nin-bushō-rankingu*; *Ránking de generales populares por regiones* [t.a.]), http://www.gamecity.ne.j p/taishi/area_rank.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).*最も好きな戦国武将ランキング♪圧倒的な差で 1 位はあの武将* (*Mottomo suki na sengoku-bushō-rankingu – Attōteki-na sa de ichi-I wa ano bushō*; *Ránking de los más queridos generales de la época Sengoku: "ese" general gana primer puesto con un grandísimo margen* [t.a.]), http://survey-blog.line.me/ja/archives/24878147.html (fecha de consulta: 21-VI-2018). *外国人が選んだサムライ TOP10～海外でもやっぱりあの武将が 1 番人気？* (*Gaikokujin ga eranda samurai TOP10 – Kaigai demo yappari ano bushō ga ichiban ninki?*; *Los top 10 samuráis elegidos por los extranjeros: ¿incluso en el extranjero, "ese" general vuelve a ser el más popular?* [t.a.]), https://bushoojapan.com/news/2014/04/28/18793 (fecha de consulta: 21-VI-2018).

[251] MORRIS, I., *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, Nueva York, Holt Rinehart and Winston, 1975. Traducido al castellano como MORRIS, I., *La nobleza del fracaso*, Madrid, Alianza Editorial 2018.

La segunda es el misterio que rodea su figura,[252] sobre todo a raíz del Incidente de Honnō-*ji*. La repentina traición de Mitsuhide, de la que todavía no se encuentra explicación, y el que no esté verificado si realmente murió allí,[253] han dado lugar a una infinidad de teorías y de literatura al respecto, que han alimentado su popularidad como figura mítica más allá de su faceta como personaje histórico.

La última sería la compleja personalidad de Nobunaga, que impide encasillarlo en el rol de héroe o de villano: su determinación, su visión de futuro, así como sus medios innovadores y poco ortodoxos, rasgos tan poco comunes no sólo en su época sino incluso en nuestra sociedad actual, lo presentan como un hombre moderno de singular atractivo para gente de todas las épocas.[254]

### 3.3. Oda Nobunaga en los videojuegos

Oda Nobunaga aparece en la mayor parte de series de videojuegos desarrollados por la empresa nipona Koei. De hecho, su aparición en la primera entrega de la saga *Nobunaga no Yabō*, una de las series de videojuegos más antiguas de entre las ambientadas en el periodo Sengoku, la podemos considerar la primera incursión de este *daimyō* en los videojuegos.[255] Tal y como analizaremos posteriormente de una manera

---

[252] "織田信長はなぜ時代を超えて愛されるのか？小栗旬＆柴咲コウも心酔" ("*Oda Nobunaga wa naze jidai wo koete aisareru no ka? Oguri Shun ando Shibasaki Kō mo shinsui*"; "¿Por qué Oda Nobunaga es querido da igual la época? Oguri Shun y Shibasaki Kō también están admirados" [t.a.]), *Cinema Today*, (22-I-2016), https://www.cinematoday.jp/news/N0079716 (fecha de consulta: 21-VI-2018).

[253] El Incidente de Honnō-*ji* aparece descrito, de manera prácticamente idéntica, tanto en *La Crónica de Nobunaga* (GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 469-470) como en la *Historia de Japam* (FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 3…*, *op. cit.*, pp. 341-342). Ambas descripciones coinciden que, tras ser herido en el brazo intentando repeler a los traidores, Nobunaga se retiró al interior del templo y le prendió fuego. Por ello, no está claro si murió haciéndose *seppuku* (como afirma *La Crónica de Nobunaga* aunque sin base), si murió quemado vivo o si sobrevivió, como algunas teorías defienden. En la *Historia de Japam* se añade, además, que el fuego no dejó rastro, por lo que no se encontraron trazas del cadáver de Nobunaga.

[254] Esta opinión es compartida por el productor del videojuego objeto de estudio, Ogasawara Ken'ichi: MCGEE, M.,"Who the Hell is Oda Nobunaga?", *GamesRadar+*, 13 de noviembre de 2015, https://www.gamesradar.com/who-the-hell-oda-nobunaga/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

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

más detenida, a lo largo de toda la saga se representa al personaje de manera heroica, haciendo especial hincapié en su genio estratégico y en la pericia de sus medidas administrativas, a las que se les da una gran importancia tanto desde el punto de vista de historia como de jugabilidad. Esta versión, basada en gran medida en la Historia escrita pero idealizada, será la predominante en los videojuegos desarrollados por esta empresa.




Figura 1. Portada japonesa de *Inindo: Way of the Ninja* (dcha.) [*Koei Tecmo Wiki,* https://koei.fandom.com/wiki/Nobunaga_Oda].

Una excepción a esta regla sería el juego que Koei le dedicaría al episodio de la subyugación de los ninjas de Iga en el juego *Inindo: Way of the Ninja* (1991),[256] donde una banda de héroes y mercenarios se une para derrotar al malvado y villano *daimyō* Nobunaga antes de que conquiste todo Japón.

Bastante menos conocida es la saga de videojuegos *Eiketsuden*,[257] una serie de simuladores históricos desarrollados por Koei que se diferencian de otros juegos del género en que tienen como protagonista a un único personaje histórico desde cuyo punto de vista se narra la historia. En el cuarto videojuego de la saga, *Oda Nobunaga Den* (1998),[258] se cuenta su vida desde su adolescencia hasta su muerte en el Incidente de Honnō-*ji*. En este juego se vuelve a dar una visión heroica del general, por lo que en cierta manera se le considera predecesor de *Kessen III* (2004), parte de la saga *Kessen*, que centra su atención en el personaje de Oda Nobunaga y su intento de unificar el país. Dentro de esta serie de videojuegos, Nobunaga aparece brevemente en la primera entrega dando su bendición a Tokugawa para que unifique Japón, pero es en *Kessen III* (2004) cuando pasa a ser el protagonista del juego, con una visión muy positiva del personaje como un líder carismático querido por sus soldados, gran admirador de los viajeros europeos, que sólo va a la guerra cuando es inevitable, una visión pacifista que dista bastante del

---

2018).

[256] KOEI, *Inindō –Datō Nobunaga*, Tokio, Koei, 1991, http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/teiban200507/index.htm (fecha de consulta: 7-VI-2018).

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

[258] KOEI, *Oda Nobunaga Den*, Tokio, Koei, 1998, https://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlnobden.htm (fecha de consulta: 7-VI-2018).

carácter temperamental y vengativo del Nobunaga histórico en varios momentos de su vida.




Figura 2. *Oda Nobunaga Den* (izda.) y Oda en *Kessen III* (dcha.) [capturas de pantalla].

Nobunaga también es uno de los muchos personajes jugables en la extensa saga de género *beat'em up* ya comentada *Samurai Warriors*. Es representado como un general excéntrico, partidario del uso de armas de fuego y tácticas innovadoras en contra de las tradicionales, al que no le importa matar inocentes si se interponen en su camino. Durante esta saga de juegos aparecen varias de sus campañas históricas más famosas, como la de Okehazama, la de Nagashino y, en juegos posteriores, la de Kanegasaki. El Incidente de Honnō-*ji*, provocado en este caso por la rebelión de Akechi en contra de la crueldad de su maestro, está reinterpretado en todas las entregas, y Nobunaga suele salvarse. Dentro de esta misma saga destaca el *spin-off Samurai Warriors: Katana* (2007),[259] donde se da la posibilidad de jugar cuatro historias diferentes. En una de ellas, *Ascendancy*, el jugador manejará a un vasallo de Nobunaga y lo seguirá en su ascenso al poder, aunque se vuelve a jugar con la recreación histórica ya que la historia no acaba en el Incidente de Honnō-*ji*, sino que llega hasta la batalla de Sekigahara, donde Nobunaga vence y logra la unificación de Japón junto con la ayuda de sus fieles generales.

Nobunaga también hace varias apariciones a lo largo de la saga *Warriors*

[259] OMEGAFORCE, *Sengoku Musō KATANA*, Tokio, Koei, 2007, http://www.samuraiwarriorskatana.co.uk/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Orochi*,[260] donde actúa como representante de la resistencia contra la amenaza de los monstruos llamados *orochi*. Si bien vuelve a su papel heroico como en los primeros lanzamientos de Koei, en estos juegos se tiene en cuenta su lado más inteligente y práctico, ya que suele aprovechar sus victorias contra los monstruos para anexionar territorios.

La saga más reciente desarrollada por esta empresa es *Nioh*. Aquí, la presencia de Nobunaga permea todo el primer juego, ya que el objetivo principal del villano, Edward Kelley, es resucitarlo para que traiga el caos al mundo. A pesar de lo breve de su aparición, se evita el maniqueísmo a la hora de representar su personalidad: aunque durante el juego se habla de la masacre de los ninjas de Iga por parte de Nobunaga, y Kelley lo considera un malvado, razón por la cual quiere resucitarlo, también se representa su lado positivo, sobre todo como protector de Yasuke,[261] el samurái africano. Cuando aparece reencarnado en el juego, se le dota de una personalidad independiente muy acorde con los hechos históricos, que lucha contra el protagonista por voluntad propia y no sigue las órdenes del némesis del juego. Por otra parte, en la segunda entrega aparece brevemente en su juventud, donde se le ve usando de manera proficiente arcabuces.

---

[260] Serie de videojuegos que toma personajes prestados tanto de la saga de *Samurai Warriors* como de la de *Dynasty Warriors*. Los juegos principales que la conforman son: OMEGA FORCE, *Musō OROCHI*, Tokio, Koei, 2007, http://www.gamecity.ne.jp/orochi/ (fecha de consulta: 7-VI-2018). OMEGA FORCE, *Musō OROCHI Maō Sairin*, Tokio, Koei, 2008, http://www.gamecity.ne.jp/orochi-sairin/ (fecha de consulta: 7-VI-2018). OMEGA FORCE, *Musō OROCHI 2*, Tokio, Koei, 2011, http://www.gamecity.ne.jp/orochi2/ (fecha de consulta: 7-VI-2018). OMEGA FORCE, *Musō OROCHI 3* Tokio, Koei, 2018, https://www.gamecity.ne. jp/orochi3/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

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



Figura 3. Oda Nobunaga en el juego *Samurai Warriors 4* (izda.), modelo de *Samurai Warriors 2*, que es el mismo utilizado en las primeras entregas de *Warriors Orochi* (centro) y su versión en *Nioh* (dcha.) [capturas de pantalla].

Excepto en el videojuego de Koei titulado *Geten no Hana* (2013),[262] del que luego hablaremos, en el resto de juegos se utiliza el mismo diseño para representar a Nobunaga con pocas variaciones: hombre de mediana edad, alto, delgado, con bigote fino y perilla, pelo negro recogido en una coleta corta y vestido con armadura o ropa occidentales. Hay ligeras variaciones a este patrón, como en el caso del *Nioh* (2017), donde se representa una versión envejecida del general con el pelo blanco, o en *Kessen III* (2004) y *Geten no Hana* (2013), donde aparece una versión suya más joven con el pello color caoba, más fornido y sin vello facial. Curiosamente también de la mano de Koei encontramos una imagen de Oda Nobunaga con un estilo completamente diferente al que predomina en los videojuegos de esta empresa. Es la que aparece en *Geten no Hana* (2013), un juego *otome*[263] donde Oda Nobunaga es uno de los



Figura 4. Nobunaga en *Geten no Hana* [*Koei Tecmo Wiki*, https://koei.fandom.com/wiki/Geten_no_Hana].

[262] RUBY PARTY, *Geten no Hana*, Tokio, Koei, 2013, http://www.gamecity.ne.jp/geten/original/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[263] Llamados en japonés "juegos doncella" (乙女ゲーム), son novelas visuales orientadas al público femenino donde la jugadora se ve involucrada en una historia con varios intereses románticos. A través de la toma de decisiones durante el juego, será capaz de acabar en una relación con uno de ellos. Para saber más: GUTIÉRREZ, M., "Samuráis, príncipes y palomas: Un breve recorrido por el *otome game*", *Revista Ecos de Asia*, 10 de marzo de 2017, http://revistacultural.ecosdeasia.com/samurais-principes-y- palomas-

principales intereses románticos de la protagonista. A pesar de la temática del juego, donde obviamente se presta más interés al desarrollo del romance que a mantener la fidelidad con los hechos históricos, el juego incluye algunos de los episodios clave de su juventud, como el suicidio de su maestro Hirate Masahide. La personalidad de Nobunaga también está inspirada en su versión más joven, espontáneo y con modales rudos, y se mantienen sus aficiones, a la cetrería y a la ceremonia del té, si bien sus vertiente más soñadora y romántica resulta difícil de imaginar.[264]

Pero, *Geten no Hana* (2013) no es el único juego *otome* en el que aparece Nobunaga.[265] Por dar algunos de los ejemplos más famosos,[266] en *Ikemen Sengoku* (2015)[267] se le representa como alguien frío y sin piedad en el campo de batalla, aunque valora la vida de su gente y hace gala de buen sentido del humor con la protagonista; en *Sengoku Night Blood* (2017)[268] se le considera un dictador, siempre estricto, severo y frío hasta el punto de parecer desalmado, aunque su objetivo de lograr un mundo unido sin discriminación es justo; por otra parte, en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (2017),[269] se le representa como un hombre inteligente y temido, al que llaman "el Rey Demonio del Sexto Cielo". [270] Por tanto, podemos ver que en estos simuladores

---

un-breve-recorrido-por-el-otome-game/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

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

[265] "「私の彼は織田信長」究極の俺様との恋は"本能寺の変"をも改変する！――戦国乙女ゲームから紐解く信長の魅力" ("*Watashi no kare wa Oda Nobunaga' kyūkyoku no ore-sama to no koi wa 'Honnō-ji no hen' wo kaihen suru! Sengoku otome-gêmu kara himo toku Nobunaga no miryoku*"; "[Mi novio es Nobunaga] ¡Gracias a mi incondicional amor puedo cambiar también el Incidente de Honnō-*ji*! – Investigamos el encanto de Nobunaga a través de los juegos otome del periodo Sengoku" [t.a.]), *Denki Famicon*, 20 de junio de 2018, http://news.denfaminico_gamer.jp/kikakuthetower/180620 (fecha de consulta: 23-VI-2018).

[266] Otros ejemplos serían: VOLTAGE, *Tenka Tōitsu Koi no Ran: Love Ballad*, Tokio, Voltage, 2015, http://koi-game.voltage.co.jp/fantasy/koiranlb/index.html (fecha de consulta: 7-VI-2018). ARITHMETIC, *Love Legend of Sengoku*, Tokio, Arithmetic, 2014, https://apkpure.com/jp/love-legend-of-sengoku/jp.arismile.a1a156 (fecha de consulta: 7-VI-2018). GIGNO SYSTEM, *Iza, Shutsujin! Koi Ikusa*, Japón, Quin Rose, 2011, http://auragame.jp/koiikusa/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[267] CYBIRD, *Ikemen Sengoku*, Tokio, Otomate & Idea Factory, 2015, https://ikemen.cybird.ne.jp/title/sengoku/index.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[268] IDEA FACTORY, *Sengoku Night Blood*, Tokio, Otomate & Idea Factory, 2017, http://senbura.jp/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[269] DOGENZAKA LAB, *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri*, Tokio, D3 Publisher, 2017, https://www.d3p.co.jp/sengokuhimeuta/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[270] 第六天魔王. Este apodo, mencionado en la mayor parte de apariciones de Nobunaga en la cultura

románticos se identifica al personaje de Nobunaga con alguien violento y cruel en apariencia pero de buen corazón, lo que constituye una simplificación del personaje histórico. Además, al contrario de lo mencionado en el caso de los videojuegos del apartado anterior, el aspecto físico del personaje en esta tipología de juegos no está unificado: en los dos primeros juegos se le representa como un hombre joven de pelo negro, corto en el caso de *Ikemen Sengoku* (2015) y largo en el caso de *Sengoku Night Blood* (2017), mientras que en *Sengoku Hime Uta* (2017) se le da aspecto de un hombre rondando la cincuentena con el pelo blanco. Un rasgo común a todas las representaciones y por la que se le puede reconocer, sin embargo, son sus ropas, que siempre incluyen elementos de inspiración occidental.



Figura 5. Oda en *Ikemen Sengoku* (izda.), *Sengoku Night Blood* (centro) y *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (dcha.) [*Ikemen Sengoku Wiki*, https://ikemensengoku.fandom.com/wiki/Nobunaga_Oda; *Sengoku Night Blood Wiki*, https://senbura.fandom.com/wiki/Oda_Nobunaga; *Sengoku Hime Uta*, https://www.d3p.co.jp/sengokuhimeuta/].

Los ninjas, que por sus particulares características son personajes que suscitan especial atracción y son protagonistas recurrentes de muchos videojuegos nipones, son otra figura que aparece en numerosas ocasiones relacionada con Nobunaga. Ya hemos

---

popular, tiene su origen en Luís Fróis, concretamente en su carta del 20 de abril de 1573. Según se explica en ella, Takeda Shingen escribió una carta a Nobunaga firmándola bajo el sobrenombre de "Tendaino Zaluxamō Xinguēm" (天台座主沙門信玄), que vendría a ser Shramana Shingen Prior de Tendai. Como provocación a la reafirmación en su fe budista de la que Shingen hacía gala en su despedida, Nobunaga decidió firmar como un demonio, "Duyrocu tennomauo Nobunāga" (第六天魔王信長). Hay blogs donde se limitan a mencionar la correspondencia de Fróis como origen de este apodo: NAPPI, E., "Nobunaga the Demon King", *Uesama Dango*, 13 de octubre de 2015, http://uesama-dango.blogspot.com/2015/10/nobunaga-demon-king.html (fecha de consulta: 7-VI-2018). JIDAI, R., "ならば予は、第六天魔王じゃ！" ("¡Entonces, yo soy el Rey Demonio del Sexto Cielo!" [t.a.]), *Ukitarumi*, 27 de septiembre de 2015, https://ameblo.jp/ukitarumi/entry-12076974721.html (fecha de consulta: 7-VI-2018). Sin embargo, la autora de este trabajo ha podido corroborar dicha teoría consultando directamente la fuente gracias a la colección digitalizada de la Biblioteca Nacional de Portugal: *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Iesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da India & Europa desdo anno de 1549 atè o de 1580*, Evora, De Lyra, M. (ed.), 1598, http://purl.pt/15230/3/#/694 (fecha de consulta: 7-VI-2018).

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



Figura 6. Oda en *Ninja Commando* [captura de pantalla].

Nobunaga tiene más apariciones en otros videojuegos similares, aunque invariablemente se presenta como villano, precisamente por la asociación de su personaje con la destrucción de los clanes ninja que ya se ha comentado. Por nombrar algunos ejemplos, tenemos el caso de *Ninja Commando* (1992)[271] como archienemigo del clan Fūma, al que pertenecen los protagonistas. Debido a su origen como juego de máquinas recreativas, no se desarrolla demasiado la personalidad de la figura. En cuanto a su apariencia física, tiene el pelo castaño recogido en una larga cola de caballo, mientras que la armadura vuelve a presentar aspecto occidental. Nobunaga recibe un tratamiento similar en el videojuego del mismo año *Robo Aleste* (1992).[272]



Figura 7. Oda en *Ninja Master's* [*Mugen Wiki*, https://w.atwiki.jp/niconicomugen/].

También tenemos *Ninja Master's* (1996),[273] donde Nobunaga, que se ha fusionado con un demonio, ha mantenido su reinado de terror durante trescientos años y tiene que ser derrotado por los ninjas. Físicamente se le representa como una figura colosal, de más de dos metros y más de cien kilos, con el bigote, perilla y pelo recogido en una coleta que ya aparecía en los juegos de Koei pero con rasgos mucho más burdos, vestido con armadura y capa occidentales. Se da una

[271] ADK, *Ninja Commando*, Osaka, SNK, 1992, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjacommando/index_ninjacommando_j.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).
[272] COMPILE, *Dennin Aleste*, Tokio, Compile, 1992, https://segaretro.org/Robo_Aleste (fecha de consulta: 7-VI-2018).
[273] ADK, *NINJA MASTER'S Haō Ninpō Chō*, Osaka, SNK, 1996, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjamasters/index_ninjamasters_j.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).

visión algo más neutral del personaje en *Ninja Gaiden II* (2008),[274] donde se le sigue asociando con la masacre de ninjas de Iga aunque une fuerzas con los ninjas de otro clan para construir una fortaleza que sirva de último bastión contra los demonios.

Otra de las sagas donde aparece de manera regular es la desarrollada por Capcom, *Onimusha*, comentada anteriormente. En los diversos títulos se representa a Nobunaga invariablemente como un villano, un regente maquiavélico que no se detiene ante nada para cumplir sus objetivos. Una representación muy similar es la que se da en las distintas entregas de la saga del mismo desarrollador, *Sengoku BASARA*. Una vez más, se vuelve a representar a Nobunaga como un tirano que sólo considera a la gente como peones y que acabará con cualquier obstáculo que se interponga en su conquista del mundo. En ambos juegos aparece constantemente el alias de "Rey Demonio del Sexto Cielo".



Figura 8. Nobunaga en la serie *Onimusha 3* (izda.) y su modelo en *Sengoku BASARA* (dcha.) [*Capcom Database*, https://capcom.fandom.com/wiki/Nobunaga_Oda_(Onimusha)].

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

[274] TEAM NINJA, *Ninja Gaiden II*, Tokio, Tecmo, 2008, http://www.ninjagaiden2.jp/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

rasgo que en este caso queda realzado por la utilización de las armas que utiliza: escopetas y espadas occidentales.

También encontramos representaciones de Nobunaga al margen de las grandes sagas, normalmente asociado con los demonios debido, sin duda, al popular alias que ya hemos mencionado. En *Throne of Darkness* (2001),[275] Nobunaga aparece como jefe del clan Oda. Apodado "el Demonio", se le caracteriza como alguien con una ambición sin límites, cuyas desalmadas tácticas y severo, aunque brillante reinado le han hecho ganarse la admiración y el miedo de sus hombres en partes iguales.

O en *Demon Chaos* (2005),[276] del famoso desarrollador nipón Konami, ambientado en el siglo XVI en Japón, donde la protagonista es una sacerdotisa a quien se le ha concedido vida eterna hasta que logre acabar con todos los demonios. A Nobunaga se le representa como un hombre de fuerte personalidad que sabe de la amenaza de los demonios pero decide ignorarlos siempre y cuando no obstaculicen su objetivo de conquistar tierras. En cuanto a su representación física, se mantiene la que ya se ha comentado hasta ahora (hombre de mediana edad, pelo negro recogido en un moño en este caso, bigote y perilla, vestido con armadura y capa occidentales).



Figura 9. Nobunaga en *Sengoku Rance* [*Alice Soft Wiki*, https://alicesoft.fandom.com/wiki/Oda_Nobunaga].

Otros ejemplos son el videojuego *Twelve: Legend of Sealed Gods during the Turbulent Age* (2005),[277] donde Masanaga (inspirado obviamente en Nobunaga) es el demonio jefe o en *Sakura Wars: So Long, My Love* (2005),[278] donde vuelve a ser el jefe final que estaba liderando a los demonios. Un caso que merece especial atención, por la inusual representación que se hace del *daimyō* respecto a lo visto hasta ahora, es *Sengoku Rance* (2006).[279] En este juego, donde los hechos del

[275] CLICK ENTERTAINMENT, *Throne of Darkness*, Washington, Sierra Entertainment, 2001, https://www.mobygames.com/game/throne-of-darkness (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[276] GENKI, *Ikusa Gami*, Tokio, Konami, 2005, http://www.genki.co.jp/product/戦神－いくさがみ－ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[277] TENKY, *Twelve: Sengoku Hōshin Den*, Tokio, Konami, 2005, http://www.konami.jp/products/sengokuhousinden_best_psp/(fecha de consulta: 7-VI-2018).

[278] SEGA,*Sakura Sen V – Saraba Aishiki Hito yo*, Tokio, Sega, 2005, http://sakura-taisen.com/game/databace/sakura_v.html#(fecha de consulta: 7-VI-2018).

[279] ALICE SOFT, *Sengoku Rance*, Japón, Alice Soft, 2006, http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LOJRoWyZQVQJ:www.alicesoft.com/rance7/+&cd=2&hl=ja&ct=clnk&gl=es&client=fi

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

Es interesante mencionar que a Nobunaga llega incluso a representársele como mujer. Es el caso del juego *Fate/ Grand Order* (2015)[280] donde, al margen de su cambio de sexo, la historia que se relata del personaje es muy fiel a los hechos históricos: desde su infancia con el mote de "el Tonto de Owari", su ascenso al poder tras la Batalla de Okehazama contra Imagawa Yoshimoto, su intervención en la caída del *shogunato* Muromachi, su muerte en Honnō-*ji* y la sucesión de su gobierno por Hideyoshi. También se mantiene que fuera uno de los primeros generales en asimilar las técnicas occidentales, su novedoso uso de la economía y de la tecnología para aventajar a sus adversarios y su sistema de promoción de soldados en función de sus méritos y no de su linaje. El ataque especial que tiene en el juego, de hecho, está basado en la táctica militar de la salva que le valió la victoria en la Batalla de Nagashino. En cuanto a su aspecto físico, se le representa como una niña de largo pelo negro y ojos rojos, vestida con un uniforme militar moderno occidental, cuyo único elemento japonés es la decoración de la gorra a modo de *kabuto*.

También tenemos el caso de *Eiyū Senki: The World Conquest* (2012),[281] donde

---

refox-b-ab (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[280] DELIGHTWORKS, *Fate/ Grand Order*, Tokio, Aniplex, 2015, https://www.fate-go.jp/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[281] TENCO, *Eiyū Senki: The World Conquest*, Tokio, 5pb y Fruitback Factory, 2012, http://fruitbatfactory.com/eiyuusenki/(fecha de consulta: 7-VI-2018).

el jugador tiene que conquistar el mundo derrotando a personajes históricos famosos re-imaginados como chicas. Esta versión de Oda Nobunaga conserva algunos de los rasgos que se le suelen atribuir en otros juegos, como ser una comandante militar competente y buena administradora, además del alias de "Rey Demonio del Sexto Cielo". También se incluyen otros aspectos de su personalidad generalmente menos tratados, como su gusto por el coleccionismo de obras de arte o su ateísmo. En cuanto al aspecto físico, es una chica delgada, de larguísimo pelo rosa, con un revelador traje decorado con dibujos de llamaradas (que pueden hacer referencia a su preferencia por las armas de fuego, que utiliza en el juego, o al Incidente de Honnō-*ji*) y una capa de estilo occidental.




Figura 10. Nobunaga representado como mujer en *Fate/ Grand Order* (izda.) y en una captura de pantalla de *Eiyū Senki: The World Conquest* (dcha.) [*FGO Wiki*, https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Oda_Nobunaga; *Eiyū Senki Gold Wiki*, https://eiyuu-senki-gold.fandom.com/wiki/Nobunaga].

Aparece también en el juego para móvil *Astral Stairways: International* (2016),[282] donde lo único que se comenta de su personalidad es su sueño de unificar el mundo. Más interesante que su historia es el diseño del personaje, vestido con lo que parece ser un vestido de novia de estilo occidental decorado con mariposas, cuyo diseño coincide con el emblema en forma de mariposa de los Taira,[283] clan del que se decía que descendía el clan Oda al que pertenecía Nobunaga.[284] Se completa el retrato con

[282] FIREDOG STUDIO, *Astral Stairways: International*, China, Firedog Studio, 2016, http://as.firedogstudio.com/en/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).
[283] AMIMOTO, K., *知れば知るほど面白い！家紋と名字* (*Shireba shiru hodo omoshiroi! Kamon to myōji*; *¡Cuanto más sabes, más interesante es! Ka-mon y nombres de familia* [t.a.]), Tokio, Seitōsha, 2014, p. 60.
[284] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. XV.

cuernos de demonio en la cabeza, en referencia a su popular apodo. En el juego para móvil *Sengoku Bushō Hime MURAMASA* (2012)[285] vuelve a ser más interesante el diseño del personaje de Nobunaga que su historia: es una mujer de pelo largo negro recogido en una coleta, con ropa combinación de estilo japonés (el kimono) con occidental (la liga), con atributos físicos demoniacos, como las orejas puntiagudas y el guantelete, y sujetando una copa dorada en forma de calavera, en alusión a uno de los episodios más famosos narrados en *La Crónica de Nobunaga*.




Figura 11. Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izda.) y en *Sengoku Bushō Hime MURAMASA* (dcha.) [*Astral Stairways Wiki*, https://gamerch.com/agas/entry/36624; *Famitsū App*, https://app.famitsu.com/20120322_45648/].

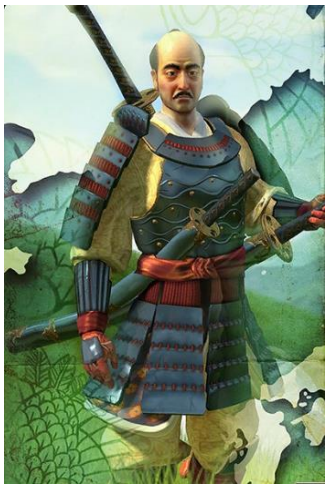


Figura 12. Oda en *Civilization V* [*Civilization Wiki*, https://civilization.fandom.com/wiki/Oda_Nobunaga_(Civ5)].

Aunque Nobunaga aparece sobre todo en videojuegos japoneses, también aparece en algunos juegos occidentales de ambientación histórica. El caso más relevante es el del videojuego *Civilization V* (2010),[286] donde una de las civilizaciones con la que puede jugarse es la japonesa. Durante la época de los estados guerreros aparece Nobunaga como principal precursor de la unificación de Japón, representado como un brillante visionario y ambicioso líder militar, aunque el mayor peso que se le da en este juego a la jugabilidad, siguiendo las campañas en las que históricamente luchó Nobunaga, frente al desarrollo de los

[285] SILICON STUDIO, *Sengoku Bushō Hime MURAMASA*, Tokio, Mobage, 2012, https://www.siliconstudio.co.jp/socialgame/muramasa/(fecha de consulta: 7-VI-2018).
[286] FIRAXIS GAMES, *Civilization V*, Maryland, 2K Games, 2010, https://civilization.com/civilization-5/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

personajes provoca que no se profundice demasiado en su figura. En cuanto a su representación física, está mucho menos idealizada que en sus versiones japonesas, con el pelo recogido en estilo *mage*, armadura tradicional japonesa y katanas.

En el videojuego para móviles *DomiNations* (2015),[287] en el que participaron desarrolladores de la saga *Civilization*, Nobunaga es el cuarto personaje desbloqueable, y la biografía que se proporciona, breve pero ajustada a los hechos históricos, lo describe de manera muy positiva, como brillante general que apoyó las nuevas tecnologías. Su representación física vuelve a ser de un samurái con barba, bigote, vestido con armadura japonesa y capa occidental.

Nobunaga también aparece en *Age of Empires II: The Conquerors* (2000),[288] una expansión de *Age of Empires II* (1999),[289] concretamente en el escenario de Kioto, aunque sólo se le representa como un soldado de infantería japonés que se diferencia de los demás no por el diseño, sino por sus parámetros, que incluyen un ataque especial. Por último, hace una aparición igualmente anecdótica en el videojuego *Total War: Shogun 2*,[290] donde posee un ataque especial que le permite motivar a las tropas.

### 3.4. Oda Nobunaga en otros medios audiovisuales

Otra prueba de la gran popularidad que tiene la figura de Oda Nobunaga en el Japón contemporáneo es su habitual presencia en otros medios audiovisuales emparentados con el videojuego. Nos referimos al cine, la televisión y el *anime*.

#### A. Cine

Se denomina con el término *jidaigeki*[291] a un género del cine nipón ambientado fundamentalmente en la época medieval o en el periodo Edo. En las obras de este

---

[287] NEXON, *DomiNations*, Tokio, Nexon, 2015, https://www.nexonm.com/game/dominations/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[288] ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Empires II: The Conquerors*, Dallas, Microsoft, 2000, https://web.archive.org/web/20151102053826/http://www.ageofempires.com/news/games/aoeii/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

[289] ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Empires II*, Dallas, Microsoft, 1999, https://www.ageofempires.com/AoE2.aspx(fecha de consulta: 7-VI-2018).

[290] THE CREATIVE ASSEMBLY, *Total War: Shogun 2*, Horsham, EA, 2000, https://www.totalwar.com/total_war_shogun_2 (fecha de consulta: 11-XII-2017).

[291] 時代劇 ("drama de época" [t.a.]). Sobre este tema véase: GALLOWAY, P., *Stray Dogs & Lone Wolves:*

género la lucha entre clanes y los héroes militares del pasado son los principales protagonistas. Es en este contexto donde encontramos la mayoría de las películas en las que Oda Nobunaga juega un papel relevante. Lamentablemente, no existen estudios específicos sobre la presencia de esta figura en el cine japonés y solo encontramos algunas referencias al tema en trabajos que abordan temáticas más amplias.[292] Por ello, para hacer este apartado en el que se hará una relación de las películas más representativas donde este personaje tiene protagonismo,[293] hemos tenido que realizar una investigación específica, efectuando en muchos casos la visualización directa de las películas localizadas.



Figura 13. *Wakaki Hi no Nobunaga* [captura de pantalla].

Oda Nobunaga es un personaje recurrente en el cine japonés, que cuenta con apariciones ya incluso en el cine mudo.[294] Su primera película protagonista es en los años cuarenta, *The Adventurer Nobunaga* (1940),[295] que narra la infancia y adolescencia del futuro *daimyō*.[296] Esta película tuvo un *remake*, *Wakaki Hi no Nobunaga* (1959),[297] basado en una obra de teatro *kabuki*,[298] donde se ponía énfasis en su dura infancia, incomprendido por su madre y criado por Hirate, así

---

*The Samurai Film Handbook*, California, Stone Bridge Press, 2005. GALLOWAY, P., *Warring Clans, Flashing Blades: A Samurai Film Companion*, Berkeley, California, Stone Bridge Press, 2009. SILVER, A., *The Samurai Film*, Nueva York, The Overlook Press, 2006.

[292] STOREY, S., *Digital…*, *op. cit.*, p.30.

[293] Excluimos aquellas en las Nobunaga sólo hace breves apariciones. Es el caso de *Rikyū ni Dasu neyo*, *Hana Ikusa* o *The Kiyosu Conference*, por ejemplo. TANAKA, M., *Rikyū ni Dasu neyo*, Chūō (pref. Tokio), Tōei, 2013. SHINOHARA, T., *Hana Ikusa*, Chūō (pref. Tokio), Tōei, 2013. MITANI, K., *Kiyosu Kaigi*, Chiyoda (pref. Tokio), Tōhō, 2013.

[294] En IMDB se listan dos películas mudas donde aparece Nobunaga: *Geigi teodori Shinbashi no bu nagauta tsurukame* y *Geigi teodari Shinbashi no bu nagauta kagetsu no shiki*, ambas de 1899. Por desgracia, no se han podido localizar o sea que no se puede confirmar que Nobunaga aparezca en ellas. *IMDB: Geigi teodori Shinbashi no bu nagauta tsurukame (1899)*, https://www.imdb.com/title/ tt2211936/ (fecha de consulta: 20-VI-2018). *IMDB: Geigi teodari Shinbashi no bu nagauta kagetsu no shiki (1899)*, https://www.imdb.com/title/tt2331914/?ref_=pro_tt_pub_visitcons (fecha de consulta: 20-VI-2018).

[295] MAKINO, M., *Oda Nobunaga*, Bunkyō (pref. Tokio), Nikkatsu, 1940.

[296] BARRETT, G., *Archetypes in Japanese Film: The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*, EE. UU., Prensas de la Universidad de Susquehanna, 1989, p. 35.

[297] MORI, I., *Wakaki Hi no Oda Nobunaga*, Chiyoda (pref. Tokio), Daiei, 1959.

[298] *Kabuki21: WAKAKI HI NO NOBUNAGA*, https://www.kabuki21.com/wakaki.php (fecha de consulta: 20-VI-2018).

como en el episodio de éste muriendo para cambiar el comportamiento de su señor. *Fūnji Nobunaga* (1959)[299] vuelve, una vez más, a centrarse en la adolescencia del *daimyō*, concretamente tras la muerte de su padre, incidiendo en su faceta de visionario incomprendido. Del mismo director tenemos la película *Kurenaigao no Wakamusha – Oda Nobunaga* (1955),[300] basada en la serie de novelas históricas *Oda Nobunaga*[301] escritas por Yamaoka Sōchi. Vuelve a narrarse la adolescencia del general, centrándose esta vez en la relación con su mujer, Nō-*hime*, y con su suegro, Saitō Dōsan. Hay que destacar que, aunque estas películas están fundamentadas en hechos históricos y aparecen eventos narrados en los textos escritos, su principal preocupación no era la fidelidad histórica sino el entretenimiento,[302] una constante que se repetirá en la gran mayoría de los ejemplos analizados. En estas películas de los años cuarenta y cincuenta Oda Nobunaga suele estar interpretado por actores de teatro *kabuki*, por lo que sus movimientos y forma de hablar tienden a ser muy exagerados.

En los años sesenta, Nobunaga aparece en la película *A Band of Assassins* (1962),[303] donde un grupo de ninjas de Iga tiene la misión de asesinarlo poco después de la Batalla de Okehazama para vengarse de la muerte de sus compañeros. En esta película se da una visión muy negativa del *daimyō*, como un señor cruel, caprichoso, excéntrico (siempre lleva un gato en brazos) y cobarde, que maltrata a sus generales y sale a la ciudad para abusar de sus vasallos. La película tuvo una continuación en *Zoku Shinobi no Mono* (1963),[304] donde los ninjas de Iga han sido prácticamente masacrados por Nobunaga. En esta película el personaje muestra alguna faceta más, como su prudencia a la hora de trazar planes para acabar con los ninjas o la relación cercana con su hijo mayor, aunque se mantiene la interpretación de la primera película como villano, que asesina monjes y humilla constantemente a Mitsuhide, quien se verá obligado a perpetrar el Incidente de Honnō-*ji* para detener las tropelías de su señor. En cuanto a su apariencia física, es un hombre corpulento, con bigote negro, vestido con kimonos de estampados extravagantes.

---

299 KŌNO, T., *Fūnji Oda Nobunaga*, Kioto (pref. Kioto), Tōei Kyōto, 1959.
300 KŌNO, T., *Kurenaigao no Wakamusha – Oda Nobunaga*, Kioto (pref. Kioto), Tōei Kyōto, 1955.
301 YAMAOKA, S., *Oda Nobunaga*, Tokio, Kōdansha, 1955-1960, 5 vols.
302 STANDISH, I., *A New History of Japanese Cinema*, Londres, Continuum, 2005, p. 103.
303 YAMAMOTO, S., *Shinobi no Mono*, Chiyoda (pref. Tokio), Daiei, 1962.
304 YAMAMOTO, S., *Zoku - Shinobi no Mono*, Chiyoda (pref. Tokio), Daiei, 1963.



Figura 14. Nobunaga en *Band of Assassins* (izda.) y *Zoku Shinobi no Mono* (dcha.) [capturas de pantalla].

Un año después se estrenaría *Horafuki Taikōki* (1964),[305] una comedia donde se cuenta la vida de Hideyoshi quien, llevado por su ambición, entra al servicio de Nobunaga. Al contrario que en las películas anteriores, aquí Nobunaga, con un papel menor, es un buen señor que confía en Hideyoshi y le recompensa de acuerdo a sus méritos. Hay que concretar que la película no se ajusta demasiado a los hechos históricos ya que, además de inventarse la infancia de Hideyoshi, de la que apenas hay datos, le hace participar en la batalla de Okehazama (en la que no estuvo) y vuelven a aparecer ninjas.

En la misma época, Nobunaga aparecería como secundario en la película *The Magoichi Saga* (1969),[306] que gira alrededor de la figura de Suzuki Magoichi (1534-1589).[307] En esta versión se le representa como alguien de fuerte carácter, prudente, inteligente, pues ve el potencial de Magoichi y de las armas de fuego, y cruel, ya que no duda en perseguir a Magoichi cuando le resulta imposible convertirlo en aliado. En cuanto a su representación física, es rechoncho, con bigote y perilla, vestido con ropa tradicional japonesa.



Figura 15. Nobunaga en *The Magoichi Saga*, vestido con ropa tradicional japonesa (izda.) y con armadura japonesa (dcha.) [capturas de pantalla].

[305] FURUSAWA, K., *Horafuki Taikōki*, Chiyoda (pref. Tokio), Tōhō, 1964.
[306] MISUMI, K., *Shirikurae Magoichi*, Chiyoda (pref. Tokio), Daiei, 1969.
[307] Más conocido como Saika Magoichi, era el jefe clan Saga de Kyūshū, conocido por su pericia con las armas de fuego. Aparece brevemente mencionado en *La Crónica de Nobunaga*, primero como enemigo (GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 265) y posteriormente como aliado (*ibidem*, p. 426).

Más ajustada a la realidad histórica es la versión de Nobunaga en *Kagemusha* (1980),[308] del afamado director Akira Kurosawa, cuya historia gira alrededor del doble de Takeda Shingen. En este caso, Nobunaga tiene un temperamento muy fuerte, casi violento, reflejado tanto en sus acciones como en su forma de hablar. También es inteligente, de hecho es uno de los pocos personajes de la película que intuye la muerte de Takeda, y prudente, no dejándose engañar por rumores. Hay otros aspectos conocidos de su personalidad retratados en la película: sus dotes diplomáticas, su habilidad a la hora de montar a caballo, su buena relación con los misioneros o su gusto por lo europeo, ya sea en la ropa, la armadura o el vino. Físicamente es un hombre de mediana estatura, delgado, con bigote y perilla negros y el cabello recogido en un *tabanegami*, lo que en general se ajusta a las fuentes históricas.



Figura 16. Nobunaga en *Kagemusha*, vestido con ropa tradicional japonesa (izda.) y con armadura occidental (dcha.) [capturas de pantalla].

A finales de los años noventa se estrenaría *Oda Nobunaga - Tenka wo Totta Baka* (1998),[309] centrada en la juventud del *daimyō*, concretamente en su matrimonio con Nō-*hime* y sus dificultades para heredar el control del territorio que su maquinadora madre, culpable en esta película incluso de la muerte de Nobuhide, quiere arrebatarle. Aquí se le representa como un espíritu libre de mente aguda, pues se da cuenta del potencial de los arcabuces (con los que está aprendiendo a disparar durante gran parte de la película) y se teoriza que fue durante su juventud cuando se le ocurrió la técnica de la salva.

Entrado ya al siglo XXI, el joven Nobunaga es también un personaje secundario en *Samurai Commando: Mission 1549* (2005),[310] donde un regimiento de la

[308] KUROSAWA, A., *Kagemusha*, Chiyoda (pref. Tokio), Tōhō, 1980.
[309] YAMADA, Y., *Oda Nobunaga - Tenka wo Totta Baka*, Minato (pref. Tokio), TBS, 1998.
[310] TEDUKA, M., *Sengoku Jietai 1549*, Chiyoda (pref. Tokio), Tōhō, 2005.

JSDF[311] se ve transportado al periodo Sengoku. En esta versión se representa a Nobunaga como un joven recto, apasionado, soñador y algo inseguro, que encuentra su mayor apoyo en su enamorada Nō-*hime*. En esta reinterpretación del periodo, además, se teoriza que Nobunaga adquiere su fe en el futuro tras un breve viaje a nuestra sociedad contemporánea, viaje a partir del cual decidirá luchar para proteger este mundo pacífico donde lo que importa es el trabajo y no la clase social. En cuanto a su aspecto físico, no hay mucho que lo identifique como Nobunaga, ya que es un joven y apuesto samurái sin rasgos distintivos.



Figura 17. Dos versiones del joven Nobunaga: en *Oda Nobunaga – Tenka wo Totta Baka* (izda.) y en *Samurai Commando: Mission 1549* (dcha.) [capturas de pantalla].

Al año siguiente tenemos *Nobunaga no Hitsugi* (2005).[312] Aunque la película empieza con el Incidente de Honnō-*ji* y, por tanto, con la muerte de Nobunaga, el *daimyō* aparece en numerosos *flashbacks*. Se da una representación bastante convencional, como alguien inteligente, aficionado a la ceremonia del té, aunque frustrado por la poca voluntad de cambio que ve en Japón, lo que impulsa su determinación de crear una nueva nación. La película tuvo una continuación en *Teki wa Honnō-ji ni Ari* (2007),[313] que se centra en los tres años previos al Incidente de Honnō-*ji*, dándole al papel de Nobunaga más importancia que su predecesora. Al igual que en la anterior, el *daimyō* insiste en la necesidad de un cambio en el país nipón, y admira la valentía de los

[311] Siglas de *Japanese Self Defense Force*, referidas en japonés como la *Jietai* (自衛隊). Se refiere a las fuerzas de autodefensa japonesas con las que Japón, que por su Constitución no puede tener ejército, se defiende de amenazas externas. *JSDF*, http://www.mod.go.jp/gsdf/jieikanbosyu/ (fecha de consulta: 20-VI-2018).

[312] MIMURA, H., *Nobunaga no Hitsugi*, Minato (pref. Tokio), TV Asahi, 2005.

[313] MIMURA, H., *Teki wa Honnō-ji ni Ari*, Minato (pref. Tokio), TV Asahi, 2007. Se sabe que hay otra película en los años sesenta que tiene el mismo nombre. ŌSONE, T., *Teki wa Honnō-ji ni Ari*, Chūō (pref. Tokio), Shōchiku, 1960. Sin embargo, no ha podido localizarse por lo que no se puede hacer una comparativa.

misioneros por el largo viaje que han tenido que afrontar para llegar hasta allí. También aparecen, por supuesto, los rasgos más típicos asociados al personaje, como su inteligencia, curiosidad, fuerte carácter, su afición a los dispositivos europeos y a la ceremonia del té. Esta película destaca, además, por representar algunos episodios que suelen tenerse menos en cuenta en el cine, como el castigo de traidores por crucifixión, la afición de Nobunaga a los caballos e incluso llega a aparecer el padre jesuita Luís Fróis. Además, aunque Nobunaga aparece vestido con ropa tradicional japonesa y europea como en casos anteriores, se le ve vestido también con atuendos de la corte imperial, algo que está recogido en las crónicas[314] pero que apenas se representa. También se reinterpreta el Incidente de Honnō-*ji*, teorizando que Nobunaga no murió quemado en el templo sino mientras huía por un pasadizo secreto, y su cadáver fue luego trasladado a un templo.




Figura 18. Nobunaga en *Nobunaga no hitsugi* (izda.) y muerto en *Teki wa Honnō-ji ni Ari* (dcha.) [capturas de pantalla].

El mismo año se estrenó *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko* (2007),[315] en la que se habla del señorío de Nobunaga desde la perspectiva de Akechi, que en este caso tiene una fuerte rivalidad con Hideyoshi. Al principio de la película Nobunaga es severo con Akechi, pero acepta su consejo cuando lo juzga sensato e incluso llegan a ser bastante cercanos. Sin embargo, la relación con el caprichoso *daimyō* empeora a partir del ataque al Monte Hiei (que, en una reinterpretación, no llega a ser destruido del todo gracias a Hideyoshi), a partir del cual Nobunaga llegará incluso a humillar públicamente y sin motivo a Akechi. Físicamente se le representa como ya viene siendo habitual:

[314] Solía vestirse con ropa de la corte en las cabalgatas: GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 408.
[315] NISHITANI, H., *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko*, Minato (pref. Tokio), Fuji TV, 2007.

mediana edad, pelo recogido en *chasengami*, fino bigote negro, y vestido con ropa occidental.




Figura 19. Nobunaga en *Akechi Mitsuhide: Kami ni Aisarenakatta Otoko* [capturas de pantalla].

Poco después tenemos *Katen no Shiro* (2009),[316] basada en la novela homónima de Yamamoto Ken'ichi,[317] donde se cuentan las peripecias de Okabe Mataemon, maestro carpintero, durante la construcción del Castillo de Azuchi. En esta versión de Nobunaga se incide en su visión de futuro, que percibe en la construcción de Azuchi el principio de su sueño de un Japón unificado y pacífico, razón por la cual exige lo imposible a los carpinteros, que se ven obligados a intentar cumplir sus poco razonables demandas. Se refleja su carácter violento, que sale a relucir cuando se le contraría, pero también generoso, ya que recompensa a Mataemon de acuerdo a sus logros, aunque su personalidad se vuelve más cruel conforme avanza la película. También aparecen su gusto por la ceremonia del té, por lo europeo (muebles, un globo terráqueo, el vino, la ropa) y su relación con los misioneros, hasta se le ve hablando unas palabras de español. Físicamente, Nobunaga pasa de ser un joven atlético e imberbe vestido con ropa tradicional japonesa en la primera mitad de la película, a ser un hombre de mediana edad con su característico bigote y *chasengami*, vestido a la europea en la segunda parte.

316 TANAKA, M., *Katen no Shiro*, Chūō (pref. Tokio), Tōei, 2009.
317 YAMAMOTO, K., *Katen no Shiro*, Chiyoda (pref. Tokio), Bungei Shunjū, 2004.



Figura 20. Nobunaga de joven (izda.) y de adulto (dcha.) en la película *Katen no Shiro* [capturas de pantalla].

Nobunaga aparece también en numerosos *flashbacks* de *Goemon* (2009),[318] donde actúa como figura paterna del ninja protagonista, representándole como alguien inteligente y compasivo, pues se preocupa por su familia, aunque también práctico, ya que no acoge al niño de manera desinteresada sino con el objetivo de convertirlo en ninja. Aunque la ambientación de la película sólo recuerda vagamente al periodo Sengoku y Nobunaga va constantemente vestido con ropa occidental, aparecen algunos hechos verídicos relacionados con su figura, como su afición a la cetrería o el episodio de la calavera.[319]

Poco después se estrenaría *Samurai Rock* (2015),[320] donde un joven Nobunaga, confuso tras la muerte de su padre, y su fiel vasallo Hideyoshi, son trasladados al siglo XXI durante un eclipse solar, donde acabarán trabajando como *idols*.[321] Salvo la escena introductoria durante el entierro de Nobuhide, Nobunaga parece un *idol* normal y no hay nada físico ni caracterológico que lo identifique como el *daimyō*.



Figura 21. Nobunaga en *Goemon* (izda.) y en *Samurai Rock* (dcha.) [capturas de pantalla].

[318] KIRIYA, K., *Goemon*, Chūō (pref. Tokio), Shōchiku, 2009.
[319] En el banquete para celebrar su victoria contra los clanes Azai y Asakura en 1574, Nobunaga bebió sake en las calaveras lacadas y decoradas con oro de los jefes de los dos clanes. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 204.
[320] NAKAJIMA, N., *Samurai Rock*, Nagoya (pref. Aichi), Star Cut, 2015.
[321] El término usualmente se refiere a celebridades japonesas, tanto femeninas como masculinas, que van desde adolescentes hasta jóvenes con poco más de veinte años y han conseguido fama gracias a la publicidad en los medios de comunicación. Su principal actividad es la de cantantes, pero suelen complementar este trabajo con apariciones en la televisión, revistas o trabajo como modelo.

Nobunaga volvería a ser protagonista en *Honnō-ji Hotel* (2017),[322] una comedia donde una chica de hoy día se ve obligada a alojarse en un antiguo hotel cuyo ascensor es capaz de transportarla al periodo Sengoku, donde conocerá a Nobunaga. La versión que se da del personaje en este caso es extremadamente positiva, caracterizándolo como un hombre de fuerte determinación, convencido que cualquiera puede conseguir sus sueños si se lo proponen, de gran corazón, que lucha por lograr la paz en Japón, y se preocupa por la felicidad de sus vasallos, aunque su severidad llega a convertirlo en alguien inaccesible para sus propios generales. Además, es un hombre inteligente y abierto a las nuevas ideas, aceptando que la protagonista viene del futuro, además de valiente, pues aun sabiendo de la traición de Akechi decide quedarse en Honnō-*ji* y aceptar su destino, pasando el testigo de la unificación de Japón a Hideyoshi. A pesar del tono ligero y cómico de la película se mantienen algunos de sus rasgos históricos, como su afición a los utensilios del té, e incluso se menciona su relación con los europeos y con Yasuke. Físicamente, se le representa como viene siendo habitual hasta ahora, como alguien de mediana edad, delgado, con bigote negro, el pelo recogido en un *chasengami* y vestido con ropa tradicional japonesa.



Figura 22. Nobunaga de niño (izda.), de joven (medio) y de adulto (dcha.) en *Honnō-ji Hotel* [capturas de pantalla].

En 2019 se estrenaría *Sannin no Nobunaga* (2019),[323] comedia en la que tres hombres aseguran ser el verdadero Nobunaga, tratándose su figura desde una perspectiva más cómica. Posteriormente se estrenaría *Bureibu – Gunsei Senki* (2021),[324] adaptación del manga homónimo de Kasahara Masaki serializado en la *Shūkan Youn Jump*, donde los alumnos de un instituto famoso por sus clubs deportivos son trasladados repentinamente

[322] SUZUKI, M., *Honnō-ji Hoteru*, Chiyoda (pref. Aichi), Tōhō, 2017.
[323] WATANABE, K., *Sannin no Nobunaga*, Fukuoka (pref. Fukuoka), Image Field, 2019.
[324] MOTOHIRO, K., *Bureibu – Gunsei Senki*, Chiyoda (pref. Aichi), Tōhō, 2017.

al periodo Sengoku, donde este *daimyō* aparece como personaje secundario. Por último, en 2023 está previsto el estreno de *The Legend and Butterfly* centrada en la relación del *daimyō* con su esposa.



Figura 23. *Sannnin no Nobunaga* (izda.) y *Bureibu* (dcha.) [capturas de pantalla].

**B. Televisión**

Respecto a las apariciones de Nobunaga en series de televisión,[325] señalaremos que Nobunaga es un habitual en los *Sengoku-taiga-dorama*[326] producidos por la NHK,[327] en los cuales ha hecho apariciones importantes en al menos diecisiete de ellos.[328] Como en el caso anterior, ante la ausencia de estudios específicos sobre la presencia de este

[325] No vamos a incluir documentales como *Sono Toki, Rekishi ga Ugoita* o programas de entrevistas y debates como *Bokura no Jidai* ya que la longitud de este apartado crecería exponencialmente. *Sono Toki, Rekishi ga Ugoita*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 2006. *Bokura no Jidai*, Minato (pref. Tokio), Fuji TV, 2007.

[326] 戦国大河ドラマ. *Taiga-dorama* son el nombre que reciben las series de televisión anuales de género histórico que lleva emitiendo la NHK desde 1963. Dentro de ellos, los *Sengoku-taiga-dorama* son aquellos *taiga-dorama* que están ambientados en el periodo Sengoku.*大河ドラマ一覧* (*Lista de taiga-dorama* [t.a.]), https://www.nhk.or.jp/ segodon/taiga/ (fecha de consulta: 22-VI-2018). Sobre este tema véase: KAZUHIKO, G., HIDEO, H., KANKO, O. y MASUNORI, S., *A History of Japanese television drama*: *Modern Japan and the Japanese*, Berkeley, The Japan Association of Broadcasting Art, 1991. CLEMENTS, J. y TAMAMURO, M., *The Dorama Encyclopedia: A Guide to Japanese TV Drama since 1953*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2003.

[327] Siglas de *Nippon Hōsō Kyōkai* (日本放送協会), que podría traducirse como Corporación de Radiodifusión de Japón, es una empresa que posee canales de televisión, radio e Internet, proporcionando gran parte del contenido multimedia japonés. *NHK*, https://www.nhk.or.jp/ (fecha de consulta: 22-VI-2018).

[328] OMAME, "大河ドラマの信長" ("*Taiga-dorama no Nobunaga*"; "Los *taiga-dorama* de Nobunaga" [t.a.]), *NHK Archives*, 22 de abril de 2011, https://www.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=taiga004(fecha de consulta: 23-VI-2018).

personaje en dicho medio audiovisual,[329] hemos tenido que realizar una investigación personal, en esta ocasión fundamentalmente a través de la red donde algunas de estas series están disponibles. Su primera aparición relevante fue en los años sesenta en *Taikōki* (1965),[330] que gira alrededor de la figura de Toyotomi Hideyoshi, cuando la NHK se dio cuenta de la tremenda popularidad del *daimyō* y decidió dedicarle más programas, por lo que pocos años después emitiría *Ten to Chi to* (1969)[331] donde, aunque se centra en la rivalidad entre Uesugi Kenshin y Takeda Shingen, aparecen distintos episodios de la vida del general, tanto de adolescente como de adulto. Tras la adaptación de la serie de novelas *Kunitori-monogatari* (1973),[332] Nobunaga volvería a ser secundario unos años después en *Ōgon Hibi* (1978),[333] donde se cuenta la vida de Sukezaemon, un comerciante y aventurero japonés. Durante los años siguientes, Nobunaga haría numerosas apariciones en series dedicadas a otros personajes históricos del periodo Sengoku, como *Onna Taikōki* (1981),[334] *Tokugawa Ieyasu* (1983),[335] *Takeda Shingen* (1988),[336] *Kasuga no Tsubone* (1989),[337] y *Hideyoshi* (1997).[338] No sería protagonista de un *taiga-dorama* hasta los años noventa con *Nobunaga KING OF ZIPANGU* (1992),[339] donde no se representaba sólo la parte más violenta de su carácter sino que también se prestaba atención a su lado más cordial, sobre todo a su relación de amistad con Luís Fróis.

---

[329] Sólo hemos encontrado referencias en: CAMPBELL, A.J., *History transformed…*, *op.cit.*, pp. 52, 58, 73-74, 77-78.
[330] MOGI, S., *Taikōki*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1965.
[331] SUGIYAMA, G., *Ten to Chi to*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1969.
[332] ŌNO, Y., *Kunitori-monogatari*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1973. Estas novelas, además, también serían adaptadas en 2005 en formato *shinshun waido jidaigeki* (新春ワイド時代劇), un tipo de programa de televisión especial producido por TV Tōkyō. *Kunitori-monogatari*, http://www.tv-tokyo.co.jp/kunitori/ (fecha de consulta: 23-VI-2018).
[333] ICHIKAWA, S., *Ōgon no Hibi*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1978.
[334] HASHIDA, S., *Onna Taikōki*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1981.
[335] OSANAI, M., *Tokugawa Ieyasu*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1983.
[336] TAMUKAI, S., *Takeda Shingen*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1988.
[337] HASHIDA, S., *Kasuga no Tsubone*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1989.
[338] TAKEYAMA, Y., *Hideyoshi*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1997.
[339] TAMUKAI, S., *Nobunaga KING OF ZIPANGU*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 1992.



Figura 24. Nobunaga en los *taiga-dorama Takeda Shingen* (izda.) y *Nobunaga KING OF ZIPANGU* (dcha.) [capturas de pantalla].

Pasando ya al siglo XXI, Nobunaga sigue apareciendo como secundario en *taiga-dorama* dedicados a otros personajes, como *Toshiie to Matsu – Kaga Hyakumangoku Monogatari* (2002),[340] donde se hace énfasis en la fuerza, pero también en la soledad del *daimyō*; *Tenchijin* (2009),[341] que tiene como protagonista al estratega del clan Uesugi Naoe Kanetsugu, o en *Gunshi Kanbei* (2014),[342] que narra la vida del estratega Kuroda Kanbei, donde se muestran muchas facetas suyas, como su afición a la ceremonia del té o a la danza. Una versión más personal suya aparecería unos años después en *Kōmyō ga Tsuji* (2007),[343] que cuenta la vida de Yamauchi Kazutoyo y su esposa, residentes de Owari, desde la Batalla de Okehazama hasta la Batalla de Sekigahara, y su presencia tiene una gran influencia en *Gō – Himetachi no Sengoku* (2011).[344] Nobunaga también aparece brevemente en las recientes *Sanadamaru* (2016)[345] y *Onna Jōshu Naotora* (2017).[346]

[340] TAKEYAMA, Y., *Hyakumangoku Monogatari*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 2002.
[341] KOMATSU, E., *Tenchijin*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 2009.
[342] MAEKAWA, Y., *Gunshi Kanbei*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 2014.
[343] ŌISHI, S., *Kōmyō ga Tsuji*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 2007.
[344] TABUCHI, K., *Gō – Himetachi no Sengoku*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 2011.
[345] MITANI, K., *Sanadamaru*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 2016.
[346] MORISHITA, Y., *Onna Jōshu Naotora*, Shibuya (pref. Tokio), NHK, 2017.



Figura 25. Nobunaga en los *taiga-dorama Toshiie to Matsu* (izda.) y *Onna Jōshu Naotora* (dcha.) [capturas de pantalla].

Nobunaga también cuenta con apariciones en la televisión al margen de los *taiga-dorama*, como en la serie *Oda Nobunaga* (1989)[347] en los años ochenta del siglo pasado, o en *Kagemusha – Oda Nobunaga* (1996),[348] donde se cuenta la historia de un inventado doble del *daimyō*. Más recientemente, también tiene un papel secundario en *Nō-hime* (2012),[349] cuya protagonista es su mujer. En el mismo año se estrenaría *Onna Nobunaga* (2012),[350] donde el propio Nobunaga es una mujer que tiene que ocultar su identidad para poder ejercer como *daimyō*. Basado en un manga,[351] tenemos la miniserie de televisión *Nobunaga no Chef* (2013),[352] en la que un cocinero contemporáneo se ve trasladado al periodo Sengoku y tendrá que servir en las cocinas de Nobunaga. *Nobunaga moyu* (2016)[353] se centra en la relación (muy libremente interpretada) del *daimyō* con la corte imperial, que ve con malos ojos su intención de convertirse en gobernante de Japón. La última serie de televisión dedicada hasta la fecha al *daimyō* es *Chichi, Nobunaga* (2017),[354] una comedia donde un padre de familia normal se ve poseído por el espíritu de Oda Nobunaga, lo que cambiará radicalmente su vida.

[347] TAKADA, K., *Oda Nobunaga*, Minato (pref. Tokio), TBS TV, 1989.
[348] YAMADA, N., *Kagemusha – Oda Nobunaga*, Minato (pref. Tokio), TV Asahi, 1996.
[349] GOTŌ, N., *Nō-hime*, Minato (pref. Tokio), TV Asahi, 2012.
[350] HASHIMOTO, H., *Onna Nobunaga*, Minato (pref. Tokio), Fuji TV, 2012.
[351] NISHIMURA, M. y KAJIKAWA, T., *Nobunaga no Chef*, Bunkyō (pref. Tokio), Hōbunsha, 2011.
[352] FUKASAWA, M., *Nobunaga no Chef*, Minato (pref. Tokio), TV Asahi, 2013.
[353] SHIODA, C., *Nobunaga Moyu*, Minato (pref. Tokio), TV Tokio, 2016.
[354] DOBASHI, A., *Chichi, Nobunaga*, Nagoya (pref. Aichi), CBC TV, 2017.




Figura 26. Nobunaga en *Onna Nobunaga* (izda.) y en *Chichi, Nobunaga* (dcha.) [capturas de pantalla].

### C. *Anime*

Pasando a hablar sobre la presencia de Nobunaga en los *anime*,[355] hemos de señalar que, ante la ausencia de estudios previos,[356] se ha tenido que realizar asimismo una búsqueda sistemática para definir aquellos en los que la figura del general juega un papel significativo.[357]

La primera aparición suya que se ha encontrado en *anime* ha sido en la película de animación *Toki no Tabibito: Time Stranger* (1986),[358] donde unos viajeros del futuro acaban siendo acogidos por Nobunaga unos días antes del Incidente de Honnō-*ji*.

---

[355] CAVALLARO, D., *Japanese Aesthetics and Anime: the Influence of Tradition*, Jefferson, McFarland, 2012. DENISON, R., *Anime: a critical introduction*, Londres, Bloomsbury Academic, 2015. PAPALINI, V. A., *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Tucumán, La Crujía, 2006.

[356] Aunque existen listas de aficionados sobre apariciones de Nobunaga en los *anime*, ninguna de ellas es exhaustiva ni forma parte de ningún trabajo académico. LOVERIDGE, L., "The List - 7 Strange Faces of Oda Nobunaga", *Anime News Network*, 13 de abril de 2013, https://www.animenewsnetwork.com/the-list/2013- 04-13 (fecha de consulta: 20-VIII-2018). NAPPI, E., "Oda Nobunaga in Anime pt.I: Time Travellers and Genderswitch", *Uesama Dango*, 29 de diciembre de 2014, http://uesama-dango.blogspot.com/2014/12/oda-nobunaga-in-anime- pti-time.html (fecha de consulta: 20-VIII-2018). NAPPI, E., "Oda Nobunaga in Anime pt.II: The Historical Melting Pots", *Uesama Dango*, 18 de abril de 2015, http://uesama-dango.blogspot.com/2015/04/oda-nobunaga-in-anime-ptii-historical.html (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

[357] Se excluyen los que sólo aparece brevemente. Por mencionar algunos ejemplos: NISHIMURA, J., *Basilisk: Ōka Ninpō Chō*, Nakano (pref. Tokio), Seven Arcs Pictures, 2018. HASHIMOTO, M., *Yōkai Apartment no Yūga na Nichijō*, Tokio Oeste (pref. Tokio), Shin-Ei Animation, 2017. NAOYA, T., *Tōken Ranbu: Hanamaru*, Nerima (pref. Tokio), Doga Kobo, 2016. TAKAMATSU, S. y FUJITA, Y., *Gintama*, Suginami (pref. Tokio), Sunrise, 2006. ABE, N., *Recca no Honō*, Mitaka (pref. Tokio), Studio Pierrot, 1997. Otras veces ha servido de inspiración, aunque no aparece el personaje histórico directamente: es el caso de Nobunaga Hazama del *anime Hunter x Hunter*, Los Nobunaga en *Detective Conan*, como personaje de videojuego en *Lamune* o incluso un perro guardián llamado Nobunaga en *Kakuriyo no Yadomeshi*.KŌJINA, H., *Hunter x Hunter (2011)*, Nakano (pref. Tokio), Madhouse, 2011. OCHI, K., *Meitantei Conan*, Nakano (pref. Tokio), TMS Entertainment, 1996. YAMAMOTO, T., *Lamune*, Shibuya (pref. Tokio), Trinet Entertainment, 2005. OKUDA, Y., *Kakuriyo no Yadomeshi*, Suginami (pref. Tokio), Gonzo, 2018.

[358] MASAKI, M., *Toki no Tabibito: Time Stranger*, Nakano (pref. Tokio), Madhouse, 1986.

Nobunaga, un hombre ya maduro de pelo gris, aparece representado de manera heroica, como una persona amable, valiente y con determinación que no se inclina ante nadie. Un poco posterior es *Wrath of the Ninja: The Yotoden Movie* (1989),[359] donde se da una caracterización completamente opuesta de Nobunaga, ya que está logrando conquistar Japón gracias a la ayuda de demonios con el objetivo de convertirse él mismo en uno. En cuanto a su apariencia física, ya aparecen los rasgos que serán repetidos en muchas obras posteriores: mediana edad, pelo recogido en estilo *tabanegami* o *chasengami* y fino bigote negro, vestido con ropa tradicional japonesa.



Figura 27. Nobunaga en la película *Toki no Tabibito* (izda.) y en *Wrath of the Ninja* (dcha.) [capturas de pantalla].

Con un argumento similar tenemos la OVA[360] *Black Lion* (1992),[361] de los años noventa, ambientada en una época Sengoku con toques de ciencia ficción, donde Nobunaga ha logrado conquistar la mayor parte de Japón gracias a la ayuda de unos alienígenas. En este caso se representa a Nobunaga como un villano indiferente a las muertes de sus compañeros. Su representación física también difiere de lo visto en series más modernas, ya que es rollizo y lleva ropa tradicional japonesa, si bien la decoración del Castillo de Azuchi es claramente occidental.

Recibe un tratamiento similar en el *anime Samurai Deeper Kyō* (2002),[362] donde Nobunaga, tras ser asesinado por el protagonista en Honnō-*ji*, se reencarna en diferentes cuerpos para lograr su verdadero objetivo: la conquista del mundo. Hay que

[359] SAKURAI, T. y YAMAZAKI, O., *Sengoku Kidan Yōtōden*, Musashino (pref. Tokio), J. C. Staff, 1989.
[360] Siglas de *Original Video Anime*. Hace referencia a aquellos animes que son lanzados directamente al mercado sin ser antes emitidos en la televisión o en el cine. Pueden estar basados en un manga o en un *anime*, pero el contenido animado tiene que ser original. *Anime News Network: Original Animation Video (OAV/OVA)*, https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35 (fecha de consulta: 12-VI-2018).
[361] WATANABE, T., *Jigen Sengokushi: Kuro no Shishi - Jinnai-hen*, Suginami (pref. Tokio), Minamimachi Bugyōsho, 1992.
[362] NISHIMURA, J., *Samurai Deeper Kyō*, Musashino (pref. Tokio), Studio Deen, 2002.

decir que en el manga[363] en el que está basado el *anime* se le da algo más de profundidad al personaje, y se justifican sus acciones como un intento de ser el más fuerte y de probar su existencia.



Figura 28. Nobunaga en la OVA *Black Lion* (izda.) y en *Samurai Deeper Kyō* (dcha.) [capturas de pantalla].



Figura 29. Nobunaga en *Tono to Issho* [captura de pantalla].

Aparece también en la primera temporada de *Sengoku BASARA*, así como en la primera película de animación perteneciente a la misma saga. El personaje de Nobunaga no presenta diferencias importantes, ni caracterológicas ni físicas, respecto al personaje del videojuego en el que está inspirado el *anime*, por lo que se analizará posteriormente.

En la OVA *Tono to Issho* (2010),[364] Nobunaga es uno de los generales del periodo Sengoku parodiados, haciendo hincapié en su insaciable curiosidad y en su supuesta[365] costumbre de molestar continuamente a Mitsuhide, aunque se dejan entrever asuntos más serios como el de ser una persona poco asequible. Su apariencia física se ajusta a los estándares generales, con el pelo recogido en estilo *chasengami*, bigote, perilla, y ataviado con una capa occidental.

---

363 KAMIJŌ, A., *Samurai Deeper Kyō*, Bunkyō (pref. Tokio), Kōdansha, 1999.
364 MANKYŪ, *Tono to Issho*, Chiyoda (pref. Tokio), Gathering, 2010.
365 En la cultura popular se dice que Nobunaga se dedicaba a atormentar a Akechi Mitsuhide, razón por la cual Akechi traicionó a su señor. Sin embargo, en los documentos históricos no aparece nada al respecto. También hay que decir que Akechi apenas aparece tanto en *La Crónica de Nobunaga* como en la *Historia de Japam*, casi como si hubiera sido eliminado por traidor por lo que, a día de hoy, no se puede verificar la autenticidad de este supuesto acoso.

Nobunaga también juega un papel importante en los primeros capítulos del *anime Hyōge Mono* (2011),[366] centrado alrededor de la figura de Furuta Sasuke, vasallo de Nobunaga, gran conocedor de la ceremonia del té. En este *anime* se habla del periodo Sengoku relacionando muchos de sus contenidos con famosos utensilios para esta ceremonia. Se trata la historia de Nobunaga desde su intento de adquisición de la famosa pieza Hiragumo[367] hasta su muerte en Honnō-*ji*. La representación que se da de Nobunaga es de un hombre de ambición sin límites, excéntrico y de temperamento violento, gran conocedor de obras de arte las cuales no sólo aprecia por su valor estético, sino como medio para demostrar su poder. Conforme va avanzando la serie, su comportamiento va volviéndose más extravagante, y empieza a desterrar vasallos que le habían servido fielmente por considerarlos herramientas inútiles, lo que lleva a su asesinato. Hay que destacar que es una de las series donde más esfuerzo se ha puesto en el diseño de su guardarropa, que abarca desde atuendos de estilo japonés hasta atavíos portugueses de la época. En general, la serie está fuertemente inspirada en *La Crónica de Nobunaga*, aunque se toma algunas licencias importantes, como la idea de derrocar a la dinastía Ming o la reinterpretación del propio Incidente de Honnō-*ji*.



Figura 30. Distintos trajes de Nobunaga a lo largo de *Hyōge Mono* [capturas de pantalla].

366 MASHIMO, K., *Hyōge Mono*, Musashino (pref. Tokio), Bee Train, 2011.

367 También conocida como 古天明平蜘蛛 (*Kotenmyō Hiragumo*), fue una tetera para la ceremonia del té con apariencia de araña de gran valor fabricada antes del periodo Momoyama. 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!?* (*¿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: 24-IV-2018).

*Gifū Dōdō!! Kanetsugu to Keiji* (2013)[368] sigue la historia de Naoe Kanetsugu, estratega del clan Uesugi, y de Maeda Keiji, pero Nobunaga interviene de forma significativa en la trama. Aparece caracterizado como un hombre inteligente, manipulador y con una gran curiosidad, con poco respeto por las normas de conducta tradicionales (algo que queda reflejado en su manera desenfadada de sentarse y de hablar) y por la religión, pero sensible cuando se trata de gente cercana, como puede ser Hideyoshi o Uesugi Kenshin, que en la serie es su gran rival y amigo. Es especialmente curiosa la evolución de su apariencia física durante la serie, desde un aspecto más juvenil en los primeros episodios hasta uno más maduro, ya más similar a la versión "estandarizada" del personaje, donde la ropa va adquiriendo un estilo más occidental conforme van pasando los años.



Figura 31. Evolución del traje de Nobunaga en *Gifū Dōdō!!*, de un estilo más japonés (izda.) a uno más occidental (dcha.) [capturas de pantalla].

Una de las series donde aparece Nobunaga que más versiones[369] ha tenido es *Nobunaga Concerto* (2014).[370] El protagonista de la serie es Saburō, un estudiante de instituto que es transportado al periodo Sengoku y tendrá que suplantar a Nobunaga, que quiere retirarse a las montañas debido a su frágil estado de salud. La historia da un giro cuando el verdadero Oda Nobunaga empieza a servir a Saburō bajo el nombre de Akechi Mitsuhide, aunque en esta serie se considera que Hideyoshi es quien quiere matar a su señor y no el falso Akechi. En la serie por tanto, Nobunaga tiene la personalidad que se suele asociar con Mitsuhide: inteligente, prudente, sensible, tranquilo y fiel a su señor. Su apariencia física es bastante anodina, y ni siquiera Saburō, que es quien actúa como

[368] SHIRAHATA, N., *Gifū Dōdō!! Kanetsugu to Keiji*, Musashino (pref. Tokio), Studio Deen, 2013.
[369] Además del *anime*, hay un manga y una miniserie de televisión. ISHII, A., *Nobunaga Kyōsōkyoku*, Chiyoda (pref. Tokio), Shogakukan, 2009. MATSUYAMA, H., *Nobunaga Kyōsōkyoku*, Minato (pref. Tokio), Fuji TV Network, 2014.
[370] FUJIKAWA, Y., *Nobunaga Kyōsōkyoku*, Minato (pref. Tokio), Fuji TV, 2014.

el Nobunaga histórico en la serie, tiene ningún rasgo físico destacable.

La reencarnación de Nobunaga en una chica de instituto de la actualidad es la protagonista de *Nobunagun* (2014),[371] donde tendrá que utilizar las habilidades de su antepasado para luchar contra unos alienígenas invasores. En esta serie se subraya el genio estratégico del *daimyō*, que ayuda a la protagonista en varias ocasiones, así como su afición a las armas de fuego, por lo que el arma de la protagonista es un rifle de aspecto futurista. A pesar de las pocas apariciones del personaje, sus consejos están basados en sus batallas más conocidas (Okehazama, Kanegasaki, Nagashino), y llega incluso a aparecer su famosa recitación de los versos de *Atsumori*.[372]



Figura 32. Nobunaga en *Nobunaga Concerto* (izda.) y su versión en *Nobunagun* (dcha.) [capturas de pantalla].

El *anime Nobunaga the Fool* (2014)[373] vuelve a reinterpretar el periodo Sengoku, esta vez como lucha interplanetaria e incluyendo diversos personajes históricos occidentales, como Leonardo Da Vinci, Arturo y Juana de Arco. En este caso, el Nobunaga protagonista de la historia se inspira en su adolescencia, representándolo como un joven de gran determinación, que ayuda y quiere a sus amigos. Su gusto por el riesgo al principio de la serie se va temperando conforme avanza la historia, ya que se ve obligado a madurar debido a las tragedias que vive. Dado que el *anime* trata el tema de la reencarnación, el protagonista sueña a veces con su yo del pasado (el Oda Nobunaga histórico), considerado como un villano. De hecho, aunque durante la serie se cree que el protagonista es el Rey Salvador, acaba convirtiéndose en el Rey Destructor.

---

[371] KONDŌ, N., *Nobunagun*, Suginami (pref. Tokio), Bridge, 2014.
[372] En la crónica está recogido que Nobunaga gustaba de recitar (sobre todo antes de las batallas) los versos de una poesía, llamada *Atsumori*, donde se incidía en lo efímero de la vida humana. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 86-87.
[373] SATŌ, H., *Nobunaga the Fool*, Suginami (pref. Tokio), Satelight, 2014.

Otra de sus apariciones recientes es en *Drifters* (2016),[374] donde se teoriza con que Nobunaga no murió en el Incidente de Honnō-*ji* sino que fue transportado a un mundo paralelo (con ambientación inspirada en el medievo europeo) habitado por seres fantásticos, donde tendrá la misión de salvar el mundo junto con otros héroes de distintas épocas y nacionalidades. En este caso se le representa como alguien brillante, cruel, calculador y muy práctico, pero aun así no exento de humanidad. Su representación física difiere de la imagen tradicional, con larga melena castaña, parche y vestido con ropa cotidiana de estilo japonés. Las menciones que se hacen durante la serie a su pasado coinciden en gran medida con los hechos históricos.



Figura 33. Nobunaga en *Nobunaga the Fool* (izda.) y en *Drifters* (dcha.) [capturas de pantalla].

*Ninja Girl & Samurai Master* (2016),[375] que sigue a Chidori, una joven ninja que tras ser salvada por Nobunaga decide servirle. Este *anime* de corte humorístico recoge un gran número de figuras históricas del periodo Sengoku y representa a Nobunaga como alguien cercano, centrándose más en sus medidas políticas y administrativas que en sus episodios más sangrientos. A pesar de que la inclusión de ninjas lleva a la toma de ciertas licencias históricas, en general los hechos que recoge están bien documentados.

La última aparición relevante del *daimyō* en este medio es *Kochōki – Wakaki Nobunaga* (2019),[376] una interpretación muy libre de la juventud de esta figura donde, no obstante, ya se le asocian varias características recurrentes de su edad adulta, tales como su interés por las piezas extranjeras, el manejo de los arcabuces o su relación con Akechi Mitsuhide.

---

[374] SUZUKI, K., *Drifters*, Suginami (pref. Tokio), Hoods Drifters Studio, 2016.
[375] DAICHI, A., *Nobunaga no Shinobi*, Nakano (pref. Tokio), TMS Entertainment, 2016.
[376] ABE, N., *Kochōki – Wakaki Nobunaga*, Musashino (pref. Tokio), Studio Deen, 2019.



Figura 34. Nobunaga en *Ninja Girl & Samurai Master* (izda.) y en *Kochōki – Wakaki Nobunaga* (dcha.) (con el pelo negro) junto con Mitsuhide (con el pelo plateado) [capturas de pantalla].

Hay que destacar que Nobunaga ha tenido diversas reinterpretaciones femeninas. Es una de las protagonistas del *anime Battle Girls: Time Paradox* (2011),[377] donde intenta reunir todas las piezas de la Armadura Carmesí, una reliquia que se dice que unirá a las gentes de Japón. En este caso se le representa como alguien con mucha confianza en sí misma, valiente, con fuerte temperamento y fiel a sus promesas. Aunque pueda parecer severa, se preocupa por sus aliados, a los que apoya en momentos de dificultad. En este caso, no hay nada en su apariencia que recuerde a Oda Nobunaga, excepto quizás la capa. También es protagonista de *Sengoku Collection* (2012),[378] aunque en este caso no guarda ningún parecido con el *daimyō* ni en historia ni en aspecto.

Un caso más interesante es el de su versión femenina en *The Ambition of Oda Nobuna* (2012),[379] llamada en este caso Nobuna. A diferencia de las otras dos series de este estilo mencionadas, este *anime* es más fiel a los hechos históricos, hasta el punto de que llegan a representarse episodios concretos, como su mala fama durante su adolescencia, su pésima actitud durante el funeral de su padre o las rebeliones de su hermano Nobukatsu. Es especialmente curioso el hecho de que siga la teoría de que el padre de Nobunaga, Nobuhide, muriera por la incompetencia de unos monjes budistas ya que, aunque descrita en la *Historia de Japam*,[380] en la que luego profundizaremos, no suele mencionarse. Su personalidad se aleja tanto de la visión tradicional como de las fuentes históricas ya que, aunque se mantienen algunos rasgos como su ambición, su profunda curiosidad por todo lo europeo o su afición a las armas de fuego, también es alguien accesible, inocente y muy emocional. La parte más cruel, violenta y vengativa

[377] OKAMOTO, H., *Sengoku Otome: Momoiro Paradox*, Nakano (pref. Tokio), TMS Entertainment, 2011.
[378] GOTŌ, K., *Sengoku Collection*, Mitaka (pref. Tokio), Brain's Base, 2012
[379] KUMAZAWA, Y., *Oda Nobuna no Yabō*, Nakano (pref. Tokio), Madhouse, 2012.
[380] FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 2 (1565-1578)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1981, p. 240.

de su carácter parece constituir una personalidad aparte, asociada al "Rey Demonio del Sexto Cielo".



Figura 35. Nobuna de *The Ambition of Oda Nobuna* en el centro (izda.) y su versión en *Battle Girls: Time Paradox* (dcha.) [capturas de pantalla].

### 3.5. El perfil de Oda Nobunaga en los medios audiovisuales. Comparativa con la construcción del personaje de Oda Nobunaga en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)

Partiendo del análisis realizado podemos adelantar también unas conclusiones en relación con el carácter que se traslada al usuario en el videojuego objeto de nuestro estudio y su comparación con su forma de ser en otras manifestaciones audiovisuales del Japon contemporáneo.

Como veremos, en el videojuego estudiado, el joven Nobunaga es irreflexivo, independiente y testarudo, preocupado más por sus ambiciones de unificación que por sus vasallos. Sin embargo, también tiene un lado sensible y tiene buena relación con Nō-*hime*, en la que parece confiar y a la que expresa sus dudas abiertamente. Esto coincide con las primeras apariciones de Nobunaga en el cine durante los años cuarenta y cincuenta, que se extendería a sus representaciones más modernas. Las pocas apariciones del joven Nobunaga en los *anime* suelen ser similares a las del cine. En los videojuegos, Nobunaga de adolescente aparece representado principalmente en los *otome*, aunque suelen aplicársele aspectos de su personalidad relacionados con su versión adulta (su carácter frío y despiadado), lo que hace que se aleje de la representación del videojuego. En general, podemos decir que la personalidad del joven Nobunaga está bastante estandarizada en los distintos medios de acuerdo con los pocos datos que se tienen de las fuentes.

Pasando a su versión adulta, veremos que en el videojuego objeto de estudio destaca por su ambición, visión de futuro e inteligencia, y se hace hincapié en su buena labor administrativa y su interés por el comercio. Sólo se habla de manera superficial de su crueldad y el propio juego suele tomar partido por Nobunaga en caso de conflicto. Respecto a su versión adolescente, más emocional, su yo adulto conserva el temperamento brusco pero es frío en extremo, y las pocas relaciones que tiene son superficiales.

En el cine, la representación de la vida adulta de Nobunaga ha ido evolucionando con los años. Desde su versión más cruel de los años sesenta, a partir de los años ochenta empezará a haber un interés en representarlo de forma más ecuánime. Sin embargo, en estas películas puede observarse una evolución del personaje que no se da en el videojuego: Nobunaga suele ser un hombre de muchas cualidades al inicio, pero acaba convirtiéndose en un tirano debido a su arrogancia. En los últimos años, por otra parte, parece haber predilección por representar de manera más positiva al general.

Pasando a los *anime*, hasta mediados de la primera década del siglo XXI las apariciones de Nobunaga suelen ser como villano. Hasta hace pocos años no empiezan a encontrarse los primeros ejemplos donde aparece representado de manera más positiva.

En cuanto a sus apariciones en los videojuegos, en general suele representársele asociado a la supuesta masacre de los ninjas de Iga o a los demonios, debido a su apodo. Dado que el episodio de la matanza de ninjas no aparece en el videojuego, y el apodo sólo es mencionado brevemente en el evento treinta y siete, estas representaciones maniqueas de los videojuegos son difícilmente comparables al que es objeto de estudio.

En definitiva, se puede decir que una de las representaciones más extendidas del personaje es su evolución desde brillante gobernador a malvado tirano, presente sobre todo en el cine y el *anime*. No es casualidad que esta versión, que coincide con la narrada en las novelas de *Kunitori-monogatari*, sea la más extendida, ya que ha llegado a decirse que la visión de Nobunaga a partir de los años setenta del siglo pasado viene dada por estas novelas. No olvidemos que también son el origen de *Nobunaga no Yabō*, aunque a pesar de tener el mismo origen que otras manifestaciones de Nobunaga en la cultura popular, la admiración de Shibusawa por el personaje le llevó obviar algunos de los elementos descritos ellas, como se analizará más adelante.

# III. ESTUDIO MONOGRÁFICO DE *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*

## 1. La empresa de videojuegos Koei y la saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō*

### 1.1. El autor de la serie, Shibusawa Kō, y la empresa Koei



Figura 36. Erikawa Keiko y Erikawa Yōichi [*Koei Tecmo*, https://www.koeitecmo.co.jp/company/message/].

En este primer apartado del desarrollo de la presente Tesis Doctoral abarcamos el estudio monográfico del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. Para ello, empezaremos con un recuento de los hechos más relevantes de la carrera de su principal impulsor, Shibusawa Kō (seudónimo de Erikawa Yōichi), lo que inevitablemente nos llevará a repasar la historia de la fundación y desarrollo de la compañía de videojuegos Koei, de la que es fundador. A continuación profundizaremos

en la creación de la saga *Nobunaga no Yabō*, a la que pertenece el presente videojuego, donde incluimos un breve repaso por las características del resto de entregas de la franquicia. Finalizaremos el apartado presentando las características técnicas del videojuego.

Erikawa Yōichi, fundador de la empresa de videojuegos Koei y principal cerebro creativo detrás de la misma, nació el 26 de octubre de 1950 en la ciudad de Ashikaga (prefectura de Tochigi). Es más conocido por su pseudónimo, Shibusawa Kō.[381] Su padre era mayorista de una fábrica de tintes textiles en la prefectura de Gunma, de la que se esperaba que Shibusawa fuera el heredero.[382] Estudió en la Universidad de Keiō[383] con la idea de hacerse cargo del negocio familiar, pero al poco tiempo de su vuelta a casa tras su graduación en 1978, la empresa quebró.[384] Eran los años ochenta, cuando la industria textil de Japón entró en declive con la entrada de textiles más baratos procedentes de otras partes de Asia.[385] Shibusawa se propuso volver a levantar la empresa familiar creando una pequeña empresa de tintes textiles. Esta empresa era

---

[381] Según dijo el propio Shibusawa, eligió utilizar un pseudónimo porque le daba la impresión de que, si utilizaba su nombre real y luego moría, la empresa desaparecería con él, mientras que si utilizaba un pseudónimo otro podría continuar su trabajo. "Shibusawa" se refiere a Shibusawa Eiichi, empresario de la época Meiji y padre de la economía moderna japonesa al que admira; el "Kō" está tomado del *kō* (光, "luz") de Koei (光栄). INABA, H. [稲葉ほたて], "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 gēmu made...Shibusawa Kō to sono tsuma ga kataru Kōē risshiden*; Desde Nobunaga hasta los juegos otome…la historia del éxito de Koei contada por Shibusawa Kō y su esposa [t.a.]), *Denki Famicon*, (22-III-2016), pp. 1-4, espec. p.4, http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para saber más sobre Shibusawa Eiichi: SAGER, J., "Shibusawa Eiichi and the Merger of Confucianism and Capitalism in Modern Japan", *Education about Asia*, vol. 19, n.º 3, 2014, pp. 30-35. SAGER, J., "Shibusawa Eiichi, Dai Ichi Bank, and the Spirit of Japanese Capitalism, 1860-1930", Sh*ashi The Journal of Japanese Business and Company History, v*ol. 3, n.º 1, 2014, pp. 3-12. Se puede acceder a la página principal de su fundación, Shibusawa Eiichi Memorial Foundation, https://www.shibusawa.or.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). O a la página oficial de su museo: *Shibusawa Eiichi Digital Museum*, http://www.city.fukaya.saitama.jp/shibusawa_eiichi/index.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[382] MATSUKI, K. [松木和成], "家業再興への想いからマイコンとの出会い、そして世界的なゲーム会社へ・・・コーエーテクモホールディングス襟川陽一社長インタビュー" (*Kagyō saikō he no omoi kara maikon to no deai, soshite sekai-teki na gēmu kaisha he...Kōē Tekumo Hōrudinkusu Erikawa Yōichi shachō intabyū*; Desde la idea de recuperar la empresa familiar, a su encuentro con el ordenador personal, y al final llegar a una empresa de videojuegos famosa en todo el mundo… Entrevista con el director Shibusawa Kō de Koei Tecmo Holdings [t.a.]), *Game Business*, (7-III-2016), pp. 1-3, espec. p.1, https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/12045.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[383] Universidad de Keiō, https://www.econ.keio.ac.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[384] INABA, H. [稲葉ほたて], "信長から乙女ゲームまで…", *op. cit.*, p.1.

[385] Para saber más sobre el tema de la crisis textil de Japón en los años ochenta: YOSHIMITSU, I., "Part V Changes in the International Economy and Knowledge-Intensive Industry", en Mikio, S. (ed.), *A History of Japanese Trade and Industry Policy*, Nueva York, Prensas de la Universidad de Oxford, 2004, pp. 507-636. HUNTER, J. y MACNAUGHTAN, H., "Japan", en Herma Van Voss, L. (ed.), *The Ashgate Companion to the History of Textile Workers, 1650-2000*, Inglaterra, Ashgate, 2010, pp. 305-333.

Koei.[386]

Shibusawa intentó que la empresa saliera adelante sin éxito. Un día, cuando estaba leyendo revistas en una librería intentando encontrar el método por el que otros empresarios habían triunfado,[387] vio un anuncio del primer ordenador personal en la revista *Maikon* (マイコン), y en su trigésimo cumpleaños su mujer, Erikawa Keiko, le regaló su primer ordenador,[388] un MZ-80C.[389] A partir de ese momento, Shibusawa empezó a aprender de forma autodidacta cómo programar.[390]

Durante la primera mitad de los años ochenta, Koei se dedicó a hacer programas de control de clientes y procesadores de idioma japonés.[391] Con el dinero obtenido de la venta de estas aplicaciones, pudo abrir una tienda de ordenadores en Ashikaga. Sin embargo, no había mucha gente que quisiera comprar ordenadores y apenas tenía

---

386 Un profesor de su universidad le comentó que era conveniente no poner tu propio nombre a la empresa (ya que no era seguro que fuera a tener éxito) y que no apareciera a qué se dedicaba. De esa idea Shibusawa inventó el nombre de Koei (光栄). INABA, H. [稲葉ほたて], "信長から乙女ゲームまで…", *op. cit.*, p.4.

387 Menciona que los libros que más le inspiraron fueron los escritos por Kōnosuke Matsushita y el libro *Management* de P. F. Drucker. "メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊創造者は語る〜シブサワ・コウ" (*Megahitto gēmu Nobunaga no Yabō, sōzō to hakai, sōzōsha wa kataru – Shibusawa Kō*; El videojuego mega exitoso *Nobunaga no Yabō* Creación y Destrucción El creador nos lo cuenta - Shibusawa Kō [t.a.]), *Blogos*, (26-II-2016) p.1, http://blogos.com/article/163054/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para saber más sobre Kōnosuke Matsushita (fundador de Panasonic): The Founder, KonosukeMatsushita, https://www.panasonic.com/global/corporate/history/konosuke-matsushita.html (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para saber más de P. F. Drucker: *Instituto Drucker*, http://www.drucker.institute/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). *Archivos de Drucker en la Biblioteca Digital de las Universidades de Claremont*, http://ccdl.libraries.claremont.edu/cdm/landingpage/collection/dac/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

388 INABA, H. [稲葉ほたて], "信長から乙女ゲームまで…", *op. cit.*, p.1.

389 Uno de los primeros ordenadores personales sacado en 1979 (sólo en Japón) por la compañía Sharp. Se pueden consultar las características técnicas del mismo en el catálogo oficial que la compañía ha liberado: *シャープクリーンコンピューターMZ-80 シリーズ* (*Shāpu Kurīn Compyūtā MZ-80 shirīzu*; Catálogo de la serie de ordenadores MZ-80 de Sharp [t.a.]), http://galapagosstore.com/web/book/detail/sstb-B215-1215000-mz-198005-mz80series (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para saber más del tema de ordenadores antiguos en Japón: *Museo de Ordenadores IPSJ*, http://museum.ipsj.or.jp/index.html (fecha de consulta: 25-XI-2021). HITOSHI, N. [西村斉時], "コンピュータの歴史展" ("*Konpyūta no rekishi-ten*"; "Historia de los ordenadores" [t.a.]), *情報処理* (*Jōhō Shori*; Procesamiento de datos [t.a.]), vol. 52, n.º 12, 2011, pp. 1532-1536. *僕らのパソコン 30 年史ニッポンパソコンクロニクル* (*Bokura no pasokon 30-nenshi, Nippon Pasokon Kuronikuru*; 30 años de historia de nuestros ordenadores – Crónicas de los ordenadores japoneses [t.a.]), Shōeisha, 2010.

390 Los primeros lenguajes que empezó a aprender fueron BASIC y código máquina. INABA, H. [稲葉ほたて], "信長から乙女ゲームまで…", *op. cit.*, p.1.

391 El procesador de texto japonés que hicieron se llamaba Iroha (いろは). KAZUHISA, "シブサワ・コウ，「川中島の合戦」から「三國志 13」までを語る。コーエーテクモを引っ張るクリエイターは，筋金入りのコアゲーマーだった" (*Shibusawa Kō, Kawanakajima no Kassen kara Sankokushi 13 made wo kataru. Kōē Tekumo wo hipparu kurieitā wa, sujiganeiri no koa gēmā datta*; Shibusawa Kō, habla desde Batallas de Kawanakajima hasta Los Tres Reinos 13. El creador que tira de Koei Tecmo, era un jugador hardcore [t.a.]), *4Gamer*, (29-XII-2015), p. 2, http://www.4gamer.net/games/302/G030244/20151225064/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

clientes por lo que, en el tiempo ocioso que pasaba en la tienda vacía, se dedicaba a programar videojuegos como entretenimiento.[392] Fue por esta época cuando desarrolló su primer videojuego comercial, *Battles of Kawanakajima*,[393] que tuvo un gran éxito. Gracias a él, Koei pudo expandirse, abriendo sedes en Hiyoshi, y tuvieron que cambiar su sede a Yokohama, donde se sigue encontrando actualmente.[394] En 1985 Shibusawa decidió abandonar completamente la idea de que Koei fuera una empresa de tintes textiles y se volcó en la creación de videojuegos.

Durante los años ochenta, la recién creada Koei lanzaría las primeras entregas de lo que son sus dos sagas de simulación histórica más longevas: *Nobunaga no Yabō* (1983) y *Romance of the Three Kingdoms* (1985),[395] inspirada en una novela histórica china ambientada durante el siglo III en dicho país. Ambos contarían con muy buenas críticas.[396]

En los años noventa, Erikawa Keiko inventó el género *otome*,[397] cuyo primer videojuego, *Angelique*,[398] se lanzaría en 1994. Este estreno se considera un evento muy significativo en la historia de los videojuegos ya que, aunque no gozó de un éxito espectacular,[399] fue el primer videojuego que se programó orientado a mujeres.[400]

---

[392] *Ibidem.*

[393] 川中島の合戦. Es el primer videojuego comercial de Koei, que salió el 26 de octubre de 1981. Es un simulador histórico que se centra en la batalla de Kawanakajima que tuvo lugar entre Uesugi Kenshin y Takeda Shingen de 1553 a 1564. Según el propio autor, se parece más a un juego de *shōgi*, al que Shibusawa le gustaba jugar, junto con el *go*) que a un videojuego. INABA, H. [稲葉ほたて], "信長から乙女ゲームまで…", *op. cit.*, p.3. Profundizaremos en dicha batalla en el apartado dedicado al análisis del clan Takeda en el desarrollo de esta misma tesis.

[394] *Koei Tecmo: Company Outline*, https://www.koeitecmo.co.jp/e/company/outline/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[395] Cuenta con catorce entregas principales hasta el momento. Además, goza de tanto reconocimiento que la Asociación de Aniversarios de Japón le ha dedicado un día del año, el 10 de diciembre. *Japan Anniversary Association*, http://www.kinenbi.gr.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[396] Para críticas de las primeras entregas de *Nobunaga's Ambition*: "Greatest simulation game released in Japan", Computer Gaming World, n.º 51, (EE. UU., VIII-1998), p. 42, http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_51.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para críticas de la primera entrega de *Romance of the Three Kingdoms*: *ibidem*, pp. 12-13, 31, 34.

[397] KUROKAWA, F., "乙女ゲーム生みの親襟川惠子氏下波瀾万丈を越えて革新的 VR、その先へ" (*Otome gēmu umi no oya Erikawa Keiko-shi shita haranbanjō wo koete kakushin-teki VR, sono saki he*; La madre de los juegos otome Shibusawa Keiko (tercera parte). Superando las vicisitudes y el revolucionario VR, y más allá [t.a.]), *Entertainment Station*, (25-VII-2017), pp. 1-3, espec. p.2, https://entertainmentstation.jp/96531 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[398] Fue estrenado en septiembre de 1994 para la consola Super Famicon. *Angelique*, https://www.gamecity.ne.jp/neo romance angelique/product/game.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[399] El juego no fue un superventas, pero sí atrajo la atención de los medios de comunicación y, sobre todo, tuvo una gran aceptación entre el público femenino, que a través de cartas expresó su alegría por que se hubiera hecho un juego pensado para mujeres. "女性向けゲームの草分けネオロマンス 20 周年記念・襟川恵子氏インタビュー今年中に「驚くような企画」を発表！？！？(1/2)" (*Josei-muje*

Además, para su creación fundó el Ruby Party,[401] un departamento dentro de Koei especializado en la programación de videojuegos de este género formado exclusivamente por mujeres. El Ruby Party sigue en funcionamiento dentro de la empresa a día de hoy, dirigido ahora por su hija mayor Erikawa Mei.

Con el cambio de siglo, Koei decidió apartarse del género de los simuladores y experimentar con un nuevo tipo de videojuego, los *beat'em up* y los *hack and slash*,[402] lanzando las primeras entregas de *Dynasty Warriors*[403] y de *Samurai Warriors*,[404] las cuales se han convertido en dos de las series más rentables de la compañía.[405] A pesar del cambio de estilo, ambas sagas conservaban la ambientación histórica[406] que ya se había convertido prácticamente en su imagen de marca.[407]

---

*gēmu no kusawake Neoromance 20 shūnen kinen – Erikawa Keiko-shi Intabyū – Kotoshi-chū ni "Odoroku yō na keikaku" happyō!?*; Vigésimo aniversario del pionero de los juegos orientados a mujeres Neoromance – Entrevista con Erikawa Keiko, ¿¡Anuncio de un proyecto sorprendente a lo largo de este año!? (1/2) [t.a.]), *Famitsū*, (29-VI-2015), pp. 1-2, espec. p. 1, https://www.famitsu.com/news/201506/29081240.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[400] Además de la saga *Angelique*, cuya última entrega, *Angelique Luminarise*, se estrenó en 2021, su otra gran franquicia de videojuegos otome es *La Corda d'Oro* (金色のコルダ, *Kin'iro no Koruda*), siendo su último videojuego *La Corda d'Oro – Starlight Orchestra* (2021). Ambas sagas también tienen adaptaciones animadas. *Angelique Luminarise* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/anmina/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). *La Corda d'Oro – Starlight Orchestra* [web oficial], https://starlight-orchestra.gamecity.ne.jp/index.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[401] *Ruby Party*, http://www.gamecity.ne.jp/products/rubyparty.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[402] Término que se refiere a juegos de combate donde las peleas se hacen con armas blancas y no con armas de fuego. *MobyGames: Genre Definitions*, http://www.mobygames.com/glossary/genres (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[403] Al igual que *Romance of the Three Kingdoms*, estos juegos están ambientados en el siglo III en China. Esta saga está formada por nueve juegos principales hasta el momento. *Sankoku Musō Series*, http://www.gamecity.ne.jp/ smusou/#home (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[404] Al igual que *Nobunaga's Ambition*, estos juegos están ambientados en el periodo Sengoku.

[405] ORSELLI, B., "Koei Tecmo's Musou Series Has Sold Over 22 Million in Japan", *Niche Gamer*, (3-V-2015), https://nichegamer.com/2015/05/03/koei-tecmos-musou-series-has-sold-over-22-million-in-japan/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[406] Otra de las sagas de simuladores históricos de Koei es *Dai Kōkai Jidai* (大航海時代) que, tal y como indica el título, está ambientada en la Era de los Descubrimientos en la Europa del siglo XV. Lanzaron el primer juego en 1990, estrenando la sexta y última entrega hasta el momento en 2019. *Dai Kōkai Jidai 30th Anniversary* [web oficial], http://www.gamecity.ne.jp/daikoukaijidai30th/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[407] En la actualidad, Koei se ha erigido como uno de los principales desarrolladores de videojuegos del género *musō*. Al margen de los dos títulos mencionados, también han producido el videojuego *Beruseruku Musō* (ベルセルク無双, 2018) basado en el manga clásico de Miura Kentarō, *Zeruda Musō* (ゼルダ無双, 2020) ambientado en el universo del éxito de Nintendo, la aplicación para móviles *Shin – Hokuto Musō* (真・北斗無双, 2020) con los personajes del laureado manga de Buronson y Hara Tetsuo, así como *Tōken Ranbu Musō* (刀剣乱舞無双) basado en el MMORPG para ordenador y saga transmedia de DMM Games. *Beruseruku Musō* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/berserk-musou/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). *Zeruda Musō* [web oficial], http://www.gamecity.ne.jp/zelda-yakusai/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). *Shin – Hokuto Musō* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/hokuto_m/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). *Tōken Ranbu Musō* [web oficial], https://touken-musou.com/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

Otro hito importante en la historia de la empresa fue en 2009, cuando Koei se fusionó con la también empresa de videojuegos Tecmo,[408] dando lugar a la empresa conjunta Koei Tecmo Holdings que continúa en activo hoy día. A pesar de la fusión, Koei ha conservado muchas de las políticas de la compañía original: sigue teniendo preferencia por el desarrollo de simuladores,[409] especialmente de carácter histórico, y sigue apostando por la constante renovación de las sagas representativas de la firma frente a la creación de juegos independientes al margen de las mismas, como hicieron antes de su fusión con Tecmo. El cambio más relevante se ha dado en su política de mercado, la cual estaba principalmente centrada en Asia antes de su fusión y tras su unión con Tecmo es cada vez más expansiva hacia Estados Unidos y Europa.[410]

Actualmente, la compañía ha diversificado el rango de sus productos. Si bien a Koei se le sigue relacionando principalmente con sus simuladores históricos que, como se ha podido apreciar, siguen estando en activo, también se han introducido en juegos de terror con *Fatal Frame: Maiden of Black Water* (2014),[411] de acción con *Shingeki no Kyōjin 2 – The Final Battle* (2018) inspirado en el popular manga de Isayama Hajime,[412] han continuado la producción de sus series *Atelier*[413] y *Dead or Alive*,[414] y

---

[408] テクモ株式会社と株式会社コーエーとの共同持株会社設立（株式移転）による経営統合に関するお知らせ (*Tekumo kabushiki-laisha to Kabushiki-kaisha Kōē to no kyōdō mochikabugaisha setsuritsu (kabushiki iten) ni yoru keiei sōgō ni kansuru oshirase*; Aviso sobre la fusión comercial derivada del establecimiento de una sociedad financiera conjunta (transferencia de acciones) entre la corporación Tecmo y la corporación Koei [t.a.]), http://www.koei.co.jp/ ir/news/files/2008/20081118a.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[409] Además de los simuladores románticos (juegos *otome*), Koei también ha hecho una saga de simuladores de carreras de caballos que cuenta con ocho entregas hasta el momento, *Winning Post*. El sitio web del último juego podemos encontrarlo en: *Winning Post 9*, https://www.gamecity.ne.jp/winningpost9/2021/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[410] Según declaraciones de la propia compañía, tienen planeado seguir con esta tendencia de expansión en el futuro. 株式会社コーエーテクモホールディングス・2018 年 3 月期・決算説明会 (*Kabushiki kaisha Kōē Tekumo Hōrudingusu 2018-nen Sangatsu-ki – Kessan Setsumei-kai*; Koei Tecmo Holdings S.A. – Periodo hasta marzo de 2018 – Sesión informativa del balance de cuentas [t.a.]), https://www.koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird3_20180426.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[411] El título original en japonés es *Zero – Nuregarasu no Miko* (零〜濡鴉ノ巫女〜). *Zero – Nuregarasu no Miko* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/zero/maiden/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[412] Abreviada como DOA, es una franquicia transmedia de videojuegos de peleas orientados al público masculino originalmente perteneciente a Tecmo que empezó en 1996. La página oficial del último juego puede consultarse en: *DOA6* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/doa6/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[413] Es una saga de RPGs que consisten principalmente en dirigir un laboratorio de alquimia. La primera entrega se estrenó en 1997, y es desarrollada por Gust Corporation, una de las divisiones de la empresa Koei. *Atelier Series 25th Anniversary* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/atelier25th/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[414] *Shingeki no Kyōjin 2 – The Final Battle* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/shingeki2/play.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

Team Ninja colaboró con Square Enix desarrollando el videojuego *Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin* (2021).[415] Recientemente, también ha compaginado el estreno de juegos con el desarrollo de tecnología de realidad virtual de última generación, en concreto la VR Sense, una consola que involucra los cinco sentidos y en cuya vanguardia ha estado Erikawa Keiko.[416] Además, debido a la longevidad de la compañía, a lo largo de los años han celebrado varios eventos relacionados con la fundación de la compañía; el primero fue en 2015 el 35º aniversario, seguido en 2021 por la celebración del 40º aniversario[417] aunque, debido a la pandemia de la Covid-19, el rango de actividades fue considerablemente más restringido.[418]

En cuanto al fundador, actualmente, el cargo de Shibusawa Kō es presidente de la compañía. Sin embargo, en algunas ocasiones actúa como productor general[419] y, aunque no con un cargo oficial, suele supervisar la jugabilidad y la curva de dificultad de los juegos de su empresa,[420] si bien la dirección creativa de algunas de sus sagas las

---

[415] *Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin* [web oficial], https://www.jp.square-enix.com/sopffo/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[416] La realidad virtual en los videojuegos se ha introducido en el mercado a través de gafas de realidad virtual. Sin embargo, este tipo de consolas sólo alteran la percepción de la vista y del oído del jugador. Lo que propone Keiko es una cabina donde el usuario es sometido a diferentes estímulos en función de las acciones que se estén desarrollando en el videojuego, por lo que se proporciona una experiencia más inmersiva al usuario. VR Sense, http://www.game city.ne.jp/vrsense/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[417] *シブサワ・コウ 40th* (*Shibusawa Kō 40th*; 40 años de Shibusawa Kō [t.a.]), http://www.game city.ne.jp/shibusawa-kou/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). Originalmente, la URL que hemos presentado llevaba a una website celebrando el 35º aniversario, pero en 2021 actualizaron (sobrescribieron) el contenido.

[418] Koei Tecmo Holdings ha colaborado en varias ocasiones con el gobierno para ayudar a superar la crisis de la Covid-19. Así, ya desde el inicio de la pandemia, donaron cien millones de yenes para proveer a las instituciones médicas de la ciudad de Yokohama, donde se encuentra su sede, y otros treinta millones de yenes al fondo de apoyo a las artes de la ciudad de Kioto, creado para apoyar a las instituciones culturales de la antigua capital que se estaban viendo negativamente afectadas por los continuos cierres. KANAGAWA-SHINBUN., "１億円相当の医療用物資寄贈コーエーテクモ" (*Ichi-oku-en sōtō no iryō-yō busshi kizō Kōē Tekumo*; Koei Tecmo dona el equivalente a cien millones en suministros médicos [t.a.]), *Kanaloko*, (22-V-2020), https://www.kanaloco.jp/news/social/entry-360554.html (fecha de consulta: 25-XI-2021). "「大変ありがたい」「信長の野望」のコーエーが京都市に 3000 万円寄付、芸術活動支援" (*"Taihen arigatai" Nobunaga no Yabō no Kōē ga Kyōto-shi ni 3000-man-en kifu, geijutsu katsudō shien*; "Estamos extremadamente agradecidos". Koei Tecmo de la saga *Nobunaga no Yabō* dona treinta millones de yenes a la ciudad de Kioto como apoyo a las actividades artísticas [t.a.]), *Mainichi-shinbun*, (24-IV-2020), https://mainichi.jp/articles/20200424/k00/00m/040/271000c (fecha de consulta: 25-XI-2021). Más recientemente, fueron los ponentes de un simposio que tenía como tema central la importancia de los contenidos digitales durante la pandemia y en el mundo después de ella. "AMD シンポジウム 2021 デジタルコンテンツが世界を変える!〜ボーダーレスコンテンツの作り方〜" (*AMD shinpojiumu 2021 Dejitaru contentsu ga sekai wo kaeru! Bōdāresu kontentsu no tsukurikata*; Simposio de AMD 2021 ¡Los contenidos digitales pueden cambiar el mundo! Cómo hacer contenidos sin fronteras [t.a.]), *Association of Media in Digital*, (11-XI-2021), https://amd.or.jp/seminar/info/2021_sinfo_brc.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[419] En el propio videojuego de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, por ejemplo.

[420] Respecto a la creación de uno de los últimos juegos, *Nioh* (Team Ninja, 2017), comenta que al

delega en otros departamentos.[421]

### 1.2. El origen y desarrollo de la saga *Nobunaga no Yabō*

Shibusawa Kō ha declarado en varias ocasiones ser un apasionado de la historia. Comenta que haber crecido en la ciudad de Ashikaga, rica en monumentos históricos,[422] puede que haya sido una de las razones por las que empezara a interesarse por la historia y por las novelas históricas.[423]

De toda la historia de Japón, ya desde pequeño[424] le atrajo en particular el periodo Sengoku. Recuperó este interés de la infancia siendo adulto, lo que le llevó a crear el género "simulador histórico".[425] Siempre le cautivaron los grandes generales que dominaron este periodo, preguntándose qué pensaban y cómo vivían, y de entre

---

principio resultaba frustrante jugarlo por lo complicado que era. Además, se le ve supervisando la colocación de los efectos de sonido y la planificación de la secuencia cinemática inicial del juego. NHK SWITCH インタビュー達人たち歴史メガヒット漫画キングダムの原泰久と信長の野望三国志を手がけた伝説のゲームクリエーターシブサワコウが激突 (*NHK SWITCH Intabyū Tatsujin-tachi rekishi megahitto manga Kingudamu no Hara Yasuhisa to Nobunaga no Yabō – Sankokushi wo tegaketa densetsu no gēmu kuriētā Shibusawa Kō ga gekitotsu*; NHK SWITCH Entrevista Expertos, Mega éxitos de la historia: Yasuhisa Hara del manga *Kingdom* y el creador de juegos legendario Shibusawa Kō responsable de Los Tres Reinos y *Nobunaga no Yabō* se enfrentan [t.a.]), https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg_Q (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[421] Tanto la serie de videojuegos *Dynasty Warriors* como *Samurai Warriors* han sido creadas por un departamento interno de Koei, Omega Force (ω-Force), fundado en 1996. *ω-Force 20th*, http://www.gamecity.ne.jp/omega20th/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[422] Shibusawa menciona específicamente Banna-*ji*, que ha sido designado como Tesoro Nacional por la Agencia de Asuntos Culturales de Japón. Web dedicada al Banna-*ji* en la página de la ciudad de Ashikaga, http://www.city.ashikaga.tochigi.jp/site/ashikaga-kankou/i-bannaji.html (fecha de consulta: 25-XI-2021). *文化庁・鑁阿寺経堂* (*Bunka-chō – Banna-ji kyōdō*; Agencia de Asuntos Culturales: Biblioteca de Sutras del Banna-*ji* [t.a.]), http://kunishitei.bunka.go.jp/bsys/maindetails.as (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[423] "破壊と創造を貫き、人々に喜びを" (*Hakai to sōzō wo tsuranuki, hitobito ni yorokobi wo*; Persistiendo en la creación y destrucción, por la felicidad de la gente [t.a.]), *Bunshun Books*, (15-V-2016), pp. 1-2, espec. p.1, http://books.bunshun.jp/articles/-/2460 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[424] Recuerda haber creado durante la escuela primaria un juego de cartas donde aparecían comandantes militares, como Oda Nobunaga y Tokugawa Ieyasu. Según las reglas que él mismo inventó, Nobunaga era el personaje más fuerte sólo superado por los ninjas. INABA, H. [稲葉ほたて], "信長 から 乙女 ゲーム まで …", *op. cit.*, p.3.

[425] El género "simulador histórico" nace con la salida del juego de Koei *Battle of Kawanakajima* el 26 de octubre de 1981 y se engloba dentro de la categoría más amplia de los "simuladores", como una evolución de los "simuladores de guerra". Además, en 2016, la Asociación de Aniversarios de Japón reconoció oficialmente el 26 de octubre como el "El Día de los Simuladores Históricos". *Japan Anniversary Association*, http://www.kinenbi.gr.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). 【シブサワ・コウ生出演】「歴史シミュレーションゲームの日」記念特番 (*Shibusawa Kō nama shutsuen. Rekishi shimurēshon gēmu no hi kinen tokuban;* Aparición en vivo de Shibusawa Kō – Programa especial de televisión de conmemoración del Día de los Simuladores Históricos [t.a.]), http://live.nicovideo.jp/watch/lv279566323 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

estas figuras la que le causó, y sigue causando, más fascinación fue Oda Nobunaga. La idea que tiene del personaje, que también es la que transmite en sus videojuegos, es la descrita en las novelas históricas de Shiba Ryōtarō, concretamente en *Kunitori-monogatari*, que leyó siendo joven,[426] textos literarios que serán comentados posteriormente. Fue a partir de esa lectura cuando empezó a plantearse qué hubiera pasado si Nobunaga no hubiera muerto en el Incidente de Honnō-*ji*. Esta premisa y el deseo de llevar a buen fin la ambición que Nobunaga no pudo cumplir, la unificación de todo Japón, constituyen la base de la saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō*.[427]

Shibusawa cree que Nobunaga es un general que destaca por encima de los demás del periodo Sengoku,[428] y tiene sus propias ideas sobre el personaje.[429] Desde su punto de vista, los generales y *daimyō* del periodo Sengoku no se dedicaban sólo a hacer la guerra, sino que también eran grandes administradores, siendo el administrador más sobresaliente Nobunaga. Este importante componente administrativo lo ha intentado plasmar en toda la saga *Nobunaga no Yabō*, hasta tal punto de que han llegado a calificarlos como videojuegos de "simulación económica".[430]

A pesar de que Shibusawa es un apasionado de la historia, ha aclarado que la parte relevante de sus juegos es el entretenimiento.[431] Considera que, si bien dentro de sus simuladores históricos el realismo es importante, y ha comentado que la saga *Nobunaga no Yabō* puede ser un buen punto de partida para que los jóvenes abran los ojos a lo interesante que es la historia, o que sus juegos están orientados a apasionados de la historia como él,[432] también lo es esa otra faceta del entretenimiento. Por ejemplo, el aspecto de los personajes sigue las tendencias del público con un diseño atractivo de las figuras históricas populares que concuerda con el imaginario colectivo que se tiene

---

[426] "破壊と創造" を貫き、. . . ", *op. cit.*

[427] *Ibidem.*

[428] "メガヒットゲーム『 信長の野望』創造と. . . ", *op. cit.*

[429] Comenta que, siendo que Nobunaga llegó a ver un *mapamundi* (algo que la mayor parte de sus contemporáneos no habían hecho), le llevó a tener una visión del mundo mucho más amplia y a darse cuenta de que la guerra continua que se desarrollaba en Japón era algo muy pequeño comparado con el resto del mundo. Esto, según infiere Shibusawa, tuvo que ser lo que impulsó a Nobunaga a querer unificar el país, por la felicidad de la gente. *Ibidem.*

[430] INABA, H. [稲葉ほたて], "信長から乙女ゲームまで…", *op. cit.*, p.3. Llamados en inglés *economic simulation games, business simulation games* o *tycoon games*, se refieren a un subgénero dentro de los simuladores en el que el objetivo es ganar la mayor cantidad de dinero posible aplicando estrategias de negocio existentes en el mundo real, normalmente a través del uso de recursos y la compraventa de productos. *MobyGames: Genre…*, *op. Cit.*

[431] "メガヒットゲーム『信長の野望』創造と. . . ", *op. cit.*

[432] *NHK SWITCH インタビュー達人たち歴史メガヒット. . .*, *op. cit.*

de ellos.

Fue por tanto la fascinación de Shibusawa por la figura de Oda Nobunaga y el potencial de entretenimiento que tenía un producto basado en su persona lo que le llevó a desarrollar la de la saga de videojuegos *Nobunaga no Yabō*, a la que pertenece *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, que comentaremos brevemente a continuación.[433] Hay que destacar que la saga no se concibió con un número cerrado de entregas: aunque una de las razones por las que se siguen lanzando juegos de *Nobunaga no Yabō* es el éxito de los sucesivos títulos, también influyen en gran medida las opiniones de los desarrolladores de Koei, quienes quieren seguir reinventando la saga adaptándola a las nuevas consolas,[434] así como las peticiones de los jugadores, a los que Shibusawa siempre ha conferido un gran peso en su proceso creativo.[435]

La saga *Nobunaga no Yabō* empezó en los años ochenta del siglo pasado con el título *Nobunaga no Yabō* (信長の野望, 1983),[436] videojuego que ya sentó las bases que luego seguirían todos los demás juegos de la serie. Es un juego de estrategia en el que el jugador tiene como objetivo manejar a un *daimyō* y unificar Japón a través de batallas y de la buena administración de sus territorios. Al ser de inicios de los años ochenta, por limitaciones de memoria propias de los ordenadores de la época, el juego tenía ciertas restricciones: el mapa sólo recogía desde el área de Kinki[437] hasta la región de Chūbu,[438] abarcando diecisiete estados, y sólo se podía manejar a Oda Nobunaga o a Takeda Shingen (líder del clan Takeda).

En el segundo juego de la saga, *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban* (信長の野望・

---

[433] Hay otros juegos relacionados con la saga pero se tratan de versiones alternativas que se sitúan al margen de la serie principal de videojuegos que aquí se tratará. Es el caso de *Nobunyaga no Yabō* en el que todos los personajes históricos son gatos (*Nobunyaga no Yabō* [web oficial], http://www.gamecity.ne.jp/nobunyaga/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). *Pokemon + Nobunaga no Yabō* (*Pokemon + Nobunaga no Yabō* [web oficial], http://www.pokemon.co.jp/ex/ranse/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). *AKB48 no Yabō* en colaboración con el famoso grupo de *idols* del mismo nombre (*AKB48 no Yabō* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/akb48/ (fecha de consulta: 25-XI-2021) o con toques de ciencia ficción, como *Nobunaga no Yabō 201X*, ambientado en el espacio exterior (*Nobunaga no Yabō 201X* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/201x/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). Por otra parte, en 2022 han estrenado *Nobunaga no Yabō – Hadō* (信長の野望・覇道) que, aunque es de ambientación histórica, es un MMO para móviles. *Nobunaga no Yabō – Hadō* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/nobunaga_hadou/ (fecha de consulta: 5-III-2022).

[434] MATSUKI, K. [松木和成], "家業再興への想いからマイコンとの出会い. . . ", *op. cit.*, p.2.

[435] KAZUHISA, "シブサワ・コ ウ, 「川中島の合戦」から. . . ", *op. cit.*

[436] En los anexos de esta Tesis se incluyen todas las fichas técnicas de los videojuegos de la serie.

[437] Abarca las actuales prefecturas de Osaka, Hyōgo, Kioto, Shiga, Mie, Wakayama y Nara. KODANSHA INTERNATIONAL, *The Kodansha Bilingual Encyclopedia of Japan*, Kodansha, 1998, p. 68.

[438] Abarca las actuales prefecturas de Niigata, Toyama, Ishikawa, Fukui, Yamanashi, Nagano, Gifu Shizuoka y Aichi. *Ibidem*, p. 66.

全国版, 1986), se mantuvo el mismo sistema de juego pero con algunas mejoras, como la ampliación del mapa con las áreas de Kyūshū y de Hokkaidō, llegando a haber cincuenta estados. Además, se incluyeron nuevas mecánicas de juego, como la posibilidad de utilizar caballería y pelotones con cañones, y se reforzó la importancia de aspectos relativos al manejo de la administración interna del territorio, las batallas y la diplomacia. Fue el primer juego, además, en el que apareció un evento histórico, el Incidente de Honnō-*ji*, del que luego hablaremos. Este sistema de eventos históricos se iría ampliando en entregas posteriores. En cuanto a aspectos técnicos, las mejoras en los ordenadores permitieron añadir los primeros gráficos[439] y música de fondo.

En la tercera entrega, *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den* (信長の野望・戦国群雄伝, 1988), se redujo el tamaño del mapa, que ahora abarcaba desde el área de Chūbu hasta el área de Chūgoku,[440] incluyendo la isla de Shikoku, con un total de treinta y ocho estados. Aprovechando esta reducción del mapa, que por tanto dejaba más memoria libre en el ordenador, se aumentó el número de comandos que controlaban la administración interna del territorio. En esta entrega apareció otro elemento que sería clave en posteriores entregas: es la primera vez en la saga en la que se le da la posibilidad al jugador de alterar el curso de la historia.

En la cuarta entrega, *Nobunaga no Yabō: Bushō Fūun Roku* (信長の野望・武将風雲録, 1990), la mayor novedad fue incluir la posibilidad de utilizar las ceremonias de té como medio diplomático de negociación con otras facciones, además de la posibilidad de realizar batallas navales. El mapa de Japón pasó a tener cuarenta y ocho estados, y se mantendría estable en entregas posteriores.

En el quinto juego, *Nobunaga no Yabō: Haō Den* (信長の野望・覇王伝, 1992), hubo un cambio en la jugabilidad[441] que también se mantendría en entregas posteriores:

---

[439] Término que se refiere a la representación por ordenador de los elementos visuales del videojuego, principalmente los escenarios y los personajes. El modelado de ambos puede ser plano o en dos dimensiones (2D) o con volumen o en tres dimensiones (3D). Dentro de los gráficos se incluyen aspectos como el texturizado de los elementos o el diseño de las escenas cinemáticas. GONZÁLEZ SÁNCHEZ, J. L., *Jugabilidad: Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos*, Tesis, Dpto. de Lenguajes y Sistemas Informáticos, Universidad de Granada, Granada, 2010, p. 85, http://digibug.ugr.es/handle/10481/5671 (fecha de consulta: 10-V-2018).

[440] Abarca las actuales prefecturas de Hiroshima, Okayama, Shimane, Tottori y Yamaguchi. KODANSHA INTERNATIONAL, *The Kodansha Bilingual...*, *op. cit.*, p. 74.

[441] "La jugabilidad es un término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego. Se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos". GONZÁLEZ SÁNCHEZ, J. L.,

la unidad más pequeña que se podía conquistar pasó de ser el estado a ser el castillo. Además, fue la primera vez que se utilizó el sistema del "power up kit"[442] para añadir contenidos adicionales al videojuego.

En la sexta entrega, *Nobunaga no Yabō: Tenshō Ki* (信長の野望・天翔記, 1994), se fortaleció el control del castillo individual y se añadió la posibilidad de luchar en varios frentes a la vez, lo que aumentaba la complejidad de las batallas. El número de generales, que había ido ascendiendo progresivamente desde la primera entrega, superó aquí el millar.

En la séptima entrega, *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku* (信長の野望・将星録, 1997), fue la primera vez que se utilizó el sistema *sandbox*,[443] según el cual todas las batallas y la administración ocurren en el mismo mapa. Además, fue en este juego donde el género pasó de ser simplemente de estrategia a ser estrategia en tiempo real. Por lo que, aunque se disminuyó el número de generales a unos setecientos, se cuidaron más los parámetros[444] asociados a cada uno, confiriéndoles individualidad.

La octava entrega, *Nobunaga no Yabō: Reppū Den* (信長 の 野望・烈風伝, 1999), presentó pocas novedades respecto a sus predecesoras, a excepción del "sistema de prestigio",[445] que permitía la fluctuación de la lealtad de los vasallos en función de los parámetros del *daimyō*, lo que llevó a una representación más realista del entramado de estratagemas presente en el periodo Sengoku. Esta novedad se mantendría en entregas posteriores.

---

*Jugabilidad: Caracterización de la Experiencia del Jugador..., op. cit.*, pp.143-211.

[442] Abreviados como PK, el término se refiere a una versión extendida del videojuego orignal que suele venderse un tiempo después, incluso años más tarde, a la primera versión del juego comercializada. Es un tipo de sistema utilizado especialmente en los videojuegos del género simulador. La versión *Nobunaga no Yabō: Sōzō PK* salió en Japón un año después del estreno de la versión original, en diciembre de 2014. *信長の野望・創造 with パワーアップキット* (*Nobunaga no Yabō: Sōzō with pawā appu kitto*; Nobunaga no Yabō: Sōzō con *power-up kit* [t.a.]), http://www.gamecity.ne.jp/souzou/wpk/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

[443] "(…) a malleable environment with lots of toys which players can then use to make whatever they want to out of the environment–as much as the game allows (…)". KOSTER, R., "A Sandbox to Play in", https://www.raphkoster.com/games/insubstantial-pageants/a-sandbox-to-play-in/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para saber más sobre el término: TAYLOR, N. L., "Labyrinths, Mazes, Sandboxes, and the Garden as Game Space Metaphors", en Oosterhuis, K. (ed), *Game Set And Match II. On Computer Games, Advanced Geometries, and Digital Technologies*, Rotterdam, Episode Publishers, 2006, pp. 98-106.

[444] En un videojuego, se entiende como parámetro la definición de las características concretas asociadas a los personajes o escenarios expresadas mediante un valor numérico.

[445] Según este sistema, a los *daimyō* se les añadía un parámetro numérico que representaba su "prestigio" frente a sus vasallos. Su valor afectaba a la formación de alianzas con otros territorios, a la contratación de nuevos generales y a la lealtad de sus subordinados.

En la novena entrega, *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* (信長の野望・嵐世記, 2001), se añadieron nuevos grupos que podían participar en las batallas además de las tropas de los *daimyō*: la corte imperial, los templos, marineros, las ciudades autogobernadas, los ninjas, los civiles… Esto llevó a una mayor importancia de la diplomacia dentro de las mecánicas del juego.

La décima entrega, *Nobunaga no Yabō: Sōten Roku* (信長の野望・蒼天録, 2002), fue la primera en la que se incluyó la posibilidad de manejar generales de menor rango, siendo además la que más personajes presentaba hasta el momento, más de mil quinientos.

La undécima entrega, *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (信長の野望・天下創世, 2003), se lanzó como parte del vigésimo aniversario de la serie, y fue la primera en ser distribuida en EE. UU. (febrero de 2008), donde fue traducida como *Nobunaga's Ambition: Rise to Power*.[446] Fue el primer juego donde las pantallas de administración interna y los campos de batalla se modelaron en 3D. Será a partir de este momento cuando se irán añadiendo cada vez más eventos que nos permitirán tomar decisiones en las encrucijadas de la historia.

La duodécima entrega, *Nobunaga no Yabō: Kakushin* (信長 の 野望・革新, 2005), añadió el "sistema de innovación tecnológica",[447] lo que permitía un desarrollo más rápido de la acción en tiempo real.

En cuanto a la decimotercera entrega, *Nobunaga no Yabō: Tendō* (信長の野望・天道, 2009), añadió la posibilidad de disfrutar de distintos modos de juego. Por otra parte, a la vez que salió a la venta, hubo varias colaboraciones relacionadas con los personajes y los vídeos, como un programa de radio o contenido descargable.

Tras el estreno de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, se estrenaría *Nobunaga no Yabō: Taishi* (信長の野望・大志, 2017),[448] en el que uno de los elementos que más se ha actualizado respecto a sus predecesores es la IA (inteligencia

---

[446] *Nobunaga's Ambition: Rise to Power* [web oficial], http://www.koeitecmoamerica.com/risetopower/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[447] Se refiere al sistema mediante el cual los generales pueden desarrollar ocho tipo de técnicas diferentes: soldado de a pie (足軽), jinete (騎馬), arco (弓), mosquete (鉄砲), armas (兵器), ejército del agua (水軍), construcción de castillos (築城) y gobierno interno (内政). IWAO, G. [岩尾ゴワス], "信長の野望・革新" (*Nobunaga no Yabō: Kakushin*), *4Gamer*, (21-VI-2015), https://www.4gamer.net/review/nobunagakakusin/nobunagakakusin.shtml (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[448] *Nobunaga no Yabō – Taishi* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/taishi/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

artificial),[449] llegando a dotar a los generales de su propia personalidad no sólo apoyándose en las escenas cinemáticas y de los eventos históricos, como sucedía hasta el momento, sino también en su comportamiento durante la partida.[450] Gracias a la adición de diversos sistemas de apoyo al jugador, además, es considerado una de las mejores entregas con las que acercarse a esta franquicia.[451]

El último juego estrenado hasta la fecha es *Nobunaga no Yabō: Shinsei* (信長の野望・新生),[452] cuyo lanzamiento se retrasó de 2021 a 2022,[453] y promete una representación aún más realista del periodo Sengoku que sus predecesores,[454] a lo que contribuirá la mejora sustancial de los gráficos.[455]

---

[449] Conjunto de técnicas utilizadas en computadoras y videojuegos para producir la ilusión de inteligencia en el comportamiento de los personajes que no maneja el jugador.

[450] "『信長の野望・大志』のキーマン 2 人に、合戦、商圏、農業などの詳細に踏み込んだインタビューを掲載！" (*Nobunaga no Yabō – Taishi no kīman futari ni, kassen, shōken, nōgyō nado no shōsai ni fumikonda intabyū wo teisai!*; ¡Publicamos una entrevista en la que profundizamos en los detalles de los sistemas de agricultura, la esfera comercial y las batallas con los dos responsables principales de *Nobunaga no Yabō – Taishi*! [t.a.]), *Dengeki PlayStation*, (27-IX-2017), https://dengekionline.com/elem/ 000/001/ 600/1600471/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[451] BOHN, J., "Review: *Nobunaga's Ambition: Taishi*", *Hardcore Gamer*, (5-VI-2018), https://hardcoregamer.com/ reviews/review-nobunagas-ambition-taishi/301185/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). GC STAFF, "*Nobunaga's Ambition: Taishi* Review – A Singular Ambition", *Game Critics*, (22-VIII-2018), https://gamecritics.com/gc-staff/nobunagas-ambition-taishi-review/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[452] *Nobunaga no Yabō – Shinsei* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/shinsei/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[453] HODGKINS, C., "*Nobunaga no Yabō: Shinsei* Game Delayed to Early 2022 ", *Anime News Network*, (2-X-2021), https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-10-02/nobunaga-no-yabo-shinsei-game-delayed-to-early-2022/.178077 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[454] GYARUSON, Y. [ギャルソン屋城], "『信長の野望・新生』小笠原 P インタビュー。戦国時代の"最新のリアル"をゲームで味わえる！ 配下武将も AI で動きプレイヤーをサポートする新システムにも注目【TGS2021】" ("*Nobunaga no Yabō – Shinsei Ogasawara P intabyū. Sengoku jidai no "saishin no riaru" wo gēmu de ajiwaeru! Haikabushō mo AI de hataraki pureiyā wo sapōto suru shin-shisutemu ni mo chūmoku*"; Entrevista con Ogasawara P sobre Nobunaga no Yabō – Shinsei. ¡En este juego podemos probar un periodo Sengoku "actualizadamente realista"! Especial atención al nuevo sistema que apoya al jugador gracias a la IA de los generales a tu servicio [t.a.]), *Famitsū*, (2-X-2021), https://www.famitsu.com/news/202110/02235955.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[455] "「信長の野望・新生」戦国時代を彩る3D一枚マップが公開！よりリアルに深く没入できる今までにない新たな戦国体験 " (*Nobunaga no Yabō – Shinsei Sengoku jidai ni irodoru 3D ichimai mappu ga kōkai! Yori riaru ni fukaku botsunyū dekiru ima made ni nai arata na Sengoku taiken*; ¡Revelados varios de los mapas 3D que ilustran el periodo Sengoku de *Nobunaga no Yabō – Shinsei*! Una nueva experiencia para poder sumergirse profundamente de manera aún más realista en el periodo Sengoku [t.a.]), *Gamer*, (1-XII-2021), https://www.gamer.ne.jp/news/202112010055/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

## 2. Autoría y características de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*,[456] salió al mercado en 2013. El 14 de mayo de 2013 se organizó una rueda de prensa[457] con los principales responsables del juego, su productor general y supervisor creativo Shibusawa Kō, así como su productor Ogasawara Ken'ichi,[458] programador y director de videojuegos que se unió a Koei en 1993, para dar a conocer las claves antes de su estreno en diciembre de ese mismo año. Esta entrega de *Nobunaga no Yabō* se desarrolló con el fin de que su lanzamiento fuera uno de los eventos principales del trigésimo aniversario de la serie, como regalo a los fans que habían sido fieles a la saga durante ese tiempo. Su título en japonés, *Nobunaga no Yabō: Sōzō*, está basado en el lema que Shibusawa atribuye a Nobunaga en varias entrevistas de "crear y destruir",[459] refiriéndose a la habilidad del general nipón de destruir la antigua era para crear una nueva.

Según palabras del productor, el concepto alrededor del que se formó el nuevo juego fue, precisamente, el de "creación de una nueva era", donde se pretende que a través de la simulación histórica el jugador sea este "creador", de la misma manera que Nobunaga aspiró a unificar Japón mediante una revolución en el gobierno, la economía, la cultura e incluso la forma de hacer la guerra. Este concepto central se ha desarrollado en el videojuego a través de tres puntos: realismo (en la ambientación), dinamismo (en el sistema de batallas) y dramatismo (en los personajes y en los eventos históricos).

El 12 de noviembre del mismo año se organizó otra rueda de prensa[460] para

---

[456] La ficha técnica completa se encuentra en el anexo de esta misma Tesis.

[457] コーエーテクモ Channel『信長の野望・創造』発表会映像 2013/5/14 (*Kōē Tekumo Channel Nobunaga no Yabō – Sōzō happyō-kai eizō 2013/5/14*; Canal de Koei Tecmo –Vídeo de estreno de *Nobunaga no Yabō: Sōzō* 2013/5/14 [t.a.]), https://www.youtube.com/watch?v=GnqkebOCC_4 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[458] Actualmente es el director ejecutivo de la marca Omega Force en la división de entretenimiento de la compañía. Fue gerente general de la División Adjunta de la División de Software y director de su tercera división de software. *Wiki KoeiTecmo*, https://koei.fandom.com/wiki/Kenichi_Ogasawara (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[459] *Ibidem*. "破壊と創造を貫き. . . ", *op. cit.*

[460] CHITSUJŌ, T., "「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に。山本寛斎さん，平原綾香さん，東国原英夫さんがゲストとして登壇したイベントの模様をレポート" (*Nobunaga no Yabō – Sōzō no kansei-happyō-kai ga kaisai ni. Yamamoto Kansai-san, Hirahara Ayaka-san, Higashikokubara Hideo-san ga gesuto toshite tōdan shita ivento no moyō wo repōto*; Celebrada la presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō*. Reportaje sobre lo dicho durante el evento por los presentadores invitados Yamamoto Kansai, Hirahara Ayaka y Higashikokubara Hideo" [t.a.]), *4gamer*, (12-XI-2013),

informar de las características del producto acabado que se estrenaría poco después. A los principales responsables del videojuego, Shibusawa Kō y Ogasawara Ken'ichi, se les unieron tres invitados. El primero fue Yamamoto Kansai (1944-2020),[461] famoso modisto japonés encargado de diseñar uno de los trajes especiales del personaje de Nobunaga. Nacido en 1944, se le considera uno de los padres de la moda japonesa actual. Abrió su primera boutique en Tokio en 1968, a partir de la cual alcanzó fama mundial, exponiendo sus colecciones en Estados Unidos y en Europa. Inspirado por la colorista moda del periodo Azuchi-Momoyama, sus exuberantes productos contrastan con la simplicidad normalmente asociada a la moda japonesa. La segunda fue Hirahara Ayaka (1984),[462] cantante del tema principal del juego que nació en Tokio, en una familia de músicos (tanto su padre como su abuelo se dedicaban al jazz), debutó en el 2003 con el *single* "Jupiter" y actualmente está asociada a la discográfica Dreamusic. El tercero fue el político y comediante Higashikokubara Hideo.[463] Hideo no cumplió ningún papel en el desarrollo del videojuego, pero fue invitado por Shibusawa porque es admirador de su carrera política, considerando que encarna el espíritu de "creación" y de "innovación" que son dos de los ejes principales de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. Además, Hideo es fan de la saga *Nobunaga no Yabō* desde su segunda entrega, *Zenkoku Ban.*[464]

La parte central del evento fue la presentación de Ogasawara, donde volvió a incidir en los aspectos de realismo, dinamismo y dramatismo que en estas fechas ya habían sido concretados. Además, insistió en que el juego no sólo podrían disfrutarlo los seguidores de la saga, sino también cualquiera que jugara por primera vez.[465] Destacaron la importancia del realismo, reflejado especialmente en las posibilidades que brinda el videojuego para que los personajes puedan efectuar actividades relativas a la

---

http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[461] *Philadelphia Museum of art, Hello! Fashion: Kansai Yamamoto, 1971–1973*, http://www.philamuseum.org/exhibitions/318.html (fecha de consulta: 26-I-2018). Para saber más sobre este modisto, véase: *Kansai Yamamoto Inc.*, https://www.kansai-inc.co.jp/ (fecha de consulta: 26-I-2018).

[462] *Jpop Asia: Ayaka Hirahara*, http://www.jpopasia.com/ ayakahirahara/ (fecha de consulta: 26-I-2018).

[463] *東国原プロフィール* (*Higashikokubara purofairu*; Perfil de Higashikokubara [t.a.]), https://ameblo.jp/higashi-profile/ (fecha de consulta: 21-VII-2018).

[464] CHITSUJŌ, T., "「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に. . . ", *op. cit.*

[465] FUNATSU, M. [船津稔], "PS3/WIN「信長の野望・創造」完成発表会。30 周年記念作品が遂に完成！" (*PS3/WIN Nobunaga no Yabō – Sōzō kansei-happyō-kai; 20 shūnen kinen sakuhin ga tsui ni kansei!*; PS3/WINDOWS Presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō*. ¡La obra para el trigésimo aniversario de la saga por fin está completa! [t.a.]), *GameWatch*, (12-XI-2013), https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/623270.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

administración y a la diplomacia. Se mejoraron los gráficos del mapa 3D, donde se van actualizando en tiempo real los cambios introducidos por el jugador, como la construcción de edificios, carreteras o castillos. Ogasawara también destacó la IA, a la que el jugador puede confiar ciertas decisiones de gobierno. Además, la IA que maneja a los *daimyō* está programada de tal manera que no actúen todos de manera uniforme, sino que otorga personalidades distintivas a los personajes. La parte de dinamismo brilla en las batallas, en las que pueden intervenir más de dos bandos y, no sólo se puede planificar la estrategia de la batalla sino también participar activamente en ella, aprovechando las características propias de cada general. Por último, el dramatismo se alcanza con el "sistema de misiones libres", nombre con el que se refieren a aquellas misiones que no es imprescindible completar para alcanzar el final del juego, pero sirven para desbloquear contenidos, en este caso los eventos históricos, de los que hay más de trescientos. También se informó a los asistentes de contenidos adicionales relacionados con el estreno del juego,[466] como contenido descargable gratuito, la colaboración con la película *Kiyosu Kaigi* (Mitani Kōki, 2013)[467] o la colaboración con diversos eventos de carácter popular vinculados con el tema y protagonistas del videojuego.[468]

Tal y como queda reflejado en los créditos del juego, *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*[469] es el resultado del esfuerzo colectivo de un gran número de expertos en diferentes ámbitos. Algunos de los responsables principales ya participaron en anteriores entregas: además de Shibusawa Kō, que suele ser el productor general, el director del juego Koyama Hiroyuki[470] también fue director de *Nobunaga no Yabō: Tendō* (2009) y la directora de sonido Yoshida Mari[471] compositora, arreglista y cantante de música japonesa, ya participó en el mismo puesto en *Nobunaga no Yabō:*

---

[466] タイアップ企画 (*Taiappu kikaku*; Planificación de colaboraciones [t.a.]), http://www.gamecity.ne.jp/nobunaga30th/tieup.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[467] *IMDB - Kiyosu Kaigi* (2013), https://www.imdb.com/title/tt2245884/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[468] En el Festival de Nobunaga (信長まつり; *Nobunaga matsuri*) celebrado en Gifu, por ejemplo. *第 61 回「ぎふ信長まつり」* (*Dai-61-kai Gifu Nobunaga matsuri*; Edición 61º del Festival de Nobunaga [t.a.]), http://www.city.gifu.lg.jp/3571.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[469] Se puede ver un desglose en la ficha técnica correspondiente a este videojuego en los anexos de esta Tesis.

[470] *Mobygames*, "Hiroyuki Koyama", https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId22981/ (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[471] *KoeiTecmo Wiki*, "Mari Yoshida" https://koei.fandom.com/wiki/Mari_Yoshida (fecha de consulta: 21-VIII-2020). Su dciscografia puede consultarse en *VGMdb*, https://vgmdb.net/artist/5267 (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

*Kakushin* (2005) y *Nobunaga no Yabō: Tendō* (2009). Subrayar la presencia de Ogasawa Ken'ichi como productor ya que, aunque es empleado de Koei, como se ha dicho, desde 1993, suele estar asociado al departamento Omega Force y es la primera vez que participa en una entrega de esta saga. Por otra parte, es interesante la ausencia de Yamashita Kōsuke (1974)[472] como encargado de la música de fondo, ya que solía ser un colaborador habitual en los juegos de *Nobunaga no Yabō*.[473] Fue sustituido por Ōtsuka Masako,[474] del Departamento de Música de Fondo de Koei, compositora e intérprete de música japonesa. No se sabe mucho sobre ella públicamente, pero muchas de sus composiciones tienden a utilizar instrumentos de cuerda tradicionales. Ha compuesto música para Koei desde 2007 aunque este es el primer juego de *Nobunaga no Yabō* del que se le encargó la banda sonora. El programador principal fue Kanari Naoki que trabajó también en el videojuego *Kessen*. Los gráficos estuvieron al cargo de Fujita Kensaku,[475] artista afiliado a Koei que principalmente se encarga de los activos visuales para los juegos de la compañía. Los directores de CG (*Computer Graphics*) fueron Moriguchi Hiroshi,[476] miembro de la división de gráficos y la junta ejecutiva de Koei, y uno de los gerentes de proyecto para sus juegos, y Matsunami Mikio,[477] artista CG afiliado a Koei y gerente de proyectos que supervisa principalmente la producción de gráficos por computador. El diseñador del producto fue Kimata Hiroshi,[478] diseñador de videojuegos que trabajó para Bandai Namco Entertainment America y Omega Force y para varios juegos de Koei.

Los diseñadores de las escenas cinemáticas fueron Kiryū Tomomi,[479] Yamada Kōji,[480] el veterano Saitō Yasunobu[481] e Ikezawa Jōji, [482] todos ellos artistas de CG y

---

[472] *Enciclopledia Anime Net Networks* https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=32506 (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[473] Específicamente, participó en *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku* (1997), *Reppū Den* (1999), *Ransei Ki* (2000), *Sōten Roku* (2002), *Tenka Sōsei*(2004), *Kakushin* (2005) y *Tendō* (2009).

[474] *VGMDB - Masako Otsuka*, https://vgmdb.net/artist/13030 (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[475] *KoeiTecmo Wiki*, "Kensaku Fujita", https://koei.fandom.com/wiki/Kensaku_Fujita (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[476] *KoeiTecmo Wiki*, "Hiroshi Moriguchi", https://koei.fandom.com/wiki/Hiroshi_Moriguchi (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[477] *KoeiTecmo Wiki*, "Mikio Matsunami", https://koei.fandom.com/wiki/Mikio_Matsunami (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[478] *RAWG*, https://rawg.io/creators/hiroshi-kimata (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[479] *KoeiTecmo Wiki*, "Tomomi Kiryu", https://koei.fandom.com/wiki/Tomomi_Kiryu (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[480] *KoeiTecmo Wiki*, "Koji Yamada", https://koei.fandom.com/wiki/Koji_Yamada (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[481] *KoeiTecmo Wiki*, "Yasunobu Saito", https://koei.fandom.com/wiki/Yasunobu_Saito (fecha de

expertos en diseño de películas y trabajos cinemáticos, afiliados a Koei, así como Aizawa Katsumi,[483] diseñador gráfico que ha sido parte de la unidad de CG de la empresa desde 1999. Otros profesionales que trabajaron en la elaboración del videojuego serán mencionados posteriormente.

### 2.1. Sistema de juego

Empezaremos comentando de manera suscinta el sistema de juego o, lo que es lo mismo, cómo se juega a este videojuego.[484]

Tras la escena cinemática de presentación,[485] se llega al menú inicial. Antes de empezar nueva partida, sin embargo, se da la opción de "crear" nuevos oficiales, es decir, diseñar de cero nuevos personajes que podrán aparecer posteriormente durante el juego,[486] o de editar las características de los oficiales históricos,[487] es decir, aquellos ya creados por los diseñadores del juego.[488] Una vez se empieza nueva partida, lo primero que se tiene que hacer es elegir un escenario,[489] o lo que es lo mismo, el año a partir del cual vas a iniciar tu conquista de Japón.

Se pueden elegir tanto escenarios históricos (basados en una situación histórica real)[490] como ficticios (partiendo de unas condiciones iniciales inventadas por los

---

consulta: 21-VIII-2020).

[482] *KoeiTecmo Wiki*, "George Ikezawa", https://koei.fandom.com/wiki/George_Ikezawa (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[483] *KoeiTecmo Wiki*, "Katsumi Aizawa", https://koei.fandom.com/wiki/Katsumi_Aizawa (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

[484] Para más detalles, consultar el manual oficial del videojuego disponible en: *Koei Tecmo America – Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, http://www.koeitecmoamerica.com/manual/sphereofinfluence/en/mnl000.html (fecha de consulta: 21-VIII-2018).

[485] *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence Opening Cutscene*, https://www.youtube.com/watch?v=Tizg90zPonE (fecha de consulta: 21-VIII-2018).

[486] A la hora de crear un nuevo personaje se puede elegir: el retrato asociado al personaje (de entre una lista de retratos prestablecidos), el nombre, el sexo, qué tipo de voz tiene, quién es su padre, su personalidad (indicando sus ideales, nivel de lealtad…), habilidades (en combate, política…) y rasgos característicos (es ágil, buen logista, taimado…), su táctica preferida, durante qué años vivió, así como su posición dentro del ejército (*rōnin* o vasallo) de un determinado clan dentro de un escenario concreto.

[487] En este caso, y a diferencia del anterior, hay algunos campos que no son editables, como las cuestiones biográficas (padre, años de vida, posición…) o físicas (sexo, voz).

[488] En apartados posteriores se incluyen las biografías de los personajes principales.

[489] Pueden descargarse escenarios adicionales a los proporcionados por el juego por defecto. La lista puede encontrarse en: *ダウンロードコンテンツ : NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence* (*Daunrōdo kontentsu: NOBUNAGA'S AMBITION*: Sphere of Influence; Contenido descargable: NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence [t.a.]), https://store.steampowered.com/dlc/392470/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[490] Los escenarios históricos son: "1534 JUN. Birth of Nobunaga" que se inicia con el nacimiento de Oda

desarrolladores).[491] Una vez hecha la elección, el jugador tendrá que escoger el clan con el que quiere conquistar Japón.[492] Empezar con un clan u otro determina de forma significativa el comienzo de la partida, ya que cada clan tiene asociado un número de territorios, que varía en función del clan y del momento histórico. También se elige el nivel de dificultad de la partida y se detallan algunas propiedades concretas del escenario.[493] Tras seleccionar estas características generales, comienza el juego. Hay que subrayar que, como es común en los videojuegos de estrategia, el jugador no maneja a ningún personaje concreto,[494] sino que asume el papel del *daimyō* y maneja al clan en su conjunto.

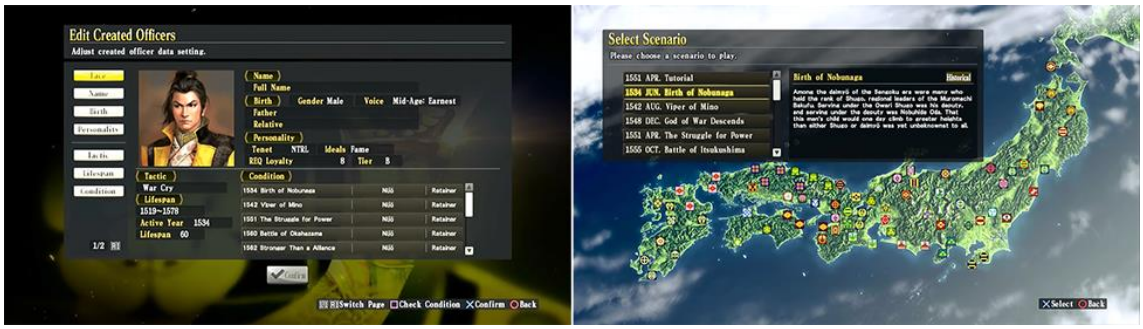



Figura 37. Menú para la creación de personajes (izda.) y selección de escenarios (dcha.) [capturas de pantalla].

---

Nobunaga; "1542 AUG. Viper of Mino" que se inicia con Saitō Dōsan tomando el control de la provincia de Mino; "1551 APR. The Struggle for Power" que empieza con la muerte de Oda Nobuhide y los conflictos en Owari tras la subida al poder de Nobunaga; "1560 APR. Battle of Okehazama" que comienza con el intento de invasión de Yoshimoto Imagawa; "1570 JUN. Nobunaga Besieged" que arranca con la formación de la coalición anti-Nobunaga; "1582 JUL. The Kiyosu Conference" que principia con la Conferencia de Kiyosu; "1586 NOV. Kyūshū Conquest" que aparece tras la conquista de Shikoku por Hideyoshi; "1600 JUN. Battle of Sekigahara" que empiea tras la muerte de Hideyoshi. Los responsables de los escenarios del videojuego fueron Namba Yumi, miembro de la división de CG de Koei que se encarga del diseño de escenarios y el arte de fondo para los títulos de le empresa (*KoeiTecmo Wiki*, "Namba Yumi", https://koei.fandom.com/wiki/Yumi_Namba -fecha de consulta: 5-VI-2020-) y Sano Takahiro, escenógrafo CG, afiliado a la división de gráficos de Koei (*KoeiTecmo Wiki*, "Sano Takahiro", https://koei.fandom.com/wiki/Takahiro_Sano -fecha de consulta: 5-VI-2020-).

[491] El único escenario ficticio disponible desde el inicio de la partida es "1615 AUG. Thirty Ambitions".

[492] Empezar con un clan u otro determina de forma significativa el comienzo de la partida, ya que cada clan tiene asociado un número de territorios, que varía en función del clan y del momento histórico. Por ejemplo, si se empieza con el Clan Oda en 1534, el único territorio bajo dominio del jugador será la provincia de Owari, como ocurría históricamente. Por tanto, las condiciones iniciales de cada partida varían en función de qué escenario y qué clan se escoja.

[493] Algunas de las opciones editables son: permitir que aparezcan los oficiales diseñados por el jugador o sólo los históricos, permitir que aparezcan oficiales mujeres o no, o permitir que los generales mueran en las batallas o no.

[494] Los personajes pueden pertenecer a las siguientes categorías (ordenadas de menor a mayor importancia): *rōnin* (samurái que no está asociado a ningún clan), *retainer*/ *officer* o *daimyō*. Hay que concretar que, cuando el jugador crea un personaje propio, sólo puede identificarlo como *rōnin* o *retainer*, nunca como *daimyō*.

El objetivo final del juego, y lo que llevará a su completitud, es la pacificación de Japón. Puede conseguirse de tres maneras: la primera opción es logrando que el emperador nombre *shōgun* al *daimyō* del clan que manejas,[495] lo que te permitirá ejecutar la orden "War Ban"[496] y pacificar Japón incluso si no has conquistado todos los territorios; la segunda opción es hacerte vasallo de un clan cuyo *daimyō* consiga hacerse *shōgun*, y que dicho shōgun ejecute la orden "War Ban"; la tercera opción es conquistar todo Japón por la fuerza de las armas.

El juego también puede acabar de manera abrupta antes de completarlo. Esto ocurrirá en caso de que el jugador pierda el control de todos sus dominios, el *daimyō* de tu clan muera sin descendientes o el juego llegue al año 1600.

Se le da una extraordinaria libertad al jugador para conseguir completar el vidoejuego. Aunque durante la partida el juego le irá sugiriendo misiones que le orientan sobre cuál debería ser su siguiente acción a tomar,[497] estas misiones no son obligatorias, y el jugador puede optar por ignorarlas para intentar lograr la conquista por otros medios. En general, la partida evoluciona por dos motivos principales: las propias acciones del jugador y las acciones de los *daimyō* controlados por la IA, los cuales podrán atacar los territorios del jugador en cualquier momento.

A grandes rasgos, el juego se divide en dos tipos de turnos básicos que se ejecutarán uno tras otro sucesivamente a lo largo de toda la partida: el turno de Concilio y el Activo.[498] Este sistema de juego dividido en turnos es una novedad introducida en esta entrega, con el objetivo de simplificar la jugabilidad respecto a anteriores entregas y hacer el juego más accesible a nuevos aficionados a la saga.

Al principio de la fase de Concilio los generales del clan proporcionan diversos informes del estado de las tierras dominadas,[499] y será de acuerdo con esta información

---

[495] Las condiciones dentro del juego para convertirte en *shōgun* son: haber conquistado Kioto (lo que se consigue conquistando el Castillo de Nijō) y tener bajo tu control un mínimo de treinta castillos.

[496] La descripción de esta política tal y como aparece en el propio juego es la siguiente: "War Ban – Declare to all Daimyō throughout the land, as part of the Imperial peace, all personal conflicts are forbidden. Enacting this policy and ending the council Will bring an end to the era of the warring states".

[497] Hay que destacar el constante apoyo que proporciona el juego. Además de las instrucciones, que están siempre disponibles en el menú de pausa, durante toda la partida aparecen mensajes de los vasallos del clan con el que se está jugando, recomendando las mejores acciones administrativas, informando de las posibilidades de ganar o perder una batalla antes de embarcarte en la conquista de un territorio…

[498] Una pareja de turno Concilio + Activo equivale a un mes dentro del tiempo de juego. Cuando hayan pasado doce meses, lo que equivale a doce Concilios seguidos de sus correspondiente doce turnos Activo, el juego considerará que ha pasado un año.

[499] Está el *Balance Report*, que te informa de las ganancias y gastos de las políticas que acabas de ejecutar; y el *Action Report*, formado por comentarios de los generales relativos a ataques a castillos,

cómo el jugador tendrá que administrar sus territorios eligiendo entre las diferentes opciones que le proporciona el juego.[500] Entre las múltiples opciones que se ofrecen encontramos la construcción de ciudades, carreteras, el nombramiento de generales, el traslado de soldados entre castillos, acciones diplomáticas (hablar, dar regalos a *daimyō* cercanos…), y muchas otras. Además, esta fase no tiene tiempo límite, sino que es el jugador quien elige manualmente cuándo quiere terminarla.

En cuanto al turno Activo, este sí cuenta con un tiempo límite preestablecido por el juego. Durante este turno, se ejecutarán las políticas administrativas que el jugador haya seleccionado en el turno anterior de Concilio.

Estas acciones se realizan sobre el mapa del juego, mostrado al jugador a vista de pájaro. Este mapa se puede ampliar hasta ver los castillos, ciudades, carreteras y otros elementos relevantes para la conquista,[501] pero no se da la posibilidad de "pasear" por las ciudades o de ver el interior de los castillos.




Figura 38. Turno de *Concilio* (izda.) y *Activo* (dcha.) [capturas de pantalla].

Por último, otra de las partes más importantes del juego es la conquista de territorios, lo que se consigue mediante la toma de castillos, ya sea por el uso de la fuerza o de la diplomacia. En caso de que se quiera seguir la primera opción, durante la fase de Concilio hay que seleccionar el objetivo a atacar y los oficiales que participarán. Una vez se inicie el combate durante el siguiente turno Activo, se dará un nuevo tipo de turno, Batalla. Durante este turno, se utiliza un mapa algo distinto al comentado en los otros dos, ya que se trata una visión mucho más cercana donde las unidades aliadas y

posibles rutas para conquistarlos, cambios en las relaciones con otros clanes…

[500] Entre las múltiples opciones que se ofrecen encontramos la construcción de ciudades, carreteras, el nombramiento de generales, el traslado de soldados entre castillos, acciones diplomáticas (hablar, dar regalos a *daimyō* cercanos…), y muchas otras.

[501] En caso de que el jugador construya carreteras, ciudades, castillos…estas nuevas construcciones aparecerán reflejadas en el mapa.

enemigas aparecen representadas mediante iconos. Hay que insistir que las batallas en este juego son de carácter estratégico: el jugador no tiene que vencer a los enemigos manejando a un personaje concreto y blandiendo su arma, sino que se limita a indicar la trayectoria de las tropas aliadas para que sea la IA quien realice el combate. Una novedad que han introducido en este juego son las batallas en 3D: si el jugador quiere, puede manejar directamente las unidades de su ejército[502] para intervenir directamente en la pelea.




Figura 39. Batalla estratégica (izda.) y batalla en 3D (dcha.) [capturas de pantalla].

De manera general en cuanto a la jugabilidad, se puede decir que este juego mezcla elementos de los dos últimos juegos de la saga, *Nobunaga no Yabō: Kakushin* (2005) y *Nobunaga no Yabō: Tendō* (2009), incluyendo detalles de juegos más antiguos, como el sistema *sandbox* de *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku* (1997), y añadiendo nuevas mecánicas de juego, como el "sistema de misiones libres". En suma, el juego está orientado a aquellos que estén interesados en la historia japonesa y, aunque se ha intentado simplificar el sistema de juego de tal manera que los nuevos jugadores sean capaces de incorporarse a la saga en esta entrega, sigue estando mayoritariamente orientado a sus seguidores.

## 2.2. Características técnicas y formales

A continuación, pasaremos a detallar algunos de los aspectos técnicos más relevantes del producto objeto de estudio.

Una de las partes más importantes del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere*

[502] Hay tres tipos de tropas: *Normal* (los soldados de a pie), *Horse* (la caballería) y *Gun* (los arcabuces).

*of Influence*, que también es una de las marcas distintivas de la empresa Koei,[503] es cómo se presenta su contenido histórico. Aparece reflejado de dos maneras en el videojuego: mediante los llamados "eventos históricos", en los que profundizaremos posteriormente, y mediante las escenas cinemáticas.

Los "eventos históricos" se refieren a un tipo concreto de contenido que se desbloquea cuando el jugador cumple ciertos requisitos, las misiones libres, durante la partida. Se trata de una serie de escenas de vídeo de poca duración, de entre uno y cinco minutos, accesibles desde el menú principal, que detallan la historia de los personajes del juego mediante una imagen fija y un texto en forma de diálogo. Tal y como su nombre indica, el tema de estos eventos es histórico, es decir, revela lo que en el juego quiere publicitar como datos con veracidad histórica sobre los personajes. Hay que destacar que los "eventos históricos" no son algo característico de los simuladores históricos ni de cualquier otro tipo de juego, sino que son un rasgo distintivo de los productos desarrollados por Koei (también aparecen en la saga *Samurai Warriors*, por ejemplo).




Figura 40. Evento histórico *The Birth of Nobunaga* [captura de pantalla].

Este sistema de utilizar dibujos tradicionales que permanecen fijos (tanto los personajes,

[503] Las sagas *Kessen*, *Romance of the Three Kingdoms* y *Samurai Warriors*, así como el videojuego *Nioh*, todos están inspirados en temas históricos.

generalmente en retrato de medio cuerpo, como los escenarios son estáticos) y hacer que la explicación de la acción se desarrolle a través de diálogos (escritos en japonés o en inglés) es heredero de las novelas visuales.[504] Se pueden desbloquear 364 eventos históricos en el juego, que hemos clasificado de la siguiente manera:

- Aquellos que narran la historia de clanes en su conjunto, concretamente de los siguientes: Oda, Takeda, Uesugi, Hōjō, Mōri, Date, Sanada, Chōsokabe y Shimazu, en dicho orden.
- Aquellos que narran la vida de determinados personajes históricos. Se le da este tratamiento a Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa Ieyasu, Toshiie Maeda, Takenaka Hanbei, Hisahide Matsunaga, Ukita Naoie o Josui Kuroda.
- Aquellos que describen episodios sueltos de la historia. Por ejemplo, la restauración del *shōgun* Ashikaga (eventos 311-320).

Las escenas cinemáticas[505] que surgen de manera natural durante el progreso del videojuego y que, por tanto, no necesitan el cumplimiento de misiones libres para desbloquearse. La mayor parte de estas escenas cinemáticas se han hecho con técnicas de captura de movimiento,[506] como revela la lista de actores de movimiento que

---

[504] Llamadas en japonés *bijuaru-noberu* (ビジュアルノベル), el término se refiere a un tipo de videojuego surgido a mitad de la década de los años noventa en Japón cuando hubo varios artistas de *anime* que pasaron a trabajar en la industria del videojuego. Estos juegos tienen tres elementos principales: los fondos genéricos y estáticos; varios modelos en 2D con distintas expresiones de los personajes, que irán cambiando según lo requiera la situación; los cuadros de texto, que contienen tanto descripciones del ambiente como diálogos entre los personajes y el jugador, a quien se le plantearán alternativas en momentos decisivos de la historia que le permitirán desarrollar la aventura de una manera u otra. CAVALLARO, D., *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Carolina del Norte, Mc Farland & Company, 2010, pp.7-8. Para saber más, véase: ESTRADA, M., "Should Visual Novels be Considered Video Games?", Hardcore Gamer, 26 de agosto de 2013,https://www.hardcoregamer.com/2013/08/26/should-visual-novels-be-considered-video-games/53740/ (fecha de consulta: 6-VI-2018). The Visual Novel Database, https://vndb.org/ (fecha de consulta: 6-VI-2018).

[505] Hay veintinueve escenas cinemáticas. Aunque no de manera oficial, pueden visualizarse todas de manera gratuita en el siguiente enlace: COMMISAR, R., "Nobunaga's Ambition Sphere of Influence Cutscenes", *YouTube*, (9-XI-2015), https://www.youtube.com/playlist?list=PLAmAZmeJnYSa440ugGHJz5RuaK9zXjdNA (fecha de consulta: 18-III-2021).

[506] La captura de movimiento (*motion capture* en inglés) se refiere a una tecnología para la creación de gráficos por ordenador. En ella, los movimientos y expresiones de personas reales son capturados por el ordenador mediante diversas técnicas, con el objetivo de utilizarlos como base para crear a los personajes y sus ademanes. REQUENA, N., "Captura de movimiento: historia y análisis en los videojuegos", *MeriStation*, (26-VII-2017), https://as.com/meristation/2017/07/27/reportajes/1501135200_167918.html (fecha de consulta: 5-VI-2018). El diseñador de movimiento del juego es Katō Tetsuo, miembro desde hace tiempo de la división CG de Koei que está a cargo de las animaciones de los personajes y los

aparece en los créditos del propio videojuego: los actores Oka Masashi,[507] Osada Noriyuki,[508] quien trabaja muy frecuentemente para Koei,[509] Kamei Toshihiko[510] y la actriz Misato Kashiwagi.[511] Hay que destacar que algunas de estas escenas cinemáticas vuelven a presentar un aspecto de dibujo tradicional y no tienen movimiento, seguramente para ahorrar espacio en memoria y tiempo de desarrollo. Hemos de señalar que los diseños de los personajes de estas escenas son idénticos a los que aparecen en los eventos históricos.

Seguiremos hablando de unos recursos expresivos fundamentales en cualquier videojuego, la música[512] y los efectos sonoros. La música es en su mayoría orquestal,[513] y predominan los instrumentos occidentales aunque puntuados por instrumentos tradicionales japoneses (*shamisen*, *taiko*, *shakuhachi* etc.), lo que ayuda a la inmersión del usuario en la ambientación del periodo Sengoku.

Durante la ejecución de los turnos suena una música de fondo orquestal, suave, relajante y nada invasiva, de tal manera que no afecta a la concentración del jugador. Los efectos sonoros durante estas fases de juego son también mínimos, limitándose a los ocasionales clicks cuando el jugador selecciona alguna opción.

El apartado sonoro cobra más importancia durante las fases de batalla, donde la música adquiere un tempo más rápido, lo que provoca una sensación de urgencia, aumentando la tensión que ya de por sí produce estar jugando un combate. Los efectos de sonido también se multiplican: se escuchan cuernos de guerra, gritos de ánimo de los soldados, las ocasionales voces de los generales dando órdenes a las tropas y, en caso de

---

gráficos. *KoeiTecmo Wiki*, "Tetsuo Kato", https://koei.fandom.com/wiki/Tetsuo_Kato (fecha de consulta: 5-VI-2020).

[507] *IMDb*, "Masashi Oka", https://www.imdb.com/name/nm4811997/ (fecha de consulta: 5-VI-2020).

[508] *IMDb*, "Noriyuki Osada", https://www.imdb.com/name/nm2604257/ (fecha de consulta: 5-VI-2020).

[509] *KoeiTecmo Wiki*, "Noriyuki Osada", https://koei.fandom.com/wiki/Noriyuki_Osada (fecha de consulta: 5-VI-2020).

[510] *KoeiTecmo Wiki*, "Toshihiko Kamei", https://www.imdb.com/name/nm2636559/ (fecha de consulta: 5-VI-2020).

[511] *IMDb*, "Kashiwagi Misato", https://www.imdb.com/name/nm4714707/ (fecha de consulta: 5-VI-2020).

[512] Se puede consultar la lista completa de canciones de la banda sonora del juego en: *Nobunaga no Yabou Souzou Original Soundtrack*, https://vgmdb.net/album/42394 (fecha de consulta: 5-VI-2018).

[513] El tema principal del juego, que suena durante los créditos, sí que es vocal. Se titula "Shine -未来へかざす火のように−" (*Shine – Mirai he kazasu hi no yō ni*; Brilla – Alza el futuro, como una llama [t.a.]) y es cantado por Hirahara Ayaka. La información del álbum está en: *VGMdb - Shine -Mirai e Kazasu Hi no You ni- / Ayaka Hirahara*, https://vgmdb.net/album/75529 (fecha de consulta: 5-VI-2018). Puede escucharse en: *Hirahara Ayaka VEVO*, https://www.youtube.com/watch?v=6QBErej5UUY (fecha de consulta: 5-VI-2018).

que se estén jugando las batallas 3D, se incluyen sonidos de disparos de arcabuz y el entrechocar de espadas.

Por otra parte, en los eventos históricos hay una total ausencia de efectos de sonido y tampoco se escuchan las voces de los personajes, pero la selección de pistas durante su visualización está mucho más cuidada que durante el juego: a lo largo de un mismo evento, la música puede cambiar varias veces, volviéndose progresivamente más oscura y dramática, agresiva, romántica o alegre en función del texto que esté apareciendo por pantalla. Esta cuidada planificación en la sucesión de líneas musicales permite que no se echen en falta las voces de los actores, y posibilita un sumergimiento total en el drama que se está desarrollando incluso siendo las imágenes estáticas.

Por último, en las escenas cinemáticas se da una combinación entre la música y los efectos de sonido, a lo que hay que añadir el trabajo de los actores de voz, ya sea para dar vida a los personajes o para acompañar con su narración lo que se está desarrollando, aunque nunca llega a eclipsar la bella música que asienta la atmósfera de las escenas. Los dobladores que trabajaron en este videojuego fueron: Noda Keiichi, Canna Nobutoshi, Madono Mitsuaki, Hori Hideyuki, Tanaka Kazunari, Tokuyama Yasuhiko, Fukuhara Kōhei, Hirai Keiji, Baba Keisuke, Miyasaka Shunzo, Akabane Kenji, Koshima Masakazu, Arai Sōta, Kanemoto Ryōsuke, Arai Ryōhei, Ino Masaru, Otsubo Kōsuke, Handa Yūsuke, Yamanaka Madoka, Maeda Ayaka y Shioyama Yuka, algunos de los cuales son reconocidos profesionales en su campo.

Otro de los aspectos más relevantes dentro de cualquier juego son sus gráficos, es decir, la representación por ordenador de los elementos visuales del videojuego, principalmente los escenarios y los personajes.

En el congreso CEDEC360[514] 2010,[515] Osata Keishi (director del departamento software de desarrollo de CG[516]) y Kamei Ryōta (jefe del departamento software de planificación de CG) impartieron una conferencia[517] sobre la evolución de los gráficos

---

[514] Siglas de *Computer Entertainment Developers Conference*. Es un seminario celebrado anualmente desde 1999 en Japón por la Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) dirigida a desarrolladores de videojuegos nipones.

[515] *CEDEC 2010 スケジュール* (*CEDEC 2010 sukejyūru*; Programa de CEDEC 2010 [t.a.]), http://cedec.cesa.or.jp/2010/ schedule/day1.html (fecha de consulta: 5-VI-2018).

[516] Siglas de *computer graphics*. Es el nombre genérico que se le suele dar a los gráficos creados por ordenador.

[517] Los datos e imágenes de este apartado se han obtenido de la presentación *power point* con la que se acompañó la conferencia durante el congreso, la cual está subida íntegramente en la librería digital de CEDEC, aunque sólo es accesible si te registras como miembro (cosa que hizo la autora de este trabajo

en la saga *Nobunaga no Yabō* hasta su decimotercera entrega, la inmediatamente anterior al juego objeto de estudio, *Nobunaga no Yabō: Tendō* (2009). En ella, destacaron que los gráficos creados para los videojuegos de la saga se dividen en tres grandes bloques: los asociados a la interfaz,[518] los retratos de los generales y el mapa.

Dentro del diseño de los gráficos de la interfaz,[519] se tienen en cuenta tres aspectos: que el jugador sea capaz de abarcar la información de un solo vistazo, el flujo y la jerarquía de ventanas y el control del campo de visión del jugador y de la cámara.




Figura 41. Jerarquía de ventanas (izda.), la información va siendo más detalla da conforme la pantalla está más abajo, y ejemplo posicionamiento de las ventanas siempre dentro del campo de visión del jugador (dcha.) en *Nobunaga no Yabō: Tendō* [*CEDEC 2010*, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338].

A la hora de diseñar los retratos de los generales, también se tienen en cuenta tres aspectos: que tengan encanto como líderes, que los diseños de dichos personajes históricos en otros juegos o manifestaciones artísticas (que han ido asentando una imagen popular asociada a ellos) y mantener un equilibrio entre los hechos históricos y el entretenimiento. Además, se cuida que haya una evolución clara respecto a los retratos de los juegos anteriores de la saga. En cuanto al proceso que se sigue para la creación de los retratos, consta de los siguientes pasos: primero se decide el aspecto general que se le quiere dar al personaje; luego, mediante bocetos a mano alzada, se

---

para poder acceder a la misma). CEDiL: 歴史シミュレーションゲームにおけるＣＧ制作～「信長の野望」の ＣＧ 表現～ (*CEDiL: Rekishi shimyurēshon gēmu ni okeru CG seisaku – Nobunaga no Yabō no CG hyōgen*; CEDiL: la creación de CG en juegos de simulación histórica – Presentación del CG en *Nobunaga no Yabō* [t.a.]), http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338 (fecha de consulta: 5-VI-2018).

[518] La interfaz en los videojuegos son todos los tipos de dispositivo e información que permiten al jugador tomar el control del juego y operar en él.

[519] Gotō Atsuhi, Sasaki Akira, Tanno Junko, Atsukichi, Nishizaki Yūra, Noguchi Hideki y Kiyoto Makiko fueron los responsables de la interfaz del juego. Véase ficha técnica.

detallan rasgos concretos de la cara (rostro, ojos, nariz, boca) así como sus particularidades (indumentaria y complementos); en el último paso, se dan los últimos toques mediante Photoshop para añadirles realismo.



Figura 42. Proceso de diseño de un personaje genérico presentado durante el congreso CEDEC 2010 [*CEDEC 2010*, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338].



Figura 43. Continuación del proceso de diseño de un personaje genérico presentado durante el congreso CEDEC 2010. Respecto al moderlo anterior, se han definido mejor las sombras y se ha aumentado el contraste entre las distintas capas [*CEDEC 2010*, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338].

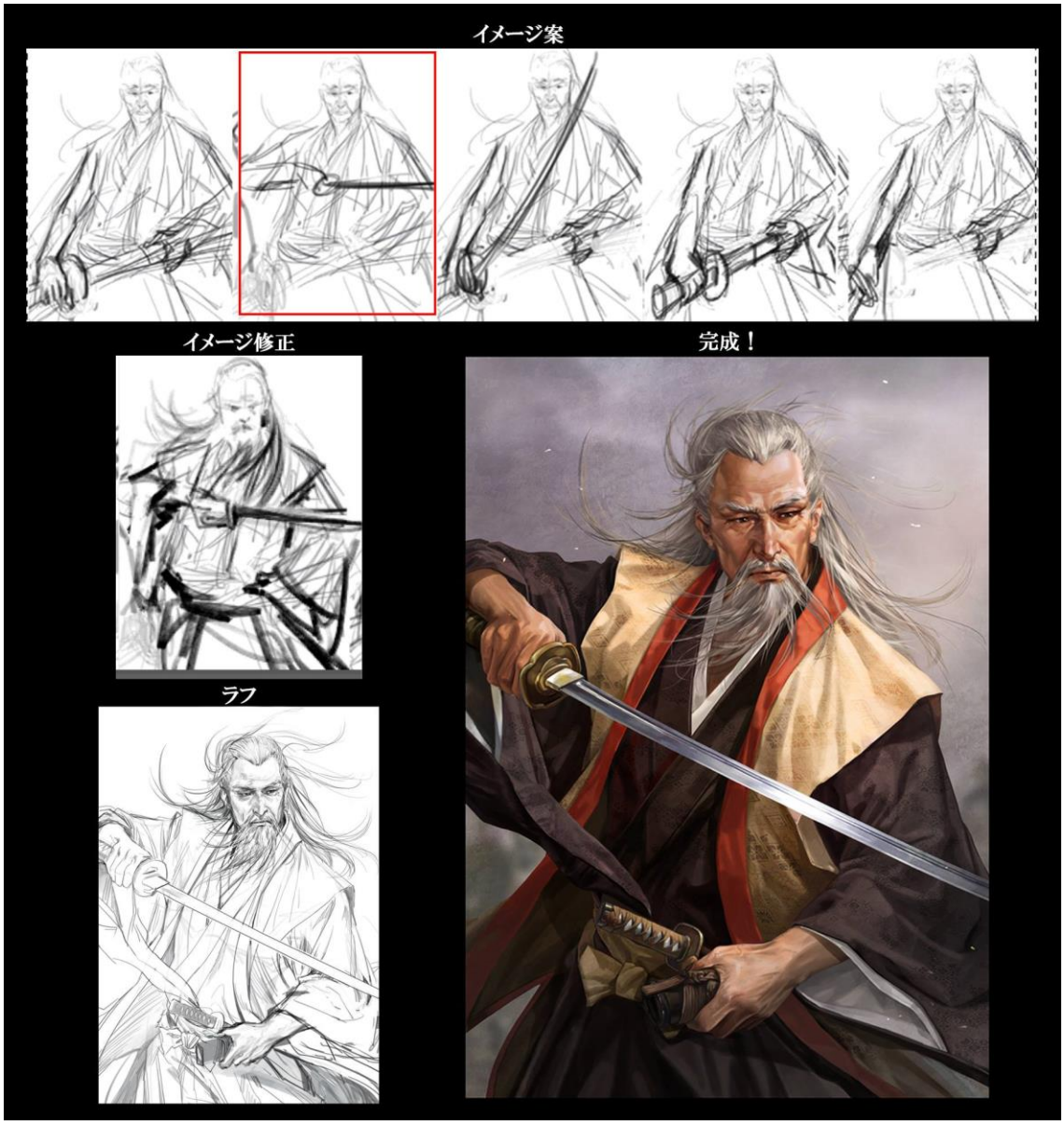



Figura 44. Proceso de diseño de Yagyū Munetoshi para el videojuego *Nobunaga no Yabō: Taishi* [*Nobunaga no Yabō Official Facebook Account*, https://www.facebook.com/nobunaga.no.yabou.kt].

En el diseño del mapa se vuelven a tener en cuenta, una vez más, tres aspectos: facilitar la jugabilidad, mejorar el entretenimiento y dar sensación de realismo. En cuanto al realismo hay que destacar que, respecto a otras entregas de la serie donde se prefería dar un aspecto más ornamentado al mapa,[520] en este caso se ha optado por diseñar un mapa geográfico de Japón.[521] Algunas de las técnicas utilizadas son el renderizado HDR[522] y

[520] Caso, por ejemplo, de *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den* (1988) o *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* (2000). Para más detalles, véanse las capturas oficiales de los mapas de ambos juegos en los anexos de esta misma Tesis.

[521] Tiene un aspecto tan realista y detallado que la NHK le pidió permiso a Shibusawa para utilizarlo en su *taiga-dorama Sanada-maru*. "NHK 大河「真田丸」に「信長の野望」のフル 3D マップ技術を提

el *scattering*.[523]




Figura 45. Evolución del mapa en función de las distintas tecnologías utilizadas [*CEDEC 2010*, http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338].

---

供シブサワ・コウ が 3D 地図監修に" (*NHK taiga Sanada-maru ni Nobunaga no Yabō no furu 3D mappu gijutsu wo teikyō. Shibusawa kō ga 3D chizu kanshū ni*; Colaboración entre el *taiga-dorama Sanada-maru* de la NHK y la técnica del mapa completo en 3D de *Nobunaga no Yabō*: Sōzō. Shibusawa Kō supervisa el mapa 3D" [t.a.]), *NetLab*, (14-XII-2015), http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1512/14/news108.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[522] Siglas de *High Dynamic Range*. Se refiere a una técnica de renderizado 3D (procesado de imágenes de tres dimensiones en ordenador) que afecta sobre todo a la luminosidad de las imágenes que aparecen en la pantalla: permite que haya zonas muy iluminadas y muy oscuras y que los detalles se vean claramente en ambas situaciones. GREEN, S. y CEBENOYAN, C., "High dynamic range rendering on the geforce 6800". *NVIDIA's HDRR technical summary*, 2004, ftp://124.40.41.246/developer/presentations/2004/6800_Leagues/6800_Leagues_HDR.pdf (fecha de consulta: 6-VI-2018). Para saber más, véase: ARTUSSI, A. *et. al.*, "High Dynamic Range Imaging and Low Dynamic Range Expansion for Generating HDR Content", *Computer Graphics forum*, vol. 28, n.º 8, 2009, pp. 2343-2367. BANDOH, Y., QIU, G., OKUDA, M., DALY, S., AACH, T. y AU, C. A., "Recent advances in high dynamic range imaging technology", *2010 17th IEEE International Conference on Image Processing (ICIP)*, Hong Kong, 26-29 septiembre 2010, California, IEEE, 2010, pp. 3125-3128. ZHAO, H., JIN, X. Y SHEN, J., "Real-Time Tone Mapping for High-Resolution HDR Images", *2008 International Conference on Cyberworlds*, Hangzhou, 22-24 septiembre 2008, California, IEEE, 2008, pp. 256-262.

[523] También llamado *light scattering*, es una técnica muy relacionada con el renderizado HDR que permite dar realismo a fenómenos naturales (nubes, niebla, lluvia…) mediante el cálculo preciso de la luminosidad de una imagen. Cuando estaba cursando el Grado en Ingeniería Informática, tuve la suerte de que el profesor encargado de impartir las clases de la asignatura de "Informática gráfica" fuera el Dr. Diego Gutiérrez, uno de los mayores expertos de la materia en España. GUTIÉRREZ, D., *Virtual Skin: to Gollum and beyond…(in real time)*, 2014-2015, apuntes de la asignatura "Informática Gráfica" del Grado en Ingeniería Informática en la especialidad de Computación, Universidad de Zaragoza, curso 2014-2015, inédito. Para saber más, véase: AIGNER, F., "New Methods for Realistic Surface Rendering in Computer Games", *Technische Universität Wien*, 4 de mayo de 2015, https://www.tuwien.ac.at/en/news/news_detail/article/9461/ (fecha de consulta: 6-VI-2018). ELEK, O. y KMOCH, P., "Real-time spectral scattering in large-scale natural participating media", *SCCG '10 Proceedings of the 26th Spring Conference on Computer Graphics*, Budmerice, 13-15mayo 2010, Nueva York, ACM, 2010, pp. 77-84. GUTIÉRREZ, D., WANN JENSEN, H., JAROSZ, W. y DONNER, C., "Scattering", *ACM SIGGRAPH ASIA 2009 Courses*, Yokohama, 16-19 diciembre 2009, Nueva York, ACM, 2009, http://giga.cps.unizar.es/~diegog/ficheros/pdf_papers/scattering_09_low.pdf (fecha de consulta: 6-VI-2018).




Figura 46. Mapa de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* [*G2A*, https://www.g2a.com/fr/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-steam-key-global-i10000005537002].

En cuanto al motor gráfico[524] utilizado, no aparece mencionado en los créditos y los desarrolladores se han limitado a señalar que utilizan un motor flexible que les permite adaptar fácilmente juegos a varias plataformas.[525] Aunque en una entrevista[526] con motivo del estreno de un juego anterior mencionaron el "motor control de masas" (群れ制御エンジン; *mure seigyo enjin*), que les permitía que apareciera una ingente cantidad de soldados en la consola PlayStation 2, dado que *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* pertenece a una generación de consolas posterior, lo más probable es que hayan utilizado el Soft Engine, cuyas versiones mejoradas, el Soft Engine 2.0 y el Soft

[524] Un motor gráfico es un conjunto de rutinas de programación que permite diseñar, crear y producir el funcionamiento de un videojuego. Dentro de los aspectos que incluye un motor gráfico, se cuenta, por ejemplo, el renderizado de gráficos que vemos en pantalla; el desarrollo de las físicas que nos permiten observar de qué manera se generan las colisiones entre los objetos que aparecen en las imágenes; la inteligencia artificial que utilizan los personajes; y la forma en que los efectos de iluminación se perciben por parte de los jugadores, entre otros aspectos. MUÑOZ, D., "¿Qué es un motor gráfico?", *Digital Trends*, (6-IV-2022), https://es.digitaltrends.com/videojuego/que-es-un-motor-grafico/ (fecha de consulta: 5-VI-2021).

[525] RAMSEY, R., "Interview: We Trade Strategies with the Producer of *Nobunaga's Ambition*", *Push Square*, (12-VIII-2015), https://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview_we_trade_strategies_with_the_producer_of_nobunagas_ambition (fecha de consulta: 5-VI-2018).

[526] "【PS4 クリエイターインタビュー】『信長の野望・創造』はシリーズ最高峰の作品――シブサワ・コウ氏、小笠原賢一氏が語る" (*PS4 kurieitā intabyū. Nobunaga no Yabō – Sōzō wa shirīzu saikōhō no sakuhin – Shibusawa Kō-shi, Ogasawara Ken'ichi-shi ga kataru*; Entrevista con creadores PS4 – Nobunaga no Yabō: Sōzō, el producto que ha alcanzado la cima dentro de la serie – Hablamos con Shibusawa Kō y con Ogasawara Ken'ichi [t.a.]), *Famitsū*, (26-XII-2013), https://www.famitsu.com/news/201312/2 6045765.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

Engine Lite, están siendo utilizadas para sus juegos más recientes.[527]

Por último, detallaremos las características de la IA, un elemento de vital importancia ya que es la que determina en gran medida el grado de diversión en los juegos de estrategia. En el propio congreso CEDEC 2010, Irie Yoshiyuki, responsable de la segunda división de software de Koei durante el desarrollo de los videojuegos *Nobunaga no Yabō: Kakushin* (2006) y *Romance of the Three Kingdoms: IX PK* (2003),[528] impartió una conferencia[529] sobre el funcionamiento de la IA en ambas entregas, tomando como ejemplo precisamente, su trabajo en el videojuego *Nobunaga no Yabō: Kakushin* (2006). Aunque este juego es el duodécimo de la saga, muchos de los aspectos explicados durante la presentación son aplicables al que es objeto de estudio en este trabajo.

El algoritmo básico de la IA lo conforma una lista de prioridades de acciones a ejecutar. Esta lista de prioridades está ordenada, de mayor prioridad de ejecución a menor, teniendo en cuenta la necesidad de la acción dentro de la partida y el tiempo que tarda en ejecutarse cada una. Por ejemplo, dado que el dinero es necesario para realizar la mayoría de otras acciones y es rápido de obtener, ganar dinero es la acción más prioritaria. Otra parte importante es la respuesta de la IA durante las batallas. En vez de una IA que tome decisiones simples, está diseñada de tal manera que decida de forma comprensiva en función de la situación que se esté desarrollando en cada momento de la partida. Además, en vez de tomar decisiones individuales, la IA intenta cumplir objetivos globales, como no gastar dinero o no sacrificar soldados innecesariamente. Hay otros ajustes menores para resaltar la personalidad de algunos de los generales, pensados sobre todo para los amantes de la historia. Por ejemplo, mediante la IA se hace que Takeda Shingen utilice más la caballería, o que Nobunaga haga uso de los arcabuces,

---

[527] *DEAD OR ALIVE Xtreme 3* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/doax3/yawaraka.html (fecha de consulta: 5-VI-2018). SATO, "Koei Tecmo Puts Dead or Alive's Soft Engine To Use In Musou Stars' Latest Footage", *Siliconera*, (28-III-2017), http://www.siliconera.com/2017/03/28/koei-tecmo-puts-dead-alives-soft-engine-use-musou-stars-latest-footage/ (fecha de consulta: 5-VI-2018). SATO, "Dissidia Final Fantasy May End Up Using Team Ninja's Soft Engine Tech", *Siliconera*, (14-IV-2015), http://www.siliconera.com/2015/04/14/dissidia-final-fantasy-may-end-using-team-ninjas-soft-engine-tech/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

[528] *Romance of the Three Kingdoms: IX PK* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/ san9pk/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

[529] KAWASAKI, S. [川崎政一郎], "［CEDEC 2010］三國志や信長シリーズの開発者が語る，コーエー流歴史モノ AI 設計ノウハウ" (*[CEDEC 2010] Sankokushi ya Nobunaga shirīzu no kaihatsu-sha ga kataru, Kōē-ryū rekishi mono AI sette nouhau*; [CEDEC 2010] Hablamos con el desarrollador de las series Sankoku Shi y Nobunaga, el *know-how* del diseño de la IA de estilo histórico [t.a.]), *4Gamer*, (1-IX.2010), http://www.4gamer.net/games/105/G010549/20100901026/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

rasgos distintivos de ambos *daimyō*, como se verá en el posterior análisis de los eventos históricos. También se intenta que la IA actúe de acuerdo con ciertos hechos históricos. Todo esto ayuda a recrear el ambiente de la época Sengoku.

## 3. El relato histórico. Las fuentes del videojuego

A pesar de la importancia del contenido histórico del videojuego, no hay constancia de que en su producción haya habido un asesoramiento de ningún experto ya que no se hace alusión a ello ni en entrevistas ni en los créditos del producto. El mismo productor, Ogasawara Ken'ichi, ha declarado al ser preguntado al respecto:

> Of course, it's challenging to portray historical figures, especially in *Sphere of Influence*, for example, as there are 200 historical figures portrayed within the game. But as this era is very popular in Japan, there are a lot of documentations about what happened in the era and how people were. We try to be as accurate as possible based on what we know. Also, over the last 30 years of *Nobunaga's Ambition*, there's always been new knowledge about the people and new historical facts popping up, and we are trying to put those in the game, too. This ensures that the historical figures are always portrayed based on the best knowledge we have of them at the time.[530]

Como se puede apreciar, el productor no señala la labor de un asesor, ni remite a una bibliografía o fuente concreta, pero sí alude al hecho de que los responsables del juego conocen la historia del periodo Sengoku e incluso incorporan a lo largo de la serie personajes y hechos históricos que desde el ámbito de la academia se dan a conocer. Además, durante la realización de esta Tesis, hemos podido comprobar que de una manera u otra se utilizan fuentes antiguas en las que sus personajes parecen inspirarse como son los *gunki-monogatari* y otro tipo de relatos. Además, según testimonios del propio creador, las novelas históricas de *Kunitori-monogatari* tuvieron un importante peso en la configuración la saga. Todas estas fuentes son presentadas a continuación.

### 3.1. *Historia de Japam* de Luís Fróis

Esencial para conocer a Oda Nobunaga como personaje histórico, y, en general, para conocer el periodo Sengoku, es la obra titulada *Historia de Japam*, texto redactado por

[530] RAMSEY, R., "Interview: We Trade Strategies…", *op. cit.*

el sacerdote jesuita portugués Luís Fróis (1532-1597)[531] que llegó a Japón en 1563 para participar en la misión evangelizadora de la Compañía de Jesús en la zona.[532] A Fróis se le encargó que escribiera una crónica, que abarcó desde el año 1549 hasta 1593, de todos los asuntos relativos a la misión de los jesuitas en el archipiélago nipón. El resultado del cumplimiento de este encargo fue la *Historia de Japam*, texto que no llegó a publicarse en su día, donde se recogen las experiencias personales de Fróis y de otros padres jesuitas, constituyendo un testimonio de incalculable valor para conocer el Japón del siglo XVI de primera mano. El manuscrito original en portugués fue transcrito y anotado por el reconocido estudioso jesuita Josef Wicki,[533] un trabajo en cinco volúmenes que se editó entre 1976 y 1984. Para la presente investigación se ha leído de manera íntegra la colección completa, siendo de especial interés para la redacción de este trabajo el segundo (1981) y el tercer volumen (1982), ya que son los que abarcan los años de gobierno de Oda Nobunaga, al que Fróis llegó a conocer personalmente y para quién actuó de intérprete y mediador en más de una ocasión.

### 3.2. Los *gunki-monogatari*

Los *gunki-monogatari* (軍記物語), llamados también *gunki-mono* (軍記物) y normalmente abreviados como *gunki*, son un género literario que tienen como tema principal los conflictos que se han ido sucediendo en el archipiélago nipón. Algunos de estos textos son relativos a las figuras históricas más relevantes que aparecen en el videojuego (caso por ejemplo de los clanes Oda, Takeda, Uesugi, Hōjō, Mōri, Date, Sanada, Chōsokabe y Shimazu). Muy pocas de estas obras han sido traducidas al inglés, si bien la mayoría han sido transcritas al japonés moderno, por lo que han podido consultarse en los archivos de las bibliotecas antes relacionadas en la presentación, sobre todo en las del campus de la Universidad de Kioto. Si bien la relación completa de las fuentes consultadas será citada en las respectivas críticas de autenticidad de los

[531] MIRANDA, A. P., *Luís Fróis: um português no Japão no século XVI*, Lisboa, Sílabo, 2007.
[532] LORGA RAMOS, I. M. *Representação de Oda Nobunaga en quanto Personagem Literário na Historia de Japam de Luís Fróis*, Dissertação de Mestrado em EstudosPortugueses, Lisboa, Universidad Nova de Lisboa, Setembro, 2013, https://run.unl.pt/bitstream/ 10362/11230/1/Tese%20de%20Mestrado%20In%C3%AAs%20Vila.pdf (fecha de consulta: 5-VI-2021).
[533] Desde aquí quiero dar las gracias a mi hermana Clara y a su marido Pablo que fueron los que adquirieron (y cargaron hasta España) estos tomos de la Biblioteca Nacional de Portugal durante sus respectivas estancias de investigación. FRÓIS, L., *Historia de Japam* (ed. Josef Wicki), Lisboa, Biblioteca Nacional, 1976-1984, 5 vols.

eventos históricos dedicados a cada uno de estos grupos, a continuación resaltamos las más importantes.

Aunque muchos de ellos, sobre todo en sus inicios en el periodo Kamakura, son de autor desconocido, suelen atribuirse a personas directamente vinculadas con la figura histórica central que protagoniza la historia, ya sean familia, vasallos, conocidos, o distintos miembros del clero, aunque también encontramos ejemplos en los que se tratan de transcripciones de la tradición oral transmitida por los ya citados *biwa hōshi*, las *goze* (瞽女), mujeres ciegas que se ganaban la vida viajando de ciudad en ciudad tocando el *shamisen* y cantando, siendo una fuente de entretenimiento principalmente para las gentes del campo;[534] y los *otogi-shū* (御伽衆), narradores profesionales.[535] El profesor Mizuhara Ichi (1925-2008), en su introducción del número especial *Gunki-mono no honshitsu* (軍記物の本質; La esencia de los *gunki-mono* [t.a.]), escribía la siguiente definición de los *gunki-monogatari* :「封建武士社会の形成動揺期における武士相互の闘争に取材した作品」(“*Hōken-bushi-shakai no keisai dōyō-ki ni okeru bushi sōgo no tōsō ni shuzai shita sakuhin*”; “Obras basadas en las luchas entre guerreros durante el turbulento periodo de formación de la sociedad feudal samurái” [t.a.]), donde se le asocian los siguientes rasgos:[536]

1. El protagonista es alguien de la clase guerrera.
2. Dicho protagonista fue una figura histórica real.
3. El texto refleja la moral particular de la clase guerrera.

---

[534] Se conservan escritos del periodo Muromachi en los que se las menciona junto a los *biwa hōshi*, y fueron especialmente activas durante el periodo Edo, cuando trabajaron por todo el país. Las *goze* siguieron trabajando hasta la época del Milagro Económico Japonés, en los años setenta y ochenta del siglo pasado. “盲目の旅芸人 瞽女さんを知っていますか?” (*Mōmoku no tabi-gei-nin goze-san wo shitteimasuka?*; ¿Conoces a las *goze*, artistas itinerantes ciegas?[t.a.]), *Minamisoma City*, (22-VII-2019), https://www.city.minamisoma.lg.jp/ portal/sections/61/6150/61503/study/1/2/2066.html (fecha de consulta: 28-XI-2021). Hoy día, todavía existen escuelas que intentan mantener viva la tradición, y participan sobre todo en recepciones y ceremonias. 越後ごぜ唄と津軽三味線・萱森直子 (E*chigo goze-uta to Tsugaru-jamisen – Kayamori Naoko*; Las canciones *goze* de Echigo y el *shamisen* de Tsugaru – Kayamori Naoko [t.a.]), https://www.echigo-gozeuta.com/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[535] Título de un puesto de trabajo que existía bajo la protección de los *daimyō* y de los *shōgun* desde finales del periodo Muromachi hasta principios del periodo Edo encargados de dar conversación, contar sus experiencias y explicar distintos tipos de textos. *文化デジタルライブラリー* (*Bunka dejitaru raiburarī*; Biblioteca Digital Cultural [t.a.]), https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc20/rekishi/rakugo/ index1.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[536] MIZUHARA, I. [水原一], *軍記と語り物特集・軍記物の本質* (*Gunki to Katari-mono tokushū - Gunki-mono no honshitsu*; Número especial de *Gunki* y otras narrativas - La esencia de los *gunki-mono* [t.a.]), n.º4, 1966.

4. La narración de las batallas es realista.
5. Las batallas son el tema central de la obra.

Profundizando más, el profesor Kajihara Masaaki[537] de la Universidad de Waseda extrae las siguientes características adicionales:[538]

1. Su tema principal son las causas que llevan a las batallas, ya sean conflictos sociales o las personas, o grupos de personas, responsables de ellos.
2. En muchas ocasiones se tratan de transcripciones de la tradición oral y, en la mayor parte de los casos, más que una forma de expresión individual se trata de la expresión de un imaginario social común.
3. De manera general, siguen un orden cronológico, respetando la progresión histórica de los hechos en los que se basan.
4. Mezclan las formas de narración típicas de los *setsuwa* y de los *monogatari* tradicionales.[539]
5. Gracias al estilo de su prosa son fáciles de pasar de boca en boca, y lo que cuentan se va asentando y divulgando a través de su lectura y recitación.
6. Suelen tomar inspiración tanto del budismo como del confucianismo, constituyendo ejemplos remarcables de literatura con influencia mixta japonesa y china.[540]

---

[537] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word//梶原 正昭-1641985 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[538] KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学とその周縁* (*Gunki-bungaku to sono shūen*; Literatura de los *gunki* y temas relacionados [t.a.]), Tokio, Kyūko-*shoin*, 2000, p.25.

[539] La palabra "*monogatari*" viene del verbo "*monogataru*" (物語る), es decir, contar cosas que ya han pasado, y se producen con la idea de que lo que está escrito (la vida de personas importantes, el origen de algo, hechos relevantes) se cuente a otras personas. Dentro de estos *monogatari*, aquellos que, independientemente de si están basados en fantasía o realidad, cuentan la vida de personas o de grupos de personas y, por tanto, son obras largas, mantienen este nombre; por otra parte, los que se centran en describir un único episodio de la vida de una persona, el origen de algo concreto, un evento fuera de lo común, o algún recuerdo o acontecimiento del pasado, de manera natural tienden a ser más cortos, y reciben el nombre de *setsuwa*, aunque este es un término que no empezó a utilizarse hasta mediados del siglo XIX. MABUCHI, K. [馬淵和夫], "物語・説話と説話文学" (*Monogatari - setsuwa to setsuwa-bungaku*; *Monogatari*, *setsuwa* y literatura de los *setsuwa* [t.a.]), *Japan Knowledge*, https://japanknowledge.com/articles/koten/shoutai_35.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[540] En concreto, pertenecen a lo que se conoce como *wakan-konkō-bun* (和漢混淆文), escritos que son una mezcla de *wabun-tai* (和文体), estilo literario desarrollado en el periodo Heian por las mujeres nobles en el que escribían utilizando el silabario *hiragana*, y *kanbun-kundoku-tai* (漢文訓読体), textos escritos principalmente en *kanji*, es decir, símbolos venidos de China, pero a los que se les añaden partículas para que puedan leerse en japonés. Se teoriza incluso que fueron los *gunki* los que popularizaron esta forma de escritura. HORIKAWA, T. [堀川貴司], "和漢混淆文をどう見るか" (*Wakan-*

7. Comparten muchas características con los poemas épicos.

**A. Evolución histórica de los *gunki-monogatari***

Según la época en la que fueron escritos, así como atendiendo a sus particularidades estilísticas, los *gunki* pueden clasificarse en diferentes tipos que a su vez se corresponden con diferentes etapas evolutivas de este género literario.[541]

El primer tipo son los *shoki-gunki* (初期軍記) o "*gunki de la primera época*", que forman parte de la *sōsō-ki* (草創期) o "época del comienzo", producidos desde mediados del periodo Heian hasta la era Insei, aproximadamente hasta finales del siglo XII. Uno de los primeros ejemplos pertenecientes a esta categoría es el *Shōmon-ki*, también pronunciado como *Masakado-ki* (将門記), cuyo título original era *Shōmon-kassen-jō* (将門合戦状), un solo tomo escrito por un autor desconocido a finales del periodo Heian que narra el *Taira no Masakado no Ran* (平将門の乱; La Revuelta de Taira Masakado [t.a.]), un conflicto entre Taira Masakado y Minamoto Mamoru en el dominio de Musashi entre los años 935 y 939. La principal razón por la que es considerado el precedente de los *gunki* es porque no se trata de una mera crónica de guerra, sino que profundiza en las motivaciones de los implicados, así como en las circunstancias que llevaron a la lucha, una regla general para la identificación de estos manuscritos que van a seguir, y también reinterpretar, los *gunki* posteriores. Este es el caso, por ejemplo, del *Mutsu-waki* (陸奥話記), escrito alrededor de las eras Tengi (1053-1058) y Kōhei (1058-1065) que tiene como tema central la revuelta que ocasionó el clan Abe al norte del dominio de Mutsu, y que incluye episodios de gran dramatismo

---

*konkō-bun wo dō miru ka*; ¿Qué opinas sobre la *wakan-konkō-bun*? [t.a.]), *Kachō-sha*, (9-XII-2019) https://kachosha.com/gunki 2019120901/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[541] KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学と...*, *op. cit.*, pp.4-17, 27-28. Durante la investigación del origen y características de los *gunki* se consultaron los libros *Gunki-monogatari to minkan-denshō* de Fukuda Akira, *Gunki-monogatari genron* de Matsuo Ashie y *Gunki-monogatari keisai-shi josetsu* de Tochigi Yoshitada (citados todos al final de esta nota al pie). Tras revisarlos, sin embargo, el que ofrecía una relación más completa y clara de la historia de los *gunki* y de sus características fue el del profesor Kajihara, que es en el que nos hemos basado principalmente para la redacción de este apartado. FUKUDA, A. [福田晃], *軍記物語と民間伝承* (*Gunki-monogatari to minkan-denshō*; *Gunki-monogatari* y folklore [t.a.]), Tokio, Iwatsuki *bijutsu-shoin*, 1979 (4º ed.). MATSUO, A. [松尾葦江], *軍記物語原論* (*Gunki-monogatari genron*; Teoría de los *gunki-monogatari* [t.a.]), Tokio, Kashama-*shoin*, 2008. TOCHIGI, Y. [栃木孝惟], *軍記物語形成史序説* (*Gunki-monogatari keisai-shi josetsu*; Introducción a la historia de la creación de los *gunki-monogatari* [t.a.]), Tokio, Iwanami-*shoten*, 2002.

como cuando el sirviente de la familia Abe limpia y peina los cabellos de las cabezas cortadas de sus amos entre gritos de dolor, un episodio que difícilmente aparecería en un recuento objetivo de la lucha; es también significativo el propio título de la obra, que no utiliza simplemente el *kanji* de crónica, *ki* (記) sino que añade el *kanji* de "hablar" para formar el compuesto *waki* (話記), diferenciándose así de los anales anteriores y acercándose al concepto de "cuento" o *monogatari* (物語).[542] También data de esta época el *Ōshū-go San-nen-ki* (奥州後三年記) sobre el conflicto entre Minamoto Yoshiie, líder del dominio de Mutsu, y los Kiyohara, una familia noble del dominio de Dewa, que acabó con la erradicación de estos últimos, situado entre los años 1083 y 1088.[543] Otros ejemplos remarcables incluyen el *Sumitomo Tsuitō-ki* (純友追討記),[544] sobre la rebelión de Fujiwara no Sumitomo liderando un grupo de piratas en el mar interior de Seto, y el *Konjaku monogatari-shū* (今昔物語集), una colección de 1059 cuentos populares.[545] Como se ha podido apreciar, los *gunki* de esta primera etapa describen principalmente rebeliones contra el gobierno o, en su defecto, contra el poder establecido, además de que presentan una versión idealizada del "guerrero", no sólo a través de sus cualidades humanas sino también a través de su ingenio y de su uso de las tácticas de guerra, lo que ayudaría a asentar una aspiración para los samuráis de periodos posteriores.[546]

La siguiente época es la de los *zenki-gunki* (前期軍記), o "*gunki* tempranos", que se enmarcan en la *kaika-ki* (開花期) o "etapa de florecimiento", que empieza en el periodo Kamakura, coincidiendo por tanto con la toma de control del gobierno por parte de la clase samurái, y abarca hasta principios del periodo Muromachi. El primer *gunki* que puede clasificarse perteneciente a esta época es el *Hōgen-monogatari* (保元物語), tres rollos de autor desconocido se cree que escritos al comienzo del periodo Kamakura que tratan la *Hōgen no ran* (保元の乱; Revuelta de Hōgen [t.a.]) acaecida en 1156,

---

[542] KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学と. . .*, *op. cit.*, pp.7-8.

[543] *e-Museum - National Institute for Cultural Heritage* - 後三年合戦絵巻 (*Go-san-nen kassen e-maki*), https://emuseum.nich.go.jp/detail?langId=&content_base_id=100319&content_part_id=005&cont_ent_pict_id=000 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[544] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/純友追討記-85009 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[545] *Kyoto University Library Network* - *国宝 - 今昔物語集* (*Koku-hō Konjaku monogatari-shū*; Tesoro Nacional - *Konjaku monogatari-shū* [t.a.]), https://rmda.kulib.kyoto-u.ac.jp/classification/pickup-nt (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[546] KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学と. . .*, *op. cit.*, p.9.

lucha entre el ex-emperador Sutoku y el nuevo emperador Kojirakawa, en el que estaba implicado su padre, el emperador enclaustrado Toba. Sin embargo, aunque el autor describe con gran empatía el personaje de Sutoku, selecciona los personajes que participaron en el conflicto, así como los hechos que llevaron al mismo, llegando incluso a obviar precedentes relevantes, por lo que es de los primeros textos que no es considerado una crónica histórica, sino que entra a formar parte del terreno de la literatura. De la misma época es el *Heiji-monogatari* (平治物語), que se teoriza podría haber sido escrito por el mismo autor que el anterior, y que nos habla de la *Heiji no ran* (平治の乱; Revuelta de Heiji [t.a.]) de 1159 en la que, como consecuencia de la mencionada *Hōgen no ran*, Fujiwara no Michinori y Fujiwara no Nobuyuri se enemistaron y pelearon entre sí aliándose respectivamente con Taira no Kiyomori y Minamoto no Yoshitomo. También pertenece a esta época el afamado *Heike-monogatari* (平家物語) que narra la lucha entre los dos principales clanes guerreros de la época, los Minamoto y los Taira, así como el *Taihei-ki* (太平記),[547] traducido en español como "La Gran Pacificación",[548] considerado uno de los clásicos de la literatura japonesa, una crónica dividida en tres partes, donde los primeros doce capítulos hablan de guerras acaecidas hasta la caída del *shogunato* Kamakura en 1333, le siguen nueve capítulos que narran los intentos de restauración del poder imperial por el emperador Go-Daigo (1288-1339), su derrota y muerte y los últimos diecinueve capítulos hablan de la prosperidad del *shogunato* Ashikaga hasta 1367.[549] Otro ejemplo célebre perteneciente a esta época el *Jōkyū-ki* (承久記) que narra los eventos de la Revuelta de Jōkyū (承久の乱, *Jōkyū no ran*) de 1221 cuando el emperador retirado Gotoba intentó derrocar al *bakufu* Kamakura, y que además forma parte del conjunto conocido como los *Shibu Kassen-jō* (四部合戦状)[550] junto con los ya mencionados el *Hōgen-monogatari*, el

[547] *Gunki* de la era Nanbokuchō (1337-1392) que consta de cuarenta volúmenes y, aunque varios de los autores que participaron son desconocidos, algunos de ellos son los monjes Kojima (?-1374) o Gen'e (1269-1350). *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/太平記-91961 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[548] *Editorial Trotta – La Gran Pacificación*, https://www.trotta.es/libros/la-gran-pacificacion/9788498796490/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[549] PIGGOTT, J., "Introduction to the *Taihei-ki*: The Chronicle of Great Peace", *The Asia-Pacific Journal: Japan Focus*, vol. 14, n.º 14-2, 2016, https://apjjf.org/2016/14/Piggott-1.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[550] IMAI, M. [今井正之助], "平家族伝抄と四部合戦状本平家物語" (*Heike-zoku denshō to Shibu Kassen-jō hon Heike-monogatari*; Extractos de los textos de la familia Heike y el *Heike-monogatari* dentro de los *Shibu Kassen-jō* [t.a.]), *中世文学* (*Chūsei-bungaku*; Literatura Medieval [t.a.]), n.º49, 1984, pp.44-53, https://doi.org/10.24604/chusei.29_44 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Heiji-monogatari* y el *Heike-monogatari*. En comparación con sus antecesores, estos textos ponen el foco en las personas y sus motivaciones, enfatizando que las causas que llevan al conflicto son las circunstancias personales y los propios sentimientos de los protagonistas, lo que no impide que posteriormente todo ello pueda escalar a grandes batallas.[551]

A continuación tenemos los *kōki-gunki* (後期軍記), o "*gunki* tardíos", escritos desde mediados del periodo Muromachi hasta principios de la Edad Moderna, lo que se correspondería con los periodos Azuchi-Momoyama y Edo. Se trata, por tanto, de la época más larga, por lo que suele dividirse en dos subcategorías adicionales. La primera es la de los *Muromachi gunki* (室町軍記), los "*gunki* del periodo Muromachi", que abarcan desde mediados de este periodo hasta el gobierno del *shōgun* Ashikaga Yoshimasa (1436-1499)[552] y que coincide con la *tenkai-ki* (展開期), la "etapa de desarrollo". El primer ejemplo que se sitúa en esta categoría es el *Meitoku-ki* (明徳記)[553] tres volúmenes de autor desconocido que tratan sobre la Revuelta de Meitoku (明徳の乱, *Meitoku no Ran*) ocasionada por los *shugo daimyō* Yamana Ujikiyo (1344-1392) y Yamana Mitsuyuki (?-1395) contra el *bakufu* Muromachi en 1391, y se considera que acaba con la publicación del *Ōnin-ki* (応仁記) alrededor de 1473 que, tal y como su nombre indica, habla de las Guerras Ōnin que se consideran marcaron el comienzo del periodo Sengoku y en las que ya se ha profundizado anteriormente en esta Tesis. Es lógico, por tanto, que a estos *Muromachi gunki* les sigan los *Sengoku gunki* (戦国軍記), los "*gunki* del periodo Sengoku", escritos desde finales del periodo Muromachi hasta la Edad Moderna, los cuales se enmarcan en lo que se conoce como *kakusan-ki* (拡散期) o "etapa de difusión". La mayor parte de fuentes que se utilizan en la presente Tesis Doctoral se engloban en esta categoría y se analizan en el siguiente apartado, por lo que nos limitaremos a señalar que *La Crónica de Nobunaga* es considerada uno de los últimos ejemplos pertenecientes a la misma.

La última etapa es la de los *banki gunki* (晩期軍記) o "*gunki* de la última época",

---

[551] KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学と..., op. cit.*, p.12.

[552] Conocido por ser el impulsor detrás de la construcción del Gingaku-*ji*. *Kyoto City*, https://www2.city.kyoto.lg.jp/somu/rekishi/fm/nenpyou/htmlsheet/bunka10_frame1.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[553] *Waseda University Library – Meitoku-ki*, https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/he12/he12_05081/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

que coinciden con la *shūsoku-ki* (終息期) o "etapa final", y que engloba los *gunki* escritos durante la Edad Moderna. Los textos más relevantes pertenecientes a esta época son los *Amakusa gunkimono* (天草軍記物), un conjunto de escritos[554] ambientados en la Revuelta de Amakusa (天草の乱, *Amakusa no Ran*), también conocida como la Revuelta de Shimabara (島原の乱, *Shimabara no Ran*), el último esfuerzo de persecución a gran escala de los cristianos en territorio nipón entre 1637 y 1638.[555]

**B. Los *gunki-monogatari* de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence***

En este apartado vamos a presentar los principales *gunki* en los que, a través del trabajo realizado en la presente Tesis, hemos concluido que se basa el videojuego para definir a los generales que lo protagonizan.

Empezando por orden de aparición, el principal *gunki* dedicado a Oda Nobunaga es el *Nobunaga-kōki* (信長公記), también pronunciado como *Shinchō-kōki*, y único *gunki* que cuenta con una traducción directa íntegra al inglés, *The Chronicle of Lord Nobunaga*, que ya se ha ido citando a lo largo de este texto.[556] Se considera uno de los documentos más importantes para acercarse a la figura de este general. Fue escrito alrededor de 1610 por Ōta Gyūichi, vasallo de Nobunaga, testigo de muchos de los eventos que narra.

Pasando al clan Takeda, contamos principalmente con la *Kōyō Gunkan* (甲陽軍鑑), una crónica en veinte tomos compilada a principios del periodo Edo por Obata Kagenori (1572-1663), uno de los vasallos del clan, que también se utiliza como fuente recurrente para estudiar al clan Sanada debido al fuerte vínculo de vasallaje entre las dos familias. También contamos con la *Katsuyama-ki* (勝山記), crónicas del periodo Sengoku centradas principalmente en el dominio de Kai conservadas en el santuario

---

554 KIKUCHI, Y. [菊池庸介], "「天草軍記物」実録の成立" (*"Amakusa-gunki-mono" jitsuroku no seiritsu*; Establecimiento de las crónicas a través del "*Amakusa-gunki-mono*" [t.a.]), *近世文藝* (*Kinsei-bungei*; Literatura de la Edad Moderna [t.a.]), n.º66, 1997, pp.41-53, https://doi.org/10.20815/kinseibungei.66.0_41 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

555 *Minamishimanara Board of Education – 島原天草の乱* (*Shimabara Amakusa no Ran*; Revuelta de Shimabara – Amakusa [t.a.]), https://www.city.minamishimabara.lg.jp/kyouiku/page4735.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

556 GYŪICHI O., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 298.

Fuji O-muro Sengen,[557] la *Enzankōgakuzen'an Shōnendai-ki* (塩山向岳庵年代記), crónica que abarca de 1376 hasta 1769 detallando la vida de los monjes del templo Kōgaku-*ji*, donde se destacan los eventos más importantes de las épocas en las que vivieron,[558] la *Myōhōji-ki* (妙法寺記), una crónica del dominio de Kai entre los años 1466 y 1563[559] y la *Kōhakusai-ki* (高白斎記), crónica de autor desconocido que narra los eventos acaecidos en los territorios del clan Takeda desde 1498 hasta 1553.[560] Destacar también la *Kōetsushin-senroku* (甲越信戦録), ocho volúmenes de autor desconocido escritos en la última mitad del periodo Edo, a partir de 1810. Se trata de un *senki-monogatari* al estilo del *Heike-monogatari* o el *Taihei-ki* pero, aunque su contenido no se considera estrictamente histórico, se diferencia de estos en que para escribirlo se cree que se contó con el apoyo de profesores de las *terakoya* (escuelas primarias para la clase baja en el periodo Edo) de Nagano familiarizados con la batalla y se cree que se escribió como homenaje a los soldados y aldeanos caídos durante la larga contienda. Además de las historias que se contaban oralmente de la batalla en la época, algunas de las fuentes que se utilizaron son *Kawanakajima Go-senki* (川中島五戦記), *Kōyō Gunkan*, *Takeda Sandai-ki* (武田三代記), *Honchō Sankokushi* (本朝三国志) y la *Kawanakajima Hyōbanki Mitsumaki* (川中島評判記三巻).

Pasando al clan Uesugi, tenemos los *Kenshin-kō go-sho-shū* (謙信公御書集), quince libretos de autoría desconocida centrados en la figura de Uesugi Kenshin conservados en los archivos de la Universidad de Tokio que empezaron a ganar fama después de que Yamada Kuniaki, profesor de dicha institución, publicara una traducción al japonés moderno en 1999. Puntualmente también se cita la *Hoku-Etsu-gundan* (北越軍談), también conocida como *Hoku-Etsu-gunki* (北越軍記),[561] una crónica de cincuenta y un volúmenes que cuenta la historia del clan Uesugi desde el establecimiento de la familia Nagao hasta la muerte de Kenshin, y el subsiguiente

---

[557] *Fuckikawaguchiko Tourist Information*, https://fujisan.ne.jp/pages/127/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[558] *Yamanashi Prefecture - 山梨の文化財ガイド（データベース）書跡 04* (*Yamanashi no bunkazzai gaido (dētabēsu) Shoseki 04*; Guía de Propiedades Culturales Importantes de Yamanashi (base de datos) Documentos 04 [t.a.]), https://www.pref.yamanashi.jp/bunka/bunkazaihogo/bunkazai_data/yamanashinobunkazai_shoseki004.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[559] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/妙法寺記-1598661 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[560] *Yamanashi Digital Archive*, http://digi.lib.pref.yamanashi.jp/da/detail?tilcod=0000000016-YMNS0150074 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[561] SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄...*, *op. cit.*, pp.72-74.

conflicto de Otate provocado por la misma en marzo de 1578 (御館の乱, *Otate no ran*).

Para el clan Hōjō, además del ya mencionado *Katsuyama-ki*, tenemos el *Kan-hashū ko-sen-roku* (関八州古戦録), *gunki* de veinte tomos escritos alrededor de 1726 por el escritor de historial nacional Makishima Akitake que abarca la historia del clan Hōjō desde 1546 hasta su destrucción en 1590.[562]

Pasando al clan Mōri, suele consultarse la *Ōuchi Yoshitaka-ki* (大内義隆記), crónica dedicada a este *daimyō* que fue responsable de este clan durante la mayor parte de su historia. También tenemos el *Katsura Kyūen Kakusho* (桂岌圓覚書), escrito en 1622 por Motomori (1547-1637), sexto hijo de Katsura Motozumi (1500-1569), uno de los vasallos jefe de Motonari.[563] En cuanto al *Intoku Taihei-ki* (陰徳太平記), es un *gunki* escrito por Kawaga Masanori (1613-1660) y Kagawa Sen'ya (1646-1735), miembros de la familia Kikkawa en el *han* de Iwakuni, impreso en 1712 y que cuenta la historia del clan Mōri abarcando desde el periodo Sengoku hasta principios del periodo Edo.[564]

Para el clan Date, contamos con la *Date Jike-kiroku* (伊達治家記録), también conocida con el nombre de *Shōzan-kō Jike-kiroku* (性山公治家記録), siendo Shōzan el nombre póstumo de Date Terumune, o *Teizan-kō Jike-kiroku* (貞山公治家記録), siendo Teizan el nombre póstumo de Date Masamune. Se trata de seiscientos noventa y seis libretos que abarcan la crónica de la familia Date desde su decimosexto líder Terumune (1544-1585) hasta el vigesimonoveno Yoshikuni (1825-1874) que empezaron a ser recopilados por el cuarto líder del *han* de Sendai Date Tsunamura (1659-1719), cuya labor fue continuada por sus sucesores. No se considera una fuente histórica veraz, pero tienen interés interpretados como los anales oficiales del clan.[565] También hemos encontrado menciones puntuales a la *Shigezane-ki* (成実記), también llamada *Masamune-ki* (政宗記), doce volúmenes escritos por Date Shigezane sobre las hazañas

---

[562] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/槙島昭武-1109293 (fecha de consulta: 10-I-2022). National Archives of Japan [Digital Archive] - 関八州古戦録 (*Kan-hashū ko-sen-roku*), https://www.digital.archives.go.jp/file/1241043.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

[563] *Yamaguchi Prefecture*, https://kiralink.pref.yamaguchi.lg.jp/201911/yamaguchigaku/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[564] *Waseda University Library*, https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/ri05/ri05_02271/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[565] *Sendai City - Date Jike-kiroku*, http://www.sendai-c.ed.jp/~bunkazai/shiteidb/c01034.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

de Masamune; a la *Yamaguchi Dōsai-monogatari* (山口道斎物語), crónica de guerra que consta de un volumen escrita por Yamaguchi Dōsai, vasallo de Nihonmatsu Yoshitsugu; al *Sendō-ki* (仙道記), volumen en el que los señores del castillo de Sendō en el dominio de Ōshū recogieron las vicisitudes por las que pasó la fortaleza durante la era Tenshō (1573-1592) y al *Ōu Eikei-gunki* (奥羽永慶軍記), crónica de treinta y nueve tomos escrita por el médico Tobe Ikkansai (1645-1707) publicada en 1698 que habla de los periodos de las guerras civiles en las provincias de Mutsu (pref. de Miyagi, Fukushima, Iwate y Aomori) y Dewa (pref. Yamagata y Akita). Tardó más de diez años en escribirla, y se considera una crónica relevante debido a la falta de material sobre el pasado de la prefectura de Akita.[566]

La visión del clan Sanada parece estar basada principalmente en la *Kōyō Gunkan*, aunque también se han encontrado menciones a otras crónicas. Es el caso del *Kazawa-ki* (加沢記), escrito por Kazawa Heijizaemon, un vasallo del *han* Numata, a principios del periodo Edo, texto centrado en la historia del clan Sanada desde 1541 hasta 1590. Se considera un documento histórico de bastante valor y, además de hazañas de guerra, recoge también la historia de varios templos.[567] También se menciona el *Mikawa-monogatari* (三河物語), tres volúmenes completados alrededor de 1622 y escritos por uno de los generales de Ieyasu, Ōkubo Tadataka (1560-1639), que constituyen el primer escrito sobre el clan Tokugawa.[568] También tenemos la *Shinbu-naiden* (真武内伝), cinco volúmenes publicados en 1731 por Takeuchi Kentei que recoge la línea genealógica de la familia Sanada y los eventos más importantes acontecidos en el *han* de Matsushiro (actual distrito de Matsushiro en la ciudad de Nagano), y la *Shigeno-seiki* (滋野世記), crónica escrita por el líder del *han* de Matsushiro, Momoi Denshichirō, a mediados del siglo XVIII.[569]

---

[566] *Akita Prefecture - 「奥羽永慶軍記」著者・戸部一愍斉* (*"Ōu Eikei-gunki" chosha – Tobe Ikkansai; Tobe Ikkansai, autor de la "Ōu Eikei-gunki"*), https://common3.pref.akita.lg.jp/genkimura/village/detail.html?cid=39&vid=1& id=2434 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[567] TOMIZAWA, K. [富澤一弘] y SATŌ, Y. [佐藤雄太], "『加沢記』からみた真田氏の自立" (*Kazawa-ki kara mita Sanada-shi no jiritsu*; La independencia del clan Sanada vista a través del Kazawa-ki [t.a.]), *高崎経済大学論* (*Takazaki Keizai Daigaku Ron*; Artículos de la Universidad de Económicas Takazaki [t.a.]), vol.54, n.º 3, pp.31-47, 2012, espec. pp.31-32, http://www1.tcue.ac.jp/home1/kgakkai/ronsyuu/ronsyuu keisai/54_3/tomizawasato.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[568] *Japan Knowledge - 三河物語* (*Mikawa-monogatari*), https://japanknowledge.com/introduction/keyword.html?i=799 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[569] *Ueda City Digital Archive – 信州上田軍記* (*Shinshū Ueda-gunki*), https://museum.umic.jp/ueda

Para el clan Chōsokabe resulta de especial interés el *Tosa-monogatari* (土佐物語), escrito en 1708 por Yoshida Takayo, y el *Motochika-ki* (元親記), abreviatura de *Chōsokabe Motochika-ki* (長宗我部元親記), tres volúmenes escritos por Takashima Masashige, vasallo de la casa Tosa-Ichijō que compiló esta crónica en 1613 para conmemorar el trigésimo tercer aniversario de la muerte del *daimyō*.

En cuanto a *gunki* relativos al clan Shimazu tenemos la crónica *Ochibo-shū* (落穂集), escrita en 1727 por el estratega Daidōji Yūzan (1639-1730) en la que compila eventos relacionados con Ieyasu y el inicio del periodo Edo, traducida al japonés moderno por la asociación cultural especializada en paleografía K*obunsho wo Tanoshimu-kai* (古文書を楽しむ会; Asociación de Disfrute de los Textos Antiguos [t.a.]) de Ishikawa (pref. Yokohama), el *Takahashi-ki* (高橋記), texto escrito alrededor de 1651 por el samurái del *han* de Miike Itō Issa que habla de los orígenes de la familia Takahashi, así como el *gunki Kyūshū Chi Ranki* (九州治乱記) escrito entre 1615 y 1624.

Por último, en los eventos de prácticamente todos los clanes del videojuego son comunes las menciones a hechos narrados en el *Mei-shō gen-kō-roku* (名将言行録, *Compendio de dichos y hechos de personajes famosos* [t.a.]), setenta libretos que contienen un recuento de anécdotas de generales famosos desde el periodo Sengoku hasta mediados del periodo Edo. Esta serie de libros fue escrita por Okanoya Shigezane (1835-1920), samurái de Tatebayashi que durante su jubilación trabajó como compilador histórico del gobierno Meiji,[570] con el objetivo de reforzar el espíritu japonés como consecuencia de la llegada del Comodoro Perry en 1853. Los compuso utilizando más de mil trescientos documentos históricos durante un periodo de dieciséis años, entre 1869 y 1876.[571] 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.

---

gunki/uedagunki/uedagunki-12.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[570] *Fukaya City – 岡谷繁実* (Okanoya Shigezane), http://www.city.fukaya.saitama.jp/soshiki/kyoiku/bunka/digital museum/jinbutsu03/1487032866068.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[571] *Tōyō Keizai*, https://str.toyokeizai.net/books/9784492961919/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

### 3.3. Las novelas de *Kunitori-monogatari*

Los videojuegos son considerados obras intermediales[572] gracias a su capacidad de hibridar técnicas y recursos de otras disciplinas artísticas como pueden ser el cine[573] o la literatura.[574] Uno de los primeros ejemplos que encontramos de la relación entre un videojuego y un libro lo tenemos en *La Abadía del Crimen* (Computer Emuzone, n.d.), software español para el ordenador Spectrum programado en 1987 por Paco Menéndez y Juan Delcán basado en la novela histórica de misterio *El nombre de la rosa* de Umberto Eco. Este vínculo se fue afianzando a lo largo de los años con la producción de videojuegos basados tanto en clásicos de la literatura mundial, la *Divina Comedia* o *Charlie y la Fábrica de Chocolate*,[575] como en obras de fantasía, *The Witcher*.[576] Además, no solo los videojuegos han tomado ideas prestadas de los libros, sino que a su vez encontramos autores que se han inspirado en este medio de entretenimiento interactivo para producir sus escritos,[577] difuminando la línea entre ambos medios y llegando al punto de plantearse si los videojuegos son una evolución natural de la narrativa ofrecida por las novelas.[578]

Koei no es ajena a este fenómeno de adaptación literaria ya que sus dos sagas de simuladores históricos más emblemáticas están inspiradas en textos de renombre. *Romance of the Three Kingdoms* está basada en la novela homónima china del siglo XIV, y en el diseño del protagonista Oda Nobunaga de la franquicia *Nobunaga's Ambition*, tal y como se ha señalado anteriormente, por las declaraciones del propio

---

[572] FUCHS, M., y THOSS, J. (eds.), *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*, Nueva York, Bloomsbury Academic, 2019, http://dx.doi.org/10.5040/9781501330520 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[573] MACK, J., "Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s", *Adaptation*, vol.9, nº 1, pp. 98-112, 2016, http://dx.doi.org/10.1093/adaptation/apv031 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[574] SANTORUM, M., *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense, Madrid, España, 2017, https://eprints.ucm.es/id/eprint/44265/1/T39123.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[575] GREENSPAN, S., "11 Video Games Based on Classic Literature", *11point*, (III-2018), https://11points.com/11-video-games-based-classic-literature/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[576] ROBERTS, D., "11 video games that are actually based on books", *GamesRadar+*, (III-2016), https://www.gamesradar.com/bet-you-didnt-know-these -9-games-were-actually-based-books/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[577] JOVANCHEVSKY, M., "Novels based on video games", *IT Logs*, (II-2018), https://www.itlogs.com/novels-based-video-games (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[578] JOLY, R. (2016, diciembre). "Video Games: Developing a New Narrative", *World Literature Today*, (XII-2016), https://www.worldliteraturetoday.org/blog/words-thought/video-games-developing-new-narrative-randy-joly (fecha de consulta: 28-XI-2021).

creador Shibusawa Kō sabemos que tuvo una notable influencia en la factura del juego las novelas *Kunitori-monogatari* de Shiba Ryōtarō. Por ello a continación estudiaremos la influencia que dichas novelas tuvieron en la representación del protagonista del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, empezando con una introducción a su autor.

**A. Biografía de Shiba Ryōtarō**

Shiba Ryōtarō (Osaka, 7 de agosto de 1923 - Osaka, 12 de febrero de 1996),[579] de nombre real Teiichi Fukuda, es considerado el novelista histórico japonés más influyente de la segunda mitad del siglo XX.

Estudió en la Universidad de Lenguas Extranjeras de Osaka[580] la especialidad de idioma mongol. Sus estudios se vieron interrumpidos en 1943, cuando Shiba fue obligado a cumplir el servicio militar y, después de un breve periodo de entrenamiento, fue enviado al pelotón de tanques en Kwantung al noreste de China. Seis meses antes de la rendición de Japón en agosto de 1945, su pelotón fue trasladado a la región de Kantō para defender Tokio de la posible invasión americana.[581] Estos dos años de servicio militar serían los que luego le llevarían a plantearse las preguntas claves que intenta responder en todas sus obras: ¿qué es Japón?, ¿quiénes son los japoneses?[582]

En 1948, Shiba se unió como reportero a la sección cultural del *Sankei Shinbun*. A partir de mediados de los años cincuenta, empezó a escribir novelas históricas que tuvieron una gran acogida entre los lectores. Después de ganar el prestigioso Premio Naoki[583] en 1959 por su novela *Fukurō no shiro*,[584] en 1961 Shiba decidió dejar su

---

[579] *司馬遼太郎の世界* (*Shiba Ryōtarō no sekai*; *El mundo de Ryōtarō Shiba*, [t.a.]), http://www.shibazaidan.or.jp/world/ (fecha de consulta: 3-I-2018).

[580] Lo que sería ahora el Departamento de Lenguas Extranjeras de la actual Universidad de Osaka. *Integration of Osaka University and Osaka University of Foreign Studies*, http://www.osaka-u.ac.jp/en/news/publicrelation/university_unify.html (fecha de consulta: 3-I-2018).

[581] VINH S., "Ryotaro Shiba (1923–96) and the Call for Meiji Values in a Global Age", en *Changing Japanese Business, Economy and Society*, Palgrave Macmillan, 2004, pp. 17-39, espec. p. 18.

[582] Estas preguntas no sólo están planteadas dentro de sus novelas, sino que fueron un tema tratado con frecuencia en las entrevistas y debates en los que participó: la editorial Bungeishunjū reunió en una colección de libros el contenido de estas conversaciones, cuyo primer volumen se titula precisamente *この国のはじまりについて* (*Kono kuni no hajimari ni tsuite*; *Sobre los inicios de este país* [t.a.]), y el primer capítulo de su cuarto volumen se titula, *日本人とは何か* (*¿Qué son los japoneses?* [t.a.]). *司馬遼太郎対話選集* (*Shiba Ryōtarō taiwa-senshū*; *Compilación de conversaciones con Shiba Ryōtarō* [t.a.]), http://www.bunshun.co.jp/book/80shiba/ (fecha de consulta: 4-I-2018).

[583] *日本文学振興会・直木賞受賞者一覧* (*Nihon-bungaku-shinkōkai – Naoki-shō jushōsha ichiran*;

puesto de reportero para dedicarse por completo a la escritura de novelas históricas.

Muchos de sus trabajos están centrados en aquellos que sobrevivieron durante los periodos más turbulentos de la Historia de Japón. Las dos épocas en las que más se centró fue la época Sengoku y en el Bakumatsu (1853-1868), los últimos años del *shogunato* Tokugawa en los que se transicionó hacia la era Meiji. Gracias a sus novelas, algunas de las figuras históricas japonesas menos conocidas llegaron al gran público: es el caso, por ejemplo, de Sakamoto Ryōma (1835-1867) con su novela *Ryōma ga yuku*,[585] considerado ahora el principal precursor del periodo Meiji. Por esta novela, y por su serie de cuatro volúmenes *Kunitori-monogatari*, Shiba recibió en 1966 el Premio Kikuchi Ken.[586]

A este premio le siguieron muchos otros: en 1975, la Academia de Artes Japonesa honró a Shiba con el Premio del Emperador[587] por su novela de dos volúmenes *Kūkai no fūkei*;[588] en 1982 recibió el Premio Asahi al mejor escritor de novela histórica,[589] en 1991 el Gobierno Japonés le nombró Persona de Mérito Cultural y dos años después le concedió la Orden de Cultura.[590]

---

*Sociedad para la Promoción de la Literatura Japonesa: lista de ganadores del Premio Naoki* [t.a.]), http://www.bunshun.co.jp/shinkoukai/award/naoki/list.html (fecha de consulta: 3-I-2018).

584 梟の城 (*Fukurō no shiro*; *El castillo del búho* [t.a.]). Novela histórica que sigue al ninja del pueblo de Iga que supuestamente sobrevivió al ataque del Castillo de Fushimi durante el gobierno de Toyotomi Hideyoshi. Ha llegado a ser adaptada a una película: *Owl's Castle*, http://www.imdb.com/title/tt0275362/, (fecha de consulta: 3-I-2018).

585 竜馬がゆく (*Ryōma ga yuku*; *Ryōma va* [t.a.]). Publicada en 1963, esta novela histórica cuenta la vida de Sakamoto Ryōma (1836-1867), un noble de la zona de Tosa (en la isla de Shikoku) que ideó una resolución alternativa al conflicto entre los partidarios del *bakufu* (que querían expulsar a los extranjeros del recién abierto Japón) y los partidarios del emperador (a favor de la modernización del país), aunque sus planes se vieron interrumpidos por su asesinato.

586 Este premio tiene como objetivo honrar los logros conseguidos en cualquier aspecto de la cultura nipona. *日本文学振興会・菊池賞受賞者一覧* (*Nihon-bungaku-shinkōkai – Kikuchi-shō jushōsha ichiran*; *Sociedad para la Promoción de la Literatura Japonesa: lista de ganadores del premio Kikuchi* [t.a.]), http://www.bunshun.co.jp/shinkoukai/award/kikuchi/list.html (fecha de consulta: 3-I-2018).

587 *日本芸術院賞・歴代授賞者詳細* (*Nihon-geijutsuinshō – Rekidai-jushōsha-shōsai*; *Premios de la Academia de las Artes Japonesa: detalles de los ganadores a lo largo de los años* [t.a.]), http://www.geijutuin.go.jp/index.php?action_Award_Prize=1&e=&ac=&q=&num=&order=&p=20 (fecha de consulta: 4-I-2018).

588 空海の風景 (*Kūkai no fūkei*; *Los paisajes de Kūkai* [t.a.]) traducido al inglés como *Kukai the Universal: Scenes from His Life*. Se trata de una biografía de Kūkei, fundador de la secta budista Shingon.

589 *The Asahi Prize: 過去の受賞者一覧* (*The Asahi Prize: kako no jushōsha ichiran; El Premio Asahi: lista de pasados ganadores* [t.a.]), http://www.asahi.com/shimbun/award/asahi/winners.html (fecha de consulta: 4-I-2018).

590 文化功労者 (*bunka kōrōsha*) y 文化勲章 (*bunka kunshō*), respectivamente. Estas órdenes se otorgan a aquellos individuos que han hecho contribuciones excepcionales para el desarrollo de la cultura japonesa. *Cabinet Office, Government of Japan: Summary of the Honors System*, http://www8.cao.go.jp/shokun/en/honors-system.html#OrderOfCulture (fecha de consulta: 4-I-2018). Presentan algunas diferencias entre ellas, siendo las más relevantes el número de órdenes otorgadas (se

Shiba es especialmente conocido por su gran cantidad de novelas históricas,[591] que combinan la biografía, la crítica y la historia, algunas de las cuales han sido traducidas a nuestro idioma.[592] Tampoco es desdeñable su faceta como periodista: hay que destacar la publicación de sus artículos de viajes a través de todo el archipiélago nipón publicados por el periódico Asahi.[593]

Shiba Ryōtaro murió en Osaka en marzo de 1996.[594] Tras su muerte se construyó un museo conmemorativo en su honor llevado por la Fundación Shiba Ryōtarō,[595] también encargada de la gestión de los Premios Shiba Ryōtarō.[596]

Es recordado como un escritor nacional, preocupado por el futuro de su país y un hombre culto de gran erudición que escribió una gran cantidad de obras llenas de perspicacia histórica. Su contribución a la cultura japonesa de posguerra se ha comparado a la de André Gide, Jean-Paul Sartre y Albert Camus en el siglo XX en Francia.[597]

### B. Descripción de *Kunitori-monogatari*

*Kunitori-monogatari* es el nombre de una saga de cuatro novelas escritas por Shiba Ryōtarō centradas en dos personajes clave de la época Sengoku: Saitō Dōsan,[598] protagonista de las dos primeras novelas y Oda Nobunaga, al que se le dedican las dos restantes. La serie *Kunitori-monogatari* fue por primera vez publicada por entregas

---

otorgan más *bunka kōrōsha* que *bunka kunshō*), así como la dotación económica asociada al *bunka kōrōsha*. Para saber más sobre las diferencias al respecto, consultar: *文化勲章と文化功労者その違いは「お金」* (*Bunka kunshō y bunka kōrōsha sono chigai wa "o-kane"*; *Bunka kunshō y bunka kōrōsha, su diferencia está en el dinero* [t.a.]), http://www.news24.jp/articles/2017/10/30/07376615.html (fecha de consulta: 4-I-2018).

[591] *司馬遼太郎の世界・文庫リスト* (*Shiba Ryōtarō no sekai – Bunko-risuto*; *El mundo de Ryōtarō Shiba - lista de publicaciones* [t.a.]), http://www.shibazaidan.or.jp/world/books/ (fecha de consulta: 3-I-2018).

[592] Por ejemplo: SHIBA R., *El castillo de los búhos*, Madrid, Quaterni, 2015; SHIBA R., *El último shogun. Tokugawa Yoshinobu*, Barcelona, Inter-edit, 2001.

[593] *司馬遼太郎の街道* (*Shiba Ryōtarō no kaidō*; *Los caminos de Ryōtarō Shiba* [t.a.]), https://publications.asahi.com/original/special/shiba/ (fecha de consulta: 3-I-2018).

[594] *The New York Times: Ryotaro Shiba, 72, Historical Novelist*, http://www.nytimes.com/1996/02/16/nyregion/ ryotaro-shiba-72-historical-novelist.html (fecha de consulta: 4-I-2018).

[595] *Museo Conmemorativo de Shiba Ryōtarō*, http://www.shibazaidan.or.jp/ (fecha de consulta: 5-I-2018).

[596] Estos premios se otorgan a figuras que, dentro de los campos de la literatura, las artes, las ciencias y el periodismo, destacan por su creatividad. Para más detalles: *司馬遼太郎賞とは* (*Shiba Ryōtarō to wa*; *Respecto a los Premios Shiba Ryōtarō* [t.a.]), http://www.shibazaidan.or.jp/ (fecha de consulta: 5-I-2018).

[597] VINH S., "Ryotaro Shiba (1923–96) and the Call for…", *op. cit.*, p. 20.

[598] NUSSBAUM, L. F., "Saitō Dōsan", en AA. VV., *Japan Encyclopedia*, Cambridge, Harvard University Press, 2005, p. 809.

semanales en el periódico *Sunday Mainichi* desde agosto de 1963 hasta junio de 1966,[599] y se recogieron en forma de volúmenes en 1967. Han sido reeditadas en numerosas ocasiones: la última versión es la que empezó a publicarse en 2012, con la que se ha trabajado en este caso.

En cuanto al estilo de las novelas, el lenguaje es ameno, con especial cuidado en los diálogos, de tal manera que la forma de hablar de los personajes (su estilo, las fórmulas gramaticales utilizadas, su vocabulario) permite dotarlos de identidad propia. También destacan las detalladas descripciones de las batallas y de las estrategias utilizadas. A menudo, Shiba interrumpe la lectura para tomar el papel de narrador y hacer aclaraciones sobre la época, las costumbres, la geografía (principalmente haciendo comparaciones entre cómo debían de estar las cosas en el periodo Sengoku y como están ahora en el mundo moderno) o para destacar a los personajes históricos de especial relevancia.

Centrándonos en las dos últimas novelas de la serie,[600] cuentan la vida de Nobunaga, desde su infancia hasta su muerte en el Incidente de Honnō-*ji*, siguiendo una estructura lineal. La historia está narrada en primera persona desde dos puntos de vista principalmente (si bien a veces y de manera puntual se le asigna el papel de narrador a algún otro personaje): desde el punto de vista de Oda Nobunaga y desde el punto de vista de Akechi Mitsuhide.

### C. Las fuentes de *Kunitori-monogatari*

Existen dos fuentes históricas que resultan de suma trascendencia a la hora de conocer la figura de Oda Nobunaga: *La Crónica de Nobunaga* de Ōta Gyūichi y la *Historia de Japam*, del misionero jesuita Luís Fróis. Mediante la lectura de las novelas se ha podido deducir que Shiba Ryōtarō se basó, como mínimo, en ambos documentos a la hora de escribir los dos últimos volúmenes de su serie *Kunitori-monogatari*: aparecen anécdotas muy concretas relacionadas con el personaje que son narradas de manera prácticamente idéntica a como aparecen en *La Crónica de Nobunaga*, documento que incluso llega a

---

[599] *座談の名手・司馬遼太郎朝鮮半島への眼差し* (*Zadan no meishu – Shiba Ryōtarō Chōsen-hantō he no manazashi*; Conversación con un experto: Ryōtarō Shiba, su mirada hacia la Península de Corea [t.a.]), http://cgi2.nhk.or.jp/archives/shogenarchives/postwar/shogen/movie.cgi?das_id=D0012100233_00000 (fecha de consulta: 3-I-2018).

[600] SHIBA, R., *国盗り物語（三）…*, *op. cit.* SHIBA, R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*

citarse;[601] asimismo, se hacen referencias al autor de la *Historia de Japam* e incluso se cita textualmente alguna frase de su obra.[602] También es posible que tuviera acceso a otros documentos además de los dos mencionados: durante la descripción del ataque al Monte Hiei, hace una referencia a San Miguel,[603] santo que también es nombrado dentro del mismo contexto en unas cartas escritas por Fróis.[604]

Respecto a las fuentes que pudo utilizar para construir al otro gran protagonista de las novelas, Akechi Mitsuhide, existen muy pocas fuentes históricas en relación con este personaje: apenas aparece tanto en *La Crónica de Nobunaga* como en la *Historia de Japam* y aunque en ambos documentos se le nombra en relación a lo que le sucedió tras el asesinato de Nobunaga,[605] en ninguno de los dos casos se hacen menciones relevantes a su personalidad o aspecto. La única breve mención a su personalidad que podemos encontrar es cuando en *La Crónica de Nobunaga* se habla de su retiro a un templo[606] para pensar la noche de antes del Incidente de Honnō-*ji* (descrito también en la novela),[607] por lo que podemos deducir que tenía cierto respeto a las tradiciones budistas. Dado que tampoco se ha encontrado hasta el momento ningún texto que trate de manera profunda la figura de Akechi (sólo se conservan algunas cartas de carácter formal con instrucciones para batallas),[608] suponemos que la visión de esta figura que nos da Shiba Ryōtarō es producto en gran medida de su imaginación o de otras versiones anteriormente noveladas del mismo personaje.[609]

---

601 SHIBA R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, p. 369.

602 *Ibidem*, p. 127 coincide con lo mencionado en FRÓIS L., *Historia de Japam Vol. 2…, op. cit.*, p. 307. También, una mención en SHIBA R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, p. 229 está basada en FRÓIS L., *Historia de Japam Vol. 2…*, *op. cit.*, p. 244, aunque no es idéntica. Hay otro hecho que apunta a que Shiba conocía algo más que *La Crónica de Nobunaga*: en SHIBA R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, p. 576 el autor menciona al "宣教師オルガンチノ" ("*senkyōshi Oruganchino*"; "misionero Organtino" [t.a.]) en relación con sus negociaciones con Takayama Ukon; este episodio aparece ampliamente descrito en FRÓIS L., *Historia de Japam Vol. 3…, op. cit.*, pp. 209-226, sin embargo, en *La Crónica de Nobunaga* sólo se habla de un *bateren*: GYŪICHI O., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 298.

603 SHIBA R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, p. 470.

604 *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Iesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da India & Europa desdo anno de 1549 atè o de 1580*, Evora, 1598, p. 332.

605 GYŪICHI O., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 470-472; FRÓIS L., *Historia de Japam Vol. 3…, op. cit.*, pp. 353-361.

606 GYŪICHI O., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 466-467.

607 SHIBA R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, pp. 626-635.

608 *Cartas escritas por Akechi Mitsuhide*, http://www.city.fukuchiyama.kyoto.jp/ fukuchiyamaisanWEB/siteibunkazai/komonjyo/goryoujinjya%20mituhidekankei.html (fecha de consulta: 19-I-2018).

609 Hay mucha literatura escrita sobre Akechi Mitsuhide: *Lista de libros en las bibliotecas universitarias japonesas sobre Akechi Mitsuhide*, https://ci.nii.ac.jp/books/search?q=明智光秀&type=0&advanced=false&count=20&sortorder=2, (fecha de consulta: 19-I-2018). Sin embargo, Shiba no menciona en cuáles de ellas se basó para construir su personaje, si es que se basó en alguna y no dependió de su imaginación

**D. El Oda Nobunaga de *Kunitori-monogatari***

En las novelas, a Nobunaga se le representa como un hombre de prodigiosa inteligencia y notable genio militar, orgulloso hasta el punto de la arrogancia, con un peculiar sentido del humor y una gran curiosidad por todo lo desconocido. También se menciona que es un hombre de mucho temperamento, pocas palabras y tratamiento brusco, sin que le preocupara lo más mínimo la tradición, un elemento tan importante en la sociedad japonesa de la época.

Especialmente en la descripción de su juventud se representan aspectos más humanos del personaje, tales como su cariño por Nō-*hime*, su esposa, la honda tristeza que siente por la muerte de su padre, Nobuhide, y luego la de su guardián, Masahide Hirate o su gusto por la ceremonia del té. Esta concepción del personaje coincide en gran parte con la minuciosa descripción dada por Luís Fróis a raíz de su primera reunión con el *daimyō* en 1569.[610]

Uno de los aspectos que se resalta una y otra vez en las novelas es el hecho de que Nobunaga era un hombre que miraba hacia el futuro y que, por tanto, odiaba la tradición y por extensión cualquier vestigio del pasado, una aversión que materializó en su ataque despiadado en numerosas ocasiones a templos budistas, siendo el incidente más relevante de este tipo la masacre del Monte Hiei.[611] Sin embargo, a pesar de que Shiba Ryōtarō relata con bastante fidelidad los hechos históricos a la hora de representar a su protagonista, es en este aspecto donde su narración se aleja de las fuentes: si se lee con atención tanto *La Crónica de Nobunaga* como la *Historia de Japam*, se ve que los datos que se proporcionan del personaje no concuerdan con esta teoría. Para estudiar esta concepción equivocada de Nobunaga, nos centraremos separadamente en dos

---

completamente.

610 FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 2…*, *op. cit.*, pp. 239-240.

611 Esta campaña es de las más famosas de Oda Nobunaga, y la que se suele utilizar para ejemplificar su crueldad. En una campaña anterior, Nobunaga había mandado una carta a los monjes guerreros de 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 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 numerosísimos 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 prisioneros. GYŪCHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp.164-166.

aspectos de la misma: su odio por el budismo,[612] y su odio por la tradición y el pasado.

Antes de empezar a analizar estos dos puntos, es necesario concretar el papel que cumplían algunas sectas budistas durante este periodo: si bien el budismo predica una filosofía pacífica, en esta época cobraron especial fuerza las llamadas "ciudades templo", cuya única diferencia con cualquier otro dominio feudal era que su administración estaba a cargo de un monje en vez de a cargo de un *daimyō*. Estos territorios contaban con sus propios ejércitos, compuestos por monjes guerreros (llamados *sōhei*, 僧兵), y participaron activamente en las luchas por la supremacía del poder en el periodo Sengoku.[613]

En cuanto al análisis del primer punto, hay que destacar que, según la descripción de la carrera militar y de la forma de gobierno bajo el mando del personaje que se hace en *La Crónica de Nobunaga*, Oda no parecía "odiar" el budismo sino simplemente lo consideraba una costumbre más, y por tanto no sentía ningún respeto ni adoración especial por sus templos o sus practicantes.

Pasando a analizar el primer punto de la teoría de Shiba, en la *Historia de Japam* se dice que el odio que Nobunaga sentía hacia el budismo se deriva de la implicación que éstos tuvieron en la muerte de su padre,[614] descartando, por tanto, el que su manía hacia algunas sectas budistas se derivara de un odio hacia el pasado.

En la novela también se relaciona esta hostilidad hacia el budismo con el hecho de que Nobunaga no creía en la vida después de la muerte ni en ningún dios (algo que es mencionado también en la *Historia de Japam*),[615] pero según las fuentes históricas esto no se traducía en un odio hacia las religiones sino que, a pesar de carecer de creencias

---

[612] Se escribió una tesis doctoral que trata precisamente el tema de la relación de Nobunaga con el budismo: MCMULLIN, N. F., *Oda Nobunaga and the Buddhist Institutions*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos, Universidad de British Columbia, Vancouver, 1977. En las conclusiones de esta tesis se habla de que se ha exagerado el papel destructivo que Nobunaga tuvo contra el budismo, hasta el punto de que se ha llegado a malinterpretar al personaje como un fanático enemigo de estas instituciones. En dichas conclusiones se aclara que la postura de Nobunaga frente al budismo se puede calificar de "moderna" y "progresista" más que de destructiva: lo que hizo fue trabajar por la secularización de la sociedad limitando en gran medida el poder descontrolado que las sectas budistas habían alcanzado en la época Sengoku, no sólo a nivel social, sino también político y económico.

[613] Para saber más sobre el tema, véase: HIOKI, E., *僧兵の歴史 法と鎧をまとった荒法師たち* (*Sōhei no rekishi - Hō to yoroi wo matotta arahōshi tachi*; Historia de los *sōhei*: los feroces monjes guerreros armados con la ley y la armadura [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2003. MCMULLIN, N. F., *Buddhism and the State in Sixteenth-Century Japan*, Nueva Jersey, Prensas de la Universidad de Princeton, 1984. PÉREZ, L. G., *Japan at War: An Encyclopedia*, California, ABC-CLIO, 2013, p. 404. TURNBULL, S., *Japanese Warrior Monks AD 949-1603*, Oxford, Osprey, 2003, pp. 80-97.

[614] FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 2…*, *op. cit.*, p. 240.

[615] *Ibidem*.

religiosas, sí tenía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida.[616]

Por último, hay que destacar que la secta budista a la que Nobunaga se enfrentó con más frecuencia en el campo de batalla (también durante el ataque al Monte Hiei) era la secta Ikkō-*shū*, perteneciente a esas sectas budistas guerreras antes mencionadas. Por tanto, no resulta raro que durante su unificación de Japón, Nobunaga tuviera frecuentes conflictos territoriales con ellos.

En cuanto a su supuesto odio hacia el pasado en general, en *La Crónica de Nobunaga* se habla no sólo de su afición a la ceremonia del té (sobre todo al coleccionismo de utensilios de grandes maestros)[617] tal y como se comenta en la novela, sino también de su interés por el coleccionismo de obras de arte[618] o por los combates de *sumō*,[619] lo que parece contradecir este odio tan absoluto hacia el pasado que las novelas le atribuyen.

---

[616] Conversación pública entre Nobunaga y Fróis sobre temas relativos al cristianismo: *ibidem*, p. 271; debate público entre cristianos y budistas: *ibidem*, pp. 282-290; conversación de Nobunaga con sacerdotes cristianos: FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 3…*, *op. cit.*, pp. 202-203; debate público organizado por Nobunaga entre los representantes de dos sectas budistas: *ibidem*, pp. 239-242; visita de Nobunaga a una iglesia cristiana: GYŪCHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p.403.

[617] *Ibidem*, pp. 123, 322. En *La Crónica de Nobunaga* también se menciona alguna ceremonia del té organizada por el *daimyō*, una de las cuales llegó a estar presidida por el gran maestro de este arte, Sen no Rikyū (*ibidem*, p. 243).

[618] En *La Crónica de Nobunaga* se hacen numerosos inventarios de las obras de arte que Nobunaga iba adquiriendo para su colección. Por dar algunos ejemplos, destaca la adquisición de varios *emakimono* (*ibidem*, p.242), pinturas chinas y jarrones (*ibidem*, p.277). Tampoco hay que olvidar la detallada descripción que nos proporciona Gyūichi del suntuoso castillo de Azuchi, donde muchas habitaciones estaban decoradas con pinturas haciendo referencia a clásicos de la literatura china (*ibidem*, pp.254-257).

[619] En *La Crónica del Nobunaga* hay numerosas referencias a combates de *sumō* organizados por él a lo largo de su vida. Destaca especialmente el torneo de combates de sumō que organizó en el Monte Azuchi en 1578, donde se dice que llegó a reunir a mil quinientos luchadores. *Ibidem*, pp.291-293.

# 4. Análisis de la información sobre los clanes del videojuego: crítica de autenticidad de los eventos históricos

El contenido esencial de carácter histórico del videojuego objeto de nuestro estudio se plasma en los llamados "eventos históricos". En ellos se proporcionan datos sobre los distintos clanes del periodo Sengoku cuyos líderes pueden ser los protagonistas de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence.* A continuación pasaremos al análisis de estos eventos en relación con cada uno de los clanes, verificando la veracidad o no de las informaciones aportadas y sus posibles fuentes. No obstante, hemos de señalar que dado que Oda Nobunaga es el principal protaganista del presente videojuego hemos considerado necesario tratar su figura y su clan con una estructura diferente que las restantes familias y su líderes.

## 4.1. El clan Oda

### A. Introducción al clan

Parece ser que los miembros del clan Oda (織田氏, Oda-*shi*) eran descendientes del clan Taira por parte de Taira no Chikazane (1178-1225), el último miembro vivo del clan Taira y bisnieto de Taira no Shigemori (1138-1179). Chikazane se estableció en Oda (provincia de Echizen) y tomó su nombre. Sus descendientes fueron vasallos importantes del clan Shiba, *shugo* de Echizen, de la provincia de Owari, entre otras, y recibieron el castillo Inuyama en 1435. En 1452, cuando el jefe del clan Shiba, Shiba Yoshitake (1435-1452) falleció, una serie de conflictos sucesorios les llevó a independizarse paulatinamente. Uno de sus más importantes líderes fue Oda Nobuhide (1510-1551), tercer jefe del clan Oda, astuto señor quien pretendió unificar la provincia de Owari, pero no llegó a conseguirlo. Tras su muerte en 1551, se desencadenaron una serie de conflictos sucesorios, hasta que finalmente tomó las riendas del clan su hijo Oda Nobunaga, protagonista de más de la mitad de estos eventos y figura central del presente videojuego.

**B. Los eventos históricos**

Los primeros treinta y siete eventos históricos desbloqueables en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* se centran en la historia del clan Oda, poniendo especial énfasis en Oda Nobunaga. A diferencia de lo que ocurre en el resto de los eventos que hemos seleccionado, en este caso hemos podido acotar las fuentes en las que están basados previamente al análisis a través de las entrevistas al creador. Por ello, en este apartado hemos optado por realizar una comparativa entre estas fuentes[620] y lo presentado en el videojuego en vez de una crítica de autenticidad en busca de las fuentes utilizadas.

Los primeros seis eventos están centrados en las campañas de Oda Nobuhide. El primero, *Nobunaga is Born*, es una conversación entre dicho *daimyō* y Hirate Masahide, en la que el *daimyō* le da a este último el puesto de tutor de su primogénito ya que él está demasiado ocupado lidiando con los clanes Tsushima y Atsuta que, aunque no mencionado por el juego, constituían territorios de gran importancia para la economía del clan Oda. Aquí ya se menciona el nombre de niñez de Nobunaga, Kippōshi, que también aparece en *La Crónica de Nobunaga* pronunciado alternativamente como Kichibōshi.[621]

*The Invasion of Mikawa* arranca con la muerte de Matsudaira Kiyoyasu (1511-1535), en la que Nobuhide sugiere haber intervenido. Ciertamente, Kiyoyasu estuvo en continúo conflicto con los clanes Oda e Imagawa a lo largo de su carrera y, aunque fue asesinado por un vasallo,[622] queda abierto a especulación si Nobuhide o algún otro intervino en el incidente.

El tercer y cuarto eventos, *The First Battle of Azukizaka* y *The Matsudaira's Submission*, a pesar de que forman parte de la línea temporal del clan Oda, presentan conversaciones entre el *daimyō* de la casa Imagawa, Imagawa Yoshimoto (1519-1560), y su mentor el monje Taigen Sessai, donde están confabulando para hacerse con el control del clan Matsudaira. Incluso el primero, que está basado en la batalla que le da nombre (小豆坂の戦い, *Azukizaka no tatakai*) de 1542 entre los Imagawa y los Oda,

---

620 Es decir, las dos últimas novelas de *Kunitori-monogatari*, el segundo y tercer volumen de la *Historia de Japam* y la traducción al inglés de *La Crónica de Nobunaga*, *The Chronicle of Lord Nobunaga*.

621 GYŪCHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p.3.

622 *Mikawa Machi – 七代清康* (*Nanadai – Kiyoyasu*; Séptima generación – Kiyoyasu [t.a.]), https://mikawa-komachi.jp/history/kiyoyasu.html (fecha de consulta: 21-VI-2021).

está contada desde el punto de vista de los primeros. Este foco en los Imagawa es probable que se deba a la importancia que va a tener este *daimyō* no sólo en la carrera militar de Nobunaga, sino también en las historias de los otros clanes, en los que aparece de manera recurrente.

El quinto evento, *The Invasion of Mino*, presenta otro de los personajes secundarios importantes en la vida de Nobunaga, Saitō Dōsan, quien será su futuro suegro, donde se introduce a esta figura como usurpador del anterior *daimyō*, Toki Yoriaki (1502-1582). Tal y como comenta el juego, huyó hasta el dominio de Nobuhide, concretamente tras el asalto de Dōsan al castillo de Ōka, quien logró establecer una tregua entre ambos. Se profundiza en el conflicto en el siguiente evento, *Sōteki Asakura Marches*, donde es interesante la aparición del mote "*the Fool of Owari*" cuando Sōteki menciona que ha oído rumores del joven señor. Hay que destacar que este apodo concreto no se menciona en *La Crónica de Nobunaga*, donde simplemente se dice que le llamaban "idiota". Sin embargo, en las novelas sí que se da un mote concreto, que parece ser la versión original[623] de la traducción que se ha utilizado en el juego.

El séptimo, *The Viper's Cunning*, empieza hablando del asalto al castillo de Ōgaki por los clanes Oda y Asakura, lo que nos sitúa alrededor de 1544. Previamente al asalto del castillo de Inabayama, sin embargo, el clan Asakura decide establecer una alianza con Dōsan, por lo que Nobuhide se ve obligado a retirarse. Hay que concretar que este castillo se convertiría posteriormente en lo que popularmente se conoce como el castillo de Gifu, que sería una de las bases principales de Nobunaga durante los primeros años de su campaña.

El siguiente evento, *The Next Generation*, ya empieza a dirigir su atención hacia Nobunaga. El videojuego habla de cómo Nobuhide decide centrar sus esfuerzos en proteger el territorio de Owari y en enfrentarse al clan Imagawa, pero siente la constante amenaza de Dōsan en Mino desde el fallido intento de anexionarlo. Nobuhide decide que es buen momento para casar a su primogénito, tanto para tenerlo controlado como para establecer una alianza con su potencial enemigo. Esto enlaza con *Nobunaga's Marriage*, donde ya se menciona el cambio de nombre del futuro *daimyō*.

El décimo evento, *The Second Battle of Azukizaka*, describe cómo Matsudaira

---

623 *うつけどの* (*utsuke dono*), *たわけどの* (*tawake dono*). SHIBA, R., *国盗り物語（三）...*, *op. cit.*, p. 13.

Torachiyo, quien posteriormente sería más conocido como Tokugawa Ieyasu, es tomado como rehén por el clan Imagawa como pago por haber prestado su apoyo durante el ataque de Nobuhide al territorio de Okazaki. Esta es también la primera aparición del joven Nobunaga en los eventos históricos, concretamente en una conversación con Torachiyo, quien se ve atraído por su carismática personalidad y su ambición, ya que en ese punto ya tiene planes de conquistar la totalidad del archipiélago.

El undécimo evento, *The Death of Nobuhide*, está centrado en la muerte de Oda Nobuhide y la celebración de su funeral. En las escenas del juego, al igual que en las novelas, se habla de la repentina muerte de Nobuhide debido a una enfermedad. En este evento no se menciona la implicación de ningún grupo de monjes con la dolencia y muerte de Nobuhide, como tampoco se menciona en la novela.[624] La descripción del funeral es prácticamente idéntica a la de *Kunitori-monogatari*[625] y a la de *La Crónica de Nobunaga*,[626] aunque en el videojuego se narran los pensamientos de Nobunaga sobre cómo su padre era el único que le entendía,[627] detalle que menciona la novela pero, obviamente, no aparece en ninguna de las fuentes históricas.

Se sigue profundizando en la vida del joven Nobunaga en el duodécimo evento, *The Beginning of Ambition*, donde aparece representada la vida en pareja con su esposa Nō-*hime*. Desde el punto de vista histórico, hay muy pocos datos sobre ella: aparece mencionada dentro de la cronología de la historia de Mino,[628] y en *La Crónica de Nobunaga* hay una breve referencia en relación con su matrimonio,[629] pero apenas hay datos sobre ella y mucho menos de cómo era el trato con su esposo. En el videojuego,

---

624 SHIBA, R., *国盗り物語（三）...*, *op. cit.*, pp. 70-71.

625 *Ibidem*, pp. 77-81.

626 GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 61.

627 SHIBA, R., *国盗り物語（三）...*, *op. cit.*, p. 76.

628 Fue la esposa legal de Oda Nobunaga también conocida como Kichō (帰蝶), pero como procedía de la provincia de Mino, se la conocía comúnmente como Nō-*hime*. Nō es la abreviatura de Nōshū (濃州), otro nombre de la provincia de Mino. Su padre era Saitō Dōsan (1494–1556), vasallo del *daimyō* Toki Yorinari de la provincia de Mino que lideró un golpe de estado en contra de Toki en 1542, auto proclamándose *daimyō*. Toki Yorinari se había aliado con Oda Nobuhide pero fueron derrotados en la Batalla de Kanōguchi de 1547. La esposa de Nobunaga aparece muy poco en los registros históricos, la información sobre la fecha de su nacimiento o muerte es escasa; sin embargo, las fechas propuestas para su nacimiento caen en 1533-35 y de fallecimiento 1612. Se casó con este señor feudal en 1549. *美濃国諸旧記* (*Viejas Crónicas de la Provincia de Mino* [t.a.]). Se trata de unos documentos donde se recogen los datos básicos de la gente de esta provincia. En este documento aparece nombrada Nō-*hime* con algunos datos (fecha de nacimiento, padre, madre y fecha de matrimonio): *Collaborative Reference Database*, http://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3nd_lcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000111734 (fecha de consulta: 22-I-2018).

629 GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of...*, *op. cit.*, p. 58.

Nobunaga tutea a Nō-*hime* y la trata como a su igual, contándole sus dudas. Por su parte, Nō-*hime* es representada como una mujer muy femenina, de gran carácter, buen sentido del humor y con un gran respeto por Nobunaga (a pesar de lo que dicen los demás), lo que coincide con la representación de la pareja que se da en *Kunitori-monogatari*, donde sí hay varias escenas[630] que describen la interacción entre ambos.

El decimotercer evento, *The Fool of Owari*, presenta una conversación entre el joven Nobunaga y su tutor Hirate Masahide, donde le reprende duramente por su actitud irresponsable, lo que ya deja entrever sus intenciones de suicidarse para hacer que su señor reconsidere su mala actitud, un hecho que será dramatizado en el evento diecisiete, *Masahide's Final Message*.

En el siguiente evento, *To Kiyosu Castle*, ya se aprecia cómo Nobunaga se está tomando en serio su posición como líder de los Oda, y el videojuego habla de cómo ha conquistado el castillo de Kiyosu derrotando a Oda Nobutomo, *shugo-dai* (守護代, puesto inmediatamente inferior al de *shugo*) de la provincia de Owari, lo que nos situaría alrededor de 1555.[631]

Los eventos quince y dieciséis, *Nobukatsu's*[632] *Treachery* y *Katsuie's Submission*, se centran en los conflictos sucesorios dentro del clan Oda, empezando con la rebelión del hermano pequeño de Nobunaga en el castillo de Suemori, al que se le han unido los generales Shibata Katsuie (1522-1583) y Hayashi Hidetada (1513-1580). Esta batalla acabó con la victoria de Nobunaga, como ya se ha comentado durante su biografía.

Otro de los eventos más famosos relacionados con la juventud de Nobunaga es la reunión con su suegro, Saitō Dōsan,[633] que aparece en el evento dieciocho, *Meeting*

---

630 Descripción de la boda entre Nō-*hime* y Nobunaga: SHIBA, R., *国盗り物語（三）…*, *op. cit.*, p. 50; descripción de la noche de bodas de la pareja: *ibidem*, pp. 55-70; Nobunaga deja a Nō-*hime* que cuide del Castillo de Kiyosu durante una ausencia suya: *ibidem*, pp. 131-132; Nobunaga habla a Nō-*hime* de su opinión sobre Akechi Mitsuhide: SHIBA, R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, pp. 132-133.

631 *Kiyosu City*, https://www.city.kiyosu.aichi.jp/shisetsu_annai/kanko_shisetsu_sonota/kiyosujo.html (fecha de consulta: 21-VI-2022).

632 Al hermano pequeño de Nobunaga se le llama tanto Nobuyuki como Nokukatsu aunque como uno de los hijos de Nobunaga también se llamó Nobukatsu, suele preferirse llamársele Nobuyuki para evitar malentendidos. No obstante, son correctas ambas denominaciones.

633 Según cuenta *La Crónica de Nobunaga*, Saitō Dōsan, que había oído los rumores sobre que Nobunaga era un idiota, decidió concertar una reunión con su futuro yerno para juzgar por sí mismo qué tipo de persona era. Eligieron como punto de reunión un templo en terreno neutral de los territorios de Owari y Mino. Antes de la reunión, Dōsan espió a Nobunaga y lo vio estrafalariamente vestido. Sin embargo, cuando llegó el momento de la reunión en el templo, el joven que apareció ante él no era el excéntrico que había visto en la calle, sino un joven muy educado y correctamente ataviado. A pesar de que el resto de

*at Shōtokuji Temple*, y también en *La Crónica de Nobunaga*[634] así como en las novelas.[635] Aunque la descripción de la anécdota en los tres textos es prácticamente idéntica (tanto en la descripción de la vestimenta del joven Nobunaga, como del equipamiento del ejército que le acompañaba), hay una diferencia entre la versión de la crónica y las otras dos: en *La Crónica de Nobunaga* se cuenta que Nobunaga se cambia de ropa en medio de la calle, rodeado por unos biombos que habían traído a tal efecto sus subordinados. Este detalle es omitido tanto en las novelas como en el videojuego. La afirmación de que Dōsan le cogió cariño a Nobunaga tras el incidente es un hecho que, de nuevo, aparece en el videojuego y en las novelas,[636] pero que está ausente en las fuentes históricas.

Respecto a la vida adulta de Nobunaga, dado que en el videojuego hay otros muchos personajes a los que dedicarles eventos, es natural que todos los acontecimientos de este periodo se traten de manera sustancialmente más somera que en las novelas o en las fuentes históricas. Por tanto, el videojuego se centra en algunos de los sucesos más conocidos, que ya hemos comentado durante su biografía: la Batalla de Okehazama (eventos diecinueve y veinte, *Yoshimoto Marches* y *The Death of Yoshimoto*), la toma de Mino (vigésimo evento, *To Mino*), la alianza de Nobunaga con Tokugawa Ieyasu (evento veintidós, *The Kiyosu Alliance*), Azai Nagamasa (evento veintitrés, *Oichi's Marriage*) y Hisahide Matsunaga (evento veintiséis, *Hisahide's Submission*), la ascensión del Ashikaga Yoshiaki a *shōgun* en la capital imperial de Kioto (eventos veinticuatro y veinticinco, *Unification by Arms* y *The Shōgunate's Messenger*), la posterior creación de la Primera Coalición Anti-Nobunaga y el exilio del *shōgun* (evento veintinueve, *Shōgun Yoshiaki's Exile*), así como la construcción del castillo de Azuchi (evento treinta y dos, *The Construction of Azuchi Castle*). Otros hechos de especial importancia, como la Batalla de Nagashino o el propio Incidente de Honnō-*ji*, se desarrollan en las escenas cinemáticas, aunque ambos están introducidos en los eventos *Nagamasa's Troubles* (número veintisiete) y *Now is the Time* (número treinta y siete), respectivamente.

---

vasallos de Dōsan siguieron considerándolo un loco, se dice que el *daimyō* de Mino pensó que Nobunaga era un hombre al que no se debía subestimar. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of...*, *op. cit.*, pp. 61-63.

634 *Ibidem*.

635 SHIBA, R., *国盗り物語（三）...*, *op. cit.*, pp. 96-117.

636 *Ibidem*, p. 118.

Un dato que hay que destacar es que la campaña del Monte Hiei no se nombra directamente. Sin embargo, el evento veintiocho se titula *Ise Nagashima Incineration*. La masacre del Monte Hiei se engloba dentro de la campaña de Nobunaga para conquistar Nagashima, aunque en *La Crónica de Nobunaga* no se hace hincapié en las primeras batallas que se libraron para conquistar este emplazamiento, como tampoco le dan especial importancia las novelas. La descripción que se hace en el evento del videojuego coincide con la matanza de civiles del Monte Hiei que se hace en ambos textos,[637] por lo que seguramente se refiere a dicho episodio incluso si no se le ha puesto ese nombre.

En cuanto a la visión general de Nobunaga, la manera en la que se le describe y se detallan sus actuaciones coincide con la descripción de las novelas, sobre todo en lo que se refiere a su inteligencia, su comportamiento brusco o su inclinación por los personajes singulares al margen de su moralidad.[638] Al igual que en las novelas,[639] se le da una dimensión más humana incidiendo en sus reacciones al enfrentarse a la muerte de su padre y a la de su maestro, reacciones que no son mencionadas en *La Crónica de Nobunaga*. También, en el videojuego y en la novela[640] se representa a un joven Nobunaga que duda sobre cómo conseguir sus objetivos y sobre su comportamiento, dudas que no aparecen reflejadas en los documentos históricos.

Una particularidad propia del videojuego es el especial hincapié que se hace en el papel de Nobunaga como administrador del territorio y como impulsor del comercio libre en Japón. Estos temas también son mencionados tanto en las novelas[641] como en *La Crónica de Nobunaga*,[642] e incluso también en la *Historia de Japam*,[643] pero es en el videojuego donde más se destacan estos aspectos del personaje. Esto se debe, sin duda, a la fascinación que el propio creador del videojuego, Shibusawa Kō siente por

---

637 SHIBA, R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, pp. 467-470. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 164-166.

638 SHIBA, R., *国盗り物語（三）…*, *op. cit.*, p. 518.

639 Reacción a la muerte de su padre: *ibidem*, p. 71; reacción al suicidio de su maestro: *ibidem*, pp. 87-88.

640 *Ibidem*, pp. 66, 378.

641 SHIBA, R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, pp. 201, 311.

642 Se menciona la construcción de infraestructuras, como carreteras, GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 175, 217. O puentes: construcción del puente de Seta (*ibidem*, p.158), construcción del puente en el río Uji (*ibidem*, p. 328), construcción del puente en el río Tenryū (*ibidem*, p. 459). También se apunta la orden de eliminar los impuestos entre las fronteras de las provincias del territorio conquistado *ibidem*, pp. 137, 217-218.

643 FRÓIS, L., *Historia de Japam II…*, *op. cit.*, p. 258.

esta faceta de Nobunaga.[644] Relacionado con este tema, el lema de "crear y destruir" que Shibusawa Kō ha citado en varias de sus entrevistas referido precisamente a esta capacidad de Nobunaga de romper con las costumbres establecidas y crear otras nuevas, es algo que no aparece ni en las fuentes históricas ni tampoco en las novelas. Hemos encontrado un estudio[645] que trata precisamente de la labor de Nobunaga como gran administrador del país y sus recursos donde se habla de estos dos conceptos y cuya fecha de publicación se remonta a los inicios de la saga *Nobunaga no Yabō*. Sin embargo, el que Shibusawa fuera inspirado por este libro para construir su visión del *daimyō* es una mera hipótesis.

Fijándonos ya en la evolución general del personaje, hay una diferencia clave entre los videojuegos y las novelas. En las novelas, a partir de la masacre del Monte Hiei, Nobunaga empieza a corromperse.[646] Dado que la novela también tiene en cuenta el punto de vista de Akechi Mitsuhide, se teoriza que Nobunaga veía a sus generales sólo como herramientas, y que los "desechaba" una vez dejaban de ser útiles.[647] Esto, unido a los continuos choques que se producen entre Mitsuhide y Nobunaga a partir de este momento (en el banquete tras la victoria contra la alianza de los clanes Azai y Asakura) son los que empujarán a Mitsuhide a matar a Nobunaga. Esta "caída en desgracia" es algo que no aparece en el videojuego, donde se interpreta que Akechi Mitsuhide mata a su señor por temor a los derroteros por los que puede llevarle su ambición (evento treinta y tres, *The Night Before the Parade*).

Por último, como comentario general de estos eventos históricos, es curiosa la

---

644 *【シブサワ・コウ生出演】…*, *op. cit.*; "メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊…", *op. cit*.

645 DŌMON, F., *織田信長に学ぶ* (*Aprender de Nobunaga* [t.a.]), Japón, Shinjinbutsu Ōraisha, 1984.

646 Aunque durante las novelas se va sugiriendo que a Akechi no le cae demasiado bien Nobunaga (y el sentimiento es mutuo), es a partir de este momento cuando empiezan a contarse anécdotas del *daimyō* que ejemplifican su mala personalidad, anécdotas que aparecen en los documentos históricos, aunque algunas han sido modificadas por el autor para ensombrecer la relación entre ambos: el utilizar las calaveras lacadas de Azai Nagamasa y de Asakura Yoshikage durante un banquete (SHIBA, R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, p. 535; GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 204) o la ejecución de unas mujeres por abandonar su puesto (SHIBA, R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, pp. 590-591; GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 398). Hay que concretar que esta evolución del personaje es algo que no aparece en *La Crónica de Nobunaga*, y estos hechos no destacan especialmente respecto a la narración de la vida del general hasta ese momento; por otra parte, en la *Historia de Japam* se menciona que Nobunaga empezó a impulsar un culto a la propia personalidad construyendo templos en su honor (FRÓIS, L., *Historia de Japam III…*, *op. cit.*, pp. 332-334), lo que unido a un desacuerdo con Akechi debido a su soberbia (*ibidem*, p. 339), llevó a su perdición.

647 SHIBA, R., *国盗り物語（四）…*, *op. cit.*, pp. 585, 618.

ausencia total de los misioneros cristianos en estas escenas.[648] Es lógico que no se le dé tanta importancia como en la *Historia de Japam* (que al estar escrita por un jesuita con el objetivo de promocionar la buena marcha de la misión cristiana en Japón detalla con especial minuciosidad las buenas relaciones entre los sacerdotes y Nobunaga), pero hasta en *La Crónica de Nobunaga* se hacen unas cuantas menciones a la aparición de estos *bateren* (伴天連, sacerdotes cristianos) y su trato con el *daimyō*.[649] Estas relaciones están, sin embargo, completamente ausentes tanto en las novelas[650] como en el videojuego.

### 4.2. El clan Takeda

#### A. Introducción al clan

El origen del clan Takeda (武田氏, Takeda-*shi*)[651] suele remontarse a Shinra Saburō Yoshimitsu (1045-1127), hijo de Minamoto Yoriyoshi (998-1082), perteneciente a la familia Seiwa Gen-*ji* (清和源氏), una rama del clan Minamoto y descendientes del emperador Seiwa (850-881).[652] En un principio, el clan Takeda estaba establecido en el dominio de Hitachi, distrito de Naka, en el pueblo de Takeda (actual ciudad de Hitachinaka en la pref. Ibaraki). El hijo de Saburō Yoshimitsu, Minamoto Yoshikiyo (1075?–1149?), junto con su hijo Kiyomitsu se mudaron al *sō* de Ichikawa en el dominio de Kai (actual prefectura de Yamanashi), estableciendo la familia Takeda-Minamoto, y ambos son considerados los primeros miembros de la familia a los que

---

[648] Aunque en la imagen de la caja del videojuego (que también es la imagen promocional del mismo), sí que aparece representado un sacerdote.

[649] Mención a la utilización de un *bateren* como intermediario en las negociaciones con Takayama Ukon: GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 298; mención a permiso de Nobunaga a los *bateren* para la construcción de una iglesia: *ibidem*, p. 365; descripción del padre Valignano y su visita: *ibidem*, pp. 385-386; visita de Nobunaga a unos *bateren*: *ibidem*, p. 413.

[650] Es cierto que durante las novelas se nombra al padre Organtino o a Luís Fróis, pero siempre se mencionan opiniones suyas, no interacciones entre ellos y Nobunaga.

[651] Para establecer la veracidad de los hechos narrados en los "eventos históricos" del videojuego relativos al clan Takeda hemos utilizado fundamentalmente las siguientes publicaciones académicas de interés: HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー・武田信玄* (*Rekishi bunka raiburarii – Takeda Shingen*; Biblioteca de historia cultural – Takeda Shingen [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2006; ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて* (*Takeda Shingen no subete*; Todo sobre Takeda Shingen [t.a.]), Tokio, Shin Jinbutsu Ōrai-*sha* , 1978; SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄* (*Takeda Shingen*), Kioto, Minerva-*shobō*, 2005, así como distintas fuente antiguas que se irán citando en el texto.

652 HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー....*, *op. cit.*, pp.1-2. El videojuego no hace ninguna mención al respecto al origen del clan.

eran referidos con el nombre de Takeda. En el siglo XII, a finales del periodo Heian, la familia Takeda controló la provincia de Kai. Takeda Nobumitsu (1162-1248) ayudó al clan Hōjō durante la Revuelta de Jōkyū de 1221 y en recompensa recibió la provincia de Aki (parte occidental de la prefectura de Hiroshima). Los miembros de este clan tuvieron especial influencia durante el periodo Kamakura, cuando empezaron a ostentar el cargo de *shugo*. Hasta el periodo Sengoku, los Takeda fueron *shugo* de las provincias de Kai, Aki y Wakasa (pref. Fukui). Uno de los principales lideres del clan fue Takeda Nobutora (1494-1574) que fue sucedido por el famoso Takeda Harunobu o Shingen (1521-1573) en 1540, convirtiéndose en *daimyō* de Kai, momento a partir del cual comenzó la rápida expansión del clan. Aunque enfrentó en ocasiones al clan Hōjō, la mayoría de sus incursiones fueron hacia el norte, donde peleó contra de Uesugi Kenshin. Takeda Shingen murió en 1573 a la edad de cincuenta y tres años, por lo que su hijo Takeda Katsuyori (1546-1582) heredó el mando del clan. Este último fue derrotado en la Batalla de Nagashino de 1575 en un enfrentamiento contra las fuerzas de Oda Nobunaga.

**B. Los eventos históricos**

En el videojuego la historia del clan Takeda empieza en el evento sesenta y cuatro, *The Tiger of Kai*, durante la época de Takeda Nobutora, decimoctavo líder del clan Takeda del dominio de Kai quien, a pesar de heredar el mando del clan con tan sólo catorce años, fue el encargado de unificarlo con una mezcla de poder militar y diplomacia. El juego menciona la construcción del palacio de Tsutsujigasaki, o Tsutsujigasaki-*kan*, una soberbia construcción encargada por Nobutora en 1519[653] tras destruir su anterior residencia, la Kawada-*yakata*,[654] como muestra de que había pasado a establecer su base en Kai. El juego explica cómo, a pesar de sus éxitos, la situación del clan peligraba debido a los muchos enemigos que se había creado, especialmente el clan Hōjō en Sagami, sus parientes los Imagawa al oeste y el clan Suwa al norte, impulsado por los

[653] *City of Kofu - 武田三代の拠点 躑躅ヶ崎館* (*Takeda-sandai no kyoten Tsutsujigasaki-kan*; La base de las Tres Generaciones de Takeda – El palacio de Tsutsujigasaki [t.a.]), https://www.city.kofu.yamanashi.jp/shingenkou-no-machi/tsutsujigazaki.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[654] *Comprehensive Database of Archeological Site Reports in Japan – 川田氏館跡・岩崎遺跡* (*Kawada-shi-yakata seki – Iwasaki iseki*; Restos de la mansión del clan Kawada – Ruinas históricas de Iwasaki [t.a.]), https://sitereports. nabunken.go.jp/ja/8435 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

monjes del santuario de Suwa. El videojuego no profundiza en las razones que han llevado a esta peliaguda situación, pero por completitud las comentamos a continuación. Empezando por los Imagawa, tras provocar la rendición de Ōi Nobusato, parte del clan Imagawa, se acordó que su hija se casara con Nobutora para establecer una alianza,[655] lo que no impidió que siguieran teniendo constantes luchas, siendo uno de los momentos más peligrosos de su carrera cuando en 1521 el ejército de Suruga Imagawa, señor de Fukushima, intentó invadir el territorio de Kai.[656] Nobutora también se enemistó con Ise Ujitsuna (1487-1581) del clan Hōjō durante su intento de conquista de la región de Kantō en 1524.[657] El resto del evento está dedicado a una conversación entre Nobutora, Itagaki Nobukata (1489-1548)[658] y Amari Torayasu (1498-1548) discutiendo su próximo paso a tomar, considerados los dos vasallos más fieles de Nobutora. Añadir que Nobukata sirvió tanto a Nobutora como a su hijo Shingen, y cumplió un papel destacado en la invasión de Suwa, territorio del que acabó siendo gobernador (*gundai*, 郡代);[659] Torayasu, por su parte, cumplió un papel importante en la invasión de Kantō contra el clan Uesugi.[660]

El evento sesenta y cinco, *Battle Over Flowers*, empieza mencionando que Nobutora lleva años alternando batallas con tratados de paz con el clan Imagawa y, ahora, tienen conflictos sucesorios. Entre Yoshimoto y Yoshizane, los dos candidatos a suceder al liderazgo de los Imagawa, Nobutora decide apoyar al heredero legítimo, Yoshimoto, aunque se pregunta si le conviene seguir manteniendo una relación tan inestable con el clan. Esta disputa sucesoria se conoce con el nombre de *Hanakura no Ran* (花蔵の乱), o el Conflicto de Hanakura, nombre que se escribe con el *kanji* de "flor", algo que aparece referenciado en el nombre de este evento. Aunque no explicitado en el juego, el desencadenante fue la repentina muerte del líder del clan, Imagawa Ujiteru, poco después de volver de una reunión con Hōjō Ujitsuna en Odawara

---

[655] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p.4.
[656] *Ibidem*, p.5.
[657] *Ibidem*, p.7.
[658] *Tourist Information of Ueda City – 板垣信方の墓* (*Itagaki Nobukata no haka*; Tumba de Itagaki Nobukata [t.a.]), https://www.city.ueda.nagano.jp/site/kankojoho/6076.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[659] *Nagano Convention Visitors Bureau – 板垣信方の墓* (*Itagaki Nobukata no haka*; Tumba de Itagaki Nobukata [t.a.]), https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/siseki/entry/000339.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[660] *Kofu City – Amari Torayasu*, https://www.city.kofu.yamanashi.jp/welcome/rekishi/24generals/amari-torayasu.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

en 1536; al día siguiente murió su hermano pequeño, sumiendo en el caos al clan.[661] Quedaban cuatro hermanos pequeños que pudieran heredar el clan: Genkō Etan que había entrado a formar parte del Henshōkō-*ji* en el dominio de Suruga (actual pref. Shizuoka), Shōni Senshō que llegaría a presidir los templos del Sennyū-*ji* en Kioto y Tōshōdai-*ji* en Nara, Sengaku Jōhō que se había criado en el Zentoku-*ji* y Ujitoyo que era hijo adoptivo.[662] Sengaku Jōhō (1519-1560), posteriormente conocido como Yoshimoto, contaba entonces con dieciocho años, y era el candidato más prometedor, hijo de Imagawa Ujichika (1471-1526) y de su legítima esposa Jukeini. El primero que se opuso a que heredara el clan fue su hermanastro mayor de distinta madre Genkō Etan (1517-1536), también conocido como Yoshizane, al que Yoshimoto logró derrotar en batalla gracias al apoyo del clan Hōjō. Tras su derrota, lo que quedaba del clan Fukushima huyó al territorio de Kai y, aunque había una facción del clan Takeda que estaba a favor de apoyarlo, Nobutora se negó a darles cobijo, demostrando así su lealtad hacia Yoshimoto.[663]

Se sigue profundizando en el tema en el siguiente evento, *Yoshimoto and Harunobu*, que empieza mencionando el nombre de la Revuelta de Hanakura y presenta una conversación entre Taigen Sessai, monje vasallo del clan Imagawa, y Yoshimoto, quien agradece el apoyo de Takeda Nobutora, cuya hija Jōkei-*in* ha tomado como esposa, aunque a la vez le inquieta. En efecto, una vez que Yoshimoto tomó el control como noveno líder del clan, en 1537 Nobutora envió a su hija, esposa de Shingen, a que fuera su esposa legítima, estableciendo una alianza con el clan Imagawa que se mantendría relativamente estable durante el resto de su gobierno;[664] el juego menciona a continuación que, a pesar de las reservas de Yoshimoto, van a tener que seguir contando con la ayuda de los Takeda en el futuro, sobre todo teniendo en cuenta que, atendiendo a la sugerencia de Jukeini, casaron al heredero de Nobutora, Harunobu, con Sanjō Kin'yori, hija de un *kuge* de Kioto,[665] aprovechando la buena relación de los Imagawa con la Corte Imperial de Kioto. Aunque estos dos enlaces tuvieron lugar,[666] el

---

[661] ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて* (*Takeda Shingen no subete*; Todo sobre Takeda Shingen [t.a.]), Tokio, Shin Jinbutsu Ōrai-*sha* , 1978, p.72.
[662] *Ibidem*.
[663] ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて...*, *op. cit.*, p.73.
[664] *Ibidem*, p.74.
[665] *Tainei-ji Official Website – 三条公頼公墓所* (*Sanjō Kin'yori-kō bosho*; Lugar de reposo del señor Sanjō Kin'yori [t.a.]), https://www.taineiji.jp/info/sanjyo.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[666] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p.11.

de Harunobu en 1536, no parece que la madre de Yoshimoto, Jukeini, interviniera. Por otra parte, el videojuego menciona cómo casó a Nene, nombre completo Nene Goryōnin, su tercera hija, al clan Suwa, concretamente refiriéndose a su alianza con Suwa Yorishige (1516-1542) en 1540.[667] En este evento también aparece por primera vez Harunobu que, como se ha dicho, será más conocido posteriormente como Takeda Shingen, que no está a favor de las políticas de su padre y cree que sus continuos desacuerdos van a provocar que acabe cediéndole el clan a su hermano Takeda Nobushige (1525-1561), por lo que pide ayuda a Nobukata y a Torayasu para que le ayuden a tomar el clan, un plan que se irá desarrollando en los eventos posteriores. El trato preferencial de Nobutora hacia su segundo hijo Nobushige es algo que aparece mencionado en la *Kōyō Gunkan*,[668] pero de lo que no se tienen pruebas concluyentes.

El evento sesenta y siete, *The Fierce and the Aged*, profundiza en las políticas expansionistas de Nobutora hablando de cómo se alía con Murakami Yoshikiyo para ir contra el clan Unnō a cambio de que le entreguen el castillo de Toishi, unas condiciones que Nobutora acepta porque su prioridad es controlar Komoro y echar a los Yamanouchi de Shinano, en cuya conquista se embarcaría en noviembre de 1536 y que según la crónica el *Kōyō Gunkan* fue la batalla de sangre de su hijo Shingen.[669] Este evento hace referencia a la *Unnotaira no tatakai*, o batalla de Unnotaira de 1540 parte de la invasión de la región de Saku (actual ciudad de Saku en la pref. Nagano) por Nobutora que aparece recogida en la crónica *Myōhōji-ki*, en la que efectivamente contó con la colaboración de Yoshikiyo (1501-1573).[670] Respecto al castillo de Toishi, no se conservan documentos fiables sobre su construcción, pero se tiene constancia de que perteneció al clan Sanada hasta que en 1541 pasó a ser controlado por la familia Murakami.[671]

El evento sesenta y ocho, *Plotting in Suwa*, habla del casamiento de Nene con Yorishige como parte de la estrategia de Nobutora de hacerse con Suwa que ya hemos

---

667 *Ibidem*.
668 *Ibidem*, p.17.
669 *都留市立図書館・武田信玄* (*Tsuru-shiritsu toshokan – Takeda Shingen*; Biblioteca de la ciudad de Tsuru – Takeda Shingen [t.a.]), https://www.lib.city.tsuru.yamanashi.jp/contents/history/another/jinmei/singen.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).
670 *Ueda City Digital Archive – 海野平の戦い* (*Unnotaira no tatakai*; Batalla de Unnotaira [t.a.]), https://museum. umic.jp/ikushima/history/shinano-unnodaira.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
671 *Ueda City Digital Archive – 解説戸石城跡* (*Toishi-jō seki*; Ruinas del castillo de Toishi [t.a.]), https://museum. umic.jp/sanada/siryo/johogura/johogura_spot08.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

comentado como parte del evento sesenta y seis, añadiendo que el santuario de Suwa estaba consagrado a un dios llamado Suwa Myōjin, adorado como el dios de la guerra por los guerreros de Shinano, de los que Nobutora esperaba ganarse su favor. El santuario al que se refiere es el Suwa-*taisha* (pref. Nagano), un complejo que ya aparecía mencionado en el *Kojiki* y en el *Nihon Shoki* y, en efecto, era muy valorado por los guerreros de la zona.[672]

El siguiente evento, *A Father's Departure*, se sitúa tras el éxito del sitio al castillo de Toishi, cuando el clan Unnō es expulsado de Shinano y le pueden dar el castillo al clan Murakami. Nobutora se dirige a Suruga para celebrar su victoria y visitar a su hija. Mientras tanto, deja su castillo a cargo de Harunobu. En cuanto Nobutora se va, Harunobu pide a Amari Torayasu que prepare al ejército. Harunobu está determinado a que Nobutora nunca vuelva a pisar Kai. Tras la marcha de Nobutora, Harunobu refuerza las defensas de Kai, ya que estaba confabulado con Imagawa Yoshimoto para que apartara a su padre de Kai. Este evento introduce el conflicto sucesorio del clan Takeda por el que Harunobu tomaría el relevo de su padre Nobutora al mando del clan. Profundizando más, el catorce de junio de 1541, tras completar la invasión del distrito de Chiisagata en el dominio de Shinano y de camino a Kai, Nobutora decidió desviarse hacia el dominio de Suga, se cree que para hacer una visita de cortesía a su hija y a su esposo, Imagawa Yoshimoto, y reforzar sus lazos con el clan Imagawa. Sabiendo de la visita de su padre, Shingen despachó soldados a Kawauchi y cerró las fronteras de Kai, exiliando así a su padre a Suga.[673] Existen varias teorías sobre las razones que llevaron a Shingen a exiliar a su padre. La *Katsuyama-ki*, *Enzankōgakuzen'an Shōnendai-ki* y la *Kōyō Gunkan*[674] hablan del mal gobierno de Nobutora, refiriéndose a cómo descuidó la administración de sus territorios en favor de seguir librando batallas para expandirlos, a lo que se unieron desastres naturales y hambrunas que dejaron a la población empobrecida.[675] En la *Kōyō Gunkan* se habla de la naturaleza despótica de Nobutora, que castigaba sin motivo a sus vasallos y, aunque es difícil comprobar la veracidad de esta acusación, sí está demostrado que en 1536 forzó a Maejima Ichimon a cometer *seppuku*, por lo que no parece que sean rumores

[672] *Suwa-taisha Official Website*, http://suwataisha.or.jp/pdf/yuisyo.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[673] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー …*, *op. cit.*, p.12.
[674] SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑* (*Kōyō Gunkan*), Tokio, Chikuma-*shobō*, 2006, pp.80-93.
[675] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー …*, *op. cit.*, p.14.

totalmente infundados; la forma en la que trataba a su familia, sin embargo, difiere de esta personalidad abusiva que se le suele asociar, por lo que en general se considera que, dado que Shingen con los años fue glorificado como un héroe, era necesario hacer de su padre un villano para justificar su rebelión.[676] Otra teoría, apoyada también por la *Kōyō Gunkan*, habla de cómo Shingen estaba resentido con su padre por preferir a su hermano pequeño Nobushige por lo que, antes de que le cediera públicamente el puesto, decidió dar un golpe de estado.[677] También es en la *Kōyō Gunkan* donde se habla de que Shingen contó con la colaboración de Yoshimoto para dar este golpe de estado, e incluso de que fue idea de este último.[678] El videojuego ofrece una mezcla de todas estas teorías, ya que Shingen está en contra de la expansión territorial tan agresiva que está llevando a cabo Nobutora y quiere tomar el puesto antes de que lo haga Nobushige y siga los pasos de su padre.

El evento setenta, *Meeting Kansuke*, tal y como indica su nombre, ya se sitúa con Harunobu al frente del clan Takeda y narra su encuentro con Yamamoto Kansuke por recomendación de Itagaki Nobukata; Kansuke habla de cómo ha viajado por distintos territorios estudiando su geografía y costumbres, también estudia estrategia militar (antigua y nueva) y su especialidad son los sitios. Eso sí, nunca ha estado en ninguna batalla. Nobukata había pedido como estipendio para él 100 *kan*, una cifra muy alta que horroriza a Amari Torayasu. Harunobu, sin embargo, opta por darle 200 *kan*, aunque Kansuke no parece darles importancia a los estipendios. Harunobu decide que le ayude en su ataque a Suwa, lo que le acabaría convirtiendo en el estratega del clan Takeda. Añadir que se cree que su nombre real era Yamamoto Haruyuki (1500-1561), un samurái que se dedicó a viajar por todo Japón (en la *Kōyō Gunkan* se menciona Shikoku) [679] hasta que tuvo veintiséis años aprendiendo distintas habilidades, incluyendo tácticas militares, manejo de la lanza y construcción de castillos, entrando al servicio de Shingen cuando tenía ya cuarenta y cuatro años.[680] En cuanto al detalle de

---

[676] *Ibidem*, p.16.
[677] *Ibidem*, p.17.
[678] SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑…*, *op. cit.*, p.92.
[679] SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑…*, *op. cit.*, p.155.
[680] *信州松代観光協会・山本勘助（道鬼）墓* (*Shinshū Matsushiro Kankō Kyōkai – Yamamoto Kansuke (Dōki) Haka* ; Asociación Turística de Matsushiro-Shinshū – Tumba de Yamamoto Kansuke (Dōki) [t.a.]), http://www.matsushiro-kankou.com/modules/sightseeing/index.php?action=FacilityView&facility_id=29 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

los estipendios, está tomado de la *Kōyō Gunkan.*[681]

El evento setenta y uno, *Masatoyo's Return*, nos presenta a otro de los vasallos del clan Takeda, Kudō Genzaemon, quien había sido exiliado injustamente de Kai por Nobutora; bajo su liderazgo, sin embargo, vuelve a acogerlo en el clan, otorgándole el nombre de Masatoyo y el apellido del clan Naitō. No se tienen muchos datos de Naitō Shurinosuke Masatoyo, apodado Genzaemon.[682] Era parte de la familia Kudō-*shi*, vasallos jefes (譜代家老, *fudai-karō*) desde hacía generaciones del clan Takeda, que ganó varios méritos bajo el mandato de Shingen, y murió durante la última gran batalla del clan en Nagashino.[683]

El evento setenta y dos, *The Invasion of Suwa*, se sitúa en el decimoprimero año de la era Tenshō (1542), en el palacio Tsutsujigasaki en Kai. Shingen planea atacar al clan Suga en Shinano, a pesar de haber mantenido una relación pacífica hasta el momento, porque han formado una alianza con el clan Yamanouchi Uesugi (que quería extender su influencia en Shinano) sin consultarle. Kansuke, sin embargo, ve a Shingen dubitativo, aunque Baba Nobuharu no es de la misma opinión. Este evento se enmarca dentro de la conquista de Shinano (信濃侵略, *Shinano shinryaku*) que tuvo lugar a partir de junio de 1542 y fue el primer movimiento de Shingen tras tomar oficialmente el mando del clan Takeda. Empezó con la invasión del distrito de Suwa, en el que se centra este evento, y se enfrentó a Suwa Yorishige, antiguo aliado y esposo de su hermana pequeña Nene, que acababa justo de darle un heredero. La causa del conflicto, que ya hemos comentado cómo aparece resumida en el videojuego, se debió a que mientras el clan Takeda estaba sumido en conflictos sucesorios durante el exilio de Nobutora, Uesugi Norimasa (1523-1579) aprovechó para invadir los distritos de Saku y Chiisagata, provocando que Yorishige estableciera una alianza, e incluso llegara a repartir los territorios, sin consultar ni a los Takeda ni a los Murakami, que hasta ese momento todavía eran sus aliados.[684] En cuanto a Baba Nobuharu (1513-1575), de la familia Baba-*shi*, era uno de los vasallos del clan Takeda cuyo líder, Baba Torasada (1490-1529), forzó a hacer *seppuku* a Nobutora y posteriormente volvió a incorporar

---

[681] SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑...*, *op. cit.*, pp.162, 216.
[682] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/内藤昌豊-1095814 (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[683] *Kofu City – 内藤修理亮昌豊* (Naitō Shurinosuke Masatoyo), https://www.city.kofu.yamanashi.jp/mobile/kanko/ kanko/takeda24/naito.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[684] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p.26.

Shingen bajo su mando.[685]

El siguiente evento, *Shinano Burns*, presenta de manera muy breve el comienzo de la invasión de la región de Suwa, introduciendo el sitio del castillo de Uehara. Históricamente, en 1542 Takeda también ordenó refuerzos desde el castillo de Takatō al mando de Takatō Yoritsugu. Cuando Suwa Yorishige se dio cuenta de que iba a quedar atrapado entre las dos fuerzas, se retiró al castillo de Kuwabara, un castillo subsidiario del de Uehara, a sólo un par de kilómetros al noroeste. Después de que los Takeda conquistaran Suwa, el castillo de Uehara también se convirtió en una de las bases más importantes de los Takeda en la zona. Tras la destrucción de los Takeda en Nagashino, sin embargo, el castillo fue abandonado.[686]

El evento setenta y cuatro, *The Maiden of Suwa*, se sitúa tras la exitosa conquista del castillo de Uehara y la subsiguiente rendición del clan Suwa. El videojuego habla de cómo Yorishige fue temporalmente llevado a Kai, aunque posteriormente deciden ejecutarlo. En efecto, Shingen llevó a Yorishige y a su hermano Yoritaka (1528-1542) a Kai, obligándoles poco después a cometer *seppuku* en el Tōkō-*ji* de la ciudad de Kōfu.[687] Sin embargo, Shingen había hecho un trato con la familia Suwa que, a cambio de salvar la vida del hijo de Yorishige y Nene, Toraōmaru, tomaría como concubina a la hija que Yorishige había tenido con una mujer del clan Omi-*shi*, Suwa Goryōnin, llamada Suwa-*hime* en el videojuego, que posteriormente daría a luz al heredero de Shingen, Katsuyori, quien serviría como símbolo de la unión entre las familias Takeda y Suwa tal y como explica el videojuego, si bien el clan Suwa desapareció de la escena política tras la invasión de su territorio.[688]

El evento setenta y cinco, *Yukitaka's Service*, sigue profundizando en la invasión de Shinano situándose tras la conquista del castillo de Takatō[689] que, aunque no lo menciona el videojuego, sucedió entre 1544 y 1545 junto con la conquista del castillo de Fukuyo lo que le permitiría tomar el control del distrito de Kamiina (pref. Nagano).[690] La segunda parte del evento introduce a Sanada Yukitaka, quien huyó a

---

[685] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/馬場信春-1196360 (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[686] *Jcastle – Uehara Castle*, http://www.jcastle.info/view/Uehara_Castle (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[687] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p.28.
[688] *Ibidem*.
[689] *Ina City – 高遠城跡の魅力をご紹介* (*Takatō-jō seki no miryoku wo shōkai*; Presentamos los encantos de las ruinas del castillo de Takatō [t.a.]), https://www.inacity.jp/smph/kankojoho/rekishi_bijutsu/bunka_kanko/bunkazai/takato_jyoseki.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[690] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, pp.28-29.

Ueno tras la destrucción de la casa de Unnō; aunque no lo menciona, el videojuego está haciendo referencia a la batalla de Unnōtaira en la que atacaron de manera conjunta los clanes Takeda, Suwa y Murakami y, aunque en efecto Yukitaka pertenecía a la familia de los Unnō, se hizo vasallo de Shingen alrededor de 1544, ganando importantes méritos durante la conquista de los territorios de Hokushin y Tōshin, que se corresponden respectivamente con las zonas norte y este de la prefectura de Nagano.[691] También participaría en las conquistas de los castillos de Shioda, Uedahara y Toishi, en el que se centra el siguiente evento, *The Siege Master's Plan*. Como ya menciona brevemente el videojuego más adelante, Shingen ya había intentado conquistar este castillo en 1550 sin éxito, conociéndose bajo el nombre de *Toishi-kuzure* (砥石崩れ) y siendo considerada la mayor derrota de la carrera de Shingen en textos como la *Kōhakusai-ki*,[692] en la que perdió a más de mil hombres según está registrado en la *Katsuyama-ki*.[693] Volvería a intentarlo en 1551, esta vez poniendo a Yukitaka al mando, quien consiguió conquistar el castillo infiltrando a sus hombres, lo que permitió que le abrieran el castillo desde dentro.[694] El evento también habla del *roku-mon-sen* (六文銭), el emblema del clan Sanada que consiste en seis monedas y simboliza el precio que hay que pagar para cruzar el mítico río Sanzu y llegar a la otra vida y que dice representar la voluntad de los soldados de morir por Harunobu; aunque en efecto las seis monedas representan el pago para cruzar el río Sanzu, y se siguió utilizando durante el periodo Edo,[695] en general se interpreta que representa la voluntad de los guerreros de ir al campo de batalla dispuestos a morir por la causa sin arrepentimientos,[696] y no está asociado específicamente con Harunobu. Mencionan que a partir de entonces empezaron a llamarle "*the Siege Master*", que se traduciría como *kōi tatsujin* (攻城達人), pero no se han encontrado referencias relevantes a este apodo exceptuando las del

---

[691] *Ueda City Digital Archive – 真田幸隆* (*Sanada Yukitaka*), https://museum.umic.jp/sanada/siryo/sandai/020099.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[692] *Ueda City Digital Archive – 解説戸石城跡..., op. cit.*
[693] *Ueda City Digital Archive – 砥石城攻略* (*Toishi-jō kōryaku*; La toma del castillo de Toishi [t.a.]), https://museum. umic.jp/ikushima/history/shinano-toishijyo.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[694] *Jcastle – Toishi Castle*, www.jcastle.info/view/Toishi_Castle (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[695] *Memorial Art Ohnoya – ひつぎの中に入れる「６文銭」って今のお金ではいくら？* (*Hitsugi no naka ni ireru "roku-mon sen" tte ima no okane de wa ikura?*; Los seis *mon* que se meten en el ataúd, ¿a cuánto equivale en el dinero de ahora? [t.a.]), https://www.ohnoya.co.jp/kidsqa/funeral/sougi_002.shtml (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[696] *默山斎場 ・六文銭* (*Mokusan-saijō – Roku-mon sen*; Sitio Ceremonial Mokusan – Los seis *mon* [t.a.]), http://moku san.net/2016/05/26/六文銭/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

juego, por lo que es dudoso que sea un alias popular ya que no se ha perpetuado en el tiempo.

El evento setenta y siete, *Fūrinkazan Begins*, se sitúa tras la conquista de Toishi y cuenta cómo Murakami Yoshikiyo es el único obstáculo que se interpone para la conquista de Shinano por parte de Shingen. En la segunda parte del evento, Shingen y Kansuke recitan una frase de Sun Tzu, "*As fast as the wind, as quiet as a forest, as ruthless as fire. As indecipherable as shadow, as steadfast as a mountain, as swift as lightning*". Esta frase está tomada en concreto del capítulo siete de *El Arte de la Guerra*, "Las maniobras",[697] una lectura popular entre los generales del periodo Sengoku, y una versión abreviada en *kanji*, pronunciada *fū-rin-ka-zan* (風林火山) es la que da nombre al evento y la que estaba escrita en una de las tipologías de bandera del clan Takeda,[698] concretamente en la conocida como *sonshi no hata* (孫子の旗) o *sonshi-shijo no hata* (孫子四如の旗),[699] una de las cuales que se cree perteneció a Shingen se conserva en el Takeda-*jinja*.[700]

El siguiente evento, *Go for the Heart*, está situado en el vigésimo año de la era Tenmon (1551) y menciona cómo hace un año, en el conflicto conocido como "*the Rout at Toishi*" Harunobu había sido derrotado por Yoshikiyo Murakami, el líder del Norte de Shinano, y perdió a muchos valiosos vasallos, aunque ahora, sin embargo, lo tiene acorralado gracias a Yukitaka, lo que referencia el *Toishi-kuzure* explicado en el evento setenta y seis. Entre los "valiosos vasallos" a los que puede referirse el juego, seguramente se incluya Yokota Takatoshi (1487-1550), un *rōnin* convertido en vasallo de Shingen que se suele contar entre las mayores pérdidas de la batalla.[701] El resto del evento narra una conversación entre Yukitaka y Kansuke en la que reafirman su lealtad al clan Takeda y, en concreto hacia Shingen, aunque les preocupa que todavía le pese haber exiliado a su padre, aunque tuviera buenos motivos para hacerlo.

---

[697] SUN, T., "Las maniobras", *El Arte de la Guerra*, http://www.adizesca.com/site/assets/en-el_arte_de_la_ guerra_sun_tzu-ld.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021). Libro de estrategia escrito por el general chino Sun Tzu, quien se estima que vivió en el siglo quinto antes de Cristo.

[698] 歴史博物館　信玄公宝物館 (*Rekishi-hakubutsukan – Shingen-kō hōbutsukan*; Museo Histórico – La cámara de los tesoros del señor Takeda [t.a.]) – Exhibition List, https://shingen.iooo.jp/exhibition/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[699] *Kofu City -「風林火山」には続きがある！？* (*"Fū-rin-ka-zan" ni wa tsuduki ga aru!?*; ¿¡"Viento-bosques-fuego-montañas" tiene continuación!? [t.a.]), https://www.city.kofu.yamanashi.jp/senior/kamejii/ 035.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[700] *Unpō-ji Official Website*, https://unpoji.ko-shu.jp/treasure.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[701] ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて...*, *op. cit.*, pp.202-203.

El evento setenta y nueve, *The Beginning of Purpose*, empieza con el ejército del clan Takeda rodeando el castillo de Katsurao, base de operaciones de Murakami Yoshikiyo. Sin refuerzos, era cuestión de tiempo que cayera, por lo que Yoshikiyo abandonó el castillo y huyó a Echigo y, unos días más tarde, en el castillo de Kasugayama, Murakami Yoshikiyo visita al líder del clan Uesugi, Nagao Kagetora, para pedirle ayuda, lo que en general coincide con los hechos conocidos.[702]

El evento ochenta, *Neither Too Hot nor Too Cold*, presenta una breve conversación entre Shingen y Kansuke, quien le informa que la familia que gobernaba el castillo de Kiso Fukushima se rinde; Shingen acepta, para sorpresa de su vasallo, pues como líder cree que lo importante es la flexibilidad. Esta decisión resultó ser acertada ya que en años posteriores, el castillo de los Kiso se convertiría en uno de los bastiones más valiosos del clan Takeda. Este evento referencia el sitio de Kiso-Fukushima en Shinano de 1554.[703]

El evento ochenta y uno, *The Marriage of Yoshinobu*, habla de la formación de la Triple Alianza, en la que Yoshinobu se casa con la hija de Imagawa Yoshimoto, y su hija Ōbai-*in* se casa con el hijo de Hōjō Ujiyasu. Establecida en 1554, se conoce como la *Kō-Sō-Shun Sangoku Dōmei* (甲相駿三国同盟), o "Alianza de los Tres Dominios de Kai, Sagami y Suruga", los territorios controlados por los clanes Takeda, Hōjō e Imagawa respectivamente.[704] En realidad, sin embargo, las relaciones matrimoniales que se establecieron fueron algo más complejas que las indicadas por el juego: en noviembre de 1552, una de las hijas de Imagawa Yoshimoto, Sadae-*in*, hermana pequeña de Ujizane e hija de la hermana de Shingen, se casó con el heredero de Takeda Shingen, Yoshinobu, enlazando los clanes Takeda-Imagawa; entre enero y febrero del año siguiente, se decidió el casamiento de la quinta hija de Shingen, Ōbai-*in*, con el hijo y heredero de Ujiyasu, Ujimasa, juntando los clanes Takeda-Hōjō, aunque no se llevaría a cabo hasta diciembre de 1554; por último, en julio de 1554, la hija de Hōjo Ujiyasu, Hayakawa-*dono*, se casaría con el primogénito de Imagawa Yoshimoto, Ujizane, uniendo así los clanes Imagawa-Hōjō.[705] Se trata de uno de los eventos más relevantes de la primera mitad del periodo Sengoku ya que reunió a los tres clanes más poderosos

[702] SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄* (*Takeda Shingen*), Kioto, Minerva-*shobō*, 2005, p.50.
[703] TURNBULL, S. R., *The Samurai Sourcebook*, Reino Unido, Cassell, 2000, p.212.
[704] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, pp.30-35.
[705] *Ibidem*, p.35.

del momento y, aunque durante la generación de sus padres los tres clanes habían estado enemistados, esta relación empezó a cambiar poco a poco una vez tomaron el mando sus respectivos hijos, Shingen tras exiliar a Nobutora, Yoshimoto ganando a su hermano mayor durante el *Hanakura no Ran* y en el caso de los Hōjō tras la muerte de Ujitsuna y la toma del mando de Ujiyasu. Seguramente en el videojuego no se detienen mucho en él ya que se profundiza en ellos durante los eventos de los clanes Hōjō e Imagawa. El siguiente evento, *Ōbaiin's Marriage*, simplemente describe la fastuosa boda entre la hija de Shingen, se cree que muy querida por su padre, y el hijo de Ujiyasu en la que, como se menciona en el juego, Shingen hizo alarde del poder del clan haciendo que participaran diez mil invitados.[706]

El evento ochenta y tres, *Before the Decisive Battle*, introduce lo que va a ser el foco de los siguientes eventos, y en general del personaje de Takeda Shingen en la cultura popular, su relación con Nagao Kagetora, más conocido como Uesugi Kenshin (1530-1578), alabado como la rencarnación de Bishamonten, el Dios de la Guerra. En este evento también aparece Kōsaka Masanobu, más conocido como Kasuga Toratsuna (1527-1578), con el que Shingen compartió una serie de documentos sobre educación y filosofía[707] que se cree fueron la base para escribir la *Kōyō Gunkan*.[708] Por otra parte, aunque no está demostrado, en la cultura popular suele considerarse que él y Shingen eran amantes.[709]

Los siguientes tres eventos, empezando por el ochenta y cuatro, *The Woodpecker Tactic*, nos cuentan lo que se conoce como la batalla de Kawanakajima (川中島の戦い, *Kawanakajima no tatakai*) que se prolongó entre 1553 y 1564 y se desarrolló durante cinco combates, siendo el más cruento el cuarto en 1561 durante el que murieron Nobushige, hermano pequeño de Shingen, y el estratega Yamamoto Kansuke,[710] y en el que se centran los siguientes tres eventos. Durante el evento Kansuke explica la

---

[706] *Kai City Library – 黄梅院について* (*Ōbai-in ni tsuite*; Sobre Ōbai-*in* [t.a.]), https://kai.library2.city.kai .yamanashi.jp/ furusato_08.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[707] Una edición del periodo Edo puede encontrarse aquí: *Tokyo National Museum Digital Archive*, https://webarchives.tnm.jp/dlib/detail/4516;jsessionid=99CB285FBCAA2541174E7684905A2E72 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[708] *Kofu City – Kasuga Toratsuna*, https://www.city.kofu.yamanashi.jp/welcome/rekishi/24generals/kasuga-toratsuna. html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[709] NAISHI, M., "武田信玄は本当に高坂昌信と恋人関係にあったのか？" (*Takeda Shingen wa hontō ni Kasuga Toratsuna to koibito-kankei ni atta ka?*; ¿De verdad Takeda Shingen y Kasuga Toratsuna eran amantes? [t.a.]), *JB Press*, (12-IV-2021), https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/64709 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[710] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p.42.

estrategia del título, la táctica del pájaro carpintero, *kitsutsuki senpō* (啄木鳥戦法) en japonés, según la cual Nobuharu[711] y Masanobu atacarán a Kagetora por la espalda cuando aparezca en la montaña Saijō frente al castillo de Kaizu; cuando huyan, Shingen y sus soldados los atacarán. Aunque en efecto esta es la estrategia que se cree se siguió en esta batalla,[712] el nombre de la misma no aparece en el *Kōyō Gunkan*, sino que está tomado del *Kōetsushin-senroku*.[713] Parte del texto ha sido traducido al japonés moderno bajo la supervisión del profesor Okazawa Yoshiyuki (岡澤由往) y, la explicación que da Kansuke de la táctica, así como el nombre, aparece en el séptimo capítulo del séptimo volumen:

> 勘助は恐れ入って、「この度の上杉の陣立てを見るにつけ、謙信は、生死をこの一戦にかけている覚悟と思われます。そこで私の考えでは、啄木鳥という鳥は、木をつついて餌の虫を獲る時に、朽ちた穴にはかまわず、後ろの方をくちばしで叩き、虫が驚いて前の穴に出てくるのを獲り食います。今度の戦術もこれに等しいかと思います」[714]
>
> *Kansuke wa osoreitte, "kono tabi no Uesugi no jindate wo miru ni tsuke, Kenshin wa, seishi wo kono issen ni kaketeiru kakugo to omowaremasu. Soko de watashi no kangae de wa, kitsutsuki to iu tori wa, ki wo tsutsuite esa no mushi wo karu toki ni, kuchita ana ni wa kamawazu, ushiro no hō wo kuchibashi de tataki, mushi ga odoroite mae no ana ni dete kuru no wo kari kuimasu. Kondo no senjutsu mo kore ni hitoshii ka to omoimasu"* [t.a.]
>
> Kansuke intervino y dijo, "A juzgar por la formación de los Uesugi en esta ocasión, creo que Kenshin tiene la determinación para arriesgarlo todo en esta

[711] En el texto del videojuego hay una errata, ya que dice que quien va a acompañar a Masanobu es Harunobu, es decir, Shingen, mientras que realmente fue Baba Nobuharu. Queda demostrado que es una errata y no un error de fidelidad porque en el siguiente evento, el ochenta y cinco, durante el diálogo llaman a Baba "Harunobu" aunque en el nombre que aparece en la cartela junto con su retrato pone correctamente "Nobuharu".
[712] SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄...*, *op. cit.*, p.71.
[713] *Ibidem*.
[714] *Nagano Convention & Visitors Bureau - 甲越信戦録・七　山本勘助入道討死のこと* (*Kōetsushin-senroku – Nana Yamamoto Kansuke Nyūdō uchijini no* koto; Siete - Sobre la muerte en batalla de Yamamoto Kansuke Nyūdō [t.a.]), https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/tatakai/ senki7.php.html#a7 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

> batalla. Por eso he pensado en el ave que conocemos como pájaro carpintero, que cuando picotea repetidamente el árbol para cazar los insectos que son su presa, no se molesta con los agujeros que están podridos, sino que golpea con el pico el agujero de atrás y se come a los insectos que, sorprendidos, acaban saliendo por el agujero frontal. Considero que esta táctica es muy similar a esto." [t.a.]

El evento ochenta y cinco, *To Saijosan Mountain*, muy brevemente introduce el principio de la táctica, en la que Kansuke, Masanobu y Nobuharu están en la montaña de Saijō, mientras que el ochenta y seis, *Into de Mist*, presenta a Masanobu y Nobuharu que están esperando la llegada del ejército de Kenshin, aunque no tardan en darse cuenta de que han sido descubiertos y Kenshin está bajando la montaña para dirigirse a Hachimanbara, donde ocurrió el grueso de esta cuarta pelea, a la que también se conoce como *Hachimanbara no tatakai* (八幡原の戦い).[715]

En el evento ochenta y siete, *The Fallen Woodpecker*, Kansuke quiere exiliarse por haber sido el artífice de la táctica fallida del pájaro carpintero. Kansuke deja la fuerza principal del clan Takeda y se dirige hacia la parte invadida por Uesugi. Se encuentra con Takeda Nobushige, muy herido, que se lamenta por no haber sido lo suficientemente fuerte para que el plan funcionara. Le pide que se disculpe ante su hermano y que, en su ausencia, los proteja a él y al clan. Aquí mencionan cómo Takeda Nobushige fue conocido por generaciones posteriores como "*A True Adjutant*", *makoto no bushō* (まことの武将) en japonés, un apodo que data del periodo Edo en el que estaba muy bien considerado; el confucianista Murokyūsō en su colección de ensayos *Sundai Zatsuwa* (駿台雑話) escrita en 1732 dedica un capítulo a Nobushige donde dice de él: 「天文、永禄の間に至って賢と称すべき人あり。甲州武田信玄公の弟左古典厩武田信繁是なり」[716] (*Tenbun, Eiroku no aida ni itatte ken to shōsu beki hito ari. Kai Takeda Shingen-kō no otōto Kotenkyū Takeda Nobushige kore nari*; Durante las eras Tenbun y Eiroku había una persona inteligente. Este era el hermano pequeño del señor Takeda Shingen de Kai, Kotenkyū Takeda Nobushige [t.a.]). Sintiendo el peligro,

---

[715] SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄…*, *op. cit.*, p.71.
[716] MURO, K. [室鳩巣], *駿台雑話* (*Sundai zatsuwa*; Charla con Sundai [t.a.]), Kioto, Kōei-*dō*, 1894, p.186, https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/754747/39?tocOpened=1 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Kansuke vuelve hacia donde está el cuerpo principal del ejército del clan Takeda, pero se le interponen tropas con el "Bi" de Bishamonten en los estandartes; de hecho, en el museo Uesugi-*hakubutsukan* de la ciudad de Yonezawa (pref. Yamagata) se conserva uno que perteneció al clan.[717] Se encuentra cara a cara con Kagetora, lo reta y le pregunta cómo adivinó su plan. Kagetora dice, con muy malos modos, que no ha adivinado nada, sino que era imposible engañarle desde un principio. Luego mata a Kansuke. Mientras muere, Kagetora le dice que él siempre está observando a sus enemigos, y que se dio cuenta de lo que pensaban hacer en cuanto vio la fortaleza. Luego se despide, llamándolo por su verdadero nombre: Yamamoto Dōkisai, aunque realmente Dōkisai fue su nombre budista póstumo.[718] Kansuke entiende en ese momento que lo que les descubrió es el humo de los fuegos del campamento. La narración general del evento coincide con lo compartido por el profesor Okazawa,[719] y este último detalle, sobre cómo fue el humo de la comida que estaba preparando el clan Takeda lo que alertó a Kenshin de sus intenciones, que aparece más desarrollado en los eventos del videojuego relacionados con el clan Uesugi, está descrito en la *Hoku-Etsu-gundan*.[720]

El evento ochenta y ocho, *A Legendary Duel*, habla de cómo la cuarta batalla en Kawanakajima fue la más violenta, en la que se forjó la leyenda de Kenshin atacando el campamento base de Shingen él solo, lo que hace referencia a una anécdota narrada en el tercer capítulo del octavo volumen de la ya mencionada crónica *Kōetsushin-senroku* en la que se dice que Kenshin asaltó el campamento de los Takeda a caballo y atacó a Shingen con una *mitachi*, un golpe que Shingen interceptó con su *gunbai:*[721]

---

[717] *Yonezawa City Uesugi Museum*, https://www.denkoku-no-mori.yonezawa.yamagata.jp/056number2.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[718] *Nagano Convention & Visitors Bureau – 勘助宮* (*Kansuke no miya*; Santuario a Kansuke [t.a.]), https://www.naga no-cvb.or.jp/furinkazan/siseki/entry/000161.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[719] *Ibidem.*

[720] SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄...*, *op. cit.*, pp.72-74. KINOSHITA, M. [木下正博], "上杉家の軍記「北越軍談」と蜃気楼～上杉謙信は本当に蜃気楼を見たのか～" (*Uesugi-ke no gunki "Echigo-gundan" to shinkirō – Uesugi Kenshin wa hontō ni shinkirō wo mita no ka*; El *gunki* de la familia Uesugi "Echigo-*gundan*" y el espejismo - ¿De verdad Uesugi Kenshin vio un espejismo? [t.a.]), *Toyama Pref. General Education Center*, 2013, http://japan-mirage.org/wp-content/uploads/kenkyu/2013(H25)/2013-01.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[721] Esta anécdota está tan extendida que hay incluso una estatua representando esta escena en la ciudad de Nagano conocida como la *Mitachi Nanatachi no zō* (三太刀・七太刀の像). *4Travel*, https://4travel.jp/travelogue/11183669 (fecha de consulta: 28-XI-2021). *川中島古戦場* (*Kawanakajima-kosenjō*; Viejo campo de batalla de Kawanakajima [t.a.]), http://www.kosenjo.com/05.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

> 謙信公は左の方へ回り、ただ一騎で床几の元へ馬を乗りつけ、小豆長光の太刀で切りつける。信玄公は、床几に腰をかけたまま軍配団扇ではっしと受け留める。[722]
>
> *Kenshin-kō wa hidari no hō he mawari, tada ikki de shōgi no moto he uma wo noritsuke, Azuki Nagamitsu no ōdachi de kiritsukeru. Shingen-kō wa, shōgi ni koshi wo kaketa mama gunbai-uchiwa de hasshi to uketomeru.*
>
> El señor Kenshin giró hacia la izquierda, y cargó solo montado en su caballo contra el taburete, asestando un golpe con su *odachi* la Azuki Nagamitsu. El señor Shingen detuvo el ataque con su abanico *gunbai* permaneciendo sentado en el taburete.

Los siguientes dos eventos se sitúan tras el final de la contienda de Kawanakajima y cubren el incidente de Yoshinobu (義信事件, *Yoshinobu jiken*), o incidente de la traición de Yoshinobu (義信謀反事件, *Yoshinobu muhon jiken*), acaecido en 1565. El evento ochenta y nueve, *The Invasion of Suruga*, cuenta cómo la muerte de Yoshimoto alteró profundamente el estado del clan, heredado por Imagawa Ujizane (1538-1614) que carecía del talento de su predecesor, hasta el punto de que Shingen no ve motivos para perpetuar su alianza con ellos y decide invadir Suruga, introduciendo así la invasión de Suruga (駿河侵略, *Suruga shinryaku*) que tendría lugar a partir de 1568. En el evento se acerca Masakage a revelarle a Shingen que su señor, Obu Toramasa, quiere traicionarlo para poner en su lugar a Yoshinobu, primogénito de Shingen, un evento que según la *Kōyō Gunkan* sucedió inmediatamente después de la última batalla de Kawanakajima.[723] En concreto, Yoshinobu se casó con una de las hijas de Imagawa Yoshimoto en 1552 para reforzar la alianza entre los clanes,[724] y se cree que la relación con su padre empeoró notablemente cuando Shingen decidió establecer una alianza con

---

[722] *Nagano Convention & Visitors Bureau - 甲越信戦録・巻の八* (*Maki no hachi*; Octava parte [t.a.]), https://www.naga no-cvb.or.jp/furinkazan/tatakai/senki8.php.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[723] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p.51.
[724] SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄...*, *op. cit.*, p.59.

el clan Oda a instancias de Nobunaga en 1565, la *Kō-Bi Dōmei* (甲尾同盟) o Alianza de los Dominios de Kai y de Owari, siendo que el clan Oda estaba enemistado con los Imagawa ya desde la generación de Nobuhide, pero aún más tras la muerte de su líder Yoshimoto en la batalla de Okehazama contra los Oda en 1560.[725] El plan de Yoshinobu para traicionar a su padre, sin embargo, sólo aparece narrado en la *Kōyō Gunkan*: Yoshinobu habló con sus fieles vasallos Obu Toramasa (1504-1565) y Sone Suō, más conocido como Sone Toramori, pero sus charlas secretas fueron descubiertas por un criado que se lo comentó al hermano pequeño biológico de Toramasa, Oba Masakage (c.1515-1575), quien decidió informar a Shingen,[726] que es la escena descrita en el juego.

El evento noventa, *The Execution of Yoshinobu*, habla de cómo el heredero del clan, Yoshinobu, fue capturado y encerrado en un templo en Kai. Era acusado de coludir con el clan Imagawa y urdir el asesinato de Shingen, todo ello gracias al testimonio entre bambalinas de Obu Masakage. También fue capturado y ejecutado uno de los principales vasallos, Obu Toramasa. Unos días después, se le ordenó a Yoshinobu que se hiciera *seppuku*. En la *Kōyō Gunkan* se habla de cómo, además de a Toramasa, Shingen mandó a ejecutar a Suō y a Nagasaka Genkorō, y exiliar a todos aquellos relacionados con ellos.[727] En 1565, poco después de la ejecución de sus aliados, Yoshinobu fue encerrado en el templo Tōkō-*ji* de la ciudad de Kōfu, aunque no se le forzaría a cometer *seppuku* hasta 1567.[728] En la segunda parte del evento, Shingen le otorga a Oba Masakage el prestigioso apellido de Yamagata, y le deja a cargo de la fuerza más poderosa del clan, *Toramasa's Red Brigade*. La unidad de caballería roja de los Takeda, que se suele abreviar como *aka-sonae* (赤備え, teñido de rojo [t.a.]), fue iniciada por Obu Toramasa y continuada por su hermano Masakage tras su muerte, como indica el videojuego, siendo una de las unidades más temidas del clan.[729]

El evento noventa y uno, *The Triple Alliance Breaks*, habla de cómo Shingen se dispone a invadir Suruga, una acción que enfadó al gobernante de Sagami, Hōjō

---

[725] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, p.52.
[726] *Ibidem*, p.53.
[727] *Ibidem.*
[728] *Ibidem*, p.55-56.
[729] *Yamanashi Tourism Organization - 武田家と真田信繁* (*Takeda Shingen to Sanada Nobushige*; Takeda Shingen y Sanada Nobushige [t.a.]), https://www.yamanashi-kankou.jp/special/special2016-04.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Ujiyasu: el clan Hōjō formaba parte de la Triple Alianza, y su mujer era del clan Imagawa. Inmediatamente, Ujiyasu rompió su alianza con Takeda y mandó de vuelta a casa a la hija de Shingen, y esposa de su hijo Ujimasa, Ōbai-*in*. Ōbai-*in* había estado en muy buenos términos con su esposo Ujimasa, y de la impresión enfermó. Después de poco tiempo, Ōbai-*in* murió sin haber recobrado la consciencia. Aunque no era habitual, se construyeron dos templos para llorarla, uno encargado por su esposo Hōjō Ujimasa y otro por su padre Takeda Shingen. La ruptura de la Triple Alianza, sin embargo, es más compleja de lo que deja entrever el videojuego, y también contribuyó la alianza del clan Imagawa con los Uesugi, así como la alianza de los Takeda con los Tokugawa, siendo su enemistad con el clan Hōjō sólo una de las consecuencias finales del desgaste de las relaciones diplomáticas entre estos tres grandes poderes.[730] En cuanto a la reacción de Ōbai-*in*, en efecto fue devuelta al dominio de Kai tras la ruptura de la alianza, y murió poco después en 1569, aunque se tienen pocos datos fidedignos al respecto; sobre los templos construidos en su honor, aunque no se tienen pruebas concluyentes, se consideran que son el Daisen-*ji* de la ciudad de Kōfu encargado por Shingen[731] y el de Ujimasa, el Sōun-*ji*, en la prefectura de Kanagawa.

El evento noventa y dos, *The Battle of Mimasutoge*,[732] relata cómo el clan Takeda rompe la Triple Alianza y conquista Suruga. Como respuesta, el clan Hōjō se une al clan Imagawa para ir contra ellos. Los ejércitos del clan Takeda, exhaustos tras su conquista de Suruga, tenían serios problemas para enfrentarse a los Hōjō. Las valerosas acciones de la Brigada Roja comandadas por Yamagata Masakage era lo que les mantenía a flote. Incapaz de vencerles, el clan Hōjō les ofreció un tratado de paz. A partir de esta batalla, la fama de Yamagata Kagemasa se extendió por el territorio. La batalla de Mimase-*tōge* tuvo lugar en octubre de 1569 y enfrentó a los clanes Takeda y Hōjō, y en la *Kōyō Gunkan* se habla de cómo hubo más de tres mil muertos entre los Hōjō mientras que sólo unos novecientos de los Takeda, en parte gracias a la emboscada de Masakage y su unidad de cinco mil hombres.[733]

El siguiente evento, *The Northwest Plan*, presenta una reunión en la que Shingen

---

[730] HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー...*, *op. cit.*, pp.69-71.
[731] Iida-*shi* – Ōbai-*in*, https://oubaiin.net/history/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[732] Parece que se trata de una errata del juego ya que, como se indica más adelante, se pronuncia Mimase-*tōge* y no Mimasutoge.
[733] *Aikawa Sightseeing Association – 三増合戦史跡* (*Mimase-kassen shiseki*; Ruinas históricas de la batalla de Mimase [t.a.]), https://www.town.aikawa.kanagawa.jp/aikawa_kankoukyoukai/Sightseeing/1497668770359.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

informa a sus principales vasallos de que van a marchar hacia la capital cruzando Mikawa y conquistando Owari, y a la vanguardia del ataque estará Masakage y su Brigada Roja. Aunque no dan más detalles de la batalla, podemos suponer que este evento hace referencia a la batalla de Mitakagahara (三方ヶ原の戦い, *Mitakagahara no tatakai*) de 1573 contra los ejércitos de los Tokugawa y los Oda, en la que la caballería liderada por Yamagata Masakage causó estragos e inspiró a Tokugawa Ieyasu para copiar esta unidad en 1582 poniendo al mando a Ii Nagamasa.[734] Hacia el final del evento, Shingen ordena a Masakage que jure por Tatenashi que va a sembrar el miedo en el corazón de sus enemigos durante la batalla, lo que es una referencia a la *tatenashi no yoroi* (楯無鎧), una reliquia familiar del clan Takeda que se conserva en el Kandaten-*jinja*.[735]

El último evento dedicado al clan Takeda es el noventa y cuatro, *The Takeda Banner in Seta*, que presenta una versión contrafactual de la historia según la cuál Takeda Shingen logró unificar el archipiélago y establecerse en la capital de Kioto. Durante el evento Shingen recita: "*people are the stone walls, people are the castle*", una referencia al *waka* 「人は城、人は石垣、人は堀」(*hito wa shiro, hito wa ishigaki, hito wa hori*) que Shingen recita en el *Kōyō Gunkan*[736] y que incluso hoy día suelen utilizar empresarios como lema.[737]

### 4.3. El clan Uesugi

### A. Introducción al clan

El clan Uesugi (上杉氏, Uesugi-*shi*)[738] fue una familia samurái de la provincia de

---

[734] *Yamanashi Tourism Organization -武田家と真田信繁..., op. cit.*
[735] *Unpō-ji Official Website..., op. cit.*
[736] MAKISE, M. [牧瀬稔], "鎌倉草創塾・研究結果報告書" (*Kamakura Sōsō Juku - Kenkyū-kekka hōkokusho*; Escuela Sōsō en Kamakura - Informe de los resultados de la investigación [t.a.]), *Kamakura City*, 2013, https://www.city.kamakura.kanagawa.jp/seisaku-souzou/gyoumuhoukoku25.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[737] DAIGO, K. [太期健三郎], "「人は石垣、人は城、人は堀」（武田信玄）～人材マネジメントの基本的なあり方を考える" (*"Hito wa ishigaki, hito wa shiro, hito wa hori" (Takeda Shingen) – Jinzai manejimento no kihon-teki na arikata wo kangaeru*; "Las personas son los muros, las personas son el castillo, las personas son los fosos" (Takeda Shingen) – Pensamos sobre las bases de manejar los recursos humanos [t.a.]), *Rōsei jōhō*, (17-X-2012), https://www.rosei.jp/jinjour/article.php?entry_no=57711 (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[738] Sobre este clan, véase AKASAWA, K. [赤澤計眞], *越後上杉氏の研究* (*Echigo Uesugi-shi no kenkyū*; Investigaciones del clan Uesugi de Echigo [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 1999; IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表（為景・謙信・景勝）* (*Zōho-kaitei-ban Uesugi-shinenpyō*

Echigo (antigua provincia de Japón que ahora es parte de la prefectura de Niigata), descendiente del clan Fujiwara que tuvo apogeo durante el periodo Sengoku. En este momento, el clan tenía tres ramas principales: Ōgigayatsu, Inukake y Yamanouchi que en ocasiones se enfrentaron y en otras se aliaron. Durante el periodo Muromachi los miembros del clan fueron designados como *shugo* y también dominarían regularmente el puesto de Canciller de Kantō (関東管領, *Kantō kanrei*). Entre sus miembros destacaron Uesugi Fusayoshi (1474-1507), séptimo jefe de la familia Uesugi de Echigo, y Uesugi Sadazane (1478-1550), gobernador militar de la provincia de Echigo y el octavo jefe de la familia Echigo-Uesugi. Pero fue Uesugi Kenshin (1530-1578), sucesor de Uesugi Sadazane, el que se convirtió uno de los caudillos más influyentes de su época y uno de los señores de la guerra más famosos de la historia nipona. Pertenecía a la familia Nagao (fue hijo de Nagao Tamekage -1489-1542- y de hecho su nombre original fue Nagao Torachiyo, luego sustituido por Nagao Kagetora), pero cuando fue jefe del clan Uesugi tomó la denominación de Uesugi Masatora y de Uesugi Kenshin.

**B. Los eventos históricos**

La historia de este clan o, más concretamente, la historia de Uesugi Kenshin, empieza en el evento noventa y ocho, *Cloak of Invisibility*, donde se explica cómo Nagao Tamekage decide ceder su puesto de líder del clan a su hijo Nagao Harukage (1509-1553) a pesar de su frágil estado de salud, aunque siga controlando la familia desde las sombras.[739] Al mismo tiempo, decide mandar a su segundo hijo, Torachiyo, más conocido posteriormente como Uesugi Kenshin, al templo Rinsen-*ji* bajo la tutela de Tenshitsu Kōiku (1480-1563) con la intención de que se haga monje algún día aunque, para desesperación del clérigo, el niño sigue estudiando estrategias militares mientras está en el templo. Tal y como explica el videojuego, Kenshin nació en el seno del clan Tamekage, si bien quién fue su madre, así como el número exacto de hermanos, sigue estando sujeto a controversias.[740] Como es de suponer, no se conservan documentos

---

*[Tamekage – Kenshin – Kagekatsu]*; Versión ampliada y revisada de la tabla cronológica del clan Uesugi [Tamekage – Kenshin – Kagekatsu] [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2007; INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōdansha, 2020; YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Yoshikawa KōBunkan, 2020

739 IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表...*, *op. cit.*, p.61.

740 INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信*, *op. cit.*, pp.102-106.

fiables sobre la infancia del *daimyō*, por lo que suele tomarse como referencia la *Kenshin-kō go-sho-shū*. En estos documentos se recoge el ingreso del joven Torachiyo en el Rinsen-*ji*, templo familiar de los Nagao, así como su interés en las tácticas, e incluso se habla de que su obsesión por la guerra provocó que Tenshitsu lo enviara de vuelta con su padre.[741]

El siguiente evento, *Sadazane Uesugi*, presenta de manera muy breve la figura de Uesugi Sadazane (1478-1550), relevante en eventos posteriores, *shugo* del dominio de Echigo, si bien realmente no era más que una marioneta de Nagao Tamekage y, aunque intentó rebelarse, fracasó, por lo que se alegró de que el *daimyō* se retirara. Realmente, Sadazane se convirtió en *shugo* de Echigo gracias a las maquinaciones de Tamekage, quien asesinó a Uesugi Fusayoshi (1474-1507) con la intención de que su hijo adoptivo, Sadazane ascendiera al poder.[742] Tal y como explica el juego, esto provocó que el poder efectivo cayera en manos de Tamekage, algo de lo que eran conscientes los señores feudales de la época, ya que así ha quedado explicitado en la correspondencia conservada de Date Tanemune (1488-1565).[743] El intento de revuelta que menciona el videojuego posiblemente se refiera al incidente acaecido en 1513 en el que Sadazane, aprovechando la ausencia de Tamekage que había ido a solucionar asuntos de una familia noble del norte de Shinano, intentó ocupar el castillo de Kasugayama; fue prontamente recuperado por Tamekage, obligando a Sadazane a que se refugiara en su residencia.[744]

El evento número cien, *Sentōin's Marriage*, explica cómo el clan Ueda Nagao era una ramificación del clan Echigo Nagao, pero no estaban en buenos términos, como demuestra que se rebelaran una vez contra Tamekage y perdieran. A pesar de ello, continúa el videojuego, puesto que ambos estaban emparentados con el clan Nagao principal, Harukage pensó formar una alianza matrimonial con ellos por lo que se decidió que la hermana de Torachiyo, Sentō-*in*, se casara con Nagao Masakage (1526-1564). Los roces entre Tamekage y la rama Ueda Nagao fueron constantes, sobre todo entre 1536 y 1537 cuando involucraron al clan Fukuōji, a pesar de que, teóricamente, en

---

[741] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, p.46.

[742] *The Niigata Prefectural Museum of History – 上杉定実知行宛行状* (*Uesugi Sadazane chigyō-ate-gaijō*; Carta de cesión de territorios por Uesugi Sadazane [t.a.]), https://jmapps.ne.jp/ngrhk/det.html?data_id=35439 (fecha de consulta: 10-I-2022).

[743] AKASAWA, K. [赤澤計眞], *越後上杉氏の研究* (*Echigo Uesugi-shi no kenkyū*; Investigaciones del clan Uesugi de Echigo [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 1999, p.286.

[744] *Ibidem*, pp.286-287.

esa época ya estaba retirado Tamekage.[745] Fueron los conflictos acaecidos durante este periodo los que se considera que llevaron a la alianza matrimonial que menciona el videojuego, recogida en el *Hoku-Etsu-gunki*,[746] aunque se cree que fue una iniciativa de Tamekage y no de su hijo Harukage.[747] Por otra parte, tal y como se ha comentado al inicio del apartado, la composición de la familia de Uesugi Kenshin sigue estando llena de incógnitas. Sentō-*in* aparece como su hermana mayor en la línea genealógica *Heishi Nagao-shi keizu* (平姓長尾氏系図), donde también se menciona que murió a una edad muy avanzada.[748] Sin embargo, el descubrimiento posterior en el templo Jōkei-*in* (ciudad de Yonezawa, pref. Yamagata) de un retrato de la pareja Sentō-*in* y Masakage, que se cree fue pintado por un familiar cercano cuando la mujer seguía con vida, parece indicar que no eran hermanos de la misma madre, ya que aparecen los nombres de Tamekage, quien se cree fue su esposa legítima, Harukage y la propia Sentō-*in*, pero se ha excluido a Torachiyo.[749]

El siguiente evento, *The Death of Tamekage*, se sitúa en el lecho de muerte del general, moribundo por enfermedad. Muestra una conversación entre él y Torachiyo, donde le encarga a regañadientes el clan, ya que prevé que su muerte va a volver a desestabilizar la región de Echigo. Esto situaría la acción del juego alrededor de 1542, cuando se tiene constancia de que murió este general,[750] aunque si fue por enfermedad, en batalla o por asesinato no está comprobado.[751]

El evento ciento dos, *Waking the Dragon*, empieza introduciendo a Kuroda Hidetada (1492-1546), subordinado de Uesugi Sadazane, quien levantó un ejército en dos ocasiones: la primera vez mató a los hermanos menores de Harukage antes de que se le obligara a rendirse ante el ejército de Nagao, pero al enterarse de la muerte de Tamekage decidió reunir tropas de nuevo. Para evitar futuras traiciones, Torachiyo, ahora llamado Kagetora, vence en batalla a Hidetada, quien se suicida en el castillo de

---

[745] IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表...*, *op. cit.*, pp.60-62.
[746] INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信...*, *op. cit.*, p.115.
[747] *Ibidem*, p.63.
[748] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, p.276.
[749] *Ibidem*, pp.9-10.
[750] *Ibidem*, p.44.
[751] NAISHI, M. [乃至政彦], "病死か戦死か暗殺か、謎多き武将、長尾為景の死因とは？" ("*Byōshi ka senshi ka ansatsu ka, nazo-ōki bushō, Nagao Tamekage no shiín to wa?*"; "¿Fue muerte por enfermedad, en batalla o asesinato? ¿Cuál fue la causa de la muerte del general de los muchos misterios, Nagao Tamekage?" [t.a.]), *JBPress*, (5-XI-2021), https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/67550 (fecha de consulta: 10-I-2022).

Yasuda. El evento acaba diciendo cómo esta aplastante victoria hará que el nombre de Kagetora resuene por todo Echigo. Empezando por el cambio de nombre, la primera vez que se tiene constancia de que utilizara "Kagetora" es una carta escrita por Nagao Harukage en agosto de 1543 dirigida al señor del castillo de Tochio, Honjō Saneyori, donde habla de que se ha recuperado ya de su enfermedad (tal y como menciona el videojuego en su introducción, era bastante enfermizo) y menciona a su hermano pequeño con el nuevo nombre.[752] En cuanto al conflicto al que hace referencia el juego, se conoce como la Revuelta de Kuroda Hidetada (黒田秀忠の乱, *Kuroda Hidetada no Ran*), dividida principalmente en dos partes, que se alargó entre 1544 y 1547, como demuestran dos cartas firmadas por Kagetora.[753] Hidetada era un vasallo de los Nagao desde tiempos de Uesugi Fusayoshi, señor del castillo de Kurotaki y bastante cercano a Tamekage. Por el contrario, no respetaba a Harukage, con el que tuvo frecuentes desacuerdos, por lo que tras la muerte del líder retirado, se alió con Nagao Nagakage, parte de la rama Sanjō-Nagao, para atacar el castillo de Tochio. Según la *Kenshin-kō go-sho-shū*, Kagetora reunió una alianza con los clanes Uesugi y Nagao de Echigo, así como Yasuda y Honjō de la región de Agakita (actual pref. Niigata) y forzó su rendición, pero Hidetada, apelando a su pasado como monje, le pidió clemencia; gracias a la intervención del *shugo* Uesugi Sadazane, se le perdonó la vida. Sin embargo, y según sigue narrando la misma fuente, al año siguiente Hidetada volvió a rebelarse, por lo que en 1546, ya con el apoyo del *shugo* de Echigo, Kagetora acabó con él y con su clan, ganándose el apoyo de las otras familias de la región por su expeditiva actuación contra el traidor.[754]

El siguiente evento, *War Demands Heroes, Heroes Demand War*, presenta una larga conversación entre Usami Sadamitsu (1489-1564) y Kakizaki Kageie (1513-1575), vasallos del clan Uesugi de la provincia de Echigo, en la que le piden a Harukage que ceda su puesto como líder del clan a su hermano pequeño Kagetora, ya que su débil forma de gobierno está perdiendo el apoyo de las gentes de Echigo. Harukage, sin embargo, insiste en que es el primogénito y se niega a ceder el puesto, por lo que al final tiene que intervenir el *shugo* para mediar en la discusión. Según el *Hoku-Etsu-gunki*, la

---

[752] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, pp.46-47.
[753] MAESHIMA, S. [前嶋敏], "景虎の権力形成と晴景" ("*Kagetora no kenryoku-keisei to Harukage*"; "La toma de poder de Kagetora y Harukage" [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y Maeshima, S. [前嶋敏], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2017, pp.3-28, espec. pp.12-14.
[754] IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表...*, *op. cit.*, pp.76-78.

enemistad entre los dos hermanos se derivó de la fama que alcanzó Kagetora tras la subyugación de Kuroda Hidetada, lo que provocó que varios de los principales señores de la región se pusieran de su parte, tales como Honjō Saneyori, Ōkuda Tomohide, Naoe Sanetsuna, Yamayoshi Yukimori y Nagao Kagenobu.[755] Es también en este *gunki* donde se habla de la implicación de Sadamitsu en las negociaciones,[756] por lo que parece ser la fuente que está siguiendo el videojuego.

El evento ciento cuatro, *Kagetora Stands Up*, continúa narrando el conflicto sucesorio, empezando cuando Harukage ha pasado a ser el hijo adoptivo de Sadazane. Poco tiempo después, este le recomienda que le ceda pacíficamente su puesto a Kagetora, provocando que Harukage sospeche que el *shugo* ha sido amenazado por su hermano pequeño, aunque este lo niega. Tal y como explica el videojuego, fue gracias a la mediación de Sadazane que los dos hermanos resolvieron pacíficamente el conflicto y, aunque no está demostrada la implicación de Kagetora en la decisión del *shugo* de Echigo, lo cierto es que siguen sin estar claras las razones por las que tanto él como Harukage cambiaron tan repentinamente de opinión.[757] Así, Kagetora consiguió hacerse con el puesto de líder del clan Nagao, y su primer movimiento fue el ataque al castillo de Sakado, aunque ordena que no maten a Masakage, puesto que es su cuñado. Aunque no explicitado por el videojuego, la causa del ataque a este castillo fue que Masakage se mantuvo leal a Harukage incluso tras el traspaso de poder.[758]

El siguiente evento, *Farewell, Sadamitsu*,[759] cierra esta parte de la historia del clan narrando brevemente la muerte de Uesugi Sadazane por enfermedad y, dado que no tenía herederos, su puesto como *shugo* de Echigo pasa a manos de Kagetora quien, además, obtiene la aprobación del *shogunato*. En efecto, en 1550 murió Sadazane aunque, debido a la inestabilidad política de la época, el puesto de *shugo* no tenía demasiado poder efectivo, por lo que su fallecimiento no causó demasiado revuelo. Puesto que, tal y como explica el videojuego, murió sin herederos, el título habría pasado a Kagetora como líder de facto de Echigo sin más contratiempos si no hubiera

---

[755] *Ibidem*, pp.78-79.
[756] *Nagano Convention & Visitors Bureau – 上杉四天王* (*Uesugi Shi-ten-ō*; Los Cuatro Reyes Celestiales de Uesugi [t.a.]), https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/tatakai/jinbutsu6.php.html (fecha de consulta: 10-I-2022).
[757] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, p.52.
[758] INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信*..., *op. cit.*, p.123.
[759] El título de este evento seguramente se trate de una errata, y han confundido los nombres de (Usami) Sadamitsu y de Uesugi Sadazane, que es quien muere durante la escena.

sido por Nagao Masakage que, como se ha comentado en el evento anterior, se oponía a su liderazgo. Según la correspondencia que se conserva del propio Kagetora y de Usami Sadamitsu, tras una serie de escaramuzas lograron llegar a una tregua y, aunque en un primer momento esta no fue respetada por el hermano menor de Masakage, al final lograron mantener estable su alianza.[760]

Los dos siguientes eventos actúan como transición. Así, el ciento seis, *The Leader of Echigo*, resume lo acontecido en los tres anteriores, hablando de la muerte de Sadazane y la obtención del permiso del *shōgun* Ashikaga Yoshiteru para hacerse líder de Echigo en el año diecinueve de la era Tenmon (1550), así como su entrada en el castillo de Kasugayama (pref. Niigata), que sería su base durante los años posteriores, y su intención de atacar el castillo de Sakado al año siguiente. Por su parte, el evento ciento siete, *Kagetora and Sentōin*, muestra una conversación entre los dos hermanos, en la que Aya, abreviatura de Aya-*gozen*, otro nombre por el que se conoce a Sentō-*in* utilizado de manera recurrente en los videojuegos de Koei,[761] le pide a Kagetora que deje con vida a Masakage, aunque la intervención de la mujer en el conflicto, así como la excelente relación entre los dos, es algo que está presente en la cultura popular y no en los documentos.

El evento ciento ocho, *Righteous War*, se sitúa tras la unificación de Echigo por parte de Kagetora, y su buena fama propicia que señores de otras regiones acudan a él en busca de ayuda: así, Uesugi Norimasa (1523-1579), *daimyō* de la rama Yamanouchi del clan Uesugi, llegó huyendo de los ataques del clan Hōjō, como se explicará en el análisis del evento ciento treinta y uno en el siguiente apartado, dedicado a este clan; desde el norte del dominio de Shinano llegó el noble Murakami Yoshikiyo, derrotado en Kai por un emergente Takeda Shingen, también pidiendo ayuda, como ya se ha detallado en el evento setenta y nueve dedicado al clan Takeda; por último, en el dominio de Ecchū (actual prefectura de Fukuyama), Shiina Yasutane (?-1576), aliado del clan Nagao, estaba siendo invadido por los clanes fronterizos y pidió ayuda a Kagetora, si bien este último acabó rebelándose contra Kenshin en 1573.[762]

---

[760] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, pp.61-64.

[761] *備前長船刀剣博物館　～戦国無双の刀剣展～* (*Bizen Osafune Tōken-hakubutsukan - Sengoku Musō no tōken-ten*; Museo de espadas Bizen Osafune – Exposición de espadas de *Samurai Warriors* [t.a.]), http://blog.livedoor.jp/ist_higuchi/archives/40330980.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

[762] *Niigata Prefectural Library – 安土桃山時代年表* (*Azuchi-Momoyama-nenpyō*; Tabla cronológica del periodo Azuchi-Momoyama [t.a.]), https://www.pref-lib.niigata.niigata.jp/?action=common_download

El evento ciento nueve, *The Tiger's Shadow*, cuenta cómo salvar a los que pidieron su ayuda en Kantō y en Ecchū aumentó la fama de Kagetora como un aliado de la justicia. Aunque una de sus tareas era recuperar el territorio de Murakami de manos de Takeda Harunobu, decide priorizar la pacificación de Kantō, para lo cual se dirige a salvar Karasawayama, un ataque del que se darán más detalles en el siguiente evento. A esta campaña se le conoce como *Kantō-seme* (関東攻め, Ataque a Kantō [t.a.]) y, tal y como detalla el videojuego, provocó el choque del clan Uesugi con los clanes Hōjō y Takeda. Sin embargo, el que emprendiera esta campaña por ser un "héroe de la justicia", como comenta el videojuego en este evento y repetirá en más de una ocasión, obviamente está sujeto a interpretaciones. Algunas teorías que se han barajado en la esfera académica sobre las razones que llevaron a Kenshin a intervenir en Kantō son afianzar la unificación de Echigo pacificando los dominios aledaños,[763] utilizar las peticiones de ayuda como excusa para hacer un ataque preventivo legítimo en los clanes Takeda y Hōjō considerándolos amenazas que podrían invadir su dominio en medio de sus campañas de expansión[764] o incluso reducir su propia población durante la época baja de las cosechas forzando una expedición externa.[765] También resultan de interés dos frases que dice Kagetora al final del evento: "*A heart with no arrogance is one that knows respect*" y "*With no ego, one doubts no man*". Estas dos citas están tomadas de lo que se conoce como los *Uesugi Kenshin-kō kakun jyūroku-ka-jō* (上杉謙信公家訓 16 ヶ条, Los dieciséis preceptos familiares del señor Uesugi Kenshin [t.a.]), a veces abreviados como *Hōzaishin* (宝在心) cuyos *kanji* implican que son considerados un tesoro para el alma; actualmente están recopilados en un monumento conmemorativo en

---

_main&upload_id=3949 (fecha de consulta: 10-I-2022).

[763] KUROKAWA, M. [黒川光子], "越後における戦国大名制の形成過程 特に国人層との関係を中心に" ("*Echigo ni okeru Sengoku-daimyō-sei no keisei-katei – Toku ni kokujin-sō to no kankei wo chūshin ni*"; "Proceso de la formación del gobierno de los *daimyō* del periodo Sengoku en Echigo – Centrado en la relación entre las distintas clases sociales" [t.a.]),*戦国大名論集　9（上杉氏の研究）* (*Sengoku-daimyō-ronshū 9 [Uesugi-shi no kenkyū]*; Compilación de artículos sobre *daimyō* del periodo Sengoku 9 [Investigaciones del clan Uesugi] [t.a.]), Tokio, Iwata-*shoin*, 1984, pp.163-194.

[764] KURODA, M. [黒田基樹], "第 12 章 上杉謙信の関東侵攻と国衆" ("*Dai-jyū-ni-shō – Uesugi Kenshin no Kantō-shinkō to kunishū*"; "Capítulo duodécimo – La Invasión de Kantō de Uesugi Kenshin y sus gentes" [t.a.]),*戦国期東国の大名と国衆* (*Sengoku-ki tōgoku no daimyō to kunishū*; Las gentes y los *daimyō* de los dominios de la región de Kantō en el periodo Sengoku [t.a.]), Tokio, Iwata-*shoin*, 2001.

[765] FUJIKI, H. [藤木久志], *雑兵たちの戦場 中世の傭兵と奴隷狩り* (*Zōhyō-tachi no senjō – Chūsei no yōhei to dorei-gari*; El campo de batalla de los soldados de a pie – Los mercenarios y la caza de esclavos en la Edad Media [t.a.]), Tokio, Asahi-*shinbun-sha*, 2005.

la entrada del Uesugi-*jinja* en la ciudad de Yonezawa[766] y, aunque son de origen incierto, no estando demostrado que en efecto fueran escritos por Kenshin, ya se le atribuyen a él en el *Mei-shō gen-kō-roku* (名将言行録).[767] En concreto, se trata de traducciones de los dos siguientes preceptos:「一、心に自慢なき時は人の善を知り」(“*Ichi, kokoro ni jiman naki toki wa hito no zen wo shiri*” [t.a.]) y「一、心に私なき時は疑うことなし」(“*Ichi, kokoro ni watashi naki toki wa utagau koto nashi*” [t.a.]).

El siguiente evento, *Attacking Kantō*, aporta más detalles sobre las causas que llevaron a la intervención de Kenshin en la región. Explica cómo en el vigésimo primer año de la era Tenmon (1552) el castillo de Hiiragi, la base del Canciller de Kantō, fue conquistado por el clan Hōjō. Después de que se confirmara el apoyo de Kagetora, Hōjō Ujiyasu decidió rodear el castillo de Karasawayama, aliados de Kenshin, por lo que se apresuró a ir a salvarlos. El ataque de Kenshin a Kantō ha sido confirmado gracias a su correspondencia,[768] igual que su asalto al castillo de Karasawayama (pref. Tochigi), aunque parece que no le resultó fácil conquistarla ya que en una carta fechada en agosto de 1564 escribió:「とても険しいところだが、懸命に攻めた」(“*Totemo kewashii tokoro daga, kenmei ni semeta*”; “Es bastante impenetrable, pero lo hemos atacado con diligencia” [t.a.]).[769]

El título del evento ciento once, *Becoming the Kantō Chancellor*, es bastante ilustrativo. En efecto, explica cómo Norimasa cedió su puesto de Canciller de Kantō a Uesugi Kenshin en una ceremonia que se celebró en el santuario Tsurugaoka Hachimangū de la ciudad de Kamakura (pref. Kanagawa). Además, Kagetora aprovecha esta ocasión para cambiarse el nombre a Uesugi Masatora, el primer nombre heredado del clan y el segundo en honor a Masanori. Con la progresiva pérdida de poder del *shogunato*, el puesto de Canciller de Kantō, al igual que el de *shugo*, se había vuelto simbólico en realidad, pero eso no implica que careciera completamente de poder, ya

---

[766] *米沢上杉まつり* (*Yonezawa Uesugi Matsuri*; Festival de Uesugi en Yonezawa [t.a.]), http://uesugi.yone zawa-matsuri.jp/log/?l=72221 (fecha de consulta: 10-I-2022).

[767] OKANOYA, S. [岡谷繁実], “上杉輝虎” (“*Uesugi Kagetora*”),*名将言行録 2* (*Mei-shō gen-kō-roku 2*; Compilación de hechos y dichos de generales famosos - 2 [t.a.]), Tokio, Iwanami-*shoten*, 1944, pp.40-69, espec. p.67, https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1043025 (fecha de consulta: 10-I-2022).

[768] TAJIMA, Y. [田嶋悠佑], “謙信と関東管領” (“*Kenshin to Kantō-kanryō*”; “Kenshin y el Canciller de Kantō” [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y..., *op. cit.*, pp.175-195, espec. pp.177-178.

[769] MATSUMOTO, K. [松本一夫], “唐沢山城と上杉謙信” (“*Karasawayama-jō to Uesugi Kenshin*”; “El castillo de Karasawayama y Uesugi Kenshin” [t.a.]), *Sano City Official Website*, (2-XII-2019), https://www.city.sano.lg.jp/kurashi_gyosei/kanko_bunka_sports/bunka_dento/karasawa/3/8737.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

que había algunos señores feudales que todavía respetaban el título y le prestaban su apoyo.[770] Por otra parte, se conserva una carta de Kenshin dirigida al santuario de Tsurugaoka Hachimangū, escrita cuando todavía estaba en su apogeo la incursión en Kantō, donde les pide su protección, y habla de su intención de subyugar a los Hōjō y de ayudar a la reconstrucción del santuario en cuanto se haya hecho con el control de la región. Esta carta, por tanto, ya muestra la intención de Kenshin de situarse por encima de los señores de Kantō, por lo que es probable que el comienzo de la invasión tuviera como objetivo principal hacerse con el título de Canciller, aunque es difícil aseverarlo.[771] En cualquier caso, tal y como comenta el juego, consiguió el puesto en una ceremonia en dicho santuario.[772] Respecto al cambio de nombre, tuvo lugar en 1561 al obtener dicho puesto, tal y como comenta el videojuego, aunque parece ser que el *kanji* de "*masa*" lo tomó de Uesugi Norimasa, líder de la familia Yamanouchi-Uesugi y el antiguo canciller, y la mención a un tal "Masanori", del que no se indica el apellido, podría ser una errata.[773] Para cerrar esta parte, el evento ciento doce, *Feint*, menciona muy brevemente la conquista del castillo de Odawara, que realmente había tenido lugar en 1560,[774] sirviendo de introducción para la siguiente serie de conflictos centrados alrededor de la conquista del dominio de Shinano y las batallas contra el clan Takeda.

El evento ciento trece, *With a Patient Heart*, toma como punto de partida el comienzo de la invasión del clan Uesugi del dominio del norte de Shinano conquistando el castillo de Kaizu.[775] Además, Masatora toma la precaución de observar el sitio desde la montaña Saijō, ya que no se fía de que el taimado Takeda Harunobu pueda estar planeando una emboscada. El videojuego, por tanto, está narrando la primera incursión de Shinano (信濃出陣, *Shinano shutsujin*) y se sitúa en los prolegómenos de la Batalla de Kawanakajima de 1561, de la que ya se ha hablado previamente en el análisis de los eventos del clan Takeda. Aunque en efecto esta invasión aparece recogida en la correspondencia de Kenshin, se conserva una carta suya dirigida a Takanashi Masayori (1508-1581) donde habla de su intención de entrar en el dominio de Shinano poco después de su conquista de Odawara, la mayor parte de información de esta primera

[770] TAJIMA, Y. [田嶋悠佑], "謙信と関東管領…", *op. cit.*, pp.178-181.
[771] *Ibidem*, p.183.
[772] INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信...*, *op. cit.*, p.200.
[773] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, p.122.
[774] *Ibidem*, pp.117-123.
[775] *Nagano Convention & Visitors Bureau – 海津城跡* (*Kaizu-jō-seki*; Ruinas del castillo de Kaizu [t.a.]), https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/siseki/entry/000183.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

campaña se encuentra recogida en los papeles del clan Takeda.[776]

El siguiente evento, *The War God's Eyes*, cuenta cómo el ejército de Uesugi, estacionado en la montaña Saijō, no se mueve. Aunque ningún soldado desobedecía las órdenes, porque tenían fe en la estrategia de Kenshin, sí estaban inquietos sobre cuál sería su siguiente paso. Mientras, Masatora bebía tranquilamente *sake* observando el castillo enemigo, teniendo confianza en que descubrirá su plan. De repente, se levanta y ordena a todo el ejército que se prepare para marchar silenciosamente hacia Hachimanbara. Cuando le preguntan por la súbita movilización del ejército, Masatora responde que hay unas pocas más columnas de humo de fuegos saliendo del castillo, de lo que deduce que habrá soldados que se escabullan del castillo para atacar su campamento principal mientras el grueso del ejército les espera en Hachimanbara; para frustrar el plan de Harunobu, se moverá él antes y llevará toda su fuerza a Hachimanbara, con Kageie al mando. Mientras, Masatora irá al campamento de Harunobu a matarlo. Esta anécdota, recogida en la *Kōyō Gunkan*,[777] detalla cómo Uesugi fue capaz de burlar la táctica del pájaro carpintero del estratega del clan Takeda, Yamamoto Kansuke, completando por tanto la crónica de la batalla de Hachimanbara que ya se ha analizado durante los eventos del otro clan. Se cierra el evento con Masatora recitando otros dos preceptos del *Hōzaishin*: "*An unclouded heart is an accepting one*" (「一、心に曇りなき時は心静かなり」; "*Ichi, kokoro ni kumori naki toki wa kokoro-shizuka-nari*" [t.a.]) y "*A heart with courage is one without regret*" (「一、心に勇みある時は悔やむことなし」; "*Ichi, kokoro ni isami aru toki wa kuyamu koto nashi*" [t.a.]).[778]

El evento ciento quince, *Uesugi and Hōjō Allied*, habla de cómo la muerte de Imagawa Yoshimoto en la Batalla de Okehazama de 1560 fue el detonante para que la Historia avanzara rápidamente. Abandonando a los Imagawa tras la muerte de Yoshimoto, Takeda Shingen rompió su alianza e invadió Suruga; como consecuencia, el clan Hōjō, aliado de los Imagawa, rompió su alianza con los Takeda, disolviendo la Triple Alianza, de la que se ha hablado en el evento ochenta y uno en el apartado dedicado al clan Takeda. Para hacerles frente, Hōjō buscó una alianza con sus enemigos

---

[776] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, pp.67-68.
[777] *Nagano Convention & Visitors Bureau – 妻女山* (*Saijō-san*; Montaña de Saijō [t.a.]), https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/siseki/entry/000162.html (fecha de consulta: 10-I-2022).
[778] 米沢上杉まつり..., *op. cit.*

jurados, los Uesugi. En junio del año 12 de la era Eiroku (1569), los dos clanes formaron una alianza. Como condición, el hijo de Hōjō Ujiyasu, Hōjō Saburō, pasó a ser el hijo adoptivo de Masatora, que no tenía ninguno, un acontecimiento en el que profundizaremos más adelante durante el análisis del clan Hōjō en el siguiente apartado. Masatora tenía tanto cariño a Saburō que le cedió su antiguo nombre, Kagetora, y él adoptó su nombre budista, Kenshin, un hecho al que se dedica un evento aparte y en el que profundizaremos al final de este apartado. El evento acaba con Uesugi Kenshin marchando hacia la capital, aunque en el camino les estará esperando Oda Nobunaga, un enemigo formidable que Kenshin cree que es necesario derrotar para acabar con el caos en el mundo. Esta última parte parece ser una referencia a la batalla contra el clan Oda y el clan Hatakeyama en 1576,[779] aunque deducimos que la verdadera intención del juego no es tanto referenciar esta campaña sino contraponer la imagen beatífica de Kenshin con la demoníaca de Nobunaga para acabar la historia del *daimyō* en una nota más dramática, reminiscente de las batallas finales típicas de los videojuegos, ya que el videojuego ha decidido obviar, por ejemplo, que hubo una alianza entre los clanes Uesugi, Oda y Tokugawa en 1572,[780] lo que aportaría más matices al equilibrio político entre los tres poderes.

Los dos últimos eventos de esta serie cierran la historia implicando que Kenshin se dispone a unificar lo que queda de la nación. En el ciento dieciséis, *The Dragon Who Sought Heaven*, Kenshin se encomienda a Bishamonten[781] y recita parte de los *Hōzaishin* antes de marchar hacia Kioto: "*A heart with no desire performs righteousness*" (「一、心に欲なき時は義理を行う」; "*Ichi, kokoro ni yoku naki toki wa kgiri wo okonau*" [t.a.]). Hay que resaltar que, debido a los títulos que obtuvo a lo largo de su carrera política así como la relación de la familia Uesugi tanto con el *shōgun* como con los nobles de la Corte Imperial, Kenshin visitó en varias ocasiones Kioto en

[779] AKIHARA, D. [秋原大輔], "上杉謙信の北陸出兵" ("*Uesugi Kenshin no Hokuriku-shuppei*"; "La expedición a Hokuriku de Uesugi Kenshin" [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y..., *op. cit.*, pp.243-270, espec. pp.257-260.

[780] IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表..., op. cit.*, p.150.

[781] Uno de los Siete Dioses de la Buena Fortuna (七福神, *Shichi-fuki-Jin*) de la mitología budista, que fueron muy populares durante el periodo Muromachi. Bishamonten, concretamente, se consideraba protector contra el Mal. HALL, J. W. et. al. (eds.), T*he Cambridge History of Japan: Volume 3…*, *op. cit.*, p.519. Uesugi Kenshin, *daimy*ō del clan Uesugi durante la mayor parte del periodo Sengoku, estaba consagrado a Bishamonten. ASHKENAZI, M., H*andbook of Japanese Mythology*, EE. UU., ABC-CLIO, 2003, p.128.

misiones oficiales,[782] sin que esto implicara necesariamente que hubiera conquistado todo el archipiélago; no obstante, marchar hacia la capital es uno de los requisitos que tiene que cumplir el jugador para finalizar la campaña, por lo que es lógico que en los eventos se asocie al final de la historia de estas figuras. Por su parte, el ciento diecisiete, *Consider it Fate*, presenta un final basado en historia contrafactual en el que, en efecto, Uesugi Kenshin ha logrado unificar Japón y habla de cómo sus éxitos están grabados en los muros de su castillo de Kasugayama:

> "*Fortune is in the heavens, armor in your chest, and glory at your feet.*
> *Always fight battles you can win.*
> *Fight to die and you will live. Fight to live and you will die.*
> *If one thinks one will not return to their home, rather than think to leave it, they will return; if they think they will return, they will not.*
> *One must not think the path of the warrior is uncertain. Always consider it set, certain*".

> 「運は天にあり。鎧は胸にあり。手柄は足にあり。何時も敵を掌にして合戦すべし。
> 疵つくことなし。死なんと戦えば生き、生きんと戦えば必ず死するものなり。
> 家を出ずるより帰らじと思えばまた帰る。帰ると思えば、ぜひ帰らぬものなり。
> 不定とのみ思うに違わずといえば、武士たる道は不定と思うべからず。必ず一定と思うべし」[783]

> "*Un wa ten ni ari. Yoroi wa mune ni ari. Tegara wa ashi ni ari. Nanji mo teki wo tenohira ni shite kassen subeshi.*
> *Kizutsuku koto nashi. Shinan to tatakaeba iki, ikin to tatakaeba kanarazu shi suru mono nari.*

[782] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, pp.70-72.
[783] *Collaborative Reference Database*, https://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000057549 (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Ie wo dezuru yori kaeraji to omoeba mata kaeru. Kaeru to omoeba, zehi kaeranu mono nari.*

*Fujō to nomi omou ni chigawazu to ieba, bushi taru michi wa fujō to omou bekarazu. Kanarazu ittei to omou beshi.*"

Conocidos como las *Kasugayama-jō-hekisho* (春日山城壁書; Escrituras en los muros del castillo de Kasugayama [t.a.]), aparecen con frecuencia en las historias relacionadas con Kenshin, como es el caso, aunque teniendo en cuenta que no se conserva el castillo, la veracidad de este hecho es difícil de dilucidar. Sin embargo, la *hekisho*, es decir, escribir en los muros de las casas de los nobles y de los templos preceptos importantes, sí que es una costumbre que se practicó en Japón hasta mediados del periodo Edo,[784] siendo por ejemplo famosos los de la familia Ōuchi,[785] también pertenecientes al periodo Sengoku. El evento acaba mencionando dos alias de Kenshin, "*War God*" y "*the Manifestation of Bishamonten*". Se tratan respectivamente de traducciones de「軍神」(*gunjin*) y「毘沙門天の転生」(*Bishamonten no tensei*) o 「毘沙門天の化身」(*Bishamonten no keshin*) , siendo especialmente popular este último, cuyo origen se remonta a la deificación del general tras su muerte.[786]

Por último, vamos a comentar el evento trescientos veintiséis, *Kenshin Uesugi's Name Change*. Empieza hablando de cómo Uesugi Kenshin era un ferviente budista. Estaba meditando la respuesta a una pregunta de su maestro, Yakuō Shūken (?-1570), "*What was 'unknowing'?* Reflexiona que no es simplemente desconocer ni tampoco conocer simplemente intentándolo. El camino de conocer todas las cosas, los secretos del mundo…eso no es conocer de verdad. Darlo todo a Buda y seguir su camino, ese es el camino en el que creerá a partir de ahora. Con esta revelación decide tomar parte del nombre de su maestro y llamarse Kenshin. Al cambiarse el nombre, Uesugi Kenshin se convirtió en un seguidor aún más incondicional del budismo. En efecto, Kenshin tenía muy buena relación con los altos cargos del clero budista,[787] especialmente con los

---

[784] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/壁書-46389 (fecha de consulta: 10-I-2022).

[785] *Cultural Assets of Yamaguchi Prefecture – 大内家壁書* (*Ōuchi-ke-kabegaki*; Escrituras en los muros de la familia Ōuchi [t.a.]), https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=110037 (fecha de consulta: 10-I-2022).

[786] TAKESHITA, T. [竹下多美], "謙信が信教した異形の神～飯縄大明神と刀八毘沙門天について" ("*Kenshin ga shinkyō shita igyō no kami – Izuna-daimyōjin to Tōhachi-Bishamonten ni tsuite*"; "Los extraños dioses que veneraba Kenshin – Sobre Izuna-*daimyōjin* y Tōhachi-Bishamonten" [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y..., *op. cit.*, pp.103-132.

[787] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, pp.276-282.

pertenecientes a las ramas Shingon y Zen, aunque no parece que fuera devoto de ninguna secta concreta, sino que simplemente tenía un gran respeto a una amplia variedad de dioses, budas y *bodhisattvas*.[788] Por supuesto, es especialmente famosa su relación con Bishamonten, en el templo Nichō-*ji* (ciudad de Yonezawa, pref. Yamagata) se conserva la estatua *Doro-ashi Bishamonten* (泥足毘沙門天, "Bishamonten con los pies de barro" [t.a.]) que se cree que proviene del castillo de Kasugayama,[789] pero en cualquier caso este no era el único objeto de su devoción. Por su parte, Yakuō fue el octavo prior del templo Rinsen-*ji*, en el que Kenshin había pasado su infancia, y en efecto tenían muy buena relación, como atestiguan las cartas que se conservan.[790] En cuanto al cambio de nombre, se cree que lo hizo alrededor de 1570[791] y, aunque no están claras las razones que lo propiciaron, la página oficial del Rinsen-*ji*[792] habla de cómo Kenshin eligió el nombre de Fushikian-Kenshin (不識庵謙信) cuando obtuvo la respuesta al *daruma-fushoku* (達磨不識),[793] que es la teoría a la que se adhiere el videojuego.

### 4.4. El clan Hōjō

### A. Introducción al clan

El Clan *Go-Hōjō* (後北条氏, Go-Hōjō-*shi*)[794] es considerado uno de los más importantes del periodo Sengoku debido a su implicación en las conquistas de la llanura de Kantō, aunque su genealogía es bastante corta. Comienza con Ise Sōzui, más

---

[788] *Ibidem*, p.283.
[789] *Koyomi Sōshi - 日朝寺 (Nichō-ji)*, https://www.koyomisoshi.jp/ja/monument/152100340/info/ (fecha de consulta: 10-I-2022).
[790] *上越市の文化財・上杉謙信書翰* (*Joetsu-shi no bunkazai – Uesugi Kenshin shokan*; Propiedades culturales importantes de la ciudad de Joetsu – Correspondencia de Uesugi Kenshin [t.a.]), https://www.city.joetsu.niigata.jp/site/cultural-property/cultural-property-city014.html (fecha de consulta: 10-I-2022).
[791] YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信*, *op. cit.*, pp.70-72.
[792] *Kasuga-san Rinsen-ji*, http://yone-rinsenji.com/history.html (fecha de consulta: 10-I-2022).
[793] Literalmente significa "yo de eso no sé nada" (「そんなもの、しらない」, "*sonna mono, shiranai*"), pero en la filosofía zen alcanzar dicho estado implica haberse liberado de todas las ataduras mundanas. *Bukkyō Dendō Kyōkai*, https://www.bdk.or.jp/read/zenpriest/bodaidaruma.html (fecha de consulta: 10-I-2022).
[794] Sobre este clan, véase: KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表（宗瑞・氏綱・氏康・氏政・氏直)* (*Hōjō-shinenpyō [Sōun – Ujitsuna – Ujiyasu – Ujimasa – Ujinao]*; Tabla cronológica del clan Hōjō [Sōun – Ujitsuna – Ujiyasu – Ujimasa - Ujinao] [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2016.

conocido como Hōjō Sōun (1456-1519), cuyo padre, Morisada, gracias a su esposa, emparentada con el primogénito de Ise Sadakuni (1398-1454), un alto oficial del *bakufu*, logró establecer buenas relaciones con el gobierno y, sobre todo, con los *shugo* de Suruga, el clan Imagawa, consiguiendo incluso una alianza matrimonial con ellos, como se mencionará más adelante. Sōun, tras suceder a su padre, entró al servicio de Ashikaga Yoshimi (1439-1491), hermano pequeño del *shōgun* Ashikaga Yoshimasa (1436-1490), distinguiéndose en el servicio militar, sobre todo en Guerras Ōnin. Posteriormente tomaría el castillo de Odawara de manos del clan Ōmori en 1496, fortaleza que actuaría como base del clan y de la que deriva su nombre.[795] En total, la familia sólo tuvo cinco líderes, a los que se conoce como los *Hōjō Go-dai* (北条五代, Cinco Generaciones de los Hōjō [t.a.]),[796] que son precisamente en los que se centra el videojuego, prestando especial atención al segundo y al tercero: además del citado Hōjō Sōun, están su hijo Hōjō Ujitsuna (1487-1541), Hōjō Ujiyasu (1515-1571), hijo de Ujitsuna, Hōjō Ujimasa (1538-1590), hijo de Ujiyasu, y Hōjō Ujinao (1562-1591), hijo de Ujimasa.

**B. Los eventos históricos**

La historia del clan Hōjō empieza en el evento ciento-veintiuno, *Public Defender*, introduciendo a Hōjō Ujitsuna como heredero de Hōjō Sōun y segundo líder del clan Odawara Hōjō. La segunda parte del evento es una conversación entre Ujitsuna y su hijo Ujiyasu en la que están hablando sobre la reconstrucción del santuario Tsurugaoka Hachimangū, dedicado al espíritu guardián de los guerreros, Hachiman, y adorado desde tiempos de Minamoto Yoritomo, al que Satomi Yoshitaka (1507-1574), líder del clan Satomi, prendió fuego. Este templo, que puede visitarse en la actualidad, cuenta con más de cuarenta mil santuarios secundarios por todo el archipiélago[797] y, a partir del periodo Kamakura, fue especialmente reverenciado por la clase guerrera,[798] lo que

[795] *Ibidem*, pp.2-5.
[796] *Odawara City Official Website – 北条氏五代100 年の歴史* (*Hōjō-shi go-dai 200-nen no reki;* Cien años de historia de las Cinco Generaciones del clan Hōjō [t.a.]), https://www.city.odawara.kanagawa.jp/kanko/hojo/p09347.html (fecha de consulta: 10-I-2022).
[797] *The Tsurugaoka Hachimangu Official Website*, https://www.hachimangu.or.jp/ (fecha de consulta: 10-I-2022).
[798] *Tsurugaoka Museum*, https://tsurugaokamuseum.jp/tanoshimu/index.html?top (fecha de consulta: 10-I-2022).

justifica que al clan Hōjō le interesara mantenerlo en buen estado.[799] La Biblioteca Prefectural de Kanagawa conserva entre sus fondos el *Kaigen-sō-zuki* (快元僧都記), un diario que mantuvo el monje Kaigen, *kuzō*[800] de este santuario, desde comienzos de la era Tenbun (1532) hasta principios de 1542, donde detalla las labores de reconstrucción del edificio.[801] Parece ser que fue al final de la Batalla de Tsurugaoka Hachimangū (鶴岡八幡宮の戦い, *Tsurugaoka Hachimangū no tatakai*) en diciembre de 1526, durante el pillaje de la ciudad de Kamakura, cuando el clan Satomi prendió fuego al edificio, aunque dicho diario achaca la acción a Satomi Yoshitomo (1497-1534), hermano de Yoshitaka.[802] Volviendo a la reconstrucción que, de hecho, originalmente formaba parte de las responsabilidades del clan Satomi,[803] esta se encargó a Ujitsuna como *shugo* del dominio de Sagami, quien asumió esta tarea con gran fervor en mayo de 1532 y se alargaría durante unos diez años.

El siguiente evento, *Imagawa Against Hōjō*, vuelve su atención hacia el fundador del clan Odawara Hōjō, Sōun, ya que su hermana era la esposa del jefe del clan Imagawa, lo que ha provocado que ahora los Hōjo estén involucrados en la disputa sucesoria que se está librando en el dominio de Suruga. En efecto, hacia 1469 la hermana pequeña de Sōun, Kitakawa, se casó con Imagawa Yoshitada (1436-1476), por entonces *shugo* de Suruga;[804] además, y aunque no lo menciona el videojuego, para mantener la estabilidad de dicha alianza tras la muerte de Kitakawa, único enlace entre

---

[799] OWADA, T. [小和田哲男], "鶴岡八幡宮の再建に託した北条氏綱' 三つの狙い'" ("*Tsurugaoka Hachimangū no saiken ni takushita Hōjō Ujitsuna 'mitsu no nerai'*"; "Los 'tres objetivos' de Hōjō Ujitsuna, a quien se le encargó la reconstrucción de Tsurugaoka Hachimangū" [t.a.]), *Mainichi Shinbun*, (29-X-2018), https://mainichi.jp/premier/business/articles/20181024/biz/00m/010/004000c (fecha de consulta: 10-I-2022).

[800] Escrito 供僧, es uno de los monjes que se ocupa de atender el *honden*, el edificio principal de los templos budistas. *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/供僧-483736 (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para saber más de este rol en el santuario de Tsurugaoka, consultar: NAKAJIMA, K. [中嶋和志], "鶴岡八幡宮における供僧の成立と役割" (*Tsurugaoka Hachimangū ni okeru kuzō no seiritsu to yakuwari*; El establecimiento del rol de *kuzō* y sus labores en Tsurugaoka Hachimangū [t.a.]), *法政史学* (*Hōsei shigaku*; Estudios de historia de Hōsei [t.a.]), n.º45, 1993, pp.49-66, http://doi.org/10.15002/00011181 (fecha de consulta: 10-I-2022).

[801] *Kanagawa Prefectural Library – 快元僧都記* (*Kaigen-sō-zuki*), https://www.klnet.pref.kanagawa.jp/uploads/2020/12/010kaigensouzuki.pdf (fecha de consulta: 10-I-2022).

[802] *館山市立博物館・さとみ物語完全版（テキスト版）「第二章封印された里見氏の時代」* (*Tateyama-shiritsu-hakubutsukan – Satomi-monogatari kanzenban [tekisuto-han] "Dai-ni-shō - Fūin sareta Satomi-shi no jidai"*; Museo Municipal de Tateyama – Edición completa del Satomi-monogatari [edición de texto] "Capítulo segundo – La era sellada del clan Satomi" [t.a.]), https://www.city.tateyama.chiba.jp/ satomi/kanzenban/kan_2shou/k2shou_3/k2shou_3.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

[803] *Ibidem*.

[804] KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表...*, *op. cit.*, p.2.

los dos clanes, Ujiyasu se casó poco antes del conflicto sucesorio con la hija de Imagawa Ujichika (1473-1526), Zuikei-*in*.[805] Volviendo al videojuego, Ujitsuna había decidido desde el comienzo apoyar a Baigaku Shōhō, que más tarde sería conocido como Imagawa Yoshimoto. Sin embargo, poco después se entera de que Takeda Nobutora ha tomado la misma decisión. No sólo eso, sino que Nobutora se prepara para cerrar una alianza matrimonial con los Imagawa. Ujitsuna se lo toma como una afrenta, por lo que Ujiyasu propone apoyar al hermano menor, Genkō Etan, aunque debido a las pocas probabilidades de victoria que tiene, al final decide mantenerse firme en su decisión inicial. El conflicto sucesorio de la casa Imagawa se conoce como la Revuelta de Hanagura (花蔵の乱, 花倉の乱, *Hanagura no Ran*) de 1536, y tuvo como desencadenante la repentina muerte de Imagawa Ujiteru (1513-1536), quien no tenía herederos, tras una visita al castillo de Odawara donde se alojaban los Hōjō. Debido a ello, hay teorías que los consideran los instigadores del conflicto[806] pero, dado que parece ser que murió el mismo día que su hermano pequeño Imagawa Hikogorō (?-1536), es más probable que la causa del fallecimiento de ambos fuera una epidemia.[807] Esto provocó que el liderazgo del clan se disputara entre los hermanos restantes, Baigaku Shōhō, también pronunciado como Sengaku Shōhō y Genkō Etan. Según el *gunki Katsuyama-ki*,[808] el conflicto acabó cuando Ujitsuna atacó el castillo de Hanakura y forzó el suicidio de Etan.[809] Sin embargo y a pesar de lo que dice el videojuego, la alianza matrimonial entre los clanes Imagawa y Takeda a través de la hija mayor de Nobutora, Jōkei-*in*, no se daría hasta 1537, después de que Yoshimoto hubiera tomado el control legítimo del clan Imagawa. Sí es cierto que parece que Ujitsuna se oponía fuertemente al matrimonio, hasta el punto de que decidió distanciarse de Yoshimoto y atacar Suruga dando comienzo a la Rebelión de Katō (河東一乱, *Katō ichi-ran*), pero no se ha encontrado ninguna indicación de que las acciones de Nobutora

---

[805] KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱:勝って甲の緒をしめよ* (*Hōjō Ujitsuna: Katte yoroi no o wo shimeyo*; Hōjō Ujitsuna: Gana y luego ajústate los nudos de la armadura [t.a.]), Tokio, Minerva-*shobō*, 2020, pp.194-195.
[806] KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表...*, *op. cit.*, pp.39-40.
[807] KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱...*, *op. cit.*, p.199.
[808] *Kokushokankokai – 勝山記と原本の考証* (*Katsuyama-ki to genpon no kōshō*; La *Katsuyama-ki* y reflexiones sobre el manuscrito [t.a.]), https://www.kokusho.co.jp/np/isbn/9784336006844/ (fecha de consulta: 10-I-2022).
[809] KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱...*, *op. cit.*, p.200.

quien, en efecto, apoyó también a Yoshimoto durante la Revuelta de Hanagura,[810] tuvieran alguna influencia en los Hōjō. El videojuego, por tanto, parece defender la teoría no demostrada de que las negociaciones para esta alianza ya habían empezado durante el conflicto sucesorio, y la implicación de que los Hōjō estaban al corriente es una manera de aumentar el dramatismo de la situación.

El evento ciento veintitrés, *Into Kantō*, menciona la Revuelta de Hanakura, pronunciación alternativa del nombre propio "Hanagura", y se sitúa después de que Ujitsuna levante el sitio de Suruga después de que se le informe que Uesugi Tomooki (1488-1537) ha muerto, lo que le permitirá tomar el castillo de Kawagoe. Tomooki pertenecía a la familia Ōgigayatsu-Uesugi quienes, junto con la familia Yamanouchi-Uesugi, había estado en conflicto con los Hōjō desde la muerte de Sōun y la sucesión al poder de Ujitsuna.[811] La toma del castillo de Kawagoe donde murió Tomooki tuvo lugar en 1535.[812] En el evento, Ujitsuna le pide a Ujiyasu que se lleve al sitio a Hōjō Tsunashige (1515-1587), quien solía ser parte del clan Fukushima de Suruga pero, como su padre apoyó a Genkō Etan durante la disputa sucesoria, decidió abandonar el clan Imagawa. Ujitsuna veía su valía como guerrero, por lo que decidió casar a su hija con él y recibirlo en la familia Hōjō. También conocido como Hōjō Tsunanari, su padre era Fukushima Masanari, vasallo del clan Imagawa, y tras su muerte pasó a formar parte de la familia Hōjō, tal y como explica el videojuego, convirtiéndose en señor del castillo de Tamanawa.[813]

El siguiente evento, *The First Battle of Kōnodai*, sucede inmediatamente después del anterior, cuando Ashikaga Yoshiaki, autoproclamado *kubō*[814] de Oyumi, está avanzando hacia la ciudad de Edo en un intento de frenar la expansión del clan Hōjō en Kantō. Tal y como implica el videojuego, la Primera Batalla de Kōnodai (第一次国府台合戦, *Dai-ichi-ji Kōnodai-kassen*) acaecida en 1538 tuvo como detonante la

---

[810] *Ibidem*, p.202.
[811] *Ibidem*, pp.72-78.
[812] *Kawagoe City – 川越城址及び初雁公園関連年表 (Kawagoe-shiroato oyobi Hatsukari-kōen kanren nenpyō*; Tabla cronológica del parque Hatsukari y de las ruinas del castillo de Kawagoe [t.a.]), https://www.city.kawagoe.saitama.jp/shisei/seisakushisaku/fuzokukikan/kaiginokekka/toshi_seikatsukiban/koenseibi.files/fuzoku2.pdf (fecha de consulta: 10-I-2022).
[813] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/北条綱成-1107585 (fecha de consulta: 10-I-2022).
[814] 公方. El título de *kubō* se utilizó primero para el emperador, y luego para el *shōgun*. A partir del siglo XIV, pasó a utilizarse para referirse a los representantes de los cuarteles administrativos del bakufu en regiones donde tenía mucha influencia. HALL, J. W. et. al. (eds.), *The Cambridge History of Japan: Volume 3…*, *op. cit.*, p.232.

rápida expansión del clan Hōjō en la región de Kantō: en febrero de ese año conquistarían el castillo de Kasai, a continuación el de Iwamura (pref. Gifu), a lo que se unía el mencionado castillo de Kawagoe el año anterior, lo que ponía bajo su control la mitad este del dominio de Musashi y la mitad oeste del dominio de Shimōsa.[815] En octubre de ese año, Ujitsuna y Ujiyasu partieron desde su castillo de Edo para enfrentarse a las fuerzas conjuntas de Yoshiaki y de Satomi Yoshitaka en el castillo de Kōnodai (pref. Chiba), una batalla que aparece descrita con detalle en el *Kaigen-sō-zuki*. En cuanto a Yoshiaki, era hijo de Ashikaga Masauji (?-1531) y, tras pasar la mayor parte de su infancia en un templo, decidió intentar la unificación adoptando el título de *kubō* de Oyumi como muestra de su independización de Ashikaga Takamoto (1485-1535), *kubō* de Koga.

El evento ciento veinticinco, *Yoshitaka's Satomi Calculation*, muestra una reunión de estado mayor entre Ashikaga Yoshiaki y Satomi Yoshitaka quienes, como ya se ha comentado, fueron las dos principales fuerzas que se opusieron al clan Hōjō en la Primera Batalla de Kōnodai. Los dos no están de acuerdo en la estrategia a utilizar, es decir, acorralar al clan Hōjō en el río Edo, también conocido como el río Futoi, por lo que Yoshitaka piensa para sí que va a desentenderse de la pelea como manera de pagar su deuda al clan Hōjō, seguramente una referencia a cómo lo dejaron con vida tras la batalla de Tsurugaoka Hachimangū.

El siguiente evento, *The Kubō Falls*, sucede precisamente durante el ataque en el río Edo, cerca de Kōnodai en Shimōsa, donde el ejército de Ashikaga está siendo superado por las fuerzas de los Hōjō, quienes le obligan a huir después de haber matado a su hijo Yoshizumi y a su hermano pequeño Motoyori, como efectivamente está recogido en el *Kaigen-sō-zuki*.[816]

El evento ciento veintisiete, *The Death of Ujitsuna*, se desarrolla en el lecho de muerte de Ujitsuna lo que, por tanto, nos sitúa en verano del año 1541. Tal y como comenta el videojuego, Ujitsuna fue capaz de morir tranquilo en su residencia, algo bastante inusual para los *daimyō* de este periodo, según el *gunki Odawara-ki*,[817] por

---

[815] KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表..., op. cit.*, p.42-43.
[816] *Ibidem*, p.43.
[817] *館山市立博物館・さとみ物語完全版（テキスト版）「第三章里見氏と足利氏」*(*Tateyama-shiritsu-hakubutsukan – Satomi-monogatari kanzenban [tekisuto-han] "Dai-san-shō - Satomi-shi to Ashikaga-shi"*; Museo Municipal de Tateyama – Edición completa del *Satomi-monogatari* [edición de texto] "Capítulo tercera – El clan Satomi y el Clan Ashikaga" [t.a.]), https://www.city.tateyama.chiba.jp

enfermedad.[818] En el evento, antes de morir, le recuerda a su hijo Ujiyasu los cinco principios que debe seguir para liderar correctamente el clan:

> "One. Value righteousness above all else. Nothing is more disgraceful than ruling a country without righteousness."
> "Two. Show love to all people, whether samurai or peasant. Use the aspects of people that are useful, and avoid those that are not. No person is worthless. Feeling worthless is the fault of the leader for putting them in a position that does not draw out their merits."
> "Three. Be wary of both pride and flattery. Know your place."
> "Four. Work hard but efficiently. A good warrior is one who values the old ways. Many who like new methods are lacking in dedication."
> "Five. In war, the more you win the more care you should take. Never let your pride lead you to underestimate your enemy. After a victory, tighten your helmet strap and prepare for the next battle."[819]

Inspirados en los *Go-ka-jō no kunkai* (五箇条の訓戒), los *Go-ka-jō no go-kakioki* (五箇条の御書置) o los *Hōjō Ujitsuna-kō go-kakioki* (北条氏綱公御書置), se tratan de cinco reglas escritas por Ujitsuna y, aunque en el documento no se menciona ningún destinatario, se supone que estaba dirigido a su primogénito, Ujiyasu: es la última carta del *daimyō* firmada con su sello y, teniendo en cuenta que en esa época Ujitsuna superaba la cincuentena y Ujiyasu no llegaba a la treintena, se considera que lo escribió justo antes de caer enfermo en previsión de que pronto el clan debería pasar a manos de su heredero. Sin embargo, y a pesar de cómo los presenta el evento, el texto original es considerablemente más largo, ocupando varias páginas.[820] El videojuego, por tanto, presenta una versión reducida que se corresponde a grandes rasgos con la que se ha transmitido de manera popular, cuya versión original presentamos a continuación:[821]

---

/satomi/youyaku/3shou/3shou_1/3shou_1.html (fecha de consulta: 10-I-2022).
[818] KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱...*, *op. cit.*, p.275.
[819] Transcripción del texto que aparece en el videojuego.
[820] KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱...*, *op. cit.*, p.275-284.
[821] *武将辞典・北条氏康* (*Bushō-jiten – Hōjō Ujiyasu*; Enciclopedia de generales – Hōjō Ujiyasu [t.a.]), https://senjp.com/ujiyasu/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

「一、大将から侍にいたるまで、義を大事にすること。たとえ義に違い、国を切り取ることができても、後世の恥辱を受けるであろう。」(*Ichi, taishō kara samurai ni itaru made, gi wo daiji ni suru koro. Tatoe gi ni chigai, kuni wo kiritoru koto ga dekitemo, kōsei no chijoku wo ukeru de arō* [t.a.]).

「一、武士から農民にいたるまで、全ての民を慈しむこと。必要のない民などいないからである。」(*Ichi, bushi kara nōmin ni itaru made, subete no tami wo itsukushimu koto. Hitsuyō no nai tami nado inai kara de aru* [t.a.]).

「一、決して驕らず、またへつらわずに、身にあった分限を守ること。」(*Ichi, keshite ogorazu, mata hetsurawazu ni, mi ni atta bugen wo mamoru koto* [t.a.]).

「一、倹約に勤めて重視すべし。」(*Ichi, ken'yaku ni tsutometemo jūshi subeshi* [t.a.]).

「一、勝利はほどほどにせよ。勝利し続けると、自らに驕り、敵を侮ることがあるからである。」(*Ichi, shōri wa hodo hodo ni seyo. Shōri shitsudukeru to, mizukara ni ogori, teki wo anadoru koto ga aru kara de aru* [t.a.]).

El evento ciento veintiocho, *The Siege of Kawagoe Castle*, vuelve su atención a Imagawa Yoshimoto, quien está reuniendo tropas en el castillo de Sunpu para retomar Kawahigashi, un importante bastión de los Hōjō, en concreto para su infiltración en el dominio de Musashi, aprovechando la reciente muerte de Ujitsuna; al mismo tiempo, los clanes Uesugi de Ōgigayatsu y Yamauchi han unido fuerzas con el *kubō* de Koga para atacar Kawagoe. Este evento vuelve a referenciar la Rebelión de Katō, cuyos *kanji* también pueden pronunciarse como "*kawahigashi*", ya que esta se alargó hasta 1545, conociéndose esta segunda mitad como la Segunda Rebelión de Katō (第二次河東一乱, *Dai-ni-ji Katō ichi-ran*), momento en el que está situada esta escena del videojuego. El siguiente evento, *Harunobu's Mediation*, prosigue la narración del conflicto, y cuenta cómo Ujiyasu le pide a Takeda Harunobu, más conocido como Takeda Shingen, que interceda ante Yoshimoto para que detenga el ataque; tras las negociaciones, el líder del clan Imagawa está dispuesto a considerar la retirada si Ujiyasu abandona Kawahigashi y le cede el castillo de Kanbara, unas condiciones que el líder de los Hōjō acepta para

poder ir a apoyar la defensa del castillo de Kawagoe. Como se ha visto en eventos anteriores, hasta la generación de Ujitsuna, los clanes Hōjō y Takeda, aunque puntualmente fueron aliados, en su mayor parte se tenían un gran antagonismo. Esta situación cambió debido principalmente a dos hechos: prácticamente al mismo tiempo, Ujiyasu y Shingen tomaron el relevo de sus respectivos clanes (el primero por la muerte de Ujitsuna y el segundo exiliando a su padre Nobutora), a lo que se le une el intento de invasión de Shinano por parte del clan Uesugi, lo que provocó que los Takeda rompieran relaciones con ellos y volvieran su atención a mejorar su relación con los Hōjō. Ello propició que establecieran una alianza alrededor de 1544, la Alianza de Kai-Sagami (甲相同盟, *Kō-Sō-dōmei*), y que Shingen pudiera intervenir a favor de los Hōjō durante el ataque en la región de Katō, como comenta el videojuego, lo que se ajusta a lo recogido en la crónica *Katsuyama-ki.*[822]

El siguiente evento, *Victory!*, detalla el sitio al castillo de Kawagoe, que el videojuego remarca fue el escenario de uno de los tres ataques sorpresa más famosos de la historia japonesa. Concretamente, el videojuego se está refiriendo a uno de los Tres Grandes Ataques Sorpresa de Japón (日本三大奇襲, *Nihon San Dai-Kishū*), en especial a la Batalla Nocturna de Kawagoe (河越夜戦, *Kawagoe-yasen*) de octubre de 1546, parte de la Batalla de Kawagoe (河越合戦, *Kawagoe-kassen*). Se habla de cómo el clan Hōjō derrotó a un ejército cuyo número superaba varias veces al suyo, pero existen muchos puntos cuestionables sobre el desarrollo de la lucha.[823] El documento que describe con más detalle la batalla es el *gunki Kan-hashū ko-sen-roku* (関八州古戦録), de dudosa credibilidad, por lo que no está ni siquiera confirmado que de verdad sucediera un ataque nocturno durante la campaña.[824] El evento continúa diciendo cómo en la batalla murió Uesugi Tomosada (1525-1546), líder del clan Ōgigayatsu Uesugi y, como resultado, el clan Ashikaga, *kubō* de Koga, y Uesugi Norimasa (1523-1579),

---

[822] EBINUMA, S. [海老沼真治], "氏綱と武田信玄・第一次甲相同盟の展開" (*Ujitsuna to Takeda Shingen – Dai-ichi-ji Kō-Sō-Dōmei no tenkai*; Ujiyasu y Takeda Shingen – El desarrollo de la primera Alianza de Kai y Sagami [t.a.]), en *北条氏康とその時代* (*Hōjō Ujitsuna to sono jidai*; Hōjō Ujitsuna y su época [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2021, pp.280-300, espec. p.280-286.

[823] KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表...*, *op. cit.*, pp.60-61.

[824] "河越合戦跡（埼玉県川越市）包囲８万に８０００の兵で挑む" ("*Kawagoe-kassen-senki [Saitama-ken Kawagoe-shi] Hōi hachi-man ni hassen no hei de idomu"*; "Restos de la batalla de Kawagoe (prefectura de Saitama, ciudad de Kawagoe) – 8000 soldados retaron a los 80.000 que los tenían rodeados" [t.a.]), *Tōkyō Shinbun*, (12-III-2020), https://www.tokyo-np.co.jp/article/22231 (fecha de consulta: 10-I-2022).

Canciller de Kantō, perdieron todo su poder y Kantō quedó bajo control del clan Hōjō. En efecto, durante el ataque murió Tomosada, propiciando la disolución de su rama del clan Uesugi,[825] aunque la conquista de esta región no fue tan inmediata como implica el videojuego ya que, tras tomar el castillo de Kawagoe, el clan Hōjō continuaría expandiendo su influencia en los dominios de Musashi y de Ueno hasta 1552.

*The Exile of Norimasa Uesugi*, tal y como indica el título, centra su atención en Uesugi Norimasa quien, como consecuencia de su derrota en Kawagoe, abandonó el castillo de Hirai y huyó a Echigo para pedir la protección de Nagao Kagetora, más conocido como Uesugi Kenshin, lo que en líneas generales coincide con los documentos conservados.[826] Lo que ya se aleja más la realidad es la descripción del canciller que hace Ujiyasu durante el evento, donde habla de cómo ignora el sufrimiento de la gente, es altivo y derrochador y sus hombres son viles y traicioneros, lo que es una demonización del personaje que no parece tener ninguna base, ya que no se han encontrado referencias a que fuera un político especialmente incompetente.

El evento ciento treinta y dos, *Attack of the War God*, presenta brevemente las consecuencias de que Kagetora haya decidido prestar su ayuda a Norimasa, ya que esto ha provocado que el clan Satake de Hitachi, el clan Satomi de Shimōsa y prácticamente todo el mundo en Kantō se vuelva en su contra. Realmente, sin embargo, esta alianza tuvo pocas consecuencias para los Hōjō y, aunque Kagetora desplegó sus tropas en Ueno, no se tiene constancia de que hubiera ningún enfrentamiento,[827] seguramente debido al pronto establecimiento de la Triple Alianza que se ha analizado en eventos de otros clanes.

El evento ciento treinta y tres, *Takeda Internal Conflict*, aunque enmarcado dentro de la línea de eventos dedicados al clan Hōjō, se centra en la ruptura de la Triple Alianza por parte de Takeda Shingen y la posterior ejecución de Takeda Yoshinobu que ya hemos analizado anteriormente en los eventos ochenta y nueve y noventa dedicados al clan Takeda, si bien se cuentan los hechos a través de una conversación entre Ujiyasu y su primogénito Hōjō Ujimasa (1538-1590). De manera similar, *A Wife's Parting* narra

---

[825] MORITA, S. [森田真一], "北条氏と山内・扇谷両上杉氏" ("*Hōjō-shi to Yamanouchi-Ōgigayatsu-ryō-Uesugi-shi*"; "El clan Hōjō y los dos clanes de Uesugi, Yamanouchi y Ōgigayatsu" [t.a.]), en *北条氏康とその時代...*, *op. cit.*, pp.220-241, espec. p.228-229.

[826] ABE, T. [阿部哲人], "関東をめぐる氏綱と上杉謙信" ("*Kantō wo meguru Ujitsuna to Uesugi Kenshin*"; "Ujitsuna y Uesugi Kenshin, disputándose Kantō" [t.a.]), en *北条氏康とその時代...*, *op. cit.*, pp.301-318, espec. p.301-302.

[827] *Ibidem*, p.302.

cómo, ante las acciones de Shingen, Ujiyasu decide priorizar su alianza con los Imagawa, por lo que la esposa de su hijo Ujimasa, Ōbai-*in*, hija de Shingen, se ve obligada a volver a su dominio, algo que también ha sido analizado previamente en el evento noventa y uno del apartado del clan Takeda.

El evento ciento treinta y cinco, *Hōjō and Uesugi Allied*, habla de cómo los Hōjō deciden aliarse con Uesugi ahora que tienen un enemigo común, el clan Takeda. Aunque las negociaciones fueron difíciles, al final se acordó que uno de los hijos de Ujiyasu, Saburō, quien hasta el momento había estado viviendo en un templo y era a su vez hijo adoptivo de Gen'an, pasara a ser hijo adoptivo del clan Uesugi. Saburō fue buen recibido por el clan y se le otorgó el nombre de Kagetora, lo que es muestra del gran aprecio que le tenía Kenshin al muchacho, ya que ha llegado al extremo de cederle su nombre. Esta alianza se conoce como la Alianza de Echigo-Sagami (越相同盟, *Etsu-Sō-dōmei*) de 1569. Hōjō Saburō (1553-1579) era el séptimo hijo de Ujiyasu, quien lo dio en adopción a Hōjō Gen'an, tercer hijo de Hōjō Sōun, quien desde pequeño ingresó en el Hakone-*jinja*,[828] donde también se crió Saburō antes de pasar a ser rehén del clan Echigo durante las largas y complicadas negociaciones de la mencionada alianza.[829]

Por último, el evento ciento treinta y seis, *Unending Battle,* cierra la historia del clan Hōjō relatando de cómo han logrado conquistar toda la región de Kantō, en gran parte gracias a las acciones de Ujiyasu, "*the Lion of Sagami*". Aunque, en efecto, los Hōjō acabaron por controlar la mitad este de la isla de Honshū durante la generación de Ujiyasu,[830] su control duró poco tiempo ya que, como la mayor parte de *daimyō* que se irán analizando, sus ambiciones se vieron frustradas con la subida de Toyotomi Hideyoshi al poder. En concreto, durante el liderazgo de su cuarto y quinto líder, Ujimasa y Ujinao, el clan Hōjō intentó en noviembre de 1589 la invasión del castillo de Nagurumi perteneciente al clan Sanada, y Hideyoshi, considerándolo una violación del

---

[828] *Setagaya Digital Museum – 北条幻庵覚書* (*Hōjō Gen'an kakusho*; Memorándum de Hōjō Gen'an [t.a.]), https://setagayadigitalmuseum.jp/collection/8740/detail/ (fecha de consulta: 10-I-2022). Odawara City Official Website – 北条幻庵屋敷跡 (*Hōjō Gen'an yashiki-seki*; Restos de la residencia de Hōjō Gen'an [t.a.]), https://www.city.odawara.kanagawa.jp/kanko/corridor/historical_site/p10026.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

[829] ENDŌ, Y. [遠藤ゆり子], "越相同盟にみる平和の創造と推持・戦国大名の有縁性と無縁性" ("*Etsu-Sō Dōmei ni miru heiwa no sōzō to iji – Sengoku daimyō no uensei to muensei*"; "La creación y mantenimiento de la paz a través de la Alianza de Echigo-Sagami – La presencia y ausencia de vínculos en los *daimyō* del periodo Sengoku" [t.a.]), en *定本・北条氏康* (*Teihon - Hōjō Ujitsuna*; Edición revisada - Hōjō Ujitsuna [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2004, pp.81-107, espec. p.88.

[830] *Odawara Castle Official Website – 北条五代* (*Hōjō-go-dai*; Las Cinco Generaciones de los Hōjō [t.a.]), https://odawaracastle.com/history/hojo-godai/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

*sōbujirei* (惣無事令)[831] que prohibía las luchas entre los señores feudales, aniquiló al clan en la Batalla de Odawara (小田原合戦, *Odawara-kassen*) de 1590.[832] Por último, el alias de "*the Lion of Sagami*" es una traducción de *Sagami no shishi* (相模の獅子), un apodo de acuñadura reciente[833] que se teoriza surgió como reacción a los alias de "el tigre de Kai" para referirse a Takeda Shingen y "el dragón de Echigo" en referencia a Uesugi Kenshin, ya que Ujiyasu se enfrentó a ambos.

### 4.5. El clan Mōri

#### A. Introducción al clan

El clan Mōri (毛利氏, Mōri-*shi*)[834] se estableció en la región de Chūgoku[835] con su base principal situada en el castillo de Yoshida Kōriyama, en Aki (actual prefectura de Hiroshima). Históricamente, el origen del clan Mōri se remonta a la fundación del *bakufu* Kamakura a finales del siglo XIII, cuando el vasallo jefe (*jūshin*, 重臣) Ōe no Hiromoto (1148-1225) le cedió a su cuarto hijo Suemitsu la región de Mōri (*Mōri no shō*, 毛利荘) en el dominio de Sagami (parte de la actual prefectura de Shinagawa), convirtiéndose así en el primer jefe del clan con el nombre de Mōri Suemitsu (1202-1247) y dando comienzo a la historia de este clan como familia guerrera.[836] Mōri

---

831 *ADEAC*, https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/0220205100/0220205100100020/ht010020 (fecha de consulta: 10-I-2022).

832 *Shizuoka Prefectural Central Library -小田原合戦（秀吉の小田原攻め）と農民* (*Odawara-kassen [Hideyoshi no Odawara-seme] to nōmin*; La batalla de Odawara [incursión de Hideyoshi en Odawara] y los agricultores [t.a.]), https://www.tosyokan.pref.shizuoka.jp/data/open/cnt/3/50/1/ssr2-25.pdf (fecha de consulta: 10-I-2022).

833 "相模の獅子が５００歳 － 小田原市郷土文化館で氏康特集" ("*Sagami no Shishi ga 500-sai – Odawara-shi-kyōdo-bunka-kan de Ujiyasu Tokushū"*; "El León de Sagami cumple 500 años – Exposición especial en el Museo de Cultura de la ciudad de Odawara" [t.a.]), *Town News*, (2-V-2015), https://www.townnews.co.jp/0607/2015/05/02/281939.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

834 Sobre este clan véase: KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族* (*AkiMōriichizoku;* El clan Mōri de Aki [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō*Bunkan*, 2014; KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就武威天下無双、下民憐愍の文徳は未だ* (*Mōri Motonari bui tenka musō, gemin renbin no montoku wa mada; Mōri Motonari - Su poder militar era inigualable, pero aún más lo era su compasión hacia las clases bajas* [t.a.]), Kioto, Minerva, 2014.

835 Delimitación territorial establecida durante el ascenso del *shogunato* Ashikaga que comprendía los dominios de Aki, Bicchū (oeste de la prefectura de Okayama), Bingo (este de la prefectura de Hiroshima), Suō (este de la prefectura de Yamaguchi), Nagato (oeste de la prefectura de Yamaguchi), Izumo (mitad este de la prefectura de Shimane), Hōki (mitad oeste de la prefectura de Tottori) e Inaba (mitad este de la prefectura de Tottori). KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就武威天下無双..., op. cit.*, pp.1-2.

836 KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族..., op. cit.*, p.13.

Toyomoto (1444-1476) y Hiromoto (1466-1506) expandieron los territorios de la familia durante las Guerras Ōnin, aunque no son considerados *daimyō* de especial relevancia de comienzos del periodo Sengoku debido en parte a sus prematuras muertes.[837] Tras el fallecimiento de Hiromoto, heredó el puesto su primogénito, Mōri Okimoto (1492-1516), quien se vio obligado a proteger sus territorios de los agresivos avances del clan Amago y a participar en diversas batallas siguiendo las órdenes del clan Ōuchi; la inestable situación del clan provocaría su temprana muerte y, aunque su hijo Mōri Kōmatsumaru (1515-1523) heredaría el puesto de cabeza de familia con dos años, a los nueve murió repentinamente, dejando al clan sin sucesor.[838] Durante este tiempo, se le cedieron unos pocos territorios a Mōri Motonari (1497-1571), segundo hijo de Hiromoto, quien estableció una rama secundaria de la familia bajo el nombre de Tajihi-*dono*; incluso cuando el jovencísimo Kōmatsumaru se situó a la cabeza del clan Motonari no era más que uno de los vasallos que le apoyaban.[839] De hecho, que el *kanji* "*moto*" aparezca al inicio de su nombre y no al final como en el resto de líderes del clan, decidido por su hermano mayor durante la ceremonia de su mayoría de edad, indica que no se pensó que llegaría a este puesto.[840] No obstante a partir de que llegó al poder, se convirtió en el líder más fuerte de la historia del clan consolidando y ampliando las posesiones de la familia. El hijo mayor de Motonari fue Mōri Takamoto (1523-1563) que le sucedió en el poder. Otro de sus descendientes fue Shōnojirō (segundo hijo) que fue adoptado por el clan Kikkawa y que fue llamado Kikkawa Motoharu (1530-1586). Su tercer hijo fue Tokujumaru, luego conocido como Kobayakawa Takakage (1533-1597), quien fue adoptado por el clan Kobayakawa, convirtiéndose en el decimocuarto jefe del clan.

**B. Los eventos históricos**

Los eventos del clan Mōri empiezan en el evento ciento treinta y nueve, titulado *The Siege of Gessantoda*[841] *Castle*, que introduce a los Mōri como un pequeño clan de la

[837] *Ibidem*, p.76.
[838] *Ibidem*, p.101.
[839] *Ibidem*, pp.101-102.
[840] *Ibidem*, p.105.
[841] La pronunciación correcta de 月山富田城 es Gassantoda y no Gessentoda. Dado que se respeta la primera lectura en el resto de eventos, suponemos que hay una errata en este título.

región de Chūgoku[842] con su base principal situada en el castillo de Yoshida Kōriyama, en Aki. El juego empieza hablando de su jefe, Mōri Motonari quien, tras la muerte de su padre y de su hermano, se convirtió en el guardián de su sobrino, un papel que cumplió bien. Cuando su sobrino murió, a pesar de pertenecer a una rama familiar secundaria, heredó el control del clan Mōri y se hizo un nombre como *daimyō*. Sin embargo, su territorio era bastante débil, y había sobrevivido los ataques enemigos sometiéndose al clan Ōuchi vecino. Históricamente, la primera batalla en la que se tiene constancia que participara Motonari es la de Arita-Nakaide en 1517 contra el clan Aki-Takeda, en la que su buen liderazgo llamó la atención de Ōuchi Yoshioki (1477-1528),[843] siendo probable que el videojuego se refiera a esta contienda cuando habla del buen servicio de Motonari a su sobrino. Sería a partir de 1522 cuando Motonari empezará a tomar un papel más activo en el gobierno del clan[844] y, aunque tras la muerte de Kōmatsumaru[845] en 1523 se planteó la posibilidad de adoptar a un hijo del clan Amago como heredero, acabó por elegirse a Motonari para no interrumpir la línea familiar y evitar enemistarse con los Ōuchi.[846] Seguidamente, el videojuego presenta a Mōri Takamoto, primogénito de Motonari, quien acaba de volver de visitar el palacio de Yoshitaka en Yamaguchi, donde ha aprendido sobre *kabuki*, *nō*, la ceremonia del té y normas de etiqueta; además, informa a su padre que se les ha ordenado participar en el ataque contra el clan Amago. En efecto, Takamoto se crió bajo la tutela de Ōuchi Yoshitaka (1507-1551) como rehén rodeado por *kuge* y otros miembros de la nobleza, e incluso su ceremonia de mayoría de edad fue en el palacio Tsukiyama en Yamaguchi, lo que propició que desarrollara un marcado gusto por las artes.[847] En el videojuego, Motonari expresa su desdén hacia la

---

[842] Delimitación territorial establecida durante el ascenso del *shogunato* Ashikaga que comprendía los dominios de Aki, Bicchū (oeste de la prefectura de Okayama), Bingo (este de la prefectura de Hiroshima), Suō (este de la prefectura de Yamaguchi), Nagato (oeste de la prefectura de Yamaguchi), Izumo (mitad este de la prefectura de Shimane), Hōki (mitad oeste de la prefectura de Tottori) e Inaba (mitad este de la prefectura de Tottori). KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp.1-2.

[843] *Ibidem*, pp.111-112.

[844] *Ibidem*, p.113.

[845] No está clara la causa de la muerte de Kōmatsumaru: se dice que, tras participar en un *kubijikken* (首実検) tras una batalla, costumbre de cortar las cabezas de los enemigos para demostrar cuánto has contribuido en la pelea, empezó a encontrarse mal y murió. Se sospecha que fue asesinado, pero no hay documentos que lo respalden. FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し、大名の器に載る* (*Ōuchi Yoshitaka: ruiyō butoku no ie wo shōshi, daimyō no utsuwa ni noru; Ōuchi Yoshitaka: descendiente de una casa guerrera, se atreve a ser daimyō* [t.a.]), Kioto, Minerva, 2019, p.15.

[846] KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p.120.

[847] *Cultural Assets of Yamaguchi Prefecture – 毛利隆元関係資料* (Mōri Takamoto kankei shiryō; Documentos relacionados con Mōri Takamoto [t.a.]). https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=90054&pid= gs_4_t_n (fecha de consulta: 28-XI-2021).

educación cultural que ha recibido su hijo, ya que considera que no resulta útil para un guerrero, una actitud que puede apreciarse en una carta que se conserva del *daimyō* en la que expresa su deseo de hacer participar a su heredero en actividades más físicas con la intención de que sea respetado por otros generales y no peligre la sucesión del clan.[848]

El evento ciento treinta y ocho, *A Bad Feeling About This*, se sitúa tras la conquista del castillo de Higumayama, cuando los Ōuchi deciden atacar el castillo de Gassantoda, la base del clan Amago. Este evento presenta a Sue Takafusa (1521-1555), quien va a pedir ayuda a Motonari, ya que sus propios hombres son débiles y reconoce su fuerza, hasta el punto de que cree que el futuro de sus clanes depende de las estrategias de los dos. Motonari le recomienda prudencia pero a Takafusa no parece importarle el aviso; después de todo, aunque Yoshitaka confía en él, el resto de miembros de su clan mantienen las distancias como cobardes. Espera, por tanto, traer gloria al clan Ōuchi algún día con la ayuda de Motonari. Cuando parte, Motonari confiesa a su hijo que le preocupa adonde se dirige esta guerra ya que, si hay una disputa dentro del clan Ōchi, no van a poder ganar contra el clan Amago. Respecto a Higumayama, aunque en efecto existe un castillo con ese nombre en la prefectura de Hiroshima que perteneció al clan Miyoshi, no se han localizado batallas relevantes relacionadas con el lugar como parte de la Expedición de Izumo (出雲遠征, *Izumo ensei*) del clan Ōuchi de 1542-1543; dado que en el videojuego el jugador gana un Trofeo si rodea este castillo como parte de la campaña del clan Mōri,[849] suponemos que es una referencia a este aspecto de la jugabilidad.

El siguiente evento, *When Life Gives You Lemons*, cuenta cómo el ejército del clan Ōuchi tenía rodeado el castillo de Gassantoda, pero los ataques de guerrilla del clan Amago habían interrumpido su cadena de suministros y la moral estaba baja. Al final, los clanes menores que se habían unido a los Ōuchi empezaron a pasarse al bando de los Amago, empezando por el clan Kikkawa. El ejército de Ōuchi se había desmoronado y fue forzado a retirarse aunque con grandes pérdidas, incluyendo el hijo de Ōuchi Yoshitaka, Harumochi, y Kobayakawa Masahira. Incluso las tropas de retaguardia de Mōri Motonari se vieron involucradas en el fiero contrataque del clan Amago y llegaron

---

[848] KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp.56-57.
[849] *Play Station Trophies - Mori Clan Daimyo Quests Complete*, https://www.playstationtrophies.org/game/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/trophy/119717-Mori-Clan-Daimyo-Quests-Complete.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

a duras penas vivos al castillo de Yoshida Kōriyama. Tal y como resume el videojuego, tras dos meses sin conseguir avances significativos en la toma del castillo, los clanes Mizawa, Mitō, Yamauchi y Honjō, así como los *daimyō* Kikkawa Okitsune (1508-1550) y Yamana Tadaoki (?-1557), todos ellos aliados del clan Ōuchi, desertaron para pasarse al clan Amago durante la campaña por la conquista del castillo de Gassantoda en 1543.[850] Así mismo como relata el videojuego, Ōuchi Harumochi, hijo adoptivo de Yoshitaka, murió en el asalto, y aunque *gunki* como *Ōuchi Yoshitaka-ki* mencionan que se ahogó durante la retirada en barco, fuentes más fiables como la *Fusaaki Kakusho* (房顕覚書)[851] indican que murió en combate (討死ナリ; *uchijini nari*),[852] por lo que es probable que muriera durante el asalto a manos del clan Amago. Por su parte, Masahira murió en una emboscada durante la retirada.[853] El evento acaba contando cómo tras la derrota en el castillo de Gassantoda, Ōuchi Yoshitaka perdió la voluntad de gobernar y el clan Ōuchi entró en declive por lo que, viendo su oportunidad, Motonari anuló su vasallaje con ellos y empezó a actuar por su cuenta. Cuánto afectó esta derrota a Yoshitaka, depende de la fuente que se consulte: hay quien defiende que en efecto tras la batalla de Gassantoda Ōuchi se dedicó por completo a las artes,[854] mientras que observando su carrera militar no parece que este fracaso tuviera especial relevancia, situándose la decadencia del clan con su muerte en el Incidente de Taine-*ji* (大寧寺の変, *Tainei-ji no hen* o 大寧寺の乱, *Tainei-ji no ran*) de 1551,[855] en el que se profundizará en un evento posterior. En cuanto a la independencia del clan Mōri, esta se sitúa en la subyugación del clan Inoue en 1550[856] o tras la muerte de Yoshitaka en el ya mencionado incidente.[857]

---

[850] KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族..., op. cit.*, p.148.
[851] También conocida como *Tanamori Fusaaki Kakusho* (棚守房顕覚書), son las notas escritas por Tanamori Fusaaki (1495-1590), sacerdote sintoísta del santuario de Itsukushima.
[852] FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し..., op. cit.*, pp.180-181.
[853] KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族..., op. cit.*, pp.148-149.
[854] *山口市観光情報サイト・大内氏関連年表* (*Yamaguchi-shi Kankō jōhō saito - Ōuchi-kanren nenpyō*; Web de información turística de la ciudad de Yamaguchi – Línea temporal relacionada con el clan Ōuchi [t.a.]), http://yamaguchi-city.jp/history/ouchi_chronology.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[855] FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し..., op. cit.*, p.249.
[856] NISHIHARA, K. [西原寛太], "戦国期毛利氏「家中」の形成" (*Sengoku-ki Mōri-shi uchijū no keisei*; Composición del dominio del clan Mōri durante el periodo Sengoku [t.a.]), Trabajo Fin de Máster, 京都先端科学大学人間文化学会 (*Kyōto sentan kagaku daigaku – Ningen Bunka Gakkai*; Universidad de Kioto de Ciencias Avanzadas - Facultad de Humanidades [t.a.]), 2018, https://lab.kuas.ac.jp/~jinbun gakkai /pdf/2018/h2018_04.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[857] *Mōri Museum – 毛利氏の歴史* (*Mōri-shi no rekishi*; La historia del clan Mōri [t.a.]), https://www.c-able.ne.jp/ ~mouri-m/mo_rekishi/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

El siguiente evento, *A Test of Bonds*, se desarrolla durante la vista de Motonari y sus hijos al palacio de Yamaguchi, en el dominio de Suō, que se dice exhibía los gustos refinados del cabeza del clan, Ōuchi Yoshitaka. De hecho, existe el término *Ōuchi Bunka* (大内文化, Cultura Ōuchi [t.a.]) para referirse a una cultura que floreció bajo el mandato de este clan durante el periodo Muromachi con Yamaguchi como su centro,[858] hasta el punto de que llegó a conocerse a este dominio como "el Kioto del Oeste" (西の京, *nishi no Kyō*).[859] En el videojuego, Yoshitaka accede a dejar los dominios de Aki y Bingo en manos de Motonari, y a cambio este le confía su tercer hijo, Takakage, que pasará a vivir en el palacio. Por otra parte, el segundo hijo de Motonari, Motoharu, tiene fama de ser un guerrero muy valiente y, para asegurar un futuro largo para los dos clanes, Yoshitaka propone que se convierta en hermano de Takafusa, uno de los guerreros más famosos de los países del oeste. El *Katsura Kyūen Kakusho* cuenta cómo Motonari y dos de sus hijos, el segundo Kikkawa Motoharu y el tercero Kobayakawa Takakage, estuvieron de visita en el palacio de Yoshitaka desde finales de febrero a mediados de mayo del año 1549 y, aunque está recogido que visitaron a Sue Takafusa,[860] no hay mención alguna de que este estableciera una relación de hermano político con Motoharu,[861] aunque sí es una anécdota que aparece con frecuencia en los *taiga dorama*. Respecto a la cesión de los territorios, Yoshitaka le dio la mitad de los dominios de Aki y Bingo a Hironaka Takakane (1521-1555) y la otra mitad a Motonari durante la recuperación de Bingo entre los años 1543 y 1549,[862] aunque no queda constancia de que fuera durante la reunión mencionada antes.

El evento ciento cuarenta y uno, *Taking Over the Kikkawa*, habla de cómo Motonari ordena a su hijo Motoharu que lidere el clan Kikkawa, del que provenía su

---

[858] *山口市文化交流課・大内文化について* (*Yamaguchi-shi bunka kōryū-ka – Ōuchi-bunka ni tsuite*; División de Intercambio Cultural de la ciudad de Yamaguchi – Sobre la cultura de Ōuchi [t.a.]), http://oouchibunka.jp/ ouchishi/column/01.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[859] *山口市観光情報サイト・山口の基礎を築いた大内氏* (*Yamaguchi-shi Kankō jōhō saito – Yamaguchi no kiso wo kizuita Ōuchi-shi*; Web de información turística de la ciudad de Yamaguchi – El clan Ōuchi que construyó los cimientos de Yamaguchi [t.a.]), http://yamaguchi-city.jp/history/ouchi.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[860] MISAKA, K. [三坂圭治], *毛利史料集* (*Mōri shiryōshū*; Compendio de documentos históricos de los Mōri [t.a.]), Tokio, Shinjibutsu ōrai-*sha*, 1966, p.III.

[861] HONDA, H. [本多博之], *小早川隆景ガイドブック* (*Kobayakawa Takakage Gaidobukku*; La guía de Takakage Kobayakawa [t.a.]), Hiroshima, *三原市経済部観光課* (*Mihara-shi Keizau-bu Kankō-ka*; Departamento de Economía de la Asociación Turística de la ciudad de Mihara [t.a.]), 2016, http://shiho-ando.com/wordpress/wp-content/ uploads/2016/04/小早川隆景ガイドブック.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[862] KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p.150.

madre, aprovechando la desconfianza que rodea al cabeza de familia, Okitsune, después de que este traicionara al clan Ōuchi durante el asalto al castillo de Gassantoda, como ya se ha comentado en la descripción del evento ciento treinta y nueve. Okitsune sobrevivió a la traición al clan Ōuchi gracias a la mediación de Motonari, aunque se ganó la desconfianza de dos de sus principales vasallos, Kikkawa Tsuneyo y Morikawa Sukeari, que contaban con el apoyo de la gran mayoría del clan; en 1546, ambos decidieron forzar el retiro de Okitsune y pedirle a Motonari que diera en adopción a su segundo hijo Motoharu para que ocupara el puesto de líder del clan, circunstancia que aprovechó Motonari para establecer unas condiciones favorables que le permitieran controlar el clan.[863] Pedir ayuda a Motonari era una opción lógica ya que este estaba casado con Myōkyū (1499-1545), hija de Kikkawa Kunitsune (1443-1531), madre de sus tres hijos.[864]

El siguiente evento, *Taking Over the Kobayakawa*, pasa a centrarse en el tercer hijo de Motonari, Takakage quien, con el apoyo de Ōuchi Yoshitaka, logra hacerse con el puesto de líder del clan Kobayakawa, gobernantes del dominio de Sanyō con una gran flota que no obstante había entrado en declive. Fue en 1544 cuando Motonari dio en adopción a su tercer hijo Takakage a la casa Takehara-Kobayakawa, rama secundaria del clan Kobayakawa, que acabaría unificando con la casa principal, los Nuta-Kobayakawa en 1550.[865] La implicación de Yoshitaka en esta estratagema no está clara, y la mención que hace el videojuego al favoritismo que le tenía a Takakage puede ser una referencia habitual en la cultura popular a la homosexualidad de Yoshitaka, a quien se le suelen asociar relaciones sexuales con Takafusa,[866] Takakage y Motonari; si bien no hay documentos que lo respalden, se trata de una teoría plausible ya que la bisexualidad era la orientación más común en la época.

*Takafusa Sue's Isolation*, como su nombre indica, habla de la enemistad entre las facciones civil y militar del clan Ōuchi como resultado de su derrota en el castillo de Gassantoda, que gran parte de los miembros del clan achacaron a un despliegue innecesario de tropas por parte del general al mando, Takafusa, hasta el punto de que

---

[863] *Ibidem*, pp.153-154.
[864] KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp.64-65.
[865] HONDA, H. [本多博之], *小早川隆景...*, *op. cit.*
[866] En concreto con Takafusa, aparece mencionada su relación en el *gunki* del periodo Edo *Intoku Taihei-ki* así como en la *Ōuchi Yoshitaka-ki*. FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し...*, *op. cit.*, p.282.

están presionando a Yoshitaka para que ordene su ejecución. Realmente, no parece que se culpara a Takafusa de la derrota en Gassantoda, sino a Sagara Taketō (1498-1551), lo que le obligó a retirarse en 1545, según el documento *Sagara Taketō Mōshijō* (相良武任申状, Petición de Sagara Taketō [t.a.]).[867] Por otra parte, sí que se sospechó que Takafusa era un traidor en 1549 tras la condena por intento de rebelión de Odamura Bizen no kami, vasallo de Asō Yojirō, hermano jurado de Takafusa y, aunque este negó tener participación alguna en el asunto, estas sospechas calaron en Yoshitaka por mediación de su vasallo Sugi Shigenori (1498-1552),[868] provocando la división de los Ōuchi en las dos facciones comentadas en el juego.[869] Es probable que los desarrolladores hayan decidido conectar ambos eventos para mantener la consistencia narrativa. Por último, en el evento Takafusa bromea con Motoharu con que este haya tomado esposa sin consultar a su padre; este dato se menciona en el *gunki Intoku Taihei-ki* donde se cuenta que, aunque Motonari sí que aprobó el matrimonio, la petición surgió del propio Motoharu y no de su padre, implicando que no fue un matrimonio de conveniencia.[870]

El evento ciento cuarenta y cuatro, *The Twin Rivers of Mōri*, se sitúa en el año diecinueve de la era Tenmon, 1550, una de las pocas menciones a un año concreto en los eventos históricos de este videojuego, tras la subyugación por Motonari de la corrupta familia Inoue, lo que le permitió fortalecer su autoridad en el clan. En concreto se refiere a la purga de Inoue Motokane (1486-1550) y su facción, acusados de negligencia y gobernar de manera deficiente el clan, para poner al mando a Motomitsu (1489-1567), su hermano pequeño y cuñado de Motonari,[871] lo que permitiría a este reforzar su autoridad dentro del clan y se considera uno de sus primeros pasos hacia su independización del clan Ōuchi.[872] El videojuego resume a continuación la toma de poder de los clanes Kikkawa y Kobayakawa mediante el ascenso de sus hijos Motoharu y Takakage al puesto de líderes de ambas familias, lo que daría comienzo a lo que se conocería como los "*Twin Rivers of Mōri*", haciendo referencia a la última sílaba de los

---

[867] *Ibidem*, p.213.
[868] *Ibidem*, pp.260-261.
[869] *山口市文化交流課・大内氏の滅亡* (*Yamaguchi-shi bunka kōryū-ka – Ōuchi-shi no metsubou*; División de Intercambio Cultural de la ciudad de Yamaguchi – La destrucción del clan Ōuchi [t.a.]), http://www.oouchibunka.jp/ ouchishi/outline/07.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[870] KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族...*, *op. cit.*, p.154.
[871] KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, p.66.
[872] NISHIHARA, K. [西原寛太], "戦国期毛利氏「家中」...", *op. cit.*, p.37.

nombres de los dos clanes que se escriben con el *kanji* de río, "*kawa*". Este apodo es la traducción del término *Mōri Ryōsen Taisei* (毛利両川体制, Sistema de los dos ríos de Mōri [t.a.]), nombre que recibe el régimen de gobernanza conjunta entre los clanes Mōri, Kikkawa y Kobayakawa basado en la cooperación entre los hermanos establecido en el documento *Sanshi Kyōkun Jō* (三子教訓状, Carta de las enseñanzas a los tres hermanos [t.a.]) escrito por Motonari en 1557, y conservado en el museo de la familia en la actual prefectura de Yamaguchi,[873] que recoge en catorce artículos lo que deberían hacer los hermanos para lograr la continuada supervivencia de la casa principal, el clan Mōri.[874] En este escrito no se menciona en ningún momento el término "dos ríos", "*ryōsen*", que parece tener su origen en una carta escrita por Toyotomi Hideyoshi a Takakage el veintiuno de julio de 1585 y que se ha utilizado desde entonces.[875] El evento finaliza con una conversación entre Motonari y Motoharu, que acaba de recibir una carta de Sue Harukata en la que habla de su próxima traición al clan Ōuchi, lo que forma parte de una estrategia que Motonari lleva planeada desde hace un año, cuando fue con sus hijos a visitar Suō y le sugirió a Harukata que traicionara a su clan. Aunque no está confirmado, está generalmente aceptado que Motonari habló con Takafusa durante su larga visita a Yamaguchi en 1549, y que dicha visita está estrechamente relacionada con la batalla de Itsukushima que se libraría posteriormente como resultado de esta traición.[876] Por otra parte, esta es la primera vez que el videojuego nombra a Sue como "Harukata" y no "Takafusa", aunque no sería hasta después de su rebelión cuando se cambiara el nombre, como se explicará a continuación.

El evento ciento cuarenta y cinco, *Feeling a Storm*, retoma las luchas internas del clan Ōuchi, y explica cómo Takafusa, tras ser marginado del gobierno, reúne un ejército y acorrala a Yoshitaka en el templo de Tainei-*ji*, forzándole a suicidarse; después, puso al hermano menor de Ōtomo Sōrin (1530-1587), Ōtomo Haruhide (1532-1557), al frente del clan bajo el nombre de Ōuchi Yoshinaga, se cambió el nombre a Sue Harukata y ejerció el poder efectivo dentro del clan, un plan del que la familia Mōri se

---

[873] *Mōri Museum – 毛利元就自筆書状（三子教訓状）* (*Mōri Motonari jihitsu shojō – Sanshi kyōkun jō*; Documento manuscrito de la mano de Mōri Motonari - Carta de las enseñanzas a los tres hermanos [t.a.]), https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/cgi-bin/syuzouhin.cgi?n=10 (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[874] KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp.136-140.
[875] *近世日本の政治と外交* (*Kindai Nihon no seiji to gaikō*; Diplomacia y gobierno del Japón moderno [t.a.]), Tokio, Yūzankaku, 1993, p.55.
[876] MISAKA, K. [三坂圭治], *毛利史料集 ..., op. cit.*

congratula ya que la rebelión formaba parte de sus objetivos. Este evento describe lo que se conoce como el Incidente de Tainei-*ji* acaecido en septiembre de 1551. De hecho, se considera que Motonari incitó a Takafusa a rebelarse durante su visita a Yamaguchi, y el 24 de agosto de 1550 Takafusa mandó cartas a Motonari y a sus hijos Motoharu y Takamoto[877] para pedirles que colaboraran en su propósito de derrocar a Yoshitaka[878] y poner en el poder a su hijo,[879] aunque posteriormente cambiaría de idea y decidiría matarlos a ambos.[880] Según la *Ōuchi Yoshitaka-ki*, en mayo de 1551 Takafusa contactó con el clan Ōtomo para poner a su hijo en el poder y,[881] poco después, atacaría la residencia de Yoshitaka, provocando que huyera a Hōsen-*ji* y tras ser alcanzado por Takafusa, se retirara al Tainei-*ji* donde se suicidó;[882] su hijo de siete años no está claro si se suicidó o murió durante el combate.[883] El evento acaba con una conversación entre Motoharu y Motonari donde hablan de enfrentarse a Takafusa, apodado "*Undefeated in the West*", aunque realmente no se enemistarían hasta 1554.[884] El evento trescientos seis, titulado *The Incident at Teineiji Temple*, profundiza algo más en esta rebelión, indicando la fecha en la que empezó a gestarse, agosto de 1543, el duodécimo año de la era Tenmon, dramatizando el suicidio de Yoshitaka incluyendo una emotiva conversación con Takafusa, que no lo traiciona por su ambición sino porque no soporta ver el declive del clan Ōuchi provocado por la negligencia de su señor.

Antes de seguir con la historia principal del clan Mōri vamos a detenernos brevemente en el evento trescientos cinco, *The Second Floor Tragedy*, que se sitúa en el decimonoveno año de la eran Tenmon, 1550, cuando el *daimyō* de Bungo, Ōtomo Yoshiaki murió al ser súbitamente atacado por un vasallo, favoreciendo que su heredero, Ōtomo Yorishige, más conocido por su nombre budista Sōrin, tomara su lugar como líder del clan. Este evento se centra en lo que se conoce como el *Nikai Kuzure no Hen* (二階崩れの変, Incidente del desplome de la segunda planta [t.a.]) de febrero de 1550

---

[877] Parece ser que Takafusa no escribió esta misiva al tercer hijo de Motonari, Kobayakawa Takakage, ya que su clan tenía relaciones más profundas con los Ōuchi. FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し..., op. cit.*, p.282.

[878] También se llamaba Yoshitaka aunque ambos nombres se escriben con *kanji* distintos: el padre se escribe 義隆 mientras que el hijo es 義尊.

[879] FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し..., op. cit.*, p.281.

[880] *Ibidem*, p.282.

[881] *Ibidem*, p.293.

[882] *Ibidem*, pp.294-297.

[883] *Ibidem*, p.329.

[884] KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双..., op. cit.*, p.98.

en el que, estando el clan Ōtomo inmerso en un conflicto sucesorio, tropas de las familias Tsukumi y Taguchi asesinaron al cabeza del clan, Yoshiaki en el segundo piso de su mansión, de donde toma el nombre el incidente.[885] La segunda parte del evento es una conversación entre Yoshishige y Bekki Akitsura, más conocido como Tachibana Dōsetsu (1513-1585), líder del clan Tachibana y vasallo del clan Ōtomo, en el que hablan de lo burdo que era el plan de su padre de sugerirle que fuera a unas aguas termales para tenderle una emboscada. Este incidente está recogido en la crónica *Ōtomo Kōhai Ki* (大友興廃記), donde se habla de que, conociendo el plan de su padre, Yoshishige fue a las aguas termales[886] pero envió a dos de sus vasallos a matarlo mientras él estaba fuera. Beppu le recomienda a su señor que, a pesar de que cuenta con el apoyo del clan, deje de dedicarse a los placeres mundanos, especialmente a beber vino, y se centre en gobernar el clan, seguramente una referencia a su posterior conversión al cristianismo con la llegada de los jesuitas al territorio de Yamaguchi.[887]

Volviendo a la línea principal, los eventos ciento cuarenta y seis y ciento cuarenta y siete se centran en la batalla de Miyajima o de Itsukushima (厳島の戦い, *Itsukushima no tatakai*)[888] en octubre de 1555, considerado uno de los Tres Grandes Ataques Sorpresa de Japón (日本三大奇襲, *Nihon San Dai-Kishū*) junto con las Batalla por el Castillo de Kawagoe de 1546 y la Batalla de Okehazama de 1560,[889] ambas explicadas anteriormente. El primero, *A Feint and a Plot*, empieza hablando del castillo de Miyao construido por Motonari, que tenía la ventaja de estar en una montaña cara al mar, permitiéndoles utilizar su fuerza naval, si bien sólo podía alojar quinientas tropas. El plan de Motonari era atraer al numeroso ejército de Takafusa cerca del castillo y aniquilarlo; gran parte del plan, sin embargo, depende de conseguir la cooperación de la

---

[885] YAGI, N. [八木直樹], "Daimyo Power and the Relocation of Sengoku Daimyo Castle Towns : A Case of the Bungo Otomo family", *大分大学教育福祉科学部研究紀要* (*Ōita Daigaku Kyōiku Fukushi-ka gakubu kenkyū kiyō*; Boletín de investigación de la Universidad de Ōita Facultad de Educación Departamento de Servicios Sociales [t.a.]), vol.34, n.º1, 2012, pp.47-62, espec. p.51.

[886] Se cree que estas aguas termales que visitó fue la Hamawaki-*onsen*, que hoy día sigue publicitando que Sōrin se bañó en sus aguas. Beppu Onsen Geo-Museum – 大友宗麟はどんな温泉に入ったか？ (*Ōuchi Yoshishige wa donna onsen ni haitta ka?*; ¿A qué aguas termales entró Ōuchi Yoshishige? [t.a.]), http://www.beppumuseum.jp/miu/001.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[887] FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し...*, *op. cit.*, pp.286-287.

[888] Itsukushima es el nombre del santuario situado en la isla sagrada de Miyajima, de ahí que se utilicen ambos nombres indistintamente para referirse a esta batalla.

[889] 宮島観光協会・厳島合戦 (*Miyajima Kankō Kyōkai – Itsukushima-kassen*; Asociación Turística de Miyajima – Batalla de Itsukushima [t.a.]), https://www.miyajima.or.jp/history/gassen.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

flota del clan Murakami. Dado que Takakage está teniendo problemas convenciéndoles de que los ayuden, Motonari le entrega una carta. El evento ciento cuarenta y siete, *Ships for a Night*, por su parte, se centra en Murakami Takeyoshi (1533-1604), líder de los piratas Murakami,[890] que está recibiendo peticiones de ayuda tanto de Harukata como de Mōri; tras leer la carta de Motonari en la que le asegura que será capaz de ganar la batalla en una sola noche, decide ayudarle porque le parece más interesante, contribuyendo a la victoria del clan Mōri y provocando así la muerte de Harukata. Se conocen pocos datos fidedignos de la batalla de Itsukushima, e incluso en las biografías de Mōri Motonari se le da poca importancia.[891] La descripción que hace el videojuego de la misma (la marcada diferencia numérica entre ambos ejércitos, la construcción del castillo de Miyao como cebo para atraer a Harukata, la importancia de la colaboración de los piratas Murakami), sin embargo, coincide con las características que suelen asociarse en el imaginario popular a la contienda que se cree son herederas de los documentos recopilados durante la época de Mōri Terumoto (1553-1625), nieto de Motonari, que luego fueron transmitiéndose en los *gunki* posteriores durante el periodo Edo.[892]

El evento ciento cuarenta y ocho, *Taking Suō and Nagato*, habla de la invasión de estos dos territorios por el clan Mōri gracias a la ayuda de los clanes Kikkawa y Kobayakawa, que los defendieron de las fuerzas del clan Amago que les atacaban desde el norte y desde el sur. Aunque ganan la batalla, Motonari y su primogénito Takamoto no pueden evitar sentirse preocupados, ya que parece que Motoharu y Takakage están empezando a perderle el respeto a la casa principal. Este evento se conoce como *Bōchō Keiryaku* (防長経略, Estratagema de Bōchō [t.a.]),[893] que comenzó en 1555 tras la

---

[890] En el periodo Sengoku eran considerados piratas, y sería en el periodo Edo cuando pasaría a llamárseles "armada" o "flota" (*suigun*, 水軍). Ahora cuentan con su propio museo en la ciudad de Imabari. 今治市村上海賊ミュージアム (*Imabari-shi Murakami-kaizoku myūjiamu*; Museo de la ciudad de Imabari de los Piratas Murakami [t.a.]), https://www.city.imabari.ehime.jp/museum/suigun/about/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[891] En la biografía de este *daimyō* que se ha consultado, la batalla aparece listada en la línea cronológica, pero no se le dedica ni un capítulo. KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双..., op. cit.*, p.424.

[892] HASEGAWA, Y. [長谷川泰志], "厳島合戦と軍記物語―毛利氏関係軍記を中心に―" (*Itsukushima-kassen to gunki-monogatari - Mōri-shi kankei gunki wo chūshin ni*; La Batalla de Itsukushima y los *gunki-monogatari* - Centrándonos en los *gunki* relacionados con el clan Mōri [t.a.]), *Hiroshima University of Economics*, vol.41, n.º2, 2018, pp.17-27, espec. p.20, http://harp.lib.hiroshima-u.ac.jp/hue/detail/1239020181012142516 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[893] El nombre se forma tomando el segundo *kanji* del dominio de Suō (周防国, *Suō-kuni*) y el primero del dominio de Nagato (長門国, Nagato-*kuni*), que juntos constituyen lo que se conoce como los Dos Dominios de Bōchō (防長両国, *bōchō ryōkoku*) que abarcan la actual prefectura de Yamaguchi. *Cultural*

victoria de Motonari en Itsukushima y acabó en abril de 1557 con los suicidios del último líder del clan Ōuchi, Yoshinaga (1532-1557) y de su vasallo jefe Naitō Takayo (1536-1557).[894] No se han localizado documentos que indiquen un cambio significativo en el *status quo* de la familia durante la conquista de estos dominios, sobre todo teniendo en cuenta que Takamoto llevaba siendo el líder del clan Mōri desde 1547,[895] un hecho que el videojuego no menciona para darle un mayor protagonismo al más popular Motonari, quien además siguió siendo el líder efectivo del clan hasta su muerte, e incluso se considera que la parte más importante de su carrera se desarrolló mientras estaba "retirado".[896]

Esta inestabilidad dentro de la familia, no obstante, enlaza fluidamente con el siguiente evento, *Brothers' Snowball Fight*, en el que Takakage y Motoharu, celebrando sus hazañas en Suō y Nagato, están recordando los viejos tiempos cuando jugaban a las peleas de bolas de nieve. Takakage perdió miserablemente la primera pelea, pero en la segunda ganó a Motoharu gracias a sus emboscadas; mientras, su hermano mayor Takamoto les miraba al lado de su padre. Esta anécdota aparece recogida en el *Meishō Genkōroku.*[897] En el videojuego Motonari está escuchando la conversación y cree que sus hijos se están confiando demasiado después de unas pocas victorias, por lo que, para hacerles entender la importancia de la unidad familiar en unos tiempos tan revueltos, Mōri decide reunir a sus tres hijos en su habitación con tres flechas colocadas delante. Este final del evento alude a una de las anécdotas más famosas relacionadas con Motonari, la Enseñanza de las Tres Flechas (三矢の教え, *mitsuya*/*sanshi no oshie*, 三矢の訓, *mitsuya*/*sanshi no jun*), recurrente en los videojuegos sobre el periodo Sengoku:[898] poco antes de morir, Motonari reúne a sus tres hijos con tres flechas delante y les demuestra que, aunque es fácil partirlas por la mitad cuando están separadas, resulta casi imposible quebrarlas cuando están atadas juntas. Dado que Takemoto, el primogénito, murió varios años antes que su padre, esta anécdota es

---

*Heritage Online – 防長両国絵図* (*Bōchō-ryōkoku-zu*; Mapa de los dos dominios de Bōchō [t.a.]), https://bunka.nii.ac.jp/heritages/ detail/145684/1 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[894] KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双...*, *op. cit.*, pp.113-115.

[895] *Ibidem*, p.62.

[896] *Ibidem*, p.64.

[897] OKANOYA, S. [岡谷繁実], *名将言行録. 前編 上巻* (*Meishō genkō roku - Zenpen, jōkan*; Hechos y dichos de generales famosos - Primera parte, primer tomo [t.a.]), Tokio, Bunsei-*sha*, 1909, p. 121, https://dl.ndl.go.jp/ info:ndljp/pid/1874962 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[898] Es uno de los eventos que aparece con el clan Mōri en la saga *Samurai Warriors*.

ficticia y su origen suele relacionarse con el documento *Sanshi Kyōkun Jō* comentado en el evento ciento cuarenta y cuatro; por otra parte, dado que se han localizado ejemplos de enseñanzas similares en el libro *Shiliuguo Chunqiu* proveniente de China, en *La historia secreta de los mongoles* e incluso en las *Fábulas de Esopo*, otra teoría considera que fue adaptada de alguna de estas fuentes al caso de Motonari a mediados del periodo Edo, ya que durante el Bakumatsu ya existen versiones de esta historia protagonizadas por el *daimyō*.[899]

El evento ciento cincuenta, *The Leader of Chūgoku*, desvía brevemente su atención a Amago Tsunehisa (1458-1541), cuarto líder del clan Amago y principal responsable de la expansión del clan, aunque este se ha debilitado tras sus constantes luchas contra el clan Ōuchi; con el clan Mōri fortalecido, Motonari ve su oportunidad de conquistar las minas de plata de Ishimi que estaban en posesión de los Amago. Conocidas en japonés como *Ishimi Ginzan* (石見銀山, Minas de plata de Ishimi [t.a.]), fue un territorio en constante disputa entre los clanes Ōuchi, Mōri y Amago:[900] formaron parte del territorio del clan Mōri tras su conquista del castillo de Yamabuki en 1555, serían invadidas por el clan Amago al año siguiente, pasando el territorio a estar gobernado por el clan Ogasawara, aliado de los Amago, hasta 1559, cuando su líder se rindió ante el clan Mōri tras la conquista del castillo de Nukuyu y el clan Amago las recuperaría en 1562.[901] Finalmente, pasarían a ser del clan Mōri en 1565.[902]

El siguiente evento, *The Shingū Group Incident*, presenta a la fuerza principal del clan Amago instalado en Gassantoda, el Grupo Shingū, liderado por el tío de Amago Haruhisa (1514-1561), Amago Kunihisa (1492-1554). Sus brutales guerreros, incluyendo su hijo Sanehisa (1510-1554), abusaban de su poder como soldados y entraban en constante conflicto con el resto de vasallos. Ello provocó que Haruhisa los

---

[899] IWAMOTO, N. [岩下紀之], "毛利元就の三本の矢の話" (*Mōri Motonari no sanbon no ya no hanashi*; La historia de las tres flechas de Mōri Motonari [t.a.]), *愛知淑徳大学論集* (*Aichi Shutoku Daigaku ronshū*; Colección de ensayos de la Universidad Aichi Shutoku), vol.12, 1987, pp.100-112, espec. p.109.

[900] *Iwami Ginzan World Heritage Center*, https://ginzan.city.ohda.lg.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[901] *Shimane University – 第 104 回島根大学総合博物館市民講座「石見銀山をめぐる戦国争乱の実像」を開催しました* (*Dai 104-kai Shimane-daigaku sōgō hakubutsukan shimin kōza "Iwami-ginza wo meguru Sengoku-sōran no jitsuzō" wo kaisai itashimashita*; Inauguramos la 104º edición de las Conferencias Públicas del Museo de la Universidad de Shimane "La verdad sobre los conflictos del periodo Sengoku que involucraron las minas de plata de Iwami" [t.a.]), https://www.shimane-u.ac.jp/docs/2018071000018/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[902] *Sekisyu Roofing Tiles*, https://www.sekisyu-kawara.jp/iwamiginzan/soudatsu/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

reuniera a todos ellos en el castillo de Gassantoda y los eliminara con la intención de preservar la estabilidad del clan, aunque en contrapartida perdieron gran parte de su fuerza militar. Se sospecha que fue una estratagema de Motonari para facilitar la toma de las minas de Ishimi, quien aprovechó que había espías de los Amago en Aki para mandar informes falsos a Haruhisa. Este suceso se conoce como el *Shingū-tō jiken* (新宮党事件, Incidente del Grupo Shingū [t.a.]), que involucró a la milicia que solía actuar como vanguardia del clan Amago; fueron tachados de rebeldes y destruidos en noviembre de 1554, y popularmente se achaca a los ardides de Motonari su aniquilación,[903] si bien no hay pruebas concluyentes de ello. En cualquier caso, el incidente ocurrió varios años antes de la toma definitiva de las minas de Ishimi por Motonari, aunque dado que el videojuego no menciona fechas concretas, este evento podría situarse durante alguna de las escaramuzas previas por el control del territorio.

El evento ciento cincuenta y dos, *Ruler of All the Land*, habla de cómo Motonari aseguró su posición como conquistador de Chūgoku tras la derrota del clan Amago. Nostálgico, recuerda cuando uno de sus vasallos lo llevó a visitar el santuario de Itsukushima siendo niño y rezó para que se convirtiera en gobernante del dominio de Aki. La razón por la que no pidió a los dioses que gobernara toda la nación es porque se dice que si deseas gobernar toda la nación, puede que acabes gobernando Chūgoku, un dicho cuya interpretación deja abierta a sus hijos; en cualquier caso, a pesar de que le ha tomado bastante tiempo llegar hasta donde está, sigue soñando con la pacificación de todo el país. Esta visita anecdótica a Miyajima cuando Motonari tenía doce años aparece narrada, una vez más, en el *Meishō Genkōroku*, incluyendo la conversación entre el futuro *daimyō* y su sirviente, su deseo de que su joven amo se convierta en el líder del dominio y el dicho sobre la conquista de la nación.[904] Tal y como comenta el juego, Mōri tomó el control de todo el área de Chūgoku en 1566 tras derrotar al clan Amago.[905] La mayor parte de las historias de los clanes en este videojuego acaban con el *daimyō* protagonista expresando su deseo de unificar la nación aunque en la mayor parte de los casos, incluido el presente, dichas ambiciones nunca se cumplen porque para entonces

---

[903] *島根県観光連盟・新宮党館跡* (*Shimane-ken Kankō Renmei – Shingūtō-yakata-ato*; Liga Turística de la prefectura de Shimane – Resto de la mansión Shingūtō [t.a.]), https://www.kankou-shimane.com/destination/21549 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[904] OKANOYA, S. [*岡谷繁実*], *名将言行録. ..., op. cit.*, pp. 101-102.

[905] *Mōri Museum – 博物館概要* (*Hakubutsukan gaiyō*; Presentación del museo [t.a.]), https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/ha_gaiyou/index.html?n=9 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Hideyoshi ya se había hecho con el control de la mayor parte del país.

A continuación pasaremos a explicar algunos eventos sueltos que, no obstante, están relacionados con el clan Mōri. El doscientos cuarenta y dos, *Total Unity*, se centra en los "*construction's sacrifices*", una vieja tradición japonesa consistente en enterrar trabajadores vivos en puntos clave de proyectos constructivos de gran escala, ofreciendo a los hombres como sacrificio para la segura compleción del edificio. Motonari informa a los soldados de que no habrá más sacrificios, ya que son tan importantes para el clan como cualquier otro y no pueden permitir ninguna muerte sin sentido. Esta medida inquieta a los soldados, pero Motonari les tranquiliza diciendo que ha pensado en una ofrenda sustituta, un pilar de piedra en el que estaba grabado "*Total Unity*". Tal y como comenta el videojuego, esta anécdota está asociada con la renovación del castillo de Yoshida Kōriyama, y en la actualidad puede visitarse un pilar de piedra, llamado *hyakumanisshin-hi* (百万一心碑), grabado con los *kanji haykumanisshin* (百万一心) que tal y como comenta el juego, indica que si los miembros del clan unen sus corazones, podrán superar cualquier dificultad.[906] Según explica el profesor Akimoto, miembro de la Junta de Educación de la ciudad de Akitaka, en un vídeo difundido por el Museo de Historia Local de la ciudad de Akitaka,[907] no se sabe si esta historia es cierta o no, ya que este pilar no parece ser el original que enterró Motonari. Según unos documentos escritos por Takeda Taishin (samurái del *han* de Chōshū) en el periodo Meiji, a finales del periodo Edo siendo joven encontró el pilar enterrado mientras caminaba por las ruinas del castillo de Kōriyama. Lo llevó hasta Yamaguchi y lo donó como ofrenda al santuario donde estaba consagrado Motonari, Toyosaka-*jinja*. Según comenta Akimoto, Taishin no mencionaba en sus escritos la historieta de Motonari, cuyo origen sigue siendo desconocido; no parece tener demasiada base real, sin embargo, ya que la utilización de *hitobashira* (人柱, pilares humanos [t.a.]) o sacrificios en las grandes obras arquitectónicas japonesas empezó a estudiarse a principios del siglo XX, alcanzando gran popularidad y controversia a partir del descubrimiento de varios

[906] *Akitaka City Yoshida History Museum – 毛利氏関係史跡* (*Mōri-shi kankei shiseki*; Ruinas históricas relacionadas con el clan Mōri [t.a.]), http://www.akitakata.jp/ja/hakubutsukan/assets_/mouri/#move9 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[907] *Akitaka City Yoshida History Museum – 郡山城編 10「百万一心碑」* (*Kōriyama-jō hen 10 "Hyakumanisshin-hi"*; Parte 10 del castillo de Kōriyama – Monumento del *hyakumanisshin* [t.a.]), http://www.akitakata.jp/ja/hakubutsukan/ assets/s141/q145/n817/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

cadáveres bajo la *yagura* del castillo de Edo durante su renovación de 1925,[908] aunque en la actualidad se considera más parte del folklore.

El evento trescientos cincuenta y cinco, *Rule with the Pen, Protect with the Sword*, está protagonizado por el primogénito de Motonari, Mōri Takamoto, que estaba camino de Aki para unirse a la lucha contra sus enemigos jurados, el clan Amago. Sin embargo, al entrar en Aki, cayó enfermo. Cuando Motonari recibió el informe de que su hijo había enfermado, Takamoto ya había muerto, lo que dejó al *daimyō* completamente destrozado. Sus otros dos hijos, Motoharu y Takakage sospechan que la muerte no había sido natural y, aunque afectados por la muerte de su hermano, están sobre todo sorprendidos por lo roto que está su padre. Tal y como resume el juego, Takamoto murió repentinamente en 1563 poco antes del asalto al castillo de Shiraga (una de las fortalezas secundarias más importantes del clan Amago) camino del campo de batalla, y no está claro si la causa de la muerte fue una intoxicación alimentaria o envenenamiento.[909] Motonari quedó profundamente afectado por su muerte, como queda constancia en una carta que envió el *daimyō* a Jigūn Eshin (1522-1579), prior del templo Yoshida Kōzen-*ji* (吉田興禅寺).[910] Al final del evento comentan que, cuando Takamoto estaba vivo, seguía las siguientes palabras como su código familiar: "*Rule with the pen, protect with the sword. Granting boons to the deserving increases loyalty. Giving punishment to the guilty lessens the wicked. Grant boons liberally. Reward and punish fairly and justly. Approach matters gently, yet when facing the enemy, be bold*". Se sabe que Takamoto era muy consciente de su papel como cabeza de familia y, habiéndose criado en un ambiente culturalmente rico como era Yamaguchi desde los quince años, leyó a conciencia clásicos chinos y el *Taihei-ki,* de los que extrajo una serie de enseñanzas que consideraba le serían útiles cuando estuviera al frente del clan Mōri, siendo una de ellas 以文治、以武守 (*ibunji, ibushu*), cuya traducción da título a este evento.[911]

---

[908] KOISHIKAWA, Z. [礫川全次] (ed.), *生贄と人柱の民俗学* (*Ikenie to hitobashira no minzokugaku*; Estudios folklóricos sobre sacrificios y pilares humanos [t.a.]), Tokio, Hihyō-*sha*, 1998, p.33.
[909] KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族..., op. cit.*, p.208.
[910] KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双..., op. cit.*, pp.356-257.
[911] KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双..., op. cit.*, pp.353-354.

## 4.6. El clan Date

### A. Introducción al clan

Según el árbol genealógico del clan Date (伊達氏, Date-*shi*)[912] que se editó a principios del siglo XVIII, Tomomune, el fundador de la familia Date, era descendiente de Fujiwara no Yamakage (824-888). Vivió en Nakamura, Isaso, distrito de Makabe, en la provincia de Hitachi (lo que es la actual ciudad de Shimodate de la prefectura de Ibaraki y ciudad de Mooka de la prefectura de Tochigi), bajo el nombre de Nakamura. En 1189, Tomomune se involucró en la conquista de Ōshu con Minamotono Yoritomo, ganando como recompensa el distrito de Date (prefectura de Fukushima), lo que le llevó a cambiarse el nombre. A partir de entonces, la familia Date desempeñó un importante papel en la política de los *shogunato* Kamakura y Muromachi. Durante el periodo Sengoku, Tanemune, el decimocuarto jefe, recibió la orden de proteger a Ōshu, y Harumune, el decimoquinto jefe, de supervisarlo. Ambos utilizaron su posición para expandir su territorio en Ōshu y crearon una base sólida como señores feudales.

### B. Los eventos históricos

El primer evento que se dedica al clan Date es el ciento sesenta y nueve, titulado *One-Eyed Dragon's Descent*, que empieza narrando cómo Masamune (1567-1573), heredero del clan Date de Ōshu[913] sufrió de niño una terrible hinchazón en el ojo derecho que le quitó la vista, volviéndose propenso a tener ataques de melancolía. En el compendio *Date Jike-kiroku* se recoge que, en efecto, Bontenmaru (nombre de niñez de Masamune) perdió la vista en el ojo derecho por culpa de la viruela siendo niño, si bien no se

---

[912] Sobre este clan véase: OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざるの実像* (*Date Masamune Shirarezaru no Jitsuzō*; La desconocida verdadera imagen de Date Masamune [t.a.]), Tokio, Kōdansha, 1986; Sendaishi Hakubutsukan, ed. [仙台市博物館（編集）], *書に見る伊達政宗 ： その人と時代 特別展図録* (*Sho ni Miru Date Masamune: Sono Hito to Jidai Tokubetsu Tenzuroku; Date Masamune visto a través de los documentos: su persona y su época, edición especial del libro ilustrado de la* exposición [t.a.]), Sendai, Sendai City Museum, 1995.

[913] También llamado 陸奥国 (*Mutsu no kuni*) abarcaba las actuales prefecturas de Fukushima, Miyagi, Iwate, Aomori y una parte de Akita. *Goo Dictionary*, https://dictionary.goo.ne.jp/word/奥州/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

especifica a qué edad.[914] La enfermedad, y la pérdida de su ojo, le desfiguraron el rostro, lo que según dicha crónica le causó un fuerte complejo y provocó que pasara de ser un niño extrovertido a uno retraído que no quería aparecer delante de nadie.[915] Según el videojuego, fue el hermano de su nodriza, Katakura Kojūrō (1557-1615), quien le quitó con un cuchillo el ojo derecho y, sin tener que preocuparse más por su apariencia, Masamune recuperó su personalidad enérgica. Este episodio aparece recogido, una vez más, en los *Date Jike-kiroku*,[916] aunque su veracidad no está demostrada. En 1974, en el transcurso de unas obras en el templo Zuihō-*den* (ciudad de Sendai, pref. Miyagi) para reconstruirlo tras la guerra, se descubrió la tumba de Date Masamune,[917] permitiendo que se pudieran investigar en profundidad sus restos;[918] al analizar la calavera no se encontró ninguna herida alrededor de la cuenca del ojo derecho, por lo que puede deducirse que lo perdió por causas naturales y no por ninguna intervención externa. En cualquier caso, este defecto físico hizo que su madre, Yoshi-*hime* (1548-1623), juzgara que su primogénito no era adecuado para convertirse en *daimyō* y favoreciera a su segundo hijo Date Masamichi (1568-1590), de nombre de niñez Kojirō. Si bien no está demostrado, algunos estudiosos opinan[919] que Yoshi-*hime* apoyó a su hijo menor, del que no se conservan en las crónicas comentarios relevantes de sus dones, con la intención de debilitar al clan Date y hacerlo más manejable para el clan Mogami, del que ella provenía. Volviendo a Masamune, repudiado por su madre, el videojuego habla de tres personas que lo salvaron. Una fue su nodriza, Katakura Kita (1538-1610), una mujer de temperamento enérgico amante de los textos sobre la guerra

---

[914] *伊達家伯記念會* (*Date Haku Kinenkai*), http://datemasamune.com/history/feature.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[915] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p.10.

[916] *Ibidem.*

[917] *Zuihō-den Official Website – 遺跡の発掘調査について* (*Iseki no hakkutsu chōsa ni tsuite; Sobre el análisis de la excavación de las ruinas* [t.a.]), https://www.zuihoden.com/document/qa/iseki/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para ver un análisis más detallado de las pruebas de DNA que realizaron sobre los restos consultar: *DNA Japan - 伊達政宗公とＤＮＡ鑑定* (*Date Masamune-kō to DNA kantei; El señor Date Masamune y la prueba de ADN* [t.a.]), http://dna.jpn.com/know/h_01.html (fecha de consulta: 25-XI-2021). Entre los objetos que se encontraron en el mausoleo estaban una *tachi*, una caja para artículos de papelería decorada con *maki-e*, un pisapapeles, una *suzuri-bako*, un broche de oro guardado en una bolsita de cuero y unos alfileres de bronce que se cree provienen de Europa. *Sendai City – 伊達政宗墓所出土品* (*Date Masamune bosho shutsudohin; Artefactos de la tumba de Date Masamune* [t.a.]), http://www.sendai-c.ed.jp/~bunkazai/shiteidb/c02077.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[918] Gracias a ello, tenemos una imagen bastante clara del aspecto físico de Masamune. Medía 159.4cm y su grupo sanguíneo era de tipo B. En la página oficial del templo puede verse una reconstrucción por ordenador de su cara: *Zuihō-den Official Website*, https://www.zuihoden.com/document/introduce/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[919] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp.11-12.

con gran conocimiento sobre las artes marciales que quería mucho a Masamune y le ayudó a encontrar su coraje mientras lo criaba. No se tienen muchos datos de esta mujer, hija de Oniniwa Yoshinao, uno de los vasallos del clan Date, aunque sí se cree que, puesto que todavía era soltera cuando se le encargó el cuidado de Bontenmaru, cumplió el papel de educadora más que el de nodriza.[920] Otro fue el ya mencionado Kojūrō, que acabaría convirtiéndose en uno de sus generales de confianza,[921] lo que refuerza la influencia que tuvo la familia Katakura en la crianza de Masamune. El último fue su padre, Terumune (1544-1585), quien eligió su nombre en referencia al noveno líder del clan que había dado notoriedad a la familia,[922] se teoriza que aludiendo a las expectativas que tenía puestas en su hijo. Tradicionalmente, los nombres de los líderes del clan Date solían compartir el primer *kanji* con el de los *shōgun* Ashikaga;[923] sin embargo, en la ceremonia de la mayoría de edad de Masamune en 1577, dicho *shogunato* ya había caído en desgracia,[924] razón por la que se supone que Terumune eligió de entre los propios líderes del clan un nombre para su heredero.[925] El evento acaba mencionando que más tarde Masamune llegaría a ser conocido como el "*One-Eyed Dragon*". Aunque ciertamente se asocia este apodo con el *daimyō* tanto en la cultura popular[926] como a nivel divulgativo,[927] no parece que le llamaran así en su época. El origen de este alias parece encontrarse en el poema inspirado en Masamune *Eishi Jueju Jyūgo-michi* (詠史絶句十五道) del historiador, literato y poeta confucianista oriundo de Osaka Rai San'yō (1780-1832), en el que aparecen los *kanji*

---

[920] *片倉喜多子の墓* (*Katakura Kitako no haka; Tumba de Katakura Kitako* [t.a.]) https://www.hb.pei.jp/sokuseki/ miyagi/katakurakitako-bosho/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[921] *Kessan-ji Official Website*, https://kessanji.jp/history/katakura (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[922] Date Masamune (1353-1405) también vivió en un punto de inflexión de la historia japonesa, durante el cambio del *shogunato* Kamakura al Muromachi.

[923] El abuelo de Masamune, Harumune, tomaba el primer *kanji* del decimosegundo *shōgun* Ashikaga Yoshiharu, mientras que su padre Terumune lo tomaba del decimotercer *shōgun* Ashikaga Yoshiteru, por poner algunos ejemplos. OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる..., op. cit.*, p.13.

[924] Oda Nobunaga expulsó al *shōgun* Ashikaga Yoshiaki de la Capital Imperial de Kioto en 1573, lo que marcó el fin de esta dinastía.

[925] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる..., op. cit.*, p.14.

[926] *Sengoku BASARA Wiki – Date Masamune*, https://sengokubasara.fandom.com/wiki/Date_Masa mune (fecha de consulta: 25-XI-2021). *Ikemen Sengoku WIKI – Masamune Date*, https://ikemen sengoku.fandom.com/wiki/Masa mune_Date (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[927] BASEEL, C., "Miss World Japan: The great-times-20-granddaughter of samurai lord One-Eyed Dragon", *Sora News 24*, (2-XII-2018), https://soranews24.com/2018/12/02/miss-world-japan-the-great-times-20-granddaughter-of-samurai-lord-one-eyed-dragon/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). LISINA, E., "The One-Eyed Dragon, Date Masamune. Memorable places of the founder of Sendai", *Japan Travel*, (16-V-2019), https://en.japantravel.com/miyagi/the-one-eyed-dragon-date-masamune/59093 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

独眼龍 (*dokuganryū*; dragón de un solo ojo)[928] para referirse al *daimyō*, tomando prestado el alias del reputado militar también tuerto de la dinastía Tang (618-907) Li Keyong (856-908). Sí que es cierto que se conservan cartas escritas por el propio Masamune firmadas con un sello (*inshō*, 印章)[929] con los *kanji* 龍納 (*ryūnō*), significando el primer símbolo "dragón chino",[930] y se conserva otro con los *kanji* 龍虎 (*ryūko*) correspondientes a "dragón chino" y "tigre" respectivamente,[931] pero también se conservan *inshō* suyos con imágenes de leones y ratas, por lo que no es concluyente que tuviera algún tipo de conexión especial con los dragones.

El siguiente evento, *One Who Understands* se sitúa tras la primera batalla de Masamune, un asalto contra el castillo de Marumori perteneciente al clan Sōma en 1581.[932] El resto del evento está dedicado a describir el consejo de familia en el que Terumune cede el puesto de líder del clan a Masamune, desoyendo las advertencias de su esposa Yoshi-*hime* que advierte de una posible revuelta de sus vasallos ante el inesperado cambio de liderazgo. En efecto, en 1584 Masamune heredó el clan, y tal y como se comenta en el evento se trató de una decisión repentina, ya que no queda constancia de que Terumune estuviera debilitado por ninguna enfermedad y Masamune apenas tenía dieciocho años. Entre las teorías que se barajan sobre las razones que llevaron a Terumune a esta decisión, aparentemente precipitada, está la intención de evitar conflictos internos, ya fuera entre los hermanos o entre él y su primogénito,[933] tal y como había pasado entre él y su padre en el Incidente de Genki (元亀の変, *Genki no*

---

[928] SAN'YO, R. [頼山陽], *山陽遺稿* (*San'yō Ikō*), Osaka, Yamamoto Jūsuke [講山本重助], 1879, https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/bunko11/bunko11_a1155/index.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[929] Llegaron a Japón desde China alrededor del año 517, aunque no empezaron a utilizarse regularmente hasta finales del siglo VII. En un principio se utilizaban los *kan'in* (官印) o "sellos oficiales" para cuestiones de Estado, pero no tardaron en aparecer los *shiin* (私印) o "sellos personales" para uso de la nobleza, si bien cayeron en desuso cuando se popularizaron los *kaō* (花押), firmas escritas a mano que inicialmente consistían en escribir los *kanji* del nombre del firmante pero cuya forma fue refinándose, a finales del periodo Heian. Volvieron a popularizarse en el periodo Muromachi, cuando fueron adoptados por la clase guerrera. *印章歴史館* (*Inshō rekishikan; Museo de sellos* [t.a.]), https://dainihon-insho.co.jp/history/museum/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[930] *Cultural Heritage Online – 伊達政宗朱印状* (*Date Masamune shuin-jō*; *Carta de Date Masamune con sello carmesí* [t.a.]), https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/84750 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[931] *Sendai City Museum – 仙台藩主・伊達家に伝えられた古文書と印章* (*Sendai hanshu – Date-ka ni tsutaerareta kobunsho to inshō; Los señores feudales de Sendai – Los sellos y manuscritos legados por la familia Date* [t.a.]), https://www.city.sendai.jp/museum/tenji/josetsuten/datekemonjo_insho.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[932] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p.16.

[933] *Ibidem*, pp.17-18.

*hen*) en 1570.[934] Durante el evento, se habla de que llamaban a Yoshi-*hime* "*the Demon Princess of Ōu*" (奥羽の鬼姫, *Ōu no Onihime*), un apodo que se sigue utilizando en la actualidad para referirse a ella,[935] pero que no parece tener base histórica.

El evento ciento setenta y uno, *Rage*, se sitúa inmediatamente después de la toma de poder de Masamune, cuando uno de los vasallos del clan Ōuchi Sadatsuna (1545-1610), fingió que apoyaba su ascenso mientras contactaba en secreto con sus enemigos, el clan Ashina. En la crónica *Ōu Eikei-gunki* aparece descrito este evento: Sadatsuna, señor del castillo de Obama, fue a felicitar personalmente a Masamune tras su ascenso al castillo de Sanezawa donde se había instalado y le juró lealtad; sin embargo, estaba aliado con el clan Ashina y simplemente había ido a reunir información.[936] Sadatsuna originalmente era aliado del suegro de Masamune,[937] Tamura Kiyoaki (?-1586), vigesimoquinto líder del clan Tamura, pero los conflictos entre ambos provocaron que su lealtad cambiara de la línea Date-Tamura a la de Ashina-Satake. Al final del evento aparece por primera vez Date Shigezane (1568-1646), considerado uno de los vasallos más fieles de Masamune junto con Kojūrō,[938] que le recomienda prudencia a su señor cuanto este, enfurecido por la traición de Sadatsuna, decide vengarse.

*Slaughter at Odemori Castle*, tal y como indica su nombre, habla de la batalla en el castillo de Odemori en 1585, y se comenta que fue un asalto despiadado en el que no se dejaron supervivientes. Este incidente se conoce como *Odemori no Nadegiri* (小手森城の撫で切り; la masacre de Odemori [t.a.]) y trata de una de las batallas más sangrientas de las que se tiene noticia de este *daimyō*. En una carta de agosto de dicho

---

[934] *Date City – 伊達氏天文の乱* (*Date-shi Tenbun no ran*; La Revuelta *de Tenbun en el clan Date* [t.a.]), https://www.city.fukushima-date.lg.jp/soshiki/87/1145.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[935] También se la suele apodar *onihaha* (鬼母, madre demoníaca [t.a.]) ya que, según la *Date Jike-kiroku*, en 1590 intentó envenenar a Masamune, algo en lo que se profundizará en eventos posteriores. *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 伊達政宗の母　義姫* (*Date Masamune no haha, Yoshi-hime; Yoshi-hime, la madre de Date Masamune* [t.a.]), http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=120067 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[936] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる..., op. cit.*, pp.18-20.

[937] Masamune había contraído matrimonio con Mego-*hime* en 1580, con apenas trece años, lo que se considera un matrimonio temprano incluso para los estándares de la época. OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる..., op. cit.*, p.15.

[938] KANNO, M. [菅野正道], "政宗の家臣たち" (*Masamune no kashin-tachi*; Los vasallos de Masamune [t.a.]), *Sendai City Museum Bulletin*, marzo 2017, https://www.sendaicci.or.jp/maga zine/upload_images/29-03date.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

año escrita por el propio Masamune dirigida a su tío Mogami Yoshiaki (1546-1614)[939] que se conserva en el museo dedicado a su figura encontramos el siguiente fragmento:

> 相手の鉄砲八千丁あまり相い懸け、[…]　尤も城主を始めとして、大備の親類ども相添え五百余人、討ち捕り、其の外、女・童は申すに及ばず、犬まで撫で斬りに成させ候条、以上千百余人切らせ申し候。[940]
>
> *Aite no teppō hassen-chō amari aigake, […] Mottomo jōshu wo hajime toshite, Ōbi no shinrui domo aisō go-hyaku yojin , uchidori, sono hoka, onna-warabe wa mōsu ni oyobazu, inu made nadegiri ni nasase kōjō, ijō sen-byaku yojin kirase mōshi sōrō.* [t.a.]
>
> Empezando por el señor del castillo, por supuesto, abatimos a unos quinientos parientes de Ōbi [Sadatsuna] y además, masacramos sin distinción a mujeres y niños, incluso a los perros, abatiendo a más de mil cien personas. [t.a.]

El número de bajas, sin embargo, no está claro, ya que en una carta escrita por su vasallo Gotō Nobuyasu, de la cual no se conserva el original pero sí una copia tomada de la crónica *Date Masamune Kiroku Jiseki Kōki* (伊達政宗記録事蹟考記)[941] contenida en la enciclopedia *Dai Nihon Shiryō* (大日本史料) disponible en el archivo histórico de la Universidad de Tokio,[942] se menciona que "se mataron más de

---

[939] En el videojuego llaman al tío de Masamune Mogami Yoshimitsu. Sin embargo, se trata de una lectura bastante extendida pero errónea de su nombre (義光), pronunciado Yoshiaki, hecho que se descubrió al ver el nombre escrito en hiragana en una carta dirigida a su hermana Yoshi-*hime*. MATSUDA, A. [松田明彦], "換算すると年俸約 280 億円？虎将と呼ばれた最上義光とは" ("*Kansan suru to nenpō yaku 280 oku yen? Koshō to yobareta Mogami Yoshiaki to ha"*; "¿Convertido a yenes su presupuesto anual era de 28.000.000.000 yenes? Quién era Mogami Yoshiaki, apodado el General Tigre" [t.a.]), *Gatta Web*, (10-VI-2019), https://www.okaze-gatta.jp/feature/7350 (fecha de consulta: 25-XI-2021). Por tanto, nosotros nos referiremos a él con la denominación correcta, Yoshiaki.

[940] Sendaishi Hakubutsukan, ed., *書に見る伊達政宗...*, *op. cit.*, p.99.

[941] *Historiographical Institute The University of Tokyo – 大日本史料第十二編之五十三* (*Dai Nihon Shiryō dai jyūni-hen no gojyūsan; Parte 53 del duodécimo volumen de la Dai Nihon Shiryō* [t.a.]), https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/_publication/syoho/29/pub_shiryo-12-53.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[942] *Historiographical Institute The University of Tokyo – 大日本史料第十一編之十九* (*Dai Nihon Shiryō dai jyūichi-hen no jyūkyū; Parte 19 del undécimo volumen de la Dai Nihon Shiryō* [t.a.]), https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/publication/syoho/29/pub_shiryo-12-53.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

doscientos" (二百餘人撫切),[943] mientras que otras fuentes citan ochocientas víctimas.[944] Por desgracia, tal y como sucede en el evento, el propio Ōuchi Sadatsuna había huido a refugiarse con el clan Ashina poco antes del asalto.[945] Este ataque, sin embargo, surtió el efecto deseado como advertencia a posibles traidores, y el evento cuenta cómo Nihonmatsu Yoshitsugu (1552-1586), también conocido como Hatakeyama Yoshitsugu, emparentado mediante alianzas matrimoniales con Sadatsuna, fue a rendirse ante el clan Date y negoció sus condiciones con el retirado Terumune que, tal y como se comenta en el evento, disminuyó de manera considerable sus territorios.[946]

El evento ciento setenta y tres, *Yoshitsugu's Change of Heart* se sitúa tras la conquista del castillo de Motomiya en 1585, mientras Masamune está practicando cetrería junto con Shigezane y Kojūrō, una de sus aficiones predilectas.[947] Les interrumpe un mensajero para informarles de que Nihonmatsu Yoshitsugu, fingiendo ir al castillo para agradecerle a Terumune poder mantener parte de sus tierras, lo ha secuestrado y se dirige hacia el dominio del clan Ashina. Aunque ciertamente Yoshitsugu visitó el castillo de Miyamori y, tras secuestrar a Terumune, se dirigió hacia el castillo de Nihonmatsu, la crónica *Shigezane-ki* cuenta que Yoshitsugu realmente quería agradecerle al retirado líder del clan Date su misericordia, pero esperando en la entrada oyó los planes de este para asesinarlo por lo que improvisó el rapto.[948] Volviendo al videojuego, Masamune queda muy impactado por la noticia y Kojūrō le advierte que deben impedir a toda costa que Terumune caiga en manos del clan Ashina, incluso si para ello tienen que matarlo. El evento acaba cuando Masamune y su grupo interceptan a Yoshitsugu y sus hombres llevando a su padre secuestrado en las orillas del río Abukumagawa, en la frontera con el clan Ashina. Durante este evento, conocido

---

[943] *The University of Tokyo*, https://clioimg.hi.u-tokyo.ac.jp/viewer/view/idata/850/8500/02/1119/0434?m=limit&s= 0429&n=20 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[944] *City of Nihonmatsu – 小手森城址* (*Odemori-jō ato*; *Ruinas del castillo de Odemori* [t.a.]), https://www.city.nihon matsu.lg.jp/page/page001693.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[945] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p.21. Aunque Ōuchi Satatsuna no vuelve a aparecer en los eventos del videojuego, históricamente acabó por rendirse ante Masamune y volvió a ser su vasallo. *Ibidem*, p.65.

[946] *Ibidem*, p.22.

[947] En el museo de la ciudad de Sendai, dedicado principalmente a la figura de Date Masamune, se conserva un documento escrito por él en el que lista las reglas que hay que respetar cuando se va a practicar cetrería. Por ejemplo, detalla que por la mañana y después de comer sólo deberían beberse entre tres y cinco copas de *sake*, aunque por la noche se puede beber lo que se quiera. *Sendai City Museum Official Twitter Account*, https://twitter.com/sendai_shihaku/status/1181399905144672256 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[948] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp.22-23.

como el *Awa no su no henji* (粟之巣の変事; el imprevisto de Awa no su [t.a.]), tanto Yoshitsugu como Terumune perdieron la vida, pero no se sabe a ciencia cierta cómo se desarrolló este suceso. En la *Date Jike-kiroku* simplemente aparecen listados el lugar y fecha de la muerte de Terumune; las crónicas *Shigezane-ki* y *Yamaguchi Dōsai-monogatari* hablan de un tiroteo iniciado por las fuerzas del clan Date;[949] la narración de la *Sendō-ki* es la más reproducida en otros *gunki*, donde la orden de disparar provino del propio Masamune, si bien ni siquiera está claro si este estaba presente en el encuentro[950] y otras teorías sostienen que fue Terumune quien pidió que lo mataran para no manchar el honor del clan;[951] por último, según el historiador Takayanagi Mitsutoshi (1892-1969) el propio secuestro formaba parte de un plan de Masamune para deshacerse de su padre, si bien dicha teoría no es muy popular.[952]

*Behind It All* es un evento de transición en el que informan a Masamune, devastado por la muerte de su padre (de la que no dan detalles), que el clan Ashina, que estaba controlando a Yoshitsugu, está planeando una ofensiva contra el clan. Tanto él como sus dos fieles generales Shigezane y Kojūrō, sin embargo, suponen con acierto que el verdadero cerebro detrás del secuestro es Satake Yoshishige (1547-1612), el decimoctavo líder del clan Satake apodado "*the Ogre of Hitachi*",[953] un hombre peligroso cuya ambición no conoce límites. A Masamune no le altera este informe y sigue resuelto a capturar el castillo de Nihonmatsu como venganza por la muerte de su padre,[954] aunque ve prudente interceptar antes a Yoshishige en Motomiya para evitar que vaya a apoyar al clan Ashina.

---

[949] *Japan Knowledge – 粟ノ巣古戦場跡* (*Awano kosenkō ato; Vestigios del campo de batalla de Awano* [t.a.]), https://japanknowledge.com/introduction/keyword.html?i=491 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[950] *亘理町観光協会* (*Watari-chō kankō kyōkai;* Asociación turística de la ciudad de Watari [t.a.]) - Date Shigezane, http://www.datenawatari.jp/publics/index/17 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[951] *Web Rekishi kaidō - 伊達輝宗が落命* (*Date Terumune ga rakumei; Date Terumune murió* [t.a.]), https://shuchi.php.co.jp/rekishikaido/detail/4406 (fecha de consulta: 25-XI-2021). Por ser una versión bastante dramática de los hechos, suele aparecer en películas, por ejemplo *Dokuganryū Masamune* (Tōno Koshikazu, 1959), http://hurec.bz/mt/archives/2017/01/2507_195905.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[952] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる..., op. cit.*, p.25.

[953] 常陸の鬼 (*hitachi no oni*), a veces también apodado 鬼義重 (*oni Yoshishige*; demonio Yoshishige [t.a.]). OWADA, T. [小和田哲男], "常に危険な場所に自らをさらした「鬼」佐竹義重" ("*Tsune ni kiken na basho ni mizukara wo sarashita 'oni' Satake Yoshishige*"; "'Demonio' Satake Yoshihige, el que se expuso a un lugar ya de por sí peligroso" [t.a.]), *The Mainichi Shinbun*, (20-VII-2015), https://mainichi.jp/ premier/business/articles/20150715/biz/00m/010/ 017000c (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[954] Este tipo de batallas que se libran para vengar a los caídos y permitir que sus almas descansen en paz reciben el nombre de *tomurai-kassen* (弔い合戦) o batallas de luto. *Goo Dictionary*, https://dictionary.goo.ne.jp/word/弔い合戦/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*The Brutal Yoshishige Pulls Back* se sitúa a continuación de los acontecimientos del evento anterior, cuando Yoshishige, en proceso de capturar el castillo de Motomiya[955] perteneciente al clan Date, recibe el informe de que el clan Hōjō está reuniendo sus fuerzas lo que le obliga a suspender el asalto e ir a reforzar las defensas del castillo de Ōta, cediendo la victoria así a Masamune y a su ejército. Este suceso se sitúa al final de la campaña conocida como *Hitotoribashi no tatakai* (人取橋の戦い) acaecida en enero de 1586 para la captura del castillo de Nihonmatsu, en la que los clanes de Satake, Ashina, Ishikawa, Iwaki y Shirakawa reunieron un ejército de más de treinta mil hombres para atacar el castillo de Motomiya, defendido únicamente por seis mil soldados del clan Date.[956] Es considerada una de las batallas más duras a las que se enfrentó el *daimyō* en su carrera y logró sobrevivir porque tuvo la buena suerte de que informaron a Satake Yoshishige de que Edo Shigemichi y Satomi Yoshiyori, aliados del clan Hōjō, estaban aprovechando su ausencia para intentar atacar su base en Kantō, lo que le obligó a retirarse y dispersó al resto de atacantes,[957] tal y como resume el evento.

El evento ciento setenta y seis, *Infighting in the Ōsaki*,[958] centra su atención en los vasallos del clan Date quienes, tras la muerte de Terumune, están empezando a albergar deseos de independizarse, lo que ha provocado un cisma dentro de la familia. Al clan Date, como casa principal, le toca resolver la disputa. Kojūrō cree que detrás de esta maniobra está el tío de Masamune, Mogami Yoshiaki, undécimo líder del clan Mogami y hermano de Yoshi-*hime*, por lo que Masamune decide ir a conquistar el castillo de Nakaniida como primer paso para enfrentarse a su tío, un obstáculo en su camino hacia la unificación, incluso si ello supone contrariar a su madre. Históricamente, en 1587, Niida Osakabe (新井田刑部) confinó al líder Ōsaki Yoshitaka (1548-1603) y se ganó la confianza de gran parte del clan, poniendo a Ibano Sōhachirō

---

[955] En la versión inglesa del videojuego en la que nos basamos para analizar los presentes eventos hablan del castillo de "Miyamoto" pero consideramos que es una errata ya que Motomiya (本宮) y Miyamoto (宮本) se escriben con los mismos *kanji* pero en orden inverso. Teniendo en cuenta la línea argumental de los eventos, el hecho de que no se tiene constancia de ninguna batalla entre los clanes Satake y Date en el castillo de Miyamoto localizado en la prefectura de Chiba, así como que el resto de la descripción del evento se corresponde con el asalto a la fortaleza de Motomiya, considerado un punto de inflexión en la carrera militar de Masamune, hemos valorado que se trata de un error de transcripción.

[956] *亘理町観光協会* (*Watari-chō kankō kyōkai...*), *op. cit.*

[957] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp.54-57, espec. p. 57.

[958] En el título del evento el clan aparece escrito como "Ōzaki". El nombre de este clan, sin embargo, se lee Ōsaki (大崎氏) y así se transcribe en este evento y los posteriores a excepción del título, por lo que se considera que es una errata.

(伊場野惣八郎), el otro vasallo de confianza de Yoshitaka, en su contra y dividiendo en dos el clan; para lidiar con la situación, Ujiie Yoshitsugu, aliado con esta última facción, pidió refuerzos a Masamune;[959] el *daimyō* pareció verlo como una buena oportunidad para anexionar el territorio, por lo que respondió a la petición. Sin embargo, durante el asalto al castillo de Nakaniida como parte de la campaña para conquistar los territorios del clan Ōsaki al año siguiente, parece ser que hubo discrepancias entre los generales al mando Rusu Masakage (1549-1607) e Izumida Shigemitsu (1529-1596) lo que, unido a la traición de Kurokawa Haruuji (1523-1599) que se alió con la facción rebelde del clan Ōsaki, provocó que la batalla acabara con la derrota del clan Date.[960] Las sospechas de Kojūrō sobre la implicación de Yoshiaki en el conflicto se enmarcan dentro de un clima de desconfianza hacia el tío de Masamune originado a raíz del *Ayukai Muhon Jiken* (鮎貝謀叛事件; Incidente de la traición de Ayukai [t.a.]) en octubre de 1587 en el que Masamune descubrió que Ayukai Moritsugu estaba aliado en secreto con Yoshiaki y provocó que atacara su castillo, rompiendo relaciones con su tío.[961]

El siguiente evento, *The Demon Princess of Ōu*, se sitúa en plena batalla de Ōsaki (大崎合戦, *Ōsaki-kassen*) y comienza introduciendo a Yoshiaki, apodado "*the Tiger of Dewa*", un gobernador benévolo y un general astuto, que está observando con interés cómo el pequeño conflicto dentro del clan Ōsaki está progresando como él quería permitiéndole atacar a Masamune mientras sus aliados los Satake atacan los territorios del sur. Empezando por el apodo, *Dewa no tora* (出羽の虎), parece tratarse de un derivado de *koshō* (虎将) o "general tigre",[962] el alias más antiguo de Yoshiaki[963] del que se tiene noticia y que tiene su origen en el poema *Zatsuei* (雑咏) parte de la compilación *Yamagata Jūeki-shi* (山形従役詩) escrito por el confucianista Shionoya

---

[959] YURIKO, E. [遠藤ゆり子], "Territorrial Power and Its Shitsuji's Function during the Warring State Era; Case of Shitsuji Ujiie of Osaki Clan in Oshu", *立教大学・史苑* (*Rikyō daigaku - Shion*), vol.62, n.º 1, pp.51-70, espec. p.53, 2011, https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=1513&file_id=18&file_no=1 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[960] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p.63.

[961] *Ibidem*, p.61.

[962] Como conjetura personal, teniendo en cuenta la fecha en la que se acuñó este apodo, puede que la idea de relacionar a Yoshiaki con los tigres surja de la asociación de Masamune con los dragones, ya que ambos animales representan en la mitología japonesa la tierra y el cielo respectivamente y suelen aparecer contrapuestos, de la misma manera que Yoshiaki y Masamune mantuvieron una relación conflictiva.

[963] *亘理町観光協会* (*Watari-chō kankō kyōkai...*), *op. cit.*

Tōin (1809-1867) alrededor de 1850.[964] En cuanto a la situación estratégica de la batalla, tras la derrota del clan Date en Nakaniida, Yoshiaki había anunciado públicamente su alianza con los clanes Ōsaki, Ashina y Satake, rodeando el territorio de los Date.[965] Volviendo al videojuego, estando ya posicionados los ejércitos de Yoshiaki y Masamune para enfrentarse, aparece Yoshi-*hime* en palanquín en medio del campo de batalla, exigiéndoles que se detengan. Incapaces de seguir la lucha, los clanes Date y Mogami se vieron obligados a pactar una tregua. Este suceso se sitúa al final de la batalla de Kubota (窪田の戦い, *Kubota no tatakai*) y está registrado en la correspondencia entre Yoshiaki y su hermana[966] quien, después de escribirle numerosas cartas a su hermano y no lograr llegar a un acuerdo,[967] decidió ir ella misma al campo de batalla a detener el enfrentamiento. Aunque en el videojuego ambos generales se retiran tras el emotivo discurso de la mujer apelando a sus lazos familiares, parece ser que en realidad estuvo ochenta días sin moverse de su posición, por lo que los dos ejércitos no tuvieron más remedio que abandonar su intención de pelear. Si bien el hecho en sí parece que sucedió realmente, lo que no están claras son las motivaciones. Existe la teoría de que surgió de la propia Yoshi-*hime*, que no quería ver cómo se enfrentaban su hijo y su hermano, pero también hay quien teoriza que fue Hideyoshi quien la impulsó a actuar,[968] mientras que en la correspondencia de Masamune el *daimyō* cree que todo fue un plan del propio Yoshiaki.[969] El evento acaba con una conversación entre Yoshiaki y Yoshi-*hime* en la que esta le recuerda que ya aplicó la misma técnica para evitar un enfrentamiento entre su marido Terumune y él, sugiriendo que haber cedido a hacer las paces con Masamune implica que ha saldado su deuda de aquella vez. Esta frase está aludiendo a la batalla de Kashiwagiyama de 1578 entre Yoshiaki y Kaminoyama Mitsukane que contaba con el apoyo de Terumune; esta anécdota, sin embargo, carece de base histórica y parece haber sido calcada del

---

964 *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 義光のニックネーム…虎将!?* (*Yoshiaki no nikkunêmu...koshō!?; ¿¡ El apodo de Yoshiaki era...general tigre!?* [t.a.]), http://lavo.jp/yoshiaki/lavo?p=list&o=su&ca=1&off=12 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

965 OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp.63-64.

966 *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 最上家をめぐる人々＃５ 【義姫】* (*Mogami-ka wo meguru hitobito #5 Yoshihime; Las personas que componía la casa Mogami, parte 5 - Yoshi-hime* [t.a.]), http://sp.mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=101338 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

967 OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, p.69.

968 *Ibidem.*

969 *Ibidem*, p.70.

acontecimiento de 1588 antes narrado que sí está respaldado por las fuentes.[970]

El evento ciento setenta y ocho, *Pincer Attack*, se sitúa a mitad de la campaña de Ōsaki, cuando Yoshiaki, apodado aquí como "*the Fox of Ushū*" (羽州の狐, *Ushū no kitsune*),[971] y sus aliados tienen rodeados al clan Date. El núcleo de este evento es Date Shigezane, al que Masamune envía a una batalla prácticamente perdida contra las fuerzas del clan Satake, una batalla que ve digna del ciempiés que le decora el casco, muestra de su voluntad de nunca retirarse y nunca rendirse. Hay que concretar que en los museos el penacho que decora la reproducción del casco de Shigezane es una oruga, lo que se asocia con la actitud de sólo mirar al frente en el campo de batalla y no arrepentirse de tus decisiones,[972] aunque la versión del ciempiés es la que suele encontrarse en la cultura popular, como es el caso.

El evento ciento setenta y nueve, *Towards Ruling Ōshū*, se sitúa hacia el final de la campaña de unificación del territorio de Ōshū, durante la batalla y recoge una breve conversación entre Masamune y Kojūrō sobre la conquista del castillo de Inawashiro para acabar de una vez por todas con el clan Ashina. La referencia a dicho castillo alude a la batalla de Suriagehara (摺上原の戦い, *Suriagehara no tatakai*) de 1589 que acabó con la destrucción del clan Ashina lo que provocó que las familias de Aizu, Ōnuma, Kawanuma y Yama que le eran fieles se rindieran, tomando toda la provincia de Ōshū bajo su control.[973]

*One-Eyed Dragon Takes Flight* se sitúa en la fiesta de celebración por haber tomado el control de Ōshū, aunque Masamune no está demasiado contento ya que considera que le ha costado demasiado tiempo llegar hasta donde está y todavía tiene que cumplir su sueño de unificación. Estos deseos de participar en la pacificación del

---

[970] *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 最上家をめぐる人々＃23 【谷柏相模守】* (*Mogami-ka wo meguru hitobito #23 Yagashiwa Sagami no kami; Las personas que componían la casa Mogami, parte 23 - Yagashiwa Sagami no kami* [t.a.]), http://sp.mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=101338 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[971] Efectivamente es otro de los muchos apodos que se le dan a Yoshiaki, aunque en cualquier caso es posterior al de *koshō* que se ha visto en el evento anterior. *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 義光のニックネーム...*, *op. cit.*

[972] *亘理町観光協会* (*Watari-chō kankō kyōkai...*), *op. cit. Minamisoma City - 平成 30 年度特別展「伊達成実 南相馬に来たる ―北の大地に共存する相馬と伊達―」* (*Heisei 30-nendo Tokubetsuten "Date Shigezane Minamisōma ni kitaru – Kita no taichi ni kyōzon suru Sōma to Date"; Exposición especial de 2018 – Y Date Shigezane vino a Sōma – La tierra del Norte donde coexistieron los clanes Date y Sōma* [t.a.]), https://www.city.minamisoma.lg.jp/portal/culture/museum/tenji/kikakuten_tokubetsuten/h30/56 88.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[973] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp.75-76, espec. p.75.

archipiélago han ido mencionándose de manera puntual a lo largo de los eventos, y de hecho Masamune es considerado el último *daimyō* que intentó la unificación: en una carta suya que se conserva tras la conquista del castillo de Odenomori, Masamune habla de su intención de conquistar con facilidad Kantō, lo que es considerado un primer paso para llegar a hacerse con todo Japón.[974] La conversación entre Masamune y Kojūrō es interrumpida por Shigezane, que recita el siguiente *haiku*, "*Seven herbs/ Wrapped in one leaf/ Plucked*" (七種を一葉によせてつむ根芹; *nanakusa wo ichiyō ni yosete tsumu nezeri*), y aunque Kojūrō lo interpreta como una metáfora de la reciente conquista de Masamune, Shigezane le dice que no es una creación original suya, sino de Terumune cuando obtuvo los siete países de Sendō como acaba de hacer Masamune. Realmente, se cree que este poema fue recitado por Masamune en el recién conquistado castillo de Kurokawa el 7 de enero de 1590 durante la *Nanakusa Renkakai* (七種連歌会),[975] un evento de recitación de *renga*[976] celebrado durante Año Nuevo por la familia Date.[977] La palabra *nanakusa*, a veces pronunciada en su lectura china *shichishu*, hace referencia a las siete flores del otoño o de la primavera, refiriéndose a estas últimas en el presente caso,[978] que aquí hace referencia a los siete territorios de Adachi, Tamura, Asaka, Iwase, Ishikawa, Shirikawa y Aizu que juntos conforman los Siete Distritos de Sendō (仙道七郡, *Sendō Nanagun*) de los que habla Shigezane. Por otra parte, su inclusión en este evento puede deberse a la necesidad de mantener una continuidad narrativa, ya que es un personaje que ha ido apareciendo de manera recurrente durante la historia del clan Date, o puede ser una alusión velada a la obra de *nō Suriage* escrita por Hiraga Yoshimasa (1724-1802); situada en el periodo Edo, el protagonista está volviendo de la *Nanakusa Renkakai* organizada por el líder del dominio de Sendai y, al susurrar el poema que se cree recitó Masamune, se le aparece Date Shigezane para contarle las

---

974 Sendaishi Hakubutsukan, ed., *書に見る伊達政宗..., op. cit.*, p.91.

975 *Miyagi Prefectural Government*, https://www.pref.miyagi.jp/site/mailmaga/762-2.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

976 AÑORBE, M., "La obra que introdujo el haiku a la poesía hispánica: *Un día…* de José Juan Tablada", *Ecos de Asia*, (7-IX-2020), http://revistacultural.ecosdeasia.com/la-obra-introdujo-haiku-la-poesia-hispanica-dia-jose-juan-tablada/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

977 WATANUKI, T. [綿抜豊昭], "『七種御次第』について" ("*'Shichishu goshidai' ni tsuite"*; "Sobre 'Shichishu goshidai'" [t.a.]), *Chuo University – Graduate School of Letters Departmental Bulletin Paper*, n.º 15, 2015 pp.71-87, https://core.ac.uk/download/pdf/229763889.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

978 Las siete flores de la primavera son: perejil oriental (芹), jaramago (薺), *gnaphalium affine* (御形), stellaria (はこべら), ortiga mansa (仏座), nabo (菘) y rábano (蘿蔔). *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/七草-108297 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

hazañas de su señor durante la batalla que da nombre a la obra.[979] Por último, no se ha encontrado ninguna relación entre dicho poema y Terumune como sugiere el videojuego.

El evento ciento ochenta y uno, *Spectator Victory*, se sitúa en los prolegómenos de la batalla de Sekigahara, cuando Tokugawa Ieyasu (1543-1616) mandó tropas para subyugar al clan Uesugi al recibir una carta de Naoe Kanetsugu (1560-1620) en abril de 1600.[980] Durante la escena Masamune y sus dos fieles generales Kojūrō y Shigezane hablan sobre las implicaciones de este despliegue de tropas, que interpretan correctamente como una manera de forzar un enfrentamiento con Ishida Mitsunari (1560-1600). Deducen que Mogami Yoshiaki participará en esta pelea, y Masamune juzga que es buena oportunidad para tomar los territorios de Yamagata y Yonezawa mientras los clanes Uesugi y Mogami pelean entre sí. El enfrentamiento entre los clanes Uesugi Kagekatsu (1556-1623) y Mogami Yoshiaki, con buenas relaciones personales con Ieyasu, se conoce como la batalla de Keichō-Dewa (慶長出羽合戦, *Keichō Dewa kassen*), y el clan Date participó apoyando a este último.[981] Masamune, sin embargo, no consiguió aumentar sus territorios como consecuencia de esta batalla, ya que la totalidad de la actual prefectura de Yamagata fue dada en recompensa a Yoshiaki.[982] La última parte del evento está dedicada a contextualizar a Masamune y al clan Date en el año 1600, cuya situación había sufrido cambios sustanciales desde la unificación de Ōshū debido a las políticas de unificación de Hideyoshi. En primer lugar, dado que el clan Date se unió tarde a la conquista de Odawara ordenada por el *kanpaku*, este les quitó parte de los territorios conquistados. Respecto a la subyugación de Odawara (小田原征伐, *Odawara seibatsu*) de 1590, Masamune tardó un mes en responder a la llamada de Hideyoshi, se teoriza que por discusiones internas en el clan con un grupo de generales encabezado por Shigezane que no estaban de acuerdo con la campaña;[983] como castigo, Masamune llegó a pensar que sería ejecutado, tal y como expresa en una misiva dirigida

---

[979] *Kita Nōraku-dō – Date nō*, http://kita-noh.com/wp2014/wp-content/uploads/20180422145_729939.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[980] *Cultural Heritage Online – 直江状写* (*Naoe-jō utsushi; Copia de la carta de Naoe* [t.a.]), https://bunka.nii.ac.jp/heri tages/detail/164342 (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[981] *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 「慶長出羽合戦」あらすじ：「直江兼続 VS 最上義光」* (*Keichō Dewa-kassen arasuji – Naoe Kanetsugu VS. Mogami Yoshiaki; Resumen de la batalla de Keichō Dewa – Naoe Kanetsugu contra Mogami Yoshiaki* [t.a.]), http://dewa.mogamiy_oshiaki.jp/?p=special (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[982] *Ibidem.*
[983] OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざる...*, *op. cit.*, pp.95-96.

a Shigezane,[984] pero finalmente Hideyoshi se limitó a confiscar los territorios de Aizu, Iwase y Asaka.[985] El juego continúa narrando que posteriormente se descubrió que Masamune había incitado la revuelta de Kasai Ōsaki contra Gamō Ujisato (1556-1595), por lo que también les quitó el castillo de Yonezawa. Este incidente se conoce como la Sublevación de Kasai-Ōsaki (葛西･大崎一揆, *Kasai-Ōsaki no ikki*), en la que el clan Ōsaki se rebeló contra la conquista de Ōshū por parte de Hideyoshi, conocida como *Oshū shioki* (奥州仕置); según una carta que se conserva dirigida a Masamune por Ujisato, a pesar de que se les había ordenado a los dos trabajar juntos para aquietar el conflicto, puede percibirse la fuerte desconfianza de este último, que consideraba que Masamune había sido el responsable de avivar la rebelión;[986] de hecho, poco después de producirse el conflicto, Masamune era consciente de que estaría bajo sospecha, razón por la que le ordenó a su vasallo de confianza Oniniwa Iwami que fuera a dar explicaciones sobre su inocencia a la capital.[987] El evento concluye que, tras la muerte de Hideyoshi, Masamune recibió un certificado por un millón de *koku* como recompensa por haber ayudado a Ieyasu, lo que animó a Masamune a expandir su territorio. El videojuego se está refiriendo al *Hyakuman-koku no go-sumitsuki* (百万石の御墨付), un documento escrito por Ieyasu poco antes de la batalla de Sekigahara en la que, a cambio de la colaboración del clan Date en la subyugación del clan Uesugi, promete devolverle el distrito de Katta así como otros seis que Hideyoshi había cedido a los Uesugi;[988] en caso de haberse hecho efectiva la orden, el territorio de Masamune habría superado el millón de *koku*.[989]

El videojuego finaliza en este punto la crónica del clan Date, aunque hay dos pares de eventos que profundizan en determinados puntos de dicha historia, los cuales vamos a analizar a continuación. Los dos primeros son el doscientos cuarenta y siete y el doscientos cuarenta y ocho, centrados en la disputa por el liderazgo del clan entre

---

[984] *Sendaishi Hakubutsukan*, ed., *書に見る伊達政宗..., op. cit.*, p.103.
[985] OWADA, T. [小和田哲男], 伊達政宗知られざる..., op. cit., p.99. La Subyugación de Odawara y la participación de Masamune en ella, además, marca el final de Masamune como líder independiente del clan Date, ya que a partir de ese momento estaría a las órdenes de Hideyoshi y, posteriormente de Ieyasu. Sendaishi Hakubutsukan, ed., *書に見る伊達政宗..., op. cit.*, pp.91-92.
[986] Sendaishi Hakubutsukan, ed., *書に見る伊達政宗 .., op. cit.*, pp.104-105.
[987] *Ibidem*.
[988] *Sendai City Museum – 主な収蔵品　8　歴史資料（1）* (*Omo na shuzōhin 8 Rekishi shiryō (1); Principales artefactos 8 Documentos históricos (1)* [t.a.]), https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-12.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[989] Sendaishi Hakubutsukan, ed., *書に見る伊達政宗 . . . , op. cit.*, p.109.

Masamune y su hermano Masamichi, aunque durante el juego le mantienen su nombre de niñez Kojirō, por el que es más conocido. *Smoking Flame* se sitúa en el castillo de Kurokawa durante la celebración de la victoria en Suriagehara, y empieza con Yoshi-*hime* pidiéndole una audiencia a Masamune; Yoshi-*hime* le pregunta si sería capaz de morir por ella, y Masamune se niega ya que, como líder de los Date, su muerte significaría la del clan. Es entonces cuando su madre le revela que Mogami Yoshiaki está empezando a tramar planes para ascender a su hermano menor Kojirō, por lo que es evidente que uno de los dos tendrá que morir para solucionarlo. Para evitar ver la muerte de uno de sus dos hijos, y siguiendo la recomendación de Masamune, Yoshi-*hime* vuelve temporalmente a su antigua casa en el clan Mogami. El evento acaba comentando que, aunque esta acción despertó muchos rumores, no significó el final de las relaciones entre madre e hijo, y la continua comunicación que mantenían demuestra que su partida no fue causada por el odio. Este evento, por tanto, se centra en lo que se conoce como el Incidente del Intento Fallido de Envenenamiento a Masamune (政宗毒殺未遂事件, *Masamune dokusatsu misui jiken* [t.a.]) que aparece descrito con detalle en la crónica *Date Jike-kiroku*: antes de partir hacia Odawara se celebró un banquete en el castillo de Kurokawa; después de tomar comida de un platillo preparado por su madre, a Masamune empezó a dolerle el estómago, por lo que volvió corriendo al interior de la residencia y se tomó un antídoto, salvando la vida por poco; pensó que su tío Yoshiaki estaba confabulado con su madre para poner a Kojirō, el preferido de Yoshi-*hime*, a la cabeza del clan Date por lo que decidió acabar con él; viéndose descubierta, su madre huyó esa noche a su antigua residencia.[990] Este intento de asesinato sigue teniendo muchas incógnitas, pero distintos estudios han concluido que es altamente improbable que la perpetradora fuera la madre del *daimyō*. Gracias a una carta escrita por el monje Gosai Sōitsu (1530-1611) descubierta en 1999 se ha determinado que Yoshi-*hime* no volvió a su residencia esa misma noche, sino cuatro años después, en 1594, si bien las razones siguen estando poco claras.[991] Asimismo, se conserva una importante cantidad

[990] *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 伊達政宗の母..., op. cit.*

[991] MATSUO, K. [松尾剛次], "義姫は‘毒婦’だったか？" (*Yoshihime wa dokufu datta ka?*; ¿Era Yoshi-*hime* una vampiresa? [t.a.]), *Yamacomi*, (8-IX-2017), https://www.yamacomi.com/6745.html (fecha de consulta: 25-XI-2021). En el titular hacen un juego de palabras con la palabra "毒婦" (*dokufu*) ya que, aunque es un término que se utiliza para referirse a una mala mujer de manera general, se escribe con los *kanji* de "envenenar" y "mujer", por lo que también podríamos traducir el titular como "¿Era Yoshi-*hime* una envenenadora?" *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 伊達政宗の母..., op. cit.*

de correspondencia entre el *daimyō* y su madre en un tono cercano y afectuoso que habría sido difícilmente posible si Masamune albergara sospechas fundadas sobre el intento de asesinato.[992] El evento doscientos cuarenta y ocho, *Kojirō Dies for the Date*, por su parte, nos presenta una versión dramatizada de la muerte de Kojirō a manos de Masamune, en la que el hermano pequeño acepta con entereza su muerte si es necesaria para traer la paz al clan.

Los dos últimos eventos que vamos a analizar tratan sobre el conflicto sucesorio entre los decimocuarto y decimoquinto líderes del clan Date. El doscientos noventa y tres, titulado *The Tenmon Revolt,* empieza explicando que Date Tanemune (1488-1565) expandió agresivamente el territorio del clan mediante alianzas matrimoniales, extendiendo su liderazgo hasta Ōshū e Ushū, hasta tal punto que prácticamente todos los *daimyō* de Ōshū estaban involucrados en esta familia expandida denominada "madriguera" ("*den*" en la versión inglesa original) que había creado Tanemune. "*Den*" es la traducción al inglés del término *utsuro* (洞), política de expansionismo basada en establecer relaciones familiares ya fuera por matrimonio o por adopción que se utilizó de manera puntual entre los siglos XV y XVII.[993] Popularmente a la Revuelta de Tenmon (天文の乱, *Tenmon no ran*), también pronunciada como Tenbun, se la llama *Utsuro no Ran*.[994] Volviendo al videojuego, hablan de que el desencadenante del conflicto fue la decisión de Tanemune de mandar a su tercer hijo, Sanemoto, al representante de Echigo, Uesugi Sadazane (1478-1550), como hijo adoptivo, lo que le permitiría expandir aún más su influencia. Realmente, el problema era que tenía pensado que le acompañaran una gran cantidad de guardias de élite y su primogénito Date Harumune (1519-1577), temiendo que dicha decisión debilitara el clan, se rebeló antes de que pasara, dividiendo el clan, poniéndose el poderoso clan Ashina de parte del hijo,[995] como comenta el evento. Sin embargo, el malestar que llevó a este golpe de estado no parece haber surgido de la incomodidad ante las políticas matrimoniales como sugiere el juego sino por el férreo control político que Tanemune ejercía sobre el

---

[992] *Mogami Yoshiaki Historical Museum – 最上家をめぐる人々＃５..., op. cit.* Algunas de dichas cartas las escribió desde Corea, detallándole a su madre las costumbres de ese país lejano, o informándole sobre su regreso a Japón sano y salvo y su intención de verla lo antes posible. *Sendaishi Hakubutsukan*, ed., *書に見る伊達政宗..., op. cit.*, pp.106-107.
[993] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/洞-440932 (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[994] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/伊達晴宗-850196 (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[995] *Date City – 伊達氏天文の乱..., op. cit.*

territorio a través de *bunkokuhō* (分国法)[996] como la *Jinkai-shū* (塵芥集).[997] Seguidamente, el videojuego habla de cómo Harumune encerró a su padre, concretamente lo hizo en el castillo de Kōrinishiyama,[998] pero tras escapar con ayuda de sus vasallos empezó a reunir tropas en el castillo de Marumori, que se convertiría en su base durante este conflicto que se alargaría de 1542 a 1548. Por último, se comenta la anécdota de cómo Terumune raptó a su esposa Kubo, como demostración de la fuerte personalidad del *daimyō*, pero no se ha encontrado ninguna referencia en fuentes de confianza.

El evento doscientos noventa y ocho, *The End of the Tenmon Revolt*, tal y como indica el nombre, se sitúa al final del conflicto con la victoria de Harumune, cuando padre e hijo acabaron por hacer las paces. Se muestra una conversación entre el padre, que sigue defendiendo su forma de gobierno, y el heredero, quien está a favor de una renovación que no dependa del sistema de *utsuro* aunque, tal y como comenta el juego, la reforma del clan no llegaría hasta la época de Masamune.

Llegados a este punto, es especialmente destacable la falta total de referencias a la Embajada Keichō, misión diplomática enviada a España y a la Santa Sede por Date Masamune que es además un hito fundamental en las relaciones hispano-japonesas. Fue impulsada también por el misionero franciscano Luis Sotelo (1574-1624) y encabezada por el samurái Hasekura Rokuemon (1571-1622), vasallo de Masamune. La embajada partió de Japón en 1613, y Hasekura fue recibido por la corte española de Felipe III y por el Papa Pablo V. La delegación retornó a Japón en 1621. Entre las razones que llevaron a Masamune a organizar esta misión diplomática se menciona establecer relaciones comerciales directas con Nueva España y España, o podrían estar relacionadas con el *terremoto* y *tsunami* que asolaron Japón en 1611, por lo que precisaba recursos para afrontar las necesarias labores de reconstrucción.[999]

---

[996] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/分国法-128447 (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[997] *Cultural Heritage Online – 塵芥集* (*Jinkaishū*), https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/188112 (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[998] *Date City – 伊達氏天文の乱..., op. cit.*
[999] FERNÁNDEZ GÓMEZ, M., *La misión Keichō (1613-1620): Cipango en Europa: Una embajada japonesa en la Sevilla del siglo XVII*, Salamanca, Universidad de Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca Universidad de Salamanca: Departamento de de Historia Medieval. Moderna y Contemporánea, 1999.

## 4.7. El clan Sanada

### A. Introducción al clan

Los orígenes del clan Sanada (真田氏, Sanada-*shi*)[1000] parecen remontarse a una rama secundaria del clan Unnō, descendientes del clan Shigeno, familia noble establecida en el este del dominio de Shinano (actuales prefecturas de Nagano y parte de Gifu), cuya sede se situaba en lo que es el actual distrito de Sanada en la ciudad de Ueda (pref. Nagano). En la Batalla de Ōtō (大塔合戦, *Ōtō-kassen*) del año 1400 ya se menciona el nombre Sanada (también pronunciado como Saneda y escrito con los *kanji* de 実田) como uno de los generales aliados de la región de Tōshin (este de la actual prefectura de Nagano) y de Hokushin (norte de la actual prefectura de Nagano) que luchaban contra el clan Ogasawara, *shugo* de Shinano. Se cree que son sus sucesores los que establecieron el clan Sanada. Según el *Shinbu-naiden*, Sanada Yukitsuna (también conocido como Yukitaka) (1512-1574) fue miembro de las fuerzas del clan Unnō durante una batalla entre las fuerzas aliadas de los clanes Takeda, Murakami y Suwa en 1541. La batalla acabó con la derrota de las fuerzas de los Unnō, y Yukitsuna huyó al dominio de Kōzuke, en la actual prefectura de Gunma. Sin embargo, a más tardar en 1549, estaba sirviendo bajo el mando de Takeda Shingen. Tras la batalla de Kawanakajima, la mayor parte de la región de Tōhoku-*shin* y parte de Kōzuke cayeron en manos del clan Takeda, del que se dice que debía mucho a Yukitsuna.

Poco después de su muerte, su hijo mayor Nobutsuna y su segundo hijo Masateru murieron en la batalla de Nagashino. Su tercer hijo, Masayuki, sucedió a la familia Sanada y, junto con sus hijos Nobuyuki (1566-1658) y Nobushige (más conocido como Yukimura) (1567-1615), mantuvieron una estrecha relación con los clanes Takeda, Uesugi, Hōjō, Toyotomi y Tokugawa, estableciéndose finalmente en el castillo de Ueda, convirtiéndose en uno de los mayores comandantes militares de la región oriental de Shinano.[1001]

---

[1000] Sobre este clan véase SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸* (*Sanada Masayuki*), Tokio, Yoshikawa Kō-*bunkan*, 1996; *上田市誌　歴史編（6）真田氏と上田城* (*Ueda-shi-shi Rekishi-hen [6] Sanada-shi to Ueda-jō*; Revista de la ciudad de Ueda, edición de Historia [6] – El Clan Sanada y el castillo de Ueda [t.a.]), Nagano, Ueda City, 2002.

[1001] *Sanada Treasures Museum - 真田家とは* (*Sanada-ke to wa*; Sobre la familia Sanada [t.a.]),

**B. Los eventos históricos**

En el videojuego, la historia de este clan comienza en el evento ciento ochenta y dos, *Sun Sets on the Takeda Clan*, contextualizándolo en la decadencia del clan Takeda. Toma como punto de partida el año 1582, cuando Kiso Yoshimasa (1540-1595), cuñado del líder del clan Takeda Katsuyori, traicionó a la familia y se puso al servicio del clan Oda, suceso que aparece narrado en *La Crónica de Nobunaga*,[1002] favoreciendo que la tierra de Kai fuera invadida por una coalición de los ejércitos de los Oda y los Tokugawa,[1003] tal y como cuenta este evento. Los clanes Takeda y Sanada habían estado enemistados[1004] hasta el ascenso al poder de Takeda Shingen quien, viendo el potencial de Sanada Yukitaka, estableció una relación de vasallaje con él alrededor de 1546.[1005] Esta relación continuaría con su hijo, Masayuki (1547-1611), protagonista de la mayor parte de los eventos en el videojuego, en quien Shingen confiaba tanto que llegó a decir que era sus propios ojos, una alusión a la frase「我が眼」(*waga me*; mis ojos [t.a]) [1006] recogida en el *Kōyō Gunkan*. El final del evento presenta una conversación entre Masayuki y su hijo Nobuyuki en la que lamentan la desafortunada decisión de Katsuyori de rechazar la invitación a su castillo, lo que ha llevado a su perdición, suceso en el que se profundiza en el siguiente evento. Hay que resaltar que, gracias a una carta que se conserva escrita por el clan Hōjō en respuesta a Masayuki, fechada el doce de marzo de 1582, se ha deducido que a la vez que ofrecía refugio a Katsuyori, Masayuki había pedido a los Hōjō convertirse en su vasallo, por lo que parece que preveía la caída del clan Takeda y estaba tomando medidas para evitar también la del clan Sanada.[1007]

---

https://www.sanadahoumotsukan.com/sanadake.php (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1002] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle of ..., op. cit.*, pp.426-428, 437-428.

[1003] *Image Archives - 織田信長黒印状 河尻秀隆宛（天正十年）二月廿三日* (*Oda Nobunaga koku-in-jō – Kawajiri Hidetaka-ate (Tenshō jyū-nen) Ni-gatsu Ni-jyū-san-nichi*; Carta con sello negro de Oda Nobunaga dirigida a Kawajiri Hidetaka (1582) 23 de febrero [t.a.]), https://images.dnpartcom.jp/ia/workDetail?id=TAM001126 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1004] *Yamanashi Tourism Organization – 武田氏と真田氏* (*Takeda-shi to Sanada-shi*; El clan Takeda y el clan Sanada [t.a.]), https://www.yamanashi-kankou.jp/special/special2016-02.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1005] SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸..., op. cit.*, p.31.

[1006] *Ueda Moyō – 日本一の兵・真田幸村特集* (*Nihon-ichi no hei – Sanada Yukimura tokushū*; El soldado número uno de Japón – Artículo especial sobre Sanada Yukimura [t.a.]), http://shinshu-ueda.info/feature/ feature_yukimura-sanada (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1007] *Ueda City Digital Archive – 天正 10 年（1582）3 月 12 日　真田昌幸宛北条氏邦書状* (*Tenshō jyū-nen [1582] san-gatsu jyū-ni-nichi Sanada Masayuki ate Hōjō Ujikuni shojō*; 12 de marzo del décimo

*The Battle at Tenmokuzan Mountain*, cuenta cómo, durante la conquista de Kai por el ejército de Oda Nobunaga, su líder, Takeda Katsuyori, tenía dos rutas de escape: el castillo de Oyamada Nobushige (1545-1582), un vasallo desde tiempos de su padre Shingen, y el castillo de Sanada Masayuki en el norte de Shinano. Confiando más en el primero, Katsuyori eligió el castillo de Nobushige para reagrupar sus tropas; sin embargo, poco antes de su llegada, Nobushige había cambiado de bando y, sin tener más vías de escape, Katsuyori y sus hombres se dirigieron hacia la montaña de Tenmoku-*zan*, en la que sus ancestros se habían suicidado hacía unos cien años, referencia al *seppuku* de Takeda Nobumitsu en ese mismo monte en 1417 al final del *Uesugi Zenshū no Ran* (上杉禅秀の乱; Revuelta de Uesugi Zenshū [t.a.]).[1008] Esta sucesión de eventos se ajusta a lo que aparece narrado en los *gunki Shigeno-seiki* y *Kōyō Gunkan*.[1009] El evento acaba mencionando cómo Tsuchiya Masatsune (1556-1582) peleó fieramente para frenar el avance del clan Oda y permitir que su señor enfrentara con tranquilidad sus últimos momentos. Efectivamente, en *La Crónica de Nobunaga* se menciona que Tsuchiya Uemon no Jō[1010] demostró su destreza con el arco matando a numerosos enemigos, cometiendo *seppuku* cuando se le acabaron las flechas, y el autor de la crónica alaba su valor; también afirma, además, que este general era el joven amante de Katsuyori,[1011] dato que obvia el videojuego.

El evento ciento ochenta y cuatro, *Submission to the Oda*, habla de cómo llega un emisario del clan Oda con una carta de su líder Nobunaga en la que acepta su sumisión y les permite mantener su territorio. La crónica *Kazawa-ki* cuenta una versión más detallada de esta alianza. Poco después de la muerte de Katsuyori, Masayuki, aparentemente con la intención de oponerse a las fuerzas de Nobunaga, pidió refuerzos a los clanes Uesugi y Hōjō; sin embargo, había previsto que sus mensajeros fueran capturados por el clan Oda. Tras leer las misivas, el primogénito de Nobunaga,

---

año de la era Tenshō [1582] – Misiva de Hōjō Ujikuni dirigida a Sanada Masayuki [t.a.]), https://museum.umic.jp/sanada/siryo/sandai/040502.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1008] *Hiroshima City Culture Foundation - 武田 信守* (*Takeda Nobumori*), http://www.cf.city.hiroshima.jp/gionnishi-k/webstation/rekishi/takedasi-aki/jyousyu-mado-setumei/3nobumori.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1009] SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸...*, *op. cit.*, p.102.

[1010] *Uemon no Jō* (右衛門尉) es un rango del ejército. *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/右衛門尉-438793 (fecha de consulta: 28-XI-2021). Este título también lo ostentó Tsushiya Masatsugu, hermano de Masatsune, pero dado que el primero murió durante la Batalla de Nagashino de 1575, este "Tsuchiya Uemon no Jō" que menciona Gyūichi sólo puede ser su hermano Masatsune.

[1011] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle of ...*, *op. cit.*, pp.439-440.

Nobutada, que estaba desplegado como fuerza principal de la subyugación de Kai, contactó con Masayuki a través de su vasallo Sugaya Kuemon para recomendarle que se rindiera, propuesta que Masayuki aceptó, sellando unos días después la alianza cuando fue a ver personalmente a Nobunaga.[1012] Podríamos interpretar, por tanto, que el videojuego sólo nos presenta el resultado final de esta estratagema.

*The Trickster*, por su parte, se sitúa tras la muerte de Nobunaga en el Incidente de Honnō-*ji* en junio de 1582, lo que una vez más hace peligrar la posición del clan Sanada. El evento muestra una conversación entre Masayuki y Nobuyuki discutiendo el futuro del clan, en la que Masayuki opina que deben romper su alianza con los Oda ya que prevé su destrucción ante la falta de un líder firme, como en efecto sucedió, e insta a su hijo a empezar los preparativos para aliarse con el clan Hōjō, una decisión que no acaba de convencerle y en la que se profundiza en los siguientes eventos.

El evento ciento ochenta y seis, *Submission to the Hōjō,* tal y como su nombre indica, se inicia tras la aceptación del vasallaje de los Sanada con este clan. Si bien se les permite mantener sus tierras, para probar su valía les ordenan que sean la vanguardia de la conquista de Shinano. Aunque Nobuyuki considera que se están aprovechando de ellos, Masayuki está encantado, ya que conquistar esta provincia era parte de sus planes y no piensa ceder todos los castillos conquistados, ya que su objetivo es la supervivencia del clan. Ciertamente tuvo lugar esta alianza, aunque históricamente el clan Sanada se alió con los Hōjō tras consultarlo con los otros clanes de Shinano, los Ashida, los Kōsaka y los Ogasawara.[1013]

*Demanding Numata Castle* se sitúa durante lo que el videojuego llama la Guerra de 1582, referencia indirecta a lo que se conoce como la Revuelta de Tenshōjingo (天正壬午の乱, *Tenshōjingo no ran*), que abarca los meses inmediatamente posteriores a la destrucción del clan Takeda y al Incidente de Honnō-*ji* durante los cuales los clanes Tokugawa, Hōjō y Uesugi pelearon por el poder en las provincias de Kai, Shinano y Ueno involucrando a otros muchos *daimyō* en el proceso.[1014] El evento habla de cómo el clan Sanada, siendo todavía vasallos de los Hōjō, se alió en secreto con Ieyasu Tokugawa, como efectivamente hizo en septiembre de 1582 gracias a la mediación del

[1012] SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸..., op. cit.*, p.105.
[1013] *Ibidem*, p.110.
[1014] HIRAYAMA, M. [平山優], *天正壬午の乱 ： 本能寺の変と東国戦国史* (*Tenshōjingo no Ran: Honnō-ji no hen to Tōgoku sengoku-shi*; El Conflicto de Tenshōjingo: historia del Incidente de Honnō-*ji* y la guerra de los dominios del Este [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2015.

hermano pequeño de Masayuki, Sanada Nobutada (1547-1632), quien se había aliado con Ieyasu al inicio del conflicto.[1015] El evento sigue narrando cómo los Tokugawa y los Hōjō acabaron por hacer las paces y, como condición, el clan Tokugawa sugirió dar parte de su territorio a los Hōjō. Eso incluía, sin embargo, el castillo de Numata en Ueno, que el clan Sanada había conquistado antes de someterse a los Hōjō. En efecto, el territorio de Numata y su castillo habían entrado a formar parte de los territorios del clan Sanada tras su alianza con el clan Oda[1016] aunque, después de que se descubriera su alianza con los Tokugawa, la tensa relación con el clan Hōjō desembocó en varias escaramuzas por tomar el control de este castillo.[1017] Tras la estabilización del conflicto sucesorio del clan Oda, en octubre de 1582 los clanes Tokugawa y Hōjō hicieron las paces y, entre las condiciones del alto el fuego se encontraba la cesión del castillo de Numata así como el matrimonio de una de las hijas de Ieyasu con Hōjō Ujinao. Tal y como describe el juego, el clan Sanada no aceptó esas condiciones y, de hecho, también causó malestar entre otros *daimyō* de cuyos territorios también se estaba disponiendo sin su permiso.[1018] En el videojuego Masayuki lamenta que el clan Sanada no sea lo suficientemente poderoso para enfrentarse sin ayuda a los Tokugawa, por lo que decide aliarse con Uesugi Kagekatsu, también pronunciado Kagemasa; el hecho de que se enfrentaran contra él durante la conquista de Shinano, seguramente una referencia al enfrentamiento en el castillo de Gokuzōyama de 1583, sin embargo, puede complicar las negociaciones. Además, este evento marca la primera aparición del hijo más célebre de Masayuki, Sanada Yukimura, nombre real Sanada Nobushige,[1019] considerado uno de los tres *Sanada Sandai* (真田三代) o "Tres Generaciones del clan Sanada" junto con Yukitaka y Masayuki.

El evento ciento ochenta y ocho *Profit Needs Righteousness* se sitúa después de que los Sanada hayan logrado hacerse vasallos del clan Uesugi, lo que en opinión de Masayuki debería de proporcionarles estabilidad durante algún tiempo. La petición de ayuda de los Sanada a los Uesugi para luchar contra Tokugawa se enmarca en el

---

[1015] *Ueda City Digital Archive – 真田信昌* (*Sanada Nobutada*), https://museum.umic.jp/sanada/siryo/sandai/170099.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1016] SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸...*, *op. cit.*, pp.106-107.
[1017] *Ibidem*, p.113.
[1018] *Ibidem*, p.116.
[1019] En la cultura popular está más extendido el nombre de Yukimura, con el que empezó a conocérsele con la publicación del *Naniwa Senki* (難波戦記) en 1672, un *gunki* sobre el Sitio de Osaka de 1615. *Yamanashi Tourism Organization...*, *op. cit.*

conflicto sucesorio del clan Oda. Tras la muerte de Nobunaga, en el Consejo de Kiyosu (清須会議, *Kiyosu Kaigi*) se debatió sobre quién debería heredar el clan, y Hideyoshi propuso a Oda Hidenobu, hijo del fallecido Nobutada (el primogénito), del que era guardián; esta decisión causó un gran malestar entre el resto de generales que veían cómo Hideyoshi estaba intentando hacerse con el poder; tras la derrota de Shibata Katsuie, que se opuso abiertamente a esta decisión, el segundo hijo de Nobunaga, Nobukatsu, pidió ayuda a Tokugawa para reclamar su herencia; después de la retirada de Nobukatsu del conflicto, sin embargo, Ieyasu perdió el pretexto para enfrentarse contra Hideyoshi y estableció una alianza con él. Uesugi Kagekatsu era de los *daimyō* que se había declarado a favor de Hideyoshi desde el principio y suponía una existencia peligrosa para Tokugawa, por lo que era un mejor candidato para aliarse con él que el clan Sanada, ahora también enemistado con los Tokugawa.

El siguiente evento, *The End of the Battle of Ueda*, cuenta cómo la batalla entre los clanes Sanada y Tokugawa por el castillo de Ueda acabó con la victoria aplastante de Sanada Masayuki y, aunque Ieyasu perdió muchos hombres ante sus impredecibles tácticas, no pudo evitar sentirse impresionado por su brillantez. El videojuego está hablando de la Primera Batalla de Ueda (第一次上田合戦, *Dai-ichi-ji Ueda-kassen*), también conocida como la *Kanagawa-kassen* (神川合戦) por el territorio donde se desenvolvió, acaecida en 1585. Según el *Mikawa-monogatari*, algunas de las tácticas que utilizó Masayuki fueron tirar troncos desde las almenas del castillo y disparar con flechas y mosquetes a los soldados de Tokugawa mientras huían, tenderles emboscadas o dirigir a los soldados enemigos hacia zonas inundadas para que se ahogaran,[1020] causando enormes pérdidas para el ejército de Ieyasu.[1021] El juego menciona que Ieyasu mandó un emisario a Masayuki para hacer las paces y este, complacido de que el general enemigo supiera aceptar la derrota, decidió no perseguirles; además, a pesar de que los Tokugawa habían retirado sus tropas, puede que todavía no hubieran perdido la voluntad de pelear, lo que podía ponerles en peligro ya que no estaba seguro de poder conseguir el mismo resultado si había un segundo asalto. Según la crónica antes mencionada, sin embargo, tras su derrota en Ueda, Ieyasu empezó a hacer preparativos para atacar el castillo de Mariko, aunque parece que era más un medio para alargar su

[1020] AOKI, T. [青木歳幸], *上田藩* (*Ueda-han*; Dominio de Ueda [t.a.]), Tokio, Gendai-*shokan*, 2011, p.16.
[1021] *上田市誌　歴史編（6）*..., *op. cit.*, p.73.

estadía en el territorio en preparación de un contraataque que la necesidad de conquistar la fortaleza.[1022] Finalmente tuvo que retirarse cuando le llegaron noticias de la traición de Ishikawa Kazumasa (1534-1609) a favor de Hideyoshi,[1023] lo que desconcertó a Masayuki que no entendía la súbita retirada de Ieyasu[1024] pero también supuso un alivio ya que, según menciona la crónica *Kazawa-ki*, fue una batalla en la que tuvieron que participar incluso mujeres y niños tirando piedras, implicando que seguramente no hubieran sobrevivido un segundo asalto.[1025] El respeto y admiración de ambos generales, por lo tanto, no parece estar recogido en las fuentes.

*Parting at Inubushi* se sitúa ya a comienzos de la batalla de Sekigahara en 1600, durante la reunión de estado mayor en Oyama convocada por Ieyasu tras la movilización de tropas de Ishida Mitsunari, ignorando por tanto la relación del clan Sanada con Hideyoshi, así como su implicación en las Invasiones de Corea.[1026] De vuelta al campamento del clan Sanada, Masayuki toma la determinación de abandonar a Ieyasu y unirse a Mitsunari, una decisión que deja pasmado a Nobuyuki, quien está casado con Komatsu, hija de Honda Tadakatsu (1548-1610), uno de los generales más fieles del clan Tokugawa; Yukimura, por su parte, decide seguir a su padre. El evento acaba comentando que, aunque se dice que Masayuki quería preservar la sangre del clan Sanada independientemente del bando que ganara esta batalla decisiva, nadie sabe con seguridad las verdaderas intenciones de Masayuki. Históricamente, el clan Sanada volvió a ser vasallo de los Tokugawa a petición del *kanpaku* en 1587, e incluso tendrían que ceder el castillo de Numata a los Hōjō,[1027] siendo incapaces de negarse en esta ocasión debido a la autoridad política y militar aplastante que ostentaba Hideyoshi. Volviendo a la separación de la familia Sanada, se conoce popularmente como *Inubushi no wakare* (犬伏の別れ, La despedida de Inubushi [t.a.]), el nombre del evento. El motivo del cambio de bando de Masayuki, sin embargo, no parece haber sido su disconformidad con las tácticas rastreras de Ieyasu, que en el videojuego manipula la reunión a su favor, sino una carta secreta que se conserva del diecisiete de julio dirigida

[1022] *Ibidem*, p.74.
[1023] *Ibidem*, p.75.
[1024] SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸..., op. cit.*, p.125.
[1025] *上田市誌　歴史編（6）..., op. cit.*, p.75.
[1026] Para más detalles: SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸..., op. cit.*, pp.125-129; *上田市誌　歴史編（6）..., op. cit.*, pp.77-78.
[1027] *Ueda City Digital Archive – 上田軍記歴* (*Ueda-gunki-reki*; Cronología del Ueda-*gunki* [t.a.]), https://museum.umic.jp/uedagunki/chronological/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

a Masayuki en la que se hablaba de cómo las acciones de Ieyasu ensuciaban la memoria de Hideyoshi, le recordaba las deudas que tenía con el fallecido *kanpaku* y le instaba a unirse a su bando.[1028] Como resultado se dividió la familia, tal y como cuenta el evento, y se barajan dos posibles teorías. Una de ellas sostiene que este era el resultado natural fruto de las distintas lealtades de Masayuki y Nobuyuki que se habían ido separando con los años: Masayuki adquirió el rango de *daimyō* gracias a Hideyoshi, mientras que Nobuyuki tenía una alianza matrimonial con Ieyasu, quien además le había nombrado señor del castillo de Numata. El *Shigeno-seiki*, por su parte, defiende la teoría expuesta por el juego sobre el plan de Masayuki de perpetuar la sangre del clan al margen del resultado de la batalla.[1029]

Los eventos ciento noventa y uno y ciento noventa y dos cuentan una anécdota entre Masayuki y su nuera Komatsu. *Komatu's Resolve* empieza cuando Nobuyuki deja a cargo del castillo de Numata a su esposa mientras él participa en la subyugación del clan Uesugi ordenada por Ieyasu. Un soldado le informa de que han avistado a un noble de Ueda cerca del castillo que pide pasar la noche. Komatsu decide hablar con él personalmente, y ve que el visitante es su suegro, Sanada Masayuki, quien vuelve de camino a Ueda y quiere que los aloje ya que, aunque sean enemigos, también son familia. Además, le gustaría ver a su nieto. Komatsu entiende su razonamiento, pero dado que Nobuyuki le ha encargado la protección del castillo, no puede dejarlos pasar, ya que teme que pueda quitarles el castillo, una argucia propia del clan Sanada. En *Komatu's Mercy* Masayuki y sus hombres están descansando en el templo Shōkakuji tras haberles sido negada la entrada en Numata; estando allí les va a visitar Komatsu, quien se mantiene firme en su propósito de no dejarles entrar en el castillo, pero les lleva comida y a su nieto, tal y como ha pedido Masayuki. El desarrollo de estos dos eventos, incluidos los diálogos, son prácticamente idénticos a la descripción de este episodio que se hace en el *gunki Shigeno-seiki*.[1030]

El último evento centrado en el clan Sanada es el ciento noventa y tres, *Victory With No Glory*, que sucede tras la segunda batalla por el castillo de Ueda en 1600. El

---

[1028] *Ueda City Digital Archive – 慶長５年（1600）７月 17 日　真田昌幸宛長束正家等連署状* (*Keichō go-nen [1600] Shigi-gatsu jyū-nana-nichi Sanada Masayuki ate Nagatsuka Masaie nado renshojō*; Quinto año de la era Keichō [1600] 17 de Julio - Carta firmada de Nagatsuka Masaie y otros para Sanada Masayuki [t.a.]), https://museum.umic.jp/sanada/siryo/sandai/090202.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1029] *上田市誌　歴史編（6）...*, *op. cit.*, pp.124-125.

[1030] *Ibidem*, p.126.

videojuego cuenta cómo Masayuki volvió a prevalecer sobre el numeroso ejército de los Tokugawa y, como consecuencia, Hidetaka Tokugawa se retrasó y no llegó a participar en la Batalla de Sekigahara. Desgraciadamente, se conservan pocos registros de esta batalla desde el punto de vista del clan Sanada, aunque en ellos se hace hincapié en la demora que provocaron al ejército de Hidetaka.[1031] Esta victoria, sin embargo, no evitó que el Ejército del Oeste comandado por Mitsunari fuera derrotado, teniendo como punto de inflexión la traición de Kobayakawa. En el videojuego, tras la derrota en Sekigahara, Masayuki y Yukimura hablan de conquistar la nación sin seguir órdenes de nadie, por la gloria del clan Sanada. Históricamente, sería Nobuyuki quien lograría perpetuar el nombre del clan, fue recompensado tras la victoria de Ieyasu, y se dice que con la mediación de Honda Tadakatsu y Azai Nagamsa rogó por la vida de su padre y de su hermano, consiguiendo que en vez de ser ejecutados fueran exiliados a Kudoyama (actual prefectura de Wakayama).[1032] El evento finaliza diciendo, en relación con la segunda victoria de Masayuki en Ueda, que la victoria fue tan aplastante que los informes del ejército de Tokugawa sólo escribieron: "*Major loss, immeasurable casualties*". Dado que el videojuego no especifica la fuente de la que toma la cita, resulta difícil localizar su procedencia exacta. No obstante, aunque no se han encontrado menciones similares relativas a la segunda batalla por el castillo de Ueda, sí que se conservan varios comentarios sobre la derrota campal del ejército Tokugawa en la crónica *Mikawa-monogatari*.[1033]

### 4.8. El clan Chōsokabe

#### A. Introducción al clan

El origen del clan Chōsokabe (長宗我部氏, Chōsokabe-*shi*)[1034] de la provincia de Tosa (actual prefectura de Kōchi, en la isla de Shikoku) es incierto. La teoría más extendida

[1031] SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸...*, *op. cit.*, pp.210-211.
[1032] *Ibidem*, pp.210-213.
[1033] *上田市誌　歴史編（6）...*, *op. cit.*, p.73.
[1034] Sobre este clan, véase "長宗我部元親と土佐の戦国時代・土佐の七雄" (*Chōsokabe Motochika to Tosa no Sengoku-jidai – Tosa no Shichi-yū*; Chōsokabe Motochika y el periodo de los estados combatientes de Tosa – Los Siete Grandes de Tosa [t.a.]), *Kochi Prefecture*, (15-X-2009), https://www.pref.kochi.lg.jp/soshiki/111602/kanko-chosogabe-shichiyu.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

sostiene que sus miembros era los descendientes del antiguo clan Soga quienes, en el periodo Kamakura se trasladaron a la aldea de Sogabe en la comarca de Nagaoka en Tosa, pasando a llamarse el clan Sogabe. Sin embargo, había una familia con el mismo nombre en la comarca vecina de Kami, por lo que acabaron por combinar las lecturas chinas de los nombres de la comarca y la aldea para diferenciar a las dos familias, que pasaron a llamarse Chōsokabe y Kōsokabe respectivamente. Con el tiempo, ambos grupos aumentaron su territorio y pasaron a formar parte de los *Tosa shichiyū* (土佐七雄; Siete Grandes de Tosa [t.a.]). En concreto, el clan Chōsokabe prosperó gracias al clan Hosokawa, que ostentaba el rango de *shugo*.[1035] La situación cambió durante las Guerras Ōnin cuando, con la intención de ir a prestar su apoyo a la familia principal, Hosokawa Katsumoto (1430-1473) movilizó sus fuerzas hasta Kioto, donde murió por enfermedad. Su fallecimiento disminuyó la influencia del clan Hosokawa en Tosa, lo que a su vez perjudicó gravemente a su aliado el clan Chōsokabe. Los clanes adyacentes, especialmente los Motoyama con los que compartían territorio, vieron su oportunidad para rebelarse. En 1508, una alianza de los clanes Motoyama, Yamada, Kira y Ōhira atacaron el castillo de Okō, obligando a Chōsokabe Kanetsugu a suicidarse; tras la derrota, el dominio de los Chōsokabe se repartió entre los vencedores, siendo seguramente esta la situación a la que se refiere el videojuego cuando habla de la caída del clan. Durante la contienda, el hijo de seis años de edad de Kanetsugu, Chiyūmaru (llamado Kunichika en edad adulta), huyó para refugiarse con su poderoso aliado el clan Ichijō de la comarca de Hata, manteniendo viva la línea familiar.[1036] Los Ichijō eran un clan muy conocido, fundado cuando el líder de ese momento, Norifusa (1423-1480), se trasladó a Tosa para huir de las Guerras Ōnin.[1037] Kunichika sería criado por este clan, cuyo posterior líder, Ichijō Fusaie (1475-1539), se responsabilizaría además de negociar con los otros Tosa Shichiyū para devolver los territorios que le pertenecían a Kunichika

---

[1035] HALL, J.W., "Foundations of the Modern Japanese Daimyo", *The Journal of Japanese Studies*, vol. 20, nº. 3, mayo 1961, pp. 317-329, espec. pp.320-321, https://pdfs.semanticscholar.org/3630/d628be41a89431de5050d6c12a35c4cc1f3c.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1036] MITSUYA, T. [三矢昭夫], "第 15 回 四国の覇者長宗我部元親" (*Dai 15-kai Shikoku no hasha Chōkokabe Motochika*; Número 15º. Chōsokabe Motochika, el campeón de Shikoku [t.a.]), *OKB Sōken*, (1-II-2017), https://www.okb-kri.jp/wp-content/uploads/2019/03/165-rekishi.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1037] "一条兼定の墓" (*Ichijō Kanesada no haka*; Tumba de Ichijō Kanesada [t.a.]), *Uwajima City*, (1-VII-2015), https://www.city.uwajima.ehime.jp/site/sizen-bunka/120ichijo.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

cuando este alcanzara la mayoría de edad en 1518.[1038] Como vigésimo líder del clan Chōsokabe, Kunichika consiguió acumular un importante poder político, económico y militar llegando a convertirse en uno de los *daimyō* más importantes del inicio del periodo Sengoku. Fue sucedido por Chōsokabe Motochika (1539-1599), en el que se centran la mayor parte de eventos.

**B. Los eventos históricos**

La historia del clan Chōsokabe empieza en el evento ciento noventa y cuatro, *The Princess and the Ogre*. Habla de los orígenes del clan en el castillo de Okō, en Tosa (pref. Kōchi), base del clan Chōsokabe, que acabó perdiendo todo su territorio y desapareciendo. Por suerte, narra el videojuego, revivió gracias a los esfuerzos de su vigésimo líder, Kunichika. Seguidamente, el evento adelanta hasta el tercer año de la era Eiroku, 1560, cuando Chōsokabe Motochika, hijo de Kunichika y protagonista del resto de los eventos, heredó la posición de líder del clan.[1039] Describe cómo, debido a su carácter tranquilo, los otros niños le llamaban "*Young Princess*". Sin embargo, cuando combatió valientemente en una pelea desigual durante su bautismo de fuego, empezó a ser conocido como "*Young Demon*". Los dos apelativos son traducciones de *hime-wako* (姫若子) y *oni-wako* (鬼若子), apodos de los que no se tiene prueba histórica que se utilizaran y parecen tener su origen en un *gunki*. En cuanto a su primera batalla, se refiere al combate decisivo en Tonomoto durante la batalla de Nagahama de 1560 en la que se enfrentaron los clanes Chōsokabe y Motoyama, habiendo una diferencia de más de mil soldados entre los dos bandos.[1040] Como muestra de su excentricidad, el videojuego menciona que tomó una esposa de la lejana tierra de Mino (pref. Gifu), no por razones políticas, sino porque quería tener en la familia la sangre de una casa bien establecida. Se trata de una referencia a Kasuga no Tsubone, parte del clan Saitō, con la que Motochika se casó en verano de 1563. Según el *gunki Tosa-monogatari*, los vasallos jefe de Motochika se opusieron a su decisión, recriminándole que se decantara por una

[1038] MITSUYA, T. [三矢昭夫], "第 15 回 四国の覇者長. . . ", *op. cit.*
[1039] ŌGURO, E. [大黒恵理], "岡豊風日 第 108 号" (*Okō fūjitsu dai-108-gō*; El tiempo de Okō, número 87º" [t.a.]), *Kochi Prefectural Museum of History*, (1-X-2014), http://www.kochi-bunkazaidan.or.jp/~rekimin/ okouhuujitu/okouhuujitu87.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1040] *Kochi City - 戸ノ本古戦場* (*Tonomoto-senjō*; Viejo campo de batalla de Tonomoto [t.a.]), https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/tonomotokosenjyou.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

esposa de un lugar tan alejado sólo por ser guapa, y le recomendaron que eligiera a una mujer emparentada con alguna de las familias poderosas de Shikoku para ganar ventaja estratégica. Motochika, sin embargo, aclaró que la elegía por su linaje.[1041] El resto del evento muestra una conversación entre Motochika y Kōsokabe Chikayasu (1543-1593), tercer hijo de Kunichika y heredero del clan Kōsokabe.[1042] Dado que mencionan que han destruido recientemente al clan Aki, podemos deducir que esta parte del evento sucede en 1569 cuando, como parte de su campaña de unificación de Tosa, el clan Chōsokabe acabó con dicho clan.[1043] En el juego debaten sobre la necesidad de sojuzgar al clan Ichijō que, aunque les había ayudado en el pasado como ya se ha comentado, ahora están liderados por el necio de Kanesada (1543-1585), quien parece que puede causar problemas con el clan Kōno de Iyo (pref. Ehime). Ciertamente, Kanesada ha pasado a la historia como un pésimo líder; sin embargo, dado que los documentos de los que se saca esta conclusión fueron elaborados por el clan Chōsokabe, es improbable que presenten una versión objetiva de su mandato.[1044] En cualquier caso, los Chōsokabe derrotaron a los Ichijō en 1575, completando así la unificación de Tosa.[1045]

En el siguiente evento, *Farmer Samurai*, el juego habla de un sistema ideado por Kunichika según el cual los soldados participaban en las labores de agricultura en tiempos de paz, pero mantenían sus armas y armaduras cerca en caso de que les llamaran a las armas, lo que permitía movilizar un ejército con más facilidad y proporcionaba un sentido de unidad al clan. Es una descripción de los *ichiryō-gusoku* (一領具足), cuyo origen popularmente se atribuye a Kunichika[1046] aunque sus logros

---

[1041] HIROTANI, K. [広谷喜十郎], "春日局と土佐" (*Kasuga no Tsubone to Tosa*; Kasuga no Tsubone y Tosa [t.a.]), *Kōchi-shi Rekishi Sanpo*, (29-VI-2018), https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/rekishi/re1112.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1042] *Kochi Prefecture -宝鏡寺（香宗我部菩提寺）跡* (*Hōkyō-ji [Kōsokabe bōdai-ji] seki*; Vestigios del templo Hōkyō (templo familiar de los Kōsokabe)" [t.a.]), http://www.kochinet.ed.jp/bunkazai/details/410-2/410-2-20.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1043] "安芸氏の繁栄（中世～戦国時代）" (*Aki-shi no han'ei [Chū-sei – Sengoku-jidai]*; Auge del clan Aki [Edad Media – Periodo Sengoku] [t.a.]), *Aki City Museum of History and Folklore*, (30-I-2018), https://www.city.aki.kochi.jp/rekimin/rekisi/akisi/akisi.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1044] "一条兼定の墓"..., *op. cit.*

[1045] *Kochi City Website - 文化財情報　史跡　長宗我部元親墓* (*Bunkazai jōhō – Shiseki – Chōkokabe Motochika haka*; Información sobre el patrimonio cultural, ruinas históricas, tumba de Chōsokabe Motochika [t.a.]), https://www.city.kochi.kochi.jp/soshiki/90/cas-pref-2400500.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1046] MATSUKI, J. [松木淳], "大坂夏の陣 400 周年『歴史に埋もれた長宗我部家の盛衰』十七代当主・長宗我部友親氏インタビュー" (*Ōsaka-natsu no jin 400 shūnen "rekishi ni umoreta Chōsokabe-ke*

se relacionan con Motochika, que tienen erigido en su honor un monumento en la ciudad de Kōchi.[1047] Aunque su valentía es alabada en el *Tosa-monogatari*, estudios recientes consideran que sólo se trataba de un grupo de samuráis de bajo rango comunes en todos los clanes y no un sistema exclusivo del clan Chōsokabe como ha difundido la cultura popular, aunque es cierto que en la región de Tosa había un número considerablemente mayor de este tipo de tropas comparado con el resto de dominios.[1048] Al final del evento, el narrador comenta que este sistema encajaba perfectamente con la personalidad atrevida de la gente de Tosa, seguramente aludiendo al término *igossō* (いごっそう) que en el dialecto de la prefectura de Kōchi hace referencia a la personalidad audaz y alegre que se asocia típicamente a los hombres del lugar.[1049]

El evento ciento noventa y seis, *The Exile of Kanesada Ichijō*, habla de cómo Kanesada fue expulsado de su territorio en 1574 debido a las artimañas y el poder militar del clan Chōsokabe y huyó a Bungo (pref. Ōita en la isla de Kyūshū), dominio de su suegro Ōtomo Sōrin (1530-1587), todo ello acorde con la realidad histórica conocida.[1050] Al final del evento, Motochika expresa su preocupación de que el ejército de su suegro le preste tropas a Kanesada para que los Chōsokabe prueben su valía. Esa frase seguramente sea una referencia a la batalla de Watarigawa, también conocida como batalla de Shimantogawa, sucedida en 1575 entre los clanes Chōsokabe e Ichijō, aunque la participación de las tropas del clan Ōtomo no parece que fuera significativa.

*Grand Ambition* se sitúa tras la mencionada batalla. En el evento describe que Motochika derrotó de manera aplastante a Ichijō Kanesada,[1051] quedando así todo Tosa

---

*no seisui" Jyūnana-dai tōshu – Chōsokabe Tomochika-shi intabyū*; 400 aniversario del Sitio de Verano de Osaka "La prosperidad y decadencia de la familia Chōsokabe que estaba escondida en la historia". Entrevista con el decimoséptimo cabeza de familia Chōsokabe Tomochika [t.a.]), *Gendai Bijinesu*, (18-III-2015), https://gendai.ismedia.jp/ articles/-/42482 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1047] *Kochi City Website - 領具足供養の碑* (*Ichiryō-gusoku kyōyō no hi*; Monumento conmemorativo a los *ichiryō-gusoku* [t.a.]), https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/ich_iryougusoku.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1048] KOKUHATA, M. [石畑匡基], "第 51 回「一領具足」の実像" (*Dai 51-kai - "Ichiryō-gusoku" no jitsuzō*; Número 51º. La imagen real de los "*ichiryō-gusoku*" [t.a.]), R*ekishi Mangekyō*, (29-VI-2018), https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/mangekyo/man1608.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1049] UEDA, K. [上田健太郎], "いごっそうとはちきんの争い" (*Igossō to wa chikin no arasoi*; El *igossō* es una pelea de gallos [t.a.]), Trabajo Fin de Grado, Dept. Adm., Univ. Kōchi, Kōchi, 2014, https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/ 2014/03/14/a1150395.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1050] "一条兼定の墓"..., *op. cit.*

[1051] *Sukumo City - 兼定の最期* (*Kanesada no saigo*; Los últimos momentos de Kanesada [t.a.]), http://www.city.sukumo.kochi.jp/sisi/014001.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

bajo su control.[1052] Chikayasu felicita a su hermano por su éxito y señala que su pueblo le ha dado un nuevo apodo, "the Father of Tosa", aunque no se ha encontrado ninguna referencia que confirme que se le diera este sobrenombre, que ni siquiera es común en la cultura popular. Motochika habla de su intención de conquistar Shikoku, para lo que tendrá que conquistar el castillo de Hakuchi, que acabaría por someter en 1578.[1053] Como paso previo, sin embargo, quiere que Chikayasu vaya a ver al clan Oda para convencerlo de que acepte su plan de controlar Shikoku, un encuentro que no les será difícil concertar ya que su esposa es de Mino y tiene algunos conocidos en el clan. Históricamente, el encuentro fue concertado por uno de los generales de Oda Nobunaga, Akechi Mitsuhide, ya que la familia de la esposa de Motochika estaba emparentada con uno de sus vasallos jefe.[1054]

El siguiente evento, *Island Squatting Bat* narra la reunión entre Chikayasu y Oda Nobunaga. El juego habla de cómo Nobunaga mostró interés por alguien de tierras tan apartadas y pidió que le hablara del paisaje y de las costumbres de Tosa, aludiendo a la curiosidad que el *daimyō* demostró en numerosas ocasiones con los misioneros extranjeros.[1055] Seguidamente, Chikayasu le pide permiso para que el clan Chōsokabe conquiste Shikoku como vasallo del clan Oda. Nobunaga no está convencido de que Motochika tenga el poder suficiente para conseguirlo, y opina que "[…] *Motochika is like a bat squatting on his island with no birds to challenge him*", cita inspirada en la frase「元親は無鳥嶋の蝙蝠也」(*Motochika ha muchōtō no kōmori nari*; "Motochika es como el murciélago de una isla sin pájaros" [t.a.]) que aparece en el *Tosa-monogatari*.[1056] Hay que concretar que, en efecto, Motochika propuso a Nobunaga convertirse en su vasallo, pero no está demostrado que Chikayasu fuera enviado como mensajero. Además, aunque las negociaciones para esta relación se iniciaron en 1575, no fue hasta 1578 cuando Nobunaga le otorgó el primer *kanji* de su nombre como prueba de la aceptación de su vasallaje al primogénito de Motochika, Nobuchika. A pesar de sus reticencias, en el evento Nobunaga acaba por darle permiso a los

---

[1052] "長宗我部元親と土佐の戦国時代...", *op. cit.*
[1053] "城跡からみた阿波の戦国時代" (*Shiroato kara mita Awa no Sengoku-jidai*; El periodo Sengoku de Awa visto desde las ruinas de sus castillos" [t.a.]), *Manabiia Tokushima*, (28-V-2020), *Manabiia Tokushima*, http://syougai5.tokushima-ec.ed.jp/video3w/pdf/H210307siro2.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1054] ŌGURO, E. [大黒恵理], "岡豊風日...", *op. cit.*
[1055] FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 2…*, *op. cit.*, pp. 270-277, espec. p.271.
[1056] ŌGURO, E. [大黒恵理], "岡豊風日...", *op. cit.*

Chōsokabe para que conquisten Shikoku. Como se enseña en el juego, Nobunaga dio permiso a Nobuchika para poner bajo su control la isla, pero en el *gunki Motochika-ki* también se menciona que posteriormente le obligó a devolver gran parte de los territorios conquistados, lo que molestó en extremo a Motochika.[1057] Al final del evento, Chikayasu informa a su hermano mayor del resultado de las negociaciones y mencionan el mote de "*the Fool of Owari*". Por último, es curioso destacar la banda sonora que acompaña este evento en concreto, cuyo marcado tono occidental contrasta con las melodías orientales que acompañan el resto de escenas. Sin embargo, es probable que esta canción se haya elegido más para representar a Nobunaga que a los Chōsokabe, ya que el *daimyō* es ampliamente conocido por su interés por el otro extremo del mundo, como ya se ha comentado.

*A Lid Over Shikoku* se sitúa tras la conquista del castillo de Hikuchi en 1578, cuando Motochika fue a visitar el templo de Unpen-*ji*, situado en la actual ciudad de Miyoshi (pref. Tokushima) desde el que, tal y como menciona el juego, podían divisarse los territorios de Iyo, Sanuki (pref. Kagawa) y Awa (península de Bōsō en la prefectura de Chiba). Describe la conversación entre Motochika y el prior de ese momento, Shunsōbō. El general le habla de su intención de conquistar todo Shikoku, pero el monje le recomienda no abarcar más de lo que es capaz y lo compara con la tapa de una tetera, que sólo puede cubrir aquello para lo que ha sido diseñada. En la actualidad, el templo Unpen-*ji* sigue compartiendo esta anécdota,[1058] originada probablemente en alguno de los *gunki* dedicados a Motochika.

Como colofón de una serie de eventos relacionados, es común que *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* presente una escena exponiendo historia contrafactual. Es el caso del evento doscientos, *The Unification of Shikoku*, que habla de cómo Motochika ha logrado unificar Shikoku y se prepara para conquistar el resto de la nación. Realmente, en 1585 Motochika había logrado poner prácticamente toda la isla de Shikoku bajo su control, tomando Awa en la batalla de Nakatomigawa en 1582[1059] y Sanuki en 1584.[1060] Sin embargo, en 1585 el regente Toyotomi Hideyoshi inició la

---

[1057] *Ibidem.*

[1058] *Shikoku Junpai Center - 第六十六番札所 雲辺寺"* (*Dai roku-jyū-roku-ban fudasho Unpen-ji*; 66º templo con amuletos, Unpen-*ji*" [t.a.]), https://www.junpai-center.net/shikoku/guide/kagawa/g66.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1059] "城跡からみた阿波...", *op. cit.*

[1060] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/香川(県)-1516316 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

invasión de Shikoku (四国征伐, *Shikoku-seibatsu*) como parte de su plan de unificación de la nación, derrotando de manera abrumadora al ejército de los Chōsokabe y forzando su rendición, permitiéndole a Motochika conservar solamente la región de Tosa.[1061]

Por último, vamos a comentar dos eventos que, aunque separados de los demás, están muy relacionados con el clan Chōsokabe y con el destino final de Motochika. El primero de ellos es el cuarenta y seis, *Before Hetsugigawa* que, como su nombre indica, se sitúa la noche previa a la batalla de Hetsugigawa acaecida en diciembre de 1586 como parte de la invasión de Kyūshū (九州征伐, *Kyūshū-seibatsu*) por Hideyoshi en la que se enfrentaron sus ejércitos a los del clan Shimazu, la fuerza dominante de la isla.[1062] El evento empieza introduciendo a Sengoku Gonbei Hidehisa general oriundo de Mino, vasallo de Nobunaga y posteriormente de Hideyoshi, al que sirvió diligentemente.[1063] Fue puesto al mando de la invasión de Kyūshū con un ejército compuesto por las fuerzas recientemente conquistadas de Shikoku, lideradas por Chōsokabe Motochika y su primogénito Nobuchika así como por Sōgo Masayasu (1554-1587), antiguo líder de Sanuki, y el ejército del clan Ōtomo, tropas todas ellas que efectivamente participaron en el asalto.[1064] El juego presenta la conversación entre Nobuchika y Gonbei, que propone cruzar el río y atacar directamente a los Shimazu en vez de esperar su ofensiva, un plan temerario con el que el joven Chōsokabe no está de acuerdo. Gonbei apela a su autoridad como supervisor de la batalla (軍監, *gunkan*), encargado de transmitir las órdenes del general jefe (Hideyoshi en este caso) e informar de las infracciones cometidas por los generales y soldados bajo su mando, y le informa que Masayasu ya ha accedido a seguir su plan, por lo que a Nobuchika no le queda más remedio que seguir sus órdenes. Esta escena ya es relatada en el *Tsuruga-jō senshi* (鶴賀城戦史; Historia militar del castillo de Tsuruga [t.a.]), una crónica escrita por Saitō Kuratarō (periodista y activo investigador de la historia local de Ōita) en 1926 donde recorre la historia del castillo de Tsuruga a través del análisis de distintos *gunki*,[1065]

---

[1061] *Kochi City - 元親* (*Motochika* [t.a.]), https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/motochika.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1062] Shōko Shūseikan, http://www.shuseikan.jp/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1063] *Ueda City Museum - 上田城と歴代上田城主* (*Ueda-jō to rekidai Ueda-jōshu*; El castillo de Ueda y sus sucesivos señores [t.a.]), https://museum.umic.jp/hakubutsukan/ueda-castle-history/03/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1064] *Ōnogawa Battle Festival Official Web Site*, http://oonogawakassen.com/about (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1065] KURATARŌ [佐藤蔵太郎], S., "第廿六章　戸次川の戦ひ、長曾我部信親の戦死" (*Dai ni-jyū-*

pero no cuenta con una corroboración fidedigna. Al final del evento se comenta que Masayasu accedió a seguir el plan porque tenía aversión por Motochika, seguramente como referencia a su pasado común como enemigos durante las disputas por el control de Shikoku en las que el clan Chōsokabe se enfrentó en varias ocasiones a la familia Miyoshi por el territorio de Awa.[1066]

El último evento que vamos a analizar es el cuarenta y siete, *The Death of Nobuchika*, que habla del desenlace de la batalla de Hetsugigawa. Cuenta que, tras la retirada de Hidehisa, Nobuchika siguió peleando para proteger a los hombres de Awa que le habían pedido auxilio, muriendo de forma heroica. Tal y como se describe, Hetsugigawa acabó con una derrota total del ejército Toyotomi, lo que provocó el exilio de Hidehisa[1067] y las muertes de Masayasu[1068] y Nobuchika,[1069] aunque no está confirmado que la muerte de este último fuera protegiendo a los soldados de Awa. El juego acaba mencionando que Motochika tenía grandes esperanzas depositadas en su hijo y su muerte le causó una gran conmoción, hasta el punto de perder la cordura y sumir al clan en la confusión. En efecto, Nobuchika ha pasado a la historia como un guerrero excepcional en físico y carácter, lo que favoreció que la gente del clan y su padre especialmente tuvieran altas expectativas depositadas en él.[1070] Sin embargo, si bien la muerte de su primogénito sí provocó disputas sucesorias,[1071] no significó el fin de Motochika. Tras la batalla de Hetsugigawa, volvió a Tosa y en 1587 comenzó la redacción del *Chōsokabe chiken-chō* (長宗我部地検帳; Catastro de los Chōsokabe [t.a.]).[1072] En 1592 participaría en las Invasiones de Corea de Hideyoshi[1073] y en 1597

---

*roku-shō - Hetsugigawa no tatakahi, Chōsokabe Nobuchika no senshi*; Capítulo 26º. Batalla de Hetsugigawa, muerte en combate de Chōsokabe Nobuchika" [t.a.]), *鶴賀城戦史* (*Tsuruga-jō senshi*; Historia militar del castillo de Tsuruga [t.a.]), Tokumaru Etsuji, Ōita, 1926, pp. 87-96, espec. 88-89, https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1020586 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1066] Shikoku Disaster Information Archives, http://www.shikoku-saigai.com/archives/35744 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1067] *Ueda City Museum - 上田城と歴代..., op. cit.*

[1068] *Ōnogawa Battle Festival Official..., op. cit.*

[1069] *Kochi City - 長宗我部信親墓所* (*Chōsokabe Nobuchika bosho*; Tumba de Chōsokabe Nobuchika" [t.a.]), https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/nobuchikabosho.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1070] *Ibidem*.

[1071] *Kochi City - 元親..., op. cit.*

[1072] KATAOKA, T., "Historico-geographical Reconstruction of a Kokujin-class Castle-town, Kuroiwa, Tosa Province, in Sengoku Period: Based on Both Cadastres of Chōsokabe and the Meiji Period", *Rekishi Chiri-gaku*, vol. 51, no. 2, marzo 2009, pp. 21-27, espec. p.22, http://hist-geo.jp/img/archive/244_021.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1073] *Wakamiya Hachiman-gū - 長宗我部元親公* (*Chōsokabe Motochika-kō*; El señor Chōsokabe Motochika [t.a.]), http://wakamiya-kochi.com/chosokabe.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

promulgaría el *Chōsokabe hyakka-jō* (長宗我部百ヶ条; Los cien artículos de los Chōsokabe [t.a.]),[1074] un conjunto de leyes aplicables en su territorio que abarcaban ámbitos tan diversos como la circulación por el territorio, el castigo de delitos, la administración de las propiedades y la educación. Murió en 1599 en su residencia de Fushimi.[1075] En cuanto al destino del clan, tras su muerte tomó el mando su cuarto hijo, Chōsokabe Morichika, que se alió con el bando perdedor, el Ejército del Oeste, durante la batalla de Sekigahara por la unificación del país en 1600, lo que provocó que perdiera su territorio a manos del clan Yamauchi. Volvería a aliarse con el bando perdedor durante el Sitio al Castillo de Osaka en 1615, siendo capturado y ejecutado tras la batalla,[1076] lo que significó la salida de la escena política del clan Chōsokabe. Parece ser, sin embargo, que la línea familiar perduró, ya que en la actualidad el escritor de novela histórica Chōsokabe Tomochika (Kōchi, 1942)[1077] es considerado el decimoséptimo líder del clan, descendiente del hermano menor de Motochika, Chikafusa.[1078]

### 4.9. El clan Shimazu

#### A. Introducción al clan

El clan Shimazu (島津氏, Shimazu-*shi*)[1079] fue una familia de *daimyō* que se extendió por las provincias japonesas de Satsuma (parte occidental de la prefectura de Kagoshima, en la isla de Kyūshū), Ōsumi (este de la actual prefectura de Kagoshima) y Hyūga (ubicada en la costa este de la isla de Kyūshū, actual prefectura de Miyazaki). "Shimazu" era el nombre de un *shōen* establecido durante la era Manju (1024-1028), cuando el gobernador del territorio de Dazai, Taira no Suemoto, donó al noble Fujiwara no Yorimichi (990-1074) el distrito de Morotaka en el estado de Hyūga, situado en el centro de la tierra de Shimazu, en la actual prefectura de Miyazaki. Con el tiempo, el

---

[1074] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/長宗我部元親百箇条-98063 (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1075] *Kochi City - 元親..., op. cit.*
[1076] *Wakamiya Hachiman-gū..., op. cit.*
[1077] MATSUKI, J. [松木淳], "大坂夏の陣 400 周年...", *op. cit.*
[1078] *Kinokuniya - 著者等紹介・長宗我部友親* (*Chosha yara shōkai – Chōsokabe Tomochika*; Presentación del autor: Chōsokabe Tomochika [t.a.]), http://wakamiya-kochi.com/chosokabe.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1079] Sobre este clan, véase: *尚古集成館・島津荘* (*Shōko Shūseikan - Shimazu no shō*), http://www.shuseikan.jp/word/origin02.html (fecha de consulta: 28-XI-2021). *Shimadzu Limited – About Shimazu*, https://www.shimadzu-ltd.jp/en/shimadzuwoshiru/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

perímetro de este *shōen* se extendería a las regiones de Satsuma y de Ōsumi, abarcando toda Kagoshima. En 1185, con la caída en desgracia de la Corte y la toma del poder de la casta samurái con un gobierno militar, el primer *shōgun* del *shogunato* Kamakura, Minamoto no Yoritomo, nombraría al general Koremune Tadahisa, de la casa Konoe, administrador del *shōen* Shimazu, pasando a llamarse Shimazu Tadahisa (1179-1227), quien fue el fundador del clan.[1080]

Una de las características que ha marcado su historia es la condición marítima de su territorio. Situados en el extremo sur de la isla de Kyūshū, la más meridional de las cuatro que componen el archipiélago nipón, los Shimazu estuvieron en constante contacto con el mundo exterior, especialmente China y, durante el periodo Momoyama con los pueblos ibéricos, en especial portugueses. Todo ello favoreció que desarrollaran fructíferas relaciones comerciales que les permitirían sobrevivir a las duras luchas territoriales del turbulento periodo Sengoku, durante el que llegarían a controlar la mayor parte de Kyūshū.[1081] El clan Shimazu es renombrado por la lealtad de sus siervos y oficiales, especialmente durante la era Sengoku. Los Shimazu fueron también famosos por ser los primeros en utilizar armas de fuego (arcabuces) en confrontaciones en Japón y también por comenzar la construcción en Japón de dichas armas. Se sabe que las tácticas de batalla Shimazu fueron muy efectivas permitiendo infligir serias derrotas a ejércitos más numerosos, particularmente durante la campaña para conquistar Kyūshū en la década de 1580. Aunque se aliaron con el bando perdedor durante la Batalla de Sekigahara de 1600, en 1602 se le permitió al líder del clan Iehisa mantener el control de sus territorios, pasando a ser en el primer señor de Satsuma.[1082] Con el comienzo del aislamiento durante el Edo y, a pesar de las restricciones para contactar con el exterior, el clan Shimazu continuaría comerciando con China a través del Reino de Ryūkyū (islas de Okinawa), conquistado por el clan en 1609,[1083] introduciendo en Japón mercancías, información y tecnología extranjeras.[1084]

Debido a su situación geográfica, durante la década de 1840 Satsuma fue de los primeros dominios que empezó a sentir la influencia extranjera con la colonización de

---

[1080] *尚古集成館・島津荘..., op. cit.*
[1081] *Shimadzu Limited - About Shimazu..., op. cit.*
[1082] *Ibidem*.
[1083] *Ryukyu Cultural Archives -島津氏の琉球侵略* (*Shimazu-shi no Ryūkyū-shinryaku*; La invasión de Ryūkyū por la familia Shimazu [t.a.]), http://rca.open.ed.jp/history/story/epoch3/shinryaku_2.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1084] *Shimadzu Limited..., op. cit.*

China y del Este Asiático. Viendo la necesidad de que Japón se convirtiera en un país fuerte y próspero que pudiera equipararse a las potencias occidentales, el líder del clan Nariakira invirtió en diversos proyectos educativos, dando lugar a importantes figuras del Bakumatsu como el último samurái Saigō Takamori (1828-1877) y en el Shūseikan-*jigyō*, iniciativa originada en 1851 con el objetivo de modernizar el territorio desarrollando las industrias metalúrgica, textil y la del vidrio, contribuyendo a la rápida modernización de Japón durante la Revolución Meiji.[1085]

Orgullosos de sus raíces, Shimazu Nobuhisa y Shimazu Tadahiro lideran en la actualidad la empresa Shimadzu Limited,[1086] fundada en 1922 y encargada de administrar el rico patrimonio cultural de Kagoshima. La familia también se ocupa del museo *Shōko Shūseikan*, establecido en 1923, que comparte el legado de su clan.

**B. Los eventos históricos**

La historia del clan Shimazu en el videojuego empieza en el evento doscientos uno, *Jisshinsai's Teachings*, tomando como punto de partida a Shimazu Tadayoshi (1492-1568), tercer cabeza de la rama familiar Sasshu emparentada con el clan Shimazu. En el videojuego se menciona que trabajó junto a su hijo Takahisa (1514-1571) para fortalecer su tierra y solucionar los conflictos internos del clan, referenciando el enfrentamiento que se produjo en 1526 cuando Shimazu Katsuhisa, decimocuarto cabeza del clan, cedió el liderazgo de la casa principal a su hijo adoptivo Takahisa, provocando la rebelión de Sanehisa, de la rama Sasshu; Tadayoshi se alió con su hijo biológico Takahisa y acabó expulsando a los Sasshu de Kagoshima.[1087] Se alude a cómo Tadayoshi se hizo monje y cambió su nombre a Jisshinsai, históricamente sucedió en 1527,[1088] y se hace hincapié en que contribuyó a la educación del clan componiendo los Poemas de Iroha, a los que se le dedica otro evento en el que profundizaremos al final de este apartado. Tras esta introducción, se presenta a los protagonistas de las siguientes escenas, los cuatro nietos de Jisshinsai: Yoshihisa (1533-1611), Yoshihiro (1535-1619), Toshihisa (1537-1592) e

[1085] *Ibidem*.
[1086] De hecho, el logo de la empresa es el mon que ya utilizaba el clan durante el periodo Sengoku. Como simple dato anecdótico, en el camino desde mi residencia de Kioto hasta la universidad solía pasar por delante de una de sus sedes.
[1087] 尚古集成館・島津 忠良 (*Shōko Shūseikan - Shimazu Tadayoshi*), http://www.shuseikan.jp/word/sima dzu02.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1088] *Ibidem*.

Iehisa (1576-1638). Tras la muerte del decimoquinto líder del clan en 1571, su hijo Yoshihisa se convirtió en su sucesor, liderando el clan junto a sus tres hermanos y llegando a ser conocidos como los *Shimazu Yon Kyōdai* (島津四兄弟, Cuatro hermanos Shimazu [t.a.]).[1089] En el evento, Yoshihisa menciona su intención de unificar las tres tierras de Sanshū, referenciando el *Sanshū Tōitsu* (三州統一, Unificación de Sanshū [t.a.]) nombre con el que se conoce la conquista de Satsuma, Hyūga y Ōsumi por los cuatro hermanos.[1090] Aunque en el juego Yoshihisa afirma que ha sido el sueño del clan durante generaciones, éste suele asociarse a Takahisa.[1091]

El siguiente evento se titula *The Battle of Kizakibaru*, combate acaecido en 1572 en la ciudad de Ebino (pref. Miyazaki) en la que Yoshihiro se enfrentó al clan Itō por el castillo de Kakutō. Este castillo pertenecía al clan Kitahara con el nombre Hisafuji; tras su derrota en 1562 por los Shimazu, en 1564 Takahisa le cedió el castillo a su hijo Yoshihiro, que le cambió el nombre a Kakutō tras renovarlo; el clan Itō no estuvo conforme con esta decisión, por lo que planeó un ataque nocturno, considerado como el inicio de esta batalla.[1092] El juego explica que el clan Itō tenía una gran ventaja numérica, dato acorde con las fuentes ya que el líder del clan Itō Yoshisuke (1512-1585), se había aliado con el clan Sagara de Higo[1093] hasta reunir más de tres mil soldados.[1094] La batalla, sin embargo, acabó con la victoria del clan Shimazu, llegando a ser conocida como "la Okehazama de Kyūshū" (*Kyūshū no Okehazama*, 九州の桶狭間), alias que se menciona en el juego. El juego detalla una finta gracias a la que Yoshihiro alcanzó la victoria: con la cooperación de civiles y monjes disfrazados, logró limitar el camino por el que podía pasar el enemigo simulando que tenía soldados apostados para una emboscada; el ejército de Sagara, que iba a ayudar a los Itō, se retiró en cuanto vio a los soldados falsos. Sin embargo, no está claro que Yoshihiro empleara esta táctica. La utilización de civiles haciéndose pasar por soldados aparece en la web que conmemora

---

[1089] *Kagoshima Prefecture - 島津四兄弟と三州統一について* (*Shimazu yon-kyōdai to Sanshū-tōitsu ni tsuite*; Sobre los Cuatro Hermanos Shimazu y la unificación de Sanshū [t.a.]), https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/7yonkyoudai.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1090] *尚古集成館・三州統* (*Shōko Shūseikan - Sanshū Tōitsu*; Unificación de Sanshū [t.a.]), http://www.shuseikan.jp/word/family08.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1091] *Ibidem*.

[1092] *Kagoshima Prefecture – 島津四兄弟と三州統一..., op. cit.*

[1093] *尚古集成館・木崎原の戦い* (*Shōko Shūseikan – Kizakibaru no tatakai*; Batalla de Kizakibaru [t.a.]), http://www.shuseikan.jp/word/sengoku03.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1094] *Kagoshima Prefecture – 島津四兄弟と三州統一..., op. cit.*

el cuarto centenario de su muerte,[1095] mientras que el museo Shōko Shūseikan sólo menciona que consiguió aparentar que su ejército era muy numeroso.[1096] Por su parte, en la página de la prefectura de Kagoshima dedicada a los cuatro hermanos en la que se desgrana el flujo de la batalla de Kizakibaru, se habla de que el ejército del clan Suruga se retiró al ver un gran número de banderas blancas que, en realidad, podrían haber sido una bandada de garzas o, en versiones más fantasiosas, la aparición de Buda en forma de cisne blanco.[1097] Por su parte, la otra táctica que se menciona en el juego, alternando huida y ataque para desgastar el ejército enemigo, sí parece que llegó a utilizarse.[1098] El evento acaba indicando que, debido a esta derrota, el clan Itō se debilitó,[1099] dando la oportunidad al clan Shimazu de conquistar Hyūga. Esta batalla se considera el detonante por el que el clan Shimazu pudo poner bajo su control las tres tierras de Sanshū, pero la conquista de Hyūga no llegaría hasta más adelante: al año siguiente de la Batalla de Kizakibaru, el aliado del clan Itō el clan Nejime de Ōsumi se rindió, seguido un año más tarde por el clan Kimotsuki del mismo territorio, reduciendo la presencia de fuerzas contrarias al clan Shimazu en la zona; finalmente, en 1577 Yoshisuke huyó a Bungo (pref. Ōita), permitiendo al clan Shimazu hacerse por fin con Hyūga.[1100]

El evento doscientos tres, *Sourin Ōtomo's Christian Kingdom in Hyūga*, empieza poco después de que Yoshihisa y sus hermanos hayan logrado unir las tres tierras de Sanshū, y es una de las pocas menciones directas que el videojuego hace a la presencia de misioneros cristianos en el territorios. Narra cómo el líder del clan más poderoso de Kyūshū y gobernante de Bungo, Ōtomo Sōrin (1530-1587), se sentía amenazado por la rápida expansión del clan Shimazu y, fingiendo ayudar al clan Itō a recuperar su territorio, mandó soldados a Hyūga, todo ello acorde con los hechos conocidos.[1101] El verdadero objetivo de Sōrin, sin embargo, era crear un reino cristiano en el territorio.

---

[1095] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 2019 年は島津義弘公没後 400 年 (2019-nen wa Shimazu Yoshihiro-lō botsugo 400-nen*; El año 2019 es 400 años después de la muerte del señor Shimazu Yoshihiro [t.a.]), https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1096] *尚古集成館・木崎原の戦い..., op. cit.*

[1097] *Kagoshima Prefecture – 島津四兄弟と三州統一..., op. cit.*

[1098] *Ebino City - 木崎原古戦場跡* (*Kizakibaru kosenjō-seki*; Ruinas del antiguo campo de batalla de Kizakibaru [t.a.]), https://www.city.ebino.lg.jp/display.php?cont=121101140017 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1099] *尚古集成館・木崎原の戦い..., op. cit.*

[1100] *Ibidem*.

[1101] *尚古集成館・耳川の戦い* (*Shōko Shūseikan – Mimigawa no tatakai*; Batalla de Mimigawa [t.a.]), http://www.shuseikan.jp/word/sengoku04.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Este plan está confirmado en el tercer volumen de la *Historia de Japam*, donde se habla con frecuencia de Sōrin, bautizado como Francisco.[1102] Menciona la huida de Yoshisuke, la intención de Sōrin de tomar represalias contra Satsuma, así como su proyecto para reformar Hyūga:

> *Socedeo neste meio tempo que el-rey de Saçuma tomou em guerra o reyno de Fiunga, que por huma parte está continuo com o de Bungo. O rey se veio com seos netos e nora desbaratado recolher a Bungo* […] *O principe de Bungo, tomando esta tirania e offensa por sua, se começou a fazer prestes para tornar a tomar por força d'armas o reyno que os de Saçuma tomarão a hum* […] *E assim mandou dizer ao Padre que elle tinha assentado de se hir para Fiunga e levar de Bungo comsigo somente trezentos homens para estarem com elle, os quaes todos havião de ser christãos; e que a cidade que alli determinava edificar havia de ser regida com novas leys e institutos differentes dos de Japão; e que para os naturaes de Fiunga melhor se unirem com elle e com os seos, que todos se havião de fazer christãos e viver em hum amor e união fraternal* […].[1103]

El evento finaliza cuando Toshihisa propone situar a su hermano Iehisa y a Yamada Arinobu, un hombre leal y habilidoso en fortificarse, en el castillo de Taka, en el territorio de Niiroin, para obstaculizar el avance del ejército de Ōtomo, aludiendo al comienzo de la batalla de Mimigawa en la que, efectivamente, participaron estas dos figuras históricas.[1104]

*Shadow of the Beast* se sitúa tras la derrota de Sōrin en Mimigawa en 1578, lo que provocó el declive del clan Ōtomo e intensificó el ascenso del clan Ryūzōji, liderado por Takanobu (1529-1584), "el Oso de Hizen".[1105] Este incidente se contextualiza en los intentos de independización del clan Ryūzōji. Originalmente estaba afiliado al clan Shōni y, para emanciparse, Takanobu pidió la colaboración de los clanes

---

[1102] FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 3…*, *op. cit.*, pp. 20-28.
[1103] *Ibidem*, pp. 17-19.
[1104] *Kagoshima Prefecture - 島津四兄弟の九州統一王手まで* (*Shimazu yon-kyōdai no Kyūshū-tōitsu ōte made*; Hasta el jaque mate de los Cuatro Hermanos Shimazu a la unificación de Kyūshū [t.a.]), https://www.pref.kagoshima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/8touituoute.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1105] *Kyushu National Museum - 戦国大名* (*Sengoku daimyō*; *Daimyō* del periodo Sengoku [t.a.]), https://www.kyuhaku.jp/exhibition/exhibition_s39.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

Ōtomo y Ōuchi; aunque en 1570 intentaría independizarse del clan Ōtomo con la batalla de Imayama, no lo conseguiría hasta después de la batalla de Mimigawa.[1106] Por tanto, el siguiente enemigo que se interponía a la unificación de Kyūshū era Takanobu, quien había expandido su influencia y tomado el nombre de *Goshū no Taishu* (五州の太守, Gobernador de las Cinco Provincias [t.a.]), refiriéndose a Hizen, Higo, Chikuzen, Chikugo y Buzen.[1107] En el juego los hermanos se reúnen para planear su ataque contra su nuevo enemigo, y concluyen que su siguiente paso debe ser la conquista de Higo, que históricamente llevarían a cabo en 1582.[1108]

*A Messenger from Arima*, comienza en el mismo punto que el anterior, tras la victoria en el río Mimigawa, aunque aquí se habla del río Takagigawa. Ambos nombres son correctos, ya que esta batalla se libró en ambos ríos.[1109] El evento habla de cómo todos los señores feudales se rendían ante Ryūzōji Takanobu, excepto un noble menor de Hizen, Arima Harunobu, que fue a pedir ayuda a Yoshihisa. Hay dos ocasiones importantes en las que el clan Shimazu mandó refuerzos al clan Arima. La primera fue en 1582, cuando los Arima que, durante su época dorada habían gobernado la mayor parte del este de Hizen (pref. Saga), se habían visto obligados a retirarse hasta el sur de la península de Shimabara por la presión del ejército Ryūzōji; ante esta situación, Harunobu juró lealtad al clan Shimazu y les pidió refuerzos, petición en la que actuó como intermediario Iehisa.[1110] La segunda ocasión fue dos años después, siendo este el preámbulo de la batalla de Okitanawate en la que cayó Takanobu.[1111] La mayor parte del evento está dedicada a una charla entre los hermanos en la que debaten si deberían ayudar al clan Arima a pesar del riesgo que supone; al final concluyen que, si se retiran,

---

[1106] *尚古集成館・龍造寺 隆信* (*Shōko Shūseikan - Ryūzōji Takanobu*), http://www.shuseikan.jp/word/family34.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1107] *Saga Prefectural Museum - 龍造寺隆信の刀* (*Ryūzōji Takanobu no katana*; La katana de Ryūzōji Takanobu [t.a.]), https://saga-museum.jp/museum/exhibition/limited/2009/10/000544.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1108] NIINA, K. [新名一仁], "島津家久・豊久父子と日向国" (*Shimazu Iehisa – Toyohisa Oyako to Hyūga-kuni*; Padre e hijo Shimazu Iehisa y Toyoshisa y el estado de Hyūga [t.a.]), *宮崎県文化講座研究紀要・第四十四輯* (*Miyazaki-ken Bunka Kōza Kenkyū Kiyō – Dai Yon-jyū-yon-shū*; Boletín de Investigación de Estudios Culturales de la Prefectura de Miyazaki - 44º compilación [t.a.]), Miyazaki Prefectural Library, Japón, pp.1-28, espec. pp.11-12.

[1109] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 島津義弘公の戦い（第一部）* (*Shimazu Yoshihiro-kō no tatakai [dai-ichi-bu]*; Las batallas del señor Shimazu Yoshihiro [primera parte] [t.a.]), https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction2/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1110] NIINA, K. [新名一仁], "島津家久・豊久父子と...", *op. cit.*, p.11.

[1111] *尚古集成館・龍造寺 隆信...*, *op. cit.*

mancillarían su buen nombre como guerreros, por lo que deciden mandar a Iehisa al frente. A pesar de que no se mencionan fechas, si tenemos en cuenta que los hermanos valoran su relación pasada con el clan Arima podemos deducir que este evento se sitúa en enero de 1584, cuando se tiene constancia de que el clan Shimazu organizó un consejo de guerra en el que decidió mandar refuerzos a Shimabara.[1112]

*Jōun's Decision* se sitúa tras la batalla de Okitanawate en 1584, donde los clanes Shimazu y Arima consiguieron una aplastante victoria contra Ryūzōji Takanobu, quien pereció en la contienda.[1113] Tras la muerte de su líder, el clan Ryūzōji y su vasallo el clan Nabeshima se rindieron a los Shimazu, que tomaron así el control de la mayor parte del norte de la isla de Kyūshū.[1114] Durante el resto del evento Takahashi Jōun, vasallo del clan Ōtomo a cargo de los castillos de Iwaya y de Hōman[1115] y protagonista de las dos siguientes escenas, habla con su hijo Tachibana Muneshige, intuyendo que su derrota a manos del clan Shimazu se acerca.

Como parte de la unificación de Kyūshū, el clan Shimazu se propuso conquistar los tres castillos de Echizen (noroeste de la pref. Fukuoka): Hōman, Tachibana e Iwaya, que actuaban como primera línea de defensa de los otros dos. El evento doscientos siete, *Jōun Takahashi, the Unmovable*, comienza con la invasión de este último en julio de 1586, en la que se enfrentaron cinco mil soldados del clan Shimazu contra setecientos de Jōun.[1116] El evento se centra en la última parte de la batalla, y narra cómo los Shimazu piden de manera reiterada la rendición de Jōun, que se niega una y otra vez. Esta anécdota aparece en el *gunki Takahashi Ki*, donde se recoge que el clan Shimazu pidió en tres ocasiones a Jōun que se rindiera, pero se negó todas ellas.[1117] Más fiable es el diario de Uwai Kakuken,[1118] consejero de Shimazu Yoshihisa, en el que se dice que Jōun ofreció rendirse a cambio de no entregar el castillo, propuesta que fue rechazada

---

[1112] NIINA, K. [新名一仁], "島津家久・豊久父子と...", *op. cit.*, p.12.
[1113] *尚古集成館・龍造寺 隆信..., op. cit.*
[1114] *Ibidem.*
[1115] *立花家十七代が語る・高橋 紹運* (*Tachibana-ke jyūnana dai ga kataru - Takahashi Jōun*; Habla el decimoséptimo líder de la familia Tachibana - Takahashi Jōun [t.a.]), http://www.muneshige.com/joun.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1116] *Dazaifu Fureai Museum - 戦国の花・高橋紹運を偲んで* (*Sengoku no hana – Takahashi Jōun wo shinonde*; La flor de los estados combatientes, recordando a Takahashi Jōun [t.a.]), https://dazaifu-bunka.or.jp/info/letter/detail/14.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1117] SUJAKU, S. [朱雀信城], "高橋紹運の辞世の句" (*Takahashi Jōun no jisei no ku*; Poema de despedida de Takahashi Jōun [t.a.]), *Dazaifu City*, (21-VI-2016), https://www.city.dazaifu.lg.jp/uploaded/attach ment/4172.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1118] *Cultural Heritage Online - 上井覚兼日記* (*Uwai Kakuken Nikki*; Diario de Uwai Kakuken [t.a.]), https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/202413/2 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

por el clan Shimazu.[1119] El evento continúa cuando Jōun da un discurso en el que explica que sigue siendo leal al clan Ōtomo a pesar de su decadencia porque un verdadero guerrero sabe que, cuando su clan está en declive, es cuando más necesitan su vida, frase que se asocia a este militar.[1120] El evento finaliza cuando los soldados del castillo de Iwaya, inspirados por las palabras de su señor, deciden luchar hasta el final. Aunque no mencionado en el juego, esta batalla fue extremadamente sangrienta, con un gran número de bajas en ambos bandos, hasta el punto de que se dice que el río Somekawa se tiñó de rojo con la sangre de los caídos.[1121]

Continuando los hechos del evento anterior, *Flower Bloomed in Battle* nos cuenta la muerte de Jōun. Viendo que su derrota está próxima, compone su poema de despedida: "*Though my body may be locked beneath the earth/ May my name remain eternal in the sky*", que coincide con la versión recogida en el *Kyūshū Chi Ranki*:「骸をば岩屋の苔に埋てぞ雲井の空に名を留むべき」(*kabane wo ba iwaya no koke ni uzumetezo kumoi no sora ni na wo todomumu beki*).[1122] Después, se hace *seppuku*.[1123] El apodo póstumo de "*sengoku no hana*" (戦国の花, "la flor de los estados combatientes" [t.a.]) se atribuye a Toyotomi Hideyoshi cuando fue a visitar la región tras la pacificación de Kyūshū,[1124] tal y como reseña el juego.

Algunos eventos del videojuego relatan una historia contrafactual. Es el caso de *The Pride of the Satsuma Hayato*, en el que los hermanos celebran haber unificado Kyūshū, hazaña que nunca completaron, y se preparan para lanzarse a la conquista de la isla de Honshū, objetivo que no queda constancia que se plantearan. Un detalle interesante, no obstante, es el término "*hayato*" (隼人) del título, nombre poético que se da a los guerreros de Satsuma o a los hombres nacidos en la prefectura de Kagoshima.[1125]

*Viewpoints* retoma la narración de hechos históricos tras la batalla en el castillo de Iwaya. Cuenta que la conquista de Kyūshū por el clan Shimazu se había detenido poco antes de completarse debido a la resistencia desesperada de Jōun, interrupción que

---

[1119] SUJAKU, S. [朱雀信城], "高橋紹運の辞世の...", *op. cit.*
[1120] *Dazaifu Fureai Museum..., op. cit.*
[1121] *Ibidem*.
[1122] SUJAKU, S. [朱雀信城], "高橋紹運の辞世の...", *op. cit.*
[1123] *Dazaifu Fureai Museum..., op. cit.*
[1124] *Ibidem*.
[1125] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/薩摩隼人-511246 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

su líder Ōtomo Sōrin aprovechó para rogar ayuda al regente Hideyoshi. En efecto, durante los catorce días[1126] que Jōun alargó la conquista de su castillo, Sōrin fue a ver a Hideyoshi, que había sido nombrado *kanpaku* en 1585, título otorgado por el emperador que le autorizaba a gobernar en su lugar.[1127] Ordenó el cese de las disputas en Kyūshū con la orden *Kyūshū Teisen Rei* (九州停戦令), pero fue ignorado por el clan Shimazu, provocando el comienzo de la invasión de la isla por Hideyoshi.[1128] El juego relata que, como avanzadilla, fueron desplegados los ejércitos de Kanbei Kuroda y del clan Mōri desde el norte de Buzen, y el ejército de Sengoku Gonbei se dirigió al castillo de Funai; durante la discusión sobre las estrategias que podrían adoptar nombran a Tachibana Muneshige y a Kikkawa Motoharu. Todos estos personajes participaron en esta campaña.[1129] Respecto a Sengoku Hidehisa, llamado Gonbei cuando era niño, la mención al territorio de Funai alude a la batalla de Hetsugigawa de diciembre de 1586,[1130] donde sufrió una humillante derrota contra el clan Shimazu. Al oír estas noticas, Yoshihisa concluye que deberían abandonar el castillo de Tachibanayama en Chikuzen,[1131] y centrarse en atacar Bungo, para lo que Yoshihiro reunirá tropas en el castillo de Kumamoto e Iehisa en Hyūga, donde se había establecido,[1132] para encontrarse todos en Funai. Aunque durante el evento Yoshihisa insiste en que no va a permitir que nadie interfiera en su unificación de Kyūshū, en 1587 Hideyoshi y su hermano Hidenaga intervinieron personalmente en la conquista de la isla, provocando que los señores del norte de Kyūshū retiraran su apoyo al clan Shimazu. En abril de 1587 se libró la batalla de Nejirozaka, tras la que el clan Shimazu se vio obligado a rendirse y abandonar su plan de unificación, quedándose sólo con los territorios de Satsuma, Ōsumi y el distrito de Morokata en Hyūga.[1133] Al final de la escena aparece

---

[1126] *Dazaifu Fureai Museum..., op. cit.*

[1127] *Moroyama Town - 関白* (*Kanpaku* [t.a.]), http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/contents/1291862979909/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1128] *尚古集成館・九州の役* (*Shōko Shūseikan – Kyūshū no eki*; Campaña de Kyūshū [t.a.]), http://www.shuseikan.jp/word/sengoku08.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1129] *ADEAC - 豊臣秀吉の九州征伐* (*Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu*; La Subyugación de Kyūshū de Toyotomi Hideyoshi [t.a.]), https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/4062555100/40625551002 00040/ht040130 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1130] *Ōnogawa Battle Festival - 合戦まつりとは* (*Kassen-matsuri to wa*; Qué es el matsuri de batalla [t.a.]), http://oonogawakassen.com/about (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1131] *ADEAC -豊臣秀吉の九州征伐..., op. cit.*

[1132] *尚古集成館・島津 家久* (*Shōko Shūseikan - Shimazu Iehisa*), http://www.shuseikan.jp/word/simadzu06.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1133] *尚古集成館・九州の役..., op. cit.*

Iehisa hablando con su hijo Toyohisa, figura relevante en eventos posteriores.

Los últimos cuatro eventos centrados en el clan Shimazu detallan su implicación en la batalla de Sekigahara por la unificación de Japón en 1600 entre el Ejército del Oeste, liderado por Ishida Mitsunari (1560-1600), y el Ejército del Este, con Ieyasu al mando. *Ieyasu's Plot* empieza con el preámbulo de esta, cuando Ieyasu se desplazó para subyugar al clan Uesugi. Poco antes de morir, Hideyoshi dejó su puesto de regente a su hijo Hideyori, de seis años. Hasta que alcanzara la mayoría de edad, el mando quedaría en manos de dos órganos de gobierno, los *Go Bugyō* (五奉行, "Cinco Comisionados") con Mitsunari a la cabeza, y los *Go Tairō* (五大老, "Cinco Regentes"), 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. En agosto de 1599, Uesugi Kagekatsu, uno de los Cinco Regentes, empezó a fortalecer su poder militar, dando un pretexto a Ieyasu para desligarse del grupo y formar una coalición para detenerle. El evento del juego seguramente se sitúa alrededor de junio de 1600, cuando el ejército Tokugawa se dirigía a someter Aizu (oeste de la pref. Fukushima).[1134] En él se ve cómo Ieyasu le pidió a Yoshihiro que defendiera el castillo de Fushimi; sin embargo, el general ocupado de protegerlo, Torii Mototada se negó a dejarle entrar.[1135] Tal y como se comenta en el juego, el ejército Shimazu, incapaz de defender Fushimi con las pocas tropas que tenía, unos doscientos soldados,[1136] decidió dejar el bando de Ieyasu y aliarse con Mitsunari. El evento explica que Yoshihiro tenía tan pocas tropas debido a la división dentro del clan producida tras la invasión de Kyūshū. Una facción apoyaba a Yoshihiro, nombrado decimoséptimo líder del clan,[1137] y la otra a Yoshihisa, el líder previo encargado de la protección de Satsuma, que deseaba mantenerse neutral en la lucha por la nación. En 1587, tras la unificación de Kyūshū, Hideyoshi convocó a Yoshihiro para otorgarle los nombres de Toyotomi y de Hashiba, y hacerle señor del

---

[1134] *Sekigahara Town History & Folklore Museum - 合戦に至る経緯* (*Kassen ni itaru keii*; Antecedentes que llevaron a la batalla [t.a.]), http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1135] YOTSUMOTO, K. [四本健光], "Shimazu Clan in Sekigahara Battle", *Bulletin of the Faculty of Education, Kagoshima University. Cultural and social science*, vol. 8, 1966, pp.13-22, espec. p.17, https://core.ac.uk/download/pdf/144565247.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1136] *Ibidem*.

[1137] *尚古集成館・際限なき軍役* (*Shōko Shūseikan – Saigen naki gun'eki*; Servicio militar ilimitado [t.a.]), http://www.shuseikan.jp/word/family10.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

estado de Ōsumi, estableciéndolo como *daimyō* independiente. Se cree que fue un ardid para crear disensión entre los hermanos. Ciertamente, aunque ambos siguieron manteniendo una relación cordial, a partir de ese momento Yoshihiro empezó a actuar por su cuenta, participando en las Invasiones de Corea (1592-1598), mientras que su hermano mayor apenas salió de su territorio.[1138]

El evento doscientos doce, *Toyohisa's Rage*, cuenta la anécdota de que, durante la batalla de Sekigahara, Mitsunari envió a un mensajero al clan Shimazu con instrucciones para la contienda. Sin embargo, entregó el mensaje sin desmontar, lo que enfureció a los soldados de Satsuma hasta el punto de que se negaron a participar en la lucha. Cuando Mitsunari fue a dar el mensaje en persona, Toyohisa rechazó cumplir sus órdenes de malas maneras. Este mensajero era Yasojima Sugezaemon, vasallo de Mitsunari y, aunque es una anécdota muy extendida,[1139] su veracidad no está probada.[1140] Sea cual fuere el caso, el clan Shimazu no jugó un papel activo en la batalla de Sekigahara.[1141] Como detalle, mencionar que Toyohisa llama a su tío "Yoshihiro Ishin Shimazu", seguramente haciendo referencia al nombre de Ishin que adquiriría más adelante tras hacerse monje.[1142]

*Knowing Neither Valor nor War*, se sitúa un día antes de la batalla de Sekigahara, y alude a otra de las teorías que explican la poca actividad del clan Shimazu durante la contienda. Tras la caída del castillo de Gifu, mencionada en el evento, Mitsunari decide trasladar sus tropas a Sekigahara.[1143] Esa noche, en el campamento del clan Shimazu, Yoshihiro le explica a Toyohisa que Mitsunari no le ha escuchado, seguramente por comandar una unidad pequeña, pelearon con aproximadamente un millar de

---

[1138] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 島津義弘公の戦い（第二部）* (*Shimazu Yoshihiro-kō no tatakai [dai-ni-bu]*; Las batallas del señor Shimazu Yoshihiro [segunda parte] t.a.]), https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/shimadu2019/introduction3/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1139] "島津豊久は、なぜ関ケ原で石田三成に非協力的だったのか" (*Shimazu Iehisa wa, naze Sekigahara de Ishida Mitsunari ni hi-kyōryoku-teki datta no ka*; ¿Por qué Shimazu Toyohisa fue poco cooperativo con Ishida Mitsunari durante la Batalla de Sekigahara? [t.a.]), *Rekishi Kaidō*, (9-X-2016), https://shuchi.php.co.jp/rekishikaido/detail/3317 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1140] KIRINO, S. [桐野作人], *関ヶ原島津退き口：敵中突破三〇〇里* (*Sekigahara Shimazu nukiguchi – Teki-chū toppa san-byaku-ri*; La retirada de los Shimazu de Sekigahara. Trescientas millas atravesando campo enemigo [t.a.]), Kenkyū Purasu, Tokio, 2010, pp.120-122.

[1141] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – 島津義弘公の戦い（第二部）..., op. cit.*

[1142] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – とりまく人々* (*Torimaku hitobito*; Los que le rodeaban [t.a.]), https://www.kagoshima-kankou.com/s/feature/shimadu2019/introduction1-2/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1143] *Sekigahara Town History & Folklore Museum..., op. cit.*

soldados.[1144] Este incidente se relata en el décimo tomo de la *Ochibo-shū*, en concreto en el fragmento titulado *Sekigahara he* (関ヶ原へ, Hacia Sekigahara [t.a.]). Se narra cómo Yoshihiro pide una audiencia con Mitsunari para expresar sus dudas sobre la movilización a Sekigahara y proponerle que lance un ataque nocturno contra Ieyasu. Mitsunari no sabe qué responder, pero su fiel vasallo Shima Sakon interviene, argumentando contra la idea y confiando en la victoria del día siguiente, lo que hace que Mitsunari acabe rechazando la propuesta.[1145] Teniendo en cuenta la fecha en la que se escribió el documento, sin embargo, es poco probable que se diera esta conversación.

A continuación vamos a comentar los eventos trescientos cincuenta y cinco, *The Death of Toyohisa*, y trescientos cincuenta y seis, *The Death of Moriatsu*, que relatan el *Shimazu no nokiguchi* (島津の退き口), la famosa retirada protagonizada por el clan Shimazu tras la batalla de Sekigahara, el quince de septiembre de 1600. El primero narra la primera mitad de la persecución, describiendo cómo la unidad de Yoshihiro había atravesado la fuerza principal de Ieyasu, y estaba logrando una audaz retirada, refiriéndose al *tekichū toppa* (敵中突破).[1146] Estando la batalla perdida para el Ejército del Oeste, Yoshihiro tomó la decisión de volver a Satsuma. Viendo que había una gran confusión entre sus aliados, juzgó que la mejor ruta para escapar era atravesando las líneas enemigas: los hombres del clan Shimazu, liderados por Yoshihiro y Toyohisa, se dirigieron hacia el campamento del Ejército del Este y, al llegar, se desviaron hacia los flancos, rompiendo sus defensas y logrando escapar del campo de batalla.[1147] En realidad, parece ser que Yoshihiro y su ejército no atravesaron las fuerzas enemigas, sino que huyeron montaña a través hacia la zona de Makita.[1148] Fueron tras ellos los generales Ii Naomasa, Honda Tadakatsu, Mastudaira Tadayoshi y otros,[1149] aunque en el juego sólo aparecen los dos primeros. Durante la huida, el clan Shimazu utilizó la

---

[1144] *Ogaki City - 関ヶ原合戦と島津の退き口* (*Sekigahara-kassen to Shimazu no nukiguchi*; La batalla de Sekigahara y la retirada de los Shimazu [t.a.]), https://www.city.ogaki.lg.jp/cmsfiles/contents/0000042/ 42898/map.pdf fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1145] *Kobunsho wo Tanoshimu-kai - 落穂集第十巻* (*Ochibo-shū dai-jyū-maki;* Décimo tomo de la Ochibo-*shū* [t.a.]), http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboa10g.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1146] *尚古集成館・敵中突破* (*Shōko Shūseikan – Tekichū toppa*; Abriéndose paso entre las fuerzas enemigas [t.a.]), http://www.shuseikan.jp/word/sengoku11.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1147] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – 島津義弘公の戦い（第二部）..., op. cit.*

[1148] SHIRAMINE, J. [白峰旬], “”The Inspection about the New View of Mr. Yousuke Takahashi about Sekigahara War”, *Review of Historical Studies*, n.º 246, 2016, pp.129-150, espec. p.147, http://repo.beppu-u.ac.jp/modules/xoonips/detail.php?id=sg04609 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1149] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – 島津義弘公の戦い（第二部）..., op. cit.*

táctica *sutegamari* (捨て奸), en la que se dejan atrás pequeñas unidades de soldados que ganan tiempo mientras la fuerza principal huye. Al llegar a la colina de Uzu, también pronunciada como Utō,[1150] Toyohisa le pide a su tío Yoshihiro que vuelva sano y salvo a Satsuma mientras él gana tiempo, ya que cree que no hay mayor honor que sacrificar su vida por la suya. Esta conversación aparece mencionada en el undécimo tomo[1151] de la crónica mencionada antes, la *Ochibo-shū*, por lo que seguramente se trate de una creación del periodo Edo. Volviendo al juego, se habla de que los tiradores del clan Shimazu asumieron la formación *zazen* (座禅陣, *zazen-jin*), en la que los soldados se sientan en el suelo para disparar, demostrando su resolución. Versiones noveladas incluyen este detalle,[1152] mientras que otras más fiables sólo hablan que dispararon a sus perseguidores y, cuando se les acabaron las balas, recurrieron a tirarles piedras.[1153] En el evento, Toyohisa se hace pasar por Yoshihiro y, cuando se interpone en el camino de Naomasa, muere atravesado por incontables lanzas. Aunque sí se cree que se hizo pasar por su tío en un intento de engañar a sus perseguidores, parece ser que murió suicidándose tras acabar malherido.[1154]

El siguiente evento se centra en la segunda parte de la huida en la que Chōjuin Moriatsu (1548-1600), vasallo jefe del clan Shimazu, muere vestido con el *jinbaori* de Yoshihiro haciéndose pasar por él.[1155] Tadakatsu siente un gran respeto por la valentía y la lealtad de los hombres de Shimazu, por lo que decide dejarles ir. No se menciona en el juego pero, durante la huida, Naomasa y Tadayoshi sufrieron heridas de bala, de las que morirían poco después,[1156] lo que podría haber sido una de las razones por las que detuvieron la persecución. Al final, sólo unas decenas de soldados lograron escapar.[1157]

Volviendo a la línea principal, el doscientos catorce, *Yoshihiro Goes to Satsuma*, se sitúa cuando Yoshihiro había logrado escapar gracias al sacrificio de Toyohisa y

---

[1150] *Ogaki City - 関ヶ原合戦と島津の退き口..., op. cit.*
[1151] *Kobunsho wo Tanoshimu-kai - 落穂集第十一巻* (*Ochibo-shū dai-jyū-ichi-maki*; Undécimo tomo de la Ochibo-*shū* [t.a.]), http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboa11g.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1152] *Nihon Hakugaku Kurabu, 戦国武将・あの人の「その後」* (*Sengoku bushō – Ano hito no "sono go"*; Generales de los estados guerreros: el "después" de aquellos hombres [t.a.]), PHP Kenkyūsho, Kioto, 2002.
[1153] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau – 島津義弘公の戦い（第二部）..., op. cit.*
[1154] *Ogaki City - 関ヶ原合戦と島津の退き口..., op. cit.*
[1155] *尚古集成館・長寿院 盛淳* (*Shōko Shūseikan - Chōjuin Moriatsu*), http://www.shuseikan.jp/word/family25.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1156] *尚古集成館・敵中突破..., op. cit.*
[1157] *Ibidem.*

Moriatsu, entre otros, y llegar a la ciudad portuaria de Sakai (pref. Osaka). Cuenta que, tras rescatar a su mujer e hijos de su cautividad en el castillo de Osaka,[1158] habían sido tomados como rehenes tras la unificación de Kyūshū,[1159] Yoshihiro emprendió una ruta marítima hacia Satsuma, encontrándose con la flota de Muneshige en Hyūgadomari, Aki (mitad oeste de la pref. Hiroshima). Como ya se ha comentado, Muneshige era el hijo de Jōun, al que el clan Shimazu derrotó en la batalla del castillo de Iwaya; sin embargo, Muneshige y Yoshihiro habían coincidido en las Invasiones de Corea de 1597,[1160] y estaban en buenos términos. Además, ambos pertenecían al Ejército del Oeste, y queda constancia de que se produjera el encuentro que menciona el juego.[1161] Finalmente, Yoshihiro logra reunirse con su hermano Yoshihisa. Este lamenta no haberle enviado más hombres y le entristece que sean los dos únicos hermanos que queden, en referencia a la muerte de Iehisa, que se produjo por causas poco claras tras la unificación de Kyūshū,[1162] y de Toshihisa, al que Hideyoshi ordenó cometer *seppuku* en 1592.[1163] Por otra parte, cree que el rescate de los rehenes facilitará las negociaciones con Ieyasu que, efectivamente, se producirían poco después.[1164] El evento acaba con el que se considera el poema de despedida de Yoshihiro, "*Like the flowers of spring and the leaves of autumn/ Fade, knowing nothing of stopping/ So did we, on the road to Satsuma*" que alude al *Shimazu no nokiguchi*:「春秋の花も紅葉もとどまらず人も空しき関路なりけり」(*shunjū no hana mo momiji mo todomarazu hito mo munashiki seki-ji narikeri* [t.a.]).[1165]

Por último, nos detendremos en dos eventos que, aunque suceden al margen de la línea temporal principal, están relacionados con Kyūshū y el clan Shimazu. El

---

[1158] YOTSUMOTO, K. [四本健光], "Shimazu Clan in Sekigahara Battle"..., *op. cit.*, p.22.
[1159] *尚古集成館・際限なき軍役..., op. cit.*
[1160] *Tachibana Museum - 立花宗茂の生涯をスジャータでたどる* (*Tachibana Muneshige no shōgai sujāta de tadoru*; Siguiendo la vida de Tachibana Muneshige a través de Sujahta [t.a.]), http://www.tachibana-museum.jp/blog/?p=725 (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1161] *立花家十七代が語る・立花宗茂年表* (*Tachibana Muneshige nenpyō*; Tabla cronológica de Tachibana Muneshige [t.a.]), http://www.muneshige.com/year.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1162] NIINA, K. [新名一仁], "島津家久・豊久父子と...", *op. cit.*, pp.17-18.
[1163] *尚古集成館・島津 歳久* (*Shōko Shūseikan – Shimazu Toshihisa*), http://www.shuseikan.jp/word/sima dzu05.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1164] *尚古集成館・関ヶ原合戦戦後処理* (*Shōko Shūseikan – Sekigahara-kassen sengo-shori*; Las gestiones de después de la batalla de Sekigahara [t.a.]), http://www.shuseikan.jp/word/sengoku12.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1165] *加治木高等学校新聞* (*Tsukajiki-kōtō-gakkō shinbun*; Periódico del Instituto de Tsukajiki [t.a.]), (18-VII-2008), p.2, http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file_contents/KakouNews147.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

primero es el doscientos noventa y cinco, *Muskets Arrive*, el único de los analizados en el que se menciona una fecha, agosto del duodécimo año de la era Tenmon, 1543. Relata que, a la mañana siguiente de un tifón llegó un bote a las costas de la isla Tanegashima en Ōsumi. El occidental que había llegado llevaba un mosquete, un arma todavía desconocida en Japón. El líder del clan Tanegashima, Tokitaka (1528-1579), se sintió atraído por el arma y pagó una elevada cantidad de dinero para obtenerla. En efecto, el veinticinco de agosto de 1543 llegaron al cabo de Kadokura tres portugueses a bordo de un barco chino[1166] y Tokitaka, identificando el mosquete como un arma espléndida, se quedó con varios.[1167] Otros los repartió, incluyendo al clan Shimazu.[1168] De hecho, en el evento Jisshinsai y su hijo Takahisa tienen una breve conversación sobre esta nueva tecnología. Seguidamente, el evento cuenta cómo Tokitaka intentó que sus herreros hicieran copias de este artefacto, pero ninguna poseía tornillos fuertes. Para remediarlo, el artesano Yaita Kinbei hizo que su hija se casara con el occidental, aprendiera cómo se fabricaban los tornillos, y entonces pudo crear un mosquete lo suficientemente resistente para utilizarlo. Ciertamente, Kanbei era un herrero de Mino (pref. Gifu) y, tras llegar a Tanegashima, Tokitaka le nombró jefe del resto de artesanos y le ordenó que montara uno de los mosquetes para aprender a fabricarlos en masa. Tal y como explica el juego, aunque Kanbei logró reproducir el mosquete, uno de los tornillos le daba problemas. Ya fuera por iniciativa propia o por orden de su padre, su hija Wakasa se casó con uno de los portugueses y viajó hasta Portugal para aprender a fabricarlos correctamente, siendo una de las primeras mujeres japonesas conocidas que participó en un matrimonio internacional.[1169] Volvería a Tanegashima en 1544, muriendo de enfermedad poco después de haber revelado a su padre el método para hacer mosquetes.[1170] El evento acaba mencionando que, gracias a los esfuerzos del clan Shimazu, así como al monje

---

[1166] *Iwade City - 根来寺の歴史* (*Negoro-ji no rekishi*; La historia del templo Negoro [t.a.]), http://www.city.iwade.lg.jp/kanko/negoroji/rekishi.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1167] *Nishinoomote City - 種子島銃* (*Tanegashima-jū*; Arma de fuego de Tanegashima [t.a.]), http://www.city.nishinoomote.lg.jp/admin/soshiki/kyouikuiinkai/shakaikyouikuka/bunkazai/bunkazai/siseki/siteibunnkazai/kennsitei/2558.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1168] *Kagoshima Prefecture - 島津忠良（日新斎）から島津貴久へ* (*Shimazu Tadayoshi (Jisshinsai) kara Shimazu Iehisa he*; De Shimazu Tadayoshi (Jisshinsai) a Shimazu Takahisa [t.a.]), https://www.pref.kago shima.jp/ak01/chiiki/kagoshima/kyoiku/5takahisa.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1169] *Tanegashima Tourism Association - Story 13*, http://tanekan.jp/en/story/13.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1170] *Kagoshima Prefectural Visitors Bureau - 若狭姫墓地* (*Wakasa-hime bochi*; Cementerio de Wakasa-*hime* [t.a.]), https://www.kagoshima-kankou.com/s/spot/51149/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

guerrero visitante del templo Negoro, Tsuda Kazunaga, los mosquetes se extendieron por toda la nación. Se considera que el clan Shimazu fue de los primeros que utilizaron mosquetes en batalla en 1549.[1171] Por su parte, Tsuda Kazunaga, también conocido como Tsuda Kenmotsu, fue el precursor de los mosquetes producidos en la isla de Honshū.[1172]

El otro evento es el doscientos noventa y seis, *The Iroha Song*, dedicado a los cuarenta y siete Poemas de Iroha, uno por cada símbolo del silabario japonés, que proponían un modelo a seguir por los guerreros en su día a día. Fueron escritos por Jisshinsai, apodado popularmente "*The Sacred Ruler of Satsuma*" (薩摩の聖君, *Satsuma no seikun*), que en el juego recita algunos versos a su hijo Takahisa. Se cree que estos poemas fueron compuestos en 1546 cuando Tadayoshi se retiró a Kaseda (pref. Kagoshima), para condensar de forma amena y fácil de memorizar las enseñanzas que le habían inculcado al hacerse monje.[1173] A lo largo de los eventos que se han ido analizando, suelen recitarse frases de este poemario: en el doscientos once "*Your enemy can be your greatest teacher. Reflect, and be humble*" (sílaba *te*) (敵となる人こそはわが師匠ぞとおもひかへして身をもたしなめ; *Teki to naru hito koso wa waga kyōshi zo to omohika he shite mi wo mo tashiname* [t.a.]), en el doscientos doce "*There are times when one must hold their ground and not flee. Prepare yourself for that time, so that you may offer up your life without regret*" (sílaba *no*) (のがるまじ所をかねて思ひきれ時に到りて涼しかるべし; *Nogaru maji tokoro wo kanete omohikire toki ni itari suzushikarubeshi* [t.a.]) y "*Do not underestimate the enemy when they are few; do not fear them when they are many!*" (sílaba *fu*) (無勢とて敵をあなどることなかれ多勢を見ても恐るべからず; *Buzei tote teki wo anadoru koto nakare tazei wo mitemo osorubekarazu* [t.a.]), en el doscientos trece "*An army's morale is their lifeblood. If we fight together, we will live; separately, we die*" (sílaba *ko*) (心こそ軍する身の命なれ揃ゆれば生き揃はねば死す; *Kokoro koso ikusa suru mi no inochi nare soro yureba iki sorowaneba shisu* [t.a.]) y "*When the world is in turmoil, nothing is as wretched as escaping to alcohol*" (sílaba *we*) (酔へる世をさましもやらでさかづきに無明の酒

[1171] *Kagoshima Prefecture – 島津忠良（日新斎）..., op. cit.*
[1172] *Iwade City – 根来寺の歴史..., op. cit.*
[1173] *Kaseda Rekishikan - 日新公いろは歌* (*Jisshin-kō iroha-uta*; Los poemas de Iroha del señor Jisshin [t.a.]), http://www3.synapse.ne.jp/hantoubunka/kasedainfo/irohauta.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

をかさぬるは憂し; *Weheru yo wo samashimo yarade sakaduki ni mumyō no sake wo kasanuru wa ushi* [t.a.]), en el doscientos catorce "*With skill in archery and the love of one's men, victory and defeat lie in the mind of the leader*" (sílaba *yu*) (弓を得て失ふことも大将の心一つの手をばはなれず; *Yumi wo ete ushinafu koto mo taishō no kokoro hitotsu no te wo ba hanarezu* [t.a.]) y la frase que dice Toyohisa antes de morir "*One willing to die for what is right/ Will find help at the hands of the heavens*" (sílaba *mi*) (道にただ身をば捨てむと思ひとれかならず天のたすけあるべし; *Michi ni tada mi wo ba sutemu to omohitore kanarazu ten no tasuke arubeshi* [t.a.]). En este evento se recitan los de la sílaba *i* "*Even if you hear the teachings of the past and recite them, they are worthless if you do not incorporate them into your actions*" (いにしへの道を聞きても唱へてもわが行ひにせずばかひなし; *Inishihe no michi wo kikitemo tonahetemo waga okonahi ni sezu baka hinashi* [t.a.]), *ro* "*No matter whether you live in an ornate mansion or a straw hut, a person's virtue is determined by what is in their heart*" (楼の上もはにふの小屋も住む人のにこそはたかきいやしき; *Sakura no ue mo hanifu no koya mo sumu hito no ni koso wa takaki iyashiki* [t.a.]), *ha* "*Can we rely on such a fleeting thing as 'tomorrow'? 'Today' is when your studies must be done*" (はかなくも明日の命をたのむかな今日も今日もと学びをばせで; *Hakanaku mo ashita no inochi wo tanomu ka na kyō mo kyō moto manabi wo basede* [t.a.]), *he* "*Even if you think yourself to be unskilled, do not slack off. Your training is the proverbial 'journey of a thousand miles'*" (下手ぞとて我とゆるすな稽古だにもらばちりも山とことの葉; *Heta zo tote waga to yurusuna keiko dani mora bachiri mo yama to koto no ha* [t.a.]) y *mo* "*Before you legislate, educate. Punishing someone who is ignorant of their crime is not a virtuous path*" (もろもろの国や所の政道は人に先づよく教へ習はせ; *Moromoro no kuni ya tokoro no seidō wa hito ni mazu yoku kyō he narawase* [t.a.]). El evento acaba mencionado estos poemas serían la base del sistema de educación Gojū en Satsuma, sistema educativo para la clase guerrera distribuido por edades que se impartiría desde el periodo Sengoku hasta el Edo,[1174] y que, durante el periodo Meiji, seguirían contribuyendo a la educación de la gente del territorio.

---

[1174] *Gozyu Institute of Business Administration & Social Education - 郷中教育とは (Gojū kyōiku to wa*; Qué es el *gojū kyōiku* [t.a.]), http://gozyu.com/gozyu/薩摩の郷中教育とは/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

## 5. La ambientación histórica a través de las imágenes

Como bien señalan Juan Francisco Jiménez Alcázar y Mercedes Abad Merino:

> Entre lo veraz y lo verosímil hay que situar la elaboración del discurso histórico generado por los productos de ocio cultural que tienen como guion el pasado, bien sea una serie de televisión, bien una película, una novela o un videojuego. Este proceso es fundamental para entender un fenómeno que tanto impacto tiene sobre los usuarios consumidores de estos medios, pues a partir de lo que asuman como contexto verídico forjarán sus hechos verosímiles, con independencia de que se trate de una realidad histórica, pues como define el Diccionario de la Lengua, será creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad. En el caso de los medios audiovisuales a este aspecto habrá que añadir la importancia de la imagen: el escenario se convierte así en protagonista en sí mismo.[1175]

En efecto, una imagen puede resultar más potente que los hechos que describe; de ahí la importancia del análisis de las imágenes del videojuego que nos ocupa. Eso sí, antes de acometer este capítulo hemos de tener presente que todo contenido visual, contemplado en la pantalla en cualquier formato, se convierte en "idea moldeada". De hecho, es un recurso habitual en los videojuegos utilizar imágenes que "recuerden a" sin necesidad de que tengan una absoluta rigurosidad histórica. En este sentido, dichas representaciones suelen estar ligadas a prototipos visuales presentes en la cultura popular y denominadas por el historiador Alberto Venegas Ramos [1176] como "retrolugares". Este autor acuñó tal concepto para definir algo que, en sus palabras, "imita" o "evoca" el gusto o la moda o los objetos de un tiempo pasado. La noción de retrolugar está ligada a la idea de evocación y no reproducción, reconstrucción o recuperación. No podemos olvidar que los creadores y diseñadores de los videojuegos suelen elegir aquellos temas y aspectos que más atraigan al consumidor, aquellos que más interesan al público que son los que "remiten" y permiten identificar rápidamente esa sociedad del pasado. De nuevo debemos recordar que los videojuegos buscan

[1175] JIMÉNEZ ALCÁZAr, J. F. y ABAD MERINO, M., "El pasado como producto de consumo en los medios de ocio", en Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. y Fabián Rodríguez, G. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, s/p.

[1176] VENEGAS RAMOS, A., "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego", *Revista de historiografía*, n.º 28, 2018, pp. 323-346.

entretener y no educar de forma intrínseca; su aspecto lúdico es fundamental, si bien estas creaciones pueden ser una fuente de acercamiento al pasado en el que se enmarcan.

A continación procederemos al análisis de las imágnes que son, por una parte, los retratos de los personajes que protagonizan los hechos narrados y, por otra, los escenarios que se vinculan a los "eventos históricos". No obstante, previamente a presentar los retratos de los personajes incluimos una breve introducción a la ropa del periodo Sengoku para facilitar la comprensión de los apartados posteriores.

### 5.1. Notas generales sobre la representación de los personajes: retratos e indumentaria

Hemos de aclarar previamente que, como suele ser habitual en los videojuegos de estrategia, no existen modelos de personajes en tres dimensiones, por lo que la única forma de estudiarlos es a través de retratos de medio cuerpo que se recogen en los "eventos históricos". Esto implica que sólo se refleja la mitad superior frontal del atuendo, lo cual plantea una dificultad ya que a veces la parte de atrás de las armaduras o incluso la mitad inferior actúan de elemento diferenciador entre los distintos ropajes del Japón tradicional que son muy parecidos. Hemos de señalar, además, que aunque a veces los personajes que se van a comentar aparecen en las escenas cinemáticas, sus diseños son idénticos a los de los "eventos históricos".

En el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, el diseño de los personajes obedece a dos criterios principales: el primero es que su imagen esté de acuerdo con los datos históricos conocidos y que de cada personaje responda a la imagen fijada por la tradición; el segundo es que responda a las expectativas creadas a través de otras representaciones populares presentes en los actuales medios audiovisuales de masas japoneses y que sean atractivos. En este sentido, el aspecto de los generales famosos de este videojuego responde a las expectativas creadas, son de fácil identificación y son similares a otras representaciones populares, respetando la memoria estética[1177] establecida por representaciones anteriores. Además, también tiene en cuenta que los retratos constituyan una clara evolución si se comparan con los de

[1177] El tema de los videojuegos históricos como medio de perpetuación de la memoria estética ha sido estudiado en profundidad por el Dr. Alberto Venegas. VENEGAS RAMOS, A., "El videojuego como forma de memoria estética. Pasado y Memoria", *Revista de Historia Contemporánea*, 2021, https://doi.org/10.14198/PASADO2020.20.12 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

anteriores entregas de la saga. En definitiva, se busca que los diseños de los personajes sean cercanos a los retratos históricos y que, por ello, tengan cierto realismo, pero, eso sí, se idealizan con el fin de que resulten atrayentes para los jugadores de hoy día. Por dar un ejemplo específico, a Date Masamune se le representa tuerto de un ojo, como está demostrado históricamente,[1178] pero también físicamente atractivo, lo que concuerda con la representación popular del personaje[1179] pero no tanto con la histórica.

Como veremos, los retratos están reproducidos con buena factura, con cuidado dibujo, correcto claroscuro y verosímiles colores. Se potencia su aspecto agradable o juvenil, su dignidad o su fuerza, aun en el caso de personajes que históricamente no tenían unos rasgos agraciados. En general, responden a cánones de belleza actuales en el contexto nipón. Las mujeres son esbeltas, con una gran armonía en sus rasgos faciales, caras pequeñas y ovaladas con barbilla triangular, nariz pequeña, recta y delgada, pómulos redondeados y ruborizados, ojos estrechos pero alargados, y labios pequeños pero carnosos y con un cierto toque infantil. En los personajes masculinos jóvenes se aprecia asimismo esta tendencia, acercandose al cánon femenino, aunque, siendo esbeltos, también muestran cierta corpulencia. Los personajes masculinos maduros tienen rasgos más marcados, aunque en general proporcionados, y mayor robustez, pero siempre dignos, incluso en los casos de los ancianos. Puede decirse que en este sentido se aprecia la influencia de los cánones de belleza occidental que actualmente influyen en la sociedad japonesa.[1180] Realmente lo que da verosimilitud histórica son algunos de los rasgos que los vinculan con su historia particular y en general sus peinados, atuendos y complementos que,en general,son afines a la realidad del pasado. Dada la importancia de estos aspectos y para facilitar la compresión de la descripción de los retratos que se expondrá posteriormente, presentamos a continuación una introducción

---

[1178] En el Museo de la Ciudad de Sendai se conserva un retrato suyo pintado por Kanō Yasunobu (1614-1685) en 1676, poco después de la muerte del general. *仙台市博物館・主な収蔵品（絵画（1））* (*Sendai-shi-hakubutsukan – Omo nashuzōhin (ega (1))*; Museo de la Ciudad de Sendai – Objetos principales de la colección (pinturas (1)) [t.a.]), http://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-02.html#a01a4 (fecha de consulta: 20-VIII-2018). Aunque en el retrato aparece con los dos ojos intactos, en la descripción que proporciona el museo explican que el propio Masamune pidió que cuando le retrataran, la pusieran los dos ojos íntegros. *仙台市博物館・キッズコーナー*（伊達政宗の肖像画）(*Sendai-shi-hakubutsukan – Kizzukōnâ (Date Masamune no shōzōga);* Museo de la Ciudad de Sendai – Espacio para niños (Retrato de Date Masamune) [t.a.]), http://www.city.sendai.jp/museum/kidscorner/kids-08/kidscorner/kids-09.html (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

[1179] Algunos ejemplos son sus apariciones en: la serie de videojuegos (y el *anime*) de *Sengoku Basara*, el *anime Brave 10* (Shimotsuki Kairi, 2012) o el juego *otome Ikemen Sengoku* (Cybird, 2015), entre otros.

[1180] HARASHIMA, H., *顔学への招待* (*Kaogaku he no shōtai*; Invitación al estudio de la cara[t.a.]), Tokio, Iwanami Shoten, 1998.

sobre la indumentaria y otros complementos del periodo Sengoku. Queremos resaltar que este es uno de los apartados en los que ha resultado inestimable realizar una estancia de investigación en Japón, ya que cuando abordamos este tema en el Trabajo Fin de Máster tuvimos enormes dificultades para localizar información fiable de esta temática, mientras que en las bibliotecas niponas hemos hallado numerosas fuentes.[1181]

**A. Los atuendos y peinados masculinos**

Se han distinguido tres grandes tipologías de vestuarios que pueden llevar los personajes masculinos: armadura, ropa cotidiana y hábito. A veces las tipologías, los colores y estampados que aparecen en el juego no parecen tener ninguna base histórica, como la armadura roja de Sanada Yukimura, por ejemplo, de la que ya hablaremos en su correspondiente apartado.

[1181] Para obtener una visión general del tema y contextualizar los ropajes del periodo estudiado, tenemos: IKEGAMI, R. [池上良太], *図解 日本の装束 (Zukai Nihon no shōzoku*; Ilustrado – Los atuendos de Japón [t.a.]), Tokio, Shinkigensha, 2008. MASUDA, Y. [増田美子] (ed.), *日本装束史 (Nihon-shōzoku-shi*; Historia del traje en Japón [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2010. Para determinar los ropajes concretos que se están utilizando en el videojuego fueron indispensables los dos catálogos del Museo del Traje de Kioto, que presentan información mucho más detallada que la que aparecen en su página web [*日本服飾史* (*Nihon-fukushoku-shi*; Historia del traje en Japón [t.a.]), http://costume.iz2.or.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018). Hay que concretar que hay fragmentos traducidos al inglés, pero con una calidad muy pobre]: IZUTSU, G. [井筒雅風], *風俗博物館所蔵 日本服飾史・男性編* (*Fūzoku-hakubutsukan-shozō Nihon-shōzoku-shi - Dansei-hen*; Depósito del Museo del Traje – Historia del traje en Japón – atuendos masculinos [t.a.]), Kioto, Mitsumura Suiko-*shoin*, 2015. IZUTSU, G. [井筒雅風], *風俗博物館所蔵 日本服飾史・女性編* (*ūzoku-hakubutsukan-shozō Nihon-shōzoku-shi - Josei-hen*; Depósito del Museo del Traje – Historia del traje en Japón – atuendos femeninos [t.a.]), Kioto, Mitsumura Suiko-*shoin*, 2015. En cuanto a enciclopedias centradas en el periodo Sengoku tenemos: YAMADA, J. [山田順子] y UEDA, Y. [植田裕子], *戦国ファッション図鑑* (*Sengoku-fasshon-zukan*; Enciclopedia de la moda del periodo Sengoku [t.a.]), Tokio, Rittōsha, 2016. HONGO, K. [本郷和人], *戦国武将の開倍図鑑* (*Sengoku bushō no kaibai-zukan*; Enciclopedia de análisis de los generales del periodo Sengoku [t.a.]), Tokio, X-Knowledge, 2015. HACHIJŌ, T. [八條忠基], *日本の装束開倍図鑑 (Nihon no shōzoku-kaibai-zukan*; Enciclopedia ilustrada de análisis de los trajes en Japón [t.a.]), Tokio, X-Knowledge, 2021. *日本の甲冑 ： 目録 特別展覧会 1156-1868* (*Nihon no kacchū – Mokuroku, tokubetsu-tenrankai*; Conjuntos de armadura japonesa: Catálogo Exhibición Especial [t.a.]), Kioto, Museo Nacional de Kioto, 1987. Por otra parte, en la red tenemos: *Hyogo History Station*, https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc_intro2. html (fecha de consulta: 19-IV-2018). *Tōken World – 甲冑・武具用語集* (*Kacchū – bugu yōgo-shū*; Glosario de armas y armaduras [t.a.]), https://www.touken-world.jp/word-armor/ (fecha de consulta: 19-IV-2018). Para información en inglés, consultar: ANDERSON, J. L., HORI, S., OGAWA, M. et. al., *Art of armor: samurai armor from the Ann and Gabriel Barbier-Mueller Museum*, New Haven, Prensas de la Universidad de Yale, 2011. OGAWA, M. y HARADA, K., *Art of the samurai: Japanese arms and armor, 1156-1868*, Nueva York, Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, 2010. *Sengoku Daimyō*, http://www.sengokudaimyo.com/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).




Figura 47. *Dō-maru*, con su *kabuto* (1), *menpō* (2), *nodo-wa* (3), *sode* (4), *dō* (5) y *kote* (6) [*Hyogo History Station*, https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc_intro2.html].

***Las armaduras***

La mayor parte de personajes masculinos del juego van vestidos con armadura. Comenzaremos con una breve introducción de las características principales de este atavío, para luego pasar a una descripción pormenorizada de las ropas de este tipo que aparecen en el juego. En japonés se utiliza el término *kacchū* (甲冑) o *gusoku* (具足, atavío completo) para referirse al conjunto formado por la *yoroi* (鎧, armadura) y el *kabuto* (兜, casco). Los materiales principales eran el metal, el cuero y, para detalles concretos del casco, el *washi* (和紙).[1182] Podemos encontrar ya ejemplos desde su prehistoria, aunque tomó su forma básica en el siglo X, con algunos pequeños cambios en el periodo Kamakura, y no fue hasta el periodo Sengoku cuando alcanzó su forma más perfeccionada ya que en esta era de continuas guerras civiles hubo un mayor desarrollo de las armaduras, más que en cualquier otra época de la historia japonesa. Los cambios que se le aplicaron fueron muchos y muy rápidos, dando lugar a la convivencia de muchos tipos distintos. Llevar un tipo u otro no dependía

[1182] Nombre con el que se conoce al papel japonés, caracterizado por sus particulares propiedades entre las que se encuentra su baja acidez y su fuerte resistencia. Para saber más, véase: BARRETT, T., *Japanese Papermaking: Traditions, Tools, and Techniques*, Nueva York, Weatherhill, 1992. HUGHES, S., *Washi: The World of Japanese Paper*, Tokio, Kodansha International, 1978. LAZAGA, N., *Washi: el papel japonés*, Madrid, Clan, 2002. Como detalle adicional, fui a visitar una fábrica de fabricación de *washi* durante el *workshop* con la Universidad Kogakkan en Mie, por lo que pude presenciar varias fases de este proceso de primera mano: BONILLO, C., "Informe del 'Ise' and Japan Study Program. Parte II", *Ecos de Asia*, (2-IV-2021), http://revistacultural.ecosdeasia.com/informe-del-ise-and-japan-study-program-parte-ii/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

necesariamente de la clase social a la que perteneciera el guerrero, sino de cuestiones económicas e incluso estéticas.

Las partes de la armadura japonesa que aparecen en el videojuego y que, por tanto, se van a estudiar en este apartado, son: la *dō* (胴, coraza), las *sode* (袖, hombreras), los *kote* (籠手, guanteletes) y el *kabuto* (兜, casco). De entre todos estos elementos, nos detendremos especialmente en la *dō*, la parte más visible de la armadura que es la que le da su nombre, independientemente del tipo que sean el resto de elementos. Tenemos la *dō-maru* (胴丸), que constituye uno de los tipos de coraza herederos del periodo Kamakura y que, aunque se seguía utilizando en el periodo Sengoku, se trata de un tipo de coraza antiguo que no está diseñado especialmente para la guerra con arcabuces que se popularizó en este periodo. Suele estar cubierta en su totalidad por un entrelazado muy denso llamado *kebiki-odoshi* (毛引威), que puede ser monocromo o en varios colores, conocido como *iro-iro-odoshi* (色々威), donde suelen combinarse entre tres y cinco colores, generalmente hilos rojos, morados, blancos y azul oscuro, aunque pueden incluirse otros. Algunos de los personajes que la portan son Chōsokabe Nobuchika, Mōri Motonari, Shima Sakon,




Figura 48. Ejemplo de *tōsei-gusoku*, con su *kabuto* (1), *menpō* (2), *tare* (3), *nodo-wa* (4), *sode* (5), *dō* (6) y *kote* (7) [*Hyogo History Station*, https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/rekihaku-meet/seminar/bugu-kacchuu/kc_intro2.html].

Shimazu Toyohisa, Takeda Shingen o Takahashi Joūn, por citar algunos de los más famosos. Muy relacionada con esta armadura es la *hara-maki* (腹巻), de aspecto muy similar y distinguible por la forma en la que se ata por la parte trasera, por lo que en el videojuego resulta indistinguible. La parte superior solía ir reforzada con un *nodo-wa* (喉輪) o "anillo para la garganta", introducido alrededor del siglo XIV y que se mantendría en las tipologías posteriores.

El *kebiki-odoshi*, sin embargo, era tremendamente costoso, por lo que acabó simplificándose hacia el *sugake-odoshi* (素懸威) que se utilizaba en el tipo de armadura que presentamos a continuación, el *tōsei-gusoku* (当世具足) o "atavío completo actual" que, como su nombre indica, engloba un conjunto de armaduras diseñadas para la guerra moderna, es decir, deja atrás las luchas a caballo y arco del periodo Kamakura para orientarse a peleas cuerpo a cuerpo y a pie donde son comunes las armas de fuego. Una de las características de la *tōsei-gusoku* es la aparición de los *itazane* (板札), las placas individuales de metal o cuero que las componían. Así, estaban los *kozane* (小札), las primeras que aparecieron caracterizadas por su pequeño tamaño, que acabaron evolucionando a las *yoko-itazane* (横板札), horizontales, lisas y cubriendo toda la superficie de la coraza, más fáciles de fabricar que las *kozane* y que ofrecían más protección frente a ataques de lanza y disparos, por lo que las *kozane* pasaron a considerarse armaduras de clase alta. Dentro de este tipo tenemos las *okegawa-dō* (桶側胴), que pueden subdividirse en *yokohagi-okegawa-dō* (横矧桶側胴), caracterizada por ser una coraza hecha de láminas de metal remachadas y colocadas en filas horizontales, por oposición a la *tatehagi-okegawa-dō* (縦矧桶側胴), donde las filas son verticales. También es parte de las *tōsei-gusoku* la *nuinobe-dō* (縫延胴) que, en oposición a las *okegawa-dō* que utilizaban *itazane*, utilizaba *kozane* unidos mediante *sugake-odoshi*.



Figura 49. Ejemplo de *kebiki-odoshi* (izda.) y *sugake-odoshi* (dcha.) [*Tōken World*, https://www.touken-world.jp/word-armor/parts_armor/].

Hattori Hanzō, Ishida Mitsunari, Kuroda Nagamasa, Takeda Katsuyori, Takeda Nobutora y Tokugawa Ieyasu, entre otros, llevan este tipo de coraza. Relacionada con esta coraza, pero de cinco láminas, tenemos la *mogami-dō* (最上胴), llevadas en el juego, entre otros, por Ii Naomasa, Maeda Toshiie o Sengoku Gonbei.




Figura 50. *Okegawa-dō* de láminas horizontales (izda.) y verticales (centro) y *nuinobe-dō* (dcha.) [*Tōken World*, https://www.touken-world.jp/word-armor/].

Se han localizado también otros tipos de *dō* que se utilizan de manera puntual: la *yuki-no-shita-dō* (雪の下胴), también llamada *sendai-dō* (仙台胴) por la zona de Japón donde fue inventada, es una coraza de apariencia completamente lisa creada por Yukinoshita Denshichirō Hisaie en 1573 formada por cinco chapas de metal unidas mediante bisagras, asociada a Date Masamune y a su ejército y que se utilizó en el dominio de Sendai hasta la época del Bakumatsu. En el juego, de hecho, esta armadura sólo la visten el propio Masamune y Date Shigezane.



Figura 51. *Yuki-no-shita-dō* (izda.) y *nanban-dō* (dcha.) [*Tōken World*, https://www.touken-world.jp/word-armor/].

La *hotoke-dō* (仏胴), también una coraza lisa, es muy similar a la *yukinoshita dō* y se suele distinguir una de otra por el número de *kusazuri* (草摺, las "faldas" de las armaduras occidentales). Su nombre, que se traduce por "coraza Buda" hace referencia al estómago redondo y liso común en algunas de sus

representaciones. Dado que en estos retratos no está incluido este elemento, resulta difícil asegurar que Honda Tadakatsu en el videojuego está llevando una *hotoke-dō*, pero dado que la *yuki-no-shita-dō* sólo está asociada al clan Date y que Honda Tadakatsu era un ferviente seguidor del budismo, podemos asumir que es así.

En cuanto a Akashi Teruzumi y Konishi Yukinaga, ambos llevan una *nanban-dō* (南蛮胴, "coraza de los bárbaros del sur" [t.a.]) que, como su nombre indica, se utiliza para referirse a aquellas corazas del periodo Sengoku inspiradas en las corazas portuguesas, y que proliferaron durante esta época. Estos dos samuráis eran cristianos, como revela el hecho de que Teruzumi esté llevando un rosario y Yukinaga una gola, razón por la cual se les ha puesto una coraza de inspiración europea. La mayor parte de los generales llevan sobre la armadura un *jinbaori* (陣羽織), un abrigo que surgió en el siglo XVI para protegerse de las inclemencias del tiempo, pero que pronto empezó a llevarse al campo de batalla, decorado con diseños muy llamativos. La función de esta prenda era triple: permitía destacar sobre los demás a los generales que la vestían, de tal manera que su buena actuación durante la batalla no pasara desapercibida; al llamar la atención es más probable que seas atacado, pero eso te da más oportunidades de gloria; dado que puedes morir en cualquier momento en el campo de batalla, el *jinbaori* era la prenda con la que ibas al otro mundo, por lo que actuaba como sudario. Estaban abiertos por delante, con un broche que permitiera cerrarlos, y el cuello estaba alzado por detrás. Aparte de las citadas características, los *jinbaori* podían presentar diferencias en los diseños, como distintas formas de hombreras, la largura del bajo (la versión más larga y considerada más elegante es la 丈長め, *jō-nagame*), que llevaran mangas (袖あり,



Figura 52. *Jinbaori* sin mangas [*Tōken World*, https://www.touken-world.jp/word-armor/].

*sode-ari*) y por tanto fuera más difícil moverse con ellos, o que no las llevaran (袖なし, *sode-nashi*) y resultaran más prácticos. La mayor parte de los *jinbaori* que aparecen en el juego son sin mangas, a excepción del que porta Kobayakawa Hideaki, que lo lleva con mangas y cerrado.



Figura 53. *Ō -sode* (izda.) y *tōsei-sode* (dcha.) [*Tōken World*, https://www.touken-world.jp/word-armor/].

Pasando a las *sode* (hombreras), se pueden distinguir dos tipos principales: las más antiguas, llamadas *ō-sode* (大袖), normalmente conjuntadas con la *dō-maru*, se caracterizan por medir más de treinta centímetros, si bien a partir del siglo XV habían sido prácticamente sustituidas por otras más pequeñas, las *tōsei-sode* (当世袖), semejantes a los *kusazuri* en forma y diseño, pero llevadas en el hombro. No era obligatorio llevar dos, ni que conjuntaran con la armadura, aunque en la mayor parte de los casos el videojuego ha seguido estas dos normas. La mayor parte de personajes del videojuego llevan este último tipo, aunque hay algunos que llevan las *ō-sode* a pesar de que estén fuera de época, como Itagaki Nobutaka, Kakizaki Kageie, Kōsaka Masanobu, Sanada Nobuyuki, Shima Sakon, Shimizu Muneharu, Takeda Nobushige o Sakai Tadatsugu.

Relacionados con los *sode*, están los *kote* (guanteletes), siendo la mayor parte de los que se utilizaban en la época, y de los que aparecen en el juego, *sashinuki-gote* (指貫籠手), en la que la protección de las manos y de los antebrazos va cosida a un trozo de tela que se ponía como si se tratara de una sobrecamisa. Uno de los tipos más comunes es el *shino-gote* (篠籠手), formados por tubos de metal situados en el antebrazo. También tenemos los *tsutsu-gote* (筒籠手) con la protección del antebrazo en forma tubular, los *fukube-gote* (瓢籠手), muy característicos por las incrustaciones en forma de concha a lo largo de la malla y los *kusari-gote* (鎖籠手) que utilizan cadenas para unir las distintas partes.



Figura 54. *Shino-gote* (arriba izda.), *tsutsu-gote* (arriba dcha.), *fukube-gote* (abajo izda.) y *kusari-gote* (abajo dcha.) [*Tōken World*, https://www.touken-world.jp/word-armor/].

Por último, los *kabuto* (casco) son una de las partes más reconocibles de las armaduras del periodo Sengoku. Durante esta época, en vez de desarrollar distintas tipologías, cada general decoraba su propio casco según sus gustos, con formas extravagantes que le permitieran distinguirse de los demás en el campo de batalla. Muchos de estos cascos, o reproducciones de los mismos, se encuentran actualmente en los museos japoneses, y los más famosos se han representado fielmente en el juego, como veremos posteriormente en el análisis de los retratos. Relacionado con el *kabuto*, tenemos el *menpō* (面皰), llamado popularmente *akuma no hanmen* (悪魔の半面; media-cara demoníaca [t.a.]), que se utilizaba para proteger la mitad inferior de la cara y asustar al enemigo, y que se ha obviado en la mayor parte de casos en el videojuego para facilitar la identificación de los personajes, que en el caso de la *tōsei-gusoku* solía ir conjuntado con el *tare* (垂), que ofrecía protección para el cuello.

***Los atuendos cotidianos***

El otro tipo de ropa más habitual podría englobarse dentro de la categoría “ropa




Figura 55. *Hitatare-sugata* [*Kyoto Costume Museum*, https://www.iz2.or.jp/top.html].

cotidiana", la ropa que se llevaba cuando no se iba con armadura. El traje más común en el contexto de los señores feudales de la época es el *hitatare-sugata* (直垂姿), también llamado *kamishimo-sugata* (裃姿). Aunque en su inicio era un atuendo de uso popular, evolucionó hasta que llegó a ser utilizada por la élite, tanto nobiliaria como militar.La parte más externa de este atuendo es, precisamente, el *hitatare* (直垂), una prenda para cubrir la parte superior del cuerpo, con la parte central y el cuello abiertos, cuyas mangas se ensancharon en los periodos Muromachi y Momoyama para darle más empaque al atuendo. En la parte del pecho tenemos el *munahimo* (胸紐), unos cordones para atar de manera muy suelta el *hitatare*, que suelen ser de color blanco y, si son de otro color, suele referirse a la prenda como *suō* (素襖), una subclase del *hitatare*. En la parte baja de las mangas del *hitatare* suele ir cosida una cuerda, que en un origen indicaba el rango de la persona que la llevaba pero que en estos periodos ya había pasado a ser un mero adorno (este elemento puede verse en el retrato de Shimazu Takahisa). Debajo del *hitatare*, vestían un *kosode* (小袖), que en los periodos Heian y Kamakura era invariablemente blanco, en cuyo caso, no se llevaba *juban* (襦袢), mientras que en los

periodos Muromachi y Momoyama era estampado e iba encima del *juban*. Los generales completaban el atuendo cubriéndose con un *ori-eboshi* (折烏帽子), también llamado *samurai-eboshi* (侍烏帽子), que podía ir o no atado a la barbilla con cuerdas. Era típico también que llevaran espadas con este atuendo. Esta es la ropa que suelen llevar en los videojuegos aquellos *daimyō* que no se representan con armadura como Hōjō Ujitsuna, Hōjō Ujiyasu, Miyoshi Nagayoshi, Mōri Takamoto, Mōri Terumoto, Oda Nobuhide, Saitō Dōsan y Uesugi Kagekatsu. Por su parte, Mōri Motonari lleva una subclase del *hitatare* llamada *daimon* (大紋), caracterizada por un estampado en toda ella con el *ka-mon*[1183] del clan, y que se considera una versión ligeramente más formal que los otros dos tipos. Esta misma ropa, pero sin el *samurai-eboshi*, también la llevan generales militares que no ostentan el rango de *daimyō*, como son los casos de Date Kojirō, Hirate Masahide, Hōjō Saburō o Matsudaira Takechiyo, es decir, Tokugawa Ieyasu cuando era joven. Aunque hay algunos personajes que, a pesar de que fueron *daimyō* y por razones no dilucidadas, no llevan tampoco el característico *samurai-eboshi*, como Honda Masanobu, Kobayakawa Takakage y Shimazu Takahisa. Kuroda Josui, más conocido como Kuroda Kanbei, también lleva esta ropa pero la completa con un *zukin* (頭




Figura 56. *Kataginu-kamishimo* [*Kyoto Costume Museum*, https://www.iz2.or.jp/top.html].

[1183] Con los términos *mon* (紋), *ka-mon* (家紋), *monshō* (紋章) y *mondokoro* (紋所) se definen los emblemas que en Japón se utilizan para identificar o distinguir a un clan, familia o grupo o persona, semejantes a los blasones o escudos de armas de la tradición heráldica europea. Los *mon* japoneses tienen diseños muy sencillos y simplificados. Presentan un único motivo principal (flor, planta, animal u objeto), representado de forma esquemática con una composición generalmente simétrica. El motivo está enmarcado generalmente en una forma geométrica: cuadrado, polígono o círculo, existiendo tipos variados de orlas (sencillas o más complejas). Presenta un único color (monocromo), amarillo (u oro), azul, rojo, blanco o negro. Su simplicidad hace que sean mucho más fáciles de reconocer que los escudos de armas o blasones europeos con su complejo sistema de divisiones, colores y símbolos múltiples. MÍGUEZ SANTA CRUZ, A., "El *mon*. una breve historia de la heráldica japonesa", Historia y Genealogía, n.º 3, 2013, pp. 195-218.

巾), o tocado, con el que también se le representa en sus retratos históricos. Kuroda, además, lleva un rosario colgando del cuello, haciendo referencia a su conversión al cristianismo.Otro atuendo muy popular era el *kataginu-kamishimo* (肩衣裃), utilizado por los samuráis de los periodos Muromachi y Momoyama cotidianamente. La prenda más exterior, y la principal, era el *kataginu*, que parte de la forma de un *hitatare* al que se le han quitado las mangas para permitir una mayor libertad de movimiento. Debajo se llevaba el *kosode*, y debajo de éste el *juban*. Las dos primeras capas solían estar ricamente estampadas. En el videojuego nos encontramos con que la llevan tanto guerreros (Furuta Oribe, Naoe Kagetsuna, Takenaka Hanbei) como *daimyō* (Date Tanemune, Matsunaga Hisahide, Nagao Harukage, Shimazu Yoshihisa).

Ashikaga Yoshiteru y Hōjō Ujimasa llevan un *kariginu-sugata* (狩衣姿). La capa más externa es el *kagirinu*, que se caracteriza por el cuello redondo, estar descosido a ambos lados, ya que estaba hecho a partir de una sola pieza de tela y era imposible de poner de otra manera, y ser muy ancho en la parte abdominal, donde tiende a abombarse. Debajo se llevaba el *hitoe* (単衣), que suele ser de color rojo-anaranjado o a veces de otros tonos más pálidos. La capa de más abajo es el *juban*. En caso de que este traje lo llevara un dirigente retirado, solía completarse el atuendo con un *tate-eboshi* (立烏帽子), como se puede observar en el retrato de Yoshiteru.

El *shōgun* Ashikaga Yoshiaki y Ōuchi Yoshitaka, que estuvo muy relacionado con la corte imperial, van vestidos con un *hōko-sugata* (布袴姿), que solían llevar altos cargos del gobierno o el propio regente, como es el caso de Yoshiaki. La prenda principal es el *hōeki no hō* (縫腋袍), típico de estos atuendos, caracterizado por el cuello redondo que se cierra a un lado con un *tonbo-musubi* (蜻蛉結び), por su parte delantera dividida en dos piezas y por sus mangas anchas. Debajo se lleva un *shitagazane* (下襲), que suele ser la segunda parte de los atuendos formales y debajo un *hitoe* rojo. En cuanto a los tocados, Ashikaga Yoshiaki lleva un *isodaka no kanmuri* (磯高冠), mientras que Ōuchi Yoshitaka lleva un *suiei no kanmuri* (垂纓冠). El *kanmuri* es un tipo de tocado para hombres proveniente de la dinastía Han (206 a.C. – 220 d.C.) en China, y que en Japón era utilizado por los nobles de alto rango de la corte. Hay unas cuantas diferencias formales entre el *isodaka* y el *suiei no kanmuri*: el *isodaka* tiene dos *ei* (纓, "cola del sombrero") y se lleva alto sobre la frente, mientras que el *suiei* sólo

tiene un *ei* y la parte delantera del *kanmuri* cae más sobre la frente que el *isodaka*. El *suiei no kanmuri* es un subtipo del *etsubo no kanmuri* (纓壺の冠), que a su vez es una forma ligeramente más moderna de *kanmuri* que el *isodaka*.

Imagawa Yoshimoto y Toyotomi Hidetsugu llevan un *nōshi-sugata* (直衣姿), el traje informal que llevaban normalmente los nobles de la corte en su tiempo libre. A la parte más externa, el *nōshi* (直衣), le sigue el *akome* (袒), una capa intermedia que solía acompañar al *nōshi*. Esta prenda no estaba sujeta a ninguna regla de colores específica, lo que justifica que en el retrato de Imagawa se haya elegido utilizar un vistoso adorno en forma de ave fénix que una vez formó parte de su *ka-mon*. El tocado que llevan, típico de los nobles de alto rango y que suele ir asociado a este vestido, es un *tate eboshi* con cuerdas para sujetarlo bajo la barbilla, aunque este elemento era opcional. Imagawa era un *daimyō* y no un noble de la corte, pero dado que admiraba a estos y se dice que imitaba su forma de vestir, se le representa de esta manera en el videojuego, mientras que Hidetsugu sí que llegó a ser Regente Imperial.

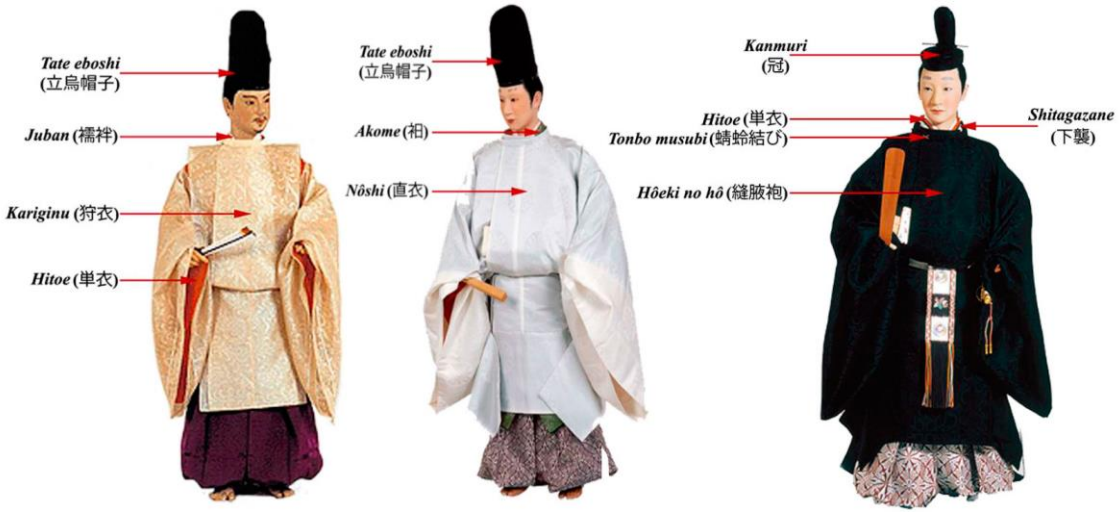



Figura 57. *Kariginu-sugata* (izda.), *nōshi-sugata* (centro) y *hōko-sugata* (dcha.) [*Kyoto Costume Museum*, https://www.iz2.or.jp/top.html].

Por último, mencionar brevemente a los dos occidentales que aparecen brevemente durante los eventos históricos del juego. Uno de ellos es San Francisco Javier (1506-1552), primer misionero jesuita en expandir el cristianismo por tierras japonesas. Aparece representado de manera muy similar, tanto en rasgos físicos como en

vestimenta, al famoso retrato japonés asociado con el santo,[1184] con tonsura, barba y vestido con el hábito de los jesuitas. El otro occidental que aparece no es ningún personaje histórico, sino que representa a un portugués genérico en los eventos donde hablan de la llegada de los arcabuces a Japón. La vestimenta, gola, jubón, capa y sombrero, concuerda con la indumentaria europea de la época, si bien el pelo rubio y los ojos azules son un detalle añadido seguramente para hacer parecer aún más extranjero al personaje.

***Los hábitos***



Figura 58. *Soken-sugata* [*Kyoto Costume Museum*, https://www.iz2.or.jp/top.html].

Una clase aparte de vestuario masculino la constituyen los hábitos, vinculados con las religiones japonesas. El atuendo habitual es el *soken-sugata* (素絹姿) un traje ceremonial budista. La parte principal es el *soken*, prenda de una sola pieza, generalmente blanca y con mangas anchas. Debajo lleva el *kosode* encima de un *juban*. Sobre el *soken* llevan *kesa* (袈裟), prenda ceremonial rectangular que se cuelga sobre el hombro izquierdo, con origen en los monjes budistas de la India, y que es llevada por todos los monjes budistas ordenados.

Aunque no estrictamente un monje, Sen no Rikyū se incluye dentro de este grupo por el gran parecido que tiene la ropa tradicional del maestro de la ceremonia del té con los trajes de los monjes budistas. Lleva en la cabeza un *zukin* negro, también llamado Rikyū-*bo* (利休帽) o *chajin-bo* (茶

[1184] *聖フランシスコ・ザヴィエル像* (*Sei Furanshisuko Zavieru-zō*; Retrato de San Francisco Xavier [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-st-francis-xavier/dQGRoFHgAO6xBg (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

人帽). La parte más externa del atuendo es un *dōfuku* (道服), una prenda que suele ser de color marrón o amarillento, característica de aquellos que abrazan el budismo, pero no han abandonado todavía el mundo terrenal. Debajo lleva un kimono de estilo kosode. El único elemento que podría faltarle al retrato de *Nobunaga's Ambition* es el *rakusu* (絡子), similar a una *kesa*, que solía estar hecho de brocado dorado.

***Los peinados***

Respecto a los peinados, el peinado más representado en el juego es el *tabane-gami* (束ね髪), característico del periodo Muromachi, donde se rasuraba la parte superior del cráneo y el pelo se sujetaba en una coleta corta con una cinta. Ejemplos de este peinado los encontramos en Hōjō Ujitsuna, Matsunaga Hisahide, Shimazu Takahisa, Sanada Yukitaka y Shimazu Yoshihiro. La mayoría, sin embargo, aparecen representados con este estilo, pero sin raparse, como Oda Nobunaga (tanto de joven como de adulto), Date Kojirō, Furuta Oribe, Hirate Masahide, Kobayakawa Takakage, Chōsokabe Motochika o Katakura Kagetsuna, entre otros, seguramente por cuestiones estéticas. También aparece representado el peinado *chasen-mage* (茶筅髷), con la parte superior de la cabeza afeitada y un moño en forma de chasen invertido, característico de los guerreros durante el periodo Sengoku. Naoe Kagetsuna y Konishi Yukinaga, aunque sin raparse, utilizan este tipo de peinado. Por último, unos pocos personajes llevan *chon-mage* (丁髷), peinado donde se rapa la parte superior de la cabeza y la coleta se recoge y se dobla sobre la parte superior. Este tipo de peinado surgió a finales del periodo Sengoku y fue en el periodo Edo cuando aparecieron otros tipos y se generalizó entre la casta guerrera. En el juego lo llevan Baba Nobuharu y Date Tanemune.



Figura 59. *Tabane-gami* (izda.), *chasen-mage* (centro) y *honda-mage* (dcha.) típico del periodo Edo, aunque de vez en cuando aparece en el videojuego [*Kotobank*, https://kotobank.jp/word/束ね髪-562188]

En cuanto al vello facial, en los retratos póstumos de la época es común la presencia de bigotes y perillas, un detalle que se ha exagerado en el videojuego para aportar más variedad al conjunto.

El pelo suelto de Nagao Tamekage y su hijo, Nagao Kagetora, así como Date Masamune, no parece que fuera lo más común, ya que al parecer se preferían los peinados antes citados. Lo mismo ocurre con las colas de caballo que llevan algunos personajes, como Takenaka Hanbei o Shimazu Iehisa, que no aparecen listadas como parte de los peinados típicos de la época. En cuanto a los monjes, todos van con el cráneo rasurado, como es tradicional.

**B. Los atuendos y peinados femeninos**



Figura 60. *Uchikake-sugata* [*Kyoto Costume Museum*, https://www.iz2.or.jp/top.html].

En este apartado se hace un análisis de la fidelidad histórica con la que se han representado las ropas de las mujeres en el videojuego objeto de estudio. Apenas hay trece personajes femeninos principales en el videojuego, por lo que la variedad que presentan sus ropajes es, lógicamente, mucho menor, razón por la cual no se han distinguido subapartados. Al igual que sus compañeros varones, no parece que se haya buscado la exactitud histórica a la hora de representar los patrones de colores y los estampados. La mayor parte de mujeres que aparecen representadas son esposas o hijas de samuráis, por lo que la clase social de todas ellas, y por tanto sus ropas, es similar. Suelen llevar *uchikake-sugata* (打掛姿), ropa típica de las mujeres de la clase guerrera durante el periodo Muromachi y

Azuchi-Mmomoyama, con un *uchikake* (打掛) de mangas amplias como capa más externa, sobre varios *kosode* colocados unos encima de otros y un *juban* como última capa interna. El número de *kosode* superpuestos podía variar dependiendo del estilo, la época en la que se llevara (más capas en invierno que en verano), o de la clase social (a más capas, más estatus), e iban atados con un sencillo cinturón, aunque en el videojuego algunas de ellas parecen llevar un *obi* (帯), como Gracia. Las mujeres del juego llevan distinto número de *kosode*, destacando a Kichō y a Oichi, ambas familias de Nobunaga, que son las más ricamente vestidas. Gracia, conocida por ser devota cristiana, completa su atuendo con una mantilla y un rosario.

Dos de las mujeres, Tachibana Ginchiyo[1185] y Komatsu, llevan armadura. Ambas llevan una *dō-maru* con un *jinbaori* encima, *shino-gote* y, en el caso de Ginchiyo*, tōsei-sode*. La parte superior de la coraza de Komatsu es distinta al resto de *kebiki-dō* representadas, por lo que podría tratarse de una coraza híbrida. Hay que destacar que, aunque en los últimos años se está estudiando cada vez más[1186] el papel de las mujeres guerreras en el periodo Sengoku, a día de hoy se sigue considerando que su papel en la guerra era minoritario, sirviendo como rehenes o moneda de cambio en alianzas matrimoniales. Ginchiyo y Komatsu son la excepción, y en la cultura popular suelen representarse vestidas de armadura como en este juego.

Jukeini es un caso aparte, ya que va vestida al modo de las monjas budistas. Aunque varía ligeramente dependiendo de la secta, un elemento característico es llevar el pelo tapado con un paño blanco.

En cuanto a los peinados, la mayoría llevan la melena recta, larga y lisa combinada con el estilo *binsogi-no-kami* (鬢削ぎの髪), donde los mechones laterales son más cortos que la longitud del resto de la melena, con el flequillo recto. Tan famoso se ha hecho este tipo de peinado, que al conjunto se le refiere coloquialmente como *hime-katto* (姫カット, corte de princesa). La parte de atrás solía recogerse en una coleta baja con una cinta de *washi* llamada *takenaga* (丈長). Algunas presentan variaciones: Gracia, seguramente por su condición de cristiana, no lleva el estilo *binsogi-no-kami* y Ginchiyo simplemente lleva el

---

[1185] Para ver un análisis más detallado sobre la historia de Ginchiyo consultar: BONILLO, C., "*Nioh* (Team Ninja, 2017): una versión alternativa...", *op. cit.*

[1186] TURNBULL, S., *The Samurai swordsman: Master of War*, North Clarendon Vt., Tuttle, 2014. SALAS, M., "Historia de la naginata y de quienes las manejaban (*onna bugeisha*)", *CoolJapan*, 23 de mayo de 2017, https://cooljapan.es/historia-la-naginata-quienes-la-manejaban-onna-bugeisha/ (fecha de consulta: 19-IV-2018). "Female Samurai Warriors", *Military History Monthly*, 2 de marzo de 2011, https://www.military-history.org/articles/samurai-wars/female-samurai-warriors.htm (fecha de consulta: 19-IV-2018).

pelo atado en una cola de caballo. Respecto al maquillaje, lo más característico de la época era el *tsukuri-mayu* (作り眉), donde las mujeres se afeitaban las cejas y se las pintaban de color negro muy altas en la frente. Ninguna de las mujeres del juego se ha diseñado con ese tipo de maquillaje, seguramente porque no se ajusta a los valores estéticos vigentes hoy día.

**C. Los accesorios**

Las armas son los complementos que más aparecen representados en el videojuego. La inmensa mayoría de los personajes portan el doblete conformado por la *uchigatana* y el *wakizashi* (katana más corta), lo que se corresponde con el hecho de que los personajes representados son generales o *daimyō* donde era común la posesión de estas armas, ya que entre los soldados de a pie estaba más extendido el uso de lanzas (son más accesibles y necesitan menos entrenamiento para poder manejarlas). En cuanto a las dos mujeres guerreras que aparecen en el videojuego, es de destacar el arma que lleva Komatsu, la *naginata* (長刀), un tipo particular de lanza especialmente utilizada por mujeres.

Los abanicos son otros de los complementos más representados en el juego. El origen de los abanicos plegables, *sensu* (扇子),[1187] se sitúa en el siglo VII, y en un principio estaban hechos de tiras de bambú atadas con una cuerda. Posteriormente, con la llegada de la tecnología de la fabricación del papel desde China, se incluiría el nuevo material en el diseño de los abanicos, encontrándose los primeros ejemplos de su uso en el siglo X. Originalmente surgieron no sólo con el objetivo de refrescar sino también como medio de comunicación donde escribir mensajes, y eran sólo utilizados por la aristocracia y la clase samurái. Su uso pronto se extendió a las mujeres, aunque los que utilizaban solían estar mucho más ornamentados y decorados con pinturas.[1188] Respecto a los hombres, Imagawa Yoshimoto, Kuroda Kanbei y Takenaka Hanbei llevan un *kawahori-ōgi* (蝙蝠扇), un abanico de verano caracterizado por tener los lados extremadamente finos, dejando prácticamente visible su interior incluso estando cerrado. El resto de personajes llevan

[1187] Actualmente, el término *sensu* y *ōgi* (扇) se utiliza de manera indistinta, pero en el pasado el término *ōgi* incluía los *uchiwa* o abanicos redondeados, por lo que hemos preferido utilizar el término *sensu*. "「扇子」「扇」「団扇」の意味と違い" (*Sensu, ōgi, uchiwa no imi to chigai*; Significado y diferencias entre *sensu*, *ōgi* y *uchiwa* [t.a.]), *Shakaijin no kyōka-sho*, https://business-textbooks.com/sensu-ougi-uchiwa/#toc-4 (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

[1188] Para saber más, véase: *Kyosendo: Kyoto Folding Fans Since 1832*, https://www.kyosendo.co.jp/en/reading/the_origin_of_fan/ (fecha de consulta: 20-VIII-2018). *SOAS University of London – Origin of the Folding Fan*, https://www.soas.ac.uk/gallery/traditionsrevised/origin-of-the-folding-fan.html (fecha de consulta: 20-VIII-2018). *The Fan Museum - History of Fans*, https://www.thefanmuseum.org.uk/fan-history (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

abanicos *ōgi* sin decorar en el caso de los hombres (Nabeshima Naoshige y Oda Nobuhide) y ornamentados en el caso de las mujeres (Katakura Kita, Suwa-*hime* o Oichi), como era costumbre. Una tipología son los *gunsen* (軍扇) o "abanicos del ejército" que, como su nombre indica, se llevaban al campo de batalla para dar órdenes.

Relacionado con los abanicos, tenemos el *shaku* (笏), un bastón plano hecho con varios tipos de madera (tejo japonés, acebo, cerezo, *sakaki* o cedro japonés) con ambos extremos redondeados, que solía ser un complemento llevado por los oficiales de la corte y que hoy día se sigue utilizando en algunas ceremonias sintoístas. En el videojuego llevan este accesorio Ashikaga Yoshiaki y Ōuchi Yoshitaka, ambos altos rangos dentro la Corte Imperial japonesa del periodo Sengoku.



Figura 61. *Kawahori-ōgi* (izda.), *gunsen* (centro) y *shaku* (dcha.) [*Ikkai Collection*, https://www.ikkaiyoroi.com/g105.htm].

También encontramos varios ejemplos de personajes llevando un rosario, ya sea cristiano o budista. En cuanto a rosarios cristianos, los podemos encontrar colgados del cuello en Akashi Teruzumi, Ōtomo Sōrin, por ejemplo, mientras que Gracia está sosteniendo uno en las manos. Todos ellos son conocidos conversos al cristianismo del periodo Sengoku. En cuanto al rosario budista lo encontramos en las manos de Jukeini que, como ya se ha comentado en el apartado anterior era una *bikuni*.

Los utensilios de la ceremonia del té son otro accesorio recurrente en el juego. Tanto Sen Rikyū como Furuta Oribe, ambos famosos maestros de la ceremonia del té, llevan un *chawan* (茶碗) en las manos. Matsunaga Hisahide también lleva un instrumento de la ceremonia del té, en concreto su preciada tetera Hiragumo.[1189]

[1189] También conocida como 古天明平蜘蛛 (*Kotenmyō Hiragumo*), fue una tetera para la ceremonia del té con apariencia de araña de gran valor fabricada antes del periodo Momoyama. 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*

Pasando a los bastones de mando, en el juego podemos encontrarlos de tres tipos, todos ellos característicos de los periodos Muromachi y Momoyama. El más común en el juego es el *saihai* (采幣), que era movido de una forma predeterminada por los oficiales durante las batallas para dirigir el movimiento de las unidades y permitir organizar las formaciones militares. Estaba formado por un mango, normalmente de madera lacada, y un conjunto de tiras de *washi* pintado colgando de un extremo, formando la *fusa* (総). Otro tipo era el *gunbai* (軍配), utilizado por los generales de más rango para dirigir el ejército en su conjunto. La parte más ancha en forma de abanico estaba hecha de cuero lacado, mientras que el mango solía estar hecho de madera envuelta con tela para reforzarla y lacado todo el conjunto. Por último, tenemos el caso particular de Mogami Yoshiaki, que utilizaba una barra de metal de casi dos kilos tallada con inscripciones como bastón de mando.



Figura 62. *Saihai* (izda.) y *gunbai* (dcha.) [*Shingen-kō Hakubutsukan*, https://shingen.iooo.jp/exhibition/].

Otros accesorios son exclusivos de determinados personajes. Es el caso de Maeda Keiji se le puede ver llevando una *kiseru* (煙管) de gran tamaño, haciendo seguramente referencia a su carácter despreocupado y dedicado a los placeres mundanos. Matsu, por su parte, lleva un libro japonés encuadernado de manera tradicional haciendo referencia a su cultura.

### 5.2. Análisis de los retratos de los personajes principales

A continuación recogemos los personajes de las principales familias del videojuego, en el que se mostrará la imagen de los mismos y sus biografías que

*hiragumo" to wa!?*; ¿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: 24-IV-2018).

aparecen en los eventos históricos. Las biografías presentadas son traducciones propias desde el japonés de los textos biográficos proporcionados por el propio videojuego[1190] que, en líneas generales, responden a la realidad histórica o a las imágenes transmitidas por los *gunki* hasta nuestros días.

### A. El clan Oda[1191]

Comenzaremos con el clan Oda. Advertir que Oda Nobunaga, por su importancia en la serie, se analiza con mayor profundidad, siguiendo una estructura diferente a la del resto de personajes.

<table>
<tr>
<td>  <br>AKECHI MITSUHIDE (1528-1582)</td>
<td>明智光秀: 織田家臣。優れた才知と教養により重用されるが、突如謀叛を起こし信長を本能寺に討つ。しかし事後調略に失敗し、山崎合戦で敗れ逃亡中に殺された。<br><br>Akechi Mitsuhide: Oda-kashin. Sugureta saichi to kyōyō ni yori jūyou sareru ga, totsujo muhon wo okoshi Nobunaga wo Honnō-ji ni utsu. Shikashi jigo chōryaku ni shippai shi, Yamazaki-kassen de yabure chōbō-chū ni korosareta.<br><br>Akechi Mitsuhide: vasallo del clan Oda. Fue ascendido a un puesto de máxima responsabilidad gracias a su excepcional talento y educación, pero se rebeló repentinamente y provocó el Incidente de Honnō-ji, donde mató a Nobunaga. Sin embargo, sus subsiguientes planes fallaron, y fue asesinado mientras huía tras la fallida Batalla de Yamazaki.</td>
</tr>
</table>

[1190] *『信長の野望創造』武将総覧* (*Nobunaga no Yabō Sōzō – Bushō sōran*; *Guía de generales de "Nobunaga no Yabō: Sozō"* [t.a.]), http://hima.que.ne.jp/souzou/nobu14bushou.shtml (fecha de consulta: 24-IV-2018).

[1191] Oda Nobunaga, por su importancia en la serie, se analiza aparte en profundidad al final de este apartado.



Figura 63. Armadura que se cree que perteneció a Mitsuhide [*ColBase*, https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/F-16005?locale=ja].

Akechi Mitsuhide lleva una *tōsei-gusoku* con *kebiki-odoshi*, incluyendo un *nodo-wa* metálico y *tōsei-sode* en los hombros, protegiéndose los brazos con los clásicos *shino-gote* y completando el conjunto con un *jinbaori* sin mangas. La armadura que se cree que perteneció a este general que está actualmente conservada en los almacenes del Museo Nacional de Tokio,[1192] sin embargo, consta de una *nanban-dō*, y el casco está decorado con orejas de conejo y lo que parece una luna en medio. En el juego por su parte parece que el casco es un *mikatsuki no kabuto* (三日月の兜; casco de medialuna [t.a.]) aunque, dado que la simbología de los conejos en la cultura nipona está relacionada con la luna,[1193] puede que sea una reinterpretación del vestigio histórico. Por otra parte, es probable que simplemente hayan decidido ponerle una coraza más tradicional en vez de una europea para singularizar más a Nobunaga haciendo que sea el único personaje que la lleve.

[1192] *ColBase 国立博物館所蔵品統合検索システム・南蛮胴具足* (*Kokuritsu-hakubutsukan-shozōhin tōgō-kensaku-shisutemu – Nanban-dō.gusoku*; Sistema de búsqueda integrada de piezas almacenadas en los museos nacionales – Armadura con coraza de los bárbaros del sur [t.a.]), https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/F-16005?locale=ja (fecha de consulta: 21-VI-2021).

[1193] La relación de estos animales con el astro parece remontarse a la compilación de leyendas populares ya comentada anteriormente en esta Tesis titulada *Konjaku monogatari-shū*, concretamente en el quinto volumen donde aparece un cuento titulado "*Tsuki no usagi*" (月の兎; El conejo de la Luna [t.a.]). Para saber más véase: *Otani University - 月の兎* (*Tsuki no usagi*; El conejo de la Luna [t.a.]), https://www.otani.ac.jp/yomu_page/b_yougo/nab3mq0000000ra1.html (fecha de consulta: 21-VI-2021).

| | |
|---|---|
|  <br>**ASHIKAGA YOSHIAKI** (1537-1597) | **足利義昭:** 室町幕府１５代将軍。織田信長の後援で将軍職に就くがのちに対立、周辺諸国と協力して信長包囲網を敷く。自らも挙兵するが信長軍に敗れ、京を追われた。 |
| | *Ashikaga Yoshiaki: Muromachi-bakufu-jyū-go-dai shogun. Ida Nobunaga no kōen de shōgun-shoku ni tsuku ga nochi ni tairitsu, shūhen-shokoku to kyōryoku shite Nobunaga-hōimō wo shiku. Mizukara mo kyohei suru ga Nobunaga-gun ni yabure, Kyō wo owareta.* |
| | **Ashikaga Yoshiaki:** decimoquinto *shōgun* del *bakufu* Muromachi. Gracias al apoyo de Oda Nobunaga ascendió a este puesto, pero más tarde acabaría por oponerse a él. Colaboró con los países colindantes para crear la Coalición Anti-Nobunaga. Sus tropas fueron derrotadas por el ejército de Nobunaga y fue exiliado de Kioto. |

Yoshiaki va ataviado con un *hōko sugata* asociado a los altos cargos del gobierno, con el característico *hōeki no hō* de cuello redondo y un *hitoe* rojo. En la cabeza porta el *isodaka no kanmuri* y en la mano un *shaku*.

| | |
|---|---|
|  <br>**AZAI NAGAMASA** (1545-1573) | **浅井長政:** 近江の戦国大名。小谷城主。久政の子。織田信長の妹・市を娶るが、朝倉家との友誼を重んじ信長と敵対。居城を攻められ、市と娘たちを信長に託し自害した。 |
| | *Azai Nagamasa: Ōmi no Sengoku-daimyō. Odani-jōshu. Hisamasa no ko. Oda Nobunaga no imōto – Ichi wo metoru ga, Asakura-ke to no yūgi wo omonji Nobunaga to tekitai. Kyojō wo semerare, Ichi to musume-tachi wo Nobunaga ni takushi jigai shita.* |
| | **Azai Nagamasa:** *daimyō* de Ōmi. Señor del Castillo de Odani e hijo de Hisamasa. Se casó con Ichi, la hermana pequeña de Oda Nobunaga, pero para honrar su alianza con el clan Asakura traicionó a Nobunaga. Su castillo fue atacado, por lo que tras confiar a Ichi y a sus hijas a Nobunaga, se suicidó. |



Figura 64. Reproducción del *kabuto* de Nagamasa [*Marutake Sangyo*, http://yoroi.co.jp/products/713/].

Nagamasa lleva una *yokohagi-okegawa-dō* cubierta con un *jinbaori*, y los brazos los lleva protegidos con *shino-gote*. En cuanto al *kabuto* lleva una de las modalidades más comunes llamada *jyū-hachi-ken-suji-kabuto* (十八間筋兜) y su *maedate* (decoración frontal del *kabuto*) con forma de espejo redondo puede estar inspirado en las reproducciones de *yoroi* que se venden del *daimyō*.

<table>
<tr>
<td>  <br>HASHIBA HIDEYOSHI – TOYOTOMI HIDEYOSHI (1537-1598)</td>
<td>羽柴秀吉・豊臣秀吉: 戦国一の出世頭。織田信長に仕え、傑出した人望と知略を武器に活躍し、頭角を現す。本能寺の変後、明智光秀、柴田勝家らを次々と倒し、天下に覇を唱えた。<br><br>Hashiba Hideyoshi: Sengoku ichi no shussegashira. Oda Nobunaga ni sasae, kesshutsu shita jinbō to chiryaku wo buki ni katsuyaku shi, tōkaku wo arawasu. Honnō-ji no hengo, Akechi Mitsuhide, Shibata Katsuie-ra wo tsugi-tsugi to taoshi, Tenka ni ha wo tonaeta.<br><br>Hashiba Hideyoshi: el hombre más exitoso del periodo Sengoku. Apoyó a Oda Nobunaga y, utilizando como armas su ingenio y su excepcional personalidad destacó sobre todos los demás. Después del Incidente de Honnō-ji, derrotó a Akechi Mitsuhide, a Shibata Katsuie y a otros, haciéndose con el control del archipiélago.</td>
</tr>
</table>



Hideyoshi lleva una *yokohagi-okegawa-dō* con *sugake-odoshi* y como *kabuto* el característico *ichi no tani barin kabuto* (一の谷馬簾兜) conservado en el Museo Nacional de Tokio.

Figura 65. *Ichi no tani barin kabuto* de Hideyoshi [*Tokyo National Museum Archives*, https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/C0045864].

| | |
|---|---|
|  <br>**HIRATE MASAHIDE** (1492-1553) | **平手政秀:** 織田家臣。次席家老。信長の傅役を務めた。信長の妻に斎藤道三の娘・帰蝶を迎えるよう尽力するなど、外交面で活躍。信長の奇行を改めさせるため諫死した。 |
| | *Hirate Masahide: Oda-kashin. Kesseki-kairō. Nobunaga no hakuyaku wo tsutometa- Nobunaga no tsuma ni Saitō Dōsan no musume – Kichō wo mukaeru you jinryoku suru nado, gaikō-men de katsuyaku. Nobunaga no kikō wo semesaseru tame kanshi shita.* |
| | **Hirate Masahide:** vasallo del clan Oda. Asesor del *daimyō* y tutor de Nobunaga. Se encargaba de misiones diplomáticas, como trabajar para concertar el matrimonio de Nobunaga con Kichō, la hija de Saitō Dōsan. Se suicidó con la esperanza de cambiar el excéntrico comportamiento de Nobunaga. |

Masahide lleva un sencillo *hitatare sugata* con sus tres capas, h*itatare*, *kosode* y un *juban* blanco como parte más interna. En cuanto al pelo lo lleva recogido en una especie de moño que no se corresponde con ninguna de las variedades de peinado formales de la época.

| | |
|---|---|
|  <br>**IMAGAWA YOSHIMOTO** (1519-1560) | **今川義元:** 駿河の戦国大名。異母兄・玄広恵探を倒して家督を継ぐ。甲相駿三国同盟を結んで後顧の憂いを断ち、上洛の途につくが桶狭間で織田信長の奇襲を受け、絶命。<br><br>*Imagawa Yoshimoto: Suruga no Sengoku-daimyō. Iboani – Genkō Etan wo taoshite katoku wo tsugu. Kō-Sō-Shun Sangoku Dōmei wo musunde kōko no urei wo tachi, jōraku no jo ni tsuku ga Okehazama de oda Nobunaga no kishū wo uke, zetsumei.*<br><br>**Imagawa Yoshimoto:** *daimyō* de Suruga. Tras derrotar a su hermanastro, Genkō Etan, se convirtió en el heredero del clan. Logró la estabilidad en su dominio gracias a la Alianza de las Provincias de Kai-Sagami-Suruga, pero en su camino hacia la capital, murió al caer en una emboscada de Oda Nobunaga durante la batalla de Okehazama. |



Figura 66. Imagawa Yoshimoto en el *Nioh 2*, también de Koei [captura de pantalla].

Imagawa Yoshimoto va vestido con un *nōshi sugata*, un atuendo "informal" de los asociados estrechamente a la Corte Imperial y, aunque los ejemplos que se han encontrado son lisos, en el videojuego esta prenda está vistosamente estampada con lo que parece ser un ave fénix, lo que por otra parte resulta apropiado ya que esta bestia mítica formó parte del *ka-mon* familiar. El *tate-eboshi* que lleva en la cabeza y el *kawahori-ōgi* que está sujetando solía complementar este atuendo. Es destacable, sin embargo que, exceptuando el estampado, se le haya representado de manera tan poco extravagante, ya que en la mayor parte de representaciones populares va maquillado al estilo de los *kuge* de la época.

| | |
|---|---|
|  <br>**KICHŌ – NŌ-*HIME*** (1531-1612) | **帰蝶・濃姫:** 斎藤道三の娘。濃姫。父と織田家が和睦した際、織田信長に嫁ぐ。本能寺の変後は信長の次男・信雄を頼り、尾張に化粧領を与えられ安土殿と呼ばれたという。 |
| | *Kichō – Nō-hime: Saitō Dōsan no musume-Nō-hime. Chichi to Oda-ka waboku shita-sai, Oda Nobunaga ni totsugu. Honnō-ji no hen-go wa Nobunaga ni jinan – Nobukatsu wo tayori, Owari bi keshōryō wo sasaerare Azuchi-dono to yobareta to iu.* |
| | **Kichō – Nō-*hime*:** hija de Saitō Dōsan. También llamada Nō-*hime*. Como parte del intento de conseguir la paz entre el clan Oda y su padre, se casó con Oda Nobunaga. Tras el Incidente de Honnō-*ji*, tuvo el apoyo del segundo hijo de Nobunaga, Nobukatsu, gracias al que consiguió dinero y unos territorios en Owari. Se dice que llegó a ser llamada Señora de Azuchi. |

Nō-*hime* lleva el *uchikake-sugata* típico de las mujeres de clase alta guerrera que se ha descrito en el apartado anterior. No obstante, y como es habitual en los videojuegos incluyendo el que estamos analizando, no se ha respetado el maquillaje típico de la época ya que, como se ha comentado, no resulta atractivo según los estándares de belleza actuales.

| | |
|---|---|
|  <br>**MATSUNAGA HISAHIDE** (1511-1577) | **松永久秀:** 三好家臣。主家を簒奪し、将軍・足利義輝を殺し、東大寺大仏殿を焼いた稀代の梟雄。のち織田信長に属し、謀叛を起こすが敗れ「平蜘蛛」とともに爆死した。 |
| | *Matsunaga Hisahide: Miyoshi-kashin. Shuka wo sandatsu shi, shogun – Ashikaga Yoshiteru wo koroshi, Tōdai-ji daibutsu-dono wo yaita kitai no kyōyū. Nochi Oda Nobunaga ni zoku-shi, muhon wo okosu ga yabure "Hiragumo" to tomo ni bakushi shita.* |
| | **Matsunaga Hisahide:** vasallo del clan Miyoshi. Un completo villano que usurpó el poder del jefe del clan, mató al *shōgun* Ashikaga Yoshiteru y quemó el Gran Buda del Tōdaiji. Luego serviría a Oda Nobunaga, y tras su fallido intento de rebelión, murió quemado junto a su preciada Hiragumo. |



Figura 67. Retrato póstumo de Matsunaga Hisahide (izda.) y la que se cree que es la Hiragumo (dcha.) [*Ameblo*, https://ameblo.jp/seikeiboy/image-11506203077-12490592122.html].

Matsunaga lleva un *kataginu kamishimo* cuyo color coincide con el que lleva en el retrato póstumo conservado en los archivos del Museo de Historia de la ciudad de Takatsuki (pref. Osaka). Complementa el atuendo con una katana en la cintura, el pelo recogido en un *chasenmage* y en las manos sujeta su preciada Hiragumo.

| | |
|---|---|
|  <br>**ODA NOBUHIDE** (1511-1551) | **織田信秀:** 尾張の戦国大名。「尾張の虎」と呼ばれた猛将で、尾張統一を目指して近隣の今川家、斎藤家らと抗争を続けたが、志半ばにして流行病にかかり、急死した。 |
| | *Oda Nobuhide: Owari no Sengoku-daimyō. "Owari no tora" to yobareta mōshō de, Owari-tōitsu wo mezashite kinrin no Imagawa-ka, Saitō-ka-ra to kōsō wo tsuduketa ga, kokorozashi-nakaba ni shite ryūkōbyō ni kakari, kyūshi shita.* |
| | **Oda Nobuhide:** *daimyō* de la provincia de Owari. Gran general con el sobrenombre del "Tigre de Owari", quería lograr la unificación de dicho territorio, razón por la que estuvo en conflicto continuo con sus vecinos, el clan Saitō y el clan Imagawa. Antes de poder cumplir su objetivo, fue víctima de una epidemia y murió repentinamente. |

Nobuhide lleva un atuendo muy parecido a Hirate Masahide, un *hitatare sugata*, sobre todo diferenciado del otro por la forma del munahimo y por el tocado, que en este caso se trata de un *samurai eboshi*.

| | |
|---|---|
|  <br>**ODA NOBUNAGA** (1534-1582) | **織田信長:** 信秀の嫡男。今川義元を桶狭間で破る。以後、天下布武を標榜して敵対勢力を次々と滅ぼした。天下統一を目前にして、明智光秀の謀叛に遭い本能寺に散った。 |
| | *Oda Nobunaga: Nobuhide no chakunan. Imagawa Yoshimoto wo Okehazama de yaburu. Igo, tenka-fubu wo hyōbō shite tekitai-seiryoku wo tsugitsui to horoboshita. Teka-tōitsu wo mokuzen ni shite, Akechi Mitsuhide no muhon ni ai Honnō-ji ni chitta.* |
| | **Oda Nobunaga:** primogénito de Nobuhide. Acabó con Imagawa Yoshimoto en Okehazama. Después, se dedicó a la conquista del archipiélago por la fuerza de las armas, acabando con una fuerza enemiga tras otra. Cuando tenía la unificación del archipiélago al alcance de la mano, fue traicionado por Akechi Mitsuhide y perdió la vida en Honnō-*ji*. |

***Fuentes de la representación de Oda Nobunaga***

Señalaremos que son muy escasas las fuentes historicas (escritas y visuales) que han llegado hasta nosotros. que hayan podido inspirar las imágenes de Oda Nobunaga.

Una de ellas viene de la mano del jesuita Fróis, quien nos legó una minuciosa descripción tanto de la fisonomía como del carácter del *daimyō* tras su primera audiencia con él en 1569:

> […] homem de mediana estatura, delgado do corpo, de pouca barba, a voz muito entoada, e em extremo belicozo e dado ao exercicio militar; ambiciozo de honra, severo na justiça, não deixava pasar sem castigo offensa que se lhe fizesse; algumas obras uzava de humanidade e mizericordia; […] pouco ou quazi nada sugeito ao conselho dos seos, em extremo grao temido e venerado de todos; […]chanissimo em seo tratamento, arrogante em sua opinião, a todos os reys e

príncipes de Japão desprezava e lhes fallava por sima do hombro como a servos inferiores; […] desprezador de todo culto e veneração dos camis e fotoques, e de todos os agouros e superstiçoes gentílicas; […] inimigo de dilações e grandes preambulos quando se com elle fallava […][1194]



Figura 68. Retrato de Nobunaga por Kanō Motohide [*Bunkazai-navi Aichi*, https://www.pref.aichi.jp/kyoiku/bunka/bunkazainavi/yukei/kaiga/kunisitei/]

Sin embargo, las fuentes visuales más directas para conocer al personaje son los tres retratos[1195] que se conservan sobre su figura. El primero de ellos se trata de un rollo ilustrado pintado en seda de 70×31.2 cm por Kanō Motohide el 2 de junio de 1583 con motivo del primer aniversario de la muerte de Nobunaga.[1196] Fue encargado por Yogo Masakatsu, guardián del castillo de Koromo y vasallo de Nobunaga, y posteriormente legado al templo Chōkō-*ji* (ciudad de Toyota, prefectura de Aichi),[1197] templo familiar del encargante, donde se conserva a día de hoy. Tiene la categoría de Tesoro Nacional. De entre los tres retratos que se conservan de Nobunaga, se dice que es el que más se acerca a la realidad.[1198] En este retrato se le representa sentado encima de un *tatami* con los *tatamiberi* (bordes) decorados con un patrón de estilo Kōryo, vestido con un *kataginu* color verde oscuro decorado con hojas de paulonia. Aunque no se aprecia claramente, parece llevar el pelo recogido en un *mage*, en la mano derecha sujeta un abanico, mientras que la izquierda la tiene flexionada ligeramente, y en la cadera lleva una katana corta. En cuanto a la cara, tiene cejas finas, ojos almendrados con doble párpado, una nariz larga y grande que contrasta con una boca pequeña, un bigote prácticamente

---

1194 FRÓIS, L., *Historia de Japam Vol. 2…*, *op. cit.*, pp. 239-240.

1195 *神戸市立博物館・織田信長像* (*Kōbe-shiritsu-hakubutsukan – Oda Nobunaga-zō*; Museo Municipal de Kobe - Retrato de Oda Nobunaga [t.a.]), http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institution/museum/meihin_new/410.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

1196 *文化財ナビ愛知・紙本著色織田信長像〈狩野元秀筆〉* (*Bunkazai-navi Aichi – Shihonchakushoku Oda Nobunaga-zō [Kanō Motohide-hitsu]*; Buscador de Propiedades Culturales de Aichi – Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda <pintado por Kanō Motohide> [t.a.]), https://www.pref.aichi.jp/kyoiku/bunka/bunkazainavi/yukei/kaiga/kunisitei/0137.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

1197 *長興寺* (*Chōkō-ji* [t.a.]), http://www.choukouji.info/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

1198 *豊田市郷土資料館・紙本著色織田信長像* (*Toyota-shi-kyōdo-shiryō-kan – Shihonchakushoku Oda Nobunaga-zō*: Museo de Historia Local de la Ciudad de Toyota – Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda [t.a.]), http://www.toyota-rekihaku.com/bunka/_01_kaiga/win/04.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

horizontal y, en la barbilla ligeramente afilada, puede apreciarse una perilla.[1199]



Figura 69. Retrato de Oda Nobunaga por Kokei Sōchin [*Jalan*, https://www.jalan.net/kankou/spt_25381ag2130010565/]

El segundo retrato también se trata de un rollo ilustrado pintado en seda que data de 1583, de 73.3×36.8 cm. Fue pintado por el monje Kokei Sōchin, y actualmente se conserva en el Sōken-*ji* (prefectura de Shiga).[1200] Tiene la categoría de Tesoro Nacional. De entre los tres retratos de Nobunaga que se conservan, es el único en el que aparece vestido con ropa formal. Se le representa vestido con un *sokutai* negro y su correspondiente *kanmuri* en la cabeza, sentado en un *tatami*. En la mano derecha también lleva un abanico, la mano izquierda no es visible, y en este caso lleva a la cintura una katana larga ricamente decorada. Los rasgos de la cara son prácticamente idénticos al del retrato anterior, con poco pelo, las cejas finas, los ojos almendrados de doble párpado, la nariz grande y larga, el bigote encima de la boca pequeña y un atisbo de perilla.[1201] Por último, el tercer retrato[1202] vuelve a ser un rollo ilustrado pintado en seda, de 115×51 cm, se cree que pintado por Kanō Eitoku en 1584, encargado por Hideyoshi con motivo de la celebración del segundo aniversario de la muerte de Nobunaga.[1203] Actualmente, se encuentra guardado en el Datioku-*ji* (ciudad de Kioto).[1204] En general, parece ser muy similar al primer retrato descrito: una vez



Figura 70. Retrato de Oda Nobunaga por Kanō Eitoku [*Kyōto Shinbun*, https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/20170915000092]

[1199] *文化財ナビ愛知...*, *op. cit.*

[1200] *そう見寺* (*Sōken-ji* [t.a.]), https://www.jalan.net/kankou/spt_25381ag2130010565/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

[1201] *神戸市立博物館...*, *op. cit.*

[1202] Comentar que tuvimos la oportunidad de ver la versión original de este retrato durante la estancia de investigación.

[1203] "永徳の信長像や探幽の障壁画　京都・大徳寺、１６日から特別展" ("*Eitoku no Nobunaga-zō ya Tan'yū no shōheki-ga. Kyōto . Daitoku-ji, 16-nichi kara tokubetsuten*"; "Retrato Nobunaga hecho por Eitoku, pinturas murales de Tan'yū y otras cosas. Kioto-Daitoku-*ji*, exposición especial a partir del día 16" [t.a.]), *Kyōto Shinbun*, 15 de septiembre de 2017, https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/20170915000092 (fecha de consulta: 21-VI-2018).

[1204] *大徳寺本坊* (*Daitoku-ji Honbō* [t.a.]), http://kyotoshunju.com/?temple=daitokuji-honbo (fecha de consulta: 21-VI-2018).

más se le representa sentado en un *tatami* con decorado con *tatamiberi* con patrones de estilo Kōryo, vestido con un *kataginu* marrón con hojas de paulonia en los hombros. La posición de las manos, así como la presencia del abanico y de la katana corta son iguales a las del primer retrato. Los rasgos físicos se mantienen los descritos hasta ahora. Estos retratos serían la base que posteriormente marcaron la iconografía asociada al personaje, y persistiría en los grabados *ukiyo-e*[1205] de los periodos Edo y Meiji. Por citar algunos ejemplos concretos, Nobunaga aparece vestido con *kataginu* y rasgos similares a los descritos en una de las estampas del tríptico de Utagawa Kuniyoshi (1798-1861), datada entre 1847-1852, donde aparece montado en un caballo pinto supervisando las reparaciones del castillo Nakaura Sarukichiro rodeado de trabajadores;[1206] vestido con ropa informal pero manteniendo los rasgos físicos, tenemos el *ukiyo-e* de Utagawa Yoshitora (?-1880) titulado "Oda Nobunaga – Unos sesenta Generales Famosos de Japón" pintado en 1866;[1207] Ochiai Yoshiiku (1833-1904) también lo representaría como parte de su serie "Héroes de la Gran Pacificación", en la estampa titulada "Oda Kazusanosuke Nobunaga", pintada en 1867;[1208] Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892) elegiría representarlo de manera similar a los retratos pero con el bigote y la perilla más resaltados en su estampa "Oda Nobunaga", de 1878;[1209] por último, Toyohara Chikanobu (1838-1912) volvería a representarlo de manera más clásica en "A través del fuego", pintado en 1898.[1210]

---

[1205] En los grabados *ukiyo-e* se prefería representar la imagen madura de Nobunaga durante sus heroicas campañas o durante el Incidente de Honnō-*ji*. BONILLO, C., "Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses…", *op. cit.*

[1206] *Triptych print*, https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00695764_001_l (fecha de consulta: 20-8-2018).

[1207] *Oda Nobunaga - Sixty-odd Famous Generals of Japan*, https://ukiyo-e.org/image/artelino/16893g1 (fecha de consulta: 20-8-2018).

[1208] *「太平記英勇伝」 「壹」 「小田上総介信長」* (*"Taihei-ki eiyū-den" "Ichi" "Oda Kazusanosuke Nobunaga"*; "Héroes de la Gran Pacificación" "Uno" "Oda Kazusanosuke Nobunaga" [t.a.]), https://ukiyo-e.org/image/metro/5264-009-001 (fecha de consulta: 20-8-2018).

[1209] *Oda Nobunaga, from*, https://ukiyo-e.org/image/harashobo/14227_3 (fecha de consulta: 20-8-2018).

[1210] *Though Fire*, https://ukiyo-e.org/image/artelino/39651g1 (fecha de consulta: 20-8-2018).



Figura 71. Ejemplos de *ukiyo-e* donde aparece Nobunaga: frente al castillo de Naka-ura Sarukichiro (izda.), "Oda Nobunaga – Unos sesenta Generales Famosos de Japón" (centro) y "Oda Kazusanosuke Nobunaga" (dcha.) [*Ukiyo-e.org*, https://ukiyo-e.org/].

En el videojuego se recogen distintos retratos que reflejan al personajes en distintos momentos de su vida

***El joven Oda Nobunaga***

En la saga *Nobunaga no Yabō*, la representación del joven general es relativamente reciente. Se dio por primera vez en una escena cinemática de *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (2004), cuyo modelo repetiría con pocas variaciones *Tendō* (2009), no volviendo a aparecer hasta *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. En ambos casos aparece vestido con un *katabira* (帷子)[1211] dorado a medio poner y, mientras que en *Tenka Sōsei* (2004) lleva una katana, en *Tendō* (2009) lleva un arcabuz. En *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, al joven Nobunaga se le representa con un *katabira* y un *juban*, como se comenta en los documentos históricos,[1212] aunque se le ha añadido el *ka-mon* del clan estampado, seguramente añadido por motivos identificativos. En cuanto al pelo, lo lleva al estilo *tabanegami* sin la frente rapada, un peinado que conservará en el resto de las representaciones. Respecto a su fisionomía, es un joven atractivo, moreno, de penetrantes ojos marrones y cejas marcadas. Al contrario que con la vestimenta, no hay ninguna mención a su aspecto como adolescente en las fuentes,

[1211] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/帷子-44973 (consulta: 24-VIII-2018).
[1212] GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P., *The Chronicle…*, *op. cit.*, pp. 58-59.

por lo que no se puede establecer una comparación.[1213]




Figura 72. Retrato del joven Nobunaga en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (izda.), en una escena de la película *Fūnji Nobunaga* (centro arriba) y de la serie de televisión *Kunitori-monogatari* 2005 (centro abajo), dibujo oficial del *anime Nobunaga the Fool* (arriba dcha.) y escena cinemática de *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (abajo dcha.) [capturas de pantalla].

### *Las versiones adultas de Oda Nobunaga*

El retrato de Nobunaga en el videojuego cambia a su versión adulta en el evento histórico que nos cuenta la Batalla de Okehazama (evento diecinueve). Se le ha representado llevando una armadura medieval europea ricamente decorada. Queremos enfatizar que no está llevando una coraza de estilo *hatomune dō*, es decir, de inspiración portuguesa, como hemos explicado en apartados anteriores, sino que es un conjunto europeo completo, como demuestran las hombreras metálicas laminadas y los guanteletes de hierro. Completa el atuendo con una capa roja. El arma, sin embargo, es una katana, concretamente la Yoshimoto Samonji, reconocible por la *tsuba* (guardamanos de la katana).[1214] Físicamente, conserva los rasgos de su juventud y sigue

[1213] Por el contrario, el joven Nobunaga es ampliamente representado en el cine y en series de televisión. En estas versiones, el joven Nobunaga presenta un aspecto muy similar, a nivel físico y de vestimenta, que lo comentado en el caso del videojuego. En los *anime* también se puede encontrar representada su juventud, aunque no eslo más habitual, y el físico y la vestimenta suele alejarse de la del videojuego en función del género.Respecto a los videojuegos, la juventud de Nobunaga aparece principalmente en los *otome*, donde el diseño, tanto fisionómico como de guardarropa, varía ampliamente dependiendo del título. BONILLO, C., "Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses…", *op. cit.*

[1214] Katana que pertenecía a Imagawa Yoshimoto y que Nobunaga adquirió tras la derrota de este *daimyō* en la Batalla de Okehazama. *義元佐文字. 負けずの鍔* (*Yoshimoto Samonji – Makezu no tsuba*; La

llevando el peinado *tabanegami* con la frente sin rapar, siendo el único añadido un fino bigote y perilla.



Figura 73. "Oda Nobunaga" de Tsukioka Yoshitoshi [*Ukiyo-e.org*, https://ukiyo-e.org/].

El aspecto físico coincide en los rasgos básicos con lo pintado en los rollos de seda, que a su vez coincide con lo descrito por Luís Fróis. Sin embargo, hay pequeñas variaciones: el estilo del peinado es un *mage* (con la frente rapada) en los tres retratos, mientras que en el videojuego aparece con una espesa mata de pelo recogida en un moño. El bigote y la perilla también se han resaltado en el videojuego ya que, aunque estos elementos aparecen en los retratos, apenas son visibles. La ropa, por otra parte, no coincide con las fuentes históricas: en los retratos históricos y en los *ukiyo-e* se le representa llevando ropa tradicional japonesa[1215] y en *La Crónica de Nobunaga*, donde se describe su vestuario en varias ocasiones,[1216] sólo se menciona una vez que el general llevara un sombrero portugués, lo que es una muestra más de su

*tsuba* que no pierde [t.a.]), http://planety1999.com/OKASI.html (fecha de consulta: 22-I-2018). Para saber más, consultar: SALA IVARS, M. A., *Tōsōgu: Lugares en el metal. Monturas de sables japoneses en colecciones españolas*, Tesis Doctoral (directora: Pilar Cabañas Moreno), Historia del Arte, Facultad de Geografía e Historia, Universidad Complutense de Madrid, 2018.

[1215] Curiosamente, en el cine, Nobunaga es físicamente similar a su versión del videojuego. Respecto al peinado, excepto en sus primeras apariciones, donde lleva un *tabanegami* con la frente sin rapar, en la mayor parte de apariciones cinematográficas se prefiere el *chasengami* con frente rapada. Tanto la armadura como la ropa cotidiana son de estilo japonés en las primeras apariciones, pero posteriormente empezará a aparecer vestido con conjuntos completos de estilo occidental. Sin embargo, hay que destacar que en películas recientes no se viste a Nobunaga de occidental en ningún momento. Las series de televisión siguen la tónica del cine, con una representación física similar a la del videojuego, aunque con tendencia a la utilización de los peinados tradicionales. La inclusión de ropa occidental también es habitual, aunque en el caso de las armaduras prefiere combinarse una *nanban-dō* con armadura tradicional japonesa. En el caso de la ropa cotidiana llega a llevar conjuntos completos occidentales. En los *anime*, la representación física suele alejarse de la del videojuego y también del cine y la televisión. En lo que se refiere a la ropa, es común que aparezca vestido con armadura y ropa cotidiana occidental, como sucede en el videojuego. La capa es otro complemento habitual. Sin embargo, y de manera similar al cine, en ejemplos recientes se está representando a Nobunaga vistiendo sólo ropa tradicional japonesa. Por último, en los videojuegos japoneses la representación física está bastante homogeneizada, respetando los rasgos físicos generales ya mencionados, y la armadura tiende a ser invariablemente occidental. Tampoco guardan ningún parecido con los retratos de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* las versiones de Nobunaga de los videojuegos occidentales, donde se opta por una representación más realista. BONILLO, C., "Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses…", op. cit.

[1216] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 93-94, 251, 384, 408, 424.

interés hacia las novedades importadas por los *nanban.*[1217] Por tanto, no hay constancia de que en ningún momento vistiera al estilo europeo como aparece en el videojuego.
En los *ukiyo-e* figura ampliamente Nobunaga de adulto. Al igual que en el videojuego, se le representa tanto vestido de armadura, caso de "#40 Minori - Suzuki Saemon Shigeyuki aiming his Pistol from Ambush at Nobunaga" pintado en 1855-1856 por Utagawa Kuniyoshi (1798-1861),[1218] como con ropa cotidiana, caso de "Oda Nobunaga – Unos sesenta Generales Famosos de Japón" pintado en 1866 por Utagawa Yoshitora (?-1880), aunque a diferencia del videojuego, esta ropa es invariablemente de estilo japonés. Donde sí se dan más similitudes entre el videojuego y las estampas es en la representación del pelo, ya que volvemos a encontrar licencias en la representación del vello facial, que puede llegar a ser muy frondoso como en el caso de "Oda Nobunaga" de 1878 por Tsukioka Yoshitosi (1839-1892).

Merece una mención aparte el traje especial de Nobunaga diseñado por Yamamoto Kansai, que aparece en la escena cinemática titulada "Endless Ambition". Además de la armadura occidental, de la que ya se ha hablado, destaca la inclusión de una imponente piel de tigre. Este extravagante elemento se ajusta a las fuentes históricas, y en *La Crónica de Nobunaga* se menciona en varias ocasiones que Nobunaga gustaba de vestirse con la piel de este animal.[1219] Esta afición suya apenas es representada en la cultura popular de ningún tipo, sea *ukiyo-e*, cine, televisión, *anime* o videojuegos. Uno de los pocos ejemplos encontrados es el *ukiyo-e* "Oda Nobunaga finds Saito Tosan in a House Laughing at him" pintado por Kobayashi Kiyochika (1847-1915) en 1879,[1220] donde se le representa de esta guisa. Por otra parte, el detalle de la bandana roja en el diseño de Yamamoto también se ajusta a las fuentes históricas, aunque sólo le describen llevándola en su juventud.[1221]

---

[1217] *Ibidem*, p. 384.
[1218] *#40 Minori - Suzuki Saemon Shigeyuki aiming his Pistol from Ambush at Nobunaga*, https://ukiyo-e.org/image/artofjapan/03123614 (fecha de consulta: 24-VIII-2018).
[1219] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, pp. 384, 390.
[1220] *Oda Nobunaga finds Saito Tosan in a House Laughing at him*, https://ukiyo-e.org/image/aggv/20482 (fecha de consulta: 24-VIII-2018).
[1221] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p. 55.



Figura 74. Escena cinemática “Endless Ambition” (izda.) y *ukiyo-e* de Kobayashi Kiyochika, "Oda Nobunaga encuentra a Saito Dōsan" de la serie *Kyōdo Risshi no Motoi*, 1849 (dcha.) [captura de pantalla; *Ukiyo-e.org*, https://ukiyo-e.org/]



Figura 75. Segundo retrato adulto de Oda Nobunaga [captura de pantalla]

Un retrato singular de Nobunaga diseñado para el videojuego aparece en el evento treinta y cinco, tras la batalla de Nagashino, cuando la mayor parte de Japón está bajo su control. El bigote y la perilla están algo más poblados y va vestido con ropa europea de la época: casaca, jubón abotonado, puños de encaje, gola y capa, tal y como vestían los nobles portugueses en la segunda mitad del siglo XVI. En aquella época los patrones de indumentaria estaban muy bien definidos para cada clase social y así lo vemos en los Biombos *Namban* donde se da perfecta imagen de los nobles, comerciantes, sirvientes y esclavos que se diferencian por su particular vestimenta y complementos. [1222] Los comerciantes portugueses que fueron a Japón en el periodo Namban, concretamente los nobles (*capitão-mor*, y los hidalgos lusos que le acompañaban),[1223] vestían su torso con

[1222] BARLÉS BÁGUENA, E., “Testimonios de un viaje y un encuentro durante el siglo ibérico en Japón (1543-1643). La imagen del ‘otro’ en las representaciones pictóricas del arte *namban*” en AA. VV., *Itinerarios, viajes y contactos Japón – Europa- Trips, Itineraries and Contacts between Japan and Europe*, Berna, Peter Lagn, 2013, pp. 119-150.

[1223] GARCIA, M. F. A., *Traje Namban*. Lisboa, National Museum for Ancient Art. Portuguese Institute for

las siguientes piezas. El jubón, principal pieza de indumentaria masculina, constituía una vestidura que cubría desde los hombros hasta la cintura, ceñida y ajustada al cuerpo, moldeando la figura. tenía su interior revestido de pasta de algodón que le dotaba de mayor rigidez y un cuello entretelado y rígido, cerrada mediante botones delanteros generalmente dorados. Las mangas, hasta la muñeca, se confeccionaban a parte y luego se unían al jubón. Todo era decorado con brocados, bordados y pasamanerías de oro, dispuestas a modo de orlas. Bajo el jubón se ponía una camisa blanda de lino. En el cuello se colocaba la gorguera o gola, un adorno del cuello, hecho de lienzo blanco plegado y alechugado que contrastaba con el color del jubón. Sobre el jubón se disponía una capa corta que descendía bajo la cintura y que se anudaba al cuello con cordones trenzados.

En cuanto a comparaciones dentro de la propia serie *Nobunaga no Yabō*, la primera entrega de la saga, *Nobunaga no Yabō* (1983), no tenía retratos. A partir de la segunda entrega, *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban* (1986), empezaron a incluirse imágenes de la cara de los personajes, y no evolucionarían a retratos de medio cuerpo hasta *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (2004). En su primer retrato, Nobunaga ya presentaba los rasgos básicos que mantendría en entregas posteriores: el pelo recogido en *tabanegami* con la frente sin rapar, las cejas gruesas y bien perfiladas y el bigote. La perilla se añadiría en el siguiente juego de la saga, *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den* (1988), manteniéndose en todos los posteriores. Además, desde *Nobunaga no Yabō: Tenshō Ki* (1994), el aspecto de Nobunaga se rejuvenecería, pasando de aparentar una edad de entre cuarenta y cincuenta años en las entregas anteriores a ella, para pasar a representar un hombre en su treintena de ahí en adelante. Pasando al análisis del vestuario, se le representaría con ropa tradicional japonesa, un kimono de distintos colores dependiendo del juego (naranja, azul, rojo) con un *juban*, hasta *Nobunaga no Yabō: Sōten Roku* (2002), donde por primera vez aparecería con una coraza de inspiración occidental. En los tres retratos posteriores, ya de cuerpo completo, Nobunaga iría vestido con una coraza *hatomune dō* y una capa roja, pero los *kote* y los *sode* serían los correspondientes a las armaduras japonesas. Por tanto, *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, es el primer videojuego de la saga donde se representa a Nobunaga vistiendo una armadura occidental completa.

---

Museums, 1994, pp. 51-59



Figura 76. Lista ordenada de todos los retratos de *Nobunaga no Yabō*. Desde *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Ban* (arriba izda.) hasta *Nobunaga no Yabō: Tendō* (abajo dcha.) [capturas de pantalla].



**O-ICHI** (1547-1583)

**お市:** 織田信長の妹。浅井長政に嫁ぐが、長政の自害後、実家に戻る。本能寺の変後は柴田勝家に嫁ぎ、勝家とともに越前北ノ庄城で自害した。絶世の美女と伝わる。

*O-ichi: Oda Nobunaga no imōto. Azai Nagamasa ni totsugu ga, Nagamasa no jigai-go, jikka ni modoru. Honnō-ji no hen-go wa Shibata Katsuie ni totsugi, Katsuie to tomo ni Echizen Kitanoshō-jō de jigai shita. Zessei no bijo to tsutawaru.*

**O-ichi:** hermana pequeña de Oda Nobunaga. Se casó con Azai Nagamasa, pero después de su suicidio, volvió a su clan. Tras el Incidente de Honnō-*ji*, se casó con Shibata Katsuie, y junto con él se suicidó en el casillo de Kitanoshō en Echizen. Se dice que era toda una belleza.

El atuendo de O-ichi es muy similar al de Nō-*hime* ya que se trata del mismo *uchikake-sugata*. En la cintura lleva un *kawahori-ōgi* y pelo parece llevarlo recogido con el *takenaga*.



**SAITŌ DŌSAN** (1494-1556)

**斎藤道三:** 「蝮」の異名をとった美濃の戦国大名。僧から油商人に転身、次いで美濃守護・土岐頼芸に仕官、頼芸を追放して国主となった。のちに子・義龍と戦い、敗死。

*Saitō Dōsan: "Mamushi" no imyō wo totta Mino no Sengoku-daimyō. Zō kara abura-shōnin ni tenshin, tsuide Mino-shugo – Toki Yoriaki ni shikan, Yoriaki wo tsuihō shite kokushu to natta. Nochi ni ko – Yoshitatsu to tatakai, haishi.*

**Saitō Dōsan:** *daimyō* de Mino apodado la "Víbora". Pasó de ser monje a comerciante de aceite, y luego entró al servicio de Toki Yoriaki, *shugo* de Mino, al que exilió para acabar convirtiéndose en señor de la provincia. Murió al perder en la lucha por el poder contra su hijo, Yoshitatsu.



Saitō Dōsan comparte atuendo con su suegro Nobuhide, aunque en este caso el *hitatare sugata* es de colores oscuros. El curioso bigote que lleva en esta imagen es idéntico al que lleva en el retrato póstumo que se conserva del *daimyō* en los archivos de la Universidad de Tokio, aunque en este último además lleva la cabeza rapada, puede que referenciando su pasado como monje.

Figura 77. Retrato póstumo de Saitō Dōsan [*The Sankei News*, https://special.sankei.com/a/column/article/20200412/0001.html].

<table>
<tr>
<td>  <br>TOKUGAWA IEYASU (1542-1616)</td>
<td>徳川家康: 江戸幕府の創始者。広忠の子。桶狭間の合戦後に自立。織田家との同盟、豊臣家への従属を経て勢力を拡大する。関ヶ原合戦で勝利を収め征夷大将軍となった。<br><br>Tokugawa Ieyasu: Edo-bakufu no sōshisha. Hirotada no ko. Okehazama no kassen-go ni jiritsu. Oda-ka to no dōmei, Toyotomi-ka he no jūzoku wo hete seiryoku w kakudai suru. Sekigahara-kassen de shōri wo osame Seii-Tai-Shōgun to natta.<br><br>Tokugawa Ieyasu: Fundador del bakufu Edo. Hijo de Hirotada. Se independizó tras la Batalla de Okehazama. Expandió su poder con el tiempo aliándose con la casa Oda y subordinándose a la casa Toyotomi. Con su victoria en la Batalla de Sekigahara se convirtió en Generalísimo contra los Bárbaros.</td>
</tr>
</table>



Figura 78. Armadura que se cree perteneció a Ieyasu [*Shizuoka City Museum of Art*, https://shizubi.jp/blog/1475/].

El conjunto de Iyasu, *nuinobe-dō* con *kozane*, *shino-gote* en los brazos y *kabuto* con *maedate* en forma de helechos, parece estar inspirado por la armadura *Iyo-zane kuro-ito-odoshi dōmaru-gusoku* (伊予札黒糸威胴丸具足) y el casco conocido como *shida-gusoku* (歯朶具足), ambos considerados un tesoro nacional y que se cree que pertenecieron al *daimyō*. El videojuego, además, completa el conjunto con un *jinbaori* blanco sin mangas y un *gunbai* de mando.

## B. El clan Takeda



**AMARI TORAYASU** (1498-1548)

**甘利虎泰:** 武田家臣。主君・信虎の追放に関わる。以後は信虎の子・信玄に仕え、板垣信方とともに宿老を務めた。上田原合戦で村上義清軍と激闘を展開し、戦死した。

*Amari Torayasu: Takeda-kashin. Shukun – Nobutora no tsuihō ni kakawaru. Igo wa Nobutora no ko – Shingen ni sasae, Itagaki Nobukata to tomo ni shukurō wo tsutometa, Uedahara-kassen de Murakami Yoshikiyo to gekitō wo tenkai shi, senshi shita.*

**Amari Torayasu**: vasallo del clan Takeda. Estuvo relacionado con el exilio de Nobutora, jefe del clan. Luego apoyó al hijo de éste, Shingen, y junto con Itagaki Nobukata trabajó como consejero. En la batalla de Uedahara,[1224] murió luchando contra el ejército de Murakami Yoshikiyo.



Empezando con Amari Torayasu, con un peinado de estilo semejante al llamado *tabane-gami*, lleva una *nuinobe-dō* carmesí con *ō-sode* y *shino-gote*, mientras que la lanza ya aparece relacionada con el personaje en los *ukiyo-e* del periodo Edo.[1225]

Figura 79. Utagawa Kuniyoshi, *Amari Saemon-no-jo Haruyoshi* (甲越勇將傳武田家廾四將; *Koetsuyusho den Takeda-ke nijyūshi-sho*; Biografías de generales heroicos de las provincias de Kai y Echigo, veinticuatro generales del Clan Takeda) c.1848 [*Ukiyo-e.org*, https://ukiyo-e.org/].

[1224] La batalla de Uedahara (1548), fue un combate entre Takeda Shingen y Murakami Yoshikiyo, en el que Yoshikiyo venció a la poderosa caballería de Shingen utilizando armas de fuego importadas de China. Se considera la primera batalla en la que se utilizaron armas de fuego. TURNBULL, S., *Kawanakajima 1553–64: Samurai Power Struggle (Campaign, 130)*, Oxford, Osprey, 2003, p. 31.

[1225] *Ukiyo-e.org*, https://ja.ukiyo-e.org/image/bm/AN00587969_001_l (fecha de consulta: 28-XI-2021).

| | |
|---|---|
|  <br>**BABA NOBUHARU** (1515-1575) | **馬場信春:** 武田家臣。武田四名臣の１人。多くの合戦に参加し一度も負傷せず「不死身の鬼美濃」と呼ばれた。長篠合戦の際に殿軍として主君・勝頼の逃亡を助け、戦死。 |
| | *Baba Nobuharu: Takeda-kashin. Takeda-Yon-Meishin no hitori. Ōku no kassen ni sanka shi ichido mo fushō sezu "Fushimi no Oni-Mino" to yobareta. Nagashino-kassen no sai ni dengun toshite shukun – Katsuyori no chōbō wo tasuke, senshi.* |
| | **Baba Nobuharu:** vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda.[1226] Participó en muchas batallas saliendo ileso, por lo que le llamaban el "Demonio Inmortal de Mino". En la retaguardia de la batalla de Nagashino murió ayudando aljefe del clan, Katsuyori, a escapar. |

Baba Nobuharu lleva un conjunto bastante genérico, con una *okegawa-dō*, *shino-gote*, *jinbaori* y el pelo en *honda-mage.*

[1226] También conocidos como 武田四天王 (*Takeda Shiten'ō*; Los Cuatro Reyes Celestiales de Takeda [t.a.]), este título, que ya existía desde los tiempos de Nobutora, se otorgaba a los generales más valientes y brillantes del clan. Cuando Takeda Shingen tomó el control del clan, nombró a sus propios Reyes Celestiales. *武田四天王（武田四名臣）は実は８人いた？甲陽の五名臣も？？*(*Takeda Shiten'ō (Takeda Yon-meishin) wa jitsu wa hachi-nin ita? Kōyō no Gomeishin mo??*; ¿Los Cuatro Reyes Celestiales de Takeda (los Cuatro Grandes de Takeda) eran en realidad ocho? ¿Y los Cinco Grandes de Kōyō? [t.a.]), http://history-land.com/takeda-four-heavenly-kings/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

| | |
|---|---|
|  <br>**ITAGAKI NOBUKATA** (1489-1548) | **板垣信方:** 武田家臣。主君・信虎の追放に関わる。以後は信虎の子・信玄に仕え、各地の合戦で活躍した。上田原合戦で先鋒を務め村上義清軍と戦い、激闘の末戦死した。 |
| | *Itagaki Nobukata: Takeda-kashin. Shukun – Nobutora no tsuihō ni kakawaru. Igo wa Nobutora no ko – Shingen ni sasae, kyakuchi no kassen de katsuyaku shita. Uedahara-kassen de senpö wo tsutome Murakami Yoshikiyo-gun to tatakai, gekitō no matsu senshi shita.* |
| | **Itagaki Nobukata:** vasallo del clan Takeda. Estuvo implicado en el exilio de Nobutora, el jefe del clan. Después, apoyó a su hijo, Shingen, y participó en varias batallas. Fue la vanguardia de la batalla de Uedahara y combatió contra el ejército de Murakami Yoshikiyo, donde murió tras una feroz batalla debido a un descuido. |

Nobukata lleva una *dō-maru* con lo que parecen ser *ō-sode* y *shino-gote*, siendo especialmente distintivos la lanza y el *hachimaki* atado alrededor de la cabeza y, aunque estos dos elementos no parecen tener ninguna base histórica, sí que suelen ser habituales en sus apariciones en la cultura popular.[1227]

[1227] También aparece así, por ejemplo, en el *taiga-dorama Fū-rin-ka-zan* (Ōmori Sumio, 2007). *NHK Archives*, https://www2.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=taiga020 (fecha de consulta: 28-XI-2021).



**KŌSAKA MASANOBU** (1527-1578)

| | |
|---|---|
| **高坂昌信・春日虎綱:** 武田家臣。武田四名臣の１人。主君・信玄の小姓から侍大将となる。武略・用兵は家中随一といわれ「逃げ戦正」と呼ばれた。「甲陽軍鑑」の原著者と伝わる。 | |
| *Kōsaka Masanobu – Kasuga Toratsuna: Takeda-kashin. Takeda-Yon-Meishin no hitori. Shukun – Shingen no koshō kara samurai-taishō to naru. Buryaku – yōhei wa kachū-zuiichi to iware "Nige-sensei" yo yobareta. "Kōyō Gunkan" no genchosha to tsutawaru.* | |
| **Kōsaka Masanobu – Kasuga Toratsuna:** vasallo del clan Takeda.Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Pasó de ser el paje de Shingen, el jefe del clan, a un gran general. Se le llamaba el "Maestro de la Huida" por sus estrategias y tácticas. Se dice que fue uno de los autores del *Kōyō Gunkan*. | |



Figura 80. *Tetsu-sabi-ji roku-jyū-ni-ken-suji-kabuto* [*Cultural Heritage Online*, https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/199721].

Masanobu lleva una *dō-maru* con *ō-sode* y *shino-gote*, portando en la cintura los habituales *wakizashi* y *uchigatana*. Además, es uno de los pocos personajes que lleva *menpō*, seguramente una referencia a su retrato póstumo, en el que también lo lleva.[1228] En cuanto al casco, se trata de una variedad de *suji-kabuto* (筋兜) habitual durante los periodos Muromachi y Azuchi-Momoyama,[1229] aunque no se ha localizado ninguna referencia que lo relacione directamente con Masanobu.

[1228] FUKUSAWA, T. [深澤太郎], 何故か、街中の工事現場の囲いに武田二十四将 (*Naze ka, machi-jū no kōji-genba no kakoi ni Takeda ni-jyū-yon-shō*; Por alguna razón, en una valla protectora en un sitio de obras estaba uno de los Veinticuatro Generales de Takeda [t.a.]), *Twitter*, (20-VIII-2019), https://twitter.com/FukasawaTaro/status/1163713243828781056 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1229] *Cultural Heritage Online - 鉄錆地六十二間筋兜* (*Tetsu-sabi-ji roku-jyū-ni-ken-suji-kabuto*), https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/199721 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

<table>
<tr>
<td>  <br>NAITŌ MASATOYO (1522-1575)</td>
<td>工藤工藤・内藤昌豊: 武田家臣。武田四名臣の１人。武田信繁の死後、主君・信玄の副将格となる。武略に優れ、箕輪城主として西上野方面の治政を担当した。長篠合戦で戦死した。</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kudō Genzaemon – Naitō Masatoyo: Takeda-kashin. Takeda-Yon-Meishin no hitori. Takeda Nobushige no shigo, shukun – Shingen no fukushō-kaku to naru. Buryaku ni sugure, Minowa-jōshu toshite Uwano-hōmen no chisei wo tantō shita. Nagashino-kassen de senshi shita.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kudō Genzaemon – Naitō Masatoyo: vasallo del clan Takeda. Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Tras la muerte de Takeda Nobushige, llegó a tener el rango de vicecomandante de Shingen, jefe del clan. Excelente estratega, como señor del castillo de Minowa se encargó del gobierno del territorio de Uwano del Oeste. Murió durante la batalla de Nagashino.</td>
</tr>
</table>



Masatoyo lleva una *nuinobe-dō* con *shino-gote* y *jinbaori* púrpura con solapas plateadas. El peinado o, más bien, la falta de él, seguramente esté inspirado en el retrato que se conserva en el Erin-*ji* (ciudad de Kōshū, pref. Yamagata),[1230] en el que aparece con el cráneo rapado y el pelo suelto como en el videojuego.

Figura 81. Retrato póstumo no confirmado de Naitō Masatoyo [*Wikipedia*, https://ja.wikipedia.org/wiki/内藤昌豊].

[1230] *Enrin-ji Official Website*, https://erinji.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

| | |
|---|---|
|  **OBU MASAKAGE** (1530-1575) | **飯富昌景・山県昌景:** 武田家臣。武田四名臣の１人。兄・飯富虎昌と同様、軍装を赤で統一。内政・軍事・外交全般で主君・信玄を補佐した。長篠合戦で全身に銃弾を浴び戦死した。 |
| | *Obu Masakage – Yamagata Masakage: Takeda-kashin. Takeda-Yon-Meishin no hitori. Ani – Obu Toramasa to dōyō, funshō wo aka de tōitsu. Naisei – gunji – gaikō zenpan de shukun – Shingen wo hosa shita. Nagashino-kassen de zenshin ni jūdan wo abi senshi shita.* |
| | **Obu Masakage – Yamagata Masakage:** vasallo del clan Takeda.Uno de los Cuatro Grandes de Takeda. Al igual que su hermano mayor, Obu Toramasa, iba completamente vestido de rojo. Aconsejaba en todo a Shingen, el señor del clan, desde asuntos de gobierno interno, a temas del ejército o de la diplomacia. Murió acribillado en la batalla de Nagashino. |

La armadura *aka-zonae* que se cree perteneció a Masakage está actualmente conservada en el museo Meiwa-*bijutsukan* (名和美術館),[1231] una exposición de antigüedades situada dentro del restaurante de comida *kaiseki*[1232] *Tensan* (ciudad de Hachiōji, pref. Tokio).[1233] La que está expuesta es una *dō-maru* y, aunque la coraza es roja, el *kebiki-odoshi* es negro, mientras que en el retrato se ha elegido un *tōsei-gusoku* con *yokohagi-*

[1231] Para ver un vídeo completo de la exposición consultar: KAZUSHI, T., "武田四名臣の山県昌景の赤備えの鎧（伝）" (*Takeda Shi-mei-shin no Yamagata Masakage no akazonae no yoroi (den)*; Armadura en color rojo de Yamagata Masakage, uno de los Cuatro Grandes de Takeda (o eso se dice) [t.a.]), *YouTube*, (20-VIII-2012), https://www.youtube.com/watch?v=33j6Zk6ADM0 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1232] 懐石料理 (*kaiseki-ryōri*). Comida típica japonesa consistente en varios platillos originada, se dice, en la dieta de los monjes zen. "日本の「懐石料理」ってどんなもの？食べる順番やマナーをマスターしよう" (*Nihon no "kaiseki-ryōri"tte donna mono? Taberu junbna ya manā wo masutā shiyō*; ¿Qué es la comida japonesa "*kaiseki-ryōri*"? Aprendamos los modales correctos y el orden en que se come [t.a.]), *Live Japan*, (15-IV-2021), https://livejapan.com/ja/in-kansai/in-pref-kyoto/in-gion_kawaramachi_kiyomizu-dera-temple/article-a2000575/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1233] *Tensan Official Website*, https://www.nihonryori-tensan.com/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*okegawa-dō* y *suga-odoshi*, seguramente para que el color rojo sea más visible.



Figura 82. Armadura de Masakage [*YouTube*, https://www.youtube.com/watch?v=33j6Zk6ADM0]

En el retrato del videojuego los *tōsei-sode* se han dibujado a juego, a diferencia de la reproducción conservada, mientras que los *tsutsu-kote* son iguales en las dos versiones. En cuanto al *kabuto*, tanto el expuesto como el del retrato tienen formas similares, aunque en este último se ha eliminado lo cuernos dorados, puede que para hacerlo más distintivo respecto a otros diseños similares. Por último, en el videojuego Masakage lleva un *saihai* en la mano.



**TAKEDA SHINGEN** (1521-1573)

**武田晴信・武田信玄:** 甲斐守護。信虎の嫡男。苛烈な政策に反対して父を追放、当主となる。精強な騎馬軍団を率い、臨機応変の知略で織田信長を苦しめた。通称「甲斐の虎」。

*Takeda Harunobu – Takeda Shingen: Kai-shugo. Nobutora no chakunan. Karetus na seisaku ni hantai shite chichi wo tsuihō, tōshu to naru. Seikyō na kiba-gundan wo hikii, rinki-ōhen no chiryaku de Oda Nobunaga wo kurushimeta. Tsūshō "Kai no tora".*

**Takeda Harunobu – Takeda Shingen:** *shugo* de Kai. Hijo mayor de Nobutora. Se opuso al gobierno despótico de su padre, al que exilió, erigiéndose como señor del territorio. Comandaba una poderosísima caballería, y su capacidad de adaptarse a cualquier cambio de situación dio grandes problemas a Oda Nobunaga. Se le llamaba el "tigre de Kai".



Figura 83. Bandō Tamasaburō V como Yaegaki-*hime* durante el acto *Okiniwa* de *Honchō nijū-shi-kō* en una representación de octubre de 2008 [*Kabuki on the web*, http://enmokudb.kabuki.ne.jp/repertoire/366].

Shingen lleva una *dō-maru* con coraza *kebiki-odoshi*, *sode* con el mismo enlazado, *fukube-gote* y *jinbaori*, todo ello con los tonos dorados y, sobre todo, rojos que caracterizan al clan Takeda. El casco que aparece en el retrato suele referírsele como *Suwa-hosshō no kabuto* (諏訪法性兜) en alusión al santuario Suwa-*taisha* y, aunque no está demostrado que perteneciera a Shingen, es un símbolo que se le asocia debido a la popularidad de la obra *jidaimono* de *jōruri*, posteriormente adaptada a *kabuki*, *Honchō nijū-shi-kō* (本朝廿四考). Estrenada en Osaka en 1766, se centra en el conflicto entre Takeda Shingen y Uesugi Kenshin a través del romance entre Takeda Katsuyori y Yaegaki-*hime*,[1234] siendo el casco uno de los elementos claves de la obra.[1235]



Figura 84. Utagawa Kuniyoshi. *Meisho Takeda Harunobu Nyūdō Shingen Kawanakajima hyaku-yūshōsen no uchi* (明將武田晴信入道信玄 川中嶌百勇將戦之内; serie Cien generales valientes en la batalla de Kawanakajima) c.1845 [*Ukiyo-e.org*, https://ukiyo-e.org/]

[1234] *Kabuki on the web – 本朝廿四孝～十種香・奥庭狐火* (*Honchō nijyū-shi-kō – Ju-shu-kō – Oku-niwa kitsune-bi*), http://enmokudb.kabuki.ne.jp/repertoire/366 (fecha de consulta: 28-XI-2021).
[1235] *Kabuki on the web – 諏訪法性の兜* (*Suwa-hosshō no kabuto*), http://enmokudb.kabuki.ne.jp/phraseo logy/3471 (fecha de consulta: 28-XI-2021).



**TAKEDA KATSUYORI** (1546-1582)

**武田勝頼:** 甲斐の戦国大名。信玄の四男。家督相続後は強硬策で領国を広げるが、長篠合戦での大敗により家臣団が瓦解。織田軍に追い詰められ、天目山で自害した。

*Takeda Katsuyori: Kai no Sengoku-daimyō. Shingen no yo-nan. Katoku-sōzoku-go wa kyōko-saku de ryōkoku wo hirogeru ga, Nagashino-kassen de no taihai ni yori kashindan ga gakai. Oda-gun ni oi-tsumerare, Tenmoku-zan de jigai shita.*

**Takeda Katsuyori:** *daimyō* de Kai. Cuarto hijo de Shingen. Tras heredar el control del clan extendió sus territorios mediante la fuerza, pero tras la derrota total en la batalla de Nagashino, el clan colapsó completamente. Fue acorralado por el ejército de Oda, y se suicidó en la montaña de Tenmoku.



Takeda Katsuyori lleva una *nuinobe-dō*, con *tōsei-sode* con *sugake-odoshi* y *jinbaori* carmesí, además de la *wakizashi* y la *uchigatana* en la cintura. En cuanto al casco, es una copia del que lleva en su retrato póstumo.[1236]

Figura 85. Retrato póstumo de Takeda Katsuyori [*Kofu City*, https://www.city.kofu.yamanashi.jp/welcome/rekishi/katsuyori.html].

[1236] *Kofu City – 武田勝頼* (*Takeda Katsuyori*), https://www.city.kofu.yamanashi.jp/welcome/rekishi/katsuyori.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

| | |
|---|---|
|  <br>**TAKEDA NOBUSHIGE** (1525-1561) | **武田信繁:** 信虎の次男。文武に優れて人望も高く、兄・信玄の副将として活躍した。川中島合戦で本陣を守って奮戦、戦死した。後年「まことの武将」と高く評価される。 |
| | *Takeda Nobushige: Nobutora no jinan. Bunbu ni sugurete jinbō mo takaku, ani – Shingen no fukushō toshite katsuyaku shita. Kawanakajima-kassen de honjin wo mamotte funsen, senshi shita. Kōnen "Makoto no bushō" to takaku hyōka sareru.* |
| | **Takeda Nobushige:** segundo hijo de Nobutora. Excelente tanto en las artes como en la guerra, era muy popular, y trabajó como vicecomandante de su hermano mayor Shingen. En la batalla de Kawanakajima luchó con fiereza protegiendo el cuartel general, y murió en batalla. En años posteriores, sería recordado con alta estima como "un auténtico general". |

Nobushige lleva un conjunto similar al de su hermano, con *dō-maru* con *kebiki-odoshi* y *uchigatana* en la cintura, siendo la principal diferencia los *ō-sode* que, realmente, van más conjuntados con la *dō-maru* al ser los dos elementos parte de los conjuntos de las armaduras de principios del periodo Sengoku. En cuanto al casco, está inspirado en el que se conserva en el Tenkyū-*ji* (ciudad de Nagano, pref. Nagano), donde se encuentra su tumba,[1237] siendo además con el que aparece representado en el retrato póstumo que está conservado en el mismo templo.

[1237] *Nagano Convention Visitors Bureau – 武田典厩信繁の墓* (*Takeda Tenkyū Nobushige no haka*; Tumba de Takeda Tenkyū Nobushige [t.a.]), https://www.nagano-cvb.or.jp/furinkazan/siseki/entry/000158.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).



Figura 86. Retrato (izda.) y casco (dcha.) de Takeda Nobushige en el Tenkyū-*ji* [*Blog Livedoor*, http://blog.livedoor.jp/go_to_39mc/archives/837290.html].



**TAKEDA NOBUTORA** (1494-1574)

**武田信虎:** 甲斐守護。甲斐を平定するが、その苛烈な政策方針に反発した嫡男・信玄によって駿河に追放された。以後は各地を放浪し、甲斐に再び戻ることはなかった。

*Takeda Nobutora: Kai-shugo. Kai wo heitei suru ga, sono karetsu na seisaku-hōshin ni hanpatsu shita chakunan – Shingen ni yotte Suruga ni tsuihō sareta. Igo wa kyakuchi wo hōrō shi, Kai ni futatabi modoru koto wa nakatta.*

**Takeda Nobutora:** *shugo* de Kai. Subyugó Kai pero su gobierno tiránico se volvió contra él lo que provocó que su heredero, Shingen, lo exiliara a Suruga. Se dedicó a vagar por otras tierras, y nunca regresó a Kai.

Nobutora lleva una *nuinobe-dō* con los *tōsei-sode* a juego y *jinbaori* rojo con el emblema del clan Takeda en las solapas, siendo visible la *uchigatana* en la cintura y lo que parece ser algún tipo de *zukin* en la cabeza. Hay que precisar que el retrato póstumo que se conserva de este general es vestido de monje con la cabeza rapada,[1238] aunque

[1238] *Kofu City – 武田信虎* (*Takeda Nobutora*), https://www.city.kofu.yamanashi.jp/welcome/

seguramente no se hayan inspirado en él ya que su faceta más conocida es la de líder agresivo, para lo que es más adecuado el retrato diseñado para el videojuego.



**YAMAMOTO KANSUKE** (1493-1561)

| |
|---|
| **山本勘助:** 武田家臣。文武百般に通じ、主君・信玄の軍師を務めた。第四次川中島の合戦で「きつつきの戦法」を上杉謙信に見破られた責を負い、乱軍に突入し戦死した。 |
| *Yamamoto Kansuke: Takeda-kashin. Bunbu-hyappan ni tsūjite shukun – Shingen no gunshi wo tsutometa. Dai-yon-Kawanakajima no kassen de "Kitsutsuki no senpō" wo Uesugi Kenshin ni miyabureta seki wo oi, rangun ni totsunyū shi senshi shita.* |
| **Yamamoto Kansuke:** vasallo del clan Takeda. Practicante del bushidō, trabajó como estratega del señor del clan, Shingen. En la cuarta campaña de la batalla de Kawanakajima, aceptó la responsabilidad de que su "estrategia del pájaro carpintero" fuera descubierta por Kenshin, y murió en batalla. |



Figura 87. Retrato póstumo de Yamamoto Kansuke por Kanō Ryōsō (1768-1846) [*Yamanashi Prefectura Museum*, http://www.museum.pref.yamanashi.jp/3rd_furinkazan_01kansuke.htm].

Kansuke lleva una *tōsei-gusoku* con una *okegawa-dō*, en concreto una *yokohagi-dō*, *shino-gote* y las dos katana en la cintura. Puesto que es un estratega que, además, pertenecía a una clase social baja, el *jinbaori* se ha sustituido por un simple mantón. De la misma manera, el pelo lo lleva recogido en un tabane-mage sin arreglar, siendo este uno de los pocos casos en los que está relativamente justificado que

rekishi/nobutora.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

no lo lleve al estilo formal. Por otra parte, de Kansuke se dice que era cojo y estaba tuerto, lo que aparece con frecuencia en los *ukiyo-e*,[1239] aunque dependiendo de la representación se le quita la visión de manera indistinta en el ojo derecho o en el izquierdo.

**C. El clan Uesugi**

| | |
|---|---|
|  <br>**KAKIZAKI KAGEIE** (1513-1575) | **柿崎景家**：上杉家臣。主君・謙信に「越後七郡で彼にかなう者はなし」と評された家中随一の猛将。上杉軍の主力として活躍したが織田信長への内通疑惑により殺された。 |
| | *Kakizaki Kageie: Uesugi-kashin. Shukun – Kenshin ni "Echigo-shichi-gun de kare ni kanau mono wa nashi" to hyō-sareta kachū-zuiichi no mōshō. Uesugi-gun no shuryoku toshite katsuyaku shita ga Oda Nobunaga he no naitsū-giwaku ni yori krosareta.* |
| | **Kakizaki Kageie:** vasallo del clan Uesugi. Era un general excepcional del que Kenshin, el jefe del clan, decía que "no hay nadie en las siete provincias de Echigo que se le compare". Dirigía una de las fuerzas principales del ejército de Uesugi pero fue asesinado cuando se sospechó que había traicionado al clan en favor de Oda Nobunaga. |

[1239] *Yamanashi Prefectural Museum – 博物館の資料に見る『風林火山』の世界* (*Hakubutsukan no shiryō ni miru "Fū-rin-ka-zan" no sekai*; El mundo de "viento-bosques-fuego-montañas" visto a través de los documentos del museo [t.a.]), http://www.museum.pref.yamanashi.jp/3rd_furinkazan_01kansuke.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).



Empezando con Kakizaki Kageie, se le representa en proceso de desenvainar la *uchigatana* llevando una armadura bastante genérica, *dō-maru* con *kebiki-odoshi*, *ō-sode*, *nodowa*, lo que parece ser alguna reinterpretación de los *kusari-gote* y *kabuto* en la cabeza decorado con una media luna, aunque ninguno de los elementos le hace destacar especialmente sobre el resto de personajes.

Figura 88. Utagawa Kuniyoshi, *KakizakiIzumi no kamiKage-ie Koetsuyusho den Takeda-ke nijushi-sho* (柿崎和泉守景家 甲越勇將傳武田家廾四將; Biografías de generales heroicos de las provincias de Kai y Echigo, veinticuatro generales del clan Takeda) c. 1848 [*Ukiyo-e.org*, https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00587988_001_l].



**NAGAO HARUKAGE** (1509-1553)

**長尾晴景:** 越後の戦国大名。為景の嫡男。父の死後に家督を継ぐ。しかし病弱で統率力に欠けたため諸将から反発を受け、上杉定実の調停のもと弟・景虎に家督を譲った。

*Nagao Harukage: Echigo no Sengoku-daimyō. Tamekage no chakunan. Chichi no shigo ni katoku wo tsugu. Shikashi byōjaku de tōsō-ryoku ni kaketa tame shoshō kara hanpatsu wo uke, Uesugi Sadazane no chōtei no moto otōto – Kagetora ni katoku wo yuzutta.*

**Nagao Harukage**: *daimyō* de Echigo. Heredero de Tamekage. Tras la muerte de su padre tomó el control del clan. Sin embargo, debido a una enfermedad que le debilitaba, carecía de liderazgo, lo que ocasionó la revuelta de algunos generales. Gracias a la mediación de Uesugi Sadazane, le cedió el poder a su hermano pequeño Kagetora.

Harukage lleva un *kataginu-hakama*, atuendo cotidiano samurái en el periodo Azuchi-Momoyama, si bien en el periodo Edo pasó a ser uno de los atuendos formales entre la clase guerrera. Como capa más externa lleva el *kataginu*, en este caso de color granate, seguido de un *kosode* gris oscuro, otro rojo y el *juban* blanco debajo del todo. Como peinado lleva la versión actualizada del *tabane-gami*.

<table>
<tr>
<td>  <br>UESUGI KENSHIN (1530-1578)</td>
<td>長尾景虎・上杉政虎・ 長尾虎千代・上杉謙信: 越後の戦国大名。為景の次男。上杉憲政から関東管領職を譲られ、上杉姓を名乗る。「毘」の軍旗を翻して疾駆する姿は軍神と恐れられた。通称「越後の龍」。</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Nagao Kagetora – Uesugi Masatora – Nagao Torachiyo – Uesugi Kenshin: Echigo no Sengoku-daimyō. Tamekage no jinan. Uesugi Norimasa kara Kanrō-kanryō-shoku wo yuzurare, Uesugi-sei wo nanoru. “Bi” no gunki wo hon-shite shikku suru sugata wa gunjin to osorerareta. Tsūshō “Echigo no ryū”.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Nagao Kagetora – Uesugi Masatora – Nagao Torachiyo – Uesugi Kenshin: daimyō de Echigo. Segundo hijo de Tamekage. Uesugi Norimasa le cedió el control de las tierras de Kantō, tras lo cual tomó el nombre de Uesugi. Su bandera estaba decorada con el símbolo de Bishamonten, y era temido como un dios de la guerra por su velocísima manera de montar a caballo. Le apodaban el “Dragón de Echigo”.</td>
</tr>
</table>

Uesugi Kenshin va vestido con un *tōsei-gusoku* formado por una *yokohagi-okegawa-dō*, *tōsei-sode* con *sugake-odoshi* y *shino-gote*. Hay que señalar que se conservan varias armaduras de este *daimyō*, siendo especialmente famosa una coraza *hara-maki* con hilos

de varios colores que se cree que le perteneció y está conservada en el Uesugi-*jinja*,[1240] así como una *nanban-dō* con coraza de metal lisa y enlazada en blanco y azul[1241] cuyo patrón de colores es bastante similar al que aparece en el videojuego, aunque en este caso parecen haber optado por un diseño original. En cuanto al tocado que lleva en la cabeza, se trata de un *gyōnin-dutsu* (行人包) asociado con los discípulos de las sectas budistas y, aunque no es con el que suele aparecer retratado,[1242] es recurrente en la cultura popular.[1243]



Figura 89. Retrato de Uesugi Kenshin de adulto en el videojuego (izda.) y *ukiyo-e* de Utagawa Kuniyoshi, "Una representación feroz de Uesugi Kenshin sentado", de Libro de Historias de 100 héroes de gran renombre, de 1843 - 1844 [TURNBULL, Stephen (2003). *Kawanakajima 1553-64: Samurai power struggle*, Osprey, Oxford, 2003].

[1240] *Cultural Assets of Yamagata – 色々威腹巻　兜、盡袖付（伝上杉謙信所用）* (*Iro-iro-odoshi-haramaki kabuto, kosode-tsuki (den-Uesugi Kenshin-shoyō)*; Haramaki en hilo de distintos colores, casco y *kosode* añadido (se dice que perteneció a Uesugi Kenshin) [t.a.]), https://www.pref.yamagata.jp/cgi-bin/yamagata-takara/?m=detail&id=1072 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1241] *Tōken World - 上杉謙信 甲冑写し* (*Uesugi Kenshin kacchū-utsushi*; Uesugi Kenshin, réplica de su armadura [t.a.]), https://www.touken-world.jp/search-armor/replica/56027/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1242] *Muryōkō-in Official Website*, https://muryokoin.jp/?page_id=281 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1243] Lo lleva, por ejemplo, su versión del videojuego *Fate/ Grand Order* y en *taiga-dorama* como *Ten to chi* to (1969). GOEMON, "【FGO】長尾景虎の霊衣「行人包」の開放素材と入手方法まとめ" ([FGO] *Nagao Kagetora no rei-i "gyōnin-dutsu" no kaihō-sozai to nyūshu-hōhō matome*; [FGO] Resumen del anuncio de la forma espiritual de Nagao Kagetora "*gyōnin-dutsu*" y cómo obtenerla [t.a.]), *Famitsū*, (11-VII-2019), https://www.famitsu.com/news/201907/11179494.html (fecha de consulta: 28-XI-2021). *NHK Archives – 大河ドラマ『天と地と』* (*Taiga-dorama "Ten to chi to"* [t.a.]), https://www2.nhk.or.jp/archives/search/special/detail/?d=taiga023 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

| | |
|---|---|
|  <br>**NAGAO TAMEKAGE** (1489-1543) | **長尾為景:** 越後守護代。越後守護や関東管領を討ち国政を掌握。しかし、のちに越後守護・上杉定実と対立、上杉方国人の叛乱を招いた。出陣は百回を超えるという猛将。 |
| | *Nagao Tamekage: Echigo-shugo-dai. Echigo-shugo ya Kantō-kanryō wo uchi kokusei wo shōaku. Shikashi, nochi ni Echigo-shugo – Uesugi Sadazane to tairitsu, Uesugi-hō-kokujin no hanran wo maneita. Shutsujin wa hyakkai wo koeru to iu mōshō.* |
| | **Nagao Tamekage:** *shugo* en funciones de Echigo y administrador de Kantō, ostentaba un gran poder. Sin embargo, después combatió contra el shugo de Echigo, Uesugi Sadazane, ocasionando una revuelta por parte de los habitantes partidarios de Uesugi. Se dice que fue un general que llegó a entrar en batalla más de cien veces. |

Tamekage lleva un atuendo muy similar a su hijo Kagetora, con *yokohagi-okegawa-dō*, *tōsei-sode* con *sugake-odoshi* y *shino-gote* todo ello en la misma combinación de blanco y azul. Las principales diferencias están en cómo está sujetando la *uchigatana*, lo que refuerza su faceta como excelente militar, el mantón blanco alrededor del cuello y la larga melena suelta, lo que le aporta un aire más libre y salvaje que al resto de generales.

| | |
|---|---|
|  **NAOE KAGETSUNA** (1509-1578) | **直江景綱:** 上杉家臣。与板城主。主君・謙信の信頼厚く、側近として内政・外交に辣腕を振るう。のちに謙信の旧名・景虎から一字を拝領し、実綱から景綱へと改名した。 |
| | *Naoe Kagetsuna: Uesugi-kashin. Yoita-jōsu. Shukun – Kenshin no shirai atsuku, sokkin toshite naisei – gaikō ni ratsuwan wo furuu. Nochi ni Kenshin no kyūmei – Kagetora kara ichi-ji wo hairyō shi, Sanetsuna kara Kagetsuna to kaimei shita.* |
| | **Naoe Kagetsuna:** vasallo del clan Uesugi y señor del castillo de Yoita. El jefe del clan, Kenshin confiaba mucho en él, y como su general más cercano se encargó de asuntos del gobierno interno y de la diplomacia con gran tacto. Más tarde, Kenshin le otorgó un kanji de su antiguo nombre, Kagetora, por lo que se cambió el nombre de Sanetsuna a Kagetsuna. |

Kagetsuna lleva un atuendo similar a Harukage, el *kataginu-hakama* con *kosode* marrón y *juban*, siendo la principal diferencia que lleva el *chasen-mage* a la manera tradicional.

<table>
<tr>
<td>  <br>SENTŌ-IN (1524-1609)</td>
<td>仙桃院: 長尾為景の娘。名は綾。長尾政景に嫁ぎ二男二女を産む。夫が野尻池で溺死した後は弟・上杉謙信を頼り、仙桃院と名乗る。息子・景勝は謙信の養子となった。</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Sentō-in: Nagao Tamekage no musume. Na wa Aya. Nagao Masakage ni totsugi ni-nan-ni-jo wo umu. Otto ga Nojiri-ike de dekishi shita ato wa otōto – Uesugi Kenshin wo tayori, Sentō-in to nanoru. Musuko – Kagekatsu wa Kenshin no yōshi to natta.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Sentō-in: hija de Nagao Tamekage. Se llamaba Aya. Se casó con Nagao Masakage, con el que tuvo dos niños y dos niñas. Su marido murió ahogado en el lago Nojiri, pasando a depender de su hermano pequeño, Uesugi Kenshin, tomando el nombre de Sentōin. Su hijo, Kagekatsu, se convirtió en el hijo adoptivo de Kenshin.</td>
</tr>
</table>

Sentō-*in* lleva el atuendo que ya se ha visto en otras mujeres del videojuego como Katakura Kita, una superposición de *kosode* y el pelo al estilo *binsogi no kami*. Como accesorio lleva un rosario budista, aunque parece que lo lleva más por influencia de la figura de su hermano que por la relación de la propia mujer con el budismo, de la que no hay datos concluyentes.

| | |
|---|---|
|  <br>**UESUGI KAGEKATSU** (1555-1623) | **上杉景勝:** 出羽米沢藩主。長尾政景の子。上杉謙信の養子となった。謙信の死後、御館の乱に勝利して家督を継いだ。関ヶ原合戦では西軍に属し、最上・伊達軍と戦った。 |
| | *Uesugi Kagekatsu: Dewa-Yonezawa-hanshu. Nagao Masakage no ko. Uesugi Kenshin no yōshi to natta. Kenshin no shigo, Ōtate no Ran ni shōri shite katoku wo tsuida. Sekigahara-kassen de wa sei-gun ni zoku-shi, Mogami – Date-gun to takakatta.* |
| | **Uesugi Kagekatsu:** señor de Yonezawa, en Dewa. Hijo de Nagao Masakage. Se convirtió en el hijo adoptivo de Uesugi Kenshin. Tras su muerte, ganó en la Revuelta de Ōtate y se convirtió en el heredero. En la batalla de Sekigahara sirvió al ejército de Oeste, y peleó contra los ejércitos de Mogami y de Date. |

Kagekatsu lleva un *hitatare-sugata*, con el *hitatare* azul, el *kosode* verde oscuro y debajo el *juban*, completando el conjunto con el preceptivo *tate-eboshi* en la cabeza, algo más formal que el *samurai-eboshi* más habitual en el resto de retratos. El que esté apoyando la mano en la *koshi-gatana* refuerza su faceta como guerrero que de otra manera se perdería con este atuendo más formal.

| | |
|---|---|
|  <br>**USAMI SADAMITSU** (1489-1564) | **宇佐美定満**: 上杉家臣。越後流軍学の祖という。上条定憲の乱の際は上条方に属すが、定憲の死後、帰参。国政に参画するなど活躍したが、長尾政景と舟遊び中に溺死した。 |
| | *Usami Sadamitsu: Uesugi-kashin. Echigo-ryū-gungaku no so to iu. Jōjō Sadanori no ran no sai wa Jōjō-hō ni zokusu ga, Sadanori no shigo, kisan. Kokusei ni sanga suru nado katsuyaku shita ga, Nagao Masakage to funa-asobi-chū ni dekishi shita.* |
| | **Usami Sadamitsu:** vasallo del clan Uesugi. Se dice que fue el fundador de la escuela de tácticas estilo Echigo. Durante el conflicto con Jōjō Sadanori estuvo de parte de los Jōjō, pero tras la muerte de Sadanori, volvió al servicio de los Uesugi. Trabajó en asuntos relativos al gobierno, pero mientras jugaba en un barco con Nagao Masakage murió ahogado. |

Por último, Sadamitsu lleva una *dō-maru* con *kebiki-odoshi*, *ō-sode* con *sugake-odoshi*, *shino-gote*, *uchigatana* en la cintura y *maru-zukin* (丸頭巾) en la cabeza, que solían llevar monjes y ancianos.[1244]




Figura 90. Tipos de tocados japoneses [*Kotobank*, https://kotobank.jp/word/%E9%A0%AD%E5%B7%BE-83583].

[1244] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/丸頭巾-636167 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

**D. El clan Hōjō**



**HŌJŌ SABURŌ** (1567-1636)

**北条三郎・上杉景虎：**北条氏康の七男。越相同盟成立の際に越後に赴き、のちに上杉謙信の養子となった。謙信の死後、御館の乱において義弟の上杉景勝と家督を争うが、敗死した。

*Hōjō Saburō – Uesugi Kagetora: Hōjō Ujiyasu no shichinan. Etsu-Sō-dōmei seiritsu no sai ni Echigo ni omomuki, nochi ni Uesugi Kenshin no yōshi to natta. Kenshin no shigo, Ōtate no Ran ni oite giri-otōto no Uesugi Kagekatsu to katoku wo arasou ga, haishi shita.*

**Hōjō Saburō** – **Uesugi Kagetora:** séptimo hijo de Hōjō Ujiyasu. Partió hacia Echigo con motivo del establecimiento de la alianza Etsu-Sō, donde se convirtió en el hijo adoptivo de Uesugi Kenshin. Tras la muerte de Kenshin, sucumbió durante la Revuelta de Ōtate por el control del clan en el que luchó con su hermanastro pequeño, Uesugi Kagekatsu.

Empezando con Hōjō Saburō, lleva el atuendo cotidiano samurái, con un *suō* estampado dorado, el *suō no munahimo* conjuntado con el *kosode* gris y debajo del todo el *juban*. Como viene siendo habitual, el pelo lo lleva recogido en la versión actualizada del *tabane-gami*. Es destacable cómo los miembros del clan Hōjō van todos sin armadura, lo que resalta el hecho de que fue una familia que sobresalió sobre todo en el campo de la diplomacia y no en el de batalla, y teorizamos que puede que sea esta una de las razones por las que gozan de bastante menos fama que otros clanes de la misma época.

| | |
|---|---|
|  <br>**HŌJŌ TSUNASHIGE** (1515-1587) | **北条綱成:** 北条家臣。福島正成の子。父の死後、北条氏綱を頼り、氏綱の娘を娶って一門となる。河越合戦などで活躍し、その旗印より「地黄八幡」と呼ばれ畏怖された。 |
| | *Hōjō Tsunashige: Hōjō-kashin. Fukushima Masanori no ko. Chichi no shigo, Hōjō Ujitsuna wo tayori, Ujitsuna no musume wo metotte ichimon to naru. Kawagoe-kassen nado de katsuyaku shi, sono hatajirushi yori "Jiki Hachiman" to yobare ifu sareta.* |
| | **Hōjō Tsunashige:** vasallo del clan Hōjō. Hijo de Fukushima Masanori. Tras la muerte de su padre, pasó a ser tutelado por Hōjō Ujitsuna, con cuya hija se casó, pasando a formar parte del clan. Participó en la batalla de Kawagoe, y era temido como "Hachiman Leonado" por el diseño de su emblema. |

Tsunashige, como vasallo del clan Hōjō, va vestido con una *tōsei-gusoku* formada por una *yokohagi-okegawa-dō*, *tōsei-sode*, *shino-gote*, *jinbaori* y *uchigatana* en la mano. El *kabuto*, por su parte, es muy similar al que forma parte de la réplica de la armadura de Tsunashige que está expuesta en el museo dedicado al castillo de Odawara, el *Odawara-jō rekishi-kenbunkan* (小田原城歴史見聞館) (ciudad de Odawara, pref. Kanagawa).[1245] La bandera amarilla que lleva en la espalda es una reproducción de la que se encuentra en el *Sanada-hōbutsu-kan* que se cree perteneció a este general.[1246]

[1245] MAOMI, "神奈川旅行・小田原城" (*Kanagawa-ryokō - Odawara-jō*; Viaje por Kanagawa – El castillo de Odawara [t.a.]), *Xuite*, (18-VI-2010), https://blog.xuite.net/maomi/Food01/35136496 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

[1246] *Ueda City Digital Archive – 黄八幡の旗* (*Ki-Hachiman no hata*; Bandera de Hachiman amarillo [t.a.]), https://museum.umic.jp/sanada/siryo/sandai/170001.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).




Figura 91. Armadura y bandera asociadas con Tsunashige [*Xuite*, https://blog.xuite.net/maomi/Food01/35136496; *Ueda City Digital Archive*, https://museum.umic.jp/sanada/siryo/sandai/170001.html].



**HŌJŌ UJIMASA** (1538-1590)

**北条氏政:** 後北条家４代当主。氏康の嫡男。優秀な弟たちや家臣団に支えられ、北条家の地位を不動のものにした。豊臣秀吉の小田原征伐軍に抗戦するが敗れ、自害した。

*Hōjō Ujimasa: Go-Hōjō-ke yon-dai tōshu. Ujiyasu no chakunan. Yūshū na otōto-tachi ya kashin-dan ni sasaerare, Hōjō-ke no chii wo fudō no mono ni shita. Toyoromi Hideyoshi no Odawara-seibatsu-gun ni kōsen suru ga yabure, jigai shita.*

**Hōjō Ujimasa:** cuarto señor del clan Hōjō tardío. Primogénito de Ujiyasu. Apoyado por sus excepcionales hermanos menores y sus vasallos, fortaleció los territorios del clan Hōjō. Se suicidó tras ser derrotado por Toyotomi Hideyoshi durante el Sitio de Odawara.

Ujimasa lleva un *kariginu-sugata* seguido de un *hitoe* rojizo-anaranjado encima del *juban*. En este caso han decidido prescindir del típico *tate-eboshi* que suele llevarse con este atuendo para que sea visible el *tabane-gami* actualizado, lo que le da un aire más juvenil.

<table>
<tr>
<td>  <br>HŌJŌ UJITSUNA (1487-1541)</td>
<td>北条氏綱：後北条家２代当主。「北条」の姓を初めて使用した。扇谷上杉家との戦いや、小弓公方・足利家との第一次国府台合戦に勝つなど、着実に関東に地盤を築いた。<br><br>Hōjō Ujitsuna: Go-Hōjō-ke ni-dai tōshu. “Hōjō” no sei wo hajimete shiyō shita. Ōgigayatsu-Uesugi-ke to no tatakai ya, Oyumi-kubō – Ashikaga-ke to no dai-ichi-ji Kōnodai-kassen ni katsu nado, chakujitsu ni Kantō ni jiban wo kizuita.<br><br>Hōjō Ujitsuna: segundo señor del clan Hōjō tardío. Fue el primero que utilizó el apellido de “Hōjō”. Combatió contra el clan Ōgiyayatsu Uesugi y ganó contra los kubō Oyumi del clan Ashikaga en la batalla de Kōnodai, tras lo cual se asentó en la región de Kantō.</td>
</tr>
</table>

Dado que no se ve el estilo de *munahimo*, resulta difícil discernir si Ujitsuna está llevando un *suō* o un *hitatare-sugata*, aunque el hecho de que la capa intermedia sea de color blanco nos hace decantarnos por este último. En este caso, lleva el *chasen-mage* a la manera tradicional.

<table>
<tr>
<td>  <br>HŌJŌ UJIYASU (1515-1571)</td>
<td>北条氏康: 後北条家３代当主。氏綱の嫡男。武田信玄・上杉謙信ら強豪としのぎを削り、関東に一大王国を築いた。知勇兼備の名将で、戦国期随一の民政家としても著名。</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Hōjō Ujiyasu: Go-Hōjō-ke san-dai tōshu. Ujitsuna no chakunan. Takeda Shingen – Uesugi Kenshin-ra kyōgō to shinogi wo kezuri, Kantō ni ichi-dai-ōkoku wo kizuita. Chiyū-kenbi no meishō de, Sengoku-ki-zui-ichi no minsei-ke toshite chomei.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Hōjō Ujiyasu: tercer señor del clan Hōjō tardío. Primogénito de Ujitsuna. Logró resistir los feroces ataques de Takeda Shingen y de Uesugi Kenshin, construyendo un gran reino en Kantō. Comandante famoso por su conocimiento y valor, es uno de los generales del periodo Sengoku notorio por sus dotes administrativas.</td>
</tr>
</table>

Hōjō Ujiyasu lleva el *hitatare-sugata* completo con el *samurai-eboshi* en la cabeza. En cuanto a las dos cicatrices que tiene en la cara, este dato no está respaldado por ninguna fuente de confianza ni aparece en sus retratos oficiales,[1247] aunque sí aparece mencionado en el *Mei-shō gen-kō-roku*:

> 氏康、十六歳小澤原の初陣より一生の勝利三十六度、終に一度も敵に上げ巻を見せず、往々身を以て敵に當り、刀鎗の創七ケ所、面に刀創二ケ所あり、故に時人向創を氏康創と言って、[...][1248]

> *Ujiyasu, jyū-roku-sai Ozawagahara no uijin yori isshō no shōri san-jyū-roku-do, tsui ni ichido mo teki ni agemaki wo misezu, ōō mi wo motte teki ni atari, tōsō no kizu shichi-ka-sho, men ni tōsō ni-ka-sho ari, yue ni toki mukafukiya wo Ujiyasu-sō to itte* [...] [t.a.]

[1247] *Odawara Castle Official Website – 北条五代...*, *op. cit.*
[1248] OKANOYA, S. [岡谷繁実], "北条氏康" ("*Hōjō Ujiyasu*"), *名将言行録 1* (*Mei-shō gen-kō-roku 1*; Compilación de hechos y dichos de generales famosos - 1 [t.a.]), Tokio, Iwanami-*shoten*, 1944, pp.51-65, espec. p.64, https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1043024 (fecha de consulta: 10-I-2022).

> Ujiyasu, desde su bautismo de fuego a los dieciséis años en Ozawagahara, a lo largo de su vida reunió treinta y seis victorias, y hasta el final no mostró ni una vez la espalda al enemigo, frecuentemente enfrentándose directamente al contrario, teniendo así heridas de arma blanca en siete sitios, y dos heridas de katana en la cara, hasta el punto de que a las heridas sufridas en la parte delantera se llamaron heridas de Ujiyasu […] [t.a.]

**E. El clan Mōri**

<table>
<tr>
<td rowspan="3">  <br>MŌRI MOTOHARU (1530-1586)</td>
<td>毛利元春・吉川元春: 毛利元就の次男。安芸の豪族・吉川家を継ぎ、山陰地方の攻略にあたる。不敗を誇った家中随一の猛将である一方、陣中で「太平記」４０巻を写本したという。</td>
</tr>
<tr>
<td>Mōri Motoharu – Kikkawa Motoharu: Mōri Motonari no jinan. Aki no gōzoku – Kikkawa-ke wo tsugi, San'in-chihō no kōryaku ni ataru. Fuhai wo hokotta kachū-zuiichi no mōshō de aru ippō, jinchū de “Taihei-ki” yonjyū-maki wo shahon shita to iu.</td>
</tr>
<tr>
<td>Mōri Motoharu – Kikkawa Motoharu: segundo hijo de Mōri Motonari. Fue el heredero del clan Kikkawa, una poderosa familia de la provincia de Aki, con los que conquistó el territorio de San’in. Además de ser un general sobresaliente con fama de invencible, se dice que durante una campaña llegó a copiar los cuarenta libros de “La Gran Pacificación”.</td>
</tr>
</table>

Mōri Motoharu lleva una *dō-maru,* una coraza clásica típica de comienzos del periodo Sengoku, cubierta con un *jinbaori*, y completa el conjunto con *sode* con lazada de estilo *sugake-odoshi* y *shino-gote*. En la cabeza lleva un *nashi-uchi-eboshi* (梨子打烏帽子), que solía llevarse bajo el *kabuto*. También podemos apreciar cómo lleva la *uchigatana* en la cintura.

| | |
|---|---|
|  <br>**MŌRI MOTONARI** (1497-1571) | **毛利元就:** 安芸の戦国大名。権謀術数を駆使して勢力を拡大、中国１０カ国の主となった稀代の謀将。厳島合戦では数々の謀略で陶晴賢を翻弄、５倍の兵力の敵を破った。 |
| | *Mōri Motonari: Aki no Sengoku-daimyō. Kenbō-jussū wo kushi shite seiryoku wo kakudai, Chūgoku jyū-ka-koku no nushi to natta kitai no bōshō. Itsikushima-kassen de wa kazukazu no bōryaku de Sue Harukata wo honrō- go-bai no heiryoku no teki wo yabutta.* |
| | **Mōri Motonari:** *daimyō* de Aki. Expandió su influencia mediante el uso de argucias, siendo un impecable estratega que llegó a ser el señor de las 10 provincias de Chūgoku. En la batalla de Itsukushima controló a Sue Harukata con sus tretas, llegando a derrotar un ejército cinco veces superior al suyo. |

La armadura que lleva el líder de la familia Mōri en el retrato, desde la *dō-maru* con *kebiki-odoshi* de color blanco, los *ō-sode* conjuntados con el mismo estilo, e incluso el *kabuto* con forma de *eboshi* y plumas de pavo real a los lados, es todo ello una reproducción exacta de un *gusoku* del periodo Azuchi-Momoyama que se conserva actualmente en el santuario de Itsukushima (pref. Hiroshima) que se dice fue donado por el propio Motonari.[1249] El otro retrato que le dedica al personaje el videojuego, en el que lleva un *daimon* y *samurai-eboshi*, parece estar inspirado en uno de los retratos del *daimyō* que se cree fue pintado en 1591 y que pertenece al templo Tōshun-*ji* (ciudad de Yamaguchi, pref. Yamaguchi),[1250] si bien el coloreado es más vistoso.

[1249] *Hiroshima Prefecture Official Site – 広島県の文化財 - 銀小札白糸威胴丸具足* (*Hiroshima-ken no bunkazai – gin-kozane-shira-ito-odoshi-dōmaru-gusoku*; Bienes Culturales Importantes de la prefectura de Hiroshima – Conjunto de armadura de coraza con placas plateadas y *kebiki-odoshi* en hilo blanco [t.a.]), https://www.pref.hiroshima.lg.jp/site/bunkazai/bunkazai-data-102040510.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[1250] *Mōri Museum – 博物館概要..., op. cit.*



Figura 92. *Gin-kozane-shira-ito-odoshi-dōmaru-gusoku* (izda.), segundo retrato de Motonari en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (centro) y retrato de Motonari de 1591 (dcha.) [*Hiroshima Prefecture Official Site*, https://www.pref.hiroshima.lg.jp/site/bunkazai/bunkazai-data-102040510.html; *Mōri Museum*, https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/ha_gaiyou/index.html?n=9].



**MŌRI TAKAKAGE** (1533-1597)

**毛利隆景・小早川隆景:** 毛利元就の三男。安芸の豪族・小早川家を継ぎ、山陽地方の攻略にあたる。本能寺の変後は毛利家の存続をはかって豊臣秀吉に接近し、五大老の１人となった。

*Mōri Takakage – Kobayakawa Takakage: Mori Motonari no sannan. Aki no gōzoku – Kobayakawa-ke wo tsugi, San'yo-chihō no kōryaku ni ataru. Honnō-ji no hen go wa Mōri-ke no sonzoku wo hakatte Toyotomi Hideyoshi ni sekkin shi, Go-tai-rō no hitori to natta.*

**Mōri Takakage – Kobayakawa Takakage:** tercer hijo de Mōri Motonari. Fue el heredero del clan Kobayakawa, una poderosa familia de la provincia de Aki, con los que conquistó el territorio de San'yō. Después del Incidente de Honnō-*ji*, tomó el relevo en el mando del clan Mōri y tras acercarse a Toyotomi Hideyoshi, llegó a ser parte del Consejo de los Cinco Regentes.

Takakage lleva la ropa cotidiana típica de un guerrero del periodo Sengoku, con un *suō* estampado de color azul con su distintivo *suō no munahimo*, seguido de un *kosode* marrón encima del *juban*. El pelo lo lleva recogido en la versión actualizada del *tabane-gami*.



**MŌRI TAKAMOTO** (1523-1563)

**毛利隆元:** 安芸の戦国大名。元就の嫡男。大内家の人質となり、大内義隆から加冠され元服した。父の後見を受けて中国経略に従事するが、出雲遠征に向かう途中に急死。

*Mōri Takamoto: Aki no Sengoku-daimyō. Motonari no chakunan. Ōuchi-ke no hitojichi to nari, Ōuchi Yoshitaka kara kakan sare genpuku shita. Chichi no kōken wo ukete Chūgoku-keiryaku ni jūji suru ga, Izumo-ensei ni mukau tochū ni kyūshi.*

**Mōri Takamoto:** *daimyō* de Aki. Heredero de Motonari. Fue rehén del clan Ōuchi, celebrando la ceremonia de la llegada a su mayoría de edad con Ōuchi Yoshitaka. Con el apoyo de su padre, fue gobernante de Chūgoku, pero murió repentinamente a mitad de camino mientras se dirigía a una campaña en Izumo.

De manera similar a su hermano pequeño, Takamoto lleva una variedad ligeramente más formal que el *suō*, el *hitatare*, lo que viene reforzado por el *samurai-eboshi* en la cabeza y lo que parece ser un *sensu* en la mano derecha.

<table>
<tr>
<td>  <br>MŌRI TERUMOTO (1553-1625)</td>
<td>毛利輝元: 毛利隆元の嫡男。祖父・元就の死後、毛利家を継ぎ、秀吉の下では五大老の１人となる。関ヶ原合戦では西軍総大将の座に就くが、戦場に出ることはなかった。<br><br>Mōri Terumuto: Mōri Takamoto no chakunan. Sofu – Motonari no shigo, Mōri-ke wo tsugi, Hideyoshi no shita de wa Go-tai-rō no hitori to naru. Sekigahara-kassen de wa Sei-gun sōdaishō no za ni tsuku ga, senjō ni deru koto wa nakatta.<br><br>Mōri Terumoto: sucesor de Mōri Takamoto. Tras la muerte de su abuelo, Motonari, fue el heredero del clan Mōri, y sirviendo a Hideyoshi llegó a ser parte del Consejo de los Cinco Regentes. En la batalla de Sekigahara fue uno de los supremos comandantes del ejército del Oeste, aunque no llegó a salir al campo de batalla.</td>
</tr>
</table>

Terumoto lleva un conjunto muy similar al de Takamoto, *hitatare-sugata* con *samurai-eboshi* y *sensu* en la mano, aunque en este caso lleva un *kosode* carmesí encima del *juban* y es claramente visible la *uchigatana* en la cintura o *koshi-gatana.*



**ŌUCHI YOSHITAKA** (1507-1551)

**大内義隆:** 大内家３１代当主。７カ国の守護を務め中国・九州に覇を唱えた。養嗣子・晴持の死後は文事に傾倒して独自の文化を築くが、家臣・陶晴賢の謀叛に遭い自害。

*Ōuchi Yoshitaka: Ōuchi-ke sanjyū-ichi-dai tōshu. Shichika-koku no shugo wo tsutome Chūgoku – Kyūshū ni ha wo tonaeta. Yōshishi - Harumochi no shigo wa bunji ni keitō shite dokuji no bunka wo kizuku ga,Kashin – Sue Harukata no muhon ni ai jigai.*

**Ōuchi Yoshitaka:** trigésimoprimer señor del clan Ōuchi. Era el *shugo* de siete provincias, y su poder se extendía desde Chūgoku hasta Kyūshū. Tras la muerte de su heredero adoptivo, Harumochi, se dedicó exclusivamente a la literatura contribuyendo al desarrollo de la cultura japonesa. Se suicidó durante una revuelta causada por uno de sus vasallos, Sue Harukata.



Figura 93. Imagen con *shaku* [*Kotobank*, https://kotobank.jp/word/%E7%AC%8F-75771].

Ōuchi Yoshitaka va vestido con un *hōko-sugata*, lo que destaca su buena relación con la Corte Imperial. Debajo del *hōeki no hō* lleva el característico *hitoe* rojo y debajo el *akome*, completando el conjunto con un *suiei no kanmuri*. Como accesorio está sujetando el *shaku* que suele verse a menudo en retratos de *shōgun* y nobles y complementaba con frecuencia este tipo de atuendos formales.



**SUE TAKAFUSA** (1521-1555)

**陶晴賢:** 大内家臣。興房の子。「西国無双の侍大将」と評された。主君・義隆を自害させ大友晴英を当主に迎えて主家を傀儡化した。厳島合戦で毛利元就に敗れ、自害。

*Sue Harukata: Ōuchi kashin. Okifusa no ko. "Shikoku musō no samurai taishō" to hyō sareta. Shukun – Yoshitaka wo jigai sase Ōtomo Harue wo tōshu ni mukaete shuka wo kairai-ka shita. Itsukushima-kassen de Mōri Motonari ni yabure, jigai.*

**Sue Harukata:** vasallo del clan Ōuchi. Hijo de Okifusa. Se le consideraba "un general samurái sin rival en Shikoku". Obligó a suicidarse al señor del clan, Yoshitaka, poniendo en el poder a Ōtomo Harue, que fue su marioneta. En la batalla de Itsukushima perdió contra Mōri Motonari, y se suicidó.

Sue Takafusa lleva una *dō-maru kebiki-odoshi*, los *sode* parecen ser del mismo tipo, *nodowa* dorado conjuntado con las solapas del *jinbaori* blanco, un *nae-eboshi* (萎烏帽子) en la cabeza (que solían llevar los guerreros en la época) y un *saihai* en la mano que resalta su condición de líder.

## F. El clan Date



**DATE MASAMUNE** (1567-1636)

**伊達政宗**：伊達家１７代当主。輝宗の嫡男。瞬く間に周辺諸国を切り従えて２４歳で奥州に覇を唱え「独眼竜」と畏怖された。権謀術数で豊臣・徳川両政権を生き抜いた。

*Date Masamune: Date-ke jyū-nana-dai tōshu. Terumune no chakunan. Mabataku aida ni shūhen shokoku wo kirishitagaete nyjyū-yon-sai de Ōshū ni ha wo tonae "Dokuganryū" to ifu sareta. Kenbō-jussū de Toyotomi – Tokugawa ryō-seiken wo ikinuita.*

**Date Masamune:** decimoséptimo señor del clan Date y heredero de Terumune. Anexionó los territorios vecinos en brevísimo tiempo, y con veinticuatro años tomó el control de Ōshū, llegando a ser temido como "El Dragón de un Solo Ojo". Gracias a su sagacidad, logró mantener el poder durante los gobiernos de Toyotomi y Tokugawa.



Empezamos el análisis de los personajes con Date Masamune, quien lleva una *tōsei-gusoku* que, tal y como se ha comentado en la introducción, utiliza lo que se conoce como una *sendai-dō*. Completa el conjunto con los *tōsei-sode*, *shino-gote* y un *jinbaori*, además de su característico *kabuto* decorado con la la luna creciente. En general, todo el conjunto parece ser una reproducción del *kuro-urushi go-mai-dō gusoku* (黒漆五枚胴具

Figura 94. *Kuro-urushi go-mai-dō gusoku* en el Museo de la Ciudad de Sendai [*Sendai City Museum*, https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-05.html#masamunegusoku].

足; armadura completa con coraza de cinco placas lacada en negro [t.a.]), una armadura perteneciente a Masamune que se conserva en el museo de la ciudad de Sendai.[1251] Como va a ser habitual en los diseños que iremos analizando, la melena larga suelta es una licencia que se han tomado los diseñadores para hacer el diseño más atractivo.

<table>
<tr>
<td rowspan="3">  <br>DATE SHIGEZANE (1568-1646)</td>
<td>伊達成実: 伊達家臣。実元の子。「武」の面で主君の政宗を補佐した伊達家中随一の猛将。「英毅大略あり」と評された。晩年には徳川家光に奥州の軍談を語っている。</td>
</tr>
<tr>
<td>Date Shigezane: Date-kashin. Sanemoto no ko. “Bu” no men de shukun no Masamune wo hosa shita Date-ke-chū zuiichi no mōshō. “Eiki-tairyaku ari” wo hyō sareta. Bannen ni wa Tokugawa Iemitsu ni Ōshū no gundan wo katatteiru.</td>
</tr>
<tr>
<td>Date Shigezane: vasallo del clan Date. Hijo de Sanemoto. Un gran general que apoyaba a su señor, Masamune, mediante las armas. Se le consideraba alguien excepcional y un gran estratega. En sus últimos años, le contaba a Tokugawa Iemitsu historias de las guerras en Ōshū.</td>
</tr>
</table>

Date Shigezane también llega una *sendai-dō*, aunque en la mitad superior lleva un *gyōyō* (杏葉), literalmente traducido como “hoja de albaricoque” y que hace referencia a la pieza que protege los *takahimo* (高紐) de la armadura, los nudos que la sostienen por la parte superior. En cuanto a los *sode*, resulta difícil distinguir si están hechos con placas metálicas o con tela al estilo *kebiki-odoshi*, pero en cualquier caso, por la forma y

[1251] *Sendai City Museum – 黒漆五枚胴具足　伊達政宗所用* (*Kuro-urushi go-mai-dō gusoku Date Masamune-shoyō*; Armadura con coraza de cinco placas lacada en negro, propiedad de Date Masamune [t.a.]), https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-05.html#masamunegusoku (fecha de consulta: 25-XI-2021).

el tamaño, parecen ser del estilo *tōsei-sode*. Uno de los elementos más distintivos es el *kabuto* con la efigie de un ciempiés que en la cultura popular se asocia a este general. El casco en el que parece estar basado en el videojuego es el conocido como *tetsu-ichimai-bari nanban-kusari kabuto* (鉄一枚張南蛮鎖兜; casco con cadena occidental y placa de hierro [t.a.]), datado en el periodo Edo y que se conserva en el depósito del Museo Nacional de Historia Japonesa (pref. Chiba) y,[1252] aunque no queda constancia de que Shigezane poseyera uno, era un insecto popular para estandartes y cascos debido a su asociación como mensajero de Bishamonten, por lo que no está fuera de lugar que lo lleve. La asociación de este general con este diseño concreto puede provenir de una estatua de madera que se conserva de él consagrada en el Date Shigezane-*tamaya* (伊達成実霊屋; Mausoleo de Date Shigezane [t.a.]) que se estima fue construido a principios del periodo Edo, y donde aparece llevando un casco similar.[1253] En cualquier caso, se conserva una armadura que sí le perteneció y cuyo *kabuto* sólo está decorado con un largo penacho negro,[1254] por lo que la elección de este diseño más inusual por parte de los desarrolladores se deba a la necesidad de hacerlo más atractivo al público y conectarlo con el resto de sus representaciones populares.



Figura 95. *Tetsu-ichimai-bari nanban-kusari kabuto* (izda.), Date Shigezane-*tamaya* (centro) y estatua de madera conservada en su interior (dcha.) [*Miyagi Prefectural Government*, https://www.pref.miyagi.jp/soshiki].

[1252] *National Museum of Japanese History* – *戦国の兜と旗* (*Sengoku no kabuto to hata*; Las banderas y cascos del periodo Sengoku [t.a.]), https://www.rekihaku.ac.jp/kids/schedule/sp/s pecial_03/o160809.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[1253] *Miyagi Prefectural Government* – *指定文化財伊達成実霊屋（木造彩色甲冑像）*(*Shitei-bunkazai Date Shigezane-tamaya (fmokuzō-saishiki-kacchū-zō)* ; Patrimonio Cultural Importante – Mauseoleo de Date Shigezane (estatua pintada con armadura hecha en madera) [t.a.]), https://www.pref.miyagi.jp/soshiki/ bunkazai/21date-sigezane.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[1254] *Minamisoma City* - *伊達成実がやってきた* (*Date Shigezane ga yatte kita*; Ha venido Date Shigezane [t.a.]), https://www.city.minamisoma.lg.jp/portal/sections/61/6150/61503/study/1/4/25_71.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).



**DATE TANEMUNE** (1488-1565)

**伊達稙宗**: 伊達家１４代当主。奥州探題を獲得し、婚姻外交を駆使して版図を拡大。三男・実元の越後上杉家入嗣問題で嫡男・晴宗と対立し、天文の大乱を引き起こした。

*Date Tanemune: Date-ke jyū-yon-dai tōshu. Ōshū tandai wo kakutoku shi, kon'in-gaikō wo kushi shite hanto wo kakudai. Sannan – Sanemoto no Echigo Uesugi-ke nyūshi-mondai de chakunan – Harumune to tairitsu shi, Tenbun no Tairan wo hikiokoshita.*

**Date Tanemune:** decimocuarto señor del clan Date. Ostentaba el cargo de *tandai* [1255] de Ōshū, y aumentó su territorio utilizando los matrimonios como vía de relaciones diplomáticas. Debido a problemas en la sucesión del clan Uesugi de Echigo donde intervino su tercer hijo, Sanemoto, se enfrentó con su heredero, Harumune, y fue expulsado durante el Conflicto Tenbun.

A diferencia de los dos ejemplos anteriores, Tanemune no va vestido con armadura, sino con un atavío formal digno de su posición como *daimyō*, lo que parece ser un *kataginu-hakama*. El peinado no se aprecia con claridad, aunque por el acabado parece un *honda-mage*, que estaría fuera de época.

[1255] Término que se refiere a un representante de los cuarteles administrativos del *bakufu* en regiones donde tenía mucha influencia. Era un puesto similar al de *kubō* pero de menor importancia. HALL, J.W. *et. al.* (eds.), *The Cambridge History of Japan: Volume 3…*, *op. cit.*, p.234.

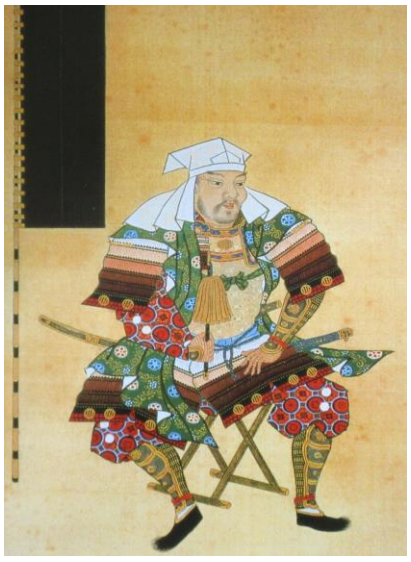


**DATE TERUMUNE** (1544-1585)

**伊達輝宗:** 伊達家１６代当主。晴宗の次男。相馬家とたびたび争う。嫡男・政宗に家督を譲った翌年、二本松義継に拉致され、救援に来た伊達軍の銃撃に巻き込まれ死去。

*Date Terumune: Date-ke jyū-roku-dai tōshu. Harumune no jinan. Sōma-ke to tabitabi arasou. Chakunan – Masamune ni katoku wo yuzutta yokunen, Nihonmatsu Yoshitsugu ni racchi sare, kyūen ni kita Date-gun ni jūgeki ni makikomare shibō.*

**Date Terumune:** decimosexto señor del clan Date. Segundo hijo de Harumune. Tuvo frecuentes peleas contra el clan Sōma. Al año siguiente de cederle el control a su heredero, Masamune, fue secuestrado por Nihonmatsu Yoshitsugu, y murió tras encontrarse en medio de un fuego cruzado provocado por el ejército de Date que había ido en su ayuda.



El retrato de Terumune, desde el tocado de la cabeza, el *jinbaori* verde, los *sode* con *kebiki-odoshi*, *kussari-gote* e incluso el *saihai* en el puño son una reproducción casi exacta del retrato suyo que se conserva en los almacenes del museo de la ciudad de Sendai.[1256]

Figura 96. Retrato de Date Terumune [*Sendai City Museum*, https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-18.html].

[1256] *Sendai City Museum – 政宗誕生　戦国武将への道のり* (*Masamune tanjō – Sengoku-bushō he no michinori*; El nacimiento de Masamune – Su camino para ser un general del periodo Sengoku [t.a.]), https://www.city.sendai.jp/museum/shuzohin/shuzohin/shuzohin-18.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

| | |
|---|---|
|  <br>**KATAKURA KŌJURŌ** (1557-1615) | **片倉景綱・片倉小十郎:** 伊達家臣。１９歳で主君・政宗の傅役となり「智」の面で政宗を補佐した智将。豊臣秀吉の小田原征伐に参陣するよう政宗を説得し、伊達家の存続に貢献した。 |
| | *Katakura Kagetsuna – Katakura Kōjurō: Date-kashin. Jyî-kyū-sai de shukun – Masamune no moriyaku to nari "chi" no men de Masamune wo hosa shita chishō. Toyotomi Hideyoshi no Odawara-seibatsu ni sanjin suru yō Masamune wo settoku shi, Date-ke no sonzoku ni kōken shita.* |
| | **Katakura Kagetsuna – Katakura Kōjurō:** vasallo del clan Date. Sabio general que a los diecinueve años se convirtió en consejero de Masamune, el jefe del clan, aportándole su sabiduría. Convenció a Masamune de que participara en el Sitio de Odawara liderado por Toyotomi Hideyoshi, contribuyendo así a la continuidad del clan Date. |

Kōjurō lleva una *mogami-dō* en la que las lazadas del *sugake-odoshi* están intercaladas, junto con *tōsei-sode* y *tsutsu-gote*. Como accesorios, además de la *wakizashi* con la *uchigatana*, está sujetando en la mano una flauta, concretamente una *shinobue*, ya que tradicionalmente se cree que era un muy buen intérprete de este instrumento.[1257]

[1257] *Shiroishi Newsletter*, https://www.city.shiroishi.miyagi.jp/uploaded/attachment/2522.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).



**KATAKURA KITA** (1539-1610)

| |
|---|
| **片倉喜多**: 伊達家臣・鬼庭良直の娘。伊達政宗を支える名将・鬼庭綱元、片倉景綱らの姉。政宗の乳母、教育係を務めた。片倉家の旗指物「黒釣鐘」を考案した。 |
| *Katakura Kita: Date-kashin – Oniniwa Yoshinao no musume- Date Masamune wo sasaeru meishō – Oniniwa Tsunamoto, Katakura Kagetsuna-ra no ane. Masamune no nyūbo, kyōiku-kei wo tsutometa. Katakura-ke no hata-sashimono "kuro-tsurigane" wo kōan shita.* |
| **Katakura Kita:** vasalla del clan Date. Hija de Oniniwa Yoshinao. Hermana mayor de Katakura Kagetsuna y Oniniwa Tsunamoto, famosos generales que apoyaron a Date Masamune. Nodriza de Masamune, fue la encargada de criarlo y a quien se le ocurrió el emblema de la "campana negra" para el clan Katakura. |

Katakura Kita lleva el patrón de ropa que van a llevar la mayor parte de los retratos de mujeres en este videojuego, cuyo conjunto está inspirado en el atuendo que vestían las mujeres de la clase guerrera en su día a día, consistente en superponer varios *kosode* de distintos colores, el más externo estampado, los internos lisos y la última capa normalmente de color blanco. Para salir a la calle solían cubrirse la cabeza con otro *kosode* adicional, lo que se conoce como *kosode wo kaduku* (小袖を被づく), pero parece haberse obviado este elemento para facilitar la identificación de los personajes. La principal diferencia entre la versión histórica de este atuendo y el del videojuego es el *obi*, que en principio debería ser un *hoso-obi* pero que en los retratos suele ser estándar. El abanico de papel u *ōgi*, que puede verse sujetado por Kita en la imagen, también era un complemento habitual para este estilo de ropa. En cuanto al peinado, solía ser invariablemente del estilo *binsogi no kami*, ya descrito en la introducción de este apartado y, tal y como se ha comentado anteriormente, lo que no se respeta es el

estilo de maquillaje por no estar de acuerdo con los cánones de belleza actuales.



**MOGAMI YOSHIAKI** (1546-1614)

**最上義光**: 最上家１１代当主。義守の嫡男。父を隠居させ、弟を殺して当主となる。密約外交や敵重臣の暗殺など、権謀術数の限りを尽くし、最上家最大の版図を築いた。

*Mogami Yoshiaki: Mogami-ke jyū-ichi-dai-tōshu. Yoshimori no chakunan. Chichi wo inkyo sase, otōto wo koroshite tōshu to naru. Mitteki-gaikō ya teki-jūshin wo ansatsu nado, kenbō-jussū no kagiri wo tsukushi, Mogami-ke saidai no hanto wo kizuita.*

**Mogami Yoshiaki:** undécimo señor del clan Mogami. Heredero de Yoshimori. Hizo retirarse a su padre, y se convirtió en señor tras matar a su hermano pequeño. Utilizó todos los medios a su alcance, practicando el asesinato de generales enemigos y la diplomacia mediante tratos secretos. Bajo su mando el clan Mogami llegó a controlar más territorios que nunca.

Debido al *jinbaori* carmesí que lleva, no pueden apreciarse demasiados detalles de la coraza que lleva el "Tigre de Dewa", pero podría tratarse de una *mogami-dō*, y en los brazos se aprecia que lleva *shino-gote*. El único elemento que sí se conserva en el museo histórico dedicado a Yoshiaki es uno de sus *kabuto*, en concreto el *sanjyūhachi-ken sōfuku-rinsuji-kabuto* (三十八間総覆輪筋兜), también conocido como *suiji-kabuto* lacado. Pasado de generación en generación por la familia Mogami, se cree que fue un regalo de Oda Nobunaga y que fue el casco que le salvó la vida a Yoshiaki durante un tiroteo con arcabuces durante la batalla de Keichō-Dewa (慶長出羽合戦, *Keichō-*

*Dewa-kassen*), parte de la campaña de Sekigahara de 1600.[1258] y que representa el videojuego en el retrato. En cuanto al accesorio, Mogami Yoshiaki lleva la barra de metal de casi dos kilos tallada con inscripciones que se tiene constancia utilizaba como bastón de mando, conservada en el mencionado museo.[1259]



Figura 97. *Sanjyūhachi-ken sōfuku-rinsuji-kabuto* (izda.) y bastón de mando (dcha.) pertenecientes a Mogami Yoshiaki y conservados en el museo dedicado a su figura [*Mogami Yoshiaki Museum*, http://mogamiyoshiaki.jp/].

[1258] *Mogami Yoshiaki Historical Museum - 三十八間総覆輪筋兜* (*Sanjyūhachi-ken sōfuku-rinsuji-kabuto*), http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=462023 (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[1259] *Mogami Yoshiaki Historical Museum - 義光の指揮棒* (*Yoshiaki no shikibō*; El bastón de mando de Yoshiaki [t.a.]), http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=462022 (fecha de consulta: 25-XI-2021).




**YOSHI-*HIME*** (1548-1623)

| |
|---|
| **義姫:** 最上義光の妹。伊達輝宗に嫁ぐ。「奥羽の鬼姫」と呼ばれたほどの激情家であった。政宗、小次郎を産むが、隻眼の政宗を忌み嫌い、毒殺を試みたこともある。 |
| *Yoshi-hime: Mogami Yoshiaki no imōto. Date Terumune ni totsugu. "Ōshū no onihime" to yobareta hodo no gekijōke de atta. Masamune, Kojirō wo umu ga, sekigan no Masamune wo imi kirai, dokusatsu wo kokoromita koto mo aru.* |
| **Yoshi-*hime*:** hermana menor de Mogami Yoshiaki. Se casó con Date Terumune. Tenía una personalidad tan violenta que la llamaban la "Princesa Demonio de Ōshū". Dio a luz tanto a Masamune como a Kojirō pero odiaba y despreciaba a Masamune por ser tuerto, hasta el punto de que intentó envenenarlo. |

Yoshi-*hime* vuelve a llevar el mismo estilo de ropa que Katakura Kita pero, en este caso, nos encontramos ante una imprecisión histórica ya que, siendo mujer de un *daimyō*, lo propio habría sido que llevara un *uchikake-sugata*, con la capa más externa o *uchikake* ricamente estampado y decorado, seguido de un *kosode* invariablemente blanco llamado *aigi* y ya debajo otro *kosode* coloreado. De la misma manera, el pelo en este caso es simplemente liso, cuando debería de ir en estilo *sage-gami*, en general colocado por dentro del *uchikake* y, en cualquier caso, recogido en una coleta baja sujeta por una cinta de papel o *takenaga*.

## G. El clan Sanada



**SANADA MASAYUKI** (1547-1611)

| |
|---|
| **真田昌幸:** 幸隆の三男。「表裏比興の者」と豊臣秀吉に評された稀代の謀将。関ヶ原へ行軍途中の徳川秀忠軍３万８千を数千の兵で翻弄し、秀忠軍を信濃に釘付けにした。 |
| *Sanada Masayuki: Yukitaka no sannan. "Hyōri-hikyō" to Toyotomi Hideyoshi ni hyō sareta kitai no bōshō. Sekihagara he kōgun-tochū no Tokugawa Hidetada-gun san-man-hassen wo sūsen no hei de honrō shi, Hidetada-gun wo Shinano ni kugiduke ni shita.* |
| **Sanada Masayuki:** tercer hijo de Yukitaka. Estratega excepcional del que Toyotomi Hideyoshi decía que era "falso y cobarde". Engañó a Tokugawa Hidetada para que se detuviera en Shinano a mitad de camino de la marcha hacia Sekigahara a pesar de que Hidetada tenía un ejército de 38.000 soldados y él sólo unos pocos miles. |



Figura 98. Retrato de Sanada Masayuki en *Renge-jōin-zō* (蓮華定院蔵; Colección Ren'gejoin) [*Ueda City Digital Archive*, https://museum.umic.jp/sanada/siryo/sandai/040002.html].

Sanada Masayuki lleva una *yoroi* de estilo *tōsei-gusoku*, con coraza de estilo *yokohagi-okegawa-dō*, completando el atavío con *tōsei-sode* y lo que parecen ser *shino-gote* decorados con el emblema del clan Sanada, el *roku-mon-sen*, que también aparece en el *jinbaori*. El pelo lo lleva al estilo *tabane-gami* aunque, tal y como se ha ido comentando, de acuerdo con las normas del periodo Sengoku debería de llevar el cráneo

rapado. El único accesorio visible es una *uchigatana* que, en principio, debería ir acompañada por una más corta, aunque es probable que esta simplemente quede fuera de encuadre.



**SANADA NOBUYUKI** (1566-1658)

| |
|---|
| **真田信幸**: 昌幸の長男。徳川家臣・本多忠勝の娘を娶った縁から、関ヶ原合戦では父や弟と別れて東軍に属す。その後も徳川家に忠節を尽くし、真田家の存続に尽力した。 |
| *Sanada Nobuyuki: Masayuki no chōnan. Tokugawa-kashin, Honda Tadakatsu no musume wo metotta en kara, Sekigahara-kassen de wa chichi ya otōto to wakarete tō-gun ni zokusu. Sono ato mo Tokugawa-ke ni chūsetsu wo tsukushi, Sanada-ke no sonzoku ni jinryoku shita.* |
| **Sanada Nobuyuki:** primogénito de Masayuki. Dado que se había casado con la hija de Honda Tadakatsu, uno de los vasallos del clan Tokugawa, en la batalla de Sekigahara sirvió al ejército del Este separado de su padre y de su hermano pequeño. Tras las batallas, siguió sirviendo al clan Tokugawa, y trabajó para que el clan Sanada continuara existiendo. |



Figura 99. *Tōkan-nari-kabuto* [*ADEAC*, https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/2000515100/2000515100100040/ht096332].

Sanada Nobuyuki lleva una *dō-maru* con *kebiki-odoshi* lo que, unido a los *ō-sode*, remite a las armaduras de principios del periodo Sengoku. En cuanto al casco, es lo que se conoce como *tōkan-nari-kabuto* (唐冠形兜) o "*kabuto* de estilo de corona china" que se caracteriza por las solapas levantadas y, sobre todo, los *ei*, las dos "alas" lacadas que salen de los lados. Suele

atribuírsele este casco a Nobuyuki,[1260] aunque no es un hecho comprobado. No obstante, en el museo *Sanada-hōbutsu-kan* (ciudad de Nagano, pref. Nagano) se conserva un casco del mismo estilo que se cree fue donado por Hideyoshi a uno de los vasallos de Sanada Masayuki,[1261] con la excepción de que las *ei* no están decoradas con el emblema *roku-mon-sen* como sucede en el retrato del videojuego sino con flores de paulonia, asociadas con Hideyoshi. En cuanto a los accesorios, en este caso se ve el conjunto formado por la *wakizashi* (en la cadera) y la *uchigatana* (donde está apoyando la mano fuera de encuadre), además de un *kawahari-ōgi*, que podría ser una referencia al lado más diplomático de su personalidad.



**SANADA YUKIMURA** (1567-1615)

**真田信繁:** 昌幸の次男。蟄居先の紀伊九度山から大坂城に入り、大坂の陣で寡兵ながらも徳川の大軍を相手に奮戦した。その戦いぶりは「真田日本一の兵」と称賛された。

*Sanada Yukimura: Masayuki no jinan. Chikky-saki no Kii Kudo-san kara Ōsaka-jō ni hairi, Ōsaka no jin de kahei nagara mo Tokugawa no taigun wo aite ni funsen shita. Sono tataki-buri wa "Sanada nihon-ichi no hei" to shōsan.*

**Sanada Yukimura:** segundo hijo de Masayuki. Después de su exilio en la provincia de Kii, en la montaña Kudo, entró a servir en el castillo de Osaka. Durante el Sitio de Osaka, opuso una fiera resistencia al enorme ejército de Tokugawa a pesar de sólo disponer de unos pocos soldados. Su actuación en esa batalla le valió el elogio de "Sanada, el mejor soldado de Japón".

[1260] *戦国ガイド* (*Sengoku Gaido*; Guía del periodo Sengoku [t.a.]), https://sengoku-g.net/blog/2018/01/helmet.html/7 (fecha de consulta: 25-XI-2021).
[1261] *ADEAC*, https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/2000515100/2000515100100040/ht096332 (fecha de consulta: 25-XI-2021).



Figura 100. *Kaduno-maedate-kabuto* de Sakai Tadatsugu [*Cultural Heritage Online*, https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/56935/1].

Siguiendo con Sanada Yukimura lleva un *gusoku* formado por la coraza *yokohagi-okegawa-dō*, el *nodowa* cubriéndole el cuello, *sode*, *shino-gote* y *jinbaori*, siendo uno de los elementos más destacables el color rojo del conjunto, el *aka-zonae*, que se dice llevó durante el Sitio de Osaka de 1615.[1262] El casco decorado con la cornamenta de ciervo se conoce como *kaduno-maedate-kabuto* (鹿角前立兜) y el museo Chidō (ciudad de Tsuruoka, pref. Yamagata) conserva[1263] una *yoroi* completa de Sakai Tadatsugu (1527-1596), uno de los *Shi-ten-ō* de Tokugawa Ieyasu (徳川四天王; *Tokugawa Shi-ten-ō*; Cuatro Reyes Celestiales de Tokugawa [t.a.]),[1264] de la que forma parte un casco similar al del retrato, aunque con los cuernos considerablemente más largos. Si bien dicha decoración era popular entre los generales del periodo Sengoku, no está demostrado que Yukimura llegara a poseer uno, aunque es lo que se le suele asociar en la cultura popular.[1265] En cuanto a los accesorios, en el retrato Yukimura va armado con una lanza de estilo *jūmonji* (十文字槍), nombre que toman las lanzas que tienen la pinta en forma del *kanji* de diez,[1266] y que, una vez más, es una leyenda que parece estar originada en los *gunki*.[1267]

---

[1262] HONGŌ, K. [本郷和人], *戦国武将...*, *op. cit.*, p.150. También aparece representada su unidad toda vestida de color rojo en un biombo del periodo Edo dedicado a esta batalla. "0005.大坂の陣 名場面 10 選【終了】" (*Ōsaka no jin – Meibamen jyū-sen [shūryō]*; Selección de diez escenas famosas del Sitio de Osaka [final] [t.a.]), *Tumblr*, (22-VII-2020), https://fuyunojin.tumblr.com/post/624323821367951360/000イベント大坂の陣名場面-人気投票受付中 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[1263] *Cultural Heritage Online*, https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/56935/1 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[1264] Cuatro generales considerados los pilares del clan Tokugawa y los principales artífices en la hegemonía de Ieyasu. Los otros tres eran Honda Tadakatsu, Sakakibara Yasumasa (1548-1606) e Ii Naomasa (1561-1602). TURNBULL, S., *Samurai: The World of the Warrior*, Oxford, Osprey, 2003, p.61.

[1265] El *yuru-kyara* (ゆるキャラ) o mascota regional de la ciudad de Kudoyama en la prefectura de Wakayama, Yukkii (ゆっきー), basado en Sanada Yukimura, por ejemplo, presenta un diseño prácticamente idéntico al del retrato. *ゆるキャラグランプリ* (*Yuru-kyara Guran-Puri*; Gran Premio de las Mascotas Regionales [t.a.]), https://www.yurugp.jp/jp/vote/detail.php?id=00002209 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[1266] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/十文字槍-527745 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[1267] HONGŌ, K. [本郷和人], *戦国武将...*, *op. cit.*, p.150.



**SANADA YUKITAKA** (1513-1574)

**真田幸隆:** 武田家臣。信州先方衆。主君・信玄が攻略出来なかった信濃砥石城を謀略で落城させ、知略は信玄に勝ると賞された。以後、信玄の参謀の１人として活躍する。

*Sanada Yukitaka: Takeda-kashin. Shinshū-sakiteshū. Shukun, Shingen ga kōryaku dekinakatta Shinano Toishi-jō wo bōryaku de rakujō sase, chiryaku wa Shingen ni masaru to shōsareta- Igo, Shingen no sanbō no hitori toshite katsuyaku suru.*

**Sanada Yukitaka:** vasallo del clan Takeda. Procedente de Shinshū. Cons sus estratagemas provocó la caída del castillo de Toishi en Shinano, que Shingen, el jefe del clan, no había podido conquistar, lo que hizo que alabara su buen juicio y se convirtiera en su consejero.

Acabamos este apartado con Sanada Yukitaka que, a diferencia del resto de miembros del clan que llevan puesto el *gusoku*, sólo lleva la coraza. La ausencia de *munahimo* nos lleva a pensar que no está llevando el atuendo formal de los *daimyō*, como el *suō* o el *daimon*, sino que simplemente se trata de un *haori*, completado por lo que parece ser un *hakama*. El *chasen-mage*, en este caso, correctamente representado, dota de sobriedad a este retrato que parece enfatizar su papel como estratega más que como guerrero, aunque no se olvidan de mostrar esta faceta dibujando las dos *katana* en su cintura.

**H. El clan Chōsokabe**

<table>
<tr>
<td>  <br>CHŌSOKABE MORICHIKA<br>(1575-1615)</td>
<td>長宗我部盛親: 元親の四男。関ヶ原合戦で西軍に属して改易され、京で寺子屋を開く。のち大坂城に入り、藤堂高虎軍を壊滅させるなど活躍したが、大坂落城後、斬首された。</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Chōsokabe Morichika: Motochika no shinan. Sekihagara-kassen de sei-gun ni zoku-shite kaieki sare, Kyō de terakoya wo aku. Nochi Ōsaka-jō ni hairi, Tōdō Takatora-gun wo kaimetsu saseru nado katsuyaku shita ga, Ōsaka-rakujō-go, zanshu sareta.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Chōsokabe Morichika: cuarto hijo de Motochika. Durante la batalla de Sekigaraha se alió con el ejército del Oeste, pero luego cambió de profesión y abrió una escuela-templo en Kioto. Más tarde, entró a servir en el castillo de Osaka donde, entre otras cosas, provocó la derrota del ejército de Tōdō Takatora. Tras la caída del castillo de Osaka, fue decapitado.</td>
</tr>
</table>

Empezando por Chōsokabe Morichika, lleva un *tōsei-gusoku*, con una coraza sencilla de estilo *mogami-dō*, lo que unido a los *tōsei-sode* y a los *shino-gote* le da a la armadura un aspecto ligero, funcional y moderno, típico de finales del periodo Sengoku. El casco no parece estar conservado en ninguna institución, pero es el que se le pone a su padre Motochika en las estatuas[1268] y festivales[1269] que se le dedican, por lo que pueden haberlo incluido como referencia a él. En cuanto a los accesorios, en la mano sujeta lo

[1268] La que está en la ciudad de Kōchi (pref. Kōchi), por ejemplo. *Photo Library*, https://www.photolibrary.jp/img549/250295_5329964.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

[1269] Es el caso del *Chōsokabe-fesu* (長宗我部フェス, Festival Chōsokabe [t.a.]) organizado en noviembre de cada año en la ciudad de Nankoku (pref. Kōchi). *Kochi Prefectural Museum of History* – *長宗我部フェス* (*Chōsokabe-fesu*; Festival Chōsokabe [t.a.]), https://www.kochi-bunkazaidan.or.jp/~rekimin/e_xhibit/cho-fes.html (fecha de consulta: 25-XI-2021). *Nankoku-city Tourism Association* – *長宗我部フェス* (*Chōsokabe-fesu*; Festival Chōsokabe [t.a.]), https://www.nankoku-kankou.jp/life/dtl.php?hdnKey=1065 (fecha de consulta: 25-XI-2021). “長宗我部三昧　～若宮八幡宮へ” (“*Chōsokabe-sanmai – Wakamiya-Hachimangū he*”; “Sumergiéndonos en los Chōsokabe – Hacia Wakamiya-Hachimangū” [t.a.]), *Tosu-nikki*, (29-V-2012), https://vulcan-b4-z.at.webry.info/201205/article_14.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

que parece ser un *gunsen* y porta las dos *katana*, donde en el mango de la *wakizashi* puede apreciarse el emblema de los Chōsokabe.



**CHŌSOKABE MOTOCHIKA**

(1539-1599)

**長宗我部元親:** 土佐の戦国大名。岡豊城主。国親の子。剽悍の一領具足衆を率い、瞬く間に周辺諸国を制圧。１０数年で四国統一を成し遂げ「土佐の出来人」の異名をとった。

*Chōsokabe Motochika: Tosa no Sengoku-daimyō. Okō-jōshu. Kunichika no ko. Hyōkan no ichiryō-gusoku-shū wo hikii, matataku aida ni shūken-shokoku wo seiatsu. Jyū-sū-nen de Shikoku-tōitsu wo nashitoge "Tosa no dekijin" no ina wo totta.*

**Chōsokabe Motochika:** *daimyō* de Tosa. Señor del castillo de Okō. Hijo de Kunichika. Dirigía un territorio lleno de gentes muy fieras, y en muy poco tiempo tomó el control de los estados vecinos. En diez años unificó Shikoku, ganándose el sobre nombre de "El Diligente de Tosa".



Figura 101. Estatua de Motochika en Kōchi [*Kōchi City*, https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/uijinnozou.html].

Motochika también lleva un *tōsei-gusoku* y, aunque no puede apreciarse bien su coraza, el estilo de los *sode* nos lleva a pensar que está llevando un conjunto similar al de su hijo Morichika, aunque el *jinbaori* le añade formalidad. El casco, como se ha comentado, es el que se le asocia popularmente al personaje histórico, y el peinado es el *tabane-gami* sin rapar predominante en este videojuego.

<table>
<tr>
<td>  <br>HŌSOKABE NOBUCHIKA<br>(1565-1586)</td>
<td>長宗我部信親: 元親の嫡男。織田信長の偏諱を賜る。文武に優れ、人望を集めた。豊臣秀吉の九州征伐に従軍し、豊後戸次川合戦で戦死した。元親は非常に落胆したという。<br><br>Chōsokabe Nobuchika: Motochika no chakunan. Oda Nobunaga no henki wo tamawaru. Bunbu ni sugure, jinbō wo atsumeta. Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu ni jūgun shi, Bungo-Hetsugigawa-kassen de senshi shita. Motochika wa hijō ni rakutan shita to iu.<br><br>Chōsokabe Nobuchika: heredero de Motochika. Uno de los kanji de su nombre le fue otorgado por Oda Nobunaga. Era diestro tanto en las letras como en las armas, y se tenían grandes expectativas en él. Participó en la campaña de la conquista de Kyūshū por Toyotomi Hideyoshi, y murió en la batalla de Hetsugigawa en Bungo. Se dice que Motochika quedó desconsolado por su pérdida.</td>
</tr>
</table>



La armadura que lleva Nobuchika en el retrato parece ser una reproducción de la que se conoce como *shu-urushi-nuri aka-ito-kebiki-odoshi gusoku* (朱漆塗赤糸毛引縅具足; armadura completa de entrelazado *kebiki-odoshi* con hilo rojo y pintada con laca carmesí [t.a.]) que se cree perteneció a este general y está conservada en los almacenes del templo Sekkei-*ji* (ciudad de Kōchi, pref. Kōchi).[1270] El casco también está tomado de este *gusoku*, aunque el dragón que decora la parte frontal está inspirado en otro *kabuto*

Figura 102. *Shu-urushi-nuri aka-ito-kebiki-odoshi* [*Tōken World*, https://www.touken-world.jp/tips/30613/].

[1270] *Tōken World*, https://www.touken-world.jp/tips/30613/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

diferente que también se cree perteneció a Nobuchika según los documentos del Museo de Historia y Folklore de la ciudad de Kōchi,[1271] por lo que el videojuego los habrá combinado seguramente para darle un aspecto más distintivo e impresionante.

**I. El clan Shimazu**

<table>
<tr>
<td>  <br>ŌTOMO SŌRIN (1530-1587)</td>
<td>大友宗麟・大友義鎮: 大友家第２１代当主。名は義鎮。義鑑の子。最盛期には九州６カ国を領したが、高城川合戦で島津軍に敗れて家臣を多数失い、以後は没落の一途をたどった。</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ōtomo Sōrin – Ōtomo Yoshishige: Ōtomo-ke dai-nijyū-ichi-dai tōshu. Na wa Yoshishige. Yoshiaki no ko. Saiseiki ni wa Kyūshū rokkaguni wo ryō-shita ga, Takakigawa-kassen de Shimazu-gun ni yaburete kashin wo tasū ushinai, igo wa botsuraku no ichizu wo tadotta.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ōtomo Sōrin – Ōtomo Yoshishige: vigésimo primer señor del clan Ōtomo. Su nombre era Yoshishige. Hijo de Yoshiaki. Al principio tenía una gran fortuna, controlando seis provincias de Kyūshū, pero en la batalla de Takakigawa fue derrotado por el ejército de Shimazu perdiendo a una gran cantidad de sus vasallos, lo que le llevó a la ruina.</td>
</tr>
</table>

Empezando con Ōtomo Sōrin, lleva un atuendo bastante atípico. Superpuesto al *hakama* marrón lleva puesto un *jinbaori* (identificable gracias al estilo de las mangas y a la manera en la que está atado), en vez de el *hitatare*, *kataginu* o *suō* que serían habituales, lo que constituye una mezcla de atuendo civil y militar de la que no se han encontrado precedentes. La capa occidental, por su parte, es un buen añadido ya que representa su relación con el cristianismo, un hecho que aparece descrito con detalle en la *Historia de Japam*, como ya se ha comentado en el apartado anterior, aunque no se profundiza en él en el videojuego. El cráneo rapado con sólo las patillas y el vello facial sin afeitar

[1271] *Ameba*, https://ameblo.jp/saemon-taro/entry-11990034482.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

tampoco es uno de los estilos clásicos de este periodo.



**RYŪZOJI TAKANOBU** (1529-1584)

| |
|---|
| **龍造寺隆信:** 龍造寺家１９代当主。周家の子。村中・水ヶ江両家を統一して勢力を拡大し、九州５カ国２島を領した「肥前の熊」。沖田畷合戦で島津軍に大敗し、戦死した。 |
| *Ryūzoji Takanobu: Ryūzoji-ke jyū-ku-dai-tōshu. Chikaie no ko. Muranaka – Mizugae-ke wo tōitsu shite seiryoku wo kōdai shi, Kyūshū go-ka-koku ni-tō wo ryō shita "Hizen no kuma". Okitanawate-kassen de Shimazu-gun ni taihai shi, senshi shita.* |
| **Ryūzoji Takanobu:** decimonoveno señor del clan Ryūzo-ji. Hijo de Chikaie. Apodado el "Oso de Hizen", unificó los clanes de Muranaka y Mizugae y trabajó para expandir su territorio, llegando a controlar cinco provincias de Kyūshū y dos islas. Sufrió una gran derrota a manos del ejército de Shimazu y murió en la batalla de Okitanawate. |

Takanobu lleva una *o-kashi-gusoku* (御貸具足), una *yoroi* sencilla que normalmente se le prestaba a los *ashigaru* y a los sirvientes de las casas guerreras que solían llevar el *ka-mon* del clan impreso en la parte frontal,[1272] como es el caso del retrato. En la cintura pueden verse el *wakizashi* y la *uchigatana*, lleva un *saihai* en la mano y el pelo recogido en un *tabane-gami* desmañado.

[1272] *Gunma Prefectural Museum of History*, http://jmapps.ne.jp/grekisi_ed/det.html?data_id=3591 (fecha de consulta: 25-XI-2021).



**SHIMAZU IEHISA** (1547-1597)

**島津家久:** 島津家臣。貴久の四男。永吉島津家の祖となる。沖田畷合戦の際は１０倍の兵力の龍造寺軍を破る。豊臣秀吉の九州征伐軍に降り、豊臣秀長との会見後に急死。

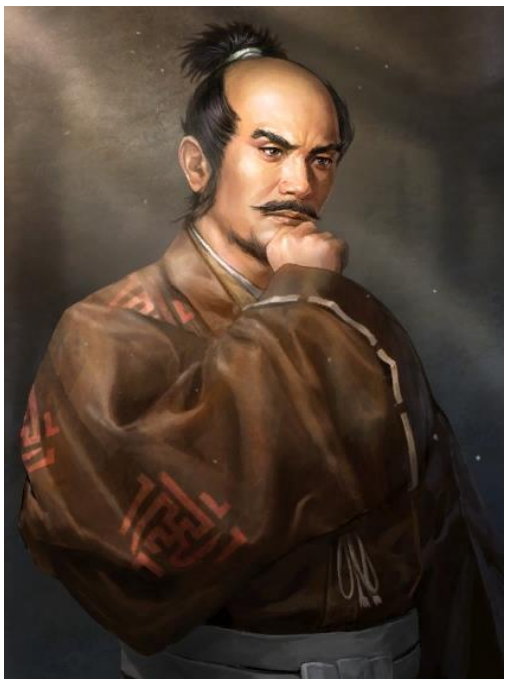
*Shimazu Iehisa: Shimazu kashin. Takahisa no yonnan. Nagayoshi Shimazu-ke no so to naru. Okitanawate-kassen no sai wa jyū-bai no heiryoku no Ryūzoji-gun wo yaburu. Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu-gun ni ori, Toyotomi Hidenaga to no kaiken-go ni kyūshi.*

**Shimazu Iehisa:** vasallo del clan Shimazu. Cuarto hijo de Takahisa. Se dice que fue el fundador del clan Nagayoshi Shimazu. En la batalla de Okitanawate, ganó al ejército de Ryūzoji que tenía diez veces más soldados que el suyo. Frustró la conquista de Kyūshū de Toyotomi Hideyoshi. Murió repentinamente tras una audiencia con Toyotomi Hidenaga.

Iehisa viste una *tōsei-gusoku* con *yokohagi-okegawa-dō* y la parte superior con *kebiki-odoshi* granate, *tōsei-sode* con *sugake-odoshi*, *sino-gote* y *jinbaori* rojo decorado con el *mon* del clan en las solapas y *uchigatana* en mano. El pelo lo lleva recogido en una coleta alta.

| | |
|---|---|
|  **SHIMAZU JISSHINSAI** (1493-1568) | **島津日新斎:** 伊作島津家１０代当主。嫡男・貴久に島津宗家の家督を継がせる。「いろは歌」を作って家臣の教育にあたるなど、島津家隆盛の基盤を作った島津家中興の祖。 |
| | *Shimazu Jisshinsai: Izaku-Shimazu-ke jyuū-dai tōshu. Chakunan – Takahisa ni Shimazu-sōke no katoku wo tsugaseru. "Iroha-uta" wo tsukutte kashin no kyōiku ni ataru nado, Shimazu-ke ryūsei no kiban wo tsukutta Shimazu-ke chūkō no so.* |
| | **Shimazu Jisshinsai:** décimo señor del clan Izaku Shimazu. Le confió el mando del clan a su heredero, Takahisa. Compuso la canción Iroha y se ocupaba de la educación de sus vasallos. Sentó las bases que llevarían a la mayor prosperidad del clan Shimazu, y se dice que fue el responsable de la restauración del clan. |

Jisshinsai, por su parte, lleva el atuendo típico de los monjes budistas de este periodo que se ha descrito en el apartado introductorio, siendo las principales diferencias la *shichijō-gesa* y el *saihai* en la mano.



**SHIMAZU TAKAHISA**

(1514-1571)

**島津貴久:** 島津家１５代当主。忠良の嫡男。父の補佐を受けて所領を広げ、薩摩統一を果たす。新兵器・鉄砲の導入や積極的な外交政策などで島津家飛躍の土台を築いた。

*Shimazu Takahisa: Shimazu-ke jyū-go-dai tōshu. Tadayoshi no chakunan. Chichi no hosa wo ukete shoryō wo hiroge, Satsuma-tōitsu wo hatasu. Shin-heiki – teppō no dōnyū ya sekkyokuteki na gaikō-seisaku nado de Shimazu-ke hiyaku no dodai wo kizuita.*

**Shimazu Takahisa:** decimoquinto señor del clan Shimazu. Heredero de Tadayoshi. Siguiendo el consejo de su padre expandió sus territorios, consiguiendo la unificación de Satsuma. Abrazó la llegada de las nuevas armas, los arcabuces, y utilizó con frecuencia la diplomacia, sentando las bases que luego harían al clan Shimazu tan activo.

Takahisa lleva con un *hitatare-sugata* marrón y el pelo recogido en un *chasen-mage.*

| | |
|---|---|
|  <br>**SHIMAZU TOSHIHISA**<br>(1537-1592) | **島津歳久:** 島津家臣。貴久の三男。日置島津家の祖となる。豊臣秀吉の九州征伐軍に最後まで抵抗した。多くの家臣が梅北国兼の乱に加担したため、責任をとり自害した。 |
| | *Shimazu Toshihisa: Shimazu kashin. Takahisa no sannan. Hioki-Shimazu-ke no so to naru. Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu ni saigo made teikō shita. Ōku no kashin ga Umekita Kunikane no ran ni katan shita tame, sekinin wo tori jigai shita.* |
| | **Shimazu Toshihisa:** vasallo del clan Shimazu. Tercer hijo de Takahisa, fue el fundador del clan Hioki Shimazu. Resistió hasta el final contra el ejército que quería conquistar Kyūshū bajo el mando de Toyotomi Hideyoshi. Puesto que muchos de sus vasallos participaron en la rebelión de Umekita Kunikane, asumió la responsabilidad y se suicidó. |

La rebelión a la que se refieren en la biografía se conoce como la *Umekita ikki* (梅北一揆, "la sublevación de Umekita" [t.a.]). Fue una revuelta en 1592 en la que participaron los señores feudales locales de la zona de Sashiki (Ashikita, actual pref. Kumamoto), con Umekita al mando, en un intento de rechazar la supremacía de liderazgo de Toyotomi Hideyoshi. Parece ser que el detonante fue el envío de tropas a las invasiones de Corea.[1273] Toshihisa lleva una *tōsei-gusoku* consistente en *nuinobe-dō*, *jinbaori* rojo, *fukube-gote* y *uchigatana* en la cintura, con el pelo recogido en la versión actualizada de un *chasen-mage*.

[1273] MATSUI, M., SAKIHARA, M. y UMEKI, T., *Satsuma domain: Japanese research resources*, Manoa, Consejo de Estudios Japoneses de la Universidad de Hawaii, 1986, p.237, https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/handle/10125/29706 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

| | |
|---|---|
|  <br>**SHIMAZU TOYOHISA** (1570-1600) | **島津豊久：**島津家臣。家久（貴久四男）の子。朝鮮派兵などに従軍し戦功を立てた。関ヶ原合戦では退却戦の殿軍を務め、本多忠勝や井伊直政らの軍と戦い、討死した。 |
| | *Shimazu Toyohisa: Shimazu kashin. Iehisa (Takahisa yonnan) no ko. Kansen-hahei nado ni jūgun shi senkō wo tateta. Sekigahara-kassen de wa taikyaku-sen no dengun wo tsutome, Honda Tadakatsu ya Ii Nagamasa no gun to tatakai, uchiji shita.* |
| | **Shimazu Toyohisa:** vasallo del clan Shimazu. Hijo de Iehisa (cuarto hijo de Takahisa). Acumuló méritos de guerra durante las invasiones de Corea. En la batalla de Sekigahara, fue la retaguardia durante la retirada de su ejército. Murió peleando contra los ejércitos de Honda Tadakatsu y de Ii Nagamasa. |

Toyohisa lleva un atuendo bastante parecido al de Iehisa, con una *dō-maru* con *kebiki-odoshi* azul y *tōsei-sode* a juego, *jinbaori* rojo decorado con el *mon* del clan, *shino-gote* y *uchigatana* en mano. El conjunto es muy similar a una *yoroi* del periodo Edo que se dice que perteneció a este general y que actualmente forma parte de una colección privada.[1274] El pelo recogido en una coleta simple.

[1274] *薩摩義士顕彰館* (*Satsuma-gishi kenshō-kan*; Museo en reconocimiento a los leales vasallos de Satsuma [t.a.]), http://www.mirai.ne.jp/~wakita/simadu/simazu.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).



**SHIMAZU YOSHIHIRO** (1535-1619)

**島津義弘:** 島津家１７代当主。貴久の次男。伊東・大友両家を粉砕し、島津家を隆盛に導いた家中随一の猛将。朝鮮派兵の際は明の大軍を破り「鬼石曼子」と恐れられた。

*Shimazu Yoshihiro: Shimazu-ke jyū-nana-dai tōshu. Takahisa no jinan. Itō – Ōtomo ryō-ke wo funsai shi, Shimazu-ke wo ryūsei ni michibiita kachū-zuiichi no mōshō. Kansen-hahei no sai wa Mei no taigun wo yaburi "Guǐ Shímànzǐ" to osorerareta.*

**Shimazu Yoshihiro:** decimoséptimo señor del clan Shimazu. Segundo hijo de Takahisa. Acabó con los clanes de Itō y de Ōtomo, siendo un excelente general que guió al clan Shimazu hacia su época de prosperidad. En las invasiones de Corea derrotó al gran ejército de Mei, siendo temido como "Guǐ Shímànzǐ".[1275]




Yoshihiro va vestido con una *dō-maru* parcialmente cubierta por el *jinbaori* rojo, *ō-sode* con *sugake-odoshi* y *tsutsu-gote*. Lleva el pelo recogido en un *chasen-mage* tradicional y un *hachimaki* en la frente. Esta representación, no obstante, no es común en las representaciones de antigua fuentes visuales.

Figura 103. Utagawa Yoshitora, *Yoshihiro Dai-Nihon Roku-jyū yoshū* (義弘　大日本六十余将; Yoshihiro *en Sesenta y seis generales del Gran Japón*) [*Wikipedia*, https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%82%A1%E3%82%A4%E3%83%AB:Dai_Nihon_Rokuj%C5%AByosh%C5%8D,_Satsuma_Shinazu_Hy%C5%8Dgo_no_Kami_Yoshihiro_by_Yoshitora.jpg].

[1275] Forma china de decir "Demonio Shimazu".

<table>
<tr>
<td>  <br>SHIMAZU YOSHIHISA (1533-1611)</td>
<td>島津義久: 島津家１６代当主。貴久の嫡男。優秀な弟たちの協力により領土を拡大、九州をほぼ手中に収めるが、豊臣秀吉の九州征伐軍に敗北し、薩摩１国を安堵された。<br><br>Shimazu Yoshihisa: Shimazu-ken jyū-roku-dai tōshu. Takahisa no chakunan. Yūshū na otōto-tachi no kyōryoku ni yori ryōdo wo kakudai, Kyūshū wo hobo shuchū ni osameru ga, Toyotomi Hideyoshi no Kyūshū-seibatsu-gun ni haiboku shi, Satsuma ikkoku wo ando sareta.<br><br>Shimazu Yoshihisa: decimosexto señor del clan Shimazu. Heredero de Takahisa. Extendió sus tierras gracias a la ayuda de sus excepcionales hermanos pequeños, consiguiendo el control de prácticamente todo Kyūshū, pero fue derrotado durante la conquista de Kyūshū de Toyotomi Hideyoshi, quedándose sólo con el control de la provincia de Satsuma.</td>
</tr>
</table>

Yoshihisa lleva un *kataginu-hakama*, con el *kataginu* de color morado, el *kosode* azul y el *juban* blanco debajo, con el pelo recogido en un *chasen-mage* actualizado. Todo ello lo diferencia de sus hermanos pequeños, más relacionados con la guerra, y ayuda a contextualizarlo como líder de la familia.



**TAKAHASHI JŌUN** (1548-1586)

**高橋紹運:** 大友家臣。筑前岩屋城主。吉弘鑑理の次男。立花道雪と双璧をなした猛将。島津軍５万の軍勢を居城にてわずか７百の兵で迎撃、敵兵多数を道連れに玉砕した。

*Takahashi Joūn: Ōtomo kashin. Chikuzen-Iwaya-jōshu. Yoshihiro Akimasa no jinan. Tachibana Dōsetsu to sōheki wo nashita mōshō. Shimazu-gun go-man no gunsei wo kyojō ni te wazuka nana-hyaku no hei wo geigeki, tekihei-tasū wo michidure ni gyokusai shita.*

**Takahashi Joūn:** vasallo del clan Ōtomo. Señor del castillo de Iwaya, en Chikuzen. Segundo hijo de Yoshihiro Akimasa. Un general equiparable a Tachibana Dōsetsu. Luchó contra el ejército de Shimazu de 50.000 hombres con sólo setecientos, y sufrió una honorable derrota tras acabar con una gran cantidad de soldados enemigos.

Jōun lleva una *dō-maru* con *kebiki-odoshi* en varios colores, jinbaori púrpura y *sashinuki-gote*, por lo que no lleva sode. En cuanto a los accesorios, además del *wakizashi* en la cintura y la *uchigatana* en la mano, lleva el *gyōnin-dutsu* en la cabeza, un tocado del que ya hemos hablado durante la descripción del retrato de Uesugi Kenshin y que enfatiza su relación con la fe budista.

### 5.3. Los fondos de los eventos históricos

En este apartado vamos a estudiar la ambientación del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*,[1276] centrándonos en dos aspectos principales: la verificación con la realidad histórica de los fondos visibles durante los eventos históricos. La mayor parte de los que aparecen son genéricos: ciudades castillo, calles de ciudades, campos de arroz, jardines, interiores de casas japonesas sin elementos distintivos…

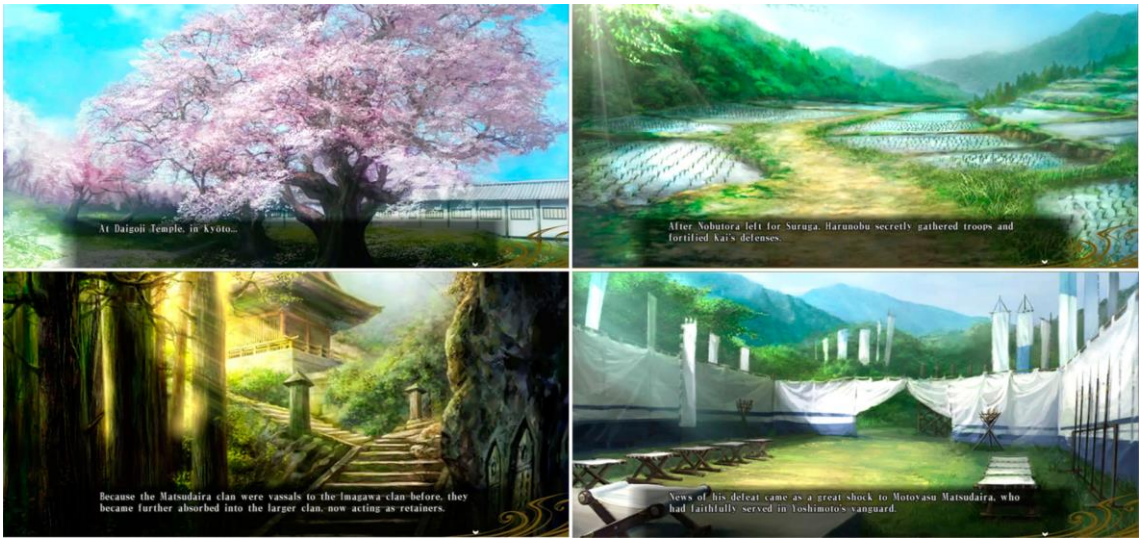



Figura 104. Escenarios genéricos del videojuego: un templo con un árbol de cerezo (arriba izda.), campos de arroz (arriba dcha.), un templo en la montaña (abajo izda.) y el campamento central de un campo de batalla (abajo dcha.) [capturas de pantalla].

Sólo en casos concretos se han diseñado escenarios que representan lugares famosos: el Shiten'ō-*ji*[1277] en Osaka, el templo de Tsurugaoka Hachiman-*gū*[1278] en la ciudad de Kamakura o el santuario de Itsukushima en la isla de Miyajima. Hay que concretar que algunos de estos escenarios se reutilizan: por ejemplo, el Shiten'ō-*ji* se utiliza de fondo tanto para el entierro del padre de Nobunaga[1279] como para la reunión de Nobunaga con

[1276] Como ya hemos comentado durante el apartado de *Presentación*, aprovechamos parte de la investigación de este apartado para redactar un artículo sobre la ambientación en el periodo Sengoku del *anime InuYasha*, a la vez que su redacción nos permitió profundizar en determinados aspectos de la época. BONILLO, C., "Guerra, magia y romance durante 'los estados combatientes'...", *op. cit.*

[1277] *四天王寺* (Shiten'ō-*ji* [t.a.]), http://www.shitennoji.or.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[1278] *鶴岡八幡宮* (Tsuruoka Hachiman-*gū* [t.a.]), http://www.hachimangu.or.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[1279] Según *La Crónica de Nobunaga*, el entierro de Nobuhide no fue en ese templo sino en Banshō-*ji*. GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p.60. 萬松寺 (Banshō-*ji*

su suegro, Saitō Dōsan.[1280]




Figura 105. Escenarios del videojuego (izda.) y localizaciones reales (dcha.), concretamente el Shiten'ō-*ji* (arriba) y el Tsurugaoka Hachiman-*gū* (abajo) [capturas de pantalla; *MikuPro*, http://jp-isan.com/sitennoji.html; *Jalan News*, https://www.jalan.net/news/article/537362/].

El caso más destacado es el del *torii* (鳥居)[1281] en medio del agua del santuario de Itsukushima (declarado Patrimonio Mundial de la Humanidad),[1282] donde la correlación entre la imagen del videojuego y la realidad es prácticamente exacta. El templo está dedicado a tres deidades: Ichikishimahime no mikoto (市杵島姫命), Tagorihime no mikoto (田心姫命) y Tagitsuhime no mikoto (湍津姫命), encargadas de velar por el bienestar de la familia imperial y proteger al país, especialmente a los marineros. La construcción original data del siglo VI, aunque no fue hasta 1168 que Taira no Kiyomori (1118-1181), fiel habitual del templo original, lo reconstruyó al estilo *shinden-zukuri*

[t.a.]), http://www.banshoji.or.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

[1280] GYŪICHI, O., ELISONAS, J. S. A. y LAMERS, J. P., *The Chronicle of…*, *op. cit.*, p.61.

[1281] 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, aunque también los hay de piedra e incluso cristal.

[1282] Para saber más, véase: 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: 19-IV-2018). *Itsukushima Shrine* [web oficial], http://www.en.itsukushimajinja.jp/index.html (fecha de consulta: 19-IV-2018). *Welcome to Miyajima*, http://visit-miyajima-japan.com/en/culture-and-heritage/spiritual-heritage-temples-shrines/sanctuaire-itsukushima.html (fecha de consulta: 19-IV-2018). *UNESCO: Itsukushima Shinto Shrine*, https://whc.unesco.org/en/list/776 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

(寝殿造),[1283] utilizado para palacios y mansiones aristocráticas, que se puede observar en la actualidad. A la par que Kiyormori ascendía de puesto en la corte, los aristócratas e incluso la familia imperial empezaron a visitarlo con frecuencia. Tras la muerte de Kiyomori, el templo fue pasando a pertenecer a distintos señores a lo largo de los siglos. Durante el periodo Sengoku, el templo estaba bajo el cuidado de los clanes Ōuchi y Mōri, como se ha explorado en el análisis de los eventos históricos de este último clan.




Figura 106. Escenarios del *torii* en Miyajima en el videojuego (izda.) y en la realidad (dcha.) [captura de pantalla; *Kkday*, https://www.kkday.com/ja/product/113970].

También se ajusta a la realidad el diseño del barco que se utiliza como fondo al hablar de las batallas navales, el *atakebune* (安宅船), nombre que reciben los barcos de guerra utilizados durante los siglos XVI y XVII en Japón.[1284] Estaban construidos de manera muy sólida, dándole más importancia a su potencia de ataque que a su aerodinamismo. Los flancos estaban formados por un grueso muro de planchas de madera perforadas con pequeños agujeros, a través de los cuales los samuráis que acompañaban a los remeros disparaban con armas de fuego y arcos. La cubierta superior estaba abierta al exterior y protegida por un pequeño baluarte que era una extensión de los flancos. En algunas versiones, como la que aparece en el videojuego, había una cabina, también muy sólidamente construida, encima de la cubierta. Además de la propulsión por remos, era común la existencia de un mástil central que sostenía una gran vela decorada normalmente con el *ka-mon* del *daimyō* al que pertenecía el barco, aunque el mástil solía estar bajado cuando el barco atacaba. La tripulación habitual de un atakebune eran ochenta remeros, sesenta samuráis y treinta arcabuceros.

---

[1283] VIVES, J., *Arquitectura tradicional de Japón*, Gijón, Satori, 2019, pp.107-108.

[1284] TURNBULL, S., *Fighting Ships of the Far East (2): Japan and Korea AD 612–1639*, Oxford, Osprey, 2003, pp.24-33. DEAL, W. E., *Handbook to Life In Medieval And Early Modern Japan*, Nueva York, Facts on File, 2006, p.335.




Figura 107. *Atakebune* en el videojuego (izda.) y reproducción (dcha.) [captura de pantalla; TURNBULL, S., *Fighting Ships of the Far East (2): Japan and Korea AD 612–1639*, Oxford, Osprey, 2003, pp.24-33].

Un fondo que merece especial atención es el del castillo, que se utiliza independientemente de dónde esté situada la acción, sea en el Castillo de Gifu, en el de Nagoya o en cualquier otro. Tras consultar bibliografía especializada,[1285] pudo concluirse que se trata de una reinterpretación del Castillo de Azuchi, construido entre 1576 y 1579 por Nobunaga y símbolo de su poder.[1286] Este castillo no se conserva, por lo que existen diversas interpretaciones[1287] del mismo. En cualquier caso, la imagen del

[1285] FUJIOKA, M. y KENNY, D., *Japanese castles*, Osaka, Hoikusha, 1993. KIRBY, J. B. y TURNBULL, S., *Japanese Castles 1540-1640 (Fortress)*, Oxford, Osprey, 2003. YAMASHITA, S., *Japanese castle*, Kioto, Seiseisha, 2017. Destacamos especialmente: ERDMANN, M. K., *Azuchi Castle: Architectural Innovation and Political Legitimacy in Sixteenth-Century Japan*, Tesis, Dpto. de Historia del Arte y Arquitectura, Universidad de Harvard, Cambridge, 2016, https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/33493525/ERDMANN-DISSERTATION-2016.pdf?sequence=1 (fecha de consulta: 21-VIII-2018).

[1286] Existen dos representaciones principales del Castillo de Azuchi: una, con un primer piso de cinco paredes y otra, menos común, con un primer piso de planta cuadrada, que es el caso que tenemos en el escenario de este videojuego. También nos indicó que se puede distinguir que es una reinterpretación del desaparecido del Castillo de Azuchi por la segunda planta (empezando por arriba) de planta octogonal, ya que este elemento era propio y característico del Castillo de Azuchi. Estas suposiciones se corroboraron consultando la tesis del Dr. Erdmann, donde se menciona la quinta planta de estructura octogonal. ERDMANN, M. K., *Azuchi Castle: Architectural Innovation and…*, *op. cit.*, pp.386-389. Además, algunos de los bocetos de posibles representaciones del castillo de Azuchi listados en esa misma tesis guardan un gran parecido con la estructura arquitectónica mostrada en la imagen del juego: *ibidem*, pp. 767, 768, 788.

[1287] Se puede encontrar un listado de las principales representaciones del Castillo de Azuchi en los exhaustivos anexos de la tesis del Dr. Erdmann: *ibidem*. También me gustaría añadir que, durante mi estancia de investigación en Japón, visité la ciudad de Azuchi (actual prefectura de Shiga, colindante con Kioto) donde, como ya he mencionado durante el apartado de *Presentación*, visité el *Shiga-kenritsu Azuchi-jō Kōko-hakubutsukan*, un museo dedicado a esta fortaleza. Además, a poca distancia del museo, una media hora caminando, están las ruinas del castillo de Azuchi (安土城跡, *Azuchi-jō-ato*), y pasé gran parte del día haciendo senderismo por la montaña donde se cree que estuvo erigido y deteniéndome a observar los restos que todavía quedan de la construcción. Además, al pie de la montaña, hay una caseta que actúa como tienda de regalos pero cuya trastienda, junto a los casilleros para dejar tu equipaje antes de iniciar la escalada (y donde puede beberse té gratis), incluye una maqueta del castillo de Azuchi así como vídeos explicativos. Para una descripción detallada de las ruinas consultar: *Shiga Prefecture - Ruins of Azuchi Castle, a Special Historic Site Oda Nobunaga's Stronghold for the Unification of Japan* https://www.pref.shiga.lg.jp/ippan/bunakasports/bunkazaihogo/312330.html (fecha de consulta: 19-IV-2018). Para información adicional: *文化財学 三浦研究室・安土城天主* (*Bunka-zai-gaku – Miura-kenkyū-shitsu - Azuchi-jō-tenshu*; Estudio de Propiedades Culturales - Laboratorio de Miura: Torre del Castillo de Azuchi [t.a.]), http://home.hiroshima-u.ac.jp/miurayu/castle/azuchitenshu-ritsu.html (fecha de

castillo responde a las características generales del tipo de castillo que surgió de la mano de Oda Nobunaga durante el periodo Momoyama, y que se describen a continuación. Hasta el siglo XVI la mayoría de los señores feudales habían construido fortificaciones con estructuras de madera que poco se diferenciaban de las mansiones convencionales. Estas fortificaciones presentaban discretas murallas y un foso de agua más o menos grande según su poder económico. A veces se levantaron fortificaciones en la cumbre de alguna montaña. Estas fortalezas eran suficientes teniendo en cuenta que el único armamento disponible en ese momento eran la espadas, lanzas, arcos y flechas. Sin embargo, con la llegada de portugueses hacia a mediados del siglo XVI, los japoneses descubrieron las armas de fuego, los arcabuces que muy pronto aprendieron a fabricar. Este hecho trastocó la seguridad de los antiguos fortines y se dio la necesidad no sólo de cambiar las tácticas de combate sino también mejorar la resistencia de las fortificaciones. Oda Nobunaga, promotor del Castillo de Azuchi, fue pionero en la utilización de nuevas fortalezas defensivas que servían también de residencias (para el señor feudal y su familia, sus samuráis y sirvientes…). Dicho castillo fue construido desde 1576 hasta 1579, en las orillas del lago Biwa, en la provincia de Ōmi. Tales castillos (en el videojuego se mencionan los de Gifu, Nagoya, Osaka y Mino, entre otros) se caracterizaban por los siguientes rasgos:

- Complejo sistema defensivo a base de fosos con agua, y fuertes murallas con base de piedra y parte superior de madera, además de pequeñas torres también de madera. En la edificación de las murallas de piedra, a diferencia de lo que ocurre en los castillos de Europa, no se utilizaba mortero debido a la abundancia de movimientos de tierra. Las murallas de los castillos japoneses fueron construidas en piedra utilizando una técnica de mampostería llamada *ranseki zumi* (乱石積) que consiste en apilar grandes rocas formando un muro e insertar en los huecos pequeñas piedras con el fin de que las primeras quedasen encajadas en su lugar.
- Planta de conjunto con estructura laberíntica: los tránsitos en el interior del castillo son en pendiente y con obligados y fuertes cambios de dirección o con trayectos cerrados (sin salida) que sirven para confundir al enemigo y obligarle a

consulta: 19-IV-2018).

aminorar el paso a fin de que le sea imposible penetrar en el interior.

- Recursos defensivos: suelen presentar una torre principal o torre del homenaje llamada *tenshu* (天守, es la imagen que aparece representada en el videojuego). Además de cómo torre vigía, estas torres se usaban para encerrar a los prisioneros, proteger las reservas de agua y como residencia del señor del castillo cuando éste era sitiado. Un importante cambio se produjo cuando Oda Nobunaga mandó construir el castillo de Azuchi en 1576 cuyo tenshu era de seis pisos visibles desde el exterior, aunque en su interior tenía siete pisos. A partir de ese momento, los tenshu simbolizarían el poderío de los señores de la guerra sobre los campos de batalla y sobre toda la región vecina. El tenshu se erige sobre un alto basamento de piedra. Todo el edificio, salvo la base, se realiza en madera.
- En cuanto al interior del castillo, se encuentra las aspilleras (aberturas estrechas y profundas, practicadas en algunos muros o murallas defensivas, así como en las torres para permitir disparar flechas) y los matacanes (obra que se ubica en la parte alta de una muralla, de una torre o de cualquier otra edificación y que sobresale de ésta por su parte exterior; empleada, durante un asedio o asalto, como un lugar seguro desde el cual sus defensores pueden mirar y atacar en vertical al enemigo).

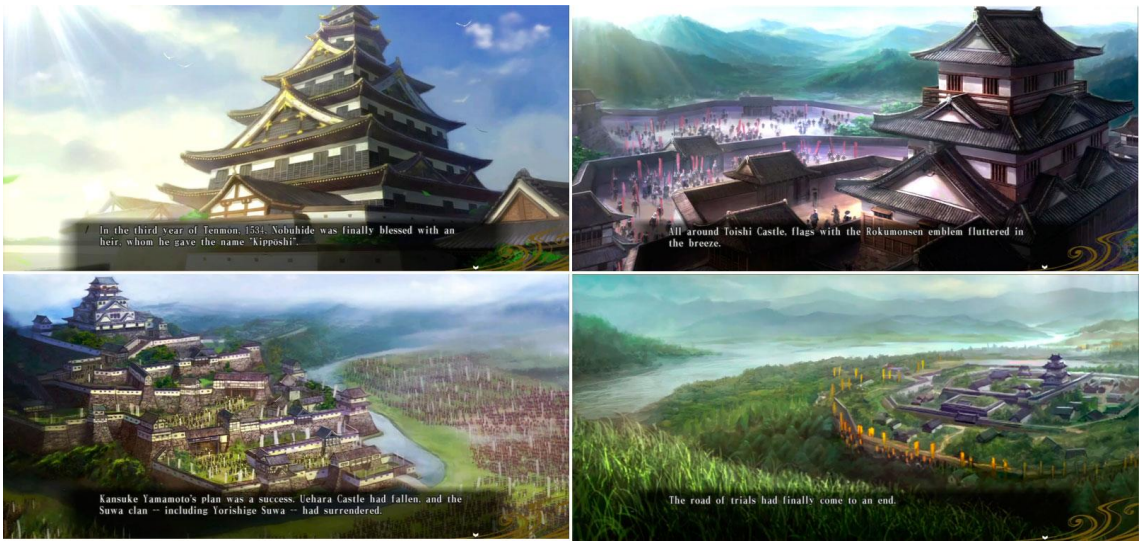



Figura 108. Escenarios de castillos en el videojuego, el inspirado en el de Azuchi (arriba izda.) y otras ciudades castillo con las características comentadas [capturas de pantalla].

Los interiores también tienden a ser bastante genéricos y a reutilizarse, apareciendo el mismo fondo se esté hablando del interior del castillo de un *daimyō* o del interior del Shiten'ō-*ji*. En todos los casos suele aparecer una habitación con unos *fusuma* (襖, pantallas deslizantes usadas para dividir espacios interiores) decorados por la escuela Kanō[1288] con piezas de cerámica al fondo. En una variación de este escenario de interior aparece una armadura, que no cambia independientemente del clan del que se esté hablando en ese momento.

A pesar de que no se ha visto que estos fondos se correspondan con la decoración de ningún castillo o templo concreto, sí que presentan las características del interior de una casa tradicional japonesa de la época.[1289] De manera general, existe en Japón una tendencia hacia la simplificación de la arquitectura que se refleja en el predominio de la línea recta, la predilección por el diseño geométrico y la reducción de la arquitectura a la combinación de planos. En cuanto a la decoración, los periodos Muromachi y Momoyama se caracterizaron por la austeridad y su gusto por el espacio vacío, con el suelo enmoquetado con *tatami* (esteras de paja trenzada con un tamaño estándar de 90×180 cm) y la presencia de *fusuma* y *shōji* (障子, puertas exteriores deslizantes de celosía de madera cubiertas de papel de arroz) que daban flexibilidad al espacio.

[1288] Kanō-*ha* (狩野派) hace referencia a una 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: 19-IV-2018). Durante la estancia de investigación tuve la oportunidad de ver varios ejemplos de biombos de esta escuela en directo en distintas exposiciones del Museo Nacional de Kioto.

[1289] Para saber más, véase: ÁLVAREZ, R., *La arquitectura tradicional japonesa como modelo conceptual*, Tesis, Dpto. de Arquitectura, Universidad de Cuenca, Cuenca, 2011, http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/583 (fecha de consulta: 19-IV-2018). ITOH, T., *Traditional Domestic Architecture of Japan*, Nueva York, Weatherhill, 1972. 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.

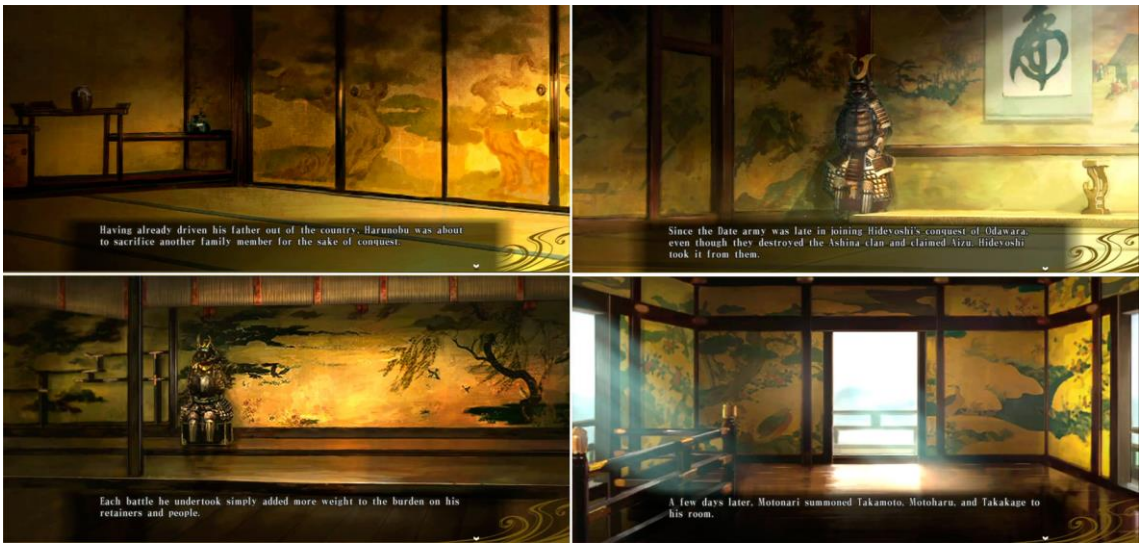



Figura 109. Escenarios interiores del videojuego [capturas de pantalla].

Sólo se utilizan escenarios particulares para algunos clanes de especial importancia, para el clan Takeda, donde aparece su *ka-mon* al fondo, o para el clan Uesugi, donde en la pared está el símbolo de Bishamonten.




Figura 110. Escenarios interiores dedicado al clan Takeda (izda.) y al clan Uesugi (dcha.) [capturas de pantalla].

Una situación similar se da en la representación de los jardines, que si bien no se han identificado con ningún jardín concreto, sí presentan los rasgos de los jardines tradicionales japoneses.[1290] El fin último del jardín japonés es dar imagen de la naturaleza, y por tanto una de sus cualidades más representativas es la disposición asimétrica de los elementos, dando lugar a una armonía que se asemeja a la que existe en el mundo natural. Es común la presencia de agua, rocas (resistentes, erosionadas y

[1290] Para saber más, véase: HORIGUCHI, S. y KOJIRO, Y., *Tradition of Japanese Gardens*, Tokio, Kokusai Bunka Shinkokai, 1962. ITOH, T., *Space and Illusion in the Japanese Garden*, Nueva York, Watherhill, 1973. ITOH, T., *The Gardens of Japan*, Nueva York, Kodansha International, 1984. NITSCHKE, G., *El jardín japonés. El ángulo recto y la forma natural*, Colonia, Taschen Benedikt, 1993. SHIGEMORI, K., *The Japanese Courtyard Garden*, Nueva York, Weatherhill, 1981. YOSHIKAWA, I., *Elements of Japanese Gardens*, Tokio, Graphic-sha, 1990. VIVES, J., *Historia y arte del jardín japonés*, Gijón, Satori, 2014.

que presenten formas sencillas y colores tamizados), arena o gravilla (ya sea como único elemento del jardín en el caso de los jardines secos o como parte del conjunto como en los del juego), caminos hechos con losas (formando rutas sinuosas) y, por supuesto, también vegetación.

Concretamente, la mayor parte de los jardines representados en el videojuego pertenecen a la tipología de jardines de interior o *tsuboniwa* (坪庭), que se encuentran en el interior de las viviendas, ya sea en patios o en áreas cerradas de pequeñas dimensiones, y que se disfrutan desde el *engawa* (縁側, corredor que rodea la casa japonesa bajo el alero). Se caracterizan por tener pocos elementos, pero cuidadosamente elegidos, entre los que se suele encontrar rocas, vegetación, agua y objetos de creación humana. En el juego llega incluso a reprentarse la técnica del *shakkei* (借景) o "fondos prestados", donde se da una unión entre el diseño del jardín y los elementos naturales circundantes que empezó a utilizarse en el periodo Kamakura (1185/1192-1333).



Figura 111. Escenarios de jardines en el videojuego [capturas de pantalla].

Pasando al estudio de los exteriores, dado que el urbanismo se desarrolló en Japón sobre todo a partir del periodo Edo, no hay demasiados datos sobre las ciudades en general, y las ciudades castillo en particular, del periodo Sengoku. Por tanto, una manera alternativa de estudiar las calles de este periodo es a través de los biombos pintados en la época, muchos de los cuales son de temática urbana. Se tiene constancia, además, de que los creadores del videojuego conocen estos biombos puesto que los utilizaron como fondo para los créditos de *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* (2000).[1291] A través de su estudio, por tanto, se ha podido constatar que la populosa calle principal flanqueada por tiendas representada en el videojuego concuerda con las imágenes de los biombos

[1291] *信長の野望 嵐世記 ED* (*Nobunaga no Yabō Ransei Ki* Ending [t.a.]), http://www.nicovideo.jp/watch/sm1972581 (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

estudiados.[1292] Además, la ilustración del videojuego también concuerda con las vistas mostradas en un vídeo[1293] publicado por el Museo del Castillo de Azuchi donde se muestra una representación hecha por ordenador, no sólo del mencionado castillo, sino también de cómo podría haber sido su ciudad.

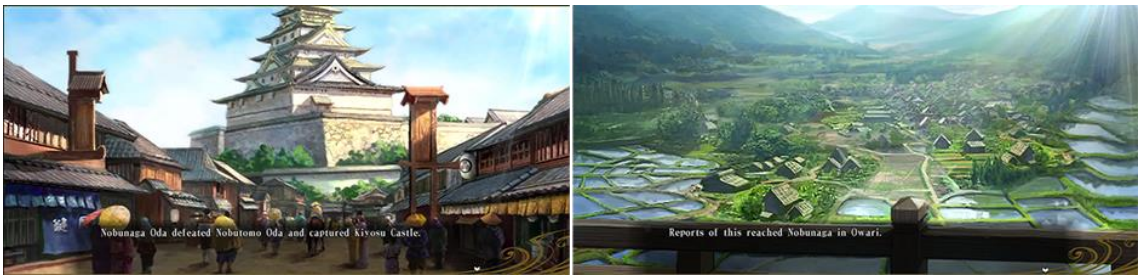



Figura 112. Escenarios exteriores en el videojuego [capturas de pantalla].

En cuanto a la representación de los campos de arroz que actúa como fondo en muchos de los eventos históricos del videojuego, coincide en gran medida con vistas de Shirakawa-*go*, un pueblo de montaña en la prefectura de Gifu declarado Patrimonio Mundial de la Humanidad por la UNESCO que conserva muchas de las construcciones rurales tradicionales japonesas.[1294] De especial interés son las *minka* (民家),[1295] granjas tradicionales japonesas cuyo origen se encuentra en el Neolítico,[1296] caracterizadas por su planta rectangular y sus tejados triángulos de paja de considerable tamaño, que también aparecen representadas en el videojuego.

---

[1292] *狩野孝信 ・ 重要文化財 洛中洛外図屏風* (*Kanō Takanobu – Jūyō-bunka-zai Raku-chū- raku-gai-zu byōbu*; Kanō Takanobu – Propiedad Cultural Importante Biombo de imágenes de dentro y fuera de la capital [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/ 重 要 文 化 財 - 洛 中 洛 外 図 屏 風 /2gFykwtEijTMdQ?hl=ja (fecha de consulta: 20-VIII-2018). *狩野宗秀 ・ 都の南蛮寺図* (*Kanō Sōshū – To no nanban-tera-zu*; Kanō Sōshū – Imagen de un templo *nanban* en la capital [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/都の南蛮寺図/GwEySqbi-zE-cQ?hl=ja (fecha de consulta: 20-VIII-2018). *南蛮屏風 左隻* (*Nanban-byōbu sashū*; Biombo *nanban* (panel izquierdo) [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風(左隻)/kAErL6eYuT9DhA?hl=ja (fecha de consulta: 20-VIII-2018). *南蛮屏風 （右 隻）* (*Nanban-byōbu ushū*; Biombo *nanban* (panel derecho) [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/南蛮屏風(右隻)/8QFLE2oTronIkw?hl=ja (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

[1293] *Explore a 3D reconstruction of Azuchi Castle using Virtual Reality (Trailer)*, https://www.youtube.com/watch?v=QnnVxMNiZo0 (fecha de consulta: 20-VIII-2018). Este vídeo pude verlo en directo durante la comentada visita a Azuchi.

[1294] *Shirakawa Village Official Website*, http://ml.shirakawa-go.org/en/ (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

[1295] Para saber más, véase: KAWASHIMA, C., *Minka: Traditional Houses of Rural Japan*, Nueva York, Kodansha USA, 1986. PLĒSUMS, G., "The Tectonic Framework of Minka: Meaning Through Intensification in the Japanese Folkhouse", *Proceedings of the 1996 ACSA European Conference*, Copenhagen, 25-29 de mayo de 1996, Washington D. C., *The Association*, 1997, pp. 269-274. *Japan Minka Revival Association*, http://www.minka.or.jp/top/index_e.html (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

[1296] *Kotobank*, https://kotobank.jp/word/民家 (fecha de consulta: 24-VIII-2018).

## 6. Recepción del videojuego

En este último apartado del *Desarrollo* se estudia la recepción de este videojuego en España y, en menor medida, en el resto de países en los que ha sido distribuido, es decir, Japón, EE. UU. y una selección de países europeos. En este último caso, se han seleccionado críticas de los países que en el momento del estreno del videojuego pertenecían al G4,1297 grupo compuesto por Alemania, Francia, Italia y Reino Unido, también llamados los Cuatro Grandes de Europa. Para ello, primero se han recogido las críticas que se hicieron del videojuego en estos lugares para luego establecer un análisis comparativo entre ellas. A continuación, se habla brevemente de las ventas, para acabar con los premios que ha recibido el videojuego desde su lanzamiento.

### 6.1. Las críticas de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

En este apartado se analiza la recepción del videojuego en los distintos países en los que ha sido distribuido, incidiendo en el caso español, a través de las críticas que se hicieron en sus respectivas revistas de videojuegos. Las críticas analizadas proceden todas de revistas digitales dado que en el año en el que fue estrenado en el videojuego la comunidad videolúdica se había trasladado ya prácticamente al ámbito digital, siendo bastante menor su presencia en la prensa física.

En cuanto al criterio de selección de las revistas analizadas, no existen estadísticas ni clasificaciones fiables sobre qué revistas *online* de videojuegos son de mayor calidad o más populares. Por ello, se ha decidido seguir el siguiente método: se han realizado búsquedas en el buscador más utilizado, Google,[1298] teniendo la

---

[1297] Cuando se estrenó el videojuego Reino Unido todavía formaba parte de Europa, o sea que en este apartado lo vamos a considerar como tal. JORGENSON, D. W., "Chapter 10: Accounting for Growth in the Information Age", en Aghion, P. y Durlauf, S. N. (eds.), *Handbook of Economic Growth Volume 1A*, Países Bajos, Elsevier, 2005, pp.743-815, espec. p.788. CATHERINE, G., "The Quint: Acknowledging the Existence of a Big-Four – US Directoire at the Heartof the European Union's Foreign Policy Decision-Making Process", *Journal of Common Market Studies*, vol. 40, n.º 2, 2002, pp.331-344.

[1298] Según estudios estadísticos, Google es el motor de búsqueda más utilizado a nivel mundial: *StatCounter: Search Engine Market Share Worldwide*, http://gs.statcounter.com/search-engine-market-share (fecha de consulta: 12-III-2018). En el caso concreto de Japón, *Yahoo!JAPAN* le hace competencia, pero al final se llegó a la conclusión de que Google era más utilizado (aunque parecen estar bastante igualados): "世界 40 カ国、主要検索エンジンシェア【PC、モバイル】" ("*Sekai yon-jyū-ka-koku, shuyō-kensaku-enjin-shea [PC, mobairu]*"; "40 países del mundo, cuota de mercado de los principales motores de búsqueda [PC, móvil]" [t.a.]), *AUN Consulting*, 30 de noviembre de 2017, https://www.auncon.co.jp/corporate/2017/1130.html (fecha de consulta: 12-III-2018). "検索エンジンシ

precaución de utilizar el idioma y motor de búsqueda más adecuado en cada caso,[1299] y se han elegido los diez primeros resultados relevantes que nos proporciona dicho buscador según su algoritmo PageRank.[1300] Este método, además, reproduce el comportamiento que cualquier usuario de videojuegos seguiría a la hora de buscar información de un juego, o sea que nos proporciona un conjunto relevante de críticas a analizar. Dado que el contenido del videojuego es idéntico en las distintas plataformas en las que ha sido distribuido (ordenador, PlayStation 3 y PlayStation 4), se ha considerado irrelevante en base a qué versión se ha hecho la crítica, a excepción de comentarios específicos sobre la UI ("*user interface*"). Dentro de cada apartado, las revistas están ordenadas en orden cronológico, situándose las primeras aquellas críticas que se realizaron más cerca del lanzamiento del juego.

**A. España**

**3DJuegos**[1301]

Revista *online* líder de audiencia en España

---

ェア 1 位は？日本と世界のランキング推移比較" ("*Kensaku-enjin-shea ichi-i wa? Nihon to sekai no rankingu suii-hikaku*"; "¿Qué motor de búsqueda tiene la mayor cuota de mercado? Comparación en el desarrollo de ránkings entre Japón y el resto del mundo" [t.a.]), *SEOLab*, 16 de marzo de 2018, https://seolaboratory.jp/other/20160804402 64.php (fecha de consulta: 12-III-2018).

[1299] Para las críticas en España se ha utilizado https://www.google.es/; para las de Japón, https://www.google.co.jp/; para las de EE. UU. https://www.google.com/; para las de Italia, https://www.google.it/; para las de Francia https://www.google.fr/; para las de Alemania, https://www.google.de/ y para las de Reino Unido, https://www.google.co.uk/

[1300] El PageRank es el algoritmo creado por Larry Page y Sergey Brin en 1998 que controla el orden en el que aparecen las páginas web en el buscador Google. El artículo original donde se publicó el algoritmo puede consultarse en: PAGE, L., BRIN, S., MOTWANI, R. y WINOGRAD, T., "The PageRank Citation Ranking: Bringing Order to the Web", *Stanford InfoLab*, n.º 422, 1999, http://ilpubs.stanford.edu:8090/422/ (fecha de consulta: 12-III-2018). Aunque a lo largo de los años este algoritmo ha sido objeto de muchas modificaciones, que no han sido publicadas por cuestiones de secreto empresarial, la base sigue siendo la misma. Se trata de un algoritmo recursivo de recorrido de grafos basado en asignar un coeficiente de "importancia" a las páginas, calculado en función de cuántos enlaces la apuntan y cuántos son los enlaces a los que ella apunta, así como las importancias relativas de dichos enlaces. Estos enlaces son considerados como una medida de la popularidad de la página. Podemos encontrar el algoritmo explicado en numerosos artículos: FRANCESCHET, M., "PageRank: Standing on the Shoulders of Giants", *Communications of the ACM*, vol. 54, n.º 6, 2011, pp.92-101, espec. p. 94. GRANKA, L. A., "The Politics of Search: A Decade Retrospective", *The Information Society*, vol. 26, n.º 5, 2010, pp.363-374, espec. p.367. ALTMAN, A. y TENNENHOLTZ, M., "Ranking Systems: The PageRank Axioms", *EC '05 Proceedings of the 6th ACM conference on Electronic commerce*, Vancouver, 5-8 junio 2005, Nueva York, ACM, 2005, pp.1-8.

[1301] MARTÍN, S., "Conviértete en Shogun", *3DJuegos*, (7-IX-2015), https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/16308/0/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

lanzada en 2005 especializada en videojuegos de todas las plataformas.

Le otorga una puntuación de 8/10 (“Muy Bueno”). Considera que es un videojuego de estrategia muy completo debido a la gran cantidad de parámetros para controlar y al elevado número de misiones para cumplir. A pesar de que los gráficos no son el punto fuerte de ningún videojuego de estrategia, y tampoco lo es de este, se destacan los detalles en este videojuego y sobre todo la excelente ambientación en el periodo Sengoku, que mezcla elementos históricos con otros ficticios. También resaltan la alta calidad del apartado sonoro, tanto a nivel de música como de efectos de sonido. A pesar de las buenas críticas, la revista considera que es un videojuego complejo y denso, que exige la continua lectura de tutoriales y textos que están en inglés y además, en un tamaño de letra bastante pequeño, lo que obliga a un modo de jugar metódico que se podría haber visto mitigado añadiendo un modo multijugador. Esta forma de jugar tan pausada, que 3DJuegos considera su gran baza, pues hoy día se pueden encontrar muy pocos juegos de este tipo, también puede ser un problema para muchos usuarios acostumbrados a un estilo de juego más ágil, por lo que lo recomiendan sobre todo para los jugadores que ya sean aficionados de la saga o que quieran probar videojuegos fuera de lo común.

**IGN España**[1302]

Es la rama española de la web de videojuegos y entretenimiento IGN dedicada, además de a los videojuegos, al cine, la televisión, la tecnología, los cómics, el manga y, en general, a todo el entretenimiento digital y la cultura *gamer*.

Evalúa el juego con un 8/10 (“Muy Bueno”). Esta crítica destaca lo original del videojuego en el panorama actual al presentar una serie de estrategia en una consola de sobremesa como es la PlayStation 4.

En esta crítica se hace un repaso a sus aspectos fundamentales: la administración de territorios, el uso de la diplomacia y también las batallas, donde hay que prestar especial atención a las particularidades del terreno y al tiempo atmosférico,

[1302] BRINGAS, J. M., “Entre la diplomacia y el estacazo”, *IGN España*, (7-IX-2015), http://es.ign.com/nobu_nagas-ambition-sphere-of-influence/96202/review/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-analisis-multiplatafo (fecha de consulta: 11-III-2018).

además de saber esperar el momento oportuno para utilizar tácticas. Hace hincapié en el contexto histórico construido a través de los diálogos, que IGN considera un elemento sobresaliente de este videojuego. En general, se considera un juego complicado pero que sabe equilibrar sus tres elementos principales, adecuado para cualquier tipo de jugador, donde la mayor queja que se tiene es la pobre calidad de sus gráficos.

**GuiltyBit**[1303]

Web dedicada a avances y análisis de series de televisión, cine y videojuegos para ordenador, PlayStation 4, Xbox One, Wii U, New 3DS, Play Station Vita, Oculus Rift, HTC Vive y PlayStation VR.

Califica el videojuego con un 6.5/10 ("Banzai!"). Considera el videojuego, donde se mezclan hechos históricos reales con fantasía (algo que parece gustar al periodista), una fusión entre la estrategia civil y militar donde la cantidad de parámetros a tener en cuenta, y el hecho de que los textos estén en un nivel alto de inglés, puede llegar a abrumar, aunque el tutorial es correcto y si se lee con atención orienta adecuadamente al jugador a través de las decisiones que puede ir tomando. Es un juego largo, de avance pausado, con una historia interesante y una excelente banda sonora, muy diferente de lo que se puede encontrar hoy día en las consolas. Se critica la baja calidad de los gráficos algo que, en parte, se achaca al hecho de que el videojuego llega a Europa con dos años de retraso, y la ausencia de un modo *online*.

**SOSGamers**[1304]

Revista digital lanzada en 2009 por Vander Fujisaki especializada en títulos procedentes de Japón pero donde también se cubren juegos occidentales y lanzamientos que se producen en España. Se pueden encontrar noticias, avances, artículos y análisis de todo tipo y se caracteriza por hablar de los

[1303] BELMONT, J., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* – Análisis PS4", *GuiltyBit*, (16-IX-2015), https://www.guiltybit.com/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-analisis-ps4/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

[1304] FUJISAKI, V., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *SOSGamers*, (16-IX-2015), http://www.sosgamers.com/analisis/analisis-nobunagas-ambition-sphere-of-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

videojuegos menos conocidos por el gran público.

SOSGamers opina que este videojuego es una forma de vivir el legado dejado por Oda Nobunaga, líder militar que ayudó al desarrollo del país nipón. El juego cuenta con una gran cantidad de parámetros que intentan ser explicados a través de un extenso tutorial que, a pesar del intento de hacerlo ameno a través de bromas en los diálogos, resulta pesado. Está orientado a jugadores amantes de la estrategia debido a su complejidad que permite caracterizar a los personajes y clanes para dar un tono más personal a la conquista. Recomienda empezar jugando en la versión más fácil para acostumbrarse a la dinámica del juego y de los menús para ir subiendo de nivel en partidas posteriores. Aunque los gráficos no destacan especialmente, el potencial de la PlayStation 4 se exprime durante las secuencias de batallas y mientras se recorre el mapa 3D, donde los paisajes están bellamente detallados. Algunos de los aspectos fuertes del juego, además de la jugabilidad, son la banda sonora y la posibilidad de escuchar las voces originales en japonés. Por otra parte, el aspecto que se considera más problemático es el hecho de que esté todo traducido en inglés, lo que puede dificultar, o incluso impedir, el correcto desarrollo del juego a algunos jugadores.

**ZonaRed**[1305]

Portal histórico en España centrado en la actualidad y crítica de videojuegos, así como cine y series de género. Su campo de análisis se concreta en la crítica independiente de videojuegos, de toda plataforma y época, del cine de terror, fantasía, ciencia ficción y *superheroico*, y de las series de culto.

Se le da un 8/10 de puntuación. Comenta que el juego está a medio camino entre la estrategia militar y la gestión político-militar, una combinación raramente encontrada en las consolas de sobremesa. El juego se divide en fases de estrategia, donde se juega por turnos y es especialmente importante la diplomacia, y las fases de batalla en tiempo real. A pesar de que la toma de decisiones durante estas últimas tiene que ser rápida, ya que no se pausa el juego para darte tiempo a pensar, en general es un juego que se presta a un ritmo pausado, donde hay que dedicar tiempo a estudiar las

[1305] LLOSA, X., "Análisis *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* de PlayStation4 y PC", *ZonaRed*, (17-IX-2015), https://www.zonared.com/analisis/analisis-nobunagas-ambition-sphere-of-influence-ps4-pc/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

situaciones que se nos presentan.

Recomienda el videojuego a aquellas personas apasionadas por la estrategia y también por la historia, ya que el contexto histórico es uno de los mejores apartados del juego, con una sensación muy lograda de cómo debe de ser el actuar como gobernante de tu propio país. Sin embargo, para los no iniciados en este tipo de juego, similar al *Dynasty Warriors* aunque más complejo, puede resultar abrumador y árido. Las principales carencias que detecta son la falta de un modo multijugador, no poder crear tus propias campañas y, sobre todo, su pobre calidad visual.

**GameProTv**[1306]

GameproTV es una web de vídeos para aficionados a los videojuegos de ordenador, Play Station 4, Play Station 3, Microsoft Xbox360, PlayStationPortable, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Nintendo Wii. También realiza vídeos de análisis de *hardware* y ofrece los últimos avances de cine. GameproTV en España es editada por el grupo editorial IDG Communciations.[1307]

Con una puntuación de 8/10, resalta como aspecto más destacable del juego su meticulosa simulación histórica, llena de personajes y situaciones reales de la época, y su cuidada ambientación. Existe una cantidad abrumadora de opciones, tanto durante la administración del territorio, como durante las batallas, donde también hay muchos parámetros a tener en cuenta. Sin embargo, la UI a través de la que se controlan estas acciones es poco amigable y resulta difícil manejarla con el *gamepad*, o sea que se recomienda la versión en ordenador. Además, la gran cantidad de menús y diálogos también se ve dificultada por el hecho de que el texto esté en inglés. A nivel gráfico resulta esquemático y no aprovecha las capacidades de la consola. También se echa en falta un modo multijugador *online* que aumente la diversión y las horas de juego, aunque el juego ya es largo de por sí debido a su complejidad y a su desarrollo pausado.

---

[1306] "Vídeo análisis *Nobunaga's Ambition Sphere of Influence*", *GameProTV*, (18-IX-2015), http://www.gameprotv.com/gamers/video-analisis-nobunagas-ambition-sphere-of-influence (fecha de consulta: 11-III-2018).

[1307] IDG Communciations, http://www.idg.es/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

**GAMERzine**[1308]

Revista digital sobre el mundo del entretenimiento llevada por la cadena GAME, uno de los principales vendedores al por menor de videojuegos, especialmente de segunda mano, en España.

Comenta que el videojuego ayuda al aprendizaje histórico, por lo que es perfecto para cualquiera que quiera saber más sobre la historia de Japón. En cuanto a la jugabilidad, aunque es cierto que es raro encontrar juegos de estrategia en consolas de sobremesa, especialmente tan complejos, considera que el manejo es cómodo incluso en sus versiones de PlayStation gracias a su sistema de turnos, que permite tomarse las decisiones con calma. Hay una altísima cantidad de opciones entre las que tomar tus decisiones pero si se le dedica tiempo se llega a comprender cómo sacar partido de la política exterior, las alianzas... para lo que es necesario prestar mucha atención al tutorial. Aunque los textos están en inglés, esta crítica considera que están en un nivel intermedio que sólo requiere un pequeño esfuerzo extra para entenderlos. No le encuentra defectos destacables al videojuego.

**GameIt**[1309]

Es un proyecto web realizado por y para amantes de los videojuegos, ajeno a intereses comerciales o privados, donde aparte de las informaciones técnicas que se dan se basan en la opinión de sus redactores.

Se le da una puntuación de 7.9/10.[1310] Lo define como un juego completo, con multitud de opciones que lo hacen entretenido y nada monótono, donde hasta las pequeñas decisiones tienen relevancia en el desarrollo de la partida. Al principio, incluso con tutorial, resulta muy confuso, pero esto es algo que queda remediado cuando se le dedica tiempo y se vuelven a leer las instrucciones, disponibles en todo momento, al haber avanzado un poco en el juego. Cree que el título es gráficamente

[1308] DELGADO, I., "[Review] *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *GAMERzine*, (18-IX-2015), https://blog.game.es/reviewnobunagas-ambition-sphere-of-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).
[1309] PINTO, A., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* Análisis PC", *GameIt*, (1-X-2015), https://www.gameit.es/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-analisis-pc/ (fecha de consulta: 11-III-2018).
[1310] El desglose de la puntuación es el siguiente: jugabilidad 7/10, gráficos 9/10, sonido 8/10 y modos de juego 7.5/10.

muy atractivo, ya que permite ampliar el mapa general para poder apreciar los detalles de los asentamientos y también las escenas de batalla, de tal manera que se van definiendo los gráficos conforme acercas la cámara. El apartado sonoro es aceptable. El mayor problema es el nivel de inglés intermedio que puede impedir que muchos usuarios sin el suficiente conocimiento del idioma lo disfruten, por lo que se recomienda a los aficionados a la estrategia con buen nivel de inglés, además de que se echa en falta un modo multijugador *online*.

**PulpoFrito**[1311]

Web de videojuegos que trata la actualidad del mundo de los videojuegos, especialmente de todo lo retro.

Se hace un análisis pormenorizado de lo que consideran los tres pilares fundamentales del juego, los recursos, la diplomacia y el arte de la guerra, centrándose en qué aspectos hay que fijarse a la hora de manejarlos. Consideran que los gráficos, aunque no extraordinarios, son correctos y se adecúan al estilo de juego: las distintas partes del mapa están bien diferenciadas y la geografía del terreno es detallada. La UI es sencilla y está bien integrada, salvo para algunas acciones que resultan más confusas. Por su parte, la música es ideal para este tipo de juego y se adapta perfectamente a las distintas situaciones. El mayor problema que se le encuentra al videojuego es el hecho de que esté todo traducido al inglés, lo que disuadirá a algunos usuarios de comprárselo, aunque por otra parte se agradece que se haya mantenido el doblaje al japonés.

**Desconsolados**[1312]

Web creada en 2007 con noticias, avances, opinión, actualidad del mundo de los videojuegos y análisis para videojuegos de PlayStation, Xbox, PC, Wii y dispositivos móviles.

---

[1311] "[Análisis] *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *PulpoFrito*, (14-X-2015), http://pulpofrito.com/analisis-nobunagas-ambition-sphere-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

[1312] BAYONA, E., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *Desconsolados*, (29-X-2015), http://www.desconsolados.com/analisis/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

Puntúan el juego con un 7/10. Se detalla la jugabilidad basada en dos turnos, diferenciando las acciones que pueden realizarse en cada uno de ellos, y los escenarios para elegir, que pueden estar basados en hechos históricos o ser ficción. Comentan que si se quiere aprovechar bien el juego y, además, aprender un poco de la historia de Japón, es conveniente hacer las misiones secundarias que se van desbloqueando durante la partida, aunque se quejan de que a veces no está claro en qué parte del mapa pueden realizarse. También consideran el apartado técnico demasiado simple para ser de PlayStation 4 y resaltan que el inconveniente del menú y de los textos, que además están en inglés, estriba en un tamaño demasiado pequeño, lo que obliga a estar haciendo zoom. Tampoco destacan especialmente el apartado sonoro, que consideran monótono si pasas muchas horas jugando. A pesar de estos defectos, se trata de un juego tremendamente complejo y profundo, especialmente recomendado para quienes les interese la temática histórica.

**B. Japón**

**GameWatch**[1313]

Proporciona información sobre cualquier tipo de videojuego, consola o máquina recreativa, y también sobre nuevas formas de *hardware*. Se incluyen informes fruto de investigaciones profundas de los juegos, eventos tanto nacionales como internacionales, y la distribución de cualquier información relacionada con videojuegos.

Según ellos, los sucesos históricos, conseguidos a través de las misiones secundarias, son uno de los grandes atractivos del juego, y gustarán especialmente a los que ya sean aficionados a la historia japonesa porque te permiten acercarte al periodo Sengoku a través de las bellas escenas cinemáticas. Otro de los aspectos que gustará a los entusiastas de la historia es la posibilidad de adaptar las situaciones a como fueron realmente para intentar experimentar cómo se sintieron las personas de aquella época.

[1313] "PS3・PC ゲームレビュー「信長の野望・創造」" ("*PS3-PC Gēmu-rebyū Nobunaga no Yabō - Sōzō*"; "Análisis del juego de ordenador y PlayStation 3 La Ambición de Nobunaga: Creación" [t.a.]), *GameWatch*, (9-XII-2013), https://game.watch.impress.co.jp/docs/review/626862.html (fecha de consulta: 13-III-2018).

Los eventos históricos, además, van condicionando a veces la partida, dando lugar a situaciones nuevas donde el jugador tiene que reaccionar, aunque si los acontecimientos implican la muerte del personaje que se ha elegido, se omiten automáticamente. En cuanto a la jugabilidad, resulta muy variada gracias a elementos como las alianzas o la evolución automática del territorio, a lo que se le suma la variabilidad en la dificultad que depende del personaje con el que juegues. En general, el juego está orientado a quienes han ido jugando a las entregas anteriores, pero se percibe como un juego nuevo, como si fuera una nueva etapa de la saga.



**4Gamer**[1314]

El sitio web japonés más grande dedicado a videojuegos. Incluyen información de juegos comerciales, *online* e incluso sobre *hardware*. También incluyen a veces análisis hechos por los usuarios.

Se le da una puntuación de 79/100. Opinan que las misiones secundarias son una de las novedades respecto a otras entregas de la saga, un tipo de hechos históricos que interesará especialmente a aquellos jugadores que ya tengan algún conocimiento previo de historia japonesa. Respecto a la adecuación del juego a la historia, si bien la progresión lineal en fases (administración, ejecución de órdenes y batalla) resulta algo extraña para un simulador del periodo Sengoku, el considerarlo o no un buen simulador depende del punto de vista. De hecho, está más cerca de una novela histórica en la que el lector puede intervenir que de un libro de historia, o sea que interesará más a aquellos que vean lo que muestra el videojuego como una reinterpretación de la misma. Es cierto que *Nobunaga no Yabō: Sōzō* es un juego histórico de estrategia, pero es ante todo un juego, y lo importante es que sea divertido.

En cuanto a defectos, uno es la UI. La existencia de un solo mapa, que abarca desde Tōhoku hasta Kyūshū, sin fronteras marcadas, puede llegar a ser incómodo en las batallas, pues se requiere un control del ratón, o del *gamepad*, muy preciso para poder dar órdenes a cada una de las unidades. Además, suelen mostrarse sólo las caras de los personajes y no los nombres, lo que te obliga a recordarlas. Por otra parte, se

[1314] TOKUOKA, S. [徳岡正肇], "信長の野望・創造" ("*Nobunaga no Yabō - Sōzō*"; "La Ambición de Nobunaga: Creación" [t.a.]), *4Gamer*, (14-XII-2013), http://www.4gamer.net/games/215/G021583/20131212067/ (fecha de consulta: 13-III-2018).

agradecería que no sólo pudieran crearse generales nuevos, sino que también se diera la posibilidad de editar las habilidades de los ya existentes.

El juego, que tiene como objetivo responder a las expectativas de los seguidores de *Nobunaga no Yabō*, hará las delicias de todos aquellos que estaban esperando otra entrega de la saga, aunque también, gracias a los tutoriales y a las ayudas, los jugadores que se unan a la saga por primera vez tampoco tendrán problemas en jugarlo.




**Tōya-*ko***[1315]

Blog que hace presentaciones, análisis y proporciona información de diferente índole sobre videojuegos de cualquier género y plataforma.

Considera un acierto el hecho de que hayan incrementado ampliamente el número de castillos respecto a entregas anteriores (en este juego hay más de trescientos). Otro punto a favor de este juego es la simplificación en el manejo del gobierno interno y de la diplomacia, lo que permite usar esta última más activamente en batalla en comparación con otros juegos de la saga. Sin embargo, esta simplificación ha implicado eliminar algunas mecánicas de juego interesantes presentes en otros títulos, como el manejo de prisioneros o la existencia de unos parámetros de afinidad pre-establecidos entre los generales que influían en las relaciones políticas que se establecían entre ellos. Un añadido de agradecer, por otra parte, es el sistema de misiones secundarias que te permiten jugar de acuerdo a como fueron los hechos históricos, y de esta manera, experimentarlos. Hay otros puntos menos positivos, la mayor parte relacionados con el sistema de batallas, donde existe poca variedad de tácticas y resulta difícil desarrollar de manera equilibrada a tus generales.

[1315] TŌYA, "信長の野望・創造　感想とレビュー" ("*Nobunaga no Yabō – Sōzō, kansō to rebyū*"; "La Ambición de Nobunaga: Creación, impresiones y análisis" [t.a.]), *Lago Tōya*, (13-I-2014), http://to-yako.blogspot.com.es/2014/01/blog-post.html (fecha de consulta: 13-III-2018).




**Tonburi**[1316]

Blog que se ocupa de análisis de videojuegos, principalmente de ordenador y de estrategia, aunque también se dedican, en menor medida, a tratar temas relacionados con la música y el béisbol.

Se le da una puntuación de 60/100. Se juega en un solo mapa que abarca todo Japón y donde, a diferencia de otros juegos, el jugador es libre de construir ciudades donde quiera, siempre que sea posible por las características del terreno. Este añadido, así como el aumento en el número de castillos, gustarán especialmente a los entusiastas de la historia, ya que reproduce más fielmente la situación del periodo Sengoku. El sistema de gobierno interno basado en tres elementos (campos, negocios y barracones) es similar al de *Nobunaga no Yabō: Tenshō Ki*. El sistema de mejora de los generales, especialmente, presenta graves problemas, ya que los generales famosos siempre serán más fuertes que el resto, independientemente de cuánto los utilices. Esto seguramente haya sido una decisión de Koei considerando que era más importante el equilibrio del juego que los propios generales, pero elimina parte de la personalización de tu ejército presente en otras entregas. Además, la diplomacia se ha simplificado mucho. Se recomienda a aquellos a quienes les guste el periodo Sengoku y la saga de *Nobunaga no Yabō* en general, aunque para los jugadores que quieran unirse a la saga se considera mejor punto de entrada *Nobunaga no Yabō: Kakushin*, por resultar más completa.




***Nobunaga no Yabō – Sōzō Kōryaku saito***[1317]

Web que intenta ser una guía de los videojuegos *Nobunaga no Yabō: Sōzō* y *Nobunaga no Yabō: Sōzō Sengoku Risshiden*.[1318] Específicamente, contiene estrategias y trucos, así como información detallada de estos juegos.

Se valora el juego con un 4/5. En esta entrega se pelea en tiempo real en un solo mapa que abarca todo Japón, al igual que ya se hacía en las anteriores ediciones de

---

[1316] AYAFUMI, "信長の野望創造の個人的評価" ("*Nobunaga no Yabō – Sōzō no kojin-teki hyōka*"; "Valoración personal de La Ambición de Nobunaga: Creación" [t.a.]), *Tonburi*, (26-VII-2014), https://tonburi.jp/2014/07/26/信長の野望創造の個人的評価/ (fecha de consulta: 13-III-2018).

[1317] *Sitio de la guía de La Ambición de Nobunaga: Creación* [t.a.]. 批評(レビュー) (*Hihyō (rebyū)*; Análisis (review) [t.a.]), http://souzou.shiyo.info/hihyou.html (fecha de consulta: 13-III-2018).

[1318] Ampliación de *Nobunaga no Yabō: Sōzō*, lanzada en 2016. *Nobunaga no Yabō: Sōzō Sengoku Risshiden* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/souzou/sr/ (fecha de consulta: 13-III-2018).

*Nobunaga no Yabō: Kakushin* y *Nobunaga no Yabō: Tendō*, aunque la impresión que da este nuevo juego respecto a sus predecesores es bastante diferente, ya que las batallas son más agresivas, puedes manejar más escuadrones a la vez y poner en práctica nuevas tácticas. Otro punto que distingue este videojuego de otros de la saga es la población, que influye en el tamaño de tus ejércitos. La diplomacia, aunque precisa de tiempo y dinero, es sencilla de entender y está bien equilibrada, siendo muy similar a la de otros juegos de la serie. Uno de los puntos fuertes, y originales, son las misiones secundarias: se te propone un evento con unas condiciones que, si las cumples, hacen avanzar la historia. Si se van cumpliendo las condiciones en orden, da la impresión de que están reconstruyendo la historia, siendo bastante parecido en este aspecto a *Taikō Risshiden V*.[1319] Se recomienda el juego a aquellos que les guste la historia japonesa, aunque en el apartado puramente estratégico de las batallas, son mejores *Nobunaga no Yabō: Kakushin* y *Nobunaga no Yabō: Tendō*.

**C. Estados Unidos**

En el caso de EE. UU. existen dos páginas web de videojuegos, Metacritic[1320] y GameRankings,[1321] que reúnen puntuaciones tomadas de otras páginas para luego ofrecer una puntuación final propia basada en ellas. Dado que tanto Metacritic como GameRankings no hacen sus propios análisis de los videojuegos, ni han hecho público qué criterio siguen concretamente para seleccionar las páginas de las que toman críticas, se ha decidido no utilizarlas y analizar críticas de páginas web seleccionadas mediante el método comentado al principio del apartado.

**Push Square**[1322]

Creada en 2009 por Sammy Braker, y posteriormente ampliada con el equipo de Nintendo Life,[1323] es una publicación

[1319] Koei, Taikō Risshiden V, Tokio, Koei, 2004, http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/taikou5/ (fecha de consulta: 13-III-2018).
[1320] Metacritic: games, http://www.metacritic.com/game (fecha de consulta: 12-III-2018).
[1321] GameRankings, https://www.gamerankings.com/ (fecha de consulta: 12-III-2018).
[1322] RAMSEY, R., "Review: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (PS4)", *Push Square*, (28-VIII-2015), http://www.pushsquare.com/reviews/ps4/nobunagas_ambition_sphere_of_influence (fecha de consulta: 12-III-2018).

independiente que proporciona información sobre los videojuegos de las consolas de Sony.

Se le da una puntuación de 8/10 (“Great”). Entienden que es un videojuego metódico que requiere una cuidadosa planificación a la hora de tomar decisiones. Se alaba especialmente su buen ritmo, aunque cuando se empieza con pocos territorios es un poco lento. Comentan que el sistema de juego basado en turnos, uno de toma de decisiones y otro de ejecución de las mismas, no es monótono gracias a los cambios introducidos por las acciones de otros generales y por los hechos históricos, que obligan al jugador a adaptarse continuamente, dando una sensación realista de cómo puede ser una situación real de guerra. Se agradece el detalle de la personalización de los niveles, sobre todo de los parámetros asociados a la dificultad, algo necesario en un título tan complejo. Por el contrario, se quejan del sistema de control, diseñado más para manejarlo en un ordenador que con un *gamepad* de PlayStation. Aunque la enorme cantidad de opciones lo convierte en un juego de estrategia excelente, también lo hace muy complejo para los usuarios menos acostumbrados a este género. Por tanto, y a pesar de los extensos tutoriales accesibles en todo momento, sólo se recomienda para aquellos jugadores apasionados por la estrategia o que hayan jugado a otros juegos similares.

**Destructoid**[1324]

Creada en 2006 por Yanier González, se ha convertido en una de las mayores webs independientes de videojuegos de cualquier plataforma y género. Ahora pertenece a la comunidad de Enthusiast Gaming.[1325]

Se puntúa con un 7.5/10 (“Good”). Según ellos, el primer contacto con el videojuego resulta abrumador debido a la enorme cantidad de opciones, pero una vez que se entienden sus mecánicas es muy adictivo. Son especialmente importantes los detalles, que pueden afectar decisivamente la partida. Las batallas, desarrolladas

---

[1323] Nintendo Life, http://www.nintendolife.com/ (fecha de consulta: 12-III-2018).
[1324] BURLESON, K. McG., “Review: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*”, *Destructoid*, (3-IX-2015), https://www.destructoid.com/review-nobunaga-s-ambition-sphere-of-influence-305046.phtml (fecha de consulta: 12-III-2018).
[1325] Enthusiast Gaming, http://enthusiastgaming.com/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

automáticamente o con intervención directa del jugador, tienen un manejo simple en comparación con otros juegos del mismo género, aunque las habilidades especiales de los generales las dotan de algo de complejidad. A esto se le suma el importante componente táctico, ya que tener un ejército más grande no te garantiza la victoria. En cuanto a la historia, además de los acontecimientos históricos asociados a tu clan también se muestran hechos relevantes de otros clanes. Como conclusión, aunque está un poco desfasado en relación con otros juegos de estrategia modernos, sigue siendo un juego absorbente para los aficionados a este género.




**PlayStation Universe**[1326]

Web dedicada a noticias de videojuegos de cualquier versión de PlayStation cuyo objetivo es dar una oportunidad a periodistas que acaban de empezar a trabajar en este campo y quieren aprender más de la industria así como mejorar su habilidad de escritura.

Se le da una puntuación de 6/10. Para ellos, comparado con otros juegos de la saga, esta entrega presenta un significativo aumento en el número de ciudades, fortalezas y personajes, lo que aumenta también la dificultad de conquistar todo el territorio. Uno de los problemas reside en que la IA ("inteligencia artificial") es capaz de realizar prácticamente todas las acciones correctamente y, en caso de que el jugador quiera encargarse de todo, le resultará repetitivo tener que revisar todos los detalles de su territorio conquistado con una UI ineficiente. Además, otros elementos, como la diplomacia, que podrían mejorar la experiencia, resultan lentos de conseguir y sólo producen beneficios temporales, por lo que no existe ningún incentivo para utilizarlos. Tampoco hay eventos aleatorios que den más variedad al conjunto, como condiciones atmosféricas que te impidan realizar una conquista, por ejemplo. En cuanto a las batallas, es más conveniente dejar que las solucione la IA a no ser que se sea muy partidario del sistema de juego ya que los controles son poco precisos, aunque en general resulta más cómoda de manejar la versión de ordenador que la de PlayStation. Donde el juego brilla más es en el apartado musical, grandioso e inspirado, y en los

[1326] SMITH, D., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* Review", *PSU*, (14-IX-2015), https://www.psu.com/reviews/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-review/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

bellos dibujos asociados a los personajes, que te transportan a una época pasada. Se recomienda el juego para los amantes de la historia japonesa o para los fans absolutos de las entregas de Koei, ya que resulta repetitivo jugarlo más de una vez.

**Hardcore Gamer**[1327]

Empezó siendo una revista física en 2005, ganándose la confianza de los lectores y de la industria, y pasaron a formato *online* en 2010. Es una de las páginas web dedicadas al periodismo de videojuegos más visitadas y con una de las bibliotecas activas más completas de análisis de juegos.

Lo puntúan con un 4/5. Estima que el primer contacto con el juego puede resultar desesperante debido a la gran cantidad de opciones, pero una vez empiezas a acostumbrarte a la multitud de comandos quedas cautivado por la profundidad del juego. El gran número de sistemas y mecánicas que se manejan pueden combinarse una vez que se ha cogido práctica, dando lugar a una representación realista de causa y efecto. Hay muchos elementos que controlar a la vez, tanto en territorios enemigos como propios, pero el saber equilibrar los distintos aspectos es algo que se consigue con la práctica. Las batallas, de estrategia en tiempo real, permiten realizar algunas tácticas, pero no resultan la parte más interesante del juego. La historia es otra parte muy importante. Cada uno de los escenarios te proporciona misiones secundarias y objetivos que, de cumplirlos, te darán acceso a eventos históricos que humanizan a los personajes, dotándolos de emociones y motivaciones propias. La historia no sólo está presente en estos eventos secundarios, sino que también forma parte de la representación de todo el mapa, donde se ofrece información de cómo se construían los castillos o de las ciudades. La banda sonora es especialmente bella y los gráficos son vistosos, cuidando detalles como el paso de las estaciones en el mapa. La cantidad de opciones puede asustar a muchos jugadores al principio, pero si se le dedica tiempo se trata de una experiencia de estrategia que no se ha conseguido en ningún otro título de PlayStation 4.

[1327] CREEGAN, D., "Review: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *Hardcore Gamer*, (28-IX-2015), https://www.hardcoregamer.com/2015/09/28/review-nobunagas-ambition-sphere-of-influence/169356/ (fecha de consulta: 12-III-2018).



**WorthPlaying**[1328]

Lanzada en el año 2000, proporciona las últimas noticias, análisis, avances, pantallazos, tráilers y entrevistas de videojuegos de ordenador, Xbox One, Sony PlayStation 4, Nintendo Wii U, Wii, 3DS, NDS, PlayStation Vita, Sony PlayStation 3, Xbox 360 y PlayStationPortable.

Recibe una puntuación de 8/10. Entienden que el juego, más centrado en las figuras y episodios históricos que otras sagas de Koei, está dividido en una fase de administración y otra de batallas en tiempo real. La administración del territorio es minuciosa, más que en cualquier otro juego de PlayStation 4, ya que hay muy pocas series de estrategia de este tipo en consolas de sobremesa, aunque es menos profunda que la de otros juegos de ordenador. Aun así, hasta las pequeñas decisiones resultan importantes e influyen en el resultado de la partida. En cuanto al combate, que es la parte menos lograda, requiere un cierto entendimiento de las fortalezas y debilidades del enemigo para poder vencer, pero en general el resultado depende bastante de lo que se haya hecho en la fase diplomática. Como otros tantos elementos del juego, el número de combates que se te presentan es personalizable desde el menú, o sea que si esta parte le resulta menos interesante al jugador puede indicarlo en las opciones iniciales. Los gráficos no son demasiado buenos, sobre todo en comparación con otros títulos de la misma consola, y la UI puede llegar a ser incómoda, ya que resulta evidente que ha sido diseñada para ordenador y no para *gamepad*. La banda sonora es correcta. A pesar de los tutoriales, sacarle partido al juego depende de la cantidad de horas que se le dediquen, lo que unido a que es un simulador histórico de ritmo lento y a la confusión inicial al empezar a jugarlo no lo convierten en un juego recomendable para los que no sean aficionados ya a este género o para los que quieran probarlo de manera casual.

---

[1328] DE ANGELUS, C., "PS4 Review - *'Nobunaga's Ambition: Sphere of influence'*", *WorthPlaying*, (31-V-2016), http://worthplaying.com/article/2016/5/31/reviews/99578/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

**D. Alemania**

**Eurogamer.de**[1329]

Rama alemana[1330] de Eurogamer, la página independiente sobre videojuegos más grande de Europa, con noticias, análisis y avances de juegos de todas las plataformas.

Se le califica como "recomendable" ("*empfehlenswert*"). Opinan que el juego es tremendamente complejo y en él queda patente que Koei ha aprovechado los treinta años de experiencia que lleva trabajando en la saga. Uno de los mayores logros es el hecho de que haya la oportunidad de controlar hasta los más mínimos detalles, pero también se ofrezca la opción de delegar si no quieres encargarte, algo que se agradece especialmente en la administración del territorio, que es lo que consume más tiempo. La diplomacia es otro aspecto muy a tener en cuenta: establecer relaciones con los otros clanes permite dar una dimensión humana al resto de personajes, a lo que contribuye la IA que, en general, es capaz de representar con realismo las relaciones entre los mismos. El punto menos destacado son las batallas, que visualmente no son atractivas y ni siquiera las habilidades de los generales, aunque aportan cierta variedad, marcan la diferencia. Los gráficos y los efectos de sonido son correctos, pero no impresionan. En cuanto a los controles, se nota que están diseñados para ordenador, aunque son cómodos en las consolas una vez te acostumbras. Es un juego absorbente que combina la profundidad estratégica con una gran atención al detalle en la representación del Japón feudal, tanto de su estética como sobre todo del ambiente político, lo que lo convierte en un juego más que aceptable dentro del género de juegos estrategia, aun con el inconveniente de que los únicos idiomas disponibles sean japonés e inglés.

---

[1329] WOGER, M., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* - Test", *Eurogamer.de*, (23-X-2015), http://www.eurogamer.de/articles/2015-09-22-nobunagas-ambition-sphere-of-influence-test (fecha de consulta: 16-III-2018).

[1330] A diferencia del resto de los casos, la autora de este trabajo no sabe leer alemán, o sea que se utilizó Google Translate: Google Translate, https://translate.google.com/m/translate (fecha de consulta: 16-III-2017). Por suerte, al tratarse de un idioma parecido al inglés, las traducciones que proporciona son bastante buenas, a diferencia de los muy mediocres resultados que ofrece al intentar traducir lenguas orientales.

**PS4source**[1331]

Sitio alemán especializado en noticias diarias de las consolas de Sony, especialmente PlayStation 4 y PlayStation Vita. También se encargan de contenido menos oficial como trucos.

Para ellos el principio del juego resulta abrumador para los novatos al género, que se encuentran con avance inicial lento y lleno de frustración debido a la empinadísima curva de dificultad, algo que queda en parte mitigado por la opción de personalizar los parámetros de la partida. Sin embargo, una vez superada esta fase de prueba y error, el jugador empieza a entender las mecánicas y a divertirse con los retos propuestos en un universo siempre cambiante debido a las acciones de los clanes y a los efectos determinados por hechos históricos. Las batallas también están llenas de posibilidades, y destaca la importancia de colocar correctamente las unidades que participan. Uno de los mayores problemas es la UI, que está claramente diseñada para ordenador y sólo en japonés e inglés, lo que requiere un manejo fluido de alguno de estos idiomas para disfrutar del juego. En cuanto al aspecto técnico, destaca el estilo de los diseños de los dibujos asociados a los personajes, y si bien ni el mapa ni el resto de gráficos son espectaculares, tampoco estorban a la experiencia de juego. La música se adapta especialmente bien a las distintas situaciones en las que se va encontrando el jugador y contribuye a la atmósfera general del juego. Es un representante complejo y profundo dentro del género de estrategia que te da la posibilidad de hacer un viaje de muchas horas por la historia japonesa.

**GamersGlobal**[1332]

Web de noticias de ordenador, iPhone y videojuegos en general, donde periodistas con experiencia en cubrir noticas de videojuegos trabajan juntos para informar de los últimos avances, vídeos y análisis.

---

[1331] DOMINIK, "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* im Test", *PS4source*, (14-IX-2015), https://www.ps4source.de/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-im-test/ (fecha de consulta: 16-III-2018).

[1332] LANGER, J., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* test", *GamersGlobal*, (9-IX-2015), http://www.gamersglobal.de/test/nobunagas-ambition-sphere-of-influence (fecha de consulta: 16-III-2018).

Se le puntúa con un 8/10. Se cree que el juego es complejo, pero una de sus ventajas es que siempre permite mantener todo bajo control, informando de lo que se puede hacer, la dificultad que ello entraña y, en caso de fallar, la razón. La UI es eficiente y está bien pensada, con el mapa mostrando toda la información relevante y dándote la posibilidad de ampliar detalles si lo seleccionas. Las batallas, sujetas a un gran número de condicionantes, tienen gráficos poco logrados y son caóticas, o sea que no se recomiendan. Lo más complejo del juego es la administración del territorio, que puede hacerse con un grandísimo nivel de detalle o a rasgos más generales, aunque el juego te va indicando si hay alguna deficiencia en tus propiedades mediante mensajes. El control del juego es cómodo tanto con ratón, no hace falta teclado, como con *gamepad*. El juego se recomienda para aquellos que sientan debilidad por el Japón medieval, ya que puede llegar a resultar muy confuso para cualquiera que no tenga un conocimiento básico de este tema, aunque sólo sea haber visto películas como *Ran*[1333] o similares, o que sean fans de otros títulos estratégicos de Koei.

**E. Francia**

**Gamelove**[1334]

Web creada por jóvenes aficionados a los videojuegos que intenta ofrecer de manera objetiva críticas y noticias de actualidad sobre el mundo de los videojuegos.

Se le da una puntuación de 7/10. Según ellos este videojuego es una valiosa fuente de datos históricos retratados en las gestas de personajes auténticos, la mayor parte de los cuales aparecen en el videojuego, que te permite revivir el periodo Sengoku a través de misiones de contenido histórico. Se habla de que el objetivo no es reproducir la vida de Oda Nobunaga, sino cumplir su ambición. Hay un número infinito de posibilidades para llevarla a buen término, y esta inmensa libertad que da al jugador es lo que más destacan del videojuego. El jugador, además, tiene que ser capaz de adaptarse a un entorno que cambia constantemente debido a la ocurrencia de hechos

[1333] KUROSAWA, A., *Ran*, Chiyoda (pref. Tokio), Herald Ace, 1985.
[1334] MUGI, "Test: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *Gamelove*, (13-IX-2015), http://www.gamelove.com/node/126322 (fecha de consulta: 16-III-2018).

históricos. El sistema de batallas presenta una complejidad mucho menor que en otras series y el apartado técnico es mediocre. El juego, por ser tremendamente denso y complejo, está dirigido a quienes les guste el periodo Sengoku y que ya hayan jugado a este género, ya sea en la propia saga de *Nobunaga no Yabō* o en *Total War*, y será prácticamente inaccesible para cualquier otro jugador. Además, el control no es demasiado cómodo porque está pensado para ordenador. Otro problema es el que sólo esté en inglés, y de nivel avanzado.

**JeuxVideo**[1335]

Web francesa fundada en 1997 que trata la actualidad de videojuegos de ordenador, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One, Nintendo Wii U y 3DS, PlayStationPortable VITA, *smartphone* iPhone o Android.

Se le da una puntuación de 16/20. Para ellos el ambiente del juego está impregnado del periodo Sengoku, una época muy apreciada por los occidentales, y la narración es lo suficientemente "auténtica" y bien estructurada como para que un jugador atento pueda adquirir buenos conocimientos históricos, aunque muchos de los personajes y acciones se presenten de una manera idealizada. Aparte de su lograda ambientación histórica, otro de sus puntos fuertes es la diversidad, ya que se le da una total libertad al jugador para personalizar su partida (la dificultad, elegir cuándo mueren los generales), dándole la opción, por ejemplo, de seguir los hechos históricos que de verdad le sucedieron al clan que ha elegido a través del cumplimiento de misiones secundarias. El sistema dividido en dos fases, una de estrategia y otra de tácticas de guerra, es flexible y pensado para la comodidad del jugador. Las políticas que se han de seguir, aunque clásicas de entrada, son de una gran hondura debido sobre todo a la infinidad de formas de combinarlas. La diplomacia es otro punto clave del juego, pero las opciones relacionadas con las innovaciones tecnológicas y el aprovechamiento de recursos naturales, como las minas, son bastante limitadas. El juego es bastante accesible si se elige el modo más sencillo y, aunque el número de parámetros que hay que tener en cuenta puede ser apabullante al principio, el juego ayuda al jugador a través

[1335] "Test: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, un wargame ambitieux", *JeuxVideo*, (20-IX-2015), http://www.jeuxvideo.com/test/442897/nobunaga-s-ambition-sphere-of-influence-un-wargame-ambitieux.htm (fecha de consulta: 16-III-2018).

del extenso tutorial inicial y de los constantes mensajes explicativos. En cuanto al control del juego, es más precisa la versión de ordenador. Respecto a aspectos técnicos, se le nota el paso de los años y el mapa se limita a cumplir con su cometido, aunque las escenas cinemáticas son muy bellas. La banda sonora, por otra parte, está muy lograda. Un punto negativo es el hecho de que los textos estén en inglés.

**Gamatomic**[1336]

Se trata de una asociación sin ánimo de lucro fundada en 1991. Tras el cierre de su web inicial, *Gamedata*, esta nueva revista francesa digital surgió en 2002. Contiene noticias relacionadas con los videojuegos, pruebas, avances, galerías de imágenes, dossiers informativos y foros.

Se le otorga una puntuación de 4/4. Piensan que el enfoque estratégico dota al juego de una autenticidad sorprendente dado que la mayor parte de los personajes existieron, y depende del jugador el atenerse o no a los hechos históricos a través del cumplimiento, o no, de las misiones secundarias sugeridas. Este juego tiene la virtud de despertar la curiosidad de aquellos que tengan ganas de aprender más sobre este periodo. El sistema de juego es muy completo, donde el jugador no sólo tiene que administrar su territorio y controlar a sus enemigos, sino también a sus aliados. Además, los dibujos asociados a los personajes son espléndidos y la música también destaca. Debido a su ingente cantidad de contenido, ofrece muchas horas de entretenimiento, y merece la pena comprarlo aunque sólo sea por la escasez que hay de este tipo de juegos en consolas de sobremesa, siendo su mayor inconveniente el que sólo esté en inglés.

[1336] GRIFFITH, "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. Un jeu de gestion particulièrement ambitieux", *Gamatomic*, (10-X-2015), https://www.gamatomic.com/reviews/7232/nobunaga-s-ambition-sphere-of-influence (fecha de consulta: 16-III-2018).

**F. Italia**

**IGN Italia**[1337]

Es la rama italiana de la web de videojuegos y entretenimiento IGN.

Se le da una puntuación de 7.4/10 ("*Discreto*"). Para ellos pertenece a los juegos de "gran estrategia", como los de la saga *Europa Universalis*,[1338] y está dedicado a los amantes de este género, no a los neófitos o a quienes quieran iniciarse en él. A esto hay que sumarle la dificultad añadida de que esté sólo en inglés. El inicio es lento, implica la constante lectura de textos, incluyendo el tutorial que dura alrededor de una hora, y el propio sistema de juego dividido en varias fases y basado en el control de parámetros puede ser incomprensible al principio, lo que en conjunto llega a ser frustrante para aquellos que no estén dispuestos a invertir el tiempo necesario que requiere aprender a desenvolverse en este tipo de juego. Una vez superada esta barrera, sin embargo, te encuentras ante un juego apasionante, a lo que contribuye el que esté situado en un lugar prácticamente desconocido para la mayoría. Otro potencial problema está relacionado precisamente con su ambientación histórica, ya que puede resultar confuso que aparezcan tantos personajes desconocidos para el gran público, aunque esto es, a la vez, uno de los mejores aspectos para todos aquellos interesados en ese tipo de ambientación. Se aprecia especialmente el cuidado en el detalle histórico, con descripciones de los generales, algunos reales y otros inventados, que permiten una profundización notable en el ambiente. En cuanto al aspecto técnico, los gráficos no son especialmente buenos, si bien es cierto que no son el elemento principal. En cuanto a los controles, aunque se puede manejar con *gamepad* se nota que no está pensado para ello, por lo que se recomienda adquirir la versión de ordenador.

---

[1337] LOGGIA, G., "Grand strategy su console", *IGN Italia*, 10 de septiembre de 2015, http://it.ign.com/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-ps4/101773/review/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-larecensione (fecha de consulta: 16-III-2018).

[1338] Desarrollado por Paradox Studio, este juego de ordenador permite ponerte al mando de una nación para llegar a crear un imperio. Europa Universalis IV [web oficial], http://www.europauniversalis4.com (fecha de consulta: 16-III-2018).

**Multiplayer**[1339]

Fue lanzada en 1999 y se considera la revista italiana más importante *online* dedicada exclusivamente a videojuegos. Proporciona análisis, avances descargas y otra información relacionado con videojuegos y noticias de su industria.

*Multiplayer* le da una puntuación de 8/10 y sus lectores de 7.2/10. Resaltan que la curva de dificultad es tremendamente empinada, a lo que tampoco ayuda la ambientación en el periodo Sengoku que, aunque fascinante, sólo interesará a los apasionados de la cultura japonesa. A esto se le suma que el juego esté completamente en inglés. Por todo ello valoran que el juego es ideal para los entusiastas del género, pero totalmente inaccesible a nuevos jugadores. La gran cantidad de textos y de menús, el ritmo lento del inicio del juego y el que esté hecho para ordenador, algo especialmente evidente en el diseño de la UI, llevan a que sea complicado entender con rapidez la lógica del juego. Entre los aspectos positivos se encuentran la libertad total que se le da al jugador y la evolución constante del escenario. Respecto al aspecto técnico, los gráficos son funcionales, pero no especialmente trabajados, sobre todo tratándose de un juego para PlayStation 4. La banda sonora con música orquestal, aunque más adecuada para un juego de fantasía que para uno ambientado en el siglo XVI japonés, se adecúa no obstante al juego. En conclusión, se trata de un juego complejo y hermético, con una fascinante ambientación, que precisa de dedicación por parte del jugador para sacarle partido.

**GamesVillage**[1340]

Es una de las comunidades italianas más grandes de apasionados por los videojuegos que ofrece novedades, análisis, avances de videojuegos de ordenador, PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox y Wii U.

A su juicio, respecto a otros juegos también de ambientación histórica de Koei,

---

[1339] ROSSI, D., "Grand strategy su console", *Multiplayer*, (12-IX-2015), https://multiplayer.it/recensioni/155987-nobunagas-ambition-sphere-of-influence-alla-conquista-del-giappone.html (fecha de consulta: 16-III-2018).

[1340] "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* – Recensione", *GamesVillage*, (13-IX-2015), http://www.gamesvillage.it/6791740/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-recensione-review-ps4/ (fecha de consulta: 16-III-2018).

como la franquicia *Dynasty Warriors*, este videojuego presenta una mayor fidelidad a las crónicas históricas. La división en fases de la jugabilidad y la ingente cantidad de menús es algo que comparte con otros juegos occidentales del mismo género. El sistema de batalla, en tiempo real, es del estilo *tower defense*.1341 Este juego necesita mucho tiempo, no sólo por el ritmo lento de la fase introductoria, sino sobre todo por su historia, ilustrada a modo de novela visual donde se habla de los acontecimientos históricos que sucedieron. Este elemento no es que sea negativo de por sí, pero puede dificultar aún más la jugabilidad para aquellos que no estén familiarizados. La lectura de tantos textos se ve obstaculizada por el hecho de que estén en inglés, aunque por otra parte tenemos el atractivo de que se dé la posibilidad de mantener las voces en japonés. La jugabilidad es compleja y está llena de posibilidades, aunque al tratarse de un juego estratégico no ha habido demasiado esfuerzo en el apartado gráfico. La banda sonora presenta gran cantidad de piezas tradicionales y un excelente tema principal. Este juego, que puede llegar a durar más de cien horas si se juega tanto a los escenarios históricos como a los ficticios, requiere cierto interés por la historia japonesa y también por las hazañas de los personajes que encaminaron Japón hacia lo que es hoy.

**G. Reino Unido**

**DarkZero**[1342]

Web de noticias y análisis de videojuegos de distintas plataformas (ordenador, PlayStation 4, Xbox 360, Wii U) con base en Reino Unido. Se le califica con un 8/10. Lo consideran un juego adictivo donde el sistema de dos fases se ve enriquecido por la profundidad del modo de jugar, que cuenta con una infinidad de decisiones por tomar en cualquiera de ellas, de tal manera que nunca hay una sola manera de resolver un problema. Destacan especialmente la utilidad de delegar en la IA del videojuego cuando empieza a tenerse una cantidad importante de territorios, lo que agiliza la jugabilidad. También ayuda la posibilidad de ajustar los parámetros de

[1341] Sub-género de los juegos de estrategia en tiempo real basados en defender una estructura de oleadas enemigas cada vez más poderosas. AVERY, P., TOGELIUS, J., ALISTAR, E. y Pieter van Leuwen, R., "Computational intelligence and tower defence games", *2011 IEEE Congress on Evolutionary Computation (CEC)*, Nueva Orleans, 5-8 junio 2011, Estados Unidos, IEEE, 2011, pp.1084-1091.

[1342] HUTTON, C., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* PS4 Review", *DarkZero*, (3-IX-2015), https://darkzero.co.uk/game-reviews/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-ps4/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

la partida, lo que permite adecuar la dificultad a tu estilo de juego (más agresivo o más táctico). En el apartado histórico, es interesante para los que ya tienen conocimientos previos de la historia de Japón, pero no sirve mucho para aprender de cero dado que sólo destacan unos pocos acontecimientos históricos. Sin embargo, que puedas crear tu propia historia sin estar sujeto a lo que ocurrió realmente es lo que estiman uno de los mayores atractivos del juego. En cuanto a los gráficos, son funcionales, pero no destacan por su calidad, a diferencia de las imágenes asociadas a los personajes que son muy bellas. La música es otro aspecto muy logrado del juego puesto que no molesta durante la partida, pero es bonita si el jugador decide fijarse en ella. El juego también tiene unos cuantos problemas como el difícil control en algunos casos, que sería más sencillo en ordenador, la falta de un modo multijugador y la función de autoguardado con la que hay que tener cuidado. A pesar de que jugadores primerizos en este género pueden probar su suerte gracias a los detallados tutoriales, es difícil imaginar que este juego atraiga a nuevos aficionados, si bien complacerá con creces a los que ya sean seguidores del género de estrategia.

**Rock, Paper, Shotgun**[1343]

Formada por un conjunto de críticos británicos que escriben sobre noticias y análisis de videojuegos de ordenador de cualquier parte del mundo.

En su opinión *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* es a la vez un videojuego de estrategia y una ficción histórica protagonizada por imponentes personajes históricos con diseños reimaginados que reproducen momentos clave de la historia y reviven parte del esplendor y la tragedia de la época Sengoku. El diseño general recuerda a otros juegos de Koei de la década de los ochenta y noventa y resulta cómodo de manejar en el ordenador. También produce nostalgia el que haya pocas escenas de vídeo y la mayor parte de la acción suceda a través de imágenes estáticas con diálogos. El mayor problema del juego es que, aunque el objetivo general de conquistar Japón es apasionante, la forma en la que hay que cuidar los detalles para conseguirlo se

[1343] ZACNY, R., "Wot I Think: *Nobunaga's Ambition Sphere Of Influence*", *Rock, Paper, Shotgun*, (7-IX-2015), https://www.rockpapershotgun.com/2015/09/07/nobunagas-ambition-review-pc/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

vuelve repetitiva, ya que acciones administrativas o comprobar la lealtad de tus vasallos tiene que hacerse recorriendo interminables listas de parámetros y las batallas en general pueden dejarse en manos de la IA. Además, muchas de las decisiones que hay que tomar son demasiado simples y la administración económica resulta sencilla. Lo mejor del juego es el continuo cambio de alianzas y otras relaciones entre los clanes. En general, el juego es entretenido a grandes rasgos (manejar un *daimyō*, conseguir aliados, conquistar territorios) pero se vuelve tedioso en los detalles, algo que empeora cuanto más juegas.

**GameGrin**[1344]

Empezó bajo el nombre de *GameOn* en 1997 con el objetivo de proveer de una experiencia de juego sin dilación a otros aficionados a los videojuegos como ellos. No cambiarían su nombre a *GameGrin* hasta 2011 debido a problemas de coincidencia con otros servidores. Actualmente, esta web intenta facilitar críticas lo más objetivas posibles y noticias, no sólo del mundo de los videojuegos, sino también de películas y series de televisión, que perciben cada vez más conectadas con los videojuegos.

Se le da una puntuación de 7/10. Se estima que el manejo es sencillo y la premisa de crear tu propio reino de cero es interesante, si bien el juego empieza con un ritmo muy lento. Al margen de la jugabilidad, que es parecida a otros simuladores de estrategia por turnos, destaca el evidente cuidado con el que los desarrolladores se han esforzado en recrear el ambiente del Japón feudal, con un mapa bellamente trazado y unos dibujos detallados y bien diseñados. El mayor inconveniente que se le encuentra al juego es haberlo sacado para consolas de sobremesa, pues es evidente por el manejo de la UI que el juego estaba pensado para ordenador. Se recomienda para quienes sean aficionados al género de estrategia, aunque ven difícil que atraiga a nuevos jugadores.

[1344] BUTTERFIELD, E., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* Review", *GameGrin*, (25-XI-2016), https://www.gamegrin.com/reviews/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-review/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

**H. Análisis comparativo**

Algunas observaciones sobre el videojuego son compartidas de forma unánime por las críticas de todos los territorios analizados, como es la profundidad y complejidad de su jugabilidad, la personalización de los distintos aspectos del juego, así como la pronunciada curva de dificultad que, una vez superada, lleva a una experiencia de juego definida en la mayoría de los casos como absorbente, a excepción de una revista de Reino Unido (*Rock, Paper, Shotgun*) y otra de EE. UU. (*PlayStation Universe*) que la tachan de repetitiva.

Algo que también es mencionado en todas las críticas, con más detalle y entusiasmo en las europeas y japonesas que en las estadounidenses, es la cuidada ambientación histórica, protagonizada por un elenco de personajes mayoritariamente inspirado también en la historia, que permite al jugador trasladarse al periodo Sengoku. En España (*GAMERzine*, *Destructoid*) y Francia (*JeuxVideo*, *Gamatomic*) se insiste que el juego bien podría servir para aprender historia, en Japón es donde más se habla de que puede utilizarse para experimentarla (*GameWatch, Sitio de la guía de La Ambición de Nobunaga: Creación*), mientras que algunos creen que el valor del juego reside en poder crear tu propia versión de la misma (web inglesa *DarkZero* y web japonesa *4Gamer*). Se avisa, igualmente de manera prácticamente unánime, que este juego no sirve como iniciación a la historia japonesa, sino que está orientado a jugadores interesados en el Japón feudal o con unos mínimos conocimientos de dicha época, aunque ninguno de los medios considera que haya que ser un experto en el tema para disfrutarlo.

También se señala en prácticamente todas las críticas la alta calidad de la banda sonora y de los efectos sonoros, y sólo la web italiana *Multiplayer* menciona que no se adapta correctamente a la ambientación del juego. En la misma línea, se coincide que mientras la administración del territorio está muy lograda, en general las batallas son de una calidad bastante menor, aunque hay unas pocas excepciones a esta opinión (web alemana *PS4Source*, web japonesa *Sitio de la guía de La Ambición de Nobunaga: Creación*).

Una queja común en todas las críticas europeas, a excepción, obviamente, del Reino Unido, es la falta de localización en sus respectivos países, lo que obliga a los

jugadores a saber japonés, o más comúnmente inglés, para poder disfrutar del juego.

Hay otros puntos en los que las opiniones están más divididas. Aunque gran parte de los críticos, independientemente del país, se quejan de que la UI está demasiado orientada al ordenador y es incómoda en las consolas de sobremesa, otros son de la opinión completamente contraria (webs españolas *IGN España*, *ZonaRed* y *GAMERzine* y web estadounidense *HardcoreGamer*), y agradecen el hecho de haber llevado un título de estrategia a PlayStation.

Las apreciaciones sobre la calidad de los gráficos también están divididas, aunque predomina la opinión de que cumplen correctamente su función y de que no son la parte fundamental de ningún videojuego de estrategia. Incluso en un caso (web española *GuiltyBit*) se hace la muy acertada observación de que el retraso de dos años con el que el juego ha salido de las fronteras japonesas es una de las causas de que sea inferior a nivel gráfico en comparación con otros juegos de la misma plataforma lanzados en 2015. También muchos críticos, sin embargo, se limitan a tacharlos simplemente de mediocres. Donde sí coinciden los pocos que lo mencionan, es en la belleza de las escenas cinemáticas (web francesa *JeuxVideo*, web japonesa *GameWatch*) y de los retratos de los personajes, sobre todo en Europa (web alemana *PS4Source*, web francesa *Gamatomic*, web inglesa *DarkZero*) y en menor medida en EE. UU. (*PlayStation Universe*).

Respecto al público al que está dirigido, en general se coincide en que, además de para los aficionados a la historia, se recomienda a quienes ya hayan jugado a otros juegos de estrategia o a otros juegos similares de Koei, aunque es curioso que en Japón, donde esta saga es más conocida, no se hace especial hincapié en la dificultad del juego y se llega al extremo de decir que cualquiera puede jugarlo si sigue el tutorial (*4Gamer*), algo también compartido por una de las web españolas (*IGN España*).

En cuanto a particularidades tocantes a los países de las críticas analizadas, es de destacar el caso de España, el único país donde se menciona de forma recurrente la falta de un modo multijugador *online* para reforzar la jugabilidad, algo que no es sugerido por ninguno de los otros países europeos, ni por Japón ni EE. UU. Otra peculiaridad en las críticas viene de Italia, donde los tres medios hablan de la dificultad añadida que supone que el juego esté ambientado en la historia japonesa, tema que resulta desconocido para la mayoría. Esta crítica es ciertamente válida ya que, si en

general resulta complicado recordar un gran número de personajes y territorios, si además te resultan desconocidos la complicación es aún mayor. Sin embargo, esta crítica es aplicable a cualquier juego de temática histórica, y no sólo a los ambientados en Oriente.

### 6.2. Las ventas de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

Para estudiar las ventas del videojuego en Japón se han analizado los artículos referentes a la rueda de prensa[1345] organizada por Koei Tecmo Holdings el 7 de mayo de 2014 en la TSE,[1346] presidida por el presidente Shibusawa Kō y el director de finanzas Asano Kenjirō, para informar de su balance general consolidado para el año fiscal que abarcaba desde el 1 de abril de 2013 hasta el 31 de marzo de 2014. También se han estudiado sus correspondientes informes financieros.[1347]

Durante dicho año fiscal, los beneficios brutos fueron los más altos registrados por la compañía hasta el momento y, aunque la venta de copias físicas descendió ligeramente en todos los territorios, los beneficios relacionados con la venta de contenido descargable aumentaron. En la rueda de prensa se hizo un desglose de las ventas de algunos de los juegos, indicando que *Nobunaga no Yabō: Sōzō* había vendido, en Japón y en el resto de Asia, doscientas mil copias, convirtiéndose en el segundo juego mejor vendido ese año. Este videojuego, junto con la exitosa campaña de promoción del trigésimo aniversario de la serie, se consideran en parte los responsables de los altos beneficios registrados por Koei Tecmo.

---

[1345] FUNATSU, M. [船津稔], "コーエーテクモホールディングス、4 期連続で増益" ("*Koē Tekumo Hōrudingusu, yon-ki renzoku de zōeki*"; "Koei Tecmo Holdings, incrementa sus beneficios por cuarto año consecutivo" [t.a.]), *GameWatch*, 7 de mayo de 2014, https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/647154.html (fecha de consulta: 21-III-2018). "コーエーテクモホールディングスが決算説明会を開催、4 期連続の増益＆過去最高の売上高を記録" ("*Koē Tekumo Hōrudingusu ga kessan-setsumei-kai wo kaisai, yon-ki renzoku no zōeki & kako-saikō no ariagedaka wo kiroku*" ; "Koei Tecmo Holdings anuncia su balance general consolidado, incrementa en sus beneficios por cuarto año consecutivo y registra el mayor número de ventas hasta el momento" [t.a.]), *Famitsū*, 7 de mayo de 2014, https://www.famitsu.com/news/201405/0 7052836.html (fecha de consulta: 21-III-2018).

[1346] Siglas de *Tokyo Stock Exchange* (東京証券取引所, *Tōkyō shōken torihiki-sho*), es la bolsa de valores localizada en Tokio y la tercera más grande a nivel mundial. JPX: Japan Exxchange Group, http://www.jpx.co.jp/ (fecha de consulta: 21-III-2018).

[1347] *平成 26 年３月期 決算短信〔日本基準〕（連結）* (*Heisei-26-nen-sangatsu-ki Kessan-tanshin [Nihon-kijun] (renketsu)*; Resumen de las cuentas finalizadas en marzo de 2014 [centrado en Japón] (consolidación) [t.a.]), https://www.Koeitecmo.co.jp/news/docs/news_20140501.pdf (fecha de consulta: 21-III-2018). Annual Report 2014, https://www.Koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird4_20140930.pdf (fecha de consulta: 21-III-2018).

Por otra parte, para estudiar las ventas en EE. UU. y Europa, dado que el videojuego se lanzó en estos territorios en 2015, se ha estudiado la conferencia de prensa dada el 28 de abril de 2016[1348] donde se anunciaron los resultados del balance general consolidado para el año fiscal que abarcaba desde el 1 de abril de 2015 hasta el 31 de marzo de 2016. De nuevo, se estudiaron los informes financieros[1349] publicados al respecto por la compañía.

En este caso, no se mencionaron datos concretos de las ventas de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, aunque sí se aprecia en los informes una subida general del número de unidades de *software* de videojuegos vendidas.[1350] Para complementar esta información, y dado que el videojuego se lanzó en la plataforma Steam,[1351] también se ha consultado SteamSpy,[1352] una aplicación que informa del número de ventas de los videojuegos subidos a dicha plataforma. Desde su lanzamiento, el número de copias vendidas fuera de Asia asciende a unas treinta mil[1353] lo que, considerando que es un juego que pertenece a un género poco difundido y que sólo estamos teniendo en cuenta las copias en ordenador, son bastante buenos resultados.

En general, y de acuerdo a la información expuesta, podemos afirmar que las ventas del videojuego en Japón y en el resto de Asia fueron excelentes. Hay menos información respecto a las ventas en EE. UU. y Europa, pero por la información a la que se ha podido acceder podemos concluir que el resultado de su venta fue bastante positivo.

---

[1348] *Koei Tecmo: ［動画］ 2016 年 3 月期 決算説明会* (*KoeiTecmo: [dōga] 2016-nen-sangatsu-ki kessan-setsumei-kai*; Koei Tecmo: [Vídeo] Reunión informativa del desglose de cuentas finalizado en marzo de 2016 [t.a.]), https://www.Koeitecmo.co.jp/news/2016/04/-20160428.html (fecha de consulta: 21-III-2018).

[1349] *平成 28 年３月期 決算短信〔日本基準〕（連結）*(*Heisei-28-nen-sangatsu-ki Kessan-tanshin [Nihon-kijun] (renketsu)*; Resumen de las cuentas finalizadas en marzo de 2016 [centrado en Japón] (consolidación) [t.a.]), https://www.Koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20160428.pdf (fecha de consulta: 21-III-2018). Annual Report 2016, https://www.Koeitecmo.co.jp/e/ir/docs/ird4_20160930.pdf (fecha de consulta: 21-III-2018).

[1350] *Ibidem*, p.24.

[1351] Plataforma digital de distribución de juegos de ordenador, Mac y Linux, tanto gratuitos como de pago. Fue desarrollada por Valve Corporation. De igual manera que en PlayStation 4 se vende la versión digital de algunos juegos, es común que los juegos de ordenador se ofrezcan de modo digital a través de esta plataforma. *Steam*, http://store.steampowered.com/about/ (fecha de consulta: 21-III-2018).

[1352] Aplicación web que automáticamente reúne y analiza información de los perfiles de usuario de Steam. Está apoyada por Valve Corporation, la misma empresa que desarrolló Steam. *SteamSpy*, http://steamspy.com/ (fecha de consulta: 21-III-2018).

[1353] *SteamSpy - NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence*, https://steamspy.com/app/392470 (fecha de consulta: 21-III-2018).

### 6.3. Los premios de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* ganó el premio al Mejor Contenido Digital de 2013 en la decimonovena edición de los premios AMD en 2014,[1354] entró a formar parte del Salón Platino[1355] de la revista *Famitsū*[1356] en el mismo año y ganó el premio al Mejor Juego de Estrategia en los premios DualShockers Gamescom en 2015.[1357]

Los premios AMD,[1358] que llevan celebrándose desde 1995, se conceden a aquellos contenidos y servicios digitales de alta calidad de la industria japonesa, lanzados el año anterior a la celebración de la entrega, que además han ayudado al crecimiento de las personas. Se le concedió el premio AMD a este videojuego porque representa los treinta años de trayectoria de la saga *Nobunaga no Yabō*, sin la cual, "ゲームの歴史はきっといまとは少し変わっていたであろう" ("*Gēmu no rekishi wa kitto ima to wa sukushi kawatteita de arou*"; "Seguro que la historia de los videojuegos habría sido un poco distinta" [t.a.]).

Para entrar a formar parte del Salón Platino de *Famitsū*, el videojuego tiene que haber sacado treinta y cinco puntos o más en el sistema de puntuación *cross review*[1359] organizado por la prestigiosa revista. *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* sacó

---

1354 *第 19 回 AMD Award '14* (*Dai-jyū-kyū-kai AMD Award'14*; Edición Nº19 Premios AMD 2014 [t.a.]), https://amd.or.jp/award/19/works/19_award_07.html (fecha de consulta: 19-III-2018).

1355 週刊ファミ通 2014 年 2 月 27 日号新作ゲームクロスレビューより (*Shūkan-Famitsū 2014-nen nigatsu 27-nichi-gō shinsaku gēmu-kurosu-rebyū yori*; Respecto a las cross review del 27 de febrero de 2014 por Famitsū Semanal [t.a.]), https://www.famitsu.com/news/201402/14047993.html (fecha de consulta: 19-III-2018).

1356 *Famitsū* (ファミ通), que lleva publicándose desde 1986, primero en versión física y ahora también en versión digital, es la revista de videojuegos más antigua y prestigiosa de Japón, por lo que sus críticas influyen tanto en la visión que tiene la sociedad de determinados videojuegos como en el mercado. Para saber más de esta revista, véase: MC CLAIN, K.J., "Japanese Gaming Magazine Famitsu Celebrates 1500 Issues", *NintendoLife*, (9-IX-2017), http://www.nintendolife.com/news/2017/09/japanese_gaming_magazine_famitsu_celebrates_1500_issues (fecha de consulta: 19-III-2018). PICARD, M., "The Foundation of *Gēmu*: A Brief History of Early Japanese video games", *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 13, n.º 2, 2013, http://gamestudies.org/1302/articles/picard (fecha de consulta: 19-III-2018). LEONE, M., "Inside Weekly Famitsu, Japan's biggest game magazine", *Polygon*, https://www.polygon.com/a/life-in-japan/Weekly-Famitsu-magazine (fecha de consulta: 19-III-2018). *Famitsū*, https://www.famitsu.com/ (fecha de consulta: 19-III-2018).

1357 *DualShockers Gamescom Awards*, https://www.dualshockers.com/dualshockers-gamescom-awards-scalebound-shines-bright-among-a-galaxy-of-stars/ (fecha de consulta: 19-III-2018).

1358 Siglas de Digital Media General Incorporate Association.

1359 Sistema de puntuación utilizado por Famitsū calculado a partir de la media aritmética de cuatro análisis hechos por sus críticos, que pueden dar una puntuación entre uno y diez, siendo, por tanto, cuarenta la puntuación máxima a la que puede aspirar un juego. KOMBO, "The Last Remnant Goes Platinum in Famitsu", *GameGrin*, (4-V-2012), https://www.gamezone.com/originals/the-last-remnant-goes-platinum-in-famitsu/ (fecha de consulta: 19-III-2018).

treinta y seis puntos.[1360]

Los premios DualShockers Gamescom se celebran cada año tras el festival Gamescom[1361] para premiar los mejores juegos que se han presentado. Se le concedió el premio por su jugabilidad de gran profundidad estratégica y por su manera única de interconectar las funciones de guerra, diplomacia y administración.

[1360] *PS4 信長の野望・創造、概要* (*PS4 Nobunaga no Yabō – Sōzō, gaiyō*; PS4 La Ambición de Nobunaga: Creación, resumen [t.a.]), https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=30111 (fecha de consulta: 19-III-2018).

[1361] Celebrado anualmente en Colonia (Alemania) desde 2009, es uno de los grandes festivales internacionales de videojuegos, junto con el Tokyo Game Show en Tokio o el E3 en Los Ángeles. *Gamescom*, http://www.gamescom-cologne.com/gamescom/index-9.php (fecha de consulta: 19-III-2018).

# IV. CONCLUSIONES

En esta Tesis Doctoral se ha estudiado el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* desde un punto de vista técnico y formal e iconográfico, centrándonos en los eventos narrados, así como en el análisis de la representación de sus personajes principales y ambientaciones, intentando verificar su relación con la realidad histórica (fidelidad, verosimilitud, adaptación, parcialidad o distorsión), definir cuáles han sido su fuentes y valorar si constituye un instrumento eficaz para dar a conocer a sus jugadores la historia del Japón Medieval y en concreto del periodo Sengoku.

El videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, titulado originalmente *Nobunaga no Yabō*: *Sōzō*, es un simulador histórico y juego de estrategia desarrollado por Koei con motivo de la celebración del trigésimo aniversario de la saga *Nobunaga no Yabō*, del que es su decimocuarta entrega (2013). Si bien se han estrenado otros dos juegos posteriormente, el videojuego estudiado en este trabajo es considerado la culminación técnica y artística de la saga. Presentando un nivel de detalle en el apartado gráfico que lo hace sobresalir dentro de la propia serie, e incluso entre otros videojuegos del mismo género, es también el que más énfasis pone en el hecho histórico gracias a los eventos históricos, de los que hay más de trescientos. Todo ello ha sido posible gracias al dedicado esfuerzo de un nutrido grupo de especialistas, empezando por el alma creativa detrás del proyecto, Shibusawa Kō, y su mano derecha en la realización de esta obra, el productor Ogasawara Ken'ichi. El encargado general del apartado gráfico ha sido Fujita Kensaku, en cuya labor le han asistido los directores de CG Moriguchi Hiroshi y Matsunami Mikio. Queremos destacar las técnicas de captura de movimiento que se han utilizado para las escenas cinemáticas, a cargo de Kiryu Tomomi, Yamada Koji, Iazawa Katsumi, Saito Yasunobu y Ikezawa Joji, y que son uno de los elementos que favorecen la inmersión, en la que han participado distintos actores (Oka Masashi, Kashiwagi Misato, Osada Noriyuki, Kamei Toshihiko). Pasando a la jugabilidad, ha sido clave la labor del diseñador del juego Kimata Hiroshi, así como de los diseñadores de la interfaz (Goto Atsuhi, Sasaki Akira entre otros) y de los escenarios (Namba Yumi, Sano Takahiro). En cuanto al sonido, la principal responsable es Yoshida Mari, quien ha sido apoyada por Otsuka Masako en el apartado musical y por un nutrido reparto de dobladores de voz (Noda Keiichi, Canna Nobutoshi, Madono Mitsuaki, Hori

Hideyuki, Tanaka Kazunari, Hirai Keiji, Baba Keisuke, por destacar unos pocos).

Este videojuego, fruto de la gran atracción que entre los japoneses suscita su propia Historia, está ambientado en lo que se conoce como el periodo Sengoku, una era turbulenta enmarcada en el medievo japonés que ha supuesto una fuente de inspiración para artistas del pasado, como ha quedado plasmado en obras de teatro *kabuki* como *Honchō nijū-shi-kō,* xilografías *ukiyo-e* gracias a artistas como como Ochiai Yoshiiku, Tsukioka Yoshitoshi y Toyohara Chikanobu y libros como los extensivamente tratados *gunki-monogatari*. Esta fascinación por la "era de los estados combatientes" sigue hasta nuestros días, como demuestra la ingente cantidad de productos de cultura popular que dirigen su atención hacia esta época. Empezando por la gran pantalla, y por poner unos ejemplos emblemáticos, tenemos películas de importantes cineastas como *Ran* (Kurosawa Akira, 1985), en la pequeña pantalla existe un género específico, los *Sengoku-taiga-dorama*, entre los que se incluyen *Sanada-maru* (Mitani Kōki, 2016) y *Onna-joshu Naotora* (Morishita Yoshiko, 2017), en los *anime* hay series de alcance internacional como *Inu-yasha* y en los videojuegos aparece en largas franquicias como *Sengoku Basara*, perteneciente a lo que se conoce como los *Sengoku jidai gēmu*. La variedad y el carisma de los numerosos generales que vivieron en aquellos agitados tiempos, así como la distancia histórica, son algunas de las razones que justifican su continua presencia primero en los libros, y luego en el cine, la televisión y los videojuegos, convirtiendo a estos generales en figuras familiares para las gentes de Japón.

Entre ellos destaca la enorme popularidad de los Tres Pacificadores de Japón, Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Ieyasu. Pero el más célebre es, sin duda, Nobunaga. Su fuerte personalidad que impide encasillarlo en el rol de héroe o villano, sus relevantes aportaciones a la sociedad japonesa (apoyo al libre comercio, construcción de infraestructuras, relaciones diplomáticas con el extranjero), su progresista forma de pensar y los muchos misterios que siguen rodeando su figura (sobre todo relativos a su muerte) son algunas de las razones que le han llevado a perdurar a través de los siglos en el imaginario popular asociado con una imagen de héroe trágico, caracterizado por su ambición, capacidad de acción y no haber podido cumplir su principal objetivo, es decir, unificar Japón. Prueba de ello es que es la "estrella" de videojuegos como *Sengoku Musō*, películas como el próximo estreno *The*

*Legend and Butterfly,* productos televisivos como *Chichi, Nobunaga* y *anime* como *Drifters*, por citar los más conocidos.

El creador de este videojuego, Shibusawa Kō, no ha sido inmune a esta fascinación. Gran admirador de este general desde niño, con el tiempo empezó a interesarse más por su faceta como administrador que por sus proezas militares, lo que se convertiría en el germen de la saga *Nobunaga no Yabō,* una de las series de videojuegos más antiguas ambientadas en esta época, que originalmente nació con la idea de reproducir las políticas económicas y administrativas del general, así como de salvarlo de su prematura muerte en el Incidente de Honnō-*ji*. En concreto, el videojuego estudiado en esta Tesis Doctoral tiene el subtítulo de "creación", por lo que pone el foco de atención en crear una nueva era, considerado por muchos, incluido Shibusawa, uno de los objetivos vitales del *daimyō*.

Uno de los atractivos del videojuego objeto de este estudio es que logra sumergirnos en el periodo Sengoku, no sólo a través de sus excelentes gráficos, que ya hemos destacado, sino también a través de la música y de la jugabilidad, que se esfuerza por reproducir la sociedad y la forma de hacer política y guerra en el siglo XVI a través de su alternancia de dos tipos de turnos, el *Concilio*, durante el que se administra el territorio, se establecen relaciones diplomáticas y se dan órdenes a los generales, y el *Activo*, es decir, las campañas militares propiamente dichas. Las posibilidades que nos ofrece el juego son incontables y, dado que la meta final consiste en conseguir que el clan elegido por el usuario prospere por todo Japón y logre la unificación de país, se plantea como una tarea ardua y laboriosa, a la vez que en extremo gratificante. Además, el videojuego permite acciones propias de la época en la se desarrolla la trama. Es el caso de la construcción de edificios y castillos, la búsqueda de recursos como minas, la expansión de carreteras y rutas comerciales, acciones de diplomacia con otros clanes, ganando aliados o vasallos, la posibilidad del espionaje de los enemigos, la creación de alianzas, el concierto de matrimonios o regalos para ganar y asegurar su lealtad, así como llevar a cabo transacciones mercantiles con comerciantes de Japón o de Europa.

En concreto, los eventos históricos, escenas con imágenes fijas que, tal como su nombre indica, representan hechos tomados como veraces por la cultura popular, proporcionan una inmensa cantidad de información a través de tres elementos principales: su cuidada ambientación expresada en los fondos de las viñetas, el diseño

de los personajes (tanto su aspecto físico como su atuendo, complementos y objetos asociados) y los textos que narran los hechos relativos a los clanes principales y a sus miembros que, pertenecientes al periodo Sengoku, pueden formar parte del juego. En concreto nos referimos a los clanes Oda, Takeda, Uesugi, Hōjō, Mōri, Date, Sanada, Chōsokabe y Shimazu. En general, el videojuego publicita una visión verosímil pero, eso sí, simplificada, parcial e incompleta del periodo Sengoku, difuminando las líneas entre lo que se sabe que ocurrió y lo que se cree que pasó. Esto, por supuesto, no presenta un demérito relevante de este producto como videojuego, que tiene como finalidad entretener, pero sí como divulgador de este periodo histórico.

La aportación más notable de este trabajo de investigación es que se han podido identificar las fuentes de este videojuego, los *gunki-monogatari*, crónicas literarias escritas entre los siglos XII al XIX. Así, la conclusión principal de este trabajo es la siguiente: el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* es una versión digital de los *gunki-monogatari* que se produjeron a lo largo del periodo Edo, especialmente entre los siglos XVII al XIX. Textos como el *Nobunaga-kōki* (s.XVII) para el clan Oda, el *Kōyō Gunkan* (s.XVII) para el clan Takeda, los *Kenshin-kō go-sho-shū* para el clan Uesugi, el *Kan-hashū ko-sen-roku* (s.XVII) para el clan Hōjō, el *Ōuchi Yoshitaka-ki* (s.XVII) para el clan Mōri, el *Date Jike-kiroku* (s.XVII-XVIII) para el clan Date, el *Kazawa-ki* (s.XVII) para el clan Sanada, el *Tosa-monogatari* (s.XVIII) para el clan Chōsokabe, la crónica *Ochibo-shū* (s.XVIII) para el clan Shimazu y la colección *Mei-shō gen-kō-roku* (s.XIX) contienen algunas de las referencias que se han podido identificar.

Al tomar como principal fuente de referencia estos *gunki-monogatari*, el presente videojuego perpetúa una versión de esta época y sus protagonistas que es familiar con el imaginario popular que fue construido y, sobre todo, divulgado durante el periodo Edo a través de la concepción y difusión de esta y otras formas de la cultura popular nipona. Sin embargo, y por la misma razón, la visión que se da de estas figuras es parcial. Tal y como ya se ha explicado en el apartado correspondiente, si bien dichas obras se basan en recuentos históricos más o menos veraces, desde testimonios directos a rumores e incluso la propia imaginación del autor, estos textos son, ante todo, obras literarias, y para contar una historia, que no Historia, es necesario que los personajes cumplan unos roles impuestos por la tradición. Así, para responder a las expectativas del

público, Date Masamune será siempre el héroe y Uesugi Kenshin el justiciero, y en ningún caso se intentará humanizar al tirano Takeda Nobutora o al cobarde Ōuchi Yoshitaka.

En el caso de la figura de Oda Nobunaga, también se ha puesto en evidencia que en el tratamiento que se le da a él y a los personajes que se le vinculan existe una clara inspiración en una obra literaria, concretamente una saga de cuatro novelas titulada *Kunitori-monogatari* escrita por Shiba Ryōtarō y publicada en la década de los sesenta del siglo pasado, centradas en dos personajes clave del periodo Sengoku: Saitō Dōsan, *daimyō* de la provincia de Mino y su yerno, el carismático Oda Nobunaga. Estas obras con toda seguridad fueron leídas por el autor del videojuego Shibusawa Kō, como se ha podido constatar en diversas entrevistas. Incluso podría hablarse en cierto sentido de una adaptación. Después de todo, los videojuegos son considerados obras intermediales gracias a su capacidad de hibridar técnicas y recursos de otras disciplinas artísticas como pueden ser el cine o también la literatura.

En cualquier caso, a esta parcialidad, nacida de las fuentes utilizadas, se añade la necesidad de actualizar los contenidos a las nuevas sensibilidades socio-políticas de hoy en día, especialmente relevantes en un producto comercial como es el analizado. Así, en la representación de los hechos del periodo Sengoku divulgados por este juego destacan dos enormes vacíos: las Invasiones de Corea (en las que se tiene constancia que participaron los clanes Mōri, Date, Chōsokabe y Shimazu) y la expansión del cristianismo en Japón, incluso en aquellos casos en los que su presencia no está directamente conectada con su violenta expulsión a finales del siglo XVI (siendo este el caso de los clanes Oda, Mōri, a través de los Ōuchi, Date y Shimazu). También se evitan mencionar costumbres pasadas que están mal vistas según los estándares morales de hoy día, como los matrimonios de conveniencia siendo niños o las relaciones sexuales con menores de edad; por otra parte, aunque la homosexualidad y la bisexualidad están camino de convertirse en comportamientos aceptables dentro de la sociedad japonesa, todavía no son rasgos que puedan asociarse a personajes famosos sin despertar polémica, por lo que tampoco se mencionan. En suma, cualquier relación de las figuras históricas presentes en el videojuego con cuestiones polémicas ha sido sistemáticamente eliminada.

Por otra parte, en cuanto a la ambientación de este producto, nuestro análisis ha permitido concluir que los personajes, atuendos de hombres y mujeres, ya sean

armaduras, ropa cotidiana, hábitos, peinados o complementos, presentan un alto nivel de variedad, detallismo y fidelidad histórica, aunque los creadores se han permitido ciertas licencias para darle una estética más espectacular y actual al videojuego, como invenciones en colores, estampados, detalles de las armaduras, peinados y maquillajes de las mujeres. Todos los personajes ofrecen una imagen idealizada y atractiva pero basada en los rasgos característicos que la historia ha forjado de los mismos. Takeda Katsuyori, Ōuchi Yoshitaka o Date Terumune son idénticos a sus retratos póstumos, mientras que Nagao Tamekage, Mōri Takakage, Sue Takafusa o Katakura Kōjurō presentan versiones más imaginativas de estas figuras; la mayor parte, sin embargo, son verosímiles con los datos que se tienen de la época, caso de Oda Nobunaga, Naitō Masatoyo, Takeda Kenshin, Hōjō Ujiyasu y Mōri Motonari, por nombrar sólo unos pocos ejemplos. Una de nuestras aportaciones ha sido poner en evidencia algunas de las fuentes visuales, en su mayoría obras de arte del pasado más o menos reciente y artefactos históricos, que han permitido representar las figuras con cierta fidelidad histórica o, al menos, de forma creíble.

Por otra parte, los escenarios del juego, aunque correctos y ciertamente verosímiles, han sido diseñados con menos cuidado, y es común su reutilización para situaciones muy diferentes. En concreto, los templos Shiten'ō-*ji* y Tsurugaoka Hachiman-*gū*, así como el *torii* en el agua de la isla de Miyajima son reproducciones de las localizaciones reales, y los castillos y el interior de las residencias, aunque genéricos, se ajustan a las características de las edificaciones de la época. La gran diferencia entre la meticulosidad dedicada a los personajes y a los fondos, donde los diseñadores no han realizado un estudio profundo de los distintos escenarios de la época, nos lleva a pensar en una visión antropocéntrica de los creadores del juego: lo importante son las personas y las acciones que llevan a cabo, no tanto los escenarios donde se desarrolla la acción.

Por tanto, concluimos que el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* es una buena puerta de entrada hacia el periodo Sengoku y hacia sus principales figuras, publicitando una visión verosímil de esta época pero simplificada hábilmente para adaptarla y hacerla accesible a los códigos narrativos del videojuego.

Sin embargo, su adherencia a los *gunki* y su falta de cuestionamiento del hecho histórico provocan que este videojuego sea sólo una tesela más dentro del mosaico que configura la Historia colectiva, sin ofrecer ninguna posibilidad de evolución y cambio

sino sólo la perpetuación de lo ya dicho. Por otra parte, conviene concretar que, desde un punto de vista estético, no consideramos necesario atenerse rígidamente a la realidad histórica. Creemos que, para atraer a un público amplio, puede ser positivo respetar más o menos los rasgos que la tradición ha forjado para cada figura y que permiten su identificación y, a la par, dar libertad en la construcción externa e interna de los personajes para que estos resulten atractivos en el mundo de hoy.

No obstante, en lo que a hechos históricos se refiere, se constata que los papeles de héroes y villanos se mantienen inamovibles después de más de trescientos años. Desde un punto de vista comercial se entiende que resulta complicado intentar desviarse del discurso establecido, pues excluiría a una parte importante del público objetivo, pero consideramos que sería interesante y beneficioso incluir de manera gradual pequeños cambios que acerquen este y otros productos de entretenimiento similares a las realidades históricas, simplemente por el hecho de que una realidad más matizada es definitivamente más interesante que el tópico de buenos contra malos.

Esto es especialmente relevante en un producto comercial como es el estudiado. Los simuladores históricos como este videojuego llegan a una gran cantidad de público, como queda demostrado en las buenas críticas de las que ha gozado en los territorios en los que ha sido distribuido, en las buenas ventas que ha alcanzado en distintos países y en los premios, tanto nacionales, como internacionales, con los que ha sido galardonado, por lo que cobra especial relevancia la visión que comparten de los hechos históricos.

En cualquier caso, hemos de reconocer los valores del videojuego de temática histórica, como el que se ha estudiado, ya que puede ser otro modo de concebir el pasado, un cauce que utilice elementos que no sean las palabras escritas, un medio que nos permite acercarnos a la Historia en imágenes, en movimiento, en perspectiva y ofrecernos puntos de vista distintos de la Historia e incluso incitar la curiosidad o un debate o una reflexión sobre la misma. Eso sí, los videojuegos no reemplazan a la Historia como disciplina, son colindantes a ella, al igual que otros formas de relacionarnos con el pasado como la memoria o la tradición oral.

Finalmente, señalamos algunas líneas de investigación adicionales. Por una parte, podría profundizarse en el estudio de la propia saga *Nobunaga no Yabō*. Como hemos comentado, esta serie es de las más antiguas ambientadas en este periodo, por lo que podría ser interesante estudiar los videojuegos previos al analizado para dilucidar el

impacto que han tenido en otras representaciones populares de esta época; por otra parte, el estudio de las entregas posteriores a la presente puede ayudar a establecer si hay algún tipo de tendencia evolutiva dentro de la saga. De manera más amplia, otra posterior línea de investigación podría ser el análisis de este periodo y, en concreto, de sus figuras históricas en otros videojuegos para dilucidar si también se tratan de lo que puede definirse como "*gunki* digitales", un término de acuñación propia. Siguiendo esta línea, podría ampliarse el ámbito de estudio a lo que teorizamos que son "*gunki* audiovisuales", es decir, manga y *anime* de ambientación histórica. También se plantea la hipótesis, nacida de los resultados de esta investigación, que manga, *anime* y videojuegos ambientados en el periodo histórico son perpetuaciones todos ellos de los *gunki-monogatari* vistos bajo el prisma de las sensibilidades actuales y añadiendo influencias crossmedia e intramedia.

Trabajar sobre esta hipótesis, sin embargo, debido a la enorme cantidad y diversidad de productos que abarca, implica necesariamente una nueva metodología y un exhaustivo trabajo de campo que difícilmente puede abarcar una sola persona, por lo que desde aquí animamos a establecer un proyecto de investigación internacional e interuniversitario centrado en este aspecto. Les deseo mucha suerte y muchos ánimos a quienes quieran continuar esta labor.

# V. BIBLIOGRAFÍA, WEBGRAFÍA Y FUENTES

## 1. Bibliografía

### 1.1. Bibliografía general

"Greatest simulation game released in Japan", Computer Gaming World, n.º 51, (EE. UU., VIII-1998), http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_51.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

ADACHI, S., "ビデオゲームと国語科教育" ("*Bideogēmu to kokugo-ka-kyōiku*"; "Videojuegos y enseñanza de la Lengua Japonesa" [t.a.]), *新大国語* (*Shin Dai Koku Go*), n.º 33, 2010, pp. 25-52.

ALMAZÁN TOMÁS, D., "Del samurái al acorazado: evolución de la imagen de la guerra en el grabado japonés de la era Meiji (1868-1912)", en Cabañas Bravo, M., López-Yarto Elizalde, A. y Rincón García, W. (coords.), *Arte en tiempos de guerra*, Madrid, CSIC, 2009, pp. 283-294.

ALMAZÁN TOMÁS, D., "La seducción de oriente: de la chinoiserie al japonismo", *Artigrama*, n.º 18, 2003, pp.83-106.

ALONSO ÁLVAREZ, L. *et al.*, *Juego y ocio en la Historia,* Valladolid, Ediciones de la Universidad de Valladolid, 2018.

ALTMAN, A. y TENNENHOLTZ, M., "Ranking Systems: The PageRank Axioms", *EC '05 Proceedings of the 6th ACM conference on Electronic commerce*, Vancouver, 5-8 junio 2005, Nueva York, ACM, 2005, pp.1-8.

ÁLVAREZ, R., *La arquitectura tradicional japonesa como modelo conceptual*, Tesis, Dpto. de Arquitectura, Universidad de Cuenca, Cuenca, 2011, http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/583 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

APPERLEY, T.H., "Genre and game studies", *Simulation & Gaming*, nº 37, 2006.

ARAGUÁS BIESCAS, M. P., "El Japón Taisho (1912-1926) y el japonismo en la revista L'Illustrazione Italiana", *Artigrama*, n.º 22, 2007, pp. 811-824.

ARTUSSI, A. *et. al.*, "High Dynamic Range Imaging and Low Dynamic Range Expansion for Generating HDR Content", *Computer Graphics forum*, vol. 28, n.º 8,

2009, pp. 2343-2367.

ARVIZU, A. M., *Historical Simulations and the Mechanics of Conquest: How Game Mechanics Tell Stories About the Past*, Trabajo Fin de Máster, Master of Arts, Universidad de Maryland Baltymore County, Estados Unidos, 2020, https://mdsoar.org/handle/11603/22941 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

ASHKENAZI, M., H*andbook of Japanese Mythology*, EE. UU., ABC-CLIO, 2003.

AVERY, P., TOGELIUS, J., ALISTAR, E. y Pieter van Leuwen, R., "Computational intelligence and tower defence games", *2011 IEEE Congress on Evolutionary Computation (CEC),* Nueva Orleans, 5-8 junio 2011, Estados Unidos, IEEE, 2011, pp.1084-1091.

AZUHIKO, G., HIDEO, H., KANKO, O. y MASUNORI, S., *A History of Japanese television drama*: *Modern Japan and the Japanese*, Berkeley, The Japan Association of Broadcasting Art, 1991.

BANDOH, Y., QIU, G., OKUDA, M., DALY, S., AACH, T. y AU, C. A., "Recent advances in high dynamic range imaging technology", *2010 17th IEEE International Conference on Image Processing (ICIP)*, Hong Kong, 26-29 septiembre 2010, California, IEEE, 2010, pp. 3125-3128.

BARLÉS BÁGUENA, E. y ALMAZÁN TOMÁS, D., *Estampas Japonesas. Historia del grabado japonés y de su presencia en España*, Zaragoza, CAI y Fundación Torralba, 2007.

BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A., "Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval", en Barlés Báguena, E. y Almazán Tomás, D. (coords.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010, pp.767-819.

BARLÉS BÁGUENA, E., "Testimonios de un viaje y un encuentro durante el siglo ibérico en Japón (1543-1643). La imagen del «otro» en las representaciones pictóricas del arte *namban*" en AA. VV., *Itinerarios, viajes y contactos Japón – Europa- Trips, Itineraries and Contacts between Japan and Europe*, Berna, Peter Lagn, 2013, pp. 119-150.

BARRETT, T., *Japanese Papermaking: Traditions, Tools, and Techniques*, Nueva York, Weatherhill, 1992.

BEASLEY, W. G., *The Meiji Restoration*, Stanford, Stanford University Press, 1972.

BEASLEY, W. G., *La Restauración Meiji*, Gijón, Satori, 2008.

BENESCH, O., *Inventing the Way of the Samurai: Nationalism, Internationalism, and Bushido in Modern Japan*, Reino Unido, Prensas de la Universidad de Oxford, 2014.

BENJAMIN, W., "The adaptation of Chinese history into Japanese popular culture: a study of Japanese manga, animated series and video games based on The Romance of the Three Kingdoms", en Rosenbaum, R. (ed.), *Manga and the Representation of Japanese History*, Reino Unido, Routledge, 2012, https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203097816-20/adaptation-chinese-history-japanese-popular-culture-study-japanese-manga-animated-series-video-games-based-romance-three-kingdoms-benjamin-wai-ming-ng (fecha de consulta: 10-V-2018).

BONILLO, C. y GUTIÉRREZ, M., "Pájaros enjaulados: *yakuza* y BDSM en la obra de Yoneda Kō", *Neuróptica. Estudios sobre el cómic [nueva época]*, n.º2, ISSN-e 2660-7069, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp.197-210. https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/article/view/5426/4423 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONILLO, C., "Aproximación a la cultura de masas como reconstructora de la Historia. Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) a través del manga", en *IV Jornadas de Investigadores Predoctorales – La Historia del Arte desde Aragón*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 313-321.

BONILLO, C., "Desde la *yoroi* hasta los kimonos de la Corte. Los personajes de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)", *e-Tramas*, n.º 2, 2019, pp.11-50, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/17 (fecha de consulta: 18-III-2019).

BONILLO, C., "Diálogos con Japón. Entrevista al Profesor Yoshida Hiroshi", *e-Tramas*, n.º 9, 2021, pp. 1-25, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/78 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONILLO, C., "El agua en el *anime* japonés: simbolismo y significados", en Almazán, D. (coord.), *Colección Federico Torralba de Estudios en Asia Oriental - Japón y el agua*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019, pp. 239-263.

BONILLO, C., "El fantasma del Japón exótico. Aproximación a la ambientación de *Total War: Shogun 2* (Creative Assembly, 2011)", *e-Tramas*, n.º 5, 2020, pp. 1-21, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/20/44 (fecha de consulta: 18-III-2019).

BONILLO, C., "Guerra, magia y romance durante 'los estados combatientes'. El reflejo del periodo Sengoku (1467/1477-1600) en el *anime InuYasha*", *Mirai. Estudios Japoneses*, n.º5, ISSN-e 2531-145X, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, pp.223-233, https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/72870/4564456558457 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONILLO, C., "Hacia una imaginación global hecha a medida. *Jimoto PR anime*, ¿una nueva era en la producción del *anime*?", *Con A de Animación*, n.º 10, ISSN 2173-6049, Valencia, Prensas de la Universidad Politécnica de Valencia, pp.76-93. https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/13277 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONILLO, C., "Hacia una nueva era de los videojuegos japoneses. Superando el 'valle inquietante' con *Devil May Cry 5*", *Mirai. Estudios Japoneses*, n.º4, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, pp.87-98. https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA/article/view/67180/4564456553821 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONILLO, C., "Historias de ayer, de hoy y de siempre. Series de *anime* para viajar en el tiempo", *Making of: cuadernos de cine y educación*, n.º 167, Barcelona, Centro de Comunicación y Pedagogía, pp.25-33.

BONILLO, C., "Informe del 'Ise' and Japan Study Program. Parte I", *Ecos de Asia*, (22-III-2021), http://revistacultural.ecosdeasia.com/informe-del-ise-and-japan-study-program-parte-i/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONILLO, C., "Informe del 'Ise' and Japan Study Program. Parte II", *Ecos de Asia*, (2-IV-2021), http://revistacultural.ecosdeasia.com/informe-del-ise-and-japan-study-program-parte-ii/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONILLO, C., "La literatura histórica y el videojuego. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *e-Tramas*, n.º 3, 2019, pp. 1-19, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/32/25 (fecha de consulta: 18-III-2019).

BONILLO, C., "Lecciones de historia del género *shōnen*. Conociendo a los protagonistas de los periodos Edo (1603-1868) y Meiji (1868-1912) con el manga *Gintama*", en *Dibujando Historias – El cómic más allá de la imagen*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 455-461.

BONILLO, C., "Los estados combatientes del sur. La historia del clan Shimazu según Nobunaga's ambition: Sphere of Influence (Koei, 2013)", *e-Tramas*, n.º 7 , 2020, pp. 1-

25, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/ view/66 (fecha de consulta: 18-III-2019).

BONILLO, C., "*Nioh* (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603)", en Jiménez Alcázar, J. F., Rodríguez, G. F. y Massa, S. M. (coords.), *Libro colectivo: Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*, Murcia, Editum, 2020, pp.9-61, https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/083.pdf (fecha de consulta: 18-III-2019).

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*, ISBN: 978-84-17157-60-9, Murcia, Compobell, 2018, pp. 35-57, https://www.historiayvideojuegos.com/libro- colectivo-videojuegos-e-historia-entre-el-ocio-y-la-cultura/ (fecha de consulta: 18-III-2019).

BONILLO, C., "Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)", *III Jornadas de Investigadores Predoctorales – La Historia del Arte desde Aragón*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019, pp. 191-199.

BONILLO, C., "Personajes legendarios en un mundo globalizado. Las relaciones interculturales de la mano del manga *Drifters*", *Neuróptica. Estudios sobre el cómic [nueva época]*, n.º1, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp.159-171, https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/article/view/4325 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONILLO, C., "Pioneras en el mundo de los videojuegos. Erikawa Keiko, a la sombra de Koei", en Lomba Serrano, C. y Morte García, C. (coords.), *Las mujeres y el universo de las artes - XV Coloquio de Arte Aragonés*, ISBN: 978-84-9911-594-8, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 471-478.

BONILLO, C., "Relaciones Japón–España–Latinoamérica a través del *anime*: España y Latinoamérica como escenarios en el *anime* japonés", en Almazán, D. y Barlés, E. (coords.), *Colección Federico Torralba de Estudios en Asia Oriental – Japón, España e Hispanoamérica: identidades y relaciones culturales*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019, pp.333-366.

BONILLO, C., "Reseña - Seminar Factions and Fictions", *e-tramas*, n.º10, 2021, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/94 (fecha de consulta: 1-XII-

2021).

BONILLO, C., "*Yakuza 0* - Visions i versions virtuals de la màfia japonesa", *Tiempo Devorado*, n.º 7, ISSN: 2565-2915, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, pp.74-85, https://revistes.uab.cat/tdevorado/article/view/v7-n1-bonillo (fecha de consulta: 1-XII-2021).

BONORA, C., *La localizzazione del videogioco. Tra paternità e assimilazione culturale,*en Bittanti, Matteo, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare.*Milán, Unicopli, 2004.

CABAÑAS MORENO, P., "Arte en tiempos de guerra. Guerreros en tiempos de paz. Musha-e", en Cabañas Bravo, M., López-Yarto Elizalde, A. y Rincón García, W. (coords.), *Arte en tiempos de guerra*, Madrid, CSIC, 2009, pp. 213-223.

CABAÑAS MORENO, P., *Héroes de la Gran pacificación: Estampas de Utagawa Yoshiiku*, Gijón, Satori, 2013.

CABEZAS GARCÍA, A., *El siglo ibérico de Japón: la presencia hispano-portuguesa en Japón (1543-1643)*, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2012.

CALLEJA, G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Estados Unidos, 2011.

CAMPBELL, A. J., *History transformed: Sengoku daimyō in japanese popular media*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos y Americanos, Universidad Estatal de California, Long Beach, 2012, https://pqdtopen.proquest.com/doc/1223496545.html?FMT=ABS (fecha de consulta: 10-V-2018).

CATHERINE, G., "The Quint: Acknowledging the Existence of a Big-Four – US Directoire at the Heartof the European Union's Foreign Policy Decision-Making Process", *Journal of Common Market Studies*, vol. 40, n.º 2, 2002, pp.331-344.

CAVALLARO, D., *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Carolina del Norte, Mc Farland & Company, 2010.

CAVALLARO, D., *Japanese Aesthetics and Anime: the Influence of Tradition*, Jefferson, McFarland, 2012. DENISON, R., *Anime: a critical introduction*, Londres, Bloomsbury Academic, 2015.

CHAN, H., FERN, A., RAY, S., WILSON, N. y VENTURA, C., "Online planning for resource production in real-time strategy games", en Boddy, M., Fox, M. y Thiébaux, S. (eds.),

*Proceedings of the International Conference on Automated Planning and Scheduling (ICAPS 2007)*, Rhode Island, 22-26 septiembre 2007, California, Prensas AAAI, 2007, pp. 65-73.

CHAPMAN, A., *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Nueva York, Routledge, 2016.

CHISATO, K., *織田信長* (*Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Chikuma Shobō, 2014.

CHOI, H.S.H., "Reconceptualization of Historical Reality: The *Dōjin* Game *San Guo Zhi Jiang Wei Zhuan*", Kung K.WS. (eds.), *Reconceptualizing the Digital Humanities in Asia. Digital Culture and Humanities (Challenges and Developments in a Globalized Asia)*, vol. 2, 2020, Springer, Singapur, https://doi.org/10.1007/978-981-15-4642-6_11 (fecha de consulta: 10-V-2018).

CLARKE, A. y MITCHELL, G. (eds.), *Videogames and Art*, Bristol, Intellect, 2007.

CLEMENTS, J. y TAMAMURO, M., *The Dorama Encyclopedia: A Guide to Japanese TV Drama since 1953*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2003.

COLLINS, R., "An Asian Route to Capitalism: Religious Economy and the Origins of Self-Transforming Growth in Japan", *American Sociological Review*, vol. 62, n.º 6, 1997, pp. 843-865.

CRAIG, A. M., "IV. Fukuzawa Yukichi: The Philosophical Foundations of Meiji Nationalism", *Political Development in Modern Japan*, Robert E. Ward (ed.), Princeton, Prensas de la Universidad de Princeton, 2015, pp. 99-148, https://doi.org/10.1515/9781400871667-005 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

CUENCA LÓPEZ, J. M. *et al.*, "Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO", *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, n.º 69,2011, pp. 64-73.

DAVIS, D.L., "*Ikki* in Late Medieval Japan", en Hall, J.W. y Mass, J.P. (eds.), *Medieval Japan: Essays in InstitutionalHistory*, California, Prensas de la Universidad de Stanford, 1988, pp. 221-248.

DEAL, W. E., *Handbook to Life In Medieval And Early Modern Japan*, Nueva York, Facts on File, 2006.

DETCHANS, G. y FERGUSON, J. (coords.), *Humanidades y nuevas tecnologías*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015.

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.

DOMSCH, S., *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, European Research Council, 2013, https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/24643 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

ELEK, O. y KMOCH, P., "Real-time spectral scattering in large-scale natural participating media", *SCCG '10 Proceedings of the 26th Spring Conference on Computer Graphics*, Budmerice, 13-15mayo 2010, Nueva York, ACM, 2010, pp. 77-84.

FERNÁNDEZ DEL CAMPO, E., "Las fuentes y lugares del japonismo", *Anales de la Historia del Arte*, n.º 11, 2001, pp. 329-356.

FERNÁNDEZ GÓMEZ, M., *La misión Keichō (1613-1620): Cipango en Europa: Una embajada japonesa en la Sevilla del siglo XVII*, Salamanca, Universidad de Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca Universidad de Salamanca: Departamento de de Historia Medieval. Moderna y Contemporánea, 1999.

FERRO, M., *Cinéma et Histoire*, París, Denoël, 1976.

FERRO, M., *Le Cinéma, une vision de l'histoire*, París, Le Chêne, 2003.

FICKLE, T., PATTERSON, C., MELOS, H., KIM, S. Y., KITTAKA, M. Y UNG, E., "Asian-American Gaming", *Verge: Studies in Global Asias*, vol.7, n.º2, 2021, pp.19-55, https://www.jstor.org/stable/10.5749/vergstudglobasia.7.2.0019 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

FORDHAM, J., *Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games*, Trabajo Fin de Máster, Master of Arts in History, Georgia Southern University, Estados Unidos, 2012, https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/etd/4/ (fecha de consulta: 10-V-2018).

FRANCESCHET, M., "PageRank: Standing on the Shoulders of Giants", *Communications of the ACM*, vol. 54, n.º 6, 2011, pp.92-101, espec. p. 94. GRANKA, L. A., "The Politics of Search: A Decade Retrospective", *The Information Society*, vol. 26, n.º 5, 2010, pp.363-374.

FRÉDÉRIC, L., *Japan Encyclopedia*, Londres, Prensas de la Universidad de Harvard, 2002.

FUCHS, M., y THOSS, J. (eds.), *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*, Nueva York, Bloomsbury Academic, 2019,

http://dx.doi.org/10.5040/9781501330520 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

FUJIMOTO, T. [藤本徹], "ゲーム学習の新たな展開" ("*Gēmu-gakushū no aratana tenkai*"; "Nuevos avances en el aprendizaje con juegos" [t.a.]), *Studies of Broadcasting and Media*, n.º 12, 2015, pp. 235-252, http://www.nhk.or.jp/bunken/book/media/pdf/2015_34.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

FUJIMOTO, T. [藤本徹], "効果的なデジタルゲーム利用教育のための考え方" ("*Kōka-teki na dijitaru-gēmu riyō-kyōiku no tame no kangaekata*"; "Ideas sobre un uso educativo práctico de los juegos digitales" [t.a.]), *Computer and Education*, vol. 31, 2011, pp. 10-15, https://www.jstage.jst.go.jp/article/konpyutariyoukyouiku/31/0/31_10/pdf/-char/ja (consulta: 10-V-2018).

FUJIMOTO, Y. [藤本由香里], "「女たちは歴史が嫌い」か？―少女マンガの歴史ものを中心に" ("*'Onna-tachi wa rekishi ga kirai' ka? - Shōjo manga no rekishimono wo chūshin ni*"; "¿'Las mujeres odian la historia'? Centrado en el manga *shōjo* de carácter histórico" [t.a.]), *Political Development in Modern Japan*, *特集　歴史教育とジェンダー―教科書からサブカルチャーまで―* ("*Tokushū Rekishi kyōiku to jendâ – Kyōkasho kara sabukaruchâ made*"; "Número especial: La enseñanza de la historia y estudios de género – Desde los libros de texto hasta la subcultura" [t.a.]), vol.15, n.º5, 2010, pp. 79-82, https://doi.org/10.5363/tits.15.5_79 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

FUJIOKA, M. y KENNY, D., *Japanese castles*, Osaka, Hoikusha, 1993.

FUMINORI, A., "*Yosakoi Soran as a Site or Re-Localization and its Relationship to Japanese Pop Culture*", en Martinelli, D. (ed.), *CROSS-INTER-MULTI-TRANS*, CROSS-INTER-MULTI-TRANS-, *Proceedings of the 13th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)*, Kaunas (Lituania), 26-30 junio 2017, Kaunas, IASS Publications & International Semiotics Institute, 2018, pp.653-664, https://iass-ais.org/wp-content/uploads/2019/01/CrossInterMultiTrans_Proceedings.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

FURUKAWA, T. [古川友恵], "司馬遼太郎が描いた新選組 ： 沖田総司を中心に" ("*Shiba Ryōtarō ga egaita Shinsengumi – Okita Sōji wo chūshin ni*"; "El Shinsengumi representado por Shiba Ryōtarō – Centrado en Okita Sōji" [t.a.]), *Political Development in Modern Japan*, *國文研究　熊本女子大学国文談話会* ("*Kokubun kenkyū – Kumamoto Joshi Daigaku kokubun sōdankai*"; "Investigación de literatura nacional –

Simposio de literatura nacional de la Universidad Femenina de Kumamoto" [t.a.]), vol.59, 2014, pp. 63-76, http://rp-kumakendai.pu-kumamoto.ac.jp/dspace/bitstream/123456789/1803/1/5905_furukawa_63_86.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021).

FUSE, T., "Suicide and culture in Japan: A study of seppuku as an institutionalized form of suicide", *Social psychiatry*, vol. 15, n.º 2, 1980, pp. 57-63.

GALLOWAY, P., *Stray Dogs & Lone Wolves: The Samurai Film Handbook*, California, Stone Bridge Press, 2005.

GALLOWAY, P., *Warring Clans, Flashing Blades: A Samurai Film Companion*, Berkeley, California, Stone Bridge Press, 2009.

GARCIA, M. F. A., *Traje Namban*. Lisboa, National Museum for Ancient Art. Portuguese Institute for Museums, 1994.

GAUNRY, D., "The New Warriors", en Friday, K. F. (ed.), *Japan Emerging*, Reino Unido, Routledge, 2012, https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429499531-36/new-warriors-denis-gaint y (fecha de consulta: 10-V-2018).

GONZÁLEZ SÁNCHEZ, J. L., *Jugabilidad: Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos*, Tesis, Dpto. de Lenguajes y Sistemas Informáticos, Universidad de Granada, Granada, 2010, http://digibug.ugr.es/handle/10481/5671 (fecha de consulta: 10-V-2018).

GREEN, S. y CEBENOYAN, C., "High dynamic range rendering on the geforce 6800". *NVIDIA's HDRR technical summary*, 2004, ftp://124.40.41.246/developer/presentations/2004/6800_Leagues/6800_Leagues_HDR.pdf (fecha de consulta: 6-VI-2018).

GREENSPAN, S., "11 Video Games Based on Classic Literature", *11point*, (III-2018), https://11points.com/11-video-games-based-classic-literature/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

GUTIÉRREZ, D., *Virtual Skin: to Gollum and beyond…(in real time)*, 2014-2015, apuntes de la asignatura "Informática Gráfica" del Grado en Ingeniería Informática en la especialidad de Computación, Universidad de Zaragoza, curso 2014-2015, inédito. Para saber más, véase: AIGNER, F., "New Methods for Realistic Surface Rendering in Computer Games", *Technische Universität Wien*, 4 de mayo de 2015, https://www.tuwien.ac.at/en/news/news_detail/article/9461/ (fecha de consulta: 6-VI-2018).

GUTIÉRREZ, D., WANN JENSEN, H., JAROSZ, W. y DONNER, C., "Scattering", *ACM SIGGRAPH ASIA 2009 Courses*, Yokohama, 16-19 diciembre 2009, Nueva York, ACM, 2009, http://giga.cps.unizar.es/~diegog/ficheros/pdf_papers/scattering_09_ low.pdf (fecha de consulta: 6-VI-2018).

HALL, J. W. (ed.), *The Cambridge History of Japan: Volume 4, Early Modern Japan*, Cambridge, Cambridge University Press, 1991.

HALL, J.W., "Foundations of the Modern Japanese Daimyo", *The Journal of Japanese Studies*, vol. 20, nº. 3, mayo 1961, pp. 317-329, https://pdfs.semanticscholar.org/3630/d628be41a89431de5050d6c12a35c4cc1f3c.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

HARASHIMA, H., *顔学への招待* (*Kaogaku he no shōtai*; Invitación al estudio de la cara[t.a.]), Tokio, Iwanami Shoten, 1998.

HEMPEL, R. y WATSON, K., *The Heian civilization of Japan*, Oxford, Phaidon, 1983.

HILL NISH, I. y SUGIYAMA, S., *Bakumatsu and Meiji: studies in Japan's economic and social history*, London International Centre for Economics and Related Disciplines 1982.

HIOKI, E., *僧兵の歴史 法と鎧をまとった荒法師たち* (*Sōhei no rekishi - Hō to yoroi wo matotta arahōshi tachi*; Historia de los *sōhei*: los feroces monjes guerreros armados con la ley y la armadura [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2003.

HIROFUMI, Y., SHIN, H. y YŪJI, S., *織田信長の古文書* (*Oda Nobunaga no kobunsho*; *Documentos antiguos de Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Kashiwa Shobō, 2016.

HIROKI, T. [廣木尚], "日本近代史学史研究の現状と黒板勝美の位置" ("*Nihon-kindaishi gakushi-kenkyū no genjō to Kuroita Katsumi no chii*"; "Situación actual de las investigaciones historiográficas contemporáneas japonesas y el lugar que ocupa Kuroita Katsumi" [t.a.]), *Rikkyō Institute of Japanese Studies - Departmental Bulletin Paper*, n.º 14-15, 2016, pp.26-32, https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_ main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=12487&item_no=1 &page _id=13&block_id=49 ((fecha de consulta: 18-III-2019).

HITOSHI, N. [西村斉時], "コンピュータの歴史展" ("*Konpyūta no rekishi-ten*"; "Historia de los ordenadores" [t.a.]), *情報処理* (*Jōhō Shori*; Procesamiento de datos [t.a.]), vol. 52, n.º 12, 2011, pp. 1532-1536.

HONG, S., "When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games'

Reappropriation of History, Myth, and Ritual", *Games and Culture*, vol.10, n.º1, 2015, pp.35-56, https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014557542 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

HORIGUCHI, S. y KOJIRO, Y., *Tradition of Japanese Gardens*, Tokio, Kokusai Bunka Shinkokai, 1962.

HORIUCHI, J. [堀内淳一], "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』" ("*Nihon ni okeru nihon-shi to chūgoku-shi no imēji-keisei - Nobunaga no Yabō to San-koku-shi*"; "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* (*Tō-Ajia no rekishi imēji to contetsu*; *Contenidos e imágenes de la historia de Asia Oriental* [t.a.]), n.º 64, 2018, http://www.gakushuin.ac.jp/ univ/rioc/publication/chosa064.html (fecha de consulta: 10-V-2018).

HOSHINA, H., "Cultural lepidopterology in modern Japan: butterflies as spiritual insects in the Akihabara Culture", *Journal of Geek Studies*, vol.7, n.º2, 2021, pp.149-159, https://jgeekstudies.org/2020/11/30/cultural-lepidopterology-in-modern-japan-butterflies-as-spiritual-insects-in-the-akihabara-culture/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

HUGHES, S., *Washi: The World of Japanese Paper*, Tokio, Kodansha International, 1978.

HUNTER, J. y MACNAUGHTAN, H., "Japan", en Herma Van Voss, L. (ed.), *The Ashgate Companion to the History of Textile Workers, 1650-2000*, Inglaterra, Ashgate, 2010, pp. 305-333.

IKEJIRI, R. [池尻良平] y YAMAUCHI, Y. [山内祐平], "歴史的思考力の分類と効果的な育成方法" ("*Rekishi-teki shikō-ryoku no bunrui to kōka-teki na kyō-iku-hōhō*"; "Clasificación de capacidades del pensamiento histórico y un método educativo efectivo" [t.a.]), *日本教育工学会第 28 回全国大会講演論文集* (*Nihon-kyōiku-kōgakkai dai-ni-jyū-hakkai zenkoku-taikai-kōen-ronbunshū*; *Actas de la 28º Conferencia Nacional de la Asociación Japonesa de Tecnologías Educativas* [t.a.]), 2012, pp. 495-496, http://www.i-timemachine.net/wordpress/wp-content/uploads/2012/04/JSETIkejiri_2012.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

IMAI, M. [今井正之助], "平家族伝抄と四部合戦状本平家物語" (*Heike-zoku denshō to Shibu Kassen-jō hon Heike-monogatari*; Extractos de los textos de la familia Heike y

el *Heike-monogatari* dentro de los *Shibu Kassen-jō* [t.a.]), *中世文学* (*Chūsei-bungaku*; Literatura Medieval [t.a.]), n.º49, 1984, pp.44-53, https://doi.org/10.24604/chusei.29_44 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

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&conte xt=stu research (fecha de consulta: 19-IV-2018).

INGULSRUD, J. E. y ALLEN, K., *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*, Lanham, Lexington Books, 2009.

ITOH, T., *Space and Illusion in the Japanese Garden*, Nueva York, Watherhill, 1973.

ITOH, T., *The Elegant Japanese House: Traditional Sukiya Architecture*, Nueva York, Weatherhill, 1982.

ITOH, T., *The Gardens of Japan*, Nueva York, Kodansha International, 1984.

ITOH, T., *Traditional Domestic Architecture of Japan*, Nueva York, Weatherhill, 1972.

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

JIMÉNEZ ALCÁZAr, J. F. y ABAD MERINO, M., "El pasado como producto de consumo en los medios de ocio", en Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. y Fabián Rodríguez, G. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, s/p.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. y MUGUETA MORENO, Í., "Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval", *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación,* Cáceres, 1-3 octubre 2013, Madrid, Bubok Publishing, 2014, pp. 634-642.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., "El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego", *Roda da Fortuna,* vol. 3, n.º 1-1 (número especial), 2014, pp. 516-546.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., "La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia", *Reire. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, vol.13, n.º1, 2020.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., MUGUETA MORENO, I. y FABIÁN RODRÍGUEZ, G.,

"Presentación. Videojuegos, historia y cultura", en Jiménez Alcázar, J. F., Mugueta Moreno, I. y Fabián Rodríguez, G. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016, s/p.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., MUGUETA MORENO, Í. y RODRIGUEZ, G. F. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., *Videojuegos y Edad Media*, Murcia, Compobell, 2015.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., "Factions and nations: Identity and Identification in the Historical Video Games set in the Middle Ages [Facciones y naciones: identidad e identificación en los videojuegos históricos ambientados en el Medievo]", *Imago Temporis*, vol. 15, 2021, pp.451-489 [inglés], pp.558-586 [castellano], https://repositori.udl.cat/handle/10459.1/71279 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., "The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames", *Imago Temporis*, vol. 5, 2011, pp. 299-340, https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/02BIS.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021).

JOLY, R. (2016, diciembre). "Video Games: Developing a New Narrative", *World Literature Today*, (XII-2016), https://www.worldliteraturetoday.org/blog/words-thought/video-games-developing-new-narrative-randy-joly (fecha de consulta: 28-XI-2021).

JORGENSON, D. W., "Chapter 10: Accounting for Growth in the Information Age", en Aghion, P. y Durlauf, S. N. (eds.), *Handbook of Economic Growth Volume 1A*, Países Bajos, Elsevier, 2005, pp.743-815.

JOVANCHEVSKY, M., "Novels based on video games", *IT Logs*, (II-2018), https://www.itlogs.com/ novels-based-video-games (fecha de consulta: 28-XI-2021).

KANUZA, I., *Japanese Homes and Lifestyles: An Illustrated Journey Through History*, Tokio, Kodansha International, 2000.

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

KATSUHIRO, T., *織田信長家臣人名辞典* (*Oda Nobunaga kashin-mei jiten*; *Diccionario de vasallos famosos de Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Yoshikawa

Kōbunkan, 2010.

KAWASHIMA, C., *Minka: Traditional Houses of Rural Japan*, Nueva York, Kodansha USA, 1986.

KEENE, D., *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre*, Nueva York, Kodansha, 1974.

KIKKAWA, T. [吉川肇子], "Learning in gaming and simulation: what and how do we from the experience?", *Mita Business Review*, vol. 50, n.º 6, 2008, pp.19-31.

KIKUCHI, Y. [菊池庸介], "「天草軍記物」実録の成立" (*"Amakusa-gunki-mono" jitsuroku no seiritsu*; Establecimiento de las crónicas a través del "*Amakusa-gunki-mono*" [t.a.]), *近世文藝* (*Kinsei-bungei*; Literatura de la Edad Moderna [t.a.]), n.º66, 1997, pp.41-53, https://doi.org/10.20815/ kinseibungei.66.0_41 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

KING, J. y IWAKIRI, Y., *Japanese Warrior Prints 1646-1905*, Leiden, Hotei, 2007.

KIRBY, J. B. y TURNBULL, S., *Japanese Castles 1540-1640 (Fortress)*, Oxford, Osprey, 2003.

KIYOSHI, T., *織田信長* (*Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Kadokawa Gakugei Shuppan, 2010.

KODANSHA INTERNATIONAL, *The Kodansha Bilingual Encyclopedia of Japan*, Kodansha, 1998.

KOHLER, Ch., *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the Worldan Extra Life*, Indianapolis, Brady Games, 2004.

KOIZUMI, M., "Japanese Video Game Industry: History of Its Growth and Current State", *Transnational Contexts of Development History, Sociality, and Society of Play*, Palgrave McMillan, Londres, 2016, pp.13-62.

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, https://files.eric.ed.gov/fulltext/ ED384539.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

KOSTER, R., "A Sandbox to Play in", https://www.raphkoster.com/games/insubstantial-pageants/a-sandbox-to-play-in/ (fecha de consulta: 25-XI-2021). Para saber más sobre el término: TAYLOR, N. L., "Labyrinths, Mazes, Sandboxes, and the Garden as Game

Space Metaphors", en Oosterhuis, K. (ed), *Game Set And Match II. On Computer Games, Advanced Geometries, and Digital Technologies*, Rotterdam, Episode Publishers, 2006, pp. 98-106.

KOYAMA, Y. [小山友介], *日本デジタルゲーム産業史：ファミコン以前からスマホゲームまで* (*Nihon dejitaru gēmu sangyō-shi – Famikon izen kara sumaho gēmu made*; Historia de la industria de los videojuegos japoneses – Desde antes de la Famicon hasta los videojuegos móviles [t.a.]), Kioto, Jinbun-*shoin*, 2020.

KURAN, M. S., TOZOGLU, A. E. y TAVERNARI, C., "History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course", *Computer Research Reposity – Cornell University*, 2018, pp. 327-341, https://arxiv.org/pdf/1805.00463.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

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

LAMERS, J. P., *Japonius Tyrannus. The Japanese Warlord Oda Nobunaga Reconsidered*, Leiden, Hotei Publishing, 2000.

LAZAGA, N., *Washi: el papel japonés*, Madrid, Clan, 2002.

LLOVET FERRER, M., *Representations of Japan by the video game industry: the case of Ōkami from a Japanophile perspective*, Trabajo Fin de Máster, Faculty of Communication Sciences, Tampere Universty, Finlandia, 2017, https://trepo.tuni.fi/handle/10024/102559 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

LOBAN, R., "Indigenous Depictions in Strategy Games: An Argument of Flavour", *Proceedings of DiGRA Australia Queensland Symposium 2016: Wayfinding* , http://digraa.org/wp-content/uploads/2016/06/LOBAN_IndigenousDepictionsinStrategyGamesAnArgumentforFlavour.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

LOFTUS, G. R., "教育手段としてのビデオゲーム：過去，現在，未来" ("*Kyōiku-shudan toshite no bideogēmu: kako, gendai, mirai*"; "Videojuegos como medios educativos: pasado, presente y futuro" [t.a.]), *教育心理学年報* (*Kyōiku-shinri-gaku-nenpō*; *Informe anual de Educación Psicológica en Japón* [t.a.]), vol. 36, 1997, https://www.jstage.jst.go.jp/article/pamjaep/38/0/38_22A_2/_article/-char/ja/ (fecha de consulta: 10-V-2018).

LÓPEZ FERNÁNDEZ, S., *Un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las*

*Ciencias Sociales en 2º de Enseñanza Secundaria Obligatoria: el videojuego Medieval II Total War*, Trabajo de fin de Máster, Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional, Universidad de Oviedo, Oviedo, 2012.

LUNDEDAL HAMMAR, E., *Producing & Playing Hegemonic Pasts: Historical Digital Games as Memory-Making Media*, Tesis Doctoral, Facultad de Humanidades, The Artic University of Norway, Tromsø, 2020, https://munin.uit.no/handle/10037/17717 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

MACK, J., "Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s", *Adaptation*, vol.9, nº 1, pp. 98-112, 2016, http://dx.doi.org/10.1093/adaptation/apv031 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

MADIGAN, J., *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*, Londres, Rowman & Littlefield Publishers, 2015.

MATSUI, M., SAKIHARA, M. y UMEKI, T., *Satsuma domain: Japanese research resources*, Manoa, Consejo de Estudios Japoneses de la Universidad de Hawaii, 1986, https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/handle/10125/29706 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

MATSUO, K., "Buddhism in the Muromachi Era", *A History of Japanese Buddhism*, Reino Unido, Global Oriental, 2007, pp. 191-202.

MCCALL, J., "Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices", *Simulation & Gaming*, vol. 47, n.º 4, 2016, pp. 517-542, https://doi.org/10.1177/1046878116646693 (fecha de consulta: 10-V-2018).

MCMULLIN, N. F., *Buddhism and the State in Sixteenth-Century Japan*, Nueva Jersey, Prensas de la Universidad de Princeton, 1984.

MCMULLIN, N. F., *Oda Nobunaga and the Buddhist Institutions*, Tesis, Dpto. de Estudios Asiáticos, Universidad de British Columbia, Vancouver, 1977.

MEDEL MARCHENA, I., "Nuevas narrativas en los videojuegos, nuevas realidades en el aula", *Comunicación & Pedagogía*, vol. 313-314, 2019, pp. 36-43.

MELISSINOS, C. y O'ROURKE, P. (eds.), *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*, Nueva York, Welcome, 2012.

MENA NIETO, E., *Historia y evolución de los videojuegos*, 2014-2015, apuntes de la asignatura "Videojuegos" del Grado en Ingeniería Informática en la especialidad de

Computación, Universidad de Zaragoza, curso 2014-2015, inédito.

METZGER, S. A. y PAXTON, R. J., "Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past", *Handbook of Computer Game Studies*, vol. 47, n.º 4, 2016, pp. 532-564.

MÍGUEZ SANTA CRUZ, A., "El *mon*. una breve historia de la heráldica japonesa", Historia y Genealogía, n.º 3, 2013, pp. 195-218.

MIKISO, H., *Breve Historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003, pp.36-43. YAMAMURA, K. (ed.), *The Cambridge history of Japan.Vol. 3, Medieval Japan*, Cambridge, Cambridge University Press, 1995.

MIRANDA, A. P., *Luís Fróis: um português no Japão no século XVI*, Lisboa, Sílabo, 2007.

LORGA RAMOS, I. M. *Representação de Oda Nobunaga en quanto Personagem Literário na Historia de Japam de Luís Fróis*, Dissertação de Mestrado em EstudosPortugueses, Lisboa, Universidad Nova de Lisboa, Setembro, 2013, https://run.unl.pt/bitstream/10362/11230/1/Tese%20de%20Mestrado%20In%C3%AAs%20Vila.pdf (fecha de consulta: 5-VI-2021).

MOL, A.A.A., ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, C. A., BOOM, K. H. J. y POLITOPOULOS, A., *The Interactive Past: Archeology, Heritage & Video Games*, Leiden, Sidestone Press, 2017, https://www.interactivepasts.com/wp-content/uploads/2018/03/Mol-et-al.-2017-The_Interactive_Past-E-book.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

MORRIS, I., *La nobleza del fracaso*, Madrid, Alianza Editorial 2018.

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

MURATA, N., *La casa japonesa. Arquitectura e interiores*, Palma de Mallorca, Cartago, 2000.

MURIEL, D. y CRAWFORD, G., "Video Games and Agency in Contemporary Society", *Games and Culture*, vol.15, n.º 2, pp.138–157, https://doi.org/10.1177/1555412017750448 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

MUTŌ, J. [武藤純子], *初期浮世絵と歌舞伎・役者絵に注目して* (*Shoki-ukiyo-e to kabuki-yakusha-e ni chūmoku*; *Ukiyo-e* temprano y *kabuki*: especial atención al *yakusha-e* [t.a.]), Kasama Shoin, 2005.

MUZE'ON TIKOTIN LE-OMANUT, Y., *Kabuki prints: Ukiyoe, Yakusha-e, Haifa*, Tikotin

Museum of Japanese Art, 1983.

NAKAJIMA, K. [中嶋和志], "鶴岡八幡宮における供僧の成立と役割" (*Tsurugaoka Hachimangū ni okeru kuzō no seiritsu to yakuwari*; El establecimiento del rol de *kuzō* y sus labores en Tsurugaoka Hachimangū [t.a.]), *法政史学* (*Hōsei shigaku*; Estudios de historia de Hōsei [t.a.]), n.º45, 1993, pp.49-66, http://doi.org/10.15002/00011181 (fecha de consulta: 10-I-2022).

NECKMAN, K. Y PETRULYTÉ, E., *Historical fashion and modern action: Historical accuracy in female costumes in games*, Trabajo Fin de Grado, Media, Aesthetics and Narration, Universidad de Skövde, Suecia, 2020, https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1462894&dswid=-7762 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

NITOBE, I., *Bushido: el alma de Japón*, Gijón, Satori, 2017.

NITSCHKE, G., *El jardín japonés. El ángulo recto y la forma natural*, Colonia, Taschen Benedikt, 1993.

OSMANOVIC, S. y PECCHIONI, L., "Beyond Entertainment: Motivations and Outcomes of Video Game Playing by Older Adults and Their Younger Family Members", *Games and Culture*, vol.11, n.º 1–2, 2016, pp. 130–149, https://doi.org/10.1177/1555412015602819 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

PAGE, L., BRIN, S., MOTWANI, R. y WINOGRAD, T., "The PageRank Citation Ranking: Bringing Order to the Web", *Stanford InfoLab*, n.º 422, 1999, http://ilpubs.stanford.edu:8090/422/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

PALLAVICINI, F., PEPE, A. y MINISSI, M. E, "Gaming in Virtual Reality: What Changes in Terms of Usability, Emotional Response and Sense of Presence Compared to Non-Immersive Video Games?", *Simulation & Gaming*, vol. 50, https://doi.org/10.1177/1046878119831420 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

PAPALINI, V. A., *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Tucumán, La Crujía, 2006.

PÉREZ, L. G., *Japan at War: An Encyclopedia*, California, ABC-CLIO, 2013.

PICARD, M., "The Foundation of *Gēmu*: A Brief History of Early Japanese video games", *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 13, n.º 2, 2013, http://gamestudies.org/1302/articles/picard (fecha de consulta: 19-III-2018).

PIGGOTT, J., "Introduction to the *Taihei-ki*: The Chronicle of Great Peace", *The Asia-*

*Pacific Journal: Japan Focus*, vol. 14, n.º 14-2, 2016, https://apjjf.org/2016/14/Piggott-1.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

PLÉSUMS, G., "The Tectonic Framework of Minka: Meaning Through Intensification in the Japanese Folkhouse", *Proceedings of the 1996 ACSA European Conference*, Copenhagen, 25-29 de mayo de 1996, Washington D. C., *The Association*, 1997, pp. 269-274.

PROTASIO, A., "Narrative reincarnation in the *Way of the Samurai 3*", *Well played 3.0: video games, value and meaning*, Pittsburgh, ETC, 2011, pp.185-195, https://dl.acm.org/doi/10.5555/2031858.2031875 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

REINFRIED, H., "Sushi and Samurai: Western Stereotypes and the (Mis)Understanding of Post-Tsunami Japan", *The Asia-Pacific Journal*, vol. 9, n.º 32, 2011, https://apjjf.org/-Heinrich-Reinfried/3584/article.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

ROBERTS, D., "11 video games that are actually based on books", *GamesRadar+*, (III-2016), https://www.gamesradar.com/bet-you-didnt-know-these-9-games-were-actually-based-books/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

RODRÍGUEZ GARCÍA, J. M., "El uso de Internet y los videojuegos en la didáctica de la Historia Medieval", en Echevarría Asuaga, A. (coord.), *La Historia Medieval en la Enseñanza Secundaria Obligatoria: un balance*, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2015, pp. 177-216.

RODRÍGUEZ, G., JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y MASSA, S. M. (dirs.), *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina, 2021, https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2021/11/Videojuegos-gamificacion-y-realidad-virtual-de-las-consolas-al-aula-y-vuelta-1.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021).

ROTH, M. y PICARD, M., "GamifiNation: Historical Characters in the Japanese *Musō* Game *Sengoku BASARA*", en *Spielzeichen III*, Hennig, M. y Krah, H. (eds.), Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2020, pp.341-358.

RYŌICHI, O., *織田信長事典：コンパクト版* (*Oda Nobunaga jiten – Konpakuto-han*; *Diccionario de Oda Nobunaga: versión de bolsillo* [t.a.]), Tokio, Shin Jinbutsu Ōraisha, 2007.

SAGARA, M. [相良真理子], "日本の近代化と幕末維新観－大衆文化の史的考察－" ("*Nihon no kindaika to Bakumatsu Ishin-kan – Taishū bunka no shiteki kōsatsu*"; "La

modernización de Japón y la Revolución del Bakumatsu – Una consideración histórica de la cultura de masas" [t.a.]), *Political Development in Modern Japan*, Thesis dissertation, Kansai University, Department of Literature, http://doi.org/10.32286/00000336 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

SAGER, J., "Shibusawa Eiichi and the Merger of Confucianism and Capitalism in Modern Japan", *Education about Asia*, vol. 19, n.º 3, 2014, pp. 30-35.

SAGER, J., "Shibusawa Eiichi, Dai Ichi Bank, and the Spirit of Japanese Capitalism, 1860-1930", Sh*ashi The Journal of Japanese Business and Company History, v*ol. 3, n.º 1, 2014, pp. 3-12.

SALA IVARS, M. A., *Tōsōgu: Lugares en el metal. Monturas de sables japoneses en colecciones españolas*, Tesis Doctoral (directora: Pilar Cabañas Moreno), Historia del Arte, Facultad de Geografía e Historia, Universidad Complutense de Madrid, 2018.

SALMON, J. P., DOLAN, S. M., DRAKE, R. S., *et. al.*, "A survey of video game preferences in adults: Building better games for older adults", *Entertainment Computing*, vol. 21, 2017, pp.45-64, https://doi.org/10.1016/j.entcom.2017.04.006 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

SAN NICOLÁS ROMERA, C. y NICOLÁS OJEDA, M. Á., *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015.

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*, vol. 9, n.º 3, 2008, https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

SANTORUM, M., *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense, Madrid, España, 2017, https://eprints.ucm.es/id/eprint/44265/1/T39123.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

SAPYTSKA, O. M., "Analysis of the historical authenticity of factual material in computer video games of the genre historical strategy", *Historical Sciences*, vol.1, n.º4, 2019, pp.70-77, http://visnik.snu.edu.ua/index.php/VisnikSNU/article/view/185 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

SERAIN, C.P., *Oda Nobunaga. Gouverne tout ce qui est sous le ciel par l'épée!*, Cork,

Primento Digital Publishing, 2016.

SHAW, J. M. (ed.), *The Imjin War 1592-1598: The Japanese Invasion of Korea (From Retinue to Regiment)*, Reino Unido, Helion & Co Ltd, 2020.

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.

SHIBA R., *El último shogun*. Tokugawa Yoshinobu, Barcelona, Inter-edit, 2001.

SHIBA, R., *El castillo de los búhos*, Madrid, Quaterni, 2015.

SHIGEMORI, K., *The Japanese Courtyard Garden*, Nueva York, Weatherhill, 1981.

SHIRAMINE, J. [白峰旬], ""The Inspection about the New View of Mr. Yousuke Takahashi about Sekigahara War", *Review of Historical Studies*, n.º 246, 2016, pp.129-150, http://repo.beppu-u.ac.jp/modules/xoonips/detail.php?id=sg04609 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

SHIVELY, D. H. (1999). *The Cambridge History of Japan Volume 2*, Reino Unido, Universidad de Cambridge.

SIGURÞÓRSSON , G. R., *Oda Nobunaga: The Ruthless Warlord*, Trabajo Fin de Grado, Bachelor of Japanese language and culture, Universidad de Islandia, Reykjavík, 2021, https://skemman.is/handle/1946/37749 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

SILVER, A., *The Samurai Film*, Nueva York, The Overlook Press, 2006.

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

SOUTHGATE, E. y SMITH, S. P., "Serious games and learning: an annotated bibliography", *DICE Report Series*, n.º 1, 2016, http://ogma.newcastle.edu.au:8080/vital/access/manager/Repository/uon:24431 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

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, https://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html (fecha de consulta: 10-V-2018).

STOREY, S., *Digital Samurai*, Tesis, Dpto. de Humanidades, Universidad de Utrecht, Utrecht, 2005, https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/8210 (fecha de consulta: 10-V-2018).

SUN, T., "Las maniobras", *El Arte de la Guerra*, http://www.adizesca.com/site/assets/en-el_arte_de_la_ guerra_sun_tzu-ld.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

SUSI, T., JOHANNESSON, M. y BACKLUND, P., "Serious games - An overview", *Elearning*, vol. 73, n.º 10, 2007, https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf (fecha de consulta: 10-V-2018).

SZCZEPANIAK, J., *The Untold History of Japanese Game Developers*, EE.UU., SMG Szczepaniak, 2014-2018, 3 vols.

TAKAHIRO, K. y SHUHEI, T., "Why is it Impermissible to Learn History Plesurably?", en Wojdon, J. (ed.), *E-Teaching History*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2016, pp.173-189.

TAKEUCHI, K. "Landscape, Language and Nationalism in Meiji Japan", *Hitotsubashi Journal of Social Studies*, vol.20, 1988, pp. 35-40, https://hermes-ir.lib.hit-u.ac.jp/hermes/ir/re/8428/HJsoc0200100350.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021).

TANENBAUM, K., y TANENBAUM, T. J., "Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games", *Digital Arts and Culture*, UC Irvine, 2009, https://escholarship.org/uc/item/6f49r74n (fecha de consulta: 27-XI-2021).

TAYLOR, N. L., "Labyrinths, Mazes, Sandboxes, and the Garden as Game Space Metaphors", en Oosterhuis, K. (ed), *Game Set And Match II. On Computer Games, Advanced Geometries, and Digital Technologies*, Rotterdam, Episode Publishers, 2006, pp. 98-106.

TETSUO, O., *織田信長* (*Oda Nobunaga* [t.a.]), Tokio, Popurasha, 2016.

TOKUZO, I., *織田信長* (*Oda Nobunaga*[t.a.]), Tokio, Kyōiku Shoseki, 1992.

TOMOKO, I., "Harmony and Conflict in Japanese Interaction", Tesis de Máster, *Master of Arts in East Asian Languages and Literature (Japanese)*, Universidad de Hawaii, 1996, https://www.proquest.com/openview/77a1825f3ffc14c449f5d51e78b98672/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y (fecha de consulta: 2-XII-2021).

TURNBULL, S., *Fighting Ships of the Far East (2): Japan and Korea AD 612–1639*, Oxford, Osprey, 2003.

TURNBULL, S., *Japanese Warrior Monks AD 949-1603*, Oxford, Osprey, 2003.

TURNBULL, S., *Kawanakajima 1553–64: Samurai Power Struggle (Campaign, 130)*, Oxford, Osprey, 2003.

TURNBULL, S., *Samurai: The World of the Warrior*, Oxford, Osprey, 2003.

TURNBULL, S., *The Samurai swordsman: Master of War*, North Clarendon Vt., Tuttle, 2014.

UEDA, K. [上田健太郎], "いごっそうとはちきんの争い" (*Igossō to wa chikin no arasoi*; El *igossō* es una pelea de gallos [t.a.]), Trabajo Fin de Grado, Dept. Adm., Univ. Kōchi, Kōchi, 2014, https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2014/03/14/a1150395.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

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.

VARLEY, H.P., *The ōnin war: History of its Origins and Background with a Selective Translation of the Chronicle of Ōnin*, Nueva York, Prensas de la Universidad de Columbia, 1967.

VENEGAS RAMOS, A., "Dificultades y problemas de uso del videojuego en el aula", *Comunicación & Pedagogía*, vol.313-314, 2019, pp. 71-78.

VENEGAS RAMOS, A., "El videojuego como forma de memoria estética. Pasado y Memoria", *Revista de Historia Contemporánea*, 2021, https://doi.org/10.14198/PASADO2020.20.12 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

VENEGAS RAMOS, A., "El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar", *Historiografías*, vol.18, pp.30-54, https://doi.org/10.26754/ojs_historiografias/hrht.201924177 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

VENEGAS RAMOS, A., "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego", *Revista de historiografía*, n.º 28, 2018, pp. 323-346.

VENEGAS RAMOS, A., *BioShock y el alma de Estados Unidos*, Sevilla, Héroes de Papel, 2017.

VENEGAS RAMOS, A., *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, Tesis Doctoral, Universidad de Murcia, 2021, https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/102502 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

VENEGAS RAMOS, A., *Pasado interactivo: Memoria e historia en el videojuego*, Vitoria, Sans Soleil, 2020.

VENEGAS RAMOS, A., *Uncharted: El peso de la Historia*, Sevilla, Héroes de Papel, 2018.

VINH, S., "Ryotaro Shiba (1923–96) and the Call for Meiji Values in a Global Age", en

Masao, N. (ed.), *Changing Japanese Business, Economy and Society: Globalization of Post-Bubble Japan*, Palgrave Macmillan, 2004, pp. 17-39.

VIVES, J., *Arquitectura tradicional de Japón*, Gijón, Satori, 2019.

VV. AA., *Japanese game graphics: behind the scenes of your favorite games*, Nueva York, Harper Design International, 2004.

WAINWRIGHT, A. M., "Teaching Historical Theory through Video Games", *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n.º 4, 2014, pp. 327-341, https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596 (fecha de consulta: 10-V-2018).

WATABE, K., "Japanese Swords as Symbols of Historical Amnesia: *Touken Ranbu* and the Sword Boom in Popular Media", *The Asian-Pacific Journal*, vol.19, n.º 7-1, 2021, https://apjjf.org/2021/7/Watabe.html (fecha de consulta: 2-XII-2021).

WATANUKI, T. [綿抜豊昭], "『七種御次第』について" ("*'Shichishu goshidai' ni tsuite"*; "Sobre 'Shichishu goshidai'" [t.a.]), *Chuo University – Graduate School of Letters Departmental Bulletin Paper*, n.º 15, 2015 pp.71-87, https://core.ac.uk/download/pdf/229763889.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

YAGI, N. [八木直樹], "Daimyo Power and the Relocation of Sengoku Daimyo Castle Towns : A Case of the Bungo Otomo family", *大分大学教育福祉科学部研究紀要* (*Ōita Daigaku Kyōiku Fukushi-ka gakubu kenkyū kiyō*; Boletín de investigación de la Universidad de Ōita Facultad de Educación Departamento de Servicios Sociales [t.a.]), vol.34, n.º1, 2012, pp.47-62.

YAMASHITA, S., *Japanese castle*, Kioto, Seiseisha, 2017.

YOKO, C., "Japonisme: East-West Renaissance in the Late 19th Century", *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, vol. 31, n.º 2, 1998, pp. 1-20.

YOSHIKAWA, I., *Elements of Japanese Gardens*, Tokio, Graphic-sha, 1990. VIVES, J., *Historia y arte del jardín japonés*, Gijón, Satori, 2014.

YOSHIMITSU, I., "Part V Changes in the International Economy and Knowledge-Intensive Industry", en Mikio, S. (ed.), *A History of Japanese Trade and Industry Policy*, Nueva York, Prensas de la Universidad de Oxford, 2004, pp. 507-636.

YOUNG, A. M., *Japan under Taishō Tennō*, 1912-1926, London, Routledge, 2013.

ZHAO, H., JIN, X. Y SHEN, J., "Real-Time Tone Mapping for High-Resolution HDR Images", *2008 International Conference on Cyberworlds*, Hangzhou, 22-24 septiembre 2008, California, IEEE, 2008, pp. 256-262.

*近世日本の政治と外交* (*Kindai Nihon no seiji to gaikō*; Diplomacia y gobierno del Japón moderno [t.a.]), Tokio, Yūzankaku, 1993.

*僕 らの パソコン 30 年史 ニッポンパソコンクロニクル* (*Bokura no pasokon 30-nenshi, Nippon Pasokon Kuronikuru*; 30 años de historia de nuestros ordenadores – Crónicas de los ordenadores japoneses [t.a.]), Shōeisha, 2010.

*僕たちの好きな戦国武将織田信長「野望」編―TV ゲーム&マンガ&史実で読み解く、戦国武将* (*Compilación de la "ambición" del general del periodo Sengoku que nos gusta, Oda Nobunaga: descifrando la televisión, los juegos, el manga y los hechos históricos, generales del periodo Sengoku* [t.a.]), Tokio, Takara Jimasha, 2003.

**1.2. Bibliografía específica**

AMIMOTO, K., *知れば知るほど面白い！家紋と名字* (*Shireba shiru hodo omoshiroi! Kamon to myōji*; *¡Cuanto más sabes, más interesante es! Ka-mon y nombres de familia* [t.a.]), Tokio, Seitōsha, 2014.

ANDERSON, J. L., HORI, S., OGAWA, M. et. al., *Art of armor: samurai armor from the Ann and Gabriel Barbier-Mueller Museum*, New Haven, Prensas de la Universidad de Yale, 2011.

BONILLO, C., "Yasuke, el samurái africano", *Revista Ecos de Asia*, 20 de marzo de 2018, http://revistacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

ERDMANN, M. K., *Azuchi Castle: Architectural Innovation and Political Legitimacy in Sixteenth-Century Japan*, Tesis, Dpto. de Historia del Arte y Arquitectura, Universidad de Harvard, Cambridge, 2016, https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/33493525/ERDMANN-DISSERTATION-2016.pdf?sequence=1 (fecha de consulta: 21-VIII-2018).

FUKUDA, A. [福田晃], *軍記物語と民間伝承* (*Gunki-monogatari to minkan-denshō*; *Gunki-monogatari* y folklore [t.a.]), Tokio, Iwatsuki *bijutsu-shoin*, 1979 (4º ed.).

HACHIJŌ, T. [八條忠基], *日本の装束開倍図鑑 (Nihon no shōzoku-kaibai-zukan*; Enciclopedia ilustrada de análisis de los trajes en Japón [t.a.]), Tokio, X-Knowledge, 2021.

HASEGAWA, Y. [長谷川泰志], “厳島合戦と軍記物語─毛利氏関係軍記を中心に─” (*Itsukushima-kassen to gunki-monogatari - Mōri-shi kankei gunki wo chūshin ni*; La Batalla de Itsukushima y los *gunki-monogatari* - Centrándonos en los *gunki* relacionados con el clan Mōri [t.a.]), *Hiroshima University of Economics*, vol.41, n.º2, 2018, pp.17-27, http://harp.lib.hiroshima-u.ac.jp/hue/detail/1239020181012142516 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

HIRAYAMA, M. [平山優], *天正壬午の乱 ： 本能寺の変と東国戦国史* (*Tenshōjingo no Ran: Honnō-ji no hen to Tōgoku sengoku-shi*; El Conflicto de Tenshōjingo: historia del Incidente de Honnō-*ji* y la guerra de los dominios del Este [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2015.

Hiroshima Prefecture Official Site – 広島県の文化財 – 銀小札白糸威胴丸具足 (*Hiroshima-ken no bunkazai – gin-kozane-shira-ito-odoshi-dōmaru-gusoku*; Bienes Culturales Importantes de la prefectura de Hiroshima – Conjunto de armadura de coraza con placas plateadas y *kebiki-odoshi* en hilo blanco [t.a.]), https://www.pref.hiroshima.lg.jp/site/bunkazai/bunkazai-data-102040510.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

HONDA, H. [本多博之], *小早川隆景ガイドブック* (*Kobayakawa Takakage Gaidobukku*; La guía de Takakage Kobayakawa [t.a.]), Hiroshima, *三原市経済部観光課* (*Mihara-shi Keizau-bu Kankō-ka*; Departamento de Economía de la Asociación Turística de la ciudad de Mihara [t.a.]), 2016, http://shiho-ando.com/wordpress/wp-content/uploads/2016/04/小早川隆景ガイドブック.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

HONGO, K. [本郷和人], *戦国武将の開倍図鑑* (*Sengoku bushō no kaibai-zukan*; Enciclopedia de análisis de los generales del periodo Sengoku [t.a.]), Tokio, X-Knowledge, 2015.

IKEGAMI, R. [池上良太], *図解 日本の装束 (Zukai Nihon no shōzoku*; Ilustrado – Los atuendos de Japón [t.a.]), Tokio, Shinkigensha, 2008.

IWAMOTO, N. [岩下紀之], “毛利元就の三本の矢の話” (*Mōri Motonari no sanbon no ya no hanashi*; La historia de las tres flechas de Mōri Motonari [t.a.]), *愛知淑徳大学論集* (*Aichi Shutoku Daigaku ronshū*; Colección de ensayos de la Universidad Aichi

Shutoku), vol.12, 1987, pp.100-112.

IZUTSU, G. [井筒雅風], *風俗博物館所蔵　日本服飾史・女性編* (*ūzoku-hakubutsukan-shozō Nihon-shōzoku-shi - Josei-hen*; Depósito del Museo del Traje – Historia del traje en Japón – atuendos femeninos [t.a.]), Kioto, Mitsumura Suiko-*shoin*, 2015.

IZUTSU, G. [井筒雅風], *風俗博物館所蔵　日本服飾史・男性編* (*Fūzoku-hakubutsukan-shozō Nihon-shōzoku-shi - Dansei-hen*; Depósito del Museo del Traje – Historia del traje en Japón – atuendos masculinos [t.a.]), Kioto, Mitsumura Suiko-*shoin*, 2015.

KAJIHARA, M. [梶原正昭], *軍記文学とその周縁* (*Gunki-bungaku to sono shūen*; Literatura de los *gunki* y temas relacionados [t.a.]), Tokio, Kyūko-*shoin*, 2000.

KATAOKA, T., "Historico-geographical Reconstruction of a Kokujin-class Castle-town, Kuroiwa, Tosa Province, in Sengoku Period: Based on Both Cadastres of Chōsokabe and the Meiji Period", *Rekishi Chiri-gaku*, vol. 51, no. 2, marzo 2009, pp. 21-27, http://hist-geo.jp/img/archive/244_021.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

KIRINO, S. [桐野作人], *関ヶ原島津退き口：敵中突破三〇〇里* (*Sekigahara Shimazu nukiguchi – Teki-chū toppa san-byaku-ri*; La retirada de los Shimazu de Sekigahara. Trescientas millas atravesando campo enemigo [t.a.]), Kenkyū Purasu, Tokio, 2010.

KOISHIKAWA, Z. [礫川全次] (ed.), *生贄と人柱の民俗学* (*Ikenie to hitobashira no minzokugaku*; Estudios folklóricos sobre sacrificios y pilares humanos [t.a.]), Tokio, Hihyō-*sha*, 1998.

KOKUHATA, M. [石畑匡基], "第 51 回　「一領具足」の実像" (*Dai 51-kai - "Ichiryō-gusoku" no jitsuzō*; Número 51º. La imagen real de los "*ichiryō-gusoku*" [t.a.]), R*ekishi Mangekyō*, (29-VI-2018), https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/man_gekyo/man1608.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

LÓPEZ VERA, J., "Yasuke, el samurái negro que llegó de África", *Historia Japonesa*, 2017, http://www.historiajaponesa.com/yasuke-el-samurai-negro-que-llego-de-_africa/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

MASUDA, Y. [増田美子] (ed.), *日本装束史* (*Nihon-shōzoku-shi*; Historia del traje en Japón [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2010.

MATSUO, A. [松尾葦江], *軍記物語原論* (*Gunki-monogatari genron*; Teoría de los *gunki-monogatari* [t.a.]), Tokio, Kashama-*shoin*, 2008.

MIZUHARA, I. [水原一], *軍記と語り物特集・軍記物の本質* (*Gunki to Katari-mono tokushū - Gunki-mono no honshitsu*; Número especial de *Gunki* y otras narrativas - La esencia de los *gunki-mono* [t.a.]), n.º4, 1966.

NISHIHARA, K. [西原寛太], "戦国期毛利氏「家中」の形成" (*Sengoku-ki Mōri-shi uchijū no keisei*; Composición del dominio del clan Mōri durante el periodo Sengoku [t.a.]), Trabajo Fin de Máster, *京都先端科学大学人間文化学会* (*Kyōto sentan kagaku daigaku – Ningen Bunka Gakkai*; Universidad de Kioto de Ciencias Avanzadas - Facultad de Humanidades [t.a.]), 2018, https://lab.kuas.ac.jp/~jinbungakkai/pdf/2018/h2018_04.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

OGAWA, M. y HARADA, K., *Art of the samurai: Japanese arms and armor, 1156-1868*, Nueva York, Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, 2010.

SAN'YO, R. [頼山陽], *山陽遺稿* (*San'yō Ikō*), Osaka, Yamamoto Jūsuke [講山本重助], 1879, https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/bunko11/bunko11_a1155/index.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

TOCHIGI, Y. [栃木孝惟], *軍記物語形成史序説* (*Gunki-monogatari keisai-shi josetsu*; Introducción a la historia de la creación de los *gunki-monogatari* [t.a.]), Tokio, Iwanami-*shoten*, 2002.

TOMIZAWA, K. [富澤一弘] y SATŌ, Y. [佐藤雄太], "『加沢記』からみた真田氏の自立" (*Kazawa-ki kara mita Sanada-shi no jiritsu*; La independencia del clan Sanada vista a través del Kazawa-*ki* [t.a.]), *高崎経済大学論* (*Takazaki Keizai Daigaku Ron*; Artículos de la Universidad de Económicas Takazaki [t.a.]), vol.54, n.º 3, pp.31-47, 2012, http://www1.tcue.ac.jp/home1/k-gakkai/ronsyuu/ronsyuu_keisai/54_3/tomizawasato.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

YAMADA, J. [山田順子] y UEDA, Y. [植田裕子], *戦国ファッション図鑑* (*Sengoku-fasshon-zukan*; Enciclopedia de la moda del periodo Sengoku [t.a.]), Tokio, Rittōsha, 2016.

YOTSUMOTO, K. [四本健光], "Shimazu Clan in Sekigahara Battle", *Bulletin of the Faculty of Education, Kagoshima University. Cultural and social science*, vol. 8, 1966,

pp.13-22, https://core.ac.uk/download/pdf/144565247.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

YURIKO, E. [遠藤ゆり子], "Territorrial Power and Its Shitsuji's Function during the Warring State Era; Case of Shitsuji Ujiie of Osaki Clan in Oshu", *立教大学・史苑* (*Rikyō daigaku - Shion*), vol.62, n.º 1, pp.51-70, https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=1513&file_id=18&file_no=1 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*上田市誌　歴史編（6）　真田氏と上田城* (*Ueda-shi-shi Rekishi-hen [6] Sanada-shi to Ueda-jō*; Revista de la ciudad de Ueda, edición de Historia [6] – El Clan Sanada y el castillo de Ueda [t.a.]), Nagano, Ueda City, 2002.

*日本の甲冑　：　目録　特別展覧会　1156-1868* (*Nihon no kacchū – Mokuroku, tokubetsu-tenrankai*; Conjuntos de armadura japonesa: Catálogo Exhibición Especial [t.a.]), Kioto, Museo Nacional de Kioto, 1987.

## 2. Webgrafía

"[Análisis] *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *PulpoFrito*, (14-X-2015), http://pulpofrito.com/analisis-nobunagas-ambition-sphere-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

"「私の彼は織田信長」究極の俺様との恋は"本能寺の変"をも改変する！——戦国乙女ゲームから紐解く信長の魅力" ("*Watashi no kare wa Oda Nobunaga kyūkyoku no ore-sama to no koi wa 'Honnō-ji no hen' wo kaihen suru! Sengoku otome-gêmu kara himo toku Nobunaga no miryoku*"; "[Mi novio es Nobunaga] ¡Gracias a mi incondicional amor puedo cambiar también el Incidente de Honnō-*ji*! – Investigamos el encanto de Nobunaga a través de los juegos otome del periodo Sengoku" [t.a.]), *Denki Famicon*, 20 de junio de 2018, http://news.denfaminicogamer.jp/kikakuthetower/180620 (fecha de consulta: 23-VI-2018).

"「扇子」「扇」「団扇」の意味と違い" (*Sensu, ōgi, uchiwa no imi to chigai*; Significado y diferencias entre *sensu*, *ōgi* y *uchiwa* [t.a.]), *Shakaijin no kyōka-sho*, https://business-textbooks.com/sensu-ougi-uchiwa/#toc-4 (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

“「明智光秀からの手紙」を福知山市が出版” (*“Akechi Mitsuhide kara no tegami” wo Fukuchiyama-shi ga shuppan*; La ciudad de Fukuchiyama publica “Cartas de Akechi Mitsuhide” [t.a.]), *Ryōtan Nichinichi Shinbun*, (19-I-2021), https://www.ryoutan.co.jp/articles/2021/01/91147/ fecha de consulta: 28-XI-2021).

“0005.大坂の陣 名場面 10 選【終了】” (*Ōsaka no jin – Meibamen jyū-sen [shūryō]*; Selección de diez escenas famosas del Sitio de Osaka [final] [t.a.]), *Tumblr*, (22-VII-2020), https://fuyunojin.tumblr.com/post/624323821367951360/000 イベント大坂の陣名場面−人気投票受付中 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

“Female Samurai Warriors”, *Military History Monthly*, 2 de marzo de 2011, https://www.military-history.org/articles/samurai-wars/female-samurai-warriors.htm (fecha de consulta: 19-IV-2018).

“Letter apparently written by samurai general Akechi Mitsuhide in 1582 discovered”, *The Mainichi*, (12-IX-2017), https://mainichi.jp/english/articles/20170912/p2a/00m/0na/009000c (fecha de consulta: 19-I-2018).

“*Nobunaga’s Ambition: Sphere of Influence* – Recensione”, *GamesVillage*, (13-IX-2015), http://www.gamesvillage.it/6791740/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-recensione-review-ps4/ (fecha de consulta: 16-III-2018).

“PS3・PC ゲームレビュー「信長の野望・創造」” (“*PS3-PC Gēmu-rebyū Nobunaga no Yabō - Sōzō*”; “Análisis del juego de ordenador y PlayStation 3 La Ambición de Nobunaga: Creación” [t.a.]), *GameWatch*, (9-XII-2013), https://game.watch.impress.co.jp/docs/review/626862.html (fecha de consulta: 13-III-2018).

“Segundo día del II Congreso Internacional Historia y Videojuegos”, *Historia y Videojuegos II*, octubre de 2018, https://www.historiayvideojuegos.com/segundo-dia-del-ii-congreso-internacional-histori a-y-videojuegos/ (fecha de consulta: 18-III-2019).

“Test: *Nobunaga’s Ambition: Sphere of Influence*, un wargame ambitieux”, *JeuxVideo*, (20-IX-2015), http://www.jeuxvideo.com/test/442897/nobunaga-s-ambition-sphere-of-influence-un-wargame-ambitieux.htm (fecha de consulta: 16-III-2018).

“Vídeo análisis *Nobunaga’s Ambition Sphere of Influence*”, *GameProTV*, (18-IX-2015), http://www.gameprotv.com/gamers/video-analisis-nobunagas-ambition-sphere-of-influence (fecha de consulta: 11-III-2018).

“XXX Concurso de oratoria en Japonés”, *Es Japón*, (9-I-2019), https://www.esjapon.com/ xxx-concurso-de-oratoria-en-japones-30145 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

“安芸氏の繁栄（中世～戦国時代）” (*Aki-shi no han’ei [Chū-sei – Sengoku-jidai]*; Auge del clan Aki [Edad Media – Periodo Sengoku] [t.a.]), *Aki City Museum of History and Folklore*, (30-I-2018), https://www.city.aki.kochi.jp/rekimin/rekisi/akisi/ akisi.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

“一条兼定の墓” (*Ichijō Kanesada no haka*; Tumba de Ichijō Kanesada [t.a.]), *Uwajima City*, (1-VII-2015), https://www.city.uwajima.ehime.jp/site/sizen-bunka/120ichijo.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

“永徳の信長像や探幽の障壁画　京都・大徳寺、１６日から特別展” (“*Eitoku no Nobunaga-zō ya Tan’yū no shōheki-ga. Kyōto . Daitoku-ji, 16-nichi kara tokubetsuten*”; “Retrato Nobunaga hecho por Eitoku, pinturas murales de Tan’yū y otras cosas. Kioto-Daitoku-*ji*, exposición especial a partir del día 16” [t.a.]), Kyōto Shinbun, 15 de septiembre de 2017, https://www.kyoto-np.co.jp/top/article/ 20170915000092 (fecha de consulta: 21-VI-2018).

“河越合戦跡（埼玉県川越市）包囲８万に８０００の兵で挑む” (“*Kawagoe-kassen-senki [Saitama-ken Kawagoe-shi] Hōi hachi-man ni hassen no hei de idomu”*; “Restos de la batalla de Kawagoe (prefectura de Saitama, ciudad de Kawagoe) – 8000 soldados retaron a los 80.000 que los tenían rodeados” [t.a.]), *Tōkyō Shinbun*, (12-III-2020), https://www.tokyo-np.co.jp/article/22231 (fecha de consulta: 10-I-2022).

“検索エンジンシェア １ 位は？日本と世界のランキング推移比較” (“*Kensaku-enjin-shea ichi-i wa? Nihon to sekai no rankingu suii-hikaku*”; “¿Qué motor de búsqueda tiene la mayor cuota de mercado? Comparación en el desarrollo de ránkings entre Japón y el resto del mundo” [t.a.]), *SEOLab*, 16 de marzo de 2018, https://seolaboratory.jp/other/2016080440264.php (fecha de consulta: 12-III-2018).

“城跡からみた阿波の戦国時代” (*Shiroato kara mita Awa no Sengoku-jidai*; El periodo Sengoku de Awa visto desde las ruinas de sus castillos” [t.a.]), *Manabiia Tokushima*, (28-V-2020), *Manabiia Tokushima*, http://syougai5.tokushima-ec.ed.jp/video3w/pdf/H210307siro2.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

“織田信長はなぜ時代を超えて愛されるのか？小栗旬＆柴咲コウも心酔” (“*Oda*

*Nobunaga wa naze jidai wo koete aisareru no ka? Oguri Shun ando Shibasaki Kō mo shinsui*"; "¿Por qué Oda Nobunaga es querido da igual la época? Oguri Shun y Shibasaki Kō también están admirados" [t.a.]), *Cinema Today*, (22-I-2016), https://www.cinematoday.jp/news/N0079716 (fecha de consulta: 21-VI-2018).

"世界 40 カ国、主要検索エンジンシェア【PC、モバイル】" ("*Sekai yon-jyū-ka-koku, shuyō-kensaku-enjin-shea [PC, mobairu]*"; "40 países del mundo, cuota de mercado de los principales motores de búsqueda [PC, móvil]" [t.a.]), *AUN Consulting*, 30 de noviembre de 2017, https://www.auncon.co.jp/corporate/2017/1130.html (fecha de consulta: 12-III-2018).

"相模の獅子が５００歳 － 小田原市郷土文化館で氏康特集" ("*Sagami no Shishi ga 500-sai – Odawara-shi-kyōdo-bunka-kan de Ujiyasu Tokushū"*; "El León de Sagami cumple 500 años – Exposición especial en el Museo de Cultura de la ciudad de Odawara" [t.a.]), *Town News*, (2-V-2015), https://www.townnews.co.jp/0607/2015/05/02/281939.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

"長宗我部元親と土佐の戦国時代・土佐の七雄" (*Chōsokabe Motochika to Tosa no Sengoku-jidai – Tosa no Shichi-yū*; Chōsokabe Motochika y el periodo de los estados combatientes de Tosa – Los Siete Grandes de Tosa [t.a.]), *Kochi Prefecture*, (15-X-2009), https://www.pref.kochi.lg.jp/soshiki/111602/kanko-chosogabe-shich iyu.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

"長宗我部三昧～若宮八幡宮へ" ("*Chōsokabe-sanmai – Wakamiya-Hachimangū he*"; "Sumergiéndonos en los Chōsokabe – Hacia Wakamiya-Hachimangū" [t.a.]), *Tosu-nikki*, (29-V-2012), https://vulcan-b4-z.at.webry.info/201205/article_14.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

"島津豊久は、なぜ関ケ原で石田三成に非協力的だったのか" (*Shimazu Iehisa wa, naze Sekigahara de Ishida Mitsunari ni hi-kyōryoku-teki datta no ka*; ¿Por qué Shimazu Toyohisa fue poco cooperativo con Ishida Mitsunari durante la Batalla de Sekigahara? [t.a.]), *Rekishi Kaidō*, (9-X-2016), https://shuchi.php.co.jp/rekishi kaido/detail/3317 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

"日本の「懐石料理」ってどんなもの？食べる順番やマナーをマスターしよう" (*Nihon no "kaiseki-ryōri"tte donna mono? Taberu junbna ya manā wo masutā shiyō*; ¿Qué es la comida japonesa "*kaiseki-ryōri*"? Aprendamos los modales correctos y el

orden en que se come [t.a.]), *Live Japan*, (15-IV-2021), https://livejapan.com/ja/in-kansai/in-pref-kyoto/in-gion_kawaramachi_kiyomizu-dera-temple/article-a2000575/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

"盲目の旅芸人 瞽女さんを知っていますか?" (*Mōmoku no tabi-gei-nin goze-san wo shitteimasuka?*; ¿Conoces a las *goze*, artistas itinerantes ciegas? [t.a.]), *Minamisoma City*, (22-VII-2019), https://www.city.minamisoma.lg.jp/portal/sections/61/6150/61503/study/1/2/2066.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*『信長の野望創造』武将総覧* (*Nobunaga no Yabō Sōzō – Bushō sōran*; *Guía de generales de "Nobunaga no Yabō: Sozō"* [t.a.]), http://hima.que.ne.jp/souzou/nobu14bushou.shtml (fecha de consulta: 24-IV-2018).

*4Travel*, https://4travel.jp/travelogue/11183669 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*ADEAC*, https://trc-adeac.trc.co.jp/WJ11E0/WJJS06U/2000515100/2000515100100040/ht096332 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

ADK, *Ninja Commando*, Osaka, SNK, 1992, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninja commando/index_ninjacommando_j.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).

ADK, *NINJA MASTER'S Haō Ninpō Chō*, Osaka, SNK, 1996, http://game.snk-corp.co.jp/ event/virtual-console/ninjamasters/index_ninjamasters_j.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).

ADÚRIZ, G., "Total War: la época clásica de un videojuego mítico", *La Soga: revista cultural*, 8 de mayo de 2015, http://lasoga.org/total-war-la-epoca-clasica-de-un-videojuego-mitico/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Aftermath of the East Asian War of 1592-1598*, https://aftermath.uab.cat/about/ (fecha de consulta: 2-XII-2021).

*Aikawa Sightseeing Association – 三増合戦史跡* (*Mimase-kassen shiseki*; Ruinas históricas de la batalla de Mimase [t.a.]), https://www.town.aikawa.kanagawa.jp/aikawa_kankoukyoukai/Sightseeing/1497668770359.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Akita Prefecture - 「奥羽永慶軍記」著者・戸部一愚斉* (*"Ōu Eikei-gunki" chosha – Tobe Ikkansai; Tobe Ikkansai, autor de la "Ōu Eikei-gunki"*), https://common3.pref.akita.lg.jp/genkimura/village/detail.html?cid=39&vid=1& id=2434 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Akitaka City Yoshida History Museum*, http://www.akitakata.jp/ja/hakubutsukan/assets/

(fecha de consulta: 28-XI-2021).

ALICE SOFT, *Sengoku Rance*, Japón, Alice Soft, 2006, http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LOJRoWyZQVQJ:www.alicesoft.com/rance7/+&cd=2&hl=ja&ct=clnk&gl=es&client=firefox-b-ab (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Ameba*, https://ameblo.jp/saemon-taro/entry-11990034482.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Angelique Luminarise* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/anmina/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Angelique*, https://www.gamecity.ne.jp/neoromanceangelique/product/game.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Anime Taizen*, https://db.animedb.jp/ (fecha de consulta: 26-VIII-2022).

*Archivos de Drucker en la Biblioteca Digital de las Universidades de Claremont*, http://ccdl.libraries.claremont.edu/cdm/landingpage/collection/dac/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

ARITHMETIC, *Love Legend of Sengoku*, Tokio, Arithmetic, 2014, https://apkpure.com/jp/love-legend-of-sengoku/jp.arismile.a1a156 (fecha de consulta: 7-VI-2018).

AskHistorians, "Racism Is So Universal, It Has Become Normal: Race, Representation, & Accuracy in Popular Media", *YouTube*, (19-X-2021), https://www.youtube.com/watch?v=yTFIbdYPwHw (fecha de consulta: 18-III-2019).

*Atelier Series 25th Anniversary* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/atelier25th/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

AYAFUMI, "信長の野望創造の個人的評価" ("*Nobunaga no Yabō – Sōzō no kojin-teki hyōka*"; "Valoración personal de La Ambición de Nobunaga: Creación" [t.a.]), *Tonburi*, (26-VII-2014), https://tonburi.jp/2014/07/26/信長の野望創造の個人的評価/ (fecha de consulta: 13-III-2018).

*Bandai Namco*, http://www.namcobandaigames.com/company (fecha de consulta: 28-XI-2021).

BASEEL, C., "Miss World Japan: The great-times-20-granddaughter of samurai lord One-Eyed Dragon", *Sora News 24*, (2-XII-2018), https://soranews24.com/2018/12/02/miss-world-japan-the-great-times-20-granddaughter-of-samurai-lord-one-eyed-dragon/

(fecha de consulta: 25-XI-2021).

BAYONA, E., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *Desconsolados*, (29-X-2015), http://www.desconsolados.com/analisis/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

BELMONT, J., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* – Análisis PS4", *GuiltyBit*, (16-IX-2015), https://www.guiltybit.com/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-analisis-ps4/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

*Beppu Onsen Geo-Museum – 大友宗麟はどんな温泉に入ったか？* (*Ōuchi Yoshishige wa donna onsen ni haitta ka?*; ¿A qué aguas termales entró Ōuchi Yoshishige? [t.a.]), http://www.beppumuseum.jp/miu/001.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Beruseruku Musō* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/berserk-musou/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Biblioteca Nacional de Portugal: biblioteca nacional digital*, http://purl.pt/index/geral/PT/index.html (fecha de consulta: 19-IV-2018).

BOHN, J., "Review: *Nobunaga's Ambition: Taishi*", *Hardcore Gamer*, (5-VI-2018), https://hardcoregamer.com/reviews/review-nobunagas-ambition-taishi/301185/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

BRINGAS, J. M., "Entre la diplomacia y el estacazo", *IGN España*, (7-IX-2015), http://es.ign.com/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/96202/review/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-analisis-multiplatafo (fecha de consulta: 11-III-2018).

*Bukkyō Dendō Kyōkai*, https://www.bdk.or.jp/read/zenpriest/bodaidaruma.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Bunka Digital Library*, https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/ (fecha de consulta: 2-XII-2021).

BURLESON, K. McG., "Review: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *Destructoid*, (3-IX-2015), https://www.destructoid.com/review-nobunaga-s-ambition-sphere-of-influence-305046.phtml (fecha de consulta: 12-III-2018).

BYFORD, S., "Japan used to rule video games, so what happened?", *The Verge*, (20-III-2014), https://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved (fecha de consulta: 27-XI-2021).

CAPCOM, 2005, http://www.capcom.co.jp/sengoku/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

*Capcom*, https://www.capcom.co.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

CAPCOM, *Onimusha 3: DemonSiege*, Osaka, CAPCOM, 2004, http://www.capcom.co.jp/onimusha/ja/oni3/index2.html (fecha de consulta: 10-XII-2017).

CAPCOM, *Sengoku Basara 2*, Osaka, CAPCOM, 2006, http://www.capcom.co.jp/sengoku2/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

CAPCOM, *Sengoku Basara 3: Utage*, Osaka, CAPCOM, 2011, http://www.capcom.co.jp/basara3utage/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

CAPCOM, *Sengoku Basara 4*, Osaka, CAPCOM, 2014, http://www.capcom.co.jp/basara4/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

*Centro Universitario de Lenguas Modernas: sección de japonés*, https://culm.unizar.es/secciones/japones/seccion-de-japones (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*CiNii 図書* (*CiNii tosho*; Libros CiNii [t.a.]), https://ci.nii.ac.jp/books/?l=ja (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*City of Kofu - 武田三代の拠点 躑躅ヶ崎館* (*Takeda-sandai no kyoten Tsutsujigasaki-kan*; La base de las Tres Generaciones de Takeda – El palacio de Tsutsujigasaki [t.a.]), https://www.city.kofu.yamanashi.jp/shingenkou-no-machi/tsutsujigazaki.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*City of Nihonmatsu – 小手森城址* (*Odemori-jō ato*; *Ruinas del castillo de Odemori* [t.a.]), https://www.city.nihon matsu.lg.jp/page/page001693.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Civilization III* [web oficial], https://civilization.com/civilization-3/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

CLAIN, K.J., "Japanese Gaming Magazine Famitsu Celebrates 1500 Issues", *NintendoLife*, (9-IX-2017), http://www.nintendolife.com/news/2017/09/japanese_gaming_magazine_famitsu_celebrates_1500_issues (fecha de consulta: 19-III-2018).

*Classic Reload: The Oregon Trail*, https://classicreload.com/oregon-trail.html (fecha de consulta: 19-IV-2018).

CLICK ENTERTAINMENT, *Throne of Darkness*, Washington, Sierra Entertainment, 2001, https://www.mobygames.com/game/throne-of-darkness (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*ColBase 国立博物館所蔵品統合検索システム・南蛮胴具足* (*Kokuritsu-*

*hakubutsukan-shozōhin tōgō-kensaku-shisutemu – Nanban-dō.gusoku*; Sistema de búsqueda integrada de piezas almacenadas en los museos nacionales – Armadura con coraza de los bárbaros del sur [t.a.]), https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/F-16005?locale=ja (fecha de consulta: 21-VI-2021).

*Collaborative Reference Database*, https://crd.ndl.go.jp/reference/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

COMMISAR, R., "Nobunaga's Ambition Sphere of Influence Cutscenes", *YouTube*, (9-XI-2015), https://www.youtube.com/playlist?list=PLAmAZmeJnYSa440ugGHJz5RuaK9zXjdNA (fecha de consulta: 18-III-2021).

COMPILE, *Dennin Aleste*, Tokio, Compile, 1992, https://segaretro.org/Robo_Aleste (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Computer History Museum: Timeline of Computer History*, http://www.computerhistory.org/timeline/1984/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

CREEGAN, D., "Review: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *Hardcore Gamer*, (28-IX-2015), https://www.hardcoregamer.com/2015/09/28/review-nobunagas-ambition-sphere-of-influence/169356/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

*Cultural Assets of Yamagata – 色々威腹巻　兜、壺袖付（伝上杉謙信所用）*(*Iro-iro-odoshi-haramaki kabuto, kosode-tsuki (den-Uesugi Kenshin-shoyō)*; Haramaki en hilo de distintos colores, casco y *kosode* añadido (se dice que perteneció a Uesugi Kenshin) [t.a.]), https://www.pref.yamagata.jp/cgi-bin/yamagata-takara/?m=detail&id=1072 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Cultural Assets of Yamaguchi Prefecture – 大内家壁書* (*Ōuchi-ke-kabegaki*; Escrituras en los muros de la familia Ōuchi [t.a.]), https://bunkazai.pref.yamag uchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=110037 (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Cultural Heritage Online*, https://bunka.nii.ac.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

CYBIRD, *Ikemen Sengoku*, Tokio, Otomate & Idea Factory, 2015, https://ikemen.cybird.ne.jp/title/ sengoku/index.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Dai Kōkai Jidai 30th Anniversary* [web oficial], http://www.gamecity.ne.jp/daikoukaijidai30th/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

DAIGO, K. [太期健三郎], "「人は石垣、人は城、人は堀」（武田信玄）～人材マネジメントの基本的なあり方を考える" (*"Hito wa ishigaki, hito wa shiro, hito wa*

*hori" (Takeda Shingen) – Jinzai manejimento no kihon-teki na arikata wo kangaeru*; "Las personas son los muros, las personas son el castillo, las personas son los fosos" (Takeda Shingen) – Pensamos sobre las bases de manejar los recursos humanos [t.a.]), *Rōsei jōhō*, (17-X-2012), https://www.rosei.jp/jinjour/article.php?entry_no=57711 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Date City – 伊達氏天文の乱* (*Date-shi Tenbun no ran*; La Revuelta *de Tenbun en el clan Date* [t.a.]), https://www.city.fukushima-date.lg.jp/soshiki/87/1145.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Dazaifu Fureai Museum - 戦国の花・高橋紹運を偲んで* (*Sengoku no hana – Takahashi Jōun wo shinonde*; La flor de los estados combatientes, recordando a Takahashi Jōun [t.a.]), https://dazaifu-bunka.or.jp/info/letter/detail/14.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

DE ANGELUS, C., "PS4 Review – *'Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence'*", *WorthPlaying*, (31-V-2016), http://worthplaying.com/article/2016/5/31/reviews/99578/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

*DEAD OR ALIVE Xtreme 3* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/doax3/yawaraka.html (fecha de consulta: 5-VI-2018).

DELGADO, I., "[Review] *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *GAMERzine*, (18-IX-2015), https://blog.game.es/reviewnobunagas-ambition-sphere-of-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

DELIGHTWORKS, *Fate/ Grand Order*, Tokio, Aniplex, 2015, https://www.fate-go.jp/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*DNA Japan - 伊達政宗公とＤＮＡ鑑定* (*Date Masamune-kō to DNA kantei; El señor Date Masamune y la prueba de ADN* [t.a.]), http://dna.jpn.com/know/h_01.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*DOA6* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/doa6/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

DOGENZAKA LAB, *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri*, Tokio, D3 Publisher, 2017, https://www.d3p.co. jp/sengokuhimeuta/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Dokuganryū Masamune* (Tōno Koshikazu, 1959), http://hurec.bz/mt/archives/2017/01/2507_195905.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

DOMINIK, "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* im Test", *PS4source*, (14-IX-2015), https://www.ps4source.de/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-im-test/

(fecha de consulta: 16-III-2018).

*DualShockers Gamescom Awards*, https://www.dualshockers.com/dualshockers-gamescom-awards-scalebound-shines-bright-among-a-galaxy-of-stars/ (fecha de consulta: 19-III-2018).

*Dynasty Warriors 8 Empires* [web oficial], http://www.dynasty_warriors8.eu/empires/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Editorial Trotta – La Gran Pacificación*, https://www.trotta.es/libros/la-gran-pacificacion/9788498 796490/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Eduardo Mena's Home Page*, http://webdiis.unizar.es/~mena/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Eiketsuden Series*, http://koei.wikia.com/ wiki/Eiketsuden_series (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*e-Museum*, https://emuseum.nich.go.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Enciclopledia Anime Net Networks*, https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.p hp?id=32506 (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

EncuentroMassMediaUR (30 de noviembre de 2018). "Aquí tenéis el programa del 2º #EIEMM @mediosdemasasUR" [tweet], https://twitter.com/mediosdemasasUR/status/1068600263253069825 (fecha de consulta: 18-III-2019).

*Enrin-ji Official Website*, https://erinji.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Empires II*, Dallas, Microsoft, 1999, https://www.ageofempires.com/ AoE2.aspx(fecha de consulta: 7-VI-2018).

ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Empires II: The Conquerors*, Dallas, Microsoft, 2000, https://web.archive.org/web/20151102053826/http://www.ageofempires.com/news/games/aoeii/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Enthusiast Gaming*, http://enthusiastgaming.com/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

Equine Cultural Affairs Foundation of Japan, "テーマ展武者絵の世界ー人も馬も大あばれー" (*Tēma-ten Musha-e no sekai – Hito to uma mo ōabare*; Exposición temática. El Mundo del *musha-e* – El gran escándalo de las personas y los caballos [t.a.]), https://www.bajibunka.jrao.ne.jp/uma/event/event_20211105_1.html (fecha de consulta: 2-XII-2021).

*Especialidad en Computación (Universidad de Zaragoza)*, http://computacion.unizar.es/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

ESTRADA, M., "Should Visual Novels be Considered Video Games?", Hardcore Gamer, 26 de agosto de 2013, https://www.hardcoregamer.com/2013/08/26/should-visual-novels-be-considered-video-games/53740/ (fecha de consulta: 6-VI-2018).

*e-tramas*, http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Europa Universalis IV* [web oficial], http://www.europauniversalis4.com (fecha de consulta: 16-III-2018).

*Explore a 3D reconstruction of Azuchi Castle using Virtual Reality (Trailer)*, https://www.youtube.com/watch?v=QnnVxMNiZo0 (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*Facultad de Derecho. Estudios Japoneses. Derecho, sociedad y cultura*, http://derecho.unizar.es/master-propio-en-estudios-japoneses-derecho-sociedad-y-cultura (fecha de consulta: 19-IV-2018).

FAHEY, R., "Japan's return to growth is good news for everyone", *Games Industry Biz*, (12-I-2018), https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-11-japans-return-to-growth-is-good-news-for-everyone (fecha de consulta: 27-XI-2021).

*Famitsū*, https://www.famitsu.com/ (fecha de consulta: 19-III-2018).

FIRAXIS GAMES, *Civilization V*, Maryland, 2K Games, 2010, https://civilization.com/civilization-5/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

FIREDOG STUDIO, *Astral Stairways: International*, China, Firedog Studio, 2016, http://as.firedogstudio. com/en/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Fotocinema*, https://revistas.uma.es/index.php/fotocinema (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*Francisco J. Serón*, http://webdiis.unizar.es/~seron/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

FRÖHLICH, J., "Locating History in Post-war Japan: Are the Mongol invasions of 1274 and 1281 a regional, national or world historical event?", *Japanese Study Seminar - Postwar (Sen-go)*, Japan Foundation, 15-16 de octubre de 2018, https://www.jpf.go.jp/j/project/intel/exchange/organize/ceeja/report/13/pdf/13_01.pdf (fecha de consulta: 2-XII-2021).

*Fuckikawaguchiko Tourist Information*, https://fujisan.ne.jp/pages/127/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

FUJISAKI, V., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *SOSGamers*, (16-IX-2015), http://www.sosgamers.com/analisis/analisis-nobunagas-ambition-sphere-of-influence/

(fecha de consulta: 11-III-2018).

FUJITA, T. [藤田達生], "豊臣秀吉「本能寺の変を事前に知っていた」説は、やはり正しかった…！【2021 年ベスト記事】" (*Toyotomi Hideyoshi "Honnō-ji no hen wo jizen ni shitteita"-setsu wa, yahari tadashikatta...! [2021-nen besuto kiji]"* ; La ciudad de Fukuchiyama publica "Cartas de Akechi Mitsuhide" [t.a.]), *IS Media*, (25-XII-2021), https://gendai.ismedia.jp/articles/-/90680 fecha de consulta: 12-I-2022).

*Fukaya City – 岡谷繁実* (Okanoya Shigezane), http://www.city.fukaya.saitama.jp/soshiki/kyoiku/ bunka/digitalmuseum/jinbutsu03/1487032866068.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

FUKUSAWA, T. [深澤太郎], 何故か、街中の工事現場の囲いに武田二十四将 (*Naze ka, machi-jū no kōji-genba no kakoi ni Takeda ni-jyū-yon-shō*; Por alguna razón, en una valla protectora en un sitio de obras estaba uno de los Veinticuatro Generales de Takeda [t.a.]), *Twitter*, (20-VIII-2019), https://twitter.com/FukasawaTaro/status/1163713243828781056 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*GameRankings*, https://www.gamerankings.com/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

*Games to Learn History*, https://www.gtlhistory.com/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Gamescom*, http://www.gamescom-cologne.com/gamescom/index-9.php (fecha de consulta: 19-III-2018).

*Gaming with the Past*, https://gamingthepast.net/about/ (fecha de consulta: 19-IV 2018).

GC STAFF, "*Nobunaga's Ambition: Taishi* Review – A Singular Ambition", *Game Critics*, (22-VIII-2018), https://gamecritics.com/gc-staff/nobunagas-ambition-taishi-review/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

GENKI, *Ikusa Gami*, Tokio, Konami, 2005, http://www.genki.co.jp/product/戦神ーいくさがみー (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Genre Definitions*, http://www.mobygames.com/glossary/genres (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*GIA ANIME*, https://www.youtube.com/watch?v=isCN-Ke_vKM (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*GIA MANGA*, https://www.youtube.com/watch?v=h75Db-Kgf4c (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Giant Bomb*, https://www.giantbomb.com/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

GIGNO SYSTEM, *Iza, Shutsujin! Koi Ikusa*, Japón, Quin Rose, 2011, http://auragame.jp/koiikusa/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

GOEMON, "【FGO】長尾景虎の霊衣"行人包"の開放素材と入手方法まとめ" ([FGO] *Nagao Kagetora no rei-i "gyōnin-dutsu" no kaihō-sozai to nyūshu-hōhō matome*; [FGO] Resumen del anuncio de la forma espiritual de Nagao Kagetora "*gyōnin-dutsu*" y cómo obtenerla [t.a.]), *Famitsū*, (11-VII-2019), https://www.famitsu.com/news/201907/11179494.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Goo Dictionary*, https://dictionary.goo.ne.jp/word/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Gordon Calleja*, http://www.gordoncalleja.com/ (fecha de consulta: 2-XII-2021).

*Gozyu Institute of Business Administration & Social Education - 郷中教育とは* (*Gojū kyōiku to wa;* Qué es el *gojū kyōiku* [t.a.]), http://gozyu.com/gozyu/薩摩の郷中教育とは/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Graduate School of Letters/ Faculty of Letters Kyoto Official Website*, https://www.bun.kyoto-u.ac.jp/departments/contemp_list/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

GRIFFITH, "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. Un jeu de gestion particulièrement ambitieux", *Gamatomic*, (10-X-2015), https://www.gamatomic.com/reviews/7232/nobunaga-s-ambition-sphere-of-influence (fecha de consulta: 16-III-2018).

GROUS, C., "What are NFTs in video games? 9 publishers on the future of the technology", *Inverse*, (12-I-2022), https://www.inverse.com/gaming/nfts-in-video-games-square-enix (fecha de consulta: 27-XI-2021).

*Guía docente de la asignatura de Videojuegos*, http://titulaciones.unizar.es/guias16/index.php?asignatura=30262 (fecha de consulta: 11-II-2018).

*Gunma Prefectural Museum of History*, http://jmapps.ne.jp/grekisi_ed/det.html?data_id=3591 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

GUTIÉRREZ, M., "Samuráis, príncipes y palomas: Un breve recorrido por el otome game", *Revista Ecos de Asia*, 10 de marzo de 2017, http://revistacultural.ecosdeasia.com/samurais-principes-y- palomas-un-breve-recorrido-por-el-otome-game/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

HERNÁNDEZ BÁEZ, N., "Los videojuegos ya no son solo para niños", *El Heraldo de Aragón*, (28-VIII-2021), https://www.heraldo.es /noticias/sociedad/2021/08/28/los-videojuegos-ya-no-son-solo-para-ninos-1515701.html (fecha de consulta: 27-XI-2021).

*Hiroshima City Culture Foundation - 武田信守* (*Takeda Nobumori*), http://www.cf.city.hiroshima.jp/gionnishi-k/webstation/rekishi/takedasi-aki/jyousyu-mado-setumei/3nobumori.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

HIROTANI, K. [広谷喜十郎], "春日局と土佐" (*Kasuga no Tsubone to Tosa*; Kasuga no Tsubone y Tosa [t.a.]), *Kōchi-shi Rekishi Sanpo*, (29-VI-2018), https://www.city.kochi.kochi.jp/akarui/rekishi/re1112.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Historia y Videojuegos*, http://www.historiayvideojuegos.com/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Historiographical Institute The University of Tokyo*, https://www.hi.u-tokyo.ac.jp/publication/syoho/29/pub_shir yo-12-53.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

HODGKINS, C., "*Nobunaga no Yabō: Shinsei* Game Delayed to Early 2022 ", *Anime News Network*, (2-X-2021), https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-10-02/nobunaga-no-yabo-shinsei-game-delayed-to-early-2022/.178077 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

HORIKAWA, T. [堀川貴司], "和漢混淆文をどう見るか" (*Wakan-konkō-bun wo dō miru ka*; ¿Qué opinas spbre la *wakan-konkō-bun*? [t.a.]), *Kachō-sha*, (9-XII-2019) https://kachosha.com/gunki 2019120901/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

HUTTON, C., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* PS4 Review", *DarkZero*, (3-IX-2015), https://darkzero.co.uk/game-reviews/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-ps4/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

*Hyogo History Station*, https://www.hyogo-c.ed.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

IDEA FACTORY, *Sengoku Night Blood*, Tokio, Otomate & Idea Factory, 2017, http://senbura.jp/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*IDG Communciations*, http://www.idg.es/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

*Iida-shi – Ōbai-in*, https://oubaiin.net/history/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Ikemen Sengoku WIKI – Masamune Date*, https://ikemen_sengoku.fandom.com/wiki/Masa mune_Date (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Image Archives - 織田信長黒印状 河尻秀隆宛 （天正十年）二月廿三日* (*Oda Nobunaga koku-in-jō – Kawajiri Hidetaka-ate (Tenshō jyū-nen) Ni-gatsu Ni-jyū-san-nichi*; Carta con sello negro de Oda Nobunaga dirigida a Kawajiri Hidetaka (1582) 23 de febrero [t.a.]), https://images.dnpartcom.jp/ia/ workDetail?id=TAM001126 (fecha de *consulta*: 28-XI-2021).

IMDB, https://www.imdb.com/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Ina City – 高遠城跡の魅力をご紹介* (*Takatō-jō seki no miryoku wo shōkai*; Presentamos los encantos de las ruinas del castillo de Takatō [t.a.]), https://www.inacity.jp/smph/kankojoho/rekishi_bijutsu/bunka_ kanko/bunkazai/takatojyoseki.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Instituto Drucker*, http://www.drucker.institute/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Integration of Osaka University and Osaka University of Foreign Studies*, http://www.osaka-u.ac.jp/en/news/publicrelation/university_unify.html (fecha de consulta: 3-I-2018).

*Interactive Pasts*, https://interactivepasts.com/ (fecha de consulta: 10-V-2018).

*Ise and Japan Study Program Official Website – 参加者リポート* (*Sankasha ripōto*; Informes de los participantes [t.a.]), http://ise-japan.kogakkan-u.ac.jp/html/report.php (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*Ise and Japan Study Program Official Website*, http://ise-japan.kogakkan-u.ac.jp/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*Itsukushima Shrine* [web oficial], http://www.en.itsukushimajinja.jp/index.html (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Iwade City - 根来寺の歴史* (*Negoro-ji no rekishi*; La historia del templo Negoro [t.a.]), http://www.city.iwade.lg.jp/kanko/negoroji/rekishi.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Iwami Ginzan World Heritage Center*, https://ginzan.city.ohda.lg.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Japan Anniversary Association*, http://www.kinenbi.gr.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Japan Knowledge*, https://japanknowledge.com/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Japan Minka Revival Association*, http://www.minka.or.jp/top/index_e.html (fecha de

consulta: 20-VIII-2018).

*Japón y España: Relaciones a través del arte*, https://jye.unizar.es/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*Jcastle*, www.jcastle.info/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*JDST Official Website*, https://www.cats.bun.kyoto-u.ac.jp/jdts/ja/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*JETRO Industrial Report 2007 - Japanese Video Game Industry*, https://www.jetro.go.jp/australia/market/index.html/japanesevideo.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

JIDAI, R., "ならば予は、第六天魔王じゃ！" ("¡Entonces, yo soy el Rey Demonio del Sexto Cielo!" [t.a.]), *Ukitarumi*, 27 de septiembre de 2015, https://ameblo.jp/ukitarumi/entry-12076974721.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Jpop Asia: Ayaka Hirahara*, http://www.jpopasia.com/ayakahirahara/ (fecha de consulta: 26-I-2018).

*JPX: Japan Exxchange Group*, http://www.jpx.co.jp/ (fecha de consulta: 21-III-2018).

*JSDF*, http://www.mod.go.jp/gsdf/jieikanbosyu/ (fecha de consulta: 20-VI-2018).

*Kabuki on the web*, http://enmokudb.kabuki.ne.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kabuki21: WAKAKI HI NO NOBUNAGA*, https://www.kabuki21.com/wakaki.php (fecha de consulta: 20-VI-2018).

*Kagoshima Prefectural Visitors Bureau*, https://www.kagoshima-kankou.com/s/history/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kagoshima Prefecture*, https://www.pref.kago shima.jp/ak01/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kai City Library – 黄梅院について* (*Ōbai-in ni tsuite*; Sobre Ōbai-*in* [t.a.]), https://kai.library2.city.kai .yamanashi.jp/ furusato_08.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kanagawa Prefectural Library – 快元僧都記* (*Kaigen-sō-zuki*), https://www.klnet.pref.kanagawa.jp/uploads/2020/12/010kaigensouzuki.pdf (fecha de consulta: 10-I-2022).

KANNO, M. [菅野正道], "政宗の家臣たち" (*Masamune no kashin-tachi*; Los vasallos de Masamune [t.a.]), *Sendai City Museum Bulletin*, marzo 2017, https://www.sendaicci.or.jp/magazine/upload_images/29-03date.pdf (fecha de consulta:

25-XI-2021).

*Kansai Yamamoto Inc.*, https://www.kansai-inc.co.jp/ (fecha de consulta: 26-I-2018).

*Kaseda Rekishikan - 日新公いろは歌* (*Jisshin-kō iroha-uta*; Los poemas de Iroha del señor Jisshin [t.a.]), http://www3.synapse.ne.jp/hantoubunka/kasedainfo/irohauta.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kasuga-san Rinsen-ji*, http://yone-rinsenji.com/history.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Kawagoe City – 川越城址及び初雁公園関連年表* (*Kawagoe-shiroato oyobi Hatsukari-kōen kanren nenpyō*; Tabla cronológica del parque Hatsukari y de las ruinas del castillo de Kawagoe [t.a.]), https://www.city.kawagoe.saitama.jp/shisei/seisakushisaku/fuzokukikan/kaiginokekka/toshi_seikatsukiban/koenseibi.files/fuzoku2.pdf (fecha de consulta: 10-I-2022).

KAYAMA, R. [加山竜司], “『ゴールデンカムイ』野田サトルインタビュー　ウケないわけない！おもしろさ全部のせの超自信作！” (“*Goruden Kamui Noda Satoru Intabyū – Ukenai wakenai! Omoshirosa zenbu nose no chō-jishinsaku!*”; “Entrevista con Noda Satoru de *Golden Kamuy*. ¡Es imposible que no tenga éxito! ¡Una obra de arte llena de confianza con todo lo que considera interesante!” [t.a.]), *Kono manga ga sugoi*, (1-I-2016), https://konomanga.jp/interview/51952-2 (fecha de consulta: 2-XII-2021).

KAZUSHI, T., “武田四名臣の山県昌景の赤備えの鎧（伝）” (*Takeda Shi-mei-shin no Yamagata Masakage no akazonae no yoroi (den)*; Armadura en color rojo de Yamagata Masakage, uno de los Cuatro Grandes de Takeda (o eso se dice) [t.a.]), *YouTube*, (20-VIII-2012), https://www.youtube.com/watch?v=33j6Zk6ADM0 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kessan-ji Official Website*, https://kessanji.jp/history/katakura (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Kinokuniya - 著者等紹介・長宗我部友親* (*Chosha yara shōkai – Chōsokabe Tomochika*; Presentación del autor: Chōsokabe Tomochika [t.a.]), http://wakamiya-kochi.com/chosokabe.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

KINOSHITA, M. [木下正博], “上杉家の軍記「北越軍談」と蜃気楼～上杉謙信は本当に蜃気楼を見たのか～” (*Uesugi-ke no gunki “Echigo-gundan” to shinkirō – Uesugi Kenshin wa hontō ni shinkirō wo mita no ka*; El gunki de la familia Uesugi

“Echigo-*gundan*” y el espejismo - ¿De verdad Uesugi Kenshin vio un espejismo? [t.a.]), *Toyama Pref. General Education Center*, 2013, http://japan-mirage.org/wp-content/uploads/kenkyu/2013(H25)/2013-01.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kita Nōraku-dō – Date nō*, http://kita-noh.com/wp2014/wp-content/uploads/20180422145729939.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Kiyosu City*, https://www.city.kiyosu.aichi.jp/shisetsu_annai/kanko_shisetsu_sonota/kiyosujo.html (fecha de consulta: 21-VI-2022).

*Kobunsho wo Tanoshimu-kai*, http://www.hh.em-net.ne.jp/~harry/komo_otiboa11g.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kochi City - 戸ノ本古戦場* (*Tonomoto-senjō*; Viejo campo de batalla de Tonomoto [t.a.]), https://www.city.kochi.kochi.jp/site/kanko/tonomotokosenjyou.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kochi City Website*, https://www.city.kochi.kochi.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kochi Prefectural Museum of History – 長宗我部フェス* (*Chōsokabe-fesu*; Festival Chōsokabe [t.a.]), https://www.kochi-bunkazaidan.or.jp/~rekimin/exhibit/cho-fes.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Kochi Prefecture -宝鏡寺（香宗我部菩提寺）跡* (*Hōkyō-ji [Kōsokabe bōdai-ji] seki*; Vestigios del templo Hōkyō (templo familiar de los Kōsokabe)” [t.a.]), http://www.kochinet.ed.jp/bunkazai/details/410-2/410-2-20.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kofu City*, https://www.city.kofu.yamanashi.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kokushokankokai – 勝山記と原本の考証* (*Katsuyama-ki to genpon no kōshō*; La *Katsuyama-ki* y reflexiones sobre el manuscrito [t.a.]), https://www.kokusho.co.jp/np/isbn/9784336006844/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

KOMBO, “The Last Remnant Goes Platinum in Famitsu”, *GameGrin*, (4-V-2012), https://www.gamezone.com/originals/the-last-remnant-goes-platinum-in-famitsu/ (fecha de consulta: 19-III-2018).

*Konami*, https://www.konami.com/games/eu/es/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kotobank*, https://kotobank.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Koyomi Sōshi - 日朝寺* (Nichō-*ji*), https://www.koyomisoshi.jp/ja/monument/152100340/info/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

KUBO, N. [久保智祥], “最後の琵琶法師弾き語り、岩波新書の付録ＤＶＤに” (*Saigo no biwa-hōshi hikigatari, Iwanami-shoten no furoku DVD ni*; La actuación del último *biwa-hōshi*, ahora en un DVD adicional por la editorial Iwanami [t.a.]), *Asahi Shinbun*, (22-IV-2009), http://www.asahi.com/showbiz/stage/engei/TKY200904210345.html (fecha de consulta: 2-XII-2021).

*Kunitori-monogatari*, http://www.tv-tokyo.co.jp/ kunitori/ (fecha de consulta: 23-VI-2018).

*Kyosendo: Kyoto Folding Fans Since 1832*, https://www.kyosendo.co.jp/en/reading/the_origin_of_fan/ (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*Kyoto City*, https://www2.city. kyoto.lg.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Kyoto University Library Network - 国宝 – 今昔物語集* (*Koku-hō Konjaku monogatari-shū*; Tesoro Nacional - *Konjaku monogatari-shū* [t.a.]), https://rmda.kulib.kyoto-u.ac.jp/classification/pickup-nt (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*La Corda d'Oro – Starlight Orchestra* [web oficial], https://starlight-orchestra.gamecity.ne.jp/index.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

LANGER, J., “*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* test”, *GamersGlobal*, (9-IX-2015), http://www.gamersglobal.de/test/nobunagas-ambition-sphere-of-influence (fecha de consulta: 16-III-2018).

LAPIERRE, J., “Gaming's Biggest Demographics are Changing – Here's Why That Matters”, *Filament Games*, (20-VII-2020), https://www.filamentgames.com/blog/gamings-biggest-demographics-are-changing-heres-why-that-matters/ (fecha de consulta: 27-XI-2021).

LEONE, M., “Inside Weekly Famitsu, Japan's biggest game magazine”, *Polygon*, https://www.polygon.com/a/life-in-japan/Weekly-Famitsu-magazine (fecha de consulta: 19-III-2018).

LISINA, E., “The One-Eyed Dragon, Date Masamune. Memorable places of the founder of Sendai”, *Japan Travel*, (16-V-2019), https://en.japantravel.com/miyagi/the-one-eyed-dragon-date-masamune/59093 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

LLOSA, X., “Análisis *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* de PlayStation4 y PC”, *ZonaRed*, (17-IX-2015), https://www.zonared.com/analisis/analisis-nobunagas-ambition-sphere-of-influence-ps4-pc/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

LOGGIA, G., “Grand strategy su console”, *IGN Italia*, 10 de septiembre de 2015,

http://it.ign.com/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-ps4/101773/review/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-larecensione (fecha de consulta: 16-III-2018).

LOVERIDGE, L., "The List - 7 Strange Faces of Oda Nobunaga", *Anime News Network*, 13 de abril de 2013, https://www.animenewsnetwork.com/the-list/ 2013- 04-13 (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

MABUCHI, K. [馬淵和夫], "物語・説話と説話文学" (*Monogatari - setsuwa to setsuwa-bungaku*; *Monogatari*, *setsuwa* y literatura de los *setsuwa* [t.a.]), *Japan Knowledge*, https://japanknowledge.com/articles/koten/shoutai_35.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

MAKISE, M. [牧瀬稔], "鎌倉草創塾・研究結果報告書" (*Kamakura Sōsō Juku - Kenkyū-kekka hōkokusho*; Escuela Sōsō en Kamakura - Informe de los resultados de la investigación [t.a.]), *Kamakura City*, 2013, https://www.city.kamakura.kanagawa.jp/seisaku-souzou/gyoumuhoukoku25.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

MAOMI, "神奈川旅行・小田原城" (*Kanagawa-ryokō - Odawara-jō*; Viaje por Kanagawa – El castillo de Odawara [t.a.]), *Xuite*, (18-VI-2010), https://blog.xuite.net/maomi/Food01/35136496 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

MARTÍN, S., "Conviértete en Shogun", *3DJuegos*, (7-IX-2015), https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/16308/0/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

MASUKAWA, R., "Online games connecting Japan's kids in pandemic era, but addiction worries rising", *The Mainichi*, (13-XII-2021), https://mainichi.jp/english/articles/20211213/p2a/00m/0na/016000c (fecha de consulta: 27-XI-2021).

MATEO, A., "Square Enix President Posts Letter Discussing NFTs, Blockchain Games", *Anime News Network*, (3-I-2022), https://www.animenewsnetwork.com/news/2022-01-03/square-enix-president-posts-letter-discussing-nfts-blockchain-games/.181178 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

MATSUDA, A. [松田明彦], " 換算すると年俸約 280 億円？虎将と呼ばれた最上義光とは" ("*Kansan suru to nenpō yaku 280 oku yen? Koshō to yobareta Mogami Yoshiaki to ha"*; "¿Convertido a yenes su presupuesto anual era de 28.000.000.000 yenes? Quién era Mogami Yoshiaki, apodado el General Tigre" [t.a.]), *Gatta Web*, (10-VI-2019), https://www.okaze-gatta.jp/feature/7350 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

MATSUKI, J. [松木淳], “大坂夏の陣 400 周年『歴史に埋もれた長宗我部家の盛衰』十七代当主・長宗我部友親氏インタビュー” (*Ōsaka-natsu no jin 400 shūnen “rekishi ni umoreta Chōsokabe-ke no seisui” Jyūnana-dai tōshu – Chōsokabe Tomochika-shi intabyū*; 400 aniversario del Sitio de Verano de Osaka “La prosperidad y decadencia de la familia Chōsokabe que estaba escondida en la historia”. Entrevista con el decimoséptimo cabeza de familia Chōsokabe Tomochika [t.a.]), *Gendai Bijinesu*, (18-III-2015), https://gendai.ismedia.jp/ articles/-/42482 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

MATSUO, K. [松尾剛次], “義姫は‘毒婦’だったか？” (*Yoshihime wa dokufu datta ka?*; ¿Era Yoshi-*hime* una vampiresa? [t.a.]), *Yamacomi*, (8-IX-2017), https://www.yamacomi.co m/6745.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

MCGEE, M.,“Who the Hell is Oda Nobunaga?”, *GamesRadar+*, 13 de noviembre de 2015, https://www.gamesradar.com/who-the-hell-oda-nobunaga/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*Memorial Art Ohnoya – ひつぎの中に入れる「６文銭」って今のお金ではいくら？* (*Hitsugi no naka ni ireru “roku-mon sen” tte ima no okane de wa ikura?*; Los seis *mon* que se meten en el ataúd, ¿a cuánto equivale en el dinero de ahora? [t.a.]), https://www.ohnoya.co.jp/kidsqa/funeral/sougi_002.shtml (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Metacritic: games*, http://www.metacritic.com/game (fecha de consulta: 12-III-2018).

*Microsoft Xbox*, https://www.xbox.com/es-ES (fecha de consulta: 27-XI-2021).

*Mikawa Machi – 七代清康* (*Nanadai – Kiyoyasu*; Séptima generación – Kiyoyasu [t.a.]), https://mikawa-komachi.jp/history/kiyoyasu.html (fecha de consulta: 21-VI-2021).

*Minamishimanara Board of Education – 島原天草の乱* (*Shimabara Amakusa no Ran*; Revuelta de Shimabara – Amakusa [t.a.]), https://www.city.minamishimabara.lg.jp/kyouiku/page4735.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Minamisoma City*, https://www.city.minamisoma.lg.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Mirai. Estudios Japoneses*, https://revistas.ucm.es/index.php/MIRA (fecha de consulta: 1-XII-2021).

MITSUYA, T. [三矢昭夫], “第 15 回 四国の覇者長宗我部元親” (*Dai 15-kai Shikoku no hasha Chōkokabe Motochika*; Número 15º. Chōsokabe Motochika, el campeón de

Shikoku [t.a.]), *OKB Sōken*, (1-II-2017), https://www.okb-kri.jp/wp-content/uploads/2019/03/165-rekishi.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Miyagi Prefectural Government*, https://www.pref.miyagi.jp/site/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Mogami Yoshiaki Historical Museum*, http://mogamiyoshiaki.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Mōri Museum*, https://www.c-able.ne.jp/~mouri-m/cgi-bin/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Moroyama Town - 関白* (*Kanpaku* [t.a.]), http://www.town.moroyama.saitama.jp/www/contents/129 1862979909/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

MUGI, "Test: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*", *Gamelove*, (13-IX-2015), http://www.gamelove.com/node/126322 (fecha de consulta: 16-III-2018).

MUÑOZ, D., "¿Qué es un motor gráfico?", *Digital Trends*, (6-IV-2022), https://es.digitaltrends.com/videojuego/que-es-un-motor-grafico/ (fecha de consulta: 5-VI-2021).

*Muryōkō-in Official Website*, https://muryokoin.jp/?page_id=281 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Museo Conmemorativo de Shiba Ryōtarō*, http://www.shibazaidan.or.jp/ (fecha de consulta: 5-I-2018).

*Nagano Convention & Visitors Bureau*, https://www.nagano-cvb.or.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

NAISHI, M. [乃至政彦], "病死か戦死か暗殺か、謎多き武将、長尾為景の死因とは？" ("*Byōshi ka senshi ka ansatsu ka, nazo-ōki bushō, Nagao Tamekage no shiín to wa?*"; "¿Fue muerte por enfermedad, en batalla o asesinato? ¿Cuál fue la causa de la muerte del general de los muchos misterios, Nagao Tamekage?" [t.a.]), *JBPress*, (5-XI-2021), https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/67550 (fecha de consulta: 10-I-2022).

NAISHI, M. [乃至政彦], "武田信玄は本当に高坂昌信と恋人関係にあったのか？" (*Takeda Shingen wa hontō ni Kasuga Toratsuna to koibito-kankei ni atta ka?*; ¿De verdad Takeda Shingen y Kasuga Toratsuna eran amantes? [t.a.]), *JB Press*, (12-IV-2021), https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/64709 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Nankoku-city Tourism Association – 長宗我部フェス* (*Chōsokabe-fesu*; Festival

Chōsokabe [t.a.]), https://www.nankoku-kankou.jp/life/dtl.php?hdnKey=1065 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

NAPPI, E., "Nobunaga the Demon King", *Uesama Dango*, 13 de octubre de 2015, http://uesama-dango.blogspot. com/2015/ 10/nobunaga-demon-king.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).

NAPPI, E., "Oda Nobunaga in Anime pt.I: Time Travellers and Genderswitch", *Uesama Dango*, 29 de diciembre de 2014, http://uesama-dango.blogspot.com/2014/12/oda-nobunaga-in-anime- pti-time.html (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

NAPPI, E., "Oda Nobunaga in Anime pt.II: The Historical Melting Pots", *Uesama Dango*, 18 de abril de 2015, http://uesama-dango. blogspot.com/2015/04/oda-nobunaga-in-anime-ptii-historical.html (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*National Archives of Japan [Digital Archive] - 関八州古戦録* (*Kan-hashū ko-sen-roku*), https://www.digital.archives.go.jp/file/1241043.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

*National Museum of Japanese History – 戦国の兜と旗* (*Sengoku no kabuto to hata*; Las banderas y cascos del periodo Sengoku [t.a.]), https://www.rekihaku.ac.jp/kids/schedule/sp/special_03/o160809.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

NEXON, *DomiNations*, Tokio, Nexon, 2015, https://www.nexonm.com/game/dominations/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*NHK Archives*, https://www2.nhk.or.jp/archives/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Nihon Hakugaku Kurabu, 戦国武将・あの人の「その後」* (*Sengoku bushō – Ano hito no "sono go";* Generales de los estados guerreros: el "después" de aquellos hombres [t.a.]), PHP Kenkyūsho, Kioto, 2002.

*Niigata Prefectural Library – 安土桃山時代年表* (*Azuchi-Momoyama-nenpyō*; Tabla cronológica del periodo Azuchi-Momoyama [t.a.]), https://www.pref-lib.niigata.niigata.jp/?action=common_download _main&upload_id=3949 (fecha de consulta: 10-I-2022).

NIINA, K. [新名一仁], "島津家久・豊久父子と日向国" (*Shimazu Iehisa – Toyohisa Oyako to Hyūga-kuni*; Padre e hijo Shimazu Iehisa y Toyoshisa y el estado de Hyūga [t.a.]), *宮崎県文化講座研究紀要・第四十四輯* (*Miyazaki-ken Bunka Kōza Kenkyū Kiyō – Dai Yon-jyū-yon-shū*; Boletín de Investigación de Estudios Culturales de la

Prefectura de Miyazaki - 44º compilación [t.a.]), Miyazaki Prefectural Library, Japón, pp.1-28, espec. pp.11-12.

*Nintendo Life*, http://www.nintendolife.com/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

*Nioh* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/nioh/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Nioh 2* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/nioh2/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Nishinoomote City - 種子島銃* (*Tanegashima-jū*; Arma de fuego de Tanegashima [t.a.]), http://www.city.nishinoomote.lg.jp/admin/soshiki/kyouikuiinkai/shakaikyouikuka/bunkazai/bunkazai/siseki/siteibunnkazai/kennsitei/2558.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

O'SULLIVAN, J., "How the Japanese Gaming Industry Experienced Decline and Renaissance. Decade Results", *Games Errors*, (27-I-2020), https://gameserrors.com/how-the-japanese-gaming-industry-experienced-decline-and-renaissance-decade-results/ (fecha de consulta: 27-XI-2021).

*Odawara Castle Official Website*, https://odawaracastle.com/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Ogaki City - 関ヶ原合戦と島津の退き口* (*Sekigahara-kassen to Shimazu no nukiguchi*; La batalla de Sekigahara y la retirada de los Shimazu [t.a.]), https://www.city.ogaki.lg.jp/cmsfiles/contents/0000042/ 42898/map.pdf fecha de consulta: 28-XI-2021).

ŌGURO, E. [大黒恵理], "岡豊風日 第 108 号" (*Okō fūjitsu dai-108-gō*; El tiempo de Okō, número 87º" [t.a.]), *Kochi Prefectural Museum of History*, (1-X-2014), http://www.kochi-bunkazaidan.or.jp/~rekimin/ okouhuujitu/okouhuujitu87.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Okami* [web oficial], https://www.okami-game.com/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

OMAME, "大河ドラマの信長" ("*Taiga-dorama no Nobunaga*"; "Los *taiga-dorama* de Nobunaga" [t.a.]), *NHK Archives*, 22 de abril de 2011, https://www.nhk.or.jp/archives/search/speci al/detail/?d=taiga004(fecha de consulta: 23-VI-2018).

*Ōnogawa Battle Festival - 合戦まつりとは* (*Kassen matsuri to wa*; Qué es el matsuri de batalla [t.a.]), http://oonogawakassen.com/about (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Ōnogawa Battle Festival Official Web Site*, http://oonogawakassen.com/about (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Oregon Trail, The*, https://archive.org/details/msdos_Oregon_Trail_The_1990 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

ORSELLI, B., "Koei Tecmo's Musou Series Has Sold Over 22 Million in Japan", *Niche Gamer*, (3-V-2015), https://nichegamer.com/2015/05/03/koei-tecmos-musou-series-has-sold-over-22-million-in-japan/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Otani University - 月の兎* (*Tsuki no usagi*; El conejo de la Luna [t.a.]), https://www.otani.ac.jp/yomu_page/b_yougo/nab3mq0000000ra1.html (fecha de consulta: 21-VI-2021).

OWADA, T. [小和田哲男], " 常に危険な場所に自らをさらした「鬼」佐竹義重" ("*Tsune ni kiken na basho ni mizukara wo sarashita 'oni' Satake Yoshishige*"; "'Demonio' Satake Yoshihige, el que se expuso a un lugar ya de por sí peligroso" [t.a.]), *The Mainichi Shinbun*, (20-VII-2015), https://mainichi.jp/premier/business/articles/20150715/biz/00m/010/ 017000c (fecha de consulta: 25-XI-2021).

OWADA, T. [小和田哲男], " 鶴岡八幡宮の再建に託した北条氏綱' 三つの狙い'" ("*Tsurugaoka Hachimangū no saiken ni takushita Hōjō Ujitsuna 'mitsu no nerai'*"; "Los 'tres objetivos' de Hōjō Ujitsuna, a quien se le encargó la reconstrucción de Tsurugaoka Hachimangū" [t.a.]), *Mainichi Shinbun*, (29-X-2018), https://mainichi.jp/premier/business/articles/20181024/biz/00m/010/004000c (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Owl's Castle*, http://www.imdb.com/title/tt0275362/ (fecha de consulta: 3-I-2018).

*Philadelphia Museum of Art - Hello! Fashion: Kansai Yamamoto 1971–1973*, http://www.phila museum.org/exhibitions/318.html (fecha de consulta: 26-I-2018).

*Photo Library*, https://www.photo_library.jp/img549/250295_5329964.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

PINTO, A., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* Análisis PC", *GameIt*, (1-X-2015), https://www.gameit.es/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-analisis-pc/ (fecha de consulta: 11-III-2018).

*PS4 信長の野望・創造、概要* (*PS4 Nobunaga no Yabō – Sōzō, gaiyō*; PS4 La Ambición de Nobunaga: Creación, resumen [t.a.]), https://www.famitsu.com/

cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=30111 (fecha de consulta: 19-III-2018).

PURSLOW, M., "Sony Reportedly Cuts PS5 Production Plans, Making It Even Harder to Get One", *IGN Japan*, (12-XI-2021), https://jp.ign.com/playstation-5/55795/news/ps5 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

RAMSEY, R., "Review: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (PS4)", *Push Square*, (28-VIII-2015), http://www.pushsquare.com/reviews/ps4/nobunagas_ambition_sphere_of_influence (fecha de consulta: 12-III-2018).

*RAWG*, https://rawg.io/creators/hiroshi-kimata (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

*Real Academia de la Historia: biblioteca*, http://www.rah.es/biblioteca/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

REQUENA, N., "Captura de movimiento: historia y análisis en los videojuegos", *MeriStation*, (26-VII-2017), https://as.com/meristation/2017/07/27/reportajes/1501135200_167918.html (fecha de consulta: 5-VI-2018).

*Research Gate – Alberto Venegas Ramos*, https://www.researchgate.net/profile/Alberto_Venegas_Ramos (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Researchmap*, https://researchmap.jp/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*RetroAcción*, http://www.retroaccion.org/quienes-somos (fecha de consulta: 19-IV-2018).

RICH, M., "Land Of the Rising Cliché", *The New York Times*, (4-I-2004), http://www.nytimes.com/2004/01/04/movies/land-of-the-rising-cliche.html (fecha de consulta: 2-XII-2021).

*RiDiVi*, https://ridivi.es/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

RIIAM Facebook Page, "Presentación de Claudia Bonillo", *Facebook*, (24-VII-2020), https://www.facebook.com/watch/?v=697362820817752 (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*RIIAM*, https://redanimeymanga.wordpress.com/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*Romance of the Three Kingdoms: IX PK* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/san9pk/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

ROSSI, D., "Grand strategy su console", *Multiplayer*, (12-IX-2015), https://multiplayer.it/recensioni/155987-nobunagas-ambition-sphere-of-influence-alla-conquista-del-giappone.html (fecha de consulta: 16-III-2018).

*Ruby Party*, http://www.gamecity.ne.jp/products/rubyparty.htm (fecha de consulta: 25-

XI-2021).

*Ryukyu Cultural Archives* - *島津氏の琉球侵略* (*Shimazu-shi no Ryūkyū-shinryaku*; La invasión de Ryūkyū por la familia Shimazu [t.a.]), http://rca.open.ed.jp/history/story/epoch3/shinryaku_2.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Saga Prefectural Museum* - *龍造寺隆信の刀* (*Ryūzōji Takanobu no katana*; La katana de Ryūzōji Takanobu [t.a.]), https://saga-museum.jp/museum/exhibition/limited/2009/10/000544.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

SALAS, M., "Historia de la *naginata* y de quienes las manejaban (*onna bugeisha*)", *CoolJapan*, 23 de mayo de 2017, https://cooljapan.es/historia-la-naginata-quienes-la-manejaban-onna-bugeisha/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Samurai Warriors 4 Empires* [web oficial], http://www.samuraiwarriors4.eu/ empires/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Sanada Treasures Museum* - *真田家とは* (*Sanada-ke to wa*; Sobre la familia Sanada [t.a.]), https://www.sanadahoumotsukan.com/sanadake.php (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Sankoku Musō Series*, http://www.gamecity.ne.jp/ smusou/#home (fecha de consulta: 25-XI-2021).

SATO, "Dissidia Final Fantasy May End Up Using Team Ninja's Soft Engine Tech", *Siliconera*, (14-IV-2015), http://www.siliconera.com/2015/04/14/dissidia-final-fantasy-may-end-using-team-ninjas-soft-engine-tech/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

SATO, "Koei Tecmo Puts Dead or Alive's Soft Engine To Use In Musou Stars' Latest Footage", *Siliconera*, (28-III-2017), http://www.siliconera.com/2017/03/28/koei-tecmo-puts-dead-alives-soft-engine-use-musou-stars-latest-footage/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

*Search Engine Market Share Worldwide*, http://gs.statcounter.com/search-engine-market-share (fecha de consulta: 12-III-2018).

*Sega*, http://sega.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

SEGA, *Sakura Sen V – Saraba Aishiki Hito yo*, Tokio, Sega, 2005, http://sakura-taisen.com/game/ databace/sakura_v.html#(fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Sekigahara Town History & Folklore Museum* - *合戦に至る経緯* (*Kassen ni itaru keii*; Antecedentes que llevaron a la batalla [t.a.]), http://www.rekimin-

sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Sekisyu Roofing Tiles*, https://www.sekisyu-kawara.jp/iwamiginzan/soudatsu/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Sendai City Museum Official Twitter Account*, https://twitter.com/sendai_shihaku/status/1181399905144672256 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Sendai City*, http://www.sendai-c.ed.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Sengoku Basara* [web oficial de la saga], http://www.capcom.co.jp/game/basara/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

*Sengoku BASARA Wiki – Date Masamune*, https://sengokubasara.fandom.com/wiki/Date_Masamune (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Sengoku Daimyō*, http://www.sengokudaimyo.com/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Sengoku Musō 5* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/sengoku5/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Setagaya Digital Museum – 北条幻庵覚書* (*Hōjō Gen'an kakusho*; Memorándum de Hōjō Gen'an [t.a.]), https://setagayadigitalmuseum.jp/collection/8740/detail/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Shibusawa Eiichi Digital Museum*, http://www.city.fukaya.saitama.jp/shibusawa_eiichi/index.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Shibusawa Eiichi Memorial Foundation*, https://www.shibusawa.or.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Shiga Prefecture - Ruins of Azuchi Castle, a Special Historic Site Oda Nobunaga's Stronghold for the Unification of Japan*, https://www.pref.shiga.lg.jp/ippan/bunakasports/bunkazaihogo/312330.html (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Shikoku Disaster Information Archives*, http://www.shikoku-saigai.com/archives/3 5744 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Shikoku Junpai Center - 第六十六番札所 雲辺寺* (*Dai roku-jyū-roku-ban fudasho Unpen-ji*; 66º templo con amuletos, Unpen-*ji*" [t.a.]), https://www.junpai-center.net/shikoku/guide/kagawa/g66.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Shimadzu Limited*, https://www.shimadzu-ltd.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Shimane University – 第 104 回島根大学総合博物館市民講座「石見銀山をめぐる戦国争乱の実像」を開催しました* (*Dai 104-kai Shimane-daigaku sōgō*

*hakubutsukan shimin kōza "Iwami-ginza wo meguru Sengoku-sōran no jitsuzō" wo kaisai itashimashita*; Inauguramos la 104º edición de las Conferencias Públicas del Museo de la Universidad de Shimane "La verdad sobre los conflictos del periodo Sengoku que involucraron las minas de plata de Iwami" [t.a.]), https://www.shimane-u.ac.jp/docs/2018071000018/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Shin – Hokuto Musō* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/hokuto_m/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Shingeki no Kyōjin 2 – The Final Battle* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/shingeki2/play.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Shirakawa Village Official Website*, http://ml.shirakawa-go.org/en/ (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*Shiroishi Newsletter*, https://www.city.shiroishi.miyagi.jp/uploaded/attachment/2522.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Shizuoka City Museum of Art*, https://shizubi.jp/blog/1475/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Shizuoka Prefectural Central Library -小田原合戦（秀吉の小田原攻め）と農民* (*Odawara-kassen [Hideyoshi no Odawara-seme] to nōmin*; La batalla de Odawara [incursión de Hideyoshi en Odawara] y los agricultores [t.a.]), https://www.tosyokan.pref.shizuoka.jp/data/open/cnt/3/50/1/ssr2-25.pdf (fecha de consulta: 10-I-2022).

*Shoko Shuseikan Museum*, http://www.shuseikan.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

SILICON STUDIO, *Sengoku Bushō Hime MURAMASA*, Tokio, Mobage, 2012, https://www.silicon studio.co.jp/socialgame/muramasa/(fecha de consulta: 7-VI-2018).

*SimCity*, https://archive.org/details/msdos_SimCity_1989 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

SMITH, D., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* Review", *PSU*, (14-IX-2015), https://www.psu.com/reviews/nobunagas-ambition-sphere-of-influence-review/ (fecha de consulta: 12-III-2018).

*SOAS University of London*, https://www.soas.ac.uk/ (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*Sony*, https://www.sie.com/jp/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Square-Enix*, https://www.square-enix-games.com/en_US/home (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*SteamSpy*, http://steamspy.com/ (fecha de consulta: 21-III-2018).

*Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin* [web oficial], https://www.jp.square-enix.com/sopffo/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

SUJAKU, S. [朱雀信城], "高橋紹運の辞世の句" (*Takahashi Jōun no jisei no ku*; Poema de despedida de Takahashi Jōun [t.a.]), *Dazaifu City*, (21-VI-2016), https://www.city.dazaifu.lg.jp/uploaded/attach ment/4172.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Sukumo City - 兼定の最期* (*Kanesada no saigo*; Los últimos momentos de Kanesada [t.a.]), http://www.city.sukumo.kochi.jp/sisi/014001.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Suwa-taisha Official Website*, http://suwataisha.or.jp/pdf/yuisyo.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Tachibana Museum - 立花宗茂の生涯をスジャータでたどる* (*Tachibana Muneshige no shōgai sujāta de tadoru*; Siguiendo la vida de Tachibana Muneshige a través de Sujahta [t.a.]), http://www.tachibana-museum.jp/blog/?p=725 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Tainei-ji Official Website – 三条公頼公墓所* (*Sanjō Kin'yori-kō bosho*; Lugar de reposo del señor Sanjō Kin'yori [t.a.]), https://www.taineiji.jp/info/sanjyo.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Tanegashima Tourism Association - Story 13*, http://tanekan.jp/en/story/13.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

TEAM NINJA, *Ninja Gaiden II*, Tokio, Tecmo, 2008, http://www.ninjagaiden2.jp/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

TENCO, *Eiyū Senki: The World Conquest*, Tokio, 5pb y Fruitback Factory, 2012, http://fruitbatfactory. com/eiyuusenki/(fecha de consulta: 7-VI-2018).

TENKY, *Twelve: Sengoku Hōshin Den*, Tokio, Konami, 2005, http://www.konami.jp/products/ sengokuhousinden_best_psp/(fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Tensan Official Website*, https://www.nihonryori-tensan.com/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*The Asahi Prize: 過去の受賞者一覧* (*The Asahi Prize: kako no jushōsha ichiran*; El

Premio Asahi: lista de pasados ganadores [t.a.]), http://www.asahi.com/shimbun/award/asahi/winners.html (fecha de consulta: 4-I-2018).

*The Fan Museum - History of Fans*, https://www.thefanmuseum.org.uk/fan-history (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*The Founder, Konosuke Matsushita*, https://www.panasonic.com/global/corporate/history/konosuke-matsushita.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*The Heike Story Official Website*, https://heike-anime.asmik-ace.co.jp/ (fecha de consulta: 12-IV-2019).

*The Kano School of Painting*, https://www.met museum.org/toah/hd/kano/h d_kano.htm (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*The New York Times: Ryotaro Shiba, 72, Historical Novelist*, http://www.nytimes.com/1996/02/16/nyregion/ryotaro-shiba-72-historical-novelist.html (fecha de consulta: 4-I-2018).

*The Niigata Prefectural Museum of History – 上杉定実知行宛行状* (*Uesugi Sadazane chigyō-ate-gaijō*; Carta de cesión de territorios por Uesugi Sadazane [t.a.]), https://jmapps.ne.jp/ngrhk/det.html?data_id=35439 (fecha de consulta: 10-I-2022).

*The Tsurugaoka Hachimangu Official Website*, https://www.hachimangu.or.jp/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

*The University of Tokyo*, https://clioimg.hi.u-tokyo.ac.jp/viewer/view/idata/850/8500/02/1119/0434?m=limit&s= 0429&n=20 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*The Visual Novel Database*, https://vndb.org/ (fecha de consulta: 6-VI-2018).

*The World University Rankings*, https://www.timeshighereducation.com/rankings/japan-university/2021#!/page/0/length/25/sort_by/rank/sort_order/asc/cols/stats (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*Tōken Ranbu Musō* [web oficial], https://touken-musou.com/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Tōken World*, https://www.touken-world.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

TOKUOKA, S. [徳岡正肇], "信長の野望・創造" ("*Nobunaga no Yabō - Sōzō*"; "La Ambición de Nobunaga: Creación" [t.a.]), *4Gamer*, (14-XII-2013), http://www.4gamer.net/games/215/G021583/20131212067/ (fecha de consulta: 13-III-2018).

*Tokyo National Museum Archives*, https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/

show/C0045864 (fecha de consulta: 21-VI-2021).

*Total War*. Griddle Octopus, "Creative Assembly Interview: Huge Retrospective", *Funanbulism*, (14-XI-2011), https://funambulism.com/2011/11/14/creative-assembly-interview-huge-retrospective/ (fecha de consulta: 12-IV-2019).

*Tourist Information of Ueda City – 板垣信方の墓* (*Itagaki Nobukata no haka*; Tumba de Itagaki Nobukata [t.a.]), https://www.city.ueda.nagano.jp/site/kankojoho/6076.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

TŌYA, "信長の野望・創造　感想とレビュー" ("*Nobunaga no Yabō – Sōzō, kansō to rebyū*"; "La Ambición de Nobunaga: Creación, impresiones y análisis" [t.a.]), *Lago Tōya*, (13-I-2014), http://to-yako.blogspot.com.es/2014/01/blog-post.html (fecha de consulta: 13-III-2018).

*Tōyō Keizai*, https://str.toyo keizai.net/books/9784492961919/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

TRENGROUSE, T. M., "The Ninja", *Central Intelligence Agency*, 22 de septiembre de 1993, https://www.cia.gov/static/bb2567b10f7d355dd888c6f404b1c02e/The-Ninja.pdf (fecha de consulta: 21-VI-2021).

*Tsurugaoka Museum*, https://tsurugaokamuseum.jp/tanoshimu/index.html?top (fecha de consulta: 10-I-2022).

*UBA.Sociales - XIV Jornadas de Sociología "Sur, pandemia y después"*, http://www.sociales.uba.ar/ 2021/10/22/jornadassocio2021/ (fecha de consulta: 18-III-2019).

*Ueda City Digital Archive*, https://museum. umic.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Ueda City Museum - 上田城と歴代上田城主* (*Ueda-jō to rekidai Ueda-jōshu*; El castillo de Ueda y sus sucesivos señores [t.a.]), https://museum.umic.jp/hakubutsukan/ueda-castle-history/03/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Ueda Moyō – 日本一の兵・真田幸村特集* (*Nihon-ichi no hei – Sanada Yukimura tokushū*; El soldado número uno de Japón – Artículo especial sobre Sanada Yukimura [t.a.]), http://shinshu-ueda.info/feature/feature_yukimura-sanada (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Ukiyo-e.org*, https://ja.ukiyo-e.org/image/bm/AN00587969_001_l (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*UNESCO: Itsukushima Shinto Shrine*, https://whc.unesco.org/en/list/776 (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Universidad de Keiō*, https://www.econ.keio.ac.jp/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Universidad de Salamanca – III Jornadas UME*, https://maosalamanca.es/iii-jornadas-de-investigacion- y-formacion-humanismo-eurasia/ (fecha de consulta: 18-III-2019).

Universidad de Zaragoza, *Programa III Jornadas Predoctorales: la Historia del Arte desde Aragón* (folleto), Gallur, 2018, http://www.gallur.es/wp-content/uploads/2018/11/PROGRAMA-III-JORNADAS-PREDOCTORALES-LA-HISTORIA-DEL-ARTE-DESDE-ARAG%C3%93N.pdf?x85628 (fecha de consulta: 18-III-2019).

*Unpō-ji Official Website*, https://unpoji.ko-shu.jp/treasure.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

VENEGAS, A., "¿Se puede aprender historia con los videojuegos históricos?", *Xataka*, 13 de diciembre de 2016, https://www.xataka.com/videojuegos/como-de-realistas-o-educativos-son-los-video juegos-historicos (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*VGMDB - Masako Otsuka*, https://vgmdb.net/artist/13030 (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

VILLATORO, M. y SÁNCHEZ, J.M., "¿Se puede aprender historia con los videojuegos de guerra?", *ABC Cultura*, 19 de marzo de 2018, http://www.abc.es/cultura/abci-videojuegos-toman-relevo-cine-historico- cultura-popular-201803182323_noticia.html (fecha de consulta: 19-IV-2018).

VOLTAGE, *Tenka Tōitsu Koi no Ran: Love Ballad*, Tokio, Voltage, 2015, http://koi-game.voltage.co.jp/fantasy/koiranlb/index.html (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Wakamiya Hachiman-gū - 長宗我部元親公* (*Chōsokabe Motochika-kō*; El señor Chōsokabe Motochika [t.a.]), http://wakamiya-kochi.com/chosokabe.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Waseda University Library – Meitoku-ki*, https://www.wul.waseda.ac.jp/kotenseki/html/he12/he12 _05081/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Web Rekishi kaidō - 伊達輝宗が落命* (*Date Terumune ga rakumei; Date Terumune murió* [t.a.]), https://shuchi.php.co.jp/rekishikaido/detail/4406 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Welcome to Miyajima*, http://visit-miyajima-japan.com/en/culture-and-heritage/spiritual-heritage-temples-shrines/sanctuaire-itsukushima.html (fecha de consulta: 19-

IV-2018).

*Winning Post 9*, https://www.gamecity.ne.jp/winningpost9/2021/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

WOGER, M., "*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* - Test", *Eurogamer.de*, (23-X-2015), http://www.eurogamer.de/articles/2015-09-22-nobunagas-ambition-sphere-of-influence-test (fecha de consulta: 16-III-2018).

YADA, F., "Study: Pandemic fuels addictions to video games, internet in Japan", *The Asahi Shinbun*, (6-XI-2021), https://www.asahi.com/ajw/articles/14465596 (fecha de consulta: 27-XI-2021).

YAGÜE, D., "Un paseo por la Historia… a través de los videojuegos", *20minutos*, 10 de diciembre de 2015, https://blogs.20minutos. es/xx-siglos/2015/12/10/un-paseo-por-la-historia-a-traves-de-los-videojuegos/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*Yale McMillan Center (Council on East Asian Studies) - Why did Hideyoshi invade Korea in 1592?*, https://ceas.yale.edu/events/why-did-hideyoshi-invade-korea-1592 (fecha de consulta: 2-XII-2021)

*Yamaguchi Prefecture*, https://kiralink.pref.yamaguchi.lg.jp/201911/y amaguchigaku/index.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Yamanashi Digital Archive*, http://digi.lib.pref.yamanashi.jp/da/detail?tilcod=0000000016-YMNS0150074 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Yamanashi Prefectural Museum – 博物館の資料に見る『風林火山』の世界* (*Hakubutsukan no shiryō ni miru "Fū-rin-ka-zan" no sekai*; El mundo de "viento-bosques-fuego-montañas" visto a través de los documentos del museo [t.a.]), http://www.museum.pref.yamanashi.jp/3rd_furinkazan_01kansuke.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Yamanashi Prefecture - 山梨の文化財ガイド（データベース）書跡 04* (*Yamanashi no bunkazzai gaido (dētabēsu) Shoseki 04*; Guía de Propiedades Culturales Importantes de Yamanashi (base de datos) Documentos 04 [t.a.]), https://www. pref.yamanashi.jp/bunka/bunkazaihogo/bunkazai_data/yamanashinobunkazai_shoseki004.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Yamanashi Tourism Organization*, https://www.yamanashi-kankou.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Yonezawa City Library*, http://www.library.yonezawa.yamagata.jp/dg/BJ112.html (fecha

de consulta: 28-XI-2021).

*Yonezawa City Uesugi Museum*, https://www.denkoku-no-mori.yonezawa.yamagata.jp/056number2.htm (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Zaguan_ Universidad de Zaragoza Repository - Oda Nobunaga en los videojuegos japoneses. El caso de Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (Koei, 2013)*, https://zaguan.unizar.es/record/76234?ln=en (fecha de consulta: 18-III-2019).

*Zero – Nuregarasu no Miko* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/zero/maiden/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Zeruda Musō* [web oficial], http://www.gamecity.ne.jp/zelda-yakusai/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Zuihō-den Official Website*, https://www.zuihoden.com/document/introduce/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*シャープクリーンコンピューター MZ-80 シリーズ* (*Shāpu Kurīn Compyūtā MZ-80 shirīzu*; Catálogo de la serie de ordenadores MZ-80 de Sharp [t.a.]), http://galapagosstore.com/web/book/detail/sstb-B215-1215000-mz-198005-mz80series (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*そう見寺* (*Sōken-ji* [t.a.]), https://www.jalan.net/kankou/spt_25381ag2130010565/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*ゆるキャラグランプリ* (*Yuru-kyara Guran-Puri*; Gran Premio de las Mascotas Regionales [t.a.]), https://www.yurugp.jp/jp/vote/detail.php?id=00002209 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*伊達家伯記念會* (*Date Haku Kinenkai*), http://datemasamune.com/history/feature.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*印章歴史館* (*Inshō rekishikan; Museo de sellos* [t.a.]), https://dainihon-insho.co.jp/history/museum/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*越後ごぜ唄と津軽三味線・萱森直子* (*Echigo goze-uta to Tsugaru-jamisen – Kayamori Naoko*; Las canciones *goze* de Echigo y el *shamisen* de Tsugaru – Kayamori Naoko [t.a.]), https://www.echigo-gozeuta.com/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*加治木高等学校新聞* (*Tsukajiki-kōtō-gakkō shinbun*; Periódico del Instituto de Tsukajiki [t.a.]), (18-VII-2008), p.2, http://www.edu.pref.kagoshima.jp/sh/kajiki/docs/2016092100465/file_contents/Kakou News147.pdf (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*歌舞伎美人・時代物と世話物* (*Kabuki-bito: jidaimono y sewamono* [t.a.]), http://www.kabuki-bito.jp/special/kabuki_column/todaysword/post_200.html (fecha de consulta: 3-XII-2017).

*外国人が選んだサムライ TOP10～海外でもやっぱりあの武将が 1 番人気？* (*Gaikokujin ga eranda samurai TOP10 – Kaigai demo yappari ano bushō ga ichiban ninki?*; *Los top 10 samuráis elegidos por los extranjeros: ¿incluso en el extranjero, "ese" general vuelve a ser el más popular?* [t.a.]), https://bushoojapan.com/news/2014/04/28/18793 (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*館山市立博物館* (*Tateyama-shiritsu-hakubutsukan*; Museo Municipal de Tateyama [t.a.]), https://www.city.tateyama.chiba.jp/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

*義元佐文字. 負けずの鍔* (*Yoshimoto Samonji – Makezu no tsuba*; La tsuba que no pierde [t.a.]), http://planety1999.com/OKASI.html (fecha de consulta: 22-I-2018).

*宮島観光協会・厳島合戦* (*Miyajima Kankō Kyōkai – Itsukushima-kassen*; Asociación Turística de Miyajima – Batalla de Itsukushima [t.a.]), https://www.miyajima.or.jp/history/gassen.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*国立国会図書館デジタルコレクション*(*Kokuritsu-kokkai-toshokan dejitaru-korekushon*; Colección Digitalizada de la Biblioteca Nacional de la Dieta Japonesa [t.a.]), http://dl.ndl.go.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*今治市村上海賊ミュージアム* (*Imabari-shi Murakami-kaizoku myūjiamu*; Museo de la ciudad de Imabari de los Piratas Murakami [t.a.]), https://www.city.imabari.ehime.jp/museum/suigun/about/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*座談の名手・司馬遼太郎朝鮮半島への眼差し* (*Zadan no meishu – Shiba Ryōtarō Chōsen-hantō he no manazashi*; Conversación con un experto: Ryōtarō Shiba, su mirada hacia la Península de Corea [t.a.]), http://cgi2.nhk.or.jp/archives/shogenarchives/postwar/shogen/movie.cgi?das_id=D0012100233_00000 (fecha de consulta: 3-I-2018).

*最も好きな戦国武将ランキング♪圧倒的な差で 1 位はあの武将* (*Mottomo suki na sengoku-bushō-rankingu – Attōteki-na sa de ichi-I wa ano bushō*; *Ránking de los más queridos generales de la época Sengoku: "ese" general gana primer puesto con un grandísimo margen* [t.a.]), http://survey-blog.line.me/ja/archives/24878147.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*薩摩義士顕彰館* (*Satsuma-gishi kenshō-kan*; Museo en reconocimiento a los leales vasallos de Satsuma [t.a.]), http://www.mirai.ne.jp/~wakita/simadu/simazu.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*三國志・30 周年記念・特設サイト* (*Romance of the Three Kingdoms: sitio especial de su trigésimo aniversario* [t.a.]), https://www.gamecity.ne.jp/sangokushi30th/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*山口市観光情報サイト*(Y*amaguchi-shi Kankō jōhō saito*; Web de información turística de la ciudad de Yamaguchi [t.a.]), http://yamaguchi-city.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*山口市文化交流課* (*Yamaguchi-shi bunka kōryū-ka*; División de Intercambio Cultural de la ciudad de Yamaguchi [t.a.]), http://www.oouchibunka.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*司馬遼太郎の街道* (*Shiba Ryōtarō no kaidō*; Los caminos de Ryōtarō Shiba [t.a.]), https://publications.asahi.com/original/special/shiba/ (fecha de consulta: 3-I-2018).

*司馬遼太郎の世界* (*Shiba Ryōtarō no sekai*; El mundo de Ryōtarō Shiba [t.a.]), http://www.shibazaidan.or.jp/world/ (fecha de consulta: 3-I-2018).

*司馬遼太郎の世界・文庫リスト* (*Shiba Ryōtarō no sekai – Bunko-risuto*; El mundo de Ryōtarō Shiba - lista de publicaciones [t.a.]), http://www.shibazaidan.or.jp/world/books/ (fecha de consulta: 3-I-2018).

*司馬遼太郎賞とは* (Shiba Ryōtarō to wa; Respecto a los Premios Shiba Ryōtarō [t.a.]), http://www.shibazaidan.or.jp/ (fecha de consulta: 5-I-2018).

*司馬遼太郎対話選集* (*Shiba Ryōtarō taiwa-senshū*; Compilación de conversaciones con Shiba Ryōtarō [t.a.]), http://www.bunshun.co.jp/book/80shiba/ (fecha de consulta: 4-I-2018).

*四天王寺* (Shiten'ō-*ji* [t.a.]), http://www.shitennoji.or.jp/ (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*狩野孝信・重要文化財 洛中洛外図屏風* (*Kanō Takanobu – Jūyō-bunka-zai Raku-chū- raku-gai-zu byōbu*; Kanō Takanobu – Propiedad Cultural Importante Biombo de imágenes de dentro y fuera de la capital [t.a.]), https://artsand culture.google.com/asset/重要文化財−洛中洛外図屏風/2gFykwtEijTMdQ?hl=ja (fecha de consulta: 20-VIII-

2018).

*狩野宗秀・都の南蛮寺図* (*Kanō Sōshū – To no nanban-tera-zu*; Kanō Sōshū – Imagen de un templo *nanban* en la capital [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/都の南蛮寺図/GwEySqbi-zE-cQ?hl=ja (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*週刊ファミ通 2014 年 2 月 27 日号新作ゲームクロスレビューより* (*Shūkan-Famitsū 2014-nen nigatsu 27-nichi-gō shinsaku gēmu-kurosu-rebyū yori*; Respecto a las cross review del 27 de febrero de 2014 por Famitsū Semanal [t.a.]), https://www.famitsu.com/news/201402/14047993.html (fecha de consulta: 19-III-2018).

*尚古集成館* (*Shōko Shūseikan*), http://www.shuseikan.jp/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*松永久秀が愛した「古天明平蜘蛛」とは!?* (*Matsunaga Hisahide ga aishita "kotenmyō hiragumo" to wa!?*; ¿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: 24-IV-2018).

*上越市の文化財・上杉謙信書翰* (*Joetsu-shi no bunkazai – Uesugi Kenshin shokan*; Propiedades culturales importantes de la ciudad de Joetsu – Correspondencia de Uesugi Kenshin [t.a.]), https://www.city.joetsu.niigata.jp/site/cultural-property/cultural-property-city014.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

*信州松代観光協会・山本勘助（道鬼）墓* (*Shinshū Matsushiro Kankō Kyōkai – Yamamoto Kansuke (Dōki) Haka* ; Asociación Turística de Matsushiro-Shinshū – Tumba de Yamamoto Kansuke (Dōki) [t.a.]), http://www.matsushiro-kankou.com/modules/sightseeing/index.php?action=FacilityView&facility_id=29 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*神戸市立博物館・織田信長像* (*Kōbe-shiritsu-hakubutsukan – Oda Nobunaga-zō*; *Museo Municipal de Kobe - Retrato de Oda* Nobunaga [t.a.]), http://www.city.kobe.lg.jp/culture/culture/institution/museum/meihin_new/410.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*人気の戦国武将ランキングトップ１００！*(*Ninki no Sengoku.bushō ranking toppu 100!*; *¡Top 100 del ranking de generales populares de la época Sengoku!* [t.a.]), http://kagakusuru.net/archives/27516/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*聖フランシスコ・ザヴィエル像* (*Sei Furanshisuko Zavieru-zō*; Retrato de San Francisco Xavier [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-st-francis-

xavier/dQGRoFHgAO6xBg (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*仙台市博物館* (*Sendai-shi-hakubutsukan*; Museo de la Ciudad de Sendai [t.a.]), http://www.city.sendai.jp/museum/ (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*川中島古戦場* (*Kawanakajima-kosenjō*; Viejo campo de batalla de Kawanakajima [t.a.]), http://www.kosenjo.com/05.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*戦国ガイド* (*Sengoku Gaido*; Guía del periodo Sengoku [t.a.]), https://sengoku-g.net/blog/2018/ 01/helmet.html/7 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*大河ドラマ一覧* (*Lista de Taiga-dorama* [t.a.]), https://www.nhk.or.jp/ segodon/taiga/ (fecha de consulta: 22-VI-2018).

*大徳寺本坊* (*Daitoku-ji Honbō* [t.a.]), http://kyotoshunju.com/?temple=daitokuji-honbo (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*第 61 回「ぎふ信長まつり」* (*Dai-61-kai Gifu Nobunaga matsuri*; Edición 61º del Festival de Nobunaga [t.a.]), http://www.city.gifu.lg.jp/3571.htm (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*第 19 回 AMD Award'14* (*Dai-jyū-kyū-kai AMD Award'14*; Edición Nº19 Premios AMD 2014 [t.a.]), https://amd.or.jp/award/19/works/19_award_07.html (fecha de consulta: 19-III-2018).

*地域人気武将ランキング* (*Chiiki-nin-bushō-rankingu*; *Ránking de generales populares por regiones* [t.a.]), http://www.gamecity.ne.j p/taishi/area_rank.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*長興寺* (*Chōkō-ji* [t.a.]), http://www.choukouji.info/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*都市図書館* (*Kyōto-shi toshokan*; *Bibliotecas de la ciudad de Kioto* [t.a.]), https://www2.kyotocitylib.jp/ (fecha de consulta: 1-XII-2021).

*島根県観光連盟・新宮党館跡* (*Shimane-ken Kankō Renmei – Shingūtō-yakata-ato*; Liga Turística de la prefectura de Shimane – Resto de la mansión Shingūtō [t.a.]), https://www.kankou-shimane.com/destination/21549 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*東国原プロフィール* (*Higashikokubara purofairu*; Perfil de Higashikokubara [t.a.]), https://ameblo.jp/higashi-profile/ (fecha de consulta: 21-VII-2018).

*南蛮屏風 左隻* (*Nanban-byōbu sashū*; Biombo *nanban* (panel izquierdo) [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/ 南蛮屏風 ( 左隻 )/kAErL6eYuT9DhA?hl=ja

(fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*南蛮屏風（右隻）* (*Nanban-byōbu ushū*; Biombo *nanban* (panel derecho) [t.a.]), https://artsandculture.google.com/asset/ 南 蛮 屏 風 ( 右 隻 )/8QFLE2oTronIkw?hl=ja (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*日本芸術院賞・歴代授賞者詳細* (*Nihon-geijutsuinshō – Rekidai-jushōsha-shōsai*; Premios de la Academia de las Artes Japonesa: detalles de los ganadores a lo largo de los años [t.a.]), http://www.geijutuin.go.jp/index.php?action_Award_Prize=1&e=&ac=&q=&num=&order=&p=20 (fecha de consulta: 4-I-2018).

*日本文学振興会* (*Nihon Bungaku Shinkō-kai*; Sociedad para la Promoción de la Literatura Japonesa [t.a.]), http://www.bunshun.co.jp/shinkoukai/ (fecha de consulta: 3-I-2018).

*批評（レビュー）* (*Hihyō (rebyū)*; Análisis (review) [t.a.]), http://souzou.shiyo.info/hihyou.html (fecha de consulta: 13-III-2018).

*備前長船刀剣博物館～戦国無双の刀剣展～* (*Bizen Osafune Tōken-hakubutsukan - Sengoku Musō no tōken-ten*; Museo de espadas Bizen Osafune – Exposición de espadas de *Samurai Warriors* [t.a.]), http://blog.livedoor.jp/ist_higuchi/ archives/40330980.html (fecha de consulta: 10-I-2022).

*武将辞典・北条氏康* (*Bushō-jiten – Hōjō Ujiyasu*; Enciclopedia de generales – Hōjō Ujiyasu [t.a.]), https://senjp.com/ujiyasu/ (fecha de consulta: 10-I-2022).

*武田四天王（武田四名臣）は実は 8 人いた？甲陽の五名臣も？？* (*Takeda Shiten'ō (Takeda Yon-meishin) wa jitsu wa hachi-nin ita? Kōyō no Gomeishin mo??*; ¿Los Cuatro Reyes Celestiales de Takeda (los Cuatro Grandes de Takeda) eran en realidad ocho? ¿Y los Cinco Grandes de Kōyō? [t.a.]), http://history-land.com/takeda-four-heavenly-kings/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*文化デジタルライブラリー* (*Bunka dejitaru raiburarī*; Biblioteca Digital Cultural [t.a.]), https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc20/rekishi/rakugo/ index1.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*文化勲章と文化功労者その違いは「お金」* (*Bunka kunshō y bunka kōrōsha sono chigai wa "o-kane"*; *Bunka kunshō* y *bunka kōrōsha*, su diferencia está en el dinero [t.a.]), http://www.news24.jp/articles/2017/10/30/07376615.html (fecha de consulta: 4-I-

2018).

*文化財ナビ愛知・紙本著色織田信長像〈狩野元秀筆〉* (*Bunkazai-navi Aichi – Shihonchakushoku Oda Nobunaga-zō [Kanō Motohide-hitsu]*; *Buscador de Propiedades Culturales de Aichi – Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda <pintado por Kanō Motohide>* [t.a.]), https://www.pref.aichi.jp/kyoiku/bunka/bunkazainavi/yukei/kaiga/kunisitei/0137.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*文化財学 三浦研究室・安土城天主* (*Bunka-zai-gaku – Miura-kenkyū-shitsu - Azuchi-jō -tenshu*; Estudio de Propiedades Culturales - Laboratorio de Miura: Torre del Castillo de Azuchi [t.a.]), http://home.hiroshima-u.ac.jp/miurayu/castle/azuchitenshu-ritsu.html (fecha de consulta: 19-IV-2018).

*文化庁・鑁阿寺経堂* (*Bunka-chō – Banna-ji kyōdō*; Agencia de Asuntos Culturales: Biblioteca de Sutras del Banna-*ji* [t.a.]), http://kunishitei.bunka.go.jp/bsys/maindetails.as (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*米沢上杉まつり* (*Yonezawa Uesugi Matsuri*; Festival de Uesugi en Yonezawa [t.a.]), http://uesugi.yone zawa-matsuri.jp/log/?l=72221 (fecha de consulta: 10-I-2022).

*片倉喜多子の墓* (*Katakura Kitako no haka; Tumba de Katakura Kitako* [t.a.]) https://www.hb.pei.jp/ sokuseki/ miyagi/katakurakitako-bosho/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*豊田市郷土資料館・紙本著色織田信長像* (*Toyota-shi-kyōdo-shiryō-kan – Shihonchakushoku Oda Nobunaga-zō*: *Museo de Historia Local de la Ciudad de Toyota – Retrato de Oda Nobunaga en rollo pintado en seda* [t.a.]), http://www.toyota-rekihaku.com/bunka/ 01_kaiga/win/04.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*黙山斎場・六文銭* (*Mokusan-saijō – Roku-mon sen*; Sitio Ceremonial Mokusan – Los seis *mon* [t.a.]), http://moku san.net/2016/05/26/六文銭/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*立花家十七代が語る* (*Tachibana-ke jyūnana dai ga kataru*; Habla el decimoséptimo líder de la familia Tachibana [t.a.]), http://www.muneshige.com/ (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*亘理町観光協会* (*Watari-chō kankō kyōkai;* Asociación turística de la ciudad de Watari [t.a.]) - Date Shigezane, http://www.datenawatari.jp/publics/index/17 (fecha de

consulta: 25-XI-2021).

## 3. Fuentes

### 3.1. Fuentes literarias

ABE, T. [阿部哲人], “関東をめぐる氏綱と上杉謙信” (“*Kantō wo meguru Ujitsuna to Uesugi Kenshin*”; “Ujitsuna y Uesugi Kenshin, disputándose Kantō” [t.a.]), en *北条氏康とその時代* (*Hōjō Ujitsuna to sono jidai*; Hōjō Ujitsuna y su época [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2021, pp.301-318.

AKASAWA, K. [赤澤計眞], *越後上杉氏の研究* (*Echigo Uesugi-shi no kenkyū*; Investigaciones del clan Uesugi de Echigo [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 1999.

AKIHARA, D. [秋原大輔], “上杉謙信の北陸出兵” (“*Uesugi Kenshin no Hokuriku-shuppei*”; “La expedición a Hokuriku de Uesugi Kenshin” [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y Maeshima, S. [前嶋敏], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2017, pp.243-270.

AOKI, T. [青木歳幸], *上田藩* (*Ueda-han*; Dominio de Ueda [t.a.]), Tokio, Gendai-*shokan*, 2011.

*Cultural Assets of Yamaguchi Prefecture – 毛利隆元関係資料* (*Mōri Takamoto kankei shiryō*; Documentos relacionados con Mōri Takamoto [t.a.]). https://bunkazai.pref.yamaguchi.lg.jp/bunkazai/detail.asp?mid=90054&pid= gs_4_t_n (fecha de consulta: 28-XI-2021).

EBINUMA, S. [海老沼真治], “氏綱と武田信玄・第一次甲相同盟の展開” (*Ujitsuna to Takeda Shingen – Dai-ichi-ji Kō-Sō-Dōmei no tenkai*; Ujiyasu y Takeda Shingen – El desarrollo de la primera Alianza de Kai y Sagami [t.a.]), en *北条氏康とその時代* (*Hōjō Ujitsuna to sono jidai*; Hōjō Ujitsuna y su época [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō,

2021, pp.280-300.

ENDŌ, Y. [遠藤ゆり子], "越相同盟にみる平和の創造と推持・戦国大名の有縁性と無縁性" ("*Etsu-Sō Dōmei ni miru heiwa no sōzō to iji – Sengoku daimyō no uensei to muensei*"; "La creación y mantenimiento de la paz a través de la Alianza de Echigo-Sagami – La presencia y ausencia de vínculos en los *daimyō* del periodo Sengoku" [t.a.]), en *定本・北条氏康* (*Teihon - Hōjō Ujitsuna*; Edición revisada - Hōjō Ujitsuna [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2004, pp.81-107.

FRÓIS, L., *Historia de Japam* (ed. Josef Wicki), Lisboa, Biblioteca Nacional, 1976-1984, 5 vols.

FUJII, T. [藤井崇], *大内義隆：類葉武徳の家を称し、大名の器に載る* (*Ōuchi Yoshitaka: ruiyō butoku no ie wo shōshi, daimyō no utsuwa ni noru; Ōuchi Yoshitaka: descendiente de una casa guerrera, se atreve a ser daimyō* [t.a.]), Kioto, Minerva, 2019.

FUJIKI, H. [藤木久志], *雑兵たちの戦場 中世の傭兵と奴隷狩り* (*Zōhyō-tachi no senjō – Chūsei no yōhei to dorei-gari*; El campo de batalla de los soldados de a pie – Los mercenarios y la caza de esclavos en la Edad Media [t.a.]), Tokio, Asahi-*shinbun-sha*, 2005.

HIRAYAMA, M. [平山優], *歴史文化ライブラリー・武田信玄* (*Rekishi bunka raiburarii - Takeda Shingen*; Biblioteca de historia cultural - Takeda Shingen [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2006.

IKE, S. [池享] y YADA, T. [矢田俊文] (eds.), *増補改訂版上杉氏年表（為景・謙信・景勝）* (*Zōho-kaitei-ban Uesugi-shi nenpyō [Tamekage – Kenshin – Kagekatsu]*; Versión ampliada y revisada de la tabla cronológica del clan Uesugi [Tamekage – Kenshin – Kagekatsu] [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2007.

INOUE, T. [井上鋭夫], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōdansha, 2020.

ISOGAI, M. [磯貝正義], *武田信玄のすべて* (*Takeda Shingen no subete*; Todo sobre Takeda Shingen [t.a.]), Tokio, Shin Jinbutsu Ōrai-*sha* , 1978.

KAWAI, M. [河合正治], *安芸毛利一族* (A*ki Mōri ichizoku;* El clan Mōri de Aki [t.a.]), Tokio, Yoshikawa Kō *Bunkan*, 2014.

KISHIDA, H. [岸田裕之], *毛利元就 武威天下無双、下民憐愍の文徳は未だ* (*Mōri Motonari bui tenka musō, gemin renbin no montoku wa mada; Mōri Motonari - Su*

*poder militar era inigualable, pero aún más lo era su compasión hacia las clases bajas* [t.a.]), Kioto, Minerva, 2014.

KURATARŌ, S. [佐藤蔵太郎], "第廿六章　戸次川の戦ひ、長曾我部信親の戦死" (*Dai ni-jyū-roku-shō - Hetsugigawa no tatakahi, Chōsokabe Nobuchika no senshi*; Capítulo 26º. Batalla de Hetsugigawa, muerte en combate de Chōsokabe Nobuchika" [t.a.]), *鶴賀城戦史* (*Tsuruga-jō senshi*; Historia militar del castillo de Tsuruga [t.a.]), Tokumaru Etsuji, Ōita, 1926, pp. 87-96, https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1020586 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

KURODA, M. [黒田基樹] (ed.), *北条氏年表（宗瑞・氏綱・氏康・氏政・氏直)* (*Hōjō-shi nenpyō [Sōun – Ujitsuna – Ujiyasu – Ujimasa – Ujinao]*; Tabla cronológica del clan Hōjō [Sōun – Ujitsuna – Ujiyasu – Ujimasa - Ujinao] [t.a.]), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2016.

KURODA, M. [黒田基樹], "第 12 章　上杉謙信の関東侵攻と国衆" ("*Dai-jyū-ni-shō – Uesugi Kenshin no Kantō-shinkō to kunishū*"; "Capítulo duodécimo – La Invasión de Kantō de Uesugi Kenshin y sus gentes" [t.a.]),*戦国期東国の大名と国衆* (*Sengoku-ki tōgoku no daimyō to kunishū*; Las gentes y los *daimyō* de los dominios de la región de Kantō en el periodo Sengoku [t.a.]), Tokio, Iwata-*shoin*, 2001.

KURODA, M. [黒田基樹], *北条氏綱:勝って甲の緒をしめよ* (*Hōjō Ujitsuna: Katte yoroi no o wo shimeyo*; Hōjō Ujitsuna: Gana y luego ajústate los nudos de la armadura [t.a.]), Tokio, Minerva-*shobō*, 2020.

KUROKAWA, M. [黒川光子], "越後における戦国大名制の形成過程 特に国人層との関係を中心に" ("*Echigo ni okeru Sengoku-daimyō-sei no keisei-katei – Toku ni kokujin-sō to no kankei wo chūshin ni*"; "Proceso de la formación del gobierno de los *daimyō* del periodo Sengoku en Echigo – Centrado en la relación entre las distintas clases sociales" [t.a.]), *戦国大名論集９(上杉氏の研究)* (*Sengoku-daimyō-ronshū 9 [Uesugi-shi no kenkyū]*; Compilación de artículos sobre *daimyō* del periodo Sengoku 9 [Investigaciones del clan Uesugi] [t.a.]), Tokio, Iwata-*shoin*, 1984, pp.163-194.

MAESHIMA, S. [前嶋敏], "景虎の権力形成と晴景" ("*Kagetora no kenryoku-keisei to Harukage*"; "La toma de poder de Kagetora y Harukage" [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y Maeshima, S. [前嶋敏], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōshi-*shoin*,

2017, pp.3-28.

MISAKA, K. [三坂圭治], *毛利史料集* (*Mōri shiryōshū*; Compendio de documentos históricos de los Mōri [t.a.]), Tokio, Shinjibutsu ōrai-*sha*, 1966.

MORITA, S. [森田真一], "北条氏と山内・扇谷両上杉氏" ("*Hōjō-shi to Yamanouchi-Ōgigayatsu-ryō-Uesugi-shi*"; "El clan Hōjō y los dos clanes de Uesugi, Yamanouchi y Ōgigayatsu" [t.a.]), en *北条氏康とその時代* (*Hōjō Ujitsuna to sono jidai*; Hōjō Ujitsuna y su época [t.a.]), Tokio, Ebisu Kōshō, 2021, pp.220-241.

MURO, K. [室鳩巣], *駿台雑話* (*Sundai zatsuwa*; Charla con Sundai [t.a.]), Kioto, Kōei-*dō*, 1894, p.186, https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/754747/39?tocOpened=1 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

OKANOYA, S. [岡谷繁実], "上杉輝虎" ("*Uesugi Kagetora*"), *名将言行録 2* (*Mei-shō gen-kō-roku 2*; Compilación de hechos y dichos de generales famosos - 2 [t.a.]), Tokio, Iwanami-*shoten*, 1944, pp.40-69, https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1043025 (fecha de consulta: 10-I-2022).

OKANOYA, S. [岡谷繁実], "北条氏康" ("*Hōjō Ujiyasu*"), *名将言行録 1* (*Mei-shō gen-kō-roku 1*; Compilación de hechos y dichos de generales famosos - 1 [t.a.]), Tokio, Iwanami-*shoten*, 1944, pp.51-65, espec. p.64, https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/1043024 (fecha de consulta: 10-I-2022).

OKANOYA, S. [岡谷繁実], *名将言行録. 前編 上巻* (*Meishō genkō roku - Zenpen, jōkan*; Hechos y dichos de generales famosos - Primera parte, primer tomo [t.a.]), Tokio, Bunsei-sha, 1909, p. 121, https://dl.ndl.go.jp/ info:ndljp/pid/1874962 (fecha de consulta: 28-XI-2021).

OWADA, T. [小和田哲男], *伊達政宗知られざるの実像* (*Date Masamune Shirarezaru no Jitsuzō*; La desconocida verdadera imagen de Date Masamune [t.a.]), Tokio, Kōdansha, 1986.

SASAMOTO, S. [笹本正治], *武田信玄* (*Takeda Shingen*), Kioto, Minerva-*shobō*, 2005.

SATŌ, M. [佐藤正英] (trad.), *甲陽軍鑑* (*Kōyō Gunkan*), Tokio, Chikuma-*shobō*, 2006.

*Sendaishi Hakubutsukan*, ed. [仙台市博物館（編集）], *書に見る伊達政宗 : その人と時代 特別展図録* (*Sho ni Miru Date Masamune: Sono Hito to Jidai Tokubetsu Tenzuroku; Date Masamune visto a través de los documentos: su persona y su época*,

*edición especial del libro ilustrado de la* exposición [t.a.]), Sendai, Sendai City Museum, 1995.

SHIBA, R., *国盗り物語（一）・斎藤道三、前編* (*Kunitori-monogatari (ichi) Saitō Dōsan, zenpen*; El cuento del ladrón de países (1): Saitō Dōsan, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2012.

SHIBA, R., *国盗り物語（二）・斎藤道三、後編* (*Kunitori-monogatari (ni) Saitō Dōsan, kōhen*; El cuento del ladrón de países (2): Saitō Dōsan, segunda parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2013.

SHIBA, R., *国盗り物語（三）・織田信長、前編* (*Kunitori-monogatari (san) Oda Nobunaga, zenpen*; El cuento del ladrón de países (3): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2014.

SHIBA, R., *国盗り物語（四）・織田信長、後編* (*Kunitori-monogatari (yon) Oda Nobunaga, kōhen*; El cuento del ladrón de países (4): Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]), Tokio, Shinchōsha, 2015.

SHIBATSUJI, S. [柴辻俊六], *真田昌幸* (*Sanada Masayuki*), Tokio, Yoshikawa Kō-*bunkan*, 1996.

TAJIMA, Y. [田嶋悠佑], "謙信と関東管領" ("*Kenshin to Kantō-kanryō*"; "Kenshin y el Canciller de Kantō" [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y Maeshima, S. [前嶋敏], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2017, pp.175-195.

TAKESHITA, T. [竹下多美], "謙信が信教した異形の神～飯縄大明神と刀八毘沙門天について" ("*Kenshin ga shinkyō shita igyō no kami – Izuna-daimyōjin to Tōhachi-Bishamonten ni tsuite*"; "Los extraños dioses que veneraba Kenshin – Sobre Izuna-*daimyōjin* y Tōhachi-Bishamonten" [t.a.]), en Fukuhara, K. [福原圭一] y Maeshima, S. [前嶋敏], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Kōshi-*shoin*, 2017, pp.103-132.

YAMADA, K. [山田邦明], *上杉謙信* (*Uesugi Kenshin*), Tokio, Yoshikawa Kō Bunkan, 2020.

### 3.2. Entrevistas a los realizadores

"「信長の野望・新生」戦国時代を彩る 3D 一枚マップが公開！よりリアルに深

く没入できる今までにない新たな戦国体験” (*Nobunaga no Yabō – Shinsei Sengoku jidai ni irodoru 3D ichimai mappu ga kōkai! Yori riaru ni fukaku botsunyū dekiru ima made ni nai arata na Sengoku taiken*; ¡Revelados varios de los mapas 3D que ilustran el periodo Sengoku de *Nobunaga no Yabō – Shinsei*! Una nueva experiencia para poder sumergirse profundamente de manera aún más realista en el periodo Sengoku [t.a.]), *Gamer*, (1-XII-2021), https://www.gamer.ne.jp/news/202112010055/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

“「大変ありがたい」「信長の野望」のコーエーが京都市に 3000 万円寄付、芸術活動支援” (*“Taihen arigatai” Nobunaga no Yabō no Kōē ga Kyōto-shi ni 3000-man-en kifu, geijutsu katsudō shien*; “Estamos extremadamente agradecidos”. Koei Tecmo de la saga *Nobunaga no Yabō* dona treinta millones de yenes a la ciudad de Kioto como apoyo a las actividades artísticas [t.a.]), *Mainichi-shinbun*, (24-IV-2020), https://mainichi.jp/articles/20200424/k00/00m/040/271000c (fecha de consulta: 25-XI-2021).

“『信長の野望・大志』のキーマン 2 人に、合戦、商圏、農業などの詳細に踏み込んだインタビューを掲載！” (*Nobunaga no Yabō – Taishi no kīman futari ni, kassen, shōken, nōgyō nado no shōsai ni fumikonda intabyū wo teisai!*; ¡Publicamos una entrevista en la que profundizamos en los detalles de los sistemas de agricultura, la esfera comercial y las batallas con los dos responsables principales de *Nobunaga no Yabō – Taishi*! [t.a.]), *Dengeki PlayStation*, (27-IX-2017), https://dengekionline.com/elem/000/001/600/1600471/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

“【PS4 クリエイターインタビュー】『信長の野望･創造』はシリーズ最高峰の作品――シブサワ・コウ氏、小笠原賢一氏が語る” (*PS4 kurieitā intabyū. Nobunaga no Yabō – Sōzō wa shirīzu saikōhō no sakuhin – Shibusawa Kō-shi, Ogasawara Ken’ichi-shi ga kataru*; Entrevista con creadores PS4 – Nobunaga no Yabō: Sōzō, el producto que ha alcanzado la cima dentro de la serie – Hablamos con Shibusawa Kō y con Ogasawara Ken’ichi [t.a.]), *Famitsū*, (26-XII-2013), https://www.famitsu.com/news/201312/26045765.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

“AMD シンポジウム 2021 デジタルコンテンツが世界を変える!～ボーダーレスコンテンツの作り方～” (*AMD shinpojiumu 2021 Dejitaru contentsu ga sekai wo kaeru!*

*Bōdāresu kontentsu no tsukurikata*; Simposio de AMD 2021 ¡Los contenidos digitales pueden cambiar el mundo! Cómo hacer contenidos sin fronteras [t.a.]), *Association of Media in Digital*, (11-XI-2021), https://amd.or.jp/seminar/info/_2021_sinfo_brc.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

"NHK 大河「真田丸」 に「 信長 の 野望」 の フル 3D マップ 技術 を 提供 シブサワ・コウ が 3D 地図監修 に " (*NHK taiga Sanada-maru ni Nobunaga no Yabō no furu 3D mappu gijutsu wo teikyō. Shibusawa kō ga 3D chizu kanshū ni*; Colaboración entre el *taiga-dorama Sanada-maru* de la NHK y la técnica del mapa completo en 3D de *Nobunaga no Yabō*: Sōzō. Shibusawa Kō supervisa el mapa 3D" [t.a.]), *NetLab*, (14-XII-2015), http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1512/14/news108.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

"コーエーテクモホールディングスが決算説明会を開催、4 期連続の増益&過去最高の売上高を記録" ("*Koē Tekumo Hōrudingusu ga kessan-setsumei-kai wo kaisai, yon-ki renzoku no zōeki & kako-saikō no ariagedaka wo kiroku*" ; "Koei Tecmo Holdings anuncia su balance general consolidado, incrementa en sus beneficios por cuarto año consecutivo y registra el mayor número de ventas hasta el momento" [t.a.]), *Famitsū*, 7 de mayo de 2014, https://www.famitsu.com/news/201405/07052836.html (fecha de consulta: 21-III-2018).

"メガヒットゲーム『信長の野望』創造と破壊創造者は語る〜シブサワ・コウ" (*Megahitto gēmu Nobunaga no Yabō, sōzō to hakai, sōzōsha wa kataru – Shibusawa Kō*; El videojuego mega exitoso *Nobunaga no Yabō* Creación y Destrucción El creador nos lo cuenta - Shibusawa Kō [t.a.]), *Blogos*, (26-II-2016) p.1, http://blogos.com/article/163054/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

"女性向けゲームの草分けネオロマンス 20 周年記念・襟川恵子氏インタビュー 今年中に「驚くような企画」を発表！？！？(1/2)" (*Josei-muje gēmu no kusawake Neoromance 20 shūnen kinen – Erikawa Keiko-shi Intabyū – Kotoshi-chū ni "Odoroku yō na keikaku" happyō!?*; Vigésimo aniversario del pionero de los juegos orientados a mujeres Neoromance – Entrevista con Erikawa Keiko, ¿¡Anuncio de un proyecto sorprendente a lo largo de este año!? (1/2) [t.a.]), *Famitsū*, (29-VI-2015), pp. 1-2, https://www.famitsu.com/news/201506/29081240.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

“破壊と創造を貫き、人々に喜びを” (*Hakai to sōzō wo tsuranuki, hitobito ni yorokobi wo*; Persistiendo en la creación y destrucción, por la felicidad de la gente [t.a.]), *Bunshun Books*, (15-V-2016), pp. 1-2, http://books.bunshun.jp/articles/-/2460 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

【シブサワ・コウ生出演】「歴史シミュ レーションゲームの日」記念特番 (*Shibusawa Kō nama shutsuen. Rekishi shimurēshon gēmu no hi kinen tokuban;* Aparición en vivo de Shibusawa Kō – Programa especial de televisión de conmemoración del Día de los Simuladores Históricos [t.a.]), http://live.nicovideo.jp/watch/lv279566323 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Annual Report 2014*, https://www.Koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird4 20140930.pdf (fecha de consulta: 21-III-2018).

*Annual Report 2016*, https://www.Koeitecmo.co.jp/e/ir/docs/ird4_20160930.pdf (fecha de consulta: 21-III-2018).

*CEDEC 2010 スケジュール* (*CEDEC 2010 sukejyūru*; Programa de CEDEC 2010 [t.a.]), http://cedec.cesa.or.jp/2010/ schedule/day1.html (fecha de consulta: 5-VI-2018).

*CEDiL: 歴史シミュレーションゲームにおけるＣＧ制作～「信長の野望」のＣＧ表現～* (*CEDiL: Rekishi shimyurēshon gēmu ni okeru CG seisaku – Nobunaga no Yabō no CG hyōgen*; CEDiL: la creación de CG en juegos de simulación histórica – Presentación del CG en *Nobunaga no Yabō* [t.a.]), http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/338 (fecha de consulta: 5-VI-2018).

CHITSUJŌ, T., “「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に。山本寛斎さん，平原綾香さん，東国原英夫さんがゲストとして登壇したイベントの模様をレポート” (*Nobunaga no Yabō – Sōzō no kansei-happyō-kai ga kaisai ni. Yamamoto Kansai-san, Hirahara Ayaka-san, Higashikokubara Hideo-san ga gesuto toshite tōdan shita ivento no moyō wo repōto*; Celebrada la presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō*. Reportaje sobre lo dicho durante el evento por los presentadores invitados Yamamoto Kansai, Hirahara Ayaka y Higashikokubara Hideo”[t.a.]), *4gamer*, (12-XI-2013), http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei (fecha de consulta: 25-XI-2021).

FUNATSU, M. [船津稔], “PS3/WIN「信長の野望・創造」完成発表会。30 周年記念作品が遂に完成！” (*PS3/WIN Nobunaga no Yabō – Sōzō kansei-happyō-kai; 20*

*shūnen kinen sakuhin ga tsui ni kansei!*; PS3/WINDOWS Presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō*. ¡La obra para el trigésimo aniversario de la saga por fin está completa! [t.a.]), *GameWatch*, (12-XI-2013), https://game.watch.impress.co. jp/docs/news/623270.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

FUNATSU, M. [船津稔], "コーエーテクモホールディングス、4 期連続で増益" ("*Koē Tekumo Hōrudingusu, yon-ki renzoku de zōeki*"; "Koei Tecmo Holdings, incrementa sus beneficios por cuarto año consecutivo" [t.a.]), *GameWatch*, 7 de mayo de 2014, https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/647154.html (fecha de consulta: 21-III-2018).

GYARUSON, Y. [ギャルソン屋城], "『信長の野望・新生』小笠原 P インタビュー。戦国時代の"最新のリアル"をゲームで味わえる！ 配下武将も AI で動きプレイヤーをサポートする新システムにも注目【TGS2021】" (*Nobunaga no Yabō – Shinsei Ogasawara P intabyū. Sengoku jidai no "saishin no riaru" wo gēmu de ajiwaeru! Haikabushō mo AI de hataraki pureiyā wo sapōto suru shin-shisutemu ni mo chūmoku*; Entrevista con Ogasawara P sobre *Nobunaga no Yabō – Shinsei*. ¡En este juego podemos probar un periodo Sengoku "actualizadamente realista"! Especial atención al nuevo sistema que apoya al jugador gracias a la IA de los generales a tu servicio [t.a.]), *Famitsū*, (2-X-2021), https://www.famitsu.com/news/202110/02235955.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

INABA, H. [稲葉ほたて], "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 gēmu made...Shibusawa Kō to sono tsuma ga kataru Kōē risshiden*; Desde Nobunaga hasta los juegos otome…la historia del éxito de Koei contada por Shibusawa Kō y su esposa [t.a.]), *Denki Famicon*, (22-III-2016), pp. 1-4, http://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei (fecha de consulta: 25-XI-2021).

IWAO, G. [岩尾ゴワス], "信長の野望・革新" (*Nobunaga no Yabō: Kakushin*), *4Gamer*, (21-VI-2015), https://www.4gamer.net/review/nobunagakakusin/nobunagakakusin.shtml (fecha de consulta: 25-XI-2021).

KANAGAWA-SHINBUN., "１億円相当の医療用物資寄贈コーエーテクモ" (*Ichi-oku-en sōtō no iryō-yō busshi kizō Kōē Tekumo*; Koei Tecmo dona el equivalente a cien

millones en suministros médicos [t.a.]), *Kanaloko*, (22-V-2020), https://www.kanaloco.jp/news/social/entry-360554.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

KAWASAKI, S. [川崎政一郎], "［CEDEC 2010］三國志や信長シリーズの開発者が語る，コーエー流歴史モノ AI 設計ノウハウ" (*[CEDEC 2010] Sankokushi ya Nobunaga shirīzu no kaihatsu-sha ga kataru, Kōē-ryū rekishi mono AI sette nouhau*; [CEDEC 2010] Hablamos con el desarrollador de las series Sankoku Shi y Nobunaga, el know-how del diseño de la IA de estilo histórico [t.a.]), *4Gamer*, (1-IX.2010), http://www.4gamer.net/games/105/G010549/20100901026/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

KAZUHISA, "シブサワ・コウ，「川中島の合戦」から「三國志 13」までを語る。コーエーテクモを引っ張るクリエイターは，筋金入りの コアゲーマーだった" (*Shibusawa Kō, Kawanakajima no Kassen kara Sankokushi 13 made wo kataru. Kōē Tekumo wo hipparu kurieitā wa, sujiganeiri no koa gēmā datta*; Shibusawa Kō, habla desde Batallas de Kawanakajima hasta Los Tres Reinos 13. El creador que tira de Koei Tecmo, era un jugador hardcore [t.a.]), *4Gamer*, (29-XII-2015), http://www.4gamer.net/games/302/G030244/20151225064/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Koei Tecmo: ［動画］ 2016 年 3 月期 決算説明会* (*KoeiTecmo: [dōga] 2016-nen-sangatsu-ki kessan-setsumei-kai*; Koei Tecmo: [Vídeo] Reunión informativa del desglose de cuentas finalizado en marzo de 2016 [t.a.]), https://www.Koeitecmo.co.jp/news/2016/04/-20160428.html (fecha de consulta: 21-III-2018).

KUROKAWA, F., "乙女ゲーム生みの親襟川恵子氏下波瀾万丈を越えて革新的 VR、その先へ" (*Otome gēmu umi no oya Erikawa Keiko-shi shita haranbanjō wo koete kakushin-teki VR, sono saki he*; La madre de los juegos otome Shibusawa Keiko (tercera parte). Superando las vicisitudes y el revolucionario VR, y más allá [t.a.]), *Entertainment Station*, (25-VII-2017), pp. 1-3, https://entertainmentstati on.jp/96531 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

MATSUKI, K. [松木和成], "家業再興への想いからマイコンとの出会い、そして世界的なゲーム会社へ・・・コーエーテクモホールディングス襟川陽一社長インタビュー" (*Kagyō saikō he no omoi kara maikon to no deai, soshite sekai-teki na*

*gēmu kaisha he...Kōē Tekumo Hōrudinkusu Erikawa Yōichi shachō intabyū*; Desde la idea de recuperar la empresa familiar, a su encuentro con el ordenador personal, y al final llegar a una empresa de videojuegos famosa en todo el mundo… Entrevista con el director Shibusawa Kō de Koei Tecmo Holdings [t.a.]), *Game Business*, (7-III-2016), pp. 1-3, https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/1204_5.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*NHK SWITCH インタビュー達人たち歴史メガヒット漫画キングダムの原泰久と信長の野望三国志を手がけた伝説のゲームクリエーターシブサワコウが激突* (*NHK SWITCH Intabyū Tatsujin-tachi rekishi megahitto manga Kingudamu no Hara Yasuhisa to Nobunaga no Yabō – Sankokushi wo tegaketa densetsu no gēmu kuriētā Shibusawa Kō ga gekitotsu*; NHK SWITCH Entrevista Expertos, Mega éxitos de la historia: Yasuhisa Hara del manga *Kingdom* y el creador de juegos legendario Shibusawa Kō responsable de Los Tres Reinos y *Nobunaga no Yabō* se enfrentan [t.a.]), https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg_Q (fecha de consulta: 25-XI-2021).

RAMSEY, R., "Interview: We Trade Strategies with the Producer of *Nobunaga's Ambition*", *Push Square*, (12-VIII-2015), https://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview_we_trade_strategies_with_the_producer_of_nobunagas_ambition (fecha de consulta: 5-VI-2018).

*テクモ株式会社と株式会社コーエーとの共同持株会社設立（株式移転）による経営統合に関するお知らせ* (T*ekumo kabushiki-laisha to Kabushiki-kaisha Kōē to no kyōdō mochikabugaisha setsuritsu (kabushiki iten) ni yoru keiei sōgō ni kansuru oshirase*; Aviso sobre la fusión comercial derivada del establecimiento de una sociedad financiera conjunta (transferencia de acciones) entre la corporación Tecmo y la corporación Koei [t.a.]), http://www.koei.co.jp/ir/news/files/2008/20081118a.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*株式会社コーエーテクモホールディングス・ 2018 年 3 月期・決算説明会* (*Kabushiki kaisha Kōē Tekumo Hōrudingusu 2018-nen Sangatsu-ki – Kessan Setsumei-kai*; Koei Tecmo Holdings S.A. – Periodo hasta marzo de 2018 – Sesión informativa del balance de cuentas [t.a.]), https://www.koeitecmo.co.jp/ir/_docs/ird3_20180426.pdf (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*平成 26 年３月期 決算短信〔日本基準〕（連結）* (*Heisei-26-nen-sangatsu-ki*

*Kessan-tanshin [Nihon-kijun] (renketsu*); Resumen de las cuentas finalizadas en marzo de 2014 [centrado en Japón] (consolidación) [t.a.]), https://www.Koeitecmo.co.jp/news/docs/news_20140501.pdf (fecha de consulta: 21-III-2018).

*平成 28 年３月期 決算短信〔日本基準〕（連結）* (*Heisei-28-nen-sangatsu-ki Kessan-tanshin [Nihon-kijun] (renketsu)*; Resumen de las cuentas finalizadas en marzo de 2016 [centrado en Japón] (consolidación) [t.a.]), https://www.Koeitecmo.co.jp/ir/docs/ird1_20160428.pdf (fecha de consulta: 21-III-2018).

### 3.3. Webs específicas de los videojuegos y de Koei

*コーエーテクモ Channel『信長 の 野望・創造』発表会映像 2013/5/14* (*Kōē Tekumo Channel Nobunaga no Yabō – Sōzō happyō-kai eizō 2013/5/14*; Canal de Koei Tecmo –Vídeo de estreno de *Nobunaga no Yabō: Sōzō* 2013/5/14 [t.a.]), https://www.youtube.com/watch?v=GnqkebOCC_4 (fecha de consulta: 25-XI-2021).

OMEGA FORCE, *Sengoku Musō KATANA*, Tokio, Koei, 2007, http://www.samuraiwarriorskatana.co.uk/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

OMEGA FORCE, *Musō OROCHI*, Tokio, Koei, 2007, http://www.gamecity.ne.jp/orochi/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

OMEGA FORCE, *Musō OROCHI Maō Sairin*, Tokio, Koei, 2008, http://www.gamecity.ne.jp/orochi-sairin/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

OMEGA FORCE, *Musō OROCHI 2*, Tokio, Koei, 2011, http://www.gamecity.ne.jp/orochi2/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

OMEGA FORCE, *Musō OROCHI 3* Tokio, Koei, 2018, https://www.gamecity.ne.jp/orochi3/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

TEAM NINJA, *Nioh 2*, Tokio, Koei, 20120, www.gamecity.ne.jp/nioh2/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

RUBY PARTY, *Geten no Hana*, Tokio, Koei, 2013, http://www.gamecity.ne.jp/geten/original/ (fecha de consulta: 7-VI-2018).

KOEI, *Kessen II*, Tokio, Koei, 2001, http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/kessen2/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

KOEI, *Kessen I*, Tokio, Koei, 2000, http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/kessen/kessen.htm (fecha de consulta: 10-XII-2017).

TEAM NINJA, *Nioh*, Tokio, Koei, 2017, www.gamecity.ne.jp/nioh/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

KOEI, *Kessen III*, Tokio, Koei, 2004, http://www.gamecity.ne.jp/kessen3/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

OMEGA FORCE, *Sengoku Musō 2*, Tokio, Koei, 2006, https://www.gamecity.ne.jp/sengoku2/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

OMEGA FORCE, *Sengoku Musō 3*, Tokio, Koei, 2009, https://www.gamecity.ne.jp/sengoku3/ (fecha de consulta: 10-XII-2017)

OMEGA FORCE, *Sengoku Musō 4*, Tokio, Koei, 2014, https://www.gamecity.ne.jp/sengoku4/ (fecha de consulta: 10-XII-2017).

*Sengoku Musō Saga*, http://www.gamecity.ne.jp/sengoku/index.html (fecha de consulta: 10-XII-2017).

*シブサワ・コウ 40th* (*Shibusawa Kō 40th*; 40 años de Shibusawa Kō [t.a.]), http://www.game city.ne.jp/shibusawa-kou/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*タイアップ企画* (*Taiappu kikaku*; Planificación de colaboraciones [t.a.]), http://www.gamecity.ne.jp/nobunaga30th/tieup.html (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*ダウンロードコンテンツ： NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence* (*Daunrōdo kontentsu: NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence*; Contenido descargable: NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence [t.a.]), https://store.steampowered.com/dlc/392470/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*KoeiTecmo Wiki*, https://koei.fandom.com/wiki/ (fecha de consulta: 21-VIII-2020).

*信長の野望 嵐世記 ED* (*Nobunaga no Yabō Ransei Ki* Ending [t.a.]), http://www.nicovideo.jp/watch/ (fecha de consulta: 20-VIII-2018).

*信長の野望・創造 with パワーアップキット* (*Nobunaga no Yabō: Sōzō with pawā appu kitto*; *Nobunaga no Yabō*: *Sōzō* con *power-up kit* [t.a.]), http://www.gamecity.ne.jp/souzou/wpk/ (fecha de consulta: 5-VI-2018).

*AKB48no Yabō* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/akb48/ (fecha de consulta: 25-XI-2021)

*Hirahara Ayaka VEVO*, https://www.youtube.com/watch?v=6QBErej5UUY (fecha de consulta: 5-VI-2018).

KOEI, *Inindō – Datō Nobunaga*, Tokio, Koei, 1991, http://www.gamecity.ne.jp/products

/products/ee/teiban200507/index.htm (fecha de consulta: 7-VI-2018).

KOEI, *Oda Nobunaga Den*, Tokio, Koei, 1998, https://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlnobden.htm (fecha de consulta: 7-VI-2018).

*Koei Tecmo America – Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, http://www.koeitecmoamerica.com/manual/sphereofinfluence/en/mnl000.html (fecha de consulta: 21-VIII-2018).

*Koei Tecmo*, https://www.koeitecmo.co.jp/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

*Koei Tecmo: Company Outline*, https://www.koeitecmo.co.jp/e/company/outline/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Nobunaga no Yabō – Shinsei* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/shinsei/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Nobunaga no Yabō – Taishi* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/taishi/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Nobunaga no Yabō 201X* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/201x/ (fecha de consulta: 25-XI-2021

*Nobunaga no Yabō: Sōzō Sengoku Risshiden* [web oficial], https://www.gamecity.ne.jp/souzou/sr/ (fecha de consulta: 13-III-2018).

*Nobunaga no Yabou Souzou Original Soundtrack*, https://vgmdb.net/album/42394 (fecha de consulta: 5-VI-2018).

*Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence Opening Cutscene*, https://www.youtube.com/watch?v=Tizg90zPonE (fecha de consulta: 21-VIII-2018).

*Nobunaga's Ambition: Rise to Power* [web oficial], http://www.koeitecmoamerica.com/risetopower/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*Nobunyaga no Yabō* [web oficial], http://www.gamecity.ne.jp/nobunyaga/ (fecha de consulta: 25-XI-2021)

*Play Station Trophies - Mori Clan Daimyo Quests Complete*, https://www.playstationtrophies.org/game/nobunagas-ambition-sphere-of-influence/trophy/119717-Mori-Clan-Daimyo-Quests-Complete.html (fecha de consulta: 28-XI-2021).

*Pokemon + Nobunaga no Yabō* (Pokemon + Nobunaga no Yabō [web oficial], http://www.pokemon.co.jp/ex/ranse/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*SteamSpy – NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence*, https://steamspy.com/app/392470 (fecha de consulta: 21-III-2018).

TOKUOKA, H. [徳岡正肇], “今度は「信長の野望」14 タイトルを一気にプレイ。着実に進化を続けてきたシリーズの歴史を振り返る” (“*Kondo wa Nobunaga no Yabō jyū-yon taitoru wo ikki ni purei. Chakujitsu ni shinka wo studukete-kita shirīzu no rekishi wo furikaeru*”; “Ahora jugamos de una vez los 14 títulos de *Nobunaga's Ambition*. Recordamos la historia de una saga que ha ido evolucionando sin prisa pero sin pausa” [t.a.]), *4Gamer*, 23 de marzo de 2016, http://www.4gamer.net/games/268/G026859/20160317049/ (fecha de consulta: 10-V-2018).

*VGMdb - Shine - Mirai e Kazasu Hi no You ni- / Ayaka Hirahara*, https://vgmdb.net/album/75529 (fecha de consulta: 5-VI-2018).

*VR Sense*, http://www.game city.ne.jp/vrsense/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

*ω-Force 20th*, http://www.gamecity.ne.jp/omega20th/ (fecha de consulta: 25-XI-2021).

# VI. ANEXO: CATALOGACIÓN DE LA SERIE *NOBUNAGA NO YABŌ*




Shibusawa Kō.

**Gráficos:** Shibusawa Kō.

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** --

**Compositor de BGM:** --

**Director de CG:** --

**Diseñador del juego:** --

**Diseñador de las películas:** --

**Encargado del manual:** --

**Reparto:** --

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

■ **Características:**

**Género:** simulador de guerra.

**Formato:** cinta, disco floppy.

■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō* (信長の野望).

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Shibusawa Kō.

**Productor general:** --

**Productor:** Shibusawa Kō.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:**

**Contenido descargable:** no.

**Plataformas:** PC-8801 mkII.

**Controles:** línea de comandos.

**Modalidad de juego:** uno o dos jugadores.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

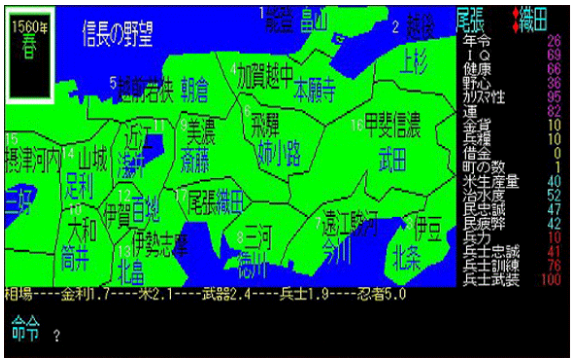
**Fecha de lanzamiento:** 30 de marzo de 1983.

**Premios:** no.

**Clasificación:** --

**Web oficial:** --

**Capturas oficiales:**







- **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

- **Personajes:** Oda Nobunaga, Takeda Shingen.

- **Jugabilidad:**

El mapa recoge desde el área de Kinki hasta la región de Chūbu abarcando diecisiete estados. Se diferenciaba de otros juegos de simulación en el componente tan marcado de administración de territorios, a través de los parámetros “dinero” y “arroz”. No aparecen generales, sólo *daimyō*, que tienen asociados los parámetros de “salud” y “ambición”. Durante la partida pueden ocurrir “eventos”, entendidos como desastres naturales, principalmente tifones, que afectan el flujo del juego.

- **Estética:**

La estética es tremendamente sencilla, ya que se trata de un videojuego realizado en los

inicios de la aparición de los ordenadores. No hay retratos asociados a los personajes. El mapa está compuesto de hexágonos donde aparece el nombre del territorio, y los personajes se manejan mediante órdenes dadas a través de la línea de comandos.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Han* (信長の野望・全国版).

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Shibusawa Kō.

**Productor general:** --

**Productor:** Shibusawa Kō.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** --

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** --

**Compositor de BGM:** --

**Director de CG:** --

**Diseñador del juego:** --

**Diseñador de las películas:** --

**Encargado del manual:** --

**Reparto:** --

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** –

■ **Características:**

**Género:** simulador de guerra.

**Formato:** cinta.

**Contenido descargable:** no.

**Plataformas:** ordenador.

**Controles:** línea de comandos.

**Modalidad de juego:** de uno a ocho jugadores.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

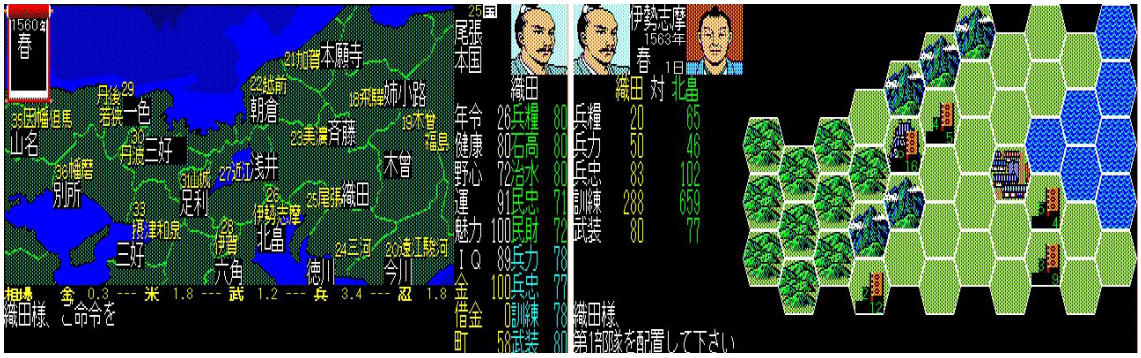
**Fecha de lanzamiento:** octubre de 1986.

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (A).

**Web oficial:** https://www.gamecity.ne.jp/nobuzen/ip/j/

**Capturas oficiales:**




■ **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

■ **Personajes:**

Algunos de los que aparecen[1362] son Oda Nobunaga, Hatakeyama Yoshitsuna, Uesugi Kenshin, Hōjō Ujiyasu, Kennyo, Asakura Yoshikage, Anegakōji Yoritsuna, Imagawa Yoshimoto, Tokugawa Ieyasu, Saitō Yoshitatsu. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/nobu/zenkoku/nobu02_data.c gi?up1=0&keys5=&sort= &print=50

■ **Jugabilidad:**

Se amplía el escenario a las áreas de Kyūshū y de Hokkaidō lo que abarca cincuenta estados (aunque también hay un modo de juego en el que se pueden conquistar sólo los diecisiete estados disponibles en la anterior entrega). Ahora hay cincuenta *daimyō* disponibles para manejar.

[1362] Se han seleccionado los diez primeros generales que aparecen listados. El orden que siguen estas páginas no obedece a criterios cronológicos ni alfabéticos, por lo que lo hemos considerado adecuado para dar una muestra de los generales que aparecen.

Respecto al juego anterior, se ha añadido el que los campesinos de otro territorio puedan traicionar a su señor y la posibilidad de utilizar caballería y pelotones con cañones, a la par que se refuerza la importancia de aspectos relativos al manejo de la administración interna del territorio, las batallas y la diplomacia.

Aparece la opción de "delegar": si se utiliza esta opción, será el ordenador quien controle los territorios de acuerdo con unos parámetros establecidos por el jugador.

Aparece también el primer "evento histórico": el Incidente de Honnō-*ji*: si Nobunaga es derrotado, el jugador asumirá el control de Toyotomi Hideyoshi, el territorio de Oda se dividirá entre Hideyoshi, Shibata y Akechi y se podrá continuar jugando.

- **Estética:**

Gracias a los avances técnicos en los ordenadores, se pudieron añadir retratos de los *daimyō* y música de fondo.

El mapa ya no está formado por hexágonos, sino que presenta unas fronteras irregulares, más parecidas a las que aparecen representadas en los mapas reales. El mapa tiene dos vistas principales: una general, y otra con *zoom* en determinadas regiones. Cuando se adopta esta segunda vista, hay gráficos añadidos de árboles, agua y murallas.




- **Producción y reparto:**

  **Título original:** *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den* (信長の野望・戦国群雄伝).

  **Título en inglés (si lo hay):** --

  **Director:** Shibusawa Kō.

  **Productor general:** --

  **Productor:** Shibusawa Kō.

  **Desarrollado por:** KOEI.

  **Programador principal:** --

  **Gráficos:** --

  **Música:** --

- **Otros responsables de producción:**

  **Director de sonido:** --

  **Compositor de BGM:** --

  **Director de CG:** --

  **Diseñador del juego:** --

  **Diseñador de las películas:** --

  **Encargado del manual:** --

  **Reparto:** --

  **Director de localización:** --

  **Diseñador de la interfaz:** --

  **Diseñador del escenario:** --

  **Diseñador de movimientos:** --

  **Actores de movimiento:** --

- **Características:**

  **Género:** simulador de guerra.

  **Formato:** CD-ROM.

  **Contenido descargable:** no.

  **Plataformas:** ordenador.

  **Controles:** línea de comandos.

**Modalidad de juego:** de uno a cuatro jugadores.

**Multijugador *online*:** sí.

**Voces y texto:** japonés.

**Fecha de lanzamiento:** diciembre de 1988.

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (A).

**Web oficial: --**

**Capturas oficiales:**







■ **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

■ **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Oda Nobunaga, Uesugi Kenshin, Takeda Shingen, Hōjō Ujiyasu, Asahina Yasutomo, Jinbō Nakamoto, Anegakōji Tsuguyori, Hatakeyama

Yoshitsuna, Kennyo, Tokugawa Ieyasu. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/nobu03_data.cgi?up1=0&keys2=&sort=&print=30

■ **Jugabilidad:**

Aparecen por primera vez los "generales", unos cuatrocientos. El jugador sigue controlando a los *daimyō* (se han añadido nuevos), pero ahora puede dar órdenes a estos generales. Se añaden los parámetros de "gobierno" y "pelea" a los personajes. Cada uno tiene detallados sus propios parámetros y se vuelve necesario el control de su fortuna personal.

En este caso, el mapa se reduce ligeramente, desde el área de Chūbu hasta el área de Chūgoku, incluyendo la isla de Shikoku, con un total de treinta y ocho estados. Se añaden nuevos campos de batalla y la posibilidad de sitiar castillos, para lo que se diseñó un mapa distinto.

Es la primera vez en la saga en la que se le da la posibilidad al jugador de alterar el curso de la historia: en el Incidente de Honnō-*ji*, el jugador puede elegir si salvar o no a Nobunaga. Otras mejoras incluyen un aumento de los comandos para controlar la administración interna de un territorio y la composición de música de fondo específicamente para el juego.

■ **Estética:**

Aparece la primera escena cinemática al principio del juego. Los gráficos asociados a los personajes ya no están pixelados como en el juego anterior, sino que presentan un aspecto más pictórico. También se han podido añadir iconos a los parámetros asociados a los personajes.

Los gráficos del mapa también han mejorado: las distintas provincias tienen asociados distintos colores, el mapa está rodeado de mar (hecho mediante una imagen estática) y aparecen los primeros accidentes geográficos (montañas) con aspecto 3D en el propio mapa.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Bushō Fūun Roku* (信長の野望･武将風雲録).

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Shibusawa Kō.

**Productor general:** --

**Productor:** Shibusawa Kō.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** --

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** --

**Compositor de BGM:** --

**Director de CG:** --

**Diseñador del juego:** --

**Diseñador de las películas:** --

**Encargado del manual:** --

**Reparto:** --

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

■ **Características:**

**Género:** simulador de guerra.

**Formato:** CD-ROM.

**Contenido descargable:** no.

**Plataformas:** ordenador.

**Controles:** línea de comandos.

**Modalidad de juego:** de uno a ocho jugadores.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

**Fecha de lanzamiento:** 20 de diciembre de 1990.

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (A).

**Web oficial:** https://www.gamecity.ne.jp/nobunaga_fuunroku/

**Capturas oficiales:**




- **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

- **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Date Harumune, Ashina Moriuji, Mogami Yoshimori, Uesugi Kenshin, Satake Yoshiaki, Utsunomiya Hirotsuna, Yūki Masakatsu, Satomi Yoshitaka, Uesugi Norikata, Jinbō Nagamoto. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/fuundata.cgi?keys2=&index=&IDn001=AND&sort=&IDn002=key&IDv002=%81%9B&print=25

- **Jugabilidad:**

El mapa ya representa Japón al completo, abarca cuarenta y ocho países, que además se pueden ver todos en la misma pantalla y no fraccionado como en los casos anteriores, y aparecen unos setecientos personajes. Se pone énfasis no tanto en el control de los generales sino en la administración de los mismos mediante el sistema de “control de

acciones” (*kōdō-kanri shisutemu,* 行動管理システム).

Los temas de este juego son “cultura y técnica”. En cuanto a la cultura, se pueden utilizar reuniones del té como parte de la diplomacia y coleccionar utensilios de la ceremonia del té. En cuanto a la técnica, se pueden construir cañones y barcos de guerra, lo que aumenta las posibilidades en el campo de batalla: los cañones ahora tienen más rango de ataque y se pueden hacer batallas navales. Se añaden nuevos parámetros como el “nivel cultural”, la “técnica” y un tipo de objeto, el *chaki*, que se puede utilizar para desarrollar el nivel del parámetro “lealtad del pueblo”.

■ **Estética:**

Dado que el control se ha vuelto más complejo, aparece una suerte de “barra de herramientas” en la parte superior de la pantalla para poder seleccionar comandos automáticos. Los gráficos de las caras de los generales han vuelto a mejorar, y presentan un aspecto mucho más natural y brillante respecto al juego anterior. Los iconos asociados a los parámetros, por el contrario, apenas han cambiado.

En cuanto al mapa, se ha mantenido el coloreado, aparecen los primeros sombreados y hay detalles de la geografía (montañas, caminos entre islas) incluso sin necesidad de ampliar el mapa. Este mapa también incluye algunos detalles que son más puramente estéticos que funcionales: la representación de olas del mar imita la representación clásica de este elemento en la pintura (mediante semicírculos superpuestos) y se han añadido otros detalles, como un abanico decorativo en la esquina superior derecha.

Es la primera vez que aparecen completamente definidas las fortalezas (muy pixeladas, eso sí) y sus alrededores en los mapas de batalla.




- **Producción y reparto:**

  **Título original:** *Nobunaga no Yabō: Haō Den* (信長の野望・覇王伝).

  **Título en inglés (si lo hay):** --

  **Director:** Shibusawa Kō.

  **Productor general:** --

  **Productor:** Shibusawa Kō.

  **Desarrollado por:** KOEI.

  **Programador principal:** --

  **Gráficos:** --

  **Música:** --

- **Otros responsables de producción:**

  **Director de sonido:** --

  **Compositor de BGM:** --

  **Director de CG:** --

  **Diseñador del juego:** --

  **Diseñador de las películas:** --

  **Encargado del manual:** --

  **Reparto:** --

  **Director de localización:** --

  **Diseñador de la interfaz:** --

  **Diseñador del escenario:** --

  **Diseñador de movimientos:** --

  **Actores de movimiento:** --

- **Características:**

  **Género:** simulador de guerra.

  **Formato:** CD-ROM.

  **Contenido descargable:** no.

  **Plataformas:** ordenador.

  **Controles:** línea de comandos.

  **Modalidad de juego:** de uno a ocho jugadores.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

**Fecha de lanzamiento:** 4 de diciembre de 1992.

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (A).

**Web oficial: --**

**Capturas oficiales:**






■ **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

■ **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Date Masamune, Uesugi Kagetora, Takeda Harunobu, Imagawa Yoshimoto, Oda Nobunaga, Araki Murashige, Mōri Motonari, Ōtomo Yoshishige, Tachibana Dōsetsu, Nabeshima Naoshige. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/haoudata.cgi?keys2=&index=&IDn001=AND&or5=%92%CA%8F%ED%94%C5&sort=&print=20

■ **Jugabilidad:**

Hasta ahora, la unidad más pequeña que se atacaba, o defendía, era el país: a partir de

este momento pasará a ser el castillo, cuya localización y estructura tienen efectos en las tácticas que se utilizan. Hay unos ciento setenta castillos distribuidos a lo largo del mapa y el número de personajes se aumenta a unos novecientos.

Se añade el sistema de "control de territorio" (*chigyōsei*, 知行制): hasta ahora, los generales tenían el parámetro de "lealtad" que podía ser controlado mediante el salario y premios; sin embargo, en este juego, si los generales acumulan importantes éxitos en una batalla y no se les premia, esto aumenta su nivel de insatisfacción. Además, para complicar las cosas, este nivel de lealtad no aparece expresado numéricamente. Es también la primera vez que se utiliza el sistema del "*power up kit*" para añadir contenidos adicionales al videojuego.[1363]

■ **Estética:**

En el mapa de esta entrega ya no se muestran las prefecturas perfectamente delimitadas y coloreadas, sino que se le ha dado un aspecto más realista al ser un mapa continuo, con el fondo marrón claro y la vegetación sombreada en verde. En la vista general de mapa (que ya no cabe en la pantalla, sino que hay que hacer *scroll* hacia los lados para poder abarcarlo porque es de 1929 X 1080 píxeles) hay más elementos marcados además de montañas: aparecen castillos (con sus conexiones), ríos, lagos, y también *torii*. El agua que rodea el mapa ha vuelto a recuperar un aspecto más realista, ahora sombreado. La visión aumentada del mapa a vista de pájaro también ha mejorado considerablemente: ya no aparecen la fortaleza y su paisaje completamente pixelados como en el caso anterior, sino que tienen un aspecto mucho más fino y detallado. Por el contrario, los gráficos asociados a los personajes se parecen más a los de hace dos entregas (*Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den*) que a los de la entrega anterior seguramente por cuestiones de memoria.

1363 Ahora se han añadido power up kit incluso de las entregas anteriores, pero eso ha sido una estrategia comercial del trigésimo aniversario de la serie, principalmente.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Tenshō Ki* (信長の野望・天翔記).

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Shibusawa Kō.

**Productor general:** --

**Productor:** Shibusawa Kō.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** --

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** --

**Compositor de BGM:** --

**Director de CG:** --

**Diseñador del juego:** --

**Diseñador de las películas:** --

**Encargado del manual:** --

**Reparto:** --

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

■ **Características:**

**Género:** simulador de guerra.

**Formato:** CD-ROM.

**Contenido descargable:** no.

**Plataformas:** ordenador.

**Controles:** línea de comandos.

**Modalidad de juego:** de uno a ocho jugadores.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

**Fecha de lanzamiento:** diciembre de 1994.

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (A).

**Web oficial:** https://www.gamecity.ne.jp/tenshouki/hd/

**Capturas oficiales:**




■ **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

■ **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Oda Nobunaga, Shibata Katsuie, Maeda Keiji, Niwa Nagahide, Ishida Mitsunari, Saitō Dōsan, Tokugawa Ieyasu, Honda Tadakatsu, Date Masamune, Nanbu Nobunao. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/nobu06_data.cgi?up1=0&keys2=&IDv001=&IDn001=AND&or37=%E9%80%9A%E5%B8%B8&sort=&print=25

■ **Jugabilidad:**

El número de generales ha ascendido a más de mil. En los dos juegos anteriores, un turno equivalía a un mes, pero aquí se introduce el que un turno equivalga a una estación, lo que acelera el ritmo del juego. Se introduce el concepto de “batallón” (*gundan*, 軍団), según el cual puedes organizar a tus generales para que se encarguen

de una variedad de asuntos, desde la administración del territorio al movimiento de los ejércitos. Se ha mejorado la IA de los generales, y no sólo reciben órdenes, sino que se adaptan al estilo de juego del jugador. Las batallas se desarrollan en espacios más amplios, y pueden producirse a la vez batallas campales y sitios en los castillos, permitiendo recrear situaciones más complejas. También se han añadido eventos históricos como "La Batalla de Okehazama" o "*Zōri* en el bolsillo" con Toyotomi Hideyoshi.

- **Estética:**

Siguiendo con la tónica del anterior juego, se le ha dado un aspecto más realista al mapa, con los accidentes geográficos más claramente marcados que en la anterior entrega. Se mantienen los iconos del mapa, los mapas de batalla y los gráficos de los personajes del juego anterior sin diferencias notables. La interfaz de los parámetros de los personajes se representa ahora con barras de colores, una mejora respecto a su representación numérica inicial y de barras de carga de la anterior entrega, y se ha vuelto a las decoraciones en la parte superior como en *Nobunaga no Yabō: Bushō Fūun Roku*.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku* (信長の野望・将星録).

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Ichikawa Hiroyuki.

**Productor general:** Shibusawa Kō.

**Productor:** Kawano Etsuo.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** Ōkawa Atsushi.

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** Okayasu Chika.

**Compositor de BGM:** Yamashita Kōsuke.

**Director de CG:** Endō Yūichirō.

**Diseñador del juego:** --

**Diseñador de las películas:** --

**Encargado del manual:** Taguchi Kazunori.

**Reparto:** --

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

■ **Características:**

**Género:** simulador histórico, estrategia.

**Formato:** CD-ROM.

**Contenido descargable:** no.

**Plataformas:** ordenador, PlayStation 1.

**Controles:** teclas del ordenador, *gamepad*.

**Modalidad de juego:** de uno a ocho jugadores.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

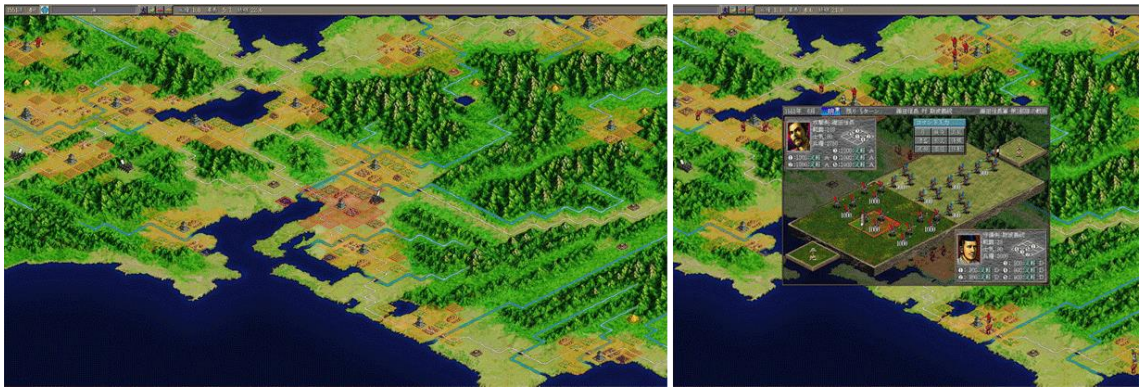
**Fecha de lanzamiento:** ordenador (marzo de 1997), PS1 (27 de noviembre de 1997).

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (B).

**Web oficial:** --

**Capturas oficiales:**



■ **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

■ **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Kakizaki Suehiro, Matsumae Yoshihiro, Nanbu Harumasa, Ishikawa Takanobu, Kita Nobuchika, Kunohe Masazane, Ōsaki Yoshinao, Tsugaru Tamenobu, Date Harumune, Date Masamune. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/shouseidata.cgi?keys1=&index=&IDn001=AND&sort=&or24=%81%9B&print=25

■ **Jugabilidad:**

El número de generales es aproximadamente de setecientos, cada uno de ellos con sus propias técnicas especiales que les confieren individualidad. Tanto la administración interna, que por primera vez utiliza el sistema *sandbox*, del territorio como las batallas ocurren en el mismo mapa principal, que ahora abarca todo Japón. El mapa está

cuadriculado para facilitar los movimientos de las unidades durante el juego. Durante las batallas, cuando dos unidades se enfrentan o durante los ataques a castillos, aparece un mapa aparte que amplía la zona en la que están ocurriendo esas acciones. Aunque se pueden dividir los ejércitos en varias unidades, si la unidad principal es derrotada, se pierde la batalla, independientemente de que haya otras unidades todavía activas. Los efectos de la administración del territorio (nuevas construcciones, campos…) y los movimientos de los ejércitos se reflejan en el mapa en tiempo real.

- **Estética:**

Hay un cambio radical en la representación del mapa: ya no se asemeja a un mapa geográfico, sino que en él se representan de forma realista todos los eventos que ocurren durante el juego. Los iconos ya no son simbólicos y planos, sino que los edificios, árboles…aparecen dibujados con volumen, aunque con pocos detalles. Dado que hay tantos elementos representados a la vez en el mapa, estos nuevos iconos son extremadamente pequeños, lo que unido a la cuadrícula, obliga al jugador a tener que acostumbrar el ojo para distinguir correctamente las ciudades, castillos, templos…

No hay cambios importantes en los iconos de los personajes ni en la interfaz de usuario. Por otra parte, la utilización de imágenes reales en los eventos y los vídeos permite una representación más fiel del ambiente del periodo Sengoku.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Reppū Den* (信長の野望・烈風伝).

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Katō Junzi.

**Productor general:** Shibusawa Kō.

**Productor:** Hasegawa Shigeru.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** Kobayashi Tetsuya.

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** --

**Compositor de BGM:** Yamashita Kōsuke.

**Director de CG:** Amane Shōzu.

**Diseñador del juego:** Tashiro Norihiko, Watanabe Naoki.

**Diseñador de las películas:** Shōzi Hiroshi.

**Encargado del manual:** Ishiguro Utsuri, Hayashi Ryōhei.

**Reparto:** --

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

■ **Características:**

**Género:** simulador histórico, estrategia.

**Formato:** CD-ROM.

**Contenido descargable:** no.

**Plataformas:** ordenador, PlayStation 1.

**Controles:** teclas del ordenador, *gamepad*.

**Modalidad de juego:** de uno a ocho jugadores.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

**Fecha de lanzamiento:** ordenador (8 de marzo de 1999), PS1 (9 de septiembre de 1999).

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (A).

**Web oficial:** --

**Capturas oficiales:**





- **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

- **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Oda Nobunaga, Shibata Katsuie, Maeda Keiji, Akechi Mitsuhide, Niwa Nagahide, Hashiba Hideyoshi, Ishida Mitsunari, Saitō Dōsan, Tokugawa Ieyasu, Date Masamune. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/reppu/data/database.cgi?up1=0&keys2=&index=&IDn001=AND&sort=&or5=%92%CA%8F%ED&print=20

- **Jugabilidad:**

Supone una mejora a todos los niveles (interfaz de usuario, gráficos) respecto a la anterior entrega. Es la primera vez que aparece el “minimapa” para ayudar al jugador a navegar por el mapa general. En vez de mover las unidades del ejército sobre el propio

mapa, se utiliza una ventana aparte para estudiar las mejores formas de atacar un territorio, mejorando la jugabilidad. Las batallas pueden hacerse ahora a tres bandas y, dependiendo del tamaño del ejército, aparecen unos ochocientos cincuenta generales, cambia la estructura y las formaciones que pueden hacerse con él.

Se introduce el "sistema de prestigio" (*ishin*, 威信) según el cual este nuevo parámetro añadido a los *daimyō* afecta las alianzas con otros territorios, la contratación de nuevos generales y la lealtad de sus subordinados y permite una representación más realista del entramado de estratagemas presente en el periodo Sengoku. Este sistema de prestigio, sobre todo su efecto en las alianzas, es algo que se mantendrá en los títulos posteriores de la saga. Se añaden un gran número de eventos históricos.

- **Estética:**

Destaca la sustancial mejora en los gráficos. La resolución ha mejorado mucho respecto a la anterior entrega y se ha aumentado la paleta de colores, haciendo todos los elementos mucho más distinguibles. Los iconos de las caras de los generales no han evolucionado demasiado, aunque se han añadido transparencias en los menús de los parámetros de dichos generales.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* (信長の野望･嵐世記).

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Wada Yōichi.

**Productor general:** Shibusawa Kō.

**Productor:** Hasegawa Shigeru.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** Yoshikoshi Masaki.

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** Shichi Dōsan.

**Compositor de BGM:** Yamashita Kōsuke.

**Director de CG:** Kurita Sōichi.

**Diseñador del juego:** Katō Junzi.

**Diseñador de las películas:** --

**Encargado del manual:** Hayashi Ryōhei.

**Reparto:** --

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

■ **Características:**

**Género:** simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

**Formato:** CD-ROM, DVD-ROM.

**Contenido descargable:** no.

**Plataformas:** ordenador, PlayStation 2, Xbox.

**Controles:** teclas del ordenador, *gamepad*.

**Modalidad de juego:** un jugador.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

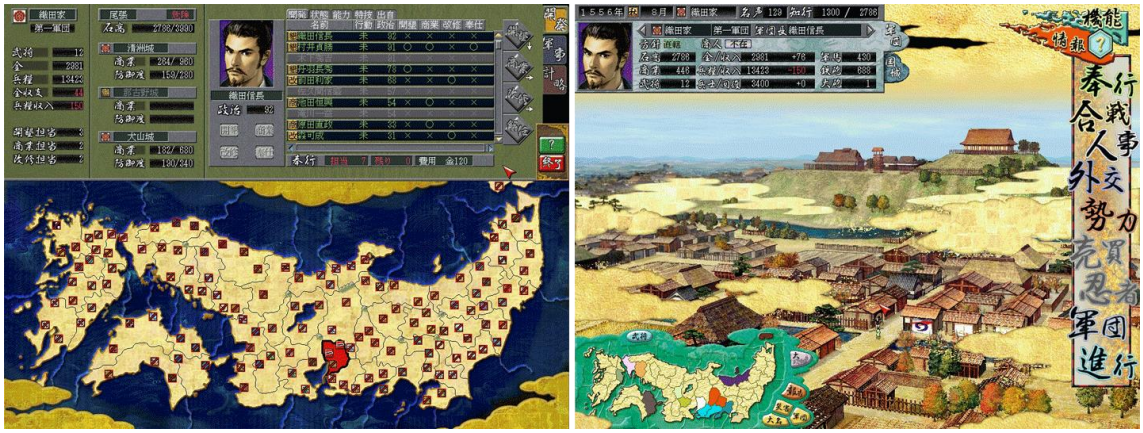
**Fecha de lanzamiento:** ordenador (10 de febrero de 200), Xbox (22 de febrero de 2001), PS2 (4 de abril de 2002).

**Premios:** no.

**Clasificación:** Cero (*zennenrei*, 全年齢, “para todos los públicos” [t.a.]).

**Web oficial:** --

**Capturas oficiales:**



■ **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

■ **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Shinoguni Morosue, Igame Furuyasu, Kuji Nobuhira, Waga Hirotada, Kasai Harutane, Kasai Chikanobu, Oikawa Yoriie, Kashiyama Akisuke, Hamada Hirotsuna, Maiya Tsunehide. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/nobu/bushou/ransedata.cgi?keys1=&or16=&index=&IDn001=AND&print=20&sort=&or7=%92%CA%8F%ED%94%C5&or7=PK%92%C7%89%C1

■ **Jugabilidad:**

Este juego no utiliza el sistema *sandbox* como los dos anteriores, sino que vuelve a ser

un juego de conquista más parecido a las primeras entregas.
Es la primera vez que aparecen batallas completamente en tiempo real, un aspecto que se mantendrá en todas las entregas posteriores.

Relacionado con la administración del territorio, en todas las entregas hasta ahora el jugador seleccionaba un conjunto de comandos y de generales y dejaba que la acción se desarrollase sola. Ahora surge el concepto de "magistrado" (*bugyō,* 奉行) de tal manera que puedes dejar territorios completamente a cargo de los generales sin necesidad de darles órdenes. El número de magistrados depende de los parámetros del *daimyō*. Conforme avanza dicha administración, los gráficos de las ciudades castillo también cambian. Además, si se pica los personajes que andan por allí pueden darte consejos, permitiendo una representación más detallada del entorno.

Además de los *daimyō* ahora también pueden participar otros grupos como la corte imperial, templos, la marina, ciudades autogobernadas, ninja, civiles o las tropas del *shōgun*, de tal manera que pueden intervenir hasta siete tipos de poderes diferentes. Esto convierte la diplomacia en uno de los mejores métodos para conseguir tus objetivos.

- **Estética:**

Se ha vuelto a una visión del mapa dividido en prefecturas, aunque se sigue manteniendo el uso del minimapa cuando se amplía. La representación de las ciudades ya no se hace a vista de pájaro con diminutos iconos, sino que se permite una vista más cercana donde los edificios, calles, ríos… están representados con un estilo más de dibujo que de gráfico de ordenador.

Desde el punto de vista estético en general, se ha prestado mucha más atención a los detalles que en cualquier otra entrega precedente: hay nubes decorativas doradas en el mapa (imitando los biombos de la escuela Kanō), las ventanas de parámetros también tienen motivos en forma de nube, los letreros que aparecen tienen aspecto de caligrafía, los carteles de diálogos ya no son de colores planos o transparentes, sino que también están decorados…

Los retratos de los *daimyō* siguen sin presentar cambios significativos, pero sus pantallas de parámetros se han vuelto mucho más complejas.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Sōten Roku* (信長の野望・蒼天録).

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Sugawara Yukihiko.

**Productor general:** Shibusawa Kō.

**Productor:** Imamura Kazuta.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** Ishiduka Yasuaki .

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** Nakamura Shinichirō.

**Compositor de BGM:** Yamashita Kōsuke.

**Director de CG:** Kamei Ryōta.

**Diseñador del juego:** Sugawara Yukihiko.

**Diseñador de las películas:** Shōzi Hiroshi, Kiryū Tetsumi.

**Encargado del manual:** Hayashi Ryōhei.

**Reparto:** --

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

■ **Características:**

**Género:** simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

**Formato:** CD-ROM, DVD-ROM.

**Contenido descargable:** no.

**Plataformas:** ordenador, PlayStation 2.

**Controles:** teclas de ordenador, *gamepad*.

**Modalidad de juego:** un jugador.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

**Fecha de lanzamiento:** ordenador (28 de junio de 2002), PS2 (30 de enero de 2003).

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (A).

**Web oficial:** --

**Capturas oficiales:**










■ **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

■ **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Atsuya Sadamasa, Ōura Tamenori, Tsugaru Nobuhira, Numata Sukemitsu, Kanehira Tsunanori, Hattori Yasunari, Namioka Tomonaga,

Kawahara Tomonobu, Shizukuishi Akisada, Isari Akiyoshi. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/souten/data/soutendata.cgi?keys2=&index=&IDn001=AND&sort=&or25=normal&print=25

■ **Jugabilidad:**

El número de generales vuelve a crecer hasta llegar a mil quinientos, al ser el mayor número de personajes que ha aparecido en la serie, se tiene una visión más completa del periodo Sengoku. Es el primer juego en el que se puede manejar también a los subordinados, concretamente a los capitanes de unidad y a los señores del castillo, además de a los generales y a los *daimyō*, introduciendo el concepto de *gekokujō* (下克上): da igual a qué *daimyō* estés sirviendo, puedes alzar tu propia bandera e intentar unificar Japón, lo que aumenta el nivel de libertad del jugador.

El ritmo de la administración del gobierno y de las estrategias de batalla ahora es distinto: se puede aplicar una estrategia de gobierno por estación, pero las batallas siguen siendo en tiempo real. Se ha pulido el sistema de batallas, por lo que ya no es seguro que vayas a ganar la pelea sólo por tener más soldados como en anteriores entregas.

■ **Estética:**

En esta entrega se ha optado por un estilo general más sobrio en comparación con el estilo más colorista y ornamentado del juego anterior. El mapa vuelve a estar coloreado en tonos verdes imitando los mapas geográficos y se han eliminado prácticamente todas las ornamentaciones, tanto en el mapa como en los menús. A diferencia de los colores brillantes de *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki*, aquí los colores son mucho más oscuros (negros, marrones, verde y azul oscuro…)

En general, el cambio en la calidad de los gráficos de un juego a otro es prácticamente inexistente debido al poco tiempo que ha pasado entre las dos entregas.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Tenka Sōsei* (信長の野望・天下創世).

**Título en inglés (si lo hay):** *Nobunaga's Ambition: Rise to Power*.

**Director:** Hasegawa Shigeru.

**Productor general:** Shibusawa Kō.

**Productor:** Asano Kenjiro.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** Taga Yasuo.

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** Nakamura Shinichiro.

**Compositor de BGM:** Yamashita Kōsuke.

**Director de CG:** Sanada Yoshifumi.

**Diseñador del juego:** Yoshida Makoto.

**Diseñador de las películas:** Shoji Hiroshi.

**Encargado del manual:** Abe Minako, Taguchi Kazunori.

**Reparto:**

**Narrador:** Ōba Mahito.

**Oda Nobunaga:** Kawazu Yasuhiko.

**Mori Ran-maru:** Haramaki Koji.

**Imagawa Yoshimoto:** Tokita Munehiro.

**Soldado:** Kaneko Hidehiko.

**Mujer soldado:** Yoshitake Noriko.

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

- **Características:**

  **Género:** simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

  **Formato:** DVD-ROM.

  **Contenido descargable:** no.

  **Plataformas:** PlayStation 2.

  **Controles:** *gamepad*.

  **Modalidad de juego:** un jugador.

  **Multijugador *online*:** no.

  **Voces y texto:** voces en japonés, texto en japonés e inglés.

  **Fecha de lanzamiento:** Japón (1 de abril de 2004), EE. UU. (5 de febrero de 2008).

  **Premios:** no.

  **Clasificación:** Japón: CERO (A, *original rating*). EE. UU., *rating* T.

  **Web oficial:** https://www.gamecity.ne.jp/tenka/ps2/
  http://www.koeitecmoamerica.com/risetopower/

  **Capturas oficiales:**

- **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

- **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Kakizaki Morihiro, Nanjō Hirotsugu, Nanbu Harumasa, Kanehira Tsunanori, Morioka Nobumoto, Namioka Akimura, Shiba Tsuneaki, Isari Akiyoshi, Iwashimizu Yoshinaga. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/tenkasousei/tensoudata.cgi?up1=0&keys3%2C6=&index=&IDn001=AND&sort=&print=20

- **Jugabilidad:**

Es el primer juego de la saga que da el salto a los gráficos 3D: el mapa general sigue siendo 2D pero cada territorio y los mapas de batalla están modelados en 3D. A diferencia de otras entregas, ahora un año se divide en ocho turnos, no en doce siguiendo los meses como en los primeros juegos, ni en cuatro siguiendo las estaciones como en los más recientes. Ahora, las órdenes del *daimyō* sólo pueden ser ejecutadas en

el castillo donde esté establecido y los otros territorios tendrá que confiárselos a sus subordinados. Además, se rompe el sistema de ejecutar un comando en cada turno, ya que hay órdenes que pueden tardar en ejecutarse más de un comando (construcciones, por ejemplo).

Se introduce el sistema de "creación de ciudades" (*machinami no sakusei*, 街並みの作成): en un mapa 3D, el jugador puede decidir qué edificios construir o dónde situar los campos. Las batallas siguen siendo en tiempo real. Se introduce el sistema de "batalla decisiva", según el cual se puede realizar este tipo de campaña contra otro compañero conquistador. Será a partir de este momento en el que se irán añadiendo cada vez más eventos que nos permitirán tomar decisiones en las encrucijadas de la historia.

■ **Estética:**

La estética del juego está a medio camino entre *Nobunaga no Yabō: Ransei Ki* y *Nobunaga no Yabō: Sōten Roku*: se mantiene la paleta de colores sobria, pero se permiten más ornamentaciones, sobre todo en los menús y en las barras de estados, aunque sin colores chillones. Se le da al mapa aspecto de mapa real antiguo, y las partes inferiores simulan biombos, lo que le da un aire muy tradicional al juego.

Los retratos de los *daimyō* han sido por fin actualizados.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Kakushin* (信長の野望・革新).

**Título en inglés (si lo hay):** *Nobunaga's Ambition: Iron Triangle.*

**Director:** Yoshida Makoto.

**Productor general:** Shibusawa Kō.

**Productor:** Kitami Takeshi.

**Desarrollado por:** KOEI.

**Programador principal:** Inami Tomoharu.

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** Yoshida Mari.

**Compositor de BGM:** Yamashita Kōsuke.

**Director de CG:** Makita Keishi.

**Diseñador del juego:** Makita Keishi.

**Diseñador de las películas:** Kenzi Satomi.

**Encargado del manual:** Suzuki Hideki, Hayashi Ryōhei.

**Reparto:**

**Hombre solemne:** Tokuyama Yasuhiko.

**Hombre normal:** Suganuma Hisayoshi.

**General joven:** Yamamoto Keiichirō.

**General feroz:** Nakao Ryōhei.

**General sabio:** Hirai Keizi.

**Mensajero:** Hamano Musashi.

**Mujer general:** Yanai Kushiro.

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

- **Características:**

  **Género:** simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

  **Formato:** CD-ROM, DVD-ROM.

  **Contenido descargable:** no.

  **Plataformas:** ordenador, PlayStation 2.

  **Controles:** teclas de ordenador, *gamepad*.

  **Modalidad de juego:** un jugador.

  **Multijugador *online*:** no.

  **Voces y texto:** voces en japonés, texto en japonés e inglés.

  **Fecha de lanzamiento:** Japón (22 de junio de 2005 para ordenador, 2 de febrero de 2006 para PS2), EE. UU. (28 de enero de 2009 para PS2).

  **Premios:** no.

  **Clasificación:** Japón CERO (A, *original rating*), EE. UU. *rating* ESRB (E).

  **Web oficial:** http://www.gamecity.ne.jp/kakushin/

  http://www.koeitecmoamerica.com/irontriangle/

  **Capturas oficiales:**





- **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

- **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Kakizaki Suehiro, Matsumae Yoshihiro, Ishikawa Takanobu, Nanbu Nobunao, Izumiyama Furuyasu, Takada Yasuzane, Ōura Tamenori, Tsugaru Tamenobu, Numata Sukemitsu, Ogasawara Nobukiyo. Para ver una lista

completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/kakushin/kakushindata.cgi?up1=0&keys2=&IDv001=&IDn001=AND&sort=&print=20

■ **Jugabilidad:**

Se vuelve al sistema de *sandbox* aprovechando ahora la tecnología 3D, donde tanto la administración de territorio como las batallas ocurren en el mismo mapa y tienen efectos en el mismo, sobre todo la administración de territorio, de manera muy parecida a cómo ya ocurría en *Nobunaga no Yabō: Reppū Den*. Siguiendo el estilo del juego anterior, sigues pudiendo crear tus propias ciudades y esto se ve reflejado en el mapa, siendo de especial importancia la construcción de edificios especializados en la innovación tecnológica.

La banda sonora también se adapta al estado del juego, de tal manera que suena el tema "volar" (*tobu*, 翔) cuando eres joven y estás al principio de la conquista y suena el tema "dominación" (*ha*, 覇) cuando has ganado más experiencia. Este juego es el ya reúne todos los elementos de jugabilidad que se ven en los *Nobunaga no Yabō* más recientes.

■ **Estética:**

Hay una mejora sustancial en los gráficos 3D. Se vuelve a prescindir de prácticamente cualquier decoración en los menús. No hay cambios relevantes en ningún otro aspecto.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Tendō* (信長の野望・天道)

**Título en inglés (si lo hay):** --

**Director:** Koyama Hiroyuki.

**Productor general:** Shibusawa Kō.

**Productor:** Kitami Ken.

**Desarrollado por:** KOEI Tecmo Games.

**Programador principal:** Takezawa Makoto.

**Gráficos:** --

**Música:** --

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** Yoshida Mari.

**Compositor de BGM:** Yamashita Kōsuke.

**Director de CG:** Sanada Yoshifumi.

**Diseñador del juego:** Iwasaki Sonoko, Okuyama Takayuki, Fujita Sho.

**Diseñador de las películas:** Kiryu Tomomi.

**Encargado del manual:** Kato Masahiro, Imura Jyunpei.

**Reparto:** Kobayashi Michitaka, Fukuhara Kōhei, Suzuki Masaru, Mori Takeshi, Miyazaki Hiromu, Miyasaka Syunzo, Nishikawa Mami, Totsuka Rie.

**Director de localización:** --

**Diseñador de la interfaz:** --

**Diseñador del escenario:** --

**Diseñador de movimientos:** --

**Actores de movimiento:** --

■ **Características:**

**Género:** simulador histórico, estrategia.

**Formato:** BD-ROM.

**Contenido descargable:** se añade un escenario donde puedes manejar a Ishida Mitsunari.

**Plataformas:** ordenador, PlayStation 3, Xbox 360.

**Controles:** teclas de ordenador, *gamepad*.

**Modalidad de juego:** un jugador.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** japonés.

**Fecha de lanzamiento:** 18 de septiembre de 2009.

**Premios:** no.

**Clasificación:** CERO (A).

**Web oficial:** https://www.gamecity.ne.jp/tendou/

**Capturas oficiales:**



- **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

- **Personajes:**

Algunos de los que aparecen son Kakizaki Yoshihiro, Nagato Hiromasa, Kondō Yoshitake, Nanjō Hirotsugu, Nanbu Yasunobu, Ishikawa Takanobu, Izumiyama Furuyasu, Kita Nobuchika, Hachinohe Masayoshi, Kunohe Nobunaka. Para ver una lista completa, consultar: http://hima.que.ne.jp/tendou/tendou_data.cgi?up1=0&keys3=&IDv001=&IDn001=and&sort=&print=20&engine=Himamushi&keyword=

- **Jugabilidad:**

No hay demasiados cambios en la jugabilidad respecto al juego anterior: se sigue utilizando un mapa en 3D, donde se desarrollan tanto las decisiones de administración de territorios como las batallas, y se ha adoptado del todo el sistema de estrategia en tiempo real.

Cambia un poco el sistema de construcción de ciudades, ya que ahora sólo pueden hacerse en determinados lugares del mapa. Lo que sí se puede construir libremente son “carreteras”, caminos que conectan los castillos con los pueblos, o rutas de aprovisionamiento para los ejércitos. También se pueden destruir caminos para entorpecer al enemigo. Esta función aumenta el número de estrategias disponibles durante las batallas.

En este juego, las realidades históricas tienen importancia, por ejemplo, Imagawa es especialmente fuerte cuando le enfrentas en Okehazama, simulando la realidad histórica de que su ejército era mucho más fuerte que el de Nobunaga.

Además en este juego se puede optar por varios modos que permiten disfrutar de distintas experiencias de juego: si utilizas una gran variedad de tácticas y formaciones, es posible alterar radicalmente el curso de una batalla mediante “tácticas concatenadas” (*senpō renkei*, 戦法連携); o en “modo hegemonía de rivales” (*gun’yū haken mōdo*, 群雄覇権モード) aspiras a la unificación del territorio junto con otros *daimyō* de renombre lo que te permite disfrutar al máximo en juego incluso dedicándole poco tiempo.

■ **Estética:**

A pesar del salto a una nueva plataforma, no hay demasiados cambios en los gráficos respecto al juego anterior, sobre todo en lo relativo a los mapas. Donde ha habido más cambios es en los retratos de los personajes, que ahora presentan un aspecto mucho más pulido y detallado.




■ **Producción y reparto:**

**Título original:** *Nobunaga no Yabō: Sōzō* (信長の野望･創造).

**Título en inglés (si lo hay):** *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence.*

**Director:** Koyama Hiroyuki.

**Productor general:** Shibusawa Kō.

**Productor:** Ogasawara Ken'ichi.

**Desarrollado por:** KOEI Tecmo Games.

**Programador principal:** Kanari Naoki.

**Gráficos:** Fujita Kensaku.

**Música:** Otsuka Masako.

■ **Otros responsables de producción:**

**Director de sonido:** Yoshida Mari.

**Compositor de BGM: --**

**Director de CG:** Moriguchi Hiroshi, Matsunami Mikio.

**Diseñador del juego:** Kimata Hiroshi.

**Diseñador de las películas:** Kiryu Tomomi, Yamada Koji, Iazawa Katsumi, Saito Yasunobu, Ikezawa Joji.

**Encargado del manual:** Taguchi Kazunori, Ikeno Yuki, Abe Minako.

**Reparto:** Noda Keiichi, Canna Nobutoshi, Madono Mitsuaki, Hori Hideyuki, Tanaka Kazunari, Tokuyama Yasuhiko, Fukuhara Kohei, Hirai Keiji, Baba Keisuke, Miyasaka Shunzo, Akabane Kenji, Koshima Masakazu, Arai Sohta, Kanemoto Ryosuke, Arai Ryohei, Ino Masaru, Otsubo Kosuke, Kawakami, Handa Yusuke, Yamanaka Madoka, Maeda Ayaka, Shioyama Yuka.

**Director de localización:** Kip K. Sam Fong, Timothy Coleman, Takao Sakai, Yukinori Yokoyama.

**Diseñador de la interfaz:** Goto Atsuhi, Sasaki Akira, Tanno Junko, Munechika Atsukichi, Nishizaki Yura, Noguchi Hideki, Kiyoto Makiko.

**Diseñador del escenario:** Namba Yumi, Sano Takahiro.

**Diseñador de movimientos:** Kato Tetsuo.

**Actores de movimiento:** Oka Masashi, Kashiwagi Misato, Osada Noriyuki, Kamei Toshihiko.

- **Características:**

**Género:** simulador histórico, estrategia en tiempo real (RTS).

**Formato:** Blu-Ray Disc.

**Contenido descargable:** *Stronger Than a Alliance*, *The God of War Descends*, *Dawn of Revolution*, *Fateful Clash*, *Battle of Nagashino*, *The Battle of Itsukushima*, *Battle of Tetorigawa*, *The One-eyed Dragon* y *Shingen's Final Step*.

**Plataformas:** ordenador, PlayStation 3, 4 y Vita.

**Controles:** teclas del ordenador, *gamepad*.

**Modalidad de juego:** un jugador.

**Multijugador *online*:** no.

**Voces y texto:** voces en japonés, texto en japonés e inglés.

**Fecha de lanzamiento:**

**Ordenador:** 12 de diciembre de 2013 (Japón); 1 de septiembre de 2015 (América del Norte); 4 de septiembre de 2015 (Europa).

**PlayStation 3:** 12 de diciembre de 2013 (Japón); 1 de septiembre de 2015 (América del Norte); 4 de septiembre de 2015 (Europa).

**PlayStation 4:** 22 de febrero de 2014 (Japón); 1 de septiembre de 2015 (América del Norte); 4 de septiembre de 2015 (Europa).

**PlayStation Vita:** 29 de mayo de 2014 (Japón).

**Premios:** premio al "Mejor Contenido Digital" de 2013 en la decimonovena edición de los premios AMD en 2014, entró a formar parte del Salón Platino de la revista *Famitsū* en el mismo año y ganó el premio al "Mejor Juego de Estrategia" en los premios Dual Shockers Gamescom en 2015.

**Clasificación:** Japón CERO (A, *original rating*), EE. UU. *rating* T, Europa PG12.

**Web oficial:** http://www.gamecity.ne.jp/souzou/
http://www.koeitecmoamerica.com/sphereofinfluence/
http://www.nobunagasambition.eu/

**Capturas oficiales:**







■ **Sinopsis:** manejar a un general, elección del jugador, y unificar Japón.

■ **Personajes:**

http://hima.que.ne.jp/souzou/souzou_data.cgi?up1=0&keys3=&IDv001=&IDn001=and&or34=&sort=&print=20&engine=Himamushi&keyword

■ **Jugabilidad:**

Este juego aúna el sistema de jugabilidad desarrollado en las dos últimas entregas con el de las primeras entregas de la saga. Se sigue utilizando un solo mapa para todas las acciones y la acción ocurre en tiempo real. Una de las novedades que se introducen en este juego es que, una vez al mes, ocurre el evento de "consejo" (*hyōjō*, 評定), que es cuando se ejecutan las acciones relacionadas con la diplomacia y el gobierno interno, lo que permite una separación más clara entre lo que es la administración del territorio y las batallas.

Tanto en como en *Nobunaga no Yabō: Kakushin* como en *Nobunaga no Yabō: Tendō*, se podían desarrollar varias acciones a la vez y, por tanto, era necesario pensar en muchos elementos al mismo tiempo, pero esto es algo que no saben hacer todos los jugadores, por lo que se ha simplificado un poco este sistema: ya que ahora sólo tienes que preocuparte de la diplomacia y del gobierno interno en los eventos de "consejo". El sistema de creación de ciudades es la versión mejorada de la que se utilizaba en los dos juegos anteriores: al construir edificios o hacer modificaciones en la tierra, en vez de hacerlo en el mismo mapa general, se abre un minimapa con detalles del desarrollo del terreno. Por tanto, aunque hay un mapa único, éste puede ampliarse o empequeñecerse dependiendo de las necesidades del jugador.

La orden de "delegar" (*inin*, 委任) ha mejorado mucho, lo que hace posible que

el jugador sólo tome las decisiones importantes y delegue el resto, siguiendo en cierta medida el sistema de *sandbox* de *Nobunaga no Yabō: Shōsei Roku*.

Un cambio respecto a las otras entregas es que el número de acciones está sujeto a la población del territorio donde se quiera hacerlas (a diferencia de los juegos a partir de *Nobunaga no Yabō: Sengoku Gunyū Den*, donde las acciones dependían de los generales). El sistema de este juego es más parecido al de *Nobunaga no Yabō: Zenkoku Han*.

- **Estética:**

Se ha aprovechado el salto a la nueva plataforma PlayStation 4, ya que se han mejorado los gráficos en todos los aspectos: desde el nuevo mapa (que con el efecto de las nubes da verdaderamente sensación de que lo estamos viendo desde las alturas) hasta los retratos de los personajes e incluso los parámetros, todos los elementos aprovechan la capacidad de la nueva generación de consolas.