

LA LITERATURA HISTÓRICA Y EL VIDEOJUEGO. EL CASO DE *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* (KOEI, 2013)

HISTORICAL LITERATURE AND VIDEO GAMES. THE CASE OF *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* (KOEI, 2013)

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

claudiabonfdez@hotmail.com

Fecha de recepción: 1/6/2019

Fecha de aprobación: 2/7/2019

Resumen

La finalidad de este artículo es estudiar la influencia de las novelas históricas *Kunitori Monogatari* escritas por Shiba Ryōtarō en el diseño del personaje principal del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, desarrollado por Shibusawa Kō, presidente de la empresa de videojuegos Koei, una de las más importantes de Japón. Este videojuego, basado en la figura histórica del Japón medieval Oda Nobunaga (1534-1582), fue lanzado por la empresa Koei en 2013 para ordenador con motivo de la celebración del trigésimo aniversario de la serie de videojuegos de estrategia *Nobunaga no Yabō*, creada en 1983 y de la que constituye su culminación. En este artículo se analizará la versión novelada de Oda Nobunaga, determinando

las fuentes históricas en las que se basó el autor para su concepción y comparando luego dicha caracterización con la presentada en el videojuego. Finalmente, se valorará el peso que ha tenido dicha interpretación contemporánea en la construcción del personaje que se transmite en la actualidad a través de este videojuego.

Palabras clave

Sengoku, videojuegos, novela histórica, adaptación.

Abstract

The aim of this article is to study the influence of the historical novels *Kunitori Monogatari* written by Shiba Ryōtarō on the design of the main character of the video game *Nobunaga's Ambition: Sphere*

e-tramas 3 – Julio 2019 – pp. 1-19

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

of Influence, developed by Shibusawa Kō, president of Koei, one of the most important video games companies in Japan. This video game, which is based on the historical figure of Medieval Japan Oda Nobunaga (1534-1582), was released by Koei in 2013 for PC in the context of the celebration of the thirtieth anniversary of the strategy video games saga Nobunaga no Yabō, developed in 1983, of which it constitutes its culmination. In this article, the book version of Oda Nobunaga will be

analyzed, determining the historical sources on which the author based his conception, in order to compare this characterization with the one presented in the video game. Finally, we will assess the weight that this contemporary interpretation has had in the construction of the character that is currently transmitted through this video game.

Keywords

Sengoku, video games, historical novel, adaptation.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son considerados obras intermediales (Fuchs & Thoss, 2019) gracias a su capacidad de hibridar técnicas y recursos de otras disciplinas artísticas como pueden ser el cine (Mark, 2016) o la literatura (Santorum, 2017). 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* (Greenspan, 2018), como en obras de fantasía, *The Witcher* (Roberts, 2016). 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 (Jovanchevsky, 2018), 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 (Joly, 2016).

Koei, empresa nipona desarrolladora de videojuegos, 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* basada en la novela homónima china del siglo XIV, y el diseño del protagonista Oda Nobunaga de la franquicia

Nobunaga's Ambition, objeto de análisis del presente artículo, se inspira en las novelas históricas del escritor contemporáneo Shiba Ryōtarō que el desarrollador Shibusawa Kō leyó durante su juventud y a través de las cuales construyó su imagen del personaje (Ōru, 2016).

KUNITORI MONOGATARI

El autor: Shiba Ryōtarō

Shiba Ryōtarō (Osaka, 7 de agosto de 1923 - Osaka, 12 de febrero de 1996), 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 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 norteamericana (Vinh, 2004). 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?

En 1948, Shiba se unió como reportero a la sección cultural del periódico *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 en 1959 por su novela *Fukuro no shiro*, en 1961 decidió dejar su puesto de reportero para dedicarse por completo a la escritura de novelas históricas.

Muchos de sus trabajos están centrados en personajes que vivieron durante las etapas más turbulentas de la historia de Japón, por lo que las dos épocas en las que más se centró fue el periodo Sengoku (1467/1477-1603), cuando el país estaba sumido en una guerra civil debido a los constantes conflictos entre los señores feudales o *daimyō* en su pugna por hacerse con el poder (Mikiso, 2003), y en los últimos años del *shogunato* Tokugawa y principios de la era Meiji (1868-1912), con la rápida occidentalización del archipiélago, no exenta de dificultades (Jansen, 1989). Gracias a sus novelas, algunas de las figuras históricas japonesas menos conocidas llegaron al gran público, como es el caso del revolucionario Sakamoto Ryōma (1835-1867) con su novela *Ryōma ga yuku*, por la que Shiba recibió en 1966 el Premio Kikuchi Ken.

A este premio le siguieron muchos otros: en 1975, la Academia de Artes Japonesa honró a Shiba con el Premio del Emperador por su novela de dos volúmenes *Kūkai no fūkei*; en 1982 recibió el Premio Asahi al mejor escritor de novela histórica; en 1991 el Gobierno japonés lo nombró Persona de Mérito Cultural y dos años después le concedió la Orden de Cultura.

Aunque Shiba es sobre todo conocido por su gran cantidad de novelas históricas en las que combina la biografía, la crítica y la historia, algunas traducidas al español como *El último shogun* (Shiba, 2001), hay que destacar también su faceta como periodista con la publicación de sus artículos de viajes a través de todo el archipiélago nipón en el periódico *Asahi*.

Shiba Ryōtarō murió en Osaka en febrero de 1996. Tras su muerte se construyó un museo conmemorativo (Fundación Shiba Ryōtarō, n.d.), también encargado de la gestión de los Premios Shiba Ryōtarō.

Es recordado como un escritor preocupado por el futuro de su país y un hombre culto de gran erudición que escribió numerosas obras llenas de perspicacia histórica, cuya 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.

Descripción de las novelas

Kunitori Monogatari (国盗り物語, “El cuento del ladrón de países” [t.a.]) es el nombre de una saga de cuatro novelas escritas por Shiba Ryōtarō centradas en dos personajes clave del periodo Sengoku: Saitō Dōsan (1494-1556), *daimyō* de la provincia de Mino y protagonista de las dos primeras novelas y su yerno Oda Nobunaga, precursor de la unificación del archipiélago nipón de carismática personalidad (Bonillo, 2018) al que se le dedican las dos restantes.

Esta serie, por la que Shiba recibió en 1966 el Premio Kikuchi Ken, fue publicada por primera vez por entregas semanales en el periódico *Sunday Mainichi* desde agosto de 1963 hasta junio de 1966, 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 estas novelas, el lenguaje, ágil y con especial cuidado en los diálogos, dota a los personajes de identidad propia por su forma de hablar (su estilo, fórmulas gramaticales utilizadas, vocabulario). Asimismo, destacan las minuciosas descripciones de las batallas y de las estrategias utilizadas. A menudo, Shiba interrumpe el

relato para tomar el papel de narrador y hacer aclaraciones sobre la época, las costumbres, la geografía (principalmente con comparaciones entre cómo debían de estar las cosas en el periodo Sengoku y como son ahora en el mundo moderno) o para destacar a los personajes históricos de especial relevancia.

Centrándonos en las dos últimas novelas de la serie, siguiendo una estructura lineal cuentan la vida de Nobunaga, desde su impetuosa infancia en la provincia de Owari hasta su muerte en el Incidente de Honnōji, traicionado por su general Akechi Mitsuhide (1528-1582). La historia está narrada en primera persona desde dos puntos de vista (si bien a veces y de manera puntual se le asigna el papel de narrador a algún otro personaje): el de Oda Nobunaga y el de Akechi Mitsuhide.

Disponemos de dos fuentes fidedignas para conocer la realidad histórica sobre Oda Nobunaga y a través de la lectura de las novelas se ha podido deducir que Shiba Ryōtarō se basó, al menos, en ambos documentos a la hora de escribir los dos últimos volúmenes de su serie *Kunitori Monogatari*. La primera de ellas es *La Crónica de Nobunaga* (Gyūichi, 2011), escrita por un vasallo de este señor feudal centrada en la descripción de su carrera militar y política: la otra son los volúmenes dos (Fróis, 1981) y tres (Fróis, 1982) de la *Historia de Japam*, en los que el padre jesuita portugués Luís Fróis (1532-1597) narra sus experiencias en el Japón del siglo XVI como miembro de la misión evangelizadora de la Compañía de Jesús en el archipiélago nipón. En las novelas 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 citarse (Shiba, 2015, p. 369); asimismo, se hacen referencias al autor de la *Historia de Japam* (Shiba, 2015, pp. 127, 229) e incluso se cita textualmente alguna frase de su obra (Shiba, 2015, p. 127; Fróis, 1981, p. 307). Hay otro hecho que apunta a que Shiba conocía algo más que *La Crónica de Nobunaga*. El autor menciona al “宣教師オルガンチノ” (*senkyōshi Oruganchino*, “misionero Organtino” [t.a.]) (Shiba, 2015, p. 576) en relación a sus negociaciones con el *daimyō* cristiano Takayama Ukon, y mientras este episodio aparece ampliamente descrito en (Fróis, 1982, pp. 209-226), en *La Crónica de Nobunaga* sólo se habla de un *bateren* (伴天連, sacerdotes cristianos) (Gyūichi, 2011, p. 298), por lo que Shiba tuvo que obtener el nombre del negociador de otra fuente distinta a la obra de Gyūichi. También es posible que tuviera acceso a otros documentos además de los dos mencionados, como demuestra durante la

descripción del ataque al Monte Hiei haciendo una referencia a San Miguel (Shiba, 2015, p. 470), arcángel que también es nombrado dentro del mismo contexto en unas cartas escritas por Fróis (Compañía de Jesús 1598, p. 332) pero en ninguno de los otros dos textos.

Respecto de las fuentes que pudo utilizar para crear al otro gran protagonista de las novelas, Akechi Mitsuhide, existen muy pocas fuentes históricas en relación con este personaje: apenas aparece en *La Crónica de Nobunaga* o en la *Historia de Japam* y aunque en ambos documentos (Gyūichi, 2011, pp. 470-472; Fróis, 1982, pp. 353-361) se lo nombra en relación con lo que le sucedió tras el asesinato de Nobunaga, en ninguno de los dos casos se hacen menciones relevantes a su carácter o aspecto. La única breve mención a su personalidad que podemos encontrar está en *La Crónica de Nobunaga* cuando se habla de su retiro a un templo (Gyūichi, 2011, pp. 466-467) para pensar durante la noche previa al Incidente de Honnōji, descrito también en la novela (Shiba, 2015, pp.626-635), por lo que podemos deducir que tenía cierto respeto por las tradiciones budistas. Dado que tampoco se ha encontrado hasta el momento ningún texto que trate de manera profunda la personalidad de Akechi, suponemos que la visión que nos da Shiba Ryōtarō es producto en gran medida de su imaginación o de otras versiones anteriormente noveladas del personaje (CiNii, n.d.).

El Oda Nobunaga de *Kunitori Monogatari*

En las novelas, a Nobunaga se lo 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 era 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 cualquier época.

Especialmente en la descripción de su juventud se representan aspectos más humanos del personaje, tales como el cariño por su esposa, *Nō-hime*, la honda tristeza que siente por la muerte de su padre Nobuhide y luego la de su guardián Hirate Masahide o su gusto por la ceremonia del té. Esta concepción del personaje coincide en gran parte con la minuciosa descripción dada por Fróis a raíz de su primera reunión con el *daimyō* en 1569 (Fróis, 1981, pp. 239-240).

Uno de los aspectos que se resalta repetidamente en las novelas es la capacidad de Nobunaga para mirar hacia el futuro y, por tanto, resentir 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, en la que Nobunaga arrasó el complejo de templos establecido en dicha montaña asesinando a todos sus habitantes, incluidos ancianos, mujeres y niños. Sin embargo, a pesar de que Shiba Ryōtarō relata con bastante fidelidad los hechos históricos al representar a su protagonista, es en este aspecto en el que su relato se aleja de las fuentes. Si se lee con atención tanto *La Crónica de Nobunaga* como la *Historia de Japam*, se observa que los datos que se proporcionan del personaje no concuerdan con esta teoría. Para estudiar esta concepción equivocada de Nobunaga (McMullin, 1977), nos centraremos separadamente en dos aspectos: su odio por el budismo, y su aversión por la tradición y el pasado.

Antes de empezar a examinar 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 un *daimyō*. Estos territorios contaban con sus propios ejércitos compuestos por monjes guerreros (*sōhei*, 僧兵), y participaron activamente en las luchas por la supremacía del poder en el periodo Sengoku (Turnbull, 2003).

Pasando a analizar el primer punto de la teoría de Shiba, 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 considerarlo una costumbre más, y por tanto no sentía ningún respeto ni admiración especial por sus templos o por sus practicantes. Asimismo, en la *Historia de Japam* se comenta que el odio que Nobunaga profesaba hacia el budismo se deriva de la actitud de unos monjes al romper la promesa de sanar a su padre (Fróis, 1981, p. 240), descartando, por tanto, que su antipatía hacia algunas sectas budistas derivara de un odio hacia el pasado. En la novela también se relaciona esta hostilidad 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* (Fróis, 1981, p. 240), pero según las fuentes históricas esto no se traducía en un odio hacia las religiones sino que, a pesar de carecer de creencias religiosas, sí sentía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo, lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida; se tiene constancia de una conversación pública entre Nobunaga y Fróis sobre temas relativos al cristianismo (Fróis, 1981, p. 271), de un debate organizado por el *daimyō* entre budistas y cristianos (Fróis, 1981,

pp. 282-290) e incluso de una visita suya a una iglesia (Gyūichi, 2011, p. 413). Por último, hay que destacar que la secta budista a la que Nobunaga se enfrentó con más frecuencia en el campo de batalla fue la *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 solo de su afición a la ceremonia del té, sobre todo a los utensilios de grandes maestros (Gyūichi, 2011, pp. 123, 322), sino también de su interés por el coleccionismo de obras de arte como *emakimono*, antiguas pinturas chinas y jarrones (Gyūichi, 2011, pp. 242, 277) o por los combates tradicionales de *sumō* (Gyūichi, 2011, pp. 291-293), lo que parece contradecir esta inquina tan absoluta hacia el pasado que las novelas le atribuyen.

REFLEJO DE *KUNITORI MONOGATARI* EN EL VIDEOJUEGO *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*

En este apartado empezaremos analizando los primeros cuarenta eventos históricos desbloqueables en el videojuego (Bonillo, 2019), aquellos que se centran en la historia de Nobunaga.

Los primeros dieciocho eventos están centrados en la juventud del general. Es interesante la mención del mote “*the Fool of Owari*” en el sexto evento. Hay que destacar que este apodo concreto no se menciona en *La Crónica de Nobunaga*, donde simplemente se dice que, durante su juventud, el pueblo llamaba al joven Oda “idiota” debido a su actitud alocada e irreverente. Sin embargo, en las novelas sí que se le da un mote concreto, *utsuke-dono* y *tawake-dono*, que parece ser la versión original (Shiba, 2014, p. 13) de la traducción que se ha utilizado en el juego. También es especialmente significativa la manera en que se representa la relación de Nobunaga con su esposa *Nō-hime*. Desde el punto de vista histórico, hay muy pocos datos sobre ella (Collaborative Reference Database, 2012), y aunque en *La Crónica de Nobunaga* hay una breve referencia en relación con su matrimonio (Gyūichi, 2011, p. 58), apenas hay datos sobre esta mujer y mucho menos de cómo era el trato con su esposo. La vida en pareja representada en el juego en el duodécimo evento, donde Nobunaga tutea a *Nō-hime* y la trata como a su igual, contándole sus dudas, y donde *Nō-hime* es representada como una mujer femenina, de gran carácter, sentido del humor y con un gran respeto por Nobunaga, coincide con la representación de la pareja que se da en *Kunitori Monogatari*, donde sí encontramos varias escenas que describen la interacción entre ambos:

la boda entre Nō-hime y Nobunaga (Shiba, 2014, p. 50), la descripción de la noche de bodas (Shiba, 2014, pp. 55-70) o cuando Nobunaga le habla de su opinión sobre Akechi (Shiba, 2015, pp. 132-133).



Figura 1. Evento seis con Sōteki Asakura utilizando el mote de Nobunaga (izquierda) y evento doce con Nō-hime (nombre de soltera Kichō) hablando con su marido (derecha).

El undécimo evento está centrado en la muerte del padre del *daimyō*, Nobuhide y la celebración de su funeral. En las escenas del juego, al igual que en las novelas, se habla de su repentina muerte 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 (Shiba, 2014, pp. 70-71). La descripción del funeral es prácticamente idéntica a la de *Kunitori Monogatari* (Shiba, 2014, pp. 77-81) y a la de *La Crónica de Nobunaga* (Gyūichi, 2011, p. 61), aunque en el videojuego se narran los pensamientos de Nobunaga sobre cómo su padre era el único que lo entendía, detalle que menciona la novela (Shiba, 2014, p. 76), pero obviamente, no aparece en ninguna de las fuentes históricas. Otro de los eventos más famosos relacionados con la juventud de Nobunaga es la reunión con su suegro, Saitō Dōsan, previamente a la boda con Nō-hime. Según cuenta *La Crónica de Nobunaga*, este había oído los rumores de que Nobunaga era un idiota, por lo que decidió concertar una reunión con su futuro yerno para juzgar por sí mismo qué tipo de persona era; antes de la tertulia, Dōsan espía a Nobunaga y lo vio estrafalariamente vestido; sin embargo, cuando llegó el momento, quien 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 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, 2011, pp. 61-63). Esta escena, que aparece en el evento dieciocho del videojuego y también en las novelas (Shiba, 2014, pp. 96-117), es prácticamente idéntica en los tres textos (tanto en la descripción de la vestimenta del joven Nobunaga, como del equipamiento del ejército que le acompañaba), pero 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 tras el incidente es un hecho que, de nuevo, aparece en el videojuego y en las novelas, pero que está ausente en las fuentes históricas.



Figura 2. Evento once con Nobunaga reflexionando durante el entierro de Nobuhide (izquierda) y evento dieciocho, con Dōsan espiando a su yerno (derecha).

Respecto de 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. Por tanto, el videojuego se centra en algunos de los sucesos más conocidos, como su primera batalla, la Batalla de Okehazama (1560), la alianza de Nobunaga primero con Tokugawa Ieyasu (1543-1616) y luego con su cuñado Azai Nagamasa (1545-1573), la ascensión a la Corte Imperial de Kioto de Ashikaga Yoshiaki (1537-1597) a *shōgun* y su posterior exilio de la capital, la construcción del Castillo de Azuchi y la gran cabalgata de Kioto. Otros hechos de especial importancia, como la Batalla de Nagashino (1575) donde el clan Oda derrotó a la imbatible caballería del clan Takeda con el uso de mosquetes o el propio Incidente de Honnōji, aparecen en las escenas cinemáticas, de las que hablaremos más adelante. 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 *La Crónica de Nobunaga* no se extiende 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 de la matanza de civiles del Monte Hiei que se hace en ambos textos (Shiba, 2015, pp. 467-470; Gyūichi, 2011, pp. 164-166), por lo que seguramente se refiere a dicho episodio incluso si se ha eludido el nombre.

En cuanto a la visión general de Nobunaga, la manera en la que se lo describe y se detallan sus actuaciones concuerda con la descripción de las novelas, sobre todo en lo referente a su inteligencia, su comportamiento brusco o su inclinación por los personajes singulares al margen de su moralidad (Shiba, 2014, p. 518). Al igual que en las novelas, se le da una dimensión más humana incidiendo en sus reacciones al enfrentarse a la muerte de su padre (Shiba, 2014, p. 71) y a la de su maestro (Shiba, 2014, pp. 87-88), reacciones que no son mencionadas en *La Crónica de Nobunaga*. También, en el videojuego y en la novela (Shiba, 2014, pp. 66, 378) se representa a un joven Nobunaga que duda sobre cómo conseguir sus objetivos y sobre su comportamiento, inquietudes 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 genial administrador del territorio e impulsor del libre comercio en Japón. Estos temas también son mencionados tanto en las novelas (Shiba, 2015, pp.201, 311) como en *La Crónica de Nobunaga*, donde se alude a la construcción de puentes (Gyūichi, 2011, pp. 158, 328) y a la abolición de impuestos (Gyūichi, 2011, pp. 137, 217-218) promovidos por el *daimyō*, e incluso en la *Historia de Japam* (Fróis, 1981, p. 258) se destacan estas medidas, pero es en el videojuego donde más se resaltan estos aspectos del personaje. Esto se debe, sin duda, a la fascinación que el propio Shibusawa Kō siente por esta faceta del señor feudal (Ōru, 2016).



Figura 3. Evento veintiocho durante la batalla de Nagashima (izquierda) y evento treinta y dos, donde Nobunaga habla de sus razones para elegir Azuchi como base de operaciones (derecha).

Fijándonos ya en la evolución general del personaje, hay una diferencia clave entre el videojuego y las novelas. En las novelas, a partir de la masacre del Monte Hiei, Nobunaga empieza a corromperse provocando que Akechi Mitsuhide se vea obligado a asesinarlo, algo que el autor justifica mediante anécdotas que aparecen en los documentos históricos modificadas para ensombrecer la relación entre ambos, como la utilización de las calaveras lacadas de Azai Nagamasa y de su aliado Asakura Yoshikage (1533-1573) durante un banquete (Shiba, 2015, p.5 35; Gyūichi, 2011, p. 204) o la ejecución de unas criadas por abandonar su puesto (Shiba, 2015, pp. 590-591; Gyūichi, 2011, p. 398). Dado que la novela también tiene en cuenta el punto de vista de Mitsuhide, se teoriza que Nobunaga veía a sus generales como herramientas, y que los “desechaba” una vez dejaban de serle útiles (Shiba, 2015, pp. 585, 618). Esto, unido a los continuos choques que se producen entre Mitsuhide y Nobunaga a partir de este momento, son los que empujarán a Mitsuhide a matarlo. Esta “caída en desgracia” es algo que no aparece en el videojuego, donde se interpreta que Mitsuhide mata a su señor por temor a los derroteros por los que puede llevarlo su ambición (evento treinta y tres). Hay que concretar que esta evolución del personaje no aparece en *La Crónica de Nobunaga* y los hechos listados no destacan especialmente respecto a la narración de la vida del general hecha hasta ese momento; por otra parte, al final del tercer volumen de la *Historia de Japam* se menciona que Nobunaga empezó a impulsar un culto a la propia personalidad construyendo templos en su honor (Fróis, 1982, pp. 332-334), lo que unido a un desacuerdo con Akechi debido a su soberbia (Fróis, 1982, p. 339), llevó a su perdición, versión más afín a las noveladas.

Por último, como comentario general de estos eventos históricos, es curiosa la

ausencia de misioneros cristianos, que solo aparecen en la imagen promocional del videojuego. Es lógico que no se les 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 estos *bateren* y su trato con el *daimyō*: se habla de la utilización de un sacerdote como intermediario en las negociaciones con Takayama Ukon (Gyūichi, 2011, p. 298), del permiso de Nobunaga para la construcción de una iglesia (Gyūichi, 2011, p. 365) o de su reunión con el Padre Visitador Alessandro Valignano (Gyūichi, 2011, pp. 385-386). Estas relaciones están, sin embargo, completamente ausentes tanto en las novelas como en el videojuego.

Pasando al análisis de las escenas cinemáticas, las siete primeras, excluyendo la primera que es el tráiler del videojuego, están dedicadas a Nobunaga. La segunda trata la boda de Nobunaga con *Nō-hime*, así como la noche anterior al enlace. La escena donde se habla de las órdenes que Dōsan dio a su hija de asesinar a Nobunaga aparece narrada de manera muy similar a como es descrita en las novelas, incluyendo los diálogos (Shiba, 2014, pp. 46-47).

La tercera escena cinemática nos habla de la costumbre que tenía Nobunaga de recitar un verso del *kōwaka* (Araki, 1964) *Atsumori* (Yamada, 1906, p. 197), “人間五十年、下天の内にくらべれば、夢幻のごとくなり、一度生を得て、滅せぬ者のあるべきぞ” (“La vida humana, cincuenta años, comparada con la que disfrutaban los moradores de los Cielos Más Bajos, es como un sueño, una ilusión, ¿puede haber algo que, una vez que se le ha dado vida, no muera al final?” [t.a.]), evento que se menciona tanto en las novelas (Shiba, 2014, p. 39) como en *La Crónica de Nobunaga* (Gyūichi, 2011, pp. 86-87). No es de extrañar que Shibusawa le haya dedicado una escena cinemática a esta curiosidad del personaje, ya que es un aspecto que ha aparecido en otros videojuegos suyos (*Samurai Warriors 4 Empires*, 2014).

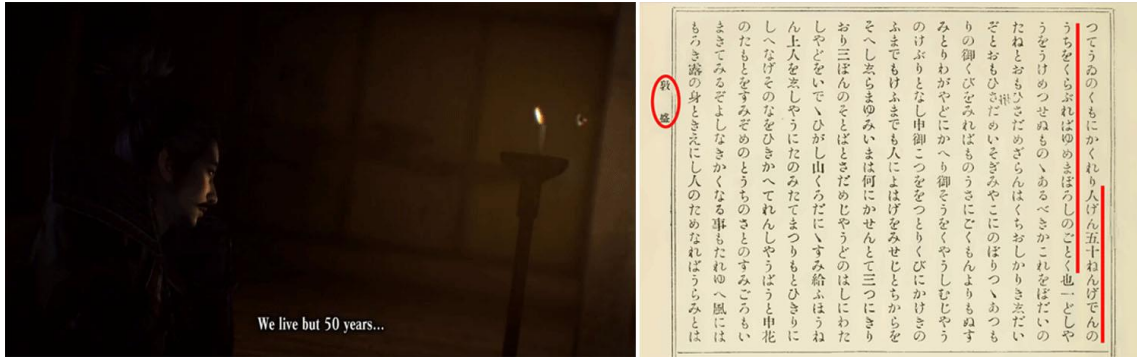


Figura 4. Tercera escena cinematográfica donde Nobunaga recita la frase de Atsumori (izquierda) y fragmento de la misma obra donde aparece la frase completa (derecha).

La cuarta escena cinematográfica se dedica a la Batalla de Nagashino. Resulta de especial interés un fotograma donde se enfoca la katana que está utilizando Nobunaga, ya que la *tsuba* (guardamanos de la katana) se corresponde con la del sable japonés Yoshimoto Samonji (Tienda del Museo Arqueológico del Castillo de Azuchi, n.d.) llamada *maekzu no tsuba* (まけずの鍔, “la *tsuba* que no pierde” [t.a.]), que perteneció al *daimyō* rival Imagawa Yoshimoto (1519-1560) y que Nobunaga adquirió en la Batalla de Okehazama (Gyūichi, 2011, p. 92).



Figura 5. Cuarta escena cinematográfica donde se ve un detalle de la *tsuba* mientras Nobunaga desenvaina la katana (izquierda) y reproducción de la *makezu no tsuba* (derecha).

En la quinta escena aparece una vista del Castillo de Azuchi, destruido tras la muerte de Nobunaga, bastante similar a una de las reproducciones más populares que se conservan (Museo de la Fortaleza de Azuchi, n.d.).



Figura 6. Quinta escena cinemática donde se ve una vista panorámica del Castillo de Azuchi (izquierda) y reproducción de dicho castillo en el museo (derecha)

El Incidente de Honnōji se ha reservado para la última de las escenas cinemáticas dedicadas al personaje. La reacción de Nobunaga al enterarse de la traición de Mistuhide coincide con la descrita tanto en las novelas (Shiba, 2015, p. 670) como en los textos históricos (Gyūichi, 2011, p. 469). Hay que decir que el videojuego se adhiere a la teoría popular también defendida por las novelas (Shiba, 2015, p. 673) de que *Nō-hime* murió durante este ataque, aunque en los textos históricos no se menciona. Durante la narración del Incidente de Honnōji en *La Crónica de Nobunaga*, se habla de que Nobunaga dio orden de huir a las mujeres que había dentro del templo antes de prenderle fuego, aunque no se concreta si entre estas mujeres estaba *Nō-hime* (Gyūichi, 2011, pp. 469-470), y tampoco es mencionada durante la evacuación del Castillo de Azuchi (Gyūichi, 2011, pp. 474-475); en cuanto a la *Historia de Japam*, también se habla de la muerte de Nobunaga (Fróis, 1982, pp. 341-342) y se indica que había mujeres sirviendo allí, pero no hay tampoco ninguna mención a *Nō-hime*.

CONCLUSIONES

En el desarrollo de videojuegos, y concretamente en los de ambientación histórica, parece existir cierta predilección por tomar inspiración en las novelas más que en las fuentes históricas a la hora de construir tanto el argumento como los personajes, caso también del juego *Assassin's Creed* (2007) basado en la novela *Alamut* (1983) de Vladimir Bartol (Rad, 2015), por ejemplo. Podemos teorizar dos razones para ello: por una parte, la mayor difusión de las novelas provoca la creación de un estereotipo con unas características determinadas

que se asocian indefectiblemente a algunos personajes y épocas históricas en el imaginario popular, a la que tienen que remitirse los videojuegos para permitir que dichas figuras sean reconocibles por el público; por otra parte, las novelas suelen estar más accesibles que las fuentes históricas, donde en muchos casos la barrera del idioma dificulta su consulta. Todo ello ha propiciado que la visión de los personajes históricos que nos llega a través de los videojuegos provenga de las fuentes históricas, pero tamizadas por el sesgo de la opinión del escritor de la novela.

En el caso japonés, siendo Shiba Ryōtarō uno de los escritores contemporáneos más influyentes del país nipón, su particular visión de los personajes históricos que protagonizan sus novelas permea las representaciones modernas de estas figuras, incluyendo la de Oda Nobunaga (Tachibana, 2015, p. 5), a través de la serie *Kunitori Monogatari*. Dichas novelas, basadas en las fuentes históricas de *La Crónica de Nobunaga* y la *Historia de Japam* aunque con importantes modificaciones, han sido determinantes sobre todo en la visión de la juventud de Oda Nobunaga en el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, así como en el tratamiento de algunos personajes secundarios como su esposa, *Nō-hime*. Sin embargo, a partir de estas novelas, Shibusawa Kō crea su propia versión: realzando los aspectos positivos de Nobunaga, como administrador principalmente, y obviando hechos e interpretaciones negativas, nos da una visión idealizada de este personaje no exenta de veracidad gracias a su particular interpretación de las novelas históricas, y de las fuentes en las que se basan a través de ellas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araki, J. T. (1964). *The Ballad-drama of Medieval Japan*. Los Ángeles, EE.UU.: Prensas de la Universidad de California.
- Bonillo, C. (2018). Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. En J. F. Jiménez Alcázar y G. F. Rodríguez (Coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura* (pp. 35-37). Murcia, España: Editum.
- Bonillo, C. (2019). Desde la *yoroï* hasta los kimonos de la Corte. Los personajes de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013). *e-Tramas*, 2, 11-50. <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/17>
- CiNii (n.d.). Lista de libros en las bibliotecas universitarias japonesas sobre Akechi Mitsuhide. Recuperado de <https://ci.nii.ac.jp/books/search?q=明智光秀&type=0&advanced=false&count=20&sortorder=2>

- Collaborative Reference Database. (2012). 織田信長と離縁した濃姫は、その後どうなったか知りたい。 (Quiero saber qué paso luego con la que se casó con Oda Nobunaga, Nō-hime [t.a.]). Recuperado de http://crd.ndl.go.jp/reference/modules/d3ndlcrdentry/index.php?page=ref_view&id=1000111734
- Compañía de Jesús. (1598). *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Iesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da India & Europa desde anno de 1549 até o de 1580*. Evora, Portugal. Recuperado de <http://purl.pt/15230/3/#/694>
- Computer Emuzone. (n.d.). Abadía del Crimen, La. Recuperado de <http://computeremuzone.com/ficha.php?id=166>
- Dōmon, F. (1984). 織田信長に学ぶ (Aprender de Nobunaga [t.a.]). Tokio, Japón: Shinjinbutsu Ōraisha.
- Fróis, L. (1981). *Historia de Japam Vol. II (1565-1578)* (J. Wicki, Ed.). Lisboa, Portugal: Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba.
- Fróis, L. (1982). *Historia de Japam Vol. III (1578-1582)* (J. Wicki, Ed.). Lisboa, Portugal: Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba.
- Fuchs, M., & Thoss, J. (Eds.). (2019). *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*. Nueva York, EE.UU.: Bloomsbury Academic. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5040/9781501330520>
- Fundación Shiba Ryōtarō. (n.d.). Museo Conmemorativo de Shiba Ryōtarō. Recuperado de <http://www.shibazaidan.or.jp/>
- Greenspan, S. (2018, marzo). 11 Video Games Based on Classic Literature, *11point*. Recuperado de <https://11points.com/11-video-games-based-classic-literature/>
- Gyūichi, O. (2011). *The Chronicle of Lord Nobunaga* (J.S.A. Elisonas y J.P. Lamers, Eds.). Leiden, Países Bajos: Brill.
- Jansen, M. B. (1989). The Meiji Restoration. *The Cambridge History of Japan* (308-366). Cambridge, Reino Unido: Prensas de la Universidad de Cambridge.
- Joly, R. (2016, diciembre). Video Games: Developing a New Narrative, *World Literature Today*. Recuperado de <https://www.worldliteraturetoday.org/blog/words-thought/video-games-developing-new-narrative-randy-joly>

- Jovanchevsky, M. (2018, febrero). Novels based on video games, *IT Logs*. Recuperado de <https://www.itlogs.com/novels-based-video-games/>
- Mack, J. (2016). Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s. *Adaptation*, 9(1), 98-112. doi: [10.1093/adaptation/apv031](https://doi.org/10.1093/adaptation/apv031)
- McMullin, N. F. (1977). *Oda Nobunaga and the Buddhist Institutions* (tesis doctoral). Universidad de British Columbia, Vancouver, Canada.
- Mikiso, H. (2003). *Breve Historia de Japón*. Madrid, España: Alianza.
- Museo de la Fortaleza de Azuchi. (n.d.). Recuperado de <http://www.azuchi-shiga.com/n-jyoukakusiryoukan.htm>
- Ōru, Y. (2016, mayo). “破壊と創造”を貫き、人々に喜びを (Persistiendo en la “creación y destrucción”, por la felicidad de la gente [t.a.]), *Bunshun Books*. Recuperado de <http://books.bunshun.jp/articles/-/2460>
- Rad, C. (2015, junio). 11 Games You Didn't Know Were Based on Books, *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2015/06/02/11-games-you-didnt-know-were-based-on-books>
- Roberts, D. (2016, marzo). 11 video games that are actually based on books, *GamesRadar+*. Recuperado de <https://www.gamesradar.com/bet-you-didnt-know-these-9-games-were-actually-based-books/>
- Samurai Warriors 4 Empires [PlayStation]. (2014). Japón: Koei.
- Santorum, M. (2017). *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias* (tesis doctoral). Universidad Complutense, Madrid, España.
- Shiba, R. (2001). *El último shogun. Tokugawa Yoshinobu*. Barcelona, España: Inter-edit.
- Shiba, R. (2014). *国盗り物語 (三)・織田信長、前編 (El cuento del ladrón de países (3) – Oda Nobunaga, primera parte [t.a.]*). Tokio, Japón: Shinchōsha.
- Shiba, R. (2015). *国盗り物語 (四)・織田信長、後編 (El cuento del ladrón de países (4) – Oda Nobunaga, segunda parte [t.a.]*). Tokio, Japón: Shinchōsha.
- Tachibana, R. (2015). *真田丸の夢～真田信繁など真田家から見る戦国時代と戦国武将たち～ (El sueño de Sanadamaru – El periodo Sengoku y sus generales vistos desde Sanada Nobushige y su clan [t.a.]*). Chiyoda, Japón: ICE.
- Tienda del Museo Arqueológico del Castillo de Azuchi. (n.d.) *義元左文字の鐔 (Tsuba de la Yoshimoto Samonji [t.a.]*). Recuperado de <http://azuchi.ocnk.net/product/4>
- Turnbull, S. (2003). *Japanese Warrior Monks AD 949-1603*. Oxford, Reino Unido: Osprey.
- Vinh, S. (2004), Ryotaro Shiba (1923–96) and the Call for Meiji Values in a Global Age. En N.

Masao (Ed.), *Changing Japanese Business, Economy and Society: Globalization of Post-Bubble Japan* (pp. 17-39). Basingstoke, Reino Unido: Palgrave Macmillan.

Yamada, I. (1906). 敦盛 (Atsumori [t.a.]). *新群書類従・第8* (Nueva colección de libros varios, Volumen 8 [t.a.]) (pp. 184-200). Tokio, Japón: Tokio Kokushō Kankkai.