



# ***Yakuza 0***

## **Visiones y versiones virtuales de la mafia japonesa**

Por CLAUDIA BONILLO FERNÁNDEZ

Universidad de Zaragoza, Universidad de Kioto



### **RESUMEN**

Tomar como fuente de inspiración la Historia lleva siendo algo habitual en Japón desde el periodo Edo. Es una temática recurrente en distintas formas de arte, ya sea el teatro o las xilogravías *ukiyo-e*. Se referencia en especial el periodo Sengoku o “era de los estados combatientes” y el Bakumatsu, época turbulenta debido a los cambios sociales y culturales que estaba experimentando el archipiélago en su transición hacia la occidentalización del país. Esta costumbre se ha extendido en la actualidad a la cultura popular, donde encontramos una ingente cantidad de manga, anime y también de videojuegos protagonizados por sus figuras históricas más relevantes. Sin embargo, los creativos nipones prefieren evitar la representación del pasado más reciente que es, por lo general, más polémico. Una excepción a esta regla es la saga de videojuegos *Yakuza* desarrollada por Sega, que durante sus más de diez años de existencia ha tomado como foco el mundo criminal, un interés que ha traspasado fronteras. Por ello, en el presente artículo vamos a analizar la prequela *Yakuza 0*, responsable del éxito de la saga en Occidente, con el objetivo de determinar qué imagen quiere transmitir de la mafia japonesa.

**Palabras clave:** *Yakuza*, Sega, Japón, crítica de autenticidad

### **RESUM**

Prendre com a font d'inspiració la Història porta sent una cosa habitual al Japó des del període Edo. És una temàtica recurrent en diferents formes d'art, ja sigui el teatre o les xilografies ukiyo-e. Es refereix especialment el període Sengoku o “era dels estats combatents” i el Bakumatsu, època turbulenta a causa dels canvis socials i culturals que estava experimentant l'arxipèlag en la transició cap a l'occidentalització del país. Aquest costum s'ha estès actualment a la cultura popular, on trobem una ingent quantitat de manga, animes i també de videojocs protagonitzats per les seves figures històriques més rellevants. Tot i això, els creatius nipons prefereixen evitar la representació del passat més recent que és, en general, més polèmic. Una excepció a aquesta regla és la saga de videojocs *Yakuza* desenvolupada per Sega, que durant més de deu anys d'existència ha pres com a focus el món criminal, un interès que ha traspassat fronteres. Per això, en aquest article analitzarem la prequela *Yakuza 0*, responsable de l'èxit de la saga a Occident, amb l'objectiu de

determinar quina imatge vol transmetre de la màfia japonesa.

**Paraules clau:** Yakuza, Sega, Japó, crítica d'autenticitat

#### ABSTRACT

Drawing inspiration from its own History has been common in Japan since the Edo period. It is a recurring theme in different forms of art, be it theater or *ukiyo-e* woodblock prints. It uses, especially the Sengoku period or "era of the combatant states" and the Bakumatsu, a turbulent time due to the social and cultural changes that the archipelago was experiencing in its transition towards the westernization of the country. This custom has now spread to popular culture, where we find a huge amount of manga, anime and also video games starring its most relevant historical figures. However, Japanese creatives prefer to avoid the representation of the most recent past, which is generally more controversial. An exception to this rule is the Yakuza video game saga developed by Sega, which during its more than ten years of existence has focused on the criminal world, an interest that has crossed borders. For this reason, in this article we are going to analyze the prequel *Yakuza 0*, responsible for the success of the saga in the West, with the aim of determining what image of the Japanese mafia it wants to convey.

**Keywords:** Yakuza, Sega, Japan, authenticity criticism

#### Introducción: Historia y videojuegos (del Japón)

Servirse de videojuegos comerciales para aprender Historia es una práctica que se encuentra firmemente asentada en la esfera académica internacional. Comenzando por los estudios de Kenneth Kolson y su utilización del videojuego *Sim City* como complemento de sus clases sobre planificación de ciudades<sup>1</sup> y llegando hasta la formación del Grupo de Investigación Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos, de la Universidad de Murcia, que reúne a un nutrido grupo de expertos nacionales en la materia.

Por supuesto, este monográfico es otra buena muestra de la madurez de este campo en nuestro país. Sin embargo, si bien podemos encontrar numerosos ejemplos en los que se recurre a este medio interactivo para aprender historia americana y europea, especialmente de la Antigüedad Clásica, la Edad Media y la Edad Contemporánea -con especial foco en la Segunda Guerra Mundial- no existe la misma variedad cuando buscamos textos que analicen este medio interactivo para estudiar historia japonesa. El primer artículo que se ha encontrado sobre el uso de videojuegos para estudiar historia asiática es de 2010 y lleva por título "Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries"<sup>2</sup> dos años después se publicó un trabajo sobre el videojuego japonés *Romance of the Three Kingdoms* como herramienta para aprender la historia china<sup>3</sup>.

Esta escasez de estudios no se debe precisamente a una falta de videojuegos

<sup>1</sup> Kolson (1994)

<sup>2</sup> Snow (2010)

<sup>3</sup> Shiang-Kwei (2012)

ambientados en el pasado nipón<sup>4</sup> pero podemos teorizar sobre las variadas razones que han provocado esta laguna en las Humanidades digitales.

Dentro del propio Japón, no existe demasiada tradición de utilizar videojuegos como complemento académico. Se pueden encontrar varios artículos que los tratan como herramientas educativas ya desde finales de la década de los noventa<sup>5</sup> y, más recientemente, para aprender el idioma japonés<sup>6</sup>. Pero, en general, ha entorpecido su desarrollo la poca competencia digital de los docentes, y también del alumnado, así como la falta de equipos adecuados en los centros educativos. Por otra parte, aunque desarrolladores como Koei, especializados en videojuegos de simulación histórica, han mencionado que tienen la esperanza de que sus productos despierten el interés de los jóvenes en la Historia nacional, la esfera académica, en general más conservadora, ha preferido mantenerse al margen de estas nuevas vertientes del aprendizaje.

Podríamos decir que ambos problemas son compartidos por la mayor parte de Europa. De manera más específica, y tal y como se ha comentado al inicio de este artículo, a diferencia del resto del mundo, en Japón los videojuegos no son más que una de las muchas facetas del mundo del entretenimiento donde la historia es protagonista. Su presencia como fuente de inspiración para mundos más o menos fantasiosos, por lo tanto, está socialmente normalizada, y no se percibe un especial interés en considerar los videojuegos como un producto singular merecedor de estudio, sino que forma parte indiscernible del panorama cultural. Fuera de Japón, por su parte, la historia nipona sigue siendo una gran desconocida que interesa sólo a unos pocos, y en general por su exotismo y no con el fin de ampliar conocimientos sobre la historia mundial (Bonillo, 2020\_a).

76

Los videojuegos japoneses ambientados en su pasado, sin embargo, merecen nuestra atención, como hemos demostrado en las numerosas críticas de autenticidad publicadas sobre el tema (Bonillo, 2020\_b). Atender no sólo a la propia representación, sino además profundizar en las fuentes utilizadas e intentar dilucidar las razones que han llevado a una publicitación internacional de algunos aspectos específicos nos permite determinar no sólo cómo perciben su pasado, sino cómo se va construyendo y, más concretamente, perpetuando su imaginario social. En este aspecto, en el ámbito nipón resulta de especial interés el estudio de su actualidad política a través de los videojuegos, ya que se ven obligados a abordar temas que podrían generar controversia. Esto provoca necesariamente una acusada falta de ejemplos, entre los que se singulariza el videojuego *Yakuza 0*, que introducimos en el siguiente apartado.

---

<sup>4</sup> Bágueda y San Emeterio (2010)

<sup>5</sup> Loftus (1997)

<sup>6</sup> Adachi (2010)

## Y la mafia japonesa llegó a Occidente. Sobre el desarrollo del videojuego *Yakuza 0*

La franquicia *Yakuza*, titulada en Japón *Ryū ga Gotoku*, tiene su origen en 2005, cuando Nagoshi Toshihiro fue puesto al frente de una nueva división de la desarrolladora Sega. Ya desde los inicios, Toshihiro no pensó en hacer un producto para que gustara a todo el mundo, sino que encantara a unos pocos. Tampoco quería ambientarlo en el entorno del hampa, sino que más bien buscaba desarrollar un juego en el que, simplemente, fuera divertido caminar por la ciudad, explorar el lugar, y disfrutar de las historias de la gente. Cuando a esa idea central le añadió las mecánica de los combates cuerpo a cuerpo, surgió de manera natural centrarlo en el mundo criminal. Una de las primeras cosas que pensó es que no se utilizara la violencia por la violencia, que esta no fuera un simple medio para llamar la atención sino el resultado de mostrar un drama humano. Con la intención de que fuera lo más realista posible, debería de estar ambientado en el Japón contemporáneo<sup>7</sup>.

Si bien la saga ha gozado de un importante éxito en el país nipón, como atestiguan sus siete juegos numerados, así como sus numerosos spin off, la precuela *Yakuza 0*, conocida en Japón como *Ryū ga Gotoku 0 – Chikai no Bashō*, fue la que introdujo la franquicia en el mercado occidental, convirtiéndola en objeto de estudio, idóneo para explorar cómo se ha introducido la percepción de la mafia japonesa fuera del archipiélago<sup>8</sup>

77

La idea de abordar una precuela ya surgió en 2010, tras el estreno de *Yakuza 4*, siendo además una de las historias requeridas desde hacía tiempo por los aficionados. El productor Yokoyama Masayoshi explica la razón de que se eligiera el año 1988: en los cinco primeros juegos ya se había relatado parte del pasado de los personajes principales, excepto lo que acontecía durante ese año. Cuando empezaron a investigar, se fijaron en que 1988 había sido muy próspero para Japón, ya que coincidía con el clímax de la burbuja inmobiliaria, una época conocida en la historiografía nipona como *baburu-ki* (バブル期). De acuerdo con esta filosofía, el concepto central es “dinero, mujeres, violencia” (金・女・暴力; *kane, onna, bōryoku*), algo que está integrado en el propio sistema de juego, donde se obtiene dinero derrotando enemigos, para luego utilizarlo para adquirir mejoras<sup>9</sup>. Por ello, desde el punto de vista de los creadores, a pesar de que en los últimos años surgió un importante número de jugadoras que se aficionaron a la saga, se trata de un juego desarrollado pensando en satisfacer a un público masculino. Esta idea viene reforzada por los testimonios de los propios *seiyū*, ya que Tsurumi Shingo, actor de doblaje que también presta su rostro a Tsukasa Sagawa, miembro de alto rango de la Familia Sagawa parte de la Alianza Ōmi, comenta cómo uno de los temas centrales del juego es tener el coraje para seguir adelante, cómo se debe proteger algo, incluso si eso significa sacrificarse, lo que define como “el ideal de

<sup>7</sup> Anónimo, (2005)

<sup>8</sup> Gwaltney (2017)

<sup>9</sup> Yuma (2014)

todo hombre” (男のロマン; *otoko no roman*)<sup>10</sup>.

Volviendo a la ambientación, y manteniendo que ya en sus inicios la franquicia nació porque el equipo de desarrollo quería probar a diseñar calles llenas de vida, uno de los aspectos más destacados es la forma en que se ha replicado el Japón de finales de los años ochenta, en concreto el distrito rojo tokiota de Kabukichō, llamado Kamurochō en el juego, y Dōtenbori en Osaka, renombrado Sōtenbori. Y es que, a pesar de que no ha transcurrido tanto tiempo, la cultura y las normas sociales han experimentado un importante cambio desde entonces. En esa época, por ejemplo, los game center también estaban abiertos por las noches, un cambio que asimismo se aplicaba a las horarios de juego en las salas de pachinko. Además de las jornadas de los establecimientos, el estilo de vida era diferente. Se fumaba por la calle, y como todavía no existía internet, la gente recurría a los periódicos y revistas para entretenérse, por lo que había mucha más basura a la vista. Los karaokes tampoco estaban tan extendidos, y era más normal que se cantara en los bares, todo lo cual queda reflejado en el videojuego. Para lograr reproducir con fidelidad el bullicioso ambiente de 1988, pidieron a las compañías activas desde esa época que compartieran para el juego sus logos así como los anuncios que utilizaban. A pesar de todo, los productores confiesan que les fue bastante difícil documentarse, porque la falta de cámaras digitales en la época hacía que apenas hubiera fotos subidas a internet. Por suerte, muchas películas del llamado V-cinema (V シネマ, estrenadas exclusivamente en el mercado casero) y *hōga* (邦画, películas pensadas para el público nipón) están ambientadas en la época, y en concreto muchas de ellas utilizaban Kabukichō como localización, por lo que acabaron sirviéndose de vídeos más que de fotografías. También fueron inestimables los testimonios de gente que había vivido en esa época<sup>11</sup>.

Respecto a los personajes, Masayoshi habla de que su política como creativo es la de no designar como protagonista a alguien que forma parte activa de la Yakuza, lo que no es del agrado de algunos fans. Sin embargo, cree que para alguien que forma parte del mundo del entretenimiento y, en particular con una serie que está tan estrechamente relacionada con el mundo criminal, resulta especialmente importante seguir los propios principios, y esa es su manera de asumir la responsabilidad de su creación. A este respecto, Togashiro ha comentado que ya desde el comienzo había imaginado que su protagonista fuera alguien reservado, algo torpe socialmente, caballeroso y que cuidara de mujeres y niños, lo que define como “un yakuza a la antigua usanza” (昔気質な極道; *mukashikatagi na gokudō*)<sup>12</sup> una percepción que va a estar muy relacionada con la representación de la mafia japonesa en el juego, como veremos a continuación.

<sup>10</sup> Ryū ga Gotoko Sutajio Kōshiki (2014\_b)

<sup>11</sup> Yuma (2014)

<sup>12</sup> Ryū ga Gotoko Sutajio Kōshiki (2014\_a)

## La vieja mafia y los nuevos tiempos. Representación de la Yakuza en el videojuego *Yakuza 0*

La historia del *Yakuza 0* se divide en dos partes, aparentemente independientes, que se van alternando a lo largo del videojuego. Ambientadas ambas en diciembre de 1988, una de ellas está protagonizada por Kazuma Kiryū, un joven huérfano que, ignorando los consejos de su benefactor, Kazama Shintarō, decide seguir sus pasos entrando a formar parte de la Yakuza, concretamente en la Familia Dōjima, uno de los principales grupos del Clan Tōjō que opera en el barrio de Kamurochō.

El otro protagonista es Majima Gorō, quien se había rebelado contra sus jefes en un intento de salvar a su hermano jurado y ha sido temporalmente expulsado de la Familia Shimano, rama del mismo clan que opera en el distrito de Sōtenbori, en Osaka, viéndose obligado a trabajar como administrador de un cabaret para ganar el suficiente dinero con el que comprar su reingreso en la familia. El conflicto central que entrelaza ambas historias es el Plan de Renovación Urbana del barrio de Kamurochō, en el que está involucrado el gobierno y también el Clan Tōjō, que tiene como objetivo hacerse con la mayor parte de edificios del área para poder venderlos como un lote al mayor precio posible; lo único que se interpone en su camino es lo que se conoce como el *kara no hitotsubo* (空の一坪), el “solar vacío”, un pequeño terreno situado en el centro del barrio que, debido a que su dueño está desaparecido, resulta imposible de adquirir. Ambos hombres se verán involucrados en la lucha del poder dentro del Clan Tōjō para hacerse con el pedazo de tierra y ganar así prestigio y autoridad dentro de la familia.

79

Al inicio del videojuego, Kiryū, como miembro de las escalas inferiores que es, se encarga de recaudar los tributos del clan, lo que se conoce como *toritate* (取り立て), parte del sistema del *jōnōkin* (上納金), que fue introducido en la década de los setenta y que consiste en que los rangos inferiores ofrezcan dinero a sus superiores<sup>13</sup>. Es también en este primer episodio donde se asientan las bases de lo que el videojuego considera que es la Yakuza.

Ante todo, Kiryū desprecia al prestamista que lo contrata al inicio del primer capítulo, al percibir que sólo está interesado en el dinero, pues considera que el camino para convertirse en yakuza va más allá de los beneficios; si bien todavía no tiene claro qué es lo que implica exactamente. También se hace hincapié en la apariencia a través del personaje de Nishikiyama Akira, hermano jurado de Kiryū, quien insiste en la importancia que posee no sólo ser un yakuza, sino también aparentarlo. Y ciertamente, una de las principales capacidades de esta organización criminal es su poder disuasorio; obviamente, uno de los aspectos con los que más se les relaciona son los tatuajes realizados con la técnica *tebori* pero, dado que estos se diseñan de tal manera que no sean visibles de manera habitual, un yakuza es más identifiable por los trajes de sastre, los coches caros, el pin que indica la pertenencia a un clan y su forma de hablar.

<sup>13</sup> Hill (2004): p.99

Esto se relaciona con otro de los muy cuidados aspectos del juego: el vocabulario que utilizan y que, a pesar del loable esfuerzo de los traductores, se pierde en los subtítulos. Así, los yakuza no se refieren a sí mismos con este término, que resulta peyorativo ya que los identificaría como miembros inútiles de la sociedad, sino como *gokudō* (極道), un vocablo de origen budista que en el periodo Edo (1693-1868) empezó a asociarse con los *kyōkaku* (侠客) criminales caballerescos que teóricamente actuaban bajo el lema “弱いものを助け、強い者を挫く” (*yowai mono wo tasuke, tsuyoi mono wo kujiku*; ayudar al débil, doblegar al fuerte [t.a.]). De la misma manera, utilizan el término *katagi* (堅気) para referirse a los “civiles”, es decir, a cualquiera que no esté involucrado con la Yakuza.

Otro punto importante son las actividades que se asocian con el Clan Tōjo. En este sentido, se aprecia cómo se dedican principalmente a la extorsión, el juego, la prostitución -especialmente evidente al inicio de la historia de Majima en el tercer capítulo cuando se le ve al frente del cabaret Grand- y lo que se conoce como *minbō* (民暴), abreviatura de *minji kainyū bōryoku* (民事介入暴力) o “intervención violenta en asuntos civiles” que, tal y como el nombre implica, agrupa un conjunto de actividades en las que la Yakuza hace uso de su fama violenta para ganar una ventaja económica en disputas civiles. El *minbō* se convirtió en la principal fuente de ingreso de la Yakuza al inicio de los años ochenta, cuando una serie de reformas legales empezaron a dificultar seriamente las *sōkaiya* (総会屋) o chantajes que habían estado en boga en la década anterior (Hill, 2004, p.100). En el videojuego *Yakuza 0* se aprecia cómo el Clan Tōjo se involucra en estas actividades, a partir del quinto capítulo. Por ejemplo, cuando Kiryū, quien ha sido contratado como empleado por la Inmobiliaria Tachibana en calidad de civil tras ser expulsado de la Familia Dōjima, se ve involucrado en una disputa con *sen'yūya* (占有屋), similares a los okupa: personas que ocupan edificios de manera ilegal y que se niegan a desalojarlos hasta que se les pague una elevada suma de dinero y que, en más de una ocasión, están relacionados con la Yakuza, que es la que suele tanto crear el conflicto como resolverlo para sacar beneficio.

Una de las principales actividades del *minbō* en las que estaba involucrada la Yakuza en los años ochenta era el *jiage* (地上げ), esto es, la nmegociación con los inquilinos para obligarles de manera rápida y fácil a vender sus terrenos a fin de que pudieran entrar a formar parte de conjuntos más grandes<sup>14</sup>, que es precisamente la base del conflicto central de este videojuego.

Esto coincide con las actividades de la Yakuza durante los años ochenta donde, como resultado de lo que se conoce como el “milagro económico japonés” que se dio entre los años sesenta y los ochenta, Japón estaba en la cima de su prosperidad económica como consecuencia de la burbuja inmobiliaria. Adaptándose a estos nuevos tiempos,

<sup>14</sup> Hill (2004): p.101

los grupos yakuza empezaron a involucrarse cada vez más en la especulación inmobiliaria y en el mercado bursátil, dando lugar a los llamados *keizai yakuza* (経済ヤクザ) o “yakuza económicos”, un término que ellos mismos desprecian<sup>15</sup>, lo que enlaza con la actitud general de los yakuza del videojuego que se ven por encima de los simples prestamistas. En un principio colaboraban con promotores inmobiliarios en los mencionados *jiage*, forzando a inquilinos de los pequeños negocios a desalojar sus comercios, lo que refleja de manera precisa el Plan de Renovación Urbana de Kamurochō y el problema que representa el “solar vacío”. Esto acabó convirtiéndose en la principal fuente de ingresos de la mafia japonesa de Kantō y Kansai a finales de los años ochenta, representadas en el videojuego respectivamente por Kiryū y Majima.

Históricamente, sin embargo, otro importante pilar económico en el que se apoyaban era el tráfico de drogas, concretamente de metanfetaminas, la droga más extendida en Japón que representaba un 34'8% de sus ingresos<sup>16</sup>, algo que no muestra el videojuego porque, según declaraciones del director Togashiro, quería evitar introducirse en temas demasiado turbios. De la misma manera, el tráfico de armas de fuego sólo se ve de manera tangencial en el pasado de Majima al comienzo del cuarto capítulo. En este sentido, no deja de ser curioso que aunque el tráfico humano sea una parte importante del juego, ya que la dueña del “solar vacío”, Makimura Makoto, se ve sometida a este abuso, éste se asocia a la mafia coreana con la colaboración de la Tríada china, y se excluye por completo la participación de la Yakuza, a pesar de que ésta ya se implicó en este tipo de actividades desde los tiempos de las “mujeres de confort” de la Segunda Guerra Mundial<sup>17</sup>.

81

El lugar que ocupa la Yakuza dentro de la sociedad japonesa de la *baburu-ki* y del videojuego también merece ser considerado. El final de la década de los ochenta y el esplendor económico de Japón coincidió con el auge de la mafia japonesa y precisamente en el año en el que se desarrolla el juego, 1988, la Yakuza agrupaba más de ochenta y seis mil miembros<sup>18</sup>. Fue un periodo durante el que gozaron de cierta aceptación social gracias a que establecieron profundas conexiones con la esfera política, especialmente con el partido Partido Liberal Democrático que solía estar al frente del gobierno nipón; y con la policía, con la que llegaron a mantener una relación simbiótica, así como con la población civil, quedando todo ello reflejado en el videojuego. Su conexión con los altos cargos políticos es la menos enfatizada, aunque se menciona en alguna ocasión cómo su involucración en el desarrollo urbano cuenta con la aprobación de los burócratas de la administración. Más claro es su control de la policía, durante la búsqueda de Nishitani Homare por Majima, en la que cuenta con la ayuda del detective corrupto Billiken y su comisaría. En cuanto a su relación con la población civil, es ilustrativo lo mucho que se alteran Kashiwagi Osamu y Nishikiyama

<sup>15</sup> Shūkan Post (2019)

<sup>16</sup> Hill (2003): p.3

<sup>17</sup> Jones (2010)

<sup>18</sup> Hill (2003): p.3

cuando acusan a Kiryū de haber matado a un civil, no por el hecho de que haya cometido un asesinato, sino porque haya involucrado a un *katagi*, a los que se esfuerzan activamente por mantener al margen; de la misma manera, en el quinto capítulo deciden pelear fuera del bar para no molestar a los clientes.

Por último, está la percepción de la propia Yakuza, para la que el videojuego opta por ofrecer dos opiniones contrapuestas. Una de ellas es la imagen idealizada y romántica, siendo uno de los aspectos más esclarecedores a este respecto el flashback que aparece a mitad del primer capítulo donde se ve a Kiryū y a Nishikiyama adolescentes intentando convencer a Kazama de que les deje entrar a formar parte de la Yakuza; Kiryū habla de cómo se han criado admirando su comportamiento y el respeto que los demás le muestran, y equipara implicarse en el grupo criminal a un sueño.

Esta imagen de los yakuza como aspiración idealizada también aparece reflejada en la historia de Majima, quien está intentando por todos los medios volver a la Familia Shimano, confesando que no entiende cómo los *katagi* son capaces de vivir trabajando de manera respectable todas sus vidas. Esta idealización de la mafia japonesa está estrechamente relacionada con la idea de hombría, reflejada de manera recurrente en su cine<sup>19</sup>, que viene asociada en gran parte a la máxima de atenerse a los propios principios, lo cual está ejemplificado en la figura de Kiryū; y en la de rechazar la rendición, siendo buenos ejemplos los personajes de Sagawa y Kuze Daisuke. Por el contrario, Awano Hiroki sólo se redime de su rol despreciable cuando deja de intentar vivir de manera fácil rodeado de mujeres y dinero y se sacrifica por Majima, o Shibusawa Keiji, quien quiere comprar la gloria en vez de ganársela.

La otra cara de la Yakuza que presenta el videojuego es su parte más violenta. Queda ejemplificada en una de las frases de Dōjima Sōhei, líder de la Familia Dōjima, en el capítulo dieciséis, cuando afirma que las mujeres y los niños deberían aprender a temer a los yakuza. Por eso, Majima está desesperado por evitar que Makoto se involucre con la mafia, ya que resulta extremadamente complicado alejarse una vez que has entrado a formar parte de ellos, un tema también tratado en la historia de Kiryū, donde dejar el grupo prácticamente le cuesta la vida.

En un punto intermedio entre esta imagen romántica y su lado más terrorífico tenemos la representación de la férrea jerarquía en la que se apoya la organización<sup>20</sup> basada en una lealtad absoluta, cero tolerancia a la desobediencia, la importancia de seguir las reglas establecidas dentro del grupo y el continuo paralelismo con los núcleos familiares, siendo los rangos superiores considerados los padres y los subalternos los hijos, lo que otorga a estas relaciones ciertos matices de respeto, cariño y protección realmente abstractos en la mayoría de los casos presentados en el videojuego. Así, la devoción de Majima hacia su “padre” Shimano, llegando incluso a estar dispuesto a

<sup>19</sup> Míguez (2021)

<sup>20</sup> Pérez (2021)

morir por él después de que este le haya torturado y humillado, es recompensada con el reingreso en el grupo. Asimismo, los hermanos jurados son especialmente importantes, caso de Majima con Saejima y de Kiryū con Nishikiyama, bordeando una fina línea entre amor fraternal y el romántico, lo que en general ha favorecido la conexión de la Yakuza con el género BL<sup>21</sup>.

### Breves notas finales

En este artículo hemos presentado una aproximación a la representación de la Yakuza en el videojuego *Yakuza 0*. Se ha podido apreciar cómo la contextualización de esta mafia en la floreciente sociedad japonesa, resultado de la burbuja económica de los años ochenta, así como su relación con el mercado inmobiliario, es correcta a la par que original, ya que no existen tantos ejemplos de cultura popular, ya sea en videojuegos, manga o anime que se centren de manera tan detallada en esta parte de la historia de la Yakuza y concretamente, en su faceta como *keizai yakuza*. Esta faceta más realista viene atemperada por el melodramatismo de la propia historia, que tiende a una idealización de este grupo criminal a través de sus protagonistas y del buen fondo de la gran mayoría de los personajes, en los que el heroísmo y la hombría son rasgos definitorios de los criminales en este videojuego. Incluso si los desarrolladores no se olvidan de mencionar las dimensiones menos aduladoras de esta mafia, puede apreciarse un trasfondo de respeto y admiración. Todo ello, sin embargo, está asociado a un pasado de fantasía, y los “buenos” son los que no se acomodan al nuevo Japón consumista, sino que son marginalizados por seguir sus principios en un mundo donde estos han perdido valor respecto al del propio dinero. Y es que, tal y como señala Kiryū al final del videojuego, puede que lo que de verdad esté defendiendo el *Yakuza 0* sea vivir libremente, al margen de que seas un *gokudō* o un *katagi*.

83

### Bibliografía

Adachi, Saeko (2010). “ビデオゲームと国語科教育” (*Bideogēmu to kokugoka kyōiku*; Videojuegos y educación de la Lengua Japonesa [t.a.]), *新大国語* (*Shin Dai Koku Go*), n.º 33, pp. 25-52.

Anónimo (2005). “ゲームに飽いた人たち、そしてゲームを愛する人たちへ—龍が如く” (*Gēmu ni aita hitotachi, soshite gēmu wo ai suru hitotachi he...Ryū ga gotoku*; Yakuza, para los que se habían hartado de los videojuegos, para los que aman los videojuegos [t.a.]), *Dengeki Onrain*, <https://dengekionline.com/soft/recommend/ryu/index.html>

Barlés Báguena, Elena y San Emeterio, Amparo (2010). “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, pp.767-819.

Bonillo, Claudia (2020\_a). “El fantasma del Japón exótico. Aproximación a la ambientación de *Total*

<sup>21</sup> Bonillo y Gutiérrez, 2021

*War: Shogun 2* (Creative Assembly, 2011)", e-Tramas, n.º 5, pp. 1-21, <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/20/44>

Bonillo, Claudia (2020\_b). "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, pp.9-61.

Bonillo, Claudia y Gutiérrez, María (2021). "Pájaros enjaulados: yakuza y BDSM en la obra de Yoneda Kō", Neuróptica. Estudios sobre el cómic [nueva época], n.º2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp.197-210. <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/article/view/5426/4423>

Gwaltney, Javy (2017). "How Sega Brought Yakuza 0 To The West", Game Informer, 21 de febrero, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/02/21/sega-on-the-challenges-of-bringing-yakuza-0-west.aspx>

Hill, Peter (2003). "Heisei Yakuza: Burst Bubble and Bōtaihō", Social Science Japan Journal, vol. 6, n.º 1, pp. 1-18.

Hill, Peter (2004). "The Changing Face of the Yakuza", Global Crime, vol. 6, n.º 1, pp. 97-116.

Kolson, Kenneth (1994). "The Politics of City Planning Simulations", Annual Meeting of the American Political Science Association, Nueva York, 1-4 septiembre, Washington D.C., ERIC Clearinghouse, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED384539.pdf>

Jones, Amanda (2010). "Human Trafficking, the Japanese Commercial Sex Industry, and the Yakuza: Recommendations for the Japanese Government", Cornell International Affairs Review, vol. 3, n.º 2, <http://www.inquiriesjournal.com/articles/1265/human-trafficking-the-japanese-commercial-sex-industry-and-the-yakuza-recommendations-for-the-japanese-government>

Míguez, Antonio (2021). "Memories of distant days? The image of the Yakuza in Yu Suzuki's Shenmue", Factions and fictions: Identity and Identification in the Historical Video Games set in Japan, Kioto [online], 9-10 noviembre, Universidad de Murcia.

Loftus, Geofrey R. (1997). "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, genzai, mirai; Videojuegos como medios educativos: pasado, presente y futuro [t.a.]), 教育心理学年報 (Informe anual de Educación Psicológica en Japón [t.a.]), vol. 36, [https://www.jstage.jst.go.jp/article/pamjaep/38/0/38\\_22A\\_2/\\_article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/pamjaep/38/0/38_22A_2/_article/-char/ja/)

Newsham, Grant Frederick (2019). "Japan's Yakuza – still alive, and yes, they do matter", Journal of Financial Crime, vol. 26, n.º 4, pp. 938-950.

Pérez, Raquel (2021). "Yakuza: la caída de una de las mafias más grandes y temidas del mundo", Ecos de Asia, 4 de octubre, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/yakuza-la-caida-de-una-de-las-mafias-mas-grandes-y-temidas-del-mundo/>

Ryū ga Gotoko Sutajio Kōshiki (2014\_a). "『龍が如く0 誓いの場所』名越総合監督、横山チーフプロデューサーインタビュー" (Ryū ga gotoku 0 Chikai no Basho Nagoshi sōgō kantoku, Yokoyama chiifu purodūsaa intabyū; Entrevista con el productor jefe y el director general de

Yakuza 0, Yokoyama y Nagoshi [t.a.]), YouTube, 14 de octubre, <https://www.youtube.com/watch?v=JvPUdjiRqcs>

Ryū ga Gotoku Sutajio Kōshiki (2014\_b). “『龍が如く 0 誓いの場所』主要キャストスペシャルインタビュー(後編)” (“Ryū ga gotoku 0 Chikai no Basho” shuyō kyasuto supesharu intabyū (kōhen); Entrevistas especiales con el reparto principal de Yakuza 0 [segunda parte] [t.a.]), YouTube, 11 de noviembre, <https://www.youtube.com/watch?v=rbnv4GE4XZk>

Shiang-Kwei, Wang (2012). “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, pp. 97-119.

Shūkan Post (2019). “「経済ヤクザ」という呼ばれ方をヤクザ当人が嫌う理由” (“Keizai yakuza” to iu yobarekata wo yakuza tōjin kirau riyū; La razón por la que los propios yakuza odian que se les llame “yakuza económicos” [t.a.]), News Post, 14 de febrero, [https://www.news-postseven.com/archives/20190214\\_862984.html?DETAIL](https://www.news-postseven.com/archives/20190214_862984.html?DETAIL)

Snow, Cason E. (2010). “Playing with History: A Look at Video Games, World History and Libraries”, *Community & Junior College Libraries*, vol. 16, n.º 2, pp. 128-135.

Yuma (2014). “【TGS 2014】『龍が如く 0 誓いの場所』横山プロデューサーにインタビュー、シリーズの過去を描く理由を聞いた” (“Ryū ga gotoku 0 Chikai no Basho” okoyama chiifu purodyūsaa ni intabyū, shiriizu no kako wo egaku riyū wo kiita; Tokyo Game Show 2014 - Entrevista con el productor de Yakuza 0, Yokoyama, le preguntamos sobre por qué han abordado el pasado de la serie [t.a.]), Inside, 25 de septiembre, <https://www.inside-games.jp/article/2014/09/25/80971.html>