

DESDE LA *YOROI* HASTA LOS KIMONOS DE LA CORTE. LOS PERSONAJES DE  
*NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* (KOEI, 2013)

FROM THE *YOROI* TO THE KIMONOS OF THE COURT. THE CHARACTERS OF  
*NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* (KOEI, 2013)

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

[claudiabonfdez@hotmail.com](mailto:claudiabonfdez@hotmail.com)

Fecha de recepción: 13/2/2019

Fecha de aprobación: 27/2/2019

**Resumen**

El fin de este artículo es estudiar la ambientación histórica 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 la que constituye su culminación. En este artículo se analizará la representación de sus personajes, su fisonomía, atuendos y peinados, verificando su fidelidad a la realidad histórica. Finalmente, se valorará si el videojuego constituye un instrumento eficaz para dar a conocer esta faceta de la historia de Japón.

**Palabras clave**

Sengoku, videojuegos, ambientación histórica, moda, Humanidades Digitales.

*e-tramas 2 – Marzo 2019 – pp. 11-50*

*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*

**Abstract**

The aim of this article is to study the historical setting of the video game *Nobunaga's Ambition: Sphere 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. This article analyses the representation of its characters, their physiognomy, attires and hairstyles, verifying the fidelity to historical reality. Finally, it will be assessed whether this video game is an effective tool to publicize this aspect of Japanese history.

**Keywords**

Sengoku, video games, historical setting, fashion, Digital Humanities.

**INTRODUCCIÓN**

El 12 de noviembre de 2013 se organizó una rueda de prensa para informar de las características de la decimotercera entrega de la saga *Nobunaga no Yabō*, *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, cuyo lanzamiento era uno de los eventos principales del trigésimo aniversario de la serie, además de un regalo a los fans que habían sido fieles a la saga durante ese tiempo. Según palabras del productor, Ogasawara Kenichi, el concepto alrededor del que se formó el nuevo juego fue 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 el señor feudal Oda Nobunaga (Bonillo, 2018) aspiró a unificar Japón mediante una revolución en el gobierno, la economía y la forma de hacer la guerra. Este concepto central se desarrolló 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) (Chitsujō, 2013). En este artículo nos centraremos en el análisis del primero de los puntos, el realismo en la ambientación.

## EL AUTOR DE LA SERIE, SHIBUSAWA KŌ, Y LA EMPRESA KOEI

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.

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 (Matsuki, 2016). Estudió en la Universidad de Keiō con la idea de hacerse cargo del negocio familiar, pero al poco tiempo tras su graduación en 1978, la empresa quebró. Eran los años ochenta, cuando la industria textil de Japón entró en declive con el ingreso de textiles más baratos procedentes de otras partes de Asia. Shibusawa se propuso volver a levantar la empresa familiar creando una de tintes textiles. Esta empresa era Koei (Inaba, 2016).

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, vio un anuncio de un ordenador personal en la revista *Maikon*; en su trigésimo cumpleaños su mujer, Keiko, le regaló su primer ordenador, un MZ-80C (Inaba, 2016). A partir de ese momento, Shibusawa empezó a aprender de forma autodidacta a programar.

Durante la primera mitad de los años ochenta, Koei se dedicó a hacer programas de control de clientes y procesadores de idioma japonés. 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 clientes por lo que, en el tiempo ocioso que pasaba en la tienda vacía, se dedicaba a programar videojuegos como entretenimiento (Kazuhisa, 2015).

Fue por esta época cuando desarrolló su primer videojuego comercial, *Battles of Kawanakajima* (1981), que tuvo un gran éxito. Gracias a él, Koei pudo expandirse, abriendo sedes en Hiyoshi, y luego cambiarse a Yokohama, donde se sigue encontrando actualmente. En 1985 Shibusawa decidió abandonar por completo la idea de que Koei fuera una empresa de tintes textiles y se volcó a 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 *Sankokushi* (1985). En los años noventa, Keiko inventó el género *otome* (llamados en japonés 乙女ゲーム o “juegos doncella”), novelas visuales orientadas al público femenino donde la jugadora se ve involucrada en una historia con varios intereses románticos. El primer videojuego de esta tipología, *Angeliq*, se lanzaría en 1994. 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* (subgénero de los juegos de acción donde se lucha contra gran cantidad de enemigos de limitada habilidad) y los *hack and slash* (juegos de combate donde las peleas se hacen con armas blancas), lanzando las primeras entregas de *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors*, las cuales se han convertido en dos de las series más rentables de la compañía. A pesar del cambio de estilo, ambas sagas conservaban la ambientación histórica que ya se había convertido prácticamente en su imagen de marca. El último hito importante en la historia de la empresa fue en 2009, cuando Koei se fusionó con la también empresa de videojuegos Tecmo, dando lugar a la empresa conjunta Koei Tecmo que continúa en activo hoy día.

Shibusawa Kō ha declarado en varias ocasiones ser un apasionado de la historia

(Ōru, 2016). Comenta que haber crecido en la ciudad de Ashikaga, rica en monumentos históricos, puede que haya sido una de las razones por las que empezara a interesarse por la historia y por las novelas históricas. De toda la historia de Japón, ya desde pequeño le atrajo en particular el periodo Sengoku. Recuperó este interés de la infancia siendo adulto, lo que lo llevó a crear el género “simulador histórico”. A pesar de su pasión, Shibusawa, ha aclarado que la parte relevante de sus juegos es el entretenimiento (Anónimo, 2016). 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 (NHK, 2016), también lo es esa otra faceta del entretenimiento.

### El contenido histórico en *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*

Una de las partes más importantes del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, que también es una de las marcas distintivas de la empresa Koei, es cómo se presenta su contenido histórico, reflejado principalmente mediante los “eventos históricos”.



**Figura 1.** Evento histórico con Nobunaga (izquierda) y Oichi (derecha).

Los “eventos históricos” se refieren a un tipo concreto de contenido que se desbloquea cuando el jugador cumple misiones opcionales durante la partida. Se trata de una serie de escenas de vídeo (hay hasta trescientos sesenta y cuatro desbloqueables en el videojuego) de uno a cinco minutos de duración, accesibles desde el menú inicial, que detallan la historia de los personajes del juego, mediante una imagen fija y un texto en forma de diálogo, sistema heredero de las novelas visuales. Tal y como su nombre indica, el tema de estos eventos es histórico, es decir, revela lo que en el juego se han considerado datos de veracidad histórica sobre los personajes. Hay que destacar que los “eventos históricos” no son algo característico de los simuladores históricos, sino que son un rasgo distintivo de los juegos desarrollados por Koei (aparecen en la saga *Samurai Warriors*, por ejemplo).

## EL CONTEXTO HISTÓRICO

Se conoce como periodo Sengoku (1467/1477-1603), o “periodo de los estados combatientes”, a una era entre las épocas Muromachi (1333-1573) y Azuchi-Momoyama (1573-1615) que, por sus características particulares y diferentes a cualquier otro periodo de la historia japonesa, ha recibido nombre propio. El sistema de gobierno imperante era el *bakufu* (幕府), caracterizado por la supremacía de la casta guerrera. En la cima de la sociedad estaba el *shōgun* (将軍), un dictador militar que tenía el poder de facto en la sociedad japonesa, mientras que el emperador estaba relegado a una figura representativa. El *shōgun* era servido por unos señores feudales o *daimyō* (大名), unidos a él a través de relaciones de vasallaje, que dominaban amplios territorios y que, a su vez, eran asistidos por la casta guerrera, los samuráis (Mikiso, 2003).

Se considera que el periodo Sengoku comenzó con las Guerras Ōnin (1467-1477),

una guerra civil provocada por las luchas internas por la sucesión del *shōgun* Ashikaga Yoshimasa. La falta de un sucesor digno al *shogunato* llevó al derrumbe del poder centralizado, lo que derivó en una inestabilidad política sin precedentes. El país se fragmentó en innumerables *kuni* (国), territorios independientes cada uno gobernado por un *daimyō*. Las constantes luchas entre estos señores feudales, que tenían como objetivo alcanzar el control de la totalidad del país, lo sumieron en una guerra civil constante. En el contexto de esta época tan conflictiva destacaron las figuras de tres *daimyō* que posteriormente serían llamados los Tres Pacificadores de Japón: Oda Nobunaga (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) y Tokugawa Ieyasu (1543-1616). Estos tres generales dieron grandes pasos para alcanzar la pacificación del país, siendo Ieyasu, nombrado *shōgun* en 1603, el que finalmente consiguió unificar el archipiélago nipón, dando lugar al inicio de una época de paz y aislamiento conocida como la era Edo (1603/1615-1868), en la que Japón fue regido por el *bakufu* formado por miembros de esta dinastía.

## LA AMBIENTACIÓN HISTÓRICA.

### LOS PERSONAJES DE *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE*

A pesar de la importancia del contenido histórico de 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 finales. El propio productor ha declarado al ser interrogado 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. (Ramsey 2015)

En este videojuego hay más de dos mil personajes (entre las principales figuras de cada clan y sus correspondientes vasallos) por lo que, dada la limitación de espacio de este artículo, se ha elegido estudiar una selección de los principales, considerando aquellos que aparecen en los mencionados eventos históricos. Hemos de aclarar previamente que no existen modelos 3D, por lo que la única forma de estudiarlos es a través de retratos de medio cuerpo. Esto implica que la parte inferior de sus ropajes no se refleja, lo cual plantea una dificultad ya que a veces estas partes actúan de elemento diferenciador entre distintos atuendos que son muy parecidos. A la hora de diseñar los personajes se ha tenido en cuenta que su representación esté de acuerdo con los datos históricos y que responda a la imagen fijada por la tradición; en este sentido el aspecto de los generales famosos responde a las expectativas creadas, son de fácil identificación y similares a otras representaciones populares. Seguir esta pauta general da como resultado que los dibujos sean cercanos a los retratos históricos y que tengan un cierto realismo; están reproducidos con buena factura, con dibujo cuidado, correcto claroscuro y colores verosímiles. Eso sí, todos los personajes están idealizados para que resulten atractivos a los jugadores de hoy en día. En los personajes en general se potencia su aspecto agradable o juvenil, su dignidad o su fuerza, aun en el caso de personajes que históricamente no tenían rasgos agraciados. En general, responden a cánones de belleza actuales. Las mujeres son esbeltas, con una gran armonía en sus rasgos faciales, caras pequeñas y ovaladas con barbilla triangular, nariz chica, 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 también esta tendencia, acercándose al canon femenino, aunque siendo esbeltos, también se aprecia cierta corpulencia. Los personajes masculinos maduros tienen rasgos

más marcados, aunque en general proporcionados, y mayor robustez, pero siempre dignos, incluso en el caso 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 (Harashima, 1998). Pero lo que da verosimilitud histórica son sus peinados, atuendos y complementos, en general afines a la realidad del pasado que comentaremos a continuación.

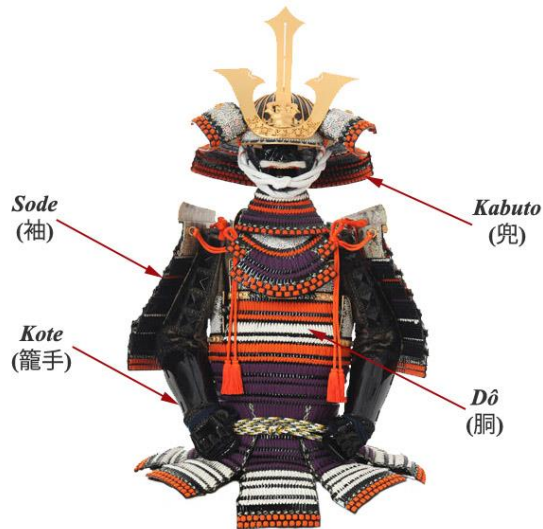
### Los atuendos y peinados masculinos

De manera general a todas las tipologías y con los conocimientos que se tienen en este momento, los colores y estampados que aparecen en el juego no parecen tener base histórica. Como otros anacronismos que se mencionarán a lo largo del artículo, posiblemente el motivo sea estético. Los colores más populares en las armaduras del periodo Sengoku eran el rojo (y variaciones), así como el negro y el azul marino, con algún toque de morado y verde oscuro, lo que en general no permite combinaciones demasiado vistosas (Oda, 2015). Seguramente por eso, en el juego se han añadido naranjas, blancos, amarillos y otras tonalidades de azul que hacen más llamativos los diseños de los personajes.

### *Las armaduras*

La mayor parte de personajes masculinos del juego van vestidos con armadura, *yoroï* (鎧) (Byrant, n.d.), de la que ya encontramos ejemplos desde la prehistoria japonesa. Fue evolucionando a lo largo de los distintos periodos históricos, y aunque tomó su forma básica en el siglo X, no fue hasta el periodo Sengoku cuando alcanzó su forma más perfeccionada, ya que fue las continuas guerras civiles provocaron 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 tipos distintos. Llevar un tipo

u otro no dependía de la clase social a la que perteneciera el guerrero, sino de cuestiones económicas, estéticas, etc.



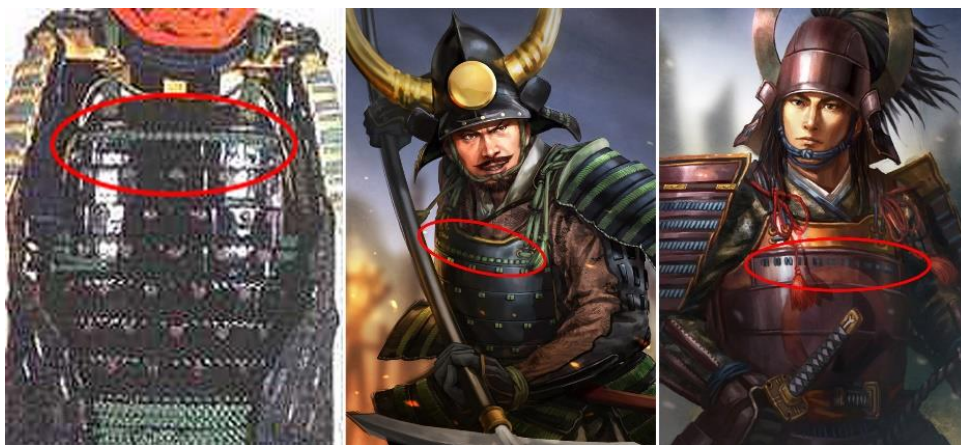
**Figura 2.** Partes de una armadura japonesa.

Las partes de la armadura japonesa que se van a estudiar son: *dō* (胴, “coraza”), *sode* (袖, “hombreras”), *kote* (籠手, “guanteletes”) y *kabuto* (兜, “casco”). De entre todos estos elementos, nos detendremos especialmente en la *dō*, la parte más grande y visible de la armadura que es la que le da su nombre. La *dō* más representada en el juego es la *okegawa dō* (桶側胴), concretamente el subtipo *yokohagi okegawa dō* (横矧桶側胴), donde las láminas de metal remachadas están colocadas en filas horizontales en vez de verticales. Existen algunas variantes: las láminas pueden ser lisas (Nagao Tamekage o Uesugi Kenshin), recortadas en forma de placas (Sanada Yukitaka), o con remaches visibles (Gamō Ujisato). Pueden aparecer los *kamon* (emblemas que en Japón se utilizaban para identificar a un clan, familia o persona) (Míguez, 2013), caso de Ryūzōji Takanobu y Shibata Katsue, aunque esto era algo que solían hacer los vasallos y nunca los *daimyō* (Byrant, n.d.).



**Figura 3.** Nagamasa con *yokohagi okegawa dō* de láminas lisas (izquierda), Ujisato con una de remaches visibles (centro) y Takanobu con una decorada con el *kamon* del clan (derecha).

Hay una variante estilística llamada *hishinui dō* (菱縫胴) que suele aplicarse a este tipo de armadura, caracterizada porque las láminas no están unidas por remaches sino por lazos, utilizados por motivos estéticos. Podemos encontrar ejemplos en Fukushima Masanori, Hideyoshi y Maeda Keiji. Otras de las corazas representadas parecen combinar ambos estilos (Sanada Yukimura o Yamamoto Kansuke), donde la coraza en sí parece ser una *yokohagi okegawa dō* de láminas lisas, pero con la parte superior similar a las *hishinui dō*.



**Figura 4.** *Hishinui dō* (izquierda), Masanori con una *hishinui dō* (centro) y Muneshige con una *yokohagi okegawa dō* con la parte superior típica de las *hishinui dō* (derecha).

Otra de las más comunes, y también más representadas en el videojuego, es la *maru dō* (丸胴), caracterizada por su superficie recubierta de un entrelazado de tela llamado *kebiki* (毛引), razón por la cual también se le llama *kebiki dō* (毛引胴). Algunos de los personajes famosos que la portan son Shima Sakon o Takahashi Joūn.



Figura 5. Ejemplo de *maru dō* (izquierda) y ejemplos del videojuego: Toyohisa (centro) y Shingen (derecha).

También ampliamente representada en el videojuego es la *nuinobe dō* (縫延胴), cuyas placas constituyentes están unidas mediante un entramado horizontal de cuerdas llamado *shita garami* (下緘) que genera líneas en el cuerpo principal.



Figura 6. *Nuinobe dō* (izquierda) y *mogami dō* (derecha).

Hattori Hanzō, Ishida Mitsunari o Takeda Katsuyori, entre otros, la llevan. Las lazadas de la coraza de Katakura Kojurō no están emparejadas como las del resto, por lo que, aunque similar a una *nuinobe dō*, seguramente sea algún subtipo. Relacionada con esta, pero solo de cinco láminas, tenemos la *mogami dō* (最上胴), llevada en el juego, entre otros, por Maeda Toshiie o Sengoku Gonbei.



**Figura 7.** Mitsunari con *nuinobe dō* (izquierda), Kojurō con *nuinobe dō* de lazadas intercaladas (centro) y Toshiie con *mogami dō* (derecha).

Otras *dō* se utilizan de manera puntual: la *yukinoshita dō* (雪の下胴), también llamada *sendai dō* (仙台胴), completamente lisa, está asociada a Date Masamune y a su clan (Byrant, n.d.). En el juego, de hecho, solo la visten el propio *daimyō* y Date Shigezane. La *hotoke dō* (仏胴), también lisa, es similar a la anterior y se suele distinguir una de otra por el número de *kusazuri* (草摺, las “faldas” de las armaduras occidentales). Su nombre, “coraza Buda”, hace referencia al estómago redondo y liso común de algunas de sus representaciones.



Figura 8. *Sendai dō* (izquierda) y *hotoke dō* (derecha).

Dado que en estos retratos no está incluido este elemento, resulta difícil asegurar que Honda Tadakatsu esté llevando una *hotoke dō*, pero ya que la *yukinoshita dō* sólo está asociada al clan Date y que Honda era un ferviente seguidor del budismo, podemos asumir que es así.



Figura 9. Masamune (izquierda) y Shigezane (centro) llevando *sendai dō*, y Tadakatsu con *hotoke dō*.

En cuanto a Akashi Teruzumi y Konishi Yukinaga llevan una *hatomune dō* (鳩胸胴), nombre que se utiliza para referirse a corazas inspiradas en las portuguesas. Estos dos samuráis eran cristianos, como revela el hecho de que Teruzumi porte un rosario y Yukinaga una gola, razón por la cual se les ha puesto una coraza de inspiración europea.



Figura 10. *Hatomune dō* (izquierda) y ejemplos en el juego: Teruzumi (centro) y Yukinaga (derecha).

La mayor parte de los generales usan sobre la armadura un *jinbaori* (陣羽織), abrigo que surgió en el siglo XVI para protegerse de las inclemencias del tiempo, pero que pronto empezó a vestirse en el campo de batalla, decorado con diseños llamativos, que ayudaban a destacar a los generales que los vestían. Estaban abiertos por delante, con un broche que permitía cerrarlos, y el cuello estaba alzado por detrás. Había diferentes diseños, en los que destacaba la presencia o no de mangas u hombreras. La mayor parte de los *jinbaori* que aparecen en el juego son sin mangas, a excepción del de Kobayakawa Hideaki.



**Figura 11.** Dōsetsu llevando un *jinbaori* naranja sin mangas con forro dorado (izquierda) y Hideaki con un *jinbaori* rojo de manga larga (derecha).

Pasando a las *sode* u hombreras, se pueden distinguir dos tipos: las más antiguas, llamadas *ō-sode* (大袖), se caracterizan por medir más de treinta centímetros de longitud, aunque a partir del siglo xv habían sido prácticamente sustituidas por las *tōsei sode* (当世袖), más pequeñas y semejantes a los *kusazuri* en forma y diseño. La mayor parte de personajes del videojuego llevan este último tipo, aunque hay algunos que usan las *ō-sode* a pesar de que estén fuera de época, como Itagaki Nobutaka o Sakai Tadatsugu. Su inclusión en el juego puede deberse a que las *ō-sode* volvieron a ponerse de moda durante el periodo Edo (Byrant, n.d.), en el que las armaduras no se construían para ser utilizadas sino como objeto decorativo, por lo que era común la invención de elementos por cuestiones estéticas; por tanto, los creadores del juego pueden haberse inspirado en esta ficción histórica del siglo xvii por el mismo motivo (decorativo) o por una confusión en la consulta de fuentes (ya que la mayor parte de las armaduras conservadas en los museos datan de esta época).



Figura 12. Ō-sode (izquierda arriba) y tōsei sode (izquierda abajo). Nobuyuki con ō-sode (centro) y Mitsuhide con tōsei sode (derecha).

En los *kote* también pueden distinguirse dos tipos: los *bishamon gote* (毘沙門籠手), con el *sode* integrado en el propio guantelete, y los *shino gote* (篠籠手), más comunes, formados por un número impar de tubos de metal situados en el antebrazo. Distinguir entre estos dos tipos resulta complicado en la práctica, ya que no se aprecia claramente en los retratos si el *sode* forma parte o no del *kote*.

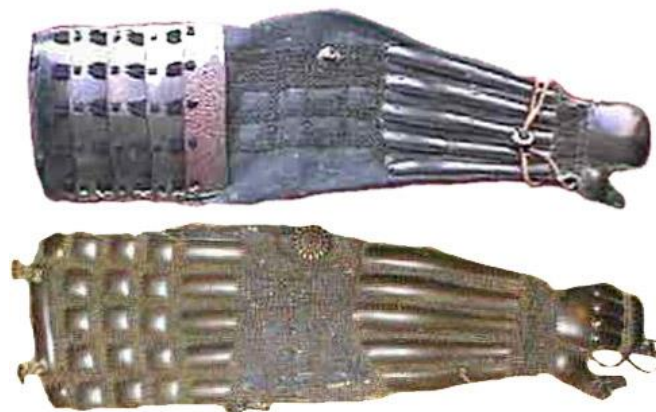


Figura 13. Bishamon gote (arriba) y shino gote (abajo).

Amago Haruhisa y Kudō Genzaemon parecen llevar *bishamon gote*, pero no es algo que pueda afirmarse con seguridad. Por otra parte, en los guanteletes del juego suelen aparecer cadenas de metal que unen el *kote* con el *sode* (es el caso de Date Terumune y Kakizaki Kageie, por ejemplo), pero no se ha encontrado ninguna referencia histórica que hable del uso de cadenas para este propósito en esta época. Sí se han visto unas decoraciones semejantes en las *yoroï* del periodo Edo expuestas en el Museo Cerralbo por lo que, como ya se ha comentado en el caso de los *ō-sode*, se teoriza que la incorporación de este adorno puede ser tanto por motivos estéticos como por un descuido.



**Figura 14.** Yoshihiro con *shino gote* (izquierda), Haruhisa con *bishamon gote* (centro) y Terumune llevando cadenas (derecha).

Por último, los *kabuto* son una de las partes más reconocibles de las armaduras de este periodo, ya que cada oficial decoraba su casco según sus gustos, con formas extravagantes que le distinguieran de los demás en el campo de batalla. Muchos de estos cascos, o reproducciones, se encuentran en la actualidad en los museos japoneses, y los más famosos se han representado fielmente en el juego: es el caso del *kabuto* con cuernos y decorado con un dragón de Chōsokabe Nobuchika, la media luna de Masamune, los rayos del sol de Hideyoshi, y muchos otros. Algunos han sido embellecidos en el juego, como es el caso del

*kabuto* de Date Shigezane, decorado con la figura de un ciempiés, cuya factura era muy tosca en el casco original. De unos pocos no se ha encontrado su referencia en ningún museo, como es el utilizado por Mōri Motonari, cuyo casco en el videojuego aparece decorado con plumas de pavo real.

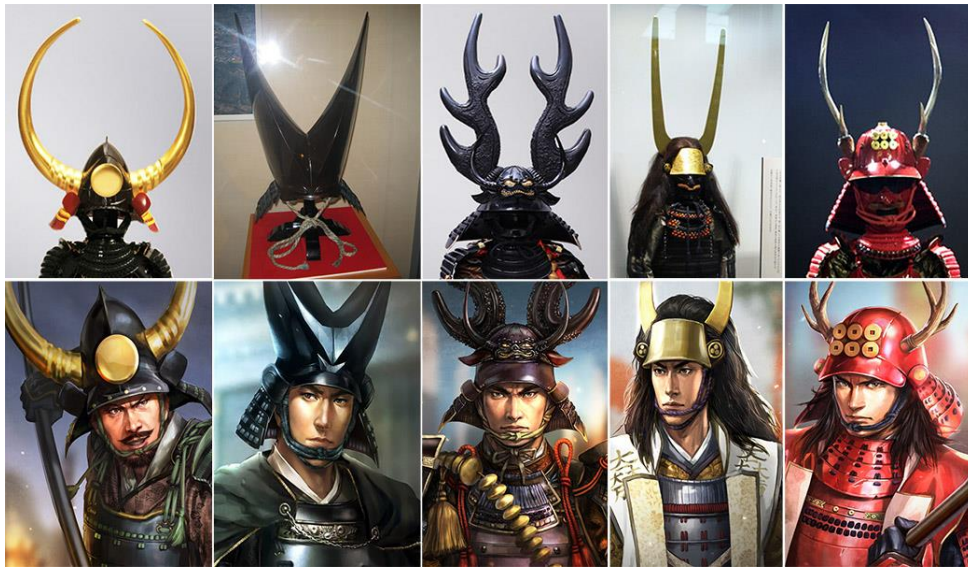


Figura 15. *Kabuto* expuestos en museos (arriba) y retratos del videojuego (abajo). De izquierda a derecha: Masanori, Ujisato, Tadakatsu, Mitsunari y Yukimura.

### *Los atuendos cotidianos*

El otro formato de ropa habitual podría englobarse dentro de la categoría “ropa cotidiana” (Museo del Traje de Kioto, n.d.), la que se llevaba cuando no se iba con armadura. El traje más común entre los señores feudales de la época era el *hitatare sugata* (直垂姿), también llamado *kamishimo sugata* (袴姿). Aunque en su inicio era un atuendo de uso popular, evolucionó hasta que llegó a ser utilizado por la élite nobiliaria y militar. La parte más externa de este atuendo es el *hitatare* (直垂), una prenda para cubrir la parte superior del cuerpo, con la central y el cuello abiertos, cuyas mangas se ensancharon en los periodos Muromachi

y Momoyama para darle más empaque al conjunto. En el pecho tenemos el *munahimo* (胸紐), cordones para atar de manera suelta el *hitatare*, que suelen ser de color blanco. 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 adorno. Bajo el *hitatare* vestían un *kosode* (小袖), estampado en el periodo Sengoku, e iba encima del *juban* (襦袢). Se completaba el atuendo 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. Esta es la ropa que suelen llevar en los videojuegos aquellos *daimyō* que no se representan con armadura como Hōjō Ujitsuna o Saitō Dōsan. Por su parte, Mōri Motonari lleva una subclase del *hitatare* llamada *daimon* (大紋), caracterizada por estar estampado con el *kamon* del clan, y que se considera una versión ligeramente más formal que los otros tipos.



**Figura 16.** Modelo de *hitatare sugata* (izquierda), Nobuhide con *hitatare sugata* (centro), y Motonari con *daimon* (derecha).

Esta misma ropa, sin el *samurai eboshi*, también la llevan generales, como Date Kojirō o Matsudaira Takechiyo. Aunque hay algunos personajes que, a pesar de que fueron *daimyō* y

por razones no dilucidadas, no llevan el característico *samurai eboshi*, como Honda Masanobu y Shimazu Takahisa. Kuroda Kanbei también lleva esta ropa pero la completa con un *zugin* (頭巾), un gorro hecho de paño blanco asociado a los estudiosos y artistas, con el que también se lo representa en sus retratos históricos (Museo de la ciudad de Fukuoka, n.d.).

Otro atuendo muy popular era el *kataginu kamishimo* (肩衣袴), utilizado por los samuráis de los periodos Muromachi y Momoyama. 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 el *juban*. En el videojuego nos encontramos con que la llevan tanto guerreros (Naoe Kagetsuna o Takenaka Hanbei) como *daimyō* (Nagao Harukage o Shimazu Yoshihisa). Ōtomo Sōrin también parece llevar este tipo de ropa, pero con una capa y un rosario añadidos, haciendo referencia a su conversión al cristianismo.



**Figura 17.** Modelo de *kataginu kamishimo* (izquierda), Hanbei llevándolo (centro) y Sōrin (derecha) también lo lleva, complementado con una capa.

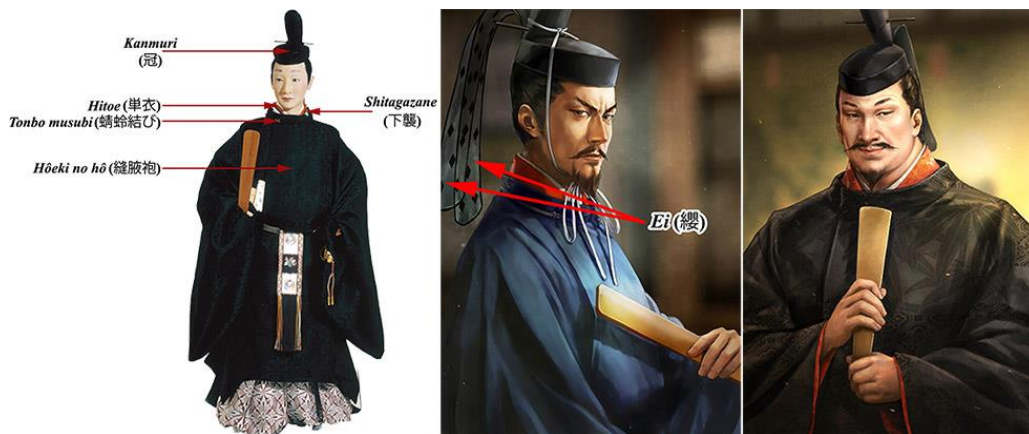
Ashikaga Yoshiteru y Hōjō Ujimasa llevan un *kariginu sugata* (狩衣姿). La capa más externa es el *kariginu*, que se caracteriza por el cuello redondo y estar descosido a ambos lados, pues estaba hecho a partir de una sola pieza de tela y era imposible de poner de otra manera, y al ser muy ancho en la parte abdominal, 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 con un *tate eboshi* (立烏帽子), como se puede observar en el retrato de Yoshiteru.



**Figura 18.** Modelo de *kariginu kamishimo* (izquierda), Yoshiteru con *tate eboshi* (centro) y Ujimasa (derecha) vestidos con este atuendo.

El *shōgun* Ashikaga Yoshiaki y Ōuchi Yoshitaka, 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. 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 anchas mangas. Debajo se lleva un *shitagazane* (下襲) y debajo un *hitoe* rojo. En cuanto a los sombreros, Yoshiaki lleva un

*isodaka no kanmuri* (磯高冠), mientras que 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. Existen unas cuantas diferencias: el *isodaka* tiene dos *ei* (纓, “cola del sombrero”) y se lleva alto sobre la frente, mientras que el *suiei* solo tiene un *ei* y la parte delantera del *kanmuri* cae más sobre la frente.



**Figura 19.** Modelo de *hōko sugata* (izquierda), Yoshiaki con *isodaka no kanmuri* (centro) y Yoshitaka con *suiei no kanmuri* (derecha) llevando este atuendo.

Imagawa Yoshimoto y Toyotomi Hidetsugu llevan un *nōshi sugata* (直衣姿), el traje de los nobles de la corte en su tiempo libre. A la parte más externa, el *nōshi* (直衣), le sigue el *akome* (裨), 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 *kamon*. El sombrero, 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 los admiraba e incluso

imitaba su forma de vida (Turnbull, 2005), se lo representa de esta manera en el videojuego, mientras que Hidetsugu sí que llegó a ser Regente Imperial.



**Figura 20.** Modelo de *nōshi sugata* (izquierda), Yoshimoto (centro) y Hidetsugu (derecha) con esta prenda.

### *Los hábitos*

Una clase aparte de vestuario masculino la constituyen los hábitos vinculados con las religiones japonesas. Taigen Sessai lleva un *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* una *gojōkesa* (五條袈裟), un tipo particular de *kesa*, prenda ceremonial rectangular que se cuelga sobre el hombro izquierdo, con origen en los monjes de la India, y que es usada por todos los monjes budistas ordenados.



Figura 21. Modelo de soken (izquierda) y retrato de Taigen Sessai (derecha).

Los otros monjes que aparecen en el juego, Shimazu Jisshinsai y Takugen Sōn, visten el hábito budista cotidiano, con el *hensan* (褌衫), prenda cuyo origen se funda en el budismo chino, encima del *juban*. El traje se completa con la *kesa* encima del todo, que en el caso de Jisshinsai es una *shichijō gesa* (七條袈裟), más formal que la *gojōkesa*.



Figura 22. Monje con una *shichijō gesa* (izquierda). Jisshinsai con un atuendo idéntico al anterior (centro) y Sōn con otra *kesa* (derecha).

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 *zokin* negro, también llamado *Rikyū-bo* (利休帽) o *chajin-bo* (茶人帽). 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 que no han abandonado todavía el mundo terrenal. Debajo lleva un kimono de estilo *kosode*. El único elemento que podría faltarle al retrato del videojuego es el *rakusu* (絡子), similar a una *kesa*, que solía estar hecho de brocado dorado.



**Figura 23.** Modelo de maestro del té (izquierda) y retrato de Rykyū (derecha).

### *Los peinados*

Respecto a los peinados, el más representado en el juego es el *tabanegami* (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. Encontramos ejemplos en Sanada Yukitaka y Shimazu Yoshihiro. La mayoría, sin embargo, aparecen representados con este estilo, pero sin raparse, como Hirate Masahide o Kobayakawa Takakage, entre otros,

seguramente por cuestiones estéticas.



**Figura 24.** *Tabanegami* (izquierda) y presencia en el juego: Nobunaga (centro izquierda), Oribe (centro derecha) y Motochika (derecha).

También aparece el peinado *chasengami* (茶筌髪), con la parte superior de la cabeza afeitada y un moño en forma de *chasen* (batidor para preparar la bebida en la ceremonia del té) invertido, característico de los guerreros durante el periodo Sengoku. Naoe Kagetsuna y Konishi Yukinaga (aunque sin raparse), lo utilizan.



**Figura 25.** *Chasengami* (izquierda) y presencia en el juego: Kagutsuna (centro) y Yukinaga (derecha).

Solo unos pocos personajes llevan *chonmage* (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 surgió a finales del periodo Sengoku y fue en el Edo cuando se generalizó entre la casta guerrera (Byrant, n.d.). En el juego lo llevan Baba Nobuharu y Date Tanemune.



**Figura 26.** *Chonmage* (izquierda) y presencia en el juego: Nobuharu (centro) y Tanemune (derecha).

El pelo suelto de Nagao Tamekage y su hijo, Nagao Kagetora, así como Masamune y Kudō Genzaemon, aunque este último lleva la parte superior de la cabeza afeitada, no parece que fuera lo más común, ya que se preferían los citados antes. Lo mismo ocurre con las colas de caballo que llevan algunos personajes, como Hanbei o Shimazu Iehisa, que no están listadas como parte de los peinados típicos de la época. Seguramente se habrán elegido por quedar más en consonancia con los cánones de belleza actuales, algo de especial importancia a la hora de representar a personajes tan populares como Date Masamune. En cuanto a los monjes, todos van con el cráneo rasurado, como es tradicional.

## La indumentaria femenina y los peinados

En este apartado se hace un análisis de la fidelidad histórica con la que se han representado las ropas de las mujeres. Apenas hay trece personajes femeninos principales, por lo que la variedad tipológica que presentan sus ropajes es mucho menor. Seguramente por simplificar el diseño, ya que la compleja combinación de colores permitida en cada mujer dependía de la estación del año, de su rango y de la moda el momento (Museo del Traje de Kioto, n.d.), no parece que se hayan respetado los colores y estampados que se llevaban en ese periodo.

La mayor parte de mujeres son parte de la familia de los samuráis, por lo que la clase social y sus ropas, son similares. Todas llevan un *uchikake sugata* (打掛姿), ropa típica de las mujeres de la clase guerrera durante el periodo Muromachi, 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 (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 o Katakura Kita. Las mujeres del juego llevan distinto número de *kosode*, destacando a Kichō y a Oichi, ambas familiares de Nobunaga, que son las más ricamente vestidas. Gracia, conocida por ser devota cristiana, completa su atuendo con una mantilla y un rosario.



**Figura 27.** Modelo de *uchikake sugata* (izquierda) y ejemplos del juego: Kichō, esposa de Nobunaga (centro) y Matsu menos ricamente vestida (derecha).

Tachibana Ginchiyo y Komatsu llevan armadura. Ambas visten una *kebiki dō* con un *jinbaori* encima, *shino gote* y, en el caso de Ginchiyo, *tōsei sode*. La parte superior de la coraza de Komatsu es distinta a otras *kebiki dō*, por lo que podría tratarse de una coraza híbrida. Hay que destacar que, aunque en los últimos años se está estudiando cada vez más a las mujeres guerreras del periodo Sengoku (Salas, 2017), hoy en día 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 cubiertas de armadura como en este juego.



Figura 28. Ginchiyo (izquierda) y Komatsu (derecha).

Jukeini es un caso aparte, ya que va ataviada al modo de monjas budistas, las *bikuni* (比丘尼). Aunque varía ligeramente dependiendo de la secta, un elemento característico es llevar el pelo tapado con un paño blanco.



Figura 29. *Bikuni* de Kumano (izquierda) y Jukeini (derecha).

En cuanto a los peinados, la mayoría llevan la melena recta, larga y lisa con el estilo *binsogī*

*no kami* (鬢削ぎの髪), donde los mechones laterales son más cortos que la longitud del resto de la melena, y 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 princesa”). Algunas presentan variaciones: Gracia, seguramente por su condición de cristiana, no lleva el estilo *binsogi no kami* y Ginchiyo simplemente usa el pelo atado en una cola de caballo. Respecto al maquillaje, lo más característico de la época era el *tsukuri mayu* (作り眉) (Noziri, 2008), 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 cánones estéticos vigentes hoy día.

## Complementos

Las armas son los complementos que más aparecen representados en el videojuego. La inmensa mayoría de los personajes portan katanas, lo que se corresponde con el hecho de que era el arma básica utilizada por los samuráis en el Japón feudal. También podemos encontrar varios ejemplos de guerreros portando lanzas, otras de las armas de filo más populares del periodo Sengoku. En cuanto a las mujeres guerreras es de destacar el arma que lleva Komatsu, la *naginata* (長刀), un tipo especial de lanza asociada a las mujeres (aunque no utilizado exclusivamente por ellas).



Figura 30. Nobuharu con katana (izquierda), Naomasa con lanza (centro) y Komatsu con *naginata* (derecha).

Los abanicos plegables son otros de los complementos más representados en el juego. El origen de los *ōgi* (扇) está en siglo VII, y en un principio estaban hechos con tiras de bambú. Posteriormente, con la llegada del papel desde China, se incluiría el nuevo material en el diseño en el siglo X. En un principio surgieron no solo con el objetivo de refrescar sino también como medio de comunicación donde escribir mensajes, y eran utilizados por la aristocracia y la clase samurái. Su uso pronto se extendió a las mujeres, aunque solían estar mucho más ornamentados, lacados y decorados con pinturas. Respecto a los hombres, Imagawa Yoshimoto y Takenaka Hanbei llevan un *kawahori ōgi* (蝙蝠扇), un abanico de verano caracterizado por tener los lados extremadamente finos, que deja prácticamente visible su interior incluso cuando permanece cerrado. El resto de personajes llevan *ōgi* sin decorar en el caso de los hombres (Mōri Terumoto y Nabeshima Naoshige) y lacados en de las mujeres (Suwahime u Oichi).



**Figura 31.** Hanbei con un *kawahori ōgi* (izquierda), Nobuhide con un *ōgi* decorado al estilo masculino (centro) y Suwahime con un *ōgi* lacado (derecha).

Relacionado con los abanicos tenemos el *shaku* (笏), un bastón plano de madera con ambos extremos redondeados, que solía ser un complemento de los oficiales de la corte y que hoy día se sigue utilizando en algunas ceremonias sintoístas. En el videojuego lo portan Ashikaga Yoshiaki y Ōuchi Yoshitaka, ambos altos rangos dentro la Corte Imperial japonesa.



**Figura 32.** Ashikaga Yoshiaki (izquierda) y Ōuchi Yoshitaka (derecha), ambos con *shaku*.

También encontramos varios ejemplos de personajes llevando un rosario, cristiano o budista. En cuanto a rosarios cristianos, los podemos encontrar colgados del cuello en Akashi Teruzumi, Ōtomo Sōrin, por ejemplo, mientras que Gracia lo sostiene en las manos. Todos ellos son conocidos conversos al cristianismo del periodo Sengoku. En cuanto al rosario budista lo encontramos en Jukeini que, como ya se ha comentado en el apartado anterior era una *bikuni*.

Los utensilios de la ceremonia del té son otro accesorio recurridos 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, seguramente una tetera, haciendo referencia a su preciada *Hiragumo*, una tetera para la ceremonia del té codiciada por el *daimyō* Nobunaga.



Figura 33. Rikyū (izquierda), Oribe (centro) y Hisahide (derecha).

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 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. Estaba formado por un mango de madera lacada y un conjunto de tiras de *washi* (和紙, “papel japonés”) 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 grabada de dos kilos como bastón de mando que todavía se conserva en el museo dedicado a su figura (Museo Histórico de Mogami Yoshiaki, n.d.).



**Figura 34.** Masakage con *saihai* (izquierda), Iyasu con *gunbai* (centro) y Yoshiaki con su bastón de mando (derecha).

Otros accesorios son exclusivos de determinados personajes. Es el caso de Kōjurō, quien lleva en la mano una flauta llamada *shinobue* (篠笛), referenciando la teoría popular de que era un talentoso intérprete de este instrumento. Por otra parte, a Maeda Keiji se le puede ver llevando una pipa tradicional japonesa o *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 que hace

referencia a su cultura.



**Figura 35.** Kōjurō con una flauta (izquierda), Keiji con una pipa (centro) y Matsu con un libro (derecha).

## CONCLUSIONES

El videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* constituye uno de los ejemplos más sobresalientes entre los pertenecientes al género de estrategia en tiempo real, aportando novedades técnicas, narrativas y también artísticas que lo hacen difícilmente comparable a otros juegos del mercado. En cuanto a la ambientación de este producto, nuestro análisis ha permitido concluir que los atuendos de los personajes, masculinos y femeninos, 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, con invención de colores, detalles de las armaduras, peinados y maquillajes. Todos los personajes ofrecen una imagen idealizada y atractiva pero basada en los rasgos característicos que la historia ha forjado de los mismos.

En conclusión, se considera que el videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of*

*Influence*, con su cuidada ambientación, nos proporciona una visión bastante fidedigna del periodo Sengoku descrito en los textos históricos. Es cierto que, de acuerdo con las declaraciones de los propios desarrolladores, aunque el videojuego está dedicado a los amantes de la historia japonesa y como tal se ha tenido cuidado en que su ambientación sea la adecuada, también consideran que el entretenimiento es otra faceta muy importante, de lo que se deriva la necesidad de utilizar las ya mencionadas licencias históricas. Sin embargo, no podemos olvidar que, tal y como ya señaló Marc Ferro (Ferro, 1980), es preciso utilizar ciertas dosis de invención para que el rigor del relato histórico pueda ser apropiadamente contado y también asimilado por quien lo consume, ya se trate de una novela, una película o un videojuego.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anónimo. (2016, febrero). メガヒットゲーム『信長の野望』 (El videojuego mega exitoso *Nobunaga no Yabō* [t.a.]), *Blogos*. Recuperado de <http://blogos.com/article/163054/>
- 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.
- Byrant, A. J. (n.d.). *Sengoku Daimyō*. Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://www.sengokudaimyo.com/>
- Chitsujō, T. (2013, noviembre). 「信長の野望・創造」の完成発表会が開催に(Celebrada la presentación con motivo de la finalización de *Nobunaga no Yabō: Sōzō* [t.a.]), *4gamer*. Recuperado de [https://www.4gamer.net/games/215/G021583/2013\\_1112090/](https://www.4gamer.net/games/215/G021583/2013_1112090/)
- Ferro, M. (1980). *Cine e historia*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Harashima, H. (1998). *顔学への招待 (Invitación al estudio de la cara* [t.a.]). Tokio, Japón:

Iwanami Shoten.

Inaba, H. (2016, marzo). 信長から乙女ゲームまで... (Desde Nobunaga hasta los juegos otome... [t.a.]), *Den Faminiko*. Recuperado de <http://news.denfamini.com/gamer.jp/projectbook/koei>

Kazuhsa. (2015, diciembre). シブサワ・コウ, 「川中島の合戦」から「三國志 13」までを語る (Shibusawa Kō, habla desde *Batallas de Kawanakajima* hasta *Sankokushi 13* [t.a.]), *4Gamer*. Recuperado de <http://www.4gamer.net/games/302/G030244/20151225064/>

Koei (n.d.). シブサワ・コウ 35th (35 años de Shibusawa Kō [t.a.]) Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://www.gamecity.ne.jp/shibusawa-kou/>

Matsuki, K. (2016, marzo). 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 (Desde la idea de recuperar la empresa familiar, a su encuentro con el ordenador personal, y al final llegar a una empresa de videojuegos mundial... [t.a.]), *Game Business*. Recuperado de <https://www.gamebusiness.jp/article/2016/03/07/12045.html>

Míguez, A. (2013). El *mon*: una breve historia de la heráldica japonesa. *Historia y Genealogía*, (3), 195-218.

Mikiso, H. (2003). *Breve Historia de Japón*. Madrid, España: Alianza.

Museo Cerralbo (n.d.). *Armadura japonesa*. Último acceso: 8 Enero, 2019, <https://www.mecd.gob.es/mcerralbo/coleccion/galeria-imagenes/armeria/armadura-japonesa.html>

Museo de la ciudad de Fukuoka (n.d.). 黒田如水の文芸 (El arte literario de Kuroda Josui [t.a.]). Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://museum.city.fukuoka.jp/archives/leaflet/510/index.html>

- Museo del Traje de Kioto (n.d.). *History of Costume in Japan*. Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://costume.iz2.or.jp/>
- Museo Histórico de Mogami Yoshiaki (n.d.). *光の指揮棒 (El bastón de mando de Yoshiaki* [t.a.]). Último acceso: 8 Enero, 2019, <http://mogamiyoshiaki.jp/?p=log&l=46386>
- NHK (2016, mayo). *NHK SWITCH インタビュー達人たち歴史メガヒット (NHK SWITCH Entrevista Expertos, Mega éxitos de la historia* [t.a.]) [vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=47n5-kKqg_Q)
- Noziri, K. (2008, septiembre). *眉毛の話 (Hablamos de cejas* [t.a.]), *Otra sala de restaurador más*. Recuperado de <http://www.eisai.co.jp/museum/curator/column/080912c.html>
- Oda, R. (2015). *衣装から見た色彩—三つの時代の色彩と身分— (El colorido visto a partir de los atuendos: la posición social y el colorido de tres eras* [t.a.]). *Veritas*, 22, 49-65.
- 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>
- Ramsey, R. (2015, agosto). *We Trade Strategies with the Producer of Nobunaga's Ambition*, *PushSquare*. Recuperado de <http://www.pushsquare.com/news/2015/08/interview-we-trade-strategies-with-the-producer-of-nobunagas-ambition>
- Salas, M. (2017, mayo). *Historia de la naginata y de quienes las manejaban*, *CoolJapan*. Recuperado de <https://cooljapan.es/historia-la-naginata-quienes-la-manejaban-onna-bu-geisha/>.
- Turnbull, S. (2005). *Samurai Commanders (1)*. Oxford, Reino Unido: Osprey.