

MIGRACIONES HISTÓRICAS Y VIDEOJUEGOS¹

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia (España)

Gerardo Rodríguez

Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)

Nos encontramos hoy ante un mundo cambiante y difícil, heterodoxo y sorprendente. De todas formas, si aludimos a las migraciones forzadas de pueblos, a los enfrentamientos armados permanentes en diferentes partes del globo y la inestable situación económica, podemos considerar que ese «mundo actual» no lo es tanto. Lógicamente, hoy contemplamos un diverso y numeroso elenco de factores exclusivos que lo hacen particular, como el de la globalidad económica e informativa, así como el de los atentados terroristas, que forman parte de nuestras noticias cotidianas y brindan la posibilidad de reflexionar en torno a la existencia de «ámbitos y momentos fronterizos». Todo ello nos invita a realizar un ejercicio de comparación histórica, que es a su vez un debate en torno al oficio del medievalista y de su compromiso ético, relacionado tanto con su profesión como con la sociedad en la que vive inmerso².

1 Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval* (HAR2011-25548), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, plan nacional de I+D+I 2008-2011. www.historiayvideojuegos.com. Todas las referencias web están confirmadas con fecha 1 de marzo de 2016.

2 Alguna de estas cuestiones entre oficio y compromiso del medievalista, podemos encontrarla en la última parte del estudio de M. GONZÁLEZ JIMÉNEZ: «Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores», en *La Historia Medieval hoy*:



¿Qué implica ser medievalista? ¿Cuáles son los desafíos que enfrenta el medievalismo en la actualidad? Responder estos interrogantes implica establecer una agenda de temas medievales pendientes, proponer las cuestiones a resolver por los medievalistas, tal como lo señalara hace unos años Alain Guerreau al preguntarse sobre «el futuro de un pasado incierto»³.

Si bien las prácticas y reflexiones en torno al oficio del medievalista pueden ser genéricas, también se vinculan estrechamente con nacionalismos historiográficos —tomamos la expresión Chris Wickham⁴—, que en la actualidad hacen referencia a enfoques y perspectivas de investigación, a modos de aprehensión y difusión del pasado, en especial del pasado entendido como relato histórico o historiográfico, a formas de acceder a los repositorios documental y bibliográficos, y a las nuevas tecnologías de información. María Giuseppina Muzzarelli afirma que pensar sobre el significado de ser medievalista conlleva reflexionar y distinguir entre Medioevo y medievalismo, considerando a este último como una construcción cultural que pone en evidencia el uso político de la historia⁵.

Por su parte, Glauco Maria Cantarella nos alerta sobre este uso (abuso), al observar la trágica repetición de la historia, presente en el sufrimiento de miles de inmigrantes norteafricanos que llegan a las costas italianas y el conflicto que su llegada genera en la población receptora, comparando los inicios del siglo XXI con la caída del Imperio romano, en especial con la interpretación de ciertos autores, que ligan crisis romana con desplazamientos poblacionales y

percepción académica y percepción social, Actas XXXV Semana de Estudios Medievales de Estella, Pamplona, Public. Gobierno de Navarra, 2009, pp. 37-62. También en J.L. CORRAL: «La Historia Medieval en España: una reflexión a comienzos del siglo XXI», *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 408-419, y «Novela y cine sobre la Edad Media: versiones abreviadas y discutibles de la Historia», en E. LÓPEZ OJEDA (coord.), *Nuevos temas, nuevas perspectivas en Historia Medieval*, Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 2015, pp. 239-262. De igual manera en SABATÉ I CURULL, F.: «Identidad y memoria en el oficio del historiador», en NEYRA, A.V. y RODRÍGUEZ, G. (dirs.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador*, vol. 1: *El medioevo europeo*, Mar del Plata / Buenos Aires, Universidad Nacional de Mar del Plata, Grupo de Investigación y Estudios Medievales / Sociedad Argentina de Estudios Medievales, 2012, pp. 65-91.

3 GUERREAU, A.: *L'Avenir d'un passé incertain. Quelle histoire du Moyen Âge au xxie siècle?*, París, Le Seuil, 2001.

4 WICKHAM, Ch.: «The Early Middle Ages and national identity», *Storica*, XXVII (2003), pp. 7-26.

5 MUZZARELLI, M.G.: «Sull'uso político della storia. Riflessioni sui revival del Medioevo ieri e oggi», en NEYRA, A.V. y RODRÍGUEZ, G. (dirs.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones...*, pp. 53-63.

fragilidad fronteriza⁶. Subraya cómo, a pesar del tiempo transcurrido, la noción de bárbaro utilizada en la Antigüedad sigue teniendo similares connotaciones, vinculadas con la alteridad y la otredad.

Europa no puede pensarse sin el aporte de estos y otros muchos *bárbaros*, que a lo largo de la historia han llegado al continente y lo han nutrido. Unas veces de manera pacífica, otras tantas de manera violenta, las migraciones han sido una constante en su conformación social, política, económica y cultural.

Del mismo modo que hay una presencia migratoria de muy larga duración, también hay una tensión en la mirada que se tiene de los *otros*, que va desde la asimilación y reconocimiento al rechazo total y absoluto. Y los visigodos de Alarico que saquean Roma y merecen la mirada réproba de los autores del siglo V se reiteran en los comentarios anti-extranjeros de los partidarios de la Liga del Norte italiana, por dar un ejemplo.

¿Nos encontramos, entonces, ante el inicio de una nueva Edad Media? Esta reflexión fue planteada a principios de los años setenta del siglo pasado, cuando cuatro intelectuales italianos se preguntaban si estábamos ante una «nueva Edad Media», al pensar sobre el mundo que sobrevendría, cuyas características salientes estaban ligadas al colapso tecnológico y al quiebre de la *pax* americana, que acarrearían crisis e inseguridades, choque de civilizaciones diferentes, fragmentación del territorio, violencia, deterioro ecológico, neo nomadismo, desplazamientos poblacionales y extremismos ideológicos y religiosos⁷.

Esto pasó y pareciera que, en parte, se repite o comienza con matices nuevos. ¿Se termina el *mundo* ante la llegada de los inmigrantes? ¿Alemania será otra, según las predicciones de Ángela Merkel, a partir del asiento de miles de refugiados sirios? Las reacciones en Europa han sido diversas: algunos creen que las principales potencias europeas deberían ayudar a los refugiados, mientras que otros opinan que las fronteras deben permanecer cerradas debido al alto coste que podría suponer la llegada de estas personas. Y no es un caso que podamos indicar para el gigante alemán o los países de la UE meridionales más próximos a lugares de salida (Siria o el Magreb), sino que algunos de los miembros son los que más problemas exponen, desde Hungría hasta Eslovenia. Por insistir en el tema, solo hay que recordar que hay previsto un referendo en Gran Bretaña donde buena parte del trasfondo sobre la conveniencia o no de permanecer en la UE se basa en la política de inmigración. Esto sucede en Europa,

6 CANTARELLA, G.M.: «Barbari, migranti — passato, presente», en NEYRA, A.V. y RODRÍGUEZ, G. (dirs.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones...*, pp. 93-106.

7 ECO, U., COLOMBO, F., ALBERONI, F. y SACCO, G.: *La nueva Edad Media*, Madrid, Alianza, 1997, 5ª edición (1ª ed. 1972).



pero la campaña norteamericana tiene a uno de sus candidatos exponiendo abiertamente el cierre de la frontera mexicana. Así, este tema no es exclusivo de un país o de una geografía, sino de un contexto cultural de llamada, lógico por otro lado, y de otro de salida, más evidente aún en zonas de conflicto. Xenofobia y racismo se erigen como los graves problemas en un mundo global⁸.

Una pregunta interesante y crucial que podemos hacer, como historiadores, se refiere a cómo percibieron y reaccionaron en el diario vivir las poblaciones afectadas, a uno y otro lado de las fronteras; cómo hicieron para relacionarse, aceptarse mutuamente; a qué estrategias recurrieron. Sin duda, las percepciones de la gente *menuda* quedaron desdibujadas en los relatos y en las historias de Amiano Marcelino, Jordanes o Gregorio de Tours, por mencionar algunos autores. En la actualidad, en cambio, resulta bastante distinto, dado que podemos escuchar más y percibir mejor a los subalternos.

Migraciones, inmigraciones, refugiados son expresiones que remiten a fluidos y conflictivos contactos sociales y culturales: hombres y mujeres en un juego dialéctico constante de aceptación y rechazo, asimilación y xenofobia; la relación con gentes de costumbres, ideologías, religiones diferentes⁹. Diferentes a los que se teme por muchos motivos, son los «otros», de quienes no se conocen todas las características y que, tal vez, modificarán las peculiaridades del receptor.

Esta identidad comporta espacios y límites, espacios y fronteras. Espacios físicos o culturales, reales o anhelados, espacios que nos rechazan o nos aceptan. Áreas limitadas, umbrales múltiples, y todos ellos remiten a los contactos culturales y a fronteras. Que la frontera sea franqueable o infranqueable estará determinado por una serie de condiciones de tipo colectivo o particular. Es decir, que la flexibilidad o dureza estarán determinadas por amistad u oposición entre dos entes colectivos o por la aceptación o rechazo de un individuo determinado. Aun rigurosamente custodiada, la *frontera* implica la relación de dos entidades diferentes ya que comporta la existencia de dos comunidades diversas y el establecimiento de actitudes también diversas.

8 «La llama del racismo se aviva en Alemania. Una multitud celebra un incendio provocado a un albergue para refugiados en una ciudad de Sajonia». Titular de una noticia de prensa que comienza a ser más habitual de lo esperable. *El Mundo*, 22 de febrero de 2016.

9 RODRÍGUEZ, G.: «Migraciones e Inmigraciones en las religiones: la diversidad religiosa en el Medioevo», en *História*, 27-2 (2008), Franca, San Pablo, pp. 177-201.

1. EL CONTEXTO DIGITAL

La sociedad en su conjunto necesita proporcionar los medios y los recursos para dar respuesta a las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en las que están implícitas las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), el paradigma educativo y la socialización, entre otras. La formación en contexto acelera la comprensión y práctica de los conocimientos adquiridos, mientras aumenta la motivación e involucra al estudiante en su formación. El auge de los videojuegos y la tecnología digital marcará el camino de la enseñanza durante la próxima década, dado que «no estamos en una época de cambios, sino en el cambio de una época»¹⁰, que implica para algunos el surgimiento de un verdadero “*homo digitalis*”¹¹. Para ejemplificarlo, tomaremos cuatro ejemplos provenientes del mundo de los *mass media*, en especial de los videojuegos, para analizar la forma en que construimos la alteridad hoy.

Bajo el título “Los refugiados llegan a la consola: nace un videojuego sobre migración”, el diario *El Mundo*¹² daba cuenta del lanzamiento de *Cloud Chasers. Journey of Hope*¹³ (Blindflug Studios, 2015), juego *indie* desarrollado para tableta y smartphone en el que los protagonistas, Francisco y su hija Amelia, comienzan un viaje donde se enfrentan con el ambiente hostil de zonas desérticas, con la dificultad inherente de la supervivencia en tan agresiva geografía —ilustración 1—. Una historia habitual en la prensa mundial en los últimos días. Sólo que Amelia y su padre viven en un mundo virtual y somos nosotros los que tenemos el poder de decidir sobre su destino, guiarlos a través de cinco desiertos mortales llenos de peligros. Según los desarrolladores, el referente es el de la migración norte-sur, donde los personajes tienen tez oscura y ataviados con vestimenta de vivos colores. Todo un modelo genérico de inmigrante-refugiado.

10 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «Cambio de época versus época de cambios. Los medievalistas y las nuevas tecnologías», en NEYRA, A.V. y RODRÍGUEZ, G. (dirs.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones...*, pp. 39-52.

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

12 Edición digital del día 11 de setiembre de 2015. Véase: <http://www.elmundo.es/internacional/2015/09/11/55ef2f2946163f60368b45b7.html>. *Cloud Chasers* se encuentra disponible en el mercado europeo, en ocho idiomas, desde el 15 de octubre de 2015.

13 «This is your own unique immigration story. Will you be able to survive it?», dicen los desarrolladores en la página de inicio del videojuego. <http://cloudchasersgame.com/#welcome>.

~ Ilustración 1 ~



Cloud Chasers. A journey of Hope (Blindflug Studios, 2015). Pantalla de promoción del juego en Appstore.

Moritz Zumbühl, jefe del estudio suizo Blindflug, cuenta que el juego se comenzó a gestar en 2014, cuando el equipo pensó en desarrollar un videojuego con guion centrado en un tema de tratamiento muy sensible, con dispares opiniones y criterios y compleja solución. El desarrollador considera que este medio de comunicación, el del ocio digital, es el adecuado para plantear el problema a mucha más gente. Creemos que este aserto de Zumbühl es maximalista, pues ese «problema» es una realidad muy presente en todo momento en las zonas de salida y de llegada, por lo que no es preciso *acercar* el fenómeno de la migración. Otra cosa diferente, y eso sí que lo posibilita el videojuego, es que, a través de la experiencia de juego, el usuario intente comprender el papel del inmigrante y la particular desventura que ha de sufrir para alcanzar un destino que, en muchas ocasiones, resulta decepcionante.

Al mismo tiempo, Samir al-Mufti, un joven diseñador gráfico sirio, ha desarrollado un vídeo basado en el clásico *Super Mario Bros*, con el fin de llevar el drama de los refugiados sirios en su camino hacia la UE por un medio de

un icono reconocible por una mayoría (por «ser famoso [Mario] en todo el mundo y hablar un lenguaje universal»)¹⁴. Y en este sentido, solo se trata de un corto hecho con el objetivo específico de «mover conciencias». Más interés tiene el debate surgido en este mismo contexto por *Syrian Journey*, juego interactivo ubicado en la web de la BBC¹⁵. Fue gestado por Mamdouh Akbik, periodista sirio establecido en Londres, y por Eloise Dicker, investigadora, y se trata de ir seleccionando opciones desde que se parte de Siria (hombre o mujer, salida por Turquía o Egipto, y a partir de ahí se abren las posibilidades ante determinadas situaciones, a cuál más apurada). La información se muestra muy cruda, con realidades duras, y que en todas las ocasiones en las que hemos jugado el final no ha sido precisamente feliz. Con este ejemplo queremos mostrar la importancia de la experiencia de juego, única en el entorno del videojuego. De manera virtual, y a través de un canal periodístico, se intenta informar de un escenario real. En este contexto es donde se forjó el debate al que hacíamos referencia con anterioridad, pues medios como *The Daily Mail* o *The Sun* se mostraron muy críticos con la posible frivolidad del fenómeno, hecho contestado por los propios desarrolladores de la idea y otros diarios, como *The Guardian*, que la defienden porque la consideran un medio excepcional para que el mensaje llegue al mayor número de personas. Y lo más interesante es lo expuesto por un artículo de K. Stuart, precisamente en *The Guardian*, que achaca estos ataques al desconocimiento de lo que es un juego interactivo: «Mostly, of course, this is down to a misunderstanding about what games are — or can be»¹⁶. Aquí consideramos que es donde se refleja la importancia de este canal de comunicación. Por un lado, la ignorancia lleva a prejuicios acerca de su potencial y, a la vez, hacia la concepción de un temor

14 MILLÁN, A.: «Un refugiado sirio crea un vídeo basado en ‘Super Mario Bros.’ para evidenciar el drama sirio». 14 de septiembre de 2015. *Nintenderos*. <http://www.nintenderos.com/2015/09/un-refugiado-comparte-un-video-basado-en-super-mario-bros-para-evidenciar-el-drama-sirio/>. En esta web se puede visualizar también el vídeo.

15 «The Syrian conflict has torn the country apart, leaving thousands dead and driving millions to flee their homes. Many seek refuge in neighbouring countries but others pay traffickers to take them to Europe –risking death, capture and deportation. If you were fleeing Syria for Europe, what choices would you make you’re you and your family? Take our journey to understand the real dilemmas the refugees face». <http://www.bbc.com/news/world-middle-east-32057601>.

16 STUART, K.: «Syrian Journey: why the BBC is right to make a game about the refugee crisis». *The Guardian*. 6 de abril de 2015. <https://translate.google.es/translate?hl=es&sl=en&tl=es&u=http%3A%2F%2Fwww.theguardian.com%2Ftechnology%2F2015%2Fapr%2F06%2Fsyrian-journey-bbc-game-refugee-crisis&anno=2>.



por un impacto que no se controla. Entramos entonces en la vorágine del proceso violencia-adolescentes-videojuego. Hasta que no traspase el umbral de la generación que conoce el videojuego como lo que es, el medio no estará libre de estos debates que no dejan de ser un motivo de posicionamiento ante lo ignorado o lo conocido.

Pero no es la primera vez que la realidad del refugiado llega al mundo de los videojuegos, como forma de enfrentar las cuestiones que generan los inmigrantes. Gracias a una donación privada, El Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) desarrolló en 2005 *Contra viento y marea*¹⁷ (Paregos AB y TicTac Interactive AB bajo la dirección de ACNUR), en el que se insta al usuario a encarnar de manera virtual a uno de los millones de desplazados: «Imagina que fueras uno de ellos. Gente que ves todos los días como si no existieran», es el texto que incita a entrar en el juego. Además, de forma genérica el inicio también te da a elegir para encarnar el personaje como hombre o como mujer, en un sentido claro de que los que se desplazan son ambos —ilustración 2—. Es un juego interactivo que no deja indiferente, por cuanto te ubica en las tres grandes coyunturas posibles, desde el momento de la salida hasta el del asiento en un lugar concreto, pasando por el proceso de acogida y refugio en un sitio extraño, con cultura distinta y «en un idioma desconocido» (por cierto, se puede jugar en doce lenguas europeas, aunque en un inicio solo era posible en sueco). Se gestó con fines pedagógicos¹⁸, por lo que cuenta con una guía para el profesorado, que se puede descargar en PDF. De forma particular, pensamos que una buena idea sería la de generar un producto que se tuviese como protagonista a un anciano, o anciana, así como a cualquier niño en edad infantil (4-6 años), donde las realidades son percibidas de una forma absolutamente diferentes en todos los casos, los unos por la experiencia vital y en otros precisamente por no haberla tenido. Y es precisamente en este sentido hacia donde se encamina la siguiente referencia.

En el mundo islámico también se han dado desarrollos que tratan de mostrar por medio del juego, las ideologías y expresiones culturales musulmanas. Tal es el caso del proyecto *Zaytoun, the Little refugee*¹⁹, creación *indie*. Los desarrolladores pretenden hacer un producto gestado desde la óptica del palestino refugiado, con todo lo que este aserto conlleva: «la idea surgió a partir del de-

17 <http://www.contravientoymarea.org/>

18 MARTÍNEZ MAS, S.: «Ser refugiado (no) es un juego». *eldiario.es*. 16 de noviembre de 2015. http://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/refugiado-juego_0_452855014.html.

19 <https://zaytounbordertoborder.wordpress.com/>.

~ Ilustración 2 ~



Contra viento y marea. ACNUR, 2005. Captura de pantalla.

sarrollo de un personaje que un artista del grafiti creó en Berlín como reivindicación del palestino en Europa, personaje que hemos visto en los muros de Madrid, con cierta frecuencia, denunciando situaciones y haciendo crítica. A partir de dicho personaje, se creó una animación que dio pie a la idea de hacer un videojuego y de involucrar a diferentes personas para contar sus historias»²⁰. Los objetivos del juego son los de alterar la perspectiva que Occidente tiene del problema palestino²¹, con lo que se adopta un enfoque político específico que, aunque relacionado con el videojuego *Contra viento y marea* mencionado de ACNUR por ser el protagonista un refugiado, poco tiene que ver como experiencia de juego.

El guion del videojuego narra la historia de Zaytoun, un niño palestino refugiado en el campo sirio de Yarmouk que se ve obligado a exiliarse (un doble exiliado realmente). Es significativo que la historia se desarrolle en este

²⁰ <http://iexcul13.blogspot.com.ar/2013/12/zaytoun-el-refugiado-palestino-un-juego.html>.

²¹ SESAMUN ÍNDIGO: «Zaytoun: compartir historias y resignificar identidades en resistencia desde un videojuego». 17 de diciembre de 2013. <https://sesamumindigo.wordpress.com/2013/12/17/zaytoun-gang/>.

campo de refugiados, ya que es donde vive la comunidad más grande de refugiados palestinos en Siria. El campo se creó en 1957 y no está reconocido por la ACNUR, por lo que se identifica como «no oficial», aunque sí recibe atención por parte de la agencia²². Es muy impactante la frase «Exile is Home» identitaria del proyecto de videojuego, y que sostiene ese parámetro de posicionamiento político al que aludíamos anteriormente²³. Desde esta perspectiva, nos es útil para indicar una vez más que el videojuego como fenómeno ha traspasado la frontera de constituir un simple producto de ocio para erigirse en una manifestación cultural, con todo lo que comporta tanto en el plano social, como político e identitario.

Así, no es extraño que, de manera creciente, y ayudado por el hecho *in-die*, haya cada vez más productos vinculados a estas temáticas de contenido socio-político, como la iniciativa *Bordergames*²⁴, un proyecto alentado por La Fiambrera Obrera (colectivo de artistas que participan en redes vecinales y políticas de Madrid), y que cuenta con la participación de jóvenes magrebíes instalados en el barrio madrileño de Lavapiés (el escenario del proyecto de videojuego), que se erigen como guionistas de lo que quieren y les interesa contar, haciendo co-partícipes de sus propias experiencias como inmigrantes a quien desee jugar. No es exactamente un videojuego, sino el resultado de unos talleres organizados por el colectivo de artistas mencionado, pero que merece la pena que lo refiriésemos por el interés que suscita para el tema que tratamos en esta aportación.

22 Los campos de refugiados, para ser reconocidos, se establecen por medio de un convenio entre el gobierno receptor y la ACNUR. La agencia no se encarga de administrar el campo, pues eso es competencia del gobierno del país que recibe a los refugiados.

23 «Esa frase [Exile is Home] representa también que una vez que te tiene que ir del sitio de dónde vienes, ya cuando vuelves no se siente como casa, porque algo ha cambiado en ti que hace que seas de alguna manera diferente y que ya no te sientes como casa, la fragmentación que ocurre en la separación a lo largo del tiempo, y como las identidades varias que se crean desde el exilio, donde te puedes sentir tan conectado con la revolución siria como con la causa palestina porque lo encuentran como una lucha unida, una lucha por la justicia. Esos lazos que se crean que van más allá de tu identidad más inmediata te hace entender las estructuras de injusticia a otro nivel, que te crea una visión que no se limita a los intereses tuyos como pueblo, sino como el pueblo de la gente, seas sirio, palestino, libanés, etc. En ese sentido es la importancia de Zaytoun y del exilio por cómo a partir de esa posición puedes entender de manera mucho mejor las fronteras y de las jerarquías que se crean dentro de las naciones». <http://iexcul13.blogspot.com.ar/2013/12/zaytoun-el-refugiado-palestino-un-juego.html>.

24 <http://www.sindominio.net/fiambrera/bordergames/>.

Todos estos videojuegos y proyectos responden a un contexto actual, y su guion es un reflejo de un factor de preocupación y realidad. Pero nuestra meta es comparar estos parámetros con los fenómenos migratorios que se dieron en pasados periodos históricos, en concreto cómo aparecen en títulos de videojuegos que tienen como base de desarrollo el pretérito medieval o moderno, y la percepción que un usuario pueda tener de esos procesos terriblemente complejos.

2. MIGRACIONES Y FRONTERAS EN EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

Se achaca al videojuego, siempre desde la perspectiva del desconocimiento, que el videojuego se limita a reflejar la historia positiva, donde reyes y batallas son los protagonistas de su desarrollo. No negamos que esto sea así en muchos casos, y desde luego en los inicios del fenómeno. Pero las posibilidades abiertas por la evolución tecnológica han permitido gestar títulos con una cantidad de variables enorme, donde es posible establecer factorías comerciales en puertos bálticos (*Patrician IV*, Kalypso Media, 2010) o mediterráneos (*Rise of Venice*, Kalypso Media, 2013) en juegos de simulación económica, o procesos de repoblación en la «Tierra de Nadie» de la Extremadura original (*Total War: Attila. Expansión Carlomagno*, The Creative Assembly, 2015). No es nuevo, pero los logros de los desarrolladores sorprenden.

Los movimientos migratorios son parte esencial en el devenir de la Humanidad, y la dispersión de la especie por el globo es la clave de su dominio. Contando con ese parámetro, el que sea general y multisecular, es normal que algunos de los títulos ambientados en épocas del pasado tengan reflejo de esos procesos.

El protagonismo va a estar centrado en todo momento en los que se establecen como conquistadores. El papel de los que soportan la invasión se queda relegado a la subversión en el caso de que la gestión no sea idónea. Y no vuelven a aparecer.

2.1. COLONOS Y REPOBLACIONES

En algunos títulos de estrategia en tiempo real, como los de la saga *Age of Empires*, o en otros de colonización, como el altomoderno en la zona centroamericana (*Medieval Total War II, Kingdoms*, campaña americana, The Creative Assembly, 2007, o *Command: Conquest of the Americas*, Nitro Games, 2011), veremos que todos los desplazamientos responden a un criterio

de asiento para progresar en el juego, aunque también caben estrategias de repliegue para salvaguardar unidades escasas (colonos, aldeanos...). En este sentido, los centros urbanos como núcleos de asiento, no tienen más papel que el de poder generar aldeanos, y no existen «refugiados» en el plano en el que los podríamos identificar como tales ya que se trata de eliminar al enemigo; la excepción viene de la mano de las conversiones por parte de los monjes para el caso de *Age of Empires*. Pero no hay mayor alusión. Es un caso similar al de *Europa Universalis*, que desde 2000, que versa todo su progreso en la gestión de territorios, y los conflictos sociales son fundamentales para el juego, pero sin que las migraciones tengan mayor incidencia; o *Crusader Kings* (I y II, Paradox Interactive, 2004 y 2012 respectivamente), igual que el anterior aunque centrado en el periodo medieval. *Civilization: Beyond Earth* explicita un grupo concreto de «refugiados», pero contrariamente a los anteriores títulos de la saga tiene su desarrollo en un futuro imaginado.

Existía un precedente de «inmigrantes» como protagonistas de un juego. En las sagas *Faraón* (Impressions Games, 1999, con la expansión *Cleopatra. La Reina del Nilo*, BreakAway, 2000) y en *Caesar* (Impressions Games, 1992, la segunda edición de 1995 y la tercera de 1998; la cuarta fue desarrollada por Tilted Mill Entertainment y editada en 2006), el establecimiento de un hogar se correspondía con la llegada de nuevos pobladores, pero sin mayor concreción. Este sistema es el habitual para este tipo de juegos de estrategia, pues contamos con los de la serie *Stronghold* (Firefly Studios, 2001, 2005 y 2011), que en este caso se concentran en el entorno de la torre del homenaje del señor.

Por lo tanto, la clave para progresar en el juego es procurar un lugar idóneo para que acuda el mayor número de colonos, por cuanto se pretende tener mano de obra y base fiscal, independientemente del periodo en que se halle el guion del título.

En el ejemplo referido de la repoblación de la «Tierra de nadie» del Duero en la Alta Edad Media en la expansión *Carlomagno* en *Total War: Attila*, solo se vislumbra el proceso de migraciones a través del establecimiento de huestes en los núcleos prefijados de León, Valladolid y Salamanca —ilustración 3—.

Con todo lo visto, vemos que el factor «refugiado» o «inmigrante-emigrante» no aparece de manera evidente en casi ningún título de los mencionados, y solo podemos ver de forma velada el fenómeno. No se atiende a ese proceso en los progresos del juego por cuanto se centra el interés en las actividades ofensivas, defensivas o de organización y gestión de los pobladores que maneja el usuario. Hemos de buscar en otro lugar.

~ Ilustración 3 ~



Total War. Attila (2015). Expansión *Carthago*. Repoblación de León.

2.2. EL ASALTO AL LIMES: FRONTERAS Y MIGRACIONES

Y lo hallamos. Sin duda alguna, y así ya lo mencionamos al comienzo de este estudio, es el periodo bajoimperial romano y tardoantiguo el protagonista de estos procesos. Y así lo reflejan también los videojuegos. En los de estrategia con mayor claridad que en los de acción-aventura, pues en *Ryse: son of Rome* (Crytek, 2013), los bárbaros tienen un papel que pueden ser identificados con cualquier tipo de enemigo atemporal; de hecho, nuestra impresión es que estos bárbaros podrían protagonizar perfectamente cualquier juego de la saga de *Dead Rising*, permítasenos este juicio de valor personal.

Comenzamos con *Grandes Invasiones. Las invasiones bárbaras 350-1066* (Indie Games, 2007), un título de alta estrategia por turnos que se desenvuelve en el periodo especificado. La propia contracubierta del juego no deja lugar a dudas: «En el siglo IV d.C., los pueblos bárbaros presionaban la frontera más septentrional del Imperio Romano, amenazando con arrasar todas las ciudades a su paso. Ahora, nos toca a nosotros tomar el mando, elegir los territorios que queremos conquistar y mover hasta allí a nuestras unidades». En último término, no deja de ser un videojuego íntimamente relacionado con los *wargames* de



tablero llevado a la pantalla²⁵. Por ello, la visibilidad del fenómeno objeto del presente análisis no deja de ser similar a los mencionados de *Europa Universalis* y *Crusader Kings*.

Pretendíamos llegar a exponer las posibilidades que se encuentran en dos títulos básicos, pertenecientes a la misma saga, *Total War*, por cuanto se trata de dos videojuegos con sus respectivas expansiones que bucean en el periodo de las invasiones bárbaras. Nos referimos a *Rome Total War* (en adelante RTW, The Creative Assembly, 2004), en su expansión *Barbarian Invasion* (editada al año siguiente) y a *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015).

En el primero, la expansión de las invasiones bárbaras en RTW, se inicia el juego en el año 363 d.C., y el usuario tiene la oportunidad de dirigir diferentes facciones, como hunos, vándalos, sármatas, godos, francos, sajones y alamanes, además del Imperio Sasánida, el Imperio Romano de Oriente, el de Occidente y una facción rebelde de este último. Existen otros pueblos, pero están controlados por la IA: celtas, burgundios, lombardos, bereberes, roxolanos, britanoromanos, ostrogodos, eslavos y rebeldes del Imperio Romano de Oriente. La base del juego es el carácter migratorio, netamente nómada, de buena parte de estas naciones, aunque las novedades se centran en la posibilidad de los combates nocturnos, hecho que no tiene nada que ver con los objetivos de este estudio.

Pero un punto y aparte lo encarna el segundo título al que nos referíamos. Consideramos que el producto *TW: Attila* se sitúa en una de las simulaciones del proceso histórico de migración más lograda, ayudada por el motor *TW Engine 3* (el mismo que el de los últimos títulos de la saga, como *Empire*, *Napoleon*, *Shogun 2* y *Rome II*), aunque el diseño de las calidades extremas gráficas se realizó para tarjetas de vídeo que aún no existían a comienzos de 2015²⁶, fecha de comercialización del juego. Esta precisión es oportuna porque la necesidad de contar con un hardware avanzado denota, en este caso, que la potencialidad tecnológica va a permitir un desarrollo de la experiencia de juego espectacular. Ahí es donde hay que ubicar que el proceso de movilización de las facciones y todas las posibilidades surgidas desde el mismo inicio de la campaña general, en el año 395 d.C. (1148 *Ab urbe condita*). La elección de la fecha no es gratui-

25 Sobre esta cuestión, ver JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F.: «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego», *Roda da Fortuna*, 3-1 (2014), pp. 516-546.

26 En declaraciones hechas por uno de los representantes de la empresa desarrolladora, *The Creative Assembly*. CASTAÑÓN, N.: «Total War: Attila: las opciones gráficas extremas fueron creadas para tarjetas que todavía no existen», *Alfa Beta Juega*. 18 de febrero de 2015. <http://www.alfabetajuega.com/noticia/total-war-attila-las-opciones-graficas-extremas-fueron-creadas-para-tarjetas-que-todavia-no-existen-n-49211>.

ta, y los desarrolladores la eligieron conscientemente pues fue ese año el del nacimiento del caudillo huno. También lo fue el del fallecimiento del emperador Teodosio I el Grande, aunque se hace hincapié en el primer acontecimiento por cuanto se vincula al protagonista del título del videojuego. Ese crecimiento tecnológico es algo que ponderamos, ya que es la base que permite el desarrollo de los procesos de juego histórico de forma muy compleja, y las migraciones es uno de ellos. La expansión *Carlomagno*, que tiene su evolución a partir del 768, año de su subida al trono como rey de los francos²⁷, continúa con la tónica del juego original, aunque las migraciones no son parte esencial en el desarrollo de la campaña.

Las facciones que se pueden jugar en *TW: Attila* son eminentemente nómadas: visigodos, ostrogodos, alanos, vándalos y hunos. Aparte de estos pueblos y otros más, como los jutos, francos, danos, sajones, lombardos, pictos, suevos²⁸, burgundios..., existe la posibilidad de jugar con el Imperio Romano de Occidente y con el de Oriente, que son los que soportan el embate de las invasiones, y con algunas otras fijadas a un terreno concreto, como los caledonios en su zona escocesa, los gautas en el sector suroriental escandinavo o los eblanis en la isla irlandesa²⁹. Ese carácter migratorio, propio de la experiencia de juego, se acentúa por la inexistencia de capitalidad; de hecho, comienzan la campaña sin territorio específico y sin control de ninguna urbe —ilustración 4—. El juego va a ofrecer al usuario la posibilidad de contar con campamentos, que se trasladan junto a los ejércitos en sus movimientos, siempre que se den unas consideraciones concretas, pues se perderán algunas ventajas en la reubicación. Pero lo más interesante es que cabe la posibilidad de que con casi todas las facciones se puede lograr el asiento en un territorio, pero no con los hunos, pues se mantiene a la horda «en continuo movimiento»³⁰.

Sin duda alguna, la horda y las migraciones «son el ingrediente que mueve el juego»³¹; de hecho, el equilibrio del juego se alcanza en el momento en que

27 Continúa como clásico el estudio de L. HALPHEN: *Carlomagno y el Imperio carolingio*, Madrid, Akal, 1992 (1ª ed. 1947).

28 Sobre este pueblo, véase la reciente monografía de P.C. DÍAZ: *El reino suevo (411-585)*, Madrid, Akal, 2011.

29 Se puede consultar la totalidad de las facciones en: <http://atenc.totalwar.com/#/factions>.

30 SAÑUDO DÍAZ, J.Á.: «Total War: Attila». *MeriStation PC*. 12 de febrero de 2015. <http://www.meristation.com/pc/total-war-attila/analisis-juego/2010987>.

31 «Por supuesto, se puede seguir jugando a construir nuevos imperios (los ostrogodos funcionan bien en eso), pero todos los alicientes del juego vienen del comportamiento nómada y brutal de los rivales». PROBERTOJ: «Total War: Attila. Análisis». *Vida Extra*. 2 de marzo de 2015. <http://www.vidaextra.com/analisis/total-war-attila-analisis>.

~ Ilustración 4 ~



Total War. Attila (2015). Facción de los visigodos.

las facciones controladas por la IA derivan todas hacia un comportamiento de horda migratoria. ¿Dónde está el apunte de calidad y de afectación en el juego de esta característica? En la fatiga de los ejércitos, hasta ese momento solo visible en las unidades agotadas durante las batallas tácticas de los juegos de la saga.

Esas «invasiones bárbaras» pueden ser jugadas con el parámetro migratorio que es lo que pretendemos reseñar en este estudio. Hasta ahora, era muy complicado simular un proceso de estas características, y la conclusión más inmediata es que el avance tecnológico es lo que ha permitido «visualizarlo» con una excelente precisión. Lógicamente, no busquemos un rigor histórico exhaustivo para analizar la globalidad del proceso; no se trata de eso, como no se pretende en casi ningún título. Lo interesante es que esos desarrollos de masiva movilización de pueblos pueden ser «jugados» y, por ende, comprendidos.

3. CONCLUSIONES

No existe en estos juegos ningún tipo de intención de asumir el papel de refugiado. Y de víctima tampoco. Si acaso, en alguna de las aventuras gráficas de acción, como el mencionado *Ryse: son of Rome*, se asiste a la irrupción de los bárbaros como romano (una escena muy conseguida la de la huida del em-

perador ante ese ataque en el inicio del videojuego). Pero lo normal es que la conciencia de *refugiado* y *migrado* no se refleja en ningún momento, al estilo de lo que hemos referido en la primera parte del presente estudio. Esto se debe claramente a que esa concienciación responde a los momentos actuales, y de ahí la generación de productos que tienen como base histórica los acontecimientos del presente, tal y como hemos visto de refugiados y desplazados, e incluso de víctimas, como el peculiar videojuego *This war of mine* (11bit Studios, 2014), que se sitúa en el papel de los civiles que intentan sobrevivir inmersos en una conflagración —ilustración 5—. Pero en una guerra actual, no antigua; de hecho, el guion del juego está inspirado en el cerco a la ciudad de Sarajevo durante la guerra de desmembración yugoslava de finales del siglo XX. De los sucesos de un pasado más pretérito y lejano, no hay «preocupación» por reflejar esas víctimas reales. Existen muchísimos títulos con guion histórico de todas las épocas, con los dedicados a la segunda conflagración mundial como de los más numerosos. Pero ninguno se dedica a abordar el fenómeno de los desplazamientos, y ya sabemos que fueron masivos en muchas partes de la geografía europea. Es la realidad de la inmigración, la visualización y concienciación de la condición de refugiado la que ha dirigido a los desarrolladores hacia productos que reflejen esta situación, pero en contextos actuales, nunca en escenarios pretéritos. Esas «invasiones» se dibujan lejanas en el tiempo, pero cercanas en

~ Ilustración 5 ~



This war of mine (2014).



cuanto suponen la concreción y origen de los pueblos europeos. Ese hecho es lo que condiciona esta particular perspectiva desde Occidente, ya que la ponderación de las facciones «bárbaras» se acompaña de la bondad que supone ponerse en la piel (virtual) del otro como experiencia de juego. Es el giro sufrido por nuestra cultura, ya que hasta hace bien pocas fechas, nadie quería protagonizar nada que tuviese que ver con los hunos³². El inmigrante bárbaro era el agresor, y ese cimiento ha quedado muy imbricado en la situación de bienestar del grupo. Es una reacción tribal y antropológicamente muy explicable, aunque los enormes cambios sociológicos de hoy necesariamente nos tienen que llevar hacia la corrección de esos parámetros.

Leemos diarios, vemos programas televisión, oímos audiciones radiales, jugamos videojuegos... En su conjunto nos permiten reflexionar sobre el revival del pasado, dado que ante los otros nuestras respuestas siguen siendo las mismas que hace más de mil años, dado que lo que se encuentra en disputa es «nuestra» identidad. De nuevo a vueltas con el concepto de relación entre el nosotros y el ellos, romanos y bárbaros, judíos y gentiles... Y los videojuegos, como reflejo cultural de nuestro mundo, no podían ser menos.

32 En otro lugar referimos las alusiones altamente peyorativas que los aliados hacían de los alemanes durante la I Guerra Mundial, concretadas en definirlos como «hunos» para identificarlos como auténticos bárbaros y salvajes ajenos a la civilización occidental encarnada por las potencias de la Triple Entente. JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.: «Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través de los videojuegos», en C. SAN NICOLÁS y M.Á. NICOLÁS (comps.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2015, p. 31.