

EL ARTE DE LA GUERRA MEDIEVAL: COMBATES DIGITALES Y EXPERIENCIAS DE JUEGO

Publicación original en *Roda da Fortuna*, 3-1/1 (2014), pp. 516-546. El universo del videojuego ha hecho posible que jugar a la guerra sea fácil y sencillo. De larga tradición occidental, los juegos de guerra fueron adaptados a la tecnología digital. Los videojuegos de contenido histórico referidos al periodo medieval son muy numerosos, y la manera diversa en que aparece esta etapa histórica queda reflejada en la idea que se tiene de la guerra de aquel tiempo.

Una cuestión es indudable: nunca, hasta hace bien pocos años, un libro como el de Sun Tzu con el título tan sugerente como el de *El arte de la guerra*, (Sun Tzu, 2011) y tan especializado, había sido tan leído por gentes tan diversas y ajenas al ámbito propiamente militar. Tanto es así, que en la edición de coleccionista de *Shogun Total War II* (SEGA, 2010), la caja simula el bambú que encuadernaba la citada obra; es más, en una oferta de reserva del videojuego físico en una conocida empresa distribuidora, GAME, se ofrecía un ejemplar como regalo extra. Esta introducción nos es válida para irrumpir en el presente estudio como un destacamento de caballería con formación en V sobre una formación de infantería sin preparación contra elementos móviles, leamos sin lanzas largas o picas. Tampoco es gratuita esta última frase, pues pone de manifiesto de igual forma que lo aprendido por los videojugadores de todo el mundo acerca de tácticas de combate básico ha sido mucho y de lo más diverso. No me he referido aún a Von Clausewitz, posiblemente el teórico occidental sobre

la guerra más conocido¹; pero lo cierto es que está muy presente. El motor del videojuego *Crusader Kings II* no es otro que *Clausewitz Engine*, ya utilizado desde 2007 para *Europa Universalis III*, y cuya expansión, *Clausewitz 2.5*, lo es para *Europa Universalis IV*, lógicamente todos productos de la empresa propietaria de su desarrollo, Paradox Development Studio.

Pienso que ya no es imprescindible que me deshaga en explicaciones acerca de la expansión y difusión que tiene el medio «videojuego» como elemento de ocio en las sociedades actuales sobre todo en los grupos de edad más jóvenes, imbricado además como otro pilar en la estructura que sustenta el organigrama variopinto de las redes sociales. Ya lo he desarrollado en otros lugares y, por lo tanto, no lo creo obligado en este momento por reiterativo (Jiménez Alcázar, 2009, 2011a, 2011b, 2014a). Pero sí merece la pena insistir en el éxito y acogida que el medio digital como elemento de ocio ha tenido en el ámbito de las generaciones multimedia (Morduchowicz, 2008) o generación digital (Feixa, 2008) y la configuración propiamente dicha de lo que Prenski tildó como *nativos digitales* (Prenski, 2005).

Si en el plano de los usuarios, bien con formación histórica bien sin ella, veremos que son diferentes los niveles de aceptación de los diversos retos de contenidos y desarrollo de los juegos ambientados en el periodo que convenimos en denominar *medieval*, en el de las empresas y diseñadores de los títulos, la otra gran orilla del mercado, se parte de presupuestos más o menos claros de lo que la demanda exige, o lo que es lo mismo, del producto más adecuado para ser comercializado; es la dualidad del ocio/negocio (Moreno, 2008: 73). No debe sorprender, por lo tanto, que una de las recopilaciones de videojuegos de estrategia militar más completa lleve el mismo título que la obra de Sun Tzu: *The Art of War* (FX Interactive, 2014), que incluye títulos referidos a distintas etapas históricas, por otra parte productos muy conocidos por el usuario medio (*Sparta II*, *Imperium III*, *Real Warfare Anthology*, *Las Cruzadas*, *American Conquest*, *Cossacks*, *Men of War Edición Oro* y *Men of War. Vietnam*). Las referencias a lo que significa el estricto sentido de «jugar a la guerra» en el plano del videojuego son muchísimas, casi inagotables. De hecho, una de las aplicaciones que la tecnología digital permitió desde el primer momento fue la de «llevar del tablero a la pantalla» los escenarios de lo que conocemos como ensayos bélicos o *wargames*. Pero en este caso, es fundamental que tengamos

1 Existen versiones en papel (entre ellos la edición en dos volúmenes del Ministerio de Defensa español editado en 1999), en kindle, online... Las reflexiones de J. KEEGAN sobre el particular son muy recomendables para cualquier estudioso de la Historia militar: *Historia de la guerra*, Madrid, 2014, pp. 17 y ss.

en cuenta otros factores de similar importancia al que puede responder el deseo de «querer jugar a la guerra». Hay que tener presente el interés comercial de las empresas y personas que desarrollan los videojuegos, en buena parte de los casos pendientes de los resultados económicos del producto realizado. También es clave la idiosincrasia propia que define el medio «videojuego», ya que es preciso contar con la estricta participación del consumidor: ha de verlo como algo propio, implicado en el desarrollo del elemento. De ahí el éxito o no del juego. Si acaso, se trata de una simulación de «ser capaz de hacer algo», y querer hacerlo, evidentemente. Por eso hay que contemplar al «videojuego» como el canal que basa su fortuna en que corona la cima del consumo, con una exaltación de la autosatisfacción (la propia concepción del juego) y que acerca posibilidades infinitas de simulación inéditas, en este caso «revivir la Edad Media». Y si hay un factor clave en este último proceso, nada como la guerra medieval para acercarse a ella, tanto por la idea que generalmente tenemos de sociedad violenta, que lo fue, como por lo atractivo que los libros de caballerías y el poso romántico que ha quedado en nuestra sociedad sobre el concepto de «lo medieval».

1. JUGAR A LA GUERRA

Es preciso que aluda en un primer momento a lo diverso que supone el concepto que especifica el título de este apartado. No es extraño pensar que «jugar a la guerra» es una práctica tan antigua como el desarrollo de la actividad bélica. El juego, actualizado como deporte, es el sustituto del combate y, de hecho, llena el «vacío de las guerras» en nuestro plano más antropológico (Herreros, 2014). Incluso ayudaba enormemente la recreación de encuentros ya pasados, como forma de rememorar un evento más o menos trascendente para los destinos del grupo, tribu, ciudad o pueblo. Pero para centrar el tema, es preciso dar un salto en el tiempo y aludir a lo que se puede considerar como origen del juego de guerra digital. No sé si esa «tradición militar» de Occidente a la que se refiere Parker derivó en la génesis de la práctica lúdica del fenómeno bélico como uno de sus resultados, pero lo cierto es que se puede buscar el inicio de lo que reconocemos como *wargame* en el siglo XVII, y su origen y primeros escauceos están planteados en la esfera centroeuropea, bajo la denominación de *kriegspiel*, dada por el teniente prusiano Von Reisswitz ya en el periodo postnapoleónico (Caffrey, 2000). A pesar de la resistencia de sus colegas, el sistema tuvo éxito desde el primer momento, y se toma la Guerra Franco-Prusiana de 1870 como el resultado de un desarrollo previo de juegos de guerra. Tanto es

así, que en el ejército norteamericano, decidido en un principio a no imitar los modelos militares europeos pero tan proclive a copiarlos en el XIX como contrasentido, sobre todo los ingleses en cuanto a organización y a los franceses a la indumentaria (Keegan, 2011: pássim), le salieron al invento adaptadores, en este caso W.R. Livermore y C.A.L. Totten, que idearon una versión del juego alemán y lo tradujeron literamente como *wargame*. Pero en este caso, el mercado abrumó al reducto militar y lo asumió como un producto de consumo civil. El salto se produjo con la aparición en 1913 de *Little Wars*, uno de los primeros reglamentos dirigidos hacia el juego de guerra. Ideado por H.G. Wells, el título completo procede que lo recordemos ahora: «*Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more inteligent sort of girl who likes boy's games and books*». Parece que no ha pasado un siglo habida cuenta el planteamiento del subtítulo, y sobre el que volveré más adelante.

Si cabe, una de las cuestiones que más nos pueden interesar es el posicionamiento contrario de muchos en el ámbito castrense a incluir «juego» en el concepto, y se suelen utilizar otros términos, como «mapa de maniobra», «maniobras de campo», «ejercicios» o «modelado y simulación», posiblemente dice Caffrey por parecer que la guerra es una cuestión demasiado seria como para ser un «juego» (Caffrey, 2000: 34). Este comentario entra de lleno en la consideración que el fenómeno videojuego histórico tiene también para la disciplina histórica. Por lo tanto, se vuelve al «entrenamiento y aprendizaje» como base para el desarrollo de estos juegos de combate. Sabemos que hoy día los simuladores de máquinas de guerra complejas forman parte de los contratos multimillonarios de armas, pues es mucho más barato y rentable, y la crisis actual lo fomenta, que el usuario aprenda a manejar un carísimo carro de combate o un avión antes de llevarlo realmente. Además, las simulaciones facilitadas por la tecnología digital llegan al extremo de acercar realidades virtuales cada vez más verosímiles, con la recreación de escenarios de combate que buscan el mejor entrenamiento para el futuro soldado. No es ningún secreto que el desarrollo de la industria del videojuego en Norteamérica se vio fomentado por su Ejército, y en concreto por el Cuerpo de Marines USA. No es un fenómeno nuevo ni exclusivo. A finales de los 70, INDRA desarrolló un simulador de un reactor en el Instituto Tecnológico La Marañosa. Los resultados ya están llegando. Declaraciones para el programa de TV Informe Semanal (2012-10-21) por parte de Fernando Fernández Aguirre, teniente coronel del Ejército español y director del CESIFAMET, vinculaban que en las fases de selección de pilotos los más jóvenes estaban muy familiarizados con los entornos virtuales.

Estas notas se han apuntado con el fin de concretar el interés de «jugar a la guerra» por las sociedades contemporáneas, en un formato que nos es muy familiar y que no nos resulta extraño. Dejo de lado en este momento la práctica del *paintball* y la de las recreaciones históricas, de hondo calado en Europa y en Estados Unidos. Un tablero, un escenario en miniatura, reglas específicas, y unos parámetros claros de juego: factores, elementos, unidades... Es el mismo esquema del primer gran juego de guerra universal, el ajedrez, pero mucho más complejo en su entorno que no en su esencia. Desde entonces, el *wargame* ha sido el elemento más selecto para desarrollar juegos de simulación para un gran número de civiles, además algunos recreando obras literarias, caso de *El misterio de la abadía*, *Juego de Tronos*, *Los pilares de la Tierra* o *Un mundo sin fin*, *Mil*, *El Grande*, o los conocidos *Carcassonne*, *Catan* o *Agrícola*, por aludir a algunos centrados en el periodo medieval o su inspiración/ambientación.

El camino transcurrido hasta los ochenta del pasado siglo está más o menos claro. Si el origen de la herramienta digital estuvo íntimamente unido al ámbito militar, la diversidad de aplicaciones ha traído aparejado un crecimiento en esa estrecha conexión entre tecnología de vanguardia y los ejércitos; lo que podemos calificar de relación profesional. Y por otro, se localiza la de simulación, con una perspectiva lúdica, que hizo que el «juego de guerra» pasase de escenarios recreados y simulados a experiencias de juego vividas.

1.1. VER LA GUERRA DETRÁS DE UNA PANTALLA

La precisión ha lugar, pues esta experiencia visual de la guerra no es nueva, aunque sí en la forma de percibirla. Hasta el siglo XX, las imágenes de enfrentamiento bélico que nuestros tatarabuelos pudieron ver estaban plasmadas en piedra, en lienzo o en fresco sobre pared. Historias contadas con fines propagandísticos del poder generalmente, reflejaban eventos y sucesos a los que se recurría para establecer claros parámetros de dominio político o social. Era el caso de los grandes poderes antiguos, que mandaban esculpir en bajorrelieves las campañas de conquista —columna Trajana— o encuentros magnificados o significados —Qadesh en los templos egipcios de Ramsés II—. En el contexto medieval fueron complejos pictóricos los que se encargaron de legitimar una posición privilegiada con el fin de que no se olvidase la razón por la que se disfrutaba de esa situación. Existen muchos ejemplos, pero me parece muy significativo y esclarecedor una colección de cuadros que sirvió para escudar los deseos de un conde al completo, donde sus regidores eran los que más tenían que ganar. Me refiero al caso de la ciudad de Lorca, enclave situado en el reino

de Murcia y encarnación de la frontera oriental de Castilla frente a Granada. Esta particularidad me facilitó la comprensión de todo el entramado sociopolítico de cerramiento social de su antiguo concejo fronterizo, con encuentros y desencuentros con los nazaríes durante más de doscientos cincuenta años. Una serie de batallas jalonaba el salón principal del cabildo municipal, con el fin de justificar ese predominio de los linajes más importantes dos siglos antes de que lo pudiera asentar una obra escrita². Si acaso, lo más importante en este caso es el recurso a lo que se entendía como «batalla», pues en la mayor parte de los casos nos consta que se trataron de meros encuentros breves, escaramuzas, con alguna excepción, como la batalla de los Alporchones (17 de marzo de 1452), que determinó el último gran enfrentamiento en la frontera oriental entre Castilla y Granada. Y si acaso, como forma extendida de este proceso, es el empleo masivo de escudos de armas, donde muchos de sus motivos heráldicos estaban inspirados en sucesos bélicos realizados por alguno de los miembros del linaje privilegiado. Se puede decir que los trofeos de guerra engalanaron con piedra las fachadas de los palacetes del periodo moderno. Otra esfera más elitista fue la de plasmar por escrito esos actos en combate, cuestión que buscaba justificar en tribunales de justicia esos privilegios alcanzados o por alcanzar. Ejemplos los tenemos a raudales, como los Aranda en Alcalá la Real (Toro Ceballos, 1993) o los Orbaneja en Jerez (Sánchez Saus, 2005), con descripciones que nada tienen que envidiar a las crónicas llamémosles *oficiales*.

Retorno al siglo XX y a la imagen del combate en sentido estricto: ver la guerra en una palabra. La televisión y el cine, qué duda cabe que han sido las novedades en esta «historia vista». Nada más espectacular que una batalla medieval o que un asedio con ingenios y muros asaltados³ para modelar una imagen concreta en el colectivo general de lo que fue, o de lo que pudo ser en realidad. Lo que «sabía» el gran público en general era lo que había visto en tal o cual película: la Edad Media, Roma o la II Guerra Mundial, tenían referentes claros en la retina a través de los fotogramas de *Robin Hood*, *El Cid*,

2 El caso de Lorca es paradigmático. A finales del XV, y tras la caída de la Alhambra, el concejo murciano recurrió a su posición de vanguardia desde mitad del siglo XIII para reclamar ciertos privilegios como grupo y sus linajes principales para asentar ese dominio político con la aquiescencia del poder central. Lo primero que hizo fue acordar la realización de un ciclo pictórico con las batallas más importantes de las que habían quedado en la memoria colectiva. No se podían olvidar, y la mejor manera era la visual. Sobre este particular, véase el estudio de M. Muñoz Clares: «El encargo de pintura en Lorca: los ciclos heroicos municipales», en *Lorca. Pasado y presente*, Murcia, 1990, pp. 93-108.

3 ETXEBERRIA GALLASTEGI, E.: «Abriendo brecha: la imagen de la guerra de asedio medieval en los videojuegos», *Roda da Fortuna*, 3-1/1 (2014), pp. 547-563.

Ben Hur o *El día más largo*. La generalización del medio televisivo contribuyó ampliamente a esta percepción, bien porque se recurría a películas procedentes del 7º Arte, o bien a través de producciones específicas para televisión, caso de documentales o sobre todo de series. Roma pasaba de ser *Ben Hur* o *Los últimos días de Pompeya* a *Yo, Claudio*, por poner un caso. De forma más reciente, la existencia de canales específicos para documentales históricos, como *History Channel*, hacían que la guerra estuviese tratada, con diversa fortuna, en productos realizados para su visionado en televisión. En último término, se trataba de la aplicación de las nuevas tecnologías visuales en la forma de percibir la Historia, y de forma concreta, de ver la guerra del pasado.

Un elemento añadido y que nos sirve como puente entre cine/televisión y videojuegos es la novedad de la «guerra vista». Si las fotografías de Matthew B. Brady, Alexander y James Gardner o George S. Cook fueron las que mostraron por vez primera el horror de la guerra por sus trabajos en los escenarios de batalla en la Guerra de Secesión Norteamericana, las ingentes muestras de películas y fotografía en los grandes conflictos mundiales del siglo XX y otros enfrentamientos más localizados han popularizado esa «imagen» de lo que era la guerra. La distorsión de las películas patrióticas, épicas y de aventuras de la Segunda Guerra Mundial también dulcificó esa visión para el gran público, hasta que la Guerra de Vietnam volvió a exponer la crudeza de cualquier guerra. El cine reciente (*Salvad al soldado Ryan*, *Enemigo a las puertas*, *Das Boot*, *Pearl Harbor*, *La delgada línea roja*, *Windtalkers*... por no mencionar las del conflicto vietnamita, mucho más crudas y con un mensaje muy distinto) y las series de televisión (*The Pacific*, *Band of Brothers*...) incorporaban un «nuevo lenguaje» iconográfico en esa visión de la guerra, ya tocando con los dedos la transferencia de perspectiva con la de los videojuegos. Pero quería llegar a lo que fue el primer ejemplo de «guerra vista detrás de una pantalla» en directo, lo más parecido a la experiencia de un videojuego de guerra. Me refiero a la I Guerra del Golfo y la de Somalia. Sentados en nuestras casas podíamos ver combates y desembarcos en directo, y en ese momento un pensamiento recorría las mentes de los que veíamos aquellas imágenes: «como en una película». Pues bien: la novedad es que ahora no sería una película el referente, sino un videojuego. Ese es el cambio al que aludo a la hora de buscar un canal de comunicación general y referente para comparar.

Efectivamente. Esta transformación de referencia tiene mucho que ver con el desarrollo en el último tercio del siglo XX y primeros años del presente XXI de las tecnologías digitales. Porque si esa herramienta ha permitido simular ámbitos coetáneos, huelga decir que ha posibilitado la generación y expansión

de instrumentos nuevos que han servido para diseñar escenarios inéditos de visualización del pasado: podemos visitar un submarino o ver un *Leopard* en una demostración del Ejército, pero no un trabuquete fuera de un museo o un espacio temático. La recreación infográfica no ha parado de crecer y perfeccionarse, pasando de ser conjuntos de píxeles más o menos figurativos, a representar ciertamente paisajes, situaciones y personajes que nada tienen que envidiar al ámbito cinematográfico, con el que ha habido una transferencia constante de códigos. Junto a estas representaciones digitales gráficas, qué duda cabe que han sido los videojuegos el elemento principal para «ver guerras pasadas».

La irrupción de la «historia vivida» como elemento inédito, ha permitido al usuario participar de forma activa, virtual siempre, en un pretérito recreado con tecnología digital que implica la particularización de esa vivencia. Ya no nos cuentan «batallas»: las *vivimos*. La novedad del medio «videojuego» ha sido la de proporcionar una serie de factores, contenidos y experiencias de juego que han contribuido en visionar la historia de una manera muy distinta a la existente hasta ahora. ¿Por qué aludo a este proceso de asumir procesos históricos a través de estas herramientas tecnológicas, desde la cinematografía hasta el universo digital, pasando por la televisión? Por la razón exclusiva de que el pasado no se puede alterar: se puede cambiar la forma de contarlos y percibirlos. Y para ello, estos medios son igualmente excelentes como lo fueron unas historias contadas o leídas en crónicas más o menos tendenciosas. La cuestión específica de guerras pasadas, además, se complica de forma descomunal. Jugar a la guerra y verla se conjuntan en el nuevo canal del videojuego. Somos espectadores y a la vez partícipes de combates por primera vez. Insisto: la percepción es virtual, y eso es lo que lo hace si cabe más atractivo. No sufres, no padeces, no matas ni te matan. Simplemente juegas. Se es espectador y protagonista a la vez, lo que representa toda una novedad. De esta característica da buena cuenta la publicidad de los productos, pues en las contracubiertas de las carátulas y en las propias referencias de los juegos en las revistas especializadas, blogs o canales de noticias (IGN, por ejemplo), la personificación del papel desempeñado es uno de los recursos más utilizados: «Lidera a los cruzados en la conquista de Jerusalén. Decide la estrategia que te lleve a la victoria. Desafía el calor, el terreno y las emboscadas del enemigo», es parte de lo que se puede leer en *Las Cruzadas* (copia remasterizada del juego de Neocore *Crusaders. Thy kingdom come* distribuido por FX Interactive). Estas frases son habituales en todos los juegos de guerra, y en general, en la mayor parte de los videojuegos.

Se puede pensar que no hay mayor complejidad en este proceso. Nada más lejos de la realidad, nunca mejor dicho. El juego implica asumir un rol y desa-

~ Ilustración 1 ~



rollarlo, con lo que el lenguaje encarna como ningún otro factor esa «situación simulada»: «matas» al rey, a la reina o al peón, o te lo «matan» a ti. Los *wargames* no hacían otra cosa que poner en manos legas ejércitos enteros en manos de civiles, que buscaban desde el principio «jugar», ocupar un tiempo de ocio en algo que, aunque suena monstruoso, entretiene desde la noche de los tiempos: la guerra. En esa simulación nunca se atiene al hambre, a las epidemias, a las cicatrices... El «desafío al calor» mencionado en el título de *Las Cruzadas* es igualmente imaginario y virtual, so pena de que juguemos en un ambiente no ventilado y fresco. Este es un buen ejemplo: en ningún momento se había hecho caso de esas «cicatrices», bien físicas bien psicológicas. De hecho, en la realidad del combate, la consternación psíquica se atribuía a falta de valentía o directamente a la cobardía —ejemplos de fusilamientos en la I Guerra Mundial los tenemos incluso reflejados en el medio cinematográfico, como en *Senderos de gloria*—. La gallardía de un caballero, la defensa de su honor o el arrojo ante el enemigo era algo a lo que «nobleza obliga», por poner un caso muy paradigmático, por lo que no «quedaban marcas» en teoría. Otro ejemplo similar lo tenemos en el tipo de películas que se realizaron sobre la II Guerra Mundial; el cambio vino en los productos surgidos del conflicto de Corea y se cambió completamente «el guión» tras Vietnam, donde esas «cicatrices» comenzaron

~ Ilustración 2 ~



a quedar plasmadas en los productos surgidos de los guiones. Bien, pues todo este proceso salta en pedazos a la hora de enfrentarse a este nuevo medio de «simular jugando» a la guerra. Es sencillo, es simple: basta con sentarse delante de una máquina (*hardware*, bien PC, videoconsola de sobremesa o portátil...) y utilizar un producto con un guion bélico (*software*). Jugar a la guerra nunca fue más cómodo, más fácil y sobre todo más visual. La herramienta puesta al servicio masivo del usuario, el del videojuego, se vertebra como un elemento de ocio que traspasa ampliamente lo que en principio fue considerado como tal; nadie duda en la actualidad que algunos títulos de videojuegos encarnan algo más que un simple pasatiempo, como lo son algunos libros, algunas películas, algunas sintonías...

El efecto de simulación digital abrió unas posibilidades increíbles a la hora de recordar y recrear la guerra de épocas pasadas, más lejanas o más cercanas. Llegado este punto, me voy a centrar en el periodo medieval como uno de los planos más recurrentes en los guiones de videojuegos con trasfondo bélico en cualquiera de sus facetas, junto con el de la II Guerra Mundial y muy por encima de épocas antiguas —con la excepción del mundo romano—, modernas u otros enfrentamientos de época contemporánea. Títulos espectaculares los hay y no han dejado de salir, caso de los circunscritos a Roma —los dos de la serie *Total War*, *Las batallas de Julio César*, toda la saga *Imperium*, *Caesar* en sus diversas

ediciones, *Hegemonic of Rome...*—, al mundo napoleónico —*Napoleón Total War*, *Imperial Glory*, *March of the Eagles*, *War and Peace (1796-1815)*, *Bonaparte...*—, del lejano Japón —sin duda los dos de *Shogun Total War* y sus correspondientes expansiones—, o los de la I Guerra Mundial —el *shooter* multijugador *Verdún*, por poner un caso, o el simulador *Rise of Flight*—. No se trata de enumerar una lista que sería larguísima, sino de ponderar el periodo medieval como uno de los más recurridos a la hora de confeccionar un videojuego, tanto por deseo de los desarrolladores como por demanda de los usuarios.

2. JUGAR LA GUERRA MEDIEVAL

Antes de continuar es preciso definir lo que entendemos por combate medieval, o mejor dicho, el concepto y la idea forjada de lo que fue⁴. En realidad, lo más correcto sería decir lo que es, ya que resulta de la aplicación de una determinada imagen formada por una larga tradición fruto de libros de caballerías, cantares de gesta y tradición oral que terminó por condicionar una iconografía específica, tanto de indumentaria como de armamento y pertrechos, que terminó por fijarse en la memoria a través de los fotogramas de diversas películas. Un arquero medieval para el conjunto de las personas no es otra cosa que Errol Flynn; un caballero es un individuo barbado con un exoesqueleto de hierro montado a lomos de un enorme rocín —y si viene vestido con su correspondiente gualdrapa tanto mejor— y las almenas de *atrezzo* que terminan por culminar excelsos castillos en reconstrucciones desmedidas. El realismo gráfico buscado en los filmes de las últimas décadas, caso de *Braveheart* (1995) o *El Reino de los Cielos* (2005), con diferente fortuna, ha colaborado en perfilar lo sangriento de aquellos enfrentamientos armados. Seguramente, y centrados en

4 Es una referencia inexcusable el uso de *The Oxford Encyclopedia of Medieval Warfare and military technology* (Cl.J. ROGERS ed., New York, Oxford University Press, 2010, 3 vols.), aunque la literature sobre el particular es inmensa e inabarcable. Para el caso hispánico, son referencias obligadas los trabajos de F. GARCÍA FITZ, como *Las Navas de Tolosa* (Barcelona, Ariel, 2005), *La Edad Media. Guerra e ideología. Justificaciones religiosas y jurídicas* (Madrid, Sílex, 2003), «La batalla en la Edad Media: algunas reflexiones» (en *Revista de Historia Militar*, 100 (2006), pp. 93-108), «La Reconquista y la formación de la España medieval (de mediados del siglo XI a mediados del siglo XIII)» (en *Historia militar de España. Edad Media*, volumen coordinador por M.A. LADERO QUESADA, Madrid, RAH-Ministerio de Defensa-Laberinto, pp. 141-215), o «Tecnología, literatura técnica y diseño de máquinas de guerra durante la Baja Edad Media occidental: el *Thexaurus regis Franciae acquisitionibus Terrae Santae* de Guido da Vigevano (1335)» (en *Anuario de Estudios Medievales*, 41-2 (2011), pp. 819-864), entre otros trabajos.

la película sobre el caudillo escocés, ha contribuido más a acercar al gran público la imagen de un combate medieval que a mostrar las maniobras políticas de Eduardo I de Inglaterra. Por lo tanto, el que juega a un título de combate «medieval» espera encontrar esas posibilidades en el manejo de armas ofensivas y defensivas localizadas en el periodo escogido. Y si es de juego legendario, pues lo mágico de algunas de ellas colaborarán sin duda alguna en perfilar aún más esa sensación: espadas y escudos con poderes taumátúrgicos o sobreterrenos no faltaron nunca en la construcción de esas mitologías del medievo —*Joyeuse o Tizona* no son otra cosa, no nos engañemos—. Por lo tanto, el combate medieval del videojuego responde a esa idea esperada, y el deseo de empuñar una espada o un escudo está siendo posible de forma física a raíz de la mejora de los dispositivos interactivos de última generación, caso de la Wii y sus complementos de combate medieval (son espadas o escudos de material plástico a los que se les puede insertar el mando), o directamente con el Move de Sony para PS3 (un buen ejemplo es *Medieval Moves*, 2011). Lo único requerido es tener espacio suficiente delante de la pantalla para no resultar herido en la refriega (y no es un decir). Pero esta sensación de juego, siendo posiblemente la más espectacular, no es la más extendida. Los mandobles soltados por el templario Celian (*El primer templario*, FX Interactive, 2011, juego de combate medieval en tercera persona), o por Dante en busca de su amada Beatriz por los infiernos (*Dante's Inferno*, Visceral Games, 2010, videojuego de acción), por ejemplo, es lo que el videojugador espera y lo que los desarrolladores confeccionan para cubrir esa demanda.

No obstante, ese «juego de guerra medieval» tiene una prolongación y plasmación en la cultura del ocio mucho más sutil. Las piezas del ajedrez son la sublimación de una hueste, de un reino, y su tablero el campo de batalla. Pero para no dispersarnos, digamos que el salto de la mesa a la pantalla desde el ámbito del juego de mesa no se dejó esperar. En cuanto la tecnología digital lo hizo posible, rápidamente se comenzaron a generar adaptaciones al nuevo medio. De hecho, el ajedrez fue uno de los primeros juegos digitales; lo interesante es que luego se ha producido al revés otro canal de transferencia, como ha sido el caso de *Age of Empires*, donde el videojuego ha dado lugar a un juego de mesa.

Pero independientemente de que el ajedrez ya de por sí es muy complejo, el efecto poliédrico de la aplicación de la tecnología digital sobre los productos de ocio referidos a combatir en un contexto medieval hace que sea de un interés mucho más marcado. Lo primero que tenemos que decir, una vez centrado el tema, es que el propio ajedrez fue de los primeros juegos que «saltaron» del

~ Ilustración 3 ~



tablero a la pantalla de un ente cibernético, tal y como he mencionado. Baste recordar el *Battle Chess*, de Interplay, aparecido allá por 1988 para las máquinas existentes en aquel entonces y que pronto dio el salto a los primeros PC, tanto de entorno Windows como de Mac. Pero esto «no era jugar al Medieval». En aquellos años ya existía algún título que permitía «jugar a la guerra medieval» con buenos resultados de simulación, muy primitivos vistos desde hoy. Me refiero a *Defender the Crown*, de Cineware, que salió al mercado en 1986 para entornos de Commodore Amiga, aunque al año siguiente ya fue comercializado para el resto de consolas y sistemas. Los límites continuaban siendo los gráficos, aunque respondía a las posibilidades tecnológicas de entonces. No era exactamente un «juego de guerra medieval», aunque su guion se refiriese a los combates entre sajones y normandos. La experiencia de juego quedaba en el ámbito de los usuarios de videojuegos que no pretendían otra cosa que utilizar ese nuevo medio de ocio. Era mucho más complicado que una sencilla partida de *Pac-Man* o incluso de *Space Invaders*, pero no dejaba de ser un contenido para un usuario que «quería» pasarlo bien con un juego de guion medieval muy conocido; la imagen colectiva de Robin Hood había hecho el resto.

En otro orden de cosas, comenzaba a dar el mismo salto a las pantallas los referidos a mundos oníricos ambientados en mitologías artúricas, escandina-



vas, o directamente inspiradas en mundos tolkinianos. Me refiero a los juegos de rol, donde la experiencia de juego «medieval» llevaba implícito un reconocimiento de determinadas iconografías y elementos identificados con el Medioevo, incluido el plano de lo fantástico. Magos, hechizos, trolls, orcos... y un largo etcétera comenzaron a poblar las pantallas. Y lo han continuado haciendo hasta el día de hoy, y además, con una vigencia y vitalidad que los desarrolladores, tanto indies como de multinacionales, están dispuestos a cubrir de forma incansable una demanda constante.

Pero dejando de lado esos juegos de corte fantástico, y centrados en los propiamente «históricos», era solo cuestión de tiempo que el *wargame* de tablero fuese adaptado al nuevo medio digital. En el caso hispánico, el primer «juego de guerra» en sentido estricto estuvo ambientado en el periodo medieval. De hecho, su título no dejaba lugar a dudas: *La Reconquista*, comercializado por la casa Dalmau Carles, Pla, S.A., en 1970, con una aclaración en la caja exterior que contribuía a su encasillamiento (en sentido aclaratorio y nada peyorativo), donde se podía leer: «*War Game*» español. Las instrucciones del interior son aún más clarificadoras: *Juego de iniciación al wargame*. Esta alusión no es para aludir a que se produjo un salto de este tablero a un producto de videojuego, sino para especificar el interés que desde el principio ha tenido el ámbito medieval sobre este tipo de simulación histórica como juego de tablero. Además, en ese mismo manual —un sobrio cuadernillo doble de cartulina color marrón pastel— se especifica el carácter formativo del juego: «Con este juego (...) adquiriremos conocimientos de nuestra Geografía, de la Historia de un período complejo, y sobre todo, lecciones prácticas de iniciativa, decisión y cálculo de posibilidades que, sin constituir una asignatura académica, son muy útiles para aplicarlas a la estrategia de la vida de cada uno»; recordemos esta frase para más adelante.

No podía ser otra la época en el ámbito hispánico. Si acaso, podría haber sido la Guerra Civil, un escenario recurrente, y de hecho surgieron otros *wargames* más adelante, una vez llegó la democracia y donde «podía ser posible la victoria republicana» (es el caso de *La Guerra Civil española (1936)*, edición de 2009, o *España 1936*, de Devir), pero las implicaciones socio-políticas tan cercanas hizo que no fuese así. De hecho, hay contados casos de videojuegos sobre este enfrentamiento —*Sombras de Guerra*, la primera campaña del simulador aéreo *Luftwaffe*, un mod de *Call of Duty* aplicado sobre la batalla de Teruel..., el propio *España 1936*, versión videojuego de Siltherine Software—, pero son casi anecdóticos. Para el caso peninsular, la «guerra» en sentido más general, queda vinculada al largo proceso histórico que todos convenimos en reconocer como «Reconquista», incluso por delante de las acciones bélicas de

los Tercios; Ceriñola no es Las Navas de Tolosa, ni la rendición de Breda es el sitio de Granada. Otra cosa es la imagen pictográfica de Velázquez, y por eso no queda vinculada la gesta a la proeza militar. Insisto nuevamente en el papel que desempeña en todo esto la memoria colectiva o la imagen preconcebida del pasado, y de lo que se espera de él. La tradición de la guerra medieval está profundamente inmersa en la memoria colectiva de todos los rincones de la Península, incluida Portugal.

Por lo tanto, «jugar a la Edad Media» traspasaba los límites de recreación festera, con un esplendor en todo el Levante y en determinados lugares del Sur peninsular indiscutible, para posibilitar a muchos usuarios de videojuegos protagonizar sucesos de épocas míticas —y la medieval, o su idealización, es una de ellas—. La década de los 90 fue testigo del despegue del medio «videojuego», tanto por la expansión de las máquinas donde jugarlos como por la calidad tecnológica accesible al usuario medio. Poco a poco se universalizaba el videojuego disfrutado en el hogar, a la par que se desarrollaba esa particular forma de interpretar y usar el producto: una Historia para uso individual.

Posiblemente *Castles II: siege and conquest* (Quicksilver Software, 1992, para PC, con versión para MS-DOS y para Mac) fue una manera distinta de «guerrear en un entorno medieval» veraz, según lo visto hasta ese momento. El juego permitía gestionar recursos con el objetivo de pertrechar huestes para conquistar territorios, y finalmente ser coronado rey por el Papa bajo el control de una facción (Valois, Anjou, Aragón...). Lo más interesante no era esa gestión, sino el planteamiento de las fortificaciones y el desarrollo de las batallas. La imaginación del usuario tenía que ser complice del juego, pues los encuentros en la pantalla se limitaban a unidades de caballería, arqueros e infantería (sin más concreción), esbozados como conjunto de grandes píxeles, y donde los matices del fondo simulaban la diversidad del terreno. El combate se limitaba a plantar los soldados en el campo de batalla, y la IA del videojuego resolvía mientras te limitabas a observar el desenlace. Pero aquello no era ninguna experiencia histórica, sino que el conjunto del juego era lo atractivo. Digamos que se trataba de un planteamiento de *wargame* donde más que de general, el jugador realizaba tareas de gestor administrativo: la logística y la intendencia por delante de la táctica de combate.

2.1. MANERAS DE COMBATIR

Es preciso ahora especificar los tipos de videojuego existentes para entender en su justa medida a qué me refiero con lo de la diversidad de experiencias de

juego. En el universo del videojuego existen muchas clases y muchas maneras de jugarlos. No es lo mismo un producto de acción en primera persona, que otro vinculado más a la alta estrategia u otro distinto determinado por la evolución de batallas tácticas. Jugar a la Edad Media en buena parte de los casos significa implicarse en la gestión de los recursos que permitirán el combate, si cabe los más completos y con mayor información. Por ejemplo, el caso de *Mount & Blade* (de TaleWorlds, videojuego de acción con apuntes de rol en primera y tercera persona, tanto en los específicamente de contexto medieval como en los de época moderna), deja distintas sensaciones de juego al poder cabalgar, disparar con arco, escudarse o dar mandobles con distintas armas ofensivas. En este caso, la tarea de administrar dinero para pertrecharse de mejores armas forma parte del desarrollo y de su jugabilidad. Para otros similares, como *Juana de Arco* (de Enlight), en sus primeras misiones, o *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años* (de Koei para PS3), se pueden dirigir grupos e intercambiar durante el combate al o a la protagonista. *Age of Chivalry* (mod de *Half-Life 2*), y los posteriores *Chivalry: Medieval Warfare* (de Torn Banner Studios), *War of the Vikings*, o *War of Two Roses* (ambos de Fatshark), multijugador *online* todos, plantean una experiencia de juego similar a los anteriores, aunque limitada (no es un comentario peyorativo) a combates cuerpo a cuerpo en primera persona. Se puede manejar casi todo ingenio «clásico» de armas medievales: arcos cortos y largos, ballestas, mazas, espadas..., incluso de asedio, como catapultas, arietes o aceite hirviendo. Todo se basa en una simulación de «lo medieval», pero sin circunscribirse a ningún periodo concreto, pues lo que se busca por parte del desarrollador del videojuego es esa jugabilidad, la sensación de escenario y la experiencia del combate más «medieval», entendido este como aquel que encarna un enfrentamiento directo con armas ofensivas o defensivas, de alcance corto o de impacto, y con una iconografía completa de cotas de malla, corazas y armaduras más o menos completas, yelmos y capacetes, escudos o adargas. Y no se busca más porque considera que el usuario-*gamer* que demanda jugar a algo por el estilo no pretende otra cosa que asumir un rol en el juego digital. Sin más. Suelen ser juegos de preparación y desarrollo rápido, si acaso tras un breve tutorial donde se indican las instrucciones y combinaciones de teclas que permitan manipular la acción. No tienen mayores informaciones reales, simplemente verosímiles para lograr la simulación del escenario «medieval» (lo que interesa: la experiencia de juego). Si en el referido sobre la guerra civil inglesa entre las casas de York y Lancaster, sí hay más concreción histórica, pero sin mayores alardes, en el caso de *Chivalry* se trata de una guerra intestina entre dos bandos, los Caballeros de Agatha y la Orden Masón, desarrollada en la nación de Agatha,

ficticia claro está. Es el mismo caso que el reino de Calradia en el mencionado *Mount & Blade*. Insisto: no se trata de buscar veracidad, sino verosimilitud.

Las vivencias vistas en la pantalla son muy distintas a las percibidas al ver una proyección pasiva, cinematográfica por poner un caso. La acción o inacción del personaje depende exclusivamente del *gamer*, por lo que los golpes, mandobles o lanzadas son proporcionadas virtualmente por quien usa el videojuego. Para ello, es básica la calidad infográfica del videojuego, la narrativa del mismo y su jugabilidad. La sensación de combate es muy diversa, pues hay que tener en cuenta el hecho de si el título escogido se ciñe a la verosimilitud aludida con anterioridad o si por el contrario, las reglas incluyen posibles sorpresas mágicas, lo que no elimina el sentido envolvente de un ambiente «medieval» de guerra. Ejemplos los tenemos en los títulos referidos a la saga de Tolkien, a los de *Juego de Tronos* de George R.R. Martin, a los artúricos, o a los diversos de rol, tipo *Sacred* (Ascaron, 2004) o *Drakensang* (Radon Labs, 2009), por mencionar algunos. La jugabilidad del videojuego de combate medieval es, por lo tanto, una sensación visual y auditiva percibida a través del canal videojuego. No es más ni es menos. Esa experiencia de combate en las zonas septentrionales de Francia, por ejemplo en una batalla en Harfleur, en *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años* (juego para PS3 y Xbox 360, Omega Force, 2007) se mezcla con la iconografía propia de algunos títulos de aspecto manga. Por lo tanto, es un tipo de mixtura cultural original propia del videojuego. Ese «combate medieval» se mezcla de forma nada sinuosa con las luchas de arte marcial oriental. Por eso, es tan importante definir que la existencia de los videojuegos de tipo estratégico y táctico son fundamentales para entender que la guerra medieval también tiene otro tipo de perspectiva.

2.2. JUEGOS DE CABALLEROS Y PRINCESAS

No quería dejar la ocasión de referirme en este momento a la vinculación del medio al género masculino como el usuario más numeroso. La guerra tradicionalmente ha sido «cuestión de hombres», aunque ya sabemos que ha habido pueblos, contextos y coyunturas, más de las que pensamos, en donde las mujeres han desempeñado papeles militares de primera magnitud. Lo evidente es que la «guerra» ha sido también jugada por hombres en sus diferentes edades. La competición permanente que acarrea de forma implícita el juego de guerra, pues una guerra siempre es luchar, ha sido visto y asumido como una esfera tradicionalmente del carácter masculino, donde los comportamientos varoniles de las mujeres en campaña eran lo valorado precisamente por esa asimilación del comportamiento. Acerca de si el videojuego es un medio vinculado ma-

yormente al sector masculino o no, hay que señalar que es un tema de debate continuo y se asume que es por factor de temas más adecuados al gusto masculino (Heredia y Feliu, 2009: 15). El debate sobre si los videojuegos generan personas violentas sigue abierto⁵, y también sobre si es un medio hecho por y para hombres (Márquez, 2014).

En estos momentos es preciso recordar el comentario que aparecía en el *wargames* de H.G. Wells, *Little Wars*, donde se refería al público potencial del producto y a las posibles usuarias: *for that more intelligent sort of girl who likes boy's games and books*. Como no trato de generar ningún debate ni este estudio tiene como objetivo esta cuestión, solo me voy a limitar a reflejar lo que sí es una «realidad masculina» de este tipo de videojuegos. En absoluto aludo a lo que se conoce como «segunda brecha digital» o «brecha digital de género» (Gil y Vall-llovera, 2009: 7).

Lo cierto y verdad es que se trata de un desarrollo tradicional de juego, donde el fenómeno bélico sigue fijado en el ámbito masculino. Se ha «desmilitarizado» a la infancia, con la pretensión de si se aleja del juguete «bélico» se inhibe el sentido violento. Aparte de lo discutible que puede resultar ese aserto, la cuestión es que proporcionalmente no se regalan juguetes de armas modernas, y sí en cambio se ve con buenos ojos la comercialización de lo que no deja de ser un equipamiento bélico al uso por parte de un «niño caballero»; me refiero al caso de *Mike el Caballero*, que incluso cuenta con una serie de televisión. Regalar una espada y un escudo «no es regalar un tanque». Se puede discutir acerca de que se trata de recrear mundos míticos como los de Narnia, Mordor o Invernalía, pero qué duda cabe que todos ellos estuvieron inspirados en acontecimientos y trasfondos de época medieval. Con esto, desembocamos en el uso del videojuego como un elemento más de ocio y aprendizaje infantil-adolescente. La utilización de determinados títulos nos lleva por caminos sinuosos donde la violencia bélica marca profundamente la preferencia de unos productos más que otros por parte de los *gamers* masculinos. Lo común es contemplar el uso de un videojuego de trasfondo bélico a un chico que a una chica. Pero no es algo que sea nuevo. El propio concepto de «jugar a caballeros» o «a princesas» lo dice todo, algo absolutamente inserto como modelo en nuestra civilización. Un ejemplo. En el título *La fortaleza del dragón* (Micronet-Playmobil), durante el vídeo introductorio se

5 Muy interesantes las palabras de H. JENKINS sobre la sentencia de Limbaugh y su «replanteamiento del debate sobre la violencia en los videojuegos». *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós, 2009, p. 251. La decisión del juez de San Luis se ceñía a una denuncia acerca de la escasa utilidad social del medio videojuego y su manifestada violencia.

relata una pequeña historia donde un niño y una niña «viajan» al pasado a jugar a caballeros y princesas (sic). En el desarrollo del mismo, a la chica —princesa— la raptan mientras ella le espetaba al chico que si «tuviera más agallas, ya sería caballero, y no escudero», literalmente. Insisto: es un videojuego destinado a un grupo de corta edad (PEGI 3). Mucho hay que caminar aún, sin duda.

Estas palabras son sencillamente para insistir en que la mayor parte de los títulos se han confeccionado por hombres y para hombres, de forma que se vincula la estrategia y este tipo de «juguete bélico» al género masculino. La cuestión está cambiando progresivamente, pero aún es pronto para ver resultados convincentes. Pero por el momento, es indudable que mayoritariamente el juego de guerra digital es de uso masculino.

3. EL JUEGO DE TABLERO DIGITAL. LA IMPORTANCIA DEL CONTENIDO HISTÓRICO

Si bien lo visto hasta el momento se ceñía a experiencias de títulos de rol o de aventura gráfica, me interesa más bien la versatilidad de los videojuegos de estrategia bélica, tanto los desarrollados por turnos como los de tiempo real. La razón no es otra que la información contenida en los mismos. Es en este grupo de videojuegos donde la cantidad de datos, referencias y detalles

~ Ilustración 4 ~



son en muchos casos abrumadores, y donde el «videojuego» deja de ser un sencillo elemento de ocio para convertirse en un complejo factor de aprendizaje y desarrollo cognitivo. La diferencia con los *wargames* tradicionales radica en que todo el conjunto de contenidos se halla inserto en el videojuego, sin necesidad de prestar atención a ningún tipo de ampliación informativa *a priori*. Como la herramienta es preciso conocerla muy bien para poder desarrollar el juego, se debe invertir en muchas ocasiones bastante tiempo en aprender a jugar. En la mayor parte de las veces, el aprendizaje incluye conocer las unidades, su potencial ofensivo y defensivo, la tecnología posible y su plasmación en el armamento... toda una enciclopedia de contenidos a la disposición del jugador. Insisto: se aprende lo que se comprende. Un buen ejemplo es *Medieval Total War II*.

Cada uno puede desarrollar el juego a su acomodo (jugar solo o con contrincantes, en el caso de un videojuego contra la máquina o en modo multijugador), pero todos tienen en común el planteamiento de una situación bélica que hay que resolver con la mayor parte de la información posible para llevar a cabo la simulación. El proceso es diverso según el tipo de videojuego que se haya escogido, pero en general hay que hacer uso de una gran cantidad de variables insertos en el juego, impuestas por las reglas previas que no son otra cosa que los condicionantes cronológicos, geográficos, económicos, sociales, institucionales y tecnológicos que regulan el contexto que lo envuelve. En nuestro caso se trata del laxo periodo que convenimos en denominar «medieval», y para el que existen una gran diversidad de títulos donde se puede desarrollar la experiencia de la guerra, pero no ya como combatiente en primera persona sino como estrategia, como general. En este sentido, lo que aparece en la contracubierta del juego físico de MTW II no deja lugar a dudas: «Construye para luchar. Lucha para gobernar. Las batallas son solo la mitad de la guerra. La religión, la economía, el espionaje, todo, es un arma en las manos indicadas. Dirige tu economía, construye ciudades y embárcate en cruzadas, en tu camino para convertirte en el invencible gobernante del mundo medieval».

Una de las cuestiones que suscitan mayor interés es que el éxito de estos videojuegos se basan en una idea no real de la guerra medieval, pues lo puntual fueron los enfrentamientos campales y lo habitual los asedios. De forma reciente, y en una de las sagas de mayor éxito comercial, la mencionada *Total War* (SEGA) se ha atendido a este condicionante, y de hecho buena parte del desarrollo del videojuego se basa en el control de puntos fuertes capturados después de un asedio o un asalto a sus murallas.

3.1. ¿DÓNDE VOY A COMBATIR?

Puede parecer un contrasentido, pero el videojuego de estrategia militar, independientemente de si está centrado en el periodo medieval, histórico o legendario, es heredero directo del objetivo primordial de los juegos de guerra: simular contextos de combate y aprender de sus experiencias. Pero uno de los planteamientos de partida a la hora de enfrentarse a una partida de estas características es aprender a jugar. Es precisamente en ese proceso de instrucción donde el videojuego tiene sus mayores posibilidades: o el usuario conoce sus unidades, sus posibilidades y la potencialidad de sus recursos bélicos, o puede dar la partida por perdida, tal y como hemos mencionado con anterioridad. Y uno juega para ganar, no para perder, so pena que ese sea el objetivo del juego.

Los títulos sobre los que centro la atención se basan en sucesos acaecidos entre el final del Imperio Romano de Occidente y los primeros escauceos de la conquista en Centroamérica. Son diversos los productos que han ido esbozando esos escenarios, con diferentes culturas, distintas unidades de combate o incluso con incomparables fortificaciones. Pero también existe otra manera de «contemplar» o de «gestionar» más bien la guerra medieval que pretendemos dirigir, y es según el tipo de videojuego. El famoso tablero cubierto de casillas con fichas que representan unidades tienen su correspondiente en los videojuegos de estrategia por turnos, entre los que sin duda alguna sobresale el ideado por Philippe Thibault: *Europa Universalis*. Los casilleros son espacios territoriales definidos y estos juegos de alta estrategia van combinados de manera muy intrínseca con los logros económicos y de gestión general. Es el caso de los dos títulos de *Crusaders Kings* (Paradox, 2004 y 2012). Al contrario que otros similares ambientados en épocas más modernas (como el propio *Europa Universalis* en sus cuatro ediciones, centrado en la etapa moderna, o *Victoria*, en la decimonónica), CK tiene como base el control de una dinastía y no de un país ni una nación. Se impuso un tipo de videojuego, conocido como «alta estrategia» donde todos los factores son fundamentales para el desarrollo del juego, desde la religión hasta el sistema feudovasallático. La guerra no es más que otro factor, y los combates se libran ciertamente en la gestión de las huestes. La resolución de las batallas la proporciona la máquina según los parámetros que componen los ejércitos. Por esta razón, la experiencia del combate medieval sale ciertamente perjudicada en beneficio de la administración general de los diferentes parámetros que vertebran el juego (diplomacia, economía, linaje...). La guerra no se ve, solo se diseña. Pero la información necesaria es tan impresionante, que es donde entra en la partida el control de todos los condicionan-

tes necesarios para evolucionar y progresar en el videojuego. Diferentes títulos engloban distintas etapas históricas, pues es posible jugar al periodo tardoantiguo y alto medieval (*Grandes Invasiones*, 2005), hasta la Plena Edad Media (*Crusader Kings*, 2004) y la Baja Edad Media (*Dos Tronos. Desde Juana de Arco hasta Ricardo III*, 2004), pasando por el contexto báltico (*Europa Universalis: Crown of the North*, 2003). En este caso, y conocedor de que no se trata de un análisis exhaustivo de todos los productos existentes en el mercado, es muy interesante aludir a la simplificación encontrada en los nuevos dispositivos de juego, las tabletas digitales, que permiten alejarse de aparatosos PC y disfrutar de títulos más simples y rápidos. En este caso no se busca la complejidad ni los contenidos masivos, sino la jugabilidad y la rapidez de resolución de la partida, en consonancia con el medio en el que se juega; es el ejemplo de *Strategy & Tactics: Medieval Wars* (Herocraft).

El ideado por Sid Meier, *Civilization*, es parecido, aunque no centra en un periodo concreto su desarrollo.

Si en estos casos el estudio era necesario, por lo que el proceso de aprendizaje era intenso, existen casi de forma paralela otros dos grandes grupos de videojuegos de estrategia militar. En primer lugar, hay que aludir a una tipología de batallas tácticas desarrolladas como escenario típico del videojuego. Los más conocidos son los de la saga *Total War*, donde los referidos a la etapa medieval (*Medieval TW I y II*, con sus correspondientes expansiones, *Viking Invasion* y *Kingdoms*) han heredado los progresos planteados en juegos previos, como *Shogun TW*, *Rome TW I* y de forma reciente *Rome TW II*. Hay que tener muy en cuenta los desarrollos de los *mods*, como el *La Reconquista*, con unos contenidos sencillamente espectaculares, o el de Constantino como epílogo para *Rome TW II* (*Constantine: Rise of Christianity*). En estos casos, la gestión también es fundamental, pero se sitúa en un plano posterior al protagonismo de las diferentes batallas tácticas, en sí la esencia del juego. Los contenidos son muy profusos, e incluso existen verdaderos manuales de ayuda para las diferentes unidades de combate. Un subtipo de este grupo no incluye funciones básicas de gestión y administración de recursos, ya que son estrictamente las batallas tácticas las que soportan la totalidad del desarrollo del juego. Me refiero a títulos generados por 1c Company, comercializados por FX Interactive en sus colecciones, como *Las Cruzadas* (original de Neocore, bajo el título *Crusaders. Thy kingdom come*), *Realwarfare. Grandes Batallas Medievales* (título primero como *Siglo XIII: muerte o gloria*), *Las Cruzadas del Norte* (con un desarrollo que incluye también elementos de rol) o *El Rey Arturo* (legendario pero con la misma dinámica de campañas y batallas). Como es posible «guerrear» en los

campos de Las Navas de Tolosa o Muret, el atractivo no puede ser más alto para aquellos que conocen o quieren conocer la Historia medieval hispánica. El resultado de la batalla es el objetivo del tiempo empleado por el jugador para su ocio. Un título muy interesante también es *Great Battle Medieval*, de Slitherine, donde el trasfondo de la Guerra de los Cien Años lo hace también objeto de nuestra atención; de forma reciente también se ha comercializado una versión para iPad, siendo uno de los títulos más completos de este trasfondo bélico medieval para esa plataforma. En estos casos, la «guerra se ve». Es más, con alguna de las herramientas de esos videojuegos es posible visionar de manera cinematográfica algunas partes de la batalla, lo que acentúa enormemente la experiencia de juego.

El último grupo al que voy a aludir es uno de los de mayor éxito comercial y con una vida en el mercado muy extendida desde que salió a la venta en 1999. Me refiero a *Age of Empires II* y su expansión *The Conquerors* (Ensemble Studios). Muy vituperado el producto por los puristas del género histórico, el título no pretendía otra cosa que comercializar un videojuego que fuese divertido, fácilmente jugable por su dinamismo pero que guardase un trasfondo historicista que permitiese la experiencia del combate táctico; los desarrolladores acertaron habida cuenta el éxito comercial del título, independientemente de lo que cada uno opine sobre el juego. A cada civilización le corresponde un tipo de unidad específica, por ejemplo para los ingleses hallamos el arquero de arco largo, pero que unificaba el resto, con unidades de caballería ligera o pesada (para la civilización bizantina el catafracta), de infantería, tanto de espada, lanza o arco, y finalmente unas unidades de ingenios de asedio (balistas, arietes, catapultas y trabuquetes, además de bombardas en el desarrollo del juego). En este caso, la experiencia de juego se centraba más en la historicidad de las campañas que era posible jugar (desde la de William Wallace o Juana de Arco en el primero, hasta la de Alarico o Sforza en el *mod* oficializado *AoE II: The Forgotten Empires*), y se acompaña de una breve enciclopedia con apuntes sobre diversas cuestiones históricas, entre ellas las de carácter militar.

En último término, lo de menos es el hecho de la guerra medieval en sí, sino la respuesta dada como *gamers* a esas experiencias jugadas. Se ofrecen soluciones a sucesos pretéritos, con conclusiones ya acaecidas pero que consideramos interesante *recrearnos en ellas re-creándolas*, o volviéndolas a crear. Es diferente a la recreación histórica; esta pretende fidelidad absoluta. La *re-creación* persigue un objetivo distinto: pretende una solución alternativa, a modo de historia virtual. Ciertamente, no es Historia en sentido estricto, pero por eso es videojuego, un elemento de ocio que deja de serlo desde el mismo

momento en que se convierte en fuente de inspiración para el conocimiento histórico real. Es un paso más en el sistema de vida actual, donde se persigue una acomodación particular de todo aquello que nos sea posible manipular. Es posible incluso que la batalla que pretendemos librar en la pantalla queramos ganarla con el bando vencedor, no queriendo cambiar el trascurso de lo acontecido, pero en el ejercicio de la libertad de juego es donde el jugador se encuentra más cómodo utilizando ese medio tecnológico digital, hecho que en los *wargames* tienen una similitud total. Francisco Ronco, director de *Bellica Third Generation*, una asociación cultural de *wargames*, alude al atractivo de jugar a un título de estas características en que permite «sobre todo recrear la historia, cambiarla, ponerte en la piel de sus protagonistas y tratar de averiguar si las cosas pudieron ser diferentes a las que fueron. El gusto por este tipo de juegos no va vinculado a las mecánicas que llevan, sino al gusto por la Historia». Lo suscribo sin ningún complejo.

Aludía con anterioridad a que un videojuego ya es más que un simple pasatiempo. Baste recurrir a las facciones que deseen utilizar los usuarios para darnos cuenta de la identificación, o mejor dicho, de la identidad que asumen, que defienden y que encarnan. Esa historia «particularizada» que anhelan recrear, es en la que enmarcan los combates y las guerras pasadas, con el fin de qué escenario hubiera generado un desenlace como el que se acaba de producir virtualmente.

4. CONCLUSIONES

Muchos son los aspectos que he dejado de lado, con el compromiso siempre presente de progresar en la investigación de Historia y videojuegos. Numerosos los matices que hay que perfilar en bastantes de los asertos enunciados a lo largo de este estudio. Si cabe lo más difícil es escribir sobre un campo muy poco explorado desde el ámbito de la ciencia histórica, y más aún en cuestión más delicada como lo es el fenómeno de la guerra. He dejado temas específicos para otra ocasión, también es cierto que por falta de espacio, como el combate naval en el periodo medieval, o el empleo de las tecnologías de la pólvora en la Baja Edad Media. Pero la idea de aproximarse a estas nuevas realidades, donde generaciones de *gamers* adquieren sus primeros conocimientos históricos en campos de batalla virtuales, ha sido en todo momento el objetivo primordial del presente estudio. Se vertebran en nuevas situaciones y contextos de juego y diversión. Esas experiencias de ocio y juego son ampliamente compartidas por la simulación histórica, donde la vivencia

~ Ilustración 5 ~



física plantea distinta meta pero con similares objetivos, que no es otra que la de recrear una realidad militar anterior con el mayor rigor posible. La gran diferencia es el acceso a esa práctica, pues si consideramos que alguno de los títulos de videojuegos son poco accesibles a un usuario medio, pertrecharse convenientemente con vestimenta, utillaje y armamento de un periodo concreto, para nuestro caso cualquier suceso desarrollado en el Medievo, tiene un carácter más de coleccionista que de otra cosa.

Todo lo que hemos referido tiene hondas raíces en el deseo de compartir experiencias y conocimiento por algo tan terriblemente atractivo a la par que repulsivo como es la guerra. Y finalmente, son los acontecimientos del pasado los que intentamos recuperar para nuestra propia experiencia vital. La guerra es esencia histórica del pasado de la Humanidad, y por lo tanto, no nos es ajena. Sabemos que no desaparecerá; y esto es lo grave, que conocemos su faceta de sirena inmisericorde. Recordemos hoy los cien años del inicio de un conflicto que sangró Europa por los cuatro costados para reivindicar lo nada divertido de la guerra, y que todo comenzó en aquella juventud como una aventura, un gran juego de campamento: hasta que vieron los primeros muertos en las trincheras.

Somos animales lúdicos. La práctica de la guerra ha sido un entrenamiento desde tiempos inmemoriales, donde los juegos de práctica buscaban un adies-

tramiento que suministrase buenos soldados a los diversos poderes que los fomentaban, bien los *long bow* ingleses bien los juegos de cañas castellanos en el siglo XVI. El videojuego no inventa nada. Su uso como elemento lúdico, en niveles globales, no persigue otra cosa que el propio empleo del tiempo de ocio. La razón por la que nos atrae la guerra antigua es la misma por la que lo hace la contemporánea o la futura. Si cabe, el discurso optimista es que el conocimiento histórico a través de la utilización de estas herramientas y este medio pueda derivar en una mayor profundidad de la que hasta ahora se ha tenido. Diferentes modos de diversión son en la actualidad comunes, como el *paintball* o el nuevo deporte de competición de lucha medieval, de reciente implantación en España. El videojuego es uno más, pero con la versatilidad de su globalización entre los grupos más jóvenes de la sociedad y su vertebración como identificador de generación. No hay exclusión en el uso de este medio, ni provoca reacciones disparatadas, con excepción de que siempre las habrá. En este sentido y como punto de finalización, nadie piensa nada extraño si vemos a jugadores internacionales de fútbol o tenis con un mando de videojuego horas previas a sus partidos, jugando a PES o a FIFA. Incluso lo vemos simpático. Se me dirá: pero es un deporte. No sé yo si algunos desenlaces de encuentros difieren mucho de lo que ha sido en más de una ocasión una verdadera batalla campal. Pero todo enmarcado en el discurso de lo políticamente correcto de que se trata de una actividad lúdica sana. En fin... mucho por andar y mucho por investigar aún.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- CAFFREY, M. (2000): «Toward a History-Based doctrine for wargaming». *Aerospace Power Journal*, 00, 33-56.
- FEIXA, C. (2008): «La generación digital». En: B. Gros (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Grao, pp. 31-50.
- GARCÍA FITZ, F. (2003): *La Edad Media. Guerra e ideología. Justificaciones religiosas y jurídicas*, Madrid, Sílex.
- GARCÍA FITZ, F. (2005): *Las Navas de Tolosa*, Barcelona, Ariel.
- GARCÍA FITZ, F. (2006): «La batalla en la Edad Media: algunas reflexiones». *Revista de Historia Militar*, 100, pp. 93-108.
- GARCÍA FITZ, F. (2010): «La Reconquista y la formación de la España medieval (de mediados del siglo XI a mediados del siglo XIII)». En: *Historia militar de España. Edad Media*, coord. M.A. Ladero Quesada, Madrid, RAH-Ministerio de Defensa-Laberinto, pp. 141-215.

- GARCÍA FITZ, F. (2011): «Tecnología, literatura técnica y diseño de máquinas de guerra durante la Baja Edad Media occidental: el *Thexaurus regis Franciae acquisitionibus Terrae Sanctae* de Guido da Vigevano (1335)». *Anuario de Estudios Medievales*, 41-2, pp. 819-864.
- HEREDIA, J. y FELIU i SAMUEL-LAJEUNESSE, J. (2009): «Género y videojuegos: una revisión de la literatura científica». En: *Género, TIC y videojuegos*, A. Gil y Vall-Ilovera, M. (coord.), Barcelona, UOC, pp. 11-29.
- HERREROS UBALDE, P. (2014): *Yo, mono*. Barcelona, Destino.
- HERREROS UBALDE, P. (2014): ««Homo futbolensis»: a los primates nos gusta jugar». *Diario El Mundo. Crónica*, nº 969 (2014, mayo, 18), 20-21.
- JENKINS, H. (2009): *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona, Paidós.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2009): «Videogames and the Middle Ages». *Imago Temporis*. 3, 311-365.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011a): «Cruzadas, cruzados y videojuegos». *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*. 17, 363-407.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011b): «The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames». *Imago Temporis*. 5, 299-340.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G. (2014): «La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico». En *LX Estudios de Frontera*. Jaén, Diputación Provincial de Jaén, 317-336.
- KEEGAN, J. (2011): *Secesión. La guerra civil americana*, Madrid, Turner.
- KEEGAN, J. (2014): *Historia de la guerra*. Madrid, Turner.
- MÁRQUEZ, I.V. (2014): «Género y videojuegos. Roles, estereotipos y usos», *Telos*. 96, pp. 1-18.
- MORDUCHOWICZ, R. (2008): *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*, Buenos Aires, Paidós.
- Moreno, I. (2008): «Videojuegos constructivos y aprendizaje participativo». En: B. Gros (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Grao, pp. 73-92.
- PARKER, G. (ed.) (2010): *Historia de la guerra*, Madrid, Akal.
- PRENSKY, M. «Digital natives, digital immigrants». <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
- Versión en castellano: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- RONCO, F. (2014): «Wargame o juego de guerra como hobby». 24 de febrero de 2014. <http://www.queremosjugar.org/wargame-o-juego-de-guerra-como-hobby/>

- SÁNCHEZ MÉNDEZ, S. (2010): «Sun Tzu 2.0. El arte de la guerra en los juegos de estrategia». 2010-02-16. <http://razonartificial.com/2011/04/sun-tzu-2-0-el-arte-de-la-guerra-en-los-juegos-de-estrategia/>.
- SÁNCHEZ SAUS, R. (2005): «La frontera en la caracterización de la aristocracia andaluza. El memorial de servicios de los Orbaneja de Jerez (1488)». En *La nobleza andaluza en la Edad Media*, Granada, Editorial de la Universidad de Granada, pp. 215-261.
- SUN TZU (2011): *El arte de la guerra*, Madrid, EDAF.
- TORO CEBALLOS, F. (1993): *El discurso genealógico de Sancho de Aranda*, Jaén, Centro de Estudios Históricos «Carmen Juan Lovera».
- WELLS, H. (1913): *Little Wars*. <http://www.gutenberg.org/files/3691/3691-h/3691-h.htm>.

~ Ilustración 6 ~

