

LA VISIÓN DEL MUSULMÁN EN LOS VIDEOJUEGOS DE CONTENIDO HISTÓRICO¹

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR
Universidad de Murcia, España

GERARDO F. RODRÍGUEZ
Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

1. PREMISAS QUE MERECE LA PENA RECORDAR

Todo producto cultural es fruto del tiempo que lo genera. Como primera premisa, hemos de tener claro que el medio de ocio digital que conocemos y reconocemos como videojuego, está declarado como industria cultural por el Gobierno de España desde 2009², con lo que cualquier debate acerca de la frivolidad o no de este elemento ya resulta baladí por cuanto está superado. Lo que no se ha asumido aún es el impacto que va a tener sobre la imprimación de contenidos del pretérito en las futuras generaciones. Prensky³ hablaba de *nativos digitales* a la hora de aludir y definir a un grupo de individuos situados en una franja de edad que ha nacido en el entorno del cambio del milenio, y que no observa novedad alguna en lo que los *inmigrantes digitales*, aquéllos que hemos visto generarse y crecer estas tecnologías digitales, denominamos *nuevas tecnologías*.

¹ Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación I+D+i: *Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio en el conocimiento del pasado medieval* (HAR2011-25548), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, y en el de *Paisajes sensoriales, sonidos y silencios de la Edad Media*, (HUM 396/12, cód. 15/F-456), financiado por la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina).

² Proposición no de Ley. Boletín Oficial del Estado. 17 de febrero de 2009. Número 148, p. 40.

³ Prensky, M.: "Digital natives, digital immigrants". <<http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>>. 21 de junio de 2013.

Esos *jóvenes* usuarios de cultura que también conocemos como *generación multimedia*⁴, aquellos que formarán la sociedad futura –y que, atención, ya son parte activa de ella–, se están forjando unos modelos del pasado y del presente que no asumen de los medios que podemos considerar tradicionales, o al menos de los existentes en la segunda mitad del XX, leamos la televisión, el cine o la literatura. Si bien hay fenómenos de masas muy concretos que lo logran bajo el parámetro del conocido como *transmedia*⁵, que es un guión único exportable a todos los medios posibles de comunicación –una historia llevada al cine, a la literatura y al videojuego, por poner un caso–, o más común de *crossmedia*⁶, que sí tiene más tradición –un libro llevado al cine, o una película que se novela–, lo que sucede en los niveles de Secundaria y Primaria es bien evidente: son usuarios habituales o eventuales de videojuegos en mayor medida que de televisión, cinematografía o literatura. Los resultados llevados a cabo con grupos de estudiantes de Secundaria por parte de miembros del proyecto de investigación que desarrollamos no deja lugar a dudas: mayoritariamente son ávidos consumidores de videojuegos, en cualquiera de sus tipologías, y en cambio discriminan mucho el tiempo dedicado al resto de los canales citados⁷. El motivo no es otro que considerarlo como propio del grupo-generación. No es un aserto categórico, pues esos medios continúan con una vitalidad indiscutida, pero donde el videojuego se ha hecho un hueco mayúsculo en esa generación para no abandonarlo. Esta consideración es pertinente realizarla pues se trata de un canal privativo de información definido por una doble cara: la de encarnar el grado máximo de interés individual –videojuego como respuesta particular a un deseo de apariencia de lo que no se tiene físicamente, es decir, el efecto simulación– y la de suponer un reflejo más

⁴ Morduchowicz, R., *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*, Buenos Aires, Paidós, 2008.

⁵ La definición de Jenkins nos parece de lo más acertada: “Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones”. Jenkins, J., *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008, p. 101.

⁶ Es breve pero muy clara la definición que de estos conceptos realiza E. Prádanos en su blog. <<http://eduardoprados.com/2012/03/02/cual-es-la-diferencia-entre-transmedia-crossmedia-multiplataforma-merchandising-y-productos-licenciados>>. 2 de marzo de 2012. Consultado el 21 de junio de 2013.

⁷ Según resultado de las encuestas realizadas a los alumnos participantes en los talleres docentes realizados en los centros de Cristo Crucificado (Mula, Murcia), Ciudad del Sol (Lorca, Murcia) y Falces (Navarra), durante junio de 2013.

en el complejo tejido de relaciones sociales en el ámbito de lo virtual –videojuego multijugador, en redes sociales o en portales de juegos como Origin o Steam–.

Por lo tanto, hemos de tener presente que todo contenido que se contemple en la pantalla de un videojuego se convierte en idea moldeada. Que luego se asuma de distinta forma, tanto por los parámetros culturales que impongan un juicio apriorístico, como por los propios que se deseen –en el plano más propio del libre albedrío del usuario–, es cuestión diferente ya que entraríamos en debates antropológicos que no son el objeto del presente estudio.

Sí queda claro que ese proceso está consolidado en los momentos de aprendizaje permanente, sobre todo en los niveles de Primaria, Secundaria y Bachiller y aun en los universitarios, cabe plantear ahora el siguiente aserto y es el de la ubicación del videojuego como un medio de expresión cultural. Lo hemos explicitado al comienzo del estudio, pero no conviene perdernos en bosques de debates absurdos. La libertad que guardan los guiones del videojuego, en sentido genérico, queda limitada por el propio fondo del discurso –sin que la narrativa emergente⁸ interrumpa este desarrollo– y de la tecnología utilizada. Pero aún más por las formas y costumbres que origina el tiempo actual. Me refiero a lo “políticamente correcto” y su expresión en los medios culturales, posiblemente custodios de la transgresión y la vulneración de esos umbrales. Si la sociedad occidental, e incluyo en este caso a la oriental (japonesa) que vive enmarcada en el mercado global, es la que ha generado el medio, lo ha producido, lo comercializa y lo consume, se guía por parámetros concretos de libertades y respeto por las minorías, donde no se observa con buen gesto el uso de términos como *negro*, *moro* o *viejo*, reflexionemos lo que representa en el ámbito de la iconografía, en una palabra, en el de la imagen.

Hasta hace bien pocas fechas, el videojuego se limitaba a representar ideas en píxeles gigantes, con una tecnología que hoy contemplamos arcaica y obsoleta, enmarcados en juegos arcade, basados en la destreza manual del usuario⁹. La difusión y generalización del medio ha venido de la mano del desarrollo de la tecnología digital. La universalización de terminales de comunicación, el uso de computadoras personales y la comercialización masiva de máquinas diseñadas para utilizar

⁸ Peinado, F. y Santorum, M., “Juego emergente: ¿nuevas formas de contar historias en videojuegos?”. *Icono* 14, 4 (2004). <www.icono14.net/revista/num4/index.html> Consultado el 21 de junio de 2013.

⁹ Es muy interesante el éxito que están teniendo videojuegos con apariencia *retro*, que lo basan precisamente en esa interfaz a la par que recuperan la jugabilidad simple de aquellos títulos. Un buen ejemplo es *Minecraft*, un juego de tipo sandbox con gran éxito en toda clase de plataformas.

diversos videojuegos con sistemas normalizados –leamos las consolas y sus distintos formatos de juego– ha derivado en perfeccionar un nuevo canal de expresión cultural en bien pocos años. Podríamos decir que ya se atisbaba lo que iba a suceder en la última década del siglo XX, aunque ha sido en la primera del XXI la que ha sido testigo de la eclosión de este medio en una manera verdaderamente pasmosa. Los destinatarios han sido habitualmente niños y adolescentes, de ahí que se identifique hoy erróneamente al medio con el grupo de menor edad de la sociedad. La tecnología no sólo ha venido a romper ese criterio, sino que la diversidad del producto lo ha convertido en un objeto de deseo para muchas personas de edad madura o incluso anciana. Se trata de uso casual o habitual, y no de negativa absoluta. Pero atención, no se trata de comparar a los medios, sino de hacerlos complementarios, más cuando de forma continua la tecnología camina hacia soluciones híbridas. Ver cine en el ordenador, ver videos de *Youtube* en la televisión, o leer una obra literaria en un terminal digital –libro electrónico, tableta digital...–, son actos que hoy son habituales. De ahí que tengamos aún más claro que el guión, es decir, el contenido, es lo fundamental y que el canal de difusión cada vez importe menos. Lo decisivo es la intervención del usuario: no se trata de acción pasiva, espectador, como el cine, sino de participación, jugador.

Merece la pena insistir en estas cuestiones pues el desarrollo tecnológico en los productos virtuales ha permitido que el videojuego no sea simplemente un elemento “imaginable”. La virtualidad se consigue con una infografía cada vez más perfecta, cercana en muchos casos a una visibilidad muy real –caso del factor hidráulico¹⁰ o del humo¹¹–, lo que se traduce en una acción envolvente del videojuego (ilustración 1).

Esa simulación, en el caso de los juegos de rol, aventuras gráficas o *shooter*, es muy interesante observarla por cuanto los parámetros de vivencia virtual ofrecen perspectivas más cercanas a la cotidianeidad posible. En el caso de los de estrategia, hay que tener en cuenta en mayor medida la visibilidad del campo de juego, bien si se trata de estrategia en tiempo real o por turnos. En ambos casos, la evidencia de buenos gráficos y buena jugabilidad ofrecen un entorno amable a usuarios –*gamers*– que desean emplear su tiempo en este medio. Esa, posiblemente, sea una de las claves en todo este universo, ya que la precisión del factor “temporal” desempe-

¹⁰ Basta con observar los efectos marinos en *Silent Hunter V* o *Assassin's Creed III*, ambos de la canadiense Ubisoft, o de las batallas navales en los títulos de la saga *Total War* posteriores a *Napoleón TW*, como *Shogun 2* y sus expansiones, caso de *The fall of Samurais*.

¹¹ Algunos estallidos en *Battlefield 3*, como por ejemplo, los combates en Bagdad, son espectaculares.



Ilustración 1.—*Battlefield 3*. Explosión en Bagdad.

ña un papel fundamental, pues el jugador desea utilizar el videojuego, o lo que es lo mismo, interactuar con él. Insisto en que no se trata de un elemento pasivo, sino que la actividad es uno de los elementos de su idiosincrasia.

Si estas premisas quedan claras, conviene ahora aplicar el medio a los contenidos para concretar las metas del presente trabajo. Queda evidente pues, que el videojuego se considera muy extendido y asentado en las generaciones más jóvenes de la sociedad. Asimismo, está asumido que se trata de un canal de información directa y de sociabilidad entre ese grupo ciertamente heterogéneo y abierto, y muy numeroso, como es el de los videojugadores. Pues bien: la visión, sonidos y procesos que se contemplan a través de una pantalla para cualquier manifestación de videojuegos, es lo que condiciona de forma notable la percepción que de esa “realidad virtual” se puedan forjar los usuarios. Esto no debe sorprender, pues si el teatro cumplía determinada función social en el XVII, el cine basaba su desarrollo al manejo sociopolítico con las obras de Eisenstein o Leni Riefenstahl¹², por no hablar de la televisión, el videojuego responde a un criterio incluso mucho más abierto, ya que refleja la propia diversidad de nuestra sociedad, ciertamente asimétrica.

¹² Narvárez Torregrosa, D.C., “Leni Liefenstahl, “Götterämernung” del cine alemán”, *Panta Rei. Revista de Ciencia y Didáctica de la Historia*, III (1997), pp. 69-78. O la biografía de la cineasta alemana realizada por J. Godó y la propia directora: *Memorias*, Barcelona, Lumen, 1991.

Esos modelos que se forman de manera paulatina conforme se juega son los que centran el objeto del presente estudio. La imagen que el musulmán, o lo islámico, proyecta al conjunto social es lo que en la actualidad puede resultar más interesante por cuanto refleja también el estado de *shock* que Occidente posee de este ámbito tanto por su convivencia con él como por sus propios temores a raíz del particular terrorismo internacional vinculado, en algunos casos, a grupos fundamentalistas islámicos. Para ello también hay que referirse al fenómeno *cruzado*, tan presente en los contenidos de los videojuegos, ya que algunos de los títulos de mayor éxito se centran en aquel periodo medieval. Por lo tanto, centraremos a partir de este momento la perspectiva de qué es lo que aparece y sugiere una selección de videojuegos como reflejo de un fenómeno más general. No esperemos ver todas las referencias al elemento islámico que existen en el inabarcable universo de los títulos de videojuegos presentes en el mercado –algunos ya agotados o descatalogados–, pero bastará con algunas referencias claras para terminar de definir los objetivos deseados en este trabajo. Se expone así este estudio como una aproximación, pues la cantidad de títulos que contienen alusiones directas o indirectas, y la propia complejidad del tema precisan de una extensión mucho mayor.

2. EL PASADO ISLÁMICO

Hay que tener en cuenta que la diferencia entre los videojuegos, además de la temática, también se encuentra en el juego en sí: en cómo se juega y qué tipo de juego es. No es lo mismo un juego de estrategia, donde todo se desenvuelve en un “tablero virtual” reflejado en la pantalla del terminal donde se juega (monitor, TV, tablet, smartphone...), herederos directos de los clásicos juegos de mesa, que una aventura gráfica o de rol. La visión de unos y otros se va a encontrar en el “comportamiento” que el guión especifique para el interviniente; es decir, no es lo mismo un combate táctico en batalla en un juego de estrategia por turnos o en tiempo real, que un juego de rol donde la *actitud* de los personajes condiciona notablemente el desarrollo de la aventura; remarcamos notablemente este último aserto y su trasfondo actitudinal.

Para este apartado, donde la Historia se pone en primera línea, es fundamental la referencia continuada al periodo de las Cruzadas¹³. No obstante, existe algún que otro título que alude al periodo anterior. Es el caso de *Grandes Invasiones*, que

¹³ Jiménez Alcázar, J.F., “Cruzadas, cruzados y videojuegos”, *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 17 (2011), pp. 363-407.

merece la pena ser destacado en este momento, pues es casi el único que te permite jugar el periodo de los inicios islámicos. Es un juego de estrategia por turnos, estilo *Europa Universalis* –de hecho, es de los mismos creadores– considerado además de gran rigor histórico¹⁴. El juego se desarrolla en el periodo histórico comprendido entre el 350 d.C. y el 1066 d.C., año-referente para los anglosajones tras Hastings, y como comentario procede indicar que se trata de un juego bastante complicado para los no iniciados pero apasionante para el amante de la sobriedad histórica. En este caso, el factor religioso condiciona el desarrollo del juego, lo que es interesante tenerlo en cuenta, ya que expone como elemento prioritario un principio que no suele ser puesto “sobre la mesa” menos en contadas excepciones, caso de los *Total War* en los enmarcados en el periodo medieval –*Medieval Total War*, sus expansiones *Viking Invasion*, y sobre todo el segundo título de la saga, su expansión *Kingdoms* y los mods, como el de la Reconquista–. En el caso de *Crusaders. Thy kingdom come*, que se ha vuelto a distribuir por FX Interactive como *Las Cruzadas*, desde el comienzo el rigor histórico de los acontecimientos se pone en primer lugar como elemento ponderado del juego; de hecho, en el manual así lo especifica (“y un atractivo sistema de juego misión-a-misión con un trasfondo históricamente exacto”). El logotipo de *History Channel* en la cubierta del título así lo intenta reforzar, pero que ya no es empleado en la reedición de la compañía hispano-italiana; este aval no siempre es garantía de calidad, pues existe un título referido también a las Cruzadas que no guarda historicidad alguna (*Crusades. Quest for Power*, Nobilis-Activision, 2004).

Insistimos en que son los de periodo cruzado los que contienen mayores referencias, obligadas por otra parte, a ese “musulmán medieval”. Ante todo hay que mencionar en primer lugar y como punto básico, el *discurso de lo políticamente correcto*. Es un hecho que puede relegar la realidad de la base histórica del guión del juego, pues se somete la historia, en minúscula, a los criterios *de lo que quiere la sociedad actual qué y cómo hubiera sido el pasado*; aunque no se atenga a lo que pasó en realidad. Existe una introducción paradigmática en este sentido, la de la campaña de Saladino en *Age of Empires II*. Un caballero cruzado perdido en el desierto es recogido por huestes del caudillo turco, y puesto a su servicio (ilustración 2). La evolución de las diversas partidas contribuye a la bondad del musulmán frente a la agresividad del cristiano cruzado. Este discurso es compartido por la saga

¹⁴ Desarrollado por Indiegames, fue lanzado al mercado en 2005 para PC. En la contracubierta del juego, se puede leer textualmente: “Rigor histórico absoluto. El juego se ha creado en colaboración con historiadores y contiene 150 hechos históricos y más de 3.700 personajes clave de este periodo”. No especifica el juego quiénes eran esos historiadores.

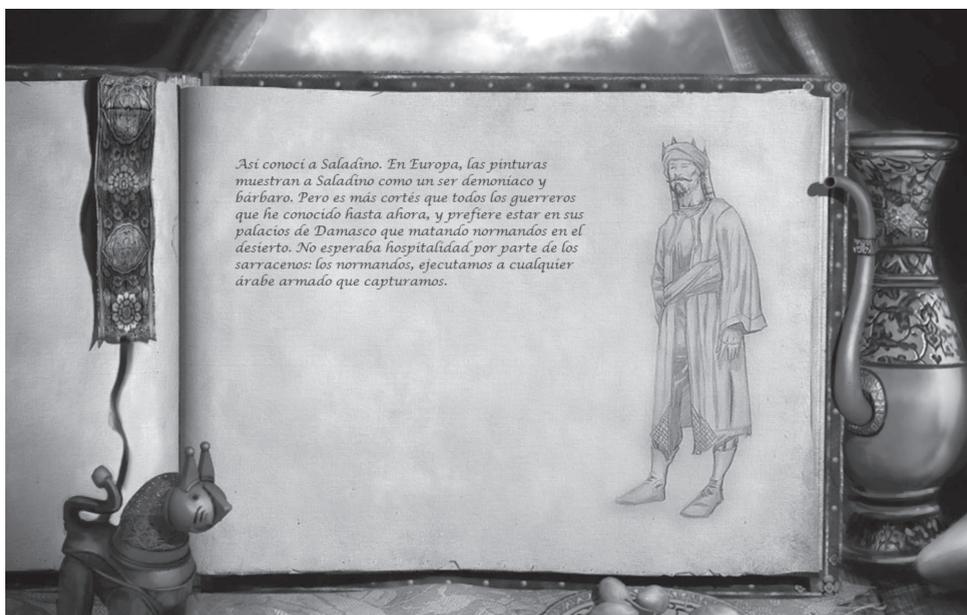


Ilustración 2.—*Ages of Empires II*. Inicio de la campaña Saladino.

Assassin's Creed (Ubisoft, 2007), sobre todo en el primer título de la saga, ubicado en 1191 en Tierra Santa, y por otros títulos de distinto canal, caso de la película *El Reino de los Cielos –Cruzada* en Iberoamérica, Ridley Scott, 2005¹⁵-. Este tipo de planteamientos inducen, sin duda, a la generación de un concepto unilateral y sin matices de los hechos pretéritos. El videojuego no busca educar de forma intrínseca, y precisamente por este motivo consideramos que es en esta faceta donde el medio necesita del educador, elemento que no siempre se halla cerca del acto del juego-jugador.

Por el contrario, la multiplicidad de títulos hace que en algunos casos este hecho mencionado no guarde similitud alguna con su guión. En la introducción de *Dante Inferno* (Visceral Games, 2010, dist. EA), juego que versa sobre el rescate de Beatriz de los infiernos, aparece un Dante asesinado de forma traicionera y por la espalda por musulmanes y que vence a la muerte como primer paso para el desarro-

¹⁵ Recomendamos la versión del director, pues la comercializada para exposición en salas de cine cercena demasiadas escenas que en muchos momentos hacen incomprendible el guión.

llo del título. Evidentemente el único atisbo de veracidad es que se trata de uno de los productos inspirados en obras literarias; y ya está. Porque lo interesante se halla en el erróneo prototípico comportamiento irreflexivo para un hombre occidental cristiano del infiel, que representa la traición, el mal y la amoralidad: en último término de la amenaza. El videojugador, como pocos, tiene al tiempo de disfrutar el título con el que haya decidido jugar la sensación de bueno, malo, blanco y negro, porque en realidad en ese tipo de extremos es donde debe bascular su acción. La desorientación se produce cuando no tiene parámetros para discernir fantasía e imaginación de verosimilitud histórica. No podemos incurrir en el error de plantear estas cuestiones con juicios de valor acerca del juego y de sus contenidos, sino de los modelos reflejados para un usuario de hoy. Pensemos que en ese mismo juego, son los musulmanes los que previamente habían asesinado en Florencia a Beatriz –no busquemos más explicación, pues es el guion del juego–, y al propio Alighero, padre de Dante. La III Cruzada es el entorno en el que se desenvuelve esa serie de asesinatos, por lo que es muy interesante comprobar que la disparidad de criterio a la hora de aparecer ante el usuario el “musulmán” no puede ser más heterogénea. Un ejemplo: el prototipo generado sobre todo por la repercusión brutal de las ideologías fundamentalistas de los últimos años, implica que existan contenidos específicos en manuales como el de la expansión de *Age of Empires II. Conquerors*; al referirse a las tecnologías propias de cada facción, en la de los “sarracenos” los desarrolladores le aplicaron la del *fanatismo*:

“La fuerza de los grandes ejércitos musulmanes estaba en la velocidad y en la fe absoluta que tenían en su destino. Las fuertes creencias religiosas neutralizaban el miedo natural de los guerreros y les daba un sentimiento de ser invencibles que sus enemigos raramente tenían. Como consecuencia, esos ejércitos realizaban hazañas que no guardaban proporción con su tamaño y equipamiento”¹⁶.

Conocemos la existencia de zenetes y otros voluntarios de la fe, pero de igual forma ese sentimiento religioso no se produjo exclusivamente en el Islam. En *Medieval Total War* ese factor aparece mucho más equilibrado, pues en igualdad de condiciones, el usuario podrá responder al llamamiento de Cruzada papal –o imperial– o convocar una *yihad* (ilustraciones 3 y 4).

¹⁶ Manual del juego. 2000, capítulo IV, p. 24.



Ilustraciones 3 y 4.—Expansión Kindgoms. Campaña cruzada.

2.1. El musulmán protagonista

Si acaso, y en respuesta al aserto anterior, debemos de reflexionar acerca del hecho de que se pueda jugar con “musulmanes” como protagonistas, tanto en aventuras gráficas como en juegos de estrategia.

En algunas campañas, el mencionado *AoE II* y su expansión *Conquerors* ofrece la oportunidad de jugar con la facción islámica de turno, tanto en la de Saladino, como en alguna batalla histórica como Manzikert, donde el enemigo a derrotar es el bizantino. Es el caso de *Medieval Total War*, en ambas ediciones, donde el juego ofrece la oportunidad de combatir con y contra tropas formadas por contingentes islámicos. El *mod* de la Reconquista plantea como los juegos más escogidos la opción de re-crear el proceso histórico inverso, y es que el inicio de 1143, año consensuado del nacimiento de Portugal, se convierte en el comienzo de la nueva conquista islámica de la Península y la expansión de al-Andalus hacia las costas cantábricas otra vez, pues se puede jugar con las facciones almorávide (ilustración 5) y almohade.

Hemos aludido conscientemente a este hecho porque se produce el desarrollo de un sentimiento, auténtico faro guía del jugador, que anhela cubrir un deseo



Ilustración 5.—*Medieval Total War II*. Mod de la Reconquista. Facción almorávide.

particular. Se asocia de forma natural el usuario al territorio que habita en ese momento, con la esquizofrenia de asumir el pasado islámico como propio cuando, aun conociendo el pasado histórico, elude su origen repoblador. No es extraño este sentimiento en zonas del antiguo reino de Granada, donde encontraremos habitantes de Baza, Ronda o la Alpujarra mencionando “cuando fueron derrotados o conquistados por los cristianos”, insistimos que en un contrasentido cuando es seguro que forman parte de los descendientes de aquellos repobladores que ocuparon las villas y ciudades granadinas a finales del XV o tras la sublevación morisca de 1568. Pues bien: ese usuario puede desear en un momento determinado y sin poder precisar un motivo concreto, que la Reconquista no hubiera tenido el desarrollo que tuvo, y hubieran sido los almohades los que arrasaran las ciudades castellanas, aragonesas o catalanas. La posibilidad de jugar a las Navas de Tolosa (ilustración 6) en *Siglo XIII: muerte o gloria*, de 1C Company (reeditado por FX bajo la denominación *Real Warfare. Grandes Batallas Medievales*), y ganar o perder, abre un abanico de futuros virtuales, no históricos y enmarcadas en el ámbito del ocio en el que hay que enmarcar al medio del videojuego.

Es el mismo sentido que le encontramos al alineamiento con una de las facciones musulmanas contra los cruzados. No es el mismo proceso, pues en el caso que pa-



Ilustración 6.— Batalla de las Navas de Tolosa.

samos a referir el protagonismo ya se halla implícito en el juego, ya que lo enlaza no como facción o grupo, sino como individuo. Aludimos claramente a Altaïr, que no vuelve a repetirse cuando Desmond Miles, sus genes, aparecen en 1478 en Florencia como Ezio, o siglos más tarde como Connor. Cuando en 1191, Altaïr surge al comienzo de uno de los juegos de mayor asiento comercial y de difusión de los últimos años, *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), en las entrañas del Templo de Salomón (ilustración 7) para sufrir un grave altercado con caballeros templarios –y que desencadenará toda la aventura–, el usuario asume la interpretación de un *hassasin* en Masyaf, y claramente se menciona que los asesinatos a templarios se deben a un proceso de mal menor en previsión de males mayores. A lo largo del juego, las muertes de templarios, guardias u otro tipo de personajes se suceden en una vorágine de saltos de fe, cabriolas que han terminado por definir un personaje con amplia mercadotecnia... y está completamente asumido como un icono más del universo del videojuego, como lo son Mario, el Masterchief de *Halo*, o Sora, de *Kingdom Hearts*.

La continuación del juego en los títulos siguientes no abandonan esta base ideológica: la primera pantalla que encontramos en todos ellos es que el videojuego está realizado por “un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas” (ilustración 8). Y en *Assassin's Creed. Revelations*, que se desenvuelve en la Constantinopla



Ilustración 7.–*Assassin's Creed*. Escena en el Templo de Salomón.

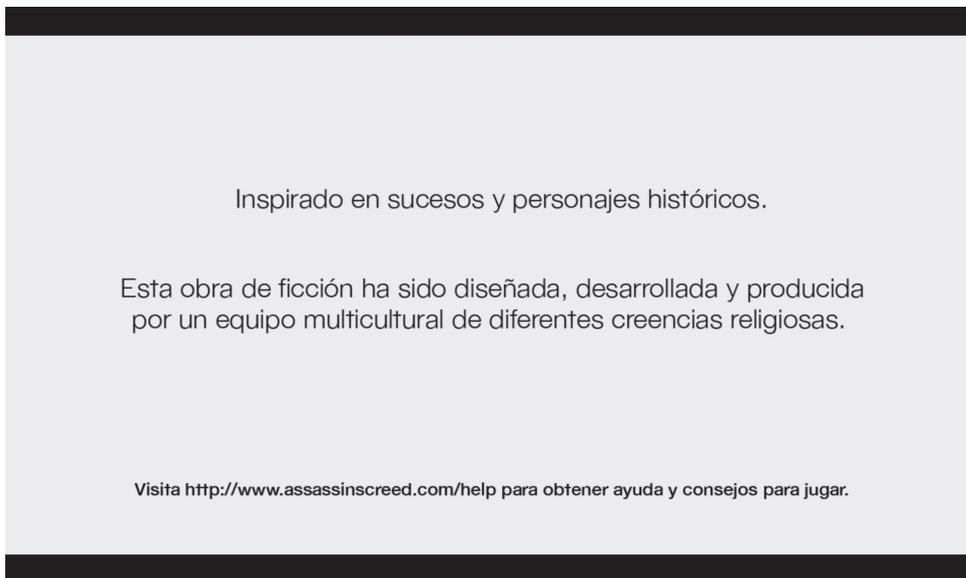


Ilustración 8.—*Assassin's Creed*. Pantalla al inicio del juego.

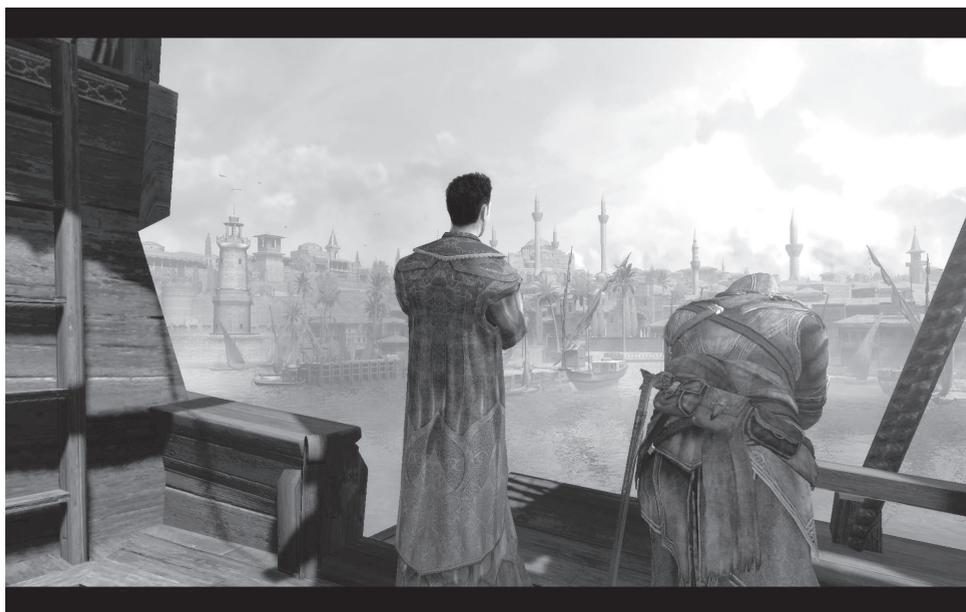


Ilustración 9.—*Assassin's Creed*. Revelations.

de 1511, el inicio del juego comienza con una conversación entre el príncipe Suleimán y Ezio en el barco que los había llevado a la ciudad, y el heredero insiste en que la urbe era “una ciudad para todos los credos y personas”, es decir, todas las religiones por la protección del sultán (ilustración 9).

Las referencias a los contenidos sobre los musulmanes van a ser continuadas en este tipo de títulos de contenido histórico medieval. Es el caso de los textos explicativos sobre la facción *sarracenos* del *Age of Empires II*, donde se especifica:

Durante los inicios de la Edad Media, la España musulmana se convirtió en uno de los grandes estados de Europa. Musulmanes, judíos y cristianos convivían con relativa armonía y una rica cultura surgió de esta múltiple influencia.¹⁷

2.2. *Suena a oriental*

Para ser políticamente incorrectos, podríamos haber titulado este apartado como “suena a moro”, pero es el objetivo que los desarrolladores de los títulos pretenden. Si una de las claves del éxito de este medio es el ámbito sonoro, tanto en lo que puede ser la banda sonora musical como los ruidos que acompañan al juego, o los mismos diálogos, es lógico pensar que si se trata de un entorno oriental, caso de *Anno 1404* (Related Designs-Ubisoft, 2009), el *gamer* desee encontrarse envuelto en un ambiente que le simule una esfera esperada. Si en la contracubierta del juego, incluido en la edición coleccionista, aparece como primera frase *Salam alaykum*¹⁸, el video introductor lo reproduce como voz en off, fragmento que también es usado en el *track* de publicidad del mismo.

Es un caso similar al del la banda sonora compuesta por Jeff Van Dyck para *Medieval Total War*, donde piezas tales como las tituladas *Sultan's charge*, *Walls of Mecca* o *Bedouin song* rememoran música de tipo oriental fácilmente identificada con la civilización islámica medieval. Este asunto está plenamente aceptado por los desarrolladores; el mismo equipo de *Anno 1404*, en el juego *Anno 1701*, de forma

¹⁷ Texto incluido en el apartado documental de *Historia* del juego.

¹⁸ Dice así el fragmento que aparece en la contracubierta del juego: “Salam alaykum, forastero. Hemos oído hablar mucho de ti. Dicen que eres un gran constructor, un hábil diplomático y un astuto comerciante de Occidente. Nosotros, los gobernantes de Oriente, te damos la bienvenida y te ofrecemos nuestra amistad. Negocia con nosotros, aprende de nosotros y descubre la magia de Oriente. Al Zahir, gran visir del califa”.

literal se puede leer en la contracubierta del juego: “Crea un mundo propio y fascinante y siente su vívida atmósfera”. El sonido y el conjunto de ruidos se configuran básicos para esta sensación artificial.

Pero mientras en estos juegos ambientados en el periodo medieval el uso de la música tiene sus efectos concretos, análisis que permite mucha mayor profundidad y sobre lo que insistiremos en próximos estudios, el salto que damos en el tiempo para ubicar al musulmán en la actualidad también repercute en el impacto que el jugador tiene, o anhela tener, en el título que disfruta.

3. EL MUSULMÁN ACTUAL

En efecto, es el reflejo del musulmán en determinados títulos que desenvuelven su guión en los periodos posteriores a la II Guerra Mundial, fundamentalmente tras 1990, *I Guerra del Golfo*, los atentados de 2001 y la intervención armada occidental en Irak y Afganistán. Qué duda cabe que las acciones terroristas por parte de elementos de al-Qaeda o similares en diferentes países de Occidente hasta el día de hoy, implica que el usuario, como parte de la sociedad en general, se genere una imagen y lo predisponga contra aquello que considera peligroso o que lo amenaza.

En este sentido, también se abre una doble perspectiva, pues el usuario no es uniforme, y su definición es literalmente imposible en tanto en cuanto que puede ser cualquiera en cualquier parte del mundo.

No es muy común hallar títulos referidos al ámbito islámico anterior a estos acontecimientos. De hecho, el desarrollado por Sega para Sega-Megadrive como *Rambo III* –también hubo versiones para más consolas e incluso para PC–, se desenvuelve conforme al guión básico de la película homónima, es decir, en la campaña afgana soviética. Pero qué duda cabe, que es durante *Call of Duty. Black Ops II* (Treyarch, 2012) cuando esta campaña tiene mayor repercusión entre los usuarios. El apoyo a los *muyahidines* contra los soviéticos contempla una perspectiva muy concreta del final de la Guerra Fría, donde el musulmán era un *aliado de Occidente* contra el *enemigo comunista*. Las intervenciones en Pakistán y Yemen completan las apariciones de elementos islámicos en este título.

Pero con todo, la eclosión del videojuego a comienzos de los 90 del pasado siglo, coincidió con las operaciones en la *I Guerra del Golfo*, donde Sadam Hussein ya era un “enemigo público” a batir. Desde los bombardeos desde F16 o los entonces nuevos Stealth F-117 con objetivos en Irak o Kuwait en *USAF* (Jane’s, 1999), hasta *Conflict: Desert Storm* (Pivotal Games, 2002, y su secuela) este tipo de títulos se de-

sarrollaban en ámbitos de combate que no vinculaba necesariamente al musulmán como elemento básico de juego.

El cambio sobrevino años después cuando *Sadam* se convirtió en *Satán*, alguien a quien había que eliminar para el bienestar de Occidente. De forma ajena a las reacciones que se produjeron en el mundo árabe, tenía el punto contrario en la perspectiva que los productores de videojuegos reflejaban de ese mundo de entendimiento de civilizaciones que reventaba el planteamiento de Huntington¹⁹. Así las cosas, e incluso antes de los sucesos de 2001, en el shooter *Soldado de Fortuna* (Raven Software-Activision, 2000) se encontraba una misión donde el fin era el asesinato selectivo del mandatario iraquí, pero era del estilo de juego que se ubica en el estímulo-respuesta de cualquier personaje al que hay que vilipendiar por tratarse de un enemigo declarado y general, donde poco o nada tiene que ver el sustrato de pertenencia al ámbito islámico. Sería un marco muy similar al de los minijuegos flash que hay poblando la red, caso de *Saddam Hunt*²⁰ o de los que hay para tratar de hallar al derrocado dictador después de la ocupación aliada de Bagdad (*Where's Saddam?*²¹, juego que cambia a Wally por el citado personaje).

Por lo tanto, nada parecido a lo que se va a desencadenar muy pocos años después, cuando el *enemigo* ya no está solo en Bagdad sino también en Teherán, o en cualquier parte del mundo donde pueda actuar el terror fundamentalista: Osama Bin Laden había sustituido a Sadam. Posiblemente es *Battlefield 3* (DICE-EA) el más señalado en este sentido; atención, un título premiado como *Mejor Videojuego Europeo* en la *Fun & Serious Game Festival* de Bilbao en 2011. El inicio del juego se desarrolla en la ocupada Bagdad (ilustración 10), y en misiones posteriores en una hipotética intervención estadounidense en la República islámica iraní, se puede llevar a cabo acciones de combate por azoteas, calles y esquinas de la capital persa. La tensión del *shooter* se deja sentir por lo impresionante del aparato gráfico –motor *Frosbite 2*–. El anuncio para septiembre de 2013 de *Battlefield 4*, con la siguiente versión del motor citado, plantea nuevas misiones en Oriente Medio. Veremos si la concepción y el paradigma varía.

Pues bien: todo este planteamiento solo es para exponer que la respuesta por parte de los que aparecen como “malos y terroristas” en estos títulos, se circunscribe

¹⁹ *El choque de las civilizaciones y la reconfiguración del orden mundial*, Buenos Aires, Paidós, 2001. Se puede descargar de la red en versión pdf: <<http://xa.yimg.com/kq/groups/9448033/456274430/name/CHOQUEDECIVILIZACIONES.SamuelHuntington.pdf>> Consultado el 6 de junio de 2013.

²⁰ <<http://es.yupis.org/juegos/saddam-hunt/>>. Consultado el 6 de junio de 2013.

²¹ <<http://es.yupis.org/juegos/wheres-saddam/>>. Consultado el 6 de junio de 2013.



Ilustración 10.—*Battlefield 3*. Patrullando por las calles de Bagdad.

a la contestación con las mismas armas, nunca mejor dicho. Se realizó por parte del régimen iraní, a través de la Fundación Nacional de Irán para los Videojuegos, un título donde se atacaba Tel Aviv. Lo peculiar es que ese mismo modelo de “enemigo declarado” se refleja también en esa réplica, pues el estado israelí nada tiene que ver con la empresa desarrolladora *Electronic Arts*. Por supuesto que *Battlefield 3* fue prohibido por las autoridades del país islámico e incluso hubo movimientos para prohibir su evolución como multijugador en la red. Se debate y combate también en el videojuego, a manera de una nueva Guerra Fría. Baste recordar que el Sindicato de las Asociaciones Islámicas para Alumnos iraní, como respuesta a un título previo denominado *Asalto en Irán*, que representaba un ataque estadounidense a instalaciones nucleares iraníes, desarrollaron *Rescate del científico Nuke*. Actualidad simulada, o reflejo digital de un tiempo posible.

Dejamos de lado muchos otros títulos, caso de *Call of Duty Modern Warfare*, donde se combate con milicias de un país musulmán indeterminado por una intervención hipotética en Oriente Medio, donde el soldado ataviado con la característica *kufiyya* (ilustración 11) insiste en la perspectiva que se le quiere ofrecer al usuario; o la segunda parte de este mismo título, ubicado esta vez en un escenario concreto, el afgano actual.



Ilustración 11.—*Call of Duty Modern Warfare*. Soldado musulmán en escenario impreciso de Oriente Medio.

4. CONCLUSIONES

Esta aportación se ha centrado, sobre todo, en exponer la realidad concreta de lo que en la actualidad se piensa acerca del modelo de lo que se cree que es *lo musulmán*, tanto en periodos antiguos como hoy día. El pensamiento de agresión cruzada y el miedo al ataque terrorista, asociado en el presente con el generado por el fundamentalismo islámico —que ha sustituido en la mayor parte de Occidente al terror de ideologías políticas, de distinto signo—, se corresponde con la imagen que los videojuegos ofrecen al usuario común, como cualquier otro canal de comunicación y ocio pueden hacerlo. La novedad está en las profundas raíces que este medio asienta en las generaciones más jóvenes, y por lo tanto, son los conceptos recogidos y forjados en los videojuegos utilizados, aquellos que generarán una iconografía específica sobre lo que fue el pasado y sobre lo que es el presente. Los historiadores tenemos una cuenta pendiente por cuanto a nosotros nos corresponde establecer guías y pautas, no a los desarrolladores que al fin y a la postre confeccionan productos que piensan vender —y por lo tanto ya realizan una autocensura marcada por la respuesta de cómo puede reaccionar el mercado—. Es complejo pero no imposible. Si esta aproximación genera conciencia entre los profesionales, que en ocasiones

quedan apartados de lo que está suponiendo el impacto de este medio por pura predisposición errónea, cualquiera que sea el motivo, quedaremos ya satisfechos. Aunque aún queda mucho por hacer, sobre todo si tenemos en cuenta que el videojuego va de la mano del desarrollo de la tecnología y el futuro se presenta cuanto menos interesante.