

EL OTRO PASADO POSIBLE: LA SIMULACIÓN DEL MEDIEVO EN LOS VIDEOJUEGOS

Publicación original en *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5 (2011), pp. 299-340 (versión en inglés) y pp. 491-517 (versión en español). Escrito como continuación de «Videojuegos y Edad Media», completaba lo que era el primer acercamiento al ámbito del videojuego desde la disciplina del medievalismo.

En el estudio anterior¹, ya expuse la realidad de los videojuegos en el ámbito de lo que en la actualidad podemos entender como Edad Media: el propio fenómeno como elemento de ocio, su desarrollo, sus condicionantes, los elementos que lo integran, su mercado, la evolución de esos juegos hasta hoy... Pero era preciso que anduviese un paso más en lo que realmente significa, de manera profunda, el mundo del videojuego en cuanto a la percepción que de la Edad Media se tiene y, sobre todo, lo que representa en tanto que permite dos respuestas básicas: el control del pasado y la simulación de lo que pudo ser, o podía ser, ese pretérito medieval. Si a esto le unimos las posibilidades de los contenidos ofrecidos por el guión del juego, aparte de la propia secuencia histórica, al medievalista se le abre un enorme balcón por el que asomarse (o por el que arrojarse, dependiendo de la postura apriorística que se tome de este medio, ciertamente nuevo) para recibir una imagen del Medievo.

El título del presente estudio está basado en una de las características más interesantes que pueden generar los videojuegos. Y no sólo un pasado posible, en tanto que se pueda alterar virtualmente, sino incluso la posición *divina e omnipotente* en el que el jugador (unifico desde este momento la clasificación

1 «Videojuego y Edad Media», *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 548-585.

posible entre las diversas categorías de videojugador) tiene la oportunidad (el poder) de hacer cualquier cosa en ese marco virtual: desde gestionar mundos hasta planificar la vida y la muerte de los personajes². En realidad, todo este entorno tiene como denominador común el hecho de manipular (en el sentido literal de manejar) algo hasta la fecha imposible: el tiempo y los hechos ya acontecidos, asumidos como sucesos con un principio y un fin. Es decir, la batalla de las Navas de Tolosa se libró en 1212 en la Península Ibérica y los vencedores fueron los cristianos coaligados³. Hasta ahí, bien. El videojuego plantea la posibilidad de que *podamos* alterar ese *hecho*, donde el sultán almohade se lograra alzar con la victoria en aquel combate. Es una de las batallas a las que se puede jugar en *Siglo XIII: muerte o gloria*. Ésa es la novedad. Se juega a suponer; siempre se ha hecho. Pero lo que se plantea en este medio es la contingencia de no suponer nada, sino de *verlo* y *provocarlo*. Acabamos de cambiar de manera intrínseca el suceso. Jugamos a ser dioses⁴. La simulación,

2 Existe un juego de rol titulado *Hard to be a god*, desarrollado por Akella y Burut Entertainment e inspirado en la novela homónima de los hermanos Arkady y Boris Strugatsky (*Qué difícil es ser Dios*, publicado por Acervo, Barcelona, 1975, y ahora reeditado por Gigamesh en 2011), con clara inspiración en una iconografía inconfundiblemente medieval. De hecho se ambienta en un reino imaginario, Arkanar, cuyos habitantes «se encuentran ahora en la Edad Media, y son vigilados de cerca por entidades mucho más avanzadas tecnológicamente, pero que no tienen permitido intervenir en su historia», hasta que el protagonista sí lo hace (SAÑUDO DÍAZ, J.A.: «Delirios de grandeza», *Meristation*, 4 febrero 2008, <http://www.meristation.com/v3/todosobre.php?pic=PC&idj=cw41af9b1645cdf>). Se desarrolla en las décadas posteriores a la novela de ciencia ficción rusa (soviética si queremos ser precisos). Es muy interesante que en los créditos del juego (manual de instrucciones) se agradezca a los hermanos su colaboración; también se aluden los nombres de quienes realizaron el guión del videojuego. Cada vez es más corriente esa enumeración de colaboradores tan importante para el desarrollo de estos títulos. Este videojuego es uno de los mejores ejemplos de fusión entre literatura y videojuego, ya que permite romper el muro limitado de la prosa y sus diálogos en beneficio de lo que haríamos nosotros en una situación similar. Distinto título pero igualmente unido a una obra literaria es *The Abbey* (una aventura gráfica desarrollada por Alcachofa Soft, 2008), cuya referencia es indiscutiblemente *El nombre de la rosa*, de Umberto Eco. Y por supuesto, los que están inspirados en la literatura épica (*Beowulf*, de Ubisoft, 2007) o los literalmente guiados por una obra concreta medieval, como *La Divina Comedia (Dante's Inferno)*, EA y Visceral Games, 2010).

3 Acerca de esta batalla, es fundamental la lectura de la obra de GARCÍA FITZ, F.: *Las Navas de Tolosa*, Barcelona, Ariel, 2005. Además, se trata de un libro muy recomendable para todo aquél que pretenda acercarse a los videojuegos de batalla táctica.

4 Un conocido juego de estrategia, *Spore*, realizado además por Will Wright, el desarrollador de *Los Sims* (el juego de simulación por excelencia), se basa en la creación (literal) de un mundo, con el proceso de evolución incluido, y que pasará desde la etapa unicelular hasta la era

la re-creación y la recreación, y el deseo de ejecutar estas acciones es la base de esta investigación, a la que añadiré la gran aportación de los contenidos precisos para poder desarrollar el efecto simulador con la mayor de las garantías y verosimilitud, y en último término plantear las razones que llevan a un jugador a querer jugar *a la Edad Media*, qué fines persigue y qué logros pretende, con todos los ingredientes que acabo de referir.

Una premisa de partida que me parece oportuno puntualizar. Dada la exposición y planteamiento de muchos y diferentes temas surgidos al amparo de las diferentes reflexiones, no he creído oportuno hacer notas a pie de página con procedentes (que lo son) estados de la cuestión, caso del factor tiempo en la Edad Media, sobre mujer, teorías acerca del feudalismo, y un largo etcétera que se podrá ir comprobando conforme se avance en la lectura. Se ha planteado este trabajo como un ejercicio de exposición real de lo que supone el universo del videojuego para la ciencia histórica y para el medievalista en particular, representando un auténtico reto marcado por los nuevos tiempos de un futuro que ya es presente.

1. LOS CONTENIDOS DE HISTORIA MEDIEVAL: VEROSIMILITUD, VERACIDAD E INFORMACIÓN

Nos situamos en un campo nuevo, sin horizontes definidos ni tampoco con suelo firme: y no es una cuestión de que todo está por hacer, sino de que al no existir reglas académicas concretas, lo hecho ya y lo que tendremos que ver en un futuro próximo van a marcar las líneas sobre las que los historiadores (y filólogos, sociólogos, psicólogos, antropólogos... pero también de todas las disciplinas del conocimiento) intervendremos, algunos como educadores, otros sencillamente como miembros de una comunidad cultural que ya asume al videojuego como otro medio de ocio con trascendencia formativa y expresiva de cultura individual y colectiva. Sólo los límites de la tecnología, de los gustos y modas y aun de la tendencia general por recuperar el pasado medieval (o por conocerlo) se configuran como los auténticos umbrales para lo que nos depara un corto plazo temporal. Por ello, es fundamental que partamos de la idea básica de que el videojuego es una manifestación de ocio cultural en pleno crecimiento, tal y como había demostrado el informe de la por entonces Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, hecho

espacial, pasando por las diversas civilizaciones posibles (Criatura, Tribal —la más *medieval*—, Civilización y Espacial). No se puede tener mayor grado de deidad como jugador.

~ Ilustración 1 ~



público en noviembre de 2009⁵. Además de las propias máquinas destinadas al videojuego propiamente dicho, como las consolas de las multinacionales Sony y Nintendo, es el desarrollo y expansión del *ordenador* en el seno de los hogares la clave de ese potencial, proceso que no ha terminado de crecer, ni mucho menos. Tener un PC en el domicilio implica que hay una máquina capaz de permitirnos jugar. Otra cosa es que se termine jugando, y una vez se juega, a qué se juega. La mayor parte de los juegos de contenido histórico son de estrategia, bien en tiempo real (RTS) o por turnos (TBS), y a pesar de que tengan relación intrínseca con otros tipos de juego, caso de los de rol, acción o simulación, han sido los preferidos por el medio PC más que de consola. En los últimos tiempos se ha reordenado este mercado, pues la mayor parte de los títulos se han hecho de manera expresa para este formato y, simplemente, no se pueden jugar en ninguna otra plataforma. No han terminado de encontrar un lugar adecuado entre los jugadores, y ejemplos como el de *Civilization Revolution* (para PS3, Xbox 360 y una versión táctil para iPhone e iPad), se han quedado en la estantería más apartada. Esto es importante porque quien quiere jugar a algo, primero

5 *Usos y hábitos de los videojugadores españoles 2009*. Noviembre 2009. Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. <http://www.adese.es/pdf/PPTHabitos122009.pdf>.

busca el medio para hacerlo y, en segundo lugar, se preocupa por el cómo lo logra; otro factor distinto es el cuándo en determinados segmentos de edad.

Las preferencias por la temática de un juego son ciertamente aleatorias y altamente influenciadas, debido a diversas razones, entre las cuales cabe señalar el canal de distribución, la máquina que permite el juego (tipo de consola, PC y su potencia...), el aspecto gráfico pero, sobre todo, la predisposición a un determinado contenido y tipo de juego. En el informe *aDeSe* (actual *AEVI*) aludido se señala que lo más importante para el jugador a la hora de la elección de un título es la historia y el argumento, por encima del precio y de que sea rápido de jugar. Este dato es muy significativo, porque en el muestreo de 2006 surgía como segundo ítem, mientras que en 2004 no aparecía.

La causa por la que una persona se decide acercarse a un juego ambientado o inspirado en el Medievo es diversa de igual manera, pero tiene una trascendencia enorme. Sociabilidad (juego conocido), sensibilidad particular (gusto por la iconografía que evoca la Edad Media), interés por la Historia... Son muchos los factores que pueden influir en un jugador a la hora de elegir un título que le llevará, de forma simulada y en una pantalla, a las calles de Acre a finales del siglo XII (*Assassin's Creed*), o suplir a Alexander Nevski en los campos de batalla (y dirigir las huestes) del gélido ambiente del Lago Peipus (*Siglo XIII: muerte y gloria*, hoy más fácil de jugar con el nombre *Real Warfare*, de FX Interactive). Pero todos van a confluir en que es el periodo objeto del juego; no es un contexto pasivo, sino altamente activo por haberse buscado de manera expresa por el jugador. Decidimos jugar a construir villas medievales en vez de romanas con *Medieval Lords* o *Anno 1404*, aunque es posible que nuestro gusto por lo meramente histórico nos haga consumidores de algún juego muy extendido tanto por sus espectaculares gráficos (básico tratándose de un videojuego) como por la distribución sencilla que ha tenido, caso de *Imperium Civitas III*, con su continuación en la versión *Online*. Lo difícil en este ejemplo será discernir el porqué de la preferencia.

Sin tener que entrar por ahora en si Roma o Medievo, considero más importante en este momento la decisión de optar por un juego que tenga bien la verosimilitud o bien la fantasía como guión básico. Son las dos vertientes que, por ejemplo, soportan los juegos de estrategia. Dejando como objeto de análisis y estudio de los juegos de universos mágicos inspirados claramente por la interfaz medieval (o lo que identificamos como tal: un caballero armado, grandes espadas, ballestas, castillos...), para otra ocasión futura, el objeto principal del presente estudio es la vinculación que la verosimilitud y veracidad del juego tendrá para conseguir la simulación virtual más lograda.



2. LA AMBIENTACIÓN

No hay ningún periodo como el medieval que genere tanto imaginario colectivo. Incluso el pasado romano queda anclado con unas directrices muy racionales y marcadas por el clasicismo de nuestras propias raíces culturales, tamizadas por el aporte renacentista y dieciochesco. El Medievo representa en todo momento lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos. La brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés (el caballero y la dama), lo fantástico de una arquitectura imaginada (castillos en ruinas completados en las mentes de las gentes del XIX y, en consecuencia, de nosotros, hombres y mujeres del XXI) o no (fortalezas espléndidas que enseñorean el paisaje europeo), armas señal de dignidad (grandes espadas), heráldica y genealogía como atractivo *per se...*; la percepción de una categoría y comportamiento social (un *señor feudal* tiene hoy una imagen colectiva muy definida, al margen de su realidad, al igual que un *vasallo*)... hasta la gastronomía posee su espacio en ese universo (una *cena medieval* se asocia a una deglución sin medida y pantagruélica). Todo esto contribuye de manera indefectible a que el videojuego sea una de las expresiones más cercanas para lograr la aprehensión de todos esos conceptos; y ahí es donde entran en juego las verosimilitudes o fantasías de los juegos ambientados en el Medievo. El peligro es, sin duda alguna, que sin otro criterio que el meramente de opinión particular, y carente de otra guía, se terminen de asentar determinadas falsas imágenes o acontecimientos como seguros en el conocimiento de cada jugador (las resbaladizas ucronías). Por eso es tan importante la aportación de contenidos específicos en cada videojuego, pues la puntualización de los mismos puede ayudar a paliar los añadidos anacrónicos (en el menos malo de los casos) que el desarrollador o el guionista aporta en beneficio de la jugabilidad, entendiendo este neologismo (muy utilizado desde los 80 en el universo del videojuego, incorporado ya como un tecnicismo) como las posibilidades que se le ofrecen al jugador de disfrutar la calidad del juego y de la versatilidad de sus reglas con el mismo fin de ocio.

La relación que en concreto esa iconografía consensuada por nuestra sociedad (consolidada por la novela histórica y el cine) tiene con los videojuegos «está ligada a lo simbólico y lo imaginario», pues lo que se muestra es un corpus construido por imágenes mostradas como símbolos, «y que además, pueden representar otra cosa que se denomina el imaginario radical, que es lo que constituye al sujeto en su singularidad y es la parte que trata de gratificar inconscientemente». Este proceso se debe a que cada sociedad genera un perfil

~ Ilustración 2 ~



del mundo que habita, dándole a los objetos y seres que interesan o inciden para la vida de la colectividad, influida por los medios y el ambiente donde uno se desenvuelve⁶. El verdadero reto es saber cómo va a impactar este fenómeno cultural sobre esa imaginaria colectiva; de momento, y en determinados casos, se está fijando la que existía con anterioridad, gestada a su vez en los estudios de Hollywood, como es el ejemplo de Robin Hood. El fotograma de Errol Flynn en *Robin de los Bosques* (1938, v.o. *The adventures of Robin Hood*)⁷, ya no lo vemos en las cubiertas de los videojuegos, siendo actualizados por otros modelos como los de Kevin Kostner en *Robin Hood, príncipe de los ladrones*, para el juego *Robin Hood. Defender of the Crown* (para PS2, de Cinemaware, 2003), o el caso curioso (por aparecer antes el videojuego que la película) de Russell Crow en *Robin Hood*, con un interesante parecido con la cubierta del reciente título homónimo, de FX Interactive (2009). En otros, en cambio, son ciertamente nuevos, a pesar del aspecto extraído de un asesoramiento histórico que

6 HUERTERO VALLE, G.A.: «Videojuegos políticos: una forma diferente de entender la política», *Razón y palabra*, 58 (2007), <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n58/ghuertino.html>. Aparece este mismo artículo en: www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=141, correspondiente a *Textos de la CiberSociedad*, 12 (2006).

7 Muy interesante el estudio sobre el cine norteamericano ambientado en la Edad Media de BARRIO BARRIO, J.A.: «The Middle Ages in USA cinema», *Imago Temporis*, 2 (2008), pp. 229-260.



pretende recoger la verosimilitud; son los personajes Altaïr y Ezio (por aludir a unos que han tenido una difusión mediática por encima del propio universo del videojuego, en *Assassin's Creed* y *Assassin's Creed II* respectivamente).

De forma paralela a la imagen del juego, esa interfaz, lo que vemos y oímos (cuestión fundamental en ambos casos como elementos básicos del sistema de comunicación interactivo entre máquina, juego y jugador), los contenidos acerca del periodo en el que pretendemos sumergirnos (o desenvolvernos) son parte inherente para poder jugar a un juego en concreto. Es decir, cuanto más sepa el jugador de las circunstancias, del contexto y de los factores y elementos que dan forma al periodo medieval, en mejores condiciones se situará el jugador para disfrutar esas horas delante de la pantalla y, atención, incluso para cuando no esté delante de ella y le sirvan sus experiencias como elemento de sociabilidad. El hecho de que en sus relaciones entre jugadores (y cada vez más son legión) pueda llegar a aludir a pasajes o logros de su personaje (pongamos por caso los mencionados Altaïr o Ezio), hace que el juego se prolongue más allá de la propia presencia física a los mandos de su consola o del PC. Uno de los primeros comentarios que cualquier jugador hará de estos dos títulos será, sin duda alguna, la excepcional ambientación lograda, con gráficos de alta definición que no es que te aludan a un paisaje urbano de determinado siglo medieval, es que te lo están «enseñando» de manera cinematográfica. No hay que imaginar en este sentido nada, pues lo estás viendo. La mezquita al-Aqsa o la catedral de Santa María del Fiore son postales activas, no meras referencias.

Existen dos variables claras para la ambientación. Por una parte, el sistema de comunicación utilizado, donde al fin y al cabo es el recurso (y su grado) tecnológico que permite que el jugador sea un elemento activo y definitivo. A mayor visualización del marco espacial, y con mayor rigor y perfección gráfica, en progresión mayor integración entre juego y jugador. Es lo que busca y lo que pretende. Lejos quedaron aquellos tiempos donde mover un par de píxeles emocionaba a los incondicionales del medio. La progresión de la tecnología también ha traído pareja la generación de un desarrollo del videojuego como patrimonio cultural⁸. El consumidor-jugador busca y pretende dos cosas: divertirse (la jugabilidad, en la que entraremos ahora) y la calidad. Ese grado de identificación se logra en buena parte viendo los escenarios, y cuanto más reales mejor (y lo escribo en ciernes de la expansión del juego en 3D). Pero no sólo la

8 ESPOSITO, N.: «Emulation et conservation du patrimoine culturel lie aux jeux video», *Digital Culture & Heritage*, Berlín, 2004, p. 8. <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2004emulation.pdf>.

imagen es fundamental (que lo es), sino que los efectos de sonido y la música van de la mano de lo que se refleja en la pantalla. También quedó en el olvido el efecto metálico del sintetizador para simular cualquier sonido cotidiano del juego. Ahora, los títulos de mayor calidad introducen efectos sacados de la realidad, al igual que lo hace cualquier producción cinematográfica (de hecho, de aquí lo coge). Un choque de espadas, un galope de caballo o un griterío a tiempo, logra conseguir una ambientación en ocasiones mucho mayor de lo que intenta hacerlo la imagen por sí sola. Y una aportación igual de importante: las voces concretas que ayuden a introducirse en el plano o escenario que se vaya a generar. Es el caso de los momentos previos a las batallas tácticas en *Medieval Total War II*, donde los líderes de las huestes se dirigen con exclamaciones animosas en ocasiones rayando lo políticamente incorrecto. Pero claro, tampoco podemos esperar un discurso plano para los instantes inmediatamente anteriores a que las huestes carguen contra el enemigo; así, podemos escuchar entre el bullicio de la tropa a un capitán de la facción del Reino de Jerusalem animarla al combate con las siguientes palabras:

*«¡Esperemos que el enemigo se haya traído esta vez mujeres bellas y no las viejas brujas que suele traer! ¡A por las damas!»*⁹

Es evidente que se trata de un juego con un PEGI (con una nueva clasificación a finales de 2009)¹⁰ de 16 años, con lo que todas las implicaciones de violencia de género y demás barbaridades que lleva implícita la arenga quedan enmarcadas en alguien que sabe discernir perfectamente lo que suponía un campo de batalla medieval, donde parte del botín eran las mujeres del contrario (en el caso de que estuvieran por allí).

Otro ejemplo sobre las voces y sonidos. Es un recurso que ha utilizado en numerosas ocasiones el cine de animación, utilizando dobladores conocidos para determinados personajes. La carrera de Mark Hamill (*Luke Skywalker* en *Star Wars*), ha ido enfocada hacia el doblaje de videojuegos principalmente, así como otros conocidos actores de Hollywood (Sean Connery, Bill Murray, Charlize Theron, Samuel L. Jackson...) ¹¹. En *Beowulf* fueron los propios acto-

9 *Medieval Total War II. Kingdoms*. Campaña cruzada.

10 Informe sobre el Pan European Game Information (PEGI). http://www.adese.es/pdf/PEGI%20Annual_Report09-2.pdf.

11 APARICIO, D.G.: «Esta voz me suena: personajes famosos metidos al doblaje de videojuegos». 26 octubre 2009. *20 minutos.es. Sección videojuegos*. <http://www.20minutos.es/noticia/544797/0/doblaje/famosos/videojuegos/>.

res del film (de Robert Zemeckis) los que prestaron sus voces a los personajes del juego (Anthony Hopkins, Ray Winstone...). Para el caso español, en *The Abbey*, al personaje principal, Leonardo de Toledo, lo dobla Ramón Langa, conocidísimo doblador en el mercado cinematográfico español¹². O el más reciente del actor Juan Diego Botto, poniendo voz a Leonardo Da Vinci en *Assassin's Creed II*. Pero es un hecho cada vez más usual y habitual en las pantallas de todos los juegos, y la potencia económica del mercado del videojuego hará que sea un fenómeno creciente¹³. La causa, además de la comercial, es que se logra un entorno más cercano entre juego y jugador, con voces «familiares» que le envuelven en un ambiente más reconocible y cómodo. Es un gran aporte al esfuerzo de la simulación.

Más sencillo de asumir es el uso de la música para lograr esa ambientación. Sobra decir que cualquier sintonía de tipo folk celta, canto monástico, o incluso hecha con ritmos que «suenen» a medieval, aunque sean bandas sonoras modernas que no utilicen instrumentos antiguos (caso de las realizadas por Jeff van Dyck para la saga *Medieval Total War*, incluida la expansión *Viking* del primer título, las contenidas en la edición coleccionista de *Anno 1404*, o la reciente incluida en las Ediciones Negra y Blanca de *Assassin's Creed II*), consiguen capturar al espectador (aquí el jugador sí se comporta como tal agente pasivo). Es indudable que se logra gestar con este elemento un contexto evocador para el objetivo que pretendemos extraer del juego¹⁴, que es la autosatisfacción, hecho indudable.

12 *The Abbey*. Manual de usuario, p. 24.

13 Para el caso español, Santiago Segura llegó a doblar a su conocido Torrente para la versión PS2, y lo hace para Eddie Riggs en la edición española de *Brutal Legend* (en la norteamericana lo dobló Jack Black). 26 octubre 2009. *20minutos.es*. Sección *videojuegos*. <http://www.20minutos.es/noticia/544651/0/brutal/legend/segura/>. Incluso, y de forma concreta, se abrió un proceso de casting entre usuarios para lograr un doblador para la tercera entrega de *Runaway*, una aventura gráfica que se desarrolla en el mundo actual. 10 enero 2010. *Diario Crítico*. <http://www.diariocritico.com/ocio/2010/Enero/videojuegos/190136/run-away-busca-doblador-tiendas-marzo.html>. Finalmente fue Conchi López (Rachel Weisz en *Ágora*) y Eduardo del Hoyo (Michael en la serie *Perdidos*) quienes pusieron voz a los protagonistas del juego de Péndulo Studios.

14 Tenemos casos paralelos del mismo juego para otras épocas, como la del XVI japonés en *Shogun Total War*, del XVIII ilustrado (con piezas de cámara muy identificadas en *Empire Total War*), más claro si cabe en el caso de *Rome Total War* (también obra de Jeff van Dyck), así como en otros de desenvolvimiento más reciente, como el situado en el conflicto de Vietnam (*Battlefield Vietnam*, donde cabe la posibilidad de incluir música específica del momento; podemos incluir cualquier pieza de los *Doors*, Jimi Hendrix o de los *Rollings Stones*, como si fuese una banda sonora tipo *Good morning, Vietnam!*, *Platoon* o *La chaqueta metálica*).

~ Ilustración 3 ~



También parte inherente a esa ambientación, está la de la ubicación que el juego posibilita al usuario. No sólo se trata de un acto comunicativo, sino que se ofrece como el mejor referente para la localización sensorial del jugador. Digamos que se contempla como un espejo parlante al que ese jugador escucha o lee. Lo podemos observar en las fórmulas de tratamiento que nos resultan arcaizantes hoy pero que son, precisamente, las que el imaginario colectivo identifica con el pasado medieval. En el juego *Europa Universalis III*, al comienzo del tutorial, podemos leer un párrafo con el siguiente texto: «¿Y cuál será tu papel en todo esto? Jugarás el papel de «poder detrás del trono» y lo gestionarás todo, desde la política y la diplomacia nacional hasta nombrar cargos y construir los edificios específicos en las provincias. Tal es tu relevancia, que el juego te tratará casi siempre, de «vos», como si tú fueras el verdadero monarca». Se localiza el comentario para el sábado 30 de mayo de 1453, fecha de inicio del juego y altamente significativa por cuanto puede tener de presunto punto y final para una idea de Edad Media, en buena lógica no compartida por mí. En realidad, se trata de un concepto asumido por los hispano-parlantes de la Península Ibérica, el del voseo, que ubicamos en épocas medievales y del Siglo de Oro (mucho debe esta cuestión al teatro clásico español del XVI y XVII), pero que no responde a la verdad; aunque lo hace verosímil. En el siglo XV, prácticamente todo el mundo se trataba

de vos, estando limitado el «tú» al trato para los niños. Como vos era la forma casi única, pasaba como en inglés con «you». Eran los elementos nominales los que marcaban la diferencia. Así, «vos, amigo, sois...» era una forma que podía utilizar el superior para dirigirse al inferior, y viceversa, «vos, señor, sois...», la manera que el inferior utilizaba para tratar al superior. La diferencia se ubica en «amigo» y en «señor». Pues bien, al rey se le podía tratar de «vos», pero siempre que en el enunciado hubiera un «señor»: «Vos señor, sabéis que...» Por lo tanto, sí se usaba, tal y como especifica el juego, pero con refuerzos nominales. De ahí que surgiesen las formas «vuestra merced», «vuestra alteza» y «vuestra majestad», que ya en esa centuria se empleaban para dirigirse al monarca¹⁵. Vemos que se trata entonces de un recurso de ambientación que responde más a la estructura del conocimiento previo del jugador que a la propia realidad misma, pero que tiene unas consecuencias directas en la postura favorable del usuario hacia el presunto rigor (falseado) histórico del juego.

En segundo lugar, lo imprescindible para una correcta ambientación tras los medios audiovisuales, es *el contenido de la materia propiamente dicha*, es decir, una información adecuada, y cuanto más completa mejor. Se trata de un sistema de identificación con el mayor número de personas, y que colegirá en una aceptación del tema en concreto¹⁶. No obstante, se trata de un juego, no de una monografía de Historia Medieval, por lo que la mostración de esos contenidos debe guardar un equilibrio que consiga canalizar al curioso hacia la consecución de conocimientos más profundos. En este ámbito centraré mi objetivo, pues la recopilación, uso, utilización y desarrollo de asertos, textos y diversa información sobre Edad Media, es la que en muchos casos influya de manera importante en la percepción del jugador sobre el periodo o de lo que desea el jugador medievalista buscar en ese momento de ocio.

15 A veces se empleaban con los verbos en tercera persona: «vuestra majestad tiene, sabe, etc...», pero en otras ocasiones con el verbo en segunda persona del plural: «[Álvaro de Luna al rey Juan II] Ca dirán las gentes que por algund grande error o deserbiçio que yo fize e cometí contra Vuestra Alteza, me desterrays de vuestra presencia». Démonos cuenta que «Vuestra Alteza» concuerda con el verbo en segunda persona del plural (la correspondiente a «vos») y con el posesivo «VOSOTROS». EBERENZ, R.: *El español en el otoño de la Edad Media. Sobre el artículo y los pronombres*, Madrid, Gredos, 2000, pp. 102-108.

16 «Por lo general, las obras creativas se desarrollan en escenarios con los que pueden identificarse un gran número de personas. Ésta es la razón de que haya tantos libros, películas y juegos ambientados en la II Guerra Mundial y otros acontecimientos que incidieron en las vidas de millones de personas». Vicent Pontbriand, productor asociado de *Assassin's Creed II*. En *La guía oficial. Assassin's Creed II*. Versión española, 2009, p. 196. El aserto puede ser muy radical, aunque no está exento de razón.

Sin querer entrar en lo que puede suponer de positivo para el hecho educativo (docente) la concentración de esos contenidos, expuestos para añadir elementos y factores de juego (en definitiva, para «jugar mejor» y en ocasiones para saber jugar)¹⁷, es indudable que son increíbles las posibilidades reales a la hora de recopilar y mostrar una ingente cantidad de información acerca del periodo medieval, o de cualquiera de sus aspectos. El crecimiento de la memoria física del hardware usada en progresión geométrica (yo diría más bien en sucesión por la infinitud de los términos posibles) ha permitido la inclusión de esas guías, a veces necesarias para el juego. En los primeros juegos, la parquedad de los kilobytes no permitía ciertos excesos, hecho que ya pertenece a la Prehistoria digital. Ahora, existen auténticas enciclopedias en el seno de determinados videojuegos, como es el caso de la *Civilopedia* de *Civilization IV*, o en 2016 el espectacular portal de Total War Wiki¹⁸.

3. LOS CONTENIDOS DE HISTORIA MEDIEVAL

El dato por sí sólo es muy extraño que aparezca en un videojuego, en primer lugar, porque se atiende a un criterio de ambientación, por lo que es precisa la ubicación geográfica y temporal, con lo que comporta de contextualización de ese elemento narrativo (auditivo o escrito). Es común el surgimiento de algún año como inicio de las distintas campañas (*Medieval Total War II. Kingdoms*), e incluso del propio juego (*Stronghold*, en 1066), pero en general aparecen acompañados de textos que varían en extensión persiguiendo el sentido del juego al juego.

La intervención de quien desarrolla un título en concreto, pongo por caso *Mount & Blade* (rol ubicado en el siglo XIII) está condicionada por las «exigencias del guión», un argumento que *puede* seguir una trama imaginada en el marco de una veracidad histórica. O no. Aquí es donde surge la materia prima del contenido posible. A mayor verosimilitud o certeza conocida de los hechos que ambientarán el juego, mayor necesidad de contar con una información que permita el control de esa situación relatada por la Historia. La funcionalidad para la docencia es evidente, generando «actitudes de indagación y necesidad

17 No es un juego ambientado en la Edad Media, pero conviene referirlo como ejemplo. En *Task Command. 2nd Manassas* (Paradox, 2006), o se conoce el sistema regimental de la Unión y de los Confederados durante la Guerra de Secesión norteamericana, o no logras desarrollar el juego de manera fluida. De hecho, su rigor histórico es lo ponderado por los usuarios. Foro de reanálisis en *Meristation.com* del citado título. <http://zonaforo.meristation.com/foros/viewtopic.php?t=626573>.

18 http://wiki.totalwar.com/w/Main_Page.

~ Ilustración 4 ~



de ampliación de conocimientos»¹⁹. Pero vinculado al proceso lúdico en concreto, la utilización de los elementos que aportan «contexto histórico» no precisa necesariamente del uso y referencia a hechos concretos que sucedieron. En el citado juego, cuya fecha de inicio es el 23 de marzo de 1257 en un territorio imaginado (*Calradia*), sólo requería que los anacronismos no fuesen excesivos. Volveré más adelante sobre este ejemplo.

Cierto es que lo primero que se busca es a qué jugar, para en segundo estadio cómo jugarlo²⁰. Aquí es donde entra el tipo de juego, para si lo que pretendemos es divertirnos empuñando una espada o una ballesta (en ocasiones no de manera virtual a través de las posibilidades de las consolas de movimiento, como la Wii), controlar un inmenso tablero con innumerables variables (*Europa Universalis III* o *Grandes Invasiones*), o dirigir a los *rovers* ingleses el día San Crispín y ser hermanos de sangre junto a Enrique V (*Medieval Total War II*).

Es la cuestión bien diversa de querer jugar a un juego más vinculado a la Historia propiamente dicha, normalmente de estrategia en sus dos facetas,

19 GÁLVEZ DE LA CUESTA, M^a C.: «Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula». *Icono 14*, 7 (2006). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2043944>.

20 STM: «Juegos de estrategia. La diversión invade tu PC», *Micromanía*, 177 (2009), pp. 70-75.

bien real o por turnos. Si ese guión lo riges el condicionante histórico, con la tecnología, situación económica, militar, social, institucional... y tiene un punto de partida (cuando se inicia el juego), el planteamiento salta en pedazos cuando entra en liza la progresión del hecho, donde ahí ya interviene como agente activo el jugador. El argumento lo está exponiendo el propio desarrollo histórico (situación diversa es si queremos simular otra vivencia, el rol anteriormente citado). Y ahí es donde se separan los caminos de la secuencia histórica conocida (la escrita en los libros de Historia) y los de la re-creación histórica. Es en este punto donde también arrancan los mundos oníricos generados que facilitan al jugador la creación narrativa (*Fable* y *Dante's Inferno*).

En el estudio previo a este («Videojuegos y Edad Media») aludía a la extensa variedad de jugadores que se ubicaban en cualquiera de los puntos definidos entre los ocasionales con amplios conocimientos del Medievo y los habituales, pero sin esa base de contenidos. Particularmente me ubico entre los que no desean ver en los juegos lo que denomino *la maldición del hechizo*, donde los asaltos de dragones, magos, anacronismos difícilmente explicables y el desarrollo de los acontecimientos no acogidos a las leyes generales de la Naturaleza, son parte inherente del juego y de su jugabilidad (ahí me muestro muy comprensivo con los que no pretenden lo mismo: «Un jeu vidéo, c'est avant tout un jeu»)²¹.

Pero claro, hasta el momento todo lo he abocado a indicar al jugador que busca el rigor histórico. También existen jugadores que realizan el camino inverso, y es que echan de menos, en beneficio de unas potencialidades de juego muy particular, algo de fantasía en juegos sobrios históricamente hablando. Uno de los títulos de la saga de *Stronghold*, con el subtítulo de *Legend*, acogía a este tipo de jugador. O *Rey Arturo* (de NeoCore, distribuido por FX Interactive, 2010), un juego que nos recuerda a otro de los mismos desarrolladores, *Crusaders. Thy Kingdom come*, pero más vinculado al sistema de juego de *Medieval Total War II*, aunque con elementos mágicos lógicos en un entorno mítico como el de Camelot. No obstante, son los *mods* los que dan mejor acogida a estas posibilidades, como el de *Third Age* para *Medieval Total War II*, donde se puede conquistar la «Tierra Media» con alguna de las doce facciones creadas por Tolkien²².

La aportación de información diversa se configura como una de las características de los videojuegos inspirados en temas históricos o que los utili-

21 ESPOSITO, N.: «Emulation et conservation...».

22 <http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=654>. Hay que tener instalada la expansión *Kingdoms* para ejecutar el *mod*.

zan como factor básico de su desarrollo. Expondré en primer lugar diferentes ejemplos y los tipos de uso que se hacen de esos contenidos que nos ayudarán a situarnos en el hecho en sí, para posteriormente analizar las consecuencias que se derivan de él.

Lo primero que hay que advertir es que, en sentido general, los contenidos recogidos en buena parte de los videojuegos centrados en el Medievo, son muy amplios. El inicio de los manuales suele ser muy interesante, pues descubren de inmediato la ubicación cronológica del videojuego y lo que pretende ser. En las contracubiertas de los juegos también suele haber comentarios atractivos para nuestro objetivo, redactados además como reclamo para el comprador. Suelen ser referencias directas y muy evocadoras, utilizando muy a menudo el imperativo como estrategia publicitaria, aunque en ocasiones demasiado agresivas. En *Crusader Kings* se dice, literalmente: «¿Tienes los requisitos para llegar a ser un Rey Cruzado?».

Pero sin ser tan provocadores (aun siendo belicosas si se trata de juegos de guerra, lo que entra en la lógica y en la obviedad), sí hay elementos que nos llaman poderosamente la atención. En el inicio del manual de *Age of Empire II: The Age of Kings* podemos leer: «Es un juego de combate donde podrás crear tu propio imperio en la Edad Media»; sin más, pues ya se da por supuesta la información genérica que se tiene sobre el Medievo.

Y llegado este punto, es donde hay que señalar que estos contenidos expresos afloran en el videojuego de dos formas posibles: de forma indirecta o directa. La primera es la que se incluye como causa lógica del título, con textos referidos a aclarar o definir aspectos concretos, y lo hace al margen del desarrollo del juego; de ahí lo *indirecto* del sistema. En el referido *Age of Empires II*, la realidad es que, una vez en la interfaz del juego, existe una posibilidad, señalada expresamente como «Historia», que da paso a un correcto número de definiciones diversas sobre el periodo, tales como Alta y Baja Edad Media, Feudalismo, Guerra Medieval, etc. (y que curiosamente no son imprescindibles para jugar). Lo interesante es que se le dé la oportunidad al videojugador de completar la información o, de manera sencilla, de acercarse a ella; en este caso, también se incluye un texto explicativo de las diversas facciones, para ayudar a entender las razones de su importancia histórica. Cabe reseñar la calidad no desdeñable de algunos de los contenidos recogidos²³, y

23 En concreto, para Feudalismo, el juego especifica lo siguiente: «La estructura política y económica predominante en la Edad Media fue el feudalismo. Este sistema se desarrolló como respuesta a la desintegración de la autoridad central y al caos social que surgió tras el fin del mandato romano. Una jerarquía de hombres poderosos, regidos por el nuevo sistema de vasalla-

que ayudan en algún caso a colocar sensatamente la distancia entre Ciencia histórica y juego propiamente dicho. En un título de batallas y gestión de estrategia en tiempo real (RTS), como es éste, podemos leer esta precisión tan educativa para el no iniciado en el Medievo: sobre la guerra medieval «en las escasas ocasiones en que tenía lugar una batalla campal, los caballeros podían llegar a ser devastadores», y más adelante termina de apuntar que «las guerras en la Edad Media consistían fundamentalmente en asedios de algún tipo». O rupturista respecto a la idea globalizada que se tiene del periodo medieval desde la época ilustrada (peyorativa, oscura, lúgubre, atrasada, bárbara...): «A finales de la Edad Media, la Ciencia en Europa no sólo había alcanzado el nivel de la Antigüedad, sino que la había sobrepasado». Pero en este mismo lugar y en este mismo juego, tenemos acceso a uno de los asertos que mayor interés puede tener para nosotros como observadores medievalistas. En referencia a la globalidad del concepto «Edad Media», se recoge el texto que aclara la propia esencia de la etapa temporal: «En Asia y Oriente Medio, este periodo histórico no entra fácilmente dentro del concepto europeo de Edad Media». Insisto; no olvidemos que es un juego para mayorías que aún se sigue vendiendo, y ya tiene más de quince años (para un videojuego es un éxito descomunal que no se haya descatalogado a los dos o tres años). Su revitalización le ha llegado de la mano de Steam con la versión HD y las dos nuevas expansiones (*The Forgotten* y *Los reinos africanos*).

El segundo sistema de mostración de contenidos es más directo, pues se trata de información concreta que el juego te ofrece conforme lo desarrollas. Por ejemplo; en *Medieval Total War II. Kingdoms*, y durante la campaña cruzada, es habitual que salten a la pantalla ventanas con sucesos que, cronológicamente, acontecieron en el momento en que estás jugando. Hacia 1348, comenzarán a salir ventanas hablando de cierta enfermedad que llega del Mar Negro. El jugador tendrá que prestar atención a esos contenidos, pues lo habitual es que alguna de las ciudades que gestiona se vea contagiada (con lo que supondrá para la estabilidad del territorio que domina y, en consecuencia, un añadido para conseguir la victoria). O es el caso previo, en la misma campaña de ese juego referido, de 1204, donde la alusión a la IV Cruzada hace que aparezca por la geografía del videojuego (centrada en el Mediterráneo que baña Oriente Medio, llegando hasta Mesopotamia), la facción veneciana. En este mismo sentido, surgirán los mongoles, las alusiones a la Cruzada de los niños, etc.

je y la división territorial en feudos, sustituyó al antiguo sistema romano de emperador, senado, provincia, ciudad y pueblo». Y se extiende mucho más con la voz «Contrato feudal».

Por lo tanto, para quienes en este punto aún pensaban que este tipo de juegos (o el videojuego en general) no podía aportar información concreta y especializada sobre Edad Media, comprobarán que en absoluto es así, y lo mejor de todo son las posibilidades abiertas que existen para intervenir de manera sensata y productiva como medievalistas.

4. UNA IMAGEN DE LA EDAD MEDIA: EL RIGOR

Este factor es muy complejo y extenso de analizar²⁴, ya que el número de juegos y los aspectos múltiples que los componen hacen casi imposible ir controlando la veracidad y anacronismos que existen en ellos. Aludiré a algún caso en concreto, por significativo, pero soy consciente de que sería muy interesante hacer un análisis pormenorizado de la mayoría de ellos con el fin de tener en cuenta la utilidad de esos juegos para la docencia o incluso para ver, según su difusión, esa imagen sobre el Medievo que planteo.

Hay títulos (y se apura empresas) que han continuado una línea casi con fe religiosa, caso de Paradox, que argumentaba entre su política de edición la de juegos con rigor histórico (haciéndolo casi un sello identificativo), aunque

24 Acerca de la imagen de la Edad Media hoy, y entre la bibliografía que existe sobre el tema, hay que destacar los trabajos de J. HEERS: *La invención de la Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1995; y las reflexiones de J. LE GOFF: *Una larga Edad Media*, Barcelona, Paidós, 2008, en concreto la entrevista que aparece del insigne historiador francés al comienzo del libro bajo el título «La Edad Media de J. Le Goff»: pp. 23-36. La tradicional Semana de Estudios Medievales de Estella, en concreto la de 2008 correspondiente a la XXXV edición, se centró en *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social* (Pamplona, Gobierno de Navarra, 2009). Diversas contribuciones observaron el fenómeno desde muchos puntos de vista, incluso con aportaciones sobre la conexión entre novela histórica y Medievo (RUIZ-DOMÉNEC, J.: «El poder de la ficción. La Edad Media vista por la novela histórica», pp. 247-261), o la visión de los alumnos de Secundaria sobre la Edad Media en las aulas de sus centros (FRIERA SUÁREZ, F.: «Percepción de la Historia Medieval en la Enseñanza Secundaria», pp. 63-108) además de las más académicas vinculadas al estricto ámbito universitario o de grandes instituciones (de M. González Jiménez, M.A. Ladero Quesada, J.M. Ruiz Asencio...). Es muy interesante que en ningún momento se aluda al fenómeno del videojuego irrumpiendo en esa percepción; sólo en un momento del trabajo referido de F. Frieria se dice que en la idea «que los estudiantes de Secundaria tienen sobre la Edad Media, además de la influencia de profesores y currículos, inciden factores muy importantes como el cine, la literatura, la TV, los medios informáticos cada vez más poderosos, y, en el mejor de los casos, algunas publicaciones de Historia». El mercado es mío. Pero en 2016 las cosas no han mejorado en este sentido. Al contrario, el posicionamiento se hace más enconado y está siendo muy difícil realizar esta tarea de pioneros.

~ Ilustración 5 ~



haga incursiones en la ciencia ficción o la fantasía, como *Elven Legacy*²⁵. Esto nos muestra claramente que existe un interés comercial por tales productos, o lo que es lo mismo, que hay una demanda a la que prestan atención firmas por razones mercantiles evidentes.

Ha quedado claro que uno de los recursos para la ambientación es el contenido. Pero debemos señalar un factor crucial: no todo el mundo tiene una idea aproximada de lo que fue y representó el periodo medieval, y en este punto es donde hay que situar la importancia del rigor en el juego. Sí se tiene esa idea prototípica, generalmente asociada al matiz peyorativo junto al de los más altos valores, y es a ese universo al que tiende el videojuego de ubicar al jugador, un mundo incontrolado e incontrolable. En *Dos Tronos*, en el manual aparece una descripción sucinta de lo que fue la Edad Media de forma genérica: «Las grandes hazañas, los actos de caballería, además de la villanía y las traiciones estaban a la orden del día». En *Crusaders Kings*, en la cubierta, aparece una definición de lo que nos vamos a encontrar: «Juego de estrategia medieval», junto a alusiones al Cid, Ricardo Corazón de León, Saladino y la Guerra de los Cien Años, y «Diplomacia – Guerra – Intriga en la oscura Edad Media». En este caso, la oscuridad se argumenta como un elemento de

25 STM: «Juegos de estrategia. La diversión invade tu PC», p. 76.



atracción. Pero más interesante es el manual, como vengo especificando: «La jerarquía feudal era una institución rígida y conservadora. Pese a la brutalidad de la época, librar guerras sin recibir provocación previa no estaba bien visto». Este último aspecto es algo que para un jugador, que busca que en el juego «pasen cosas», va a tener un impacto nulo a priori; pero en realidad, este título está basado en un rigor histórico que pretende que todas las variables posibles incidan en su desarrollo. En este caso, se trata de la definición de las dinastías (de hecho es un juego de las mismas), donde se debe «plantear reivindicaciones ante las provincias para declararle la guerra a su dueño»; da la opción de que se pueda obtener el territorio a través de matrimonios, decretos papales o imperiales..., pero que la usurpación puede acarrear impopularidad. En él se concreta el contexto histórico concreto: «*Crusader Kings* es un juego de estrategia que tiene lugar en la época feudal de la Europa medieval y escenifica la recuperación de Tierra Santa por parte de los Cruzados». Podemos comprobar que no es exactamente ése el objetivo último del juego, ya que se han introducido procesos anteriores y posteriores distintos que poco tuvieron que ver con la Cruzada; existen tres posibilidades de inicio de juego, siendo uno, efectivamente, el localizado en 1187, con la Tercera Cruzada, pero los otros dos se localizan en 1066, año de Hastings, y 1337 como fecha consensuada para el inicio de la que conocemos como Guerra de los Cien Años. Pero lo mejor de este tipo de juegos son los múltiples factores que hay que tener en cuenta para poder jugar con soltura, por no hablar de que sólo así se pueden alcanzar los objetivos planteados en el juego. En este caso, y en el manual de usuario, se puede leer literalmente: «Para entender *Crusader Kings*, debes comprender el sistema feudal medieval y su jerarquía asociada». Y apunta a continuación lo que es un comentario dirigido: «Si bien era un sistema arcaico en comparación con el actual, no dejaba de ser sólido y estaba consolidado»²⁶. Sin duda alguna, se dirigen a alguien que *no conoce*, que no sabe de antemano nada sobre el feudalismo. Continúa el manual con una serie de informaciones acerca del carácter de cada uno de los personajes posibles del juego (los rasgos de su carácter —arbitrario, indulgente, embustero...—, de las posibles enfermedades sufridas —esquizofrenia, labio neporino, lepra...—, de educación —cortesana, eclesiástica o marcial, amén de manirroto, negociador, intrigante...—), así como los progresos en tecnología militar (más común en este tipo de juegos), los legislativos (primogenitura sálica y semisálica, prerrogativa real, uso y costumbre...), culturales (desde

26 *Crusader Kings*. Manual de usuario, p. 25.

crónicas a la heráldica, pasando por la popular —carnavales, juglares, ropa de moda...—, rigor religioso (celibato, liturgia formalizada, pobreza apostólica, jubileo...), educativo y de pensamiento (escuelas monásticas, Universidades, lógica aristotélica...), económicos y prácticas comerciales (gremios, cámaras locales de comercio, ferias locales e internacionales, letra de cambio, contabilidad por partida doble), avances de técnica agropecuaria (rastrillos, sistema de año y vez, enriquecimiento del suelo...), artesanos (refinería de sal y azúcar, papelería, textil, vidrio...), y otros diversos (peste bubónica y pulmonar, viruela, saqueo, revuelta, herejía...) ²⁷. Bien, pues en todos los casos especificados más en los que no enumero por extenso, están definidos con más o menos exactitud. Sí, efectivamente, hace falta estudiar para poder jugar.

Hay que entender que, en estos juegos de estrategia, el jugador debe comprender las razones de la lucha, de ahí el interés de la información política. En el caso de *Siglo XIII: muerte o gloria* (aunque éste es de batallas tácticas, como el de *History: Great Battles Medieval*, desarrollado por Slitherine Software y Koch Media, o los de la serie *Total War*) existe un video introductorio que contiene una información precisa relatada por una voz en off (con subtítulos), donde explica las causas de la batalla, pero no su resultado (lógicamente para que sea el jugador el que tenga la posibilidad de revivir la incertidumbre del desenlace). También es el ejemplo de las batallas históricas recogidas en la expansión *The Conquerors of Age of Empires II*, aunque con un reflejo a la hora de jugar distinto por el tipo de juego; Hastings, Manzikert (juegas con los turcos), Poitiers (bajo el nombre de Tours, en 732) o la propia Azincourt son generadas como una sucesión de logros, más que la propia batalla táctica, lo que no permite *recrear* ese encuentro en las mismas condiciones de rigor que el patrón anteriormente citado.

Una de las claves en muchos de los juegos de estrategia y gestión (y no sólo en los de ambientación medieval, pero sobre todo en éstos) es el índice de popularidad o satisfacción de la población. Una revuelta hace perder un territorio, ingresos, posibilidades de reclutar ejércitos o mejorar infraestructuras, y termina por abocarte al desastre en el juego (¡qué momentos esos cuando tienes a buena parte de tus territorios en pie de guerra y con ejércitos enemigos

²⁷ Un ejemplo. La *consanguinidad semisálica*: «Todos los títulos van a parar al hijo más poderoso o, de estar muerto, a su hermano de más edad y así sucesivamente. Si ninguno de los hijos puede constituirse como heredero, será el nieto más poderoso quien herede, y así sucesivamente. Ten en cuenta que esto permite que la línea hereditaria pase por una mujer que, como tal, nunca podrá heredar, pero sí podrá permitir que herede un descendiente varón. El poder depende del atributo militar, el prestigio y la posesión de provincias». Y así el resto de conceptos. Manual de usuario, p. 40.



ad portas!). Desde aquel *Castles II: Siege & Conquest* en donde la sublevación interna era parte clave del juego (junto con las relaciones con el Papa, que era quien te tenía que aceptar como rey para ganar el juego), hasta las rebeliones de la saga *Medieval Total War* (donde incluso se quedan libres ejércitos completos que cortan las líneas de comercio), el grado de complacencia de tus vasallos o súbditos (según el juego) es crucial para el sostenimiento de la estructura de gobierno. Por ejemplo, siendo el mismo sustrato consecuente, en *Stronghold* tiene efectos de abandono o recepción de pobladores en el castillo y villa, muy similar al comportamiento del campesinado en *Anno 1404*. Lo que nos interesa como medievalistas son los factores que hacen que esa popularidad suba o baje. No sólo se atiende al abastecimiento esencial, sino también a la diversión posible (cerveza o festejos), pasando por la igualmente básica presión fiscal. En ocasiones, ese rigor se pierde en beneficio de lo que se espera un jugador medio que tampoco tiene necesidad de grandes precisiones y que quiere no verse sorprendido. Aún no logro entender, como habitante de la Península, que para mejorar el orden público, en *Medieval Total War II* exista una plaza de toros para las facciones española (otra imprecisión motivada posiblemente por el mismo motivo) y portuguesa; ya sabemos que como tales recintos específicos de ocio se construyeron en el XVIII.

En *Civilization IV* hallamos la aludida *civilopedia*, lo que facilita la consulta de determinados elementos necesarios para el juego. En *Stronghold* hay un elemento más directo en cuanto a conocimientos se refiere, pues al comienzo de cada misión-objetivo está la posibilidad y casi la obligación de mirar para qué sirve cada construcción y lo necesario para su desarrollo: un granero imprescindible para almacenar vituallas elaboradas o que no lo necesitan —manzanas por ejemplo—; un molino que muele el grano que previamente ha depositado un campesino en el almacén desde la plantación, y que un panadero se llevará desde ese mismo almacén cuando haya sido convertida en harina hacia la panadería y de ahí al granero... Y así con las armas: una granja de vacas que genere queso pero también cuero para las primeras prendas defensivas del núcleo, o la madera y el hierro necesario para el maestro arquero, etc. Si no controlamos todas estas «reglas» extraídas de la información suministrada por el juego, no lograremos cumplir nuestro objetivo, es decir, perderemos y posiblemente sin saber la razón.

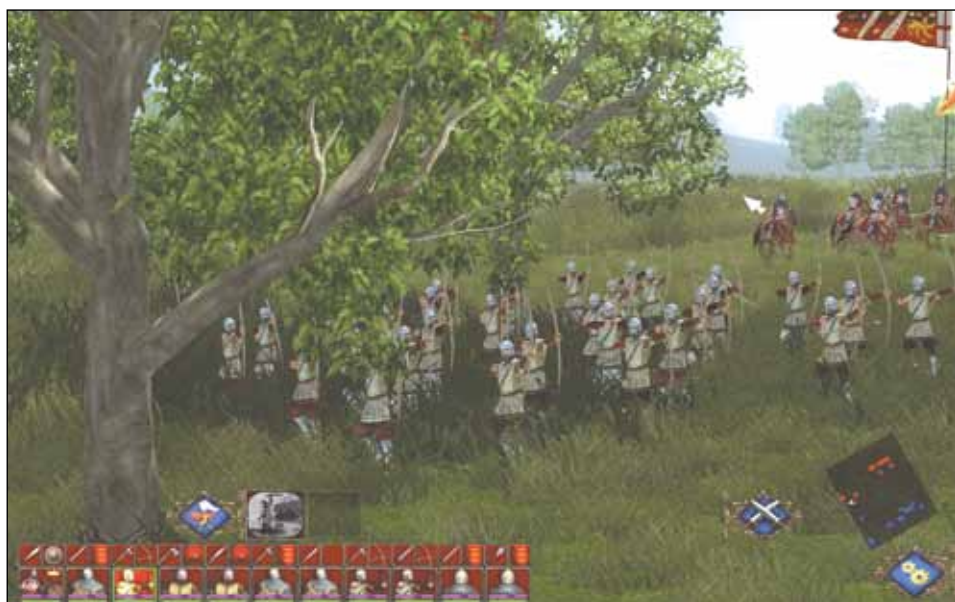
Una cuestión que merece la pena plantear aquí, y sin respuesta posible. Los contenidos indicados antes de iniciar el juego se exponen como base para el desarrollo del juego para, supuestamente, un jugador neófito en la Ciencia histórica. Pero es que, quien se acerca a este tipo de títulos, suele tener ya una predisposición que se corresponde con unos conocimientos previos. ¿Es útil,

por tanto, esta información? Nunca está de más, y hay que contemplarlo desde la óptica contraria al especialista, es decir, al jugador no experto (ni iniciado) en Historia Medieval.

5. ¿CRUZADAS, GUERRA DE LOS CIEN AÑOS, INVASIONES BÁRBARAS...?

Es conveniente plantear aquí los momentos concretos que suelen reflejarse en los videojuegos, básicamente porque nos indican la preferencia del jugador no por la Edad Media, sino por un periodo concreto de ese Medievo. Esta especialización es muy expresiva de la propia imagen que se puede tener de *lo medieval*, ya que épocas muy manidas, caso de las Cruzadas, es lo que termina de asentar esa iconografía individual y grupal. En un juego tan extendido como *Assassin's Creed*, el hecho que representó el movimiento cruzado queda muy tamizado por la contextualización contemporánea de nuestra época (siglo XXI), donde llevamos a un miembro de la secta de los asesinos, musulmanes, para asesinar (como suena, aunque sea virtualmente) a viles caballeros templarios (aquí son *los malvados*, como en el caso de *El Reino de los Cielos*, de Ridley Scott), con el fin de evitar males mayores. Se puede interpretar en él más del momento actual que de los acontecimientos pasados.

~ Ilustración 6 ~





El uso de la cronología es fundamental, ya que genera el contexto temporal (no olvidemos que en todo momento nos referimos a un pasado concreto y más o menos definido). Por lo tanto, el desarrollo que el juego plantea siempre va a estar ligado a un condicionante histórico: invasiones bárbaras, presencia normanda en Inglaterra después de Hastings, el convulso siglo XIII, o la ya expresiva para juegos de combate táctico Guerra de los Cien Años. Vamos a realizar un breve recorrido por todos ellos.

Sobre el periodo *bajoimperial* y *altomoderno* existen dos grandes temáticas (dejando claro que apartamos los de mitología danesa, como *Beowulf*, o los de ciclo artúrico, como *Tzar. Excalibur*, por tratarse de títulos más vinculados a los de fantasía). Por un lado encontramos los que se centran en la propia presencia de pueblos bárbaros en el seno del Occidente imperial romano, como la expansión de *Rome Total War: Barbarian Invasion*, donde ya aparecen las facciones de los cristianos occidentales y orientales, y sobre todo, *Grandes Invasiones*, juego de alta estrategia. En este mismo grupo podemos incluir a la expansión del primer *Medieval Total War*, que lleva el título de *Viking Invasion*. Pictos, escotos, mercios, nortumbrios, sajones, galeses, irlandeses y los propios vikingos son las facciones con las que podemos jugar. Y este juego nos da paso a los centrados casi con exclusividad al mundo vikingo, como el juego de plataforma *Viking* (no estrictamente histórico, más vinculado a la recreación de la mitología normanda del mismo tipo que el videojuego *Beowulf*) o las campañas contenidas en *Age of Empires II: The Age of Kings* (incluida una batalla específica en su expansión denominada *Vindlandsaga*, para jugar en la aventura norteamericana vikinga). Aparte de estos títulos, hay que señalar claramente a *Total War: Attila* (2015). Si la expansión *Viking Invasion* mencionada ya era todo un hito, el juego que llega el nombre del caudillo huno y sus DLC posteriores han supuesto a su vez un gran punto y seguido. No solo ha sido el número de facciones que aparecen, sino el progreso de juego y los condicionantes del mismo, ya que introducen un elemento novedoso para la experiencia del usuario, y es el papel nómada de algunas de estas tribus. Sus expansiones son de lo más sugerente, como la de *El último romano*, centrada en las campañas de Belisario y la *Renovatio Imperii*, o la de *Carlomagno*, que ajusta su desarrollo a partir del año 768 d.C., comienzo del gobierno del monarca franco, y la posibilidad de liderar al reino astur o al emirato cordobés, pues es, sencillamente, una grata sorpresa para el medievalista.

El segundo gran grupo es el centrado en el entorno de la victoria de Guillermo I en Hastings. No sólo se trata de una de las batallas más «jugables», pues la podemos ver en muchos títulos (desde *Age of Empires II*, hasta *Medieval*

*Total War II*²⁸, *Lords of the Realm III*²⁹ o *Crusader Kings*), sino que es punto de inicio de algunos títulos, como *Stronghold*. De hecho, el comienzo de este juego es la colocación de la torre del homenaje normanda en 1066. Y de finales en otros, como en *Grandes invasiones*.

El otro escalón posible entre los periodos preferidos es, sin duda alguna, el de las Cruzadas, componiendo casi un subgénero en sí mismo³⁰. Es cierto que el reiterado *Assassin's Creed* ha marcado un antes y un después para el videojuego ambientado en el periodo cruzado, pero lo cierto es que se trata de una simplificación tratarlo así, ya que este juego en concreto se centra en la III Cruzada. Si acaso es la referencia continua en todos los títulos de la saga a la Orden Templaria. Es común y general que buena parte de los títulos genéricos de Edad Media tienen su apartado (mayor o menor) sobre las Cruzadas en general o en particular. Una de las campañas de *Medieval Total War II. Kingdoms* versa sobre el fenómeno cruzado en su globalidad, pudiendo liderar a la facción del Principado de Antioquía (unidades específicas hospitalarias), a la del reino de Jerusalem (caballería templaria), o a la de los turcos, entre otras. En cada una de las facciones se ofrece una introducción distinta y monográfica, lo que es de agradecer en tanto que presta atención a sus particularidades. Hay juegos monográficos sobre el tema, con desigual fortuna, caso de *Crusades. Quest for Power*, que no aporta nada, *Crusader Kings*, que hemos podido comprobar que sí, *Crusaders. Thy Kingdom come* (comercializado por FX Interactive como *Las Cruzadas*), excelente juego de batallas tácticas, o la específica de *Stronghold. Crusaders*, que sigue un desarrollo específico de la I Cruzada al igual que el anterior videojuego. No intervengo en las posibilidades de jugar batallas concretas, campañas o aspectos en muchos juegos, como en *Age of Empires II: The Age of Kings* (con la campaña de Saladino o la de Federico I Barbarroja), pues se vincula a cualquier otro periodo histórico sin mayor originalidad.

28 Para la batalla histórica, se ofrece una larga explicación con un buen resumen del encuentro. En el caso de la campaña inglesa, se sitúa en 1080 d.C. con el siguiente texto introductorio: «Tras haber arrebatado recientemente el control de Inglaterra a los sajones, la mayoría esperaba que los conquistadores normandos estuvieran algo agotados y debilitados. Sin embargo, los nuevos soberanos de Inglaterra no han tardado en cambiar y mejorar el sistema tributario para volver a llenar sus arcas cuanto antes. Y, lo que es más importante, Guillermo el Conquistador trajo consigo el apoyo del Papa, así como unas fuerzas mixtas de caballería pesada, arqueros e infantería bien entrenada. Los nuevos amos de Inglaterra tienen un enfoque más moderno del arte de la guerra, y la voluntad de aprovechar al máximo los ricos recursos del país». Sólo ha faltado el colofón de indicar la existencia del *Domesday Book*. He reproducido el texto que sale en la pantalla para que nos hagamos una idea de lo que se le facilita al jugador.

29 En este juego también se puede librar la batalla de Stamford Bridge.

30 «Cruzadas, cruzados y videojuegos», en este mismo volumen recopilatorio.

Otro de los momentos clave para el juego imbuido en el Medievo es el gran siglo de la revolución medieval, *la centuria del XIII*. Aparte de que exista un juego monográfico con ese título (y que he ido refiriendo en más de una ocasión, *Siglo XIII: muerte o gloria*), es el momento de algunas de las batallas más conocidas en Occidente (y Oriente), y de los cambios generados al amparo de la expansión de los siglos precedentes. En *Medieval Total War II. Kingdoms*, en la campaña *Britannia*, se parte del año 1258, planteando la situación galesa, con el autoproclamado Llywlyn ap Gruffydd, en Irlanda con Brian O'Connor elegido por los clanes locales, la peculiar coyuntura escocesa por el matrimonio del rey Alejandro con Margaret, hija de Enrique III de Inglaterra, y el propio problema de los barones para el reino inglés, con «el traidor Simón de Monfort» (como literalmente se puede leer en la introducción a la batalla del juego). En *Lords of the Realm III* también se puede jugar a las batallas de Muret, Bouvines, Stirling Bridge, Falkirk o Courtrai (ya de 1302).

Pero al ser el periodo más típicamente identificativo con lo medieval, es el que mejor se ha prestado a los juegos de simulación y rol. Es el caso aludido de *Mount & Blade*, donde la acción se desenvuelve a mitad de centuria.

El siguiente momento en que los videojuegos han centrado su atención es el de *la Guerra de los Cien Años*. No sólo hay que pensar en que fue otro de los momentos de grandes batallas conocidas, sino que fue el tiempo de Juana de Arco y de buena parte de la serie de obras históricas en el teatro de Shakespeare (*Enrique V*, sin ir más lejos). De nuevo contamos con dos juegos monográficos (con lo que ello comporta): uno, muy reciente de estrategia en tiempo real, de batallas tácticas (el mencionado *History: Great Battles Medieval*), y otro que ya lleva en el mercado desde 2008, *Bladestorm. La Guerra de los Cien Años*, para PS3, que al contrario que el anterior se puede jugar también en PC y Xbox 360. *Bladestorm* es un juego de acción literal, con grandes préstamos de la estética *manga*. La figura de la Princesa de Orleans también ha suscitado el interés de empresas y jugadores, con títulos como *Wars and Warriors: Juana de Arco*, o *Juana de Arco* para PSP. El desarrollo de *The Guild* también se centra en estos años. No obstante, serán las grandes posibilidades que se tienen de jugar a la batalla más conocida de todas para el mundo anglosajón, Azincourt (25 de octubre de 1415, posiblemente por la arenga sobre los «*Band of brothers*» del día de San Crispín por Enrique V a través de la pluma de Shakespeare), la que de verdad ha expandido el tema en los videojuegos. En la mayor parte de los títulos y de formas variadas se puede encabezar a los hambrientos soldados de Enrique V tras el desastre de Harfleur y meterse en el embarrado campo de Azincourt. El desarrollo de

~ Ilustración 7 ~



producciones para tabletas y smartphone ha hecho que podamos encontrar alguno de estos mismos títulos adaptados para IOS o para Androïd, como *Great Battles Medieval*, de Slitherine.

La *Reconquista*, ya de manera más concreta, se observa desde el otero internacional como una cuestión particular hispánica (como así lo fue por característica, aunque no como un hecho aislado del Occidente europeo). En *Siglo XIII: muerte o gloria*, en el video introductor a la batalla de las Navas de Tolosa, la voz en off dice literalmente: «La guerra venía durando cinco siglos. Los árabes, o los moros como los llamaban los españoles, habían conquistado España. Luego empezaron a retirarse bajo los ataques de los cristianos devolviendo España a sus antiguos moradores. A esto se le llamó la Reconquista». En *Age of Empires II: The Conquerors*, donde se introduce como novedad a la facción española, entre el texto explicativo, se puede leer algo parecido. No obstante, fue un desarrollador búlgaro y distribuida por la hispano-italiana FX Interactive, el que aplicó su juego genérico, *Tzar*, al escenario hispánico de manera más exitosa, bajo el título de *El Cid y la Reconquista*. Desde la escaramuza de Covadonga hasta el cerco a Granada, pasando por el asedio a Valencia, participamos de los diálogos en un juego de estrategia en tiempo



real, donde lo más interesante (aparte de la jugabilidad) es la identificación que podemos tener con la geografía de los hechos. Es algo parecido al cerco de Setenil en *Medieval Total War II*, con unos contenidos previos indirectos muy mejorables. Aparte de los *mods* sobre la Reconquista para *TW*, que los hay y muy logrados, hay que mencionar la ya aludida expansión de *TW: Attila*, Carlomagno, donde se puede jugar a un apasionante siglo VIII en la península Ibérica, incluido todo el proceso de supervivencia asturiana, hegemonía emiral cordobesa y presencia carolingia en el norte. Cuenta con las consabidas ucronías, como la existencia de Almería en el 768, o la ponderación de Cartagena. La jugabilidad de un puerto en el Sureste parece que se lo hacía preciso a los desarrolladores, pero lo mismo que en *Empire TW* o en *Rise of Venice: expansión Beyond de Sea* tiene su lógica, aquí no lo es tanto.

Por último, enlazando con el apartado anterior y por la propia importancia de la Monarquía hispánica en el ocaso medieval, los inicios de la conquista americana suponen otro hito-referencia. La expansión de *Age of Empires II: The Conquerors* ya introducía al grupo español para poder intervenir en las tierras centroamericanas (donde es interesante que la figura emblemática de la facción sea el *conquistador*, un jinete armado con arcabuz). De hecho, el título ya lo dice todo. En este sentido, también podemos recoger la campaña americana de *Medieval Total War II: Kingdoms*, con Otumba incluida, *American Conquest* o *Civilization Colonization*.

Existen, ya de manera más específica, algunos otros que buscan momentos más concretos, como *Patrician III* y *IV* (todo el sistema comercial hanseático), *Anno 1404*, centrado más en el comercio con Oriente (incluida la expansión *Venecia*), o *París 1313*, una aventura en las vísperas de la muerte de Jacques de Molay, Felipe IV de Francia y el papa Clemente V. Enlazando con esto último, el subgénero *templario* lo incluyo a caballo entre el de Cruzadas y el fantástico, casi como lo podemos hacer en el ámbito de la novela histórica y de las ciencias ocultas (por llamarlas de alguna manera). También hay que recoger la aportación de *Assassin's Creed II*, ambientada en los finales del *Quattrocento* italiano, donde Florencia, los Médicis (Pazzi incluidos), y el mismísimo Leonardo pululan por el juego. *Assassin's Creed. La Hermandad* completaba el periplo renacentista italiano, pues se desarrollaba la acción en Roma. *Revelations* llevaba a Ezio hasta Constantinopla, y constituye un excelente epílogo a los títulos anteriores.

Como conclusión momentánea, hay que aludir para la generalidad de lo visto hasta ahora, puesto que la información ofrecida se concentra en los juegos de estrategia, y en concreto en los inicios de la batalla. Aquí es donde

encontraremos la delimitación del hecho, la interpretación y los juicios de valor. Este último factor es muy importante, pues al fin y al cabo es lo que nos predispondrá más que a lo que vamos a jugar a cómo lo vamos a hacer.

Las calidades de los contenidos vendrán de la mano de las versiones de prueba que las propias empresas canalizan para tal fin. No es ordinario que en los créditos se recoja la aportación de especialistas reconocidos. ¿Son las empresas las que no se acercan, o por el contrario somos nosotros mismos, ensoberbecidos por la pureza de la ciencia que hacemos, los que nos negamos a participar de lo nuevo, o mejor, asustados ante lo que desconocemos? En el futuro este panorama cambiará, sin duda alguna. Pero va a costar.

Es el medio para ofrecer a la sociedad garantías de calidad y de no tergiversación de un pasado concreto e instructivo. No es una cuestión baladí, en tanto que es un medio en plena etapa expansiva. El informe de la Entertainment Software Association de 2008 para los EEUU (*Essential facts about the computer and video game industry*), aludía a *Assassins Creed* como uno de los diez juegos más vendidos desde 2007³¹. Los anacronismos de este título quedan justificados por la «fluidez de la historia», leamos por el desarrollo del guión preestablecido, pues la «misión del juego es entretener y enganchar, más que dar una clase de Historia, ciencia o iniciar un debate»³². Es algo similar a lo planteado en la segunda parte de ese juego, donde no sólo es espectacular el sistema gráfico que permite pasear por el siglo XV italiano, sino la propia intervención de Leonardo Da Vinci en el desarrollo de la historia, iniciada con una riña callejera entre bandas clientelares (¿tendremos en un futuro la oportunidad de jugar participando en una pelea entre familias oligárquicas de alguna ciudad castellana o aragonesa?). Pero ello no nos debe posicionar hacia un purismo improductivo, ya que es precisamente donde podemos intervenir a la hora de corregir y guiar. Nos aguarda un ejercicio de agilidad mental, donde al historiador se le plantea navegar con un guión preestablecido, el histórico, y con una posibilidad de cambiarlo: ya hay contradicción entre el proceso real y el verosímil. Entonces ese guión se altera, quedando en el plano de la Historia virtual, pero siempre permaneciendo en el marco de una veracidad que es lo que le da el punto de calidad al hecho de jugar a revivir, recrear, re-crear o simular el pretérito, en este caso el medieval.

31 Informe ESA, 2008. http://www.adese.es/pdf/ESA_EF_2008.pdf.

32 RUBIO, J.: Guía del juego en *Meristation.com*. http://www.meristation.com/v3/des_trucos_guias.php?id=cw474d2bad8205a&cidj=cw4457d2a59b0ae&pic=GEN&tipo=G.



6. SIMULAR LA EDAD MEDIA: EL OTRO PASADO POSIBLE Y LA REALIDAD PRESENTE

En español, *simular* es la representación de algo, fingiendo o imitando lo que no es (según definición de la RAE), y que vendría a corresponderse con el matiz recogido por el verbo inglés *to simulate*, unido a la imitación de un efecto o de un sonido. «Por simulación se entiende el modelado de un sistema dinámico por medio de otro sistema», en palabras de Huertero³³. En realidad, el proceso comienza por el entorno, la ambientación que acabo de exponer, y deriva en unas vías muy diversas y que suponen el siguiente paso de este trabajo.

Sobra decir que intentar vivir lo ya vivido es imposible, tanto por la perspectiva como por las condiciones externas. Otra cuestión distinta es si apetece simular otra vida al margen de la que ya llevamos en este mundo, pues pertenece al plano de lo personal más íntimo.

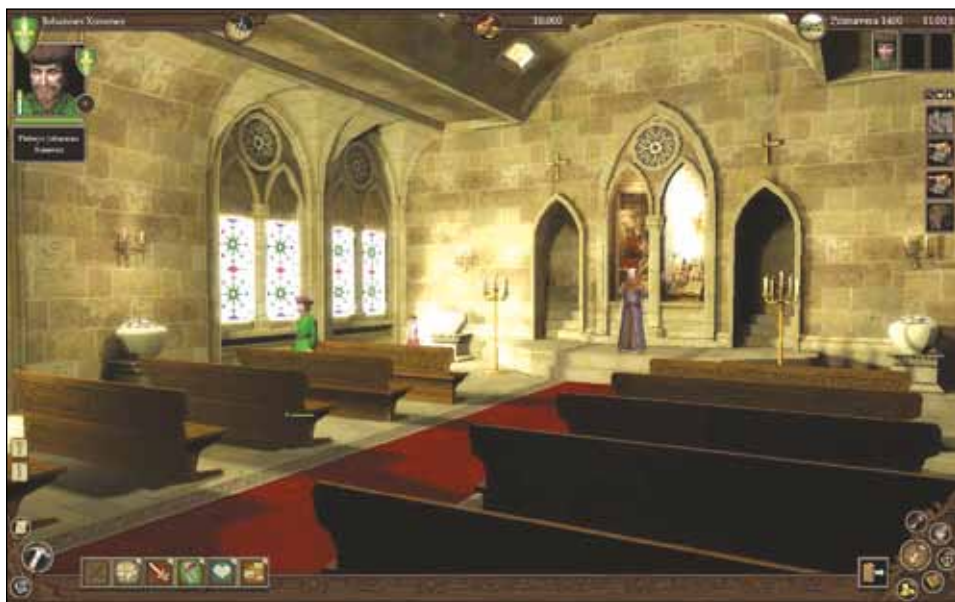
Pero qué duda cabe, jugar a la Historia, a los hechos en sí, es connatural a la propia existencia humana. La aportación de la tecnología digital a nuestra civilización nos está permitiendo hacerlo no por suposición sino por visión y audición directa, tal y como vengo aludiendo. Se trata entonces de generar un ambiente virtual seguro, donde a alguien se le permite combatir y morir un día y otro. Y si ya vence, pues el disfrute es completo. En ocasiones será el del dominio del jugador sobre el mundo que ve de forma completa y absoluta; otras, la experiencia de «andar» por una calle medieval, conocida o reconocida, o negociar, hablar, pelear... en escenarios o personajes ambientados (generados para ello) en el siglo XV, por ejemplo (*Assassin's Creed II*).

Pero una cosa es *cambiar* la Historia y otra muy distinta *vivirla*. Cambiarla tiene el sentido de inconformidad, de tomar partido, ese juicio de valor, ese pensar que otro futuro hubiera sido posible: es más virtual y tiene infinitas cargas emocionales en el sentir de los hechos. Vivirla, simularla, posee otro matiz bien distinto, pues se trata en este caso de una sensación, no de una emoción. Es participar de los hechos. El único hilo que podría unir ambos planos sería el de que intervenir, participar, tiene la posibilidad de cambiar, y así lograr de primera mano el objetivo de construir los hechos al propio acomodo sentimental.

No hablamos de cuestiones sobrias ni de un elemento cientifista. Me refiero a un sentimiento, a una sensación. El videojuego integra ese factor, no en vano es un juego, un elemento de ocio. Y el historiador es una persona que escribe la Historia, que la contempla, sabe de su alcance, de lo que implica, de sus bondades y de sus peligros. La débil frontera que separa la profesionalidad y la

33 HUERTERO VALLE, G.A.: «Videojuegos políticos...».

~ Ilustración 8 ~



ociosidad activa, en un trabajo que nos apasiona mayoritariamente a quienes tenemos la fortuna de dedicarnos a ella, se convierte en un punto específico sobre el que centrar nuestra atención.

No hay tantas profesiones que simulen el objeto de su estudio. Nos gusta tanto que nos dejamos llevar por la simulación, ¿o no? ¿Hacemos ejercicios de qué hubiera pasado si en vez de atacar la caballería en Azincourt hubiera atacado frontalmente la infantería, o si el muro de *theigns* sajones en Hastings no se hubiera desmoronado?³⁴. Es un juego, pero tampoco podemos olvidar que se trata de una simulación aproximada, donde tenemos en cuenta todas las piezas, el tablero, pero atención, no todos los factores que hicieron posible que pasase una cosa y no otra. Si acaso, lo mejor de todo este asunto sería el de vivirla observando la perspectiva cinematográfica o, sencillamente, la de observar los elementos del momento, desde el caballero hasta la maquinaria de guerra, cuando no el escenario, primorosamente recreado gracias a los espectaculares avances de infografía. Fundamental este hecho, ya que lleva de la mano al jugador por esa recreación.

El videojuego está cruzando, como elemento cultural que es, la línea de lo que supone como simple juego a algo más importante y con más trascendencia.

³⁴ Es obligada la referencia al conjunto de ensayos contenidos en la obra *Historia virtual: ¿qué hubiera pasado si...?* Madrid, Taurus, 1998.

Sí, un cuadro, una canción, una película, un libro... comienza siendo una manifestación humana, a veces lúdica, pero en ocasiones asume por diversos motivos (buscados o no) un papel mucho más importante, y pasa a significar algo de manera intrínseca con consecuencias explícitas. En el caso de escoger una facción con la que nos identificamos más (Castilla en vez de Aragón o viceversa, Inglaterra o Francia, Orden Teutónica o Polonia, Lituania, Rusia...) sería el ejemplo más evidente, pero más clarificador es la primera pantalla de *Assassin's Creed* (en toda la saga, y que curiosamente no aparece en la versión primera de iPhone), donde específicamente aparece que el equipo desarrollador pertenece a un grupo multicultural buscando un discurso políticamente correcto que incida, en positivo, en las posibilidades comerciales del producto, aunque se aluda por parte de la empresa a que no se emite ningún juicio de valor³⁵.

Responde pues a la construcción de una identidad por parte del jugador, entendiendo todo este proceso como el vínculo establecido entre quien juega y su propia cultura³⁶. Esa base, que es en la que el jugador se ha generado y desarrolla en su entorno, nos lleva a plantear la actitud formativa de algunos de estos juegos, en tanto que, *a priori*, son videojuegos de carácter violento según el parámetro de la sociedad actual (la Edad Media entendida como una sociedad violenta en su dinámica y evolución, en un imaginario colectivo muy extendido), pero también ubicada en el océano de lo que se denomina «relaciones de género». Sin querer entrar en ese punto por ahora, sí que es cierto que las posibilidades ofrecidas por los videojuegos se abren en todas las direcciones imaginables. Desde que en los últimos años el número de jugadoras³⁷ aumenta sin cesar, han ido incrementándose también los personajes manejables de sexo femenino, caso de la reina Phillipa en *Bladestorm*, o el más habitual de Juana de Arco. Este punto nos haría pensar que tendemos hacia una política generalizada de igualdad y de lo políticamente correcto en un mundo, el medieval, donde este fenómeno, nuevo, pertenecía al mundo casi de lo anti-natural. Pero resulta que poseemos un juego hecho para niños, *La fortaleza del Dragón*. Laura, *Álex*

35 Palabras de Gaelc Simard, jefe de diseño de las misiones de *Assassin's Creed II*. *La guía oficial...*, p. 197.

36 REVUELTA DOMÍNGUEZ, F.I.; SÁNCHEZ GÓMEZ, M.C. y ESNAOLA HORACEK, G.A.: «Investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos». <http://www.uv.es/jopeicha/MaterialesTE/Esnaola4.pdf>.

37 Datos de 2006 en «Mujeres y videojuegos. Hábitos y preferencias de las videojugadoras». <http://www.adese.es/pdf/EstudioMujeresyvideojuegos.pdf>. Para 2015, los datos ofrecidos por un informe de uso de Aevi, juega el 32,8% de las mujeres: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/01/NDP-Videojuegos-y-adultos.pdf>.

y los caballeros, con iconografía característica de los muñecos *Playmobil* (de Mironet y Playmobil Interactive, 2009), donde además de retrotraer a los personajes, dos muñequitos niños en este caso, a la «época de los caballeros» (dice el protagonista Álex), la niña (Laura) responde que ella quiere ser princesa. Para culminar el video introductorio (luego es un juego de pruebas muy entretenido para los niños, pues juegas de manera virtual con los muñecos de la conocida marca danesa), en una conversación entre ambos mientras pasean a caballo en un paraje peligroso, ella le espeta a él lo siguiente:

—*Tú tienes miedo, ¿eh?*

—*Yo no tengo miedo, contesta Álex.*

—*Tú sí que tienes miedo... ¿y quieres que te diga algo más? Que ése es el motivo por el que aún eres escudero. ¡No tienes agallas! Si fueras un poco más valiente ya haría tiempo que habrías dejado de ser escudero y serías un caballero (sic).*

Recuerdo que es un juego para niños. Pues esto es lo que hay, lo queramos ver o no. No es el otro pasado posible, es el presente real. Volvemos sobre nuestros pasos, pero sin dejar de lado este mismo videojuego de Playmobil Interactive. Aquí traspassa el mundo imaginario (imaginativo más bien) del juguete físico que toma sus modelos de juego en el periodo medieval de una manera prototípica (castillo, caballeros, princesas, soldados de todo tipo) al mundo virtual, donde los muñequitos se mueven. Aquí es complejo buscar otra cosa que no sea el propio juego, ya que no es posible una identificación con unos muñequitos que además son tangibles en el caso de tenerlos físicamente (que no se doblan las articulaciones y que no gesticulan, es lo único, aparte de que hablen). Hay que advertir que, en este título, no se puede vincular ningún tipo de simulación, ya que sería un rizo casi imposible: se simularía la simulación de un juego simulando jugar a unos juguetes que simulan la Edad Media. Agotador.

Sean niños o no, lo cierto es que querer recuperar unas sensaciones y experiencias en tiempos pasados que presumimos conocer es un ejercicio propio de reflexión sobre lo que somos. O sobre lo que hubiéramos sido capaces de ser en un mundo distinto (el anterior, la Edad Media pongamos por caso que es lo que nos ocupa). Como comparación, bien sirve este ejemplo. No se trata de un juego ambientado en la etapa medieval, pero es útil para lo que pretendo decir. Es muy común en los comentarios sobre juegos de simulación, o en los *shooters* de combate ubicados en algún conflicto reconocido históricamente (II Guerra Mundial, sobre todo), ver recogidas frases dirigidas al jugador como la

siguiente: «Combate en Stalingrado con *Red Orchestra 2* [el juego]. Una batalla brutal... y real. Vale, ya sabemos que no combatiste en la 2ª Guerra Mundial, pero ¿combatiste en «*Red Orchestra: Ostfront 41-45*»? Pues chico, más o menos, es lo mismo». Y continúa la noticia sobre la novedad del juego: «Si aceptas [jugar], prepárate para dar lo mejor de ti mismo porque el realismo del juego permite que haya héroes, pero no superhéroes: un solo disparo enemigo te sacará del frente en una caja de pino»³⁸. Pero te volverá a meter en él en cuanto le vuelvas a decir al juego que inicie una nueva partida. Referido a los videojuegos ambientados en la Edad Media, también tenemos excelentes ejemplos, siempre vinculados a si quieres conquistar Tierra Santa, o como ya aludí, si estás preparado a tratar en un mundo de reyes y batallas. En *Anno 1404*, la contracubierta de la caja recoge un mensaje *directo* al potencial jugador por parte de Al Zahir, Gran Visir de Califa, ofreciéndole la posibilidad de negocio con Oriente³⁹. No es algo ajeno, es algo *personal*, hecho que delega en el propio jugador la posibilidad y la responsabilidad de realizar bien su trabajo. Es un juego, sí, pero se juega a que no lo sea. En este aspecto es donde la Psicología y la Sociología están incidiendo a la hora de encontrar bondades al videojuego, pues se convierte en una práctica de habilidades sociales y competenciales. La ventaja para la ciencia histórica viene de la mano de la percepción de la multi-causalidad aprehensible en todo momento por un consumidor de Historia muy variado, tanto en edad como en nivel cultural.

Teniendo en todo momento la precaución de que información y veracidad a veces no coinciden, hay que percibir este desarrollo (a la Historia propiamente dicha) como objeto de deseo en sí mismo. El videojuego nos ofrece la posibilidad de moldear como si fuera arcilla preparada el proceso histórico y sus hechos de forma explícita. Incluso en juegos que *a priori* no tendrían nada que ver con la Historia (craso error porque sí lo tienen), y que son los deportivos, se recurre al otro pasado posible. En un anuncio publicitario de un juego de fútbol (*Fifa 2010*) en una revista especializada ya desaparecida (*Marcaplayer*)⁴⁰, aparece una serie de futbolistas que no lo son realmente (son los potenciales *gamers* del videojuego) menos uno, Xabi, conocido jugador del Barcelona FC.

38 *Micromanía*. 177 (2009), p. 14. Noticia sobre *Red Orchestra 2: Heroes os Stalingrad* (juego de acción, de Tripware Interactive, 1C Company, 2010).

39 «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».

40 *Marcaplayer*, 13 (2009).

La imagen que acabo de referir ya lo diría todo (que el jugador pueda convertirse en otro alineado por el entrenador para disputar los partidos, en este caso virtuales...), pero es el texto el que nos interesa: «Reescribamos la historia antes del desayuno y levantemos la copa antes de la comida». Se trata entonces del control de ese pasado para lograr una realidad distinta. Es la culminación de la sociedad de consumo: «Yo soy capaz, yo puedo, a mí me gustaría...» Es la ponderación del éxito y del logro. En el folleto que se incluye con *Crusaders. Thy Kingdom come* se recoge literalmente la siguiente frase: «Ahora la Historia está en *tus* manos»: **es el otro pasado posible**. No el que hubiera acontecido movido por diferentes circunstancias, sino porque será el generado por el agente activo principal: la voluntad del jugador. En el caso de que el final del juego termine con la muerte (normalmente violenta) del personaje virtual, no sucede nada trágico. El óbito se contempla como otro elemento de consumo (muero, pero no importa, vivo de nuevo). Aquí es donde mejor podemos entender que un videojuego es un juego, pero nada más y nada menos.

¿Dónde está el límite? Hay que pensar que se desarrolla en el marco de la mente, con un universo infinito. Esa vida alternativa que podemos querer recrear en la Edad Media no es sino un efecto lúdico que nos da placer, básicamente porque esa experimentación refleja una actividad vital, no un juego.

~ Ilustración 9 ~



Por lo tanto, será el guión el que nos marque esa frontera, y que en muchos casos será el propio guión histórico. Los confines los definirá la inteligencia artificial configurada por el software. En el aludido manual de *Crusaders Kings*, se puede leer lo siguiente: «Gobiernas una dinastía feudal medieval. Puedes ser un emperador, rey, duque o conde cristiano, pero también hay duques, condes y obispos (incluido el Papa) no controlados por el jugador». Es el límite de jugabilidad, donde se le otorga a esa IA su papel en el guión/reglas que tendrá que regir el juego, según ha confeccionado el desarrollador del mismo. Este proceso ambiguo, casi esquizofrénico, es el que da paso al siguiente apartado.

7. RECREAR Y RE-CREAR EL PROCESO HISTÓRICO

Hay un consenso generalizado acerca de aceptar que, para este tipo de meta, el tipo de juego que mejor se presta es el de estrategia, y su calado en el formato consola ha sido muy limitado, tal y como ya he mencionado. Contamos con muy pocos títulos en este sentido, como la versión de *Age of Empires II* para PS2 o Nintendo DS, o como el aludido *Sid Meier's Civilization Revolution*. El titular en la revista *Marcaplayer* al mencionar la versión de este último juego para iPhone era «Cambiando la Historia»⁴¹. Toda una declaración de intenciones o, mejor dicho, de percepciones. Y muchos van a ser los juegos que tengan ese reclamo; lo hemos visto con anterioridad.

En este apartado del estudio cabe mezclar en un crisol los conceptos básicos de rigor histórico (por coherencia), cronología (por el evidente factor tiempo), memoria (por la percepción del pasado), experiencia (por la particular habilidad para valorar situaciones), voluntad (al fin y al cabo lo que nos induce a hacer algo), criterio (hacerlo sabiendo lo que hacemos) y, sobre todo, conocimiento (el fundamento que nos dan los contenidos previamente adquiridos). No tiene sentido querer recrear algo que desconocemos. ¿Para qué queremos recrear la batalla de Crezy si no sabemos qué pasó? O mejor aún: ¿para qué queremos volver a crearla, es decir, re-crearla, si no hay un interés específico para ello, aunque sea el simple hecho lúdico?

En la contracubierta de *Grandes invasiones*, que se apoya en el rigor histórico, especifica lo que *a priori* puede parecer un contrasentido: «¡A ti te corresponde reescribir la Historia de Europa!». El hecho de que sea un juego centrado en el periodo bajoimperial y altomedieval hace que sea un título concentrado en la idea eurocentrista que para entonces se tenía también de la percepción del

41 *Marcaplayer*, 13, 2009, p. 127.

mundo conocido. Esta cuestión se entiende cuando lo contrastamos con *Anno 1404*, donde es el papel de un gestor del siglo XV el que intenta abrir líneas comerciales con Oriente y con las rutas de las especias. Y no tienen nada ver un juego con el otro, pues sólo el elemento gráfico de éste último lo hará más atractivo para el gran público aunque no posea el rigor del primero.

La re-creación supone que el jugador asume un papel de dios, pues logra el más difícil todavía. Volver a crear lo ya creado, es decir, el control del pasado, de *lo que ya ha pasado*. El pretérito no se puede cambiar, el futuro sí (a excepción de los deterministas). El videojuego permite ser ese dios que puede hacer lo imposible. El libre albedrío que rige esa omnipotencia es lo que choca frontalmente con esos límites establecidos por el guión y por la IA. Así, el guión se convierte en algo definitivo. El seguimiento de la Historia es el marco que señala la demarcación del juego. La contradicción sobreviene cuando la libertad que pretende el jugador se encuentra con el guión propuesto no sólo por el autor del mismo, sino por el propio acontecer histórico. A pesar de que sigan existiendo juegos que permanecen anclados al sistema *arcade*, como aquellos primeros juegos de los pasados años 80, donde se restringe a la habilidad, con retos sin final pues se trataba de una progresión de reflejos (como *Medieval Games*, Vir2L Studios, 2009, para Wii), e incluso de que los juegos por fases tengan su testigo (las misiones de *Age of Empires II*, entre otros muchos), la novedad radica en el juego *emergente*, «donde los mundos de juego resultan sumamente creíbles y permiten que el juego se desarrolle a modo de simulación simplificada de la realidad»⁴². Este es el factor que hace que cada vez que nos acerquemos al juego se produzca una novedad, un camino diferente para avanzar. Y puede ser de rol tipo *Mount & Blade*, o de negocio como *Patrician IV*, o más conocido aunque perteneciente al género más fantasioso *Fable* y sus secuelas, y *Dante's Inferno*.

Pero es muy importante que tengamos también clara la diferencia entre «emerger», sinónimo de brotar, y el de «crear». En este último caso, el efecto de generar es voluntario, dirigido por alguien o algo; el de emersión se genera por sí mismo. *Los Sims* son el juego emergente por excelencia, siendo un simulador social que no tiene objetivos concretos ni predefinidos⁴³. La comercialización de *Los Sims Medieval* (2011) no hace otra cosa que reafirmar el gusto por «lo medieval» en ese mundo de simulación.

42 PEINADO, F. y SANTORUM, M.: «Juego emergente: ¿nuevas formas de contar historias en videojuegos?», *Icono 14*, 4 (2004). <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/439>.

43 *Ibíd.*



No obstante, esa libertad de acción⁴⁴ es la característica del nuevo videojuego. Es la que nos permite volver a generar un resultado; el hecho de que el juego permita vertebrar también unas condiciones concretas para ello va a depender de su tipología e incluso de la calidad del título (en ningún momento hay que pensar que todos los videojuegos tienen la misma calidad de realización, evidentemente). Y si la aplicación de un rigor histórico es un contrasentido para el desarrollo del guión arbitrario del juego, la cronología no lo será menos.

Para el efecto re-creativo de algo que pasó, que tuvo su inicio y su final, permitir la dilatación temporal es en sí mismo una alteración de la Historia (ese «haz una historia a tu acomodo»). En el caso de los juegos de gestión, donde determinados logros posibilitan el paso a una era (o etapa) diferente, como en *Age of Empires II*, y teniendo en cuenta que este título en concreto no responde a unos criterios de rigor concretos, sino a una estructura lúdica adictiva más bien, basado en la época medieval, el espacio temporal también entra en la órbita de la voluntad (o jugar bien) de quien maneja el juego. Los casos de videojuegos que plantean batallas para que sean resueltas por el jugador son más permisibles a la hora de este proceso re-creador, donde el factor tiempo impacta en menor medida (o en ninguna, pues se trata de sucesos que se han de resolver en una jornada virtual). En cambio, también existen títulos, como *Knights of Honor*, que lo que te ofrecen es la posibilidad de recrear situaciones, sin mayor logro momentáneo que el de ir progresando en tecnología y dominio político a través de sus «tres periodos históricos» (Alta, Plena y Baja Edad Media), y ahí sí es clave esa dilación del tiempo. En el citado *Age of Empires II*, basado también en el desarrollo de *eras* para progresar en el juego (Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos, Edad Imperial)⁴⁵, ese *tempus* marca el propio desenlace, pues te permite generar tecnologías más avanzadas, tanto en materia militar como civil, para aumentar la productividad agrícola, la extracción mineral o la básica materia prima maderera, y finalmente, tener unos ejércitos más poderosos.

Memoria, experiencia y criterio suman la posición que el jugador va a asumir cuando se enfrente a sus propias nociones de Historia para pretender (voluntad) re-crear. Pero es el conocimiento el que considero fundamental para

44 ESNAOLA HORACEK, G.A. y LEVIS CZERNIK, D.L.: «La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional». *Teoría de la Educación*, 9-3 (2008), p. 53. Monográfico «Videojuegos: una herramienta educativa del 'homo digitalis'». www.usal.es/teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis.pdf.

45 Explicaciones de cada una de ellas, las podemos encontrar también en el manual de instrucciones original, el de 1999, pp. 31-32.

este proceso. Sin unos contenidos previos que nos ubiquen respecto a lo que queremos finalmente, no podremos volver a crear, sino a intentar reproducir algo con el ánimo casi de entretener. No hay trascendencia, en el caso de que la hubiera o algún jugador quisiera que así fuese. Es casi seguro que un habitante de Valencia, por poner un caso, quiera jugar con la facción aragonesa antes que con la castellana⁴⁶; o incluso jugar antes con la facción bizantina que, con la castellana, por motivos que nos imaginamos pero que no vienen al caso, sólo ubicados en el plano del sentimiento. Por eso es tan importante el material ofrecido por el propio juego, porque en un momento determinado, puede llegar a «posicionar» al jugador.

8. EL CONTROL DEL PASADO MEDIEVAL

Acabo de referir al factor temporal para el universo del videojuego. Ante todo hay que discernir la percepción del *tiempo* que se genera en el entorno del jugador. Una cuestión es el tiempo que emplea en jugar, y que como tal es asumido pues es una actividad en la que el jugador decide hacer eso y no otra cosa⁴⁷, y otra muy distinta la proyección que el transcurso de días, meses, años o siglos logra gestar en el mundo virtual-mental de ese jugador. Son dos factores fundamentales, y no se excluyen, para entender el impacto que tiene el videojuego sobre el espectro cultural originado. Por un lado, la cantidad de horas dedicadas al juego va a caracterizar la tipología de videojugador; no es lo mismo un jugador ocasional (*light player*) que uno muy habitual (*hardcore gamer*), pues el conocimiento que puede llegar a adquirir del periodo medieval en el mismo momento en que precisa de contenidos para lograr progresión en el juego, es proporcional a lo que *a priori* pudo haberle dedicado a ese conocimiento previo, con lecturas e información adquirida por otros medios. No es cuestión baladí, pues unos contenidos asumidos con anterioridad puede llegar a posicionar al jugador: veracidad frente a fantasía. De ahí que la simulación comience por ese primer estadio, el objeto mental *tiempo*, donde las horas destinadas al conocimiento del propio mundo reglamentario del juego sea clave para la ambientación. Y ese camino nos llevará al siguiente escalón del proceso,

46 En el transcurso de una conferencia en la Universidad de Córdoba en octubre de 2009, exponiendo esta misma cuestión, todos los presentes estuvieron de acuerdo que jugarían en primer lugar en el asiento de Corduba para *Imperivm Civitas*.

47 Son muy interesantes las reflexiones a este respecto de A. DEL PORTILLO: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1335384>.

y es la *ubicación del marco temporal de la simulación*. Tenemos que acotar el pasado para lograr que nuestro pensamiento ordenado no se confunda; eso si lo que pretendemos es simular Edad Media, porque si lo que pretendemos es vivir mundos oníricos y fantásticos, sólo es necesario el deseo de romper barreras y dejar volar a la imaginación⁴⁸. Fue la respuesta dada por muchos literatos en su día para escapar de realidades crudas. Para ello, tampoco es condición *sine quae non* el hecho de querer huir de la realidad cotidiana, sino sencillamente y el videojuego cada vez responde más a esta cuestión, de incorporarlo a nuestra propia vida cotidiana. Son los resultados que muestra el informe *AEVI* sobre el uso del videojuego en los hogares españoles (y que podemos extrapolar al mundo occidental sin ningún temor)⁴⁹.

La delimitación del pasado en parcelas temporales para una mejor comprensión y para lograr una ordenación de nuestro pensamiento (no en vano se asienta el concepto del Medievo en el siglo racional de Descartes)⁵⁰, va a conseguir que deseemos jugar en ese marco de tiempo, combinado con el espacial. Un caso muy interesante de observar; existe un juego, *Mount & Blade*, ya aludido en más de una ocasión en este estudio, que recrea un tiempo, el siglo XIII, incluso de manera explícita, 1257, y en concreto el 23 de marzo. Pero el territorio es imaginado, aunque evocado con el modelo de la Europa atlántica, Calradia. Lo de menos es que las villas no existan ni existieron; lo de más es que mientras se cabalga por esas campiñas, cabe la posibilidad de ser asaltado por partidas de bandidos vikingos. Ese anacronismo, como imprecisión, no es una extemporaneidad pues se trata de un error histórico, aunque no de percepción. Para el no especialista, el Medievo es tiempo de violencia, de luchas a muerte con espadas, arcos, ballestas, mazas y varas (de todo te enseña a manejar el juego en el tutorial), por lo que se convierte en un elemento de jugabilidad esas apariciones de delincuentes rurales. Y es más sencillo aplicar esas figuras normandas que las de mercenarios del XIV,

48 CHARTIER, R.: *La historia o la lectura del tiempo*, Barcelona, Gedisa, 2007, pp. 39-48.

49 Actualizado a finales de 2015: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/01/NDP-Videojuegos-y-adultos.pdf>.

50 Sigue siendo una referencia excelente el libro de J.I. RUIZ DE LA PEÑA sobre el concepto Edad Media: *Introducción al estudio de la Edad Media Edad Media*, Madrid, Taurus, 1984. No obstante, y como obra que hay que tener presente en todo momento para estas cuestiones, es muy interesante el ensayo homónimo de S. MONTERO DÍAZ (Murcia, Universidad de Murcia, 1948). Las reflexiones planteadas acerca de la aplicación del Medievo a civilizaciones ajenas al Occidente europeo, como la japonesa, tiene una vigencia (no sus planteamientos, sino la realidad de ese hecho) muy actual, debido sobre todo a la expansión de los juegos de rol de interfaz *manga*; por decir un título muy conocido, la saga de *Final Fantasy*.

~ Ilustración 10 ~



donde habría que explicar y contextualizar su existencia. Es la simplicidad buscada en los modelos del pasado: el control de ese pretérito por otros medios. Al fin y al cabo, también ésa es la base del éxito comercial que hoy tienen los productos que se asemejan a una idea de lo *medieval*.

Aquí se pone en valor la idea apriorística que va a tener el jugador sobre el periodo histórico en su conjunto, y sobre el Medievo en concreto. Qué pueda pretender, qué logre buscar y qué metas desee a través del juego: ganar, desarrollar un juego, donde la simulación no implica la condición de victoria o derrota sino sencillamente la de haber sostenido una vivencia. No se trata sólo de aniquilar a un ejército cruzado en Tierra Santa en *Crusaders. Thy Kingdom come* o en *Medieval Total War II*, sino también de poder pasear por las calles del Acre en 1191 en *Assassin's Creed*. No son incompatibles: sólo dependerá del juego y de lo que pretendamos extraer de él como elemento de ocio.

5. ¿GAME OVER?

Con este juego de palabras me dispongo a realizar mis conclusiones. Comprendo que un universo nuevo como es el del videojuego, suscite más suspen-



cias que otra cosa entre quienes desconocen el fenómeno. He preferido moverme en libertad para exponer una serie de reflexiones que, como medievalista, me han ido surgiendo a lo largo de los años que llevo jugando y divirtiéndome con la fusión de mis *hobbies* en uno sólo: juego histórico, el Medievalo, la recreación, las miniaturas que cobraban vida en la pantalla del ordenador... Insisto en que el futuro está por llegar, donde las nuevas generaciones tendrán (ya tienen) sus modelos históricos y, en concreto, los vinculados al periodo medieval, en lo que vean y oigan en sus videojuegos. El cine no es activo, sino pasivo y aislado; sí, alguien nos acompañará a la sala de proyección, pero en silencio y con una comunicación directa unidireccional entre realizador y espectador. El videojuego permite que decenas, cientos o miles de jugadores, sería el caso de *World of Warcraft*, puedan intervenir en la dinámica de lo que sucede en la pantalla. Eso es atractivo en sí mismo, aunque sólo sea como acto comunicativo.

Dan Houser, uno de los guionistas de *Grand Theft Auto*, un conocido videojuego del tipo *sandbox* abierto, comentaba en una entrevista a *The Telegraph*, que disponía de mayor libertad narrativa a la hora de escribir guiones para videojuegos que para el cine o para un libro, debido a lo novedoso del medio, hecho que se ahondaba desde el mismo momento en que el videojuego no tenía «el mismo respeto» que los otros medios, por lo que «el sector no está en ninguna academia y no está codificado. No hay una manera aceptada de hacer las cosas», y que prefería mantener esa libertad antes que ser respetado⁵¹. Supongo que es la forma del pionero, en cualquier faceta, de no prestar excesiva atención a las dificultades, pero es cierto que no sería una buena política seguir cerrando las puertas a una realidad tangible hoy día. En 2011 aludía a que el videojuego de carácter histórico calará tan profundamente en la percepción que tengamos de la Historia en sentido general, que tendremos que intervenir en caminos paralelos para procurar cierto orden. Es un proceso similar al que hemos tenido que seguir con internet. En 2016, lo vertiginoso del proceso hace que no hablemos de futuro sino de presente: el videojuego histórico es una referencia para las generaciones multimedia.

Como especialistas, y entre otras reflexiones, hay que señalar que el logro de la percepción del proceso histórico se consigue a través de la exploración de las entrañas de la propia Historia desde la gestión interna de su dinámica, de la misma evolución humana en su tiempo. No se trata de gestar un discurso, sino de conseguir una meta, que bien puede ser un objetivo de gestión, militar,

51 «Movies and TV and books have become so structured in the way they have to approach things. Not working in that environment gives us enormous freedom. I'd rather keep the freedom and not have the respect». <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/4373632/Dan-Houser-interview-Rockstar-Games-writer-for-GTA-4-and-The-Lost-And-Damned.html>.

estrategia de dominio o sencillamente del mero hecho de desenvolverse en un contexto geográfico. Me refiero a la satisfacción del consumidor del producto *Historia*, tal y como lo hace el conocido canal de documentales, pero de manera directa, activa y participativa.

Lo fundamental: el nuevo concepto de *autor*, «donde la recreación y apropiación que los jugadores hacen del videojuego está unida a concepciones sociales y colectivas que pueden compartirse si se ofrece un escenario donde las herramientas digitales son protagonistas»⁵². Y lo que es más importante, se tiene conciencia de que se maneja. La razón es que el jugador tiene que actualizar ese contenido para asumirlo.

Hay que desvincular lo que es el concepto de «manipulación» histórica, entendida ésta como el medio que tergiversa el desarrollo histórico y por el que nos servimos de la Historia, con mayúscula, para completar determinados objetivos (políticos, sociales o institucionales fundamentalmente), de los contenidos vistos y disfrutados (o sufridos) en los videojuegos.

Son muy importantes todos estos procesos abiertos, ya que la génesis del concepto Edad Media tiene una resurrección con el fenómeno *videojuego*. La adscripción a geografías concretas de la Europa Occidental de manera visual termina por redibujar esa idea del Medievo gestado en el XVI-XVII y asentado en el XIX. Ahora tenemos una ventana abierta al periodo medieval en la pantalla de nuestros ordenadores. No son imágenes gestionadas por muchas villas y pueblos de nuestro territorio europeo donde tenemos la fortuna de contar con algunos elementos arquitectónicos de aquel periodo (sobre todo castillos y fortalezas): son postales pertenecientes a todo aquél que tiene un ordenador delante.

Existe también un creciente desarrollo del guión abierto (esa narrativa emergente), pero para el caso histórico, y en consecuencia en el ambientado en el periodo medieval, esa libertad de acción choca de manera frontal con el jugador que busca recrear la Historia, con unos patrones fijos de autenticidad, que es lo que en su caso valora, pero que en realidad pretende generar su propia Historia; es la aplicación del concepto re-creación, y no recreación.

Posiblemente sea la dualidad entre lo peor de las sensaciones y respuestas humanas y lo más elevado y espiritual de nuestra especie, según lo han ido configurando los siglos posteriores al XV y así ha llegado a nosotros, lo que

52 «Aprendiendo con los videojuegos comerciales: un puente entre ocio y educación». Grupo Imágenes, Palabras e Ideas de la Universidad de Alcalá de Henares y Electronic Arts España. http://www.adese.es/pdf/informe_UAH.pdf.

atraiga de manera tan irracional en muchas ocasiones. Sólo la cultura clásica y en concreto Roma se podría comparar con el Medioevo en el deseo de trasladarnos mentalmente a esa época. Cada vez más, el gusto por recordar el pasado y simularlo hace que el videojuego, como recurso de ocio, haga por que muchas personas pretendan «jugar» a ser un soldado en Rocroi, o un comerciante del XIX, escriba en Egipto, o hereje en el XVI. Pero ese pasado medieval continúa en la vanguardia de los deseos. Sí hay, de manera particular, algunas recreaciones para casos concretos y que tienen una trascendencia más allá del propio elemento de ocio. En los EEUU, los colonos del Mayflower sí son un referente, más que nada porque ellos representan la «Edad Media» norteamericana, es decir, sus orígenes más profundos.

Llegado este punto, y haciendo objetivo concreto sobre los contenidos específicos sobre las antiguas civilizaciones medievales, cabe plantearse si el conocedor del Medioevo tiene ventaja al jugar; o si se prefiere, ¿es buen jugador? No necesariamente, sólo disfrutará más con el juego (porque conoce y sabe a lo que juega), que es de lo que se trata al fin y al cabo.

Pasados los tiempos de Fukuyama, y volviendo a hacer otro juego de palabras, cabría plantearse la teoría de si el fin de la Historia no es *Game Over*, como solía aparecer en los antiguos juegos de arcade de los 80. Lo cierto es que recrear la Historia o simularla es el presente y será parte del futuro junto con la ciencia surgida de los ámbitos docentes y de investigación. El videojuego es el medio, aunque sólo sea como un fenómeno cultural y patrimonial de la cultura que lo gesta.

~ Ilustración 11 ~

