

# FACCIONES Y NACIONES: IDENTIDAD E IDENTIFICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS AMBIENTADOS EN EL MEDIEVO

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR  
UNIVERSIDAD DE MURCIA

## RESUMEN

El videojuego histórico ofrece al jugador la oportunidad de elegir diferentes opciones para manejar facciones y naciones del pasado, con las que se puede llegar a identificar. El carácter interactivo e inmersivo del medio lo hace posible, y la emoción de ganar o perder se incrementa por esta capacidad de asimilación. El estudio se centra en los ambientados en el periodo medieval, donde las facciones responden a las diversas etapas históricas que la definen. En ese proceso identitario a través del videojuego, el jugador asume un papel virtual donde se reflejan sentimientos individuales o de grupo que, históricamente, definen su identidad. Estos títulos, como productos de expresión cultural, también son manifestaciones de quienes los han diseñado, y las inexactitudes debido a clichés culturales o a factores para ser más entretenidos —jugabilidad— suelen ser resueltas por los videojugadores a través del fenómeno *mod*<sup>1</sup>.

## 1. Opciones

No hay que insistir en la realidad del videojuego. No es necesario, independientemente de la posición que *a priori* se pueda tener sobre el fenómeno. Es un medio que vino para quedarse y su universalización ya es un hecho. A favor y en contra encontraremos estudios, científicos o pseudo-científicos, que indican factores acerca de sus ventajas como experiencia y desarrollo de habilidades y conocimiento, y de lo poco recomendables que resultan a causa de lo adictivo de su práctica, de la violencia intrínseca que se ve en ellos, y de la pérdida de tiempo que suponen. Todo está escrito con ironía, pues debemos asumir ya que este canal de expresión cultural tiene que ser empleado como cualquier otra cosa: la sensatez y la moderación es prioritaria y, como otra herramienta tecnológica, su correcto manejo es fundamental para evitar excesos y malos usos. Pero ni es un invento del Maligno ni es la solución educativa, como equivocadamente se puede entender, en un sentido y otro. Esta explicación es necesaria en tanto que no la hubiera tenido que realizar si este trabajo versara sobre un análisis sobre novela histórica o, de forma más paradigmática, sobre cine con guion ambientado en un pasado histórico; esta cuestión debería hacernos reflexionar acerca del posicionamiento empecinado que podemos llegar a tener sobre los cambios vertiginosos de los

---

1. Este artículo forma parte de las actividades del Grupo de Investigación *Humanidades digitales: Historia y videojuegos* (E041-06), financiado por la Universidad de Murcia. Algunas de las informaciones que se ofrecen y que se ven en determinados videojuegos, pueden ser contempladas en la galería de capturas de la web del grupo de investigación “Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos” de la Universidad de Murcia. <<https://www.historiayvideojuegos.com>>. Todas las capturas de pantalla que aparecen en el estudio de investigación son propias.



que somos testigos en los últimos años<sup>2</sup>, y que podemos cerrar los ojos y negarlos, o ser curiosos y, si no participar, al menos sí ser personajes pasivos del fenómeno y observarlo con cierto interés. También es cierto que se trata de un medio absolutamente ignoto para muchos de los historiadores, que lo contemplan más como un problema que como una posibilidad de futuro<sup>3</sup>. No es crítica; es una cuestión que se resolverá con el transcurso de los años, donde esos “futuros especialistas”, los *medievalist gamers*<sup>4</sup>, escribirán la historia medieval, y verán los límites y la potencialidad del canal como expresión cultural y transmisión del conocimiento.

Asumimos pues, que el medio se ha incorporado a nuestros distintos modos de expresión cultural y de ocio, producido en su mayor parte por intereses económicos de empresas, multinacionales o pequeñas iniciativas —*indie*— que quieren generar valor añadido, es decir, dinero. Otro fenómeno paralelo es el de los videojuegos realizados con fines no propiamente identificados con el entretenimiento, y cuyos propósitos específicos son el de aprendizaje o el experimental; los conocemos como “juegos serios”<sup>5</sup>. Por último, aunque son los más escasos, se encuentran los que se realizan por motivos diversos, como una catarsis personal, caso de *That Dragon, Cancer* (Numious Games, 2016), premiado en los Games Awards de 2016<sup>6</sup>, o incluso los que buscan movilizar las emociones del usuario desde muy diversas perspectivas<sup>7</sup>. Una vez hecha esta oportuna apreciación, hay que retomar la indicación de que podemos encontrar títulos que tienen el pasado histórico como trasfondo de su guion. Para Venegas Ramos, videojuego histórico es “cualquier obra que incorpore elementos de consideración histórica”<sup>8</sup>. Es una definición muy exacta por cuanto su amplitud engloba todas las posibilidades. Lo podemos extender con diversos factores para ubicar ese

2. Reflexiones sobre el particular, las realicé en: Jiménez Alcázar, Juan Francisco. “Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del «Titánic»”, *Humanidades digitales y videojuegos*, Juan Francisco Jiménez, Gerardo Rodríguez, Stella Maris Massa, coords. Murcia: Editum, 2020: 75-90. Hay muchas opiniones al respecto, pero considero de gran interés el texto de: Benvenuto, Sergio. “Estizzazione. La nostra vita dopo il coronavirus”. *Doppiozero*. 28 enero 2021 <<https://www.doppiozero.com/materiali/estizzazione-la-nostra-vita-dopo-il-coronavirus>>.

3. Por ejemplo, un medievalista excepcional como José María Monsalvo Antón cierra su capítulo sobre la percepción del Medioevo en la “época de la cultura de masas” con el siguiente aserto: “Estos nuevos soportes [se refiere al videojuego y al cómic] parecen hoy más propensos que la literatura y el cine para presentar una Edad Media muy alejada de la realidad histórica, la que se intenta construir por la historiografía profesional”. Monsalvo Antón, José María. *Edad Media y medievalismo*. Madrid: Síntesis, 2020: 48.

4. Jiménez Alcázar, Juan Francisco. Medievalist gamer, *un nuevo tipo de historiador*. Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016: 196-218 (Capítulo: “De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos”). <<https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/51.pdf>>.

5. Iuppa, Nick, Borst, Terry. *Story and Simulations for Serious Games: Tales from the Trenches*, Waltham: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2006. López Raventós, Cristian. “El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games”. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 8-1 (2016). Hinojal, Hernán. “El uso de simuladores en el aula universitaria y los serious games”. *e-Tramas*, 1 (2018) <<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/10/12>>. Massa, Stella Maris, “Educación con videojuegos: nuevos desafíos”. *El videojuego en el aula de ciencias y humanidades*, Juan Francisco Jiménez, Gerardo Rodríguez, Stella Maris Massa, coords. Murcia: Editum, 2018: 69-88, especialmente 72-74.

6. Cristian Miranda. “That Dragon, Cancer”, el premiado videojuego que narra los instantes finales de un niño con enfermedad terminal”. *Elmostrador*. 3 diciembre 2016. El Mostrador. 28 enero 2021 <<https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/vida-en-linea/2016/12/03/that-dragon-cancer-el-premiado-videojuego-que-narra-los-instantes-finales-de-un-nino-con-enfermedad-terminal/>>.

7. Es muy interesante el artículo de Laura Gómez sobre este fenómeno: Gómez, Laura. “Desde ser un niño con cáncer a un refugiado de guerra: los videojuegos se han hecho muy adultos”. *Xataka*, 4 de febrero 2016. Xataka. 28 enero 2021 <<https://magnet.xataka.com/nuestro-tsundoku/desde-ser-un-nino-con-cancer-a-un-refugiado-de-guerra-los-videojuegos-se-han-hecho-muy-adultos>>.

8. Venegas Ramos, Alberto. *Pasado interactivo. Memoria e Historia en el videojuego*. Vitoria: Sans Soleil Ediciones, 2020: 33.



videojuego “histórico”, y que queda definido como aquella producción que contiene veracidad en lo que se ve, oye y lee; que también esgrime la verosimilitud como parte esencial de su desarrollo, es decir, que puede ser plausible aquello que se maneja en el videojuego por parte del usuario; en tercer lugar, que contenga información histórica de manera específica, normalmente como imagen o como texto y, por último, la propia libertad para jugar como idiosincrasia del medio. Es fundamental que se entienda que se trata de una experiencia de juego donde el papel del videojugador es lo que confiere al fenómeno su éxito. Un videojuego necesita de esa libertad para jugarlo, pues forma parte de su carácter intrínsecamente inmersivo.

Esa implicación particular es, precisamente, aparte de que se pueda utilizar en grupo —multi-jugador—, la que nos conduce a plantear el análisis del videojuego como un elemento identitario. Dicho de esta forma puede resultar sorprendente, pero no lo es tanto cuando hay que responder a tres preguntas muy simples: ¿qué opciones tiene?, es decir, ¿cómo aparecen esas facciones en los diferentes videojuegos? ¿Por qué el videojugador elige jugar de manera específica a ese juego en concreto?, y, por último, ¿por qué el usuario se decide por una facción, una nación, un personaje...? Además, han de ser realizadas estas cuestiones en ese orden. En los artículos de opinión, normalmente de prensa especializada o generalista, se suele indicar que es el principal rasgo que caracteriza al medio, el del carácter activo del jugador. Y es cierto. Hace unos años, un análisis del estudio de Andy Przybylski —University of Essex— por parte de Enrique García para *Meristation*<sup>10</sup>, recogía de manera expresa que el factor clave del videojuego era el de la posibilidad de encarnar virtualmente un “otro yo ideal”. Desde luego hay que puntualizar que esa idealización no siempre se ha de vincular con modelos bondadosos y de valores admirables. De forma sencilla hay que puntualizar que es un anhelo, un deseo, de tener experiencias vitales —insisto, siempre dentro de la virtualidad— que no son posibles de otra manera. La vivencia del pasado es una de esas aspiraciones<sup>11</sup>, bien como curiosidad simple por estar presente en épocas pretéritas, sin más, o por el

9. Esta definición de forma más extensa sobre los elementos que definen al “videojuego histórico”, se puede localizar en: Jiménez Alcázar, Juan Francisco. *Juego y ocio en la Historia*. Valladolid: Ediciones de la Universidad de Valladolid-Instituto de Historia «Simancas», 2018: 158 y siguientes (Capítulo: “La Historia vista a través de los videojuegos”).

10. García, Enrique. “Estudio: los juegos divierten porque permiten ser «otro yo ideal»”. *Meristation*. 6 (2015) <[https://as.com/meristation/2011/08/09/noticias/1312890840\\_093676.html](https://as.com/meristation/2011/08/09/noticias/1312890840_093676.html)>.

11. Los viajes al pasado ficcionados, o al futuro, tanto en cine y televisión como en novelas, constituyen casi un género, desde *El tiempo en sus manos* (original *The Time Machine*, director George Pal, 1960, incluido el «remake» *La máquina del tiempo*, director Simon Wells, 2002), adaptación de la novela de Herbert Georges Wells, hasta *Dr. Who* (26 temporadas hasta la fecha), con un largo etcétera intermedio, como *Los pasajeros del tiempo* (1979), *El final de la cuenta atrás* (director Don Taylor, 1980), *Los héroes del tiempo* (director Terry Gilliam, 1981), *Los visitantes ¡no nacieron ayer!* (director Jean Marie Poiré, 1993), las sagas *Terminator* y *Regreso al Futuro*, *Al filo del mañana* (director Doug Liman, 2014), *Frequency* (director Gregory Hoblit, 2000), *Doce monos* (director Terry Gilliam, que volvió a abordar el tema con esta película de 1996), *El planeta de los simios* (director Franklin Schaffner, 1968, y su «remake» homónimo, director Tim Burton, 2001, además de toda las producidas en los años 70 y en los últimos años), *Looper: asesino del futuro* (director Rian Johnson, 2012), *Interstellar* (director Christopher Nolan, 2014), *Predestination* (directores Michael Spierig y Peter Spierig, 2014), la reciente *Tenet* (director Christopher Nolan, que, como Gilliam, volvió con esta película de 2020) y pasando por el juego con el factor temporal de *Atrapado en el tiempo* (original *Groundhog Day*, director Harold Ramis, 1993), que ha llegado a incorporarse como un elemento más de nuestra cultura; basta mencionar “el día de la marmota” para ello. Si acaso la novela más conocida es la de Mark Twain *Un yanqui en la corte del rey Arturo*, que sería adaptada al cine, como la misma de Chrichton *Rescate en el tiempo* (1999-1357), que se adaptó al cine como *Timeline* (director Richard Donner, 2003); *El fin de la eternidad*, de Isaac Asimov; *La mujer del viajero en el tiempo*, de Audrey Niffenegger, también con su producción cinematográfica (director Robert Schwentke, 2009), etc. No puedo dejar de aludir a lo que ha sido uno de los grandes éxitos televisivos españoles: *El Ministerio del Tiempo* (director Javier Olivares), que por el momento cuenta con cuatro temporadas iniciada su proyección en 2015, y que tiene adaptaciones en otros países. La presión de los fanes llevó a prolongar las temporadas, con el movimiento de los “ministéricos”. “El Ministerio del Tiempo”. *Wikipedia*. 28 enero 2021 <[https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_Ministerio\\_del\\_Tiempo](https://es.wikipedia.org/wiki/El_Ministerio_del_Tiempo)>. Menos éxito mediático tuvo *La Chica de Ayer* (directores Ig-



ejercicio expiatorio de la historia virtual: “y si hubiera sido otra cosa...”, “y si hubiera tomado otro camino... otra decisión...” Es parte de la clave de este estudio, pues si el videojuego es una serie de decisiones, la elección de con quién jugamos, en el sentido amplio de la expresión —con quién compartimos la partida y qué facción o personaje elegimos—, se muestra decisiva en el trasfondo de lo que pensamos, tenemos asumido o, en último término, nos identificamos.

También hay que señalar que, en sentido general, la recreación y re-creación del pasado en el videojuego permite esa aspiración inalcanzable de “viajar a otra época”, de ahí que la experiencia de juego se convierta en un ejercicio de desarrollo personal, y responde de la misma manera a lo que aludía anteriormente sobre ese anhelo de *viajes* a otras etapas históricas, incluso con ideas de alterar el presente a través de alguna intervención en acontecimientos del pasado<sup>12</sup>. La historia alternativa, virtual, contrafáctica o contrafactual, se convierte así en otro de los elementos que atraen al usuario por cuanto se ejecuta uno de los ejercicios de imaginación más habituales en el ser humano, y que también es esencia en muchos guiones de videojuegos<sup>13</sup>.

Por lo tanto, desde el mismo momento de enfrentarse al reto del videojuego, de cualquiera de ellos, se nos dibuja un panorama de opciones. Si se trata de A o B, lo podemos denominar como “decisión maniquea”, binaria, pero el planteamiento se complica cuando hay un mayor número de posibilidades. En esencia, la multiplicidad de esas vías viene resumida en lo que es un *joystick*: según hacia dónde lo dirijas, allí se conducirá el resultado inmediato. No se trata de utilizar ese símil con la diversidad de botones y su combinación en un *gamepad* o en un teclado, sino en la acción de pulsar, de decidir. De hecho, el género *arcade* basa su definición en este régimen procedimental. Un videojuego es una cadena de decisiones<sup>14</sup>, que puede ser observada como una serie de limitaciones,

---

nacio Mercero, Álvaro Ron, Alfonso Arandia, José Ramos, José Paíno, 2009), aunque el traslado en el tiempo era la excusa para situar al protagonista (Ernesto Alterio) en la España de la Transición. Con un sentido no diferente de relato a un momento crucial del pasado, vemos la novela de Stephen King *22/11/63*, y que también fue llevada a la televisión en una miniserie (director Kevin MacDonald, 2016). Cabe destacar también *Les revenants* (2012), que contó con un «remake», *The Returned*, cancelada en la primera temporada (2015). O entre los éxitos de las series nórdicas, merece la pena aludir a *Los visitantes* (*Beforeigners*, HBO, 2019), donde antiguos pobladores vikingos aparecían en la actualidad y había que integrarlos en los modelos sociales coetáneos, en franca comparación con los procesos de asimilación de los inmigrantes que hoy asume la mayor parte de países europeos. De Diana Gabaldon cabe reseñar toda la serie de *Outlander*, con cinco temporadas y estrenada en 2014, producto de sus diferentes novelas con los protagonistas Claire Beauchamp y Jamie Fraser. Otras novelas, como la de James Gleick con su *Viajar en el tiempo*, o la de Joyce Carol Oates y *Riesgos de los viajes en el tiempo...* Sería una nota infinita, por lo que solo ha sido planteada como una aproximación y, lógicamente, se echan de menos muchas novelas, muchas películas, muchas series de televisión...

12. Esta intervención activa en el pasado para enmendar asuntos del presente ha tenido gran éxito, y desde el estreno de la aludida trilogía de *Regreso al Futuro* no solo cuenta con sus correspondientes videojuegos (*Back to the Future: The Game*, Telltale Games, 2010, con cinco episodios: *It's About Time*; *Get Tannen!*; *Citizen Brown*; *Double Visions* y *OUTATIME*), sino que cuenta con su serie de cómics, e incluso con una colección específica de mercadotecnia, incluidos los productos de *Playmobil*, en un fenómeno fan de co-creación. Sobre este tema, véase Abad Ruiz, Bárbara. “Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo de los videojuegos”. *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Juan Francisco Jiménez, Íñigo Mugueta, Gerardo Rodríguez, coords. Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016: 69-103. <<https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/37.pdf>>. Se ha convertido en un referente cultural de los 80, pero que aún atrae a adolescentes que se ven reflejados en su idea de asumir el papel de Marty McFly y ver qué hacían sus padres cuando eran jóvenes.

13. Venegas Ramos, Alberto. “La contrafactualidad de los videojuegos”. *Zehngames*, 13 noviembre 2013. <<http://www.zehngames.com/articulos/lacontrafactualidad-de-los-videojuegos/>>. Jiménez Alcázar, Juan Francisco. “La historia no fue así: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos”. *CLIO. History and History Teaching*, 44 (2018): 94-113. Sobre el tema en general, véase Evans, Richard. *Contrafactuales. ¿Y si todo hubiera sido diferente?* Madrid: Turner, 2018.

14. “Da igual si es de forma implícita o explícita: todos los videojuegos consisten en tomar decisiones. No siempre es evidente, porque estas son cosas que damos por sentadas, pero si estás pensando en cómo saltar ese pozo sin fondo, estás tomando una decisión. Si no tienes claro qué arma es mejor para hundir pechos, si la escopeta o la ametralladora,



pues las reglas<sup>15</sup> son la guía que pone esos umbrales a esas potenciales disposiciones del jugador; en realidad, la toma de decisiones es facilitada por esos límites y contribuyen al desarrollo del juego, donde incluso perfilan la complicación o simplificación del mismo<sup>16</sup>. Se puede aludir a la «teoría de juegos»<sup>17</sup> en cuanto se basa en la toma de decisiones y el resultado del proceso, aunque no me detendré en esta cuestión. Una vez asumido este hecho, el de la decisión, pretendo llegar al momento en que uno de sus eslabones se transforma en una cuestión emocional y no física. Es ese instante donde optamos por el desempeño de un papel, de un formato, de una apariencia con el fin de esbozar un *avatar*<sup>18</sup> —de *parecer lo mismo*<sup>19</sup>—, una facción... No se basa este estudio en la discrecionalidad a la hora de elegir un tipo de arma o un *combo* en un juego de combate, sino de “ver” reflejado un mundo en el otro lado del espejo que conforte al videojugador. Esa imagen será la *identificación* que este busque en el juego para lograr la experiencia pretendida. Es definitivo este proceso por cuanto se convierte en identitario, aunque solo sea de forma virtual, fugaz y momentánea. En muchas ocasiones no se trata de verlo de manera simple, sino de la aplicación, consciente o no, de una serie de factores preconcebidos que definen al jugador y, por extensión, al videojugador. La negación de “no querer algo” o de “no querer ser” ya es en sí misma una decisión. Pérez Latorre titula uno de sus capítulos de una manera muy expresiva: “ser niño o gánster”, referido al análisis de *Grand Theft Auto* (RockStar, 1997)<sup>20</sup>. En ese nivel de elección es donde hay que instalar este estudio. La empatía o repulsa por un personaje, ficticio o no, o por una facción, inventada o no, es la que condiciona la elección final. Este proceso, generalmente de corto recorrido, se comprende cuando se decide por un grupo. Hay veces que la compartición de valores y conocimiento de los límites son los que generan esa idea identitaria, y asumen que pertenecen a esa misma comunidad; hay que insistir en el concepto *equipo*<sup>21</sup>. En muchas ocasiones no responde a ningún criterio específico ni concreto, sino que nos resulta “simpático” por una sucesión múltiple de razones. En otras se decide por “herencia” —somos lo que nuestro abuelo, padre o hermano mayor...—, por identidad más genérica con una camarilla, o más global con una generación<sup>22</sup>, clan, tribu, núcleo, localidad, comarca, región o nación. Esos referentes, que pueden ser de cualquier tipo, son los que terminan por generar los factores determinantes para el dibujo identitario más o menos preciso.

---

estás tomando una decisión. Nuestra mera presencia ya implica que el videojuego es un espacio de constante toma de decisiones, porque de nosotros depende hasta el ritmo”. Altozano, José (“Dayo”). *El videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Héroes de Papel, 2017: 149.

15. Es un proceso de MDA (*mechanics, dynamics and aesthetics framework*). Planells, Antonio José. “Diseño de juegos orientado al sistema lúdico”. *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*, Daniel Aranda, ed. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2015: 88 y siguientes.

16. Las reglas son lo que hace posible el juego. Lacasa, Pilar. *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata, 2011: 21. Pérez Latorre, Oliver. *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes, 2012: 38. Tost, Gina, Boira, Oriol. *Vida extra. Los videojuegos como nunca los has visto*. Barcelona: Grijalbo, 2015: 103.

17. Restrepo Carvajal, Carlos Alberto. “Aproximación a la teoría de juegos”. *Revista Ciencias Estratégicas*, 17-22 (2009): 157-175.

18. Navarro Remesal, Víctor. “Ser todo, ser nada: la subjetividad en el videojuego más allá del avatar”. *Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 31 (2019): 156-173.

19. Juul, Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 2011: 55 y siguientes.

20. Pérez Latorre, Oliver, *El lenguaje videolúdico...*: 161.

21. Lacasa, Pilar, *Los videojuegos...*: 22.

22. La socialización que promueve el videojuego es lo que ha convertido también al medio como un referente generacional. Tisseron, Serge. *Internet, videojuegos, televisión...Manual para padres preocupados*. Barcelona: Graó, 2004: 122-123.



En otro sentido, también cabe plantear el reflejo del fenómeno *gamer* como factor identitario. Muriel alude a que “*gamer* no es una identidad que está en crisis, es una identidad que nace de la crisis de identidad y, por tanto, permanece en un estado de incertidumbre cuántica”<sup>23</sup>. No sabemos si esta situación como “gatos de Schrödinger” deja al videojugador en “tierra de nadie”, pero es una cuestión que, como indiqué con anterioridad, cada vez dibujará un paisaje más despejado en cuanto los jugadores cumplan años y se deje de identificar al medio como una cuestión exclusiva de niños o adolescentes.

## 2. Los vínculos como factores de identidad

Un paso más allá en el esbozo de este proceso es el de la identidad con un pasado que nos ha moldeado como individuos o como integrantes de un grupo en su faceta más tribal, independientemente de su tamaño. Aquí es donde el pretérito como concepto general cobra protagonismo. En un plano global, los vínculos que se pueden generar, o que ya existen, entre diferentes individuos, son el germen del grupo por cuanto se originan lazos de confianza<sup>24</sup> y vecindad<sup>25</sup>, y de sentido de compartir los mismos signos de comunicación, en un sentido muy amplio y no solo en el lingüístico. En nuestra cultura, cada vez es más común aceptar este tipo de agrupaciones reunidas entorno a un icono de admiración o identificación<sup>26</sup>, expresada en muchas ocasiones por el fenómeno *fan* llevado a todos los extremos, como el del *cosplay*. Por ejemplo, en el caso de *Assassin's Creed*, un videojuego que ha generado una saga completa con un vigor indiscutible donde la empresa de desarrollo y distribución, Ubisoft, comercializa un título nuevo cada dos años aproximadamente<sup>27</sup>, hemos de constatar que una producción con fondo histórico genera personajes que crean esas identificaciones; pero no es su trasfondo real —no olvidemos que se trata de asesinos— sino en el externo de la apariencia: ir vestido a la manera de Altaïr, o tener cualquier figura de su extensa mercadotecnia, es signo de pertenecer a ese grupo *fan*<sup>28</sup>. Es importante el aspecto externo en

23. Muriel, Daniel. *Identidad Gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Barcelona: AnaitgAMES, 2018: 55.

24. Tost, Gina, Boira, Oriol. *Vida extra. Los videojuegos como nunca los has visto*. Barcelona: Grijalbo, 2015: 30.

25. A este factor se refieren Bourin y Duran para definir las “solidaridades rurales” en la Edad Media. “Las solidaridades rurales eran, esencialmente, lazos de vecindad. En principio consideraremos los lazos de la población rural como un todo, sin tener en cuenta las diferencias que introdujo la especialización artesanal o profesional (frente a la gran mayoría formada por granjeros), ni las diferencias debidas a los distintos períodos temporales. Desde este punto de vista, la vecindad constituye un dato fundamental pues es indicio de una sociedad de gentes conocidas donde el comportamiento de cada individuo resulta predecible y transparente para los demás, lo cual constituye un rasgo peculiar de la sociedad aldeana”. Bourin, Monique, Durand, Robert. “Forasteros y vecinos”. *La Edad Media a debate*, Lester Little, Barbara Rosenwein, eds. Madrid: Akal, 2003: 289. Para las identidades urbanas, la referencia obligada es la de Jara Fuente, José Antonio. “Introducción”. *Ante su identidad. La ciudad hispánica en la Baja Edad Media*, José Antonio Jara, coord. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2013: 11-24, y en el mismo volumen: “Identidad política urbana: una reflexión sobre las políticas comunitarias y las identidades comunitarias en la Castilla urbana del siglo XV”: 93-115.

26. Esnaola Horacek, Graciela Alicia. *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. Valencia: Universitat de Valencia (PhD Dissertation), 2005. <<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/16760>>. Anyó Sayol, Lluís. “Identidad y videojuego: aplicación de la «Grid Group Cultural Theory» a la etnografía virtual”. *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*, Elisenda Ardévol Piera, Adolfo Estalella, Daniel Domínguez Figaredo, coords. San Sebastián: Ankulegi, 2008: 151-166. <<https://www.ankulegi.org/wp-content/uploads/2012/03/0510Anyo.pdf>>.

27. El último *Assassin's Creed. Valhalla* (2020) es buena muestra de ello.

28. Jenkins, Henry. *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós, Barcelona, 2013. Wirman, Hanna. “Sobre la productividad y los fans de los juegos”. *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro, eds. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2009: 145-184.



referencia a esa “identidad”, por cuanto permanece en el plano más superficial y no penetra en la esencia del ser, en el de querer ser o en el de creer ser. La referencia a ese pasado en la configuración de la identidad grupal o individual es una cuestión intrínseca a la definición del proceso, pues ese mismo código forma parte de esa iconografía general que esboza los límites identitarios del grupo. El origen de lo que “se es” requiere de una recuperación de la memoria y de los iconos que la condicionan, en su mayor parte referentes subjetivos. Hay que diferenciar entre el hecho en sí y el recuerdo que genera, ya que este, por definición, es fruto de la experiencia particular, o lo que es lo mismo, de cómo se ha vivido, visto u oído. En este sentido, también es muy importante el papel de la tradición, pues la historia oral, escrita o visual, termina por generar esos modelos, en ocasiones meros reflejos distorsionados de lo que sucedió.

Por ello, es muy interesante plantear el posicionamiento de un videojugador a la hora de intervenir en lo que va a jugar. Cualquiera de nosotros, al leer una historia novelada o de ficción, o una película o serie de televisión... u obra de teatro, nos terminamos “posicionando” por las afinidades, simpatías o antipatías que tenemos con los personajes por prejuicios, en un sentido literal no peyorativo: en definitiva, empatizamos o no con ellos. Son los conceptos que componen nuestra esencia, nuestra identidad como grupo o como individuos, los que nos hacen reaccionar. La percepción básica del bien y del mal, sin entrar en mayor profundidad sobre estas cuestiones para cada civilización, es igual de significativa que la de la protección o supervivencia. Las presuntas agresiones, físicas o no, hacia un semejante se convierten en propias precisamente por esa identificación que realizamos con el personaje o con el conjunto; aquí habría que retomar el factor “tribu” como cuestión antropológica que explicaría buena parte de todo el proceso. Tampoco me voy a entretener en exceso en este punto, pero sí es merecedor de ser tenido en cuenta para el objeto final del presente trabajo. Para ello, es una premisa ineludible la definición de lo que deberemos entender como “identidad” e “identificación” para comprender y ubicar los objetivos de este trabajo<sup>29</sup>. No son conceptos tan alejados de cada uno de nosotros, pues son caracteres intrínsecos de lo que somos y de lo que parecemos. El mismo acto comunicativo es una prueba inherente del proceso de la identificación, pues podemos decir que “hay quien identifica videojuegos y aislamiento”<sup>30</sup> y fundimos en un solo término diferentes conceptos, sean reales o no, sean discutibles o no, siempre según la cultura particular o colectiva de quien expone un aserto de esas características. Tampoco entraré en las dinámicas de género, pues esa “identidad” es más compleja y origina muchas aristas que no son los objetivos de este análisis<sup>31</sup>.

29. Montero Málaga, Alicia Inés. “Identidad e identidades: la identidad política en la historia urbana medieval. Balance historiográfico y perspectivas de análisis”. *Estudios Medievales Hispánicos*, 1 (2012): 123.

30. Lacasa, Pilar, *Los videojuegos...*: 29.

31. Sauquillo Mateo, Piedad, Ros Ros, Concepción, Bellver Moreno, M<sup>a</sup> Carmen. “El rol de género en los videojuegos”. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9-3 (2008): 130-149. Márquez, Israel. “Género y videojuegos. Roles, estereotipos y usos”. *Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, 96 (2013): 106-114. <<https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero096/roles-estereotipos-y-usos/>>. Tur Ibáñez, Diego. “La evolución de la imagen de la mujer en los videojuegos”. *De-construyendo identidades: la imagen de la mujer desde la modernidad*, Ester Alba Pagán, Beatriz Ginés Fuster, Luis Pérez Ochando, coords. Valencia: Universitat de València, 2016: 301-320. Belmonte Ávila, Juan Francisco. *Corporeidad, identidad y cultura digital: género y sexualidad en videojuegos*. Murcia: Universidad de Murcia (PhD Dissertation), 2015. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/45560>. López Clemente, Vicente. “La supuesta desaparición del cuerpo: identidad, sospechas y variaciones en los videojuegos LGBTI+”. *Bajo palabra. Revista de Filosofía*, 16, 2<sup>a</sup> época (2017): 127-137. García Marín, Jorge, Gómez Vázquez, María Begoña. “Identidades de género en los videojuegos a través del relato universitario”. *Crisis y cambio. Propuestas desde la Sociología: actas del XI Congreso Español de Sociología*, Heriberto Cairo Carou, Lucila Finkel Morgenstern, coords. Vol. 1. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2014: 1.424-1.437. González Sánchez, Jorge. “Videojuegos queer e identidad gaymer: un fenó-



Quede definida la identidad para el propósito de este estudio como el concepto reconocido por una comunidad de personas, variable en su tamaño, que vincula determinados referentes internos a la concreción y delimitación de un grupo, donde la emoción es parte indisoluble de ese punto identitario. La identificación es un desarrollo previo al anterior, por cuanto permanece en el aspecto más visible, el externo, sea físico o no. No olvidemos que analizamos el impacto de un canal de expresión cultural y de ocio sobre usuarios medios, en principio sin mayor interés que el de entretenerse. Otra cosa es la significación que un videojuego, por cuanto es un producto de cultura, tenga sobre la formación y consolidación de una iconografía. Para el caso de la II Guerra Mundial, es muy interesante la aportación de Venegas Ramos, que analiza las diversas producciones sobre el último gran conflicto bélico, con la conclusión de que su estética, asumida del lenguaje cinematográfico, fija una memoria “norteamericana” de la guerra<sup>32</sup>. Por lo tanto, se trata de la reacción de propios y extraños ante lo que aparece en cualquier videojuego histórico, pues esa repercusión emocional tiene mucho que ver con ese proceso identitario e identificador. A esta cuestión hay que añadirle los contenidos utilizados por el desarrollador a la hora de confeccionar el producto final, tanto si se trata de recursos gráficos como textuales. Debemos tener claras esas ideas, bien si se deben a investigaciones específicas producto de asesoramientos concretos o si son puntos de partida resultado de un caudal iconográfico con base veraz o legendaria. Ese “baúl de imágenes”, que podemos definir como acervo cultural, será usado por diseñadores para exponer un panorama en el que el usuario querrá desenvolverse, sobre todo si es un videojuego histórico. Para ello, es casi seguro que se recurra a elementos gráficos que “puedan” ser reconocidos por el videojugador. Así, estos se dibujan como ese primer escalón de definición identitaria, ya que se precisa de una complicidad comunicativa, donde emisor y receptor identifiquen el fondo del mensaje. Volveré sobre esta cuestión, pero adelanto que un ejemplo claro sería el de la aparición en diferentes títulos ambientados en la Baja Edad Media de la facción “española”, cuando los especialistas o los mínimamente iniciados en el conocimiento del periodo medieval hispánico sabemos que solo se debía a un referente cultural y geográfico reconocible para los “no hispánicos”, es decir, para aquellos europeos que vivían fuera de la península Ibérica<sup>33</sup>. Por ejemplo, en el original de *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006) aparece esa facción de España, con las armas de Castilla donde se aglutinan a castellanos y aragoneses, y como contrapunto, en el primer título de la serie, *Medieval: Total War*, comercializado en 2002 en este caso por Activision en vez de por Sega —como lo ha sido con posterioridad en todas las demás producciones del estudio británico—, sí vemos a Castilla, a Navarra y a Aragón, en el primer caso con la conformación castellano-leonesa y en el último con la Corona aragonesa y los condados catalanes bajo un mismo dominio político. Ya aparecía en *Castle II: Siege and Conquest* (Quicksilver Software, 1992) una serie de facciones verosímiles —

---

meno disruptivo en el mundo videolúdico”. *Caracteres*, 7-1 (2018): 360-388. Cortés Picazo, Luis Claudio. “Transgresión de las identidades tradicionales de género mediante la representación gráfica de mujeres protagonistas para videojuegos desarrollada por niños y niñas”. *Arte, individuo y sociedad*, 28-3 (2016): 459-473.

32. Venegas Ramos, Alberto. “Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial”. *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Juan Francisco Jiménez, Gerardo Rodríguez, coords. Murcia: Editum, 2018: 87-105. De forma más genérica y del mismo autor: “El videojuego como forma de memoria estética”, *Pasado y Memoria. Revista de Historia Contemporánea*, 20 (2020): 277-301.

33. Entrar en este debate interminable generaría una senda que me desviaría del objeto principal del estudio, pero no hemos de olvidar que ha sido una cuestión debatida sobre todo en los dos últimos siglos, con grandes páginas de pensadores de todo tipo y condición. Lo más reciente son las reflexiones que hoy nos podemos encontrar en el reciente ensayo de Fernando García de Cortázar. *Y cuando digo España. Todo lo que hay que saber*. Madrid: Arzalia, 2020. En cualquier caso, pocos temas generan tanta controversia como el de la definición del concepto España. Véase nota 78.



Aragón, Valois, Anjou, Albión y Burgundy (sic)— en el marco de una pugna por ser investido rey por el Papa en la Francia del siglo XIV. *Crusader Kings* (Paradox, en los tres títulos publicados hasta la fecha), *Plebby Quest. The Crusades* (PiedPipers Team, 2020), *General & Rulers* (Hamsters Gaming, 2019, en este caso incluso con León y Castilla separados, ya que comienza el juego en 1207), *Age of History II* (Łukasz Jakowski, 2018) o *Evil Bank Manager* (Hamsters Gaming, 2018) siguen el guion histórico más veraz, mientras que los seguidores de la saga *Total War* han tenido que esperar a los *mods* para encontrar algo más concreto y atento a la realidad histórica. Mencionaré este fenómeno en varios momentos del estudio, por lo que procede explicar qué es un *mod* y la importancia que tiene para el objetivo de este artículo; de manera simple es un complemento añadido al juego original, realizado por iniciativa particular, con el deseo de satisfacer un aspecto concreto del videojuego para un conjunto de jugadores. Por lo tanto, las posibilidades son infinitas, y la potencialidad para lograr veracidad en algunos títulos enorme.

La meta de este artículo no es otra que la de responder a las tres preguntas formuladas. En primer lugar, cómo aparecen en el videojuego esos referentes identitarios; la segunda, sobre los porqués de querer jugar a algo en concreto; y la tercera, por la causa de queelijamos un color, una facción, o una nación a la hora de jugar, centrados, por supuesto, en el ámbito del videojuego. Me centraré en los ambientados en el periodo medieval, ya que son las mejores muestras para analizar todo el proceso<sup>34</sup>. La clave hay que buscarla en un proceso más general, donde mucho tiene que ver la ponderación del Medioevo en el periodo romántico del siglo XIX y los desarrollos ideológicos de los conceptos “nación”, “región” y “localidad”. No obstante, recurriré a otros títulos de videojuegos con diferente ambientación o fondo histórico si la ocasión lo precisa. Una referencia clara está en los que recuperan los campos de batalla del XX, sobre todo los de la II Guerra Mundial, o incluso en la Guerra Fría —incluyo Vietnam—, aunque también es interesante recuperar alguna producción de época moderna o incluso antigua. No se trata de realizar un exhaustivo listado de producciones sobre el particular, con el fin de realizar una ludografía. Insisto en que el objeto del artículo es otro. El análisis del proceso identitario en el videojuego histórico es lo que supone la base de este trabajo, no lo olvidemos. Es posible que, en algún caso, se discrepe de algunos asertos precisamente por el posicionamiento apriorístico que se tenga sobre el videojuego, acerca de determinados procesos históricos y concretos sobre ciertos personajes o hechos. Otro objetivo final de este estudio es el de generar ese debate, pues se logrará así originar una base analítica que ponga a los trabajos sobre el videojuego y la Historia en un espacio digno y legítimo en el marco de las Humanidades.

### 3. Desarrollo de videojuegos y los actores necesarios: la facción

Como he indicado con anterioridad, el videojuego tiene en su esencia el carácter de ser interactivo, donde el jugador es parte fundamental en su ejecución. Cierto es que el guion, el desarro-

34. Respondo a la cuestión que hace unos pocos años planteaba Iradiel Murugarren, donde manifestaba que el tema de las identidades “haya acaparado la atención no solo de buena parte de los estudios científicos actuales sino también de la opinión pública con un crecimiento impresionante de intereses académicos y mediáticos. En la actualidad, una fiebre de análisis de identidades recorre nuestro medievalismo peninsular y no hay congreso, seminario o ciclo de conferencias que no contenga en su enunciado este concepto convertido en una fórmula inofensiva y contradictoria, de escasa capacidad explicativa o heurística y válida para casi todo”. Iradiel Murugarren, Paulino. “Al final de mucho. Conclusiones sobre identidades urbanas e historia medieval”. *Identidades urbanas. Corona de Aragón-Italia. Redes económicas, estructuras institucionales, funciones políticas (siglos XIV-XV)*, Paulino Iradiel, Germán Navarro, David Igual y Concepción Villanueva, coords. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2016: 329.



llador de su software, el creativo infográfico... incluso su distribuidor, contribuyen a configurar el resultado del producto. Pero el final lo marca el videojugador: sus acciones marcarán el devenir de lo que “ocurra” en él. La diferencia con los otros medios de expresión cultural es que el espectador-lector se comportará en estos de manera pasiva ante la producción de terceras personas. En el universo del videojuego, el papel activo de quien lo jugará define claramente la consecuencia. Estas palabras las pondero en la medida de que quien no haya jugado no terminará de comprender su idiosincrasia; es un hecho. Es una invitación clara a quienes se posicionen contrarios a experimentar dirigir una hueste en un juego de estrategia, un personaje virtual o, sencillamente, a pilotar un avión en el reciente *Microsoft Flight Simulator* (Asobo Studio, 2020), todo un espectáculo visual, a que lo hagan, aunque sea de forma breve. Y no se trata de animarse a jugar a *Candy Crash*, *Pac-Man* o *Tetris*, que también son videojuegos, sino de conocer que el medio ha evolucionado muchísimo y que no se trata solamente de observar a lo que juega el sobrino de turno<sup>35</sup>.

Hace ya algunos años que inicié esta línea de investigación, precisamente en esta misma revista, con un análisis sobre el impacto que entonces comenzaba a tener el medio de manera ostensible en el conocimiento del Medioevo por parte de los usuarios medios, aquellos que no tenían un sustrato de estudio mínimo, y que todo lo que comenzaban a saber de la época medieval les llegaba a través de los videojuegos que por entonces estaban disponibles en el mercado<sup>36</sup>. Mucho ha cambiado el panorama desde el momento en que durante la última década se han comercializado títulos de un impacto enorme como *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), *A plague tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019) o el recientísimo *Crusaders Kings III* (Paradox, 2020), por citar algunos, además de que se han revitalizado otros, como *Age of Empires II* por efecto de la remasterización<sup>37</sup>. Por supuesto, no entro en el desarrollo de producciones realizadas para puesta en valor patrimonial, educativo o de realidad virtual, como el efecto de desembarcar mercancías en el puerto de Brujas en el siglo XIV con *Historium VR- Relive the history of Bruges* (Sevnedge Interactive Media, 2016). Hoy, como entonces, considero necesario abordar el tema, pero de una perspectiva mucho más específica, pues queda superada la fase de mencionar que existen videojuegos que tienen su guion ambientado en el periodo medieval o en cualquier otro. Considero que la madurez de la línea de investigación sobre el impacto del videojuego sobre la disciplina histórica ya está consolidada, pero no para escribir historia, sino para tomar referentes de memoria, de planteamientos diversos o de estudios asimétricos, donde entenderemos estos como los que basen sus puntos de partida desde

35. En la carta XXXV de las *Cartas Marruecas* de José Cadalso, se alude a ese “sobrino” avezado en las cuestiones de rabiosa actualidad, por aquel entonces el caudal de préstamos léxicos procedentes del francés (Cadalso, José. *Cartas Marruecas*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. 28 enero 2021 <[36. Jiménez Alcázar, Juan Francisco. “Video games and the Middle Ages”, \*Imago Temporis\*, 3, 2009: 311-365. El texto lo actualicé años después bajo el título “Videojuegos y Edad Media 2.0”, inserto en la monografía \*De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos\*, Murcia: Compobell, 2016: 11-73. <<https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/47.pdf>>.](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/cartas-marruecas--0/html/p0000002.htm#I_37_></a>). Podríamos transportar ese mismo ejemplo a hoy día. Lo indico con el interés de que la “identidad” se siente “amenazada” por un lenguaje nuevo que puede perder su idiosincrasia, hecho que causa desconcierto cuando no temor en la mayor parte de las ocasiones, entonces y ahora.</p>
</div>
<div data-bbox=)

37. Comercializado como segundo juego de la saga en 1999, y desarrollado por Microsoft Ensemble Studios, *Age of Empires II* fue editado en su versión remasterizada en alta definición, donde se han incluido los diversos DLC o expansiones, bajo el desarrollo de Forgotten Empires, Tantalus Media y Wicked Witch, y distribuido en la Microsoft Store. A finales de enero de 2021 fue comercializado el último DLC, “Lords of the West” (Forgotten Empires, Wicked Witch Software y Tantalus Media, 2021), con tres campañas nuevas: Eduardo I de Inglaterra, los duques borgoñones del siglo XV y los normandos en la Sicilia del siglo XI.



posiciones con diferente bagaje científico. Por lo tanto, no cabe tornar a la justificación de por qué un estudio sobre los videojuegos<sup>38</sup>.

El primer factor que hay que poner sobre la mesa es el de la idea original: ¿por qué se genera un videojuego sobre la Edad Media, y dónde se localiza? Es evidente que la imagen idealizada del periodo medieval sugiere la creación de mundos oníricos y de civilizaciones ficticias gestadas en las mentes de los creadores, donde son referentes indudables las contribuciones de la tradición, desde los libros de caballerías hasta las «tierras de Poniente» de G.R.R. Martin, y pasamos con firmeza por la aportación del movimiento romántico y de la novela de Sir Walter Scott y la contundente de Tolkien y Lewis. Es evidente que, si se invierte dinero, tiempo y esfuerzo en generar este tipo de producciones, es porque se considera que tiene demanda entre el usuario, un enorme número de personas que ya no se restringe a un espacio específico, sino que es un fenómeno global donde millones de personas llegan a jugar a títulos concretos, incluso con el pago una cuota mensual; más que un nicho de mercado es un mercado en sí mismo. *World of Warcraft* es un buen ejemplo de lo dicho, por no hablar de *Fornite*, que nada tiene que ver con un trasfondo legendario medieval. No descubrimos nada nuevo, pero merece la pena recordarlo: no se trata de un fenómeno restringido de “personas raras”, sino que es un medio con una implantación social muy amplia, con diversa intensidad en determinados países<sup>39</sup>.

Por lo tanto, es evidente que se generan productos que se consumen. La Edad Media tiene cabida en la amplia oferta cultural y del pasado histórico que la sociedad global demanda, y el videojuego está dispuesto a satisfacerla a su manera, de la misma manera que lo hacen la novela histórica, el cine, la televisión o el cómic, en ocasiones con un claro entramado *transmedia*. Una vez se ha tomado esa decisión primaria, la de periodo y el espacio de contexto, además del consabido género que se haya determinado —estrategia en tiempo real, por turnos, arcade, aventura gráfica...—, se pone en marcha todo el engranaje necesario para la comercialización de un videojuego, donde cabe definir los actores principales: facciones, naciones, personajes... que responderán en según qué grado al considerado por el desarrollador: más historicista o más fantástico. Acto seguido hay que tener presente en todo momento al destinatario de la producción: el videojugador. Se piensa desde la producción en él, o ella. El usuario, cuando elige un título, toma muchas decisiones. Por un lado, qué tipo de videojuego quiere, pues le condicionará la forma de jugar. No se juega igual a una producción de estrategia que a uno de acción. Por otro, si lo desea histórico o no. Esto no

38. Hace años que James Newman dejó fundamentado la causa de por qué hay que analizar el videojuego, por lo que no insistiré en ello: “¿Por qué estudiar los videojuegos?”, Aranda, Daniel; Sánchez-Navarro, Jordi, eds. *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2009: 61-105. Son los dos primeros capítulos de su monografía *Videogames*, London: Routledge, 2013 (1ª ed. 2004): 61-105.

39. Nota que contiene *spoiler* o destripe de trama. Es interesante mencionar el caso surcoreano. En 2018 se estrenó un k-drama (o dorama, teleserie o telenovela surcoreana) titulado *Recuerdos de la Alhambra*, incluido en el repertorio de Netflix en 2019. Protagonizado por Hyun Bin y Park Shin-hye, y producido por Studio Dragon, es una comedia romántica de fantasía cuya historia se basa en el desarrollo de un juego de realidad aumentada en el ámbito del reino nazarí, donde se combate con guerreros granadinos y aragoneses —así aparece— en un primer momento del juego, para terminar los enfrentamientos con ninjas y comandos armados. El título recupera la obra del maestro Tárrega, que se escucha a lo largo de los capítulos de la mano de una guitarrista virtual inspirada en el personaje de la hermana del creador del juego (siempre en la ficción). Lo más interesante es la referencia que, meses más tarde, podemos localizar en otro k-drama, *Crash Landing on you* (Dragon Studio, 2020, también en el inventario de Netflix), cuando el mismo protagonista, Hyun Bin, que encarna a un oficial norcoreano que se infiltra en Corea del Sur, al jugar a un videojuego (con el avatar “Cultivador de Tomates”), suena la misma banda sonora en clara alusión a la primera teleserie, un claro guiño al telespectador. Con este apunte quiero insistir en el hondo enraizamiento que el fenómeno del videojuego tiene en la sociedad surcoreana, pues ese guión no hubiera sido posible sin el conocimiento previo de lo que supone ese medio por parte del telespectador.



excluye unos de otros títulos, pues suele ser complementario el gusto del videojugador por varios géneros en su conjunto, aunque tenga alguna preferencia. También es importante el medio que elige. Hace unos años se consideró que el juego en PC estaba destinado a desaparecer, pero nada más lejos de la realidad. El ámbito de la consola, el que permitió universalizar el medio, no ha dejado de crecer, con el desarrollo de generaciones de hardware cada siete u ocho años. Las compañías tienen diferentes estrategias de introducir sus títulos en el mercado, y podemos encontrar determinados videojuegos comercializados en las diferentes plataformas, o en alguna en exclusiva. En este sentido, es interesante indicar el papel que ha tenido la distribución *online* de los juegos, pues si hace unos pocos años la venta al detalle en los títulos para PC era lo habitual, el desarrollo de las plataformas en línea ha permitido tener acceso a esos juegos: Steam, Gog, las propias Ubisoft (Uplay), EA (Origin), Kalypso, Microsoft en su tienda virtual o Sony y Nintendo... además de las posibilidades abiertas por los canales de suscripción en alguna de ellas, como Origin Access, Geforce Now, Game Pass o Google Stadia (con todas las diferencias que las definen, incluido el catálogo de títulos en cada una de ellas o la manera de acceder a los mismos).

Este panorama, cuyo esbozo me ha parecido importante indicar, hace que el videojugador tenga acceso fácil a esas producciones, al estilo de lo que hoy puede ser el visionado de determinado cine en las plataformas de televisión por cable, desde Netflix, Rakuten, HBO, Amazon Prime o Apple TV, hasta Filmin. Por lo tanto, la capacidad de decisión del videojugador ya parte de una amplia gama de posibilidades que condicionará su propia elección final.

En esa decisión del jugador ya parte de una premisa, que no es otra que la de saber que el videojuego *cuenta con él* desde el principio. Las empresas distribuidoras siempre han hecho hincapié en ese factor, determinante del medio como ya he mencionado. El *marketing* y la publicidad han recurrido en todo momento a ese concepto del “tú” como algo esencial. En las cubiertas y contracubiertas de los juegos físicos no era extraño encontrar referencias a esa participación directa del usuario, e incluso diría que resultaba habitual. Ahora, estas referencias las podemos localizar en el texto explicativo de las plataformas o en las notas de prensa de donde bebe la prensa especializada. Un ejemplo claro; en la contracubierta de *Crusader Kings* (2004), el primero que abrió la saga de Paradox, se puede leer:

*“Eres el líder de una dinastía gloriosa. Amasa prestigio y piedad y el mundo pronunciará tu nombre con respeto. Incrementa la grandeza de tus tierras y de tus tesoros, construye catedrales y castillos, y combate a los bandidos y a los vasallos que quieran separarse de ti. Introduce leyes y establece impuestos, interactúa con cientos de cortesanos y nobles (...)*

*¿Podrás organizar la defensa de tus tierras mientras preparas un gran ejército? ¿Podrás reunir a otros reyes y al Papa bajo tu liderazgo para liberar Tierra Santa? ¿Tienes todos los requisitos para llegar a ser un rey cruzado?”*

Continúa con indicaciones y especificaciones de lo que se puede encontrar en el videojuego. En general, el segundo de la saga (2014) casi reproduce los mismos mensajes directos, mientras en el tercero (2020) ya casi elimina ese recurso; considero que los distribuidores no lo consideraron necesario por cuanto ya no hay insistir en algo completamente asumido por el potencial comprador.

La facción, y el concepto “nación” como sinónimo en este marco, se incorpora al videojuego histórico en los que desarrollan su guion en épocas pretéritas, donde hallaremos desde sumerios, egipcios y griegos —y sus diversas ciudades-estado— hasta romanos —según el periodo—. Son los que comienzan a recurrir a las etapas bajoimperiales y tardoantiguas los que inician un proceso



de inclusión en el juego de facciones-nación, que son las que terminaron por configurar el sustrato nacional adscrito a un pueblo y, finalmente, a un territorio. Esta precisión es interesante por cuanto los ambientados en la Prehistoria, caso de *Dawn of Man* (Madrugra Works, 2019) o *Ancient Cities* (2020), no exhiben la posibilidad de elegir facción; si acaso la ubicación primaria desde donde iniciar el juego. En los basados en los periodos posteriores al Año Mil, como en *Siglo XIII: Muerte o Gloria* (1c Company, 2008<sup>40</sup>), comenzaremos a vislumbrar pueblos-nación que derivaron en los que conocemos hoy: ingleses, franceses, alemanes o españoles, independientemente de a qué momento se refiera el juego, comienzan a aparecer entre las opciones disponibles para el usuario, como *Age of Empires II: the Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) y sus expansiones posteriores. De hecho, la arquitectura visible en la interfaz recurre a imágenes e iconos muy prototípicos de cada una de esas naciones; por ejemplo, en la facción española, se usa la Torre del Oro sevillana como la *maravilla* que se puede construir, así como la catedral gótica de Chartres para la francesa<sup>41</sup>, o Santa Sofía para los bizantinos. Se trata pues, de utilizar una iconografía muy reconocida que identifique la facción con sus logros arquitectónicos, otra forma más de conseguir esa inmersión del usuario con la civilización elegida. Es importante señalar que se trata de decisiones tomadas por los desarrolladores, y parten de ideas preconcebidas de lo que ellos consideran que son edificios significativos de esa civilización, y no deja de ser una cuestión si no discutible, sí digna de ser debatida. No olvidemos que la uniformidad en los paisajes del pasado<sup>42</sup> también genera identidad, pues son reconocibles por el videojugador y los considera como propios de su bagaje cultural y de su panorama iconográfico. Es un recurso similar al del lenguaje, pues se incluye como factor inmersivo para involucrar al jugador en el contexto espacial del videojuego<sup>43</sup>, y que genera esa misma identificación, caso de las frases en las diferentes facciones de *Age of Empires II*, las escuchadas en los diferentes *Assassin's Creed*, o incluso en el uso de topónimos, como en *Total War Saga: Thrones of Britannia*, al aparecer los antiguos nombres sajones de las diferentes ciudades.

El factor “facción” es esencial en el ámbito del videojuego, ya que se basa en la idiosincrasia del medio. De nuevo nos encontramos con la decisión, la elección a la que se enfrenta el usuario. Termina como un “plus” añadido al título en concreto, pues las posibilidades que el usuario tenga a la hora de elegir con quién jugar, con qué pieza, facción, color o nación, incrementa el peso específico del videojuego, algo que tampoco es exclusivo de este medio<sup>44</sup>. Lógicamente me refiero a aquellas producciones donde esa opción existe. En los ambientados en la Guerra Civil española, como *Battle*

40. Reeditado en España por FX Interactive en 2011, bajo el título de *Real Warfare. Grandes batallas medievales. Anthology*.

41. La implantación del arte gótico, identificado desde el mismo momento de su génesis como francés, se encontró con cierta oposición precisamente por esta asimilación. “Se opusieron tenaces resistencias a su expansión. Se debían a la política, pues los soberanos rivales del rey de Francia intentaban apelara otras fórmulas estéticas para distinguirse. Se debían también al substrato cultural; cada país conservaba maneras de sentir, de pensar y de creer, que levantaban pantallas más o menos sólidas ante la irrupción del arte gótico”. DUBY, Georges. *Europa en la Edad Media*. Barcelona: Paidós, 2006: 123.

42. Venegas Ramos, Alberto. “Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego”. *Revista de Historiografía*, 28, 2018: 323-346; “Ver y sentir el ayer. La reconstrucción fotorrealista del pasado en el videojuego histórico”. *e-Tramas*, 5, 2020. <<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/47>>.

43. Sobre este tema, véase Abad Merino, Mercedes; Jiménez Alcázar, Juan Francisco. “Recrear la lengua de otro tiempo. Ambientación lingüística diacrónica en la televisión y los videojuegos”. *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Juan Francisco Jiménez, Gerardo Rodríguez, coords. Murcia: Editum, 2018: 9-33.

44. ¿Por qué en el parchís elegimos el verde o el azul? ¿O por qué elegimos las blancas o las negras en el ajedrez? ¿Alternamos la elección, o si podemos nos decidimos siempre por el mismo color? Es el caso del *Monopoly*, donde es normal la preferencia por determinada figura del juego.



for Spain (Headquarter S.L., 2019), *España 1936* (Ageod, 2015), *Sombras de Guerra. La Guerra Civil Española* (Legend, 2007), o en los de la Guerra de Secesión norteamericana, mucho más numerosos (*American Conquest. Divided Nation* —Cdv, 2005—, *Battleplan: American Civil War* —The Mustard Corporation, 2014—, *Civil War II* —Ageod, 2013—, *Gettysburg. The Tide Turns* —Shenandoah Studio, 2017—, *Grand Tactician: The Civil War. 1861-1865* —Oliver Kerppelmüller, 2020— *Ironclads: American Civil War* —Totem Games, 2009, el segundo de la serie publicado en 2015—, *Ironclads: High Seas* —Totem Games, 2009—, *North & South* —Infogrames, 1989—, *Railroad Corporation*, en un DLC específico: *Civil War* —Corbie Games, 2019—, *Take Command. Second Manasas* —Paradox, 2006—, *Ultimate General: Gettysburg* —Game-Labs, 2014— y *Ultimate General: Civil War* —2017, *Victory & Glory: The American Civil War* —Forced March Games, Electric Games, 2020—, *War of Rights* —Campfire Games, 2018—, etc.), la elección se limita a dos opciones y que se dibujan, a ojos de muchos videojugadores, como maniqueta, hecho que tampoco hemos de desdeñar.

El usuario siempre tendrá preferencia, aunque solo sea por simple simpatía, por alguno de los dos bandos, donde, entre otras muchas razones, puede no se esconderse ni la causa romántica o aventurera ni otros posibles motivos ideológicos. Pero si descontamos estos momentos de enfrentamiento entre dos facciones claramente definidas, en los videojuegos inspirados en etapas más genéricas se plasma una cuestión positiva vista por el usuario, y es el hecho de encontrar la posibilidad de elegir entre facciones históricas. Por ejemplo, en *Siglo XIII: la Sangre de Europa* (1c Company, 2010), se pueden elegir entre 24 naciones (sic). Es posible ver que, en los reclamos publicitarios de las distribuidoras, la ampliación de las facciones disponibles se señala de manera concreta, y en muchas ocasiones, son DLC específicos. En el caso del periodo tardoantiguo y altomedieval, la historicidad de algunas producciones permite diversificar esas opciones por cuanto existe la posibilidad de elección entre diversas culturas y, dentro de cada una de ellas, una facción concreta. Por ejemplo, en el caso de *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015), videojuego centrado en el periodo de las grandes invasiones bárbaras en Europa, se localiza la cultura “Reinos bárbaros”. Una vez elegida esa opción, se puede seleccionar a su vez entre los francos y los sajones. Continúa el elenco disponible con la cultura de los “Grandes nómadas” (y elegir entre los ostrogodos, los alanos, los vándalos y los visigodos), de las “Tribus nómadas” (en este caso solo se puede seleccionar la facción de los hunos), del “Imperio romano” (con el Imperio Romano de Oriente y el de Occidente), de los “Imperios orientales” (solo aparecen los sasánidas), y la cultura de los “Nórdicos” (con los jutos, los danos y los gautas). Los siguientes DLC incluirán más facciones, que completan las anteriores: los hunos blancos (conocidos así por los bizantinos, heftalita por los antiguos griegos, Yta por los chinos y Shevetahuna por los indios); suevos (entre los Grandes nómadas); longobardos, burgundios y alamanes (entre los Reinos bárbaros); y surgen tres grandes grupos más: “Reinos del desierto” (Aksum, Lájmidas, Tanúkhidas, Himyar y Garamantes), “Eslavos” (esclavos, que era el nombre con el que designaban los bizantinos a los pueblos eslavos, así como los anteanos —pueblo de los antes— y los venedianos) y “Celtas” (con los ebdanos, los pictos y los caledonios)<sup>45</sup>. Ciertamente las quejas entre los usuarios por la falta de posibilidades, cada uno con sus particularidades y su interés, se solventará con el fenómeno de los *mods*.

Si acaso, me es más sugerente como medievalista la expansión “Carlomagno”, comercializada en 2016 como complemento del juego original. Contaba con las facciones del reino de Carlomag-

45. En la *Total War Wiki* (<[https://totalwar.fandom.com/es/wiki/Wiki\\_Total\\_War](https://totalwar.fandom.com/es/wiki/Wiki_Total_War)>) se pueden localizar cada una de las facciones y sus referencias entre los autores clásicos, y en qué DLC se encuentran. El fenómeno *fan* es ciertamente espectacular, y el papel del historiador se hace clave en este desarrollo sin que debamos eludirlo.



no, del reino de Asturias, de los ávaros, del Emirato de Córdoba, del reino de los danos, del de los lombardos, del reino de Mercia y del territorio de Westfalia. Para nosotros es un acierto por parte de los desarrolladores que incluyeran como líderes de las diferentes facciones a personajes históricos, caso del propio Carlomagno, Widukind, Offa, Abderramán o Aurelio. Este comentario tan personal es la mejor muestra de que el videojugador intenta ser activo incluso en el momento de la selección de lo que va a jugar. En este caso es donde esa “identificación” con lo que sucede en el videojuego se puede observar de mejor manera, y que merece la pena señalar en este momento. Si la destreza en el juego se lo permite al usuario, es posible repoblar León o Valladolid en esa extensa “tierra de nadie” gestada en el siglo VIII en la cuenca del Duero. Aquí es visible el papel del *medievalist gamer*, pero aún lo es más si el videojugador es natural de alguno de estos lugares.

Suele ser habitual en este tipo de juegos de estrategia. Sin salir del universo *Total War*, en *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018), y con el mismo esquema, en este título ambientado en 878 d.C., año de la batalla de Edington, tenemos la posibilidad de jugar con los reinos ingleses de Mercia y Wessex (en este caso, con el líder Alfredo el Grande), con los reinos galeses de Gwynedd y Strat Clut, los gaélicos de Circinn y Mide, con el Gran Ejército vikingo (con los territorios de Anglia Oriental y Northumbria), y con los reyes del mar vikingos (Dublín y Sudreyar). Con un conocimiento previo de la historia británica de esta época altomedieval, un videojugador puede tener cierta preferencia, más si ha conocido alguno de los personajes a través de alguna serie de televisión (*Vikings* o *The Last Kingdom*); me inclino más por estas opciones que por la posibilidad de que haya visionado la película *Alfredo el Grande* (dir. Cl. Donner, 1969), o leído alguna de las novelas de Bernard Cornwell. Y sí: ese es, precisamente, el camino seguido por ese usuario con el videojuego, y por el que los historiadores deberíamos estar más comprometidos con no dejar huérfanos de guía a quien tiene los conocimientos a mano, pero no la calidad de los mismos.

Un aspecto que hay que tener presente es que no todas las facciones que aparecen en estos juegos, generalmente de estrategia, son jugables por el usuario. Participan guiados por la IA, y forman parte esencial de su desarrollo, de ahí que el nivel de dificultad elegido condicione la evolución del juego. No es extraño que conforme avanza, en positivo, la partida en cuestión, la dinámica elimine a algunas de estas facciones; el problema para el usuario es cuando la eliminada es la suya. Y ese es el juego: ganar o perder en correspondencia con la sucesión de buenas y malas decisiones. Pero lo interesante es la emoción y los factores decisivos para que el usuario elija una de esas facciones y no las demás; las no jugables pueden generar insatisfacción en el videojugador<sup>46</sup>, de ahí que sea fundamental el fenómeno de los *mods*, cuestión que ya he mencionado, pero sobre lo que insistiré más adelante. En la dinámica de los videojuegos, no es excluyente este tipo de decisiones, tanto por la propia experimentación como otro tipo de fines; en mi caso, preciso jugar con el mayor abanico de posibilidades para comprobar lo que cada título ofrece, que no termina de ser el interés de los

46. Estas “naciones secundarias” del juego pueden llegar a ser muy numerosas. En *Napoleon: Total War* (The Creative Assembly, 2010), las jugables son Francia, Austria, Gran Bretaña, Prusia, Rusia, Imperio Otomano y España; las no jugables: Dinamarca, Suecia, República de Batavia, Portugal, Confederación Suiza, Baviera, Baden-Wurtemberg, Hesse, Oldemburgo, Mecklemburgo, Sajonia, reino de Italia, reino de Nápoles, reino de Sicilia, reino de Cerdeña, Estados Pontificios, y para la campaña italiana, también se encuentran estos últimos, Piamonte-Cerdeña, Toscana, Lucca y Venecia, y en la egipcia los mamelucos. En la campaña española, Portugal puede llegar a ser jugable en el modo multijugador. En este juego, y por la evolución del mismo, pueden llegar a surgir nuevas facciones resultado de rebeliones, además de los rebeldes que están presentes siempre en todos los títulos de *Total War*: Italia que sustituye al reino de Italia, al de Nápoles, al de Sicilia o a los Estados Pontificios, Países Bajos que hace lo propio con la república de Batavia, Hannover, Westfalia, Hungría, Rumanía, Grecia, Kanato de Crimea, Curlandia, Polonia, Noruega, Bélgica, Escocia, Irlanda, Bretaña, Cataluña, y en la campaña italiana a Parma, Génova, Milán, Módena y Trento.

desarrolladores que lo han hecho realidad. No conviene olvidar este hecho, el de elección por una facción y no otra, pues ofrece mucha información del usuario; insisto en el factor “emoción”, pues en ocasiones sí que se convierte en una cuestión excluyente<sup>47</sup>.

La evolución histórica también está acompañada por el videojuego. En el mencionado *Medieval II: Total War*, que inicia su andadura en el siglo XI europeo —1080 d.C.—, las facciones ya quedan definidas por las nuevas monarquías que derivarán en los futuros Estados bajomedievales y modernos. En este título, por ejemplo, nos encontramos con Inglaterra, aunque ya con las armas de los Plantagenet y sus leopardos o leones sobre fondo rojo (gules); con Francia y sus flores de lis amarillas (oro) con fondo azul (azur); con el Sacro Imperio Romano, aunque no especifica que se trata del Germánico, pero sí usa como escudo identificador el águila imperial; con Venecia y su pabellón naval, el león alado de San Marcos con fondo rojo (gules) —el civil era en azul celeste—, y con España, con un escudo presidido por un castillo en rojo (gules) sobre fondo amarillo (oro).

El resto de facciones que aparecen el juego forma parte de la realidad múltiple de territorios y poderes del periodo, pero que no son jugables. De todas formas, lo destacable es el uso de los escudos de armas como identificadores de la facción específica. Si el siglo XII fue el del desarrollo de estos elementos identificativos para linajes y, en consecuencia, para los territorios que dirigen, el problema no es este anacronismo, sino el hecho de que la intervención del desarrollador repercute, por un lado, en la definición más visible de la facción y, por otro, en su denominación. El caso “español” es el más paradigmático, pues no existía en ese momento el concepto político, aunque sí el geográfico y el cultural, como ya mencioné anteriormente, y el escudo de armas, que podríamos identificar como el de Castilla, tiene también los colores intercambiados, además de que es original del reinado de Alfonso VIII<sup>48</sup>. Cabe plantearse el interés del desarrollador por usar este tipo de símbolos y denominación que no se corresponden con la realidad histórica. Podemos sospechar que estas producciones tienen el objetivo de cubrir una demanda genérica, sin mayor contemplación de algún nicho de mercado, además del que propiamente formaliza el usuario de videojuegos de estrategia históricos. Navarra no es posible jugarla como facción, y queda entre los que usa la IA para establecer una jugabilidad diseñada por el equipo de desarrollo para lograr la ambientación más correcta, sobre todo en los videojuegos de estrategia, como en los citados de la serie *Total War*.

En los que basan su desarrollo en los periodos finales del Medievo, sobre todo a partir del siglo XIII, las facciones responden a las grandes naciones ya configuradas para ese momento. Como en el caso de “España” o de los “españoles”, sucede algo parecido con los “italianos” en *Medieval Total War*. Estas identificaciones más correctas solo serán resueltas por la acción concreta de los usuarios a través del fenómeno *mods*.

No obstante, hay títulos que pueden cubrir esa demanda, caso de *Crusader Kings II* (Paradox, 2013). Podemos leer en su manual:

47. En el *International Medieval Meeting* de Lleida de 2014, realicé un interesante muestreo entre los asistentes a la sesión, donde hice un pequeño adelanto de lo que se plasma en este estudio. Allí pregunté a los asistentes, mayoritariamente aficionados al fútbol y, en concreto, al equipo F.C. Barcelona, si elegirían, en alguna ocasión, al Real Madrid en una partida de *Pro Evolution Soccer* o *FIFA*. Respondieron casi al unísono que nunca y de ninguna manera. Estoy convencido de que, en todos los contextos similares, la respuesta sería la misma. Para el caso español, ningún aficionado del Sevilla F.C. elegiría al equipo del Real Betis; y viceversa. Y así, muchísimos ejemplos. Atlético de Bilbao-Real Sociedad, Barcelona-Espanyol, etc. En Italia, Inglaterra, Alemania, Argentina... No imagino a un aficionado de Boca elegir en ningún caso a River; nunca. A no ser que sea para que pierda, y por goleada.

48. De Francisco Olmos, José María. “La emblemática castellana de Alfonso VIII”. *Anales de la Real Academia Matritense de Heráldica y Genealogía*, 17, 2014: 215-249.



*You can control the destiny of any of hundreds of historical dynasties as they seek to rise from the chaos of the Dark Ages and dominate the politics of Medieval Europe*<sup>49</sup>.

No obstante, este título en concreto no está basado en naciones, sino en dinastías, por lo que la cuestión varía, aunque no excesivamente, pues la adscripción territorial a lo que luego serán monarquías modernas produce el mismo resultado:

*You will not be able to «conquer the world», bound as you are to the feudal system, but you can make your power and authority felt in any given generation. You see, unlike any other Paradox game, it is personal this time. It is your family, your dynasty, who you will trace and lead through the centuries as they seek to claw their way to the top of the feudal pyramid and stake their claim as Crusader Kings.*

Esta serie, *Crusader Kings*, identifica la facción y el linaje, por lo que no existe esa decisión emocional a la hora de la elección, o al menos no es lo habitual por la sencilla razón de que no hay causas que generen el proceso identitario, a no ser que sea la empatía por un personaje. En la contracubierta del primer título, se puede leer en la contracubierta del juego físico: “Toma el control de una de las grandes dinastías cristianas de Europa e intenta crear una gran nación bajo tu mando. Podrás jugar con dinastías tales como las de Castilla, Aragón, León, Navarra, Cataluña, Bizancio, Normandía...”, hecho que se repite en el último, el tercero, también con el siguiente texto y en el mismo lugar que el anteriormente citado: “Elige entre diversos reinos, guía tu dinastía a través de los siglos y vive el dramatismo y la ostentación de la Edad Media”. De igual forma, y situado debajo de una ilustración de Diplomacia y guerra: “Extiende el alcance de tu poder y protege [a] la vez el futuro de tu dinastía”<sup>50</sup>.

Llegado este momento, hemos de aludir a la concepción que tenemos, en general, de lo que es *medieval* y de sus límites espacio-temporales. No hay duda de que es un fenómeno eurocéntrico, y así lo reflejan títulos como los de la serie mencionada, *Crusader Kings*. La selección y su correspondiente identificación con la facción elegida está muy definida para alguien nacido en Europa, pero merece la pena plantear el reto de las facciones expuestas en producciones ambientadas en China o Japón. De nuevo, recurro a los trabajos del equipo de The Creative Assembly, sobre todo por el asiento y éxito comercial entre los usuarios de todo el mundo gracias a los diferentes portales de venta online.

En *Total War: Three Kingdoms* (2019), un videojuego ambientado en la China de los Tres Reinos (220-280), aunque comienza en el año 190 d.C., aparecen doce facciones con el objetivo de unificar todo el territorio chino bajo una única dirección, por lo que los líderes adquieren un protagonismo específico. Pero es interesante por cuanto son nombres y territorios completamente inéditos para el usuario medio «occidental»<sup>51</sup>, caso de Cao Cao, Lui Bei, Sun Jian, etc. El título permite jugar a un modo menos historicista, y que sigue el guion del «Romance de los Tres Reinos»<sup>52</sup>. Las

49. *Manual de Crusader Kings II*, p. 4. Paradox Interactive. 28 de enero de 2021 <[https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/203770/manuals/PDX7605US\\_CK%20II\\_Onlinemanual.pdf?t=1589809595](https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/203770/manuals/PDX7605US_CK%20II_Onlinemanual.pdf?t=1589809595)>.

50. En italiano, pues es una edición italo-española: “*Espandi i tuoi domini e costruisci un futuro sicuro per la tua dinastía*”.

51. Entiendo a este tipo de usuario como el que tiene un nivel de conocimientos históricos y culturales básicos, o al menos, no se corresponde con el de un profesional o un especialista en el tema.

52. Otros dos juegos recientes están referidos a este tema: *The Three Kingdoms of China* (中三之家, 2019 —solo jugable en idiomas chinos—) y *Romance of the Three Kingdoms XIV* (Koei Tecmo Games Co., Ltd., 2020), aunque ya había otros, como *Dragon Throne. Battle of Red Cliffs* (Object Software, Strategy First, Planeta, 2002). *Strength & Honour. Gestión de Imperios*



facciones son muy numerosas, llegando al número de treinta y seis, si le sumamos las vasallas y las no jugables.

Son los estereotipos de la dinastía Han, por lo que escapa de los límites cronológicos propuestos. Pero es una civilización que vemos muy ajena en Occidente, casi identificada como algo ficticio y comparable a facciones inventadas en otro tipo de títulos de fantasía. Por ejemplo, nadie dudará de que Mordor, Calradia, Desembarco del Rey o Invernalía son destinos más reconocibles para ese videojugador occidental que todo el elenco de nombres y territorios de la China Han, y curiosamente sorprenderá que el invento del papel se produjo en esos años y en esas tierras, y de que contó con genios como Zhagn Heng, a quien hay que atribuirle el primer sismógrafo y un conocimiento astronómico sobresaliente<sup>53</sup>.

Pero más centrado en el periodo analizado, sí contamos con el título de *Total War: Shogun 2* (The Creative Assembly, 2011), donde las facciones están relacionadas con los diferentes clanes en litigio. Así, para el título original, ambientado en la etapa inmediatamente anterior a la protagonizada por Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Ieyasu, contamos en el año de inicio del juego, 1545, con los clanes Chosokabe, Shimazu, que procedía de los Minamoto, fundadores del shogunato Kamakura, Hojo, Mori, Oda, Date, Takeda, Tokugawa, Uesugi, Hattori, Ikko Ikki y Otomo<sup>54</sup>.

Con posterioridad al gobierno de Ieyasu, se generó el periodo Edo o Tokugawa y que finalizó con la Revolución Meiji. Tenemos el mismo problema expuesto con el juego ambientado en la antigua China mencionado con anterioridad. Los nombres y territorios, para los no formados en esta cultura y con unos básicos conocimientos, son denominaciones completamente ajenas. Pero si esta época, la Sengoku o de los Estados Guerreros<sup>55</sup>, iniciada tras la guerra de Onin (1467-1477) e inserta en el periodo Muromachi, ya es compleja, aún lo es más la del periodo Kamakura (1185-1333), significativa por la «guerra Genpei» y que podemos jugar en un DLC del citado *Total War: Shogun 2*, en concreto el del *Ascenso de los Samurái* (2013).

Ese conflicto civil, que puso fin a la era Heian<sup>56</sup>, en el juego comienza en 1175, con el clan Minamoto con las opciones de Kamakura Minamoto y a Kiso Minamoto; con el del clan Taira, con Yashima Taira y Fukuhara Taira y, finalmente, con el clan Fujiwara, con las facciones de Kubota

---

en el *Mundo Antiguo* (260 a.C.-100 d.C.) (Merscom, Magitech, 2004) incluye como facción a China, junto a Roma, Egipto, Persia, la Galia y la India.

53. El primer sismógrafo europeo se construyó mil setecientos años después, y por sus logros en Astronomía, un cráter lunar lleva su nombre.

54. Este título también está acompañado por otro de las mismas características, *Oda Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013), aunque en este caso está inspirado en la influencia de las novelas históricas *Kunitori Monogatari* de Shiba Ryotaro para el "diseño del personaje principal", además de formar parte de una serie de juegos generados desde la década de los 80 en diversas plataformas. Sobre este tema, véase Claudia Bonillo Fernández: "La literatura histórica y el videojuego. El caso de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)", *e-Tramas*, 3 (2019): 1-19. <<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/32/25>>. De la misma autora: "Desde la yoroi hasta los kimonos de la Corte. Los personajes de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)", *e-Tramas*, 2 (2019): 11-50. <<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/17/22>>. Sobre cómo aparece en los medios generales este personaje tan significativo para la nación japonesa, ver su trabajo: "Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico". *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Juan Francisco Jiménez, Gerardo Rodríguez, coords. Murcia: Editum, 2018: 35-56. Para el periodo Sengoku, y de igual forma de la misma autora aragonesa: "*Nioh* (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603)". *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*, Juan Francisco Jiménez, Gerardo Rodríguez, Stella Massa, coords. Murcia: Editum, 2020: 9-62.

55. Una reciente obra de compendio general sobre la historia japonesa aborda de modo genérico todos estos procesos: Pérez Riobó, Andrés; San Emeterio Cabañas, Gonzalo. *Japón en su historia. De los primeros pobladores a la era Reiwa*. Gijón: Editorial Saitori, 2020.

56. Almarza, Rubén. *Breve historia del Japón feudal*. Madrid: Nowtilus, 2018: 85 y siguientes.



Fujiwara y de Hiraizumi Fujiwara. Hay más títulos ambientados en las épocas Sengoku y Edo, como *Sengoku* (Paradox Development Studio, 2011), *Sengoku Jidai: Shadow of the Shogun* (Byzantine Games, 2016), *Shadow Tactics. Blades of the Shogun* (Daedalic, 2017)... y todos sirven como ejemplos de lo mencionado. No obstante, y situados en el otro lado de la perspectiva, los territorios considerados «occidentales» son también algo exótico y que precisan de un aprendizaje específico al no encarnar ningún acervo cultural ni concreto ni remoto<sup>57</sup>, salvo alguna excepción.

Las elecciones disponibles en los títulos ambientados en la Edad Moderna ya reflejan claramente la situación política de las monarquías europeas del momento: Inglaterra, Francia, la Monarquía Hispánica o España —es claro el ejemplo de *Empire: Total War* (The Creative Assembly, 2009), donde es correcto su uso histórico tras la configuración del reino de España por Felipe V de Borbón—, Rusia, Prusia, Suecia..., pero se centran normalmente en el concepto eurocéntrico, incluido el territorio americano. Es en los títulos de ambientación posterior a la Revolución Francesa cuando las facciones se multiplican, en justa correspondencia con el proceso de globalización que se inició de forma imparable entonces a raíz del proceso de colonización europea del mundo y que hoy vivimos de forma vertiginosa, como por ejemplo en *Victoria II* (Paradox Development Studio, 2010), donde se pueden elegir más de doscientas naciones. Si acaso, es el reflejo más claro de la idea nacionalista nacida al amparo de los procesos políticos y sociales del siglo XIX. Para el ejemplo de lo aludido con anterioridad sobre el panorama japonés, tenemos el mismo planteamiento con *Total War: Shogun 2. La caída de los Samurái* (The Creative Assembly, 2012). Básicamente es la «guerra Boshin»<sup>58</sup>, que derivó en la desaparición del poder político de los *shogunes*, y vamos a tener disponible entre los partidarios del Shogunato Tokugawa a los clanes Obama, Sendai, Jodai, Aizu y Nagaoka, y a los defensores del poder imperial a los clanes Satsuma, Tosa, Choshu, Tsu y Saga. Son denominaciones muy ajenas al acervo cultural de un usuario medio occidental, y la elección de las diferentes facciones puede responder a criterios que no tengan ninguna causa específica, pues no hay puntos de partida emocional que la dirijan. No entro en los topónimos de las regiones, y ni tan siquiera en los geográficos de las grandes islas del archipiélago, desde Hokkaido hasta Honshu —la mayor de las islas—, y no aludo a las antiguas provincias Tosan, Hokuriku, Tokai, Kinai... Tsushima<sup>59</sup>, y tampoco a las actuales prefecturas, con la excepción de Fukushima debido al desastre de su central nuclear por el *tsunami* de 2011.

Pero es en los videojuegos históricos basados en los grandes conflictos del siglo XX donde esta cuestión de las identidades como base de la elección y selección adquiere una dimensión muy específica. Elegir una parte u otra de las trincheras en la «Gran Guerra», no termina de esbozar claramente el problema de la selección, pues se deriva en un simple caso de simpatía. El ejemplo

57. Acerca de esta cuestión, véase Guarné, Blai. "Shall we westernize? Sobre la idea de «Occidente» en el imaginario japonés contemporáneo". *Japón y el mundo actual*, Elena Barlés, David Almazán, coords. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2010: 767-819.

58. Existe un videojuego de estrategia y táctica naval ambientado precisamente en este momento: *Ironclads 2: Boshin War* (Totem Games, 2017).

59. Menciono esta isla —en realidad tres islas separadas por canales—, situada al suroeste del archipiélago, en pleno estrecho del nombre homónimo y englobado en el estrecho de Corea, que es el que separa Japón de la península coreana, porque al usuario de videojuegos puede sonarle debido al título *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions para Sony-PS4, 2020), ambientado en la invasión mongola del siglo XIII, y a la famosa batalla decisiva en la guerra ruso-japonesa de 1904-1905, de la que hay otro título específico: *Clad in Iron: Sakhalin 1904* (Totem Games, 2018). Una buena aproximación a ese conflicto la ofrece Juan Vázquez García en *Guerra ruso-japonesa. 1904-1905*. Valladolid: Galland Books, 2020. La batalla naval también ha sido llevada al arte gráfico del cómic, con un ejemplar de la colección 2342345ión «Las grandes batallas navales» de Norma Editorial (Barcelona, 2019), obra de Jean-Yves Delitte y Giuseppe Baiguera, titulado *Tsushima*; como en el resto de la colección se incluye un dossier con información histórica.

de *11-11. Memories Retold* (Aardman Animations-Digixart, 2018) no es el mejor, por cuanto ese conflicto está considerado como uno de los mejores ejemplos para el discurso antibelicista, y este título lo refleja como pocos; de hecho, la elección es simple: un soldado fotógrafo canadiense o un padre alemán que se enrola para buscar a su hijo desaparecido. Ese relato contrario a la guerra no solo era la obra maestra cinematográfica de *Sin novedad en el frente* (director L. Milestone, 1930<sup>60</sup>), de *Senderos de gloria* (director S. Kubrick, 1957), o más recientemente *War Horse* (dir. Steven Spielberg, 2012), *Feliz Navidad* (dir. Chr. Carion, 2005), *La trinchera* (dir. W. Boyd, 1999) o *1917* (dir. S. Mendes, 2019), sino que el periodo de Entreguerras se encargó de definir esta gran tragedia bélica en un trauma mundial, explicación para muchos historiadores del origen de la II Guerra Mundial<sup>61</sup>. No es objetivo de este estudio aludir a las facciones elegibles en los videojuegos ambientados en este último conflicto, pero mayoritariamente es la norteamericana la habitual en las producciones de *shooter* o aventura gráfica, quedando solo la posibilidad de elección de los países del Eje en los simuladores navales, de aviación o de carros de combate, en este caso los menos. Las causas las analizó de manera sistemática y concienzuda Venegas Ramos<sup>62</sup>, con la conclusión de que el relato de la guerra fue definido por el cine, generalmente hecho por la industria norteamericana, y que ha terminado de ser compartido por el resto de empresas de desarrollo de videojuegos que han copiado el modelo ya existente.

Como vemos, las posibilidades de elección se simplifican enormemente en los videojuegos del siglo XX y XXI, sobre todo si los comparamos con el objeto de análisis de este estudio, los ambientados en el periodo medieval. Por ello, es importante ahora pasar a la respuesta de la segunda pregunta, que la de por qué queremos jugar a un título clasificado como histórico medieval.

#### 4. La elección del juego

El resultado de analizar una decisión puede ser interminable, por cuanto es multicausal y con factores que se podrían encuadrar en el simple libre albedrío o coyuntura momentánea. En este estudio, una de las preguntas planteadas como objetivo último es la de responder a las razones por las que un usuario medio elige un tipo de juego y no otro, y de manera específica, alguno ambientado en un pasado histórico más o menos verosímil. Si a este factor le añadimos el que se decida por uno cuyo contexto histórico sea el identificado como periodo medieval o inspirado en él, centramos la perspectiva de ese usuario que busca emplear su ocio en este medio de expresión cultural. Es importante plantear esta cuestión, por cuanto a esa primera decisión —“quiero jugar a un videojuego histórico”— se le añade, en una segunda fase, el de que sea sobre la época medieval. Las razones por las que atrae a nuestra sociedad, en general, no tiene una causa específica. González Jiménez ya aludió a esta cuestión hace algunos años<sup>63</sup>, y personalmente aludí a la iniciativa

60. Inspirada en la novela homónima de Erich María Remarque, también cuenta con un *remake* filmado en 1979, dirigido por D. Mann, aunque desde el inicio fue concebida como una obra para televisión. Parece que hay otro proyecto, en este caso realizado en lengua alemana, protagonizado por Daniel Brühl y dirigido por E. Berger, con el estreno previsto para 2021. Aller, María: “Daniel Brühl, en el remake de la película «Sin novedad en el frente»”. *Fotogramas*. 18 de febrero de 2020. <<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a30975068/daniel-bruhl-remake-sin-novedad-en-el-frente/>>.

61. Hay una corriente incluso de considerar ambos conflictos como uno solo, e incluso identificarlos como un enfrentamiento civil. Comellas, José Luis. *La guerra civil europea (1914-1945)*. Madrid: Rialp, 2019.

62. Venegas Ramos, Alberto. *La II Guerra Mundial y el videojuego*. Murcia: Editum, 2021.

63. González Jiménez, Manuel. “Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores”. *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social, XXV Semana de Estudios Medievales de Estella*. Pamplona:



del videojugador a la hora de decidirse por emplear su tiempo en un juego de estas características: sociabilidad, sensibilidad particular, es decir, que guste determinada iconografía identificada con un Medioevo más o menos imaginado, y el propio interés por la Historia<sup>64</sup>. Está asumido desde hace algunos años que el usuario elige un título dirigido por su historia y por su argumento, por delante incluso del precio y de que sea fácil y rápido de jugar<sup>65</sup>. Lo interesante, como medievalista, es la observación de por qué se decide por un videojuego ambientado en el periodo medieval, y atención, en qué época específica y en qué civilización, tal y como he aludido anteriormente. No hay duda de que la Edad Media es clave para entender nuestra idea de civilización, y supone el origen cierto de buena parte de nuestras definiciones territoriales y raíces locales, regionales e incluso nacionales.

Ese factor identitario que lo podemos vincular al periodo medieval, tamizado por el fenómeno de lo acontecido en el siglo XIX, caso del ejemplo catalán<sup>66</sup>, o llevarlo más allá y hundirlo en el sentido de “clan”. No es extraño que se busque un juego que indague en satisfacer ese deseo de recreación o de cubrir esa demanda de un pasado identificador con lo que se es o lo que se pretende ser. Es la culminación del bien de consumo personal: el pasado a nuestra medida, pues aquello que nos hubiera gustado que sucediera, puede llegar a hacerlo de forma virtual recreada. La identificación con la facción seleccionada es la que hunde su raíz en esa elección. Un ejemplo claro es el juego *Blocks! Hammer of the Scots* (Avalon Digital, 2020), ambientado en la guerra entre Inglaterra y Escocia a finales del XIII. El videojugador escocés, y no deja de ser un juicio apriorístico, elegirá casi siempre la facción del antiguo reino de Robert I Bruce. El DLC de la Guerra de Independencia española durante las campañas napoleónicas en *Napoleon: Total War* (The Creative Assembly, 2010), denominado *Campaña Peninsular*, ha sido uno de los títulos que sugiere un contrapunto al ofrecido por el juego original, donde manejar la facción francesa hace que tengamos la posibilidad de doblegar a la nación española o, por el contrario, librarse el yugo francés. Los sentimientos y las emociones para los videojugadores franceses o españoles es seguro que no serán los mismos a la hora de jugar a este título y su DLC mencionado. Solamente una premisa que considero necesario al llegar a este punto, y sobre el que hay que insistir: se trata de solo de un juego, y la cuestión, lo que abordo en este estudio, es el proceso que se origina cuando precisamente deja de ser solo eso, un juego, para convertirse en algo más, en el reflejo de una emoción o en el de un sentimiento.

Sin embargo, en esa Edad Media genérica, un ucraniano, un ruso, un lituano, un polaco, un húngaro, un búlgaro... tienen el mismo proceso identitario que cualquiera de los habitantes europeos occidentales. Esto es muy interesante, pues lo centro en ese espacio más o menos delimitado que es Europa Occidental, que fue precisamente quien gestó la idea de *lo medieval*. Cuando hace-

---

Ediciones Gobierno de Navarra, 2009: 60-61.

64. En un trabajo de Iñigo Mugueta Moreno se abordaba el debate abierto en Twitter por la conquista de Navarra de 1512: “History popularised and Tweeted: Emotions and Social Representations around the Conquest of Navarre in 1512”. *Imago Temporis*, 12 (2018): 57-90. Como ejemplo, nos es útil para mostrar ese interés actual por los asuntos del pasado donde el sentimiento aflora en el grupo. Es la presencia de la memoria para el caso individual y para el grupal el uso de la Historia, en palabras de David Lowenthal (*El pasado es un país extraño*. Madrid: Akal, 1998), utilizado por el propio historiador navarro.

65. Jiménez Alcázar, Juan Francisco: “The other possible past: simulation of the Middle Ages in video games”. *Imago Temporis*, 5, 2011: 493.

66. Sabaté Curull, Flocel. “Constructing and Deconstructing the Medieval Origeno of Catalonia”. *Historiography and the Shaping of Regional Identity in Europe. Regions in Clio's Looking Glass*, Dick de Boer, Luís Adão da Fonseca, eds. Turnhout: Brepols, 2020: 257-281. Del mismo autor: “Catalan Identity Discourse in the Late Medieval Mediterranean: Creation and Contrast with Neighbouring Identities”. *Memories in Multi-Ethnic Societies: cohesión in Multi-Ethnic Societies in Europe from c. 1000 to the Present*, Przemyslaw Wiszewski, ed. Turnhout: Brepols, 2020: 349-368.



mos esa alusión a las naciones generadas en la ola decimonónica a lo largo y ancho de América, esas raíces se abren en un abanico más o menos amplio según el pueblo o la nación referida. Las esencias hispánicas, o ibéricas, se separan de las anglosajonas, o de las centroeuropeas, tanto da si se trata de alemanes, polacos o austríacos, de los italianos o de los griegos... para confluír en algunos casos con las poblaciones nativas de aquel continente. La actual corriente de empoderamiento de las culturas aborígenes en detrimento de las aportaciones posteriores no es más que una desvirtuación de lo que es la realidad histórica, sin que mi comentario guarde mayor profundidad que la de retratar un hecho comprobado y comprobable. Incluso en estos casos, y se podía ver en el fenómeno del cine del género *far west*, durante muchos años el público se identificaba con el pueblo anglosajón blanco frente al indio. “La llegada de la caballería” nos ha dejado incluso una expresión que todos comprendemos. La actividad revisionista, justa en este caso, ha sacado a la luz que la identidad de “hombre blanco bueno” e “indio piel roja malo” en ese periodo histórico norteamericano no se ajustó precisamente a la realidad. Este ejemplo, y continúo con fenómeno histórico que tiene cierta lejanía temporal, pero que nos afectan a determinadas naciones de manera directa hoy, como todo lo sucedido en el siglo XIX, se puede completar con el título *Libertad o muerte* (Headquarter S.L., 2020). Los acontecimientos sobre los que se basa el juego son los generados por el proceso de independencia de las repúblicas iberoamericanas en las primeras décadas de esa centuria: “Los jugadores son los Patriotas, que luchan por la libertad, o los Realistas, que intentan mantener el imperio bajo control español. ¿Quién vencerá?”, se puede leer en el texto publicitario de *Steam*. En las opciones ya ofrece la posibilidad de elegir “nación”, y los párrafos que se incluyen en el juego una vez se elige la campaña deseada es buena muestra de ese desafío emocional. En la campaña “Primeros años” se puede leer: “Patriotas: Dirige a los valientes patriotas de Latino-América y logra su independencia final del opresor español”, o bien: “Realistas: Estás al mando de las tropas de los Virreinos Españoles de América, del ejército y la armada española. Dirige a tus veteranos y demuestra a los rebeldes la fuerza del poderoso Imperio español”. En la campaña de “La Plata 1810”: “Patriotas: Dirige a los valientes patriotas de Argentina, Banda Oriental, Chile y Perú y logra su independencia final del opresor español”, y en “Realistas: Estás al mando de las tropas de los virreinos del Perú y La Plata. Dirige a tus veteranos y demuestra a los rebeldes la fuerza del poderoso Imperio español”. Pocos comentarios más pueden añadirse a lo evidente de esas frases. Con ocasión de los centenarios de las declaraciones de independencia de cada una de las repúblicas, iniciativas privadas e instituciones públicas han aprovechado la efeméride para desarrollar títulos con diversos fines, pero todos guardan el sustrato de la exaltación identitaria nacional<sup>67</sup>.

Centrado nuevamente sobre los videojuegos ambientados en el periodo medieval, en toda su extensión cronológica, el fenómeno de la elección del juego se basará, con toda probabilidad, en los gustos particulares de cada usuario, pues la diversidad iconográfica, de acontecimientos, de civilizaciones y culturas, así como de personajes, es enorme. Pongamos por caso el ejemplo del fenómeno feudal, que caracteriza el periodo plenomedieval europeo en Occidente, sin duda alguna.

67. Sirva como ejemplo el estudio de Manuel González Manrique sobre el caso mexicano, no con el videojuego mencionado, pero sí con otros de hace algunos años: “Los videojuegos del bicentenario de la independencia de México. Usos y abusos de la identidad, el héroe y la historia”, *Antropología Experimental*, 17 (2017): 305-324. Para Argentina, véase el videojuego educativo *Belgrano-Bit* <<http://masroboticos.com.ar/roboticaeducativa/belgrano-bit-un-videojuego-sobre-manuel-belgrano/>>, para Perú, y también con los mismos fines, *1814: La Rebelión del Cusco* (Grupo AVATAR, 2014), y que contó con la colaboración activa del historiador Antonio Zapata, profesor en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Enlace de descarga: <[https://sourceforge.net/projects/videojuego1814/files/Instalador/1814-Ver\\_1.001-windows-installer.exe/download](https://sourceforge.net/projects/videojuego1814/files/Instalador/1814-Ver_1.001-windows-installer.exe/download)>.



En algún momento he recurrido a este recurso, pero en este momento procede traerlo a colación también aquí; en el manual del juego físico de *Crusader Kings* (Paradox Interactive, 2004) se podía leer: “Para entender *Crusader Kings*, debes comprender el sistema feudal medieval y su jerarquía asociada”<sup>68</sup>.

En este tipo de producciones, como en *Medieval Total War* en sus dos títulos, donde la opción cronológica se encuadra entre las posibilidades del juego, se amplía ese carácter atractivo para el videojugador que pretende jugar “a la Edad Media”. Por ejemplo, en *CK* y *CK II*, son tres los puntos desde dónde comenzar la partida: la invasión normanda de Guillermo el Conquistador, la Tercera Cruzada y los inicios de la Guerra de los Cien Años. Las opciones se han ampliado con DLCs, y en el último título de la serie, *Crusader Kings III* (Paradox, 2020) no es preciso recurrir a esas ampliaciones hacia el periodo altomedieval por cuanto está incluido en el juego original, en concreto en el 867 d.C., en plena descomposición del Imperio carolingio, donde las facciones las protagonizan Lotario II, Luis el Germánico, Luis II, Carlos el Calvo y el príncipe Carlomán, duque de Baviera. En cambio, se elimina la última fase, la bajomedieval. Tampoco hay mayor problema para el usuario, por cuanto hay los suficientes títulos que cubren esa demanda, como la específica sobre la Guerra de los Cien Años: *Great Battles. Medieval* (Slitherine, 2011), donde la decisión de elegir un bando se restringe a franceses o ingleses (Juana de Arco o Enrique V, por ejemplo), como era lógico.

Para el caso de la civilización vikinga, el usuario no tendrá dificultad para elegir, incluso en los juegos de estrategia. La irrupción de *Assassin's Creed. Valhalla* (Ubisoft, 2020) solo ha implicado un nuevo impulso en los títulos ambientados en la civilización escandinava, pero sin mayor incidencia para los objetivos de este trabajo. Lo que realmente nos interesa es donde las facciones de vikingos están implicadas y aparecen como seleccionables, como en *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), o en *Total War Saga: Thrones of Britannia*, que ya he abordado con anterioridad.

## 5. ¿Qué facción?

*The game represents the economic, political, religious, and social aspects of the Middle Ages in an astoundingly intricate and accurate manner. Recreate history or charge off into infinite alternate possibilities. The choice is yours.*<sup>69</sup>

Este texto del ya citado manual de *Crusader Kings II* resume, en último término, la tercera pregunta planteada en este artículo. Se trata de responder a definir las causas posibles para la elección de una de las facciones, ya dentro del juego, por parte del usuario y lo que implica, o puede hacerlo. En realidad, es la clave de esta reflexión sobre identidad y videojuegos históricos, o lo que es lo mismo, qué conduce a un videojugador a elegir el Emirato de Córdoba o el reino de Asturias en el caso de la expansión *Carlomagno* de *Total War: Attila*, o qué reacción tiene al rechazar un título porque su “facción” o bien no es jugable o directamente no aparece. La solución a este último caso viene de la mano de los *mods*. Al ser un ámbito global, donde el único límite es la voluntad de muchas personas que tienen el deseo y los conocimientos para alterar el juego original a su con-

68. Manual de *Crusader Kings...*, p. 25.

69. Manual de *Crusader Kings...*, p. 4.



veniencia, aquí es donde encuentra el fenómeno *fan* su proyección más evidente. Es el apogeo del bien de consumo, hecho a la justa medida del usuario final, tal y como he aludido con anterioridad.

Las opciones que muchos videojuegos históricos ofrecen al videojugador medio están condicionadas por los primeros deseos de diseño por parte de los estudios de desarrollo y de la idea que tengan de ese pasado en concreto. Por otra parte, está claro que el diseñador piensa también en ese videojugador, pues al final será quien compre, disfrute, sufra, se emocione o se disguste con el juego y con lo que suceda en él, bien por algún fallo de software (el *bug* impertinente e impenitente), pero sobre todo por la calidad de sus decisiones, que conducirán al juego hacia el éxito o hacia el fracaso. Es importante esta cuestión por cuanto esa identificación del jugador con la facción elegida responde a un impulso de emoción. Ese proceso identitario se puede diferenciar en tres categorías como modos de expresión:

- Identidad simulada, que responde al deseo de *querer ser*. Es el avatar.
- Identidad asumida, que es la conciencia simple de *ser*, sea correcta, adecuada o no. Es la naturaleza de la esencia de la identidad en el juego.
- Identidad heredada, que enmarca cierta *obligación de ser*, como los motivos que condicionan la tradición o la procedencia. En este caso, es el sentimiento de identificación con la nación a la que se pertenece, o por la que se tiene empatía, por cualquier motivo.

Para el caso del videojuego, la esencia de la re-creación en tanto que se trata de una simulación del pasado, los dos primeros son los que impactan en mayor medida, pues el fenómeno del *avatar* lleva a configurar una predisposición del usuario hacia una elección concreta y el desecho de las demás. He centrado el estudio en los videojuegos de guion histórico ambientado en el periodo medieval y, aunque he aludido en algún caso a situaciones similares en los de Edad Antigua, Moderna y Contemporánea, no es exclusivo de este tipo de producciones, donde se pone en mano del videojugador todo el poder del “pasado”, sino que es la esencia del medio, donde esa interacción encuentra su lugar. En la edición coleccionista de *The Last of Us II* (Naughty Dog, 2020), un título del género *survival horror*, con acción-aventura y disparos en tercera persona (*third-person shooter*), localizamos un pequeño álbum con una espléndida ilustración y un texto dirigido al usuario que plantea las siguientes preguntas:

“¿Qué harías si alguien a quien amas fuese víctima de un acto cruel y violento? ¿Podrías llegar a utilizar la violencia para vengarte? ¿Hasta dónde llegarías para que los responsables respondiesen ante la justicia? Y si lo lograras, ¿cómo te afectaría? ¿Volverías a ser el mismo de antes?”<sup>70</sup>

Es un texto firmado por Neil Druckmann, director creativo del videojuego, que no deja indiferente, pero que nos conduce hacia una de las metas planteadas en este estudio: la decisión del videojugador, no solo hecha con sus factores calculados, sino con algo más difícil de cuantificar, y es el del sentimiento, el de la iniciativa más primaria. Lógicamente, si algo es antropológicamente primitivo es el de la pertenencia a un grupo, la identidad de aquello que lo identifica a sus semejantes a la vez que lo diferencia de quienes son ajenos a ese mismo grupo. Convendría ahora indicar el tamaño de ese conjunto humano, pues podemos extenderlo desde el propio individuo hasta

70. “What would you do if someone you loved was the victim of cruel and violent act? How easily could one’s mind tip toward violent retribution? How far would you go to bring the people responsible to justice? If you were successful, how would it change you? Would you ever be the same?” Aparece el texto en dos tarjetas diferentes, en castellano y en inglés, lógicamente destinado a satisfacer al usuario de cada cultura lingüística.



una muchedumbre o masa social. Para el videojuego, los títulos que permiten la colaboración, esa identidad individual tiene la misma proyección. Si la búsqueda identitaria conduce a soluciones particulares<sup>71</sup>, aquí se procura la fusión con iniciativas, gustos y emociones similares para conformar ese grupo nuclear.

Si bien las sociedades antiguas tenían muy delimitado el concepto de la alteridad, no ha sido una cuestión que se haya olvidado. Griegos o romanos y sus bárbaros, judíos y gentiles —*goyim*—, los japoneses y los *gayjin*, chinos y *gwailo*..., o cristianos y paganos, o musulmanes e infieles... en un periodo más lejano o cercano a nosotros, son divisas que marcan esa pertenencia al *nosotros* y al *ellos*. En este aspecto es donde quiero insistir, pues en muchas ocasiones, esa identificación debida a diversos factores hará que, con perspectiva falsa, se seleccione uno u otro bando. Aquí no entra la esencia más historicista de la realidad de un pasado veraz, sino la más pura emoción. No es la cabeza la que especula en este proceso electivo: se piensa directamente con el alma, con el corazón. Este fenómeno siempre ha existido, y centrados en el periodo medieval, podemos documentar numerosos ejemplos, desde la “nación de los godos” frente a la de los musulmanes referida por Alcuino de York<sup>72</sup>, hasta los “catalanes” recogidos en la *Crónica de Fernando IV* al mencionar la pérdida del reino de Murcia a manos de Jaime II a finales del siglo XIII<sup>73</sup>.

El juego con alguno de los lugares reconocidos incrementa su intensidad si se trata de un título ambientado en una época específica. Córdoba o Tarraco no se convierten en lugares neutros para los videojugadores hispánicos si juegan a *Imperivm Civitas III* (Haemimont-FX, 2008)<sup>74</sup>, pues aparecen como solares posibles para el establecimiento de una colonia *ex novo* romana, de la misma manera que se asume una identificación específica con alguna facción por nacimiento o procedencia del usuario. La localización de algunos escenarios consigue el mismo efecto. El uso del sentimiento y de la emoción para generar un ámbito identitario es muy versátil en el ámbito del videojuego, por cuanto ayuda a la capacidad inmersiva del título. Un ejemplo muy evidente, y centrados en el periodo medieval, es el de los improperios realizados por Henry y sus amigos mientras lanzan bolas de estiércol a una vivienda propiedad de un alemán al comienzo de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse, 2018): “¡Comed mierda, teutones!” —ilustración 7—, en su versión traducida al castellano<sup>75</sup>.

Este título es bastante significativo, pues su catalogación como RPG difiere de lo planteado hasta ahora, ya que me he referido casi exclusivamente a títulos de estrategia. Entre la información ofrecida por el juego, se encuentra un texto explicativo que resume la consideración de un

71. García de Cortázar, Ruiz de Aguirre, José Ángel. “¿«Atomización»? de las investigaciones y ¿«regionalismo»? de las síntesis en Historia Medieval en España: ¿búsqueda de identidades o simple disminución de escala?”, *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social. XXV Semana de Estudios Medievales de Estella 2008*. Pamplona: Gobierno de Navarra, 2009: 343-380.

72. García Moreno, Luis. “Los Hispani: emigrantes y exiliados ibéricos en la Francia carolingia. Realidad y mito historiográfico”. *Movimientos migratorios, asentamientos y expansión (siglos VIII-XI)*. En el centenario del profesor José María Lacarra (1907-2007). Pamplona: Gobierno de Navarra, 2008: 53.

73. “En este tiempo mesmo movió el rey de Aragón con su hueste e fue al reyno de Murcia, e por consejo de los de la tierra, que eran catalanes, dieronse todas las villas e los castillos, salvo ende Lorca, que moravan castellanos, e otrosi Alcalá e Mula”. *Crónica de Fernando IV*, cap. II: 32. Versión de Antonio Benavides, incluida en las *Memorias de Fernando IV de Castilla*, tomo I. Madrid: Real Academia de la Historia, 1860: 1-243.

74. Se comercializa en *Steam* como *Grand Ages: Rome* (solo en inglés, francés y alemán).

75. Acerca de las complejas relaciones en esta zona centroeuropea a lo largo de los primeros años del siglo XV, véase Velička, Tomáš. “Three Languages, One Town: Linguistic Aspects of Written Communication between the King and Bohemian Royal Towns in the Fourteenth and Fifteenth Centuries”. *Memories in Multi-Ethnic Societies. Cohesión in Multi-Ethnic Societies in Europe from c. 1000 to the Present*, Przemysław Wiszewski, ed. Turnhout: Brepols, 2020: 369-407.

“extranjero” en ese periodo bajomedieval en la Bohemia de principios del siglo XV, momento en el que está ambientado el título. Pero lo interesante es la referencia al contacto con los alemanes:

*Desde la antigüedad, un “extranjero” hacía referencia no solo a alguien que venía de fuera de la ciudad o pueblo (y que por lo tanto era un enemigo potencial), sino también a cualquier persona sin estatus legal (...) Las tierras de Bohemia estuvieron abiertas durante mucho tiempo a los extranjeros, en términos relativos, con un animado intercambio comercial y cultural (...) Las relaciones con los alemanes fueron neutrales al principio, se enfriaron más tarde y terminaron con animosidad “contra todo lo alemán”, aunque aún muy alejado del estridente nacionalismo del siglo XIX. Las peores relaciones eran entre checos y alemanes, por un lado, y los judíos por el otro (...) La peste y las enfermedades de mediados del siglo XIV afectaron a la migración, y llegaron menos extranjeros a Bohemia. Durante las guerras contra husitas, casi todas las ciudades tenían una mayoría de ciudadanos checos. Solo los centros principales en Moravia seguían siendo en su mayoría alemanes: Brno (Brünn), Jihlava (Iglau) y Olomouc (Olmütz). El idioma checo fue penetrando gradualmente desde la sociedad rural hasta los estratos sociales más elevados. La guerra husita produjo un cambio fundamental en la forma de ver el idioma y la etnia, ya que la mayoría de los checoparlantes se identificaban con los husitas, mientras que la mayoría de los alemanes apoyaban a Segismundo y al Papa. Este sentimiento se exacerbó con las cruzadas extranjeras (a menudo alemanas) convocadas por Segismundo contra los ‘husitas advenedizos’.*

En este caso, esa identidad queda marcada por el deseo expreso del director del proyecto, Daniel Vávra. Lo más interesante para un medievalista es su anhelo por gestar un título que pretendía lograr una veracidad histórica lo más acertada posible<sup>76</sup>, siempre bajo el paradigma del factor de la jugabilidad, cuestión inherente a cualquier videojuego. Estas emociones nada veladas en el juego —en realidad son esencia del mismo—, tienen una manifestación diferente cuando se trata de símbolos o iconos que son reproducidos por los desarrolladores precisamente para la inmersión y veracidad del juego, si es esa la intención última del diseñador. Estas imágenes son, de manera específica, las que buscan los usuarios para lograr esa identificación<sup>77</sup>.

Entre las causas que conducen a los usuarios a elegir determinada facción, no hay duda de que se encuentra esa iconografía que desea encontrarse en el juego. Si ya aludí a los escudos de armas en algunas facciones de *Medieval II: Total War*, y sus errores manifiestos, son las correcciones de los mismos las que conducen algunas iniciativas a realizar esos “retoques”: los *mods* también buscan la consecución de esas identificaciones. En uno hecho para este mismo juego, y denominado *La España Medieval*, podemos encontrar las facciones cristianas de Castilla, León, Navarra, Aragón, Galicia, Portugal, Condado de Barcelona, Condado de Urgell, Condado de Tolosa, Francia, señorío del Cid e Inglaterra, y las musulmanas de los almorávides, almohades, reino de Granada, taifa de Sevilla, taifa de Zaragoza, taifa de Toledo, taifa de Badajoz, taifa de Granada, ziríes y meriníes, en correspondencia con las diferentes campañas que se pueden jugar y que están distribuidas cronológicamente en cinco momentos tras la desintegración del Califato —ilustración 8—. La búsqueda de esa recreación del pasado es el objetivo del usuario que, si así lo desea, puede lograr una identificación emocional con un pretérito que está al alcance de su mano, y las imágenes son cruciales para este proceso. En este *mod*, los escudos de armas cristianos sí están logrados, mientras que los

76. Bostal, Martin. “Medieval video games as reenactment of the past: a look at *Kingdom Come: Deliverance* and its historical claim”. *Del siglo XIX al XXI: tendencias y debates, Actas XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea*, Mónica Moreno, coord. Rafael Fernández, Rosa Ana Gutiérrez, eds. Alicante: Biblioteca Virtual Cervantes, 2019: 380-394 <[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/95829/1/XIV-Congreso-Asociacion-Historia-Contemporanea\\_00-380-394.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/95829/1/XIV-Congreso-Asociacion-Historia-Contemporanea_00-380-394.pdf)>.

77. Véase nota 42.



andalusíes son más que discutibles en la mayor parte de los casos. Un usuario español<sup>78</sup> tiene dónde elegir, sin duda, incluso en esa mística dualidad de la supuesta convivencia cultural que pueda llegar a asumir. No obstante, esa identidad española, más o menos “territorializada”, hunde sus raíces precisamente en la configuración de esos espacios, gestados todos en el periodo medieval, donde el concepto “frontera”<sup>79</sup> es inherente a ese proceso.

Cuando los pendones y banderas ya son asumidas como guías y como identificadores de un territorio o facción, también aparecen en el videojuego, en justa correspondencia con lo que se espera que aparezca en el mismo. Las banderas de finales de la Edad Media y, sobre todo, de las de Edad Moderna, son habituales en los videojuegos, aunque en ocasiones tampoco son muy acertadas. En *Port Royale 4* (Gaming Minds Studios, 2020), la bandera de la facción española de 1580 aparece como la bicolor; y no es el único caso, porque en *Empire: Total War* también lo hace, cuando sabemos que surge como enseña de la Armada en el reinado de Carlos III y será oficial de la nación con el real decreto isabelino de 1843. El pendón de fondo blanco con la cruz de San Andrés, o aspa de Borgoña, aparece en los dominios mesoamericanos dependientes de la facción española, pero continúa como bandera nacional la rojigualda. Son detalles que restan ese proceso identificativo además de quitar veracidad histórica, sacrificada por los desarrolladores por su interés para que un usuario medio vincule esa facción concreta a la enseña nacional que ya conoce (un usuario no español, debo aclarar). Es el mismo caso que cuando, en aras de una supuesta jugabilidad, el diseñador aglutina en una misma facción a castellanos y aragoneses en el periodo pleno y bajomedieval con la denominación exclusiva de “españoles”, tal y como expuse para el caso de *Medieval II: Total War* y su pendón inexacto.

## 6. Conclusiones

Una vez se ha elegido un videojuego, además de carácter histórico, el usuario tiene diversas emociones clasificadas en diverso grado, pero que podríamos aunar en la del “reto”. Gana o pierde, pero que tiene la respuesta de alegría o enfado no solo por el hecho de alcanzar o no un logro, sino que puede llegar a ser debido a la capacidad de identificación que ha tenido con la facción o personaje elegido. Ese proceso es el que he abordado en este estudio, con la intención de que se comprenda que el medio deja de ser un simple entretenimiento para convertirse en un instrumento de expresión cultural. Las causas hay que buscarlas en la propia idiosincrasia del videojuego, donde la inmersión e interacción son cruciales para lograr la asimilación con lo que se juega, y es la razón de su éxito. El usuario puede llegar a identificarse con su facción o su personaje tal y como lo hace en los juegos de equipo, de forma que la contrariedad o el disgusto, o la satisfacción, es una emoción que asume como propia. “Hemos ganado...” nosotros. Expresión de júbilo que nada tiene que ver cuando se trata de un desarrollo inverso a la hora de eludir la sensación de fracaso: “Han perdido... ellos”. En el caso del videojuego, cuando no se gana, por el hecho de ser un medio donde el usuario

78. Son muy interesantes las reflexiones sobre el pasado medieval hispánico a la hora de configurar una identidad española en el siglo XIX, de Xavier Andreu Miralles, *El descubrimiento de España. Mito romántico e identidad nacional*, Barcelona: Taurus, 2016. Coge el testigo de la magistral obra de José Álvarez Junco, *Mater dolorosa. La idea de España en el siglo XIX*, Madrid: Taurus, 2001. Del mismo autor, conviene consultar “La historia del origen del debate identitario. De Unamuno a Ortega”, *De la idea a la identidad: estudios sobre nacionalismos y procesos de nacionalización. Estudios en homenaje a Justo Beramendi*, Ramón López, Miguel Cabo, eds. Granada: Editorial Comares, 2012: 3-14.

79. Sabatés Curull, Flocel. “Frontera peninsular e identidad (siglos IX-XII)”, *Las cinco Villas aragonesas en la Europa de los siglos XII y XIII*, Esteban Sarasa, coord. Zaragoza: Instituto Fernando el Católico, 2007: 47-94.



es parte inherente a lo que sucede en él, no cabe esa posibilidad: él pierde también. El hecho de que se haya elegido una facción concreta, con la que el videojugador se ha identificado, hace que se añada a la decepción el que no solo “pierde” él, sino que fracasan los “suyos”. Por el contrario, la euforia y bienestar de la victoria no solo es individual, sino que por esa caracterización con la “nación” o equipo elegido se convierte en un sentimiento que llega a la emoción. Esa identidad alcanzada y que se proyecta en la facción seleccionada, hace que no solo ganes o pierdas, sino que vence o es derrotado aquello que se es o aquello en lo que se cree.

El videojugador tiene como paso intermedio para su momento de ocio un ejercicio claro de preferencia, que en muchas ocasiones está guiada por la multicausalidad de una identificación con la facción con la que está dispuesto a jugar. Ese camino que parece sencillo, *a priori*, en realidad es bastante tortuoso, pues son diversos los motivos para una elección que, en muchas ocasiones, está dirigida por emociones, sentimientos o prejuicios difícilmente explicables desde una lógica razonable. En otras ocasiones, sí que es simple esa definición que ha conducido hacia una elección concreta, y tiene que ver con una idea identitaria que se asume en su carácter más amplio. No olvidemos que nos referimos a un juego, y que adquiere un sentido y significación más allá de lo que es un sencillo entretenimiento cuando se convierte en una identificación con un deseo o un anhelo de algo que sucedió, y que ahora tiene la oportunidad de recrear de forma virtual. En último término, un juego deja de ser un juego y se convierte en la expresión de un sentimiento, donde el fenómeno identitario es bastante deudor de esa realidad.

Por supuesto, este factor no es exclusivo del videojuego, y ya lo habíamos visto en otras esferas del ocio, como la literatura, el deporte, la cinematografía o la música. La diferencia radica en la interactividad del medio, tal y como he mencionado. La intervención directa del videojugador en títulos que tienen su guion en el pasado histórico es el objetivo de análisis del trabajo, pero en este sentido no se puede dejar de lado los deportivos de equipo, pues la elección siempre está dirigida por esos mismos hilos de emoción y, en muchas ocasiones, de pasión. Ya aludí a la variable del “yo” como punto básico del medio es aprovechada por los directores de *marketing* para promocionar las producciones, de forma que es habitual el uso del pronombre de la segunda persona del singular para ubicar al usuario en el contexto del videojuego, además de ofrecerle la posibilidad de controlar los acontecimientos que se desarrollen en él, sea un futuro posible, distópico o no, presente que permita una realidad diferente, o pasado, más o menos verosímil y veraz: “Lucha en la batalla de Las Navas de Tolosa. Bienvenido al Siglo XIII. Hay mucho en juego: tu propio honor y el destino de muchos países”, es lo que se puede leer en la contracubierta del juego físico de *Siglo XIII. Muerte o gloria* (1c Company, 2008); es un ejemplo más, como el referido de *Crusader Kings* con anterioridad. Es un recurso que también reconocen los usuarios y que participan de ese lenguaje común.

La identidad es lo que nos clasifica como individuos, y que condiciona esa elección a la que me acabo de referir. También lo hace como grupo, y buena parte de ese proceso ha sido construido por la tradición histórica que sí está más vinculada al clan y al territorio. La tecnología digital que soporta la esencia del videojuego posibilita una recreación virtual de un pasado con el que el usuario se puede llegar a identificar, tanto si es por admiración o empatía por un personaje o por haber asumido la pertenencia a esa “tribu”, sea ficticia —fenómeno *fan*— o no.

Otro recurso habitual para la promoción del videojuego histórico es el reclamo de “conocer” y “encarnar” algún personaje histórico, caso de algún rey o algún líder político. Para el caso que nos ocupa, el del periodo medieval, contamos con muchos ejemplos, como el texto que aparece



en *Real Warfare Anthology. Grandes batallas medievales*<sup>80</sup>. El factor “admiración” interviene de forma muy activa aquí, pero tiene mucha menos importancia si nos referimos a una facción-nación de la que somos herederos directos o indirectos. Buena parte de esas identidades de carácter territorial se generaron en el periodo medieval, y se consolidaron en el siglo XIX a través de los procesos de nacionalismo, regionalismo y localismo. Los estudios posteriores intentaron, e intentan, analizar esos procesos, y junto a una iconografía visual y conceptual muy consolidada de lo que es “lo medieval”, comportan una base híbrida de donde extraen sus guiones los diseñadores de videojuegos históricos. Castilla, Aragón, Inglaterra, Navarra, Escocia... Eso si nos referimos a los títulos ambientados en el periodo posterior al siglo X, o a las monarquías europeas de la época moderna. A las facciones japonesas del periodo Sengoku, o a las naciones e imperios ya muy definidas del siglo XIX y XX, el recurso del pasado es el mismo, con posibilidades que nos ofrecen los que diseñaron estos videojuegos históricos para lograr atraer el interés de usuarios que demandan precisamente títulos ambientados en determinados momentos históricos, en concreto y los que centran nuestro interés, los de un contexto claramente medieval.

La identidad de muchos usuarios queda reconocida en esos videojuegos históricos, pues se asocia de forma virtual a un pasado común que los ubica históricamente. Cada periodo tendrá su particular incidencia en determinados grupos y en territorios concretos, por no aludir a naciones específicas, pues ya es muy evidente la afectación en el videojugador por la cercanía temporal a la que se refiere; un ejemplo claro es el de los títulos ambientados en la II Guerra Mundial o los de la Guerra Civil para el caso español. La emoción se dibuja como un elemento fundamental a la hora de aludir al fenómeno identitario, y la apropiación de un pasado común es lo que condiciona ese proceso de identificación con un sustrato cultural en el que el usuario se reconoce.

Es un tema que genera más discusiones que soluciones, pero es importante que estas cuestiones sean abordadas por los historiadores, y en mayor grado por los medievalistas, de ahí la decisión de abordarlo por el alto impacto que el videojuego, en concreto el de guion histórico, tiene entre las generaciones más jóvenes, y que terminarán por esbozar cierta historia si no asumimos la responsabilidad de plantear debates que sirvan como guías de reflexión en nuestra disciplina.

## 7. Adenda

Imagina que al contemplar el texto de *Kingdom Come: Deliverance*, y la ilustración que la acompaña —ilustración 7—, en vez de “teutones” pusiera “catalanes” si eres catalán, o “andaluces” si fueras andaluz, o “franceses” si fueras francés, o “murcianos” si fueras murciano... En el caso de que te pudieras sentir molesto de alguna manera, entenderás cuál es el objetivo último de este trabajo, ciertamente interactivo.

---

80. “Encarna a figuras históricas como el rey Alfonso VIII de Castilla, Pedro II de Aragón, Felipe II de Francia o Eduardo I de Inglaterra”. Manual del videojuego, p. 4. Es la reedición por la distribuidora FX Interactive del mencionado *Siglo XIII. Muerte o gloria*; véase nota 40.