

L

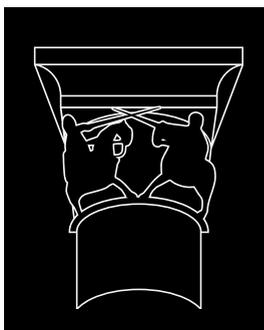
SEMANA INTERNACIONAL DE ESTUDIOS MEDIEVALES

ERDI AROKO IKERLANEN NAZIOARTEKO ASTEA

ESTELLA-LIZARRA

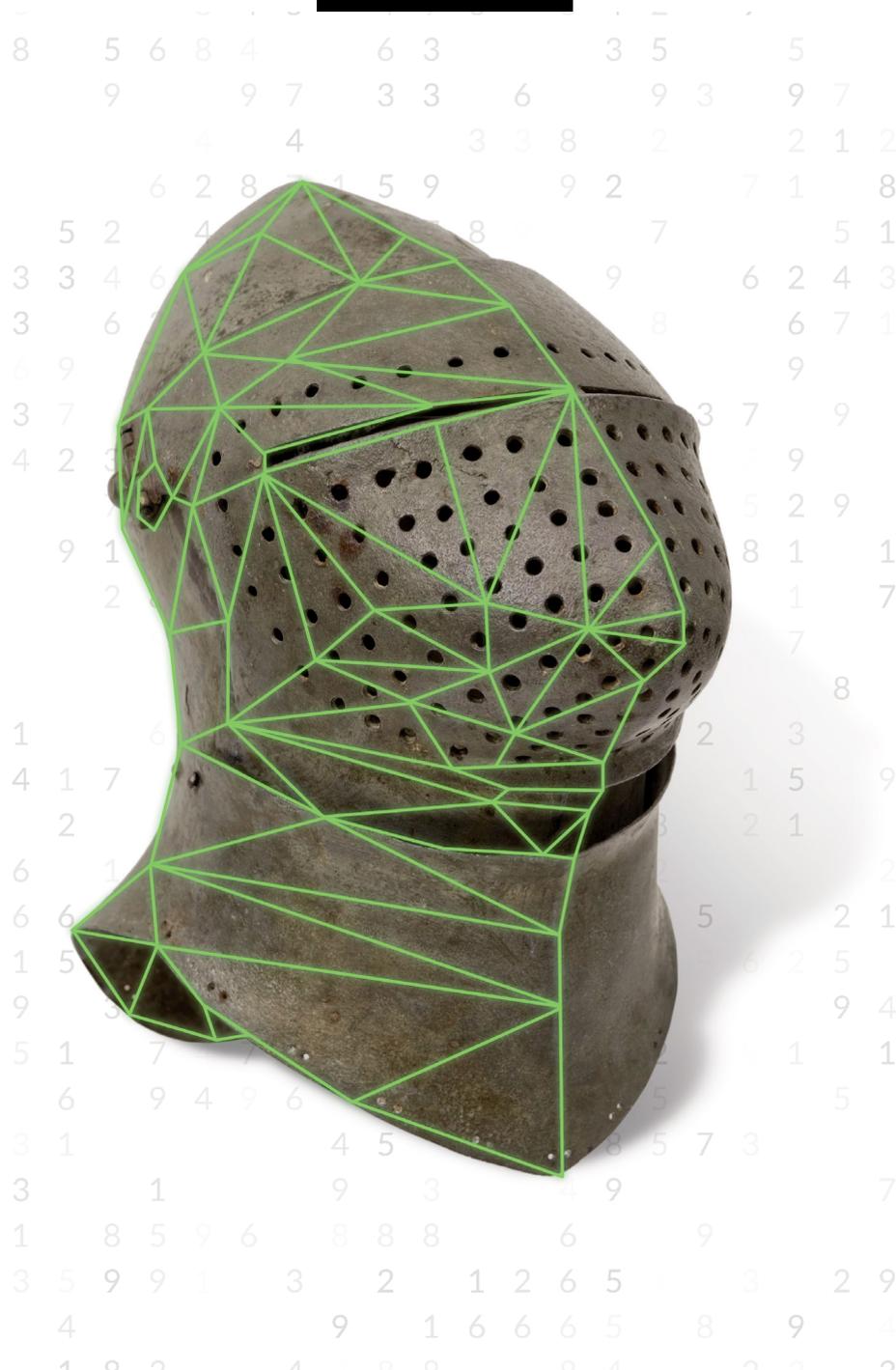
# ¿QUÉ EDAD MEDIA HOY?

Desafíos globales, nuevas vías, otros públicos



# ZER ERDI ARO GAUR EGUN?

Erronka globalak, bide berriak, bestelako publikoak



16/19  
JULIO / UZTAILA  
2024

---

L Semana Internacional  
de Estudios Medievales  
Estella-Lizarra  
16/19 de julio de 2024

L Erdi Aroko Ikerlanen  
Nazioarteko Astea  
Estella-Lizarra  
2024ko uztailak 16/19

---

## ¿QUÉ EDAD MEDIA HOY?

Desafíos globales,  
nuevas vías,  
otros públicos

## ZER ERDI ARO GAUR EGUN?

Erronka globalak,  
bide berriak,  
bestelako publikoak



Título/Izenburua: *¿Qué Edad Media hoy?*  
Desafíos globales, nuevas vías, otros públicos  
(L Semana Internacional de Estudios Medievales. Estella-Lizarra.  
16/19 de julio de 2024)

Zer Erdi Aro gaur egun?  
Erroka globalak, bide berriak, bestelako publikoak  
(L Erdi Aroko Ikerlanen Nazioarteko Astea. Estella-Lizarra.  
2024ko uztaiak 16/19)

Todos los originales han sido revisados según los protocolos en uso en revistas referenciadas por evaluadores del comité científico de la Semana Internacional de Estudios Medievales de Estella-Lizarra. Este comité está formado por los siguientes evaluadores: Pascual Martínez Sopena, Véronique Lamazou-Duplan, Juan José Larrea Conde, Eloísa Ramírez Vaquero, Julia Pavón Benito, Ana Rodríguez López y María Bonet Donato.

Edita / Argitaratzailea: Gobierno de Navarra / Nafarroako Gobernua  
Departamento de Cultura, Deporte y Turismo  
Kultura, Kirol eta Turismo Departamentua  
Dirección General de Cultura-Institución Príncipe de Viana  
Vianako Printzea Erakundea-Kultura Zuzendaritza Nagusia

© Gobierno de Navarra / Nafarroako Gobernua

© Autores / Egileak

Imagen de la cubierta / Azaleko irudia: *Yelmo o Bacinete de Barbera*.  
Siglo XIX. mendea  
Museo de Navarra / Nafarroako Museoa

Composición / Konposizioa: Pretexto

Impresión / Inprimatzea: Rodona Industria Gráfica

ISBN 978-84-235-3724-2

DL NA 604-2025

DOI: <https://doi.org/10.35462/siemel.50>

Promoción y distribución / Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra

Sustapena eta banaketa: Nafarroako Gobernuaren Argitalpen Funtsa

Navas de Tolosa, 21  
31002 Pamplona/Iruña

Tel.: 848 427 121

[fondo.publicaciones@navarra.es](mailto:fondo.publicaciones@navarra.es)

<https://publicaciones.navarra.es>

# Índice

## PRESENTACIONES

- XI [Presentación del Comité Científico](#)
- XV [Intervención de Joaquim Llansó](#)  
[Director del Servicio de Archivos y Patrimonio Documental]
- XIX [Intervención de Marta Ruiz de Alda](#)  
[Alcaldesa de Estella]
- XXI [Intervención de Pascual Martínez Sopena](#)  
[Comité Científico de la Semana Internacional de Estudios Medievales de Estella]
- XXIII [Intervención de Maxi Ruiz de Laramendi](#)  
[Asociación de Los Amigos del Camino de Santiago de Estella]
- XXV [Intervención de Merche Osés Urricelqui](#)  
[Centro de Estudios Tierra Estella]

## PONENCIAS

- 11 [Cómo estudiar y escribir la historia global medieval: problemas y posibilidades](#)  
**Chris Wickham**
- 31 [Transmisión, traducción y conexiones: más allá de la Edad Media global](#)  
**Nora Berend**
- 47 [«So, Who Killed the Elephant?». Tracing African-European Entanglements in the 'Global Middle Ages'](#)  
**Verena Krebs**
- 69 [Repensar la historia medieval hispana: una necesidad urgente](#)  
**Eduardo Manzano Moreno**
- 91 [Corpus de textos medievales digitalizados. ¿Para qué sirve?](#)  
**Eliana Magnani**
- 109 [La Edad Media «at the frontiers of knowledge»: evolución interdisciplinar y nuevos retos](#)  
**Ainoa Castro Correa**
- 129 [La Edad Media y la historia pública. Experimentos y comentarios](#)  
**Sandrine Victor**
- 143 [Digital Methods for Reimagining the Global Middle Ages: A Focus on Immersive Virtual Reality](#)  
**Roger L. Martínez-Dávila**
- 181 [Histoire médiévale et Moyen Âge révélé : quelques défis de la diffusion de la recherche en France](#)  
**Catherine Rideau-Kikuchi**
- 201 [Juego de Cronos: Edad Media y ocio digital](#)  
**Juan Francisco Jiménez Alcázar**
- 239 [The Business of Communication: Medieval History in the Modern World](#)  
**Jonathan Phillips**
- 253 [La Edad Media de Vasconia para los nuevos públicos](#)  
**Alberto Santana**
- 265 [La Edad Media de Navarra y los jóvenes navarros del siglo XXI \(Generación Z\). Itinerario educativo, conocimientos e intereses](#)  
**Íñigo Mugueta Moreno**

## COMUNICACIONES

- 307 [Complejizando la Edad Media: hacia una propuesta de totalidad y transversalidad reflexiva](#)  
**Pablo Berrueto-Vaquero**
- 317 [La Iglesia de Toledo y sus documentos en la Plena Edad Media: nuevos retos y perspectivas desde la paleografía y la diplomática](#)  
**Jaime Ruano Benito**
- 325 [Acercarse a la historia medieval desde las Ciencias y Técnicas Historiográficas](#)  
**Alejo Albares Villalba**
- 335 [Las encomiendas hospitalarias en la Corona de Aragón: nuevas perspectivas de estudio través de los análisis espaciales \(siglos XII-XIV\)](#)  
**Bet Mallofré López**
- 345 [Ventajas y problemas del método cuantitativo aplicado al estudio de la guerra entre musulmanes y cristianos](#)  
**Josep Suñé Arce**
- 355 [El negocio armamentístico detrás de los conflictos bélicos bajomedievales: una realidad que pone al investigador frente al espejo del pasado](#)  
**Pere Badia Arroyo**

---

# Juego de Cronos: Edad Media y ocio digital

---

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia

## 1. COMENCEMOS...

La complejidad de interpretar el pasado es enorme a partir del mismo momento en que las variables son múltiples: desde el origen de las fuentes hasta su análisis, con el traspaso de la exposición de esa labor a un contexto social que, en ocasiones, es receptivo, y, en otras, totalmente cerrado para comprenderlo o aceptarlo. En este sentido, es clave el medio de transmisión, por cuanto el interlocutor se manifiesta decisivo para la divulgación y transferencia de esos mensajes, iconografías o desarrollos históricos. Sin duda alguna, el ejemplo del buen maestro es el mejor que puedo emplear en esta ocasión, pues esa pedagogía, a veces por enrevesada o por simple, genera más confusión que claridad para terminar de entender tiempos pretéritos<sup>1</sup>.

Los historiadores poseemos un balcón privilegiado desde donde visionar con retrospectiva todo ese pasado para observarlo a través de un telescopio o un microscopio, metafóricamente hablando. Para ello, manejamos las dife-

---

<sup>1</sup> Merece la pena advertir sobre algunas cuestiones previas. Por un lado, no trato de hacer una mención detallada de todos los títulos existentes en el mercado cuando aluda a algún tema específico. No tendría sentido ni es el propósito de este trabajo. Por lo tanto, mencionaré algunos títulos representativos, consciente de que hay muchos más sobre el mismo contexto histórico. En segundo lugar, es un reto por cuanto es muy complicado hablar de videojuegos para quien conoce el medio, para quien no lo conoce, para quien tiene referencias de oídas... Será inevitable utilizar léxico especializado, aunque lo explicitaré cuando lo considere necesario. Las alusiones sobre los títulos se ceñirán a cuestiones específicas y necesarias para el análisis, y eludiré cualquier atisbo de destapar la trama o el final del videojuego en cuestión: en resumen, no habrá espóiler o destripe del guion. También he de aludir a que muchas de las referencias visuales de los videojuegos citados se pueden localizar en las pestañas *Galería* y *Coleccionismo* de la web <https://www.historiayvideojuegos.com>, portal del Grupo de Transferencia del Conocimiento «Historia y Videojuegos» de la Universidad de Murcia que dirijo. Todas las referencias de direcciones *online* han sido comprobadas con fecha 21 de febrero de 2025.

rentes herramientas que nos proporcionan las ciencias auxiliares, así como el conjunto de las Humanidades, con el fin de comprender comportamientos y desarrollos de personas que vivieron épocas pasadas más o menos lejanas en el tiempo, o al menos intentarlo. Pero una vez se han realizado todas estas tareas de captación informativa y análisis e interpretación de fuentes, llega el momento de comunicarlo a nuestro contexto, que es el que nos exige el compromiso como historiadores. Y aquí es donde comienza un proceso que termina por encarnar un factor fundamental en lo que hacemos: si el conocimiento queda restringido a uno mismo, solo alimenta una vanidad tóxica para nuestro entorno, además de ser inútil. La divulgación de esas investigaciones forma parte esencial de nuestra tarea, tanto por la utilidad que le den los demás como para mostrar información que es básica para el espíritu crítico que cimienta una sociedad en libertad.

En esta situación es donde hay que enmarcar el fenómeno del videojuego. Rehúyo una definición muy concreta de videojuego, no solo porque puede resultar complejo por las aristas que genera sus múltiples expresiones audiovisuales en los niveles a los que ha llegado la tecnología digital –y que seguirá haciéndolo–, sino porque es más sencillo exponer que se trata de un medio de ocio digital. La diferencia es para quien lo escucha, pues ya se tiene una idea, distorsionada o no, particular o tergiversada, de lo que realmente es. Para unos, el videojuego, simplificando el concepto, es un juego para adolescentes y se trata de un conjunto de imágenes con sonido gestado por un sintetizador, que en el mejor de los casos es alienante, caso de un *Pac-Man* o de un *Tetris*, y que en el peor se concibe como un medio gestante de personas violentas en potencia. Para otros, un entretenimiento sin más, y para todos los usuarios que han tenido la oportunidad de experimentar con alguno de los títulos, es parte de su propia cultura, en tanto que se ubica en su esfera de posibles diversiones y pasatiempos. Independientemente de lo que pueda significar para las diferentes personas, una cuestión es indiscutible, y es el sustrato cultural que guarda el medio «videojuego». Ya pasaron los tiempos de píxeles simples que aparecían en la pantalla con movimientos previsibles, casi sin guion y dependiendo simplemente de respuestas del usuario. Para su confección en la actualidad es necesaria una narrativa, audiovisual y textual, que precisa un cimiento de aportes de elementos culturales identificables, sean procedentes de un pasado más o menos lejano, o de un mundo de ficción. Un ejemplo claro lo tenemos en la franquicia *Halo* (diversos estudios desde 2001, y distribuido por Microsoft), un *shooter*, de disparos, en primera persona en un mundo de ciencia ficción. El *Masterchef* como el guerrero perfecto, John 117, está inspirado en el versículo 1, 17 del Apocalipsis de san Juan: «Y cuando le vi, caí como muerto a sus pies. Y Él puso Su diestra sobre mí, diciéndome: “No temas: yo soy el primero y el último”». Es

una de las series más vendidas, superando los 80 millones de copias vendidas de los diversos productos y secuelas del juego<sup>2</sup>. Con la generación de contenidos en otros medios –como el cómic, el cine, la televisión y una amplia mercadotecnia–, el personaje ocupa muchas estanterías de videojugadores como parte de su cultura personal, compartida con otros videojugadores y que conforman lo que conocemos como *Halo Nation*. Es un icono casi comparable a Mario, de Nintendo, a Geralt de Rivia, de la serie *The Witcher* (CD Projekt Red), o Link, de *The Legend of Zelda* (Nintendo).

Aquellos juegos de arcade como *Tetris*, *Pac-Man* (Comecocos), *Space Invaders* (los «marcianitos»)... son videojuegos, claro, pero solo guardan similitudes con *Kingdom Come: Deliverance* (WarHorse, 2018) en que son producciones de ocio digital. Es interesante la tendencia *retro*, que tiene su nicho de mercado –incluso su prensa especializada– y que se basa en títulos con una interfaz como la de los primeros videojuegos, donde el pixelado es lo característico. ¿Nostalgia? Puede ser, pero reconozco que lo veo con añoranza, pero sin melancolía. Cualquier tiempo futuro siempre será mejor. Muchos de aquellos títulos originales se pueden localizar en webs de *abandonware*, pero otros se crean de modo expreso justamente para cubrir esa demanda, como *Fit For a King* (Brent Ellison, Tanya X. Short, 2019), un título emulador de Enrique VIII de Inglaterra.

Hay dos conceptos básicos que definen el medio «videojuego» de manera clara: la interactividad y su carácter inmersivo. El hecho de que el usuario sea protagonista de lo que sucede en el desarrollo del juego, sea de acción, aventura gráfica donde se maneja algún personaje, estrategia por el papel de dirección y gestión, o por cualquier otro tipo de intervención, hace que el canal de comunicación sea efectivo. Los del género *sandbox* o de mundo abierto encarnan el más claro ejemplo, aunque la circunstancia de que no exista un objetivo específico –como cumplir una misión, conquistar determinados territorios, llegar a algún lugar concreto– puede derivar en que el usuario lo contemple como algo poco creativo; como contrarréplica, se puede argüir que es precisamente esa libertad de juego lo que genera y desarrolla esa creatividad, caso de *Minecraft* (Mojang Studios, 2011). En definitiva, la interacción la podemos resumir en el protagonismo que se le ofrece al usuario como agente activo en lo que sucede en el videojuego. No es un elemento pasivo que ve, escucha o lee un producto cultural que han generado otros: el videojuego lo es

<sup>2</sup> M. Galán, «Xbox revela millonaria cifra de copia de Halo vendidas desde su estreno», *Level Up*, 21 de noviembre de 2021, <<https://www.levelup.com/noticias/649761/Xbox-revela-millonaria-cifra-de-copias-de-Halo-vendidas-desde-su-estreno>>. Supongo que el número habrá crecido estos tres últimos años.

porque ha sido jugado, de una forma u otra, a título personal o grupal, pero que ha adquirido «vida» por la intervención y acción de alguien. Una película o una novela permanecen inalterables desde que sus creadores la terminan. El videojuego no. El guion o su narrativa, su infografía, sus diálogos y sonidos quedan implementados en el *software* y en el *hardware* disponible, pero su dinámica completa solo se logra con esa intervención protagonizada por el usuario, por cada uno de manera individual<sup>3</sup>, o compartida si es un juego colaborativo cuando no multijugador en línea.

El factor de inmersión de lo que el videojugador ve, oye y percibe en su dispositivo, o de forma virtual por la realidad aumentada en su entorno, se nos muestra igualmente decisivo, pues origina un fenómeno paralelo al de protagonizar la acción a la que me acabo de referir anteriormente, y es la de la emoción. Menciono en este momento y de forma específica la realidad virtual como culminación de este carácter inmersivo, y que es merecedora de un análisis más desarrollado que unos breves apuntes en este estudio. Pero no es preciso llegar a esta tecnología para afirmar que un videojuego deja de ser un simple entretenimiento cuando tiene repercusiones emocionales, culturales e incluso de identidad. Reflexioné en un trabajo específico sobre esta última cuestión, la de la importancia de elegir facción en un videojuego histórico<sup>4</sup>. El videojugador elegirá un bando, una nación, una región, un equipo o un personaje con una preferencia que no será objetiva. Puede tener diversas razones, incluso de tipo cultural, o de predilección en ocasiones de rara explicación, pero en absoluto es gratuita la elección. En este contexto cabe aludir a la realidad virtual, por cuanto es un medio que busca la implicación absoluta del usuario mediante una tecnología cada vez más perfeccionada, y lo traslada virtualmente a un universo digital que reconstruye un mundo en 360º, y que permite «vivir» la experiencia de una manera muy personal y única. Hay muchos títulos que tienen un fin puramente educativo, con visitas sencillas como las de determinados edificios y entornos en el canal de YouTube. Pero me centro sobre todo en las producciones de procesos históricos del Medioevo. Solo mencionaré el desembarco en el puerto de Brujas en el siglo XIV como un ejemplo de lo que puede ofrecer esta tecnología: *Historium VR. Relive the history of Bruges* (Sevenedge Interactive Media,

<sup>3</sup> En el texto promocional en Steam del videojuego *Refind Self: The Personality Test Game* (Lizardry, 2023), se puede leer: «Como pasa con todos los juegos, la forma de avanzar y las decisiones tomadas varían según la persona. No hay dos personas que jueguen exactamente del mismo modo. Así que sí, la personalidad de una persona se refleja en su forma de jugar».

<sup>4</sup> J. F. Jiménez Alcázar, «Factions and nations: Identity and Identification in the Historical Video Games set in the Middle Ages», *Imago Temporis*, XV, 2021, pp. 451-489 (en castellano en pp. 558-586).

2016), aunque lo más extendido son aplicaciones de visitas virtuales a escenarios muy identificados con la época medieval, caso de *VR Historical Journey to the Age of Crusaders*, *VR Marco Polo's Travelling in Medieval Asia (The Far East, Chinese, Japanese, Shogun, Khitan... revisit A.D. 1290)* o *VR Time Machine Travelling in History: Medieval Castle, Fort, and Village Life in 1071-1453 Europe* (todos de William at Oxford y publicados en 2020). Por lo tanto, si hablamos de inmersión, es obligada la referencia a la realidad virtual.

## 2. HACIA EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

El equipo de desarrollo de cualquier producto, compuesto por un número variable de personas, desde un individuo hasta los que se consideren necesarios para su resultado final, va a recurrir a diversas fuentes de las que dispone, pues el guion es preciso para la narrativa, sea de ficción o no. Y aquí radica lo que genera mayor interés, pues quien se encargue –o quienes se ocupen– de diseñar el contexto del juego puede tener una iconografía específica, configurada a lo largo de sus años vividos, tanto por formación como por asimilación cultural de su entorno: lo que escuchó, vio por televisión o cine, leyó, aprendió..., pero en su propósito tendrá un objetivo de cómo quiere diseñar ese producto, y aquí es donde es posible que recurra a informaciones que le son precisas para el resultado final del videojuego deseado. En este sentido, no cabe duda de que este medio de ocio digital comparte con el cine, con la novela y con el conjunto de artes que reflejan un hecho, un personaje o un proceso del pasado ese mismo factor: comprobar cómo eran, o creemos que eran, las cosas en un tiempo que ya pasó. El videojuego es un medio mixto, y va a recuperar elementos de esos medios para ser original.

Es evidente que los creativos son libres de generar el producto que desean, en la mayoría de las ocasiones con lógicos fines lucrativos y, por ello, es fundamental tener presente que la demanda de los destinatarios finales condiciona ese proceso de creación. Expondré a lo largo del presente trabajo cómo uno de los factores inéditos para cubrir la petición de determinados nichos de mercado es la autenticidad en el guion, siempre con el condicionante de otro factor, el de la «jugabilidad»; no olvidemos que es una producción para el ocio, para entretener, no para aburrir. Este esquema es perfectamente aplicable a cualquier videojuego histórico, aunque insistiré en el que identifiquemos como «medieval». Mi propósito no solo es mostrar el extenso mercado de estos títulos, con el universo del videojuego muy asentado en nuestra cultura, sino el de presentarlo como uno de los canales de comunicación de mayor peso específico para determinadas generaciones.

Procede, antes de continuar, fijar el concepto de qué considero que es un «videojuego histórico». Ya establecí mi propio criterio hace unos años<sup>5</sup>, y que considero vigente aún. Para que un videojuego sea incluido en la categoría de «histórico», es decir, que su guion o narrativa esté ambientado en cualquier época del pasado, debe cumplir cuatro premisas:

- Ha de tener contenidos visuales o textuales *veraces*, en mayor o menor medida y cantidad, incluidos los mapas.
- De igual modo, la verosimilitud de los elementos, procesos históricos, personajes y actitudes que aparezcan en el videojuego debe guardar algún gradiente de este factor.
- En tercer lugar, la información que incluya, mucha o poca, tiene que responder a relatos históricos de cuestiones que en la actualidad tenemos por más o menos ciertas. Puede ser un texto sobre la guerra en la Edad Media, sobre determinado oficio o cualquier otro tema, y en una extensión variable. Debemos tener presente que este factor ha mejorado conforme las posibilidades tecnológicas permitieron la ampliación de memorias en los equipos y en la gestión del *software*.
- Y en cuarto y último lugar, un factor que es igual de importante que los otros tres anteriores, y es la libertad para jugarlo. Si no existe esa interacción e inmersión, y esa independencia personal del juego, no es un videojuego. Puede que el guion sea abierto, o en el caso de los títulos de estrategia, que finalmente no se corresponda la historia que «vemos» con la que pasó, pero precisamente ese es uno de los atractivos del medio, además con la posibilidad de gestar desarrollos contrafácticos.

De esta forma, podemos aislar del innumerable catálogo los títulos y producciones específicamente referidos a cuestiones históricas. La cuestión que plantea la «calidad histórica» del videojuego es algo que está presente diría que desde que se fue consciente de que el guion precisaba de un contenido, y la historia la ofrece a raudales. Uno de los primeros juegos ya recurría a la «Ruta de Oregón» norteamericana del siglo XIX, *Oregon Trail* (Consortio de Educación Computacional de Minnesota, 1971), aunque es cierto que con un objetivo claro de ser una herramienta educativa<sup>6</sup>; se co-

<sup>5</sup> J. F. Jiménez Alcázar, «Qué es un videojuego histórico», 6 de abril de 2013, <<https://www.historia-yvideojuegos.com/que-es-un-videojuego-historico/>>. Volví sobre la cuestión en «La historia vista a través de los videojuegos», en *Juego y ocio en la Historia*, Valladolid, Univ. Valladolid-Instituto de Historia «Simancas», 2018, pp. 158-160.

<sup>6</sup> En 2022 se publicó una versión moderna del juego: *The Oregon Trail* (Gameloft). Hay unas notas muy interesantes sobre el original en Quber, «Retro Review de The Oregon Trail», *NoSoloBits*,

mercializó en 1985<sup>7</sup>. La distribución del videojuego en descarga es relativamente reciente, y lo habitual era la venta física en comercios especializados, en diversos formatos, con cajas y estuches llamativos donde se daba todo tipo de información sobre el título en cuestión; no me refiero a los diferentes soportes –*floppies* de 5 1/4, de 3,5, CD, DVD...–, sino al estuche contenedor de ese elemento físico que tenía el *software* del juego. En algunos casos, no solo se insistía en la contracarátula en el valor de los contenidos históricos del videojuego, como en *Crusader Kings* (Paradox, 2004), o en *Crusaders. Thy Kingdom Come* (Neocore Games, 2009<sup>8</sup>), sino que se añadía el logotipo de «Canal de Historia» para refrendarlo como divisa de calidad; fue el caso de este último título, *Crusaders. Thy Kingdom Come*, el de *Great Battles: Rome* (Slitherine, 2007) o el de *Great Battles: Medieval* (Slitherine, 2011). Las dudas surgen a la hora de valorar históricamente alguno de estos productos, como *Crusades. Quest for Power* (Zono, Inc., 2003), que deja mucho que desear en cuanto a esa bondad de reflejo histórico; otra cuestión es si el logo «Canal de Historia» es por sí mismo una garantía.

Puede que queden lagunas históricas que no han sido blanco de alguna iniciativa para gestar un videojuego centrado en ese momento del pasado, pero cada vez son más escasas. Una razón evidente es que las posibilidades de producir un título son más sencillas, por lo tecnológico y por la distribución, tanto si se trata de una iniciativa independiente o *indie*, como si es fruto de una inversión mayúscula por parte de alguna multinacional del ramo. Otra causa es la ampliación de los títulos originales a través de expansiones o DLCs (Downloadable Content, contenido descargable), que permite inclusiones de escenarios específicos en una producción más amplia. Un ejemplo claro es el de *Wars Across The World* (Strategiea, 2017), donde el usuario puede jugar en un campo de batalla específico, como la primera batalla de Bull Run (o Manassas para los confederados) en 1861 durante la Guerra de Secesión norteamericana, Waterloo –1815–, Berlín –1945–, Bouvines –1214–, Mar del Coral –1942–, Bosworth –1485– o el levantamiento de Pascua de Dublín en 1916,

---

22 de noviembre de 2020, <<https://www.nosolobits.com/es/publicacion/1599/recordando/retro-review-de-the-oregon-trail>>.

<sup>7</sup> En el capítulo 14 de la temporada 3 de la serie de televisión *El joven Sheldon* (Chuck Lorre y Steven Molaro, CBS, 2017-2024), un *spin-off* de *The Big Bang Theory*, podemos ver al protagonista frente a su PC con este título en la pantalla. Ante la pregunta de su hermano sobre qué está haciendo en esos momentos, literalmente contesta: «Jugar a un juego históricamente fiel que se llama *La Ruta de Oregón*».

<sup>8</sup> Este título fue reeditado por FX Interactive bajo la denominación *Las Cruzadas* al año siguiente, e incluso con posterioridad en otros recopilatorios como *Grandes Batallas Medievales. Anthology* (2013).

hasta campañas como la de la Guerra Civil española, las operaciones en Namibia durante la Gran Guerra, la «Guerra de los Seis Días», o la «Segunda *Chimurenga*» de Rhodesia, conflicto civil también que derivó en el establecimiento de la dictadura de Robert Mugabe.

De todas formas, hay épocas históricas que los usuarios demandan en mayor medida, hecho que repercute en que hay más oferta de títulos. Tres casos paradigmáticos son el de la Antigüedad, sobre todo con la Roma clásica, el de la II Guerra Mundial<sup>9</sup> y el del periodo medieval, en su más amplio espectro. Dejamos a un lado todos los referidos al resto de etapas históricas, así como a los de la Edad Antigua –con ejemplos como *Old World* (Mohawk Games, 2022), *Sumerians* (Decumanus Games, 2023) o *The Fertile Crescent* (Wield Interactive, 2024) para los ambientados en el Creciente Fértil mesopotámico, *Assassin's Creed. Odyssey* (Ubisoft Quebec, Montreal, Bucarest, Singapur, Montpellier, Kiev y Shanghái, 2018), *A Total War Saga: Troy* (Creative Assembly, 2021), o *Builders of Greece* (BLUM Entertainment-Strategy Labs, 2024) para la Grecia homérica y clásica, *Pharaoh. A New Era* (Triskell Interactive, 2023), *Los niños del Nilo* (Tilted Mill, 2004) o *Total War: Pharaoh* (Creative Assembly, 2023) para el Egipto faraónico–, donde ya he especificado el protagonismo del imperio romano<sup>10</sup> y los ambientados en la II Guerra Mundial.

Existen diversos títulos que utilizan la evolución histórica, en general, como base de su desarrollo como juego. Ejemplos los tenemos, con diversa fortuna e impacto entre los usuarios, pero que son parte de la historia del vi-

<sup>9</sup> A. Venegas Ramos, *La II Guerra y el videojuego*, Cáceres, Servicio de Publicaciones, 2022.

<sup>10</sup> Si para los casos anteriores he indicado tres títulos, más o menos representativos, para Roma es más complicado por su número: la serie *Caesar* (desde el I, publicado en 1993, hasta el IV, en 2006), *Imperium* (los tres títulos de Haemimont Games, el *Online*, más los tres de *Imperium Civitas* reeditados en Steam como *Grand Ages. Rome*), los ya clásicos I y II de *Total War: Rome* (Creative Assembly), *Age of Empires: The Rise of Rome* (Ensemble Studios, 1998, que es una expansión de *Age of Empires*, centrado en el último tramo de la Prehistoria para avanzar por las antiguas civilizaciones mesopotámicas, egipcia, minoica, persa, griega, fenicia, hitita...), *Europa Universalis. Roma* (Paradox, 2008), *Civcity Roma* (Firaxis-Firefly, 2006), *Assassin's Creed. Origins* (Ubisoft Montreal, 2017), *Legion Arena* (Slitherine, 2005), *Pax Romana* (Dream Catcher, 2003), *Alea Iacta Est. El imperio romano en guerra* (Ageod, 2012), *Praetorians* (Pyro, 2003), *Ancient Battle: Rome* (HexWar Games Ltd, 2017), *Blocks!: Julius Caesar* (Avalon Digital, 2019), *Expeditions: Rome* (Logic Artist, 2022), *Glory of Rome* (Simon Codrington, 2022), *Imperator: Rome* (Paradox, 2019), *The Age of Decadence* (Iron Tower Studio, 2015), *Aggressors: Ancient Rome* (Kubat Software, 2018), *Imperium BCE* (Wildercroft, 2022), *Last Day of Rome* (Hamsters, 2019), *A Legionary's Life* (Alessandro Roberti, 2019), *The Legions of Rome* (The Tambourine, 2016), *Ludus* (Cheesecake Dev, 2020), *Mare Nostrum* (Turnopia, 2017), *Pax Romana: Romulus* (Locus Ludus, 2019), *Romopolis* (Lonely Troops, 2009), *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2014), el reciente preestreno de *Citadelum* (Prologue, Abylight Barcelona, 2024)... y así continúa una larga lista.

deojuego, como *Empire Earth* (Stainless Steel Studios, 2001)<sup>11</sup>, de estrategia en tiempo real, que tenía como referente *Age of Empires*, pero la posibilidad de iniciar la partida desde la Prehistoria. Sin duda alguna, ha sido la serie *Civilization* la que ha tenido un éxito comercial mucho más prolongado en el tiempo desde que fue publicado el primer título en 1991 de manos de su creador Sid Meier, al punto de que acaba de estrenarse su séptima edición en febrero de 2025<sup>12</sup>. Por el azaroso negocio de las empresas del videojuego, la franquicia fue cambiando a lo largo de los títulos incluso de distribuidora. Han seguido otros, como *Humankind* (AMPLITUDE Studios, 2021), o el reciente *Ara: History Untold* (Oxide Games, 2024), con lo que considero que el género tiene larga vida, y que hay que mencionar por incluir el periodo medieval como ineludible en el desarrollo de la partida para progresar desde épocas prehistóricas o antiguas hasta la contemporaneidad.

Me centraré en la repercusión que tiene el videojuego histórico ambientado en la etapa medieval sobre el usuario que lo juega, en sus más diversas perspectivas, aunque vinculadas más a los matices de realidad histórica, sin que aparezcan en el texto alusiones a títulos con evidente trasfondo legendario o fantástico, pero que sí lo haré si así lo precisa el análisis y la exposición.

### 3. EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO MEDIEVAL

Hace tres lustros apareció publicado mi primer artículo sobre este tema que titulé de forma genérica «Videojuegos y Edad Media»<sup>13</sup>, donde abordé lo que ya era una realidad manifiesta; años más tarde actualicé los contenidos de ese trabajo en el capítulo de una monografía, con un título muy directo: «Videojuegos y Edad Media 2.0»<sup>14</sup>. Muchos años han pasado, con el sostén de una

<sup>11</sup> Con una expansión aparecida al año siguiente, *Empire Earth: The Art of Conquest*, el segundo título de la serie, fue publicado en 2005 y el tercero, dos años después. Contamos también con una producción específica del mismo estudio, *Empires: Dawn of the Modern World* (2003), que iniciaba la partida en la Baja Edad Media.

<sup>12</sup> A los seis títulos existentes, y el séptimo ya publicado, hay que añadir otros de la misma serie, pero que no guardan el ordinal, como *Civilization Revolution* (2008), destinada fundamentalmente para consolas y dispositivos móviles, y *Civilization: Beyond Earth* (2014), el único que tiene a un futuro posible como trasfondo narrativo, de ciencia ficción, no vinculado al pasado histórico.

<sup>13</sup> J. F. Jiménez Alcázar, «Video games and the Middle Ages», *Imago Temporis*, 3, 2009, pp. 311-365. Versión en castellano: pp. 551-587.

<sup>14</sup> J. F. Jiménez Alcázar, «Videojuegos y Edad Media 2.0», en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell-IGN España, 2016, pp. 11-73. De hecho, el presente trabajo podría haberlo titu-

línea de investigación específica sobre el tema<sup>15</sup>, y desde hace 15 años observo una misma realidad, y es que nos situamos en un contexto de civilización tan específico que no es extraño que consideremos que estamos inmersos en un momento de cambios, o aún más, en un cambio de época. Desconozco si habrá que denominarla Era Digital, Era de la Información, Era Informática o Era del Conocimiento, pues serán nuestros sucesores quienes terminen por generar ese consenso del concepto. Pero lo cierto es que las transformaciones que vemos a nuestro alrededor desde hace unas décadas son tan profundas que la sociedad se ha visto abocada a asumir una serie de realidades impensables hasta hace bien pocos años.

Este fenómeno es básico entenderlo, pues hay determinadas iconografías y modelos que ya son genéricos, compartidos por todo usuario de cualquier canal de comunicación y expresión cultural. Sin duda, uno de esos iconos, en realidad es uno múltiple, es el de «lo medieval». Pero lo más interesante es plantearse si esa «imagen», sea visual o textual, responde a lo que fue en su momento. Vuelvo a traer a colación los conceptos de veracidad y verosimilitud a los que me referí con anterioridad. Qué duda cabe de que hay determinadas imágenes que son relacionadas por cualquier persona con el periodo, aunque no tenga idea precisa, a veces ni cercana, de lo que fue, significó o aconteció. Casos paradigmáticos son los de un caballero ataviado con una armadura sobre una cabalgadura con gualdrapa, o a pie con yelmo, escudo y espada, o un castillo en cualquiera de sus representaciones –con foso, sin él, sobre una colina...-. En realidad, este concepto de lo que es «medieval», tanto si se trata de algo veraz o de fantasía, solo guarda ventajas, pues supone un punto de partida desde el que abordar la cuestión. Si la perspectiva peyorativa del momento está instalada en la cultura occidental desde el mismo momento del humanismo renacentista, y ha convivido desde entonces con otra mirada de admiración más o menos pasional, es hasta cierto punto normal que sea una época atractiva para un público que demanda contenidos por razones diversas, y la primera es por esa misma polaridad con la que se observa el Medievo. Si la segunda es la de la profunda raíz cultural de casi todos los territorios europeos, reafirmada por los movimientos nacionalistas del siglo XIX, tenemos los ingredientes ideales para gestar un contexto que demande «contenidos medievales».

---

lado tranquilamente «Videojuegos y Edad Media 3.0», pues la dinámica de avances tecnológicos aplicados al videojuego, además de las transformaciones y adaptaciones narrativas y visuales en el medio, son tan rápidas en el tiempo, incluidas las nuevas producciones ambientadas en el periodo medieval que no dejan de publicarse, que las actualizaciones son precisas para no quedar obsoletas las conclusiones de los trabajos previos.

<sup>15</sup> Toda la producción se puede descargar en abierto en <<https://www.historyandvideojuegos.com>>.

Estas cuestiones, en un principio, pueden parecer alejadas del propósito de este trabajo. Y nada más lejos de la realidad. El videojuego, como medio de expresión cultural, lo que hace es reflejar el tejido de esa cultura que lo genera, además, conformada por un bagaje que procede la tradición artúrica, de los libros de caballería bajomedievales y renacentistas, de las obras teatrales clásicas tanto en la cultura anglosajona con Shakespeare como en la castellana de Lope de Vega, que pasó por los inicios de la novela histórica del Romanticismo, el fenómeno del localismo, regionalismo y nacionalismo decimonónico, la influencia de la literatura gestada al amparo de los eruditos del tiempo –opúsculos teatrales de ensalzamiento de leyendas medievales de muchos lugares, a los que recurrió Muñoz Seca para la genial *La venganza de don Mendo*–, el indudable influjo de la pluma de Tolkien y Lewis, las producciones cinematográficas y de forma más reciente las televisivas..., sin perder de vista el impacto de George R. R. Martin, o, en menor medida, las novelas de Andrzej Sapkowski sobre Geralt de Rivia con su correspondiente producción para cine, televisión y saga de videojuegos.

Con todas estas influencias, y casi desde el inicio del desarrollo de la industria de *software* para el entretenimiento, el periodo medieval ha sido un recurso de referencia habitual, con un crecimiento en los títulos comercializados sostenido en el tiempo hasta la fecha; no podemos decir que esta tendencia haya disminuido, por cuanto las empresas, grandes y pequeñas, anuncian con anticipación sus productos, muchos de ellos aún en desarrollo, con el fin de financiarlos a través de campañas de *crowdfunding* o distribuidos como ediciones Demo para testarlos. Ya tuvimos anuncios con mucho eco entre los usuarios como *Kingdom Come: Deliverance II*, anunciado por WarHorse para principios de 2025, y que a las dos semanas de su comercialización ya lleva dos millones de copias vendidas según el propio estudio en su cuenta de X.

La veracidad convive en este universo del videojuego con la fantasía, procedentes todos los títulos de esos aportes culturales citados y por la propia investigación histórica más ortodoxa, en este caso proporcionado por una demanda de guiones históricamente verosímiles o, al menos, más cercanos a la certeza de cómo fue y qué sucedió en el pasado. No pensemos que lo legendario y lo onírico desplaza en el mundo del ocio digital a la narrativa más cercana a la realidad histórica, sobre todo en los últimos años, donde la demanda de lo auténtico ha crecido de una forma espectacular.

#### 4. LA EVOLUCIÓN

Este apartado busca sintetizar el panorama que el mercado del videojuego ofrece a los usuarios que desean jugar a un título con guion histórico de lo que se podría considerar medieval, en sentido laxo. Hago la precisión nuevamente

de lo que es un videojuego histórico con mayor o menor grado de veracidad, verosimilitud e información, pues soy consciente de que la cantidad de títulos que se han inspirado en iconografía y modelos «medievales» –vuelvo a insistir en lo que se piensa qué es y qué no es–, pero que responde, en muchas ocasiones, a que los desarrolladores atienden una demanda de lo que el videojugador conoce. Muchos jugadores no admiten sorpresas y quieren ver magia, dragones o situaciones imposibles, y dejan de lado cualquier tipo de aportación histórica más o menos verídica, por el simple hecho de que no les interesa.

Una precisión necesaria también es la de localizar geográficamente ese concepto de «lo medieval». El acercamiento a otras culturas ajenas al escenario europeo de forma casi abrupta en las últimas décadas debido al efecto de la globalización, donde el videojuego tiene mucho que decir y proponer, ha repercutido en que muchos usuarios se planteen qué sucedía en esos lejanos territorios mientras gobernaba Carlomagno, los cruzados ocupaban Jerusalén, o se producían los movimientos sociales de la «Jacquerie». Se puede decir que solo ha tenido repercusión en el videojuego la historia oriental asiática, como la china, la coreana o la japonesa, cuestión a la que me referiré más adelante.

Si a comienzos de la década de 1980, *Dragon's Lair* (Advanced Microcomputer Systems, 1983, en formato *laserdisc*), con Kirk el Afortunado como protagonista y con Daphne como la princesa que tenía que rescatar, era un referente en las salas de juego arcade al punto que actualmente, y junto a *Pong* y *Pac-Man*, están en exhibición en la Smithsonian Institution de Washington D.C.<sup>16</sup>, en 1986 se publicó *Defender of the Crown* (Cinemaware, originalmente para Commodore Amiga, aunque al año siguiente se adaptó para el resto de *hardware* del momento, como MS-DOS, Atari ST, Macintosh y Commodore 64). El contexto histórico era el de la Inglaterra en pleno conflicto socio-político entre normandos y sajones. Pero fue *La abadía del crimen* (Paco Menéndez y Juan Delcán, 1987), una producción española que aprovechaba el éxito de crítica y público de la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa*, la que ha supuesto un hito en lo que se conoce como Edad de Oro del *software* español<sup>17</sup>; fue la película dirigida por

<sup>16</sup> Es el juego al que los protagonistas de la serie *Stranger Things* (Netflix, dirs. Hermanos Duffer), ambientada en los primeros años de los 80 en un pueblo del estado de Indiana, juegan en el «Palacio Arcade», en el primer episodio de la segunda temporada. En realidad juega Dustin Henderson, y los demás miran. Este detalle es importante para entender también lo que significa el entorno social del videojuego.

<sup>17</sup> En un artículo de redacción, en la sección «Cultura Retro» de *Micromanía*, 334, 2023, se encuentra entre los diez de esta «Edad de Oro»: «10 juegos clave de la Edad de Oro del *software* español», p. 70. «Para muchos es el juego por el que siempre se recordará la Edad de Oro del *software* español y, sin duda, la obra culmen de Paco Menéndez, que a saber dónde habría llegado de no ser por su prematura desaparición. Siempre será conocido como el juego de «El nombre de la rosa», aunque

Jean-Jacques Annoud en 1986 la que inspiró realmente el videojuego, pues se usaron sus protagonistas pixelados y se realizó en una perspectiva isométrica de resultado muy atractivo. Se puede ver a Guillermo de Occam –Guillermo de Baskerville en la novela y en la película– «dibujado» como el protagonista que lo interpretó en el cine, Sean Connery. El juego fue merecedor de un minipliego filatélico por parte de la Sociedad Estatal de Correos y Telégrafos española, emitido en 2017, en conmemoración de los 30 años de la publicación del juego.

La siguiente referencia a la que hay que aludir es a la serie *Castles*, sobre todo al segundo título, *Castles II: Siege & Conquest* (Quicksilver Software, 1992), un juego de estrategia ambientado en los primeros años del siglo XIV en Francia, con diversas facciones que se disputaban el control de los territorios delimitados por un tablero virtual, y donde tenía que recibir el plácet del papa para conseguir el trono de Bretaña. La interfaz pixelada continuaba como protagonista –la tecnología no permitía mucho más–. Se podía diseñar y construir castillos, reclutar peones, arqueros y caballeros, y se incluían pequeños vídeos cinematográficos con escenas «medievales».

Pero hemos de saltar a uno de los títulos que en sí mismo representa el videojuego histórico medieval por excelencia, por cuanto su publicación supuso un giro radical para esa percepción de contenidos históricos. Me refiero a *Age of Empires II: the Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), un juego de estrategia en tiempo real, y sus correspondientes expansiones y ediciones, que se inició con *The Conquerors* y ha terminado, de momento, con la *Edición Definitiva* en 2019 (Forgotten Empires, Tantalus Media, Wicked Witch y World's Edge). ¡Que a día de hoy, 25 años después, sea uno de los videojuegos más conocidos es la mejor muestra de lo dicho! De hecho, ha sido uno de los títulos que más investigadores ha atraído al tema, sobre todo análisis hechos desde la perspectiva de la educación<sup>18</sup>. Pero lo que más interesa indicar ahora es que se incluía, ya

---

no contara con su licencia oficial. Su consideración de obra maestra de la época se debe a un diseño absolutamente rompedor en la narrativa y el desarrollo, con elementos inéditos dentro y fuera de nuestras fronteras. Su complejidad, su maravillosa dirección artística y el haber sido capaz de meter todo su contenido en los micros de la época lo convierten en una auténtica obra maestra». Existe una monografía colectiva de análisis sobre este título: J. Esteve (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de «La Abadía del Crimen»*, Barcelona, Ocho Quilates, 2014.

<sup>18</sup> A. E. Negro Cortés, «Representaciones de la guerra en la actualidad: el caso de *Age of Empires II* y su campaña del Cid», *Roda da Fortuna*, 1-1, 2014, pp. 590-610. S. Pérez Lajarín y G. F. Rodríguez, «Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: *Age of Empires II* y *Medieval Total War II*», en J. F. Jiménez y G. F. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Editum, 2018, pp. 73-86. M. Fernández Cárcar, Í. Mugueta Moreno y F. I. Revuelta Domínguez, «*Europa Universalis II* vs. *Age of Empires II*: cotejo de aprendizajes históricos sobre la Baja Edad Media a partir del trabajo didáctico con los videojuegos de estrategia en 2.º de la ESO», en J. Rodríguez y S. López (coords.), *Los videojuegos en la*

que la tecnología lo permitía, unos textos específicos explicativos de contenido histórico, además de que los gráficos daban un salto cualitativo. Junto a las campañas de Juana de Arco, William Wallace<sup>19</sup>, Federico I Barbarroja y Saladino, localizamos la de Gengis Khan, y entre las batallas históricas disponibles están las de Kurikara en 1183 entre los clanes Minamoto y Taira durante las guerras Genpei en Japón, Manzikert en 1071, o la del Lago Poyang en 1363 entre los clanes Ming y Han para suceder a la dinastía Yuan. La inclusión de estos encuentros bélicos abrió la puerta a que se «incorporasen» al concepto de Edad Media europeo otros sucesos que coincidieron en el tiempo, pero no en el territorio. Puede parecer una conclusión simple, pero lo cierto es que, por primera vez y de forma masiva, los siglos «medievales» de Oriente y Occidente se convertían en una unidad: efectos de la globalización. Pero aún más interesante es que, en el apartado de «Historia» en el que se incluyen textos de carácter histórico, se encuentran los pueblos birmano, chino, etíope, indio, japonés, jemer, coreano, malayo y vietnamita, además de los propiamente europeos.

Se iniciaba el siglo y el milenio con un título de estrategia en tiempo real, con una jugabilidad muy alta habida cuenta los buenos resultados que tuvo el primer videojuego de la serie, y que derivaron en una continuidad de producciones a lo largo de los años posteriores. Me refiero a *Stronghold* (Firefly Studios, 2001). Del género estrategia en tiempo real, arranca en 1066, aunque serán los siguientes títulos los que contengan una cantidad de información histórica más apreciable, incluido el monográfico *Stronghold: Warlords* (FireFly Studios, 2021), centrado en campañas de Extremo Oriente con Vietnam, China y Japón como referencias. Se encuentra como DLC también la campaña *Rise of the Shogun* (2021), con las guerras Genpei como trasfondo histórico.

En 2002, y como continuación del que fue el primer título de la serie «Total War» desarrollada por el estudio británico The Creative Assembly –*Shogun: Total War*, 2000, ambientado en el Japón de la Era Sengoku–, se publicó *Medieval: Total War*. Juego de estrategia por turnos sobre un mapa de la Europa pleno y bajomedieval, incluida África septentrional y Oriente Medio, significó un nuevo hito en el videojuego histórico medieval; de hecho, su denominación original era *Crusader Total War*<sup>20</sup>, aunque el concepto «medieval» era tan poderoso para

---

escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios, Barcelona, Octaedro, 2021, pp. 151-189. N. Toso Fernández, «Localización y divulgación histórica, un problema multidisciplinar: el caso de *Age of Empires II*», en R. Méndez González y A. Calvo Porrúa (coords.), *Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos*, Valencia, Tirant lo Blanc, 2023, pp. 29-51.

<sup>19</sup> Sin duda alguna, aprovechó el impacto cinematográfico de *Braveheart* (dir. M. Gibson, 1995).

<sup>20</sup> «*Crusader Total War* Announced», 3 de agosto de 2001, *IGN*, <<https://www.ign.com/articles/2001/08/03/crusader-total-war-announced>>.

la identificación por el videojugador que la empresa consideró que era lo que había de acompañar al de Guerra Total<sup>21</sup>. La posibilidad de manejar huestes en batallas tácticas en 3D hizo que fuese un éxito comercial entre los usuarios, con facciones más ajustadas a la realidad histórica que su segundo título, donde todo se resumía en un escueto «españoles» que aglutinaba, de forma anacrónica, a castellanos, navarros y aragoneses. *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006) tomaba el esquema de juego de *Rome: Total War* (The Creative Assembly, 2004), donde se ponderaba el control de los núcleos más que el de los territorios, con lo que el mapa no se componía de un puzle de demarcaciones, sino de un rosario de enclaves que había que conquistar y desarrollar; nuevamente hay que mencionarlo en este breve repaso por los videojuegos históricos medievales más significativos, ya no por su jugabilidad, sino porque transgredía los ortodoxos límites temporales de la Edad Media al incorporar la campaña mesoamericana y la batalla histórica de Otumba. Su expansión *MTW: Kingdoms* (2007) igualmente ofrecía al usuario la posibilidad de jugar una campaña americana específica, con los españoles (*sic*), aztecas, mayas, tribus apaches, chichimecas, tlaxcaltecas y tarascos, más franceses e ingleses coloniales.

El mismo año en que se comercializaba este último título, 2007, se sube otro peldaño en el desarrollo del medio: llega la tercera generación de consolas, Xbox-360, de Microsoft, y PlayStation 3, de Sony, con otro título que abría una de las series más conocidas y que mayor repercusión ha tenido en la cultura del videojuego: *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007). Ambientado en 1191, en el contexto de la III Cruzada, la producción del estudio francés suponía una auténtica revolución, pues lo que se podía ver en la pantalla daba un salto espectacular gracias al avance en tecnología gráfica. Perteneciente al género de acción-aventura y con un factor de ciencia ficción, involucraba no solo el escenario de Tierra Santa, sino la Orden Templaria. Altaïr, el personaje que maneja el videojugador, entró a formar parte de la iconografía cultural del videojuego con un éxito abrumador. Saltó al cómic, a la novela, al cine... a una oferta de mercadotecnia con una variedad que pretende cubrir una demanda voraz. Los siguientes personajes que aparecen en el resto de títulos de la serie se incluyen en la «familia de *Assassin's Creed*», como Ezio Auditore de Firenze, Connor,

<sup>21</sup> T. Walker, «Next Total War game renamed», *GameSpot-UK*, 5 de noviembre de 2001, <<https://web.archive.org/web/20121010111130/http://uk.gamespot.com/news/next-total-war-game-renamed-2822707>>. En el artículo de Wikipedia sobre el juego, se recogen unas declaraciones de Michael de Plater, director del estudio de desarrollo del juego, aparecidas también en el portal *GameSpot*, con fecha 6 de diciembre de 2001, que merece que señale aquí por la referencia de la iconografía de «lo medieval» a la que aludí con anterioridad: «queríamos que tuviera grandes castillos y asedios increíbles». <[https://es.wikipedia.org/wiki/Medieval:\\_Total\\_War](https://es.wikipedia.org/wiki/Medieval:_Total_War)>.

Jacob y Evie Frye, Aveline de Grandpé, Élise de la Serre, Haytham y Edward Kenway, Bayek, Arnó Víctor Dorian, Eivor, Basim Ibn Ishaq... pero ninguno tan asumido y establecido como referente como Altair.

Con anterioridad se habían estrenado diversas producciones que tuvieron diferente acogida y alcance comercial, como *Knights of Honor* (Black Sea Studios, 2004), cuyo triunfo le llegó en el segundo título de la serie bajo la denominación *Knights of Honor II: Sovereign* (2022). Es un caso muy similar al ya citado de *Crusader Kings*, un juego de estrategia con una cantidad de información más que intensa, que ha crecido en el segundo y tercer título de la serie y sus numerosos DLCs. *Mount & Blade* (TaleWorlds Entertainment, 2008), incluido entre los de rol de acción y ambientado en un reino ficticio, Calradia, en un tópico siglo XIII de la Europa septentrional, ha tenido igualmente sus correspondientes reflejos en desarrollos siguientes, como *M&B: Warband* (2010), una expansión independiente, *M&B: With Fire & Sword* (2011, enmarcado históricamente en el siglo XVII europeo), y un DLC para el original, *Viking Conquest Reforged Edition* (2014)<sup>22</sup>, así como *M&B II: Bannerlords* (2022), que continúa el primer título, aunque con evidentes mejoras gráficas. Este reino de ficción, pero inspirado en contextos y espacios verosímiles, es comparable a otra de las producciones que también han sido referencia en el ámbito del videojuego histórico medieval. Cito el primer *Chivalry: Medieval Warfare* (Torn Banner Studios, 2012), un multijugador de combate en primera persona ambientado en el reino de Agatha<sup>23</sup> y que tiene continuación con el segundo título de la serie, publicado en 2022, con un logrado lenguaje cinematográfico.

Como los anteriores, y clasificado entre los títulos de rol, contamos con *Medieval Dynasty* (Render Cube, 2021), que podemos compararlo con otros del mismo tipo como *Medieval Trader Simulator* (DNA Army Gaming, 2021), el reciente *Bellwright* (Donkey Crew, 2024), *Ironsmith Medieval Simulator* (The EpicLore, 2022), o los de la serie *The Guild* (desde el primero, 4HEAD Studios, 2002). Pero es *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018) el que significa un contrapunto respecto a otros de clara inspiración de un tiempo legendario y onírico, con raíces en la literatura de fantasía medieval, como *World of Warcraft* y su reino de Azeroth, *Guild Wars* y el de Tyria (ArenaNet, 2005), *Black Desert* (Pearl Abyss, 2017), o las adaptaciones de *Juego de Tronos* al videojuego, como *A Game of Thrones: The Board Game - Digital Edition* (adaptación del juego de mesa homónimo, Dire Wolf, 2020), o *Game of Thrones Winter is Coming* (Youzu -Singapur- PTE, Ltd.,

<sup>22</sup> También hay un segundo DLC, publicado dos años antes que el aludido sobre los vikingos, y está ambientado en la época napoleónica: *Napoleonic Wars* (2012).

<sup>23</sup> En el DLC *Chivalry: Deadliest Warrior* (2013), el escenario se amplía a otros combatientes históricos, como samuráis, ninjas o espartanos.

2019). El equipo liderado por Daniel Vávra (*WarHorse*, *Kingdom Come: Deliverance*) tenía un propósito claro de autenticidad histórica, siempre con la atención puesta en la jugabilidad. La meta era que el videojugador viviera una experiencia inmersiva en la Bohemia de principios del siglo XV, de manera que era imprescindible que los escenarios se correspondiesen con la realidad. El éxito comercial del segundo título de la serie a los pocos días de su publicación es ya un hito y buena muestra de lo que expongo. En esta producción el equipo incluyó unos textos de información histórica espectaculares, a los que me referiré más adelante.

Un año antes de la pandemia del SARS-CoV-2 se publicó otro de esos referentes para el videojuego histórico medieval, con la casualidad de que el trasfondo del juego era una Francia en el inicio de la epidemia de Peste Negra de 1348. Me refiero a *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019). El segundo título de la serie, *A Plague Tale: Requiem* (2022), es la continuación de la aventura gráfica del primero, donde las ratas tienen un protagonismo específico como amenaza constante, junto a la Inquisición. Interesa insistir en lo de los roedores, pues es uno de los iconos más reconocidos, junto al esqueleto vestido con túnica y una guadaña en la mano como símbolo de la muerte, del cambio de parámetros culturales que se produjo en el siglo XIV. Pero además de esa lectura iconográfica, lo que hay que subrayar en la comparación entre una producción de estas características y las de hace dos o tres décadas es el plano gráfico. Ya he advertido acerca de lo que supuso para la mejora en el aspecto visual de la serie de *Assassin's Creed* desde 2007, pero ya está completamente asumido que la memoria de la imagen, algo que no es original de nuestro tiempo, sí encuentra en el medio videojuego uno de sus canales más efectivos, lo mismo que en su momento fue el cine o la televisión.

Para concluir este apartado hay que aludir a dos títulos, también de reciente publicación, que si no son referencias genéricas, o al menos uno de ellos no, sí son representativos en cuanto a los contenidos ofrecidos de carácter histórico para el usuario. El primero es *Age of Empires IV* (Relic Entertainment y World's Edge, 2021). La inclusión de pequeñas «píldoras» de vídeo, además de textos, con información específica sobre algún tema concreto del periodo medieval relacionado con el juego, evidentemente, es una novedad que complementa las campañas incluidas en el título –angevinos desde Hastings, Guerra de los Cien Años, Gran Ducado de Moscú y el imperio mongol, además de la específica de la expansión *The Sultans Ascend* (2023)–. No hay que salir del juego para buscar contenido en YouTube, lo que muestra el interés de los desarrolladores por satisfacer la demanda creciente del videojugador por este tipo de aportaciones con veracidad histórica. Y el segundo videojuego es *Manor Lords* (Slavic Magic, 2024), ambientado en la Franconia centroeuropea del siglo XIV, un título que generó unas expectativas muy altas entre los usuarios desde que se anunció y

se lanzó la beta; de hecho, su creador, Greg Styczen –*Slavic Magic* es un pseudónimo–, avisó de este exceso<sup>24</sup>. La dinámica del juego, una simbiosis entre el género de estrategia y el de construcción y gestión, aporta la novedad de haber sido gestado por una sola persona con el mismo objetivo que en su momento mostró el mencionado Daniel Vavra, que no era otro que el de mantener un rigor histórico, con influencia del clima, de la demografía y de las afectaciones que una guerra puede tener sobre el desarrollo del núcleo.

De manera consciente, he dejado de lado una infografía específica que reflejan algunos títulos desde unos pocos años, y es la utilización de modelos de miniaturas medievales para ofrecer al usuario una experiencia de inmersión iconográfica total. Son los casos de *Pentiment* (Obsidian Entertainment, 2022) (fig. 1), *Apocalipsis* (Punch Punk Games, 2018), *Inkulinati* (Yaza Games, 2024), *Scriptorium. Master of Manuscripts*, del mismo estudio que el anterior, previsto para 2025, o en la cinemática del comienzo de *Fields of Glory. Kingdoms* (Ageod, 2024), aunque no es el único que las emplea, pues también las podemos encontrar en *Fields of Glory II. Medieval* (Byzantine Games, 2021) o en algunas secuencias de *Total War: Attila*, expansión carolingia, ya citado.



Figura 1. *Pentiment* (Obsidian Entertainment, 2022).

<sup>24</sup> A. Martín, «“Puede decepcionar a algunas personas”: es uno de los juegos más deseados de Steam, pero el creador de *Manor Lords* advierte sobre las expectativas», *Vida Extra*, 23 de abril de 2024, <<https://www.vidaextra.com/estrategia/puede-decepcionar-a-algunas-personas-uno-juegos-deseados-steam-su-creador-advierde-expectativas>>.

He aludido de manera breve a los escenarios externos al teatro europeo donde aparecen campañas en videojuegos históricos medievales con protagonismo oriental. Esa «Edad Media» no europea llama la atención a muchos usuarios por dos razones: por un lado, por el atractivo de estas culturas de Extremo Oriente, sobre todo Japón; y, por otro, por la sorpresa que supone para muchos de ellos que exista «otra Edad Media» distinta a la de su idea preconcebida. Pensar que en el siglo XII se produce uno de los conflictos más decisivos de los destinos nipones genera un interés ponderado entre el videojugador que busca el videojuego histórico y esas producciones con historia japonesa. No es el caso de la Era Sengoku, ni el nombre de Oda Nobunaga, como ejemplos de la gran cantidad de títulos sobre el momento concreto<sup>25</sup>, más reconocidos y reconocibles para el usuario medio a través, por ejemplo, de batallas históricas que ya aparecían en el primer título de referencia para esta cuestión: *Age of Empires II: The Age of Kings*, ya mencionado. Mención específica merece el DLC *Rise of the Samurai* (2011) de *Total War: Shogun 2* (Creative Assembly, 2011), que se centra específicamente en las guerras Genpei.

He realizado un somero repaso, pues faltan muchísimos, pero era una muestra de cómo ha sido la evolución en la oferta del videojuego histórico medieval para exponer que no se trata de producciones aisladas u orientadas a un nicho de mercado pequeño. La demanda de este tipo de títulos no deja de crecer, además con una gran heterogeneidad, ya que no he mencionado otra vasta cantidad de videojuegos de fantasía medieval que no son objeto de este estudio.

Si solo lo contemplamos como otra forma más de entretenimiento, no deja de ser un mero canal de ocio digital sin repercusión cultural alguna. Pero miremos las consecuencias a tenor del asiento del videojuego como un ingrediente añadido a nuestro patrimonio.

## 5. LA INFORMACIÓN

He mencionado de manera constante el concepto «información histórica» contenida en los videojuegos, con diferente grado por cantidad y calidad. La tecnología, qué duda cabe, ha ayudado al fenómeno, sobre todo por la evolución de las memorias gráficas, específicamente, pero incluimos el conjunto del *hardware*, sea en un PC o en una consola. No hay ningún límite por el momento, y el plantea-

<sup>25</sup> Destaco el de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei Tecmo Games Co., Ltd., 2015). Un estudio excelente sobre el juego, el contexto histórico y su influencia cultural lo tenemos en la monografía de Cl. Bonillo Fernández, *El videojuego como Historia, Arte y Cultura. La «Era de los Estados Combatientes» en Nobunaga's Ambition*, Mar del Plata, Univ. Nacional Mar del Plata, 2023.

miento que traigo a colación es que el videojuego es una fuente de información impresionante.

La diversidad de títulos que tienen su base en un guion o iconografía medieval es muy amplia<sup>26</sup>. Si dejamos de lado los de carácter más general, caso de *Age of Empires II y IV*, *Total War: Medieval I y II*, o *Field of Glory II: Medieval*, copan muchas de las épocas propias del periodo, como la tardoantigüedad después de la disolución política del Imperio romano de Occidente y las invasiones bárbaras<sup>27</sup>, la época carolingia<sup>28</sup>, vikingos<sup>29</sup>, Cruzadas y templarios<sup>30</sup> y Guerra de los Cien Años<sup>31</sup>.

Hay ejemplos muy numerosos a los que puedo recurrir para mostrar esta potencialidad del medio, pero voy a acudir solo a tres. En primer lugar, hago referencia al inicio de la campaña de los carolingios en *Crusader Kings III* (Paradox Development Studio, 2020). En la pantalla se ven los territorios que ocupaba el antiguo imperio carolingio, pero ahora dividido entre el sector occidental, liderado por Carlos el Calvo, el oriental septentrional por Luis el Germánico, colindando al sur con el del príncipe Carlomán, en la zona septentrional de la actual Italia por el rey Luis II, y en la Lotaringia por el rey Lotario II. El año de inicio es el 867. La concreción cronológica se centra en la situación generada tras el tratado de Verdún, pero como solo quedaban tres territorios en el 843, es posible que el desarrollador considerase que para la jugabilidad sería más conveniente com-

<sup>26</sup> Enumero un muy seleccionado elenco de títulos sobre cada tema, pues el catálogo es enorme, sobre todo en el referido a los vikingos y a las Cruzadas.

<sup>27</sup> *Total War: Attila* (Creative Assembly, 2015), DLC *Empire Divided* (2017) de *Total War: Rome II* (Creative Assembly, 2013), *Grandes Invasiones. Las invasiones bárbaras 350-1066 dC.* (Indie Games, 2007).

<sup>28</sup> *Crusader Kings III* (Paradox, 2020), DLC *Age of Charlemagne* de *Total War: Attila* (2015).

<sup>29</sup> Expansión *Viking Invasion* (2003), de *Medieval Total War* (2002), trilogía *The Banner Saga* (Stoic, desde 2013), *Vikings. Wolves of Midgard* (Games Farm, 2017), *Expeditions: Viking* (Logic Artists, 2017), *Northgard* (Shiro Games, 2018), *Ancestors Legacy* (Destructive Creations, 2018), *Age of Viking Conquest* (Memoïd Apps, 2018), *Assassin's Creed. Valhalla* (Ubisoft Montreal, 2020), *The Viking Way* (Ice Lava Games, 2020), *Aery-Vikings* (EpiXR Games UG, 2022), *Viking Rise: Valhalla* (IGG Singapore Pte., Ltd., 2024), *Total War Saga: Thrones of Britannia* (Creative Assembly).

<sup>30</sup> *Cruzadas* (Wanadoo, 1997), *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), *Ancient Wars: Medieval Crusades* (Jotosoft Studios, 2024), *Stronghold Crusader I y II* (FireFly, 2002 y 2014), *The King's Crusade* (Paradox, 2011), *Crusaders. Thy Kingdom Come* (Neocore Games, 2008), *The Cursed Crusade* (Kylotomn, 2011), *El Primer Templario* (Haemimont, 2011), *Knights of the Temple: Infernal Crusade* (Starbreeze Studios, 2004). J. F. Jiménez Alcázar, «Cruzadas, cruzados y videojuegos», *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 17, 2011, pp. 363-407.

<sup>31</sup> *Dos Tronos. Desde Juana de Arco a Ricardo III* (Paradox, 2003), *Juana de Arco. Wars & Warriors* (Enlight, 2004), *Bladestorm: The Hundred Year's War* y *Bladestorm: Nightmare* (Koei Tecmo Games Co., Ltd., 2007 y 2015), *Great Battles Medieval* (Slitherine, 2011), *100 Year's War* (HexWar Games, 2019), *A Plague Tale: Innocence* y *A Plague Tale: Requiem* (Asobo Studio, 2019 y 2022), *Crown Wars. The Black Prince* (Artefacts Studio, 2024).

plicar las facciones, de manera que, transcurridos unos pocos años más, la fecha elegida cumplía con la expectativa, y así se recurrió a la división del territorio que le había correspondido al primogénito de Luis el Piadoso, Lotario I, en Verdún. Lo dividió entre sus hijos en sus últimos días, en el denominado tratado de Prüm (855), con los líderes en sus respectivos territorios tal y como lo he nominado anteriormente: Luis II, el mayor, que heredó la zona meridional de la Lotaringia, ya con los Estados Pontificios consolidados; Lotario II, el mediano, en el sector norte; y el menor, Carlos, que se quedó con la zona de la Provenza. Pero este último no aparece. La razón es que falleció en el 863 y sus territorios se repartieron entre sus dos hermanos. Cuando murió Lotario II, su patrimonio se dividió a su vez entre sus tíos Carlos el Calvo y Luis el Germánico, pero eso sucedió en el 870, en el tratado de Mersen, 3 años después de lo que aparece en el juego. Solo nos queda por identificar al príncipe Carlomán, duque de Baviera. Era hijo de Luis el Germánico y recibió el mando de las marcas orientales dependiente de su padre. Sabemos que falleció en el 880, una vez hubo sido entronizado como rey de Baviera a la muerte de su progenitor en el 876, y un año después rey de Italia al fallecimiento de Carlos el Calvo, y ya tenemos el mapa que ofrece el juego. ¿Y todo esto es el planteamiento de un videojuego? Pues sí.

El segundo ejemplo que traigo a colación es una serie de informaciones textuales que podemos localizar en *Kingdom Come: Deliverance*. Son breves textos de diversos temas: políticos, biográficos, muchos de vida cotidiana e institucional, de actividades artesanales, agrícolas... A continuación expongo alguna muestra, aunque hay que advertir que los textos han pasado por lo que se conoce en videojuegos como el proceso de localización, es decir, por un traductor especializado, que en ocasiones cae en errores de anacronismo. Están todos centrados en información del territorio donde se desarrolla el guion del juego, la Bohemia de 1403:

#### *Carros y carromatos*

En la Edad Media, los carromatos se usaban para el transporte, el trabajo agrícola y para fines bélicos. Uno de los más simples era un carro de dos ruedas, aunque también se veían los carros de heno. Los carros más viejos con ruedas alta tenían un eje central conectado al tren de rodaje. A partir del siglo XIV, comenzaron a utilizarse carromatos de dos ejes y cuatro ruedas. El eje delantero no era orientable, lo que resultaba en un radio de giro muy amplio. Los carromatos no tenían asiento para el cochero, que montaba a horcajadas sobre uno de los caballos o caminaba junto al carro. En tiempos de guerra, un carromato podía convertirse en una empalizada de campo móvil, una estrategia que se hizo famosa especialmente durante las guerras husitas, cuando la estrategia de «muros de carromatos» ganó más de una batalla para los calixtinos (fuerzas husitas).

*Concilio ecuménico*

Los concilios ecuménicos fueron asambleas eclesiásticas de representantes que debatían sobre el tema de la fe y la administración de la Iglesia. Por ejemplo, el gran Concilio de Constanza (1414-1418), que duró 4 años y trató los asuntos de la reforma y el cisma papal, también condenó al predicador Jan Hus por herejía, lo que derivó en su ejecución en la hoguera.

Como estos textos, podemos encontrar en el juego capítulos sobre acampada de los ejércitos, el consumo de alcohol y la embriaguez, cómo eran las aldeas y las viviendas, las cocinas, los comerciantes, la apicultura, el aseo, las cárceles, la comida, su conservación y consumo, el cuidado animal, la industria artesana del curtido, el dinero, la fiscalidad, tanto el diezmo como las finanzas municipales, las crónicas, las escuelas, la situación lingüística de Bohemia en el siglo XV, el funcionamiento de los gremios, de las escuelas y la enseñanza en general, el trabajo de herrería, las labores agrícolas y pecuarias, la ropa y la moda, las instituciones de gobierno, la situación de las mujeres, el contexto de la minoría judía en la zona, la labor de los boticarios, fe y devoción, el mobiliario..., así como acontecimientos históricos, caso de la batalla de Nicópolis de 1396<sup>32</sup>, la conquista de Kutná Hora en 1402 por el rey Segismundo, biografías como las de Albert IV de Habsburgo, Jobst de Moravia, Carlos IV, Wenceslao IV, los papas implicados en el Cisma de Occidente –Benedicto XIII, Bonifacio IX y Clemente VII–... ¿Y todo eso aparece en un videojuego? Pues sí.

El tercer ejemplo es el de las pantallas de investigación que aparecen en la serie «Total War», aunque me voy a centrar en el DLC *Age of Charlemagne* (2016) de *Total War: Attila* (The Creative Assembly, 2015). Recordemos que estos títulos son del género de estrategia, con las batallas tácticas en 3D. Para la evolución de la facción se precisa marcar determinadas casillas de desarrollo militar y civil, conforme avanza la partida, y en ellas podemos leer de lo que se trata y consta el edificio, la tecnología, el avance militar o el hecho cultural. Los desarrollos contribuyen a la victoria, de manera que no son contenidos que se deban o puedan obviar. En este caso voy a reproducir un texto que ofrezca una idea aproximada de los contenidos expuestos, y que se recogen en la «Encyclopaedia». Para la facción del Emirato de Córdoba, existe la opción «Gran Califato», donde se puede leer lo siguiente:

Los califas originales, o Rashidum, fueron elegidos como los sucesores de Mahoma, la paz sea con él, y líderes de los musulmanes árabes. El primero decretado para suceder al Profeta fue Abu Bakr, pero el proceso sucesorio no

<sup>32</sup> Sobre sus repercusiones, véase el trabajo de P. Martínez García, «La construcción del “otro turco”. La batalla de Nicópolis y el cautiverio de Johannes Schiltberger», *Clío & Crimen*, 19, 2022, pp. 25-46.

tardó en romperse y aquellos ansiosos por hacerse con el poder conspiraron entre ellos para imponerse. El primer califa no Rashidun y primero de los Omeyyas fue Muawiya I y, bajo su gobierno, el imperio se expandió rápidamente hasta llegar a al-Ándalus. El legado de los Omeyyas llevó a un aumento de la conversión al Islam, pero fueron criticados por hacer cambiado el sistema de elección del califa, que pasó a convertirse en una monarquía hereditaria por sanción divina.

El resto de facciones tienen contenidos del mismo estilo: informaciones breves de interés divulgativo a la vez que constructivo, como la «Lex salica» de la facción carolingia, o el arte prerrománico de la asturiana. Es un sistema de contenidos que caracteriza a la serie, con aportaciones cada vez más explícitas. Por ejemplo, en *A Total War Saga: Thrones of Britannia* (Creative Assembly, 2018), en la casilla «Granja» se puede leer incluso la razón que se esgrime para explicar la migración nórdica hacia las tierras fértiles británicas<sup>33</sup>.

Las anotaciones breves de carácter histórico que aparecen en los títulos de *Assassin's Creed* no tienen el mismo objetivo que los anteriores. En estos casos persiguen una meta más informativa al usuario que no compromete el transcurso de la partida.

No obstante, el caso de información histórica más notable por su prolongación en el tiempo es la conocida como «Civilopedia»<sup>34</sup>, de la serie *Civilization* de Sid Meier, que no ha frenado su crecimiento conforme se estrenaban ediciones. Acaba de ser estrenada la séptima edición del juego, tal y como he mencionado anteriormente, y continúa el aumento del corpus de contenidos de esta enciclopedia de historia adscrita a un videojuego.

He elegido un número muy escogido de ejemplos, con el objetivo de exponer no una posibilidad, sino una realidad de los contenidos históricos

<sup>33</sup> «La agricultura no solo determinó las tareas diarias de los individuos que se asentaron en las islas británicas en la temprana Edad Media, sino que también marcaba el paso del tiempo en lo referente a las estaciones agrícolas en las que se sustentaban. El historiador del siglo VIII Bede [Beda el Venerable] representó un paisaje de tierras fértiles, variadas y abundantes, que habían sido cultivadas durante mucho tiempo por un sinnúmero de colonos de todas las épocas. El espacio de cultivo, o la falta de él en el contexto escandinavo, se considera constituyó uno de los motivos para la migración vikinga a Britania, pues se sabe que en aquella época se estaba produciendo un aumento de población en zonas como Jutlandia y Noruega. Varios registros históricos también mencionan una especie de lotería que practicaban los hombres del norte, que se piensa fue implementada para evitar la sobreexplotación agrícola en sus tierras debido a la superpoblación, con la consiguiente expulsión de los perdedores al extranjero en busca de nuevas formas de subsistencia».

<sup>34</sup> Está activa la web para *Sid Meier's Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), <<https://www.civilopedia.net/es/gathering-storm/concepts/intro>>, aunque exista otra recopilatoria en Fandom-Civilization Wiki, <<https://civilization.fandom.com/es/wiki/Civilopedia>>.

que ya incorporan muchos de los títulos, además con una intención clara de los equipos de desarrollo de cubrir una demanda creciente por parte de los usuarios.

## 6. LOS PROCESOS HISTÓRICOS REFLEJADOS EN EL VIDEOJUEGO

Como en el más rancio de los tópicos, entre otros muchos, está asentada la idea de que el Medievo era un continuo batallar de caballeros ataviados con complejas armaduras y yelmos, con grandes espadas cuando no con mazas plagadas de puntas de hierro. De hecho, el videojuego también cubre esa demanda, con títulos como *Half Sword* (Half Sword Games, de próxima publicación, aunque contamos con una demo<sup>35</sup>), *Epic Knight* (Anchor Wright, 2022), *For Honor* (Ubisoft Montreal, 2017), o el mencionado *Chivalry: Medieval Warfare* (los dos de la serie).

Pero lo más interesante, y sorprendente para quien no conoce el medio, es el potencial de divulgación para quien no es historiador, de la misma manera que afecta a la comprensión histórica para quien tiene el primer acercamiento a asuntos del pasado<sup>36</sup>. No es nueva esta cuestión, ya que se asume sin ningún tipo de complejo lo que supuso para generaciones el cine, por no hablar de la novela histórica, que actualmente casi se tiene como forjadora de relato histórico, ficción por delante de la realidad del pasado o, al menos, de lo que suponemos que fue. Paradigmáticas resultan las palabras de Manuel González Jiménez a este respecto; ante la respuesta a una falsedad histórica, «...si la denuncia procede de un novelista de fama, el mensaje llega a la gente y se acepta sin grandes dificultades»<sup>37</sup>. O aún más clarificadoras respecto a la posición del historiador sevillano es el texto sobre esta cuestión:

[Ante el éxito de la novela histórica] lo malo es que por ese camino la Edad Media está siendo reinventada por una legión de escritores y de escritoras que, armados de un bagaje histórico bastante elemental, se han lanzado sobre ella

<sup>35</sup> También, y en la actualidad, finales de septiembre de 2024, cabe la posibilidad de unirse al testeo del juego en el portal de Steam.

<sup>36</sup> J. F. Jiménez Alcázar, «Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador», en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Univ. Murcia, 2016, pp. 195-218, <<https://historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/attachments/51.pdf>>.

<sup>37</sup> M. González Jiménez, «Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores», en *La Historia Medieval hoy: percepción académica y percepción social*, Pamplona, Gobierno de Navarra, 2009, p. 62. La monografía responde a una de las ediciones de estos mismos cursos de Estella, concretamente la trigésimo quinta, celebrada en 2008.

como un filón inagotable de temas y de sugerencias. El resultado ha sido, por lo general, lamentable y deleznable. Por ello, la novela histórica no puede en modo alguno sustituir a la Historia; pero a ver quién le dice a los lectores que las cosas fueron de otra forma, que esa imagen que la novela histórica es falsa por los cuatro costados.

Y el maestro González Jiménez concluye, tirando de ironía final:

Si se han recogido bien sus palabras, es un puro disparate decir, como ha declarado Ángeles de Irisarri, autora de una novela sobre el viaje de la reina de Navarra doña Toda a Córdoba [*El viaje de la reina*, ed. Salamandra, 2001], en tiempos de Almanzor, que, dado que la historia «está totalmente tergiversada», «se puede aprender mucho de estas novelas basadas en la historia real». No sé cómo el novelista puede acceder a esa historia real, si como parece deducirse de sus palabras, los historiadores somos unos embaucadores y unos tergiversadores, aunque, por fortuna, ahí están los novelistas para contarnos lo que ha sucedido. Vivir para ver<sup>38</sup>.

He querido recuperar el texto de don Manuel pues lo podemos trasladar a todas y cada una de las críticas que, de forma espontánea, se suelen hacer desde foros de historiadores al medio que analizo en este estudio. Mi aportación: el videojuego no pretender sustituir en ningún caso el trabajo del historiador, sino servirse de él. Además de forma manifiesta. Otra cosa es que, al ser una producción de creación, el desarrollador, director, guionista o equipo que decide detalles grandes o pequeños de un título en concreto desee emplear los contenidos históricos a los que tiene acceso para confeccionar lo que quiere publicar. Ya he aludido al creciente nicho de mercado compuesto por usuarios que demandan contenidos veraces en las producciones que adquieren, con *Kingdom Come: Deliverance* como gran referente, pero también con algunos otros de reciente publicación, como *1428: Shadows over Silesia* (KUBI Games, 2022), ambientado en el periodo posterior a la ejecución de Jan Hus en el Concilio de Constanza<sup>39</sup>, y que abrió el conflicto socio-religioso en Centroeuropa durante unas décadas. Hablamos de las guerras husitas como guion principal del juego, además indicadas desde el mismo inicio del título en la cinemática del comienzo, con el uso de miniaturas medievales para explicar todo el proceso que da inicio a la disputa.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 61.

<sup>39</sup> En la «Galería» de capturas de este título en <<https://galeria.historiayvideojuegos.com/galerias-h-y-v/1428-shadows-over-silesia/>>, situé la cubierta de la monografía de J. Macek, *La revolución husita*, Madrid, Siglo XXI, 1975.

Por ello, en este apartado se plantea el objetivo de exponer el canal videojuego como medio de reflejar procesos y desarrollos históricos complejos, de una forma muy visual y, lo más importante, con y por la intervención directa del usuario<sup>40</sup>. Un ejemplo muy claro es el de considerar la Edad Media como un bloque uniforme y monolítico, y la sorpresa, algo que se comparte con las pirámides egipcias de Guiza, es mostrar que había castillos en ruinas en pleno Medievo. Lógicamente. Muchos años pasaron en lo que consideramos como periodo medieval, de forma que un edificio que se construyese en el siglo XI, para el XIV habían transcurrido tres siglos, tiempo suficiente como para que se hubiera arruinado, aunque solo fuese por abandono y falta de cuidados y reparaciones. Si uno de los primeros puntos que hay que referir es la evolución del gráfico, que ha pasado de la figura pixelada al de una imagen fotorrealista en 4K, solo baste comparar una captura de *Castle II* a una de *A Plague Tale: Requiem*, otro es el que contemplar en este último título precisamente una fortaleza medieval abandonada y descuidada, con un deterioro evidente; recordemos que la aventura de Amicia y Hugo, los protagonistas de los dos títulos de Asobo Studio, se desarrolla en la mitad del siglo XIV francés.

La imagen se muestra en todo momento como una ventana, una fotografía no fija, y por eso tanto debe el videojuego al cine parte de su lenguaje de comunicación –y viceversa, desde que está la posibilidad de emplear la tecnología digital en el fotograma–, de manera que se logra generar una memoria histórica de lo que fue, cierta o no. Por eso hay que insistir que ahí radica la importancia en que lo que se refleja en el videojuego adquiere un valor formativo e informativo que hemos de ponderar en su justa medida. Como especialistas tenemos la obligación moral de no perder el norte ante lo que sucede a nuestro alrededor, pues las quejas posteriores se quedarán en ejercicios de plañideras que no satisfarán a nadie. En el ejemplo anterior, pero en el primer título de la serie *A Plague Tale*, en *Innocence*, vemos, literalmente, cómo Amicia guía a su hermano menor hasta una aldea castigada ya por la epidemia de Peste Negra y, en ella, podemos «compartir» visión de puertas de hogares marcadas con una X que cubre toda la hoja para señalar que esa vivienda está infestada. Ya tenemos una imagen compartida de nuestra cultura: se trata de la memoria ejemplar a la que se refiere A. Venegas Ramos<sup>41</sup>. En ocasiones se recurre a una iconografía ya consolidada

<sup>40</sup> A. Venegas Ramos, «Seeing and playing the Middle Ages: Problems and Limitations in the Virtual and Video-play Reconstruction of the Medieval Past», *Imago Temporis*, XVI, 2022, pp. 433-448.

<sup>41</sup> *Idem*, «El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar», *Historiografías, revista de historia y teoría*, 18, 2019, pp. 30-54. Del mismo autor, y con un planteamiento más genérico, «La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital», *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7-2, 2018, pp. 36-56.

que los desarrolladores no dudan en conservar, precisamente a la búsqueda de la conformidad del usuario que quiere encontrarse con lo que conoce. Hay que referir la reconstrucción virtual de escenarios, incluso de hechos, que terminan por consolidar ese recuerdo que actúa como referente para la construcción cultural del individuo. No olvidemos que lo ve, lo oye, lo memoriza... Un caso claro es el de *Assassin's Creed. Unity* (Ubisoft, 2014), que contiene dos prototipos de lo que indico. Por un lado, el videojuego se inicia en plena ejecución de Jacques de Molay el 18 de marzo de 1314, una vez ya disuelta la Orden templaria en 1312 por el papa Clemente V. Lo habíamos leído y construido en nuestra imaginación a través de la pluma de Maurice Druon en el primer volumen, *El Rey de Hierro*, capítulo 8 de *Los Reyes Malditos*<sup>42</sup>, y analizado por diversos especialistas<sup>43</sup> y libros de divulgación<sup>44</sup>; ahora ya tenemos una imagen construida y con un nivel gráfico excelente. ¿Veraz, imaginada? Verosímil. Por otro, y ya ambientado en donde se desarrolla el núcleo de la acción del juego, en la Francia revolucionaria de finales del XVIII, se puede contemplar al protagonista Arnó no solo por la Sainte-Chapelle parisina, sino por el símbolo medieval de la capital gala, ahora reconstruida tras el incendio de 2019: la catedral de Notre-Dame. En el videojuego se puede ver la imagen de la fábrica tal y como lucía a finales del siglo XIX después de la intervención del arquitecto Eugène Viollet-le-Duc, con su característica aguja de 96 metros en el crucero y que, obviamente, no existía en 1789. Este es el conflicto que se genera a la hora de fijar modelos del pasado que no existieron o que entran en el plano del anacronismo. Los desarrolladores hacen a menudo el ejercicio de reproducir ciertos edificios tal y como los conoce el usuario buscando una comercialización más sencilla, aunque considero que precisamente es la sorpresa de lo auténtico la mejor manera de representar el pasado.

Esta oportunidad del videojuego de permitir al usuario que no es historiador «caminar virtualmente» por aquellas calles o paisajes de hace centurias convierte al medio no solo en una herramienta educativa, aunque sea de forma tangencial, sino de divulgación de primera magnitud. Pasear por las calles del Bagdad del siglo IX en *Assassin's Creed. Mirage* (Ubisoft Bordeaux, 2023 [fig. 2]), por las de la Florencia de 1478 (*Assassin's Creed II*, Ubisoft Montreal, 2009), por la Estambul de 1511, con la posibilidad de compartir mesa de juego con el

<sup>42</sup> He manejado la edición de «Círculo de Lectores» (Barcelona, 2004).

<sup>43</sup> A. Beck, *El fin de los templarios: un exterminio en nombre de la legalidad*, Barcelona, Península, 1996, y, sobre todo, Ph. Josserand, *Jacques de Molay. Le dernier grand-maître des Templiers*, París, Les Belles Lettres, 2019.

<sup>44</sup> M. Dos Santos, *Jacques de Molay: el último Gran Maestro templario*, Madrid, Aguilar, 2006.



Figura 2. Bagdad. *Assassin's Creed. Mirage* (Ubisoft Bordeaux, 2023).

príncipe Solimán (*Assassin's Creed. Revelations*, Ubisoft Montreal, 2011)... termina siendo un privilegio.

La empresa gala consideró adecuado aprovechar la oportunidad que tenía el medio como canal de llegar a un público vetado por la clasificación por edades europea (PEGI), y con una clara funcionalidad educativa a través de los *Discovery Tour*; de hecho, se pueden adquirir sin el juego original. En la web oficial de Ubisoft se encuentra el siguiente texto:

La serie *Discovery Tour* se compone de juegos independientes que permiten a los jugadores recorrer libremente la antigua Grecia, el antiguo Egipto y la era vikinga para conocer mejor su historia y su vida cotidiana. Estudiantes, profesores, no jugadores y jugadores habituales pueden descubrir estas épocas a su propio ritmo o embarcarse en visitas guiadas e historias supervisadas por historiadores y expertos<sup>45</sup>.

Comenzó en la edición del juego *Origins* (Ubisoft Montreal, 2017), ambientado en el Egipto ptolemaico de los tiempos de Cleopatra, donde la información sobre la cultura egipcia antigua se complementaba con imágenes, fotografías y aportaciones textuales varias, como la reproducción de algunas ilustraciones de la monografía de divulgación de Jean Claude Golvin y Aude Gros de Beler,

<sup>45</sup> <<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/discovery-tour>>.



Figura 3. Peine vikingo. *Discovery Tour: Viking Age* (2021).

editado en España por Desperta Ferro Ediciones en 2016 –edición original en francés en 1999–. El trazado ortogonal de Alejandría, acceder a la biblioteca alejandrina, la ciudad de Menphis... entrar en una de las grandes pirámides... son particularidades del juego, pero que en la edición de *Discovery Tour: Antiguo Egipto* a la que me refiero, diseñado para «pasear» por esa cultura, se puede entretener el usuario de una forma más pausada.

El esquema fue repetido en la edición *Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018), que nos llevó a la Grecia clásica. No está ambientada en el periodo medieval, pero nos muestra un ejemplo excelente para la cuestión de las imágenes pertenecientes a la memoria estética: el usuario puede andar por los restos de la casa de Ulises, con los restos de los frescos que quedan en unos muros derruidos como «fotografía mental» que quedará entre los recuerdos del usuario. Al año siguiente, *Discovery Tour: Ancient Greece* fue puesto en abierto. En el último título publicado por Ubisoft de la serie *Assassin's Creed*, el *Valhalla* (Ubisoft Montreal, 2020), es donde ponemos nuestra atención debido a que el título se centra en la cultura vikinga de la época de Alfredo el Grande, es decir, en lo que venimos considerando época medieval. Su edición de *Discovery Tour: Viking Age* se incluía gratuitamente en título original, aunque se publicó en 2021, y en ella podemos ver incluso piezas arqueológicas explicadas de manera conveniente y muy divulgativa, como un peine localizado en el Museo Nacional de Dinamarca, en Copenhague, con la indicación incluso de su referencia (fig. 3). Mitología, urbanismo, procesos históricos, como la explicación que se ofrece sobre la migración escandinava hasta tierras lejanas...: es un producto

pensado por y para fines educativos, sin duda alguna, pero con el atractivo de que procede de un juego, con lo que ello supone para la buena recepción entre los usuarios.

Esos procesos históricos aparecen insertos en casi todos los videojuegos: los diplomáticos, los mecanismos económicos, desde la actividad mercantil hasta la productiva artesanal y de extracción, la de organización del trabajo, caso del gremio, o el progreso o ruina del linaje... son fenómenos complicados de explicar en escasas líneas de texto, aunque en *Kingdom Come: Deliverance* aparece una ficha completa sobre los gremios, pero con la inmersión e interacción del videojugador en el juego en cuestión puede llegar a entenderlo y ser su protagonista. Existen títulos que centran en alguno de estos desarrollos su narrativa, como las series de *The Guild*, las de *Patrician* (elijo el cuarto y último título: *Patrician IV: Rise of a Dynasty*, Gaming Minds Studios, 2011) o la producción *Rise of Venice* (Gaming Minds Studios, 2013).

Respecto a las maniobras de los linajes, posiblemente sea *Crusader Kings* la serie más representativa, desde el primero aparecido en 2004 y que ha tenido su continuación en el segundo y tercer título, publicados en 2012 y 2020 respectivamente, y los ejercicios de desarrollo local están siendo la base del éxito de *Manor Lords*. Me refiero a evoluciones históricas complejas de entender y explicar, pero que se disponen al videojugador de una forma que asume esa «responsabilidad y competencia» para llevarlas a cabo. Sobre este tema hice dos incursiones y centré el objetivo en la repoblación hispánica<sup>46</sup> y en los movimientos mercantiles en la Edad Media<sup>47</sup>. Retomo una de las ideas expuestas con anterioridad y es el ejemplo de uno de los juegos de comercio bajomedieval más conocidos, *Rise of Venice*, que acabo de mencionar; centrado en la Venecia del momento y su red de intercambios en el Mediterráneo oriental, se generó un DLC titulado *Beyond the Sea*, publicado el mismo año que su juego matriz, 2013, y que ampliaba el espacio de juego al Mediterráneo occidental. Para el caso hispánico, su interés para el videojugador es que se ofrecía la posibilidad de que sus naves comerciasen con puertos peninsulares, como Barcelona, Valencia, Cartagena, o insulares, caso de Palma. Para el comercio hanseático tenemos *Patrician*, con puertos que se distribuyen desde Novgorod

<sup>46</sup> J. F. Jiménez Alcázar, «“Decido repoblar León”: las posibilidades del ocio digital para la comprensión del proceso histórico», *Homenaje al Dr. Carlos Estepa Díez*. En prensa.

<sup>47</sup> *Idem*, «Ocio y negocio: comercio y mercados medievales en los videojuegos históricos. Aproximación a su análisis», en M.<sup>a</sup> I. del Val, J. C. Martín Cea y D. Carvajal (eds.), *Expresiones del poder en la Edad Media. Homenaje al profesor Juan Antonio Bonachía Hernando*, Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid, 2019, pp. 545-554.

hasta Londres, por todo el Báltico y el mar del Norte. La inmersión se logra en este sentido cuando se incluyen en el tablero simulado del videojuego elementos o referencias reconocidas para quien juega, o al menos cercanas a su ubicación geográfica. Hablamos de una cuestión identitaria a la hora de abordar el hecho de jugar, donde la emoción entra en la ecuación ocio-dedicación del tiempo libre. El videojuego deja de ser un simple medio de entretenimiento para convertirse en un elemento de sublimación cultural al asumir un papel presentista en un pasado lejano: somos «castellanos» que ganamos tal o cual batalla, o «ingleses» que ganaron tal otra. Otro ejemplo muy claro es el de la aparición en el videojuego inspirado en *Los pilares de la Tierra de Ken Follet* (Dae-dalic Entertainment, 2017) de Aliana, la protagonista, a la búsqueda de Jack por la geografía peninsular, desde Santiago de Compostela, siguiendo el Camino, hasta Toledo. Para un usuario español, la identificación con los lugares visitados es distinta que si se trata de una geografía ajena, y termina metiendo en el mismo saco Trebisonda y Mordor. Pero si continuamos con el ejemplo anterior, veremos que añadir algún elemento erróneo puede provocar la consolidación de un fallo histórico, como la aparición de Bilbao<sup>48</sup> en el mapa por donde marcha Aliana, junto a Pamplona, Burgos, Puente la Reina, Logroño o Zaragoza. No es un descuido del equipo de desarrollo, pues vuelve a aparecer en el mapa que continúa por el Camino hacia León, Ponferrada y finalmente Santiago; Astorga no está inserta en la carta geográfica del juego, aunque sí merece un cuadro específico.

El fenómeno de los *mods* se puede integrar en este apartado, pues la demanda concreta de un determinado grupo de usuarios, que puedan estar diseminados por todo el mundo, hace que se generen expansiones realizadas al margen del título publicado: «Los *mods* son una alteración de cualquier tipo hecha por un usuario al *software* original»<sup>49</sup>. Habrá videojugadores que quieran que aparezca tal elemento y otros que quieran justamente lo contrario. En este contexto es donde hay que incluir que el videojuego histórico brinda la oportunidad de ofrecer contenidos con un grado variable de veracidad, verosimilitud e información, y que el videojugador lo quiera ampliar, variar, recortar... en

<sup>48</sup> La actual capital vizcaína fue fundada por el don Diego López de Haro V en 1300 (C. González Mínguez, «La urbanización del litoral del Norte de España (siglos XII-XIV)», en J. I. de la Iglesia (coord.), *III Semana de Estudios Medievales*, Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 1993, pp. 57-58), lejos de los años del siglo XII donde se desarrolla la novela de Follet y, por ende, el videojuego y hasta la serie de televisión homónimos.

<sup>49</sup> J. F. Jiménez Abad, «Mods. Cuando el juego no es suficiente», *e-tramas*, 12, 2022. <<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/104>>.



Figura 4. En la Frontera de Granada, sector de la Banda Morisca. *Total War: Medieval II* (Creative Assembly, 2006). *Mod La España Medieval* (2016).

definitiva, adaptar a su propia experiencia de juego, en tanto que este medio se puede precisar que es la culminación del bien de consumo personalizado. El hecho de que existan voluntades de emplear tiempo y esfuerzo particular por «perfeccionar» históricamente un videojuego es solo el reflejo de esa pretensión por el conocimiento de un pasado más veraz. Hay numerosos ejemplos, por lo que elijo uno como paradigma del fenómeno, y es el de *La España medieval* (2016)<sup>50</sup>, mod para *Total War: Medieval II* (Creative Assembly, 2006). Bastará la reproducción del texto del contenido de sus cuatro campañas para entender cuáles eran los deseos de quienes lo han hecho posible:

La primera campaña es de mediados del siglo XI, cuando el Califato de Córdoba ya está dividido en reinos de taifas y en la zona cristiana es cuando hay más facciones distintas por la división del reino de Fernando I tras su muerte. Es una época de inestabilidad y tensiones, donde los pactos cobran vital importancia; aparte de que en África se están expandiendo con fuerza creciente los almorávides.

La segunda campaña comienza cuando el Cid Campeador, ya desterrado y actuando por libre, toma la ciudad de Valencia. Allí establece sus propios do-

<sup>50</sup> Enlace para descargar: <<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?675757-MOD-Hispania-in-the-Middle-Ages>>.

minios independientes desafiando a los almorávides, que han invadido la mitad de la península ibérica e intentarán seguir conquistando territorios.

La tercera campaña ya es de finales del siglo XII, cuando los reinos cristianos han ido avanzando hacia el sur. Pero, tras la caída de los almorávides, ahora el poderoso Imperio Almohade tiene el control del norte de África y el sur de la península. Los cristianos verán frenado su proceso de reconquista e incluso pueden peligrar sus fronteras si no hay un consenso entre ellos mismos.

La cuarta campaña se desarrolla en el siglo XIV, en la cual los reinos cristianos se encuentran frente a otro intento de invasión de la península ibérica. Después del desembarco en la península del ejército meriní, los reyes de Castilla y Portugal se unen para combatir la nueva amenaza. Mientras, los meriníes se alían con el reino nazarí de Granada.

Particularmente preferí la última campaña, pues me prestó la oportunidad de jugar en la Frontera de Granada (fig. 4), una línea de investigación que mantengo desde hace muchos años, y mezclar investigación y *hobby* ya confirmo que es una vivencia excepcional. Sospecho que los universitarios que colaboraron con el diseño de *Kingdom Come: Deliverance* tuvieron una experiencia, si no similar, sí al menos parecida.

## 7. CONCLUSIONES: HACIA EL MEDIEVO GLOBAL

Ha sido un verdadero reto concentrar en estas páginas lo que ya es un fenómeno masivo, de usuarios que se cuentan por miles, por millones, y en un canal de expresión cultural que ha llegado para quedarse entre nosotros como uno de los iconos de identidad generacional, además como una manifestación global y sin fronteras.

El tema del videojuego es amplísimo y muy complejo, por cuanto su análisis precisa de abordajes desde el propio guion hasta el obligado de la tecnología empleada, tanto por su *software* como por el *hardware*. Al ser un medio surgido de la evolución de los avances y desarrollos digitales, no se puede obviar el soporte físico, aludido cuando es imprescindible en el estudio, pues lo importante es el plano de su narrativa.

Como lo que se ve, se oye y se maneja en el videojuego tiene un trasfondo narrativo, sea plano o no, y todo queda en manos de la creatividad, la Historia surge como un escaparate excelente para tomar ideas con las que construir cuentos, epopeyas, semblanzas, hechos..., todo un fecundo catálogo de posibilidades para los guionistas. No olvidemos que incluso la ciencia

ficción y la leyenda tienen sus raíces en una tradición que toma referentes de un pretérito cierto. De esta manera, las producciones de videojuegos han bebido de una fuente iconográfica inmensa desde que la tecnología lo permitió.

El pasado se nos ha mostrado a los individuos, generalmente de manera grupal, con un fin claro de generar relatos que construyeran cultura e identidad. El videojuego, en tanto que es un canal de expresión cultural, se ha incorporado a este engranaje de consolidar un marco global iconográfico que ha terminado por identificar civilizaciones y referentes históricos, ya reconocidos de forma global por la acción previa del cine y la televisión, formatos audiovisuales que llevaban esas imágenes a un mundo cada vez más «pequeño». Lo que ha sucedido con el fenómeno del ocio digital es que ha crecido de manera vertiginosa en paralelo a la revolución de las comunicaciones, derivada de la aplicación de una tecnología que ha acercado culturas a la par que ha establecido sus límites, al punto que sabemos identificar qué es típicamente oriental, antiguo, romano, medieval o contemporáneo solo con ver fotos fijas, convertidas ya en estereotipos.

Ese sustrato de aportación cultural desde los diversos canales de expresión y recogidos de manera original por el videojuego es lo que ha convertido este medio en un impactante aporte de sustrato identitario, no solo para el propio usuario, sino para lo que este identifica como su entorno y su exterior. Qué duda cabe de que lo que termina por definir como su propio pasado, o su preferencia por otro ajeno, es lo que desea manejar, experimentar con él, disfrutarlo, padecerlo, sufrir con él: es el factor emotivo de la Historia lo que condiciona el hecho del juego, donde está implícito el guion con un cimiento de épocas pasadas, más o menos lejanas. En esta ocasión, y consolidado que existe una variedad de formas de jugar por la diversidad de tecnología empleada y por las características del medio, en calidad de categorías y géneros, pues no se juega igual a un título de estrategia que a uno de aventura gráfica, había que iniciar el estudio no solo con el abordaje de lo que era y suponía para la cultura del siglo XXI el videojuego en general, sino con la especificación de que existe un tipo concreto de producciones, situadas bajo el parámetro de lo que podemos denominar «videojuego histórico», definido por el cumplimiento, en diverso grado, de su aportación de veracidad, verosimilitud e información sobre una etapa histórica, siempre con la omnipresencia del factor de libertad para jugarlo: si no, no es un videojuego.

La compartimentación de periodos históricos hecha por la cultura occidental del Renacimiento tuvo un éxito del que hoy somos reflejo permanente. Identificamos la Antigüedad casi de la misma manera que lo hacemos con el Medioevo, y por ello, lógico es que el videojuego histórico tenga su manifes-

tación específica con el empleo para su desarrollo de esa iconografía ya muy cimentada, y que ayudó el siglo XIX a consolidarla aún más, si cabía esta opción.

No sorprende, pues, que exista una categoría de lo que podemos identificar como «videojuego histórico medieval», definido por ser una producción de ocio digital cuya narrativa y guion se ciñen a los parámetros iconográficos de lo que fue el periodo más prototípico, cuando no tópico, aunque habría que matizar el grado de fantasía, muchas veces intrínsecamente vinculada al concepto de lo «medieval». Quienes nos dedicamos a investigar esos siglos nos quejamos en muchas ocasiones de las ideas oníricas que están diseminadas por la sociedad, cuando no se tiene el carácter peyorativo que está igual de arraigado en nuestra cultura occidental desde el mismo instante de su origen, agrandado tras la racionalidad del siglo XVIII. Pero contrariamente a lo que se pueda pensar que compartimos esa posición de molestia incómoda por la inexactitud histórica, abogo por tener ese punto de partida para corregir, a quien quiera escuchar, esas ideas erróneas.

De esta manera, el videojuego se nos ofrece como una espléndida base desde la que partir, casi a efectos «evangelizadores», con el objetivo claro de aprovechar sus posibilidades, tanto por el carácter interactivo del medio, donde se logra hacer copartícipe de la historia que se vive en la pantalla del dispositivo –que pueden ser lentes de realidad virtual en un visor–, como por el inmersivo, que consigue generar la emoción de lo experimentado.

La narrativa de un Medievo imaginado, legendario, figurado o no, ha derivado en el empleo de esas imágenes reconocibles de forma general en el videojuego, en primera instancia recolectada en el ancho campo de la cinematografía y el ámbito televisivo, y que ha pasado a configurar un trasvase multidireccional de lenguajes iconográficos entre estos canales, de manera que no es extraño contemplar escenas imposibles de rodar antes de la aplicación de la tecnología digital, de la misma manera que el videojuego ha usado la forma de contar historias de esos medios. Un castillo, como paradigma de un Medievo global, ha asumido el papel de representar toda una época, o una etapa inspirada en ella. Posiblemente sea la imagen más característica, y aunque la podemos imaginar en nuestra mente a través de una lectura en *Juego de Tronos*, por poner un caso, la hemos «visto» en su producción televisiva. La novedad la tenemos en que en el videojuego la podemos «vivir». En el portal de descargas de videojuegos Steam tenemos la etiqueta específica de juegos «medievales», junto a otros como «bélicos», «históricos», «Primera Guerra Mundial», «Segunda Guerra Mundial», «historia alternativa», «Roma» o «Guerra Fría». Y ahí es donde más de una vez nos llevamos una sorpresa, pues hay quien califica como «medieval» títulos que en absoluto tienen que

ver, ni tan siquiera la inspiración de sus imágenes, con el Medievalo<sup>51</sup>. ¿Confusión? ¿Caos iconográfico? Posiblemente.

Pensar que el medio no influye en la conformación de ideas sobre el pasado es engañarse, pues es tan potente la atracción del videojuego que no es extraño que desde el sector educativo se hayan acercado casi desde los inicios de su desarrollo para aprovecharse de ese potencial; recordemos los orígenes de *The Oregon Trail*, producido por la iniciativa de una institución de enseñanza, el Consorcio de Educación Computacional de Minnesota en 1974. No obstante, pienso que aún queda camino, cada vez menos, para que el videojuego pueda ser integrado en una docencia reglada en determinados grados educativos, básicamente porque los futuros docentes son los actuales videojugadores. Nuestro empeño debe dirigirse hacia la muestra de interés ante las dudas, la admiración, o el simple acercamiento del conjunto social hacia el medio, pues si no bajamos a la arena, esa labor divulgadora de los contenidos históricos la realizarán otros, con mayor o menor acierto. Las quejas entonces serán de plañideras que llorarán por una situación irreversible, cuando aún hay posibilidad de intervención como investigadores. Las posibilidades de las redes y de los canales de distribución de contenidos digitales, caso de YouTube, están ahí para ser usadas. Un ejemplo: «El Escocés Gamer» es un canal dedicado al análisis de videojuegos. Pues bien, desde hace un tiempo son habituales las píldoras informativas como *shorts* en el canal con información sobre cuestiones específicas del Medievalo, desde anécdotas diversas hasta aclaraciones de actitudes y acciones de vida cotidiana, pasando por puntualizaciones sobre hechos concretos, como batallas, vidas de reyes, etc. Tiene casi medio millón de suscriptores. Pensar que somos competidores es ponernos una venda en los ojos. Sí, es historiador, pero si nos quejamos podemos traer de nuevo las palabras del profesor González Jiménez sobre la repercusión que tiene lo que personas dedicadas a la novela histórica, hoy actualizado a las que tienen alta actividad en redes y canales de comunicación masiva en internet y que actualicé con el concepto de *medievalister*<sup>52</sup>, y que son quienes crean contenidos masivos para

<sup>51</sup> *Conqueror's Blade* (Booming Tech, 2020), un título de combate multijugador masivo, se define como: «un juego de acción táctica *online*, ambientado en la Edad Media. Como señor de la guerra, estarás al mando de tus tropas medievales y sus poderosas armas en épicas batallas de asedio de 15 contra 15. ¡Conquista los territorios y escribe tu propia historia!». Una vez iniciado el juego, te puedes encontrar, efectivamente, con catafractas, caballeros, mosqueteros, infantería con naginatas, bombardas, falanges de hoplitas... todo «muy medieval». Aparece categorizado como «Medievales».

<sup>52</sup> J. F. Jiménez Alcázar, «*Medievalister*: el medievalismo en la encrucijada de la revolución digital», *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 11/I, 2022, pp. 51-67.

consumo generalista sobre temas relacionados con el Medievo. Las quejas las dejamos para mañana, que hoy es momento para la acción. No caigamos en el simplismo. No se trata de decir que la clave está en la transferencia y la divulgación: lo correcto es ver el proceso en su conjunto. Es básica la investigación más ortodoxa, pues de ahí beberán los contenidos que, posteriormente, aprovecharán otros para los guiones: los creadores de contenidos se servirán de esas investigaciones, por lo que el videojuego se aprovechará de la Historia, en el mejor sentido. A continuación, una buena transferencia, adecuada a la divulgación de esos análisis históricos, conseguirá que sean investigaciones que antes tenían una repercusión cerrada a los especialistas. De esta forma, esos contenidos históricos del Medievo llegarán a más rincones de la sociedad a través de lo que aporta el videojuego como aliciente, la curiosidad innata de desear el conocimiento, de saber más. Aceptemos el reto y juguemos la partida, y luego, si procede y hay tiempo, pues encendamos la consola o el PC y dediquemos horas a nuestro título favorito.