

IMAGINACIÓN HISTÓRICA Y VIDEOJUEGOS

Miradas a la época medieval desde las industrias creativas

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

ENES Unidad Morelia (UNAM)

Durante los últimos años, las industrias creativas, fundamentadas principalmente en el entretenimiento, han desarrollado una gran cantidad de contenidos culturales enfocados en temas históricos, y es que en el cine, la televisión, la literatura y los videojuegos es muy común que se recurra al pasado para narrar y representar mundos, personajes y tramas con las cuales jugar y entretenerse. Las industrias creativas son las que producen y distribuyen a escala global elementos culturales en un proceso que se ha denominado *mainstream*, o sociedad de masas, que se emplea generalmente para un programa, un producto o un medio destinado a una gran audiencia, que pretende seducir a todos sus espectadores al presentar imágenes, ideas o conceptos que puedan ser de consumo común y estandarizado.¹

Hoy en día los videojuegos son una de las principales industrias creativas, ya que sus niveles de ventas a nivel internacional son extremadamente altos, por ejemplo, durante el año 2021, tan solo en México, ese sector reportó ganancias de 1.73 billones de dólares.² Sin lugar a dudas, un pasado recurrente en las temáticas de los videojuegos es el periodo medieval, pues sigue creando una fascinación a la que volvemos constantemente, maravillados por sus imaginarios, personajes e historias. Esos retornos o representaciones se han hecho de diferentes maneras: van desde lo serio —las que pretenden dar cuanta del realismo histórico del periodo— hasta lo fantástico —las que

¹ Frédéric Martel, *Cultura mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas*, Madrid, Santillana Ediciones, 2011, pp. 21-22.

² Véase en línea: <https://www.forbes.com.mx/la-industria-del-videojuego-en-mexico-represento-1-73-billones-de-dolares-en-2021/>, consultado el 8 de septiembre de 2022.

reproducen idealizaciones y arquetipos sobre la época que no necesariamente reflejan la realidad, pero sí sus valores y fantasías.

Desde la perspectiva historiográfica, varios historiadores destacados sobre la Edad Media, como Umberto Eco, Carlo Ginzburg, Johan Huizinga, Jacques Le Goff y Georges Duby, frecuentemente han hecho hincapié en que ese periodo sigue viviendo en el presente de diferentes formas, y es que en ciertos aspectos de nuestra civilización aún perduran varios de los valores y formas de pensar que se construyeron en esa época que nos trajo el Estado, la nación, la ciudad, la universidad, los derechos del individuo, la emancipación de la mujer, la conciencia fantástica, la organización de la guerra, máquinas de distintos tipos, la brújula, los libros, la idea del cielo, el infierno y el purgatorio, y hasta las revoluciones.³

Se trata de una época muy discutida y representada, ya que sus monstruos, héroes y formas de vivir la vida aún siguen siendo de mucho interés. Es un mundo extraño y fantástico, de épicos romances, aventura y valor, de gobiernos tiránicos y encrucijadas, y sus tramas han inspirado muchos videojuegos que se han convertido en fenómenos de masas y han ayudado a construir imaginarios sobre qué era lo medieval, que pueden ser errados, pero circulan ampliamente. A decir verdad, para la mayoría de la gente, la historia de entretenimiento es la principal fuente histórica con la que construyen sus ideas del pasado; por ejemplo, en una encuesta efectuada en el Reino Unido después del estreno de *El código Da Vinci* (2003) se mostró que casi la mitad de los participantes había quedado convencida de que María Magdalena había tenido un hijo con Jesús, y no resulta sorprendente que se piense lo mismo de películas con temáticas históricas que forman imágenes totalmente idealizadas de algunos personajes, como el William Wallace de la película *Corazón valiente* (1995), que en poco o nada se parecía a la figura histórica real.⁴

El objetivo de este trabajo es observar ejemplos de cómo los contenidos de algunos videojuegos de temáticas medievales han construido cierta

³ Eduardo Cavieres Figueroa, “Modernidad global, crisis del presente y futuro incierto: Miradas retro y prospectivas”, en Eduardo Cavieres Figueroa y Pedro Pérez Herrero (eds.), *¿Sin pasado ni futuro? El presente pensado desde la historia y las ciencias sociales*, Madrid, Marcial Pons y Universidad de Alcalá, 2018, pp. 205-206.

⁴ *Ibidem*, p. 211.

imaginación sobre ese periodo histórico, analizando cuáles han sido los principales elementos que se reproducen, qué personajes, qué tramas, qué ideas y qué arquetipos. Con ello podremos dimensionar la enorme influencia que tienen las industrias creativas contemporáneas al momento de crear identidad e incluso al crear ideas sobre el pasado pintándolo bajo ciertos cánones. La forma de hacerlo será mediante un análisis de los discursos contenidos en una serie de ejemplos; por un lado, en los juegos serios, o que al menos pretenden serlo al mezclar la ficción con la realidad, como *Age of Empires II* (1999), *Medieval Total War I y II* (2002 y 2006), *Stronghold Crusader* (2002) y *Assassin's Creed* (2007); y por otro lado, en los juegos meramente fantásticos, como *Dragon Quest* (desde 1986), la serie *Final Fantasy* (desde 1987), la saga *The Legend of Zelda* (desde 1986), *The Witcher* (desde 2007) y *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Antes de comenzar debemos mencionar que por “discurso” se entenderá el proceso de comunicación que construye sentidos y transmite significados por medio de formas verbales, visuales, sonoras o escritas. Los discursos son las formas mediante las cuales las personas interactúan entre sí y con el mundo para darle sentido a la realidad y las experiencias colectivas, son la forma en que se construyen identidades y relaciones de poder. En ese sentido, los discursos son mecanismos a través de los cuales se puede persuadir a otros, así como crear ideas y sistemas de relaciones. El concepto incluye no solo palabras, sino todo aquello con lo que podemos construir sentido, como las imágenes, los gestos, la ropa, los objetos; de forma amplia, es cualquier acción encaminada a decir algo a alguien.⁵ Podrían considerarse como un sistema de creencias, y las formas en las que son transmitidas, por lo tanto, requieren dispositivos y actores que los hagan hablar y transmitan mensajes significantes. En este caso los videojuegos deben ser considerados como un dispositivo por medio del cual se reproducen esos discursos, esas formas de imaginación, que se anclan en el pensamiento de las personas que juegan con ellos y crean imágenes de lo que es lo “medieval”.

La forma de analizar los discursos será observando sus contenidos en cuanto a sus temas, narrativas, personajes y cómo los representan. Se trata

⁵ Eva Salgado, *Los estudios del discurso en las ciencias sociales*, Ciudad de México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2019, pp. 14-16.

de ver y registrar de forma detallada, consciente y profunda las circunstancias particulares contenidas en las obras, tales como rituales, prácticas y conductas sociales; se trata de preguntar qué ideas transmiten y cómo lo hacen, qué recursos usan para representar las cosas, qué es lo que están validando y cuáles son los mecanismos de sugestión para hacerlo, por medio de atender lo implícito y lo explícito de los discursos.⁶

Por otro lado, cuando hablamos de “imaginación histórica” nos referimos al concepto de Hayden White sobre las formas de concebir ideas y representar mentalmente el sentido de la realidad, son las características familiares de las diferentes concepciones del conocimiento histórico de cada época, por ejemplo, una estructura en forma de discurso, una prosa, una narrativa o una imagen de procesos pasados con el fin de explicar cómo fueron representándolos en cada momento. Se trata de pensar en que si el mundo es una selva de símbolos, se necesita un sistema de pensamientos que ayuden a darle coherencia y a representarnos a nosotros mismos en forma tal que podamos distinguirnos en un sentido “realista”. En otras palabras, se trata de una forma de creencias compartidas sobre quiénes somos, de designarnos a nosotros mismos y a nuestro tiempo. En todas las edades, como en la Edad Media, tenían sus propias formas de pensarse, conocer su realidad y reaccionar ante ella y sus desafíos, por ejemplo, las creencias religiosas sobre el purgatorio y las múltiples formas de evitar caer en él. En su obra White analizaba la imaginación histórica que formaban del pasado algunos destacados historiadores del siglo XIX, como Michelet, Ranke, Tocqueville y Burckhardt, quienes recurrían a distintos elementos como la tragedia, la comedia o el romance.⁷

Entonces, la imaginación histórica es una forma de ser, de pensar el tiempo y nuestro lugar en él, es la forma de relacionarnos con el pasado y traerlo de vuelta al presente. En muchos sentidos, eso es lo que ha hecho la industria creativa de los videojuegos desde hace varias décadas con una gran cantidad de productos con contenidos medievales. En muchos de esos medios se representan discursos e idealizaciones de héroes, monstruos, aventuras y hasta de la realidad histórica, en ocasiones usando las mismas estrategias

⁶ *Ibidem*, pp. 83-86.

⁷ Hayden White, *Metahistoria: La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1992, pp. 11-14 y 54-55.

que se mencionaron de la tragedia, la comedia y el romance en sus tramas y narrativas. Por lo tanto, vale la pena ver qué tipo de contenidos históricos sobre ese periodo han circulado en los medios digitales de los últimos años para observar cuáles son las representaciones del pasado medieval que se imaginan a través de ellos y que muy posiblemente sean las ideas predominantes de ese pasado en una gran cantidad de personas.

EDAD MEDIA: SUS GENERALIDADES, TIEMPOS Y MARAVILLAS

Desde una perspectiva historiográfica sabemos que las sociedades de la Edad Media no eran ni tan salvajes ni tan ignorantes ni tan violentas como usualmente se les suele representar. Además, las propias fronteras temporales que marcan este periodo son habitualmente debatidas e incluso móviles, de acuerdo con diferentes percepciones. La idea tradicional es que fue una época entre épocas, que nació con la caída del Imperio romano occidental a finales del siglo v y que terminó en el siglo xv con el viaje de Cristóbal Colón a América en 1492, pero en realidad los cambios estructurales en las sociedades nunca se producen así, de golpe, en todos los sectores o en un solo lugar; la Edad Media se extiende más allá de las fechas y escenarios oficiales en cuanto a sus imaginarios, cultura y prácticas.⁸

El Medioevo no comenzó con la caída de Roma en el 476, ya que esto no ocurrió de la noche a la mañana; a la vez, la época Clásica se extendió en un periodo tardío, al menos hasta el siglo viii. Por lo tanto, sus inicios son —cuando menos— borrosos y convivieron con el final de otro gran periodo, coexistiendo en conciencia y prácticas. Lo mismo se puede decir sobre el final de la Edad Media: no tuvo un único cierre, por ejemplo, podría considerarse al año 1453 con la caída de Constantinopla, que coincidió con la invención de la imprenta y el fin de la guerra de los Cien Años entre Inglaterra y Francia. Pero en realidad fue bastante más larga y ocurrió en escenarios más amplios, por ejemplo, se extendió a la guerra de los Treinta Años en el centro de Europa, que concluyó en 1648, y a los traslados de los sistemas de encomiendas a América durante el periodo de las conquistas, también al periodo feudal japonés e inclusive podría considerarse que en realidad terminó hasta las revoluciones del siglo xviii, como la francesa o la industrial

⁸ Jacques Le Goff, *En busca de la Edad Media*, Barcelona, Paidós, 2003, pp. 41-42.

inglesa, que cambiaron paradigmas sobre lo monárquico, entre otras cosas. Por si fuera poco, muchas de sus dinámicas, instituciones y formas de pensar siguen vivas hoy y por eso podríamos hablar de una larga Edad Media.⁹

En muchos sentidos, se siguen repitiendo algunos clichés, pues lo medieval usualmente se pintó como una época sombría, de barbarie, carente de conocimiento y de un abandono del humanismo, dominada completamente por la religión, como un periodo opuesto a lo moderno; hasta cierto punto ha sido caricaturizada, con brujas y demonios, totalitarismos feudales e ignorancia generalizada. Sin embargo, de acuerdo con los historiadores especialistas en ese periodo hoy en día, en realidad se debería hablar de muchas Edades Medias porque no era un mundo uniforme y plano, sino que tenía características culturales complejas y regionales, existían amplios conocimientos y filosofía, había valores cortesanos y caballerescos, una economía dinámica y compleja, y las vidas privadas de los sujetos que vivían en el periodo no eran tan inmóviles como se nos ha hecho creer. En ese sentido, al menos se puede hablar de una etapa temprana, o Alta Edad Media, entre los siglos v y x, y de una época tardía, o Baja Edad Media, entre el siglo xi y hasta el siglo xv, o inclusive de un periodo largo que se extendió más allá, hasta el siglo xviii. Fue precisamente en ese periodo, entre los siglos xi y xiv, cuando se consolidaron las ideas del urbanismo, la universidad y el Estado como las conocemos hoy en día, e igualmente comenzaron a distinguirse las clases sociales, como la burguesía, lo que inició con una nueva forma de distribuir el poder y la economía.¹⁰

A decir verdad, la Edad Media también avanzó en el dominio y la medición del tiempo con el establecimiento de nuevos calendarios basados en la semana, de seis días laborales y uno de descanso, y con numerosas fiestas sociales y religiosas, lo que culminaría con la creación del calendario gregoriano en 1582 que seguimos usando hasta hoy. Ello refuerza la idea de que no existe una sociedad inmóvil, sino que la historia siempre está en dinamismo y movimiento, pensándose y construyéndose. Además, las personas de la Edad Media no se consideraban como medievales. Por lo tanto,

⁹ *Ibidem*, pp. 49-51.

¹⁰ Patricio Zamora, "Pensar la Edad Media: Notas para una relectura de los tiempos medievales en el marco de los procesos culturales", en E. Cavieres Figueroa y P. Pérez Herrero (eds.), *op. cit.*, pp. 36-37 y 48.

las periodizaciones construidas desde la historiografía son solo cortes temporales para medir, pero no necesariamente para separar la realidad. El Renacimiento de los siglos xv y xvi y la Ilustración del xviii son en realidad extensiones de amplios procesos de transformación histórica; por lo tanto, esa edad intermedia, de oscuridad y tinieblas (*Dark Ages* en inglés), solo lo es porque así se le denominó de forma retrospectiva desde el siglo xix, momento en el que se querían marcar distinciones claras entre las épocas y periodizar la historia de forma científica.¹¹

Habiendo argumentado lo anterior, podemos referirnos a que dentro de ese periodo histórico, tan largo y complejo como fue, existieron también una imaginación y una forma de entender la realidad profundas, con múltiples valores, costumbres y sistemas de pensamiento que la gente consideraba reales y con sentido. La tonalidad general de la vida medieval estaba pensada constantemente en torno al mundo sacro: el nacimiento, el matrimonio y la muerte eran comprendidos como un misterio divino, y los pequeños sucesos, como trabajar, comer o viajar, siempre iban acompañados de ceremonias, bendiciones y formalidades; por ejemplo, la ropa era un importante sistema de diferenciación, lo mismo que los modales y las formas de hablar. También se trataba de una realidad muy apegada al mundo natural; las frías noches y los crudos inviernos impactaban de forma determinante en las costumbres, lo mismo que los veranos calurosos y difíciles, cuando la salud, el hambre y la desnutrición eran una preocupación frecuente, aunque con contrastes muy variados entre ricos y pobres. Aun así, la economía era dinámica, y existían villas, ciudades y castillos siempre en movimiento, siempre dando pequeños goces a sus visitantes. Se trataba de sociedades sumamente jerarquizadas, pero no limitadas a sus únicos planos de existencia, ya que convivían entre ellas; había agricultores, comerciantes, soldados, labradores, músicos, trovadores, caballeros, clérigos, nobles, reyes y mucho más. En el imaginario también existía la expectativa/utopía de un mundo mejor, más justo y menos difícil, fuera del plano terrenal, y desde una perspectiva escatológica se esperaba el fin del tiempo (cristiano).¹²

¹¹ Jacques Le Goff, *Una larga Edad Media*, Barcelona, Paidós, 2008, pp. 11-14.

¹² Johan Huizinga, *El otoño de la Edad Media*, Madrid, Editorial Alianza, 1982, pp. 13-14, 46-47 y 81.

El honor era un sistema de conducta orientado a la virtud y al deber que se convirtió en una forma de ideología adoptada por muchos nobles que se consideraban caballeros; en el sentido estricto de la religión, tenían una misión de paz, orgullo y servicio, pero en la práctica la caballería no fue tan romántica, ya que muchos horrores se cometían por los hombres de armas inspirados en ideales de ese tipo, como la expulsión violenta de los no cristianos de las tierras europeas. En lugar de las búsquedas que esas figuras tienen en la literatura, el papel principal de ese tipo de caballeros era la guerra, sobre todo la sacra, pero también la economía y la política, al servir a señores y reyes. Empero se construyeron muchos relatos a lo largo de Europa sobre esos ideales caballerescos, que dieron forma a varias figuras heroicas y a las nociones del valor, la aventura y el romance como los conocemos, al pintarlos como lo deseable, como una meta, con damiselas trágicas y héroes gallardos. En cambio, las ordenes reales de caballería, como los Templarios o muchos otros, se preocupaban por ideales más bien escatológicos que tenían que ver con la reconquista de la Tierra Santa, en lo que fueron las Cruzadas de los siglos XI al XIII, vistas como proyectos religiosos y militares, pero también políticos y económicos.¹³

En el aspecto intelectual se tenían amplios conocimientos de filosofía, ciencia y religión, generalmente en escuelas y monasterios, en donde un grupo de intelectuales, monjes, sacerdotes y clérigos se encargaban de crear y perpetuar el conocimiento; el término de “intelectuales” se puede considerar para aquellos que tenían por oficio, primario o secundario, pensar y enseñar su pensamiento. Las universidades comenzaron a expandirse por Europa desde el siglo XIII, por lo que los intelectuales no eran esos personajes encerrados en sus claustros, como se les suele caracterizar, no eran místicos (en todo caso, se pensarían a sí mismos como filósofos) y también eran parte integral de esas dinámicas sociedades.¹⁴

Dentro del periodo hubo épocas de grandes reformas, como el renacimiento carolingio de los siglos VIII y IX, cuando se empezaron a consolidar los Estados centrales y los límites geográficos de los países que hoy son Europa, también cambiaron las relaciones con la Iglesia y se modificaron los

¹³ *Ibidem*, pp. 94-95 y 107-109.

¹⁴ Jacques Le Goff, *Los intelectuales en la Edad Media*, Barcelona, Gedisa, 1996, pp. 21-23.

cánones artísticos, literarios y jurídicos. Lo mismo pasó con la tecnología, que no era tan ineficiente como se le suele caracterizar, ya que se introdujeron herramientas médicas, arados con ruedas, molinos de varios tipos, nuevas técnicas para forjar armas y armaduras, entre otras. Además, se trazaron identidades regionales y nacionales de forma muy marcada, caracterizando también a los “otros”, los ajenos al mundo cristiano, como los musulmanes o los judíos. Los cuerpos humanos eran pensados como prisiones del alma, con la sexualidad bien marcada en roles y actitudes, pero dirigida hacia lo privado y bajo nociones religiosas, aunque en la práctica había matices muy diversos. A la vez se dieron periodos de grandes exploraciones, como las sagas vikingas del siglo VIII al XI, lo que prueba que no fue un mundo aislado en sí mismo, más bien tenían amplios conocimientos de sus confines.¹⁵

Por supuesto, dentro de los imaginarios también imperaba lo fantástico, entendido desde la noción de lo maravilloso (o *mirabilis*, como lo denominaban en aquellos tiempos). Tenía que ver con lo extraordinario, con lo que era difícil de explicar a partir de las leyes de la naturaleza o la religión; esta tenía lo milagroso, que no era exactamente lo mismo. Lo maravilloso se trataba de un universo de objetos, criaturas, ideas y cosas que se iban transformando en relatos, creencias y metáforas visuales en las cuales las personas fundamentaban su sentido de imaginación y generaban actitudes, como el miedo o el deseo, lo que terminó dándole forma al folklor de ese largo periodo, con muy variados relatos, personajes y escenarios. Uno de esos elementos maravillosos era la magia (o lo *magicus*, como se denominaba entonces), relacionada con lo sobrenatural, con el diablo y sus tentaciones, en contraposición a lo sancionado por la Iglesia y los milagros lícitos de sus santos; se debe destacar que esa institución siempre mantuvo una constante vigilancia sobre lo maravilloso, aunque no en un sentido tan inquisitorial como se ha caracterizado.¹⁶

Entre los escenarios predilectos de lo maravilloso se pensaba en el desierto o en el bosque, y en menor medida en montañas y mares, ya que representaban límites y, por lo tanto, predisposiciones a lo que había más allá de ellos; lo mismo ocurría con la noche como fuente de misterio y terror. En el

¹⁵ Umberto Eco, *La Edad Media I: Barbaros, cristianos y musulmanes*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 2016, pp. 12-18.

¹⁶ Jacques Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente Medieval*, Barcelona, Gedisa, 2008, pp. 9-14.

desierto y en el bosque se representaba lo salvaje, lo desconocido y hasta lo demoníaco (es donde se tentó a Jesús); se concebían como lugares de peligro y tentación, e incluso con conexiones al infierno. En esos escenarios habitaban criaturas propias de esos límites extremos y sobrenaturales como los monstruos de muy variados tipos, entre los que destacan los duendes, los gigantes, las hadas, los unicornios, las aves enormes, las brujas, los demonios, los grifos, los dragones o las sirenas, entre muchos otros. Lo mismo ocurría con los objetos que también presentaban propiedades mágicas y usualmente se ubicaban en ese tipo de lugares, como las armas majestuosas, los anillos de invisibilidad o incluso el santo grial; algunas de las figuras heroicas más extendidas surgieron precisamente en torno a ese elemento, como el rey Arturo y sus caballeros, que se convirtieron en arquetipos de nobleza y valor.¹⁷

En suma, ese tipo de imaginarios reales y maravillosos —la caballería, las guerras, la jerarquización social, lo épico, el romance y los monstruos— continúa teniendo una tremenda influencia en nuestra forma de pensar en el presente, ya que miramos a la Edad Media como una época que nos habla de quiénes somos, al encontrar muchas de las mismas condiciones de vida hoy en día, como la configuración del Estado, las ciudades o las universidades; por lo tanto, sus relatos siguen siendo una fuente valiosa de cultura que las industrias del entretenimiento usan constantemente, como en el cine y la literatura. Lo mismo pasa con los videojuegos que usan lo medieval como fuente de inspiración para sus relatos, aunque en poco o nada se preocupen de que sus contenidos reflejen una idea acertada de ese periodo y, más bien, se centren en las narrativas que nos siguen pareciendo inspiradoras y con las cuales nos relacionamos, como las búsquedas del heroísmo, el enfrentamiento contra monstruos, el valor y el amor.

VIDEOJUEGOS CON TEMÁTICAS MEDIEVALES AMBIENTADAS EN LO REAL

Desde los años setenta y ochenta, los videojuegos ambientados en el Medioevo han sido algunos de los principales, ya que sus temáticas resultan muy atractivas. Al ser un producto global también han servido para crear imágenes de la Europa de ese periodo histórico, de su estética y sus símbolos, por ejemplo, la caballería y el cristianismo, que de otra forma resultarían

¹⁷ *Ibidem*, pp. 25-26, 31 y 37-38.

un tanto ajenos para jugadores no occidentales. Sin embargo, es importante señalar que la mayoría de ese tipo de juegos se ha enfocado, sobre todo, en los elementos fantásticos e imaginativos del periodo, concentrándose en aventuras, dragones y magia, porque son representaciones mucho más atractivas para el consumidor promedio, que busca entretenerse con reminiscencias del pasado.

Pero eso no quiere decir que no existan ejemplos de videojuegos que pretendan tener al menos un poco de exactitud histórica en sus temas, personajes o periodos, sin mezclarlos con seres fantásticos, aunque a decir verdad son mucho menos en cantidad que sus contrapartes centradas en lo maravilloso. Su jugabilidad generalmente se basa en la estrategia militar (por turnos o en tiempo real) o en la administración de recursos. Uno de los primeros ejemplos es el juego *Defender of the Crown*, desarrollado por la compañía Cinemaware en 1986 para computadoras caseras, que nos situaba en la Inglaterra de la plena Edad Media del siglo XII. En él se lucha por el control del territorio luego de la muerte del rey. El videojuego pone correctamente algunas representaciones, basadas en tapices de la época, usando colores naranjas, verdes y azules en tonalidades oscuras, pero el personaje central es anglosajón, y para esos momentos el reino estaba bajo el control normando. Por lo tanto, acierta en temas, pero no en datos específicos, e incluso utiliza la mezcla de elementos no corroborables, como la ayuda del popular Robin Hood.¹⁸

Uno de los juegos medievales más importantes y representativos, con contenidos ambientados en el mundo real, es *Age of Empires II*, lanzado por primera vez en septiembre de 1999 por la compañía Ensemble Studios y Microsoft para computadoras personales tras el enorme éxito de su primera entrega, en 1997 (ambientada en el periodo clásico grecorromano) pero, a diferencia de esta, se buscaba que el nuevo juego fuera mucho más realista en sus contenidos, personajes y fechas. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real, donde se toma el control de una civilización del periodo con el objetivo de lograr victorias militares, explorando también elementos económicos y religiosos de cada una. Las civilizaciones se delimitan en zonas

¹⁸ Martin Bostal, "Medieval Video Games as Reenactment of the Past: A Look at Kingdom Come: Deliverance and Its Historical Claim", XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante, 20-22 de septiembre de 2018, p. 380.

reales, como los francos, ingleses y celtas en la parte occidental; los godos, teutones y vikingos en la parte central; los bizantinos, persas, sarracenos y turcos en la parte del Medio Oriente; y los chinos, japoneses y mongoles en el Lejano Oriente.¹⁹

Uno de los elementos más atractivos del juego es su sentido de progresión del tiempo, ya que se pasa de la Alta Edad Media hasta los inicios de la Edad Moderna por medio de la obtención de recursos y del desarrollo de elementos específicos como la creación de universidades, rutas de comercio y centros urbanos. El juego contiene campañas históricas centradas en personajes y eventos reales, como las de William Wallace, Juana de Arco, Saladino, Genghis Khan y Federico Barbarroja, recreando de manera simplificada sus principales batallas, narradas con voz y con ilustraciones hechas a mano que representan la iconografía de la época de forma más o menos acertada. Además de las campañas principales, se incluyen otras batallas históricas como las de Poitiers (732), Hastings (1066), Manzikert (1071), Agincourt (1415) y Lepanto (1571), entre otras.²⁰

La estética que se presenta en cada una de ellas está bastante simplificada, ya que se recurre a ciudades amuralladas, castillos estandarizados, casas de paja, forjas, cascos, espadas, estandartes, caballos con adornos, y los rostros de los personajes apenas son visibles. La arquitectura y la indumentaria son las principales formas de distinguir una civilización de otra, y aunque no son totalmente fidedignas permiten crear al menos imágenes del periodo. Por ejemplo, los barcos dragón de los vikingos están muy bien representados en contraste con sus cascos, a los que se les colocaron cuernos, algo históricamente incorrecto. A la vez, se incluyen edificios reales como la basílica de Santa Sofía, el mausoleo de Teodorico o la catedral de Chartres como una forma de diferenciación más profunda de cada civilización. Otros simbolismos aparecen constantemente, como la capacidad de los monjes de convertir a las unidades enemigas, lo que nos habla de la conversión religiosa tan presente durante el periodo. También se caracterizan aspectos reales y ventajosos de cada civilización, como la destreza de los arqueros ingleses, los elefantes persas, los camellos mamelucos o el poderío de la caballería

¹⁹ Juan Francisco Jiménez Alcázar, *De la edad de los imperios a la guerra total: Medioevo y videojuegos*, Murcia, Compobell S. L., 2016, pp. 48-49.

²⁰ *Ibidem*, pp. 140-141.

mongola, aunque en el videojuego es posible enfrentar civilizaciones que no tuvieron contacto directo entre sí. El juego incluye una parte de enciclopedia en la que se detalla el contexto histórico de cada civilización de forma resumida, pues contó con el apoyo de historiadores profesionales para la elaboración del guion.²¹

Debido al enorme éxito del juego, para agosto de 2000 se lanzó una expansión enfocada en la época de las conquistas que incluyó nuevas civilizaciones, como la española, maya y azteca, y nuevas campañas como las del Cid o Moctezuma. Se podría considerar que esos juegos están orientados en primer lugar al entretenimiento de los jóvenes, pero por sus características sumamente interactivas, con personajes y escenarios reales, también significaron un enorme éxito como herramienta didáctica, permitiendo generar interés en temas históricos de forma accesible y divertida, e incluso se han incorporado en varias aulas como estrategia de enseñanza.²² Al día de hoy, de acuerdo con varios sitios de internet que se pueden consultar en una búsqueda rápida, el juego ha vendido más de veinticinco millones de copias, por lo que su influencia como forma de reproducción de imaginación histórica es bastante amplia.²³

Por otro lado, debemos mencionar el juego *Medieval Total War* producido por la empresa The Creative Assembly y publicado por Activision en 2002 para computadoras caseras. Se trata de un juego de estrategia que combina los turnos con el tiempo real y está ambientado entre los años 1087 y 1453 en escenarios como Europa, el norte de África y el Cercano Oriente. Dentro del mismo se puede elegir entre varias facciones como Francia, Inglaterra, el Imperio bizantino, el Imperio turco o el Sacro Imperio Romano Germánico, entre muchos otros, y también aparecen personajes históricos reales en las campañas, como Ricardo Corazón de León o Saladino. El juego fue bastante alabado por su gran profundidad en el detalle y por la simulación de sus tácticas militares realistas que tenían formaciones reales, unidades

²¹ Óscar Zardoya, *Enseñar la ciudad Medieval con el videojuego Age of Empires II: Una propuesta de innovación didáctica*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, tesis de máster, 2020, pp. 56-57.

²² Francisco Ayén, "Aprender historia con el juego *Age of Empires*", *Proyecto Clío*, núm. 36 (1), 2010, pp. 1-3.

²³ Véase en línea: <https://www.gamereactor.eu/age-of-empires-has-earned-1-billion-and-sold-25-million-units/>, consultada el 18 de septiembre de 2022.

altamente documentadas por los historiadores (arqueros, armas de asedio, entre otras), incluyendo detalles de su armamento y armadura, y porque se podían mostrar batallas a gran escala en la pantalla, coordinando a las tropas como si se dispusiera de una vista panorámica, donde el terreno y las colocaciones eran muy importantes; a la vez, los asedios no solo se hacen con violencia, también aparecen mecanismos realistas como el agotamiento y la hambruna.²⁴

Además de lo militar, otros aspectos son considerados bastante más exactos que en juegos similares de la época, ya que se tienen que establecer relaciones diplomáticas, hay que edificar y mantener ciudades y rutas de comercio, se puede hacer uso de intrigas y asesinatos, y la religión es un factor importante en la representación del juego, con el cristianismo, el judaísmo y el islam. La incorporación de la administración de territorios de manera fronteriza, de ciudad en ciudad, lo dotan de un mayor realismo al tener que manejar estratégicamente el acomodo de guarniciones y de gobernantes en cada zona para mantener la paz y la felicidad de sus habitantes, para con ella su lealtad. Gran parte de la ambientación está enfocada en el periodo de las Cruzadas, por lo que también se detallan algunos edificios de cada civilización para que se parezcan a sus contrapartes reales, con mezquitas, catedrales y castillos muy bien elaborados, y lo mismo con las órdenes caballerescas incluidas, como los Caballeros Templarios, que son parte de las unidades.²⁵

Para el año 2006 se lanzó su secuela, *Medieval II: Total War*, en esta ocasión ambientada entre 1080 y 1530, añadiendo más civilizaciones y escenarios, ya que se incorporaron España, Portugal, Rusia y el Imperio azteca (aunque esta facción no era jugable, solo extendía la época al periodo de los descubrimientos), lo que también incluyó partes de América dentro de la trama. El juego fue considerado mucho más detallado en sus contenidos de realismo porque pone gran cuidado en las fechas, los nombres de los personajes y las locaciones, e incluso en las batallas se incorporan elementos, como el clima, como factores que se deben tener en cuenta a la

²⁴ Gregory Fedorenko, "The Portrayal of Medieval Warfare in *Medieval: Total War* and *Medieval 2: Total War*", en Daniel T. Kline (ed.), *Digital gaming re-imagines the Middle Ages*, Londres, Routledge, 2014, pp. 53-54.

²⁵ *Ibid.*

hora de elaborar las estrategias y desplegar las unidades; por su mayor potencia, se pueden desplegar hasta diez mil unidades por cada ejército. Se incluyen batallas muy detalladas en un sentido de reconstrucción histórica, como Hastings, Pavía y Agincourt, entre otras. Además, el potencial gráfico del juego, para la época, permitía que las unidades tuvieran muchas distinciones entre sí, como escudos diferentes, barbas o cabello de distintos estilos, ropa variada y ornamentación en diferentes nobles.²⁶

Los elementos narrativos están bien elaborados, con tutoriales para explicar los usos de la economía, la diferencia de las religiones y los contextos que produjeron guerras. Su estética se consideró apropiada por la mayoría de los críticos, ya que refleja muchos detalles de la vida medieval, como la música de las cortes, los armamentos o la ropa de nobles, militares y campesinos. Todo ello le valió que también se convirtiera en un recurso didáctico dentro de muchas aulas escolares, aunque de forma menos exitosa que el ejemplo anterior, ya que se consideraba mucho más serio.²⁷ Al día de hoy la serie sigue siendo muy bien recibida y ha contado con varias expansiones, como las de la era vikinga, y también ha logrado vender varios millones de unidades a nivel mundial.

Como hemos visto, uno de los principales tópicos que se representan en los juegos serios de temáticas medievales son las Cruzadas. Otro de los más populares en ese aspecto fue *Stronghold Crusader*, desarrollado por la compañía Firefly Studios y lanzado en julio de 2002, aunque se consideró mucho menos exacto que muchas de sus contrapartes. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real, en el que se controlan señores feudales del reino de Jerusalén, Acre y otras zonas de Tierra Santa, centrándose en el conflicto religioso, pero con elementos de administración de recursos económicos y la formación de alianzas políticas como algunos de sus puntos principales. El juego cuenta con cuatro campañas históricas y se caracteriza por una mayor profundización en su representación de lo musulmán, ya que la ropa de cada personaje es diferente, no todos tienen barbas o turbantes y las mezquitas también son diferentes entre sí, lo que ayuda a combatir los re-

²⁶ Sarai López, *Un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales en 2º de enseñanza secundaria obligatoria: El videojuego Medieval II: Total War*, Oviedo, Universidad de Oviedo, tesis de grado, 2012, pp. 5 y 68-74.

²⁷ *Ibid.*

duccionismos en el imaginario sobre esas sociedades. Lo mismo se puede ver en el uso de algunos símbolos, como la luna creciente en palacios o en los líderes de las facciones; sin embargo, es notorio que, a pesar de todo, existen anacronismos porque ese símbolo en particular no se popularizaría sino hasta siglos después, pero al menos se intentó representar al islam de forma más extendida, aunque no tan exacta.²⁸

En la parte de los señores cruzados se puede apreciar un buen nivel de detalle en la administración de los recursos del tipo feudal que se buscan representar, como la formación de granjas, molinos y villas para alimentar a los vasallos y tenerlos contentos, la producción de algunos bienes intercambiables por medio de comercio con otros señores, la formación de factorías y mercados especializados, la explotación de minas y otros recursos naturales, y la creación de iglesias como modo de apropiación del territorio. Los edificios, como los castillos y catedrales, aparecen mucho más elaborados que el resto de las edificaciones del juego, y también muestran simbolismos muy marcados, como las cruces del cristianismo. Esto también puede apreciarse en la caracterización de las unidades, con yelmos cerrados, ropajes de colores blancos y rojos y con cruces en sus armaduras, lo que ayudó a crear nociones sobre los cruzados en general y sobre los Templarios en particular. La forma de ganar las partidas es derribando las torres o los castillos de los señores rivales, lo cual es, sin duda, una simplificación de los combates, las tensiones políticas y religiosas, y los procesos de conquista y reconquista que en realidad supusieron las cruzadas.²⁹

Un último ejemplo de juegos ambientados en escenarios históricos reales puede ser el popular *Assassin's Creed*, desarrollado por Ubisoft y lanzado en 2007 para consolas caseras. Sin embargo, a pesar de estar enmarcado en el mundo real, el juego se trata de una obra de ficción, en sentido similar a algunas novelas históricas. La trama se sitúa en el año 2012 y sigue a Desmond Miles, quien es secuestrado por una misteriosa organización llamada Abstergo, una fachada de los Templarios, con el objetivo de hacer-

²⁸ Richard J. Cox, *Crusades and Jihad: An Examination of Muslim Representation in Computer Strategy Games*, Tennessee, Middle Tennessee State University, tesis de grado, 2016, pp. 6-14

²⁹ Erik Simandl, *Video Games in Elt*, Brno, Masaryk University, tesis de grado, 2020, pp. 38, 46 y 60.

lo recordar las memorias de uno de sus antepasados que vivió en el periodo de las Cruzadas, de nombre Altaïr Ibn-La’Ahad, quien pertenecía a un grupo de asesinos que tenía la misión de proteger artefactos de gran poder, conocidos como “piezas del Edén”, lo que hacían por medio de un dispositivo conocido como Animus. El juego se trata de una aventura de sigilo y acción, en la que se debe realizar una serie de asesinatos selectos para que los Templarios no se hagan del control de esos artefactos y dominen el mundo.³⁰

El escenario está ambientado específicamente en la Tercera Cruzada, durante 1191, y se reconstruyeron modelos completamente explorables de ciudades como Damasco, Acre y Jerusalén, donde se pueden ver edificios como el Domo de la Roca o el Muro de los Lamentos de forma muy detallada. El juego en general contiene elementos, como la ornamentación y el arte, también muy detallados, y aparecen personajes históricos como Ricardo Corazón de León. La narrativa está enfocada en el misterio y el drama, evoca nociones de peligro, con personajes que buscan recrear actitudes de la época, prendas de vestir, arquitectura, arte y música; por ejemplo, se representa a los Templarios con sus clásicas armaduras y trajes rojo y blanco, con sus cruces estilo patada, y sus capas y espadas sumamente estilizadas.³¹

Además de los elementos de ciencia ficción mencionados, como el viaje a través de la memoria o las acrobacias ejecutadas por los asesinos, el resto del juego está cargado de múltiples elementos fundamentados en la realidad, como las armas, los escenarios y locaciones. Para 2009, se produciría una secuela con los mismos conceptos, pero ambientada en el Renacimiento, en la que se incluyen más personajes históricos como el papa Alejandro VI, los Borgia y hasta Maquiavelo; lo mismo con los escenarios, que son mucho más detallados, como la reconstrucción casi perfecta del templo de la Santa Cruz en Florencia. Ese tipo de videojuegos históricos con mezcla de elementos ficticios ofrecen narrativas más personales y profundas que los que buscan ser más exactos. Se podrían considerar como una forma de simulación que reconstruye imágenes del pasado con las que el público puede relacionarse,

³⁰ Connie Veugen, “Assassin’s Creed and Transmedia Storytelling”, *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 8, núm. 2, 2016, pp. 5-6.

³¹ *Ibid.*

pese a tener bastantes imprecisiones y anacronismos, aunque dotan de ideas generales sobre el periodo, sus conflictos, ciudades o fechas.³² La saga es tan popular que cuenta con trece juegos oficiales de su línea y con decenas de *spin-offs*, incluyendo una adaptación cinematográfica. Para el año 2022 todo el conjunto de videojuegos ha logrado vender doscientos millones de unidades en todo el mundo, siendo una las sagas más exitosas.³³

VIDEOJUEGOS CON TEMÁTICAS MEDIEVALES FANTÁSTICAS

Los elementos maravillosos de las representaciones medievales, como la magia, las búsquedas épicas, el romance, los territorios salvajes, lo oculto, los monstruos y el heroísmo, son algunos de los contenidos más empleados de los imaginarios de la época. Se usan mucho más que los que pretenden ser históricamente correctos o ubicarse en escenarios con personajes reales. Ello nos habla de la versatilidad de esos medios para ganar público, ya que apelan a ideas e idealizaciones fantásticas que resultan mucho más entretenidas que los datos serios y nos ponen en el papel de esos héroes, viviendo esas aventuras fantásticas como una forma de simulación.

En ese sentido, desde los años setenta y ochenta los videojuegos han sido nuevas formas de contener contextos de realidad, ya que digitalizan prácticas y memoria para narrar sus propias historias y ayudan a crear contextos representativos y consumibles sobre las ideas que están utilizando. Eso quiere decir que mucho de lo que se imagina hoy sobre el Medioevo proviene, en buena parte, de esos medios, junto con la televisión, la literatura y el cine. Debido al tremendo éxito de su industria, han ayudado a que los imaginarios circulen a escala global, por lo que el folklor europeo ya no es solo europeo, sino que ha generado una gran diversidad de ideas sobre lo fantástico en mundos ficticios ambientados en él.³⁴ Por supuesto, son tantos

³² José Enrique Ocaña y Francisco Javier Ruiz, “El videojuego de temática histórica como arte visual: Anacronías conscientes y licencias creativas en la representación de espacios urbanos de la saga *Assassin's Creed*”, *Co-Herencia*, vol. 7, núm. 33, 2020, pp. 50-53.

³³ Véase en línea: <https://news.eseuro.com/technology/891616.html#>, consultado el 1 de octubre de 2022.

³⁴ Juan Hiriart, “Playing with Taskscapes: Representing Medieval Life Through Video Games, technologies”, en Karl Alvestad y Robert Houghton (eds.), *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, Londres, Bloomsbury Academic, 2021, pp. 174-179.

los juegos de ese tipo que sería imposible revisarlos todos, por lo que únicamente se tomarán algunos ejemplos representativos.

Una de las series más longevas en ese rubro de lo fantástico es la japonesa *Dragon Quest* (conocida en Norteamérica como *Dragon Warrior* hasta 2005), lanzada por primera vez en 1986 y desarrollada por la compañía Enix. Los jugadores se introducen en mundos ficticios ambientados en escenarios medievales. Por ejemplo, en la primera entrega se controla a un personaje heroico que se encarga de salvar el reino de Alefgard y de rescatar a su princesa del malvado señor del Dragón. Aunque su estilo de arte era único (ya que fue dibujado por el popular creador de *manga* Akira Toriyama), muchos de sus escenarios, armas, magia y monstruos están inspirados en la imaginación medieval, pues los héroes son caballeros que usan armaduras, espadas y escudos al estilo occidental; lo mismo que los magos e incluso los monjes, que usan magia blanca y negra, y pelean contra hechiceros, duendes, ogros, dragones, demonios, quimeras y otros seres típicos de ese periodo fantástico, en bosques encantados, cuevas, mazmorras y castillos. Además, se representan algunas otras nociones sobre el periodo, como el cristianismo: en esa saga de juegos se colocan las iglesias como puntos de guardado, por medio del acto de la confesión, y los sacerdotes son los únicos que pueden curar maldiciones o resucitar a los miembros del equipo. Esto se hizo con la intención de crear una atmósfera apropiada de lo medieval, pues esta religión era la más extendida y, por lo tanto, era conveniente utilizarla, aunque sin sus elementos teológicos (no se menciona al dios cristiano directamente), solo se usa como fuente de luz en ese mundo imaginado y se representa a las iglesias en el sentido de lugares seguros.³⁵

La tercera entrega, de 1988, fue una de las más populares. En ella se representa un mapa sumamente similar al mundo real, resaltando las regiones de Europa y Asia, ya que no solo se recurre a los imaginarios del Medievo occidental, sino que se les mezcla con algunas otras representaciones y seres fantásticos del mismo periodo pero de Japón, mostrando a *yokais* (como el clásico Orochi), samuráis y señores feudales. Los jugadores se ponen

³⁵ Jordan Tayler Voltz, *There and Back Again: The Public Medievalism of Japanese and American Console Video Games during the 1980s*, eTD Collection, Viena, Universidad Centroeuropa, 2022, pp. 32-34.

en el papel de los descendientes del legendario héroe Ortega y tienen que liberar al mundo de un terrible demonio llamado Baramos, en una clásica búsqueda épica de objetos sagrados para acceder a la confrontación final en el castillo mágico del mundo oscuro (típico de los romances caballerescos). En el juego se representan reyes y reinas, poblados y castillos, pero tanto con estética europea como japonesa; hay algunas casas de paja o castillos de piedra, con reyes coronados, en contraste con templos de estilo sintoísta o budistas y reinas sacerdotisas. El uso de las iglesias sigue siendo, como a lo largo de la serie, el lugar seguro de descanso de los héroes para guardar la partida.³⁶ A la fecha la serie cuenta con once entregas oficiales y varias derivadas, y es una de las más consumidas a nivel mundial; por ejemplo, la primera logró vender más de cinco millones de copias, mientras que la tercera, un aproximado de seis millones.³⁷

Otra serie tremendamente popular es *Final Fantasy*, lanzada por la compañía Square en 1987. También contiene varios arquetipos de las narrativas e imaginarios medievales, ya que se enfoca en la historia de los guerreros de la luz, quienes tienen que reunir cristales mágicos para acabar con Garland, un caballero negro que busca crear una época de oscuridad al relacionarse con demonios, lo que lo llevó a convertirse en el señor del Caos. El juego cuenta con ciudades amuralladas, desiertos peligrosos, viajes de exploración a los confines del mundo y, por supuesto, un gran repertorio de enemigos fantásticos que van desde enanos, elfos, sirenas y unicornios hasta vampiros y dragones. Los siguientes juegos de la saga fueron lanzados en 1988 y 1990, expandiendo sus historias para ser cada vez más complejas e involucrando imperios, seres mitológicos como Cerbero, Odín, Fanrir, el Ave Fénix, e incluso bíblicos como Behemot y el Leviatán. La cuarta entrega apareció en 1991 y fue una de las más cargadas de elementos medievalistas. Esta narra la redención de un caballero negro llamado Cecil, quien se convierte en un paladín de la luz y vence a un demonio que busca controlar el mundo, en lo que supondría una búsqueda por reinos míticos hasta llegar a la luna.³⁸

³⁶ *Ibidem.*, pp. 35-39.

³⁷ Véase en línea: https://vgsales.fandom.com/wiki/Dragon_Quest, consultado el 10 de octubre de 2022.

³⁸ César Boquera Solaz, *La narrativa transmedia en los videojuegos: Estudio de caso de la saga Final Fantasy*, Gandía, Universitat Politècnica de València, tesis de grado, 2019, pp. 21-23.

Durante algunos años la saga se alejó de los temas medievales para explorar escenarios distópicos y futuristas. Por ejemplo, sus entregas número seis, siete y ocho, lanzadas respectivamente en 1994, 1997 y 1998, fueron unas de las más populares en ese aspecto, al introducir nociones sobre la casi extinción de la magia, centrándose más bien en el dominio tecnológico y político, generalmente combatiendo terribles imperios, con complejas historias de tramas intrincadas. Pero aun así no se abandonó por completo la idea de la magia como elemento central de las tramas ni a los seres fantásticos de estilo medieval, solo se les combinó. Pero en términos generales, dentro de la saga *Final Fantasy*, se pueden apreciar varias nociones de ese tipo de imaginarios que evocan aldeas y castillos medievales, junto con la idea de la monarquía al estilo occidental.³⁹ Para 2022, la serie cuenta con quince entregas, más muchos otros *spin-offs*, y es una de las más populares a nivel mundial, llegando a vender en conjunto un aproximado de ciento cincuenta millones de juegos.⁴⁰

Por otro lado, la franquicia de *The Legend of Zelda* es otra de las más aclamadas. Su primer juego fue lanzado en 1986 y se enfoca totalmente en una épica de caballería ambientada en la tierra de Hyrule, donde el héroe Link tiene que rescatar a la princesa Zelda del terrible rey demonio Ganon, por lo que se utiliza el estereotipo medievalista de la damisela en peligro, encerrada en una mazmorra. El juego estimula la exploración por bosques, lagos, montañas y castillos con el objetivo de reunir piezas divinas de la llamada Trifuerza para poder acabar con el mal, las cuales se encuentran en templos con guardianes, como dragones, esqueletos, cíclopes, centauros y magos, y el héroe recibe ayuda de hadas, elfos y una serie de objetos mágicos. Para la segunda entrega, de 1987, se expandió el contenido simbólico del juego, ya que se agregaron imaginarios sobre hechizos mágicos contra la princesa, que la mantienen en un sueño eterno, además de la interactividad con los personajes del juego, quienes viven en aldeas y castillos que evocan sentidos medievales, con herreros, magos y demás. En esa entrega se introdujo un elemento muy importante en la franquicia, una espada mágica para repeler

³⁹ Ismael Casado Camacho, *Ciudades de Final Fantasy: narrativa, arte conceptual y arquitectura*, Madrid, UPM, tesis de grado, 2020, pp. 20-22 y 45-46.

⁴⁰ Véase en línea: https://vgsales.fandom.com/wiki/Final_Fantasy#cite_note-26, consultado el 15 de octubre de 2022.

el mal que se convertiría en un signo de la serie, en una clara inspiración de espadas fantásticas como Excálibur.⁴¹

Sin duda, la entrega más popular de esa saga ha sido *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, lanzada en 1998. Mantiene varios elementos previos, como ser un juego de búsqueda épica y aventura exploratoria, pero con el potencial de estar en 3D, por lo que se agregaron más dragones, fantasmas, elfos, hadas, caballeros y demonios, y en general tiene una atmósfera más oscura. Lo mismo puede decirse de sus objetos mágicos, ya que en esta ocasión no solo hay espadas fantásticas, lo central es una flauta que permite viajar en el tiempo. La Trifuerza sigue apareciendo como una reliquia sagrada, creada por las diosas de ese mundo, y es la única forma de detener el avance del mal. Se presentan escenarios más variados como ferias, castillos, desiertos, calabozos, volcanes, bosques, villas e incluso algunas ciudades de seres fantásticos, submarinas y en montañas. En general se presentan las clásicas ideas medievales de las dificultades por el dominio de la naturaleza, el héroe virtuoso, el maniqueísmo del bien contra el mal, las damiselas en peligro y la idea de los elementos sagrados como guías morales del mundo, ya que las diosas crearon guardianes, como un árbol mágico parlante, entre otros.⁴² Como ejemplo de su enorme éxito puede mencionarse su última entrega, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lanzada en 2016, que a la fecha ha vendido más de veintisiete millones de unidades alrededor del mundo; la saga, en general, ha vendido mucho más, ya que cuenta con más de cuarenta juegos.⁴³

Un ejemplo más reciente puede ser el tremendamente popular *The Witcher 3*, lanzado en 2015. Es la parte más exitosa de su propia saga de videojuegos, que inició desde 2007. Se basa en una serie de libros del mismo nombre, creados por el escritor polaco Andrzej Sapkowski. La aventura cuenta la historia de Gerald de Rivia, un consumado cazador de brujas y demonios que usa equipos especiales de plata y otros objetos mágicos; sus espadas parecen estar inspiradas en el estilo del siglo xv. El juego está am-

⁴¹ Dayse Marinho Martins, João Batista Bottentuit, A. A. Marques y N. M. Silva, “A Gamificação no ensino de história: o jogo *Legend of Zelda* na abordagem sobre medievalismo”, *HOLOS*, vol. 7, 2016, pp. 299-300 y 313.

⁴² *Ibidem.*, pp. 314-316.

⁴³ Véase en línea: <https://www.nintendolife.com/news/2022/08/here-are-the-top-ten-best-selling-nintendo-switch-games-as-of-june-2022>, consultado el 23 de octubre de 2022.

bientado en los reinos del norte, muy parecidos a los escenarios del este y el norte de Europa como Polonia, la región del Báltico e incluso Escandinavia. La misión es encontrar y defender a la princesa Cirilla de espectros que quieren usar sus poderes para fines perversos pero, lejos de ser una damisela en apuros, ella también es una gran guerrera que se resiste constantemente a sus perseguidores. Ambos cuentan con la ayuda de seres fantásticos típicos del periodo imaginado, como brujas y enanos.⁴⁴

Por supuesto, aparecen más seres fantásticos del periodo medieval, pero desde la perspectiva regional polaca, como la *boruta* (un diablo que corrompe almas), la *bagiennik* (un espíritu de agua), el *estrigue* (el alma de los muertos), el *bies* (un demonio del bosque), el *bieda* (la personificación de la miseria), los espectros a caballo (inspirados en los jinetes del apocalipsis, que traen consigo la muerte), entre muchos otros. También aparecen seres más clásicos del imaginario, como vampiros, súcubos, hombres lobo, dragones o grifos. En el juego hay varios reinos con complejas cortes, mares, cavernas y bosques mágicos con rituales de estilo druida. Está fundamentado en un sistema de búsquedas y de construcción de relaciones que tienen consecuencias directas dentro del juego, algo que le ha valido su enorme popularidad, al ser tan interactivo. También se destaca la representación de la vida oscura y difícil que ha caracterizado el periodo, con los personajes del pueblo llano temerosos de sus supersticiones, con poca fe en la ciencia y dependiendo totalmente de su iglesia (el Fuego Eterno). Se muestra una jerarquía totalmente feudal y una de las tramas principales es el fin del mundo anunciado por los heraldos de la muerte, en una dicotomía entre lo sagrado y lo herético.⁴⁵ El juego ha sido tan bien recibido que para 2022 ha logrado vender más de cuarenta millones de copias.⁴⁶

Un último ejemplo puede ser *The Elder Scrolls V: Skyrim*, lanzado en 2011, pero también es parte de una serie que comenzó desde 1994; el primer título se llamó *The Elder Scrolls: Arena*. Sin duda *Skyrim* ha sido la entrada más

⁴⁴ Christer Lidén, *The Quest for Medievalism in The Witcher 3. A Study of the vita gravis: The Apposition between the Medieval and the Fantastical*, Estocolmo, University of Stockholm, tesis de grado, 2016, pp. 3-10.

⁴⁵ *Ibidem*, pp. 16-25.

⁴⁶ Véase en línea: <https://www.gameinformer.com/2022/04/14/the-witcher-3-has-sold-more-than-40-million-copies-cyberpunk-2077-surpasses-18-million>, consultado el 29 de octubre de 2022.

popular de esa saga. Es un juego de aventura y fantasía en primera persona que nos permite construir a nuestro propio héroe o heroína, y está ambientado en el mundo de Tamriel, mucho más enfocado en lo político y con elementos fantásticos, pues aparecen figuras como los *jarl* (gobernantes escandinavos) a la vez que dragones, gigantes, brujas y licántropos, entre otros. Es un juego de mundo abierto y no lineal, lo que significa que permite una total libertad de decisiones. Su sistema de juego consiste en búsquedas y sus temáticas son frecuentes guerras civiles entre reinos y personas normales, pero también está el constante temor ante el dragón Alduin, conocido como “Come Mundos”, que regresó para crear caos y devastación. El escenario es claramente apocalíptico y está inspirado en el folklor nórdico, incluso usa la indumentaria, los barcos, las armas y otros elementos que muestran representaciones de lo vikingo.⁴⁷ El juego contó con varias expansiones y hasta hoy ha logrado vender más de treinta millones de unidades en todo el mundo.⁴⁸

COMENTARIOS FINALES

La Edad Media sigue viva al día de hoy, tal y como afirmaban Jacques Le Goff, Umberto Eco y otros pensadores, y se le puede observar en algunos retornos a sus dinámicas sociales o en sus herencias institucionales, pero también vive en la imaginación histórica sobre el periodo, que está bastante vigente dentro de las industrias creativas, las cuales la usan regularmente, a través de distintos medios, para pintar ideas sobre cómo era la Edad Media. Esto se puede ver en la televisión y el cine, pero, desde hace al menos cuatro décadas, los videojuegos han representado un sector sumamente importante dentro de esas industrias a nivel global y han ayudado a reforzar imaginarios y estereotipos sobre ese periodo histórico que sigue fascinándonos por sus narrativas, temáticas, héroes y horrores.

Por medio de los ejemplos observados en este texto nos pudimos dar cuenta de que fundamentalmente existen dos tipos distintos de videojuegos que apelan a la imaginación de lo medieval: los que buscan representar ideas

⁴⁷ Victoria E. Cooper, *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*, Leeds, University of Leeds, tesis de doctorado, 2016, pp. 73-76.

⁴⁸ Véase en línea: <https://gamerant.com/bethesda-games-best-selling-ranked/>, consultado el 4 de noviembre de 2022.

de lo real y los que se apegan más a sus arquetipos fantásticos, temores y monstruos. Los discursos contenidos en los videojuegos siempre han ido más allá de la mera entretención. Se pudo observar en los que se ambientan en lo real que, si bien muestran imágenes simplificadas del pasado y en ocasiones hasta erróneas, tienen una intencionalidad de dar cuenta del mundo tal como fue, usando fechas reales, personajes reales y eventos históricos, algunos intentan ser tan detallados como es posible e incluso buscan eliminar algunos estereotipos oscurantistas sobre el periodo, ya que incluyen información detallada sobre tecnología, estrategias militares, universidades y estructuras sociales y económicas complejas.

Por otro lado, los ambientados en lo fantástico no se interesan por lo real, sino por sus maravillas y escenarios, y refuerzan casi siempre varias de las figuras idealizadas que surgieron en el periodo, como las historias épicas de caballería, damiselas en peligro, búsquedas de objetos sagrados en territorios inhóspitos y la dicotomía del bien contra el mal, de lo divino contra lo demoníaco. Se enfocan sobre todo en la magia, lo místico, los romances, lo sobrenatural y las bestias (sobre todo dragones, unicornios, elfos, gigantes, hadas, demonios, brujas, entre otros), siempre presentando una gran variedad de arquetipos que seguimos imaginando de manera nostálgica, ya que apelan a nuestra forma de pensar el pasado.

Esto nos muestra cómo esos medios de las industrias creativas tienen varias décadas (desde los setenta y ochenta) utilizando socialmente el pasado con fines lucrativos por medio del entretenimiento, y se han consolidado con millones de consumidores a nivel mundial. Por lo tanto, muy plausiblemente la mayoría de las formas de pensar en esa época estén influenciadas por videojuegos, al menos en buena parte, porque cada una de las series puestas de ejemplo llegó a los millones y millones de unidades vendidas, a diferencia de los libros de historia serios que se venden bastante poco en comparación. Además, el periodo medieval no es el único que los videojuegos reproducen; los hay ambientados en muchos otros tiempos, como la Antigüedad egipcia, la Clásica grecorromana, el Renacimiento, las guerras mundiales y hasta perspectivas del futuro. Por lo tanto, nuestra imaginación histórica sigue siendo condicionada por factores como la literatura, el cine y ahora los videojuegos, los cuales dibujan ideas sobre el pasado que, aunque ficticias, circulan mucho y están hasta normalizadas; vivimos en un presente

profundamente inmerso en el pasado. Esto nos debe hacer reflexionar sobre nuestros roles fundamentales como historiadores: ¿se trata de revisar la historia de la forma más fiel posible o de construir memorias de forma significativa? Una cosa es segura: no se trata de que vayamos al pasado solo porque sí, sino para dar mejores respuestas históricas al presente,⁴⁹ por lo que en el caso de la imaginación medieval, si no nos gustan las simplificaciones que han venido haciendo desde hace décadas los videojuegos, deberíamos adaptar nuestras formas de narrar para hacerlas más atractivas, tal como lo ha hecho la literatura. ❧

⁴⁹ Eduardo Cavieres Figueroa, *El oficio de historiar: Entre pasados y futuros*, Madrid, Marcial Pons y Universidad de Alcalá, 2019, pp. 79-80.