

VER Y JUGAR LA EDAD MEDIA: PROBLEMAS Y LIMITACIONES EN LA RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL Y VIDEOLÚDICA DEL PASADO MEDIEVAL

ALBERTO VENEGAS RAMOS
UNIVERSIDAD DE MURCIA

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo estudiar la forma en la que se representa videolúdicamente el pasado medieval. Para ello estudiará tres elementos: el tipo de fuente seleccionada, el diseño lúdico y la visualidad de las obras, junto a un gran número de ejemplos que ilustren cada uno de los tipos y subtipos elaborados con la intención de determinar cómo se deforma el pasado con el fin de adaptarlo a una forma concreta y que potenciales consecuencias, favorables o perjudiciales, puede generar esta deformación para el conocimiento y el impacto social del pasado.

1. Aspectos previos

La intención de este trabajo es analizar los condicionantes internos: fuentes, diseño y referencias visuales de la adaptación videolúdica del pasado medieval. Conocer la forma en la que se adapta, se deforma e incluso se inventa la historia de la Edad Media para encajar en el formato de videojuego se antoja cada vez más necesaria dada la relevancia cada día más acusada del medio¹.

Podríamos hablar de datos de distribución, venta y consumo² pero quizás es más relevante atender a otro aspecto: las referencias³. No son pocos los jugadores que toman como principal

1. De acuerdo a diferentes estadísticas y estudios las horas invertidas frente a la pantalla interactiva y videolúdica siguen creciendo: Anderton, Kevin. (21 Marzo 2019). *Research Report Shows How Much Time We Spend Gaming*: <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2019/03/21/research-report-shows-how-much-time-we-spend-gaming-information/?sh=468a098e3e07> una situación que ha crecido durante la pandemia y los momentos de confinamiento especialmente entre los más pequeños: Richtel, Matt. (17 Enero 2021). *Children's Screen Time Has Soared in the Pandemic, Alarming Parents and Researchers*: <https://www.nytimes.com/2021/01/16/health/covid-kids-tech-use.html> provocando que la industria del videojuego superase ya en 2018, en términos de horas invertidas y financiera y económicamente, al resto de industrias culturales actuales: EFE (10 Mayo 2019). *La industria del videojuego en España sigue floreciendo: mueve el doble que el cine y la música*: https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-industria-videojuego-espana-sigue-floreciendo-mueve-doble-cine-y-musica-201905081019_noticia.html.

2. Sirva de ejemplo el videojuego *Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft, 2020. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed>), el cual se encuentra entre los cuatro videojuegos más vendidos para videoconsolas de nueva generación y está ambientado en la Gran Bretaña del siglo IX: Grubb, Jeff. (21 Febrer 2021). *Assassin's Creed: Valhalla pushed the franchise to record revenues*. Un título que representa un pasado medieval por completo deformado por los condicionantes internos de la obra pero que ha llegado a más de 1,8 millones de jugadores (Romano, Sal. (2020, November 17) *Assassin's Creed Valhalla is the biggest Assassin's Creed game launch in history*: <https://www.gematsu.com/2020/11/assassins-creed-valhalla-is-the-biggest-assassins-creed-game-launch-in-history>).

3. De acuerdo a Manuel Castells: "Podemos afirmar que la influencia más importante en el mundo de hoy es la transformación de la mentalidad de la gente. Si esto es así, los medios de comunicación son las redes esenciales, ya que ellos, organizados en oligopolios globales y sus redes de distribución, son la fuente principal de los mensajes y las imágenes que llegan a la mente de las personas": Castells, Manuel. *Comunicación y poder*. Barcelona: Alianza, 2009: 55. El videojue-

referencia para su relación con el pasado obras artísticas destinadas a la cultura de masas⁴ y basan su conocimiento acerca del periodo en el contenido de dichas obras. Sin embargo esa referencia, como tendremos ocasión de ver, ha sido deformada hasta encajar en una forma concreta para lo cual, incluso, ha podido ser hasta inventada. Además se presentará, en según qué ocasiones y siempre cuando se apuesta por un género concreto de videojuego, como veremos más adelante, descontextualizada. Será una referencia fósil extraída de su lugar de origen sin tener en cuenta que había a su alrededor.

Es por ello que los análisis acerca de la autenticidad o no de lo mostrado, los más habituales, corren el riesgo de convertirse en ejercicios fatuos de no tenerse en cuenta la forma en la que el pasado se convierte en videojuego⁵ ya que se entienden éstos como una representación del pasado que comparte intención, alcance y forma con la literatura historiográfica equiparándose al diseñador de videojuegos con el historiador, como lleva a cabo Adam Chapman en su fundamental obra sobre el campo *Digital games as History*⁶ siguiendo los trabajos previos sobre el cine de Robert Rosenstone.

Nosotros no compartimos esta perspectiva sobre el medio, apostamos por entender el videojuego como una forma de memoria⁷ alejada, aunque relacionada, con el oficio del historiador pero que sirve a otros propósitos, como apuntaba Todorov en su obra *El miedo a los bárbaros*:

La memoria colectiva de todo grupo fundamenta su cultura. Pero la memoria es en sí misma necesariamente una construcción, es decir, una selección de hechos del pasado y su disposición en función de una jerarquía que no les corresponde por sí mismos, sino que les otorgan los miembros del grupo⁸.

La elección de los hechos [que constituyen la memoria colectiva] y su disposición jerárquica no la llevan a cabo eruditos especialistas (...) sino grupos influyentes de la sociedad que pretenden defender sus intereses. El objetivo prioritario de estos grupos no es conocer el pasado con exactitud, sino lograr que los demás reconozcan su lugar en la memoria colectiva, y por lo tanto en la vida social del país⁹.

Tal y como observaremos en el primer apartado del artículo la selección de las fuentes que darán contenido a los hechos seleccionados por el diseñador del videojuego es una decisión fundamental

go forma parte del entramado de los medios de comunicación y sus mensajes acaban por calar entre sus usuarios dado que, de nuevo de acuerdo con Castells, “la gente se reconoce en lo que lee o lo que ve”: Castells, Manuel. *Comunicación...: 270*. Por lo tanto, mientras más veamos un mismo pasado, aunque este se encuentre deformado, más probabilidad habrá de tomarlo por cierto por la propia repetición de estos momentos deformados del pasado alojados en los medios de comunicación que nosotros denominamos “retrolugares”: Venegas Ramos, Alberto. “Retrolugares, definition, formation and repetition of places, settings and imagined scenes from the past in popular culture and video games”. *Revista de Historiografía*, 28 (2018): 323-346.

4. Esta situación la ilustra a la perfección las diferencias entre las unidades de videojuegos vendidas y las unidades de ensayos históricos elaborados por profesionales para constatar esta realidad, la popularidad del cine o la televisión en relación a la disciplina histórica entre la sociedad actual. Tal y como comentó Raphael Samuel en su obra *Teatros de la memoria*: “En la actualidad, la televisión debe ocupar el lugar de honor en todo intento de cartografiar las fuentes extraoficiales de conocimiento histórico”: Samuel, Raphael. *Teatros de la memoria*. Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia, 2009: 33, un lugar que está siendo, si no lo ha sido ya, usurpado por el videojuego.

5. César San Nicolás Romera, Miguel Ángel. “Video Games Set in in the Middle Ages: Time Spans, Plots, and Genres”. *Games and Culture*, 13/5 (2018): 521-542.

6. Chapman, Alan. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New-York: Routledge.

7. Venegas Ramos, Alberto. “Aesthetic uses of the past and limits in the reconstruction of historical spaces inside a videogame”. *Culture & History Digital Journal*, 1/9 (2020).

8. Todorov, Tzvetan. *El miedo a los bárbaros*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2008: 93.

9. Todorov, Tzvetan. *El miedo...: 93*.



que alterará, por completo, la representación del momento escogido. Además, no se les dará la misma relevancia a unos otros momentos u otros, como también tendremos ocasión de estudiar, sino que serán los momentos que, de alguna manera, interpelan de forma más directa a nuestro tiempo los más seleccionados.

El objetivo de los videojuegos de historia en general no es conocer el pasado con exactitud, como numerosos responsables de obras videolúdicas han dejado de manifiesto en ocasiones anteriores¹⁰, sino presentar al jugador una experiencia divertida y atractiva, además de rentable para el propio estudio de desarrollo¹¹, aunque recientemente están surgiendo títulos que desafían esta tendencia general¹².

2. Conceptos y delimitaciones

Antes de continuar con nuestro empeño debemos detenernos durante un momento para establecer y definir conceptos básicos como, por ejemplo, el de videojuego. De acuerdo a Jesper Juul es un juego al que se juega mediante una computadora y una pantalla de vídeo¹³. En esta definición de Juul, discutida y debatida posteriormente¹⁴ resulta aún relevante para nosotros por la importancia dada a dos aspectos de capital importancia: la computadora y la pantalla. En el primer elemento, la computadora, es donde se ejecutan una serie de reglas que dan sentido al juego y donde el propio juego es ejecutado y controlado por un dispositivo externo (teclado, ratón, mando, etc.). En el segundo elemento, la pantalla, es donde se suceden las imágenes que ilustran el juego en sí y donde el jugador ve reflejadas las consecuencias de sus decisiones para con los retos propuestos por el juego y las reglas establecidas.

Esta definición sucinta y excesivamente general, no es este el lugar para entrar en los amplios debates acerca de la naturaleza del videojuego, nos sirve a su vez para definir al videojuego de historia, ya que éste podría definirse como una creación virtual compuesta de imágenes interactivas y elementos ludonarrativos que tratan, voluntariamente, de representar el pasado. Usos del pasado, diseño ludonarrativo e imágenes interactivas creadas con métodos digitales que dan lugar a espacios virtuales serían, por tanto, los principales elementos internos que condicionan la representación de los tiempos pretéritos en el medio del videojuego.

Este artículo cuenta con unas delimitaciones voluntarias. Se centrará en los aspectos mencionados anteriormente, fuentes seleccionadas para usar el pasado, decisiones de diseño para adaptar el pasado a videojuego y selección de fuentes y referencias visuales para ilustrar ese pasado.

10. Venegas Ramos, Alberto. "El videojuego como forma de memoria estética". *Pasado y Memoria*, 20 (2020): 277-301.

11. Venegas Ramos, Alberto. "El videojuego...": 277-301.

12. Venegas Ramos, Alberto. "El videojuego como forma de memoria literal y memoria ejemplar". *Historiografías*, 18 (2019): 30-54.

13. Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005: 8.

14. Arojanta, Jonne. "Game Definitions: A Wittgensteinian Approach". *Game Studies*, 1/14 (2014).



Escapará a nuestra consideración aspectos como el estudio de la verosimilitud¹⁵, la autenticidad¹⁶, los usos públicos del pasado, así como los elementos externos del videojuego y su inserción en la cultura artística de masas.

También escapará a nuestra atención otra de las grandes deformaciones que sufre el pasado medieval en su conversión a videojuego: la inclusión de una narrativa. Sobre este tema, que abordaremos en futuros trabajos, tan solo consideraremos que todos los videojuegos de historia cuentan con una narrativa que trata de rellenar los espacios en blanco acerca del periodo seleccionado. Estos espacios se completarán a través de las acciones del sujeto histórico considerado para cada ocasión, el cual puede variar y ser una dinastía, es el caso de *Crusader Kings 2*¹⁷, un mercader, *Anno 1404*¹⁸, un soldado de infantería, *For Honor*¹⁹ o una familia de campesinos, *Medieval Dynasty*²⁰. Todos ellos tienen una trama, impuesta o autoimpuesta, que el jugador debe recorrer diseñada desde el comienzo por los responsables del videojuego. Son los estudios de desarrollo los que crean esta libertad dirigida²¹ para que el jugador la recorra. Antes de comenzar a jugar está ya todo establecido siguiendo los planes de los creadores del título. La Historia, sin embargo, no tiene ese sentido narrativo teleológico diseñado desde el origen a la destrucción, sino que es la suma de miles de posibilidades que confluyen en un punto que da lugar al siguiente. A menos que consideremos alguna explicación sobrenatural la Historia no progresa de acuerdo a ningún plan divino como si ocurre en el medio digital.

3. Fuentes seleccionadas para representar el pasado

Con fuentes nos referimos al material seleccionado por el diseñador del videojuego de historia medieval para construir posteriormente su obra lúdica e ilustrarla con diferentes imágenes, las cuales también tendrán sus propias fuentes. Además también deseamos referirnos en este primera apartado a los documentos consultados por el responsable del título para construir su propuesta.

De acuerdo con estas delimitaciones hemos propuesto tres tipos diferentes de fuentes: primarias, las aportadas por la época seleccionada, las historiográficas, aquellas obras realizadas por historiadores o profesionales del pasado, y mediáticas, las contenidas y reproducidas por obras artísticas de masas presentes en los medios de comunicación de masas.

15. Sobre este aspecto para el caso de los videojuegos basados o ambientados en la Edad Media véanse los interesantes y útiles trabajos de Jiménez Alcázar (Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "Videogames and the Middle Ages". *Imago Temporis: medium Aevum*, 2 (2009): 311-365; Jiménez Alcázar, Juan Francisco. "The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames". *Imago Temporis: medium Aevum*, 5 (2011): 299-340); Jiménez Alcázar, Juan Francisco. *From the Age of Empires to Total War: Medieval and Video Games*. Murcia: Centro de Estudios de la Universidad de Murcia, 2016).

16. Sobre este aspecto junto al siguiente, los usos públicos del pasado, véase el libro *Digital gaming re-imagines the Middle Ages* (Kline, Daniel. *Digital gaming re-imagines the Middle Ages*. London: Routledge, 2013).

17. Paradox Interactive, 2013.

18. Ubisoft, 2008.

19. Ubisoft, 2017.

20. Render Cube, 2020.

21. "El videojuego implica a su lector como ninguna otra forma de discurso lo ha hecho antes. El diseñador crea unos márgenes de libertad que el jugador recorre según su voluntad, en un ejercicio que aquí llamamos "libertad dirigida" y que convierte a ambas partes en co-creadores de este discurso" Navarro Remesal, Víctor. *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016: 12.



Sobre la primera tipología, aquellas aportadas por la época seleccionada, no existen videojuegos contruidos íntegramente. Las fuentes primarias logran aparecer en el videojuego reproducidas de forma fotorrealista como parte de la cultura material coincidente con el tiempo representado. Es el caso del videojuego citado con anterioridad, *Assassin's Creed: Valhalla*. Para el desarrollo de esta obra sus responsables acudieron a distintos museos y centros de estudio para observar y fotografiar distintos objetos que más tarde reprodujeron en el mundo virtual creado digitalmente con la intención de aportar verosimilitud²². Más allá de este uso habitual, aportar verosimilitud²³, no existe un acercamiento directo a las fuentes del periodo por los diseñadores de videojuegos.

Sobre la segunda tipología, las fuentes historiográficas, sí existen títulos aunque por norma general suelen encontrarse mezclados con la fuente posterior. En estos títulos sus autores han consultado literatura específica sobre el periodo, como por ejemplo ocurre con *Crusader Kings III*²⁴. Los responsables de este título de estrategia han ido desgranando a lo largo de sus diarios de desarrollo las distintas obras consultadas, los materiales recopilados y los libros consultados para reconstruir su Edad Media²⁵ y, sin embargo, el responsable del diseño del videojuego afirmó durante una entrevista que: “cuando tenemos que tomar una decisión difícil acerca de hacer algo histórico o divertido, por lo general nos decantamos por hacerlo más divertido e interesante para el jugador”²⁶.

No es el único título que ha apostado por materiales historiográficos y ayuda de profesionales pero que, de nuevo, ha tenido que deformar ese material en aras de adaptarlo a videojuego, además de otras razones. Es el caso del videojuego checo *Kingdom Come: Deliverance*²⁷. Sus creadores prometieron una “experiencia histórica auténtica” y para lograrlo contrataron como parte integral del equipo a la historiadora Joanna Nowak²⁸ y a través de métodos fotogramétricos representaron una gran cantidad de edificios reales de la época, la Bohemia de comienzos del siglo XV²⁹. Sin embargo esta búsqueda de la “autenticidad” histórica chocó con tres problemas principales, el primero es el problema asociado a las fuentes en las reconstrucciones videolúdicas con el que cerraremos este apartado, el segundo es su adaptación a videojuego tal y como estudió el investigador Martin Bostal³⁰, y el tercero el tratamiento de las fuentes seleccionadas.

22. En una entrevista ofrecida por Ryan Lavelle, historiador contratado por Ubisoft para trabajar en el videojuego afirmó que su trabajo era “llenar los huecos para crear un mundo de juego creíble” (Burrows, 2021). La figura del historiador, por tanto, sirve como llamado de autenticidad de lo mostrado, aun cuando en las relaciones entre historiador y diseñador de videojuegos sea la palabra de este último la que suele prevalecer (Venegas Ramos, 2020).

23. Un uso que ya estudiaron Salvati y Bullinger para el caso de los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial en su capítulo del libro *Playing with Past* (Salvati & Bullinger, 2013).

24. Paradox Development Studios, 2020.

25. Nelva, Giuseppe. (14 Maig 2020) Crusader Kings 3 Interview: Product Manager Discusses Features, Accessibility, Wacky Events, & More. <https://twinfinite.net/2020/05/crusader-kings-3-interview/>.

26. Groux, Christopher. (9 Març 2020) Crusader Kings III' Devs Discuss Making History a Personal Playground: <https://www.newsweek.com/crusader-kings-3-ck3-history-personal-playground-gameplay-1529271>.

27. Warhorse Studios, 2018.

28. Webster, Andrew. (2018, February 2) *Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy*: <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc>.

29. Webster, Andrew. (2018, February 2) Kingdom Come...: <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc>.

30. Bostal, Martin. “Medieval video games as reenactment of the past: A look at kingdom come: Deliverance and its Historical Claim”, *Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea*, Rafael Fernández Sirvent, Rosa Ana Gutiérrez Lloret, eds. Alicante: Universidad de Alicante, 2019: 380-394.



Al respecto del último problema, y de acuerdo a distintas críticas del juego³¹ éste adolecía de un problema básico: la selección y tratamiento de los hechos acaecidos en el pasado. Según estos críticos esta selección mostraba un pasado parcial y sesgado a favor de una visión nacionalista de la historia de la República Checa y la supuesta autenticidad de lo mostrado tan solo servía para aportar legitimidad a dicha representación, tal y como ya apuntó Anthony Smith en su obra *Nacionalismo*³². Una crítica que ha tenido recorrido dentro de la recepción de la obra bajo la forma de distintas polémicas³³ y que nos sirve a nosotros para ilustrar los problemas sobre el uso y selección de fuentes tanto primarias como historiográficas como medio medios para elevar la “historicidad” de la obra con fines mercadotécnicos o propagandísticos.

Sin embargo, en las representaciones de la historia contemporánea sí existen obras que logran, a través de fuentes historiográficas o memorísticas, problematizar el pasado y ofrecer al jugador las herramientas necesarias para que se enfrente a él y extraiga, a través del reflejo de las consecuencias de sus decisiones, una lectura crítica y significativa de la historia³⁴.

Sobre la tercera tipología, las fuentes mediáticas, se construyen la mayor parte de los videojuegos de historia medieval. El título citado con anterioridad, *Assassin's Creed: Valhalla*, ilustra a la perfección esta tipología ya que sus responsables contrataron a los encargados de la ambientación histórica de otras obras de arte para la cultura de masas como las series de televisión *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020) o *The Last Kingdom* (2015-2021)³⁵ y a los actores de esta última para que pusieran sus voces al a los protagonistas del videojuego³⁶.

Acudir a obras artísticas de masas es una decisión habitual en el videojuego de historia, medieval o no. La mayoría de los títulos acuden a la memoria estética³⁷ de la época ya presente en los medios de comunicación para construir sus propuestas con la intención de que estas no resulten extrañas al espectador, ya que las reconoce por haberlas visto en numerosas ocasiones anteriores.

31. Haske, Steve. (2016, October 10). *How "Kingdom Come" Doubles down on History*: <https://www.inverse.com/article/22754-kingdom-come-deliverance-history-interview>; Inderwildi, Andreas. (5 Març 2018). *Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand*: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>.

32. De acuerdo con este teórico del nacionalismo la búsqueda de autenticidad en los discursos nacionalistas acerca del pasado siempre guardan la misma finalidad: “Esto lleva sin que nos demos cuenta a la noción de autenticidad como originalidad y, en el contexto nacionalista, al mito de los orígenes y la descendencia: el «quiénes somos» es una función del «dónde venimos» en el tiempo y en el espacio; el carácter viene determinado por el origen. Pero esto se solapa con otro significado: la idea de ser originario o indígena, esto es, no sólo ser el primero de su especie sino también ser autóctono, nacido en la tierra. Esto a su vez nos lleva a otro sentido de lo auténtico como algo puro y que permanece sin mezcla, en que el genuino «nosotros» constituye un original prístino, por muy mezclado que esté nuestro lamentable estado actual. Pero quizás el sentido más común en el que los nacionalistas usan el adjetivo «auténtico» es para referirse a lo que es «totalmente nuestro» y de nadie más, y por lo tanto es único pero también indeterminado. Aquí, el concepto de autenticidad se solapa con el de autonomía: la «verdadera» comunidad es también la nación que está autodeterminada”: Smith, Anthony. *Nacionalismo*. Madrid: Alianza, 2004: 46.

33. Grayson, Nathan. (3 Febrero 2018) *Kingdom Come Owes Its Popularity To 'Realism' And Conservative Politics*: <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>; McCarter, Reid. (2 Marzo 2018). *Deliverance: Myth-making and Historical Accuracy*: <https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/>.

34. Venegas Ramos, Alberto. *El videojuego como forma...*

35. Hafer, Leana. (2020, November 23). *Assassin's Creed Valhalla owes a lot to TV's Vikings*: <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-valhalla-owes-a-lot-to-tvs-vikings/>.

36. Trepanier, Zoe. (2020, April 30). *The Last Kingdom Actor Voices Male Eivor in Assassin's Creed Valhalla*: <https://gamerant.com/assassins-creed-valhalla-magnus-bruun/>.

37. Podemos definir memoria estética como las representaciones del pasado reproducidas en los medios de comunicación de masas que por su propia repetición han acabado por aceptarse como ciertas entre la audiencia.



No es la única razón, al no contar con testimonios audiovisuales anteriores a la invención de máquinas capaces de captarlos no contamos con imágenes en las que aparezcan individuos del siglo XV andando, moviéndose o realizando cualquier actividad, con lo que se hace necesario acudir a obras de ficción históricas para reproducirlos.

Esta recurrencia a fuentes mediáticas no es exclusiva del videojuego, acudir a fuentes mediáticas en lugar de primarias o historiográficas es una característica compartida entre la formación de imágenes del pasado en medios tan diferentes a primera vista como la pintura de historia y el videojuego de historia. Tomás Pérez Viejo expone con claridad esta idea: "Todos los grandes temas de la pintura de historia, los que aparecen una y otra vez en los cuadros, habían sido previamente éxitos teatrales o novelescos"³⁸. De la misma manera todos los grandes temas del videojuego de historia habían sido previamente éxitos cinematográficos o televisivos: el Salvaje Oeste, la Segunda Guerra Mundial o los momentos escogidos por Ubisoft para ambientar su reconocida saga *Assassin's Creed*: las Cruzadas, el Renacimiento, la Guerra de Independencia Estadounidense, la piratería del Caribe, la Revolución Francesa, la Inglaterra victoriana, el final del Egipto ptolemaico, la Antigua Grecia o los pueblos vikingos. Todos ellos son grandes temas visitados recurrentemente por el cine o la televisión. Los cuales han logrado ser representados por grandes obras de ficción que han logrado establecerse como referentes mediáticos del momento y han tenido que ser captados y reproducidos posteriormente por el videojuego para ser reconocidos éstos como representación de ese mismo momento. Las fuentes principales de la pintura y el videojuego de historia más popular han de buscarse entonces no en las fuentes primarias o trabajos historiográficos sino en las obras de ficción anteriores que ya han cosechado un determinado éxito.

Sintetizando lo examinado hasta ahora los videojuegos de historia medieval para construir su propuesta de representación del pasado acuden a fuentes primarias, historiográficas o mediáticas. Ningún videojuego que nosotros conozcamos hace uso exclusivo de fuentes primarias y la gran mayoría de ellos hacen uso de las distintas fuentes aunque siempre prevalece una de ellas, siendo la última, la mediática, la más relevante de todas por el número de videojuego que acuden a ella para crear su mundo virtual. Sin embargo el objeto final que logra reconstruirse con ellas presenta siempre el mismo problema: la reconstrucción sin fisuras, de forma completa y coherente entre sus partes del mundo pasado. Este es un problema porque son muchos los lugares que la disciplina histórica aún no ha podido iluminar del pasado, lo cual obliga a los diseñadores a acudir a momentos extremadamente bien documentados y realizar una fuerte tarea de investigación, aspecto que como hemos tratado de demostrar no suele suceder, o recurrir a la invención.

En el videojuego, aún más que en la literatura o el cine, las lagunas impuestas por nuestro conocimiento del pasado se completan mediante la invención, ya que la narrativa dentro del medio videolúdico ya no proporciona únicamente discursos sobre nuestra relación con nuestros objetivos, como explica Pérez Latorre³⁹, también proporcionan discursos, y representaciones visuales, de nuestra relación con los «mundos», es decir, con determinados entornos culturales, sociales, naturales e históricos. La invención dentro del videojuego no es solo literaria sino también visual e incluso espacial. El jugador que recorra la Gran Bretaña del siglo IX imaginada por *Assassin's Creed: Valhalla* no contemplará lugares muertos en los que nada hay representado, sino que toda la obra presentará una continuidad espacial y narrativa completa que reconstruye totalmente el

38. Pérez Viejo, Tomás. *España imaginada: Historia de la invención de una nación*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2015: 31.

39. Pérez Latorre, Óscar. *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes, 2012: 21.



periodo representado hasta tal punto que permite al jugador recorrerlo, interactuar con él e incluso fotografiarlo. Por lo tanto la invención para la reconstrucción del pasado no es solo una opción para el caso del videojuego, sino una obligación, un hecho que ahonda más la brecha entre la obra historiográfica y el videojuego de historia. Sin embargo esta brecha no disuelve su posibilidad para elaborar y ofrecer una nueva relación con el pasado al jugador. De acuerdo con LaCapra:

La comparación de la historiografía con la ficción puede hacerse con una orientación muy distinta de la que salta a la vista en la obra de White. Se podría argumentar que las narraciones propias de la ficción pueden implicar también reivindicaciones de verdad en un nivel estructural o general, pues aportan discernimiento acerca de fenómenos como la esclavitud y el Holocausto, ofrecen una lectura de un proceso o un periodo, o generan una "sensibilidad" ante la experiencia y la emoción que sería muy difícil de conseguir a través de métodos documentales estrictos⁴⁰.

El videojuego, por su propia configuración, permite el acercamiento a fenómenos históricos bajo una forma que ningún otro medio puede llevar a cabo. No necesita ser considerado historia u obra historiográfica para generar lecturas de procesos o periodos que generen sensibilidades y emociones diferentes a las ofrecidas por la literatura o el cine, de hecho los propios creadores huyen de esta etiqueta. Las capacidades del medio deben valerse por sí mismas ya que la ficción, y el arte en general, posee una serie de elementos que la historia no puede emular. No es necesario convertir al primero en el segundo en un vano esfuerzo por otorgar prestigio a una forma sobre otra ni resaltar la relevancia de un medio por encima del resto. Cada uno de ellos posee fuerzas y debilidades que permiten relacionarnos con el pasado de muchas y muy diferentes maneras, como apuntaremos en las conclusiones de este trabajo y como hemos considerado en nuestra concepción del medio no como historia sino como memoria.

4. Puesta videolúdica

Tras seleccionar el momento histórico a representar y recopilar las fuentes de las que se va extraer la información para crear el videojuego de historia medieval el siguiente paso es convertir todos esos datos en juego adaptándolos a una forma ludonarrativa⁴¹. Para ello deberemos tomar en consideración numerosas decisiones aunque nosotros, para facilitar el proceso y el desarrollo del artículo, vamos a estudiar tres: el género, los patrones de diseño asociados a dicho género y las mecánicas como forma de interacción entre el jugador y el mundo virtual generado. Tres elementos que coinciden, de forma somera, con el llamado sistema-central del videojuego, ya que todos los elementos se articulan en torno a él.

El género es, de acuerdo con el investigador y doctor en *game studies* Navarro Remesal, "una clasificación por grupos de un conjunto de obras según rasgos comunes"⁴² siendo estos rasgos comunes los patrones de diseño, es decir: "configuraciones básicas de diferentes elementos que

40. LaCapra, Dominik. *Escribir la historia, escribir el trauma*. Buenos Aires: Nueva Visión Argentina, 2005: 38.

41. No podemos olvidar que, de acuerdo con Navarro Remesal: "un videojuego, entonces, es una relación en constante movimiento de elementos funcionales y ficcionales, según una forma potencialmente narrativa. Es a esto a lo que llamamos "ludonarrativa" y esta relación puede resultar equilibrada y coherente o disonante.": Navarro Remesal, Víctor. *Libertad dirigida...*:129.

42. Navarro Remesal, Víctor. *Libertad dirigida...*: 233.



delimitan el funcionamiento general del juego o los problemas y soluciones que estos presentan⁴³. El género ofrece un marco de experiencias al jugador, una referencia para adentrarse en la obra ya que todos los géneros son referenciales⁴⁴. La selección de un género traerá aparejadas consigo toda una serie de decisiones ulteriores en base a perspectivas, objetivos, reglas u obstáculos.

Por ejemplo, el videojuego *Age of Empires II: The Age of Kings*⁴⁵ pertenece al género de la estrategia en tiempo real. La perspectiva de este género es cenital, se observa desde arriba y el sujeto que controla el jugador es un supuesto Estado que debe gestionar a través de la consecución de diferentes objetivos que se plasman a través de una variación de cuatro factores esenciales: exploración del territorio, expansión del Estado, explotación de los recursos naturales y exterminación del enemigo. Estos cuatro pasos, comúnmente conocidos como “4x” están asociados al género de la estrategia desde sus comienzos y condiciona por completo la representación del pasado tanto en este título como en el resto de obras pertenecientes a dicho género, tal y como estudian otros trabajos⁴⁶.

La mayoría de los videojuegos de historia cuentan con reglas, éstas definen los objetivos y dejan los motivos por los que perseguirlos a la ficción. Incluso los títulos más abiertos, como *Assassin's Creed: Valhalla*, *Crusader Kings III* o cualquier otro título abierto tienen objetivos, grandes o pequeños, intermedios o finales, que cumplir y por los que el juego ofrece estímulos o recompensas si logran alcanzarse. Títulos como *Civilization VI* obligan al Estado creado por el jugador a mantener su crecimiento sin poder ir hacia atrás, lo mismo ocurre, como ya hemos comentado, en el popular *Age of Empires II: The Age of Kings* o en cualquier otro juego de estrategia.

Estas reglas crean retos que demandan esfuerzo al jugador y establecen las mecánicas⁴⁷, los verbos que el jugador ejecuta para interactuar con objetos siempre de una manera prescrita, fija y casual. Las mecánicas son de una importancia radical para interactuar con el mundo jugable pasado y su narrativa. No tiene las mismas consecuencias para la representación del pasado que el verbo principal con el que el jugador se relacione con él sea “leer”, como es el caso de *Crusader Kings III*, que “golpear”, como ocurre en el caso de *Chilvalry: Medieval Warfare*⁴⁸. El primero deberá proveer al jugador un contenido histórico relevante para leer y tomar decisiones posteriores en base a lo leído y el segundo deberá proveer al jugador de elementos que golpear, cambiando por completo toda la forma en la que se establece el resto de configuraciones de la obra.

Además, al apostar por la acción de golpear como mecánica principal el videojuego se adscribe, de manera general, al género de la acción y éste se encuentra asociado a otros patrones de diseño ligados a otros géneros como los “*first person shooters*” o “videojuegos de disparos en primera persona” en los cuales predomina la reconstrucción fotorrealista del pasado, la relevancia de la cultura material bélica, la deshumanización del enemigo para lograr convertirlo en una diana, la

43. Navarro Remesal, Víctor. *Libertad dirigida...*: 130.

44. Konzack, Lars. “Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis”, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Frans Mäyrä, ed. Tampere: Tampere University Press, 2002: 89-100.

45. Ensemble Studios, 1999.

46. Venegas Ramos, Alberto. “El videojuego como hiperhistoria”. *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Alberto Venegas Ramos, ed. Vitoria: Sans Soleil, 2020:160-169.

47. De acuerdo con Navarro Remesal: “las mecánicas son verbos, las acciones que el jugador ejecuta y son posibles gracias a las reglas. Vinculan objetos del videojuego con consecuencias para el *game state* de una manera prescrita, fija y casual. Cuando el jugador ejecuta una mecánica, sabe que las reglas del juego determinarán unas consecuencias particulares. Utilizar las mecánicas es modificar los atributos de los objetos e incluso del *gameworld* (Navarro Remesal, Víctor. *Libertad dirigida...*: 68).

48. Torn Banner Studios, 2012.



adaptación del espacio a una galería de tiros o golpes y las imágenes instantáneas, espectaculares y ligeras⁴⁹.

Estas decisiones no solo influyen en la construcción de la relación del jugador con el pasado representado, también influyen en la propia representación de ese pasado⁵⁰. Debido a la propia forma de juego, la Roma medieval renacentista que representa *Assassin's Creed: Brotherhood*⁵¹ queda restringida a un *parque de atracciones* donde todo está dispuesto para el jugador. Al ser una de las principales mecánicas saltar y trepar, muchas de las casas y edificios están dispuestas para que el jugador pueda ascender a los tejados y andar por ellos. De hecho, los edificios históricos representados también se encuentran deformados por las mecánicas ya que están considerados como hitos arquitectónicos cuyo descubrimiento y posterior acenso hasta su cumbre se premia con una porción del mapa y un trofeo. La ciudad, en *Assassin's Creed: Brotherhood* es un decorado donde el actor protagonista debe llevar a cabo su papel. Todo a su alrededor se encuentra construido y levantado para su disfrute. Pese a ello no podemos dejar de admirar el trabajo de representación y evocación de los edificios más conocidos del período en todos los títulos de la saga.

Por supuesto existen muchos tipos de jugadores y cada uno de ellos obtendrá una experiencia diferente en su interacción con el videojuego, pero no debemos olvidar que como apuntaba Pérez Latorre: "los creadores de juegos diseñan directamente las reglas de juego pero también, aunque indirectamente, diseñan una experiencia implícita del jugador, una experiencia prototípica del juego o *gameplay*"⁵². Por lo tanto, lo que estamos considerando aquí es esa experiencia prototípica en la que el jugador disfrutará de mundo jugable, coherente, completo y dotado de narrativa, al que es necesario sumarle para comprender como se representa la historia en el videojuego reglas, retos y mecánicas que permitan al jugador interactuar con el mundo propuesto. Una narrativa y una parte lúdica que se quedaría en nada sin la envoltura audiovisual.

5. Puesta en imágenes

Tras seleccionar el momento histórico, reunir las fuentes y diseñar una experiencia de juego el siguiente paso es ilustrarlo con imágenes que nos permitan plasmarlas en la pantalla y ofrecer al jugador un mundo virtual pretérito con el que interactuar.

En este apartado observaremos las imágenes desde dos puntos de vista: la relación que se establece entre ellas y las fuentes de donde son extraídas. Cada uno de estos puntos de vista los hemos dividido en subtipos, el primero cuenta con tres formas de relación entre imágenes: alusión, imitación e interpretación⁵³, y el segundo cuenta con dos fuentes: primarias o mediáticas.

Sobre las relaciones que se establecen entre las imágenes el primer tipo que abordaremos es la alusión, la cual "se caracteriza por omitir la remisión directa a una obra concreta y se centra sobre

49. Venegas Ramos, Alberto. "La construcción de la guerra virtual: estudio de la representación bélica en los videojuegos de estrategia histórica", *Humanidades digitales y videojuegos*. Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo Fabián Rodríguez, Stella Maris Massa, eds. Murcia: Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020: 137-176.

50. Venegas Ramos, Alberto. *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2020.

51. Ubisoft, 2010.

52. Pérez Latorre, Óscar. *El lenguaje videolúdico...*: 53.

53. Las relaciones que hemos establecido para las imágenes las hemos extraído de la obra de Monterde *La representación cinematográfica de la historia*. En este libro Monterde establecía estas tres relaciones para los contactos entre la pintura y el cine sin embargo nosotros vamos a emplearlas como relaciones que se establecen entre las imágenes contenidas en las distintas obras artísticas de masas tanto dentro de un medio en concreto como entre ellos.



todo en los aspectos iconográficos de las artes visuales”⁵⁴. El ejemplo más destacado en este trabajo es también un buen ejemplo, las figuras que aparecen en la primera imagen promocional de *Assassin’s Creed: Valhalla* hacen una clara alusión a la serie de televisión *Vikings*, con la que, como ya hemos mencionado, comparte equipo. Existen decenas de ejemplos que ilustran esta relación cuya función es semejante a la anterior: aumentar la sensación de “historicidad”. Una forma de introducir las imágenes que tiene en obras de historia medieval como *A Plague Tale: Innocence*⁵⁵ un buen ejemplo. Este título se sirvió de obras artísticas como distintas películas, *El nombre de la Rosa*, *Black Death*, *McBeth*... para crear sus escenarios interactivos así como distintas obras pictóricas como las realizadas por Zdzisław Beksiński⁵⁶ para lograr esa misma sensación de “historicidad”. No existe una referencia directa, no imita a otras representaciones pero sí alude a configuraciones visuales extraídas de estas películas y pinturas para lograr asemejarse a ellas.

La imitación, en cambio “es una alusión instantánea, reconocible directamente en su modelo y confesada, donde lo que precisamente se busca es la identificación”⁵⁷. La imitación es la más frecuente, ya que la imagen mediática, aquella reproducida de los medios de comunicación de masas, es la predominante en los videojuegos de historia, los más populares tanto en número como en distribución y compra. Este método trata de incorporar las referencias histórico-visuales de manera íntegra y fácilmente reconocibles para el jugador. Es el caso del videojuego *For honor*⁵⁸, un pastiche histórico medieval en el que distintos soldados de distintos tiempos y culturas deben enfrentarse entre ellos dentro de un espacio cerrado. Cada uno de estos personajes está reconstruido con un estilo fotorrealista e imita a las figuras representadas en medios de masas como el cómic, el cine o la televisión. No es el único caso, la ya citada saga *Total War* apuesta por imitar las grandes batallas campales que aparecen el cine de manera recurrente⁵⁹, aun cuando conocemos que éstas no eran habituales en el periodo representado⁶⁰. De hecho el cine es el medio más imitado en el caso del videojuego de historia medieval ya que la visualidad⁶¹, es decir, la gestión de los imaginarios representados, es muy similar entre ambos⁶² y no son pocas las películas que cuentan con su propia adaptación videolúdica.

Y por último, la interpretación, la cual “rehúye la simple delectación o la mera garantía cultural, dando paso al reflejo de la atmósfera ideológica de la época”⁶³. Esta última relación es la más significativa, la que más rehúye el pasado mediático y la que guarda una mayor relación con las fuentes primarias e historiográficas, lo cual hace de ella la menos representada en el medio del videojuego. Sin embargo sí existen pequeñas obras que logran rehuir la reproducción de retrolugares asociados

54. Monterde, José Enrique; Selva Mosoliver, Marta; Solá Arguimbau, Anna. *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal, 2001: 97.

55. Asobo Studio, 2019.

56. Morgans, Matt. (2019, May 27) *Exclusive: How Asobo Studios Designed A Plague Tale: Innocence*: <https://www.vgr.com/asobo-studios-designed-a-plague-tale-innocence/>.

57. Monterde, José Enrique; Selva Mosoliver, Marta; Solá Arguimbau, Anna. *La representación...*: 98.

58. Ubisoft, 2017.

59. Barrio Barrio, Juan Antonio. “La Edad Media en el cine del siglo XX”. *Medievalismo*, 15 (2005): 241-268.

60. Keen, Maurice. *Historia de la guerra en la Edad Media*. Madrid: Antonio Machado, 2005.

61. Entendemos visualidad como “la construcción social de la visión y, a la vez, la construcción visual de lo social”: Martínez Luna, Sergio. *Cultura visual: La pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2019: 38-39.

62. Barrio Barrio, Juan Antonio. “La Edad Media en el cine de Estados Unidos”. *Imago Temporis: Medium Aevum*, 2 (2008): 426-452.

63. Monterde, José Enrique; Selva Mosoliver, Marta; Solá Arguimbau, Anna. *La representación...*: 99.

a los diferentes momentos y optar por representar un periodo medieval más cercano a la atmósfera ideológica de la época, como por ejemplo el título *Banished*⁶⁴ desarrollado íntegramente por Luke Hodorowicz.

Este título adopta el género de la estrategia pero elimina alguno de los patrones establecidos de diseño como la exterminación de enemigos, aunque mantiene la exploración del territorio, la explotación de los recursos naturales y la expansión del núcleo rural sobre el que se desarrolla la obra. También adopta como propias las mecánicas adscritas al género, los verbos que el jugador puede llevar a cabo durante la partida pero diferencia los objetivos. En *Banished* el objetivo principal es sobrevivir al invierno y gestionar adecuadamente la demografía de la villa medieval. Los habitantes de la aldea nacerán, crecerán, tendrán descendencia y morirán. Controlar estos ciclos y las relaciones laborales con los distintos empleos que pueden llevarse a cabo en la aldea será fundamental. Una labor que nos acerca a la microhistoria.

Mantener a la población viva y en crecimiento superando hambrunas, heladas, enfermedades y contagios será la principal tarea del jugador. Unos objetivos que no se encuentran en ningún otro videojuego de estrategia medieval. No existen más metas a conseguir salvo éstas. Este cambio en los objetivos, además de en la visualidad de lo mostrado y la relación visual que establece con otros medios junto a otras consideración ligada a la imagen, cambia por completo la configuración y alcance de la obra y consigue, en la medida en que un videojuego puede llegar a conseguirlo, captar la atmósfera ideológica de la época. Sin embargo este videojuego, que puede erigirse como el mejor ejemplo de la relación interpretativa, no nace en el vacío y apuesta por un género del cual hereda toda una serie de patrones de diseño, como reconoce el propio creador de la obra durante una entrevista ofrecida al portal PC Gamer⁶⁵.

Otros títulos similares son *Foundation*⁶⁶, el cual rehúye cualquier referencialidad mediática o primaria visual con la época representada para interpretarla a su manera tratando de reflejar, con ella, la atmósfera ideológica de la época, o *Expeditions: Vikings*⁶⁷, cuyos responsables han tratado voluntariamente de rehuir cualquier retrolugar asociado a la historia y la recepción vikinga acudiendo a la investigación de fuentes primarias y la lectura de obras historiográficas acerca del periodo⁶⁸ (Sinha, 2017). Todos ellos son obras que logran, gracias a su decisión de no imitar o aludir a obras artísticas de masas anteriores sino interpretar el propio periodo y tratar de plasmar la que, de acuerdo con ellos, fue la atmósfera ideológica de la época, lecturas significativas del momento histórico escogido.

Las fuentes de la visualidad de los videojuegos de historia medieval, como hemos ido adelantando durante este apartado, pueden construirse a través de fuentes primarias o fuentes mediáticas. Para otros periodos existen otras fuentes como las periodísticas, pero para el caso de la Edad Media esta fuente resultaría improbable.

Sobre el primer tipo debemos afirmar que no existen videojuegos, salvo casos excepcionales, contruidos íntegramente sobre la visualidad de la época seleccionada desarrollada durante la mis-

64. Shining Rock Software, 2014.

65. Birnbaum, Ian. (2013, September 4). *Banished interview: player choice in an indie city builder sandbox game*: <https://www.pcgamer.com/interview-banished-developer-talks-player-choice-in-the-indie-city-builder-sandbox-game/>.

66. Polymorph Games, 2019.

67. Logic Artist, 2017.

68. Sinha, Ravi. (2017, May 23). *Expeditions Viking Interview: Changing With The World*: <https://gamingbolt.com/expeditions-viking-interview-changing-with-the-world>.



ma época. Las excepciones son obras como los títulos vanguardistas *The Procession to Calvary*⁶⁹ o *Four Last Things*⁷⁰ que animan escenas y personajes extraídos directamente de pinturas renacentistas logrando establecer una relación de imitación directa con las fuentes primarias visuales de la época seleccionada. Imágenes a la que más tarde el diseñador aplica todos los condicionantes que hemos enumerado a lo largo de este artículo.

Las fuentes mediáticas, en cambio, son las más habituales. Las referencias visuales contenidas en obras de arte para la cultura de masas anteriores como, por ejemplo, la pintura de historia, la televisión, el cine o el videojuego son las principales fuentes para construir la visualidad de los videojuegos de historia medieval. Esto, tal y como apuntamos con anterioridad, no es una singularidad del videojuego ya que gran parte de esa visualidad se elaboró durante el siglo XIX⁷¹ y se perpetuó en el cine de historia del siglo XX⁷² trasladándose, más tarde, de la pantalla grande a la pequeña y la interactiva.

El uso de estas fuentes mediáticas logra crear un pasado mediático alejado del oficio del historiador y tan solo vivo en los medios de comunicación que, por la mera repetición, puede acabar por convertirse en referencias ineludibles para la reconstrucción de esos mismos momentos en obras artísticas posteriores (Venegas Ramos, El videojuego como forma de memoria estética, 2020).

6. Conclusión

Las interrelaciones entre todos estos factores nos arroja distintas configuraciones que nosotros hemos denominado videojuego de historia problema y videojuego de historia mediática, restando otro, el videojuego de historia testimonio, para representaciones del pasado más reciente. Cada uno de ellos es el resultado de la combinación de cada uno de los elementos y aunque no existe un tipo puro, como hemos querido dejar de manifiesto a través de la referenciación de todos los títulos nombrados en este trabajo ya que todos ellos comparten más de una característica, nos permite contar con categorías útiles para el estudio del videojuego de historia y su posible uso para lecturas críticas o didácticas sobre determinados momentos del pasado.

La primera categoría, el videojuego de historia problema, será el resultado del empleo mayoritario de fuentes historiográficas, mecánicas que apuesten por ser significativas al ofrecer las consecuencias de las decisiones tomadas por el jugador e imágenes que guarden una relación interpretativa con el momento escogido. En resumen, el videojuego de historia-problema es aquel que desea proponer como núcleo de su propuesta jugable una cuestión histórica y cuyas fuentes para la elaboración de sus imágenes, reglas, mecánicas y narrativas provienen de obras historiográficas o debates sobre el pasado.

La segunda categoría, el videojuego de historia mediática, será el resultado del empleo mayoritario de fuentes mediáticas, mecánicas de carácter espectacular ligadas a la tradición de los géneros que oculten las consecuencias de las decisiones y acciones del jugador e imágenes extraídas de obras artísticas de masas anteriores que guarden una relación de imitación o alusión con dichas obras. En resumen, el videojuego de historia-mediática es aquel basado en la memoria estética

69. Joe Richardson, 2020.

70. Joe Richardson, 2017.

71. Pérez Viejo, Tomás. *España imaginada...*: 118.

72. Barrio Barrio, Juan Antonio. "La Edad Media en el cine..."



reproducida en los medios de comunicación de masas cuyo único objetivo es la atracción, la diversión y la rentabilidad para ofrecer al jugador satisfacción y placer inmediatos.

Resta decir que, como hemos venido examinando, priman los segundos por encima de los primeros, lo cual nos debería llevar a cuestionar el medio y el tipo de mensajes que divulga acerca del pasado además del uso que hacen de este. Pero también, y este es el principal objetivo de este artículo, nos debería hacer reflexionar sobre como logran construirse los videojuegos de historia medieval y que elementos debemos tener en cuenta a la hora de usarlos o criticarlos para diferentes actividades, como por ejemplo examinar la autenticidad de la obra tanto a un nivel discursivo como visual.

