

HOUGHTON, Robert (ed.), *Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games*, Bloomsbury Academic, 2023, 289 pp., ISBN: 978-1-3502-4288-3.

Durante décadas, el Medievo ha ejercido una gran fascinación en la cultura popular contemporánea. Esta fascinación ha hecho que la Edad Media se convierta en una de las etapas favoritas para los desarrolladores y creadores de videojuegos y juegos de mesa. Con su libro *Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games*, Robert Houghton, junto a otros investigadores, tratan algunos temas muy importantes, aportando unas perspectivas innovadoras.

Robert Houghton introduce el libro con su capítulo «The Middle Ages in modern games: An adolescent field» (pp. 1-28), dando al lector una síntesis de los trabajos realizados en los últimos años. Apunta al trabajo de Daniel T. Kline, *Digital Gaming Reimagines the Middle Ages*, como una obra clave en la investigación de un campo que, en su momento de publicación, estaba aún en una fase incipiente. Houghton señala un evidente crecimiento a lo largo de los años, pero sin llegar a alcanzar la madurez plena al haberse diversificado en ramas diferentes. Ylva Grufstedt, en «Unbending medievalisms – Finding counterfactual history in sandbox games set in the Middle Ages» (pp. 29-49), introduce al lector al *sandbox* y a la historia contrafactual. Grufstedt valora la importancia de la reinterpretación de la historia como forma de permitir a los jugadores experimentar con nuevos escenarios, aunque critica la ausencia de elementos reales. Así, con tres títulos diferentes, Grufstedt señala las formas de los desarrolladores de incluirla en sus juegos: unos prefieren ceñirse a la historia real, otros optan por incluir menos referencias y otros prefieren quedarse en un punto medio.

A continuación, Mariana López, en «Playing the sonic past: Reflections on sound in medieval-themed videogames» (pp. 52-74), da cuenta de la importancia que el sonido tiene en los videojuegos basados en el Medievo. López apunta a algunos rasgos del diseño sonoro, como la voz en *off* para reflejar la narrativa oral, los sonidos bélicos o los

relacionados con la espiritualidad y la magia. Sin embargo, también muestra al lector que algunos videojuegos adolecen de una gran descontextualización de los personajes o de unas batallas casi silentes. Señala, además, la existencia de juegos solo en audio, que obligan a los desarrolladores a perfeccionar el sonido. Karen M. Cook, en «Medieval Sounds, Sounding Medieval» (pp. 75-88) comenta la necesidad de crear al jugador una «sensación medieval» a través de sonidos modernos que son considerados medievales, a pesar de alejarse de la realidad. Sin embargo, señala que la mayoría de los videojuegos han convertido al Medievo en una etapa cristiana, alejándose de otras religiones y realidades. El uso de voces mayoritariamente masculinas, la utilización de coros, la importancia de la religión y la magia llevan a Cook a concluir que los videojuegos interpretan una Europa «cristiana, misógina, violenta, supersticiosa, mágica e incluso diabólica».

Por su parte, Gordon Smith, en «All on board for the crusades» (pp. 89-102), da al lector una imagen de las Cruzadas en los juegos de mesa. Smith divide los juegos en seis categorías diferentes: los que utilizan la abstracción para representar las Cruzadas, los que las colocan como una opción alterna a la trama del juego, los que las incluyen en contextos históricos más amplios, los que llevan las Cruzadas al género del *wargame*, los que combinan elementos políticos y diplomáticos, y los que mezclan el *wargame* con la diplomacia, dando al jugador a elegir. Con ejemplos variados de cada categoría, el lector recibe una perspectiva completa y desarrollada.

Liam McLeod, en «Subverting the valiant crusader: The Sarafan in the *Legacy of Kain: Soul Reaver Series*» (pp. 103-129), asegura que el ideario de cruzado, de «hombre salvaje» en un mundo apocalíptico, ha motivado casos reales de terrorismo. A partir del ejemplo de *Legacy of Kain*, explica cómo se creó este estereotipo, pero también cómo la saga lo desmonta al presentar un final que lleva a la conclusión de que todos los implicados tienen una visión sesgada de la realidad. Concluye McLeod señalando la importancia de los videojuegos en desradicalizar a una sociedad cada vez más extremista. Por su parte, Adam Bierdstedt comenta





en «Making friendships, breaking friendships: Exploring Viking-age social roles through player strategy in *A Feast for Odin*» (pp. 130-148), tras explicar las normas de este juego de mesa, cómo permite que existan dentro del juego las relaciones de amistad, fomentando estrategias basadas en la «economía de regalos» y reduciendo al mínimo la violencia dentro del juego. Aunque para Bierstedt la importancia de las relaciones amistosas es un buen punto a favor, considera que no logra ejemplificar el aspecto bélico ni el religioso. Por ello, una parte del mundo vikingo aparece bien representada, pero otra queda sin desarrollar.

Robert Houghton incluye un segundo capítulo, «Abandoning Civilization: Medieval rulership in *Crusader Kings III*, *Reigns* and *Mount & Blade: Warband*» (pp. 149-166), en el que apunta a la poca importancia que la saga *Civilization* ha dado al Medioevo, señalando otros juegos que parten de la misma premisa basados en la Edad Media. El poder en ellos es muy importante, pero cada uno tiene una forma distinta de representarlo: mientras *Crusader Kings III* da gran importancia a la diplomacia y al rol, *Reigns* opta por las decisiones binarias y por reducir la información, y *Mount & Blade: Warband* obliga al jugador a llevar su gobernanza en primera persona. Jonathan Bloch, en «Joan of Arc, the Meme of Orléans: the playful liberties taken with history by the *Age of Empires II* gaming community» (pp. 167-181) comenta cómo la figura de Juana de Arco, muy exaltada e hiperbolizada en el juego, era muy reconocida por sus jugadores, y en internet apareció un contenido variado alrededor de su figura, en especial, memes. Bloch señala, tras un exhaustivo análisis, que este contenido estaba mayormente relacionado con aspectos técnicos y vídeos en internet jugando al título, y no tanto con aspectos históricos.

Neil Nagwekar, en «On the postcolonial analysis of 'Indians' in *Age of Empires II*: a theory of 'ethnical programs' behind postcolonial criticisms of videogames» (pp. 183-194), continúa hablando de *Age of Empires II*, en especial de los indios. Considerada una de las campañas menos populares del juego, Nagwekar comenta que incluye muchas imprecisiones a nivel histórico, y que se utiliza la «lógica colonial», que muchas veces se traduce en la ausencia de expresividad por parte de los individuos postcoloniales y en los

conflictos en las mecánicas de victoria. La colonización es también fundamental en el capítulo de Johansen Quijano, «Virtually (de)colonized: racial identity and colonialism in the Middle Ages and as depicted in *Kingdom Come: Deliverance*, *A Plague Tale: Innocence*, *The Elder Scrolls* and *Black Desert Online*» (pp. 195-209). Quijano señala, al igual que Cook, que se ha reducido la diversidad de la Edad Media a un imaginario popular muy acotado. Para el autor, algunos juegos representan una sociedad blanca completamente homogénea, mientras que otros se muestran más respetuosos con la diversidad, aunque queden aspectos por pulir.

Markus Eldegard Mindrebø, en «Representations of medieval gender archetypes in fantasy role-playing games» (pp. 211-225), comenta la diferencia entre hombres y mujeres y sus roles en los videojuegos. Mindrebø señala que las mujeres desarrollan dos papeles: o bien como amenaza para el hombre, o bien subordinada a él. El autor explora las diferencias entre las mujeres que aparecen en *The Witcher* y en *Skyrim*, mostrando al lector cómo las mujeres aparecen representadas dentro de un ambiente masculino al que han de estar necesariamente subordinadas.

En «Ashen, hollow, cursed: fragile knighthood in the *Dark Souls* series and its medieval antecedents» (pp. 227-243), Patrick Butler apunta, al igual que Liam McLeod, a una violencia justificada en un estereotipo medieval creado por el propio imaginario popular. Desde la saga *Dark Souls*, Butler explica cómo se desmonta el estereotipo del caballero invulnerable, a partir de los ejemplos de Siegmeyer de Catarina, Lucatiel de Mirrah y Yhorm el Gigante, a los que compara con personajes de obras medievales que siguen la misma narrativa.

Culmina la monografía Balir Apgar con «Matilda de Canossa and *Crusader Kings II*: (Papal) Warrior princess Q» (pp. 245-264). Tras estudiar la vida de Matilda de Canossa, explica al lector cómo el jugador de *Crusader Kings II* tiene la posibilidad de escogerla como duquesa, pero que se encontrará con la dificultad de la variedad de criterios que ha de cumplir. De la misma forma, considera el título un juego históricamente inexacto, que permite que Matilda de Canossa sea un personaje jugable.

Con este último capítulo, se cierra una obra que no se limita a cumplir con las expectativas que plantea su autor, sino que las supera con solvencia. Plasma la diversidad de enfoques temáticos que Houghton comentaba en su primer capítulo, y se sitúa como una apuesta firme por llevar a la madurez algunas líneas de investigación que, o bien se hallan en fase incipiente, o bien han experimentado un crecimiento que este título aspira a consolidar. La pluralidad de autores y sus diferentes perspectivas dan al lector una visión panorámica de los logros y problemáticas

que presentan los juegos y videojuegos inspirados en el Medioevo. En definitiva, esta obra debe servir como un punto de inflexión en un campo muy amplio y diversificado, que aspira a consolidarse en los próximos años.

Jorge CRUZ JIMÉNEZ

Universidad de La Laguna

E-mail: jorgecrzjmnz@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-3902-119X>

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.cemyr.2026.34.24>

