

ANÁLISIS EDUCATIVO

Assassin's Creed Syndicate

Íñigo Mugueta Moreno
 Universidad Pública de Navarra
 inigo.mugueta@unavarra.es
 Enviada el 21/09/2019
 Publicada el 20/03/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Assassin's Creed Syndicate	Dificultad de aprendizaje	Bajo
Desarrollador	Ubisoft Quebec	Satisfacción	Alto
Distribuidor	Ubisoft	Efectividad	Alto
Año de publicación	2015	Inmersión	Alto
Tipología del juego	Acción – Aventura - RPG	Motivación	Alto
PEGI	PEGI 18	Socialización (elementos)	No hay elementos de socialización en el propio juego. El juego es individual.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, Play Station 4, Xbox One		
App. Store	Steam y Uplay		
Precio	39,99 €		

1. Breve descripción

Assassin's Creed Syndicate es un sandbox o juego de aventura en primera persona, de mundo abierto, en el cual el jugador asume la personalidad de dos hermanos mellizos pertenecientes a la hermandad asesina, Jacob y Evie Frye, que se mueven con libertad por el Londres Victoriano. La entrega está ambientada a mediados del siglo XIX, en un decorado de crecimiento industrial y comercial, y de desigualdad social. Como en las demás entregas de la serie, los asesinos se enfrentan a los malvados templarios, que en este caso dominan Londres, con la finalidad de encontrar una poderosa reliquia situada en algún punto de la ciudad. En este caso, la lucha de los asesinos se mezcla con tintes socio-políticos, pues los protagonistas se alinean sin dudarlos con la lucha obrera, para deshacer injusticias laborales y sociales, como el trabajo infantil, apoyando a Karl Marx y su lucha. Los hermanos Frye tendrán que recorrer todos los barrios de Londres para deshacer el control templario sobre la ciudad, ejercido por medio de una violenta banda callejera, los Blighters. Para lograrlo, crearán una banda rival, los Rooks, y fomentarán la guerra de bandas en la ciudad.

2. Mecánica básica del juego

En el juego los dos personajes protagonistas recorren Londres realizando misiones, y al hacerlo, van subiendo de nivel en el juego, haciéndose más fuertes, logrando un mejor equipamiento y preparándose para las misiones finales, las más difíciles. Al mismo tiempo, van conquistando los diferentes barrios de Londres, que pasarán a estar controlados por la banda formada por los protagonistas, los rooks. Las misiones principales indican cómo avanza el jugador en el juego, mientras las misiones secundarias permiten mejorar el nivel del personaje para ser más competitivo en las misiones principales.

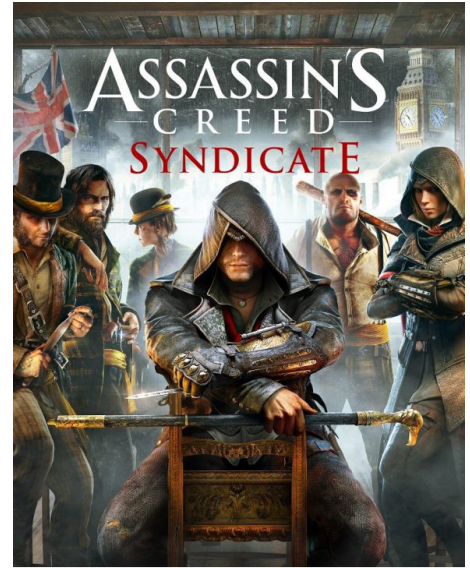


Imagen 1. Portada de Assassin's Creed. Syndicate.

3. Temas históricos principales

- ▶ Revolución industrial.
- ▶ Marxismo, Socialismo y sindicalismo. Movimiento obrero.
- ▶ Relaciones laborales y justicia social.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

El juego utiliza diferentes símbolos para reflejar la situación social en el Londres del siglo XIX. Por un lado, el trabajo de proletarios en las fábricas, y de niños trabajadores, la violencia patronal, y las desigualdades en las condiciones de vida de unos y otros barrios, como señal extrema de la desigualdad de clases. En este sentido se aprecia la diferencia entre la orilla Oeste del Támesis, más rica y desarrollada, con barrios como Westminster, en torno al Parlamento británico; y la orilla Este (East End), industrial y mucho más pobre, con barrios deprimidos como Whitechapel o Lambeth, marcados por la criminalidad, las bandas (los rooks del juego posiblemente aluden al concepto rookerie, traducible como barrio pobre), el hacinamiento, las viviendas baratas, la alta mortalidad y la insalubridad. Los capitalistas adquieren un carácter corrupto y violento, y las empresas que se abren camino y que anuncian un futuro no lejano (como el transporte urbano, por ejemplo), sobreviven de un modo brutal. Eso sí, el juego elude mostrar esa realidad con excesiva crudeza, sin entrar de lleno en temas como la prostitución, muy conocida y relevante en ese contexto, el hacinamiento o la insalubridad derivada del mismo (sí se aborda en alguna misión, por ejemplo, el uso de cadáveres con fines científicos, o casos de envenenamiento de la población).

Tras este panorama, inspirado sin duda por el discurso marxista, existe una organización estatal que no se discute, y unos personajes que prestigian la época: Darwin, Graham Bell o Marx, por ejemplo. Es decir, las mecánicas de juego llevan al jugador a reconocer el crecimiento económico y social de la época, los avances técnicos y científicos, pero también los claroscuros de la revolución industrial, la desigualdad social, las malas condiciones laborales y la inseguridad y violencia en las

calles, donde oscuros empresarios de comportamientos mafiosos pugnan con la policía y el Estado por el control social.

En este sentido, la historia de Jacob e Evie Frye se inserta perfectamente en ese contexto histórico, aunque obviamente introduzca elementos de ficción novelada. No obstante, el resultado es una historia que aprovecha los elementos del contexto histórico para construir las narrativas tanto de la misión principal como de las misiones secundarias.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

Este videojuego pretende reflejar de una manera fiel una época concreta, y por tanto hay que señalar que Assassin's Creed presenta un decorado duradero, muestra de los modos de vida de una época, y no sólo de un momento puntual de la Historia. Es decir, detrás de sus cuidados decorados (edificios, atuendos, mobiliario urbano, calles, transportes...), hay una idea de duración histórica que se pretende transmitir: aquel era el día a día del Londres victoriano.

Además, como en otras entregas de la saga, Syndicate juega con diferentes épocas, y con la aparición en la ciudad de diferentes elementos en momentos históricos diferentes. Así, una de las escenas nos conduce a la Segunda Guerra Mundial y al puente de la Torre de Londres, donde conoceremos a Churchill. Lo interesante del caso es que el puente de la Torre de Londres no existía en la época de los hermanos Frey, lo cual nos enseña cómo creció Londres en la segunda mitad del siglo XIX y primera del siglo XX.

c. Relevancia histórica

La relevancia histórica se pone de manifiesto en la relación de los elementos patrimoniales recreados en el videojuego con los procesos históricos más importantes que se quieren representar: la revolución industrial, la desigualdad y conflictividad social en el capitalismo decimonónico londinense, la criminalidad, el desarrollo tecnológico y científico, y la fragilidad de los medios de control del Estado ante el auge de la iniciativa privada. Esos elementos patrimoniales son, por ejemplo, los inmuebles urbanos, tanto las residencias y barrios residenciales en los barrios burgueses y en los barrios obreros, como las construcciones industriales en las orillas del Támesis, o las estaciones de ferrocarril. Pero además, también los comercios, la vestimenta de los diferentes NPC's (Non Player Character) o personajes no jugables que "decoran" el escenario.

Dimensión ética de la Historia

Los aspectos éticos en relación con el videojuego nos remiten, ineludiblemente, a las cuestiones más relevantes de la filosofía marxista, y a los abusos cometidos sobre el proletariado en los inicios de la revolución industrial. Todas las cuestiones relacionadas con la injusticia social y las condiciones de trabajo tienen un importante recorrido para enlazar la realidad histórica, el simbolismo del videojuego (trabajo infantil, violencia patronal y diferencias de riqueza interclasistas), la repercusión en el mundo actual de la filosofía marxista y la actual problemática laboral. En varios artículos que se pueden localizar en internet se ha criticado una supuesta visión "marxista" del videojuego, que según estos críticos trataría benévolamente la figura de Marx y del movimiento obrero.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Como se ha mencionado antes, Syndicate sí juega con el concepto de cambio histórico al introducir una serie de misiones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Los cambios en las calles de la ciudad son perfectamente perceptibles: casas, transporte urbano, ropas, ambiente de guerra... Los dos momentos de la ciudad podrían permitir realizar un interesante trabajo de comparación de los dos momentos históricos. Por ejemplo, bajo la pregunta ¿En cuál preferirías vivir? Permitiría comparar los periodos históricos de la Revolución Industrial y de la Segunda Guerra Mundial.

Perspectiva histórica

Este juego es totalmente inmersivo, y permite visualizar aspectos de la vida cotidiana que diferenciaban a las clases altas de las bajas: barrios, casas, ropas, trabajos... De hecho, la acusación que se ha hecho al juego de ser tendencioso se puede entender fácilmente ya que el diseño narrativo se ve reforzado o multiplicado por la capacidad inmersiva del juego, que favorece la empatía y la implicación del jugador con los personajes principales y con su causa (con Marx a la cabeza).

