

ANÁLISIS EDUCATIVO

Manuel Fernández Santos

This War of Mine

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	This War of Mine	Dificultad de aprendizaje	Medio
Desarrollador	11 bit studios	Satisfacción	Medio
Distribuidor	11 bit studios, Crunching Koalas	Efectividad	Alto
Año de publicación	2015	Inmersión	Alto
Tipología del juego	Survival – Bélico – Serious Game	Motivación	Medio
PEGI	PEGI 18	Socialización (elementos)	No hay elementos de socialización en el propio juego. El juego es de un jugador.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	PC, Switch, PS4, Xbox One		
App. Store	Steam y Epic Games		
Precio	18,99 €		

1. Breve descripción

This War of Mine es un juego bélico de gestión en primera persona, en el cual el jugador controla a diferentes civiles que tratan de sobrevivir al asedio de su ciudad Pogoren, en un panorama de desolación total que se trata de asemejar a escenarios históricos reales. Para ello ofrece un escenario bastante preciso de aquellos espacios arrasados por la guerra que se acaban convirtiendo en el hogar de los supervivientes a pesar de su lamentable estado. A pesar de ser un título bélico se sabe desmarcar de otros del género al mostrar la otra cara de la guerra, la cara del sufrimiento de los civiles, la de la supervivencia en un ambiente hostil que antes era una ciudad boyante como cualquier otra.

2. Mecánica básica del juego



Imagen 1. Portada This War of Mine

(camas, mesas de *crafting*, hornos, recolectores pluviales). Por la noche, al amparo de la oscuridad puedes rebuscar a escondidas en otros sitios de la ciudad, pero tienes que mantener el sigilo ya que pueden ser ambientes hostiles.

3. Temas históricos principales

- ▶ Consecuencias de un conflicto bélico enmarcado en las pautas de la Guerra Moderna (ataque a la población civil, grupos paramilitares, desmoralización).
- ▶ Guerra de los Balcanes (Asedio de Sarajevo).

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

El juego en sí mismo ya plantea dinámicas históricas como las consecuencias directas del estallido de una guerra y cómo se desarrolla esta en un espacio concreto. En primer lugar, resalta como el conflicto siempre está presente, no es un mero telón de fondo, sino que lo condiciona todo. Por ejemplo, solo se puede salir de la casa para explorar por las noches aprovechando que hay menos actividad, que los grupos paramilitares descansan y que, en general, se reduce mucho el riesgo de ser atacado. Mientras exploras otros lugares puedes encontrar otra gente, a veces se presentarán hostiles u otras te pedirán ayuda. Tras volver a casa existe la posibilidad que, al igual que tú los has hecho, otros grupos se hayan colado en tu hogar para robarte tus recursos, si decidiste dejar a alguien vigilando este puede resultar herido, por lo que necesitas que descanse y obtener vendas (que son también difíciles de conseguir). En una sola decisión se recrea todo un abanico de posibilidades, las cuales muchas de ellas escapan a tu control, que ponen de relieve la crudeza del escenario en el que estamos jugando.

También aborda el problema de la indefensión de los civiles en un conflicto a gran escala a través de su sistema de habilidades, pues cada protagonista cuenta con capacidades corrientes (buen cocinero, corre mucho, etc.) y su utilidad puede ser mayor o menor dependiendo del escenario. El juego conjunta esa sensación de realismo con su sistema de recursos, el jugador siempre tiene que lidiar con la carestía de estos y debe saber racionarlos adecuadamente, pero sobre todo se nota en la ausencia de armas de juegos, se tarda mucho en obtener una y la mayoría las poseen los grupos militares.

Pese a que tardas mucho en encontrarlos en el juego su presencia es constante y refrendan esa idea de debilidad, ves cómo hay disparos en el fondo de la imagen, cómo por las noches se escuchan tiroteos, ocupan diferentes espacios en la ciudad. Todo ello sumerge al jugador en la idea de que corre un riesgo real y la superioridad que tiene aquel que monopoliza la violencia en cualquier ambiente.

b. Temporalidad – Evolución histórica

En su afán por recrear las fases en las se divide la guerra y el tránsito entre ellas, TWM sabe contextualizar la acción del individuo en función del estadio bélico en el que se encuentre. Para ello utiliza un sistema de días, cada día por las mañanas te refugias en tu casa, realizando acciones para garantizar el bienestar de los personajes, y por las noches puedes llegar a otros puntos de la ciudad al amparo de la oscuridad. A medida que avanzan los días se recrudece el conflicto, si contamos con una radio, la cual se tiene que craftear, oímos noticias de los militares haciendo esfuerzos para bombardear ciertos puntos de la ciudad para acabar con la resistencia, esto hace que la ciudad se suma en un caos todavía mayor produciendo que lugares a los que podías acceder durante las noches ya no se pueda, ya que hay acción, otros que eran seguros dejan de serlo y otros que eran peligrosos ya no lo son, porque las milicias se han desplazado o porque grupos rebeldes han huido. También llega un punto en el cual los saqueos y asaltos están a la orden del día, por lo que tienes que destinar más recursos a proteger tus víveres. Existe una noción de temporalidad, de desarrollo, pero para atender a ella tienes que prestar atención, escuchar noticias, conversaciones, acentuando el componente survival del juego.

También transmite a través de sus testimonios, personajes y diálogos esa idea de destrucción y cambio radical que trae una guerra. Se habla de cómo era la ciudad antes, que vida llevaban sus ciudadanos, el esplendor anterior en contraste con la decadencia del presente. Supone un ejercicio realista y muy crudo de todo de la desolación física y moral que trae consigo un conflicto de estas características.

c. Relevancia histórica

Su relevancia estriba en su relato tan verídico sobre la guerra contemporánea y el daño que esta produce a la población civil. De esta manera se estructura como una manera de advertir de lo malo de ciertas ideologías que fomentan el odio o los peligros que conlleva una guerra. El hecho de que pongo el foco en la población civil también nos habla de un fenómeno muy particular, el cómo que a partir de la Guerra Civil española la población civil pasa a ser la diana de los ataques del enemigo por el daño moral que esto puede producir al enemigo y porque son un objetivo más accesible. En relación con esto sabe describir adecuadamente ese relato existencialista que se gestó, especialmente en Occidente, tras las dos Guerras Mundiales. De hecho, el juego comienza con una frase de Ernest Hemingway: “En la guerra moderna... morirás como un perro y sin motivo alguno”. Esta frase en sí misma la nueva perspectiva de la condición humana que trajo la primera mitad del siglo pasado. Este pesimismo vital y el antibelicismo que desató el final de las dos guerras y los conflictos de la Guerra Fría entre la población se siente especialmente en TWM, que a su vez gana relevancia si tenemos en cuenta que reconstruye hechos históricos verídicos narrados en primera persona por sus protagonistas. Por lo que aporta mucho insight sobre el desarrollo de estos conflictos de una forma que se aleja de las narrativas nacionalistas y la historiografía positivista.

Dimensión ética de la Historia

La dimensión ética de This War of Mine está muy presente en las diferentes decisiones que vamos tomando. A lo largo del juego nos exponemos a decisiones complicadas que tratan de poner de relieve las dificultades que tiene mantener la humanidad en este tipo de escenario, nos enfrenta a diferentes dilemas morales, los cuales nos llevan a la toma de decisiones complicadas acentuando ese ingrediente de realidad que tiene la obra. Por ejemplo, dar medicinas a unos niños para ayudar a su madre enferma puede implicar quedarte sin ellas lo que a la larga puede producir la muerte de algún personaje, atacar a una pareja de ancianos porque te has quedado sin comida, robar en un hospital porque no tienes vendas. Un sinnúmero de decisiones que hablan de esa cara más humana de una guerra. Es un juego, entonces, muy propicio para trabajar nociones de empatía histórica y el uso de la historia como ejemplo para ilustrar los males y pesar que una guerra trae implícita. El juego consigue crear un vínculo emocional con el jugador haciendo que esas decisiones le pesen, después de todo no son fáciles de tomar, y todo ello se estructura a través de una trama que no es lineal, en cada partida puedes encontrar situaciones que no habías conocido antes, haciendo fácil la rejugabilidad.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

El juego sabe transmitir a través de sus testimonios, personajes y diálogos esa idea de destrucción y cambio radical que trae una guerra. Se habla de cómo era la ciudad antes, que vida llevaban sus ciudadanos, el esplendor anterior en contraste con la decadencia del presente.

Perspectiva histórica

Es un juego que facilita la inmersión en gran medida, si bien es cierto su construcción narrativa trágica puede dejar mal cuerpo, toda ella está puesta al servicio de la recreación fidedigna de un hecho traumático. Todo ello es acompañado de fotos, espacios, vivencias y relatos que permiten un acercamiento a la guerra singular, y que es muy útil para entender la Guerra de los Balcanes y la destrucción que se produjo (de hecho, una de las imágenes para los tiempos de carga muestra el ataque al Edificio del Consejo Ejecutivo de Sarajevo).

Posteriormente las mecánicas e incluso la estética (muchos blancos y negros recreados con carboncillo) refuerzan el mensaje, la exploración se hace en una ciudad en ruinas, la casa en la que vives da la sensación de que puede caerse en cualquier momento, hay carestía, estraperlo, grupos paramilitares que se toman la justicia por su cuenta. Es realista porque la guerra que sufren los civiles no es la de las grandes armas ni la tecnología punta, porque sientes realmente cada noche que finaliza esa sensación de tranquilidad en el hogar, porque sientes el dolor de sus protagonistas. Todo ello hace que realmente sientas que cada decisión tiene mucha importancia y tomas tu tiempo, deliberas, reflexionas, todo esto lo aporta el gameplay.

Presencia de evidencias históricas

Estas están presentes en todo momento, pero no se perciben como tal, se diluyen con la narrativa. Están en la humanidad de los personajes, en el naturalismo de las historias, en la crudeza con la que se afronta el relato, en esos colores grises que presente la interfaz, en esas cargas de pantalla que nos remiten a un escenario real. La historia se construye a través de dos fuentes: escritas (documentos, diarios, fotos) y orales (vivencias, recuerdos, memoria). Ambas proceden de

familiares del estudio u otras personas que vivieron la Guerra de los Balcanes y la II Guerra Mundial, más diferentes diarios de asedios como Grozny y Damasco, por tanto, es información fidedigna de experiencias reales. Y cuando ves actuar a los personajes y relacionarse con el medio que les rodea realmente lo sientes así, te quedas pensando si lo que acabas de ver es real o solo una interacción del juego.

En consecuencia, **This War of Mine** no solo tiene aplicaciones didácticas en lo que respecta a su relato sobre la guerra, sino que es idóneo para trabajar sobre el uso de fuentes orales aplicadas a la historiografía, sin duda un modelo que permitiría conectar al alumnado con su pasado familiar o reciente.

