

ANÁLISIS EDUCATIVO

Valiant hearts. The Great War

Íñigo Mugueta Moreno
 Universidad Pública de Navarra
 inigo.mugueta@unavarra.es
 Enviado el 10/12/2020
 Publicado el 31/12/2020

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Valiant Hearts. The Great War. El original en francés se titula <i>Soldats inconnus. Mémoires de la Grande Guerre</i> .	Dificultad de aprendizaje	Baja. Fácil de jugar. Al ser un juego que se juega en 2D el manejo del mismo es muy sencillo; de hecho, en PC no se usa el ratón. Contiene ayudas constantes para la resolución de los enigmas o puzzles.
Desarrollador	Ubisoft Montpellier	Satisfacción	Medio. A pesar de que por momentos los puzzles pueden resultar repetitivos y un tanto aburridos, el juego es corto, entretenido, y la narrativa facilita la satisfacción final.
Distribuidor	Ubisoft	Efectividad	Alto. El juego se puede terminar en unas 8 o 10 horas, y las ayudas constantes del juego permiten no estancarse en una pantalla.
Año de publicación	2014	Inmersión	Alto. Sus gráficos de novela gráfica no facilitan la inmersión, pero sí su narrativa, que gira en torno a problemáticas morales y a la supervivencia de los protagonistas.
Tipología del juego	Aventura virtual en 2D y puzzles.	Motivación	Alto. La historia tiene gran atractivo y la jugabilidad es sencilla.
PEGI	PEGI 16	Socialización (elementos)	Entorno cerrado. Juego individual.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	Nintendo Switch, PlayStation 3 y 4, Android, iOS, PC, Xbox One y 360.		
App. Store	Steam		
Precio	3,74 €		

1. Breve descripción

Valiant Hearts. The Great War es una aventura virtual en 2D, con magníficos y esquemáticos gráficos que recuerdan a una novela gráfica. La narrativa gira en torno a la vida de una familia francesa cuyo marido, Karl, alemán de nacimiento, es deportado a Alemania al comienzo de la guerra. Tanto él como su suegro, Emile, se ven forzados al combate en los dos principales ejércitos contendientes de la Primera Guerra Mundial: Alemania y Francia.

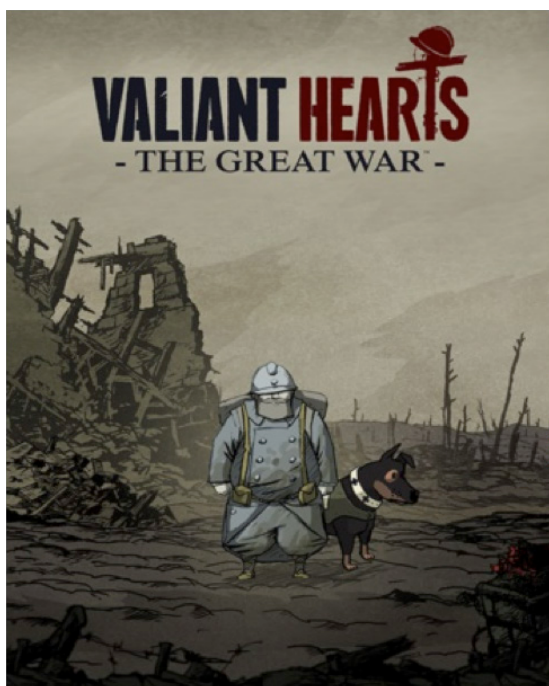


Imagen 1. Portada de Valiant Hearts, con sus protagonistas Emile y el perro Walt.

A través de estos dos personajes y de otros dos nuevos que encontrarán por el camino (el americano Freddy y la francesa Ana), se visitan los momentos más significativos de la Gran Guerra en el Frente Occidental, como la batalla del Marne, el transporte de tropas al frente por los taxis de París, la batalla de Verdún, la batalla del Somme, la batalla de Arrás, el Camino de las Damas...

El juego nos relata la Primera Guerra Mundial en dos niveles narrativos diferentes. El primero de ellos es un relato social de la guerra desde el punto de vista humano de los soldados participantes en ambos bandos, más interesados por su supervivencia que por los motivos de la guerra o por la destrucción del enemigo. En este sentido, el juego busca una visión ética de la guerra a través de los personajes anónimos, los “soldados desconocidos” (figura muy relevante dentro de la memoria histórica francesa), y se sitúa en una posición de neutralidad, sin demonizar a ninguno de los contendientes (el “malo” es un general alemán de una unidad muy concreta, pero no “los alemanes”; y también existen “malos” franceses como los mandos que envían a los soldados a una muerte segura).

El segundo nivel narrativo es el de la Historia militar, en el que podemos asistir a los principales momentos de la guerra e incluso interactuar con algunos de los elementos utilizados en ella: uniformes, trincheras, galerías subterráneas, artillería, aviación, zeplines, carros de combate, granadas, lanzallamas, bombas de gas cloro, máscaras de gas, alambradas... A través de todos estos elementos también podemos aprender cómo cambió la guerra entre 1914 y 1918, con las progresivas innovaciones tácticas y tecnológicas incorporadas por todos los contendientes. En esta línea, algunas de las mecánicas de juego tendrán que ver con el nuevo papel de artillería o de la aviación.

El juego tiene una clara vocación didáctica, y por eso conforme avanzamos nos lanza mensajes con informaciones históricas que tratan los diferentes momentos del conflicto. También podemos obtener información sobre cada uno de los objetos que utilizamos. Sin embargo, el acceso a estas informaciones no es obligatorio y el jugador puede prescindir de ellas si no desea más que jugar.

2. Mecánica básica del juego

El juego es lineal y viene marcado por la narrativa de los sucesos y padecimientos de la familia de Emile y Karl, los protagonistas, y de la venganza de Freddy hacia el malvado barón Von Dorf y su zeplin. El jugador dirige en cada momento a uno de los personajes protagonistas (Karl, Emile, Freddy o Ana), sin poder elegirlos, sino que en cada pantalla uno de ellos es el personaje principal. De hecho, hay momentos en que cada personaje se encuentra en un punto diferente del frente de guerra y se juega alternativamente en diferentes escenarios.

La narrativa se divide en torno a 4 capítulos, ordenados cronológicamente. El primero de ellos representa la guerra en 1914-1915, el segundo en 1915-1916, el tercero en 1916-1917, y el cuarto en 1917-1918. Cada capítulo, a su vez, se divide en siete escenarios diferentes protagonizados por un personaje diferente (si bien Emile es el personaje central y con el que nos identificaremos más).

En cada escenario podremos movernos, básicamente, de izquierda a derecha y arriba y abajo. En cada momento tendremos que resolver pequeños enigmas en escenarios de guerra para seguir adelante, muchas veces con la ayuda del perro Walt. Los enigmas son sencillos y para resolverlos se nos dan pequeñas pistas que nos ayudan sin que pasemos mucho tiempo bloqueados.

Eso sí, no todas las pantallas o escenarios son puzzles o enigmas, sino que estos se alternan con escenarios en los que se realizan pequeños juegos de habilidad en la conducción o en la carrera. Ejemplos de esto serían las cargas de infantería bajo fuego de artillería y/o aviación, la conducción de un carro de combate, la conducción del taxi bajo fuego de la aviación, o los minijuegos incorporados cuando la protagonista es Ana (enfermera), con los que se simulan tratamientos médicos para los heridos.

En general las mecánicas de juego no nos enseñan estrategias muy desarrolladas, salvo aspectos puntuales de las tácticas bélicas, como la alta mortandad de las cargas de infantería, el uso de granadas contra nidos de ametralladora, la comunicación con la aviación para señalar objetivos a la artillería, o la identificación de baterías enemigas para informar a la artillería propia. También hay en algún caso mecánicas que pueden llevar a la confusión, como ocurre en uno de los minijuegos, en el que se dispara a los aviones desde un carro de combate (algo obviamente irreal en esta época).

3. Temas históricos principales

- ▶ Primera Guerra Mundial.
- ▶ Desarrollo militar de la guerra. Batallas principales: batalla del Marne, batalla de Verdún, batalla del Somme, batalla de Arrás, Camino de las Damas...
- ▶ Tecnología y táctica militares: Trincheras, túneles, artillería, aviación, guerra química...
- ▶ Desarrollo tecnológico y táctico a lo largo del conflicto.
- ▶ Memoria histórica: crueldad del conflicto. Duras condiciones de los soldados. Alta mortalidad. Escaso interés de la tropa en el conflicto. Situación de los no combatientes. Insubordinaciones en el bando francés.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

El juego parece incidir en más en las consecuencias que en las causas de la Gran Guerra. En Valiant Hearts Ubisoft Montpellier se interesa más por la crudeza de la guerra de las trincheras y por el número de víctimas mortales, que por los motivos que originaron el estallido bélico.

De hecho, una de las críticas que se han realizado a este videojuego es, precisamente, la escasa explicación del contexto bélico de la Primera Guerra Mundial, que hace que no se comprendan bien las causas de la deflagración bélica. En la introducción del juego se menciona el asesinato del archiduque Francisco Fernando de Habsburgo como causa, pero obviamente este “casus belli” es puntual, y no explica por sí solo el alineamiento de las potencias



Imagen 2. Imitación de la fotografía de Jean Jaurès con un sentido opuesto en la introducción de Valiant Hearts.

que condujo a la generalización de la guerra. Igualmente, Romain Vincent, en su excelente canal de Youtube (JVH – Jeux Vidéo et Histoire), o Alberto Venegas (Presura. El videojuego histórico como forma de memoria) destacan en esta introducción la errónea utilización de una fotografía del socialista Jean-Jaurès. En ella, este político francés arenga al pueblo en favor de la paz, aunque Ubisoft copia la composición de la foto (*Imagen 2*) haciendo que el personaje central (es decir, el propio Jean-Jaurès), aparezca como reclutador. Por tanto, adopta en el juego una postura política exactamente opuesta a la real. Un detalle feo, que supone la utilización de una fuente primaria para falsear su significado.

Esto se produce, quizás, porque Ubisoft rehúye de una manera consciente la explicación del contexto político internacional y nacional previo a la guerra. Y prescinde de un análisis político detallado porque, en nuestra opinión, huye de una posible interpretación política de su juego en términos actuales (izquierdas o derechas). La causalidad sobre la que quiere centrarse Ubisoft, radica en la dimensión ética del conflicto, y en la vida de los personajes anónimos, esos soldados desconocidos, de los cuales conocemos a un francés, Emile, un americano, Freddy, y un alemán, Karl. Por tanto, no hay políticos ni generales que aparezcan en el juego, y todos los momentos y elementos materiales de la Gran Guerra aparecen en relación con nuestros protagonistas, que lo viven todo en primera persona y aparecen retratados como víctimas... de la guerra misma, quizás también de los mandos de los ejércitos... pero no de los políticos en ese momento en el poder, que como sabemos fueron en buena medida quienes provocaron la guerra con su incapacidad diplomática.

En esta línea, el pensamiento causal que se promueve va en relación con el reclutamiento forzoso, el sufrimiento de los soldados y de sus familias, la incompreensión por parte de los combatientes de los verdaderos motivos del conflicto, el instinto de supervivencia, la alta mortalidad en la guerra, las duras condiciones del frente... De hecho, la no explicación de los motivos del conflicto no impide jugar, ya que nuestros personajes tampoco parecen saber nada sobre política y sus preocupaciones son la supervivencia, la venganza personal (en el caso de Freddy) y el reagrupamiento familiar. Valiant Hearts es un juego que aspira a enseñar Historia y recuperar la memoria de los soldados anónimos desaparecidos en la Gran Guerra, y en ese sentido la omisión del contexto político dificulta la comprensión compleja de la problemática. Podemos entender que esa intencionalidad didáctica es limitada, que se dirige hacia aspectos éticos de la guerra, pero que no pretende ser una Historia de la Primera Guerra Mundial, sino más bien, como reza su título en francés, unas “memorias” (en plural, y como sinónimo de “relatos en primera persona”) del sufrimiento de aquellos “soldados desconocidos”.

b. Temporalidad – Evolución histórica



Imagen 3. Menú de los capítulos con la línea temporal.

El criterio de presentación de Valiant Hearts es cronológico, y así podemos ir descubriendo la Gran Guerra en el frente occidental en cuatro grandes capítulos de siete escenarios cada uno. En la pantalla que contiene los menús (*Imagen 3*), de hecho, se asocia cada capítulo a unas fechas concretas por medio de una línea de tiempo, como hemos señalado previamente (1º - 1914-1915; 2º - 1915-1916; 3º - 1916-1917, y 4º - 1917-1918).

En el capítulo correspondiente al cambio-continuidad históricos nos referimos al modo en

el que este juego refleja la evolución táctica y armamentística durante el periodo de guerra.

c. Relevancia histórica

Es indudable que Valiant Hearts afronta una temática que resulta relevante y pertinente, pues se perfila como un medio de recuperar la memoria de los soldados caídos y olvidados en la Primera Guerra Mundial. Lo hace desde un punto de vista francés/aliado, lo cual en sí mismo supone un cierto sesgo al proponer un punto de vista concreto sobre el conflicto, si bien Ubisoft trata de matizarlo recurriendo a personajes que combaten con diferentes ejércitos: el alemán, el francés, el inglés o incluso, el canadiense. Esa visión memorialista se inserta plenamente en la tradición francesa (que continúa hasta hoy), de reconocimiento de la memoria de los caídos en la Primera Guerra Mundial (algo que, no obstante, no es privativo de Francia). Este uso memorialístico hace que uno de los lugares más reconocibles de París sea precisamente la tumba al soldado desconocido de la Gran Guerra, ubicada a los pies del Arco del Triunfo.

En este sentido, son varios los momentos relevantes del conflicto que aparecen reflejados en el juego y que aluden a la memoria colectiva del conflicto: el transporte de soldados por medio de los taxis de París hacia la batalla del Marne, al inicio de la guerra; la reconquista del simbólico fuerte Douaumont, donde el propio general De Gaulle (entonces aún comandante), fue herido y apresado por los alemanes, o la batalla del Somme (recordada por franceses e ingleses a través del Memorial de Thiepval).

Por tanto, el propósito del juego es rescatar del olvido a aquellos soldados que vivieron unas circunstancias tan duras en la Primera Guerra Mundial, y en segundo lugar, hacer una denuncia de la guerra misma, sin importar el bando. La guerra en sí misma es la que parece malvada, y esto es quizás lo más cuestionable del juego, que no deja de tener un planteamiento muy naíf y simplón para analizar unos hechos desgarradores y hasta macabros. El hecho de que la denuncia de la guerra se realice de una manera impersonal, también dificulta extraer conclusiones concretas o aprendizajes sobre el conflicto: al terminar el juego aprenderemos que la Gran Guerra fue terrible, que nunca debe repetirse, que produjo situaciones inhumanas y desgarradoras... pero no sabremos por qué, quién la provocó, quiénes fueron los culpables, ni cómo se puede evitar algo similar. Los mecanismos diplomáticos, sin duda, hoy han cambiado con respecto a entonces, y los estados han aprendido a no responder a gran escala a los conflictos de dimensión regional, y esa sería una conclusión interesante para extraer.

En cualquier caso, Valiant Hearts trata unas temáticas relevantes, pertinentes y que pueden ser utilizadas en clase con el debido acompañamiento del profesor, para completar esas pequeñas lagunas que, por otro lado, son propias y naturales en un medio narrativo que busca ante todo el entretenimiento.

d. Dimensión ética de la Historia

Aquí radica el punto fuerte del videojuego para el aprendizaje, como hemos venido señalando hasta el momento. Son numerosos los peligros que tuvieron que afrontar los soldados de la Gran Guerra, y también los debates morales. Los bombardeos previos a los ataques de la infantería, las cargas bajo fuego de ametralladora, los bombardeos aéreos, los ataques químicos, el aislamiento en las trincheras con frío, falta de comida y agua, las situaciones higiénicas y de hacinamiento muy desfavorables y, en definitiva, la ingente cantidad de víctimas mortales en los ejércitos contendientes.

Si bien todo ello se trata en Valiant Hearts con una estética y una narrativa un tanto naíf que no ahonda en el dramatismo ni en detalles truculentos, hay que reconocer que en determinados

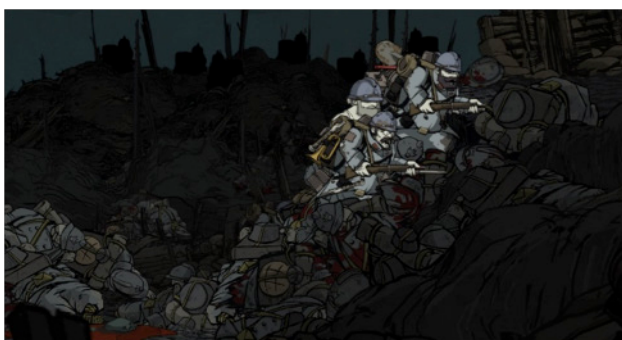


Imagen 4. Ascenso de Emile y otros soldados franceses por una montaña de cadáveres. Al fondo, los puestos de ametralladora alemanes.

momentos vemos caer compañeros de armas abatidos por las ametralladoras, o cómo los cadáveres se amontonan en el suelo e incluso ascendemos a través de ellos (Imagen 4).

Algunas de las acciones del juego que nos llevan especialmente al planteamiento de debates éticos pueden ser la colocación de minas en túneles para provocar derrumbes, provocar explosiones, la utilización de los gases letales, la insubordinación frente a la actitud de los mandos de enviar a los soldados a cargas suicidas...

En medio de todo ello destaca la actitud de los protagonistas, cuyo interés casi único es escapar de la guerra en función de sus intereses familiares. Karl quiere regresar con su mujer y su hijo, que están en Saint-Mihiel; Emile tiene como objetivo salvar a su yerno, Karl, y lograr que regrese a casa con su hija y su nieto; Ana quiere salvar a su padre, un científico capturado por el malvado Von Dorf; y finalmente Freddy quiere vengar la muerte de su mujer en el mismo día de su boda, cuando fue abatida por las bombas del zepelín de Von Dorf.

En todos los casos, la preocupación de los soldados por la defensa de la patria o las motivaciones geopolíticas de la guerra son inexistentes en el juego. Los protagonistas están dispuestos a desertar o desobedecer órdenes con tal de sobrevivir o recuperar a su familia. En un determinado momento Emile llega a colaborar con un soldado alemán para salir de un túnel, en una clara muestra de que las motivaciones de la guerra no eran importantes para él. La cuestión es interesante, y se trabaja en el juego simulando las cartas que la familia se escribe entre sí. La narrativa es la de la familia y los intereses personales, excluyendo cualquier dimensión política en el pensamiento de los soldados. Sin embargo, esta visión oculta que en muchos casos los soldados sí fueron al frente con el sentimiento patriótico enardecido por las soflamas de los políticos o los mandos militares, como las del general Philippe Pétain en Verdún. Como muestra se pueden leer los testimonios recogidos por Robin Schäfer a partir de cartas de soldados alemanes, traducidos y publicados algunos en el nº 26 de la revista Desperta Ferro. Contemporánea, titulado Kaiserschlacht. 1918. En muchas de ellas se percibe claramente un notable orgullo nacionalista, un gran espíritu belicista, y también un desprecio por el enemigo inglés, conocido entre la tropa de modo genérico y despectivo como Tommy.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

El juego nos transmite bien la evolución del conflicto por medio de la cultura material, y nos permite conocer cómo evolucionaron las tácticas y tecnologías de la guerra. En esta línea, los soldados franceses de 1914 llevaban los vistosos uniformes militares de pantalón rojo y casaca azul (tradicionales en el ejército francés, pero que tan desafortunados se demostraron en las primeras batallas de la guerra), siendo sustituidos a lo largo del conflicto por uniformes monocolors más discretos y con casco de acero. Del mismo modo, en el comienzo del juego los soldados alemanes lucen el típico casco apuntado de cuero con el águila en su parte frontal, que fue sustituido por los cascos de acero que podemos ver en la segunda parte del juego.

Ocurre del mismo modo con la aparición de elementos que fueron cruciales en la guerra, como la artillería, en primer lugar, y la aviación. En determinados momentos los puzles o enigmas del juego nos hacen interactuar con algunas de estas armas, dando a conocer con la progresión narrativa

cómo estas fueron trayendo innovaciones a lo largo de la guerra. Así, al inicio del conflicto realizaremos cargas contra posiciones estáticas alemanas defendidas por artillería de calibre medio y por ametralladoras (*Imagen 5*), con el sólo apoyo de los fusiles y los diferentes modelos de granadas de mano. Más adelante podemos usar la artillería pesada para destruir artillería enemiga, proporcionando información sobre su ubicación, utilizando para esto incluso la comunicación con la aviación. Asistiremos a bombardeos de artillería y de aviación. La propia aviación aparecerá en escena en un momento dado del juego, de manera masiva, mientras al inicio sólo podemos ver un zepelín alemán en el aire. También hacia el final de la guerra podremos utilizar carros de combate, ausentes al inicio del conflicto.



Imagen 5. Carga francesa ante las ametralladoras alemanas. Se aprecia el detalle de los uniformes tradicionales de ambos ejércitos.

Por otro lado, las cargas de la batalla inicial en el Marne van siendo sustituidas en el juego por una guerra de trincheras, túneles, explosivos y gases letales, que vemos desarrollarse especialmente en Verdún o El Somme. Esas cargas son lo único que nos permite entrever quién posee la iniciativa en cada una de las batallas, sobre las cuales, por lo general, no podemos conocer su resultado con demasiado detalle.

En resumen, el extraordinario desarrollo de las tácticas y tecnologías de la Gran Guerra se ha reflejado con bastante detalle en cada escenario del juego. En cualquier caso, y a pesar de la guía que facilita el juego (a la que se accede simplemente con pulsar la tecla “tabulador”), el aprendizaje de la guerra a través del juego requeriría la mediación del profesor o de estrategias didácticas complementarias. Un jugador medio que no utilice la guía complementaria no percibiría en absoluto esas precisiones sobre la evolución de la guerra.

f. Perspectiva histórica

El hecho de que el juego tenga una vocación educativa y que busque la recuperación de las “memorias” de los soldados caídos en la guerra, supone en sí mismo un ejercicio de perspectiva histórica. Ello hace que Valiant Hearts resulte una herramienta interesante para su utilización en el aula. De hecho, ese carácter naïf que hemos señalado en varias ocasiones hace que el juego no resulte excesivamente cruento y que podamos utilizarlo en clase si temer a que resulte inadecuado (PEGI 16).

Por otro lado, el juego no es excesivamente largo en términos de tiempo (en 8 horas se puede terminar), y además se puede jugar sectorialmente, por capítulos. Su precio es muy reducido, está disponible en todo tipo de plataformas y en los PCs el juego no demanda requisitos excesivos a los sistemas, con lo cual Valiant Hearts se puede jugar con ordenadores muy básicos. Todo ello hace que pueda ser una herramienta interesante en un aula. Eso sí, insistimos en que el acompañamiento del profesor será necesario para que todos los elementos del juego (como las informaciones históricas anexas), puedan ser utilizadas por los alumnos para lograr los objetivos del juego de una manera más precisa: rescatar la memoria de los soldados desaparecidos en combate y denunciar el sinsentido de la Primera Guerra Mundial.

5. Conclusión

Se trata de un juego sencillo, corto, barato y relativamente divertido (a pesar de determinadas mecánicas un tanto repetitivas) y que se preocupa por la fidelidad histórica y por elementos que resultan de gran interés para el trabajo en el aula, como la ética y perspectiva históricas. Todos estos elementos hacen que se trate de una herramienta potencialmente útil para la enseñanza de estos contenidos en Educación Secundaria y Bachillerato. Obviamente, esto no quiere decir que nos encontremos ante una herramienta didáctica así concebida, y por tanto, para su uso en el aula sería necesaria la mediación de un profesor de Historia para solventar diferentes problemas de contextualización, que dificultan la comprensión causal de la Primera Guerra Mundial a través del juego.

El uso de este videojuego en el aula puede servir para alcanzar sus propios objetivos memorialísticos y éticos, pero también para lograr una visión completa de la Gran Guerra, si acompañamos las sesiones de juego con el estudio de los habituales materiales didácticos.

