

ANÁLISIS EDUCATIVO

WW2 Rebuilder Cities form the Ashes

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Sebastián
fgraefe@colegioaleman.net
Enviada el 05/04/2023
Publicada el 30/04/2023

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	WW2 Rebuilder - Cities from the Ashes	Dificultad de aprendizaje	Muy baja, es muy intuitivo.
Desarrollador	Madnetic Games	Satisfacción	Media, con paciencia se pueden ver buenos resultados.
Distribuidor	Madnetic Games, PlayWay S.A. Milk	Efectividad	Alta.
Año de publicación	2023	Inmersión	Media-/Alta, dado que se juega desde la perspectiva del personaje, solo el menú saca de la inmersión
Tipología del juego	Simulación	Motivación	Baja/Media.
PEGI	0	Socialización (elementos)	Se juega en un entorno cerrado.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	Windows, MacOS, Linux		
App. Store	Steam		
Precio	19.99€		

1. Breve descripción

¡Explosiones! ¡Bombas! ¡Gritos! Enormes tanques, emocionantes combates aéreos, gigantescos buques de guerra, miles de soldados de un lado, y el gran, inhumano e infinito sufrimiento de la población civil, la muerte de millones de inocentes, víctimas del Holocausto, del otro lado. Estos escenarios extremos son los que estamos acostumbrados a ver en novelas, series, películas y juegos sobre la Segunda Guerra Mundial. Pero, ¿qué sucedió después? ¿Esa fase entre el final de la guerra en 1945 y el claro comienzo de la Guerra Fría con el bloqueo de Berlín en 1948, cuando Londres, Alemania y, en última instancia, Europa Central y del Este, quedaron en ruinas (sin mencionar la costa china y las islas del Pacífico, incluyendo Japón)? En las escuelas alemanas, esta fase se trata con más fuerza; ya que las llamadas "mujeres de los escombros" están en el centro de atención y



Imagen 1. Escena del juego

emergen los dos nuevos estados alemanes. En los libros de texto franceses, ingleses y, generalmente, de Europa del Este, se enfocan en otros temas, como los conflictos incipientes en las colonias o la construcción del aparato de opresión de la época de Stalin. En España, esta fase se omite por completo y la autarquía del franquismo es el tema principal.

Por lo tanto, este juego difícilmente encontrará un lugar en el plan de estudios español; sin embargo,

esto no significa que sea imposible, ya que en **WW2 Rebuilder** no se trata de la destrucción, sino, como su nombre indica, de la reconstrucción. Al igual que *Damage Control* o el Departamento de Reconstrucción y Desarrollo de Metrópolis reconstruyen rápidamente las ciudades después de los daños causados por las luchas entre superhéroes y supervillanos, el/la alumno/a asume este papel. Él/Ella se encarga de las ciudades destruidas, las estaciones de tren destrozadas, las casas demolidas, limpia y reconstruye. En este juego, se trata de aprender sobre la reconstrucción después de la guerra, en lugar de centrarse en la destrucción que la guerra causó.

2. Mecánica básica del juego

El principio del juego es muy sencillo: el alumnado se mueve libremente en un área claramente delimitada, en la que en algunos lugares solo se puede avanzar después de cumplir ciertas condiciones. Estas áreas pueden ser estaciones de tren, pequeñas aldeas o barrios enteros de la ciudad.

Mientras tanto, se retira montones de chatarra y basura, como muebles destrozados, vallas rotas, señales caídos o trozos de madera tirados por ahí. En total, se obtienen cuatro tipos de recursos: metal, ladrillos, madera y escombros. Sin embargo, para objetos más grandes, como raíles de tren fuertemente doblados, paredes medio destruidas o vehículos, primero es necesario desmontarlos. Para ello, se dispone de una amplia gama de herramientas: tijeras de corte, cepillos de limpieza, martillos, espátulas y cepillos.

Los recursos recolectados se llevan a uno de los cuatro contenedores de color, ya que se tiene una capacidad limitada para cargarlos, y se recogen los materiales faltantes en el contenedor cuando se construye algo.

Si se quiere construir algo, el alumnado debe ir a un banco de trabajo prescrito, abrir allí el menú de construcción y elegir uno de los muchos elementos disponibles: partes decorativas (como hidrantes), plantas (por ejemplo, árboles y arbustos), elementos de iluminación (como farolas), más herramientas (escaleras o bases de andamio y muchos más) y elementos de construcción más grandes (por ejemplo, paredes o techos), y luego construirlo en el mundo del juego.

Una vez que todo está despejado y reparado, se pasa a la siguiente ciudad, donde esperan nuevos desafíos.

3. Temas históricos principales

- ▶ El proceso de reconstrucción económica de Europa después de la guerra.
- ▶ Las herramientas, técnicas y materiales de construcción utilizados en las décadas de 1940 y 1950.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Dentro del juego, la causalidad se establece gracias al argumento general. Al comienzo, se informa al alumnado qué sucedió, es decir, por qué se destruyó una estación de tren. En la segunda misión en Inglaterra, se trata del accidente ferroviario de Soham del 2 de junio de 1944, cuando un tren cargado de municiones explotó, y gracias a la rápida y cuidadosa reacción del conductor Benjamin Gimbert no hubo grandes víctimas. Otra misión se desarrolla en Lympne, una ciudad muy destruida. El juego explica que fue fuertemente bombardeada por la Alemania nazi y aclara las circunstancias. En resumen, se hace una breve introducción sobre la causalidad mediante un breve texto, pero no se profundiza mucho más.

b. Temporalidad - Evolución histórica

En el juego se muestra la temporalidad de una manera muy visual: al comienzo de la sesión de juego, se encuentra frente a un paisaje deprimente, oscuro y en ruinas, pero al final se ha construido un hermoso y nuevo vecindario, embellecido con macetas de flores, ventanas reparadas y una zona atractiva. En este juego hay un claro antes y después; y las misiones guían al alumnado de manera clara, para que puedan experimentar gradualmente un progreso claro en el mundo del juego.

c. Relevancia histórica

Es desafiante reconstruir lugares históricamente relevantes en este escenario de juego, ya que, estrictamente hablando, las misiones "Ciudad de Londres" y "Iglesia de San Nicolás de Hamburgo" representan todas las grandes ciudades destruidas durante la Segunda Guerra Mundial. En este juego, se decidió no reconstruir todas las ciudades más grandes, sino que se hizo una lista de diferentes escenarios históricos que van desde el aeropuerto de guerra RAF Lympne hasta el astillero de Belfast, pasando por la fábrica de acero de Essen y la playa de Dunkerque, mencionando así algunos escenarios quizás no tan conocidos de la Segunda Guerra Mundial que representan los daños causados por la guerra y la variedad de víctimas y destrucción.

Es una lástima que el juego principal se centre solo en los estados del Plan Marshall y que solo en un DLC se trate el otro lado de la creciente Cortina de Hierro, en este ejemplo concreto, Polonia. Con esto, el juego pierde potencial, especialmente el importante potencial educativo de comparar la reconstrucción en el oeste y en el este después de 1945.

d. Dimensión ética de la Historia

La dimensión ética en este juego es muy simple y también muy positiva: simplemente se trata de reconstruir lo que fue destruido por la guerra. Aunque se comentan los hechos del pasado, no es un obstáculo para construir un futuro positivo con las propias manos.

Y precisamente esta dimensión tan simple y positiva también hace que el aspecto ético sea muy superficial: el Holocausto; Alemania como causante de la guerra; las noches de bombardeos de los Aliados - todo esto se menciona nada o escaso de paso. Hubiera sido bueno si se hubiera abordado con más fuerza la temática de las mujeres que trabajaron en la reconstrucción después de la guerra o las circunstancias políticas de la reconstrucción en Europa del Este, que comenzó muy lentamente en la zona soviética alemana debido a la demolición. En general, se podría haber centrado más en el Plan Marshall y los aspectos propagandísticos para profundizar la dimensión ética del juego.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

Es el alumnado quien cambia este mundo de juego, lleva a cabo la reconstrucción y establece una continuidad entre el pasado y el futuro, construyendo finalmente el puente. Esto muestra de manera muy visual lo laborioso y lento que fue el proceso de reconstrucción. Como en una imagen de búsqueda, el/la alumnado primero debe hacer clic en todo lo que se destaca en amarillo en la pantalla - y que es chatarra o basura. Solo después de limpiar todo laboriosamente y, admitámoslo, un poco tedioso (aunque probablemente sea más rápido que limpiar la habitación de un adolescente en plena pubertad, pero todavía no soy padre como los padres de mi alumnado), llega el cambio, el progreso, el desarrollo: no solo se repara lo que está destruido, sino que también se pueden agregar nuevos elementos de forma independiente.

Es importante enfatizar que la reconstrucción también es laboriosa: a veces faltan materiales y hay que volver al contenedor para obtenerlos; a veces es necesario construir un andamio o incluso una grúa para "construir lo suficientemente alto" - y lo que me sorprendió especialmente en la segunda misión fue que no se construye un muro de ladrillos con un solo clic, sino que hay que apilar literalmente cada fila de ladrillos uno a uno.

Por lo tanto, si en Battlefield 1 un tanque destruye la mitad de una casa con un disparo, o los catapultas de Age of Empires II desmoronan un castillo después de tres clics, aquí se necesitan hasta 25 (!) clics para levantar un simple muro de ladrillos.

f. Perspectiva histórica

La perspectiva histórica es, desafortunadamente, muy limitada y superficial, ya que se centra principalmente en una perspectiva fuertemente eurocéntrica (occidental), en la que se reconstruyen edificios civiles con herramientas simples de la época, sin abordar ni la dimensión política ni la socio-cultural.

Por otro lado, también es una perspectiva innovadora y nueva para promover la conciencia sobre la preservación del Patrimonio Histórico, lo que la LOMLOE también requiere, y para plantear preguntas sobre cómo se llevó a cabo la reconstrucción de un país destruido.

5. Conclusión

En resumen, se podría decir que **WW2 Rebuilder** ha ocupado un nicho que hasta ahora había sido descuidado incluso en la enseñanza de la historia. WW2 Rebuilder ofrece una nueva perspectiva sobre las consecuencias de la guerra; y podría servir como una introducción para el período de posguerra de la Guerra Civil española (!). Porque la Segunda Guerra Mundial es al menos tan importante en el currículo español como la Guerra Civil española; sin embargo, se dedica mucho más tiempo a la dimensión política.

Este juego podría ayudar a crear conciencia sobre lo difícil (¡y también monótono!) que podría haber sido reconstruir España después de la brutal Guerra Civil, como lo fue, por ejemplo, en Londres o Hamburgo. Al mismo tiempo, se podría discutir por qué España no formó parte del Plan Marshall; y por qué en los años 50, cuando el Plan Marshall estaba llegando a su fin, aun así recibió ayuda financiera de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. Gracias a esta ayuda comenzó el llamado "milagro económico español", que finalmente sentó las bases económicas de la transición democrática.

