

ANÁLISIS EDUCATIVO

Warsaw

Florian Graefe Aguado
Deutsche Schule San Sebastián
fgraefe@colegioaleman.net
Enviada el 08/07/2021
Publicada el 30/04/2023

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Warsaw	Dificultad de aprendizaje	Baja.
Desarrollador	Pixelated Milk	Satisfacción	Media.
Distribuidor	Pixelated Milk	Efectividad	Media.
Año de publicación	2019	Inmersión	Media. Hay una cierta distancia debido a los gráficos.
Tipología del juego	RPG por turnos	Motivación	Media. Ya se sabe cómo va a terminar nada más empezar el juego.
PEGI	16	Socialización (elementos)	Se juega en un entorno cerrado.
Estrategias de pago online	No		
Publicidad	No		
Dispositivo	Microsoft, Linux, Mac		
App. Store	Steam		
Precio	19.99€		

1. Breve descripción

Una ciudad en ruinas. Nubes oscuras en el cielo. Se oyen fuertes disparos. Una médica huye de un soldado alemán de la Wehrmacht. Consigue escapar por la entrada de un edificio y subir dos pisos, donde sus dos compañeros con ametralladoras mantienen a raya a los nazis. O los mantuvo a raya, porque habían caído. Al igual que ella también, un poco más tarde, cae.

Así comienza el trágico juego Varsovia, y transmite de forma bastante impresionante, en gráficos cómicos, que en este juego no se puede esperar un final feliz, un final alternativo y alegre, una victoria inesperada de la resistencia polaca sobre la Alemania nazi.

Al mismo tiempo, también es un juego pedagógicamente valioso que demuestra de forma impresionante lo difícil que es organizar una resistencia contra una potencia ocupante totalitaria. Y al mismo tiempo, cuán compleja y desesperada era la situación de los polacos amantes de la libertad en 1944, cuando iniciaron una lucha de liberación inicialmente exitosa contra la Alemania de Hitler; pero no pudieron contar con la ayuda del Ejército Rojo, que vio detenido su imparable avance poco antes de Varsovia por orden de Stalin.



Imagen 1. Warsaw. Imagen de portada

En este juego, el jugador lidera un pequeño grupo de resistencia, acapara recursos, ayuda a otros grupos y a civiles, e intenta evitar las patrullas alemanas, que se vuelven cada vez más difíciles e inevitables a medida que avanza el juego.

2. Mecánica básica del juego

El juego se basa en turnos y consta de tres componentes diferentes bien entrelazados. En primer lugar, está el mapa de la ciudad, por el que puedes moverte libremente de forma intuitiva. Varsovia está representada de forma históricamente exacta, ya que uno deambula por las calles y ve bloques bien contruidos que también existían en la Varsovia real de 1944. Los parques, ríos, puentes están en sus lugares históricamente correctos. Solo las barricadas o las fuertes patrullas enemigas limitan las opciones del camino. El segundo elemento es el cuartel general secreto: un edificio residencial de dos plantas con barricadas. Allí podrás descansar; adquirir recursos como medicinas; vendas o munición; contratar nuevos reclutas voluntarios y decidir la siguiente misión. El tercer elemento del juego son las batallas por turnos entre los combatientes de la resistencia polaca y los ocupantes alemanes, que (desde nuestra perspectiva pedagógica) resultan tan sencillas que no se necesita ninguna habilidad táctica importante. Los tres elementos se entrelazan, ya que, por ejemplo, es mejor que un guerrillero herido descansa unos días en el cuartel general antes de lanzarse a la siguiente batalla con pocos puntos de vida; al mismo tiempo, sin embargo, se necesitan urgentemente nuevos recursos, por el hecho de que el campamento disminuye constantemente. Esto es difícil porque los ocupantes nacionalsocialistas están destruyendo cada vez más partes del mapa de la ciudad, de modo que estás jugando contrarreloj y no puedes acantonarte.

3. Temas históricos principales

- ▶ Historia Contemporánea y política internacional (desde 1950).
- ▶ Guerra Fría.

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Lamentablemente, en el juego no se aborda la causalidad. Se da por sentado el conocimiento del contexto histórico y de los orígenes de la Segunda Guerra Mundial. El jugador no aprende en este juego cuáles eran las motivaciones de los nazis para invadir Polonia, ni por qué la Unión Soviética era percibida como una alternativa casi igual de peligrosa y mala por la resistencia polaca.

Es una pena, porque aunque se pueden leer algunos datos del código interno del juego, habría sido interesante que se hubieran incluido, por ejemplo, en el tutorial en forma de invasión de Polonia en 1939.

Por lo tanto, es absolutamente necesario haber repasado con detalle este elemento de causalidad en clase previamente.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

La evolución histórica, en contraste con la causalidad, ha sido excelentemente tematizada en el juego. El tiempo avanza inexorablemente, y después de 63 días (de juego) tanto el levantamiento como el juego terminan.

Los acontecimientos históricos que tuvieron lugar durante esos días se incorporan así en forma de noticias (¡incluidas las consecuencias!), para que uno pueda experimentar conscientemente la turbulenta evolución del levantamiento. Entre otras cosas, nos enteramos de que el gobierno democrático polaco en el exilio, que tenía su sede en Londres, había organizado e iniciado el levantamiento; pero que a los pocos días el gobierno provisional instalado por la Unión Soviética anunció que no había levantamiento en la Varsovia ocupada por los alemanes. Lo que, por supuesto, también desmoraliza después a los personajes del juego.

La destrucción de la ciudad se refleja no solo en el hecho de que los barrios arrasados se tiñen de rojo, sino también en que cada día la población de Varsovia desciende de forma impresionante. Esta información, junto con la información sobre cuántos días han transcurrido de la sublevación, aparece siempre en el mapa de la ciudad tras el final de cada "ronda de juego".

Poco a poco, el juego cuenta con algunos guerrilleros más, pero también resulta cada vez más difícil organizar los suministros. Las patrullas en el mapa de la ciudad, que antes estaban más dispersas, se hacen más densas y también más fuertes, las ruinas y los nuevos bloqueos bloquean rutas que aún estaban libres durante las exploraciones anteriores.

Desde una perspectiva educativa, la evolución histórica es un elemento encomiable de este juego.

c. Relevancia histórica

"La crisis de las democracias y los orígenes de los totalitarismos: fascismos y estalinismo. Los movimientos sociales por la libertad, la igualdad y los derechos humanos en el Mundo Contemporáneo. La Declaración Universal de los Derechos Humanos" - esto está escrito, entre otros, en los "Saberes básicos" de la LOMLOE, y es en este marco donde esta obra también puede tener en cuenta el valor histórico del Levantamiento de Varsovia.

Aunque el Levantamiento de Varsovia tuvo poca relevancia militar durante la Segunda Guerra Mundial (menos de un mes después del final del levantamiento, Stalin inició la liberación de Varsovia) sigue ocupando un lugar especial en la cultura polaca actual. Principalmente, porque reflejaba el predicamento de Polonia de tener que elegir de facto entre

dos sistemas totalitarios: o se doblegaban ante la bota marrón de Hitler, o tenían que responder ante Stalin, ya que era más que improbable que la Unión Soviética volviera a permitir una Polonia independiente justo en su frontera occidental.

Por otro lado, hay que admitir que la relevancia histórica de este acontecimiento puede no ser tan importante en un aula de español como, por ejemplo, la Guerra Civil española. Sin embargo, sería posible establecer un vínculo entre ambos acontecimientos, ya que podría abordarse la intervención extranjera (¡o la no intervención!); y las tensiones ideológicas también constituirían un marco interesante para el juego de Varsovia en el aula.

d. Dimensión ética de la Historia

Debido a la ambientación histórica del Levantamiento de Varsovia en 1944, el aspecto ético de este juego es relativamente sencillo y claro: en un bando están los polacos, buenos y amantes de la libertad; en el otro, los malvados y anónimos (ya que prácticamente nunca se les ve la mitad superior de la cara) alemanes, que destruyen brutalmente una parte de la ciudad tras otra, matando a todo el que encuentran.

Sin embargo, el jugador tiene que tomar decisiones éticas más de una vez y desarrolla así una competencia mencionada en la LOMLOE: 8.2. Mostrar actitudes no discriminatorias y reconocer la diversidad social y multicultural, valorando la inclusión, el reconocimiento de las minorías étnico, culturales y la colaboración como valores que favorecen la cohesión social.

Para ilustrarlo con un ejemplo: El grupo de resistencia, mientras busca munición, encuentra por casualidad a un grupo de niños; de ellos, el mayor, una niña de 13 años, nos apunta con una pistola. Frente a ellos yace un soldado muerto, sin que se pueda identificar su uniforme. Al parecer, se trata de un grupo de niños judíos que intentan escapar; y temen, con razón, que los soldados polacos también puedan amenazarlos. Ahora podemos decidir quitarles sus recursos, dejarles en paz o ayudarles con recursos, siendo esta última decisión la más aceptable desde el punto de vista ético.

Otras situaciones como esta se dan varias veces en el juego; a veces se trata de la relación con otro grupo de la resistencia; a veces se trata de lidiar con un traidor en las propias filas; y de nuevo se supone que debes decidir si ayudas a los civiles con vendas, pero a riesgo de no tener entonces medios para curarte a ti mismo.

e. Identificación del cambio y la continuidad históricos

Como ya se ha mencionado en el apartado "Temporalidad", el juego avanza inexorablemente. A nivel macro, el jugador no puede hacer nada, el Levantamiento de Varsovia fracasa después de 63 días, incluso si uno ha sobrevivido bien a todas las batallas y ha mantenido unidos sus recursos.

Solo a nivel micro se pueden llevar a cabo pequeñas acciones, y así, por ejemplo, salvar a unos cuantos civiles más; o poner a salvo a unos cuantos refugiados judíos. En este nivel, que en realidad apenas se tiene en cuenta en la historia en las aulas, se pueden experimentar cambios como jugador. Las consecuencias de estas acciones se ven en los créditos finales, cuando se informa de la biografía (inventada) de los guerrilleros supervivientes.

f. Perspectiva histórica

Desde una perspectiva histórica, se trata de un juego unilateral, pero ¿quién quiere experimentar la perspectiva de los opresores alemanes durante la brutal represión!... que, por otra parte, sigue siendo muy cercana a la realidad histórica.

Se inventa el grupo de resistencia al que se va a jugar; pero no el escenario histórico. Los acontecimientos históricos forman el corsé y reflejan los problemas reales de estos grupos de resistencia. La desesperación y la dificultad de hacer frente a una maquinaria militar avasalladora cobran vida de forma sensible y sucinta.

Por ejemplo, los guerrilleros se llaman Jadwiga, Krzysztof, Franek y Janos y se supone que representan a personalidades reales, verificadas históricamente, como la luchadora de la

resistencia Jadwiga Długoborska, que también había sido realmente profesora, o el poeta Krzysztof Kamil Baczyński. O representan a grupos concretos, sociales, sin nombre, como los judíos (en la forma de Janos) o los huérfanos polacos (como el niño Franek).

5. Conclusión

Aunque las posibilidades de utilizar este juego en el sistema educativo español son muy limitadas, ya que el Levantamiento de Varsovia de 1944 rara vez encuentra tiempo en la rutina diaria de la enseñanza, creo que es posible integrar este juego en el contexto de la lucha por la democracia; y también en forma de semanas de proyectos. Porque el juego es muy fácil de aprender y se puede jugar en menos de tres horas.

Aparte de eso, es cierto que solamente desempeña una faceta en el ya complejo escenario de la Segunda Guerra Mundial, pero en esta faceta aparecen varios otros aspectos diferentes, como el Holocausto, el estalinismo y la opresión de la población civil por parte de la Alemania nazi.

Así que merece la pena echarle un vistazo.

