



Sombras de guerra. La “Historia” en juego

En los próximos días, *Legend Studios*, una empresa española, saca a la venta el videojuego de estrategia: “Sombras de guerra” que se ambienta en España y que te propone revivir la Guerra Civil Española, a través de una serie de batallas como la de Jarama o el bombardeo a la ciudad de Guernica. Uno puede elegir a qué bando pertenece entre el Nacional, el Republicano, la Legión Cóndor alemana, los Soviéticos o el Cuerpo de Tropas Voluntarias italianas.

Varias veces, hemos reflexionado sobre la posibilidad de cambiar estrategias, abrir nuevos caminos o **implementar nuevos recursos para desarrollar una clase en la que los alumnos se sientan a gusto, no se distraigan o mejor aún, se diviertan**. Cada profesor, en más de una ocasión, ha evaluado, según el alumnado, según la materia, cuáles eran las herramientas más adecuadas para cada unidad de estudio.

Vetustas ya parecen las ideas de utilizar el cine, por ejemplo, la famosa “trasposición” de la literatura a la pantalla grande, los juegos de roles y el teatro. **Los videojuegos aún siguen sin convencer a muchos pero, evidentemente, pronto ocuparán un capítulo importante en la historia de la educación.**

El problema de utilizar un juego como éste, es, posiblemente, poder confiar en las fuentes, en quién lo diseñó.... Aquí resultaría casi obvio utilizar la vieja frase: **todo depende de quién escribe la historia...**

No en vano, hubo que salir a “defenderse” y, en un artículo del diario español *El País*, leemos: “Francisco Pérez, director de desarrollo de la empresa, explica que han intentado ser fieles a la historia; para ello se han documentado todo lo que la literatura y la historia les han permitido, alegando que ‘continuamente topas con informaciones contradictorias en los libros que relatan los acontecimientos’.

Y, en algún sentido, tiene razón. Es más fácil considerar que un texto escolar es políticamente correcto, u oficialmente adecuado, que este videojuego que “vaya a saber uno que ideología tiene el que lo hizo!”. Sin embargo, **lo importante es que los jóvenes sean capaces, de armar su propia versión de los hechos. Esta es la única verdad: la posibilidad de reconstruir de cada uno. Estimular lo que se entiende por lecturas personales.**

Por eso, me parece pertinente contar esta anécdota: recuerdo que cuando yo iba a la escuela, estaba “prohibido” la utilización del “**Bustinza**” porque El Sr. Bustinza no contaba la historia como debía hacerlo. Entonces se usaba el “**Ibáñez**” que te contaba

hasta el color de la camiseta de Rojas....Como paradoja evidente, nos interesaba mucho más conocer la “historia” de Bustinza que la de Ibáñez.

Dejando de lado la veracidad del guión, también podría ponerse en cuestión el siguiente tema: Si jugamos a este videojuego, seríamos capaces de “cambiar” la historia?. **Que los jóvenes puedan devenir activos en cualquiera de sus formas, es evidentemente, algo de lo que deberíamos estar orgullosos.** Aunque fuera imposible y lamentable en varios casos, el cambio de la “Historia”, la posibilidad de hacerlo, no parece una mala idea, al menos como ejercicio. No nos olvidemos que ya lo hemos hecho en otras áreas didácticas, como es el caso de la Literatura: la cuestión del final abierto, diferentes finales, cambio de un personaje, cambio de escenario...

Lo importante, en educación, sea cual sea la materia, sería lograr desarrollar la capacidad crítica del alumno. El debe decidir cuál le resulta la historia más fidedigna y no que le impongan la historia del vencedor. No creo que debamos aceptar un juego en el que se desmienta, categóricamente, la segunda guerra mundial, como si no hubiera existido, ni siquiera en chiste. Pero sí un juego como “Sombras de guerra” que, al menos, pueda servir como estimulante a una actividad posterior o a adentrarse en ciertos temas que, salvo raras ocasiones, sólo se ve en la escuela.

En todo caso, si uno pretendiera ponerse estricto, saber que cuenta con imágenes de archivo de la BBC, del Institut Català de les Indústries Culturals y de la Filmoteca de Catalunya, promete cierto compromiso de parte de la empresa.

Por último y no por eso menos interesante, es la propuesta que se encuentra en la página oficial del video juego: ser, de manera bastante metafórica, un **reportero gráfico de guerra**, utilizando el celular como “arma comunicativa”. Por el momento, es sólo para los compatriotas españoles, y, sin ninguna duda, para sacar unos pesos, pero la idea... no está nada mal.