

Vivencias narrativas en los videojuegos y su impacto en la enseñanza. Análisis de recepción de historia contemporánea en el videojuego *This War of Mine* en *Steam*

Jimena Yisel Caballero Contreras

Introducción

Se reconoce la importancia de los videojuegos históricos en los estudios del *edutainment*. Esta investigación propone exponer las capacidades de enseñanza y aprendizaje en el área educativa, utilizando a los videojuegos como motor, principalmente las vivencias narrativas como método pedagógico de aprendizaje contemporáneo.

Se usa el caso de estudio *This War of Mine*, videojuego desarrollado en 2014, pero que en el año 2020 se convirtió en el primer videojuego en unirse a la lista oficial de libros de lectura recomendados para las escuelas en Polonia. A través de la vivencia narrativa de dicho juego, se expone en concreto el caso de las consecuencias bélicas afrontadas por los civiles durante el asedio de Sarajevo. La propuesta es que el jugador viva en carne propia la experiencia que tuvieron los residentes bosnios.

Se realiza un análisis de contenido digital en la plataforma *Steam* para rastrear los comentarios de los jugadores, quienes exponen sus impresiones en la tarea de recomendar el videojuego, el cual maneja una estética y mecánica desoladora.

Se busca con ello, exponer las áreas de oportunidad de los videojuegos en el sector educativo, en las que logran generar experiencias y comprensión de información de forma más directa y personal en comparación con la lectura y/o la educación tradicional de la Historia.

El escenario simbólico del videojuego y su capacidad para generar vivencias narrativas

Los videojuegos son un medio de comunicación único en su tipo. La tecnología evolucionó junto con ellos y se han convertido en una de las industrias más importantes del mundo. La inmersión ha sido la característica distintiva que los vuelve tan llamativos al público.

Para comprender el concepto de vivencia narrativa, es preciso comenzar definiendo la inmersión. Una de las acepciones de la RAE hace mención a la acción de introducir o introducirse plenamente en un ambiente determinado, ya sea en un ámbito real o imaginario.

El Dr. en psicología Carlos González Tardón menciona que “la inmersión es un proceso activo de retiro de la realidad próxima para aceptar normas y valores de un mundo simulado” (2010: 311). Los videojuegos son el único medio de comunicación enfocado completamente en la inmersión gracias a la interactividad que proponen, en donde los jugadores son los personajes principales de acción del juego. Entendiendo a los videojuegos como medio inmersivo, es propio hablar de la vivencia narrativa que logran.

El concepto definido por Xavier Collantes menciona que los juegos son “...construcciones culturales destinadas a generar vivencias

narrativas en los individuos, construcciones de carácter intersubjetivo en las que el individuo vive en una narración en la que participa como agente protagonista que incide sobre su desarrollo y su resolución" (Collantes en Scolari, 2013: 24-25).

Las vivencias narrativas se pueden entender, por ende, como la actividad del juego más la recepción del relato, de las que se desprende una experiencia cognitiva, emocional y sensorial producto de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada con narración. "Éstas aparecen como construcciones culturales en nuestra vida diaria a través de recuerdos, sueños o la imaginación; lo esencial en la construcción de la vivencia narrativa es la narrativización de la experiencia, explicar la experiencia para que ésta cobre sentido" (Collantes en Meza, 2011).

Para que una vivencia sea narrativa es necesario que posea un proceso cognitivo de interpretación que la dote de sentido. Para lograrlo, los juegos y videojuegos se encuentran contruidos entre el umbral de reglas de la vida real o cotidiana (aspectos que el jugador reconoce de forma inminente) y mundos ficcionales (aceptados tras la lógica de las reglas reales) (Juul, 2005).

Comprendiendo lo anterior, los videojuegos se diseñan con la finalidad de crear una experiencia en el jugador y para lograrlo la narrativa y el *gameplay* se deben desarrollar al unísono. Entendemos el *gameplay* como las mecánicas diseñadas para el juego que toman forma de verbos (saltar, correr, golpear), más las reglas que parten de la vida cotidiana. La narrativa se da principalmente por la experiencia narrativa o contexto y su relación con las mecánicas, y es donde suelen habitar los mundos ficcionales.

Siguiendo con Collantes, él menciona que en los juegos los individuos experimentan de forma directa la inmersión en una narración ya que los jugadores, a través de la toma de decisión y sus acciones, se convierten en los agentes protagonistas (Collantes en Scolari, 2013: 67). Se demuestra de esta manera que la inmersión, y por lo tanto la vivencia, en los videojuegos es posible gracias a la combinación entre narrativa y *gameplay*.

Así como los videojuegos están compuestos de estos dos grandes elementos, (la narrativa y el *gameplay*) la experiencia de juego se obtiene de otra dicotomía: la *game story* y la *player story*. La historia del juego es la carga narrativa que ofrece el diseño del juego (elaborada por los desarrolladores) mientras que la historia del jugador es la que él crea mediante su propia experiencia subjetiva.

La carga narrativa distingue al tipo de videojuego. Existen a) juegos con dominancia de *game story*, b) juegos con narrativa balanceada, c) juegos con dominancia de *player story* y c) juegos 99% *player story*. Las características que se analizan para conocer la carga narrativa se identifican por medio del diseño, posibilidad de customización de personajes, libertad de expresión individual del jugador e importancia de la toma de decisiones del jugador (Cordín, A. s/f).

Un videojuego con dominancia en la *game story* es de carácter sumamente narrativo; la historia se cuenta de igual manera para cada jugador. En el polo contrario, un videojuego 99% *player story* plantea un mundo contextual, pero en el que por medio de la toma de decisiones del el jugador, se va formando una narrativa personal en el juego, que será diferente para cada usuario.

Todos los videojuegos se pueden encontrar en alguna de estas clasificaciones, pero la *player story* siempre estará presente en menor o

mayor medida, debido a que la experiencia de juego estará determinada por el jugador (sus valores, cultura, identidad, historia de vida, etcétera).

Gracias a las vivencias narrativas desarrolladas en los videojuegos, sus usuarios pueden experimentar de primera mano las experiencias diseñadas con la finalidad de poder llevarlos hacia un reconocimiento de situaciones, emociones, y tensiones que los transportan a generar una experiencia propia de juego, y por lo tanto, una vivencia que adquieren como propia, inclusive el relato de la vivencia tiene un carácter intersubjetivo en el que su desarrollo puede ser compartido en un colectivo (Collantes en Scolari, 2011). He ahí la relevancia y potencial para los videojuegos educativos.

En síntesis, para comprender que un videojuego adquirió su carácter de vivencia narrativa es necesario que en el proceso de significación del jugador ocurra lo siguiente:

- Que el jugador viva la narrativa del juego como propia.
- Demostrar un proceso cognitivo de interpretación que dote sentido a la vivencia.
- Poder recrear/compartir la vivencia en forma de narración personal.¹

¹ Este proceso descrito será la base para demostrar las experiencias narrativas adquiridas por los jugadores de *This War of Mine* en la plataforma *Steam*.

Sobre videojuegos históricos

Actualmente, y gracias a los estudios de videojuegos "serios" o *serious games*, corriente analítica del videojuego desarrollada desde el 2002, son múltiples las investigaciones que han puesto atención en la capacidad que tiene esta tecnología para la educación, y por supuesto, todo el interés en los videojuegos históricos que surgieron como una narrativa propia. Sin querer, los desarrolladores de videojuegos encontraban en eventos históricos narrativas lo suficientemente llamativas para el desarrollo del entretenimiento.

Se distinguen algunas características de los juegos educativos (UAB, s/f):

- Utilizan la simulación: existen videojuegos que simulan situaciones reales, en los que el jugador asume un papel o rol en el juego. Se incluye jugabilidad incorporando suma de puntos, vidas o exigiendo ciertas habilidades.
- Son de bajo costo: no requieren dispositivos especiales y se usan en distintas plataformas previstas.
- Para educación o formación: facilitan el aprendizaje o la adquisición de las habilidades previstas en el juego. Pueden someter al jugador a situaciones críticas.

Al ser una rama de los videojuegos educativos, los videojuegos históricos han tomado relevancia por su complejidad y apoyo a la educación de manera didáctica; actualmente se ha analizado el éxito de múltiples videojuegos comerciales con temática histórica como: *Age of Empires*, *Assassin's Creed*, *The Brothers in Arms*, *Sid Meier's Civilizations*, *Total War: Attila*, *Call of Duty: World at War*, por mencionar algunos. Por su parte, el libro *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and*

Offer Access to Historical Practice de Adam Chapman (2016) hace un análisis en profundidad, tanto con investigación de casos como con análisis teórico, para explicar la importancia que pueden llegar a tener los videojuegos de narrativa histórica y las ventajas que implican.

La premisa de Chapman parte de que por muchos años se ha localizado al libro histórico como el único medio legítimo (y digno) de representar la Historia de manera verídica y eficaz. Dicho modo de pensar implica dos problemáticas: la consideración de que la historia escrita es la única forma posible de relacionar el pasado con el presente, y que la historia escrita refleja la "realidad" (Rosenstone, 1995 en Chapman, 2016: 7). El objetivo de Chapman es recordar la importancia que tienen las imágenes para la comprensión de contenidos, aspecto que los videojuegos aúnan con la interactividad.

Esta característica es valiosa al observar críticamente que la historia, al encontrarse plasmada en un libro, se convierte en inerte. Los videojuegos abren la posibilidad de que la historia se encuentre viva, y a diferencia de otros medios (como la literatura o el cine) el espectador es parte de ella.

Se comprenden las múltiples críticas que involucran "ficcional" la historia para que los acontecimientos se desenvuelvan de manera óptima en beneficio de la narrativa. Sin embargo la idea que se ha desarrollado en el último siglo² comprende que toda manera de expresar la historia deviene en sí misma de una narración interpretada por un sujeto y por lo tanto, la historia "objetiva" es una falacia.

² Desde la escuela de los *Annales*, con Lucien Febvre quien regresa la historia al hombre que la interpreta hasta las corrientes de hermenéutica contemporáneas.

...todas las disciplinas como los medios, el cine y los estudios literarios se basan en la noción de que los medios pueden comunicarnos información y argumentos y tener un efecto en nuestros valores y en nuestra forma de ver el mundo. Así también, la historia, al menos como la mayoría de nosotros la conocemos, no solo la construyen los historiadores, sino que también participa en la producción de múltiples productos culturales diferentes y en una variedad de prácticas históricas, así como en los discursos locales con los que se conectan. (Chapman, 2016: 12).

Como menciona Chapman, la historia está constituida por múltiples aspectos de la realidad. Retomando a los videojuegos históricos, la información que comparten con el jugador, si bien debe ser comprendida desde el contexto en el que se desarrolla, es una muestra importante de que en la búsqueda de nuevos métodos de aprendizaje se pueden encontrar los medios tecnológicos.

Vinculando las vivencias narrativas con las características de los videojuegos educativos, se comprenden las posibilidades que implican la comprensión de la experiencia que desarrollan los creadores del videojuego como un potencial para el aprendizaje, debido a que "los videojuegos generan una vivencia narrativa en la interacción con el jugador. A través de la narración performance, el jugador explora un entorno (el llamado *game world*) y con sus elecciones impulsa y genera su propia vivencia" (Meza, 2011: 67) haciendo que el conocimiento del jugador sea propio más que adquirido.

El caso de estudio: *This War of Mine*

This War of Mine, videojuego lanzado el 14 de noviembre de 2014, es un *single-player war survival game* elaborado por *11 bit studio*, reconocido en el 2020 por ser el primer videojuego en unirse a las listas de lectura en las escuelas de Polonia, donde es recomendado para

estudiantes de Sociología, Ética, Filosofía e Historia, decretado por el primer ministro polaco Mateus Morawieck. Los estudiantes polacos pueden solicitar una copia gratuita del juego (solo mayores de 18 años debido a su clasificación).

El contexto histórico del videojuego se desarrolla en la ocupación del sitio de Sarajevo, reconocido como el asedio más prolongado de una ciudad en la historia de la guerra moderna. Ocurrió entre el 5 de abril de 1992 y el 29 de febrero de 1996, como parte del contexto de la guerra Bosnia. Las cifras de la ocupación fueron 12.000 muertos más 50.000 heridos, de los cuales el 85% se trató de civiles, quienes fueron los más afectados (*Museo Memoria y Tolerancia*, s. f.).

La mecánica de juego de *This War of Mine* está basada en la supervivencia y aprendizaje. El jugador desde el primer momento debe aprender a sobrevivir sin ninguna instrucción o guía. Los personajes son personas que buscan recursos y además deben mantener su salud mental y física en medio de una guerra que no es propiamente suya.

Para sobrevivir se deben tomar decisiones morales ante elecciones conflictivas como ponerse primero a sí mismo antes que ayudar a los demás. El entorno de juego está cargado de una experiencia particular pues propone la muerte definitiva, esto quiere decir que los personajes una vez muertos no pueden revivir.

Los mismos diseñadores mencionan que la visión del juego es proporcionar una emoción realista y una experiencia de juego desde la perspectiva civil, denominada "*emocional realism*". Para crearlo los diseñadores incluyeron condiciones enfrentadas por los civiles que van desde la infamia, la enfermedad, la muerte, el sufrimiento e inclusive aburrimiento (De Smale, Kors & Sandoval, 2019).

Para la elaboración del videojuego los desarrolladores investigaron el *background* histórico de los acontecimientos en Sarajevo, inclusive entrevistaron a personas que sobrevivieron a la guerra. Esta característica dota de registro documental al videojuego, que es más que ficción, y lo convierte en material de consulta confiable.

En una entrevista los desarrolladores señalaron:

...Todos esos hechos están inspirados en recuerdos reales de las víctimas del conflicto armado... queríamos enraizar la historia en sucesos reales para poder señalar, cuando pregunten sobre algún aspecto particular del juego, indicar el momento y el lugar en el que sucedió realmente (De Smale, Kors & Sandoval, 2019: 398).

La naturaleza interactiva de los videojuegos da al jugador la oportunidad de comprometerse activamente con el mensaje a través del *gameplay*, por lo tanto, los videojuegos proveen un lenguaje único que puede ser aún más convincente que las películas. Las historias dentro del juego podían ser controvertidas, siempre y cuando el *gameplay* del juego lo permitiera (De Smale, Kors & Sandoval, 2019: 399).

El videojuego cumplió su cometido y generó una perfecta ambientación entre el tema serio de la guerra, la nostalgia, la desesperación y la concientización sobre la guerra. Elementos del diseño que ayudaron a dicho objetivo fueron el modelado de personajes basados en personas reales, su propuesta temporal que permite al jugador ver pasar las horas y los días, así como la incorporación de personajes *no jugables* como mujeres violadas o niños en situación de calle que intervienen en las tomas de decisiones del jugador.

A continuación, para analizar la recepción de los jugadores en base a su experiencia de juego y presentación de vivencia narrativa, se

presenta la selección³ de recomendaciones elaboradas en la plataforma *Steam*,⁴ en la que los jugadores comparten con la comunidad sus evaluaciones, percepciones y comentarios del juego de forma libre.

Reseña 1

Usuario “Grimno”

Publicada el 14 de noviembre del 2014 a las 19:43 hrs.

A 6,904 personas les pareció útil la reseña

[Traducido del inglés]

Entré a un edificio con otras personas.

La descripción del edificio decía “Peligro”, lo que significaba hostiles. Bandidos.

Agarré mi cuchillo y me preparé para esos bandidos.

Vi a un bandido y después de irrumpir por una ventana, ella corrió pidiendo refuerzos.

Un tipo apareció con una escopeta y me ahuyentó, pero esperé.

Buscó y no pudo encontrarme y entonces me dejó caer sobre él.

³ La selección se llevó a cabo en base a las reseñas con mayor número de interacciones con otros usuarios a nivel mundial. Dichas interacciones están constituidas por la cantidad de comentarios y de evaluaciones de la reseña por parte de la comunidad, las cuales se clasifican en: “reseña útil” “reseña no útil” y “reseña divertida”. Por ende, se presentan las que mayor impacto generaron. El número total de reseñas supera las 61 mil.

⁴ *Steam* es una plataforma de distribución digital de videojuegos para PC así como un espacio digital de comunidad.

Luchamos, no pudo disparar y tres puñaladas después cayó.
Agarré la escopeta y entré.
Mis amigos necesitaban comida y estos bandidos eran asesinos. Se merecían lo que obtuvieron.
¡Cogí comida, suministros y apareció otro bandido!
Les disparé con la escopeta y cayeron con un grito gorgoteante.
¡Un bandido corrió tras de mí! ¡Seguro que tenían un cuchillo!
No ... ella pasó corriendo junto a mí hacia el cadáver del hombre.
Ella estaba llorando. Me llamó asesino.
Disparé de nuevo y ella cayó.
Entonces hubo silencio y tuve que apurarme y agarrar el resto de los suministros antes de que aparecieran más bandidos.
Abrí un armario y agarré la comida.
Pero, el inventario del armario decía "Privado".
¿Alguien era dueño de este armario?
Miré afuera hacia el otro edificio, y entre los dos ... ¿un jardín que alguien construyó?
Un hombre había mencionado que se estaban quedando sin medicamentos.
Esto ... no ... no podría ser. ¡Simplemente no podía ser!
Este no era ... no era un edificio abandonado que estaba siendo limpiado.
Esta era la casa de seguridad de otro grupo.
Estas personas son eran ¡sobrevivientes!
... y "yo" era el bandido.

En esta reseña se destaca el uso de la narración en primera persona para detallar la experiencia; el autor no habla del juego, no habla de

un personaje del juego, habla de que él fue el que vivió dicho acontecimiento y que el aprendizaje que obtuvo del hallanamiento de morada es suyo. La estructura de la narración busca compartir con los lectores el proceso y ritmo en que el autor vivió dicha experiencia para generar empatía con la comunidad de *Steam*. En este caso, como en las siguientes reseñas, los comentarios hacia el texto giran en torno a otros jugadores compartiendo sus propias experiencias.

Reseña 2

Usuario “然然你帶我走吧”

Publicada el 18 de mayo del 2021 a las 3:18 hrs

A 2,478 personas les pareció útil la reseña

[Traducido del chino]

*En el conflicto palestino-israelí de estos días, una niña de 10 años lloró frente a la cámara y el hombre le rogó a su madre que no muriera entre los escombros. La guerra en el juego está justo frente a ti. No hay archivo, ni modificador, ni tratamiento artístico, ni desinstalación. Estoy sentado frente a mi computadora jugando *This War of Mine* bajo la protección de mi patria, *This War of Mine* está sucediendo en otra parte de la tierra.*

Esta reseña busca generar una concientización sobre la guerra que está ocurriendo actualmentne en Palestina (2021), mostrando que las enseñanzas del juego siguen siendo vigentes. A su vez, el autor se sitúa

a sí mismo contextualizándolo su lugar en la situación real, como un individuo privilegiado por su nacionalidad (referencia a la patria) y por tener la posibilidad de estar en su computadora jugando un juego mientras la guerra ocurre justo ahora.

Reseña 3

Usuario “Pr0state Mage”

Publicada el 21 de junio del 2017 a las 4:23 hrs.

A 2,788 personas les pareció útil la reseña

[Traducido del chino]

He estado jugando a este juego por poco más de una hora, y conocí a dos personas mayores.

Miré dentro de la habitación a través de la mirilla de la puerta y encontré que solo había dos ancianos sentados en el sofá, un hombre y una mujer, con alegría en mi corazón abrí la puerta y entré.

“¿Qué quieres hacer? ¡Fuera!”. Un anciano pálido se puso de pie.

Lo ignoré y fui directo a su refrigerador. Nuestro refugio no ha comido en un día, y la comida restante solo puede durar un día como máximo.

“¿Qué estás haciendo? Devuelve la comida, de lo contrario todos moriremos sin ella”. El anciano reveló algunas expresiones de súplica.

Mi corazón se movió un poco, pero todavía puse mi comida en mi mochila sin piedad. Después de todo, también tenemos que comer. Después de todo, moriremos sin comida.

Caminé hasta el baño del segundo piso y el anciano me siguió. Vi algo de medicina en él. Pensé en una chica periodista en nuestro refugio, ella resultó herida cuando los bandidos entraron y la registraron en la noche hace unos días, si no recibe un tratamiento médico oportuno puede morir por la infección de la herida. Quité el vendaje y la medicina.

"Por favor, esta es la medicina de mi esposa. Danos una manera de sobrevivir". La expresión suplicante del anciano se hizo más fuerte.

Frente a la pantalla, tengo sentimientos encontrados en mi corazón, pero sigo manipulando a los personajes hasta el sótano.

Utilicé una palanca para destruir la puerta del sótano, lo que sin duda asustó al anciano. Corrió hacia su esposa y le dijo que buscara un lugar para esconderse.

No registré el sótano. No había obstáculos, ni enemigos, pero volví corriendo al refugio como un escape.

¿Qué pasará con estos dos ancianos? ¿Morirán? ¿Alguien entrará y buscará de nuevo?

No me atrevo a pensar más en eso.

Sin estos alimentos, pronto nos convertiremos en cadáveres. Sin estos medicamentos, alguien morirá.

Estos no tienen la culpa de los saqueadores, no de las personas que morirán.

Maldita guerra

Por favor, perdóname por no poder evaluar y puntuar, el efecto de juego de este juego es completamente diferente de persona a persona.

Esta reseña está plagada de sentimientos por parte del autor. Menciona la situación, el contexto de los personajes y que él está detrás de la

pantalla, sin embargo resalta que las emociones son propias, la culpa y el arrepentimiento son tuyas e inclusive piensa en los personajes no jugables como personas a las que puso en aprietos para satisfacer sus propias necesidades.

El autor demuestra tanto su empatía que al final confiesa que no puede evaluar el juego (pese a que es el principal objetivo de escribir una reseña) debido la subjetividad del videojuego; en otras palabras está hablando de la importancia de la *player story*.

Reseña 4

Usuario “ErikMcKetten”

Publicada el 20 de noviembre del 2014 a las 10:09 hrs

A 4,813 personas les pareció útil la reseña

[Traducido del inglés]

Desde hace tres o cuatro días, no he jugado nada más que “This War of Mine”. Soy un veterano de Irak y recuerdo muy bien las dificultades que trajo a los civiles, especialmente al comienzo de la guerra. Recuerdo que se me rompió el corazón al ver a los niños llorando y mendigando comida al costado de la carretera.

Este “juego” te sitúa en el centro de las experiencias de esos civiles. Es un mundo brutal, mata o muere, en el que un acto de violencia inimaginable puede dejarte vivir otro día, pero también puede romper tu corazón y tu alma. Algunos días, se te ofrece la oportunidad de sentir compasión, y si tomas la oportunidad arriesgando tu propia

seguridad y recursos por los demás, es posible que te sientas un poco mejor contigo mismo.

Luego están los momentos en los que estás atrapado entre la espada y la pared. Estás desarmado, buscando cualquier cosa para salvar a tus amigos, y miras por el ojo de una cerradura y ves a un soldado golpeando brutalmente, y posiblemente peor, a una mujer. Tiene una AK-47, tú tienes una ganzúa y un estómago ruidoso. Así que te sientas y observas, temeroso de que cualquier ruido pueda dirigir su violenta atención hacia ti. Cuando todo ha acabado, te escondes hasta que él se va y luego, vergonzosamente, examinas el cuerpo ensangrentado de la mujer en busca de cualquier cosa que ella pueda haber encontrado antes de que el soldado la alcanzara.

Esto es "This War of Mine", una historia oscura, hermosa, inquietante, estimulante y horrible.

¿Cuál es ese lema?: "La primera víctima de la guerra es la inocencia". Se aplica aquí, de una manera que nunca hubieras imaginado viniendo de un juego de computadora.

Esta reseña escrita el mismo año del lanzamiento del videojuego es valiosa en la medida en que el autor se coloca en la posición de partícipe de un conflicto bélico y da soporte y avala el contenido del juego como verdadero. Describe la situación que más lo ha impresionado y la narra en segunda persona del singular para que el lector entienda que el proceso de inmersión es de dicha manera; el jugador eres tú, quien toma las decisiones eres tú, quien vive la experiencia eres tú.

Reseña 5

Usuario “Devin_soul”

Publicada el 9 de mayo del 2020 a las 5:58 hrs.

A 1,148 personas les pareció útil la reseña.

[Traducido del chino]

Cada vez que estaba a punto de morir por un error en el juego, abandonaba inmediatamente y comenzaba de nuevo cuando pensaba en el desastre que mi personaje traería al equipo después de su muerte.

¿Pero si hay un regreso en la realidad?

Ahora he aprendido a usar a Roman con las manos vacías y Anton para masacrar los cuarteles, porque hay muchos materiales que pueden reducir en gran medida la dificultad del juego.

Pero, ¿y si los civiles hicieran esto en realidad?

Este juego refleja la crueldad de la guerra, pero no es tan bueno como la guerra real.

No puedes volver atrás y empezar de nuevo en una guerra, un error es una vida.

La mayoría de la gente no sabe cómo construir camas, purificadores de agua o cerveceras...

Al encontrarse con soldados y terroristas, muchas personas no pueden esconderse ¿Cuántos se atreven a robarles?

No sabe dónde es seguro, dónde es peligroso, dónde hay más suministros y dónde hay pocos suministros.

Dónde están los lugares ocultos y cómo usar armas de fuego (sin mencionar la producción).

Estoy muy impresionado por la primera y la segunda semana.

Durante una semana, jugué con el Pavlie. No sabía qué construir y no conocía la técnica de matar los barracones.

Tan pronto se terminó la comida y Pavlie todavía estaba enfermo.

Dejo que el cocinero se aventure en las ruinas de la villa para ver si puede encontrar medicinas y comida. Al final, me encontré con un desertor, no dejé que el cocinero se escapara porque estaba muerto de hambre cuando regresé. Como resultado, el cocinero le dio al soldado un cuchillazo y el soldado se defendió dos veces, el cocinero no se podía mover, simplemente murió.

Luego, cuando volví a casa, Pavlie estaba gravemente enfermo y cuando vi que había escrito en su cuaderno de bitácora que debía sobrevivir, sentí que un personaje del juego me hacía llorar tanto por primera vez.

Pavlie murió al día siguiente y el reportero se derrumbó. Había un hombre de negocios llamando a la puerta, pero el reportero simplemente no podía moverse, tuve que hacer clic para terminar el día.

Quién sabe que la guerra ha terminado. No hace falta decir que el final del reportero es un final malo.

En la segunda semana interpreto a un Anton personalizado (solo quiero probar este personaje).

No hace falta decir que no sé cómo atacar. Me hirieron gravemente cuando traté de robar algo...

En el registro, Anton suplicó clemencia y esperaba que sus compañeros no se rindieran con él. Dijo que debía sobrevivir. Pedir ayuda.

Acabo de recordar por qué era tan despiadado. Resultó que su estudiante se sacrificó para salvarlo, por lo que le debía una vida al estudiante y debía vivir.

Como profesor de matemáticas y anciano, estaba desesperado por sufrir ese trato durante la guerra.

Entonces es de sangre fría, porque no puede beber, y solo si tiene una mentalidad fuerte puede tener la esperanza de vivir.

Más tarde, jugué muchos juegos, pero nunca más tuve la misma impresión.

Me reí de la capacidad de lucha de Anton y de mi tía, y odié a la Virgen de Boris.

Pero al menos la tía Anton construirá instalaciones, y Boris es fuerte y físicamente fuerte, y no está dispuesto a lastimar a otros incluso en circunstancias difíciles. Y supongo que no pudo hacer nada en la guerra.

Para ser honesto, si vivo en la guerra, no quiero tener un buen final para ser una buena persona, y es bueno sobrevivir.

Hay un lado cruel de la guerra: la gente se convertirá en matones por comida y sin compromisos para sobrevivir.

La guerra también tiene un lado positivo: si eres un anciano, tendrás vecinos que te enviarán comida y leña que ya escasea. Incluso en la guerra, no hubo hospitales que abandonaran sus operaciones.

Un hermoso diamante no se puede cambiar por una lata de carne en una guerra. La medicina del vendaje es incluso equivalente a las armas de fuego.

La guerra arrasó con la clase. Los abogados, médicos, profesores de matemáticas, directores, comerciantes de tabaco y otras personas de alto estatus en la era de la paz no eran más que la guerra, y algunos ni

siquiera podían protegerse a sí mismos. En cambio, los soldados, carpinteros, trabajadores, cocineros y ladrones tienen más probabilidades de sobrevivir.

¡Gracias por este juego y que el mundo esté en paz y la gente feliz!

Esta reseña tan amplia habla de varios puntos importantes del juego. En primer lugar la empatía que genera el jugador al conocer la historia de vida de los personajes, de ahí que se preocupen por cumplir los deseos que el personaje pueda llegar a tener. El diseño del juego dota de características particulares a cada personaje, no solo en el sentido de generar dificultad en el *gameplay*, sino al crear una concordancia con aspectos del mundo real, un anciano y un joven no corren a la misma velocidad por ejemplo.

El autor de esta última reseña es bastante crítico al mismo tiempo sobre aspectos acerca de los que son necesarios reflexiona: cómo que una mala partida en la guerra no puede simplemente reiniciarse, en la vida real no hay vuelta atrás, lo que refleja que gracias al juego el autor logró reflexionar sobre la realidad fuera de la pantalla.

La narrativa aquí también describe la experiencia del jugador "sentí" "me reí" "odié". De nuevo la experiencia de juego, pese a que es a través de los personajes, es dada directamente hacia quien juega como experiencias propias y únicas.

Discusión

El análisis de las reseñas presentadas en *Steam* es una muestra clara de que el videojuego logró su objetivo principal: situar al jugador como un superviviente más de la guerra y, no solo eso, los ejemplos analizados revelan que los usuarios crearon reflexiones en torno a la guerra, generaron sentimientos propios ante la frustración e inclusive formaron análisis sobre la situación contemporánea bélica actual. Pese a que el videojuego está situado en un contexto histórico específico, personas de todo el mundo han podido aprender y comprender las implicaciones concretas de una guerra como es la representada en *This War of Mine*.

El proceso de significación del jugador, que posibilita la existencia de la experiencia narrativa confirma lo descrito en la revisión de las reseñas. El inciso *a* corresponde a que el jugador viva la narrativa del juego como propia. Las reseñas demostraron que los jugadores reconocieron las emociones presentadas dentro de su accionar en el juego a través de la toma de decisiones. El inciso *b* correspondiente al proceso cognitivo que da sentido a la vivencia, se demuestra en las múltiples relaciones descritas por los jugadores con otros aspectos de la vida real o el marco temporal en el que se encuentran viviendo, mientras que el último inciso, el *c*, donde el poder recrear/compartir la vivencia en forma de narración personal culmina el proceso precisamente con los jugadores escribiendo sus reseñas y compartiéndolas en la plataforma *Steam* para la comunidad, demostrando además que se está generando conocimiento colectivo a través de un sentido compartido como menciona Collantes.

El videojuego estudiado demuestra entonces, ser una herramienta pedagógica válida, ya que además de su capacidad de

generar vivencias narrativas que derivan en experiencias personales en los jugadores, posee un acervo documental importante al contener información verídica tanto en datos históricos como por estar basado en historias de vida de los mismos supervivientes de la ocupación.

La capacidad de generar sentido a través de la experiencia de juego en los videojuegos es indiscutible: la inmersión, la *game story*, la *player story*, así como el desarrollo de narrativa y *gameplay*, conceden a los videojuegos características que ningún otro medio de comunicación tiene, asimismo la potencialidad de los videojuegos dentro del ámbito educativo es evidente. Lo siguiente es generar un reconocimiento real por medio de su incorporación en la enseñanza institucional, como es el caso estudiado en esta investigación.

En la búsqueda por añadir los videojuegos en la enseñanza institucional, es preciso observar críticamente la situación de la brecha tecnológica entre países. Que un país como Polonia tenga la posibilidad de incorporar un videojuego dentro de sus lecturas recomendadas, parte del buen nivel de vida de sus habitantes. En el caso de los países emergentes, aún existe un largo camino por recorrer para disminuir dicha brecha (que principalmente se encuentra dada por la situación económica que limita el poder adquisitivo de su población). En el caso de América Latina en concreto la mayoría de la población está en búsqueda de procurar sus necesidades básicas antes que adquirir tecnología.

Pese a dicha situación, para áreas universitarias es posible ir vislumbrando la posibilidad de incorporar videojuegos como herramientas pedagógicas para los jóvenes estudiantes, quienes, al menos en el caso concreto de la enseñanza de la Historia, pueden

adquirir conocimientos de forma personal gracias a la característica de generación de vivencia narrativa. Los videojuegos dotan de cercanía al jugador con la información histórica, lo convierte en partícipes y por ende generan una relación más directa y empática con los eventos históricos.

Finalizando con la discusión que se pretende abrir con este texto, es necesario comprender que el apoyo a desarrolladores de videojuegos debería ser más y mejor, retomando la situación de los países emergentes. Si ellos logran ser apoyados teniendo en cuenta a su población como público meta y con el respaldo de las instituciones, se lograrían dos objetivos: el apoyo a estudiantes de desarrollo de videojuegos, dándoles trabajo y un futuro que próximas generaciones podrán compartir, y un avance para que la disminución de la brecha tecnológica digital en la educación sea una realidad.

Entre más espacios óptimos para el desarrollo de videojuegos existan, más oportunidad habrá de abrir áreas nuevas en las que las futuras generaciones encuentren ahí lugares innovadores donde desarrollar su futuro profesional, y al mismo tiempo lograr enseñar con tecnología.

Bibliografía

- Aldegani, E. y Detchans, G. (2018). La construcción de la comunidad y la toma de decisiones morales en entornos digitales. El caso del videojuego *This War of Mine*. *Quaderns de cine*. (13), 23-6.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge, Taylor & Francis Group.

- Cordón, A. (s/f). Curso de diseño narrativo y guion de videojuegos. Material audiovisual en Udeemy. <https://www.udemy.com/course/disenonarrativovideojuegos/>
- De Smale, K. & Sandoval (2019) The Case of *This War of Mine*: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and culture*, 14(4), 387-409.
- Gieba, K. (2019). Territory of Argon. Civilian Perspective in a Besieged City in the Computer Game *This War of Mine*. *Future Human Image*. (12), 22-24.
- González, C. (2010). Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica. *Investigaciones fenomenológicas*. Monográfico 2: *Cuerpo y Alteridad*, 311-320.
- Maza, A. J. P. d. I. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 42. https://redib.org/Record/oai_articulo1220523-el-videojuego-como-marco-expresivo-est%C3%A9tica-reglas-y-mundos-de-referencia
- Museo Memoria y Tolerancia*. (s. f.). Recuperado 1 de septiembre de 2021, de https://www.myt.org.mx/memoria_url/sitio-sarajevo
- Phillips, T. (2020, junio 18). In Poland, *This War of Mine* will join school reading lists. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/articles/2020-06-18-in-poland-this-war-of-mine-will-join-school-reading-lists>
- Scolari, C. A. y Ruiz Collantes, F. X. (2013). *Homo videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación*. Barcelona: Universitat de Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius.

UAB (s/f). Videojuegos ¿de qué hablamos? Material audiovisual en Coursera. <https://www.coursera.org/learn/videojuegos-intro>