

LA HISTORIA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN.

Introducción a la serie de artículos que llevarán el anterior título.

Si hay una asignatura que se suele atragantar a una buena parte de los alumnos en el sistema escolar obligatorio, esa es la Historia. ¿Es el contenido de esta materia lo que pone en guardia al estudiante? ¿Son los sucesos que nos narran desde el prisma de los historiadores? Más bien no. El origen del problema suele estar en el cómo se enseña en las escuelas y los institutos. Hay expertos en educación que abogan por excluir la Historia de las enseñanzas obligatorias, que sea algo voluntario, para quien le interese. Es el caso de Roger Schank, un feroz crítico, enemigo de las escuelas actuales (consultad Internet y veréis lo que dice). Y no sólo es crítico con el qué se enseña, sino que también lo es con el cómo. Es decir, que además de que el estudio de la Historia para Schank debe ser voluntario, también debe ser práctico y creativo.

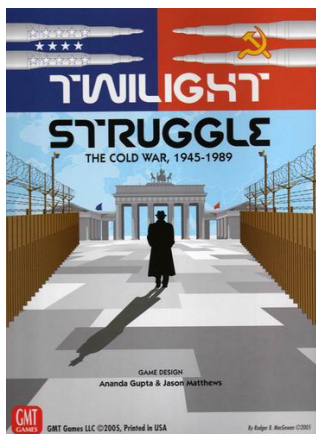
¿Cómo se consigue que unos estudios de Historia sean prácticos y además creativos? ¿Cómo podemos relacionar la creatividad con el estudio de la Historia? Cuando los padres recordamos nuestra experiencia como estudiantes de Historia en nuestros antiguos colegios e institutos, recordamos con desidia esas clases terriblemente aburridas, donde un profesor soltaba su clase magistral hablando y hablando sin parar. Cuando llegaba a la parte del arte, respirábamos porque por lo menos, te ponía diapositivas. ¿De dónde podía sacar recursos audiovisuales para explicar las batallitas o la evolución de las clases sociales? Entonces los recursos eran limitados. Ahora hay más recursos, pero nuestros hijos siguen viniendo de la escuela defraudados y comentando que odian la Historia. En mi caso cuando le pregunto a mi hijo por qué la odia si le gustan los temas históricos, la respuesta se repite curso tras curso: el profesor (o profesora) es malísimo, las clases son un tedio. Entonces, ¿cómo demonios se puede ser práctico y creativo en una asignatura como ésta?

La respuesta es muy clara: con simulaciones históricas, y trabajando lo que se denomina “Historia contrafactual”. Lo más cercano a la simulación, al alcance de todos los públicos y que no supone un gran esfuerzo económico y personal, son los juegos de simulación. No lo olvidemos: jugar no es estudiar, pero jugando se aprende. Y en este caso el juego es básicamente simulación. A los estudiantes se les pone en una situación que simula lo que ocurrió en una determinada etapa histórica. Una simulación no es la realidad, es sólo una aproximación. Y cuanto más sencilla sea esta simulación, menos se parecerá a la realidad. Pero en Historia, ¿a qué se le llama realidad? ¡Si cada historiador va a aportar una versión distinta de la misma! Seamos prácticos. Busquemos la implicación del alumno para que “viva” en sus propias carnes lo que sucedía en cada momento de la Historia. Pongámoslos en situaciones en las que tengan que pensar como lo hacían las grandes personalidades de entonces. Y cuando se produzcan situaciones dispares a las que verdaderamente ocurrieron, pongámoslos en la tesitura de tener que responder a la siguiente pregunta: ¿Qué hubiera pasado si...? Cuando comiencen a especular para responder a esta pregunta, habrán entrado en el mundo de la Historia contrafactual.

Pues bien, quisiera presentaros una serie de artículos que quieren poner en vuestro conocimiento la existencia de una serie de juegos de simulación histórica que, debidamente adaptados, pueden servir como recursos educativos en el aula. Y si no son debidamente adaptados, se van a convertir, seguro, en un recurso motivador para que vuestros hijos comiencen a mirar a la Historia desde otra perspectiva, e incluso pasen a ser el catalizador que necesitaban para que este campo del conocimiento pase a ser uno de sus intereses más absorbentes.

Permitidme que en este número y en los siguientes hagamos un análisis de una selección de cinco juegos (uno por edad histórica), como ejemplo de lo que son los juegos de simulación histórica. Y sin más, comenzaré por el primer juego, sobre un tema apasionante de la Historia Contemporánea.

TWILIGHT STRUGGLE: Un juego sobre la Guerra Fría (1945-1989).



44 años de Historia, presentes en los temarios de la ESO y de Bachillerato. Y una buena cantidad de sucesos históricos, personalidades y circunstancias enmarañadas que han influido en la construcción de la actual estructura económica y social que tenemos. Este es el fondo de este juego de simulación. Está editado en inglés, aunque ya se está trabajando en la edición en español. Con una portada que quiere hacer un guiño a la película de “El tercer hombre”, enfrenta a dos jugadores (o a dos grupos de jugadores) que toman el papel de los dos grandes bloques dirigidos por las dos superpotencias de la época: el bloque comunista, con la URSS a la cabeza, y el capitalista bajo la batuta de los Estados Unidos, en la edad de oro del espionaje.

El mecanismo del juego es sencillo a la par que curioso. La partida se desarrolla en tres fases: la primera guerra fría (early war), la segunda (middle war), y la tercera (late war). En total 10 turnos, divididos cada uno de ellos en una serie de rondas de acción, entre 6 y 8 según la fase. En cada una de estas fases, se suceden una serie de sucesos históricos, que ocurrieron realmente. Aunque estos eventos están divididos también según las tres fases del juego, pueden ocurrir en un orden totalmente diferente, originando situaciones que se aparten de lo que realmente tuvo lugar.

Estos eventos se juegan como en una partida de ajedrez, uno detrás de otro, según un cierto orden e iniciativa que está fijada por las reglas del juego. Algunos eventos son favorables al bloque comunista, y otros al capitalista; otros eventos pueden favorecer a cualquiera de los dos bloques, e incluso a los dos a la vez. Pero en ocasiones, jugar la parte favorable de un evento, conlleva tener que pagar el precio de soportar otro evento desfavorable. Esto se marca por unas estrellas de color rojo (cartas favorables al bloque comunista), blancas (favorables al bloque capitalista) o blancas y rojas (ambivalentes). Los eventos se reparten al principio de cada turno de forma aleatoria, por lo que se suele dar la circunstancia de que cada bando tiene cartas más o menos favorables y desfavorables a sus intereses... y se ven obligados a jugar casi todas ellas durante ese turno, en las sucesivas rondas de acción.

El objetivo del juego es conseguir más puntos de victoria que el otro bando. Y estos puntos de victoria a su vez se consiguen mediante el control de los principales países, agrupados en regiones, en que se divide el mapa del mundo. El objetivo es pues, controlar los gobiernos de estos países, en mayor proporción que el contrincante.

El control de los países se consigue precisamente jugando las cartas de evento. Con estas cartas, se pueden establecer en el mapa una serie de marcadores de influencia en las casillas de los países, se pueden quitar influencias del bando contrario, o se pueden gastar en intentar dar golpes de estado, para provocar cambios bruscos en el control de un determinado país. A esta forma de usar las cartas se les denomina “Operaciones”, y algunas de ellas tienen la condición de “operaciones militares”.

Los puntos de victoria también se pueden obtener por el uso directo de alguna carta de evento que así lo indica (como los Juegos Olímpicos, por ejemplo), o también gastando recursos en la carrera espacial, una alternativa que ofrece el juego, y que representa muy bien la tensión con que se vivió la pugna tecnológica entre las dos superpotencias.

Lo curioso del juego es que los puntos de victoria no se obtienen en su mayor parte al final del juego, ni siquiera al final de un turno. Se consiguen cuando se juega, en cualquier momento, una carta de evento preparada para recolectar dichos puntos en determinadas regiones del planeta. Estas regiones son: Europa (subdividida en Occidental y Oriental), África, América Central y del Sur, Oriente Medio, y Asia (que incluye la subdivisión del sudeste asiático).



Para controlar un país con una determinación suficiente como para obtener puntos de victoria, es preciso cumplir una serie de requisitos indicados por las normas del juego: tener más influencia que el bando contrario en ese país, y al mismo tiempo que esa diferencia sea como mínimo igual a un número impreso en el mapa que recibe el nombre de “número de estabilidad” de ese país.

No sólo los eventos suponen una simulación de los sucesos que ocurrieron en el mundo durante este período de la Historia. Algunas características del juego también fuerzan a que ocurran situaciones que en momentos puntuales se vivieron con intensidad: el juego obliga a que cada bando realice un número limitado de operaciones militares (golpes de estado, sobre todo); de lo contrario, al final de cada turno se le atribuyen puntos de victoria al contrincante. Además, deben tener cuidado con estas operaciones, porque pueden generar variaciones en el estado conocido como DEFCON. Este acrónimo indica el nivel de riesgo de que estalle en el mundo una guerra nuclear. El nivel DEFCON 5 es el más relajado, y el DEFCON 1 indica que estalla la guerra. El bando que provoca que el nivel DEFCON baje a 1 pierde automáticamente la partida.



El sistema de puntos de victoria es muy similar al juego de la soga, en el que dos equipos tiran cada uno de un extremo, hasta que consiguen atraer hacia su lado un punto de referencia de la propia soga. La partida comienza en el punto cero, y va acercándose hacia uno de los extremos del marcador de puntos. Si en algún momento de la partida se alcanzan los 20 puntos favorables a alguno de los bandos, se produce su victoria automática.

Otra forma de obtener la victoria automática es controlar todos los países de Europa, en el momento en que se juega la carta de evento de recolección de puntos de victoria de esta región. Si no estalla la guerra nuclear (que los jugadores cuidarán muy y mucho de que no estalle) ni se produce en un instante una victoria automática, la partida termina al final de los 10 turnos. El vencedor será el bando que consiga al final de la partida más puntos de victoria.

9

2 **EARLY WAR**



VIETNAM REVOLTS*

Add 2 USSR Influence in Vietnam. For the remainder of the turn, USSR Operations in Southeast Asia are +1 value if all a card's Operations points are used in Southeast Asia.

Remove from play if used as an event.

La dinámica del juego es muy rápida. Se reparten cartas de eventos suficientes como para jugar todas las rondas de acción del turno, y que sólo sobre una carta. Los eventos se suceden de forma alterna, comenzando con una primera ronda de acción en la que los sucesos ocurren de forma simultánea; a partir de la segunda ronda, el jugador del bloque comunista es el que lleva la iniciativa. El bloque comunista suele jugar eventos con la estrella roja, que son totalmente favorables a sus intereses, mientras que el bloque capitalista intenta jugar eventos con la estrella blanca. Cualquier carta puede jugarse como evento (y se hace lo que ponga en el texto de la carta) o como si fuera una Operación (y en ese caso se juegan los puntos de operaciones indicados en el número que contiene esa estrella). Si en algún momento alguno de los bandos tiene que jugar por obligación una carta de una estrella de color antagonista, las suelen jugar como carta de operaciones, pero por desgracia el evento también sucederá. Los puntos de operaciones favorecerán a ese

bando, pero el evento favorecerá a su contrincante. Esto genera durante toda la partida un equilibrio de fuerzas, un “toma y daca” que sólo se romperá si alguno de los bandos consigue diseñar una estrategia ganadora para conseguir los puntos de victoria.

Afortunadamente para los jugadores, el nivel de DEFCON se relaja cuando comienza un nuevo turno, y se vuelven a repartir nuevos eventos.

Es muy frecuente que en el transcurso de la partida se produzcan sucesos que tuvieron lugar en la misma época. Por ejemplo, la crisis de los misiles de Cuba, que forzó el nivel de DEFCON al número 2, o la invasión de Corea del Sur por parte de Corea del Norte. También es frecuente que se intente acabar con la influencia americana en Israel, o que la URSS cree una auténtica barrera de gobiernos comunistas en la Europa Oriental. Podemos asistir a las revueltas de mayo de 68 en Praga y Budapest, con su posterior aplastamiento por los tanques soviéticos, pero tal vez incluso antes de tiempo. Ahora bien, de igual forma puede ocurrir que los Estados Unidos consigan aplastar a los gobiernos comunistas de Vietnam o Corea del Norte como resultado de los conflictos que allí se generaron. A cambio, es posible que Italia o Chile opten por un gobierno pro-soviético. Pero lo que está claro es que los jugadores, sea por simple actividad lúdica o como actividad formativa, se van a acercar de una forma más interesante y amena a los sucesos que ocurrieron en la segunda mitad del siglo XX, los recordarán con mayor facilidad, y podrán ejercer el pensamiento crítico y especular sobre lo que podría haber pasado, si ellos hubiesen estado en el lugar de los gobernantes que tuvieron en sus manos el destino del mundo.

23

4 **EARLY WAR**



MARSHALL PLAN*

Allows play of *NATO*.

Add one US Influence in each of seven non-USSR Controlled Western European countries.

Remove from play if used as an event.