

Memoria ejemplar: el videojuego como puente

Arrojados a un consumo cada vez más rápido de información, nos inclinaremos a prescindir de esta de manera no menos acelerada; separados de nuestras tradiciones, embrutecidos por las exigencias de una sociedad del ocio y desprovistos de curiosidad espiritual así como de familiaridad con las grandes obras del pasado, estaríamos condenados a festejar alegremente el olvido y a contentarnos con los vanos placeres del instante.

TZVETAN TODOROV, *LOS ABUSOS DE LA MEMORIA*

Por Lic. Alejandro de Jesús Figueredo García

El 10 de abril celebramos el aniversario 134 de uno de los hechos más trascendentales de la historia cubana: la fundación del Partido Revolucionario Cubano (PRC), a finales del siglo XIX, en 1892, tres años antes del inicio de la Guerra Necesaria.

Uno de sus grandes conquistas como organización fue que José Martí logró aunar a los cubanos del interior de la Isla y el exilio para la liberación de Cuba del yugo español. Un partido de unidad e integración que, en palabras del propio Martí, pretendía “unir en esfuerzo continuo y común las acción de todos los cubanos residentes en el extranjero”.¹ De esta manera consiguió trascender las diferencias en pos del amor a la patria y la transformación en realidad del Ideal de República con todos y para el bien de todos.

En la Cuba actual, lamentablemente, se evidencia una huella profunda de división entre cubanos, una desconexión e incluso desinterés por parte de las generaciones presentes hacia el pasado. Sin ánimo de obviar los problemas económicos y sociales, que no son objeto de este artículo, el acercamiento a la historia, priorizado a partir de un método de aprendizaje memorístico –que privilegia el dominio de la información más que la sensibilidad y empatía hacia los hechos y personajes históricos– ha tenido un impacto negativo en la concepción de la Historia de Cuba entre los jóvenes. “Aquellos que no pueden recordar el

¹ Poey Baró, p. 27.

pasado están condenados a repetirlo”.² Esa frase célebre recogida en el libro *La vida de la razón*, del filósofo español George Santayana (1906), refleja la importancia de un acercamiento profundo y crítico a la Historia para la comprensión de las situaciones presentes.

Ante las limitaciones de los libros de texto tradicionales, debemos buscar alternativas. La solución quizás radica en los medios que priorizan el contenido interactivo y visual. El videojuego es uno de los más potenciales para la enseñanza de la historia. De ahí que ahondemos en la enseñanza de la historia mediante el videojuego. Exploraremos dos grupos –aquellos que representan la historia de manera literal y aquellos que la exploran de forma ejemplar– y ejemplificaremos cómo mediante este medio se podría lograr un acercamiento a la historia del Partido Revolucionario Cubano. Así, responderemos a las siguientes interrogantes: ¿Cómo un medio diseñado para el ocio puede convertirse en una herramienta para la enseñanza de la historia? ¿Cómo se podría diseñar el videojuego del Partido Revolucionario Cubano para que se convierta en recurso para la enseñanza de la historia y la creación de valores necesarios en las generaciones de la Cuba actual?

En su libro *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, la psicóloga Pilar Lacasa (2011) explica que los videojuegos, entre otros objetos culturales presentes en la vida cotidiana, pueden ser plataformas de ocio y también de educación, puntos de partida para aprender a pensar apasionadamente.³

¿Cómo es posible semejante tránsito del ocio a la enseñanza? Porque el videojuego, a diferencia del libro o el documental, convierte al jugador en agente. La respuesta posible es: el jugador no solo ve el pasado, sino que lo habita, lo decide, lo sufre. Esa representación – la posibilidad de tomar decisiones que alteran el curso de los acontecimientos y de experimentar sus consecuencias– lo transforma de mero entretenimiento en herramienta pedagógica. El jugador no memoriza fechas: las vive. No repite nombres: encarna dilemas. Allí reside su potencial único para reconectar con la historia.

El videojuego del género histórico se ha vuelto una herramienta valiosa para reconectar a las nuevas generaciones con el pasado. Su principal atractivo reside en ser un medio

² Santayana, p. 284.

³ Lacasa, p. 15.

interactivo, que permite “revivir” escenarios y reproducir hechos mediante una experiencia de inmersión, o sea, colocando al jugador en la “piel” de personajes históricos o personajes ficticios en una ambientación histórica, durante acontecimientos como, por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial o la Revolución Francesa.

Sin embargo, cuando hablamos de representación histórica perdemos de vista muchas veces una palabra clave: precisión. Como señala Alberto Vanegas Ramos en su libro *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*, la mayor parte de estos escenarios y acontecimientos, o sea, las ambientaciones de estas historias son construidas para lograr un efecto de hiper-espectacularidad en vez de precisión; se construyen mediante referencias de la cultura de masas que son reconocidas por los jugadores, en lugar de una exploración activa del pasado.⁴ Este tipo de representación es lo que Tzvetan Todorov, en el libro *Los abusos de la memoria*, distingue como memoria literal frente a la ejemplar:⁵

1. La memoria literal: También conocida como memoria intransitiva. No conduce más allá de sí misma. Es el tipo de memoria que predomina en la gran mayoría de videojuegos históricos, pues se limitan a recrear de la manera más literal posible la cultura material del pasado, reproduciendo mediaciones maestras anteriores con un grado cada vez mayor del fotorrealismo, o sea, la memoria estética.

2. La memoria ejemplar: Es aquella que puede servir de ejemplo, crítica o advertencia al presente. Permite utilizar el pasado con vistas al presente, aprovechar las lecciones de las injusticias sufridas para luchar contra las que se producen hoy día, separarse del yo para ir hacia el otro. De esta manera se genera empatía histórica en los jugadores.

En el caso del diseño de un videojuego sobre el Partido Revolucionario Cubano que se enfoque en la memoria literal, los diseñadores construirían una ambientación de Estados Unidos a finales del siglo XIX tomando como referencia productos culturales que reflejen la época: el cine, la literatura, las artes, etc., con alguna imagen histórica reconocible (trajes, sombreros), incluirían personajes históricos como José Martí y acudirían a estereotipos para representar a los protagonistas –mambises, tabaqueros e intelectuales, por citar algunos ejemplos– que constituyeron la columna vertebral del PRC.

⁴ Vanegas Ramos, p. 45.

⁵ Todorov, pp. 23-24.

Por otra parte, un diseño desde la memoria ejemplar se enfocaría no solo en el hecho sino en su impacto en la sociedad cubana actual. Desde esta perspectiva, entendemos el PRC como una experiencia que plasma la unión de todos los hombres de buena voluntad por la liberación de Cuba y por el Ideal de la República soñada. El juego no se limitaría a mostrar datos en su menú, sino que integraría el valor de la fundación en una experiencia integral que muestre la complejidad de semejante empeño. Para lograr esta experiencia, con la unidad como tema transversal, el videojuego entraría en el género de la estrategia:

1. **El dilema central: unidad vs. dispersión**

José Martí dedicó años a unificar a las facciones independentistas cubanas en el exilio, superando caudillismos y rencillas personales. El juego mediría constantemente el “Poder de Unidad” del jugador, quien comprendería que la fundación del PRC fue un acto titánico, un constante “malabarismo político” donde un error podía significar la fragmentación del movimiento.

2. **Las mecánicas de la “Guerra Necesaria”**

Esta guerra fue posible gracias a una logística compleja (barcos, armas, financiación) y una campaña propagandística para ganar apoyo en Cuba y en el exilio. El jugador gestionaría dos tableros simultáneamente: el de Logística (recaudar fondos, esconder armas, planificar expediciones) y el de Opinión (editar el periódico *Patria*, dar mítines, contrarrestar la desinformación enemiga). Así entendería que la guerra no se gana solo en el campo de batalla, sino que depende de una compleja infraestructura y de la batalla por el corazón y la mente de la gente.

3. **El precio de la inacción: la derrota silenciosa**

El mayor riesgo para la causa independentista no era solo una derrota militar, sino la apatía, la desunión y la falta de recursos que podían retrasar el levantamiento durante años. Si el jugador no mantiene un nivel mínimo de “Poder de Unidad” o no cumple ciertos objetivos para una fecha, la partida termina con un “Game Over”.

En síntesis, el videojuego puede trascender su rol como medio de entretenimiento si es capaz de trazar puentes entre el pasado y el futuro. Como producto cultural, el juego del Partido Revolucionario Cubano no solo sería un digno homenaje a dicha organización y a la

historia de Cuba, en general, sino también una forma de generar en los jugadores –sobre todo en los jóvenes y adolescentes cubanos– empatía histórica mediante la propia experiencia, y a su vez una reflexión sobre el valor de la unidad para trascender el individualismo y transformar la realidad en pos de la construcción de una sociedad, tal como la soñó Martí: “con todos y para el bien de todos”.

BIBLIOGRAFÍA

LACASA, PILAR: *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*, Morata, Madrid, 2011, 327 p.

POEY BARÓ, DIONISIO LÁZARO; MARÍA AUXILIADORA CÉSAR (COORD.): *El Partido Revolucionario Cubano de José Martí: concepción ético-política original*, Scielo-Editora UnB, Brasilia, 2023, 236 p. Disponible en: <https://books.scielo.org/id/9r8xy>

SANTANAYA, GEORGE: *La vida de la razón*, KRK Ediciones, Madrid, 2023, 511 p.

TODOROV, TZVETAN: *Los abusos de la memoria* (traducción de Miguel Salazar Barroso), Ediciones Paidós, Barcelona, 2013, 64 p.

VANEGAS RAMOS, ALBERTO: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*, Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz, 2020, 259 p.