



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO



Facultad de Historia

LOS VIDEOJUEGOS, UN ESTUDIO MÁS ALLÁ DEL ENTRETENIMIENTO:
RED DEAD REDEMPTION, UNA ALTERNATIVA PARA LA ENSEÑANZA
DE LA HISTORIA.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADO EN HISTORIA

Presenta

Jonathan Adolfo Beltrán De Los Cobos

DIRECTORA DE TESIS:

DRA. JUANA MARTÍNEZ VILLA

Morelia, Michoacán, enero 2026

Resumen:

Este trabajo de investigación analiza el potencial que pueden tener los videojuegos, con el caso particular la saga *Red Dead Redemption*, como una herramienta alternativa para la enseñanza de la Historia, lo hace desde una perspectiva funcionalista, la cual busca identificar y exponer las funciones educativas, interpretativas y formativas que los videojuegos pueden desempeñar en el aula, el estudio analiza cómo la saga *Red Dead Redemption* construye su representación del pasado mediante una combinación de hechos históricos, recreaciones ficticias y dinámicas sociales vinculadas a los procesos que marcaron la Historia de Estados Unidos y de México a finales del siglo XIX y principios del XX, respectivamente. Del mismo modo, también se profundiza en las dimensiones emocionales y morales del juego, especialmente las nociones de justicia, redención y conflictos éticos, esto para comprender cómo estas narrativas favorecen la imaginación histórica, la contingencia en la historia y la historia contrafactual, para promover la reflexión crítica del estudiante y que participe de manera dinámica en la interpretación de la Historia, entendiendo una historia más viva y emocional. Así pues, también a partir de las percepciones de docentes, alumnos y video jugadores, la investigación reúne diversas opiniones sobre el uso de los videojuegos en la enseñanza de la Historia, destacando su potencial formativo sin plantearlos como sustitutos de las fuentes tradicionales, más bien planteándose como una alternativa más que se puede apoyar en dichas fuentes tradicionales y viceversa, así, en conjunto, observar que *Red Dead Redemption* posee un valor didáctico significativo, capaz de enriquecer la comprensión histórica mediante un vínculo más cercano con los intereses, sensibilidades y formas de interpretar el mundo propias de las nuevas generaciones.

Abstract:

This research analyzes the potential of video games, specifically the Red Dead Redemption series, as an alternative tool for teaching history. It does so from a functionalist perspective, which seeks to identify and expose the educational, interpretive, and formative functions that video games can perform in the classroom.

The study analyzes how the Red Dead Redemption series constructs its representation of the past through a combination of historical facts, fictional recreations, and social dynamics linked to the processes that marked the history of the United States and Mexico in the late 19th and early 20th centuries, respectively. Similarly, it also delves into the emotional and moral dimensions of the game, especially the notions of justice, redemption, and ethical conflicts, in order to understand how these narratives favor historical imagination, contingency in history, and counterfactual history, to promote critical reflection on the part of students and encourage them to participate dynamically in the interpretation of history, understanding a more vivid and emotional history. Thus, based on the perceptions of teachers, students, and video gamers, the research brings together diverse opinions on the use of video games in teaching history, highlighting their educational potential without presenting them as substitutes for traditional sources, but rather as an alternative that can be supported by those traditional sources and vice versa. Thus, overall, it can be observed that Red Dead Redemption has significant educational value, capable of enriching historical understanding through a closer link with the interests, sensibilities, and ways of interpreting the world that are characteristic of the younger generations.

Palabras Clave

- Redención
- Funcionalismo
- Imaginación
- Contrafactual
- Contingencia

Dedicatoria

Este trabajo de investigación está dedicado a mi madre, Karina, quien siempre con su amor y atención me ha brindado todo de ella para yo ser la mejor versión de mí mismo; a mi padre, Adolfo, cuya fortaleza silenciosa me ha guiado más de lo que él imagina; a mi hermana, Evelyn, cuya compañía ha sido siempre un hogar en medio de cualquier tormenta, todo lo que soy; a mí pareja, Andrea, mi compañera y mi paz, por sostener mi espíritu con su amor y presencia luminosa, por acompañar mis pasos con paciencia y amor, y por recordarme cada día que los sueños también se construyen de la mano de quien te mira con cariño y cree en ti, todo lo que he alcanzado y lo que pueda alcanzar, tiene sus raíces en ese lazo que comparto con ustedes.

Dedico este trabajo a mi familia en su totalidad, por las risas, los abrazos y las historias que dieron forma a mi vida; y a esas otras pasiones que me han acompañado desde siempre cómo los videojuegos, que abrieron puertas a mundos donde aprendí a imaginar, y el Real Madrid Club de Fútbol, que ha sido un refugio de emoción, constancia y esperanza en cada etapa de mi camino.

Dedico estas páginas a todos ellos, porque en cada una late un fragmento de lo que me ha hecho crecer, resistir y avanzar.
Para todo aquel que busque un significado en su existir, quizá pueda encontrarlo en los videojuegos, porque los videojuegos son una forma de vivir cientos de vidas en una sola.

Índice general

-	Introducción.....	8
-	Capítulo 1: Los videojuegos, análisis teórico y formas de clasificación.	
•	1.1 Principales teóricos en el entorno de los videojuegos.....	29
•	1.2 Categorías centrales de análisis.....	43
•	1.3 Tipos y clasificaciones de los videojuegos.....	66
-	Capítulo 2: <i>Red Dead Redemption</i>, una alternativa para la enseñanza de la Historia.	
•	2.1 El entorno histórico de <i>Red Dead Redemption</i>	90
•	2.2 Los hechos históricos plasmados en <i>Red Dead Redemption</i> ...	148
-	Capítulo 3: <i>Red Dead Redemption</i>, un aprendizaje cercano para la ética y la moral.	
•	3.1 Dilemas de moralidad.....	191
•	3.2 La redención es posible, ¿Tu pasado te define?.....	229
-	Capítulo 4: Opiniones y perspectivas acerca de <i>Red Dead Redemption</i> en la enseñanza de la Historia y su impacto en el jugador.	
•	4.1 ¿Puede utilizarse <i>Red Dead Redemption</i> cómo una alternativa para la enseñanza de la Historia?.....	272
•	4.2 El impacto de <i>Red Dead Redemption</i> en el jugador.....	376
-	Fuentes.....	427

Agradecimientos:

Agradezco primeramente a Jehová Dios por permitirme la vida, a mis padres, Karina De Los Cobos Armenta y Adolfo Beltrán Serrato, les debo no solo la vida, sino también la fuerza y el ejemplo que me han guiado hasta este momento, han sido mi sustento, mi apoyo incondicional y mi mayor inspiración para ser la persona que soy y la que deseo seguir siendo, todo lo que he alcanzado es fruto también de su esfuerzo, de sus sacrificios y de su amor inquebrantable, esta investigación está dedicada a ustedes, con el más profundo agradecimiento y con todo mi amor, así como a mí hermana Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos, con quien he crecido y compartido gran parte de la vida desde siempre, entre risas, peleas y reconciliaciones, escuchándonos y cuidándonos mutuamente, su compañía y apoyo constante han sido un pilar fundamental en mi camino, le agradezco mucho. Los amo a los tres.

A mi pareja, Andrea Colín López, quien con su amor, paciencia y serenidad ha sido mi mayor luz y pilar. Gracias a su apoyo incondicional he podido avanzar y culminar con éxito este trabajo, pues su presencia me impulsa a seguir adelante cada día, el amor que compartimos es la fuerza que me anima a crecer y a emprender nuevos proyectos, y por ello esta investigación también le pertenece, porque sin su amor, compañía y aliento constante nada de esto habría sido posible. Te amo.

Doy gracias también a la familia de mi pareja Andrea, agradeciendo a todos, pero quiero mencionar a su mamá Verónica López, a quien estimo muchísimo y quién me ha brindado ese apoyo en gran manera, le agradezco mucho, a toda su familia en general le agradezco, porque a lo largo de estos años han sido muy cercanos para mí, el vínculo que hemos formado es muy fuerte, agradezco todo aquel trato cálido, cariñoso y amable que han tenido conmigo desde el principio y que ha sido mutuo, los considero mi familia también.

Con todos mis familiares, con quiénes he crecido y convivido, con mucho cariño les agradezco porque han formado parte de este camino, a mi primo Jaime Alberto Quiñones Beltrán, a mi prima Andrea Quiñones Beltrán, a mi primo Noel

Beltrán Hernández a quienes considero también cómo mis hermanos, porque crecimos y vivimos muchas cosas juntos, y destacó mi agradecimiento a mi primo Jaime porque es gracias a él que pude conocer esta obra magnífica que es la saga de videojuegos *Red Dead Redemption*. Agradezco a cada uno de mis primas y primos, me disculpo por no mencionarlos a todos, pero les agradezco con la misma fuerza y cariño.

De igual modo a mis tías y tíos, todos son parte de este camino, los quiero y les agradezco. A mis abuelos que han sido una gran muestra de amor en mi vida y que son una inspiración siempre, a mi abuelo Adolfo Beltrán Altamirano, a mi abuela Yolanda Serrato Anguiano, a mi abuela María Isabel Armenta y también a mi abuelo Fortino Villegas, que ya no está con nosotros y aunque no lo recuerdo mucho, escucho como fue un abuelo cariñoso y amoroso conmigo, también le agradezco. A todos les agradezco fuertemente por ser parte de esto. Los quiero mucho.

Le agradezco mucho a cada amigo y amiga que estuvo y está en el camino, todo aquello vivido ha sido esencial para mí, agradezco y recuerdo a cada uno con mucho aprecio.

A cada profesor que tuve y que fue parte clave para mi crecimiento académico y hasta personal le agradezco mucho, quisiera mencionar a cada uno a detalle, me disculpo por no hacerlo, pero les agradezco muchísimo. Le doy las gracias mi asesora que sin su ayuda no podría haber logrado realizar este trabajo, le agradezco mucho Dra. Juana Martínez Villa. Sé que puede ser todo un reto el soportar mi sentido del humor, pero también agradezco su aguante, le agradezco mucho por todo.

Me disculpo con quien no he mencionado directamente, aun así, le agradezco a todo aquel que ha sido parte de este recorrido.

Le agradezco al Real Madrid Club de Fútbol por ser mi soporte y mi motivo muchísimas veces, para mí es más allá de un simple equipo de fútbol, agradezco mucho esa compañía y distracción que me brinda en todo momento.

Agradezco a la Historia misma y a los videojuegos por ser la base de esta investigación, y agradezco a cada persona que me ayudó a acercarme a ambos rubros respectivamente.

Introducción:

Los videojuegos, un medio de entretenimiento audiovisual e interactivo utilizado por los jóvenes, mayoritariamente, han sido vistos como una actividad de ocio y de entretenimiento únicamente, muchas veces asociada a percepciones negativas, como la pérdida de tiempo o la falta de productividad, sin embargo, esta visión limitada no considera el vasto potencial que los videojuegos poseen más allá del simple entretenimiento. No se observa que este medio puede ofrecer experiencias interactivas que permiten a los jugadores, conocidos también en inglés como “gamers”, explorar mundos digitales con distintos objetivos, misiones o narrativas. Existen videojuegos de mecánicas simples, así como otros complejos y detallados que exigen altos niveles de atención, estrategia, y toma de decisiones, llegando incluso a sumergir al jugador completamente en su universo, estas experiencias pueden disfrutarse en diversas plataformas, desde consolas dedicadas hasta dispositivos móviles, tabletas y computadoras.

Esta investigación propone observar a los videojuegos desde una perspectiva diferente, no se trata de cambiar lo que son, sino de reconocer y visibilizar un potencial que ya existe, pero que muchas veces ha sido subestimado, por eso mi objetivo es mostrar cómo los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas significativas en procesos de enseñanza y aprendizaje, principalmente en la Historia. Así busco romper con el estigma que los encasilla únicamente como pasatiempos sin valor formativo y demostrar que poseen un poder transformador capaz de impactar positivamente tanto en contextos educativos formales como en el aprendizaje cotidiano de la vida misma.

Esta inquietud surge de la percepción social generalizada de que los videojuegos son dañinos o inútiles, una visión reduccionista que ignora su complejidad, diversidad y potencial, dicho prejuicio, presente en distintos medios, entornos escolares y generaciones mayores, refleja una resistencia al cambio y una falta de comprensión sobre las nuevas formas en que, especialmente los jóvenes, interactúan con el conocimiento, la cultura y la sociedad. Considero que este es un tema que merece atención, pues esa visión limita la exploración de nuevas

herramientas formativas en un contexto donde la tecnología y la cultura digital ya forman parte del día a día.

Los videojuegos, además de entretener, cuentan historias, plantean dilemas morales, fomentan habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y abren espacios para la creatividad y la reflexión, así, su dimensión social y comunitaria es evidente porque permite compartir experiencias y construir conocimientos de forma colaborativa. Contienen una gran capacidad artística y narrativa que les permite abordar problemáticas sociales, históricas o psicológicas incluso, ofreciendo experiencias inmersivas con un impacto comparable al de obras literarias o cinematográficas, de ese modo muchos videojuegos logran generar conexiones emocionales profundas, provocando alegría, tensión, empatía o reflexión personal.

Se puede decir que, a nivel cognitivo, estimulan habilidades como la estrategia, la coordinación, la memoria y la toma de decisiones rápidas, a través de dinámicas de práctica, ensayo y error, que fomentan el aprendizaje a ritmo propio, sin embargo, su potencial educativo enfrenta diversas problemáticas, como la visión de que son meramente entretenimiento, el alto costo de equipos y software, la dependencia de conexión a internet, y la complejidad de algunas mecánicas que dificultan la accesibilidad para ciertos grupos de edad o habilidades. Entre estos factores destaca la falta de reconocimiento a la profundidad de sus contenidos, lo que genera desinterés entre educadores, padres y adultos en general, sumado a la preocupación por su uso excesivo, pues si bien este riesgo existe, no es exclusivo de los videojuegos y podría mitigarse con estrategias de uso responsable. Todos estos factores que, junto a la diversidad entre jugadores y la necesidad de encontrar títulos que equilibren valor educativo y atractivo lúdico, representan retos importantes, así como el persistente estigma que asocia los videojuegos violentos con conductas negativas.

Esta investigación no pretende resolver de inmediato todas las dificultades para integrar los videojuegos en el aprendizaje, sino abrir oportunidades para derribar el estigma que los limita, impulsando su uso en contextos y con públicos donde puedan aportar valor formativo, de ese modo, el objetivo es mostrar que, más allá de la edad o el perfil del jugador, los videojuegos pueden ser una alternativa

real para enseñar y aprender de forma significativa. La investigación se centra particularmente en la enseñanza de la Historia, un campo donde los videojuegos ofrecen narrativas, ambientaciones y experiencias inmersivas que permiten explorar el pasado de manera innovadora, pues algunos títulos recrean periodos históricos con gran detalle visual y argumental, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de interactuar con los hechos, tomar decisiones y enfrentar dilemas que enriquecen su comprensión de los procesos históricos.

Integrar videojuegos históricos en las clases podría dinamizar la enseñanza y conectar con los intereses de las nuevas generaciones, siempre que se articule con los contenidos curriculares y se fomente la reflexión más allá de la experiencia de juego, no obstante, persiste una visión tradicional de la enseñanza de la Historia, centrada en la memorización y la exposición de hechos aislados, que dificulta la adopción de herramientas interactivas. A esto se suma el desconocimiento o falta de formación docente para emplear videojuegos con fines educativos, así como la percepción de que no son rigurosos o fidedignos, lo que impide aprovechar su potencial para analizar fuentes, contrastar versiones del pasado y construir memoria histórica. Así, el uso de videojuegos en la enseñanza plantea desafíos éticos y metodológicos, como contextualizar históricamente sus contenidos y evitar reproducir visiones estereotipadas o que sean sesgadas, entendiendo que un solo videojuego no puede explicar toda la Historia, pero sí puede servir como apoyo para comprender momentos clave, siempre que se seleccione con criterio y se integre en una estrategia pedagógica que promueva un aprendizaje plural, profundo y reflexivo.

En los últimos años, los videojuegos se han consolidado como uno de los principales productos culturales del siglo XXI, esta investigación propone una mirada distinta a ver dicho producto, tomando como eje la saga *Red Dead Redemption*, para analizar a los videojuegos como un producto con gran valor, con el objetivo de mostrarlos como un posible recurso alternativo para la enseñanza de la Historia, y a partir de ello también ver su potencial incluso en la ética y la moral, es decir, tanto dentro como fuera del aula, y cabe señalar que el estudio se centrará exclusivamente en *Red Dead Redemption 1* y *2*, excluyendo el título predecesor

Red Dead Revolver, solo será tomada en cuenta la saga “*Red Dead Redemption*”, por lo tanto he decidido situar el estudio en el tiempo presente: “La historia del presente es, según decimos, la que registra la trayectoria histórica particular de una generación, así como la relación intergeneracional a la que vive sujeta. Es aquella historia que se fundamenta en la experiencia de, al menos, una generación de las coexistentes. Pero nunca esa experiencia es, de todas formas, independiente de aquella otra de las generaciones con las que convive. Toda historia del presente tiene que ser definida, por tanto, en el contexto y en la perspectiva de un nosotros”¹. Entendemos que la Historia del presente es una propuesta historiográfica que interpreta los procesos actuales como parte de una construcción histórica viva, articulando memoria, experiencia y análisis crítico desde la perspectiva compartida de las generaciones que los protagonizan.

En esta investigación, el abordaje se centrará en el periodo 2010–2025, que va desde la publicación de *Red Dead Redemption 1* hasta la actualidad, etapa en la que la saga ha consolidado una comunidad global, demostrado su capacidad para narrar historias complejas, recrear contextos históricos y ofrecer experiencias inmersivas que invitan a la reflexión. El análisis no se limitará a un espacio geográfico específico, sino que considerará el entorno social y educativo como escenarios principales, desde el aula como espacio formal de aprendizaje hasta los hogares y comunidades digitales donde el conocimiento se construye de manera informal y colaborativa y, a partir de esto, la propuesta busca explorar cómo la saga *Red Dead Redemption* puede emplearse como herramienta educativa alternativa en la enseñanza de la Historia, la ética, la cultura y las dinámicas sociales, ofreciendo una respuesta contextualizada a los retos de captar el interés de estudiantes inmersos en la cultura digital. No se trata de idealizar a los videojuegos ni de ignorar los desafíos de su uso pedagógico, sino de visibilizar su valor cultural y didáctico, integrándolos con un enfoque crítico, contextualizado y reflexivo, de este modo, se pretende aportar una mirada renovada al debate educativo, reconociendo al videojuego como un recurso legítimo para la enseñanza y la formación ciudadana.

¹ AROSTEGUI, Julio. “*La historia vivida: sobre la historia del presente*”. Madrid. Alianza Editorial, 2004. P. 134.

Mi investigación se desarrolla en el contexto de la sociedad digital contemporánea mexicana, donde los videojuegos se han consolidado como una de las formas culturales más influyentes entre jóvenes y adultos jóvenes, la saga *Red Dead Redemption* destaca por su riqueza narrativa, su inmersión histórica y su capacidad para generar experiencias profundas a nivel individual y colectivo; sin embargo, como decía antes, persiste la percepción de que los videojuegos son solo entretenimiento, lo que limita su inclusión en espacios educativos, esa visión, sostenida por prejuicios y desconocimiento, ha creado un desfase entre los intereses y lenguajes de las nuevas generaciones y las metodologías pedagógicas aún dominantes. Factores como el rápido avance tecnológico y el acceso masivo a dispositivos de juego abren posibilidades para integrar la tecnología en la educación, pero chocan con la resistencia institucional y social para reconocer su valor formativo, siendo así que esta resistencia se alimenta tanto de la desconfianza generacional hacia las nuevas formas culturales como de la falta de formación docente en cultura digital, especialmente entre maestros con enfoques tradicionales, a lo que se suman las limitaciones económicas y las barreras estructurales del sistema educativo. Frente a este escenario, la investigación busca tender puentes entre estas realidades en conflicto, fomentando el diálogo y el reconocimiento de los videojuegos como herramientas legítimas para el aprendizaje.

El análisis que hago de este fenómeno se apoya en el trabajo de autores que han problematizado el papel de los videojuegos en la cultura y la educación, no significa que recurriré directamente a cada uno de estos autores a lo largo de la investigación, pero es claro que, al analizar esta situación, sus investigaciones pueden resultar vitales y serán abordadas sus teorías más adelante con mayor precisión. Esta el caso de James Paul Gee, quien destaca el valor de los videojuegos como entornos de aprendizaje complejos donde los jugadores desarrollan habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales de manera situada, "uno de estos ámbitos es el trabajo sobre la 'cognición situada' (es decir, el pensamiento ligado a un cuerpo que tiene experiencias en el mundo). Este trabajo argumenta que el aprendizaje humano no es solo una cuestión de lo que sucede dentro de la

cabeza de las personas, sino que está completamente incrustado (situado dentro) en un mundo material, social y cultural"².

También Ian Bogost, sostiene una importante teoría acerca de la retórica procedimental, que subraya cómo los videojuegos no solo narran, sino que argumentan a través de sus mecánicas, permitiendo al jugador internalizar ideas mediante la acción, esto lo hacen al utilizar la retórica procedimental, se utilizan procesos de manera persuasiva, es decir, se trata de la práctica de persuadir con procesos generales y computacionales, tal como lo hace la retórica verbal con palabras, los videojuegos no persuaden al usuario con palabras en sí, sino más bien con los procesos computacionales que los comprenden³.

Celia Hodent, por su parte, desde la ciencia cognitiva explica cómo los videojuegos bien diseñados se alinean con los principios de la psicología del aprendizaje, favoreciendo la motivación, la atención y la memoria, "jugar videojuegos es 'recablear' tu cerebro, pero también lo es cualquier cosa que hagas en la vida, incluso leer estas líneas. Y eso se debe a que el cerebro no está cableado de antemano; es maleable y se ajustará según nuestra percepción e interacción con nuestro entorno en constante cambio. Esta 'plasticidad cerebral' es lo que nos permite adaptarnos y sobrevivir"⁴, de tal manera aplica esto al ver que, como en muchas otras cosas del día a día, vamos recableando nuestro cerebro, también lo hacemos al jugar videojuegos, nada alejado o fuera de lo normal a la realidad cotidiana.

Otro autor más, es Mihaly Csikszentmihalyi, quien aporta la teoría del *flow*, que permite entender cómo la experiencia del juego puede generar un estado de concentración profunda y satisfacción que facilita el aprendizaje significativo, es una experiencia de total inmersión en una actividad que requiere habilidades al nivel del desafío, en este estado, la atención se concentra por completo en la tarea, al punto de perder la noción del yo y del entorno, las acciones fluyen de forma natural y continua, sin esfuerzo aparente, aunque en realidad demandan un alto grado de

² GEE, James Paul. "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy". New York: Palgrave Macmillan, 2003. P. 8.

³ BOGOST, Ian. "Persuasive Games The Expressive Power Of Videogames". MIT, 2007. P. 3.

⁴ HODENT, Celia. "The Psychology of VIDEO GAMES". Routledge, 2021. P. 6.

concentración y destreza⁵, lo cual me parece algo totalmente indispensable para realizar un análisis profundo de esta situación.

Ahora, los sujetos protagonistas de esta investigación son los *gamers*, quienes interactúan con los videojuegos desde diversas motivaciones y contextos, enfrentan dilemas éticos, interpretan narrativas complejas y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales, a ellos está dirigido el contenido, pero, al analizar la enseñanza de la Historia, también cobran protagonismo estudiantes y docentes en el ámbito educativo, los estudiantes representan potenciales beneficiarios del uso de videojuegos como herramientas de apoyo al aprendizaje, tanto quienes ya son *gamers* como quienes están alejados de ese entorno pueden verse favorecidos por su uso y los docentes, a menudo ajenos a la cultura *gamer*, cumplen un rol clave como mediadores en la integración de estas herramientas en el aula, facilitando un acercamiento más cercano a sus alumnos. Con esto en mente, la forma más efectiva de comprender ambos entornos es mediante entrevistas a los protagonistas de cada lado, para obtener una visión más completa del panorama, en ese sentido, los propios videojuegos se erigen como actores principales de esta investigación, pues en torno a ellos gira el análisis central.

Los espacios donde se desarrolla este proceso son diversos, desde el hogar hasta las aulas escolares, donde se contempla la posibilidad de incorporar videojuegos como recursos didácticos, pasando por plataformas digitales como Google Meet, que permiten el trabajo colaborativo y la enseñanza virtual mediada por tecnologías, y regresando nuevamente a los hogares, donde los jugadores interactúan cotidianamente con consolas, computadoras o dispositivos móviles, estos entornos conforman un ecosistema donde el aprendizaje puede darse de manera formal, no formal o informal, y en el que videojuegos como *Red Dead Redemption* pueden convertirse en herramientas significativas si se integran con una intención educativa consciente, de este modo la investigación se sitúa en un punto de intersección entre tensiones, posibilidades y desafíos, por un lado, el potencial educativo, narrativo y cultural del videojuego, por otro, los estigmas,

⁵ CSIKSZENEMIHALYI, Mihaly. "Flow: The Psychology of Optimal Experience". New York: Harper & Row, 1990. Pp. 53-54.

barreras técnicas y resistencias sociales que impiden su plena validación en entornos académicos, el objetivo es aportar elementos teóricos y críticos que contribuyan a resignificar el lugar del videojuego en la formación cultural y pedagógica de las nuevas generaciones.

En cuestión de metodología, esta investigación utilizará el método del funcionalismo para desarrollar el proyecto, por ende, hay que comprender con más detalle en que consiste y cómo ayudará a la investigación. El funcionalismo es una corriente de la antropología que se enfoca en estudiar la sociedad como un conjunto de estructuras, como instituciones, costumbres, creencias o rituales, que dependen unas de otras, entendemos entonces que cada una de estas estructuras cumple una función específica que es necesaria para que la sociedad siga existiendo y funcionando correctamente.

El análisis funcional trata de entender qué condiciones permiten que estas estructuras sigan cumpliendo su papel y cómo están conectadas entre sí, hay que añadir que también estudia cómo los cambios en una parte de la sociedad pueden afectar a otras, y si esos cambios son muy grandes, podrían modificar todo el sistema social, así, el funcionalismo, como enfoque metodológico en antropología social, propone que cada elemento cultural debe entenderse en función de su contribución al sistema social en el que se inserta, su objetivo central es identificar y comprobar leyes generales que expliquen los fenómenos culturales, siguiendo una lógica científica similar a la de disciplinas como la física o la fisiología ⁶, no se trata de reconstruir los orígenes históricos de una costumbre, sino de comprender su papel actual dentro del funcionamiento estructural de la sociedad. Así que, al aplicar este método, se busca establecer relaciones sistemáticas que revelen cómo los distintos componentes de una cultura coexisten y se sostienen mutuamente en el presente, esto es importante porque considero que mi investigación puede identificarse con el funcionalismo ya que un videojuego puede comprenderse como un producto cultural, que dentro del sistema social cumple con una función particular. El funcionalismo me permite explicar cómo un videojuego en su expresión y representación cultural, contribuye al mantenimiento y reproducción de la

⁶ GALLIANO, Luciano. "Diccionario de sociología". Siglo XXI Editore, 1978. P. 454.

sociedad, entonces los videojuegos no solo son entretenimiento, sino que también reflejan, construyen y refuerzan valores, creencias y narrativas históricas que influyen en la comprensión de la realidad social. Así, el funcionalismo permite analizar cómo un videojuego, a través de sus temáticas, narrativas y mecánicas, cumple una función social al reproducir y difundir información que puede ser útil para estudiar fenómenos históricos o sociales.

Pienso que esta perspectiva justifica que los videojuegos pueden ser considerados no sólo como un entretenimiento, sino como una herramienta para el estudio académico en las ciencias sociales, principalmente en la Historia, ya que influyen en la percepción colectiva y pueden servir como una fuente de análisis para entender el contexto en el que fueron creados o los temas que abordan, en otras palabras poder introducir al usuario en una experiencia única para conocer el ambiente y la situación de cierto hecho histórico, siendo así el reflejo de la sociedad del momento en el que se basan dichas historias, por este motivo considero que el funcionalismo proporciona un panorama para argumentar que los videojuegos, como parte de las estructuras culturales de la sociedad, pueden cumplir funciones educativas, históricas o de análisis social.

A partir de esta concepción, el método funcionalista resulta útil y funcional para interpretar a los videojuegos como elementos que no solo existen dentro de un sistema cultural, sino que operan activamente dentro, cumpliendo funciones determinadas, lo importante no es rastrear el origen histórico de un videojuego o su desarrollo técnico, sino comprender qué función cumple actualmente en la sociedad, qué proporcionan al usuario y cómo participan en la transmisión de saberes, reflexionar en torno a la configuración de identidades o la construcción de narrativas colectivas es la intención que hay de esta investigación. Tal y como lo plantea Radcliffe-Brown, el funcionalismo busca descubrir leyes generales sobre el comportamiento social mediante procedimientos comparables a los de las ciencias naturales, en este sentido, aplicar esta lógica a los videojuegos permite analizarlos como mecanismos que contribuyen a la reproducción y estabilidad de ciertas estructuras sociales, por ejemplo, al mediar entre el conocimiento histórico y la experiencia del jugador, con esto se refuerza la idea de que los videojuegos no solo

representan el mundo social, sino que también intervienen activamente en su interpretación, ofreciendo modelos, símbolos y discursos que pueden ser analizados desde una perspectiva académica ⁷.

Este enfoque justifica el estudio del videojuego como herramienta válida para las ciencias sociales y, particularmente, para la Historia, pues permite adentrarse en contextos históricos con gran detalle, analizar sus contenidos, dinámicas y lenguajes revela cómo interactúan con el entorno cultural y educativo, y cómo influyen en la forma en que se aprende, recuerda y resignifica el pasado. Desde el funcionalismo, los videojuegos no solo emergen de la sociedad, sino que cumplen funciones dentro de ella, reproducen normas, valores, creencias y representaciones históricas compartidas, insertándose en un entramado cultural que contribuye a la transmisión y adaptación de saberes colectivos.

Así, los videojuegos no se reducen al entretenimiento, sino que reflejan la organización social, expresan ideologías, moldean visiones del mundo y permiten la circulación de discursos sobre el pasado, la identidad y los conflictos sociales, de esa forma, sus narrativas, mecánicas y estéticas reproducen estructuras simbólicas que ayudan a una sociedad a comprenderse a sí misma y a educar a sus miembros, sin perder su naturaleza lúdica, el funcionalismo permite sostener que son estructuras culturales activas que participan en la organización, transmisión y legitimación de significados, por lo que su estudio contribuye a entender cómo colaboran en la reproducción social y en la construcción simbólica de la realidad, convirtiéndose en herramientas legítimas para el análisis académico de la Historia.

En este sentido, la enseñanza de la Historia mediante videojuegos puede analizarse como una práctica que cumple una función educativa dentro del sistema social, al transmitir conocimientos, valores e interpretaciones del pasado a nuevas generaciones, esta mediación no es solo informativa, sino también experiencial: permite al jugador interactuar con contextos, personajes y procesos históricos, generando un aprendizaje más inmersivo que el de medios tradicionales como libros o películas. Tal uso refuerza la memoria social, legitima relatos y símbolos

⁷ RADCLIFFE-BROWN, A. R. "El método de la antropología social". Traducido por Carlos Manzano, Barcelona: Editorial Anagrama, 1975. Pp. 61–62.

colectivos, y forma sujetos con conciencia histórica, estableciendo marcos simbólicos desde los cuales interpretar el presente y fortalecer la comprensión de los procesos históricos.

Durkheim afirma que “el hombre no puede vivir en medio de las cosas sin hacerse de ellas ideas según las cuales reglamenta su conducta”⁸, la idea de Durkheim, citada en “Las reglas del método sociológico”, plantea que las representaciones mentales y colectivas no solo nos permiten interpretar la realidad, sino que también guían nuestras acciones, esto implica que la sociedad no se impone únicamente mediante estructuras materiales o normas externas, sino a través de significados compartidos que orientan la conducta cotidiana. Es decir, cuando un jugador interactúa con un videojuego histórico, no solo recibe datos del pasado, sino que construye una visión simbólica, emocional y práctica del mundo que influye en su comportamiento dentro y fuera del juego y bajo esta perspectiva funcionalista, los videojuegos actúan como dispositivos que reproducen y transforman la cultura, ayudando a los individuos a ubicarse en el mundo y a actuar en él. Por tanto, su valor no radica únicamente en lo informativo, sino también en lo formativo y social, ya que contribuyen a la construcción de una conciencia histórica colectiva y a la reflexión moral y ética, por ello, su estudio y uso en la enseñanza de la Historia se justifica plenamente como una vía legítima para el aprendizaje significativo en contextos contemporáneos.

Como fundamento teórico, se toman como referencia las propuestas de autores contemporáneos que han reflexionado sobre el potencial formativo de los videojuegos, tenemos a James Paul Gee, quien plantea que estos entornos virtuales, cuando están bien diseñados, funcionan como espacios de aprendizaje donde los jugadores desarrollan habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales mediante la resolución de problemas, la toma de decisiones y la inmersión narrativa: “Los jóvenes que juegan videojuegos suelen experimentar una afinidad grupal más intensa, aprovechan más el conocimiento de otras personas y de diversas herramientas y tecnologías, y están más conectados entre sí que en la escuela”⁹.

⁸ DURKHEIM, Émile. “Las reglas del método sociológico”. Traducción de Ernestina de Champourcin, Fondo de Cultura Económica, México, 2001. P. 53.

⁹ GEE, James Paul. “WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH”. P. 194.

Gee considera que los videojuegos pueden enseñar, no por medio de instrucciones explícitas, sino a través de la experiencia significativa y contextualizada.

Complementariamente, Ian Bogost en su teoría de la retórica procedimental, sostiene que los videojuegos no solo cuentan historias, sino que “argumentan” a través de sus propias reglas, mecánicas y sistemas, los videojuegos no solo representan mundos posibles, sino que estructuran experiencias significativas mediante dichas reglas y sus mecánicas, no solo enseñan estrategias generales, sino que también expresan ideas e ideologías específicas ligadas al tema del juego con profundidad¹⁰. Lo que quiere decir que el videojuego comunica mediante las mecánicas que tiene, esto se hace mediante la forma en que estructura la acción el jugador, convirtiéndose así en un lenguaje en sí mismo, y esta teoría resulta particularmente útil para analizar *Red Dead Redemption*, ya que permite comprender cómo las decisiones del jugador, las consecuencias de sus actos y la estructura del mundo del juego generan un discurso sobre la historia, la moral, la sociedad y la violencia.

Celia Hodent por su parte, explica la ciencia cognitiva: “El estudio científico de la mente se denomina ‘ciencia cognitiva’ e incluye múltiples disciplinas como la psicología, la neurociencia y la informática. Gracias a la investigación en ciencia cognitiva, tenemos una comprensión general de cómo el cerebro procesa la información y aprende”¹¹. con esto, aporta una mirada sobre cómo el diseño de videojuegos puede alinearse con principios psicológicos que favorecen el aprendizaje con la atención sostenida, la motivación intrínseca, la construcción de significado, la memoria de trabajo y la retroalimentación inmediata. Su enfoque nos permite entender por qué ciertos videojuegos logran generar aprendizajes duraderos y experiencias significativas sin necesidad de ser explícitamente “educativos”.

Esta investigación adoptó una estrategia cualitativa de corte exploratorio y analítico-interpretativo, aplicando cuestionarios a personas vinculadas con la enseñanza de la Historia y a jugadores de la saga *Red Dead Redemption*. El objeto

¹⁰ BOGOST, Ian. “Persuasive Games”. P. 241.

¹¹ HODENT, Celia. “The psychology of”. P. 5.

de estudio principal ha sido la saga, abordada como obra cultural mediante el análisis de sus elementos narrativos, visuales, mecánicos y éticos, priorizando un examen profundo de su contenido, sistemas internos, ambientación histórica, estructura narrativa, dilemas morales, construcción de personajes e interactividad.

Se realizó una revisión bibliográfica que abarcó la esencia de los videojuegos en el plano de la enseñanza de la Historia, con análisis directo del videojuego como fuente primaria, tratándolo al nivel de una obra literaria o cinematográfica y a esto se sumaron fuentes electrónicas, foros especializados, críticas, reseñas, estudios académicos y testimonios de personas entrevistadas. En este marco, se establecieron como categorías esenciales de análisis, el videojuego como algo más que entretenimiento en la enseñanza de la Historia, la narrativa inmersiva, la cultura visual, la ética y moral en la experiencia de juego, el estigma social asociado a los videojuegos y la visión del videojuego como reflejo social desde el funcionalismo.

Así, estas categorías permitirán una visión crítica y comprensiva del potencial formativo de *Red Dead Redemption* dentro y fuera del aula, el marco teórico-metodológico integra perspectivas contemporáneas que replantean el papel del videojuego en la educación, no como amenaza o moda pasajera, sino como herramienta legítima de aprendizaje, reflexión y transformación cultural.

Ahora, incluyendo a algunas de las obras ya mencionadas, resulta necesario revisar el conjunto de investigaciones que han abordado el potencial de los videojuegos como una alternativa de aprendizaje, destacando su valor más allá del entretenimiento. Este recorrido permite situar la investigación dentro de un marco académico más amplio, reconociendo los avances, enfoques y vacíos existentes, así como las perspectivas que han dado forma al debate en torno a esta temática.

A pesar de los importantes avances teóricos que ha habido respecto a esta temática, considero que muchas veces los estudios se hacen de una manera general y teórica meramente que, por supuesto, es algo totalmente necesario, pero a partir de esta observación es que nace mi idea de ver esta misma profundidad de estudio en la aplicación concreta de videojuegos narrativos, en específico, verlo con la saga de videojuegos *Red Dead Redemption*, en entornos formales de educación histórica y formación ética.

La revisión de trabajos previos muestra una base teórica sólida sobre el potencial educativo de los videojuegos y un creciente interés por su uso en entornos formales de enseñanza; sin embargo, son escasos los estudios centrados en títulos narrativos o de profunda carga histórica que los examinen como medios comparables al cine o la literatura en la formación académica y social. En este marco, la presente investigación busca atender dicho vacío mediante el análisis de la saga *Red Dead Redemption* como recurso para el aprendizaje histórico y la reflexión ética en contextos educativos y sociales, ofreciendo una propuesta innovadora y aplicada al debate sobre el papel de los videojuegos en la cultura contemporánea, a partir de los aportes y limitaciones identificados en investigaciones afines que sustentan su pertinencia.

En primera instancia, Ian Bogost en su obra *“Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames”*¹², introduce el concepto de ‘procedural rhetoric’ para explicar cómo los videojuegos pueden comunicar ideas complejas a través de sus mecánicas y dinámicas internas, este enfoque destaca la capacidad persuasiva del medio más allá de la narrativa explícita, se explica cómo los videojuegos persuaden y transmiten valores mediante sus propias reglas y procedimientos, fomentando la idea de que los videojuegos son equivalentes a la literatura y el cine a lograr persuadir al espectador por sus formas propias. Su análisis se centra en el poder expresivo general de los videojuegos, sin enfocarse en la enseñanza de contenidos históricos o el desarrollo moral, menciona distintos videojuegos, pero lo hace de manera general, y en contraste, mi investigación adopta la noción de ‘procedural rhetoric’ para analizar cómo *Red Dead Redemption* fomenta aprendizajes históricos y reflexiones éticas a través de su estructura de juego, por medio de su propia forma de desarrollarse y transmitir su idea.

Por otro lado, Celia Hodent analiza el impacto de los procesos cognitivos en el diseño de videojuegos, subrayando cómo el conocimiento de la mente humana puede optimizar el aprendizaje y la retención de información en el jugador, de manera favorable, esto lo hace en la obra *The psychology of videogames*¹³, en dicha

¹² BOGOST, Ian. *“Persuasive Games The Expressive Power Of Videogames”*. MIT, 2007. PP. 437.

¹³ HODENT, Celia. *“The psychology of VIDEO GAMES”*. Routledge, 2021. PP. 97.

obra expone cómo el diseño centrado en la psicología del “usuario”, es decir, el consumidor o video jugador, favorece la inmersión, la motivación y el aprendizaje significativo, a lograr verse tan inmerso en el entorno digital. Es posible ver que su enfoque se centra en la experiencia de usuario, dejando de lado el análisis de contenidos narrativos históricos o sociales, lo hace más vinculado a una cuestión meramente de los gamers. Su perspectiva ayuda a argumentar que el diseño inmersivo y detallado de *Red Dead Redemption* facilita un aprendizaje emocional e intelectual profundo, favoreciendo la internalización de conocimientos históricos y reflexiones éticas al ver como el proceso cognitivo del usuario absorbe información de dicha manera debido a los videojuegos.

James Paul Gee desarrolla el concepto de alfabetización múltiple y aprendizaje situado en videojuegos, desarrolla esto en su obra *“What Videogames Have to Teach Us About Learning and Literacy”*¹⁴, argumentando que el conocimiento se obtiene a partir de un contexto social, cultural o material en específico, a partir de dónde está situado y no solamente se obtiene por la formación de ideas de la mente sino de dónde se adquieren. Lo que puede aportar esta investigación es que explica que los videojuegos promueven aprendizajes complejos más allá de la memorización, lo hacen con la inmersión y la construcción de identidades, ayudando a mi investigación a mostrar que hay más formas de aprendizaje que simplemente la memorización vacía y repetitiva, sino más bien con experiencias más significativas como las que puede ofrecer un videojuego.

Mihaly Csikszentmihalyi con *Flow: The Psychology of Optimal Experience*¹⁵, explica la experiencia óptima de inmersión total en actividades placenteras, esta investigación permite comprender cómo la inmersión facilita estados mentales óptimos para el aprendizaje y la internalización de experiencias, logrando llevar al usuario o espectador a una comprensión más profunda, aunque no hay relación directa con la enseñanza de la Historia, como tal no analiza cómo ese estado de inmersión puede ser aprovechado específicamente en la enseñanza formal de la

¹⁴ GEE, James Paul. *“WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY”*. Palgrave Macmillan, 2003. PP. 221.

¹⁵ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *“Flow: The Psychology of Optimal Experience”*. New York: Harper & Row, 1990. PP. 303.

Historia o valores sociales, pero sí que se podría utilizar la teoría del flujo (Flow) para explicar cómo la inmersión profunda en *Red Dead Redemption* crea condiciones favorables para el aprendizaje histórico y moral, no ser visto únicamente como mero entretenimiento sino posicionarse con fuerza al tener tanta profundidad.

El artículo “Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020”¹⁶, de Jorge Guerra-Antequetá y Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, proporciona una revisión exhaustiva y analítica sobre el uso de videojuegos en contextos educativos, ofrece una valiosa visión panorámica del uso de videojuegos en contextos educativos formales entre 2015 y 2020, identificando tendencias clave, revisión detallada de los tipos de videojuegos que se emplean con mayor frecuencia, los educativos, comerciales y simuladores, y observar en qué niveles educativos se aplican, desde primaria hasta universidad, y qué enfoques se están utilizando para integrarlos en el aula. El artículo se basa en una mayoría de estudios con enfoques que son cuantitativos y descriptivos, lo que hace difícil una comprensión más profunda de las experiencias educativas y la generación de conocimiento cualitativo o contextualizado, ya que proporciona información estadística en su mayoría, también se observa una concentración en el uso de videojuegos diseñados exclusivamente para la educación, lo que deja menos explorado el potencial de otros tipos de juegos que en específico no han sido diseñados para un contexto de educación.

La investigación “El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games”¹⁷, de Cristian. Raventós López, aborda las posibilidades que pueden llegar a tener los videojuegos como herramientas educativas, analizando su integración en la didáctica, tiene una mirada clara y accesible sobre el potencial educativo de los *serious games*, aquellos videojuegos

¹⁶ GUERRA-ANTEQUETA, Jorge y REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco Ignacio. “Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020”, Revista colombiana de educación. Num. 85. PP. 27-53. 2022. <https://www.redalyc.org/journal/4136/413674314012/html/>.

¹⁷ RAVENTÓS LÓPEZ, Cristian. “El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games”. Revista Apertura (Guadalajara, Jal.), Vol.8, No.1. 2016. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802016000200010&script=sci_arttext&utm.

con intenciones e historias de carácter más serio y no únicamente de diversión, resaltando cómo estos pueden hacer el aprendizaje más atractivo y significativo. El artículo destaca la importancia de entender el videojuego no solo como una herramienta tecnológica, sino como un recurso que debe tener un propósito pedagógico claro y una integración cuidadosa en el entorno escolar. Justifica el análisis de un videojuego narrativo comercial como recurso didáctico, al señalar que los videojuegos con carácter serio tienen grandes posibilidades de formar parte del desarrollo de aprendizaje y educación.

La investigación “El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica”¹⁸, de Mariel Questa Torterolo, Andrea Tejera Techera y Verónica Zorrilla de San Martín, en este se describen experiencias concretas del uso de videojuegos en el aula, analizando su impacto en la motivación y el aprendizaje, analiza cómo los videojuegos pueden integrarse en el aula como una estrategia didáctica innovadora, pueden fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, así pues, muestra experiencias reales de docentes que han aplicado videojuegos con éxito. A pesar de las ventajas, muchos docentes aún no se sienten preparados para integrar videojuegos en su enseñanza, esto se debe tanto a la falta de formación como a ciertas resistencias dentro del sistema educativo tradicional. Su valor puede estar en que sirve para validar la hipótesis de que videojuegos como *Red Dead Redemption* pueden favorecer aprendizajes históricos y éticos en ambientes escolares.

El artículo “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador”¹⁹, nuevamente de Jorge Guerra-Antequera y Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, reflexiona sobre el potencial educativo de videojuegos comerciales, reconociendo su valor formativo más allá del entretenimiento meramente, proporciona una mirada interesante al aprendizaje con

¹⁸ QUESTA TORTEROLO, Mariel, TEJERA TECHERA, Andrea, ZORRILLA DE SAN MARTÍN, Verónica, “El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica”. *Revista Cuadernos de investigación educativa*, Vol. 13. Num. 2. 2022. <https://www.redalyc.org/journal/4436/443672184002/?utm>.

¹⁹ Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio, y Jorge Guerra Antequera. “¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador”. *RED, Revista de Educación a Distancia*, No. 33. 2012. PP.1–25. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5724495006>

videojuegos desde la experiencia directa de los jugadores, algo que pocos estudios abordan y en lugar de partir solo de teorías educativas, subraya que muchos videojuegos comerciales, incluso los no diseñados con fines educativos, pueden ser útiles para el desarrollo del aprendizaje por el componente lúdico, que no sólo motiva, sino que puede ser aprovechado para aprendizajes significativos y multidisciplinarios, su enfoque no ve del todo a la implementación sistemática dentro del aula como recurso didáctico formal, no aborda en detalle y profundidad del aspecto educativo, falta un análisis profundo sobre cómo estos aprendizajes se relacionan con contenidos históricos o sociales específicos.

La investigación busca resolver la incógnita, ¿pueden los videojuegos, particularmente la saga *Red Dead Redemption*, funcionar como alternativa para la enseñanza de la Historia, ser vistos con una perspectiva ética y moral, más allá del entretenimiento?, dicha pregunta en general surge a partir de la necesidad de replantear el lugar que ocupan los videojuegos dentro de la cultura contemporánea y, especialmente, dentro de los espacios de formación, frente a una percepción social que suele reducirlos a simples objetos de ocio, desde esta preocupación, la investigación formuló una hipótesis general que guio el desarrollo del trabajo, así como tres hipótesis particulares que responden a los ejes temáticos de cada capítulo.

Red Dead Redemption, como obra narrativa y cultural, posee características que permiten su utilización como herramienta de apoyo al aprendizaje en contextos educativos formales e informales, al favorecer procesos de reflexión histórica, pensamiento crítico y desarrollo de habilidades sociales, éticas y cognitivas, cuando es abordado desde un enfoque pedagógico crítico. Además, incentiva la práctica de imaginar históricamente, y tener en cuenta la contingencia y la noción de historia contrafactual en los análisis históricos.

- Los videojuegos, al ser analizados desde una perspectiva teórica funcionalista, crítica y cultural, pueden ser comprendidos como entornos significativos de aprendizaje que trascienden su uso como simples objetos de ocio.

- *Red Dead Redemption*, por su diseño narrativo, estético y contextual, puede ser integrado en procesos pedagógicos como recurso didáctico para el abordaje de contenidos históricos, estimulando la participación, la reflexión crítica y el análisis contextual en el aula.
- La experiencia de juego con *Red Dead Redemption* puede generar en los jugadores aprendizajes de tipo social, ético y emocional, al enfrentar decisiones morales complejas y narrativas que reflejan problemáticas humanas, lo que promueve una reflexión profunda sobre su entorno y su propia conducta.

Con esto ya explicado, es momento de explicar los distintos objetivos e interrogantes que sigue la investigación a lo largo de los diferentes capítulos.

Interrogantes:

- ¿Cómo pueden comprenderse los videojuegos desde las distintas perspectivas teóricas como un recurso con potencial educativo, social y cultural más allá del entretenimiento?
- ¿Qué teorías generales pueden sustentar el hecho de que los videojuegos funcionan como un apoyo por parte de la tecnología a la educación y formación social?
- ¿Cuáles son las formas en las que se categorizan y clasifican todos los elementos referentes a los videojuegos?
- ¿*Red Dead Redemption* posee realmente aspectos y elementos que puedan aportar a la enseñanza de la Historia?
- ¿Puede *Red Dead Redemption* ayudar a la comprensión del ambiente histórico en el que se sitúa y como lo hace?
- ¿*Red Dead Redemption* contiene explicaciones literales o simbólicas de sucesos históricos, y como aporta eso a la enseñanza de la Historia?
- ¿Realmente *Red Dead Redemption* tiene enseñanzas éticas y morales en su narrativa?

- ¿Qué dilemas morales y decisiones éticas propone el juego al jugador y cómo impactan en su experiencia?
- ¿*Red Dead Redemption* fomenta la posibilidad de una verdadera redención y como lo hace?
- ¿Qué perspectivas hay acerca del uso de *Red Dead Redemption* como una alternativa para la historia y cuál es el impacto que genera el jugador?
- ¿Realmente es factible el uso de videojuegos como lo es la saga *Red Dead Redemption* para la enseñanza de la Historia considerando factores como la verdad en la Historia, qué opinión hay?
- ¿Qué impacto tiene *Red Dead Redemption* en el jugador a nivel personal a partir de las experiencias de los jugadores?

Objetivos generales:

- 1.- Analizar los videojuegos desde un enfoque teórico y analítico que permita fundamentar su valor como herramientas culturales, sociales y educativas, así como explicar sus elementos clave.
- 2.- Explorar el potencial de *Red Dead Redemption* como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia.
- 3.- Explicar las enseñanzas y aprendizajes éticos y morales que proporciona *Red Dead Redemption*.
- 4.- Analizar las diversas perspectivas sobre *Red Dead Redemption* y su función en la enseñanza de la Historia, así como el impacto formativo en el jugador.

● *Objetivos particulares:*

- 1.- Identificar a los principales teóricos y las teorías que respaldan la idea de que los videojuegos pueden generar aprendizajes significativos.
- 2.- Analizar las teorías generales que sustentan el uso de los videojuegos como un recurso tecnológico en apoyo a la educación y la formación social.

- 3.- Describir las distintas formas en que se categorizan y clasifican los elementos relacionados con los videojuegos.
- 4.- Analizar cómo *Red Dead Redemption* aporta un entendimiento del tiempo en el que se sitúa y la manera en que lo hace.
- 5.- Evaluar lo que puede proporcionar *Red Dead Redemption* en cuanto a la explicación de diversos sucesos históricos.
- 6.- Identificar los dilemas morales con los que se encuentra el jugador a lo largo del juego.
- 7.- Reflexionar sobre la utilidad que puede tener *Red Dead Redemption* en la enseñanza de la Historia considerando las diferentes perspectivas.
- 8.- Evaluar cual es el mensaje que deja *Red Dead Redemption* en el jugador.

Capítulo 1:

Los videojuegos, análisis teórico y formas de clasificación

1.1 Principales teóricos en el entorno de los videojuegos

Es una de las actividades cotidianas más recurrentes entre la juventud, considerada como una actividad de ocio y de distracción habitualmente, la cual nos hace separarnos de nuestro entorno por un par de horas y entrar a un mundo digital ficticio, me refiero a los videojuegos y en sí a la práctica de jugar videojuegos. El jugar videojuegos es visto y descrito en su mayoría de esta manera, lo cual no representa la única forma de mirar a dicha actividad, por ende, surge la interrogante ¿Es posible pensar el uso de los videojuegos de otra manera?, yo respondo que sí, en pocas palabras es factible reflexionar con un diferente uso o propósito a los videojuegos. Estos medios de entretenimiento, utilizados principalmente por las personas jóvenes, son un producto que puede ir más allá del ocio, en esta tesitura abordaremos a continuación algunos enfoques teóricos que nos permitan debatir entre las diversas formas en que su abordaje ha tenido lugar.

Perspectivas teóricas en el entorno de los videojuegos

Ian Bogost y la teoría de la retórica procedimental:

Ian Bogost es un autor, diseñador de videojuegos y profesor en la universidad de Washington en St. Louis, docente en la Escuela de Artes y Ciencias, la Escuela de Artes y diseño de Sam Fox y la Escuela de ingeniería McKelvey, además es socio fundador de la empresa Persuasive Games LLC, un estudio de juegos totalmente independiente²⁰. Sin duda alguna, es un hombre que se ha desenvuelto de manera fenomenal en el ámbito de los videojuegos desde muchos puntos de vista y esto lo

²⁰ BOGOST, Ian. "About Me". bogost.com. <https://bogost.com/uncategorized/about-me/>.

demuestra en su obra *Persuasive Games: The Expressive Computer System* que nos sirve para explicar su teoría de la retórica procedimental.

La retórica se relaciona con la capacidad de comunicar de manera efectiva y persuasiva, en este sentido, la retórica procedimental consiste en hacer uso de procesos para persuadir, es decir que trata de influir a través de procesos en general, con un énfasis particular en los procesos computacionales.

Así como la retórica verbal beneficia tanto a quien habla como a quien escucha, y la retórica escrita es útil tanto para el autor como para el lector, la retórica procedimental aporta valor tanto al programador como al usuario, así como al diseñador de videojuegos y al jugador. Esta forma de retórica permite construir argumentos a través de sistemas computacionales y analizar los argumentos incorporados en ellos por otros²¹.

La retórica procedimental induce, por medio de procesos que son de carácter computacional principalmente, para influir en las ideas o decisiones que se tomen de diferentes formas, por otro lado queda claro que la retórica verbal y escrita que busca convencer mediante palabras habladas o escritas, no es la única forma de lograr obtener este convencimiento, ya que la retórica procedimental se enfoca en emplear métodos y sistemas lógicos para lograr un efecto para hacer creer o, dicho de otra forma, inducir a alguien a tomar decisiones pero empleando los mecanismos digitales, siendo diferente pero finalmente una alternativa similar.

La retórica procedimental crea experiencias interactivas que permiten a los usuarios comprender conceptos complejos a través de simulaciones en áreas digitales, pero en específico podemos enfocarlo en los videojuegos o entornos digitales, por ende esta teoría resalta su relevancia en la era tecnológica, donde las interacciones humanas están cada vez más mediadas por sistemas computarizados, donde encontramos que los medios principales de comunicación se basan en el uso de dispositivos móviles y redes sociales, incluso para esparcir noticias de alta importancia o tendencias entre la juventud.

²¹ BOGOST, Ian. "Persuasive Games The Expressive Power Of Videogames". MIT, 2007. P. 3.

Por lo tanto, una explicación directa de esta retórica procedimental en los videojuegos es que pueden ser utilizados para persuadir y comunicar ideas, no solamente tienen un propósito de entretenimiento, diversión y de ocio sino que, fácilmente, pueden hacer lo mismo que un libro, transmitir algún pensamiento de carácter profundo o un sentimiento que toque la forma de pensar del usuario, es así a lo que se refiere la teoría de Bogost, que la retórica no se limita a la palabra hablada o escrita, sino que se extiende a los procedimientos y mecánicas que configuran las experiencias interactivas. No podemos decir que únicamente se adquieren conocimientos, ideas, reacciones o pensamientos por medio de la hoja y el lápiz o de lo que se habla verbalmente, sino también de lo que se plasma de manera digital y que logra de manera bastante audaz e interactiva, cualquier videojuego que se lo proponga, pues la base que tienen muchas veces está en nuestro mundo real para generar dichos mundos ficticios y afectar o influir en las decisiones y acciones del usuario tanto en ese mundo digital como también en su propia realidad, de acuerdo a lo que ha adquirido por medio de esos procesos que propone el videojuego de manera explícita o también al ser descifrados de manera independiente e individual por cada usuario teniendo su propia interpretación.

James Paul Gee y la teoría de cognición situada y el aprendizaje situado:

James Paul Gee es un autor esencial dentro de las perspectivas para la reflexión de los videojuegos. Es un profesor enfocado en estudios de alfabetismo en la Universidad de Arizona y además de ellos también se especializa en psicolingüística sociolingüística y análisis discursivo²², claro está que sus estudios evidentemente se enfocan en la alfabetización y la comunicación, pero también ha realizado trabajos enfocados en videojuegos con atención hacia el aprendizaje. Esto lo plasma en su libro *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, donde explora cómo algunos videojuegos tienen un gran potencial para mejorar e impulsar el aprendizaje, esto respaldado por las ciencias del aprendizaje.

²² WordPress. "James Paul Gee". educayjuega.wordpress.com. 5 de junio del 2015. <https://educayjuega.wordpress.com/2015/06/05/james-paul-gee/>.

En esta obra se observa el uso de algunas teorías que utiliza para explicar los videojuegos y su funcionalidad en el aprendizaje, tenemos la teoría de "la 'cognición situada' (es decir, el pensamiento ligado a un cuerpo que tiene experiencias en el mundo). Este trabajo argumenta que el aprendizaje humano no es solo una cuestión que sucede dentro de la cabeza de las personas, sino que está completamente incrustado (situado dentro) en un mundo material, social y cultural"²³.

Es decir, que la teoría de la cognición situada es una forma de entender cómo las personas aprenden y piensan, esto conlleva a imaginar la mente como un espacio donde ocurren los procesos de aprendizaje en cada persona, a través de la cual se adquiere dicha información y la transforma de acuerdo a su propio entender de manera independiente. Esta teoría explica que el pensamiento está profundamente influenciado por el entorno en el que ocurre, se ve influido, porque cuando aprendemos algo, no solo utilizamos nuestra capacidad mental, sino que también nos apoyamos en nuestras experiencias, lo ejemplificamos con eso, utilizamos la manera en que interactuamos con el mundo, nuestro contexto social y los objetos como herramientas a nuestro favor, así usamos lo que hay alrededor nuestro.

Si aprendemos a hacer algo como puede ser reparar o darle mantenimiento a una consola de videojuegos, no solo memorizamos información teórica de cómo hacerlo, también adquirimos conocimientos a través de la práctica, o de quien hayamos obtenido la información, utilizamos una forma similar de hacerlo porque observamos cómo otras personas realizan las reparaciones y experimentan con sus propias manos cómo funcionan las piezas de la consola y nos basamos en ese ejemplo que vimos para realizar esa reparación nosotros, por lo tanto este tipo de aprendizaje es muy diferente al que se basa solo en leer el manual de la consola sin nunca haber hecho antes una reparación.

Siendo así que la idea central de la cognición situada es que el aprendizaje no ocurre exclusivamente en la cabeza de una persona como si fuera un proceso

²³ GEE, James Paul. "WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY". Palgrave Macmillan, 2003. P. 8.

abstracto y desconectado de la realidad, sino más bien, está integrado en el mundo material con los objetos que usamos, en lo social con las interacciones con otros y en lo cultural, es decir, las normas y conocimientos compartidos en una comunidad.

Por lo que corresponde a la teoría del aprendizaje situado que también se implementa en este libro de Gee, esta explica que "no podemos enseñar a los niños todo lo que necesitan aprender en la escuela, cosas como la ciencia y las matemáticas, de maneras que tengan sentido en términos de significados situados y acciones encarnadas. Simplemente no hay suficiente tiempo, y, después de todo, no todos se convertirán en científicos. [...] Si todo lo que sabes—en cualquier dominio—son significados generales, entonces realmente no sabes nada que tenga sentido para ti."²⁴.

A partir de lo anterior se entiende que esta teoría del aprendizaje situado es una manera en la que las personas aprenden mejor, esto ocurre cuando el conocimiento está conectado con situaciones que son reales y experiencias prácticas, lo que trasciende más allá de los libros de texto, las experiencias en carne y hueso en lugar de solo aprender conceptos de manera abstracta y fuera de contexto. Con esto se busca que los estudiantes adquieran conocimientos a través de actividades que tengan sentido en su vida cotidiana o en escenarios similares a los que enfrentarán en el futuro, lo cual es algo que un videojuego podría realizar, quizá no como una experiencia totalmente real, pero sí mostrar mejor esto que simplemente al leerlo en el papel o al escucharlo. Un mundo digital que esté totalmente diseñado para mostrar situaciones reales de manera cercana a la realidad.

Entonces, en lugar de enseñar matemáticas solo con ejercicios en papel, el aprendizaje situado podría implicar alguna clase de juego o mundo digital para resolver problemas relacionados con compras en una tienda, construir algo usando medidas precisas o analizar datos de un experimento real en estas plataformas digitales, pues la idea es que el aprendizaje sea significativo y útil, no solo algo

²⁴ GEE, James Paul. "WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY". Palgrave Macmillan, 2003. P. 87.

memorizado sin relación con el mundo real y que no le represente nada al estudiante.

Si bien este enfoque reconoce que no todo se puede aprender en un aula de forma teórica y que el conocimiento es más valioso cuando se puede aplicar en contextos específicos, no quiere decir que se tenga que reemplazar por completo la mecánica de conceptos para aprender, pero sí añadirle este aspecto apoyado en las tecnologías, así, las personas no solo recuerdan información, sino que realmente la comprenden y pueden usarla cuando la necesiten.

Celia Hodent y la Teoría de la ciencia cognitiva:

Celia Hodent es una doctora de psicología por la Universidad de la Sorbona, se inclina en los estudios del desarrollo cognitivo, una gran defensora de la idea de priorizar al usuario gamer y sus intereses por sobre cualquier objetivo de carácter comercial, siendo exponente de la iniciativa *Ethical Games*, la cuál es una iniciativa que ubica a los videojuegos cómo una forma de arte y parte de la cultura de la sociedad bajo la idea de un código ético para la industria de los videojuegos. Llegó a trabajar en ramas de la empresa de videojuegos Ubisoft con unas investigaciones sobre la ciencia cognitiva, así como también se unió a *Epic Games* ayudando a desarrollar juegos como *Fortnite* o *Unreal Engine 4* por mencionar algunos, posteriormente se convirtió en consultora independiente y trabajó en diferentes proyectos con distintas empresas de todo el mundo²⁵.

Hodent escribió un libro que resulta fundamental para este estudio que estoy desarrollando, se trata de *The Psychology of Video Games*, en el cual, a partir de la ciencia cognitiva explica lo siguiente: “El estudio científico de la mente se denomina ‘ciencia cognitiva’ e incluye múltiples disciplinas como la psicología, la neurociencia y la informática. Gracias a la investigación en ciencia cognitiva, tenemos una comprensión general de cómo el cerebro procesa la información y aprende”²⁶.

Hodent por tanto, se enfoca en comprender cómo los procesos mentales, como la percepción, memoria, atención, motivación y emoción, influyen tanto en el

²⁵ HODENT, Celia. “Celia Hodent”. [celiahodent.com](https://celiahodent.com/about/). <https://celiahodent.com/about/>.

²⁶ HODENT, Celia. “The psychology of VIDEO GAMES”. Routledge, 2021. P.5.

diseño de videojuegos como en la experiencia de los jugadores, siendo detalles que muchas veces se dejan de lado pero que influyen fuertemente en la experiencia final del juego y del gamer.

También explora la UX (User Experience /Experiencia del Usuario) como un enfoque central, específicamente en cómo esta puede ser utilizada para diseñar juegos más accesibles, atractivos y significativos, que esto último, considero yo, es de suma importancia pues es con lo que se queda el usuario, lo que le representa y significa un videojuego. Es así que la autora se enfoca en el impacto de los videojuegos en los jugadores, tanto en términos de beneficios como de riesgos potenciales, y considera cuestiones éticas relacionadas con el uso de la psicología para diseñar juegos, considerando toda clase de público, desde niños, adolescentes y adultos y cómo es la experiencia para cada sector.

Otras perspectivas para un acercamiento a los videojuegos como recursos didácticos para la enseñanza

Marshall McLuhan, Teoría de los medios:

El teórico, filósofo y profesor Marshall McLuhan es uno de los autores eje de esta investigación, sus estudios sobre los medios de comunicación y el impacto que tienen son trascendentales para comprender la cultura contemporánea. Se formó en la Universidad de Cambridge estudiando literatura y dio clases en la Universidad de Toronto, su propuesta respecto a los medios, la tecnología y la información, se sintetiza en la frase “el medio es el mensaje”. Justo derivado de ello es que resalta para esta investigación su obra *Comprender los medios de comunicación, la extensión del ser humano*²⁷.

De acuerdo a la teoría de los medios, “el mensaje de cualquier medio o tecnología es el cambio de escala, ritmo o pautas que introduce en los asuntos humanos. Así, la rueda es una extensión del pie y transforma el transporte y la economía sin importar si lleva heno o ladrillos”.²⁸ Esto nos dice que lo

²⁷ FERNANDEZ, Tomás y TAMARO, Elena. “Biografía de Marshall McLuhan”. Barcelona, España: Editorial Biografías y Vidas, 2004. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/mcluhan.htm>.

²⁸ MCLUHAN, Marshall. “Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano”. Paidós, 1964. P. 13.

verdaderamente importante de un medio de comunicación no es el contenido que transmite, sino el impacto que genera en la forma en que vivimos y nos relacionamos, realmente no importa si una rueda transporta heno o ladrillos, no es esencial lo que lleva, sino que lo crucial es que la rueda cambia la manera en que nos movemos y organizamos la economía, cómo influye ese cambio en la vida cotidiana, en la sociedad en sí está teniendo un impacto.

Cuando McLuhan dice "el medio es el mensaje", desde mi perspectiva significa que cada nueva tecnología o medio de comunicación altera la sociedad al modificar nuestros hábitos, nuestra percepción del mundo, nuestra manera de interactuar y hacer las cosas en general, lo vemos con la invención de la televisión, que no solo logró transmitir programas, sino que cambió la manera en que recibimos información y cómo nos relacionamos con la realidad. De manera más contemporánea está el internet, el cual no solo nos da acceso a información, sino que transforma la velocidad de comunicación y la manera en que trabajamos o socializamos y se agiliza aún más conforme pasa el tiempo, las distintas generaciones experimentan de diferentes maneras la transmisión de ideas, por tanto, cada medio tiene un impacto más profundo que su contenido.

Los videojuegos son una innovación como medio para transmitir distintas historias a los distintos receptores, los cuales tienden a ser significativos. Su impacto en la sociedad no depende únicamente de las historias que cuentan o de las imágenes que muestran, en tanto nos permiten reflexionar en torno a cómo cambia la perspectiva en que interactuamos con la tecnología, el entretenimiento y entre nosotros.

Gracias al impacto que tiene esta innovación, los videojuegos no son solo un medio de diversión, sino que han transformado la manera en que experimentamos la realidad, porque han cambiado la educación, el trabajo y hasta la socialización, y a pesar de las distintas perspectivas de manera positiva o negativa, es evidente que han generado un cambio, antes el entretenimiento era pasivo, como ver televisión, pero los videojuegos hacen que la audiencia participe activamente, desarrollando nuevas habilidades, tomando decisiones en tiempo real y conectándose con otros jugadores a nivel global.

Lo vemos con los videojuegos en línea que han cambiado la forma en que construimos comunidades, juegos como *Fortnite*, *Call Of Duty*, *Battlefield* o *Minecraft* no solo son juegos, sino plataformas sociales donde las personas interactúan, colaboran, etc., esto significa que, si bien el contenido y las historias en sí de los videojuegos son relevantes y totalmente fundamentales, sobre todo en esta investigación, no hay que dejar de lado la forma o el medio que tienen. Tomando en cuenta la perspectiva de McLuhan, los videojuegos no son solo una forma de entretenimiento, sino un nuevo medio que reconfigura la sociedad, la economía y la cultura, del mismo modo que en su momento lo hicieron la imprenta, la televisión o el internet.

Giovanni Sartori, Teoría del Homo Videns

El autor italiano Giovanni Sartori quien estudió en la Universidad de Florencia, Italia, se desempeñó en la carrera de ciencias sociales y dio clases de filosofía moderna en las universidades de Harvard, Yale y Stanford, así como en la Universidad de Florencia, siendo un referente para la ciencia política y las humanidades en sí. Una de sus obras en particular es la que tomo en cuenta para hacer un énfasis en este estudio, se trata de *Homo Videns, la sociedad teledirigida*, en esta obra Sartori desarrolla una teoría crítica sobre el impacto de la televisión y los medios audiovisuales en la sociedad contemporánea²⁹.

La teoría *Homo Videns* de Sartori argumenta que la televisión y los medios audiovisuales han transformado la naturaleza del ser humano, debilitando su capacidad de pensamiento abstracto y reduciéndolo a un espectador pasivo dominado por la imagen, Sartori sostiene que el ser humano ha pasado de ser un “Homo Sapiens”, caracterizado por su capacidad de abstracción, análisis y pensamiento lógico basado en la palabra escrita, a convertirse en un “Homo Videns”, cuyo conocimiento se basa en imágenes y estímulos visuales: “Nos encontramos en plena y rapidísima revolución multimedia [...] la tesis de fondo es

²⁹ Fundación Princesa de Asturias. “Giovanni Sartori”. fpa.es. <https://www.fpa.es/es/premios-princesa-de-asturias/premiados/2005-giovanni-sartori/?texto=trayectoria&>.

que el vídeo está transformando al *Homo Sapiens*, producto de la cultura escrita, en un *Homo Videns* para el cual la palabra está destronada por la imagen"³⁰.

Entendemos que lo que dice es que la televisión ha desplazado la cultura escrita y ha convertido la imagen en la principal fuente de información, por sobre la palabra escrita, y entiende que la palabra requiere interpretación y esfuerzo cognitivo, mientras que la imagen se consume de manera inmediata y pasiva.

La mirada en general de Sartori puede identificarse como muy dura hacia la situación de los medios audiovisuales, y considero que lo que dice no es nada incorrecto, pues son circunstancias que eventualmente suceden al vernos inmersos en la innovación tecnológica constante que nos facilita muchas cosas, y que probablemente la determinación propia es la que define la capacidad de interpretar información de manera correcta o hacerlo de manera sencilla, como si se tratara de tomar atajos, porque a mi parecer habría que hacer más bien una combinación en donde no se desprecie el uso de la palabra escrita y tampoco la llegada constante de innovación tecnológica, sino combinar lo mejor de ambos mundos para desarrollar una fortaleza.

Esto lo podemos ver con lo que Sartori describe como el "vídeo-niño", el cual es un ser humano que ha crecido frente a la televisión, lo que transforma su proceso de aprendizaje y cognición. Sartori señala que este niño, al convertirse en adulto, sigue respondiendo principalmente a estímulos audiovisuales, con una marcada aversión a la lectura y el conocimiento transmitido por la cultura escrita, de este modo su educación se basa en imágenes y entretenimiento, lo que lo lleva a una "atrofia cultural" de por vida como describe él: "no podría describir mejor al vídeo-niño, es decir, el niño que ha crecido ante un televisor. [...] Pero se trata siempre de un adulto sordo de por vida a los estímulos de la lectura y del saber transmitidos por la cultura escrita. Los estímulos ante los cuales responde cuando es adulto son casi exclusivamente audiovisuales. Por tanto, el vídeo-niño no crece mucho más. A los treinta años es un adulto empobrecido, educado por el mensaje: 'la cultura, qué rollazo'"³¹.

³⁰ SARTORI, Giovanni. "Homo Videns. La sociedad teledirigida". Taurus, 1997. P. 11.

³¹ SARTORI, Giovanni. "Homo Videns. La sociedad teledirigida". Taurus, 1997. P. 38.

De acuerdo a esta forma de verlo, yo me pregunto ¿es posible la educación con medios audiovisuales?

Y es que Sartori plantea una visión crítica del impacto de la televisión y los medios audiovisuales, sugiriendo que estos reducen la capacidad de abstracción y comprensión de los individuos, creando adultos con déficits en el pensamiento racional y crítico, sin embargo, a mi parecer esta perspectiva no considera del todo el potencial educativo de los medios digitales, especialmente los videojuegos, los que, bien diseñados, tienen un gran potencial.

Los videojuegos, por ejemplo, pueden proporcionar experiencias de aprendizaje interactivas que estimulan habilidades cognitivas superiores, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la planificación estratégica. Juegos educativos como *Minecraft Education Edition* y otros con totalidades de entretenimiento, pero con un enfoque serio y con detalles interesantes pueden fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la cooperación, además, estudios en neurociencia han mostrado que ciertos videojuegos pueden mejorar la memoria de trabajo y la capacidad de atención.

Si bien Sartori advierte sobre los peligros del consumo pasivo de medios audiovisuales, una aproximación equilibrada podría aprovechar el poder de las imágenes y la interactividad para complementar la educación tradicional, así que, en lugar de rechazar completamente la era multimedia, podríamos buscar maneras de integrar los avances tecnológicos en la formación de niños más reflexivos y analíticos.

La crítica de Sartori al "vídeo-niño" es válida en cuanto a los riesgos del consumo pasivo de contenidos audiovisuales, pero no es la única forma de ver esto, pues una perspectiva más amplia puede reconocer que, si se usan adecuadamente, los medios audiovisuales pueden ser herramientas poderosas para la educación y el desarrollo del pensamiento crítico en los niños.

Eco y la teoría de la Tipicidad:

Nacido en Alessandria, Italia, Umberto Eco fue un novelista y semiólogo, formado en filosofía por la Universidad de Turín, se especializó en Historia y en específico

en la historia medieval con atención a la estética de la edad media. Impartió clases como profesor de estética y semiótica en distintas universidades y fue catedrático en la Universidad de Bolonia. Destacó bastante en el ámbito literario con su obra *El nombre de la rosa*, una novela que abarcaba temáticas desde la Historia, la teología y la filosofía ³².

En este caso quiero prestar total atención a su obra *Apocalípticos integrados*, la cual funciona de manera clave para desarrollar la idea de esta investigación, Eco analiza la función y construcción de los personajes en la cultura de masas, especialmente lo hace en los cómics pero incluye otros medios populares, utiliza una teoría explicada como la “Tipicidad”, el enfoque lo hace a partir de los que denomina “personajes”, y para esto hace una división entre la existencia de los personajes, “personajes-tipo” y “personajes-topos”.

Los primeros los explica como aquellos que representan una síntesis de su época y su contexto social, por tanto, son figuras construidas con profundidad psicológica y complejidad, son capaces de reflejar condiciones humanas o situaciones sociales concretas. Por otro lado, los segundos son esquemáticos y estereotipados, han sido creados a partir de convenciones culturales preexistentes, estos personajes suelen repetirse en diversas narraciones y medios sin grandes variaciones, ya que su función no es evolucionar sino reafirmar modelos culturales dominantes ya existentes³³.

De acuerdo a Eco, "Desde el punto de vista filosófico, la noción de tipicidad del producto artístico comporta una serie de aporías, y hablar de 'personaje típico' significa pensar en la representación, a través de una imagen, de una abstracción conceptual: Emma Bovary o el adulterio castigado, Tonio Kroger o la enfermedad estética, y así sucesivamente. Fórmulas que, por el hecho de serlo, traicionan ya al personaje que pretenden definir"³⁴.

³² Imagen Radio. "Umberto Eco: un viaje a través de su literatura y pensamiento". imagenradio.com. 7 de octubre del 2024. <https://www.imagenradio.com.mx/umberto-eco-un-viaje-traves-de-su-literatura-y-pensamiento>.

³³ ECO, Umberto. "APOCALIPTICOS E INTEGRADOS". Editorial Lumen, 1984. PP. 235-236.

³⁴ ECO, Umberto. "APOCALIPTICOS E INTEGRADOS". Editorial Lumen, 1984. P. 215.

Lo que puedo interpretar respecto a qué es la tipicidad según Eco en la construcción de personajes, es la capacidad de representar, a través de una figura concreta, una idea más amplia que trascienda la historia individual del personaje, más precisamente quiere decir que, un personaje típico no es solo alguien con un conjunto de características y acciones, sino que encarna una abstracción conceptual, como la traición, el heroísmo, la ambición o la redención, aunque hay que notar que, esta misma cualidad genera una especie de paradoja o contradicción de acuerdo a la forma en cómo se usa la tipicidad, porque al tratar de definir un personaje dentro de un concepto general, se corre el riesgo de reducir su complejidad y convertirlo en una fórmula fija en lugar de un ser basado en aspectos que reflejen ese sentir profundo con matices.

Así pues, vemos que cuando un personaje es diseñado con tipicidad, quiere decir que su comportamiento, o sus motivaciones y conflictos están alineados con una idea que es reconocible para el público, no implica que deba ser predecible o simple, sino que su presencia en la historia debe transmitir algo más que sus propias vivencias, y así puede convertirse en un reflejo de valores sociales, problemas humanos universales o dilemas morales y hacer que el espectador se identifique. Pero si la tipicidad se maneja de forma rígida, el personaje puede perder profundidad y volverse un estereotipo, sin espacio para la evolución o la contradicción.

Por ende, parece ser que la clave para que la tipicidad funcione bien en un personaje radica en el equilibrio que debe haber, un personaje típico debe ser lo suficientemente reconocible para que el público conecte con él, pero también debe mostrar rasgos individuales que lo diferencien de una simple representación repetitiva y como una imagen fija e inamovible.

Ahora bien, bajo el eje central de esta investigación, la tipicidad resulta importante para ver el diseño de personajes en videojuegos, la tipicidad puede ser una herramienta poderosa para hacer que un personaje sea inmediatamente comprensible y atractivo para los jugadores, esto es lo que muchas veces nos engancha, sin embargo, si se usa de manera superficial, puede llevar a personajes planos o estereotipados que terminan por hartar al jugador.

Un personaje puede representar un tema central del juego, como un guerrero que encarna la lucha por la libertad, pero no debe limitarse a eso únicamente, sino que debe tener suficiente complejidad para que no se reduzca a un cliché y para lograrlo, es fundamental que el personaje tenga una evolución y desarrollo a lo largo de la historia, sobre todo yo añadiría que fuera algo con lo que se identifique el jugador.

Entendiendo esto, un personaje típico no debe quedarse estático en su arquetipo, su viaje, su desarrollo, debería cuestionar o redefinir la idea que representa, y quisiera mencionar el ejemplo en “The Last of Us”, donde Joel comienza como un arquetipo del superviviente endurecido, pero su experiencia lo hace evolucionar más allá de ese molde y simpatizar con el jugador o usuario.

A todo esto, también hay que añadir que es esencial que los personajes tengan contradicciones internas, aquellos que poseen conflictos entre lo que representan y lo que desean genera mayor interés, considerando que un personaje puede simbolizar la justicia, pero al mismo tiempo enfrentar dilemas morales que lo llevan a cuestionar sus propias creencias, esto es lo que lo hace más humano y atractivo para el jugador. A esto se le suma la interacción con el mundo y otros personajes, se gana profundidad cuando el mundo a su alrededor reacciona de manera realista a sus acciones y elecciones, esto permite que la tipicidad se enriquezca con matices únicos en cada partida, y en muchos videojuegos, los jugadores pueden tomar decisiones que afectan la evolución del personaje, lo cual permite que el arquetipo inicial se transforme de acuerdo con la experiencia de juego, otorgando mayor profundidad y agencia al jugador.

Por tanto, la tipicidad puede ser una base útil para construir personajes memorables en videojuegos, pero al igual que como explica Eco, con un buen uso, y este sería solo si se trabaja en conjunto con una evolución narrativa y mecánica de juego que permitan explorar sus conflictos internos, de lo contrario, se corre el riesgo de crear personajes planos y predecibles, que no generan impacto en los jugadores.

1.2 Categorías centrales de análisis

¿Qué es un videojuego?

De acuerdo a la Real Academia Española un videojuego es un “juego electrónico que se ejecuta mediante una consola o un dispositivo similar”³⁵. Los videojuegos son juegos electrónicos diseñados para ejecutarse en dispositivos especializados como consolas o en computadoras personales, y que su característica principal es que requieren de un soporte tecnológico para su funcionamiento, “un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”³⁶.

Así, un videojuego es algo que no solamente puede describirse como una consola de videojuegos física, sino que funciona para simular experiencias, lo cual hace fuerte la idea de que si bien los videojuegos funcionan para el entretenimiento en sí, dicha simulación de experiencias puede permitir algo más allá del entretenimiento, no quiere decir que este no sea su objetivo principal, pero sí que un videojuego también expresa un mundo digital y se puede dirigir a diferentes objetivos dicha simulación.

Además, los videojuegos han evolucionado más allá de simples mecanismos de entretenimiento, convirtiéndose en herramientas de aprendizaje, simulación y competencia, originalmente estaban limitados a máquinas recreativas y computadoras básicas, hoy en día abarcan una gran variedad de géneros y plataformas, desde dispositivos móviles hasta sistemas de realidad virtual. Su impacto en la sociedad es significativo, influyendo en la cultura, la educación y la economía, lo que demuestra que son mucho más que una forma de diversión, constituyen una industria que está en constante crecimiento con múltiples aplicaciones en distintos ámbitos. Así, es posible saber que los videojuegos tienen un valor formativo porque, al igual que el juego tradicional, permiten al individuo aprender a desenvolverse en sociedad, interiorizando valores, actitudes y normas que regulan la convivencia. Vemos por ejemplo desde la perspectiva de George

³⁵ Real Academia Española. “Videojuego”. rae.es. <https://dle.rae.es/videojuego>.

³⁶ Definición. De. “Definición de Videojuego”. definicion.de. <https://definicion.de/videojuego/>

Herbert Mead, con su teoría del desarrollo infantil y sus estudios en sociología, puede ayudar a explicar que el juego organizado favorece la comprensión de las reglas sociales en las que el sujeto se desarrolla, mientras que otras teorías como las de Skinner y Thorndike explican cómo los videojuegos refuerzan el aprendizaje mediante la repetición de acciones que reciben estímulos positivos, lo que fomenta la adquisición de conductas y conocimientos, de esa manera, los videojuegos se convierten en recursos didácticos porque aplican principios de condicionamiento y refuerzo que fortalecen los procesos de memoria, ensayo y error, permitiendo que los contenidos estructurados se aprendan de manera más efectiva y no solo transmitan información, sino que también desarrollen habilidades sociales y cognitivas al integrar dinámicas de motivación, recompensa y repetición que favorezcan la consolidación del aprendizaje³⁷.

Así pues, los videojuegos se entienden como aplicaciones de carácter interactivo que ofrecen no solamente diversión sino también una interactividad compleja y detallada en un mundo de simulación, permiten que el usuario participe en distintas narrativas e historias por medio de la manipulación de controles, influyendo en el entorno y las historias que experimentan, los videojuegos son una experiencia inmersiva donde, a diferencia del cine o la televisión, el usuario no es un mero espectador sino un participante³⁸.

Los videojuegos son una forma de entretenimiento interactivo que se experimenta a través de dispositivos audiovisuales. Como cualquier juego, siguen reglas y estructuras específicas, incluyen una narrativa y requieren la participación activa de uno o más jugadores y un aspecto fundamental de los videojuegos es la interactividad, que se da cuando el jugador realiza acciones dentro del juego y recibe respuestas en consecuencia de esto, dicha interacción le otorga una sensación de control o agencia, ya que cada decisión que toma influye en el desarrollo del juego y en su experiencia.

³⁷ RIVERA ARTEAGA, Eduardo y TORRES COSIO, Verónica. "Videojuegos y habilidades del pensamiento". Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. Universidad autónoma de Zacatecas. Vol. 8. Núm. 16. Enero - junio 2018. Pp. 8-9.

³⁸ Nueva Escuela Mexicana. "Qué son los videojuegos y cuáles son sus tipos". nuevaescolamexicana.org. <https://nuevaescolamexicana.org/videojuego/>

Ahora bien, hay que dejar claro que los videojuegos no se limitan únicamente a la interacción, también contienen elementos pasivos, como ilustraciones de portada, manuales que explican la historia y escenas cinematográficas que amplían la narrativa.

Son un conjunto de estos componentes y aprovechan al máximo la tecnología multimedia para crear experiencias inmersivas, por eso se puede decir que todos estos factores, como la historia, la interacción, la capacidad de decisión del jugador, las reglas y los dispositivos utilizados, conforman lo que es el *gameplay*, es decir, la manera en que un jugador vive y se relaciona con el juego³⁹.

Los videojuegos, como un recurso de aprendizaje, pueden ser entendidos del siguiente modo, “el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general”⁴⁰.

Entonces el juego no es solo entretenimiento, sino una herramienta que impacta directamente en el desarrollo integral de la persona, al jugar se fortalece el lenguaje, el pensamiento y el equilibrio emocional, ya que se aprende sin miedo al error, con libertad para experimentar y crear. Así funciona el videojuego como recurso de aprendizaje, favorece la participación activa, la imaginación y la confianza personal, además de estimular la inteligencia y la estabilidad emocional, por tanto, los videojuegos funcionan como un recurso didáctico porque generan experiencias de aprendizaje significativas en un entorno atractivo y motivador, donde el estudiante puede equivocarse, intentar de nuevo y progresar mientras adquiere conocimientos y habilidades de forma dinámica y creativa.

³⁹ Panda Cinemático. “¿Qué es un Videojuego? Definición y Características”. [pandacinematico.com. https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/](https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/)

⁴⁰ MARCANO, B. “Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital”. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9. núm. 3. 2008. Pp. 93-107.

Desde mi perspectiva, un videojuego es un objeto que sirve para el entretenimiento y diversión principalmente, en donde el usuario o gamer puede adentrarse a distintos mundos digitales y vivir historias atractivas y divertidas de manera interactiva pero no solamente es una forma de diversión, sino también es la exploración de un mundo totalmente nuevo, siendo parte del desarrollo de la tecnología que permite vivir vidas distintas y así mismo adquirir conocimientos, enseñanzas y experiencias a través de lo que se vaya viviendo en los distintos mundos en los que se puede adentrar. De esta manera infiero que, el videojuego es una base para el conocimiento sin la necesidad de salir de casa o de poner en riesgo la vida, es una manera de conocer distintos entornos, paisajes y personas, es la forma de expresión de muchos con las habilidades que pueden demostrar, adquirir y fortalecer por medio de los mundos digitales que hay a su alcance, una forma de obtener ejemplos éticos y de moral a través de la identificación con los personajes que conocemos en cada historia, una forma de superación personal y conocimiento propio.

Un videojuego puede ser una cosa tan simple y sencilla como una forma de diversión, pero también algo tan profundo como la literatura, el sumergirse en historias completamente llenas de vida que nos permiten identificarnos con lo que sucede y vivirlo al máximo. Son una simulación de la vida que muchas veces solo imaginamos, siendo así el reflejo de esa imaginación plasmada en un mundo digital para vivirlo de la forma en como queramos hacerlo, no son una forma de alejarnos de la realidad, sino otra manera de vivir una realidad distinta a la nuestra, y adquirir ideas totalmente nuevas, tal como lo haría un libro, pero en este caso lo hace un videojuego.

- **La imagen en los videojuegos**

La imagen es entendida como una manifestación o expresión visual que logra ser captada por nuestros sentidos, física o digital, que funciona como un medio de comunicación que utiliza elementos que van desde los colores, formas y texturas para expresar ideas hasta las emociones o transmitir información, la imagen puede surgir del entorno natural, como en el reflejo del agua, o también ser creadas

artificialmente mediante herramientas como cámaras, pinceles o programas informáticos pero que captan dicha imagen, así, algunas tienen un propósito meramente representativo, mientras que otras poseen un significado más profundo dentro de un contexto cultural, como ocurre con las señales de tránsito, banderas o símbolos visuales y deben ser interpretadas.

El simbolismo que tienen también es llamativo y esencial, pueden presentarse en forma de ilustraciones, fotografías o íconos que condensan valores culturales o sociales, haciendo que su impacto vaya más allá de lo estético, ya que puede generar emociones, facilitar la conexión entre ideas y enriquecer la comunicación. Por otro lado, las imágenes pueden ser representaciones mentales, conceptos o percepciones que tenemos sobre algo o alguien. Incluso el aspecto físico de una persona y su semejanza con otra pueden ser considerados como parte de este concepto⁴¹.

La mayoría de fuentes coincide en la definición que se le da a la imagen y todo ello proviene de observar su origen, pues la palabra "imagen" deriva del latín "imago", que se refiere a un retrato, una réplica o una representación de algo real, como una copia en sí, siendo así, su significado está ligado a todo lo que podemos percibir tanto a nivel sensorial como mental. Y el concepto de imagen se usa para describir la manera en que un objeto o una persona pueden ser representados visualmente, ya sea a través de distintas técnicas o con la ayuda de herramientas específicas⁴².

Pero no basta con ver simples definiciones de lo que es la imagen y mucho menos es suficiente para entenderlo en el entorno referente a los videojuegos, por eso mismo me remonto a lo que dice Panofsky en su obra *El significado de las artes visuales*, donde aborda una noción que nos puede ayudar a precisar lo que es la imagen, pues Panofsky plantea que las imágenes pueden comprenderse en diferentes niveles de significación, como bien puede ser un significado primario o natural, que corresponde a aquello que reconocemos de inmediato por su parecido con la realidad; un significado secundario o convencional, donde los elementos

⁴¹ Enciclopedia Significados. "Imagen". [significados.com. https://www.significados.com/imagen/](https://www.significados.com/imagen/).

⁴² Definicion.com. "Definición de Imagen". [definicion.com. https://definicion.com/imagen/](https://definicion.com/imagen/).

visuales se convierten en símbolos que transmiten ideas compartidas culturalmente; y un contenido intrínseco, que refleja los valores, visiones del mundo y contextos sociales de una época⁴³.

De este modo, la imagen puede ser entendida como una representación de la realidad con distintos grados de fidelidad, lo que Panofsky denomina iconicidad.

Y a la vez, la imagen puede asumir un papel que sea simbólico, ofreciendo una doble lectura, lo que muestra en su aspecto figurativo y también el significado cultural que transmite, y así entendemos que muchas imágenes no imitan la realidad, sino que funcionan a partir de convenciones sociales, como sucede con banderas, señales de tránsito o íconos visuales, que sustituyen la realidad sin necesidad de reproducirla, y se puede comprender a la imagen no solo como un reflejo más o menos fiel de lo real, sino como un sistema complejo de representación que combina semejanza, simbolismo y códigos culturales.

Ahora, respecto a la imagen en los videojuegos, a partir de lo que explica Panofsky y la interpretación hecha, en los videojuegos, como en *Red Dead Redemption 2*, la imagen puede analizarse siguiendo los niveles que plantea, en un primer nivel, el significado primario se manifiesta en la representación figurativa de paisajes, personajes y objetos, cuyo alto grado de iconicidad los hace reconocibles por su parecido con la realidad del Viejo Oeste, por ejemplo. En un segundo nivel, las imágenes adquieren un sentido simbólico, como la vestimenta de los forajidos, la decadencia de los pueblos o la transformación de los paisajes transmiten ideas culturales sobre el progreso, la violencia o la pérdida de una forma de vida. En un tercer nivel, el contenido intrínseco del juego refleja la visión del mundo propia de su época histórica y, al mismo tiempo, las preocupaciones contemporáneas de los jugadores, como la tensión entre tradición y modernidad. Así, la imagen en el videojuego no solo reproduce la realidad con mayor o menor fidelidad, sino que también ofrece lecturas simbólicas y convencionales, integrando semejanza, significados culturales y códigos visuales que hacen de la experiencia estética un proceso complejo y dinámico.

⁴³ PANOFSKY, Erwin. "El significado de las artes visuales". Madrid. Alianza Forma. 1979. Pp. 47-49.

En *Red Dead Redemption 2* el entorno reproduce paisajes, personajes y objetos con un alto grado de iconicidad, buscando parecerse lo más posible al mundo real, sin embargo, la imagen en el videojuego no se limita a lo figurativo, ya que también podemos ver que tiene un componente simbólico, lo ya mencionado, los colores, la iluminación o la vestimenta de los personajes transmiten significados que van más allá de lo visible, configurando lecturas culturales o emocionales que enriquecen la experiencia del jugador.

Y entendiendo esto sabemos entonces que los videojuegos también utilizan imágenes convencionales que no buscan parecerse a la realidad, pero que cumplen una función clave en la jugabilidad, como pueden ser los íconos en pantalla que indican la salud del personaje, la munición disponible o la ubicación en un mapa, estos símbolos no representan de manera figurativa nada real, pero se entienden porque forman parte de un código compartido entre diseñadores y jugadores, de esta manera, el videojuego integra distintos niveles de la imagen, la figurativa, la simbólica y la convencional, creando un sistema visual complejo que articula estética, narrativa e interacción.

La imagen en los videojuegos no debe entenderse únicamente desde el proceso técnico de su creación, es decir, basado en algoritmos y herramientas digitales, sino desde el producto final que se presenta al jugador, del mismo modo que ocurre con la pintura, la fotografía o el cine, al igual que en el siglo XIX se discutía si la fotografía o el cine podían considerarse arte por estar mediados por máquinas, hoy la cuestión con los videojuegos no es cómo se producen las imágenes, sino la experiencia estética que generan, cuando nos situamos frente a una pintura no nos interesa el procedimiento del artista, sino el encuentro con la obra, de manera similar, la imagen en el videojuego debe ser valorada por lo que provoca en quien la observa y experimenta. Y estas imágenes deben analizarse en su dimensión cultural, pues los videojuegos son productos de consumo masivo que alcanzan a públicos amplios y diversos, sin limitarse a círculos elitistas del arte tradicional, la experiencia estética no puede reducirse únicamente a lo validado por museos, críticos o la Historia del arte, sino que debe ampliarse a espacios como el de los videojuegos, donde las imágenes evocan tanto cánones clásicos de belleza

como nuevas categorías estéticas, desde lo monstruoso, lo grotesco, lo repulsivo, ya que así, esta apertura permite reconocer que los videojuegos participan activamente en la configuración de sensibilidades visuales en la sociedad contemporánea.

Pero aun así, si se observan las imágenes de los videojuegos desde las teorías estéticas clásicas, habilidad, utilidad, mimesis y belleza, encontramos que cumplen con muchos de esos criterios, tratándose de construcciones formales proporcionales, armónicas y técnicamente logradas, que hacen evidente el alto dominio en la composición de escenarios y personajes, y al mismo tiempo, son imágenes “útiles” porque constituyen la base de la interacción lúdica y la inmersión que puede tener uno como jugador, y que responden tanto a la mimesis platónica, es decir, copiar la realidad, como a la aristotélica, recrear lo real de manera imaginativa, y por eso la imagen en el videojuego puede ser entendida como una manifestación estética comparable con otras artes, capaz de generar experiencias que oscilan entre lo bello, lo inquietante y lo profundamente inmersivo ⁴⁴.

Para aterrizar la idea, quiero añadir que la imagen en los videojuegos se puede entender como todo aquello que el jugador ve y con lo que entra en contacto dentro del mundo virtual, desde los escenarios, personajes, objetos, luces, sombras hasta los efectos, pero no se trata solo de un conjunto de gráficos creados por la tecnología, sino de una construcción visual que busca generar una experiencia que de verdad sea significativa, la imagen no está ahí únicamente para adornar, sino para dar vida al espacio jugable y transmitir sensaciones que acompañan la acción del jugador, a diferencia de lo que ocurre en el cine o en la pintura, donde la imagen se contempla de manera pasiva, en el videojuego esta imagen es interactiva: el jugador puede moverse dentro de ella, modificarla, e incluso descubrir detalles que solo aparecen si decide explorar, esto claramente le otorga un carácter particular, porque la experiencia estética no se limita a mirar, sino que se entrelaza con la acción y la participación, haciendo que la imagen se convierta en un puente entre lo visual y lo lúdico, entre la contemplación y la inmersión activa.

⁴⁴ TAMAYO ACEVEDO, Mónica Isabel. “La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética”. Revista Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, Vol. XIX. núm. 38. Universidad de Colima. 2013. Pp. 29-46.

De esta manera, la imagen en los videojuegos cumple un doble papel, bien puede ser un medio de expresión artística que puede evocar belleza, realismo o extrañeza, y al mismo tiempo es una herramienta que sostiene la jugabilidad y no solo atrae al jugador por lo que representa, sino que lo invita a actuar, a involucrarse y a sentirse parte del mundo que observa y es justo en esa interacción que está su riqueza, la imagen no es un fondo estático, sino un espacio vivo que cambia y cobra sentido a través de la experiencia del juego, sobre todo en *Red Dead Redemption*, en específico en la segunda entrega podemos ver cómo a medida que avanza el tiempo dentro del juego, algunas cosas cambian, desde los paisajes hasta las estructuras, un edificio que no estaba en un principio puede eventualmente ser levantado conforme se desarrollen los eventos del juego, y ese es un factor asombroso por descubrir en la experiencia de juego.

La imagen en el videojuego puede verse de distintos modos bajo lo ya explicado, y podríamos decir que son los siguientes:

- Imagen interactiva, porque no solo se observa, sino que el jugador participa en ella.
- Imagen lúdica, porque está al servicio del juego, de la experiencia de jugar.
- Imagen inmersiva, porque busca envolver al jugador y transportarlo a un mundo virtual.
- Imagen jugable, porque se construye para ser explorada y manipulada.
- Imagen narrativa, porque no solo muestra, también cuenta y refuerza la historia.

Si tuviera que resumir en una sola frase, diría que la imagen en los videojuegos es una imagen interactiva e inmersiva, distinta de la pintura o el cine porque no se limita a ser contemplada, sino que invita al jugador a habitarla.

Finalmente, después de observar lo que comprende la imagen en todos estos aspectos para con los videojuegos, me gustaría explicar mi propia percepción a partir de lo que yo he experimentado con videojuegos. Entiendo que la imagen es una representación visual que puede tomar múltiples formas y expresar diferentes

significados, y no solo eso, sino que puede plasmarse en un dibujo, una pintura, una fotografía o incluso en una figura generada digitalmente en una pantalla, como lo puede ser en un videojuego, claro está. Pero logra ir incluso un poco más allá, porque puede manifestarse en nuestra mente como una proyección imaginaria o un recuerdo de algo experimentado y muchas veces es primero aquí donde se plasma y posteriormente pasa a otro plano, y la función de una imagen es llegar a ser amplia y versátil, porque puede utilizarse para transmitir ideas, contar historias, capturar momentos, embellecer un entorno o facilitar la memorización de conceptos y experiencias, lo cual hace lógico ver cómo se utiliza en los entornos que ya mencioné con anterioridad.

Coincido mucho también en lo dicho por las distintas concepciones de imagen en los videojuegos y en general, porque considero que en la imagen encontramos también bastante simbolismo, y como se puede ver en nuestro entorno real, en la sociedad, desde nuestros aparatos digitales con los íconos en una app, las señales de tránsito o los logotipos de empresas que vemos en la mayoría de edificios no solo muestran una figura, sino que también transmiten un mensaje sin necesidad de palabras, estos elementos entendidos como “imagen” cumplen un papel clave en la comunicación, permitiendo que las personas interpreten rápidamente información sin necesidad de un texto explicativo.

Incluso creo que en un sentido distinto, el concepto de imagen no se limita solo a lo que se puede ver, también está presente y se usa para referirse a la percepción que tenemos de una persona, una organización o una idea, cuando pensamos en ello eso es la “imagen” que tenemos de una empresa, que quizá pensamos de inmediato en su logotipo, pero no solo es eso, sino que dicha imagen nos lleva a pensar en su reputación, sus valores y lo que significa esa empresa para nuestras necesidades por ejemplo, de esta manera, la imagen personal de alguien no solo depende de su apariencia física, sino también de la forma en que se expresa, actúa y se relaciona con nosotros para tener una imagen suya, lo cual nos demuestra que la imagen es un concepto que abarca tanto lo visual como lo simbólico, influyendo en la manera en que nos comunicamos e interactuamos en la sociedad.

- **Aprendizaje y videojuegos**

Respecto del concepto de aprendizaje quiero destacar la perspectiva que lo define como el proceso en el que los individuos que se encuentran en este, desarrollan y ajustan sus habilidades, conocimientos y comportamientos como resultado de la experiencia, que puede incluir desde la práctica hasta la observación, el estudio o la instrucción y dicho proceso conlleva un cambio que es relativamente duradero en el tiempo. “El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, lo cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia”⁴⁵.

El aprendizaje, al ser constante, representa lo que puede ser la base de la civilización, tiene ese grado de importancia ya que las personas desarrollan nuevas habilidades continuamente gracias al estar aprendiendo constantemente,⁴⁶ y de acuerdo a esto es que se puede decir que la forma en que las personas aprenden, está muy relacionado con la manera en que perciben la realidad, es decir, su entorno, lo que les rodea, por tanto, la forma en cómo se aprende estará sujeta a la individualidad del ser humano y la necesidad de cada uno de acuerdo a diferentes situaciones, el perfeccionamiento del proceso formativo en la educación superior presupone la adecuación de este a las características del contexto y la forma en que los estudiantes aprenden adquiere una especial importancia⁴⁷.

Con todo esto, debe quedar claro que el aprendizaje humano está influenciado por una combinación de factores sociales, emocionales, culturales y biológicos, a eso hay que añadir que, la motivación es fundamental en este proceso, ya que el aprendizaje requiere atención selectiva, memoria, razonamiento y la aplicación de herramientas mentales para enfrentar los retos, debe quedar claro que el proceso de aprender no se limita a una etapa de la vida, sino que acompaña a las personas a lo largo de toda su existencia⁴⁸, queda bastante definido que para

⁴⁵ SCHUNK, D. H. “Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa”. Pearson. Sexta Edición. 2012: Vol. 2°. P. 3.

⁴⁶ ACERO PEREIRA, Celia, ET AL. “Procesos de aprendizaje adulto en contextos de educación no formal”. Universitas Psychologica. Vol. 17. Num. 2. 2018.
<https://www.redalyc.org/journal/647/64755019016/html/>.

⁴⁷ Torres Rivera A, ET AL. “Estilos de aprendizaje predominantes relacionados al uso de las MOOC a través de la regresión logística”. Revista Multi-Ensayo. 2020. P. 7.

⁴⁸ Concepto. “Aprendizaje”. concepto.de. <https://concepto.de/aprendizaje/>.

entender el aprendizaje debe verse como un proceso pues es la manera en cómo se explica mayoritariamente por las distintas fuentes.

El aprendizaje “es el proceso a través del cual se asimilan conocimientos, habilidades, aptitudes, competencias, normas de comportamiento y valores respetados en la sociedad de la que se forma parte. Externamente, el aprendizaje se manifiesta por medio de un cambio en la conducta, debido a la adquisición de un conocimiento o habilidad que antes no se poseía o por haber vivido y asimilado nuevas experiencias”.⁴⁹ Lo que se puede entender de esto es que el aprendizaje es un proceso, pero un proceso mediante el cual las personas incorporan nuevos conocimientos, habilidades, valores y comportamientos que son importantes en la sociedad en la que viven, los cuales se desarrollan dentro de dicha sociedad y se ejecutan en esta misma, pues es una forma de adaptación que implica integrar información y experiencias nuevas.

Y lo vemos de este modo porque cuando una persona aprende algo, este proceso suele ser evidente en su comportamiento, ya que hay un cambio observable, por ejemplo, puede empezar a realizar una tarea con más destreza, mostrar una nueva actitud o adoptar ciertos valores que antes no tenía y poco a poco se desarrollan aún más con mejoría para fortalecer esa habilidad por medio del aprendizaje. Dicho cambio en la conducta es el reflejo de lo aprendido, lo cual puede ser el resultado de adquirir una habilidad específica o de pasar por nuevas experiencias que transforman su forma de pensar o actuar. Lo que es evidente es que el aprendizaje no solo se trata de memorizar, sino de transformar el modo en que interactuamos con el mundo, y esto se refleja en nuestra forma de comportarnos, pensar y relacionarnos con los demás: “El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad”⁵⁰.

Esta última definición explica que uno de los aspectos clave en el aprendizaje, que especialmente se ve en los niños, es la imitación, porque

⁴⁹ Lifeder. “Aprendizaje”. lifeder.com. <https://www.lifeder.com/aprendizaje/>.

⁵⁰ Definición. De. “Definición de aprendizaje”. definicion.de. <https://definicion.de/aprendizaje/>.

aprendemos mucho observando a los demás y repitiendo lo que hacen, este proceso de imitar no es instantáneo, ya que requiere tiempo, práctica y recursos, como el espacio y las habilidades adecuadas, a través de la repetición de lo observado, las personas, especialmente los niños, adquieren las habilidades básicas necesarias para desenvolverse en su entorno y participar en su comunidad. Por ende, la imitación es una forma fundamental en la que desde niños aprendemos las tareas necesarias para vivir en sociedad, al ver cómo los demás realizan ciertas actividades, de niños comienzan a copiar esas acciones y, con el tiempo, las aprendemos y las perfeccionamos.

Así pues, yo considero que el aprendizaje es mucho más que solo adquirir conocimientos, es el proceso en el que cambiamos, pero también en el que mejoramos y nos adaptamos, o tenemos que cambiar completamente todo, a veces solo añadirle algo más, y esto lo hacemos ya sea porque hemos visto algo, practicado una habilidad o vivido una experiencia que nos enseña algo nuevo, por mero gusto o por necesidad, es como construir una caja de herramientas, donde cada habilidad o conocimiento es una herramienta que podemos usar cuando la necesitamos, y a veces, este proceso ocurre de manera natural al ver y copiar lo que otros hacen y sin darnos cuenta o siendo conscientes, pero también puede suceder cuando nos enfrentamos a nuevos desafíos y aprendemos a superarlos.

Con todo esto, al igual que el apartado anterior, hay que aterrizar de lo general a lo particular, sabemos con mayor precisión el factor del aprendizaje, pero para la investigación, es importante saber algo fundamental, ¿realmente hay aprendizaje con los videojuegos?, y directamente yo pienso que sí, si lo hay e incluso es más profundo de lo que parece, “los videojuegos logran desarrollar en los usuarios habilidades del pensamiento, competencias y generan conocimientos; en otras palabras, sus beneficios son claros. Sin embargo, también existe una pequeña brecha con las desventajas, que consiste en la adicción y sedentarismo, lo que conlleva a otros efectos secundarios. La esencia de los videojuegos debe ser

incorporada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como ya está sucediendo en algunas instituciones educativas”⁵¹.

Los videojuegos, incluso aquellos que no están diseñados de forma totalmente explícita para enseñar, implican inevitablemente procesos de aprendizaje, no se puede avanzar en un juego sin aprender sus reglas, dinámicas y estrategias, y esto explica por qué los diseñadores no buscan hacerlos cada vez más simples, sino más extensos y desafiantes. Si un juego no logra que el jugador aprenda, simplemente fracasa en el mercado, porque nadie lo jugará ni lo comprará, en cambio, los juegos que incorporan de manera efectiva principios de aprendizaje consiguen mantener la atención del jugador, fomentar la superación de retos y, con ello, asegurar su éxito comercial. Este proceso funciona como una especie de selección natural, los juegos que promueven aprendizajes sólidos se replican, mejoran y sobreviven, mientras que los que no lo logran, desaparecen, lo interesante es que, según Gee, los videojuegos exitosos terminan integrando en su diseño teorías del aprendizaje mucho más efectivas y adaptadas al mundo tecnológico y cambiante en que vivimos, en comparación con las metodologías rígidas que suelen predominar en las escuelas. Así, los videojuegos, muestran que aprender no solo es posible en estos entornos, sino que además se da de una manera más atractiva y significativa para niños y adolescentes⁵².

En este sentido, afirmar que se aprende a través de los videojuegos no es una exageración, sino una constatación del modo en que estos medios obligan al jugador a desarrollar nuevas habilidades, adaptarse a situaciones cambiantes y aplicar estrategias para superar retos, el aprendizaje no se limita a los contenidos explícitos, sino que se manifiesta en la resolución de problemas, la toma de decisiones, la coordinación, la persistencia y la capacidad de interpretar sistemas complejos, contundentemente los videojuegos demuestran que el aprendizaje

⁵¹ RIVERA ARTEAGA, Eduardo y TORRES COSIO, Verónica. “Videojuegos y habilidades del pensamiento”. Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. Universidad autónoma de Zacatecas. Vol. 8. Núm. 16. Enero - junio 2018. P. 17.

⁵² GEE, James Paul. “WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY”. Palgrave Macmillan. 2003. Pp. 6-7.

puede surgir de experiencias lúdicas, retadoras y significativas, lo cual cuestiona la idea de que el conocimiento solo se adquiere en entornos escolares tradicionales.

- **Entretenimiento y videojuegos**

El entretenimiento es definido como cualquier actividad o cosa que sirve para divertir o distraer a las personas, permitiéndoles emplear su tiempo libre de manera placentera y sobre todo combatiendo el aburrimiento, el entretenimiento se define como la "acción y efecto de entretener o entretenerse"⁵³.

Pero hay que ir más allá, no es suficiente con conocer un concepto general, vayamos directo a los videojuegos, porque hablar de entretenimiento en general hace surgir la incógnita, ¿Qué tipo de entretenimiento son los videojuegos?, y hay que decirlo sin tanto rodeo, los videojuegos representan una forma de entretenimiento interactivo, entretenimiento que trasciende la simple diversión porque colocan al jugador en un proceso activo de exploración y aprendizaje, a diferencia de otras formas de ocio más pasivas, en los videojuegos el usuario interactúa directamente con un entorno digital en el que debe resolver problemas, adaptarse a nuevas reglas y tomar decisiones que generan consecuencias inmediatas. Esto convierte la experiencia lúdica en un espacio de experimentación en primera persona, donde se desarrollan habilidades como la coordinación, la atención, la rapidez de reacción y la capacidad de tomar riesgos de manera controlada, también, los videojuegos abren la puerta a una alfabetización digital temprana, ya que para muchos niños constituyen el primer contacto con la lógica tecnológica y las interfaces gráficas que caracterizan al mundo digital actual, y todo esto demuestra que el carácter interactivo de los videojuegos es clave para que la diversión se complemente con aprendizajes que se producen de manera implícita y natural.

Al mismo tiempo, los videojuegos no deben verse únicamente como herramientas de transmisión de contenidos, porque su verdadero valor reside en que generan aprendizajes significativos sin perder su esencia lúdica, cuando un juego se centra en ofrecer experiencias basadas en la toma de decisiones y en la

⁵³ Real Academia Española. "entretenimiento". rae.es. <https://dle.rae.es/entretenimiento>.

interacción con reglas implícitas, logra que el jugador aprenda sin dejar de divertirse, este aspecto potencia no solo el desarrollo de competencias cognitivas y sociales, sino también la creatividad, ya que el jugador se ve inmerso en mundos simulados que requieren imaginar, interpretar y experimentar. Por lo tanto, es claro que los videojuegos se configuran como una forma de entretenimiento culturalmente relevante, capaz de unir diversión y aprendizaje en una misma experiencia y su carácter interactivo, lúdico y creativo los convierte en un medio que no solo entretiene, sino que también estimula y transforma, reflejando la importancia de los videojuegos dentro de las dinámicas culturales y educativas de la sociedad contemporánea⁵⁴.

Pero aquí vale la pena detenerse un poco para analizar, ¿los videojuegos son solamente ocio o incentivan también a la creación y la imaginación?, y es que el hablar del entretenimiento también comprende mostrar aspectos negativos en cuanto a los videojuegos, porque eso engloba también este apartado de entretenimiento, de este modo es importante conocer si en los videojuegos únicamente encontramos el favorecimiento al ocio o si hay una motivación mayor que el ocio con respecto a la creación y la imaginación.

El ocio puede entenderse como el conjunto de actividades que las personas realizan en su tiempo libre y que tienen como propósito la recreación, el disfrute personal y la interacción social, en el caso del ocio digital, se trata de experiencias mediadas por dispositivos electrónicos e internet, lo cual ha transformado la manera en que los individuos emplean sus momentos de descanso y entretenimiento, escuchar música, ver películas, conectarse a redes sociales o jugar videojuegos son ejemplos de estas prácticas que, aunque existían previamente en otras formas, hoy se han concentrado en plataformas digitales que ofrecen inmediatez, interactividad y acceso constante, por un lado está el ocio tradicional que hablamos y también el ocio digital que se caracteriza por la posibilidad de interactuar con otros en espacios virtuales, pertenecer a comunidades en línea y vivir experiencias compartidas,

⁵⁴ RAVENTÓS LÓPEZ, Cristian. "El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games". *Apertura Revista de Innovación Educativa*. Vol. 8. Núm. 1. abril – septiembre 2016. Pp. 3-4

generando no solo disfrute individual, sino también vínculos sociales.⁵⁵ Dentro de este marco, los videojuegos se integran plenamente como una forma de ocio digital, ya que conjuga el entretenimiento también con la participación activa del jugador en entornos virtuales, pero como ocurre con toda práctica de ocio, su valor dependerá del uso que se haga de ellos, porque cuando se disfrutan de manera equilibrada, los videojuegos favorecen la creatividad, la interacción social y el desarrollo de habilidades, pero si se gestionan de forma inadecuada, con un consumo excesivo o desvinculado de otros ámbitos de la vida, pueden reducirse a un ocio poco productivo que limita la experiencia lúdica a la mera evasión, así entendemos que los videojuegos representan una manifestación cultural del ocio digital que puede tener efectos positivos o negativos según el contexto y el manejo que se les otorgue.

Pero los videojuegos son algo más que ocio, por su carácter interactivo y su presencia constante en la vida de los jóvenes, van más allá de ser simples actividades de ocio digital, su uso ha impulsado prácticas como la gamificación, que integran dinámicas lúdicas tanto en la educación formal como en aprendizajes informales, a través de estas experiencias, los jugadores desarrollan una alfabetización mediática que les permite comprender mejor los sistemas sociales y participar activamente en la vida contemporánea. Ejemplos como los *serious games* muestran que, aun cuando no tienen como objetivo principal entretener, los videojuegos pueden convertirse en herramientas educativas capaces de transmitir conocimientos y generar reflexiones críticas y los avances tecnológicos han hecho posible que los videojuegos se conviertan en espacios de encuentro y socialización, donde los jugadores comparten intereses y forman comunidades globales que refuerzan su identidad y sentido de pertenencia⁵⁶. De esta manera, si bien los videojuegos forman parte del ocio digital, también representan un espacio de interacción cultural y social que puede incentivar la creatividad, la imaginación y el aprendizaje, y cuando se gestionan de manera adecuada, su potencial trasciende el simple entretenimiento y se convierte en una experiencia significativa que permite reflexionar sobre la realidad, simular escenarios complejos y desarrollar actitudes

⁵⁵ GIL-GASCÓN, Fátima, Et Al. "Jóvenes, videojuegos y ocio digital. Consumos, usos y significados". Revista Comunicación y Medios. Núm. 49. 2024. P. 16

⁵⁶ GIL-GASCÓN, Fátima, Et Al. "Jóvenes, videojuegos y ocio digital".2024. Pp. 21-22.

críticas, y lejos de reducirse a un pasatiempo pasajero, los videojuegos tienen la capacidad de convertirse en vehículos de formación y socialización, mostrando que el ocio, lejos de ser negativo, puede transformarse en una oportunidad para crecer, aprender y crear.

Los videojuegos, por tanto, no deben concebirse únicamente como espacios de ocio, sino como recursos culturales que pueden aprovecharse en distintos ámbitos, incluidos el histórico, el social y el educativo, su capacidad para recrear contextos, fomentar la participación activa y generar experiencias inmersivas permite que se conviertan en medios que transmiten conocimiento, estimulan el pensamiento crítico y promueven la interacción social.

Por último, quiero añadir que este tipo de entretenimiento que son los videojuegos tiene también un público bastante grande, un estudio realizado por OMDIA *Consumer Research*, titulado “*Gamers Visualization*”, con base del panel de 2,412 encuestados durante abril de 2025. 1,547 afirmaron ser jugadores de videojuegos, esto ayuda a ver que, en México en el año 2025, los *gamers* por edades se dividen de la siguiente manera; de 18 a 24 años de edad, un 25,5% son *gamers*; de los 25 a los 34 años, un 30,2% son *gamers*; de los 35 a los 44 años, un 24,8% son *gamers*; de los 45 a 54 años, un 14,2% son *gamers*; de los 55 a los 64 años, 5,3% son *gamers*.

En cuanto al género de los *gamers*, el 50,0% son hombres, 49,3% son mujeres y 0,7 % son otros o prefieren no decirlo.

Por ende, se podría decir entonces que este entretenimiento interactivo que son los videojuegos está dirigido a hombres y mujeres por igual, con una ligera ventaja sobre el público de mujeres, con una edad promedio de entre 25 a 34 años⁵⁷.

- ***Los videojuegos y el aprendizaje de la Historia***

La disciplina que es sumamente cuestionada sobre si es una ciencia o no lo es, teniendo a su favor el hecho de que es sistemática al tener un orden para su investigación, que utiliza un método y evidencia, así como también que es causal al analizar las consecuencias de los hechos pero que tiene en su contra argumentos

⁵⁷ OMDIA Consumer Research. “Gamers Visualization”. 2025.

como la falta de exactitud al ser subjetiva e interpretativa, con diferencia a otras ciencias exactas como la biología o la física en las consideraciones que hay, o por ejemplo el mencionar que no tiene su fuerte en la experimentación sino más bien en el análisis y la reconstrucción.

Eso es lo que muchas veces se escucha en palabras generales respecto a la Historia, pero distintas fuentes la describen como una disciplina que se encarga de estudiar lo que ocurrió en el pasado de la humanidad, para hacerlo, se basa en documentos, registros y testimonios confiables, lo que permite tener evidencia de los hechos y respaldar las narraciones e interpretaciones que escriben los historiadores.

Según Marc Bloch, la Historia no puede reducirse únicamente a una definición rígida, ni a una fórmula estática, ya que hacerlo de ese modo implicaría limitar un campo de estudio que es bastante amplio y dinámico, por esa razón, para Bloch el definir la Historia no se trata simplemente de delimitar qué pertenece o no a lo que podemos considerar Historia, como si se tratara de un catálogo cerrado de temas válidos, es más bien, reconocer que la labor del historiador responde a problemas que son concretos y a elecciones específicas que lo diferencian de otras ciencias. Bloch habla también de que muchas veces a la Historia se le limita únicamente como el estudio del pasado, pero no podría estar eso más lejos de la realidad, ya que el objeto de la Historia no es el pasado en abstracto, pues éste es demasiado vasto y confuso, más bien la Historia es el estudio de los hombres en el tiempo, entendiendo que son sus acciones, decisiones y contextos sociales los que le dan sentido al trabajo histórico, personalmente coincidido mucho con estas palabras de Bloch, me parece una forma simple pero sublime de describir a la Historia.

En este sentido, podemos ver que Bloch critica la idea simplista de que la Historia sea únicamente “la ciencia del pasado”, lo que verdaderamente caracteriza a la Historia es su interés por las experiencias humanas y su transformación a lo largo de la duración, con diferencia de otras disciplinas como la geología, la física o la biología, que sin alguna intención de menospreciar a estas disciplinas, ya que éstas pueden estudiar fenómenos naturales de forma aislada y tiene cada una su

propio mérito, en la Historia, el historiador se centra en cómo esos fenómenos se entrelazan con la acción humana, por ejemplo, un cambio en la geografía no solo es un asunto físico, sino también un resultado y una causa de decisiones colectivas y de estructuras sociales, de ahí que la Historia sea inseparable de los hombres y de las huellas que dejan en el tiempo, de esa manera podemos ver que la Historia está en todo, Bloch explica esa forma de verlo.

Y dentro de la comprensión de lo que es la Historia, Bloch también señala que el tiempo histórico no es una simple medida matemática como lo es en otras ciencias, sino el que es en donde ocurren y se comprenden los fenómenos humanos, debido a que la Historia busca situar los hechos en su duración concreta, en su cronología y en su proceso de cambio continuo, porque es allí donde adquieren sentido y se vuelven inteligibles, por ello, la Historia es a la vez conocimiento del cambio y del continuo, la ciencia de los hombres en el tiempo que necesita de un lenguaje preciso y sensible para captar realidades que no siempre se pueden cuantificar, pero que son esenciales para comprender la complejidad de lo humano en su devenir⁵⁸.

Así que la Historia, a partir de lo que plantea Bloch, no se trata de un simple ejercicio de recordar hechos pasados ni de acumular fechas y nombres en una lista ordenada, sino de una forma de conocimiento profundamente humana, se busca comprender cómo las personas, en su diversidad de épocas y circunstancias, han transformado el mundo y, a la vez, se han visto transformadas por él, resulta ser un espacio donde los acontecimientos no valen por sí mismos, sino por el sentido que adquieren en relación con las decisiones, los contextos y las huellas que dejan en la experiencia colectiva.

Y a partir de todo esto queda claro que la Historia no puede encerrarse en límites rígidos, porque la vida humana es demasiado compleja y está siempre en movimiento. La Historia es una forma de diálogo con la memoria y con el cambio, nos enseña que el tiempo no solo mide la distancia entre los hechos, sino que es la sustancia misma en la que se desarrollan nuestras vidas, no es únicamente ciencia

⁵⁸ BLOCH, Marc. "Apología para la historia o el oficio de historiador". Edición anotada por Etienne Bloch. Fondo de Cultura Económica. México. 2001. Pp. 54-59.

ni únicamente arte, en realidad pienso que es una manera de comprender al ser humano en su dimensión temporal, de captar su fragilidad y su grandeza, y de reconocer que lo que somos hoy se explica por el largo camino de experiencias que nos preceden.

Febvre define a la Historia de la siguiente manera, “la historia es el estudio científicamente elaborado de las diversas actividades y de las diversas creaciones de los hombres de otros tiempos, captadas en su fecha, en el marco de sociedades extremadamente variadas y, sin embargo, comparables unas a otras (el postulado es de la sociología); actividades y creaciones con las que cubrieron la superficie de la tierra y la sucesión de las edades”⁵⁹.

Lo que Lucien Febvre señala en este párrafo es que la Historia no se limita a relatar hechos pasados de manera cronológica, sino que es un estudio científico que busca comprender las múltiples acciones y creaciones que los seres humanos han desarrollado en distintos momentos y lugares, en realidad la clave está en que esas acciones no se analizan de manera aislada, sino dentro del marco de las sociedades donde ocurrieron, entendiendo que cada una, por más diferente que parezca, puede ser comparada con otras a través de la mirada de la sociología, de esta forma, la Historia adquiere un carácter interpretativo que permite reconocer la diversidad de las experiencias humanas a lo largo del tiempo.

Además, Febvre resalta que la Historia es un estudio de alcance global y temporal, pues los hombres han dejado huellas en la tierra y en el paso de las edades con sus obras, instituciones y formas de vida, por ende la labor del historiador, entonces, es identificar y analizar esas huellas para comprender cómo los seres humanos, en sus distintos contextos, fueron construyendo el mundo, la Historia por lo tanto no solo se ocupa de lo que ocurrió, sino de entender cómo esas acciones y creaciones se enlazan entre sí y cómo forman parte de un proceso continuo que nos conecta con las generaciones pasadas.

Con lo ya dicho, es momento de abrir paso a ver el factor fundamental de este apartado, ¿los videojuegos aportan algo a la Historia? Analizando con cuidado,

⁵⁹ FEBVRE, Lucien. “COMBATES POR LA HISTORIA”. Editorial Ariel. Barcelona - Caracas - México. 1982. P. 40.

es factible darse cuenta de que los videojuegos sí tienen algo que aportar a la Historia, y lo podemos ver desde la perspectiva de la memoria cultural, ya que los videojuegos pueden entenderse como productos que transmiten y fijan ciertos relatos del pasado, más allá de la experiencia individual o de la memoria compartida en círculos inmediatos. Siguiendo a Jan Assmann, la memoria cultural se construye a partir de hitos comunes que una comunidad reconoce como parte de su historia, los cuales se institucionalizan y se transmiten mediante rituales, representaciones y expresiones culturales, en ese sentido, los videojuegos, al recrear épocas y acontecimientos, no se limitan a ser entretenimiento, sino que funcionan como vehículos donde se condensan y difunden recuerdos colectivos, convirtiéndose en medios que refuerzan una percepción histórica compartida. Ahora, es importante señalar que el pasado representado en estos juegos no siempre corresponde con la memoria genuina de las sociedades que los consumen, ya que, al ser productos globalizados, llevan consigo símbolos y narrativas propias de la cultura que los produce, las cuales se proyectan y adaptan en otros contextos⁶⁰.

Esta visión de hecho se relaciona con la perspectiva de mi investigación, donde se hace uso del funcionalismo para explicar la noción de los videojuegos en la Historia debido a que con el funcionalismo, se puede comprender a los videojuegos como expresiones culturales que cumplen una función dentro de la sociedad, la de articular, conservar y transmitir valores, símbolos y relatos que cohesionan a un grupo en torno a una identidad común, así, al igual que la memoria cultural, el funcionalismo reconoce que estas manifestaciones no son simples reproducciones de la realidad, sino mecanismos que permiten mantener la continuidad social y la integración colectiva, en consecuencia a eso, los videojuegos, al reflejar estructuras, tensiones y símbolos de una sociedad concreta en un entorno digital, ofrecen una vía legítima para estudiar la Historia, ya que en

⁶⁰ GARCÍA VEGA, José Carlos. “«DAR SENTIDO A LA (HIPER)MEMORIA»: HACIA UNA METODOLOGÍA CIENTÍFICA PARA EL ESTUDIO DEL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS”. *Ocio cultura y aprendizaje: Historia y Videojuegos*. Colección Historia y Videojuegos. Núm 7. Coordinadores Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F.Rodríguez e Stella Maris Massa. Universidad de Murcia. 2020. Pp. 102-103

ellos se plasma cómo una comunidad representa y resignifica su pasado en clave cultural.

Conforme avance esta investigación, quedará más claro cómo es que los videojuegos tienen un aporte directo a la Historia, pues ese es uno de los objetivos que se tienen al mostrar la comparativa de la realidad con la forma en que se plasma dentro del mundo digital, en este caso específico, de la saga de videojuegos *Red Dead Redemption*. Ahora bien, al mencionar que se trata de un análisis comparativo no significa que se limite únicamente a establecer semejanzas o diferencias entre lo real y lo virtual, más bien, el interés radica en observar cómo el videojuego toma elementos históricos de la realidad y los reelabora bajo sus propios códigos narrativos, incorporando recursos de ficción que lo convierten en una experiencia inmersiva para el jugador, pero sin dejar de lado la seriedad que exigen los procesos y sucesos históricos que sirven de base a su construcción.

Red Dead Redemption permite aproximarse a distintos momentos de la Historia dentro de su trama y a través de su ambientación, es posible apreciar el nivel de detalle presente en los escenarios, que abarcan desde pequeños pueblos rurales hasta grandes ciudades en expansión, pasando por paisajes naturales cargados de simbolismo hasta escenarios de industrialización que muestran el avance de las civilizaciones, nos damos cuenta de que los videojuegos ofrecen una visión particular para comprender cómo se representan distintas sociedades en el tiempo, aportando un espacio de reflexión sobre la memoria histórica y sobre la forma en que las culturas contemporáneas reimaginan el pasado.

Siguiendo la perspectiva de Marc Bloch, quien concebía la Historia como el estudio de los hombres en el tiempo, resulta evidente que los videojuegos pueden contribuir a este campo al poner en escena las relaciones humanas, los conflictos sociales y las tensiones culturales de distintas épocas y aunque no se trate de un documento histórico en el sentido clásico, un videojuego recrea y reinterpreta la vida de las personas en escenarios pasados, generando un medio para cuestionar cómo esos hombres y mujeres vivían, se organizaban y transformaban su entorno, así, los videojuegos ofrecen un aporte indirecto pero significativo a la Historia, al

funcionar como un catalizador de preguntas y reflexiones sobre la experiencia humana en el tiempo.

De igual manera, con Lucien Febvre podemos entender que la Historia no solo se centra en la cronología de hechos, sino en las creaciones y actividades humanas en el marco de sociedades diversas pero comparables entre sí bajo esta mirada, los videojuegos se constituyen como creaciones culturales contemporáneas que condensan representaciones del pasado y las hacen dialogar con las inquietudes del presente, sobre todo *Red Dead Redemption* porque no narra únicamente un periodo histórico, sino que lo traduce a símbolos, imaginarios y formas de organización social que resultan comprensibles para el jugador actual, permitiendo un puente entre la Historia académica y la Historia vivida y representada en el ámbito cultural y digital, debido a que lo hace con un nivel de detalle tan sublime que puede atrapar a cualquiera, jugando o incluso solamente observando el juego, tal como lo describe Febvre, porque podemos vivir esos escenarios en cada actividad que se nos ofrezca, desde algo tan simple como cortar madera, trabajar en una granja, cabalgar a caballo, utilizar armas, vestirnos de acuerdo a la época en que estamos viviendo dentro del juego, divertirnos con las distintas actividades de ocio que hay dentro del videojuego y muchas otras cosas más son los aportes que pueden tener los videojuegos a la Historia.

1.3 Tipos y clasificaciones de los videojuegos

Clasificación por plataformas: Consolas de videojuegos

- De sobremesa: Las consolas de sobremesa son aquellos dispositivos de videojuegos que están diseñados para ser utilizados principalmente en el hogar, funcionan conectándose directamente a la corriente de luz y un televisor o monitor externo para reproducir la imagen, tiene diferencia con las consolas portátiles, ya que no cuentan con pantalla integrada pero sí que suelen ofrecer mayor potencia de hardware, permitiendo gráficos que son más avanzados y experiencias de juego más complejas, usualmente o en la mayoría de casos incluyen controles inalámbricos o alámbricos para la

jugabilidad. Tenemos ejemplos populares que incluyen la PlayStation 5 y la Xbox Series X, las consolas más recientes para la fecha en que se investiga esto y las más potentes del mercado. Pero podemos encontrar que Microsoft y Sony son los dos gigantes del negocio y durante años han sido los dos ejemplos precisos de una consola de sobremesa con las antecesoras de las ya mencionadas como lo fueron la Xbox One y la PS4 y versiones anteriores⁶¹.

- Portátiles: Son las consolas diseñadas para jugar en cualquier lugar, como su nombre lo dice son portables y pueden llevarse de un lugar a otro, son compactas y de un acceso sencillo, generalmente el control para jugar está integrado o fusionado con la pantalla que transmite la imagen y únicamente es necesario conectarse a una corriente de luz para cargar la batería portátil que posee, tenemos ejemplos como la Nintendo Switch (modo portátil), Steam Deck, Nintendo 3DS y PlayStation Vita ⁶².

PC Gamer

Una “PC para videojuegos”, también conocida como “PC gamer”, es una computadora que está diseñada específicamente para ejecutar videojuegos de alta calidad y exigencia gráfica, mucho más que una consola, a diferencia de las computadoras convencionales, las PC gamers están equipadas con componentes de alto rendimiento que permiten una experiencia de juego fluida y envolvente y antes que nada, hay que decir que las “PC gamers” ofrecen la ventaja de la personalización, lo que quiere decir que los usuarios pueden seleccionar y actualizar piezas según sus preferencias y necesidades, adaptando el sistema a los requisitos de los juegos más recientes, esta flexibilidad, junto con la posibilidad de que se puedan hacer otras tareas como la edición de video, diseño gráfico o la

⁶¹ MercadoLibre. “Entiende todo sobre consolas”. 16 de Julio del 2024. <https://www.mercadolibre.cl/blog/tr/todo-sobre-consolas>.

⁶² MercadoLibre. “Entiende todo sobre consolas”. <https://www.mercadolibre.cl/blog/tr/todo-sobre-consolas>.

programación, hace que las PC para videojuegos sean una opción mucho más sofisticada y eso nos lleva a analizar sus componentes⁶³:

- Procesador (CPU): Está es una Unidad central de procesamiento que maneja las operaciones y lógica del juego, hay que mencionar que un CPU potente es esencial para evitar cuellos de botella y garantizar un rendimiento óptimo.
- Tarjeta gráfica (GPU): Es la responsable de renderizar imágenes y gráficos en la pantalla, claro está que una GPU de alta gama permite jugar títulos modernos con configuraciones gráficas elevadas.
- Memoria RAM: La RAM almacena datos temporales que el sistema necesita acceder rápidamente, por tanto, el hecho de tener una mayor cantidad de RAM facilita una multitarea eficiente y mejora la respuesta del juego.
- Almacenamiento: Generalmente usan unidades SSD que ofrecen tiempos de carga más rápidos en comparación con los discos duros tradicionales de las computadoras personales, y mejoran la experiencia general del usuario.
- Sistema de enfriamiento: Este es fundamental porque mantiene las temperaturas de los componentes bajo control durante sesiones de juego intensas, prolongando la vida útil del hardware ⁶⁴.

Dispositivos móviles

Son los dispositivos móviles, como los teléfonos inteligentes y las tabletas, estos se han convertido en plataformas clave para los videojuegos debido a su portabilidad y accesibilidad, estos dispositivos permiten a los usuarios jugar en cualquier lugar y momento, ofreciendo una amplia gama de juegos que van desde títulos casuales hasta experiencias más complejas, además, la integración de pantallas táctiles y sensores de movimiento ha permitido el desarrollo de nuevas formas de interacción y jugabilidad.

⁶³ DÍAZ, Miguel. “¿Qué es una PC gamer? Guía completa para entender sus componentes, usos y ventajas”. tecnología-informática.com. <https://www.tecnologia-informatica.com/que-es-una-pc-gamer/>.

⁶⁴ DÍAZ, Miguel. “¿Qué es una PC gamer? Guía completa”. <https://www.tecnologia-informatica.com/que-es-una-pc-gamer/>.

Las características de estos dispositivos radican en que se pueden usar en Smartphones y tabletas con juegos para iOS y Android y muchas veces tienen acceso a juegos gratuitos y de pago a través de tiendas digitales como la App Store o la Google Play⁶⁵.

Arcades (Máquinas recreativas)

Las máquinas arcade, que también son conocidas como máquinas recreativas, básicamente son dispositivos de entretenimiento que se popularizaron en lugares públicos como salones de juegos, centros comerciales y bares desde la década de 1970 y estas máquinas están diseñadas para ejecutar videojuegos específicos y se caracterizan por su estructura que es bastante robusta, los controles están integrados al dispositivo en sí, así como la pantalla que también está incorporada en el dispositivo.

Y podemos añadir que estos juegos de arcade suelen enfocarse en partidas de corta duración con objetivos claros, ofreciendo una experiencia de juego intensa y desafiante. Si bien es cierto que, como nuevas generaciones, esto suena algo distante y aunque su popularidad ha disminuido con la llegada de consolas domésticas y dispositivos móviles, las máquinas arcade siguen siendo un ícono en la historia de los videojuegos y aún se encuentran en algunos lugares dedicados al entretenimiento retro ⁶⁶.

Plataformas en la nube (Cloud Gaming)

Las plataformas de videojuegos en la nube son aquellas que permiten a los usuarios jugar títulos de alta calidad sin necesidad de poseer hardware potente, y como hardware potente entendemos a las consolas o PCs de última generación, pues a través de una conexión a Internet, los juegos se ejecutan en servidores remotos y se transmiten en tiempo real al dispositivo del usuario, ya sea un ordenador, *smartphone*, *tablet* o *Smart TV*. Esto democratiza el acceso a experiencias de juego

⁶⁵ Trustonic. "Crece el Mobile gaming en Latinoamérica", trustonic.com. 4 de octubre del 2022. <https://www.trustonic.com/la-es/noticias/crece-el-mobile-gaming-en-latinoamerica/>.

⁶⁶ GESTAL, Juan. "Máquinas Arcade: Historia y Evolución". pixfans.com. 9 de marzo del 2008. <https://pixfans.com/maquinas-arcade-historia-y-evolucion/>.

avanzadas, eliminando barreras económicas y técnicas hasta cierto punto, además, facilita la actualización constante de contenidos sin requerir descargas extensas por parte del usuario, tenemos ejemplos cómo Xbox Cloud Gaming, NVIDIA GeForce Now, Amazon Luna ⁶⁷.

Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR)

Las plataformas de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) son sistemas que permiten a los usuarios interactuar con entornos digitales de manera inmersiva, esta realidad virtual sumerge al usuario en un entorno completamente generado por computadora, aislándolo del mundo real, mientras que la realidad aumentada superpone elementos digitales sobre el entorno físico, enriqueciendo la percepción del usuario sin reemplazar su realidad, estas tecnologías se aplican en diversos campos, desde el entretenimiento y la educación hasta la medicina y la ingeniería, ofreciendo experiencias interactivas que combinan lo virtual con lo real, estas experiencias inmersivas se pueden disfrutar con dispositivos como Meta Quest, PlayStation VR o Apple Vision Pro, cada una de estas plataformas tiene ventajas y desventajas según el tipo de jugador y la experiencia que se busque ⁶⁸.

Tipos de videojuegos por género

Acción: Podemos comenzar con los juegos de acción, los cuáles son los que se centran en desafíos que requieren habilidades motoras y coordinación ojo-mano, aquí los jugadores se enfrentan a obstáculos y enemigos en tiempo real, poniendo a prueba sus reflejos y rapidez de decisión.

Este tipo de juegos tiene la posibilidad de combinarse con los de aventura para generar videojuegos que tengan mecánicas de combate, batalla y a su vez de exploración como es la característica de los juegos de aventura, mayoritariamente

⁶⁷ RAHAMAN, Reyadh. "Comparación de los mejores servicios de juego en la nube de 2025". geekflare.com. 2 de enero del 2025. <https://geekflare.com/es/best-cloud-gaming-services/>.

⁶⁸ Tecno-Soluciones. "Impulsando la innovación digital: claves para el desarrollo de aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada". tecnosoluciones.com. <https://tecnosoluciones.com/desarrollo-de-aplicaciones-de-realidad-virtual-y-realidad-aumentada/>.

encontramos mundos de modo libre o mundos abiertos para una exploración amplia y el uso de actividades variadas que incluyen situaciones de acción, y encontramos ejemplos como la saga “Grand Theft Auto” “Assassin's Creed” “Red Dead Redemption” “Uncharted” entre otras más⁶⁹.

Aventura: Los videojuegos de este género están enfocados en la exploración y la narrativa, de hecho, los juegos de aventura invitan a los jugadores a sumergirse en historias profundas, resolver acertijos y descubrir secretos en mundos detallados, han evolucionado con el tiempo, y dentro de ellos existen dos grandes tipos, primero están las aventuras conversacionales y por otro lado las aventuras gráficas. Las primeras surgieron en las primeras décadas de los videojuegos, cuando los gráficos eran muy limitados, y se basaban principalmente en texto para contar historias e interactuar con los jugadores, tenemos un ejemplo clásico de este tipo como “Mystery House” de 1980.

Por otro lado, las aventuras gráficas se enfocan en la exploración visual y permiten a los jugadores moverse a través de escenarios en tiempo real, como en “Indiana Jones y la Última Cruzada: Aventura Gráfica” de 1989, dentro de este tipo, hay juegos que se experimentan en primera persona y otros conocidos como “point-and-click”, en los que los jugadores usan el ratón para interactuar con objetos y personajes en la pantalla, resolviendo acertijos y avanzando en la historia ⁷⁰.

1. **Rol (RPG):** Es en este tipo de juegos donde los jugadores asumen el papel de personajes específicos, desarrollando sus habilidades y tomando decisiones que afectan el curso de la historia, la progresión del personaje y la inmersión en el mundo del juego son elementos clave para desarrollar la experiencia, son conocidos como RPG por sus siglas en inglés (Role-Playing Games), Una característica distintiva de los RPG es la narrativa profunda y la evolución constante de los personajes, lo que permite a los jugadores

⁶⁹ RHOTON, Stephen. “Tipos de videojuegos: todos los géneros y subgéneros”. [ligadegamers.com. https://www.ligadegamers.com/tipos-de-videojuegos/](https://www.ligadegamers.com/tipos-de-videojuegos/).

⁷⁰ Telefónica. “Tipos de videojuegos”. [telefonica.com. 20 de noviembre del 2024. https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/tipos-videojuegos/](https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/tipos-videojuegos/).

sumergirse en historias complejas y tomar decisiones que afectan el curso del juego ⁷¹. Dentro del género RPG, existen diversos subgéneros que ofrecen experiencias de juego variadas. Algunos de los más destacados son los juegos de rol de acción, que combinan elementos de los juegos de rol tradicionales con mecánicas de combate en tiempo real, requiriendo habilidades tanto estratégicas como de acción por parte del jugador.

Otros son los juegos de rol tácticos, que están enfocados en el combate estratégico por turnos, donde la posición y las decisiones tácticas son fundamentales para el éxito. También están los juegos de rol masivos en línea, estos permiten a miles de jugadores interactuar simultáneamente en un mundo virtual persistente, colaborando o compitiendo en diversas actividades y misiones.

Los juegos de rol occidentales, los cuales están desarrollados principalmente en Occidente, suelen ofrecer mundos abiertos y una gran libertad de elección, con énfasis en la personalización del personaje y decisiones que afectan la narrativa.

Y de manera llamativa encontramos los juegos de rol japoneses, que son, como lo dice su nombre, originarios de Japón, se caracterizan por historias lineales y centradas en la narrativa, con personajes predefinidos y sistemas de combate por turnos o en tiempo real ⁷².

2. **Simulación:** Estos videojuegos lo que hacen es que replican actividades de la vida real, permitiendo a los jugadores experimentar situaciones como pilotar aviones, gestionar ciudades o cuidar mascotas virtuales, con un alto grado de realismo, una simulación de la vida real, de actividades cotidianas o no tan cotidianas, finalmente buscan recrear estas actividades de la vida real en el mundo digital, permitiendo al jugador controlarlas y experimentarlas de manera interactiva, estos juegos pueden abarcar desde la gestión de una

⁷¹ Angel, "Introducción a los juegos RPG: Conceptos Fundamentales". juegosrpg.net. 25 de junio del 2024. <https://juegosrpg.net/conceptos-y-tecnicas/introduccion-a-los-juegos-rpg-conceptos-fundamentales/>.

⁷² SUÁREZ, Elda. "Qué son los RPG y cómo se juegan los juegos de rol". Protectomet.com. 4 de noviembre del 2024. <https://protectomet.com.ar/que-son-los-rpg-y-como-se-juegan-los-juegos-de-rol/>.

ciudad o una granja hasta la simulación de vuelo de aviones o la conducción de vehículos, su objetivo principal es ofrecer una experiencia lo más realista posible, a veces con fines educativos o simplemente para el entretenimiento.⁷³

Este género contiene a su vez subgéneros pero que todos son simulaciones, como los juegos de simulación de vehículos, estos permiten al jugador operar diversos medios de transporte, como automóviles, aviones o trenes, de forma realista y los videojuegos simuladores que hay son por ejemplo “Microsoft Flight Simulator” o juegos de carreras como “Gran Turismo”.

O los videojuegos de simulación de construcción y gestión, que están enfocados en la creación y administración de proyectos o comunidades, como ciudades o parques de atracciones, donde los más representativos son “SimCity” y “RollerCoaster Tycoon”, a estos se les suman los videojuegos de simulación de vida, están centrados en controlar la vida de personajes o criaturas, gestionando sus actividades diarias, relaciones y desarrollo personal. Un ejemplo destacado es “Los Sims” un título bastante popular, donde los jugadores dirigen la vida de personas virtuales, las cuales tienen su propia ciudad, lenguaje, trabajos y forma de convivir en sus rutinas cotidianas.⁷⁴

3. **Estrategia:** Los videojuegos de estrategia son un género que enfatiza la planificación y el pensamiento táctico para lograr la victoria, en estos juegos, los jugadores gestionan recursos, unidades y territorios, tomando decisiones que afectan directamente el desarrollo y desenlace de la partida, a diferencia de otros géneros, la rapidez de reflejos es menos crucial que la capacidad de anticipar movimientos y elaborar estrategias complejas. Están los juegos de estrategia en tiempo real, donde los jugadores realizan acciones

⁷³ Clebert. “Videojuegos de simulación: Tipos y Características”. clebert.com. <https://www.clebert.com/videojuegos-de-simulacion-tipos-y-caracteristicas>.

⁷⁴ LUNA, Laura. “25 años de los Sims, el simulador social que redefinió el videojuego”. as.com. 18 de febrero del 2025. <https://as.com/meristation/reportajes/25-anos-de-los-sims-el-simulador-social-que-redefinio-el-videojuego-n/>.

simultáneamente, gestionando recursos y unidades en tiempo real. Ejemplos notables incluyen “Age of Empires”, “StarCraft” y “Warcraft”.

Los juegos de estrategia que son por turno se alternan los jugadores para ejecutar sus movimientos, permitiendo una planificación más pausada, esto lo permiten títulos como “Civilization”, “Heroes of Might and Magic” y “X-COM”.

Hay algunos enfocados en la creación y administración de ciudades, parques o imperios económicos, donde la estrategia se centra en el desarrollo sostenible y eficiente. Ejemplos incluyen “SimCity” nuevamente que también forma parte de los videojuegos de Rol y “RollerCoaster Tycoon” que igualmente está entre los juegos de rol.

Y quizá los más conocidos, los de subgénero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), subgénero donde equipos de jugadores controlan personajes con habilidades distintas y que son únicas y compiten para destruir la base enemiga, ejemplos de esto son el popular juego “League of Legends” y “Dota 2” ⁷⁵.

4. **Deportes:** Este tipo de videojuegos recrea disciplinas deportivas, desde fútbol y baloncesto hasta deportes extremos, los jugadores pueden controlar equipos o atletas individuales, compitiendo en diversos torneos y desafíos. Hasta cierto punto también son de simulación o se combinan con estos porque simulan la práctica de disciplinas deportivas, permitiendo a los jugadores experimentar competiciones de diversos deportes como fútbol, baloncesto, béisbol, golf, lucha libre y artes marciales mixtas entre otros más. Buscan recrear de manera realista las reglas, dinámicas y entornos de los deportes representados, ofreciendo una experiencia inmersiva y auténtica. Muchos de estos rubros buscan por medio de estas simulaciones atraer fans a sus disciplinas, por medio de los videojuegos y mostrar un poco del entorno de su deporte, tal como es el caso de la Lucha libre de WWE con las sagas de videojuegos “WWE2K” que salen año con año ⁷⁶.

⁷⁵ Clebert. “Videojuegos de Estrategia: Tipos y Características”. clebert.com. <https://www.clebert.com/videojuegos-de-estrategia-tipos-y-caracteristicas>.

⁷⁶ HERRERO, Pedro. “Los mejores juegos de lucha, conducción y deportes de 2024 en PS5, PS4, Xbox, Nintendo Switch y PC”. as.com. 19 de diciembre del 2024.

Estos videojuegos de este tipo están enfocados en replicar fielmente las reglas y dinámicas de un deporte específico, al ser una simulación deportiva y brindando una experiencia lo más cercana posible a la realidad. A mí parecer los ejemplos más destacados incluyen las franquicias “FIFA” o desde el 2024 conocido como “EAFC” y “NBA 2K”. Aunque estos no son nada nuevo, ya que en juegos de hace años se veía y son conocidos como “arcade deportivo”, los cuales ofrecían una versión más simplificada y accesible del deporte, con mecánicas de juego rápidas y, en ocasiones, elementos exagerados o fantásticos, dichos juegos pueden ser “NBA Jam” y también “Mario Tennis” que representan este subgénero.

Y el enfoque no va solo a simular la disciplina en sí, sino también que se pueden ver centrados en la administración y dirección de equipos o deportistas, donde el jugador toma decisiones estratégicas relacionadas con tácticas, fichajes y finanzas. “Football Manager” es un ejemplo prominente en esta categoría como también lo es “EAFC” nuevamente.

Por otro lado, encontramos los de deportes extremos, quizá no tan populares, pero simulan actividades deportivas consideradas fuera de lo convencional o de alto riesgo, como el skateboarding o el snowboard, y hay juegos como “Tony Hawk's Pro Skater” y “SSX” que son representativos de este subgénero.

Y la verdad es que la evolución de los videojuegos deportivos ha sido significativa, incorporando avances tecnológicos que mejoran la jugabilidad y también el realismo⁷⁷.

5. **Carreras:** Centrados en la velocidad y la precisión, estos juegos ponen a los jugadores al volante de vehículos, compitiendo en diversas pistas y entornos para llegar primeros a la meta. Son un género también combinado con la simulación, ya que simula competencias de velocidad entre vehículos, donde el objetivo principal es recorrer una distancia determinada en el menor tiempo

<https://as.com/meristation/reportajes/los-mejores-juegos-de-lucha-conduccion-y-deportes-de-2024-en-ps5-ps4-xbox-nintendo-switch-y-pc-r/>.

⁷⁷ Infobae. “Videojuegos deportivos: qué son, historia y cómo han influido en los eSports”. 19 de agosto del 2022. <https://www.infobae.com/america/tecnologia/2022/08/19/videojuegos-deportivos-que-son-historia-y-como-han-influido-en-los-esports/>.

posible o antes que los oponentes, estos juegos si bien pueden presentar escenarios y vehículos realistas también lo pueden hacer con escenarios y contextos ficticios, ofreciendo diversas experiencias de conducción que no solo se basan en la simulación.

La evolución de los videojuegos de carreras ha estado marcada por avances tecnológicos que han mejorado la jugabilidad y el realismo. Un hito significativo fue el lanzamiento de Sega Rally Championship en 1995, que introdujo diferentes tipos de terreno que afectaban la conducción, aportando mayor profundidad y realismo al género ⁷⁸. Se pueden englobar en tres sectores, así que veámoslo de la siguiente forma:

Carreras arcade: Que están enfocados en brindar una experiencia de juego rápida y accesible, con físicas menos realistas y un énfasis en la diversión, hay títulos como “Out Run” y “Daytona USA” que son representativos de este estilo.

Simuladores de carreras: Estos buscan replicar de manera precisa el comportamiento de los vehículos y las condiciones de conducción, ofreciendo una experiencia más realista, están aquí juegos como “Gran Turismo” y “rFactor” como ejemplos destacados.

Carreras con combate (ficticios): Incorporan elementos ficticios o fuera del contexto real de las carreras como elementos de combate, permitiendo a los jugadores utilizar armas o habilidades especiales para obstaculizar a sus oponentes, la serie “Mario Kart” es un ejemplo popular de este tipo de juegos ⁷⁹.

6. **Lucha:** Videojuegos enfocados en combates cuerpo a cuerpo, estos juegos enfrentan a personajes en arenas donde deben utilizar diversas técnicas y

⁷⁸ MARTINEZ, Rubén. “Saga Rally Championship: la revolución que cambio para siempre los juegos de carreras”. as.com. 27 de octubre del 2024. <https://as.com/meristation/noticias/sega-rally-championship-la-revolucion-que-cambio-para-siempre-los-juegos-de-carreras-n/>.

⁷⁹ Clebert. “Videojuegos de carreras: Tipos y características”. clebert.com. <https://www.clebert.com/videojuegos-de-carreras-tipos-y-caracteristica>.

combos para derrotar a sus oponentes, a lo largo de los años, este género ha evolucionado, dando lugar a diversos subgéneros y estilos de juego.

Tenemos por ejemplo los juegos de lucha en 2D, en estos juegos, los personajes se mueven en un plano bidimensional, limitados a desplazarse hacia adelante o atrás. La jugabilidad se centra en la ejecución de combinaciones de movimientos y ataques especiales, típico de “Street Fighter”, “Mortal Kombat” o “The King of Fighters”, juegos totalmente clásicos y que son ejemplos claros de esto, pero que hay que seguir explicando, se continúa con los juegos de lucha en 3D, diferente a los juegos en 2D, estos títulos permiten a los personajes moverse libremente en un entorno tridimensional, ofreciendo una mayor profundidad estratégica y escenarios interactivos, aquí se encuentra un juego como el “Tekken” o “Virtua Fighter” y “Soulcalibur”.

Además de las diferencias en cuanto a las dimensiones, también las hay en la forma en cómo se presentan, ya que dentro del género están los juegos de lucha, pero en equipo, aquí los jugadores seleccionan múltiples personajes y pueden alternar entre ellos durante el combate, permitiendo estrategias combinadas y movimientos especiales en conjunto, esto se puede hacer en juegos como “Marvel vs. Capcom” o “Dragon Ball FighterZ”.

Los de tipo “Arena” son los que utilizan la mecánica de combates en entornos abiertos donde los personajes pueden moverse libremente en todas direcciones, suelen incluir elementos de plataformas y permiten enfrentamientos entre múltiples personajes simultáneamente, es bastante popular el caso de “Super Smash Bros” que destaca bastante pero que no es el único tipo de juego de peleas que contiene elementos así, pues hay juegos como “Samurai Shodown” que contiene armas para combatir. También están los juegos de lucha “beat 'em up” aunque la verdad, son algo distintos de los juegos de lucha tradicionales, ya que en este subgénero los jugadores avanzan a través de niveles enfrentando a múltiples enemigos simultáneamente y se enfocan en la acción cooperativa y la progresión a través de escenarios como lo hacen “Final Fight” y “Streets of Rage”. Y cada uno de estos

subgéneros ofrece experiencias únicas, adaptándose a diferentes preferencias y estilos de juego dentro del amplio mundo de los videojuegos de lucha ⁸⁰.

7. **Plataformas:** Están caracterizados por niveles que requieren saltar entre plataformas y evitar obstáculos, la precisión y el timing son esenciales para avanzar y superar desafíos, ponen a prueba la precisión con la que controlas a tu personaje al moverse y saltar por el escenario, hay que mencionar que aunque esta mecánica es el eje principal del género, muchos títulos también incorporan combates y acertijos que debes resolver como un plus extra a las actividades, superarlos demanda habilidad y perseverancia, ya que es habitual repetir ciertas secciones o incluso niveles completos varias veces antes de lograr avanzar. Dentro de esta categoría, destacan los metroidvanias, un subgénero inspirado en los clásicos “Metroid” y “Castlevania”, que han influido en numerosas entregas modernas.

Algunos ejemplos en 2D son “Super Mario Bros”, “Metroid” y “Castlevania”. En cuanto al ámbito tridimensional, destacan juegos como “Super Mario Odyssey”, “Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo” y “Crash Bandicoot N. Sane Trilogy” por mencionar algunos ⁸¹.

8. **Horror de supervivencia:** Diseñados para generar tensión y miedo, estos juegos sumergen a los jugadores en entornos aterradores donde deben sobrevivir con recursos limitados, enfrentando criaturas y situaciones escalofrantes, tienen el objetivo de generar en el jugador una sensación constante de inquietud, miedo e incertidumbre, a través de elementos como la ambientación oscura, el sonido envolvente y una narrativa que explora lo desconocido, estos juegos buscan sumergir al jugador en una experiencia emocional intensa. Con diferencia de otros géneros, los títulos de terror no

⁸⁰ Vandal. “Golpe a golpe: Así son las mejores sagas de juegos de lucha y todas están disponibles en G2A”. [vandal.espanol.com](https://vandal.elespanol.com/noticia/1350768672/golpe-a-golpe-asi-son-las-mejores-sagas-de-juegos-de-lucha-y-todas-estan-disponibles-en-g2a/). 26 de enero del 2024. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350768672/golpe-a-golpe-asi-son-las-mejores-sagas-de-juegos-de-lucha-y-todas-estan-disponibles-en-g2a/>.

⁸¹ RHOTON, Stephen. “Tipos de videojuegos”. <https://www.ligadegamers.com/tipos-de-videojuegos/>.

dependen solamente de la acción o la exploración, sino que se centran en provocarnos tensión psicológica y en limitar los recursos del jugador para incrementar la sensación de estar vulnerables, esto se logra mediante las mecánicas como la escasez de munición, la imposibilidad de combatir enemigos directamente o la necesidad de resolver acertijos mientras se enfrenta a amenazas impredecibles y el miedo se apodera de ti. El suspenso en estos juegos se construye de manera lenta, utilizando pausas, sonidos ambientales y situaciones inesperadas para mantener la atención del jugador, en muchos casos, el miedo no proviene únicamente de los enemigos o los peligros explícitos, sino también de la incertidumbre sobre qué podría ocurrir en el siguiente momento, así pues, se caracterizan por su capacidad de manipular la percepción del jugador, sumergiéndolo en un entorno hostil donde la tensión y el miedo son elementos clave de la experiencia ⁸².

Los videojuegos de terror y suspenso son aquellos diseñados para provocar miedo, tensión y ansiedad en el jugador, sumergiéndolo en entornos inquietantes y situaciones amenazantes. A diferencia de otros géneros que se definen por su jugabilidad, estos se caracterizan principalmente por su narrativa y atmósfera.

Dentro de este género de los videojuegos de terror, el "survival horror" o "terror de supervivencia" es un subgénero destacado, podemos explicar que en los survival horror, el jugador debe enfrentarse a desafíos con recursos limitados, como decíamos al inicio de esta explicación, lo que aumenta la sensación de vulnerabilidad y tensión, de manera que te sientes indefenso y alerta, y con este subgénero la verdad es que la evolución de los videojuegos de terror ha sido notable, lo observamos desde títulos pioneros como "3D Monster Maze" (1981) y "Haunted House" (1982), que sentaron las bases del género, hasta clásicos como "Resident Evil" (1996) y "Silent Hill" (1999), que redefinieron la narrativa y el diseño en los juegos de terror, estos últimos introdujeron elementos como cámaras fijas,

⁸² MatiGodot. "Cómo funciona el terror y el suspenso en los VIDEOJUEGOS". youtube.com. 3 de enero del 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=JkcxSG9jp4g>.

escenarios en tres dimensiones y una atmósfera opresiva que buscaba asustar al jugador, son considerados clásicos del género de terror ⁸³.

9. **Musicales y de ritmo:** Los videojuegos musicales, también conocidos como juegos de ritmo, son un género bastante interactivo que desafía a los jugadores a seguir patrones musicales precisos, ya sea mediante la pulsación de botones, la ejecución de movimientos de baile o la simulación de instrumentos musicales, el objetivo principal que tienen es sincronizar las acciones del jugador con la música para avanzar y obtener puntuaciones más altas ⁸⁴.

Este género abarca diversas modalidades, podemos iniciar hablando de los simuladores de instrumentos musicales, que permiten a los jugadores emular la interpretación de instrumentos como guitarras o baterías. Ejemplos notables incluyen “Guitar Hero” y “Rock Band”, donde se utilizan periféricos especializados para replicar la experiencia de tocar en una banda.

Otra categoría importante dentro de este género son los juegos de baile, que por su parte se enfocan en seguir coreografías específicas, requiriendo que los jugadores realicen movimientos precisos al ritmo de la música. “Dance Dance Revolution” y “Justo Dance” son un ejemplo emblemático, donde los participantes pisan flechas en una plataforma de baile o ven las instrucciones en la pantalla para seguir los movimientos. También existen los juegos de canto, centrados en la entonación y el ritmo vocal, en este tipo de videojuegos se evalúa la capacidad del jugador para cantar en sintonía con la música, hay títulos como “SingStar” y “Karaoke Revolution” que ofrecen una amplia selección de canciones para que los jugadores demuestren sus habilidades vocales.

Por último, hay que mencionar los juegos de ritmo y mezcla, que desafían a los jugadores a completar secuencias musicales o realizar mezclas siguiendo patrones

⁸³ CUETO, Marco. “EL MIEDO DIGITAL: LA EVOLUCIÓN DEL TERROR EN LOS VIDEOJUEGOS”. nosdicengamers.com. 23 de octubre del 2024. <https://nosdicengamers.com/el-miedo-digital-la-evolucion-del-terror-en-los-videojuegos/>.

⁸⁴ Academia Lab. “Juego de ritmo”. academia-lab.com. 2025. <https://academia-lab.com/enciclopedia/juego-de-ritmo/>.

visuales y auditivos, ¡tenemos como ejemplo “Beatmania” y “osu!”, donde se requiere una coordinación precisa para interactuar con los elementos musicales presentados en pantalla ⁸⁵.

10. Mundo abierto y Sandbox: Los videojuegos de mundo abierto se caracterizan por ofrecer a los jugadores un entorno amplio y libre para explorar, permitiéndoles desplazarse sin restricciones significativas y decidir el orden en que abordan las misiones o actividades. Aunque proporcionan una gran libertad de movimiento, estos juegos suelen tener una estructura definida con misiones y objetivos específicos que guían la experiencia del jugador. Ejemplos destacados incluyen títulos como "Grand Theft Auto III", "Red Dead Redemption" y la saga "Assassin's Creed", que han revolucionado la forma en que los jugadores se sumergen en la experiencia de juego ⁸⁶.

Por otro lado, los juegos de tipo sandbox ofrecen a los jugadores un entorno virtual donde pueden explorar, construir y modificar el mundo del juego sin seguir una línea argumental estricta o un conjunto de objetivos predefinidos. En lugar de imponer una narrativa lineal o misiones obligatorias, estos juegos permiten que los jugadores decidan cómo quieren jugar y qué quieren lograr dentro del mundo virtual. Un ejemplo representativo de este género es "Minecraft", que brinda a los jugadores la libertad de construir y explorar según su imaginación ⁸⁷.

Aunque ambos géneros ofrecen libertad al jugador, no son del todo iguales, muchas veces parece que son lo mismo y es que son bastante similares y no se trata de que uno sea un subgénero del otro sino que son géneros bastante parecidos y que muchas veces van de la mano pero no totalmente iguales, la principal

⁸⁵ SALCEDO, Cesar. “Evolución e historia de los juegos musicales y de ritmo”. gamerfocus.com. 16 de mayo del 2020. <https://www.gamerfocus.co/juegos/evolucion-e-historia-de-los-juegos-musicales-y-de-ritmo/>.

⁸⁶ ROMERO, Ulises. “Mundo abierto y Sandbox: qué son y sus principales exponentes más allá del GTA y Minecraft”. Geek.reporteindigo.com. 4 de septiembre del 2024. <https://geek.reporteindigo.com/editorial/Mundo-abierto-y-Sandbox-que-son-y-sus-principales-exponentes-mas-alla-de-GTA-y-Minecraft-20240903-0007.html>.

⁸⁷ UDIT. “¿Qué es un videojuego Sandbox?”. udit.es. 30 de enero del 2025), <https://udit.es/actualidad/que-es-un-videojuego-sandbox/>.

diferencia radica en la estructura y los objetivos, mientras que los juegos de mundo abierto proporcionan un vasto escenario con una narrativa y misiones específicas, los juegos sandbox se centran en la creatividad y la autonomía del jugador, sin imponer una historia o camino determinado, y como bien decimos, es posible que un juego combine elementos de ambos géneros, ofreciendo un mundo amplio para explorar junto con la libertad de modificar y crear dentro de ese entorno.

Así que los videojuegos de mundo abierto se caracterizan por ofrecer un entorno amplio en el que los jugadores puedan moverse libremente, sin embargo, estos juegos siguen una estructura con misiones, historias y objetivos definidos que guían la experiencia, aunque el jugador puede explorar y elegir qué misión o qué objetivo hacer primero ya que no tienen un orden específico e incluso pueden hacerse o no hacerse, pero el juego le presenta una serie de actividades organizadas dentro de ese mundo, encontrándonos con ejemplos de este tipo en sagas como “The Witcher”, “Assassin’s Creed” y el más popular de todos “Grand Theft Auto”, donde hay libertad para recorrer el mapa, pero dentro de una narrativa ya establecida. Y para terminar de explicar esto, por otro lado, están los videojuegos Sandbox, que se centran en la creatividad y la experimentación del jugador, con diferencia los de mundo abierto, no siguen una historia lineal ni imponen objetivos específicos, sino que ofrecen herramientas para que el usuario modifique el mundo del juego a su gusto, no se trata de que no haya nada que hacer, sino que el jugador al iniciar de cero puede ir construyendo la historia a su propio ritmo y con diversos objetivos que no son obligatorios y que no tienen una estructura fija, en estos títulos, cada jugador decide su propio camino y lo que quiere hacer, juegos como “Minecraft” y “Garry’s Mod” son ejemplos de este género, ya que permiten construir, explorar y crear sin restricciones narrativas que sean necesarias para el desarrollo del juego.

Si bien ambos conceptos están relacionados y algunos juegos combinan características de ambos, la principal diferencia radica en la estructura del juego, mientras los mundos abiertos ofrecen exploración dentro de una historia

establecida, los Sandbox eliminan esos límites y ponen el control en manos del jugador ⁸⁸.

Clasificaciones por edad

La edad es otra más de las clasificaciones dentro de los videojuegos, varían según la región y son establecidas por diferentes organizaciones para orientar a los consumidores sobre la idoneidad del contenido para distintas edades, lo que hacen estas clasificaciones es que evalúan el contenido del videojuego, consideran los elementos que hay en los distintos videojuegos como la violencia, el lenguaje, temas sexuales y otros factores que podrían influir en la decisión de compra o uso, dependiendo del jugador, entonces el objetivo principal es asegurar que el contenido sea apropiado para la audiencia prevista y ayudar a los usuarios a tomar decisiones informadas.

Sucede que las diferentes regiones y países han establecido sus propios sistemas de clasificación, en Europa se utiliza el sistema PEGI (Pan European Game Information), mientras que en Estados Unidos y Canadá se emplea el ESRB (Entertainment Software Rating Board) que hay que abordar a detalle posteriormente, cada uno de estos sistemas tiene categorías específicas que indican la edad recomendada y el tipo de contenido presente en el juego ⁸⁹.

Ahora bien, es importante destacar que estas clasificaciones no censuran el contenido, sino que proporcionan información para que los consumidores puedan elegir productos adecuados según la edad y sensibilidad de los jugadores, en el caso de un niño menor de edad, sus padres puede consultar las clasificaciones por edad para analizar la idea de comprar dicho videojuego, además, muchos sistemas de clasificación incluyen descriptores de contenido que detallan los elementos

⁸⁸ Hobby Consolas. "Qué es sandbox y su diferencia con mundo abierto". Youtube. 13 de abril del 2018. https://youtu.be/yCkheTwRVng?si=V3H_uDxPKGQCQf90u.

⁸⁹ Kingston. "Explicación de las clasificaciones por edades de los videojuegos". kingston.com. diciembre del 2021. <https://www.kingston.com/es/blog/gaming/understanding-video-games-age-ratings-esrb-peg>.

específicos que han influido en la clasificación asignada, como presencia de violencia, lenguaje soez o escenas de miedo para tener mucha más especificación. Entendiendo que la clasificación que se realiza en los videojuegos es de acuerdo a diferentes regiones podemos comprender que se desglosan de la siguiente forma.

1. **Entertainment Software Rating Board (ESRB):**

La *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) es una organización que se encarga de observar y también de regular clasificaciones, precisamente clasificaciones respecto a la edad para el contenido de los videojuegos y otros productos de software de entretenimiento y esto lo hace principalmente en Estados Unidos, Canadá y México, tiene como objetivo principal proporcionar a los consumidores, especialmente a los padres, información clara sobre el contenido de los videojuegos para que puedan tomar decisiones informadas sobre su idoneidad para diferentes edades.

El sistema de clasificación de la ESRB se compone de varias categorías, que básicamente indican la edad recomendada para los jugadores, así como darle una descripción correspondiente a cada contenido, detallan los elementos específicos presentes en el juego, como violencia, lenguaje inapropiado o temas sexuales, además de las clasificaciones de edad, la ESRB proporciona descriptores de contenido que ofrecen detalles adicionales sobre elementos específicos presentes en el juego, como "Violencia", "Lenguaje fuerte" o "Compras dentro del juego" ⁹⁰.

- Everyone (E) "Todos". Es contenido generalmente apto para todas las edades, puede contener violencia de caricatura, de fantasía o leve, y/o uso ocasional de lenguaje moderado.

- Everyone 10+ (E10+) "Todos a partir de 10 años" es una clasificación que describe a un videojuego cómo adecuado para personas de 10 años en adelante, puede incluir más violencia de caricatura, de fantasía, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.

⁹⁰ ESRB. "Guía de clasificaciones". esrb.org. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>.

- Teen (T) “Adolescentes”, la clasificación para edades de 13 años en adelante, dicho contenido llega a contener violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.
- Mature 17+ (M) “Maduros, 17 años en adelante” es un videojuego apropiado para personas de 17 años o más, en este hay violencia intensa, sangre y gore, contenido sexual o lenguaje fuerte.
- Adults Only 18+ (AO) “Solo adultos, 18 años en adelante”, es contenido solo para adultos, presenta escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual explícito o apuestas con dinero real ⁹¹.

2. Pan European Game Information (PEGI):

PEGI prácticamente es igual que ESRB pero con la diferencia de que se usa en Europa para clasificar los videojuegos según la edad recomendada, su propósito también es ayudar a los padres a elegir juegos adecuados para sus hijos, indicando si un juego es apropiado para ciertas edades y qué tipo de contenido incluye.

Este sistema fue creado en 2003 por la Interactive Software Federation of Europe (ISFE), funciona en 38 países y está respaldado por la Comisión Europea, se basa en etiquetas que aparecen en los juegos, donde se muestra la edad mínima recomendada (como PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 y PEGI 18) y símbolos que explican si el juego tiene violencia, lenguaje inapropiado u otros elementos sensibles, ahora bien es importante saber que PEGI no indica qué tan difícil es un juego, sino si su contenido es adecuado para una edad específica, lo que sí es verdad es que todas las empresas que publican videojuegos en Europa deben seguir este sistema, asegurando que los consumidores tengan información clara antes de comprar un juego ⁹².

⁹¹ ESRB. “Guía de clasificaciones”. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>.

⁹² PEGI. “PEGI ayuda a los padres a tomar decisiones informadas al comprar videojuegos”. [pegi.info. https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas](https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas).

- PEGI 3. Es apto para todas las edades, los juegos clasificados como PEGI 3 son apropiados para personas de cualquier edad, no deben incluir imágenes o sonidos que puedan causar miedo en los niños pequeños, se permite un nivel mínimo de violencia, eso sí, solo si ocurre en un contexto infantil o de comedia, además, no deben contener lenguaje ofensivo para nada.
- PEGI 7. Es apto para mayores de 7 años, pueden incluir imágenes o sonidos que podrían asustar a los niños más pequeños, estos también permiten cierto grado de violencia leve, siempre que no sea realista, explícita o detallada.
- PEGI 12. Es apto para mayores de 12 años, juegos que incluyen violencia moderada hacia personajes de fantasía o violencia menos realista hacia humanos, presentan insinuaciones o posturas de tipo sexual, pero el lenguaje ofensivo debe ser leve.
- PEGI 16. Es apto para mayores de 16 años, esta se asigna a juegos donde la violencia o las actividades sexuales se representan de manera similar a la realidad, llegan a contener un lenguaje más fuerte, así como referencias al consumo de tabaco, alcohol o drogas ilegales.
- PEGI 18. Es apto para mayores de 18 años, esta clasificación es para juegos con niveles extremos de violencia, como asesinatos sin razón o agresiones a personajes indefensos, hay contenido sexual explícito y una representación positiva del consumo de drogas ilegales de manera intensa.
- PEGI!. Además de las clasificaciones por edad de PEGI, algunas aplicaciones no relacionadas con videojuegos pueden llevar la etiqueta de "Recomendación de guía parental" como "!", esta indicación, implementada por PEGI en plataformas que usan el sistema IARC, advierte que la aplicación puede contener tanto contenido seguro como material generado por los usuarios, esto suele aplicarse a redes sociales y plataformas como Facebook, Twitter o YouTube ⁹³.

3. Computer Entertainment Rating Organization (CERO):

La *Computer Entertainment Rating Organization* (CERO) tal como las anteriores, es el organismo responsable de evaluar y clasificar los videojuegos, pero en Japón, su

⁹³ PEGI. "PEGI ayuda a los padres". <https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>.

objetivo principal es informar a los consumidores sobre el tipo de contenido que incluyen los juegos y la edad recomendada para su adecuado uso. Fue creada en julio de 2002 como parte de la *Computer Entertainment Supplier's Association* (CESA) y, en 2003, es bastante destacable porque obtuvo reconocimiento oficial como una entidad sin fines de lucro para establecer las clasificaciones por edad, y para lograr esto, CERO emplea un sistema basado en letras que indica la adecuación de los juegos para diferentes grupos de edad.

- A significa Apto para todas las edades.
- B quiere decir recomendado para mayores de 12 años.
- C es recomendado para mayores de 15 años.
- D es un juego recomendado para mayores de 17 años.
- Z es un contenido solo para adultos; prohibida su venta a menores de 18 años.

Pero tenemos que decir que no solo emplea estas clasificaciones por edad, CERO también emplea íconos descriptivos que detallan el tipo de contenido presente en el juego, como referencias al amor, violencia, terror, uso de alcohol o tabaco, apuestas, crimen o discriminación, drogas y lenguaje soez, dichos íconos se ubican en la parte posterior de la caja del juego y sirven para informar a los consumidores sobre elementos específicos que podrían influir en su decisión de compra.

En este caso, resulta importante destacar que la clasificación “Z” se encuentra regulada por el gobierno japonés, lo que implica restricciones legales en su venta y distribución, por lo tanto, los juegos con esta clasificación no pueden ser vendidos a menores de 18 años bajo ninguna circunstancia ⁹⁴.

4. *International Age Rating Coalition (IARC):*

Que la forma de clasificar esté dividida por regiones no significa que sea la única manera de clasificar el rango de edad en los videojuegos pues hay un organismo que lo hace a nivel internacional, es la International Age Rating Coalition (IARC) que es una iniciativa global creada en el año 2013 con el propósito de uniformar, darle

⁹⁴ CERO. “Rating System”. Cero.gr. <https://www.cero.gr.jp/en/smarts/index/17/>.

un mayor orden a la clasificación por edades en videojuegos y aplicaciones digitales, dicho sistema es gestionado por diversas entidades reguladoras en el mundo, como la ESRB en Norteamérica, o PEGI en Europa, que quiere decir que supervisan y validan las clasificaciones en sus regiones, lo hacen a través de un cuestionario automatizado, lo que hace la IARC es que asigna calificaciones según los criterios de cada país, agilizando el proceso para desarrolladores y garantizando información clara para los consumidores pero aunque la IARC facilita la clasificación, la decisión final sigue en manos de las agencias reguladoras locales que tienen su propia jurisdicción en pocas palabras.

Entonces el objetivo principal de la IARC es facilitar que los desarrolladores obtengan una clasificación de edad coherente en múltiples regiones y para ello, se utiliza un cuestionario que evalúa el contenido de los juegos y aplicaciones, determinando su clasificación conforme a los criterios de cada región, como vimos este método no solo optimiza el proceso de calificación, hay que añadir que también reduce los costos para los creadores de contenido digital.

Además, la IARC permite que los consumidores reciban información clara y uniforme sobre la idoneidad de los productos según la edad recomendada, esto principalmente en territorios donde no existe una entidad reguladora local, así la IARC proporciona iconos con clasificaciones de edad, asegurando que los usuarios cuenten con orientación sobre los contenidos que consumen, pero si hay un regulador en esa zona entonces sus criterios se interpondrán por encima de los de la IARC. Básicamente, este sistema ayuda a establecer un estándar global para la clasificación de videojuegos y aplicaciones digitales.

- 3+ Apto para mayores de 3 años.
- 7+ Apto para mayores de 7 años.
- 12+ Apto para mayores de 12 años.
- 16+ Apto para mayores de 16 años.
- 18+ Apto para mayores de 18 años ⁹⁵.

⁹⁵ IARC. "IARC Ratings Guide". globalratings.com. <https://www.globalratings.com/ratings-guide.aspx>.

Para cerrar este apartado podemos destacar que en cuanto a las clasificaciones por edades se repite constantemente el ver que en rasgos generales las clasificaciones son para niños, adolescentes y adultos, algunas veces las diferencias de uno u otro, en su mayoría con los adolescentes y adultos son por el contenido más o menos explícito, llegando a ser más notorio en los casos de Norteamérica con diferencia de Japón pero aun así manteniendo esta constante división por mayoría de edad donde el contenido suele ser más gráfico y que por ende se pueda tener cierta interpretación de que es un contenido grotesco o que no es bueno de alguna forma, pero esto no determina realmente la calidad del producto.

En sí, todas las clasificaciones que encontramos desde las clasificaciones por plataforma, por género de videojuegos y por edad, son las clasificaciones y tipos que hay de manera general y en lo particular, siendo así que sin importar la manera en cómo se dividan y se distribuyan los contenidos de videojuegos, la experiencia que cada jugador tiene se adquiere por sí misma por medio de la experiencia que se desarrolla y estos parámetros de clasificación pueden llegar a influir en la forma en cómo se juega un videojuego, viendo por ejemplo que un menor no podría disfrutar algún juego considerado como un juego de calidad por la clasificación de edad que tenga, o que alguna persona no pueda disfrutar de cierto videojuego por ser un videojuego para una plataforma en específico a la cual no tenga acceso, así como también ver cómo cada jugador se desenvuelve en ciertos tipos y géneros de videojuegos que son más de su agrado, con diferencia de otros que no son de su interés, pero que finalmente nos dan la idea de la tan asombrosa y variante diversidad que hay a elección propia para con los videojuegos, tanto como en el cine y la televisión, e incluso me atrevo a decir que más allá de esos dos entornos y con una mayor libertad en la experiencia.

Capítulo 2: *Red Dead Redemption*, una alternativa para la enseñanza de la Historia

2.1 El entorno histórico de *Red Dead Redemption*

La saga *Red Dead Redemption* está compuesta por dos juegos, *Red Dead Redemption 1* con fecha de salida al público en el año 2010 y *Red Dead Redemption 2* con fecha de salida al público en 2018, ambos han marcado un hito contundente y rotundo en el mundo de los videojuegos, siendo obras complejas, entretenidas, divertidas y, sobre todo, altamente detalladas, que es el enfoque con el que quisiera comenzar a explicar la fuerza que tiene dicha saga.

Con más precisión, debo decir que dicha saga de videojuegos, *Red Dead Redemption*, que es desarrollada por la empresa *Rockstar Games*, y es una serie de videojuegos ambientados en el periodo final del Viejo Oeste norteamericano, con un acercamiento al suceso de la revolución mexicana en el caso de la primera entrega, es en el tiempo en el que los forajidos comenzaban a desaparecer y la modernidad avanzaba con firmeza. Si bien podría definirse como una historia de forajidos o vaqueros, la saga propone una reflexión profunda acerca de la transformación de un mundo en conflicto entre la libertad individual y el orden impuesto por el progreso.

Desde la primera entrega en el año 2010, *Rockstar* dejó claro que no pretendía glorificar el Viejo Oeste como lo hacían muchas películas clásicas, sino más bien la intención era presentar una visión que fuera más cruda, humana y trágica, yo me quedaría con la cuestión de ser más humana y que es algo que debe valorarse y apreciarse en el entorno de la Historia, analizar el aspecto humano y tomarlo en cuenta para cercanía del análisis de los sucesos, *Red Dead Redemption* visualiza la época del viejo oeste con esas tonalidades, y eso nos lleva a ver lo que dice una de las brillantes mentes detrás de la obra, Dan Houser, cofundador de la compañía *Rockstar Games* y principal guionista de ambas entregas, donde explica que *Red Dead Redemption* no es solo un western tradicional, sino que es un relato sobre la muerte del Oeste, la forma en cómo poco a poco perece, se explica en el

juego lo que significaba ser un forajido cuando ese estilo de vida ya estaba destinado a desaparecer⁹⁶.

Es así como en *Red Dead Redemption 1*, seguimos la historia de John Marston, un antiguo forajido obligado por el gobierno a perseguir a su vieja banda, el juego no solo presenta una narrativa cinematográfica, sino que sitúa al jugador en un mundo dinámico y que es moralmente complejo, en el que cada elección tiene consecuencias.

Ocho años después del estreno de la primera entrega, llegó *Red Dead Redemption 2* del año 2018, que expandió ese universo con una ambición muy grande y totalmente única y sin precedentes, esto lo hizo con un guión de más de 2,000 páginas, cientos de actores y decenas de miles de animaciones, de este modo Rockstar creó un mundo que no solo se ve real, sino que actúa y reacciona como uno real, Houser dijo que *Red Dead Redemption 2* era básicamente lo siguiente “esta experiencia fluida y natural en un mundo que parece real, un homenaje interactivo a la experiencia rural estadounidense. Es un vasto mosaico cuatridimensional donde la cuarta dimensión es el tiempo, donde el mundo se despliega a tu alrededor, en función de lo que hagas”⁹⁷.

Debe quedar claro que ambos títulos, aunque sean dos historias independientes, se enlazan de una manera y comparten una misma esencia, y es la de retratar un periodo de cambio completamente irreversible, en el que los personajes luchan por encontrar su lugar en un mundo que ya no los necesita, o al menos que los hace sentir así, por lo tanto *Red Dead Redemption* es más que una saga de acción o aventuras, es una obra que combina la Historia, el arte, la narrativa y el juego, para explorar el lado humano de una época frecuentemente idealizada.

Con todo esto ya dicho, y conociendo de manera un poco superficial lo que comprenden ambos juegos de la saga, quiero retomar la cuestión de los detalles,

⁹⁶ WALLA, Claire. “Los ancestros cinematográficos de Red Dead Redemption, desde John Ford hasta Sergio Leone”. VANITY FAIR, 18 de mayo del 2010. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2010/05/red-dead-redemptions-cinematic-ancestors-from-john-ford-to-sergio-leone>.

⁹⁷ GOLDBERG, Harold. “Cómo se digitalizó Occidente La creación de Red Dead Redemption 2 de Rockstar Games.”. Vulture, 14 de octubre del 2018. <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2>.

porque tal como lo describe Dan Houser, es un mundo que se despliega a partir de lo que hagamos como jugadores, y por ende vivir la experiencia de lleno nos traslada a observar la inmensa y vasta cantidad de cosas que hay en el entorno, en este caso más específico me gustaría resaltar los detalles de carácter histórico, y que proporcionan a mi parecer, una buena forma de ayudar a la Historia, para sentir que vivimos una época que está muy distante a nuestro presente, pero que gracias a ambas obras, podemos sentir que tenemos la oportunidad de adentrarnos en esta época. Y es posible asimilar que se puede adentrar a una época distante por medio de los videojuegos gracias a la interactividad continua, que propone Brenda Laurel, diseñadora de videojuegos e investigadora, quién con dicha interactividad se refiere a la manera en que un videojuego mantiene al jugador constantemente involucrado en la experiencia narrativa, combinando la frecuencia, el alcance y la significancia de sus acciones dentro del juego, lo que quiere decir que el jugador realiza interacciones de manera recurrente, la frecuencia, así tiene un rango de opciones dentro de ciertos límites, el alcance, y que sus decisiones afectan la historia mientras que la historia también influye en sus posibilidades, la significancia. Está interactividad continua se relaciona con la idea de que la interfaz del juego debe ser casi invisible, de modo que el jugador se sienta directamente inmerso en la historia sin percibir barreras entre él y el mundo representado, la propuesta incluye también permitir libertad dentro de áreas definidas de la narrativa, de manera que, aunque existan límites y objetivos lineales, la curiosidad del jugador y su exploración personal enriquezcan la experiencia histórica y narrativa del juego ⁹⁸.

Y como estudiante de Historia, muchas veces sucede que al estar escuchando cómo el profesor explica su clase, cómo habla acerca de los hechos históricos y de las diferentes épocas, podemos perdernos en la explicación y esto no es debido a que el profesor esté haciendo un mal trabajo, sino más bien que quizá no se sienta tan real. Quizá la forma en cómo se observa la Historia de manera tradicional no permite que el estudiante se sienta inmerso en el relato, es factible

⁹⁸ GOSCIOLA, Vicente. "Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine". Universidad Anhembi Morumbi. 2008. P. 56.

tener una comprensión más precisa para muchos estudiantes cuando se adquiere la información de los sucesos, a partir de visualizar en vez de solo escuchar, en el caso de otros más no es necesario, pero cuando sí lo es, resulta complicado únicamente quedarse con las palabras. Y es justamente lo que considero que aporta un videojuego como una alternativa para la enseñanza de la Historia, en específico *Red Dead Redemption*, que quizá únicamente funcione para hablar de la época del viejo oeste que nos remonta a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, por ende, para otros hechos históricos no funcionará, pero no se trata de que esta saga sirva para abordar toda la Historia de la humanidad, sino más bien, cómo un comienzo para abrir la puerta a la implementación de distintas opciones y variedades de videojuegos que hay, y que si sus recursos lo permiten, puedan explicar varios sucesos en la Historia y servirle tanto al estudiante, para una mayor comprensión, como para el profesor o docente, y facilitar una explicación que puede ser más entretenida y didáctica.

Lo ya dicho funciona de una manera ágil debido a que videojuegos como *Red Dead Redemption*, poseen una amplia variedad de detalles, en concreto detalles que profundizan el entorno histórico, lo cual es algo que nos ayuda a situarnos en esa época con mayor precisión, hace posible el fortalecer la perspectiva de ese momento con una imagen vivida y totalmente inmersiva, porque de nada serviría adentrarse a un entorno inspirado en un momento de la Historia pero que realmente no te transmite nada, que es muy plano pero me da gusto decir que no es el caso actual, por ende y sin más preámbulo, hay que ver cuáles pueden ser algunos de esos elementos que posee *Red Dead Redemption* para hacerlo posible.

Para comenzar con este análisis es necesario decir que el destacar los elementos y detalles que contienen ambos juegos de la saga, no significa que deban ser totalmente exactos o una calca precisa de la realidad, la intención es mostrar la similitud y el reflejo que proporcionan por parte de la realidad hacia este mundo digital.

Lo fundamental es ver cómo se plasman los detalles que existen y existieron en dicho entorno, así este juego sirve como un ejemplo para iniciar una implementación de videojuegos en clases para enseñar la Historia, pero siendo

cuidadosos en identificar que son elementos que representan a la sociedad de ese momento, como es el objetivo de la investigación, mostrar este mundo digital como una representación de la sociedad.

Iniciamos primeramente con *Red Dead Redemption 1*, que se ambienta en Estados Unidos durante 1911 y al mismo tiempo también en México, lo cual nos permite acercarnos a problematizar un contexto que ocurre entre el norte de México durante los primeros años de la revolución mexicana.

Lugares, regiones y estructuras

El juego tiene una conexión directa al mostrar una versión ficticia del norte de México, el paisaje es el escenario en el que se desarrollan los elementos históricos y por ende a mi parecer es la mejor carta de presentación para ver el entorno, siendo la base de la representación de la realidad en el mundo digital, esto quiere decir que la narrativa visual del videojuego se convierte en un recurso que es fundamental, pues no se trata solo de paisajes que son estáticos, sino de imágenes en constante movimiento y cambio, que, al articularse con otros elementos del entorno y la ambientación sonora, transmiten significados y permiten contar historias ⁹⁹. Así, los desiertos áridos y montañosos se complementan con pueblos fronterizos que muestran construcciones propias de la época, como iglesias que fungen como centros comunitarios, mercados en los que se reproducen dinámicas comerciales típicas, casas humildes de adobe o madera que reflejan las condiciones sociales, y distintos lugares que evocan las diversas actividades rudimentarias en aquel tiempo, del mismo modo, los bares y cantinas recrean los espacios de sociabilidad, donde la forma de hablar de los personajes, sus costumbres y sus interacciones reproducen rasgos culturales e históricos reconocibles, todo ello convierte al escenario no en un simple fondo visual, sino en un entramado de símbolos que permiten al jugador acercarse a la sociedad del norte de México de principios del siglo XX, con sus tensiones, su vida cotidiana y sus particularidades culturales.

⁹⁹ SÁNCHEZ NAVARRO, J. & LAPAZ CASTILLO, L. “¿Cómo analizar una película desde el punto de vista narrativo?” Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya. 2015. P. 17.

Sin embargo, es importante señalar que aunque la representación de estos espacios y costumbres no corresponde de manera exacta a la realidad histórica, sí logra construir una evocación que combina lo ficticio con lo verosímil, por eso la importancia de aclarar que el videojuego no busca reproducir con precisión cada detalle del norte de México, sino generar una ambientación cargada de referencias históricas que le otorgan coherencia y credibilidad al mundo digital, permitiendo al jugador sumergirse en una experiencia que, aun con licencias narrativas, mantiene un fuerte vínculo con el pasado.

Territorio en el que se establece *Red Dead Redemption 1*

El mundo del juego se encuentra dividido en tres territorios principales, los cuales representan regiones que son tanto del sur de los Estados Unidos como del norte de México, dichos territorios se conforman de la siguiente manera; New Austin y West Elizabeth son las versiones de algunos territorios del sur de Estados Unidos, por otro lado Nuevo Paraíso es la versión ficticia dentro del mundo digital que tiene el juego para el norte de México, cada uno con características geográficas y culturales propias que ayudan a contextualizar la narrativa del juego dentro de un marco histórico ficticio, pero similar.

New Austin representa el suroeste de los Estados Unidos, especialmente zonas inspiradas en estados como Arizona, Nuevo México y el oeste de Texas. Este territorio se compone de cuatro regiones que son Cholla Springs, Gaptooth Ridge, Hennigan's Stead y Río Bravo, las cuales, en conjunto, presentan paisajes desérticos, pueblos fronterizos y zonas rurales escasamente pobladas, lo cual nos remonta a la representación del Viejo Oeste estadounidense.

Por su parte, West Elizabeth representa otra parte del territorio estadounidense, pero con un paisaje que es diferente al de New Austin, este se encuentra inspirado en estados como Colorado, Utah, Kansas y partes de California, este territorio combina áreas que son boscosas y montañosas como Tall Trees, con grandes llanuras como las de Great Plains, aquí el clima es más templado y las comunidades reflejan un grado mayor de desarrollo y urbanización como la sociedad que se encuentra dentro de la ciudad Blackwater, la ciudad más

desarrollada que encontramos en el mapa del juego, lo que sugiere una transición hacia una sociedad más organizada y cercana a la modernidad del siglo XX.

Finalmente, nos encontramos con Nuevo Paraíso, que es la única región que representa a México dentro del juego, se ubica al sur de New Austin, y está dividida en tres regiones que son Punta Orgullo, Perdido y Diez Coronas, esta última tiene la característica de que se encuentra separada por el río San Luis, que marca la frontera simbólica entre los dos países.

El territorio mexicano está caracterizado por tener una geografía árida y montañosa, con pueblos polvorientos, la arquitectura se representa más con los distintos pueblos que hay de una manera sencilla con casas hechas de adobe pero no hay ninguna ciudad grande que pueda ejemplificar la arquitectura que vivía México en dicho momento, se trata de evitar la imagen tradicional del norte de México durante la época revolucionaria, y además, la narrativa que se desarrolla en este territorio está marcada por la presencia de conflictos armados y tensiones políticas que remiten claramente pensar el contexto de la Revolución Mexicana, por ende, en algunos de los territorio se observa el desgaste de las guerras .

En general, el juego lo que hace es que distingue con claridad cuáles regiones representan el sur de los Estados Unidos, New Austin y West Elizabeth, y cuál representa a México, Nuevo Paraíso, y esta división territorial nos permite experimentar dos visiones distintas del mundo fronterizo a principios del siglo XX, y a su vez contrasta el avance de la modernidad estadounidense con las luchas sociales y el atraso estructural de México en plena revolución¹⁰⁰.

¹⁰⁰ Red Dead Wiki. "Locations in Redemption". reddead.fandom.com, https://reddead.fandom.com/wiki/Locations_in_Redemption.



Imagen obtenida del sitio web *Reddead.fandom.com*

Antes de adentrarnos en la explicación de los territorios y la versión digital, mencione que son representaciones ficticias, lo cual no quiere decir que carezcan de valor histórico, simbólico o interpretativo. Según la Real Academia Española, el término “ficticio” se define como “fingido o simulado”¹⁰¹, lo cual indica que, si bien podemos ver qué estos espacios no existen como tal siendo entidades geográficas reales, han sido contruidos a partir de referencias históricas, culturales y geográficas verificables, por la desarrolladora *Rockstar Games*, en este sentido, la ficción funciona como una herramienta de representación de la sociedad que permite condensar elementos propios de la época establecida, para ofrecer una experiencia inmersiva que, aunque no exacta desde el punto de vista documental, sí que es coherente con los imaginarios históricos del periodo en cuestión, así, la representación de territorios como New Austin, West Elizabeth o Nuevo Paraíso, si bien es obvio que no responden a una cartografía real, la verdad es que logran

¹⁰¹ Real Academia Española. “Ficticio”. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed. <https://dle.rae.es/ficticio>.

formar una narrativa con inspiración histórica que puede ser analizada y utilizada con seriedad.

La vida en las ciudades y pueblos de Red Dead Redemption 1

Dentro de los diversos territorios tanto en Estados Unidos como en México que integra el videojuego *Red Dead Redemption* hay poblaciones que reflejan el día a día que viven los ciudadanos y en las cuales desarrollan distintas actividades, desde trabajo o actividades de ocio; cada una de estas contienen distintos edificios y estructuras que tienen diferentes funciones, en las cuales habitan los “Npcs”, es decir, “*Non-Playable Characters*”, por sus siglas en inglés, los cuáles son personajes controlados por la inteligencia artificial del videojuego que no son manejados por el jugador, la función que tienen es poblar el mundo del juego, interactuar con el jugador y aportar realismo, ya sea como civiles, enemigos, aliados o comerciantes, dependiendo del contexto narrativo”¹⁰².

Entre las poblaciones representadas tenemos a la ciudad más desarrollada del juego que es Blackwater, por la cual quiero iniciar para explicar y mostrar tanto los edificios y lugares como la cotidianidad de los ciudadanos o Npcs. Esta ciudad se distingue por su modernidad, ya que cuenta con luz eléctrica, calles pavimentadas y hasta automóviles visibles, representando el paso a la modernidad en las ciudades más grandes con diferencia de algunos pueblos más sencillos, la ciudad también tiene un pasado violento, marcado por la famosa “Masacre de Blackwater en 1899”, parte de la leyenda contada en la segunda entrega de la saga, en la masacre murieron decenas de agentes y forajidos.

La ciudad representa la clara división social y urbana que hay, ya que alberga edificios gubernamentales, negocios lujosos, un puerto y residencias de clase alta, en su población vemos que predomina la ascendencia caucásica, aunque también hay comunidades afroamericanas y chinas pero a la orillas de la ciudad, lo que refleja algo curioso, una diversidad poco común en otras regiones del juego, siendo

¹⁰² Merriam Webster Dictionary. “non-player character”. Merriam Webster.com.
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/non-playable%20characters>.

así que Blackwater representa una ciudad que está en transición entre el Viejo Oeste y la modernidad del siglo XX¹⁰³.



Imagen obtenida del sitio web GAMERANT



Imagen obtenida del sitio web Reddead.fandom.com

No hay información concreta de en qué ciudad de la vida real está inspirada esta ciudad del juego, a pesar de que no está dentro de los estados en los que se inspira West Elizabeth, muchos usuarios en foros consideran y hablan de que está

¹⁰³ Red Dead Wiki.
<https://reddead.fandom.com/es/wiki/Blackwater>.

“Blackwater”.

reddead.fandom.com.

inspirada en la ciudad de Blackwater, Missouri, además de llevar el mismo nombre algunas estructuras se asemejan bastante.



Imagen obtenida del sitio web OnlyInYourState.com

Continuando con el entorno de dicha ciudad, hay algunas estructuras interesantes y que forman parte de esta vista hacia los elementos históricos, entre estas estructuras hay plazas, edificios y casas que conforman la ciudad y permiten imaginar a dichos asentamientos en sus procesos hacia la modernidad.

Uno de esos elementos es la plaza principal de Blackwater, la cual se encuentra a la mitad de la ciudad y presenta una simetría urbana que articula el espacio, ya que los caminos pavimentados que delimitan el área peatonal y los accesos vehiculares se dirigen hacia la plaza. En el centro de la plaza destaca un kiosko de madera que está pintado en tonos claros, decorado con cintas con un estilo patriótico evocando festividades cívicas, esto podría sugerir un ambiente nacionalista estadounidense, a su alrededor se pueden ver varias bancas de hierro y madera, y el césped se ve muy bien cuidado, al ser una zona concurrida por los peatones. Al fondo, por su parte y llamando la atención hay un edificio con una torre de reloj, posiblemente la sede del gobierno local o un juzgado, que refuerza la idea de progreso institucional, es un edificio con arquitectura neoclásica, ya que se evidencia cierta simetría, se ve el uso de columnas, un frontón triangular y una torre

con reloj que corona la estructura, elementos comunes en edificaciones cívicas del siglo XIX y principios del XX, este estilo arquitectónico retoma las formas clásicas de la antigua Grecia y Roma, privilegiando la simplicidad geométrica, el orden visual y la proporción entre los elementos, prioriza un gran valor estético, y sobre todo que refleja ideales racionalistas e ilustrados que buscan transmitir autoridad, estabilidad y progreso, razón por la cual fue común en edificios públicos como tribunales, bibliotecas y palacios de gobierno, por ende, en el caso de Blackwater, estos elementos refuerzan su carácter de ciudad moderna y en transición hacia una nueva época ¹⁰⁴, también entre los árboles alineados, se encuentra el edificio de la estación de policía, igualmente construido con ladrillos rojos y con el detalle de las banderas estadounidenses.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1

¹⁰⁴ CASA COR Publisher. "Arquitectura neoclásica: qué es, características y proyectos famosos". CASACOR. <https://casacor.abril.com.br/es-ES/noticias/casacor-explica/arquitetura-neoclassica-o-que-e-caracteristicas-e-projetos-famosos>. GOMBRICH, E.H. "La Historia del Arte". Conaculta, Editorial Diana. México. 1989. Pp. 536-538.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1

También está el edificio del banco de Blackwater, el “*First National Bank*” de Blackwater, una construcción que una vez más, cómo el edificio del reloj, refleja la arquitectura neoclásica, tiene una fachada que luce muy simétrica, el uso de columnas que son robustas en la entrada principal, el frontón sobre la puerta, las molduras rectas y la solidez de los muros son elementos distintivos de este estilo. Este tipo de arquitectura como ya se mencionó, buscaba proyectar estabilidad, orden y autoridad, coincide con el edificio de la estación de policía e incluso se encuentra frente a este mismo, cualidades ideales para una institución financiera. Es visible el detalle en las estructuras con el uso de piedra, refuerza la idea de permanencia, también cabe recalcar que el edificio está levemente elevado sobre el nivel de la calle, lo cual no solo tiene una función práctica, sino también simbólica, elevar el edificio como un espacio de poder e importancia dentro de la ciudad moderna.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1

En esta plaza podemos encontrar a diferentes ciudadanos caminando pero también a algunos otros trabajando, como en el caso de los vendedores de periódicos, los cuales se encuentran en los alrededores de esta zona, usualmente suelen ser hombres bastante jóvenes, por no decir niños o adolescentes, pero no siempre, empiezan a ofrecer constantemente el periódico para que el jugador pueda leer las noticias que van ocurriendo, las cuales son los eventos que se desarrollan en las misiones o posterior a las misiones y que se pueden leer en los diarios, de la misma forma encontramos a barrenderos en las calles o también policías patrullando la zona.



Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 1

También existe un teatro en la ciudad de Blackwater, uno de los edificios más llamativos al ser un edificio de dos pisos con una entrada principal enmarcada por un arco de medio punto, es decir, una curva uniforme y simétrica¹⁰⁵. Justo en este arco hay una lámpara de araña colgando en el vestíbulo de acceso, lo que resalta el carácter elegante del lugar, así mismo las ventanas superiores están alineadas

¹⁰⁵ MIÑAN, Mia. "Definición de Arco de Medio Punto en Arquitectura: Ejemplos, Autores y Concepto". DEFINICIONWIKI. <https://definicionwiki.com/definicion-de-arco-de-medio-punto-en-arquitectura-ejemplos-autores-concepto/>.

simétricamente, y la estructura general transmite una sensación de solidez y permanencia, típica de construcciones neoclásicas.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1



Imagen obtenida del sitio web El Sol de Parral

Dicha construcción en el juego se asemeja bastante con una construcción de la vida real y puede servir para observar la similitud, no en precisión exacta de que sean el mismo lugar y estructura, pero son bastante similares, me refiero al Teatro Hidalgo en Parral con el Teatro de Blackwater en el juego, de igual forma el Teatro

Hidalgo también fue usado como sala de cine donde de hecho se proyectó el filme “Ben-Hur”¹⁰⁶.

Volviendo al videojuego, del mismo modo hay otro espacio creado para la reproducción de algunas cintas cinematográficas en el juego, pero este lugar se encuentra fuera de la ciudad de Blackwater, más bien, en un pueblo llamado Armadillo, el edificio es mucho más sencillo y de menor calidad visual en comparación del ya mencionado en Blackwater, un poco más difícil de observar las cintas que pasan, pues la pantalla es más pequeña.

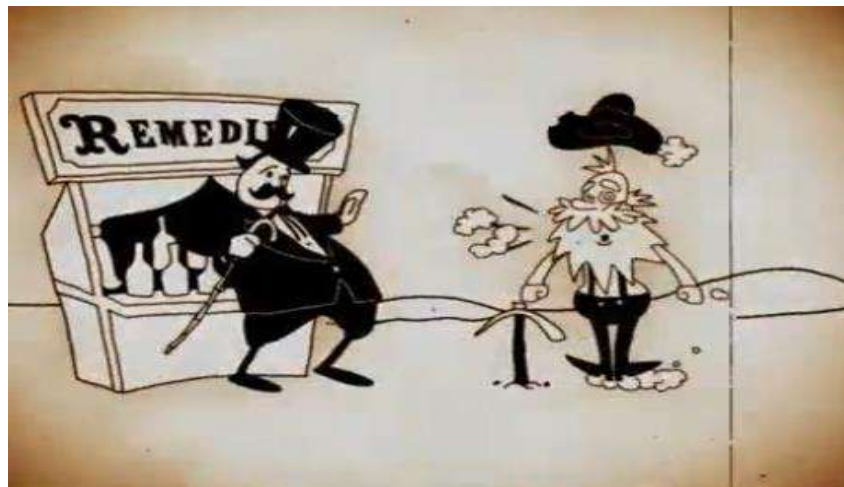


Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1.

En este lugar se puede interactuar y ver algunas películas, claramente películas de la época, pero también cabe mencionar que son películas bastante sarcásticas, típicas en el contenido de la desarrolladora del juego, Rockstar Games, únicamente pueden verse dos películas “Los peligros del doctor y la ciencia médica”

¹⁰⁶ PERALES. Silvia. “Teatro Hidalgo en Parral: así Lucía esta joya arquitectónica hace 100 años”. El Sol de Parral. <https://oem.com.mx/elsoldeparral/tendencias/asi-lucia-el-teatro-hidalgo-hace-100-anos-13363486>.

y “Beumont el corpulento y el sufragio femenino”, no hay mucho que decir de las tramas, bastante burlescas y satíricas.



Imágenes obtenidas del sitio web Reddead.fandom.com

Ahora bien, hay muchos edificios importantes y cada uno con característica particulares, es difícil ponerlos todos cómo ejemplos, pero aun así considero que es necesario hacer el esfuerzo en observarlos. Al describir la ciudad, mencione que hay casas en los alrededores, casas construidas con madera y que lucen más sencillas, más simples en comparación con las grandes estructuras de los edificios centrales, aun así forman parte del entorno histórico en el que se sitúa la ciudad, no

hay mucho que describir, más que la sencillez que reflejan y el contraste marcado ante los demás edificios.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1.

Los comercios también forman parte del paisaje de la sociedad y la vida cotidiana en la ciudad, son un lugar en donde de hecho los NPC interactúan bastante y el jugador mismo también puede interactuar, se puede participar en juegos de azar o tomar una cerveza, así como escuchar conversaciones, esto se puede hacer en uno de estos comercios y quizá el más lleno de vida, me refiero a la cantina de Blackwater.



Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 1.

El edificio de la cantina tiene una fachada de ladrillo rojo, con detalles decorativos en las cornisas y las ventanas, esto le da un aire robusto pero también elegante, lo cual para esta época es algo característico, al ser un lugar de comercio y encuentro común, es factible ver que hay grandes ventanales en la planta baja, que permiten ver el interior del local y aportan luz al espacio, por su parte sobre la entrada principal, hay un letrero que dice "Blackwater Saloon", indicando el nombre del establecimiento y que evidentemente se trata de una cantina, con su entrada

siendo bastante grande, algo que es una característica de los bares del Viejo Oeste pero también de estas grandes ciudades, a todo esto se suma que hay anuncios pintados que promueven el lounge de caballeros y la venta de cigarros, reforzando la ambientación de principios del siglo pasado.

En cuanto al interior, la cantina la verdad es que refleja el ambiente de socialización y entretenimiento de la época, se observa el mobiliario compuesto por mesas y sillas de madera, una barra de servicio al fondo y una decoración con cabezas de ciervo y lámparas colgantes, elementos que son habituales en estos establecimientos, a ello se suman el papel tapiz y los detalles en madera oscura que le dan ese toque de calidez y autenticidad al espacio y aún más por la iluminación que es tenue, lo que genera una atmósfera más íntima y acogedora.

Pero no solo está la cantina como comercio en la ciudad, del mismo modo detallado hay una tienda con una gran variedad de productos que son apreciables a medida que se van observan con más atención, aunque en dicha tienda no es posible que el jugador interactúe, pero sí que hay otras en las que se puede, pero esta tiene una gran atención a los detalles con los diferentes alimentos, utensilios y demás productos que hay en las estanterías.



Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 1.

Es visible la existencia de un muelle, si bien es muy poco común ver barcos en el juego, ya que no son algo recurrente a utilizar, sí que hay puertos y en la ciudad de Blackwater se puede ver uno, totalmente hecho de madera y con lo que parece ser una estructura que sirve como taquilla y oficina, teniendo un largo pasillo que sirve para guiar a los pasajeros para abordar los barcos.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1.

Debo mencionar un lugar interesante, el rancho MacFarlane, situado en New Austin, en la región de Hennigan's Stead, es una propiedad de la familia MacFarlen, en este lugar se realizan actividades como la crianza de ganado, la producción y recolección de productos agrícolas, así como también el cuidado de caballos, dicho rancho fue fundado por Drew MacFarlen y es administrado por él y su hija Bonnie MacFarlen, quienes son personajes secundarios en el juego. En este lugar se ven diferentes estructuras, como un enorme granero, corrales, estación de tren, una tienda, consultorio médico y varias viviendas. El jugador puede trabajar aquí como guiador de rebaño, descansar en una de las viviendas y comprar cosas en la tienda, así mismo se observan algunos Npcs conviviendo entre sí ¹⁰⁷.

¹⁰⁷ Red Dead Wiki. "MacFarlanes' Ranch". reddead.fandom.com.
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/MacFarlane%27s Ranch](https://reddead.fandom.com/es/wiki/MacFarlane%27s_Ranch).



Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 1.

Esto no es todo, igualmente en el rancho MarcFarlane, cómo también en ciudades como Blackwater o pueblos como Armadillo y poblaciones en México, o mejor dicho Nuevo paraíso, hay estaciones de tren, las cuales son funcionales para que el jugador se traslade de un punto del mapa a otro, y que a decir verdad, ver llegar a la locomotora y los vagones de pasajeros es muy ilustrativo, siendo uno de los medios de transporte que existe dentro del juego pero no el único, porque con este detallado sistema de vagones de tren también hay otros medios de transporte como las diligencias, que se encuentran cada una establecida dentro de cada pueblo para trasladarse de manera rápida, estas cuentan con su propio chofer y carros que son a veces lujosos y otras veces muy sencillos, si se trata de una gran ciudad como lo es Blackwater, el carro de la diligencia se verá más elegante a diferencia de otros pueblos más humildes donde no será tan elegante, sino más bien sencillo. A esto hay que sumarle el uso de caballos, los caballos son el medio

principal de transporte que el jugador puede utilizar, hay una variedad enorme de caballos y se puede formar un vínculo afectivo con el caballo que utiliza el jugador, quisiera esperar un poco más para abordar esta perspectiva más a detalle debido a que considero que se hace un mayor énfasis en el detalle en la segunda entrega de la saga, no obstante, no significa que en esta primera entrega no sea así pues es muy llamativo observar cómo los detalles en los movimientos de los caballos son muy finos, se puede observar cada músculo al mirar a los distintos caballos corriendo o estando en calma.

Y entre los distintos transportes también están los primeros automóviles, pero estos no son un medio de transporte que pueda utilizar el jugador, solo complementan el ambiente, lo hacen casi en su totalidad en la ciudad de Blackwater, al ser la ciudad más grande y moderna que existe en el juego, únicamente se puede hacer uso de alguno de ellos en misiones de la narrativa y siendo pasajero más no conduciendo, pero en el modo libre no es posible interactuar de ningún modo.



Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 1.

Dentro de la zona presentada por el videojuego y que coincide en algunos puntos con el norte de México destaca el pueblo denominado “Escalera”, dicho pueblo se presenta como la capital del condado de Punta Orgullo, pero a su vez, también es la capital de todo Nuevo Paraíso, es decir, el Norte de México, se describe como una ciudad pequeña pero aparenta más ser un pequeño pueblo, quizá dentro del estereotipo estadounidense sea visto de este modo, esta ciudad se encuentra edificada en varias colinas, lo que hace que muchos de los edificios estén en niveles distintos, por esta razón en la zona más alta se puede encontrar la imponente Villa del nombrado por el juego, el coronel Allende, quién controla la región ¹⁰⁸.

Volviendo a la situación de Escalera, la verdad es que el pueblo, tiene muchos detalles interesantes las mismas estructuras en su mayoría construidas con adobe, similares a las de poblaciones mexicanas a principios del siglo XX, y que a pesar de lo que se pueda pensar acerca del prejuicio y la forma en cómo un producto estadounidense pueda explicar algo del territorio mexicano, desde mi perspectiva se logra transmitir al jugador el ambiente cotidiano en ese contexto revolucionario del norte de México.



*Imagen obtenida del sitio web
Reddead.fandom.com.*



*Imagen capturada del videojuego
Red Dead Redemption 1.*

¹⁰⁸ Red Dead Wiki “Escalera”. redddeadfandom.com. <https://reddead.fandom.com/es/wiki/Escalera>.

Resulta indispensable mencionar que tanto el pueblo de Escalera como otro pueblo cercano llamado Chuparosa, representan una fiel recreación de la arquitectura rural del norte de México, justo del lugar en donde está inspirado Nuevo Paraíso, ya que, durante los primeros años del siglo XX, en plena época revolucionaria, era normal ver estructuras como las que se aprecian en ambas localidades ficticias ubicadas en la región desértica de Nuevo Paraíso. Contienen una estética basada en la construcción con adobe, un material tradicional compuesto de tierra, agua y paja, ampliamente utilizado por su bajo costo y por las propiedades térmicas que resultan útiles en climas secos, como se observa en numerosas comunidades rurales de Chihuahua por ejemplo, donde el adobe ha sido considerado la mejor opción en condiciones de sequía y temperaturas extremas, así mismo las edificaciones presentan muros que son gruesos, de formas simples y rectangulares nada extravagante, al contrario bastante sencillo, con superficies de cal blanca o, en algunos casos, mostrando el color natural del barro seco, esto tal como ocurre en varios lugares de México, como Paquimé, la ciudad en Chihuahua, o en Ciudad Juárez, con este tipo de construcción que otorgan a los espacios un carácter rústico y funcional, acorde al ambiente social y geográfico que el juego representa ¹⁰⁹.



Imagen obtenida del
sitio web
mexicodesconocido.com

¹⁰⁹ OSEGUEDA, Rodrigo, "La casa de adobe en México, un patrimonio cultural en peligro de extinción". México desconocido. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/las-casas-de-adobe-en-mexico-un-patrimonio-cultural-en-peligro-de-extincion.html>.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1.

Los techos de estas estructuras son mayoritariamente planos, y se sostienen por vigas de madera con capas de tierra apisonada, técnica común en zonas áridas donde las lluvias son escasas, aun así, algunas edificaciones más relevantes, como iglesias o edificios del gobierno, pueden contar con tejados inclinados cubiertos con tejas de barro rojo, lo que otorga un aspecto más elaborado y dominante, similar a las haciendas y templos coloniales de Sonora o Chihuahua, donde se emplean tejados inclinados con teja roja para funciones estéticas y de drenaje, justamente a esto se le denomina como arquitectura de hacienda, la cual es un estilo tradicional rural que se desarrolló en México durante la época colonial, pero visible durante la época revolucionaria, está caracterizado por edificaciones extensas construidas con adobe o piedra, techos de teja y patios interiores, estas construcciones combinan funcionalidad agrícola con elementos estéticos coloniales como arcos, columnas y muros encalados, tenían a su favor su diseño que respondía tanto al clima como a la necesidad de organizar el trabajo y la vida social en torno a la producción ¹¹⁰, pero normalmente en las casas las fachadas son austeras, en muchos casos decoradas con arcos de medio punto en los corredores exteriores, elementos que evocan el legado de la arquitectura colonial española adaptada al contexto rural mexicano.

¹¹⁰ The Spruce. “¿Qué es la arquitectura de hacienda?”. thespruce.com.
<https://www.thespruce.com/what-is-hacienda-architecture-5075599>

Mucho más acercado a lo que es la arquitectura de hacienda, está una mansión que se encuentra justamente a las alturas del pueblo de Escalera, lo mencionaba anteriormente, se trata de la mansión del dictador de Nuevo paraíso, el Coronel Allende, quién durante el trayecto de la historia del juego vive en este lugar, él y su ejército, se puede visitar el lugar en algunas ocasiones y al final del juego también pero se observa abandonado, aunque no muy descuidado, a pesar de ser también una estructura con paredes blancas y techo de teja roja, aparenta una mayor elegancia y más lujo de detalle, sobre todo el cuidado que tiene, posee arcos de medio punto y detalles en la fachada como frontones curvos y ventanas de madera, el diseño en sí, es simétrico y elegante, con una amplia terraza y columnas que rodean el patio principal, transmitiendo una estética limpia.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1.

Continuando con el enfoque hacia los pueblos y su edificación, es visible ver que las calles de ambos pueblos son irregulares, sin empedrado alguno y sus trazados giran en torno a una plaza principal, siguiendo el modelo tradicional de organización urbana heredado del periodo virreinal, lo vemos por ejemplo en Escalera, cuya estructura urbana se articula alrededor de una iglesia, una plaza y algunas viviendas modestas, lo que refleja la importancia de lo religioso y comunitario, del mismo modo con un aspecto defensivo, ya que con edificaciones de gobierno más fortificadas y con vigilancia, lo cual remite al control ejercido por

figuras de poder local, en consonancia con las tensiones propias del México revolucionario, por su parte Chuparosa parece un poco más pequeño y está situado en la parte superior de una montaña, con algunos locales como cantinas o incluso el edificio de la alcaldía, así como algunas casas alrededor y rodeado por un muro semi circular.



Imágenes obtenidas del sitio web Reddead.fandom.com.

Lo que queda claro es que ambas ambientaciones, con sus tonos ocre, texturas terrosas y arquitectura sobria, evocan la vida en pueblos reales como los de Sonora o Chihuahua, donde la precariedad material convive con una fuerte identidad regional, como lo demuestran las comunidades que aún conservan sus casas de adobe y calles sin pavimentar.

El uso del adobe, los techos planos, la cal, la tierra seca y los portales sencillos no solo sirven como ambientación, sino que también cumplen una función narrativa al situar al jugador dentro de un entorno históricamente similar, y la fidelidad con que el juego representa estos espacios rurales contribuye a construir una atmósfera coherente con el México del periodo revolucionario, mostrando la cotidianidad, las jerarquías sociales y las tensiones políticas que definieron aquella época, así, Chuparosa y Escalera no son simples decorados, sino interpretaciones digitales que rescatan formas de vida, organización espacial y materiales propios de una época marcada por el conflicto, el abandono del Estado y la resistencia comunitaria.

Ahora, entre los lugares que encontramos en el pueblo de Escalera, hay uno que a mí parecer es el que más puede llamar la atención, porque está justamente al entrar al pueblo, es el mercado de Escalera, un pequeño mercado en el cual hay unos pocos comerciantes vendiendo frutas, verduras y carne, se les puede ver atendiendo a clientes, descansando o espantando las moscas, algunos de los Npcs que pasan por aquí traen cargando consigo Sandías o dialogan con los vendedores, evocan una sensación de familiaridad al ver las distintas interacciones que hay.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1.



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 1.

Si bien el mercado de Escalera en *Red Dead Redemption 1* es muy detallado, creo que es adecuado ver cómo era un mercado durante la Revolución Mexicana en la vida real, ya que había dos tipos distintos de mercado, los mercados ambulantes que en su mayoría eran los que estaban presentes y los mercados en espacios cerrados, en este caso el juego explica y detalla un mercado cerrado, y no hay una razón explicada dentro del juego para ello pero podemos entender que no se utiliza un mercado ambulante debido a que “Los tianguis y mercados al aire libre en México que tuvieron su origen en la época prehispánica, comienzan a perder importancia a principios del siglo XX, tras una serie de epidemias y regulaciones sanitarias a las que someten dichos espacios, por lo que los comerciantes se mudan a lugares cerrados.”¹¹¹.

¹¹¹ El Informador. “Los mercados se trasladan a sitios cerrados”. [informador.mx. https://www.informador.mx/Cultura/Los-mercados-se-trasladan-a-sitios-cerrados-20100718-0193.html](https://www.informador.mx/Cultura/Los-mercados-se-trasladan-a-sitios-cerrados-20100718-0193.html).



*Imagen
obtenida del
sitio web
mexicoenfotos.
com*

La imagen muestra el mercado de Toluca en el año 1906, un poco antes de lo que nos muestra el juego en 1911, pero finalmente es similar a ello, es lo que ofrece el juego y se acerca a la situación que se vivía en el país, por ende, desde mi perspectiva el juego verdaderamente funciona aquí como una representación de la sociedad en aquel momento.

Otro tema a tratar y para cerrar los detalles de *Red Dead Redemption 1* es la religión, cómo los símbolos religiosos están representados en el juego, hay bastantes iglesias alrededor de todo el mapa, pero quiero centrar mi atención en México específicamente, dónde la iglesia que se encuentra en el pueblo de Escalera me impresionó, al tener un gran lujo de detalle. La Iglesia se encuentra en la zona central del pueblo, su diseño es sencillo y robusto, con muros blancos de cal y techo de teja, tal como sucede con las casas en general del pueblo, en la entrada hay unas escaleras con una barda de aproximadamente un metro de alto, el edificio en sí tiene una fachada austera, rematada por una cruz en la punta, y en comparación con las demás construcciones de baja altura, parece estar un poco más alta, como bien se veía con anterioridad está diseñada con una arquitectura de hacienda también y destaca por su funcionalidad, los materiales locales y una estética sobria.

En esta misma iglesia es posible apreciar al entrar distintas cosas, principalmente la presencia de símbolos religiosos apegados con la cultura mexicana, en específico al ver una imagen de la virgen de Guadalupe y otros santos, también hay un vitral que tiene la figura de una cruz en el centro y a su derecha un Cristo en una cruz, se aprecian las bancas en fila y detrás de las que están en el lado izquierdo hay una clase de atril con una biblia encima, velas y una cruz decorativa con un corazón en el medio rodeado de lo que parecen ser espinas.



Imágenes
capturadas del
videojuego Red
Dead Redemption 1





*Imágenes
capturadas
del videojuego
Red Dead
Redemption 1.*



La vestimenta es uno más de los elementos más interesantes en el juego en el juego. Hay una variedad muy extensa de vestimentas para los diferentes grupos sociales, parece que se hace de una manera muy buena y hábil dicha implementación, ayudando a lo ya hecho con los lugares o actividades y acertando correctamente en el ambiente.

Vestimenta de revolucionarios



Vestimenta de policías



Vestimenta de la clase trabajadora



Los videojuegos, un estudio más allá del entretenimiento:
Red Dead Redemption, una alternativa para la enseñanza de la historia.

JONATHAN ADOLFO BELTRÁN DE LOS COBOS

Vestimenta de la clase alta:



*Imágenes capturadas de
Red Dead Redemption 1.*

Vestimenta de revolucionarios



*Imagen obtenida del sitio
web gaceta.unam.mx*

Vestimenta de policías



*Imagen obtenida del sitio
web Wikimedia.org*

Vestimenta de la clase trabajadora



Imagen obtenida del sitio web toltecayotl.org

Vestimenta militar



Imagen obtenida del sitio web holacarolina.org

Vestimenta de la clase alta



Imagen obtenida del sitio web mxc.com.mx

Estos elementos del entorno histórico han sido analizados y descritos en el videojuego *Red Dead Redemption 1*, pero se pueden encontrar más a detalle en *Red Dead Redemption 2*, en el cual me centraré en el siguiente apartado.

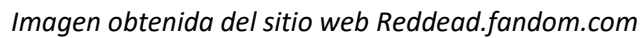
Territorio en el que se establece *Red Dead Redemption 2*.

Si *Red Dead Redemption 1* luce muy grande, *Red Dead Redemption 2* es completamente masivo, no solo por su mapa que realmente es enorme, sino también porque en dicho mapa hay una variedad muy amplia de lugares y

actividades qué hacer, es un videojuego completamente vivo e inmersivo, si bien sería de mi agrado ver cada minúsculo detalle, eso conllevaría a extenderse demasiado y lo más acertado es precisar lo indispensable. Así que, con respecto al entorno histórico, en primera instancia lo que se puede apreciar es que *Red Dead Redemption 2* está situado en 5 estados ficticios, New Hanover, Ambarino, Lemoyne, West Elizabeth y New Austin, estos dos últimos son los mismos estados que se encuentran en *Red Dead Redemption 1*, solo que situados en el año de 1899 en primera instancia al iniciar el juego, tiempo después, el epílogo del juego se ambienta en 1907, viendo algunos cambios en las estructuras de las distintas ciudades. Ahora bien, tal como ocurre con la primera entrega de la saga, los territorios ficticios de *Red Dead Redemption 2* también están inspirados en regiones reales de Estados Unidos, por ejemplo Ambarino toma elementos de los Estados de las Montañas Rocosas, especialmente Colorado, New Hanover por su parte representa una mezcla de los Estados de las Grandes Llanuras como Kansas, Nebraska y Oklahoma, mientras que Lemoyne se basa claramente en Louisiana, con similitudes culturales, geográficas e históricas, incluyendo la herencia afroamericana y francesa, zonas pantanosas y una ciudad inspirada en Nueva Orleans

112.

¹¹² Red Dead Wiki. "Estados Unidos de América". reddead.fandom.com.
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/Estados Unidos de Am%C3%A9rica](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Estados_Unidos_de_Am%C3%A9rica)



Para observar de buena forma el entorno y detalles históricos que ofrece *Red Dead Redemption 2* considero que debe hacerse yendo de lo general a lo particular, porque hay muchos aspectos a considerar, con diferencia de lo que ya hice con *Red Dead Redemption 1*, la forma de hacerlo con *Red Dead Redemption 2* será analizando la situación de cada Estado y lo que ofrece en el aspecto del entorno histórico.

Ambarino tiene dentro de las zonas de interés de su territorio la “*Wapiti Indian Reservation*”, es decir, la reserva india de Wapití, un lugar para el asentamiento de una tribu de nativos americanos, dicha tribu se explica vivía en la zona centrales del mapa pero tras ser expulsados y desplazados por el ejército de los Estados Unidos, se les reubicó en esta zona que se denomina como una reserva, dicha reserva queda cómo una muestra de la prevalencia de los pueblos originarios en Estados Unidos pero del mismo modo el resultado de los constantes desplazamientos de

dichas tribus nativas con la expansión de la llamada Civilización en el Oeste del país¹¹³, este suceso tiene que ser explicado con mayor precisión y por ende me gustaría abordarlo en el siguiente apartado del capítulo, por ahora hay que observar lo que proporciona a la ambientación histórica, este acercamiento a lo que ocurría durante aquella época a finales del siglo XIX, observando cómo vivían en dicha reserva.



Imágenes
capturadas del
videojuego Red
Dead
Redemption 2



¹¹³ Red Dead Wiki. Wapiti Indian Reservation". reddead.fandom.com.
[https://reddead.fandom.com/wiki/Wapiti Indian Reservation](https://reddead.fandom.com/wiki/Wapiti_Indian_Reservation).

En la imagen se observan carpas cónicas que están construidas con pieles de animal, como bisontes, sujetas sobre una estructura de postes de madera dispuestos en círculo y unidos en la parte superior, y su diseño permite que sean fácilmente desmontables y transportables, lo que refleja la movilidad propia de los pueblos nómadas o seminómadas ¹¹⁴, entre los tipis se aprecian también diversos objetos cotidianos como cubetas, canastos, vasijas y fogones, elementos que forman parte de la vida diaria del poblado.

La reserva Wapití está ubicada en una zona montañosa y boscosa de Ambarino, cerca del río Dakota y las montañas Grizzlies, su entorno boscoso y de difícil acceso refleja el aislamiento y desplazamiento forzado que sufrieron muchas comunidades nativas, relegadas a territorios menos fértiles, como los Lakota sioux, un casi en el que es factible ver la inspiración Wapití.



Imagen obtenida de las colecciones especiales de la biblioteca de Denver.

La imagen se describe cómo “Joven temeroso de sus caballos, nativo americano oglala sioux, posa en su campamento de tipis en Pine Ridge Agency, Dakota del Sur”. Lleva una camisa de lunares, leggings, sombrero y una manta alrededor de la cintura; posiblemente su esposa, envuelta en una manta, aparece

¹¹⁴ Britannica. “Tipi”. britannica.com. <https://www.britannica.com/technology/tepee>.

detrás de él. Un joven jefe teme a sus caballos y su tipi, tomados en la Agencia Pine Ridge SD”¹¹⁵, la imagen del joven oglala sioux, es una muestra que permite establecer un vínculo directo con la ambientación de la reserva Wapití en *Red Dead Redemption 2*, al mostrar con detalle la vestimenta, los tipis, la situación y la disposición del campamento, elementos reproducidos con notable fidelidad en el videojuego, esta imagen por tanto considero que refuerza el argumento de que *Red Dead Redemption 2* no solo recrea un paisaje visualmente impactante, sino que también logra incorporar referentes culturales y materiales que son precisos y que pueden ser utilizados para enseñar Historia desde una perspectiva vivencial, totalmente inmersiva y favoreciendo la comprensión del contexto de los pueblos indígenas en un periodo de desplazamiento y resistencia.

Dentro del estado de Ambarino hay otro lugar de interés, un pequeño pueblo minero abandonado en medio de un lugar lleno de nieve, este pequeño pueblo es utilizado al inicio de la historia del juego como asentamiento para la banda a la que pertenece el protagonista del juego, en este lugar hay varios edificios que servían como alojamiento para los mineros, un pequeño establo y lo que parece ser una iglesia, la mayoría de edificios muestra indicios de deterioro aunque todavía se mantiene en pie, se dice que fue azotado por una tormenta de nieve en 1884, el mismo año que se estableció para su uso¹¹⁶.

No hay mucho que decir pero dentro del aspecto histórico ayuda a ver cómo el juego refleja el deterioro y el paso del tiempo en algunas estructuras abandonadas después de haber cumplido su función, es un ejemplo del auge y caída de asentamientos efímeros del viejo oeste, sirve para mostrar lo hostil del entorno invernal y la dureza de la vida rural, de igual modo observar que una población pequeña de mineros tenía la necesidad de tener un lugar de culto como una iglesia es uno de los ecos históricos rescatables de este poblado.

¹¹⁵ Biblioteca Pública de Denver. “Colecciones digitales”.
<https://digital.denverlibrary.org/nodes/view/1046450#:~:text=Call%20NumberX%2D31478Datecirca%201891%20January>.

¹¹⁶ Red Dead Wiki. “Colter”. [reddead.fandom.com. https://reddead.fandom.com/wiki/Colter](https://reddead.fandom.com/wiki/Colter)



*Imágenes obtenidas del
videojuego Red Dead
Redemption 2.*



New Hanover:

Ahora con respecto al estado de New Hanover, hay más puntos de interés con el enfoque hacia el detalle histórico con respecto a Ambarino, de primera mano está el pueblo que es uno de los más icónicos para los jugadores, el pueblo de Valentine, un pueblo ganadero clásico con arquitectura de madera, calles de tierra y una plaza central, el pueblo simboliza el comercio al tener la ganadería como una de sus actividades principales incluso un patio de subastas, con el objetivo de subastar el ganado para su venta, teniendo lugares como una pequeña comisaría del Sheriff, una iglesia y un consultorio médico, así como pequeños negocios como tiendas, una carpa de cine, una cantina, barberías y un banco, es un pueblo acercado a mostrar también el estereotipo de la masculinidad ruda y los conflictos típicos del oeste, como las peleas de cantina, duelos, juegos de azar, un establo, prostitución, horcas de ejecución y venta de armas, cuenta con una estación de tren que

evidencia la importancia del ferrocarril como motor económico y de conexión con demás lugares ¹¹⁷.



Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 2.

Si bien no hay una explicación concreta de cuál es el pueblo de la vida real en el que toma inspiración Valentine, puede observarse una mezcla de diferentes pueblos durante el viejo oeste, la esencia del entorno histórico está presente en dicho pueblo Y aunque no es el ejemplo exacto, puede demostrarse con el pueblo de Deadwood en Dakota del Sur, un pueblo que nació del desplazamiento de la tribu nativa americana, Lakota, por la fiebre del oro, haciendo que los colonos desplazaran a los nativos y estableciendo aquí algunas estructuras de madera en donde poco a poco comenzaron a asentarse lugares como cantinas en donde era común la práctica de la prostitución, los juegos de azar y sobre todo la violencia, similar a como ocurre con lo que muestra el pueblo de Valentine en *Red Dead*

¹¹⁷ Red Dead Wiki. "Valentine". reddead.fandom.com. <https://reddead.fandom.com/es/wiki/Valentine>.

Redemption 2, no es el mismo pueblo pero así como este pueblo de Deadwood, muchos forman parte de lo que plasma Valentine, en esta transición aún a la representación del viejo oeste a la industrialización ¹¹⁸.

*Imagen obtenida del sitio web
rodandoporelmundo.com*



New Hanover posee además de los pueblos, un lugar que proporciona una mirada de cercanía a apreciar cómo eran las refinerías de Petróleo, pues al ir mostrando el auge de las zonas industrializadas es posible observar estructuras de este tipo, en este caso, en la zona de Heartland oil fields, la refinería es propiedad de la empresa ficticia del juego, “Cornwall Kerosene &, Tar”, dirigida por su dueño y uno de los magnates de la región, Leviticus Cornwall ¹¹⁹. La fábrica permite mirar el desarrollo de esta industria a finales del Siglo XIX, mirar cómo los paisajes naturales se transforman a causa de dichos lugares y cómo los hombres poderosos establecen sitios como este sin importar las consecuencias, una imagen totalmente viva del paso feroz de la industrialización.

¹¹⁸ Rodando por el mundo. “Deadwood: la ciudad sin ley”. rodandoporelmundo.com. 27 de junio de 2017. <https://www.rodandoporelmundo.com/deadwood-la-ciudad-sin-ley/>

¹¹⁹ Red Dead Wiki. “Heartland oil fields”. reddead.fandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Heartland_oil_fields.

Cercano a la refinería hay un pequeño rancho, respecto al ambiente que tiene el rancho no es muy diferente al rancho MacFarlane por ejemplo, este es el Emerald Ranch o Rancho Esmeralda, con una casa al final del camino principal, establos, una estación de tren y un granero en su alrededor, en este lugar se puede apreciar la rutina de los trabajadores, que inician desde muy temprano con actividades como el cuidado de los animales principalmente, lo que aporta a este apartado es que se siente aún la ambientación natural combinada con algunos pequeños ranchos, a pesar de tener relativamente cerca una refinería.



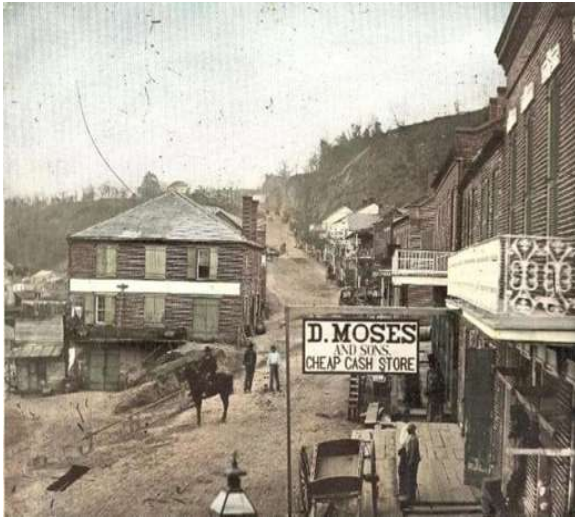
Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 2.

Volviendo a los pueblos y para finalizar con New Hannover, quiero explicar los dos pueblos que faltan y que resultan fundamentales para continuar viendo el progreso y la decadencia como un aporte al entorno histórico que ofrece dicho estado en el juego, Van Horn y Annesburg son esos pueblos.

Iniciemos con Van Horn, este es un pueblo portuario que refleja claramente el deterioro y la decadencia propios de muchos asentamientos del siglo XIX que no lograron adaptarse al avance industrial ni tampoco a los cambios sociales de su época, sus edificios son de madera envejecida, es notaría la presencia de estructuras abandonadas y el ambiente brumoso, cubierto por la neblina que lo rodea, esto transmite una sensación constante de abandono, el pueblo tenía el objetivo de ser un lugar de crecimiento económico portuario pero la llegada y asentamiento de forajidos y criminales no permitió que eso fuera posible, así como la falta de mantenimiento y ausencia de la ley. Al jugar aquí las misiones de la historia o simplemente estar de paso el lugar parece haber quedado estancado en el tiempo, convertido en un refugio para forasteros y actividades poco legales, por ello considero que Van Horn ejemplifica ese tipo de pueblos que, lejos de prosperar con la modernidad, fueron consumidos por el desgaste del tiempo y por la pérdida de relevancia económica y social, dicho pueblo se puede poner en perspectiva comparativa con el poblado Natchez en Mississippi que sufrió algo similar, siendo considerado un lugar con crecimiento exponencial a principios del siglo XIX con la llegada de barcos a vapor, distintos negocios y siendo uno de los puertos más activos de la región pero poco a poco decayendo hasta convertirse en una zona sumamente peligrosa y con el atractivo de poseer bares, burdeles, juegos de azar y a considerarse como “el refugio de los condenados”, justamente por dichas actividades es que comenzó la llegada de bandidos, asesinos y demás delincuentes

120.

¹²⁰ DiRienzo, Daniella. “This Historic District in Mississippi Was One of the Most Dangerous Places in the Nation in the 1800s”. [onlyinyourstate.com](https://www.onlyinyourstate.com/state-pride/mississippi/historic-district-most-dangerous-place-in-ms). 11 de julio de 2023. <https://www.onlyinyourstate.com/state-pride/mississippi/historic-district-most-dangerous-place-in-ms>



*Imagen obtenida del sitio web
onlyinyourstate.com*



*Imagen capturada del videojuego
Red Dead Redemption 2*

Muy cerca de Van Horn está el pueblo de Annesburg, el cual en contraste, es un asentamiento marcado por la actividad minera, un pueblo que creció alrededor de la extracción de carbón y la industria pesada, lo cual queda evidenciado en sus grandes fábricas de madera y metal, las chimeneas humeantes y el constante ir y venir de trabajadores, con diferencia de Van Horn este pequeño poblado deja de serlo de a poco pues se ve que va en constantemente crecimiento y sin estancarse, sin embargo, ese desarrollo y crecimiento viene acompañado de un impacto ambiental visible, al estar aquí basta con mirar al cielo, el cual se oscurece por el humo negro que emana de las chimeneas o mirar hacia abajo y ver el agua del río que presenta manchas coloridas, señal clara de una contaminación industrial severa, así es cómo Annesburg refleja la cara menos romántica del progreso, si bien posee un crecimiento económico, sacrifica el entorno natural y la calidad de vida de sus habitantes. Annesburg no tiene una ciudad en la vida real en la cual se basa, sino más bien muchos usuarios teorizan que representa varias ciudades y pueblos del siglo XIX con una base de industrias mineras, por ende, no hay un solo ejemplo o uno en concreto que sea totalmente similar, pero lugares como Kansas o Pittsburgh pueden servir para observar esta situación en la realidad.

Los videojuegos, un estudio más allá del entretenimiento:
Red Dead Redemption, una alternativa para la enseñanza de la historia.

JONATHAN ADOLFO BELTRÁN DE LOS COBOS



*Imágenes capturadas del
videojuego Red Dead Redemption
2.*

Imagen obtenida del sitio web
gettyimages.com

Lemoyne:

El último estado a observar es el estado de Lemoyne, donde hay ciertas ubicaciones interesantes pero la más importante de todas y que resulta favorable para este aspecto del entorno, es Saint Denis, la ciudad más grande y vibrante del juego, incluso diría que de la saga entera, porque representa el corazón urbano del juego y uno de los entornos más complejos en términos históricos y sociales, esta ciudad está inspirada claramente en la ciudad de Nueva Orleans de finales del siglo XIX, lo vemos en los diseños similares en los edificios pero también en el hecho de que Saint Denis, la ciudad ficticia del juego, toma clara inspiración de Nueva Orleans, tanto en su nombre como en sus elementos visuales y culturales, por ejemplo, el mismo nombre Saint Denis se remite a San Dionisio, patrón de París, y al igual que

en la vida real con Nueva Orleans que toma su nombre de una comuna francesa llamada Orleans, ubicada en la región de Centre-Val de Loire. Otro detalle es que los nombres de las calles están incrustados en las aceras con letras azules sobre baldosas blancas, algo que se dice característico de la ciudad de Nueva Orleans.

Además, en Saint Denis hay una estatua, esta estatua es de JD McKnight, un banquero que ayudó a la reconstrucción de la ciudad posterior a la guerra civil, un poco controversial y criticada su ayuda, al considerarse como un oportunista, dicha estatua está ubicada cerca de la estación de tren, guarda un notable parecido con la de Henry Clay en Lafayette Square, la cual fue escenario en 1891 de un violento linchamiento de once inmigrantes italianos acusados de asesinar al jefe de policía David Hennessy, ahora bien en el juego, estos hechos ocurridos en la vida real, se reflejan a través de comentarios de ciudadanos y artículos del *Saint Denis Times*, que aluden a tensiones étnicas y conflictos sociales similares, reforzando así el vínculo entre la ciudad del juego y su contraparte histórica real ¹²¹.



Imagen obtenida del sitio web Wikimedia.org.

¹²¹ HUERTA, Gabriel. "The Real-Life City That Inspired Saint Denis in Red Dead Redemption 2." Meristation, AS.com. <https://en.as.com/meristation/news/the-real-life-city-that-inspired-saint-denis-in-red-dead-redemption-2-n-2/>



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 2.

Lo que se aprecia es que esta urbe combina el bullicio del comercio, la diversidad cultural y los contrastes de clase en un solo espacio densamente urbanizado, las calles adoquinadas repletas de tranvías, humo de fábricas que oscurece el cielo, y una arquitectura de corte europeo con influencias francesas y criollas, componen un escenario que remite directamente al proceso de modernización y transformación que muchas ciudades vivieron tras la Guerra de Secesión, es evidente cómo el ritmo agitado de Saint Denis contrasta con el mundo rural que predomina en otras zonas del juego, simbolizando la entrada definitiva del “progreso” y el avance de la industrialización.

A continuación, pondré algunas fotos comparativas entre Saint Denis y Nueva Orleans compartidas por un usuario en Reddit, se trata del usuario u/RDR2germany.



Publicado en r/reddeadredemption reddit



Publicado en r/reddeadredemption reddit



Publicado en r/reddeadredemption reddit

*Imágenes obtenidas del sitio web
Reddit por el usuario u/RDR2germany
Reddit por el usuario u/RDR2germany*

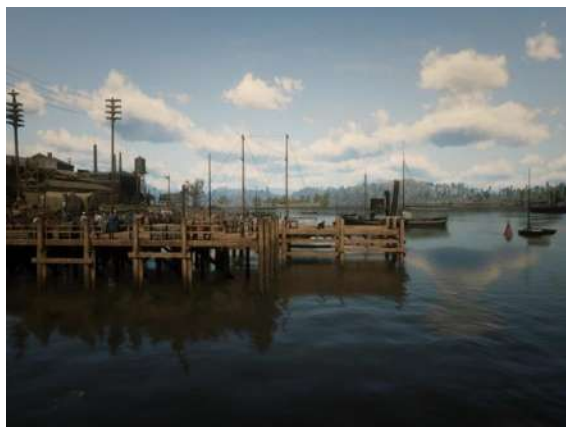


*Imágenes obtenidas del sitio web
Reddit por el usuario
u/RDR2germany*



Entre los lugares más relevantes destacan el puerto comercial, el teatro Vaudeville, que muestra la vida cultural de la élite, el cementerio de estilo gótico, y la zona industrial, que visibiliza el trabajo obrero y sus condiciones. También es clave la presencia de barrios pobres y zonas marginadas, lo cual refuerza la crítica social al desigual reparto del progreso, todo lo ya mencionado permite ver cómo

Saint Denis no solo es un decorado, sino una representación crítica de la ciudad moderna, donde conviven la riqueza, la miseria, el arte, la política y la violencia ¹²².



Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 2.

Lo que se puede interpretar también es que la ciudad evidencia una falsa promesa de civilización, un espacio que proclama el orden y el progreso, pero que la verdad esconde tensiones sociales profundas, discriminación racial, corrupción política y marginación, así a través de esta ambientación, *Red Dead Redemption 2* hace al espectador o jugador reflexionar sobre las contradicciones de la modernidad, por tanto Saint Denis funciona de manera perfecta para dejar claro este punto de vista que tanto he tratado de describir a medida que avanzo en este apartado, es un espejo de la sociedad estadounidense de fines del siglo XIX, donde

¹²²

Reddead.fandom.com. "Saint Denis." [https://reddead.fandom.com/es/wiki/Saint Denis](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Saint_Denis).

Denis."

Reddead.fandom.com.

el desarrollo urbano e industrial no erradicó las desigualdades, sino que las reorganizó en nuevas formas de coexistencia pues esta ciudad, vibrante y decadente a la vez, representa el fin de una era para los forajidos y el surgimiento de un nuevo orden, dominado por el capital, la tecnología y una pretendida moral civilizada que, en el fondo, sigue siendo profundamente excluyente.

Ahora, algo a mencionar es que hay más lugares dentro del estado de Lemoyne, pero en cuanto a la influencia que tienen a mostrar el entorno histórico, pienso que podrían ser un poco repetitivos de manera general, con pueblo como Rhodes que tienen detalles muy realistas y únicos, pero que a manera general es un pueblo que también se pueda asemejar a lo que representa el ya mencionado pueblo de Valentine, también las zonas pantanosas son muy bonitas a la vista pero más allá de la ambientación natural aún en combinación con las urbes más desarrolladas, para este aspecto no ofrece algo más, y con estas zonas también está la mansión Braithwaite, un lugar que existe en la vida real y puede funcionar como un ejemplo literal y comparativo de la vida real y la ficción.

Finalmente, tal como con la primera entrega, hay que analizar un poco la cuestión de la vestimenta, lo cual complementa de lleno el ambiente histórico que proporciona el juego, pero tomando en cuenta que ya en el primer juego describí algunas vestimentas por sectores y con la intención de no repetir nuevamente el contenido, quiero mostrar las formas de vestimenta distintas al primer juego porque algunos sectores también se encuentran en esta segunda entrega o son muy similares y no hay necesidad de volver a colocarlas.

Civiles en zonas urbanas



Civiles en zonas rurales



Imágenes capturadas del videojuego Red Dead Redemption 2.

Nativos americanos



Imagen capturada del videojuego Red Dead Redemption 2.

Forajidos



Imagen obtenida del sitio web Reddit por el usuario u/mukundmarvel4

Autoridades (Pinkerton):



*Imagen obtenida del sitio web
3dJuegos.com*

Civiles en zonas urbanas:



Imagen obtenida del sitio web
wordpress.com

Civiles en zonas rurales:



Imagen obtenida del sitio web
depts.washington.edu

Nativos americanos:



Imagen obtenida del sitio web
dimelibrary.com

Forajidos:



Imagen obtenida del sitio web
lanacion.com

Autoridades (Pinkerton):



Imagen obtenida del sitio web
Infobae.com

2.2 Los hechos históricos plasmados en *Red Dead Redemption*

Una vez vista, de manera muy precisa la idea de que los videojuegos ofrecen un entorno histórico muy detallado, es hora de observar los sucesos históricos directamente y cómo son representados en los videojuegos, y es que en la saga *Red Dead Redemption* hay algunos acontecimientos históricos que suceden dentro de la narrativa del juego o que podemos observar a medida que visitamos lugares, por ende, es posible conocer la manera en que se explican dichos acontecimientos y ver su similitud con la realidad.

Siguiendo la idea del funcionalismo, la saga *Red Dead Redemption* no plasma literalmente los hechos históricos tal y como sucedieron, como videojuego, cumple la función de ser una representación lúdica de la sociedad y mostrar la forma en cómo se estructura tal como nos lo dice el funcionalismo, mostrando la forma en cómo funciona la sociedad y por ende utilizando los sucesos históricos reales pero no de una forma literal, sino basado en los sucesos para generarlos de manera ficticia tal como hace con el territorio en general que es un territorio ficticio basado en el territorio real y que contiene elementos similares y hasta en algunos puntos bastante exactos pero que no deja de ser una parodia a escala de esto, y no por eso deja de ser serio pues ejemplifica también las situaciones a manera que encajen con el contexto del juego.

Revolución Mexicana:

La Revolución Mexicana, un suceso en la Historia de nuestro país que se interpreta desde muchos puntos de vista pero que a grandes rasgos fue el resultado de una compleja acumulación de crisis económicas, sociales y políticas que, durante las últimas décadas del siglo XIX y los primeros años del XX, hicieron más frágil el equilibrio del régimen porfirista y con eso hay que comenzar para explicar brevemente lo que fue este suceso, pues bajo el gobierno de Porfirio Díaz, México experimentó una modernización económica acelerada que trajo consigo la expansión del capitalismo y la consolidación del Estado, pero a costa de una creciente concentración del poder y de los beneficios en una élite reducida, conocida como "los científicos", mientras se marginaba sistemáticamente a amplios sectores populares, es decir, a campesinos, obreros y sectores medios emergentes.

Si bien se puede decir que la estabilidad que sostuvo a Díaz durante más de tres décadas fue muy fuerte, comenzó a resquebrajarse a raíz de fenómenos como la crisis económica internacional de 1907-1908, lo que provocó desempleo, la caída de salarios y un malestar generalizado provocando miradas de todos los sectores sociales y no solo de los reprimidos durante las décadas anteriores, a eso hay que sumarle la falta de movilidad social, la represión política, y una estructura electoral profundamente antidemocrática que intensificaron el descontento, todo

acompañado de la incapacidad del régimen porfirista para ofrecer alternativas de participación real a una clase media frustrada, que aspiraba a una transformación del sistema político sin que necesariamente pretendiera un cambio revolucionario radical ¹²³.

Este malestar tuvo un rostro que los representó, el de Francisco I. Madero, miembro de una familia adinerada del norte, quien lideró el movimiento antirreeleccionista contra el régimen de Díaz, esto lo hizo con su Plan de San Luis Potosí, el cuál denunciaba el fraude electoral cometido por Díaz y llamaba al levantamiento armado para el 20 de noviembre de 1910. Y aunque en un inicio el movimiento no logró una insurrección que fuera realmente masiva, pronto comenzaron a emerger focos de rebelión rural en diferentes regiones del país, así, se puede apreciar que la revolución se extendió por el norte y el sur, donde líderes como Pascual Orozco, Pancho Villa y Emiliano Zapata empezaron a disputar el protagonismo político y militar del conflicto.

Y surgió un punto de quiebre que se dio en mayo de 1911, cuando las fuerzas revolucionarias tomaron Ciudad Juárez, lo que eventualmente forzó la renuncia de Porfirio Díaz y su salida del país, aun así, a pesar de considerar esto como una victoria y un cambio en un principio, el triunfo maderista la verdad es que no significó la consolidación de una transformación estructural por completo pues muy al contrario, el nuevo gobierno se enfrentó a expectativas que fueron contradictorias, por un lado, las demandas radicales de los sectores populares que se habían movilizado durante el levantamiento, y por otro, las presiones de las élites que exigían continuidad institucional y estabilidad económica ¹²⁴.

Así que, durante su presidencia de 1911 a 1913, Madero adoptó una postura que era conciliadora con los antiguos porfiristas, lo cual hizo que se mantuviera intacto el sistema administrativo, el ejército y por tanto una buena parte del personal político del gobierno anterior, obviamente esto generó una fuerte decepción entre muchos de sus seguidores, quienes esperaban una situación del poder completamente distinta, su negativa a sustituir completamente a las élites porfiristas

¹²³ TOBLER, Hans Werner, "La Revolución Mexicana. Transformación social y cambio político 1876-1940", Alianza Editorial, 1994, Pp 129–150.

¹²⁴ TOBLER, Hans Werner, "La Revolución Mexicana". Alianza Editorial, 1994, Pp. 201–225.

alimentó el descontento entre revolucionarios del norte y del sur, en particular entre los zapatistas, quienes vieron cómo sus demandas agrarias eran ignoradas o reprimidas de forma muy similar a la época de Díaz. Con esto y en sí el carácter moderado y conservador del gobierno de Madero, sumado a su falta de control sobre las fuerzas sociales que su propio movimiento había despertado, lo dejó vulnerable ante las conspiraciones, lo que nos sitúa a observar que finalmente, en febrero de 1913, una conjura liderada por Victoriano Huerta, con apoyo de sectores conservadores y respaldo tácito de actores extranjeros, culminó en un golpe de Estado que resultó en el asesinato de Madero y del vicepresidente Pino Suárez, así cerrando el primer capítulo de la Revolución y se abrió una nueva etapa de conflictos armados aún más violentos y prolongados ¹²⁵

Estos siguientes sucesos dentro de la revolución son totalmente vitales para el entendimiento de la Historia de nuestro país, pero en este caso, voy a detener la explicación aquí, porque es justo este fragmento de la revolución, el que se explica dentro del videojuego *Red Dead Redemption 1*.

Se explica en el juego que en el año 1911, México está en un estado de ebullición, esto por una revuelta armada que estalló tras un golpe político, derivado del establecimiento en el poder por parte de Ignacio Sánchez, quién era un militar que derrocó a su propio hermano para asumir la presidencia, ahora en la actualidad del juego, gobierna de forma autoritaria y totalmente despiadada, lo que provoca el descontento de las clases populares, este ambiente bastante tenso da lugar al surgimiento de varios movimientos insurgentes, entre los cuales destaca el liderado por Abraham Reyes, que promete devolver al país a un gobierno democrático y justicia social, la razón por la que el país está en un estado de ebullición, Reyes y su grupo de rebeldes, mayormente campesinos procedentes de zonas rurales como Agave Viejo y Perdido, se organizan para desafiar al régimen opresivo, pero no será fácil porque a medida que avanzamos en el juego vemos cómo se va haciendo más grande el conflicto, en un inicio cómo respuesta, se cuenta que el gobierno del dictador Sánchez envía al ejército a aplastar la revuelta, bajo el mando del gobernador regional, el coronel Agustín Allende.

¹²⁵ TOBLER, Hans Werner, "La Revolución Mexicana". Alianza Editorial, 1994, Pp. 238–248

El ejército comete ataques brutales y masacres para intimidar a los rebeldes, pero pese a sus tácticas violentas, no alcanza a sofocar el crecimiento de la insurgencia, en esta coyuntura es donde entra en escena el protagonista del juego y a quien el jugador controla, John Marston, al adentrarnos en el territorio mexicano, Nuevo Paraíso, cruzando el río San Luis en busca de sus antiguos compañeros de banda, e inicialmente colaborando con el ejército de Allende, ya que hacemos misiones, como jugador, en un principio ayudando en acciones como recuperar trenes militares o combatir a grupos rebeldes, confiando que, a cambio, nuestro protagonista recibiría ayuda para capturar a Javier Escuella y Bill Williamson, antiguos compañeros de su banda que tienen que capturar, esto siendo parte de la narrativa de la historia del juego.

Continuando con la situación de la revolución, entre los oficiales que encabezan estas operaciones están los capitanes Vicente de Santa y Espinoza, quienes lideran ataques sobre pueblos y aldeas, y que son antagonistas de menor relevancia en el juego. Poco a poco y en el avance de la campaña militar, se ve cómo Marston se horroriza ante la brutalidad con que el ejército destruye hogares y somete pueblos enteros, eventualmente descubre un complot engañoso de Allende en Chuparosa, este lo tiende en una emboscada, pero gracias a Reyes y sus fuerzas rebeldes es rescatado y persuadido para unirse a la revolución, a partir de ese punto, John se decide por alinearse con Reyes y su causa, de este modo con el reclutamiento de Marston, las filas de Reyes se ven favorablemente fortalecidas, lo que permite atacar enclaves del ejército, entre ellos la fortaleza de El Presidio, ahí nosotros como jugadores seguimos participando como John, asaltando el fuerte con los rebeldes y logrando capturar o eliminar a Escuella, revelando que Williamson está bajo la protección del coronel Allende, lo que conlleva al enfrentamiento que termina en la llegada de Reyes y John a la villa de Allende, donde capturan al gobernador y a Williamson, eliminándolos cuando intentan huir, para que finalmente, la revolución logre derrotar al ejército y los rebeldes toman control de Nuevo Paraíso y marchen con rumbo a la capital, para derrocar a Sánchez, tras una

cruenta batalla con miles de víctimas, Sánchez es expulsado, muerto o exiliado, y Reyes asume la presidencia¹²⁶.

Esa es la forma en cómo el juego nos presenta lo que es la Revolución Mexicana dentro de este mundo digital, esa es la continuidad que se le da a los sucesos dentro del juego y la manera en cómo se desarrolla el conflicto, pero quiero abordarlo un poco más a detalle, viendo las comparaciones y enfoques que tiene el juego con respecto a la realidad, esto es apreciable mirando por ejemplo a los personajes que existen en el juego y viendo cuál es la inspiración que tienen en la realidad.

Ignacio Sánchez es un personaje mencionado, pero nunca aparece directamente en *Red Dead Redemption*, en el juego, es retratado como un dictador autoritario que ejerce el poder en México durante la mayor parte de la trama, originalmente era un general del ejército mexicano, encargado de una división de caballería, y provenía de una familia acomodada, con estudios realizados incluso en el extranjero, en países como España y Bolivia.

En algún momento de 1910, Sánchez llevó a cabo un golpe para usurpar el control del país. Se dice que incluso asesinó a su propio hermano, quien ocupaba la presidencia en ese entonces, para tomar el mando, una vez en la presidencia, pronunció discursos llenos de promesas grandilocuentes, asegurando que inauguraría una nueva "era dorada" y grandes reformas para beneficiar al pueblo pero esas esperanzas fueron esperanzas vacías y tan pronto surgió descontento entre la población, respondió con mano dura, siendo así que envió al ejército a reprimir a cualquiera que se levantara en protesta.

Sánchez centralizó su apoyo militar en la región de Nuevo Paraíso, otorgándole vastos recursos y fuerzas al coronel Agustín Allende para que suprimiera a los rebeldes allí, a ojos de los observadores estadounidenses y también de personajes como John Marston, Sánchez parecía un líder benevolente,

¹²⁶ Red Dead Wiki. "Mexican Revolution" Reddead.fandom.com.
https://reddead.fandom.com/wiki/Mexican_Revolution.

incluso se elogiaba su “bondad”, aunque en realidad mantenía su poder mediante la represión ¹²⁷.

Ignacio Sánchez es el personaje creado por *Rockstar Games* dentro de *Red Dead Redemption 1* que funge como dictador de todo México, es un personaje que parece estar inspirado tanto en la figura de Porfirio Díaz como en la figura de Victoriano Huerta, por el hecho de que no tienen la misma historia de gobernar el país durante tres décadas como Porfirio Díaz y más bien llega de manera abrupta al poder tras asesinar a su antecesor como es el caso de Victoriano Huerta, pero sí encaja físicamente, por la única imagen que podemos observar de él, con la apariencia de Porfirio Díaz, siendo así una mezcla de ambos personajes históricos de la vida real para crear a este personaje ficticio que cumple la misma función en la propia historia de *Red Dead Redemption 1*.



Imagen obtenida del sitio
web *Reddead.fandom.com*



Imagen obtenida del sitio web
milenio.com

¹²⁷ Red Dead Wiki. "Ignacio Sanchez" Reddead.fandom.com.
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/Ignacio S%C3%A1nchez](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Ignacio_S%C3%A1nchez).

*Imagen obtenida del sitio web
historiademexicobreve.com*



Por su parte el coronel Allende es la mano derecha de Ignacio Sánchez, Allende tiene la labor de gobernar toda la región de Nuevo Paraíso que se entiende es una gran parte del Norte de México, gobernando esta zona como un gran señor feudal que tiene interés únicamente en arrasar comunidades y pueblos enteros con el único objetivo de obtener mujeres y ultrajarlas, la manera en cómo lleva el control y gobierno de esta región provoca el descontento de la gente que habita en estos lugares y por ende es que se organizan para hacerle frente.

Abraham Reyes, el caudillo que lidera la rebelión formada para hacerle frente a la situación de nuevo paraíso y en general la situación de México en aquel momento, la esperanza del pueblo. Este personaje está fuertemente inspirado en el personaje de la historia real de la Revolución Mexicana, Francisco I Madero, desde el mismo aspecto físico al notar ligeros detalles como la forma de su barba, la historia que hay detrás de cada uno pues ambos proceden de una familia acaudalada, ambos nacen al parecer en el mismo lugar debido a que Madero nace en Coahuila y en este caso se explica que Reyes nació en Nuevo Paraíso el cual está fuertemente inspirado en esta zona de México, viéndolo desde la perspectiva que se encuentra cercano al Río Bravo que es literalmente el mismo que hay tanto en el juego como en la vida real.



Imagen obtenida del sitio web
Reddead.fandom.com

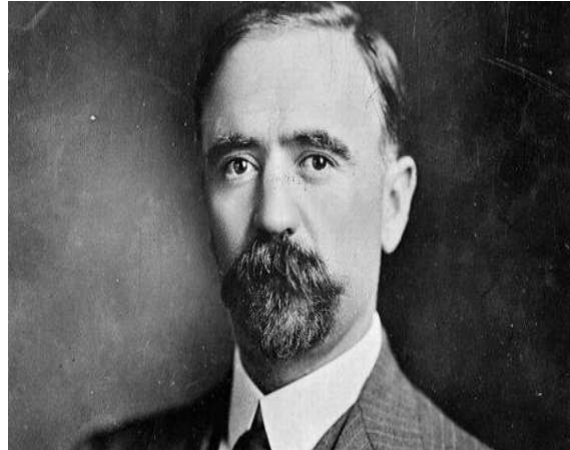


Imagen obtenida del sitio web
parras.gob.mx

Tanto en la realidad como en juego, Madero es encarcelado por el atrevimiento que tiene al evocar hacerle frente al gobierno de Díaz, terminó escapándose de prisión y refugiándose en Estados Unidos, regresó a México posteriormente y lideró a los revolucionarios, similar a Cómo ocurre en el juego pues Reyes al liderar también a los revolucionarios, es tomado preso y condenado a muerte, momento en el que el protagonista del juego y controlado por el jugador, colabora ayudando a su rescate para que continúe liderando al frente revolucionario para así lograr liberar a la región de Nuevo Paraíso.

En la realidad con el avance que iba sucediendo con Madero encabezando la revolución y con dirección al centro, Porfirio Díaz renuncia y es exiliado a Francia, generando que Madero tomara la presidencia, lo cual nos hace volver al juego y ver que tras haber derrocado el régimen del coronel Allende y dejando en libertad a la zona de Nuevo Paraíso, Reyes y todos los revolucionarios se preparan para ir directo hacia la Ciudad de México y ahora derrocar de una vez por todas al dictador Ignacio Sánchez, cosa que eventualmente sucede y así Abraham Reyes termina tomando la presidencia de México después de haber vencido al dictador Sánchez, algo que ya no se muestra físicamente en el juego pero que puedes saberse al leer el periódico dentro del juego, donde se hace conocimiento de esto.

Ahora bien, esto ya no coincide tanto con la historia de Francisco I Madero y Porfirio Díaz, más bien esta toma de la Ciudad de México por parte de Abraham Reyes, hace recordar a la toma de la Ciudad de México del año 1914 por parte de Pancho Villa y Emiliano Zapata, con la notable diferencia de que ambos personajes en la realidad descartan por completo el tomar la presidencia del país por ambiciones propias, cosa diferente con el personaje dentro del videojuego de Abraham Reyes quien sí toma la presidencia y por lo que se narra en los periódicos, sus ambiciones y aspiraciones propias lo llevan a la ruina, pareciendo que únicamente lideró la revolución con la intención de ocupar el puesto del dictador Sánchez y no para obtener un verdadero cambio.

Abraham Reyes es presentado como un personaje profundamente complejo, cuya figura, en apariencia heroica y revolucionaria, se va desmoronando conforme asciende al poder, es notable ver qué a pesar de que se muestra como un símbolo de esperanza y libertad para el pueblo, sus acciones revelan una contradicción inquietante: mientras moviliza e inspira a las masas con un discurso cargado de promesas y justicia, en realidad guarda desprecio por quienes lo siguen. No es un verdadero libertador, sino alguien que anhela ocupar el mismo lugar de privilegio y control que antes criticaba, así, la revolución que promueve no transforma el sistema en favor de los oprimidos, sino que simplemente invierte los papeles, sustituyendo a un tirano por otro, y esta narrativa, lejos de ser accidental, funciona como una crítica clara hacia los procesos históricos en los que los ideales revolucionarios son usados como fachada para justificar la ambición personal y el autoritarismo ¹²⁸.

Este planteamiento dentro del juego refleja con agudeza una realidad que ha sido constante en muchos momentos históricos, me refiero a la existencia de líderes que, bajo el estandarte de la justicia y la transformación social, buscan únicamente acceder al poder, en lugar de cambiar las estructuras de opresión, las reproducen, aunque con nuevos nombres y rostro, de este modo esa traición al ideal inicial no solo destruye la confianza de quienes creyeron en el movimiento, sino que también evidencia el uso estratégico del discurso revolucionario como herramienta de

¹²⁸ BELLIDO, Ajax. "Red Dead Redemption tiene su propia visión de n momento histórico para México: una versión ruda y simbólica de la Revolución Mexicana". 3djuegos.lat. <https://www.3djuegos.lat/ps5/red-dead-redemption>.

manipulación política, en este sentido, Reyes no es solo un personaje ficticio, sino el retrato de una figura tristemente común en la Historia, el político que comienza como salvador y termina perpetuando las mismas injusticias que prometió erradicar.

Su evolución dentro del juego pone en evidencia cómo las intenciones nobles pueden ser corrompidas por la ambición o mejor visto con su ejemplo, cómo el poder revela el verdadero rostro de quienes lo buscan.

Reyes, en este sentido, no es solo un personaje ficticio, sino el reflejo de una figura recurrente en la Historia, un político que inicia como redentor del pueblo y termina reproduciendo las mismas injusticias que prometió eliminar, a medida que lo vamos conociendo en el juego, es más y más notorio visualizar cómo el poder no siempre corrompe, sino que más bien deja al descubierto la verdadera naturaleza de quienes lo buscan. Reyes, al llegar a la presidencia, demuestra que su interés no era transformar el sistema, sino ocupar el lugar del opresor bajo un nuevo nombre, muy curioso es entender que este retrato guarda una clara similitud con la figura histórica de Francisco I. Madero. Al igual que Reyes, Madero encabezó una revolución con promesas de democracia y justicia, pero una vez en el poder, se distanció de los sectores populares y mantuvo intactas muchas estructuras del antiguo régimen, aunque si bien, sus intenciones pudieron haber sido más nobles, su gobierno mostró una desconexión con las demandas sociales, lo que generó descontento y terminó en su trágico derrocamiento, y en ambos casos, el idealismo revolucionario se ve traicionado por la falta de una transformación real, y el poder, más que redimir, desnuda las verdaderas prioridades de quienes lo ejercen, esto es posible de ser analizado gracias al enfoque que nos da un videojuego cuando se le permite mostrar su cara más seria con atención.

Por último mencionar que si bien no es un personaje que esté basado en una figura de la realidad como tal, es importante porque representa la esperanza, me refiero a Luisa Fortuna, una mujer que es parte de la narrativa del juego y con quien Abraham Reyes supuestamente tiene un amorío, en el que constantemente se ve como Reyes no corresponde a su amor pero se aprovecha de ella de manera carnal como con la intención de apoyar a su propio movimiento, pero que este termina traicionando a Luisa Fortuna, quién muere en la última batalla en la que participamos

como jugadores defendiendo sus ideales y a Reyes, quién ni siquiera recuerda su nombre. Luisa Fortuna emerge como un símbolo de esperanza y compromiso genuino en medio de una lucha dominada por intereses personales y ambiciones de poder, a diferencia de figuras como Abraham Reyes, Luisa actúa movida por ideales auténticos de justicia y libertad, participando activamente en la causa rebelde sin buscar protagonismo ni poder. Su entrega y valentía reflejan la posibilidad de un cambio verdadero, incluso cuando todo a su alrededor parece inclinarse hacia la traición y el egoísmo.



*Imagen obtenida del sitio web
Reddead.fandom.com*

Además, Luisa representa la presencia femenina dentro de una revolución narrada casi exclusivamente desde lo masculino, pues su participación resalta el papel olvidado de las mujeres en los procesos históricos, quienes, pese a la marginación social, han sido fundamentales en las luchas políticas y sociales, a través de ella, el juego rinde homenaje a aquellas mujeres que, aunque muchas veces invisibilizadas, también entregaron su vida por causas colectivas y justas ¹²⁹. Red Dead Redemption representa de manera ficticia un conflicto tan importante en la realidad, así se presenta a la Revolución Mexicana como un escenario donde las líneas entre héroes y villanos se desdibujan, mostrando que muchas veces quienes prometen libertad terminan replicando las mismas estructuras.

¹²⁹ BELLIDO, Ajax. "Red Dead Redemption tiene su propia visión". 3djuegos.lat. <https://www.3djuegos.lat/ps5/red-dead-redemption>.

Podemos profundizar acerca de cómo se explica este suceso histórico en *Red Dead Redemption 1*, viendo que la revolución mexicana se presenta de manera fragmentada pero simbólicamente poderosa, con lo ya visto como la figura del dictador Ignacio Sánchez, que es apenas visible en un cartel satírico y que funciona como una representación compuesta de líderes autoritarios como Porfirio Díaz o Victoriano Huerta, lo que permite a los jugadores reconocer de inmediato el trasfondo de un régimen opresivo sin necesidad de verlo en persona, frente a él, personajes como Abraham Reyes, inspirado en Francisco I. Madero, encarnan el ímpetu de los ideales revolucionarios, aunque con sus contradicciones y ambiciones personales que ponen en duda su compromiso con el pueblo. También está la historia de Luisa Fortuna, atrapada entre la lucha armada y la tragedia personal, le aporta al juego una dimensión humana que recuerda que las revoluciones no son solo movimientos de grandes caudillos, sino también experiencias marcadas por el sufrimiento, el sacrificio y la esperanza de personas comunes, vemos que todo esto construye un mosaico narrativo que, aunque simplificado, vaya que hace eco de la complejidad del proceso revolucionario en la realidad mexicana.

Ahora bien, para quienes vivan esta experiencia de juego, esta representación ofrece la posibilidad de reflexionar sobre cómo se construyen los relatos históricos y qué voces se privilegian o se silencian en ellos, porque el juego no sustituye el estudio académico de la revolución, pero sí abre un espacio didáctico para pensar cómo los procesos históricos pueden ser reinterpretados en la cultura popular y cómo, a través de los personajes y sus dilemas, es posible cuestionar tanto los ideales como las contradicciones de los movimientos revolucionarios, de ese modo *Red Dead Redemption* funciona como un recurso que invita a los jugadores a mirar más allá del entretenimiento, reconociendo que detrás de cada líder o caricatura política hay realidades sociales, historias de vida y tensiones que marcaron el rumbo de un país, y que siguen siendo materia de reflexión en el presente.

Además, el relato de la revolución mexicana dentro del juego tiende a mostrar a los personajes y bandos de manera polarizada, es posible verlo al analizar que por un lado están los tiranos corruptos que simbolizan el abuso de poder, y por el otro, los revolucionarios que luchan por la justicia, que en ocasiones también se vean envueltos en prácticas bastante cuestionables, y es esta forma de narrar, al simplificar la complejidad de los procesos históricos en figuras de héroes y villanos, la que permite a los jugadores reconocer con claridad las tensiones entre opresión y resistencia, pero al mismo tiempo los invita a cuestionar qué tan fiel es esa representación con respecto a la realidad, el juego no solo entretiene, sino que también evidencia cómo las historias pueden ser moldeadas para transmitir una visión determinada del pasado, motivando a quien juega a indagar más allá de lo que se le muestra en pantalla y a confrontar la riqueza de matices que toda revolución encierra, uno se cuestiona ¿Realmente figuras como Abraham Reyes de verdad luchan por la justicia o solo buscan establecerse en el poder utilizando un movimiento que busca justicia como su vehículo para llegar a su objetivo? Se llega a ese punto de reflexión tras vivir esa situación en este mundo digital su versión de la revolución, aunque no apegada del todo a la realidad, muestra ese matiz sobre los proclamados héroes de una Historia que fue escrita.

Guerra de Secesión:

La guerra de Secesión es uno de los hechos que se abordan dentro del videojuego *Red Dead Redemption 2*, lo hace desde presenciar el escenario hasta una explicación de cómo se desarrolla una batalla dentro del universo digital del juego.

En la vida real, la Guerra de Secesión, también conocida como la Guerra Civil de Estados Unidos, fue un conflicto armado que ocurrió entre 1861 y 1865, este escenario enfrentó a los estados del Norte, conocidos como la Unión, contra los estados del Sur, conocidos como la Confederación. Ahora, la razón de que surgiera esta guerra fue principalmente por factores económicos y culturales, como las diferencias irreconciliables entre ambos bandos respecto al modelo económico, el papel del gobierno federal y, sobre todo, la esclavitud, ya que mientras el Norte defendía un sistema industrial sin esclavitud y una unión indivisible, el Sur sostenía

una economía agrícola basada en el trabajo esclavo y exigía el derecho a separarse si sus intereses eran amenazados, con estas ideas contrarias y encontradas, el resultado fue la confrontación más sangrienta en la Historia del país, que concluyó con la victoria del Norte, la abolición de la esclavitud y el reforzamiento del poder federal sobre los estados, sin duda un acontecimiento que fue un punto de quiebre que definió el rumbo de Estados Unidos como nación moderna ¹³⁰.

En esta guerra, el punto de inflexión fue la elección de Abraham Lincoln en noviembre de 1860, un poco antes de la guerra, pues Lincoln era representante del Partido Republicano que se oponía a la expansión de la esclavitud y por ello tras su triunfo, siete estados del Sur se separaron formando los Estados Confederados de América, con Jefferson Davis como presidente, y más tarde se sumaron otros cuatro para totalizar once estados, con esto sucediendo y el desencadenante inmediato que fue el bombardeo por parte de tropas confederadas al Fuerte Sumter en Charleston el 12 de abril de 1861, inicio formal del conflicto.

La guerra se libró en múltiples frentes que fueron desde Vermont hasta Nuevo México, con cerca de 10,000 encuentros entre 1861 y 1865. El Norte contaba con ventaja en la población, la industria, los ferrocarriles y las finanzas, mientras que el Sur se basaba en un ejército que era defensivo y estaba bien motivado, ambos se enfrentaron en múltiples ocasiones pero dos momentos cruciales incluyeron la Batalla de Gettysburg del 1 al 3 de julio de 1863, donde la Unión rompió el asalto de Lee en el territorio norteamericano, y el sitio de Vicksburg, que logró dividir a la Confederación tras el control del río Misisipi, además de esto, también destaca la campaña de Sherman desde Atlanta hasta el mar Atlántico que ocurrió a finales de 1864, y que devastó gravemente la infraestructura sureña, acelerando el colapso confederado.

Para el 1 de enero de 1863, Lincoln emitió la Proclamación de Emancipación, declarando libres a todos aquellos que eran esclavos en los territorios en rebelión, esto evidentemente cambió el carácter moral de la guerra y permitió que miles de afroamericanos se unieran al ejército de la Unión, una decisión que hizo que todo

¹³⁰ ALEIVA, Alba. "¿Qué fue la guerra de Secesión estadounidense?". *elordenmundial.com*. 9 de abril de 2024. <https://elordenmundial.com/que-fue-guerra-secesion-estadounidense/>.

diera un giro, pero de esta manera, la guerra llegó a su fin el 9 de abril de 1865, cuando el general Robert E. Lee se rindió ante Ulysses S. Grant en Virginia.

Durante estos días también ocurrió un suceso que impacto directo a la Historia de Estados Unidos, pues Lincoln había sido asesinado el 15 de abril, lo que claramente ensombreció el cierre del conflicto, pero que tuvo que finalizar aun así y que al concluir, la Confederación colapsó, la esclavitud fue abolida mediante la 13.^a Enmienda, y comenzó el largo periodo de la Reconstrucción hasta 1877, orientada a reintegrar los estados del Sur y redefinir los derechos civiles ¹³¹. La victoria fue para la Unión, lo que significó la preservación de Estados Unidos como una sola nación y el inicio del proceso de abolición definitiva de la esclavitud, aunque las heridas políticas, sociales y raciales del conflicto perdurarían durante décadas aún y cuando el resultado reafirmó la autoridad federal, puso fin a la esclavitud y sentó las bases para una nación más unificada, continuó la lucha por los derechos sociales durante décadas ¹³².

Finalizado el conflicto, ahora comenzaría un periodo conocido como la “Reconstrucción”, que se extendió hasta 1877 y que durante esta etapa, los estados que se habían separado fueron reincorporados a la Unión, logrando consolidar la autoridad federal, pero como ya decía, a pesar de estos avances, era posible notar que en muchos estados del Sur surgieron nuevas formas de opresión, cómo tal se puede decir que la esclavitud fue reemplazada por un sistema de segregación racial con tintes muy marcados de violencia, esto era impulsado en parte por grupos supremacistas blancos como el Ku Klux Klan, que utilizaron el terror, el asesinato y la intimidación para restaurar el control social sobre la población afroamericana y preservar los ideales racistas asociados a la antigua Confederación ¹³³.

En *Red Dead Redemption 2*, tenemos conocimiento de una batalla de la Guerra Civil que se disputó en este territorio, se le conoce como la batalla de Bolger

¹³¹ ALEIVA, Alba. “¿Qué fue la guerra de Secesión”. [elordenmundial.com. https://elordenmundial.com/que-fue-guerra-secesion-estadounidense/](https://elordenmundial.com/que-fue-guerra-secesion-estadounidense/).

¹³² American Battlefield Trust. “A Brief Overview of the American Civil War”. [battlefield.org](https://www.battlefields.org/learn/articles/una-breve-descripcion-general-de-la-guerra-civil-estadounidense). 9 de mayo de 2021. <https://www.battlefields.org/learn/articles/una-breve-descripcion-general-de-la-guerra-civil-estadounidense>.

¹³³ ALEIVA, Alba. “¿Qué fue la guerra de Secesión”. [elordenmundial.com. https://elordenmundial.com/que-fue-guerra-secesion-estadounidense/](https://elordenmundial.com/que-fue-guerra-secesion-estadounidense/).

Glade, este suceso no es uno en el que se puede interactuar directamente como en el caso de la Revolución Mexicana con *Red Dead Redemption 1*, pues no participamos activamente en ello ya que el juego se sitúa en 1899, y la guerra de secesión ocurrió entre 1861 y 1865, más de 30 años de diferencia.

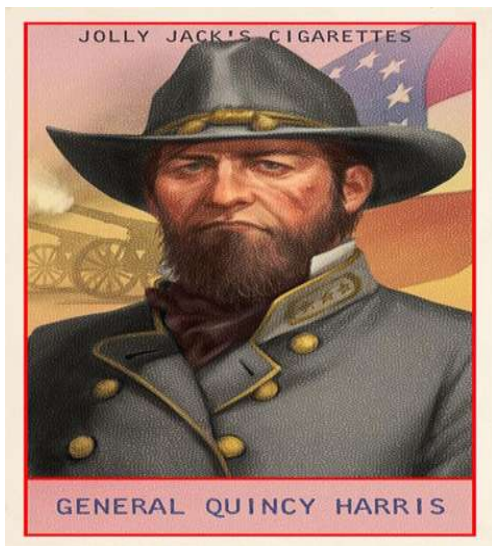
La forma en cómo el juego nos permite conocer acerca de la guerra de secesión en su forma ficticia dentro del universo, es observando varios elementos que hay en el entorno, desde el terreno físico en donde se disputó una de las batallas, diálogos de combatientes en la batalla a manera de recuerdos que se pueden escuchar al pasar caminando por la zona, lo cual nos hace sentir como si estuviéramos ahí pero realmente no podemos ver la batalla, estamos limitados sólo a escuchar, también hay algunos comentarios de ciudadanos que hablan sobre la situación pues la sociedad sigue gravemente afectada en su día a día por ello, viviendo una especie de conmoción a pesar de que el tiempo ha transcurrido, inclusive con un personaje en particular que participó en dicha batalla y con quién se puede tener un diálogo, pero en sí, todos los elementos que hay dentro del juego son una muestra de lo que tuvo que afrontar la sociedad estadounidense en aquel momento.



Imagen obtenida de Reddead.fandom.com

El personaje más destacado de este suceso es Quincy Harris, quien fue el líder militar de la Confederación en Lemoyne, el cuál es presentado en los medios como un héroe por haber defendido exitosamente Bolger Glade de un ataque de las fuerzas federales, al punto de haber recibido una estatua en su honor, que podemos

ver en la ciudad de Saint Denis, no obstante, aunque se diga que fue un héroe y que esa es la noción que se tenga de él en un principio, su reputación real entre la gente que lo conoció o sirvió bajo su mando es muy distinta, ya que muchos lo consideran un cobarde, su monumento en la ciudad fue incluso objeto de vandalismo con insultos, y un testimonio atribuido al padre de un soldado que sirvió con él lo describe como un traidor que abandonó a sus propios hombres, es así como verdaderamente se descubre como alguien con torpeza y falta de valentía, se generaron rumores que sugerían que en realidad colaboraba en secreto con la Unión, siendo el líder de la confederación. En los relatos sobre la batalla de Bolger Glade se afirma que ordenaba a sus tropas avanzar y atacar sin tregua, en lugar de retirarse estratégicamente, lo que provocó un alto número de bajas, aunque se puede decir que técnicamente lograron la victoria, fue tan costosa que se considera una victoria pírrica, de este modo, Harris parece haber sido mucho menos valiente de lo que los medios afirmaban, y su figura es despreciada por quienes conocieron de cerca su forma de liderar ¹³⁴.



*Imagen obtenida del sitio web
Reddead.fandom.com*



*Imagen capturada del videojuego
Red Dead Redemption 2*

¹³⁴ Red Dead Wiki. "Quincy T. Harris" Red. *Reddead.fandom.com*.
[https://reddead.fandom.com/wiki/Quincy T. Harris](https://reddead.fandom.com/wiki/Quincy_T._Harris).

Ya mencionada una de las figuras principales, el conflicto en sí se explica al pasar por la zona donde se disputó la batalla de Bolger Glade después de la 12 de la noche y con un clima de tormenta es posible escuchar las conversaciones o en sí las voces ambientadas en la batalla, siendo así que dichos diálogos a manera de voces de tipo fantasmal nos narran la historia de lo que sucedió en este lugar.

El youtuber Skynex, en su video “El misterio de La Batalla de Bolger Galde - *Red Dead Redemption 2*” hace un muy buen trabajo al traducir los diálogos y representar la escena que se está narrando, por ende, hago mención a él y su investigación compartida en su video para citar dichos diálogos traducidos y su explicación.

Entendemos entonces que los confederados se encontraban acorralados por las tropas de la Unión en una zona pequeña dentro de este bosque a las afueras de Saint Denis, pues estaban defendiendo Saint Denis con la intención de que las tropas de la unión no entraran al lugar. La defensa se iba complicando debido a que las tropas de la Unión superaban en número a las tropas de la confederación que ya de por sí estaba acorraladas, lo que seguía evidentemente tendría que haber sido la retirada de las tropas de la confederación, pero es aquí donde entran las voces que nos narran la situación.

Este siguiente diálogo es obtenido del videojuego *Red Dead Redemption 2* y traducido por el YouTuber Skynex en su canal de Youtube.

- *Soldado: ¡General Harris! ¡General Harris, mi oficial pide respuestas señor! ¡General Harris, por favor señor!, General Harris, señor. ¿Está todo bien, señor?*
- *General Harris: Los hombres... Deben atacar. Dile a tu oficial que los hombres deben atacar.*
- *Soldado: Con el debido respeto, señor. Mi oficial ha insistido. Está diluviando y la lluvia no va a parar. Necesitan refuerzos para defender su posición, atacar no es prioridad, no tiene sentido señor.*
- *General Harris: Mis órdenes, señor, son claras. Dile a tu oficial que ataque o irás a un juicio de guerra.*

- *Soldado: Está bien, General...*

Pasa un poco el tiempo dentro de combate y se puede volver a escuchar al General Harris hablar.

- *General Harris: ¡Un mensajero, necesito un maldito mensajero! ¡Tráiganme un maldito mensajero! Lleva esta nota al Oficial Wilkinson, van a atacar a la vez. ¡A la vez maldita sea!*
- *Soldado: ¡General Harris, señor! El Oficial Wilkinson y sus hombres han sido aniquilados.*
- *General Harris: Gracias soldado.*
- *Soldado: El oficial Smith pide permiso para retirarnos al terreno elevado, señor.*
- *General Harris: ¿Terreno elevado? ¡Qué tontería! Va a atacar durante la próxima hora.*
- *Soldado: Sí señor. Muy bien General...*

Nuevamente una pausa en el diálogo para retomar después de tiempo.

- *Soldado: General, el Oficial Smith y sus hombres han muerto.*
- *General Harris: ¿Todos ellos?*
- *Soldado: Eso creo. Es difícil saberlo, señor. El Capitán Fisher está intentando asegurar la granja.*

A esto el General Harris cuestiona al capitán Fisher.

- *General Harris: Capitán Fisher, ¿Por qué no estás con tus hombres?*
- *Capitán Fisher: La mayoría de mis hombres han muerto, señor. Los cañones, su artillería nos está destruyendo, señor. Tenemos que retirarnos inmediatamente.*

- *General Harris: No estoy de acuerdo. Necesito a tus hombres en posición. Hasta el último hombre si es necesario. ¿Está claro?*
- *Capitán Fisher: Muy claro, señor. A sus órdenes, señor.*

Tras esto se escucha el sonido de la caballería y el General Harris habla nuevamente con otro soldado.

- *General Harris: Prepare mi caballo, soldado. Debemos escapar antes de que los yankis corten los caminos.*
- *Soldado: ¿Es esto una retirada general, señor?*
- *General Harris: ¡No! Esto es... Esto es... Debemos mover mi puesto de mando mucho más atrás. ¡Nadie se va a retirar! ¿Está claro?*
- *Soldado: ¡Sí, señor!* ¹³⁵.

El diálogo de la batalla de Bolger Glade en *Red Dead Redemption 2* expone de manera cruda y directa la incompetencia y cobardía del General Quincy Harris, revelando por qué su imagen heroica no resiste el escrutinio de quienes vivieron y sufrieron sus órdenes. A pesar de las súplicas de sus oficiales y de la evidencia clara de una derrota inminente, Harris insiste en ataques suicidas sin estrategia ni consideración por la vida de sus hombres, guiado más por el orgullo o el miedo al juicio que por un liderazgo real. Su insistencia en no retirarse, incluso cuando la situación lo exige, demuestra una terquedad disfrazada de valentía, y cuando decide escapar, ni siquiera lo admite como una retirada general, mostrando que su prioridad no es el bienestar de sus tropas, sino salvar su propio pellejo. Esta escena evidencia cómo, en medio del caos de la guerra, los hombres que deberían guiar y proteger a sus soldados pueden convertirse en la causa de su destrucción.

Este retrato del general Harris ofrece una reflexión poderosa sobre el valor que le damos a ciertas figuras históricas y cómo la narrativa oficial puede distorsionar la realidad. Mientras los medios y monumentos lo elevan como un héroe

¹³⁵ Skynex. "El Misterio de La Batalla de Bolger Glade". youtube.com. Minuto 5:01 - 6:59. <https://youtu.be/5TRi53frvw?si=DPWwQavtaCvVbHU0>.

de Lemoyne, los testimonios directos y los actos representados en esta escena lo desnudan como un hombre cobarde, negligente y egoísta. Nos invita a cuestionar a quiénes decidimos honrar como líderes y héroes, y cuántas veces esas figuras son producto de mitos contruidos desde el poder, no desde la verdad. También pone en evidencia lo doloroso que es depositar confianza en alguien que, llegado el momento, no solo no responde con responsabilidad, sino que traiciona esa confianza al ocultarse tras una falsa autoridad. El juego, al incluir este tipo de situaciones, no solo da profundidad a su mundo ficticio, sino que también nos empuja a reflexionar sobre la historia real y las múltiples verdades que pueden quedar enterradas bajo los discursos oficiales, sin una confirmación aparente pero que está sugerida parece que esta batalla está inspirada en la batalla de la campaña del río rojo en Luisiana, con una situación similar.

El juego no entra tanto en detalles sobre un seguimiento de principio a fin de la Guerra de Secesión, pero además de permitirnos observar una de las batallas de manera más cercana y cruda, también posibilita el ver algunas de las consecuencias que ha traído, varias de estas son comentarios de ciudadanos que hablan sobre la situación que se vivió o también la interacción con algunos veteranos de guerra, son múltiples escenas y líneas de diálogo que evocan ecos de la guerra de secesión y ofrecen una visión más humana del conflicto, tenemos por ejemplo, en el pueblo de Valentine uno de estos casos, es posible encontrar a un veterano con un solo brazo que se acerca en busca de amistad, narrando cómo perdió a su compañero en combate y cómo el silencio de sus años posteriores se ha vuelto insoportable. Hay un excombatiente con una pierna de madera, que nos envía a recuperar su prótesis perdida junto a su caballo, o está también en un antiguo fuerte indio, un veterano ebrio, arropado por una fogata, que reflexiona sobre la destrucción y el trato que se dio a los pueblos nativos, aportando contexto histórico y diversidad de perspectivas más allá de la narrativa militar ¹³⁶.

Estas pequeñas pero profundas interacciones introducen al jugador en un mundo afectado por la guerra, llevando su narrativa más allá de tiroteos y misiones,

¹³⁶ HERNANDEZ, David. "Red Dead Redemption 2: escenas y diálogos sobre la guerra que puedes haberte perdido". hobbyconsolas.com. <https://www.hobbyconsolas.com/guias-trucos/red-dead-redemption-2/red-dead-redemption-2-escenas-dialogos-guerra-puedes-haberte-perdido-419253>.

a través de los testimonios de estos veteranos, el juego nos muestra esta idea más humanizada del impacto del conflicto, revelando heridas físicas y emocionales que perduran, dichas interacciones en el juego refuerzan la conexión entre la ficción y la Historia real, mostrando cómo las secuelas de una contienda trascienden los campos de batalla y moldean vidas mucho después de terminada la guerra.

Por último una de las cosas que el juego también plasma y que son algo perturbadoras, es la existencia del grupo Ku Klux Klan, que como vimos es algo que surge posterior a la Guerra de Secesión, fundado por veteranos confederados, siendo un grupo terrorista que defiende la supremacía blanca, si bien para la época en la que se sitúa el juego, estos grupos ya se encontraban más disueltos, seguían prevaleciendo y es así como podemos encontrar pequeños grupos en la zona cercanas a donde ocurrió la batalla de Bolger Glade. En este caso el juego se encarga de presentarnos a estos grupos de manera satírica como es costumbre por parte de *Rockstar Games*. Los integrantes de este grupo son evidentemente racistas, pero también cómicamente incompetentes e idiotas, ya que entre los encuentros que se pueden ver, observamos como en uno en particular al quemar la cruz dentro de la ceremonia termina resultando un desastre y se queman entre ellos accidentalmente. Al mostrarlos como algo que sucedió en la vida real también aprovecha para burlarse de ellos y mostrarlos de una forma en que se representan como idiotas con ideas negativas ¹³⁷.

Imagen obtenida de
Reddead.fandom.com.



¹³⁷ Red Dead Wiki. “Ku Klux Klan”. Reddead.fandom.com.
https://reddead.fandom.com/wiki/Ku_Klux_Klan.

Los Forajidos y los Pinkerton:

Los forajidos eran individuos o grupos organizados que vivían al margen de la ley en el oeste americano, la prensa popular y la memoria colectiva los transformaron en figuras de leyenda, cómo una especie de héroes, que supuestamente robaban a los ricos para ayudar a los pobres y defendían a comunidades desfavorecidas, representando un ideal de independencia y de masculinidad que parecía amenazado por la civilización o modernización de la sociedad. Estos hombres, que en su mayoría eran grupos armados, móviles, y a menudo violentos, ocurrieron en un contexto fronterizo donde las instituciones eran débiles y la justicia tardaba en llegar, el término de forajidos fue algo que se popularizó en el contexto del Lejano Oeste estadounidense, durante el siglo XIX, derivado de lo ya dicho, cuando la expansión hacia el oeste y la falta de un sistema judicial sólido en muchas regiones permitía que individuos escaparan de la justicia moviéndose entre territorios con mayor facilidad, y no solo eran criminales comunes, también se convirtieron en figuras míticas gracias a la prensa, la literatura popular y más tarde el cine, que los retrataron como rebeldes románticos o héroes trágicos en lucha contra un sistema opresivo ¹³⁸.

Las bandas de forajidos se componían de hombres, aunque en algunos casos de mujeres también, que se veían impulsados por la pobreza, el resentimiento por las secuelas de la Guerra Civil, o la pura ambición criminal. Entre los más famosos se encuentran Butch Cassidy y Sundance Kid, miembros de la banda conocida como Wild Bunch o también cómo Doolin–Dalton Gang y sus operativos ocurrieron entre 1892 y 1895 en el Territorio Indio, eran conocidos por su vestimenta vistosa y sus robos de trenes, tiendas y bancos, la mayoría murieron en enfrentamientos con la ley, pero Cassidy, de nombre real Robert LeRoy Parker, junto a Harry Longabaugh, es decir , Sundance Kid, huyeron hacia Sudamérica, donde probablemente murieron en 1908 en Bolivia, o es lo que se cuenta en la memoria colectiva. También destacan figuras como Billy the Kid, un joven pistolero

¹³⁸ ROMERO, Sarah. "Los pistoleros del Viejo Oeste: Héroes y Villanos del Lejano Oeste". Muyinteresante.com. 10 de diciembre del 2024. <https://www.muyinteresante.com/historia/31220.html>.

que fue parte de bandas de robos, y se ganó notoriedad al morir con apenas 21 años después de múltiples fugas, lo que enalteció su leyenda por el salvajismo, entre otros nombres notables está Jesse James, visto por muchos como un “Robin Hood” sureño, líder de la banda James–Younger Gang, junto a Frank James, esta banda surgió de las guerrillas confederadas de Missouri, desde fines de los años 1860 hasta 1881 se dedicaron al robo de bancos y trenes, expresando resentimiento regional contra el Norte, hasta que fue asesinado por un miembro de su propia banda en 1882 ¹³⁹.

Estos grupos eran nómadas por necesidad, recorriendo territorios fronterizos como Missouri, Kansas, Nuevo México, Arizona y el Territorio Indio, instalaban campamentos improvisados en cuevas, bosques o llanuras, mantenían aliados locales que les proveían refugio, cabalgaduras o comida, actuaban en corridas de caballos, robos a diligencias, trenes, tiendas y bancos, enzarzándose con las autoridades cuando era necesario.

Más que simples criminales, muchos fueron percibidos como vengadores sociales, estos bandidos se apoyaron de la idea de defender la justicia para los más necesitados, robaban a los ricos y mataban solamente por razones específicas como la venganza o defensa propia, manteniendo un código que les valió admiración popular siempre que lo conservaran intacto, aunque eso terminó por cambiar en sus últimos momentos de brillo.

Si bien su reputación se construyó en la cultura popular con canciones, baladas, leyendas y medios impresos resaltaban su rebeldía ante una ley vista como corrupta o impuesta desde fuera, socialmente, generaron un doble sentimiento, por un lado, está esa idea en la cultura popular, con los periódicos sensacionalistas y las canciones, que los retrataban como símbolos de libertad y desafío ante una autoridad a menudo vista como opresiva, por otro lado, se dice que en realidad muchos eran violentos y, según estudios como el de The History Junkie, “la mayoría

¹³⁹ TOMES, Luke. “10 Famous Outlaws of The Wild”. [historyhit.com](https://www.historyhit.com/notorious-outlaws-of-the-wild-west/). 16 de septiembre de 2021. <https://www.historyhit.com/notorious-outlaws-of-the-wild-west/>. SANGIORGIO, Belisario. “La banda salvaje. Butch Cassidy y Sundance Kid, del lejano oeste al indómito sur”. [lanacion.com](https://www.lanacion.com.ar/seguridad/la-banda-salvaje-butch-cassidy-sundance-kid-nid2340415/). 6 de marzo del 2020. <https://www.lanacion.com.ar/seguridad/la-banda-salvaje-butch-cassidy-sundance-kid-nid2340415/>.

de estos hombres eran extremadamente violentos y asesinaron a personas inocentes simplemente por estar en el camino”¹⁴⁰.

Sus actividades delictivas iban desde asaltos a trenes, ya que aprovechaban la expansión ferroviaria para robar dinero, bienes o cargas valiosas, robaban a bancos y diligencias eran blancos frecuentes, especialmente en territorios donde la ley tenía poca presencia, cómo pueblos más alejados, también hacían abigeato, robo de ganado, en zonas rurales, robaban reses para venderlas en otros estados. Muchos eran hábiles con las armas, lo que les permitía defenderse o imponerse con violencia y que les valía para hacerse una reputación como pistoleros y enaltecer esa leyenda, eran reconocidos también por su estética icónica, vestían sombreros de ala ancha, pañuelos al cuello, revólveres en el cinto, caballos veloces y una actitud desafiante, aunque probablemente la prensa sensacionalista de la época los convirtió en celebridades criminales, exagerando sus hazañas y alimentando su leyenda ¹⁴¹.

Por otro lado con los Pinkerton, hay que hablar de Allan Pinkerton, un inmigrante escocés que llegó a Estados Unidos en 1842, escapando de la persecución por su activismo político en el movimiento cartista, se estableció cerca de Chicago y trabajó como tonelero hasta que, de manera accidental, se dice que descubrió un campamento de falsificadores, lo que lo llevó a colaborar con las autoridades locales, al delatar lo que había visto, y así este hecho marcó el inicio de su carrera como investigador, pocos años después, fundó en 1850 la North-Western Police Agency, que más tarde se convertiría en la legendaria Pinkerton National Detective Agency. La agencia adoptó el lema "We Never Sleep", que explican del siguiente modo; “representa nuestra lealtad a los valores fundamentales de integridad, vigilancia y excelencia, que se refuerzan en nuestro trabajo y se integran en cada interacción con nuestros clientes. Estos valores fundamentales representan el verdadero espíritu de Pinkerton” ¹⁴², este lema está acompañado por el símbolo

¹⁴⁰ YOST, Russell. “30 Famous Outlaw That Terrorized The West”. thehistoryjunkie.com. 13 de julio del 2023. <https://thehistoryjunkie.com/30-famous-outlaws-that-terrorized-the-west/>.

¹⁴¹ Denix. “PISTOLEROS REALES MAS FAMOSOS DEL LEJANO OESTE (PARTE III)”. Denix.es. 10 de enero del 2024. <https://www.denix.es/es/blog/las-armas-y-su-historia-los-pistoleros-reales-mas-famosos-del-lejano-oeste-parte-ii-91/>.

¹⁴² Pinkerton. “Our History”. pinkerton.com. <https://pinkerton.com/our-story/history>.

de un ojo vigilante, lo que claramente simbolizaba su promesa de vigilancia de forma constante y atenta, siendo de este modo que sus servicios no solo estaban dirigidos a individuos o empresas privadas, sino también al mismo gobierno federal y conforme crecía la criminalidad durante la expansión del país, principalmente hacia el oeste, la agencia Pinkerton se convirtió en un recurso clave para combatir delitos que superaban la capacidad de las fuerzas del orden tradicionales.



Imagen obtenida del sitio web pinkerton.com

Uno de los momentos más célebres y que le dio mayor validez a la agencia se dio en febrero de 1861, cuando Allan Pinkerton y su equipo, incluida la detective Kate Warne, descubrieron lo que era un complot para asesinar al presidente electo Abraham Lincoln durante una parada en Baltimore, debido a su infiltración y trabajo de inteligencia, lograron frustrar el plan, así Lincoln fue trasladado de forma encubierta y segura, disfrazado y protegido durante el trayecto, evitando así el atentado, este episodio no solo salvó la vida del futuro presidente, sino que consolidó la reputación nacional de la agencia ¹⁴³.

Con el paso del tiempo, los agentes Pinkerton se convirtieron en una especie de cuerpo policial privado que operaba por todo el país, sin limitaciones

¹⁴³ Infobae. "La historia de Allan Pinkerton, el hombre que creó la primera agencia de detectives y le salvó la vida a Abraham Lincoln." Infobae, 3 de abril del 2025. <https://www.infobae.com/historias/2025/04/03/la-historia-de-allan-pinkerton-el-hombre-que-creo-la-primera-agencia-de-detectives-y-le-salvo-la-vida-a-abraham-lincoln/?outputType=amp-type>.

jurisdiccionales, su labor se centraba en perseguir criminales, proteger trenes y empresas, lo cual es justamente algo que encaja con la descripción que vemos de los forajidos que constantemente escapaban de la ley y asaltaban trenes, de este modo se ve como la figura de los resaltaba y realizaban constantemente investigaciones encubiertas y recopilar inteligencia, en especial durante la era de los grandes forajidos del Lejano Oeste ¹⁴⁴.

Entre las investigaciones encubiertas, uno de sus blancos más notorios fue Jesse James, exguerrillero confederado convertido en ladrón de bancos y trenes, y líder de la ya mencionada James–Younger Gang, los Pinkerton fueron contratados por compañías ferroviarias y persiguieron a Jesse durante años, en una de las acciones más controvertidas, agentes de la agencia lanzaron una bomba en la casa de la familia James, causando la muerte de su hermano y dejando mutilada a su madre, este hecho causó indignación de manera pública, aunque no detuvo la cacería, pero sí hizo notar una presencia más oscura en las medidas y acciones que realizaba la agencia, para que finalmente, Jesse fuera asesinado en 1882 por Robert Ford, un antiguo miembro de su banda que buscaba cobrar la recompensa ¹⁴⁵.

Otra misión relevante fue la persecución del Wild Bunch, la famosa banda liderada por Butch Cassidy y Sundance Kid, conocidos por su habilidad para asaltar trenes y bancos con precisión militar, los Pinkerton siguieron sus pasos durante años por distintos estados. Cuando los forajidos huyeron a Sudamérica, la agencia amplió su red de vigilancia hasta cruzar fronteras, aunque sería finalmente el ejército boliviano quien los asesinó en 1908, tal como habíamos visto que se comentaba ¹⁴⁶. La agencia Pinkerton está profundamente ligada al desarrollo de los Estados Unidos como nación moderna, pues su papel en la protección de intereses gubernamentales y corporativos, la persecución de criminales legendarios y la

¹⁴⁴ MILORO, Caterina. "ALLAN PINKERTON, EL PRIMER DETECTIVE PRIVADO DE LA HISTORIA". Podcasts Curiosidades de la Historia. historia.nationalgeographic.com.es. Transcripción por José Luis Ibáñez. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/allan-pinkerton-primer-detective-privado-historia_21268.

¹⁴⁵ NAVARRO, Fran. "Pinkerton: la primera agencia de detectives privados de la historia". [muyinteresante.com](https://www.muyinteresante.com/historia/36563.html). 18 de julio del 2022. <https://www.muyinteresante.com/historia/36563.html>.

¹⁴⁶ Pinkerton. "Our History". [pinkerton.com](https://pinkerton.com/our-story/history). <https://pinkerton.com/our-story/history>.

introducción de métodos avanzados de investigación la convirtieron en pionera en el ámbito de la seguridad, aunque en décadas posteriores su imagen se vería empañada por su participación en la represión de huelgas obreras, su legado como la primera gran agencia de detectives del mundo sigue vigente, todo comenzó con Allan Pinkerton, un inmigrante que salvó a Lincoln, creó un emblema de justicia y cambió para siempre la forma de combatir el crimen organizado. Y es precisamente esto lo que se relaciona con la perspectiva de *Red Dead Redemption 2*.

Desde mi perspectiva como jugador de *Red Dead Redemption 2*, quiero compartir lo que uno puede ir comprendiendo a medida que avanza en la historia y convive con los personajes, los cuales son forajidos, y su figura se expresa con una profundidad que va más allá de los estereotipos clásicos del western, porque al jugarlo, uno se sumerge en el ocaso de una época marcada por la ley del más fuerte y el dominio de la frontera salvaje, justo en ese momento de transición en que el Viejo Oeste comienza a desvanecerse ante el avance de la modernidad y dejan de ser solo palabras explicadas y se convierte en algo vivo el apreciar cómo la modernización y civilización de las sociedades transforma todo. Lo vemos de primera mano con los forajidos, quiénes dentro del juego no son simplemente criminales o bandidos sin rumbo, son individuos que han quedado atrapados en un mundo que cambia demasiado rápido para ellos, con códigos de honor propios y un fuerte sentido de lealtad, sobre todo hacia su grupo, como ocurre con la banda de Dutch Van der Linde, y aún y cuando sean personajes ficticios y digitales, la conexión que se crea entre jugador y personaje es única, prácticamente inquebrantable y esto se profundiza más a través del personaje de Arthur Morgan, el protagonista del juego, debido a que el jugador experimenta esa dualidad entre el deber y el arrepentimiento, entre la violencia necesaria y la búsqueda de redención personal, impactando de manera personal y en cada misión, cada encuentro, está impregnado de esa lucha interna que define al forajido como alguien que no es del todo villano, pero tampoco puede ser un héroe en el sentido tradicional.

Red Dead Redemption 2 logra de manera efectiva la ambientación visual del juego, algo que contribuye de forma poderosa a construir esta figura del forajido,

con la vestimenta de los personajes, por ejemplo, se refleja no solo el estilo de la época, con sombreros gastados, botas de cuero, pistoleras adornadas y abrigos pesados, sino también la personalidad de cada integrante del grupo. Hay una atención casi obsesiva al detalle, desde las armas personalizadas hasta los pequeños objetos que Arthur guarda en su alforja, que refuerzan la idea de que cada forajido es un sujeto con historia, con cicatrices físicas y emocionales, por eso es difícil quedarse meramente con la idea de que se trata de un personaje digital. Otro aspecto son las misiones que no son simplemente tareas a cumplir, sino relatos que permiten conocer el trasfondo de una época en la que la ley era frágil y muchas veces dependía del poder de un revólver, ya sea robando un tren, enfrentando a un sheriff corrupto o huyendo de los Pinkerton, cada acción parece estar impregnada de una nostalgia que resulta inevitable, la sensación constante de que ese estilo de vida tiene los días contados es lo que termina por darle la soberbia calidad de detalles y lo que hace sentir al jugador cómo un verdadero fin para la época de los forajidos, y más allá de ello, *Rockstar Games* con *Red Dead Redemption 2* no presenta a los forajidos como figuras glorificadas, sino como símbolos trágicos de un tiempo que se resiste a morir, mientras el mundo, indiferente, sigue avanzando. Ahora bien, hablando en sí de la banda como ejemplo de la realidad, el origen y filosofía de la banda nacen en los años 1870, cuando Dutch y Hosea Matthews se unen tras un encuentro en el camino hacia Chicago ambos personajes que fungen como mentores del protagonista, eran estafadores con aspiraciones idealistas, poco a poco fueron reuniendo a huérfanos y “descarriados”, para ir forjando lo que llamaban una banda de “forajidos, disidentes y librepensadores” dispuestos a vivir fuera del sistema¹⁴⁷. Eso refuerza la idea de que no eran simples criminales, se veían como una especie de Robin Hood, lo cual ya observamos que sucedía en los casos de la vida real, identificados por estar oprimidos por un sistema corrupto, dispuestos a repartir riquezas y con todo esto, a medida que avanza la historia, ese idealismo degenerará en una corriente oscura de paranoia y violencia, nuevamente para reafirmar, no se glorifica la situación, se muestra la dura realidad.

¹⁴⁷ Red Dead Wiki. “Van der Linde gang”. [reddead.fandom.com. https://reddead.fandom.com/wiki/Van_der_Linde_gang](https://reddead.fandom.com/wiki/Van_der_Linde_gang).

Y es que desde el inicio de *Red Dead Redemption 2* en 1899, la banda se encuentra en descenso tras el fallido atraco al ferry en Blackwater, que desencadena una persecución helada y marca el fin de su época dorada, un golpe de realidad como muchas veces sucedió con los forajidos tratando de revivir sus viejas glorias, el líder, Dutch, que al principio relata su visión utópica con discursos filosóficos frente a la hoguera del campamento, poco a poco revela un rostro más autoritario y paranoico, su rigidez crece y se vuelve intolerante a las dudas de los miembros lo que precipita el quiebre interno, eso mismo sucedía con muchas bandas dónde los miembros se terminaban traicionando entre sí ¹⁴⁸.

Un punto interesante es la inspiración real de la banda, que está inspirada en la banda Wild Bunch de Butch Cassidy, el grupo de bandidos que se autopercibía como casi humanitario, con golpes sin matar innecesariamente ¹⁴⁹, esa inspiración añade una dimensión histórica que conecta la ficción con la leyenda del Viejo Oeste.



*Imagen obtenida del sitio web
elpais.com*



*Imagen obtenida del sitio web
adventure-of-the-rockstar-
universe.fandom.com*

¹⁴⁸ LINDNER, Natalie. "RDR2: How DutchForeshadows His Descent Into Devil". screenrant.com. 13 de febrero del 2022. <https://screenrant.com/red-dead-redemption-2-dutch-story-foreshadowing-arthur/>.

¹⁴⁹ MARTIN, Alberto. "Red Dead Redemption II: así fue el grupo criminal real que inspiró la creación de la Banda de Dutch van der Linde". vidaextra.com. 4 de junio del 2023. <https://www.vidaextra.com/accion/red-dead-redemption-ii-asi-fue-grupo-criminal-real-que-inspiro-creacion-banda-dutch-van-der-linde>.

Por último, el juego tiene una fidelidad a la realidad al mostrar también la caída de estas bandas, lo cual simboliza el fin de una era, pues en la narrativa de la primera entrega, *Red Dead Redemption 1* qué es la continuación del 2, se observa que para 1911, Dutch ya no lidera la banda original y eventualmente se suicida para evitar la captura, destruyendo por completo la banda que alguna vez soñó con la libertad.

Con respecto a los Pinkerton, *Red Dead Redemption 2* muestra a la agencia Pinkerton como una fuerza implacable del orden federal, un símbolo constante de cómo el gobierno y el sistema capitalista comienzan a ejercer un control más riguroso sobre las tierras salvajes y las personas que alguna vez vivieron al margen de la ley, desde que uno comienza a jugar, avanzando en las misiones se nota la presencia de los Pinkerton, pues no aparecen como simples policías o autoridades comunes, más bien son agentes privados, contratados específicamente para dar caza a la banda Van der Linde, y su continua presencia se siente como una amenaza que nunca deja de acechar, siendo así que hasta están por encima de la ley local, y aunque no son muchos, su autoridad y recursos parecen infinitos, son un obstáculo a superar y se presentan como metódicos, calculadores y fríos, no buscan justicia como tal, sino resultados, atrapar, someter o eliminar a quienes ya no encajan en el nuevo orden del país.

La relación entre los forajidos y los Pinkerton es tensa desde el principio, y se va intensificando a medida que la historia avanza, ya que en las primeras menciones a ellos llegan casi como advertencias al escuchar continuamente "los Pinkerton nos están buscando", pero cuando finalmente hacen aparición física en el campamento de la banda, con la amenaza directa de Andrew Milton y su asistente Edgar Ross, principales representantes de los Pinkerton dentro del juego, como jugador se entiende que ya no hay escapatoria posible, con diferencia de los sheriffs corruptos o los grupos de cazarrecompensas comunes, los Pinkerton representan algo más grande, son la ley profesionalizada, el brazo ejecutor del nuevo gobierno que no tolera a los que siguen aferrados al viejo estilo de vida forajido, justamente pueden reflejar el miedo que se busca imponer en la realidad hacia todos aquellos que quebrantarán la ley, pues ni aun escapando constantemente dejarían de ser

perseguidos pues como en varias misiones, cuando se infiltran o atacan el campamento, o en los enfrentamientos a tiros durante huidas desesperadas, se sienten como una sombra persistente, como si el progreso en sí mismo estuviera armado y viniera a barrer con todo.

Lo interesante es que *Red Dead Redemption 2* no los retrata como villanos caricaturescos, no son una clase de autoridad tonta o en un tono burlesco, sino que están representados como agentes de una realidad que ya no se puede detener, en ese sentido, funcionan como antagonistas inevitables, si bien no son enemigos por maldad personal, sino por lo que representan, son la contrariedad a la banda de Dutch que vive según sus propias reglas y códigos morales, pues los Pinkerton actúan con una lógica de eficiencia y poder, sin espacio para la compasión o el pasado, llegando a ser para Arthur Morgan, y por extensión para el jugador, el enfrentarse a ellos no solo un combate contra un enemigo físico, sino contra el destino mismo, el conflicto entre ambos grupos no es solo una lucha entre la ley y el crimen, sino entre dos visiones del mundo, una que se apaga y otra que nace con violencia, haciendo que la presencia de la agencia Pinkerton en el juego no solo aporte tensión narrativa, sino que ayuda a construir esa atmósfera de decadencia y final de época que define toda la experiencia y se acerque a la realidad.

Lo que está claro es que la agencia está basada en la real Agencia Nacional de Detectives Pinkerton, fundada en 1850 por Allan Pinkerton, quien en su momento incluso protegió al presidente Abraham Lincoln. En el contexto de *Red Dead Redemption 2*, la agencia ya no forma parte del gobierno federal, pero actúa como fuerza contratada por bancos y autoridades para eliminar amenazas como la banda de Dutch, lo que refleja el poder de las instituciones económicas por encima de los viejos códigos del oeste.

Los agentes Milton y Ross representan este nuevo orden, uno directo y brutal, y el otro silencioso y manipulador, haciendo que su papel sea el de disolver, no solo físicamente, sino moralmente, cualquier resistencia que quede del mundo antiguo, pues de hecho, en el propio juego los vemos chantajear, amenazar a

inocentes y ofrecer tratos corruptos para obtener lo que quieren¹⁵⁰, lo que refuerza su imagen como una fuerza del poder sin escrúpulos, y lo más significativo es que su presencia no se limita a este juego, sino que se extiende hasta *Red Dead Redemption 1* también, en donde Ross, ya como figura central, continúa la cacería contra John Marston, cerrando así el ciclo de extinción de la banda y de todo lo que representaron. Incluso en su trasfondo histórico, la agencia Pinkerton fue acusada de reprimir huelgas y protestas obreras, lo cual coincide con la visión crítica del juego sobre el orden establecido: no se trata de justicia, sino de control, por eso, cuando uno juega *Red Dead Redemption 2*, siente que los Pinkerton no solo son los enemigos de Dutch o Arthur, sino los portadores de un nuevo tiempo donde ya no hay espacio para la libertad, la rebelión ni el romanticismo del forajido, ya que lo que enfrentamos al verlos no es sólo a hombres armados, sino al futuro mismo cerrando las puertas del pasado.

Otro punto en el que podemos ver una relación en la vida real con el mundo digital, como su reflejo y que forma parte de la misma narrativa de la historia del juego, es con un personaje que funge como antagonista de nuestros protagonistas forajidos, un empresario poderoso de la época, dueño de muchas empresas ficticias dentro del juego, las cuales son objetivos constantes de los forajidos de la banda principal en el juego, este personaje es Leviticus Cornwall que representa el poder económico que se vuelve tan o más peligroso que el poder político, este no es solo un empresario adinerado, sino un símbolo del capitalismo despiadado que domina la etapa final del Viejo Oeste, y se ve desde que la banda Van der Linde roba uno de sus trenes cargado de bonos, Cornwall se convierte en un enemigo directo de los forajidos, y lo primero que hace no es acudir al sheriff, sino financiar directamente a la agencia Pinkerton para cazarlos, es aquí donde a partir de ese momento, la persecución que vive la banda no solo viene del Estado, sino también del capital privado que usa a la ley como herramienta para proteger sus intereses, y en varias partes del juego, se evidencia cómo Cornwall no duda en usar su riqueza para

¹⁵⁰ Red Dead Wiki. "Agencia Nacional de Detectives Pinkerton". [reddead.fandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Agencia_Nacional_de_Detectives_Pinkerton](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Agencia_Nacional_de_Detectives_Pinkerton).

ejercer violencia indirecta, desde ir contratando seguridad privada, presionando a las autoridades e incluso dirigiendo reuniones con los propios agentes federales ¹⁵¹.



Imágenes obtenidas del sitio web [Reddead.fandom.com](http://reddead.fandom.com)

El enfrentamiento entre Cornwall y los protagonistas no es únicamente físico o puntual, sino ideológico, porque Dutch cree que, al eliminarlo, la presión de los Pinkerton se reduciría, pero su muerte no hace más que agravar la situación, esto demuestra que la fuerza que él representa, es decir, la unión del capital, la industria y la ley, es más grande que una sola persona, dejando claro que empresas como las suyas, vinculadas al ferrocarril, la minería y el petróleo, no solo moldean el paisaje económico del juego, sino también el político y militar, así que a través de él, el juego muestra que la frontera ya no solo está siendo conquistada por el ejército, sino por grandes intereses económicos que utilizan agencias como Pinkerton para eliminar cualquier forma de resistencia, ya sea una banda de forajidos o comunidades indígenas como los Wapití.

Esta relación directa entre los Pinkerton y los intereses de empresarios como Cornwall revela un mundo en el que el crimen ya no es visto como un acto moral, sino como una amenaza contra el orden económico, *Red Dead Redemption 2* así plantea una reflexión poderosa, el final del Viejo Oeste no lo trajo únicamente el progreso, sino un nuevo tipo de poder, el corporativo, impersonal, legalizado, que

¹⁵¹ Red Dead Wiki. "Leviticus Cornwall". [reddead.fandom.com](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Leviticus_Cornwall).
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/Leviticus Cornwall](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Leviticus_Cornwall).

usó todos los medios posibles para desaparecer a quienes no se alineaban con su visión de orden.

Nativos americanos:

Si hablamos de los pueblos nativo americanos en Estados Unidos entonces lo que se abordará será una de las más trágicas y profundas heridas dentro del pasado de esa nación, mucho antes de que existiera cualquier tipo de frontera o nación llamada Estados Unidos, millones de indígenas habitaban ese extenso territorio, lo hacían como sociedades diversas, con formas de vida propias, estructuras políticas y espirituales complejas, y una relación profundamente integrada con la tierra sobre todo, debido a que para ellos, el territorio no era una posesión sino más bien un espacio compartido, sagrado y vinculado a su identidad como pueblos, esto cambió de manera abrupta con la llegada de los colonizadores europeos y más tarde con la expansión de los Estados Unidos, los pueblos originarios comenzaron a ser desplazados, marginados y despojados sistemáticamente de sus territorios ancestrales.

Desde el inicio de la independencia estadounidense, el gobierno federal trazó un proyecto que tenía por intención la expansión hacia el oeste, lo que conlleva a que pronto se encontrará con la existencia misma de los pueblos originarios, y aunque muchos de ellos intentaron adaptarse al nuevo orden, convirtiéndose al cristianismo incluso, o adoptando el modo de vida de los colonos e incluso redactando constituciones como en el caso de los Cherokee, la realidad era que todo intento de convivencia fue totalmente ignorado por una política de expansión territorial basada principalmente en la ambición, haciendo que la idea del “Destino Manifiesto”, que justificaba la expansión de la nación como una misión casi divina, convirtiera a los indígenas en obstáculos a remover sin importar las consecuencias, se les comenzó a despojar de sus tierras mediante tratados que rara vez fueron respetados, y cuando estos se resistieron, se enfrentaron a la violencia militar directa, a deportaciones masivas y al colapso de sus formas de vida tradicionales.

Un símbolo doloroso de esta época fue el momento ocurrido entre 1830 y 1850, el cuál fue llamado “Sendero de las Lágrimas”, donde una gran cantidad de indígenas fueron forzados a abandonar sus hogares en el este del país para ser reubicados en reservas al oeste del Misisipi, esto desencadenó que muchos murieran durante el trayecto debido al hambre, el frío y las enfermedades, el gobierno prometió a los pueblos que estas nuevas tierras les pertenecerían “para siempre” y es decirlo entre comillas porque una y otra vez esas promesas se rompieron cuando nuevas olas de colonos, intereses económicos o descubrimientos de recursos naturales volvieron a hacer “útiles” aquellas tierras y nuevamente los indígenas se convirtieron en un problema, demostrando que la palabra del gobierno no valía absolutamente nada, y hasta el día de hoy esa sigue siendo prueba de ello.

La situación se tornó aún más brutal, el ferrocarril transcontinental simbolizó no solo el avance del progreso blanco, sino también la muerte de la cultura indígena, la caza masiva de bisontes, que es un animal vital para muchas tribus de las llanuras, fue promovida deliberadamente como estrategia para cortar de raíz su subsistencia, tal y cómo si se tratara de una plaga la cual había que eliminar, haciendo que millones de estos animales fueron aniquilados, y con ellos desaparecieron la alimentación, la vestimenta, las herramientas y el modo de vida espiritual de muchos pueblos, por lo cual surgieron las resistencias, como las lideradas por Tecumseh, Nube Roja, Toro Sentado o Gerónimo, que fueron ejemplos de coraje frente a un enemigo que les superaba ampliamente en número y recursos, pero todas terminaron en rendiciones forzadas, matanzas o desplazamientos aún más extremos ¹⁵².

Este suceso es la forma de ver cómo la conquista del Oeste no fue un encuentro de culturas ni un desarrollo natural de la civilización, sino una ocupación armada y sostenida por la violencia, la codicia y la convicción de superioridad racial,

¹⁵² BARNADAS, Antonio. “LA CONQUISTA DEL OESTE: INDIOS, COLONOS Y SOLDADOS”. historia.nationalgeographic.com.es. 4 de octubre del 2023. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/conquista-oeste-indios-colonos-soldados_19086. BOZZA, Juan Alberto. “La guerra contra los indios de Norteamérica. Revisiones y controversias historiográficas”. Universidad Nacional de La Plata. 2021. Pp. 229-232. Core Knowledge. “Los nativos americanos y la expansión hacia el oeste: Culturas y conflictos”. Editorial Directors. 2017. Pp. 30-37.

al mismo tiempo se encargaban de que los indígenas fueran presentados como salvajes, incapaces de comprender la propiedad privada o de integrarse al orden establecido, y esa narrativa sirvió para justificar su exclusión, y por tanto a lo largo del tiempo, esta imagen negativa de los pueblos originarios fue reforzada por medios, literatura, cine y discursos oficiales, relegándolos a una posición marginal tanto en la Historia como en la memoria colectiva del país.

Y si hay que destacar otro momento, sin duda sería uno de los episodios más estremecedores que cerró el ciclo de violencia contra los pueblos indígenas, me refiero a la “masacre de Wounded Knee”, ocurrida el 29 de diciembre de 1890, ocurriendo en un amanecer helado, el Séptimo de Caballería rodeó a un grupo de lakotas que ya se habían rendido, y, bajo un clima de tensión alimentado por el miedo y el prejuicio, abrió fuego indiscriminadamente sin provocación alguna, murieron más de doscientos indígenas, en su mayoría mujeres, niños y ancianos, en una carnicería que se prolongó incluso mientras sonaba la corneta llamando al alto el fuego, algo que comenzó como una operación de desarme se convirtió en una matanza, dejando los cuerpos congelados y esparcidos por la nieve durante días. Wounded Knee no fue solo una tragedia militar, sino un símbolo del fracaso absoluto de cualquier posibilidad de entendimiento entre el Estado y los pueblos originarios, algo constante en esos años y la masacre ocurrió justo después del asesinato de Toro Sentado y en medio de una ola de represión contra la Danza de los Espíritus, una expresión espiritual que los blancos interpretaron como amenaza, dejando claro que lo ocurrido esa mañana era razón suficiente para entender que no había espacio para la diferencia ni la resistencia, con Wounded Knee, se selló violentamente el fin de las guerras indias, marcando el paso definitivo hacia la marginación estructural y el olvido sistemático de los pueblos nativos en la historia oficial de Estados Unidos ¹⁵³.

¹⁵³ VILLATORO, Manuel P. “Wounded Knee, la masacre navideña del Séptimo de Caballería”. abc.es. 28 de diciembre del 2015. <https://www.abc.es/cultura/>.



Imagen obtenida del sitio web abc.es

En definitiva, la situación de los nativos americanos en la vida real es el reflejo de una historia de despojo, traición y resistencia, estos indígenas eran los dueños ancestrales de las tierras donde hoy se levantan ciudades, rutas y campos cultivados, y sin embargo fueron tratados como intrusos, como estorbos que debían ser apartados para que la nación pudiera crecer, no se les dio la oportunidad real de integración y su sufrimiento no fue solo físico, sino cultural, porque perdieron lenguas, costumbres, territorios sagrados, estructuras sociales enteras. Y aunque sí, algunos sobrevivieron, adaptándose con enorme esfuerzo, las consecuencias de ese pasado aún pesan sobre sus comunidades hasta el presente, así la Historia de los pueblos nativos americanos es esencial para entender la verdadera cara del nacimiento de los Estados Unidos, no como un anhelo meramente de libertad, sino como un proceso plagado de violencia y olvido hacia quienes vivieron primero en esa tierra.

Todo esto nos lleva a *Red Dead Redemption*, con la participación de los nativos americanos, que en la primera entrega es más bien secundaria, pero no por eso carente de significado, estos a parecen dispersos en varias regiones de West Elizabeth, y si bien no tienen una gran presencia argumental, están involucrados en eventos aleatorios y en el trasfondo general del mundo del juego, algunas misiones por ejemplo, vemos a muchos de ellos porque se unieron a la nueva banda de Dutch

Van der Linde, motivados por las promesas de justicia y venganza contra el gobierno y la sociedad que los había traicionado durante generaciones, algo que se ve con mayor precisión en la segunda entrega que sirve como precuela en la saga, pero regresando a este contexto, la banda de Dutch no solo se convierte en un grupo criminal, sino también en un símbolo de resistencia, aunque mal encaminado, para aquellos que habían sido oprimidos, esta alianza, sin embargo, termina en tragedia cuando el gobierno y el ejército aplastan al grupo, matando a la mayoría de los nativos involucrados, a lo largo del juego, hay momentos que reflejan la tensión racial y el desprecio con el que muchos personajes ven a los pueblos indígenas, como ocurre con el personaje del profesor Harold MacDougal, quien trata a los nativos como objetos de estudio, retratándolos como salvajes, ignorantes o incluso como amenazas que deben ser contenidas, lo que justamente ya mencionaba en la situación real.

Y un ejemplo concreto es el personaje de Nastas, un nativo que colabora con nuestro protagonista, Marston y el profesor MacDougal, intentando mediar entre dos mundos, y que a pesar de su inteligencia y de haber elegido colaborar con las autoridades, es traicionado y asesinado, mostrando que incluso los intentos de adaptación o colaboración terminaban en violencia, sin importar cuánto lo intentarán, además, el juego incluye pequeños detalles que aluden a las culturas nativas precoloniales, como ruinas, asentamientos destruidos y rastros de vidas anteriores, que aunque no se explican en profundidad, insinúan un pasado más rico y extenso que ha sido borrado o reducido a escombros, estas huellas en el paisaje del juego, como la aldea de Mescalero o las ruinas de Torquemada, funcionan como recordatorios silenciosos de lo que se perdió con la expansión del mundo occidental.



*Imagen obtenida del sitio web
Reddead.fandom.com*

Ahora bien, en *Red Dead Redemption 2*, los nativos americanos cobran una relevancia mucho mayor y más emotiva, aquí vemos las razones de su comportamiento en la primera entrega de la saga, pues la tribu Wapití es central en uno de los arcos narrativos más intensos y dramáticos del juego, especialmente durante el capítulo 6, con diferencia del primer juego, aquí se les representa con mayor profundidad humana y narrativa, tenemos al personaje de Rains Fall, el jefe de la tribu Wapiti, es un personaje sabio y pacifista, que busca el diálogo y la negociación con el gobierno para proteger a su gente, por otro lado está su hijo, Eagle Flies, que representa una postura más desesperada, convencido de que la única forma de salvar a su pueblo es a través de la confrontación, esta tensión entre la diplomacia y la rebelión expone el dilema al que se enfrentaban muchas comunidades indígenas, a la elección imposible entre someterse o luchar contra un sistema diseñado para eliminarlos, el conflicto no es solo externo, sino también interno, y eso lo hace aún más trágico, así gracias a *Red Dead Redemption* podemos ver esa parte que muchas veces los discursos de la Historia oficial trata de negar, vemos la cara humana de las tribus y no esa visión tergiversada.



Imagen obtenida del sitio web gamingbible.com

El juego muestra cómo los intereses económicos y políticos del gobierno y de las empresas, especialmente la obsesión con el petróleo que hay bajo las tierras de la reserva, empujan a los Wapití a una guerra que no buscaron y que aunado a eso Dutch, siempre oportunista, aprovecha este conflicto para su propio beneficio, manipulando las emociones de Eagle Flies mientras otros miembros de su banda, como Arthur y Charles, sí muestran un genuino deseo de ayudar, llevándonos a la batalla final, en la que Eagle Flies muere tras rescatar a Arthur, marcando el punto más alto de este arco narrativo, su muerte simboliza la pérdida de toda una generación de jóvenes que lucharon por un futuro que les fue negado, Charles, quien también tiene sangre nativa, decide quedarse con la tribu para ayudarlos en su éxodo hacia el norte, lo que muestra una forma de resistencia más silenciosa, pero igualmente valiente ¹⁵⁴.

Al final, la historia de los Wapití concluye con una ironía devastadora, después de todo el sufrimiento, se descubre que las tierras por las que fueron expulsados apenas contenían petróleo, lo que hace que todo el conflicto haya sido, en última instancia, en vano, totalmente ridículo, así es como el juego plasma las intenciones que muchas veces llegaba a tener el gobierno, ideas absurdas y que resaltan la codicia que impulsó las decisiones del gobierno y las corporaciones, y cómo esa codicia destruyó comunidades enteras por absolutamente nada, está

¹⁵⁴ Red Dead Wiki. "Natives Americans". Reddead.fandom.com.
[https://reddead.fandom.com/wiki/Native Americans](https://reddead.fandom.com/wiki/Native_Americans).

saga de videojuegos logra contundentemente, no solo contar una historia poderosa, sino también hacer eco de una realidad histórica, la sistemática desposesión, el desplazamiento y la violencia que sufrieron los pueblos originarios en nombre del progreso.

Red Dead Redemption 2 presenta con sensibilidad y respeto la tragedia de los pueblos nativos, no desde una visión romántica o simplista, sino cómo debe ser, reconociendo las tensiones internas, las contradicciones y, sobre todo, el profundo dolor que dejó el avance implacable de la colonización, al jugar, uno no solo experimenta una historia de forajidos y persecuciones, sino también entra en contacto con una historia mucho más grande y oscura, la de la desaparición forzada de culturas milenarias, la resistencia silenciosa de quienes sobrevivieron y el eco de sus voces que, aunque apagadas, todavía resuenan entre las montañas, los ríos y los caminos del Viejo Oeste y en este mundo digital que les da un espacio para poder ver aunque sea un poco de lo que tuvieron que pasar, este videojuego por ende se convierte no solo en entretenimiento, sino también en una poderosa reflexión sobre la Historia olvidada de los Estados Unidos.

Así, finalmente queda por decir que se puede observar cómo cada uno de los detalles en el entorno de la saga *Red Dead Redemption* brilla por sí mismo, al ser comparados con la realidad pero también sin necesidad de hacerlo y basándonos únicamente en el conocimiento general podemos darnos una idea más aproximada de la época gracias a la ambientación que poseen ambos juegos, al recrear muy vivamente aquella época, a su vez la forma en cómo son representados los sucesos de la realidad y que a pesar de ser una versión ficticia, son el vivo reflejo de la sociedad y buscan transmitir incluso un mensaje, con tonos satíricos, tristes, serios y básicamente que se sientas muy cercanos al jugador o espectador.

Capítulo 3:

***Red Dead Redemption*, un aprendizaje cercano para la ética y la moral**

3.1 Dilemas de moralidad

Las opiniones con respecto a los videojuegos varían mucho, pero aquella que menciona que los videojuegos son únicamente un entretenimiento, no es la única posible, no quiere decir que sea errónea pero considero que dicha percepción está incompleta, no son únicamente un entretenimiento, si bien es su principal objetivo, también se puede analizar a los videojuegos desde distintos ángulos, por ejemplo con lo ya visto en el capítulo anterior, donde se explicó la función que pueden tener a favor de la enseñanza de la Historia y su manejo en relación a los contextos, en el sentido de que esta saga de videojuegos, *Red Dead Redemption*, aborda los hechos y detalles históricos como una representación de nuestra realidad, de nuestra sociedad, para integrarla en su propio universo digital, con elementos ficticios, pero que se pueden interpretar desde la historia. A partir de esto me gustaría explicar que hay otra vertiente que es posible analizar a partir de los videojuegos, la percepción respecto a la moral y la ética, observando que un videojuego como en el caso de la saga *Red Dead Redemption*, logra generar un impacto en el jugador o espectador respecto a una formación como persona, dejando una enseñanza, un mensaje que incluso trasciende a la vida del jugador en la realidad.

Por ende este capítulo abarcará más la narrativa de ambas entregas de la saga, porque en las historias de cada juego hay múltiples situaciones que son muy importantes de analizar y ver bajo el lente de las cuestiones morales y éticas, apreciando cómo se rompen los paradigmas de lo que debe ser un videojuego o lo que se cree, mejor dicho, que tiene que ser un juego, del mismo modo preservando la fuerza y esencia de la diversión, del entretenimiento, pero que a estos elementos se le suman las cuestiones de aprendizaje ético.

Esta concepción de aprendizaje respecto a la ética y la moral es primordial porque en un mundo donde muchas veces estas cuestiones son dejadas de lado, un videojuego que permite un debate en torno a ello es algo que vale la pena distinguir, si bien lo puede hacer en todo tipo de personas sin importar su edad, en específico en el aula o en la vida en general, con la juventud es algo que puede ser determinante, aprovechando el uso de las tecnologías y siendo los videojuegos parte de esto. La forma en cómo un videojuego puede dar un mensaje profundo con estos matices éticos es una forma de acercar estas cuestiones a la juventud, así la necesidad de implementar los videojuegos en la enseñanza de la Historia y el aprendizaje en general es más precisamente porque es un medio por el cual es más fácil acceder a los jóvenes, debido a su cercanía con la tecnología y que se relacionan bien en este entorno.¹⁵⁵ Y este es solo uno de los panoramas que se pueden ofrecer a través de ello, pero para hacerlo y llegar a los más jóvenes, o a cualquier persona, hay que entender qué es lo que estos videojuegos ofrecen en materia moral.

En primera instancia, hay que saber lo que se entiende por moral, al hablar de ello, es necesario explicar lo que comprende la RAE por ejemplo, quien define la palabra Moral como “Perteneiente o relativo a las acciones de las personas, desde el punto de vista de su obrar en relación con el bien o el mal y en función de su vida individual y, sobre todo, colectiva” ¹⁵⁶. El concepto de moral también fue definido por figuras como Aristóteles o Rousseau, por ejemplo para Aristóteles, la moralidad está ligada a la educación del carácter, entendida como el proceso mediante el cual un individuo, a través del hábito, la razón y la relación con los demás, desarrolla su capacidad de obrar bien, esta formación se da siempre en el contexto de la vida en comunidad, ya que el ser humano es por naturaleza social, y solo en interacción con otros puede alcanzar su plenitud como persona y como ciudadano, así la virtud se cultiva mediante la práctica constante y orientada hacia el bien común, lo que

¹⁵⁵ RONCANCIO-ORTIZ, Angie Paola. ET AL. “EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: UNA REVISIÓN DEL ESTADO DEL TEMA”. Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo. Vol. 17 (2), julio-diciembre 2017. Sogamoso-Boyacá, Colombia. P.38

¹⁵⁶ Real Academia Española. “Moral”. de.rae.es. <https://dle.rae.es/moral>. [Consultado el 30 de junio del 2025].

convierte a la educación del carácter en un camino hacia la vida buena y por lo tanto a la felicidad, siendo este un proceso permanente a lo largo de la vida.

En contraste, Rousseau concibe a la moralidad como una etapa posterior en el desarrollo del individuo, que comienza con una educación centrada en permitir el crecimiento espontáneo de su naturaleza, libre de interferencias externas, ya que para él, el carácter se forma inicialmente de manera individual, y solo más adelante, al integrarse en la vida social, el individuo necesita una educación moral que le permita convivir con otros sin perder su autenticidad, así, la moral surge cuando se busca compatibilizar la libertad natural con la vida en sociedad, en un equilibrio que evite la corrupción del ser original del individuo ¹⁵⁷.

Interpretando ambas perspectivas respecto a la moral, puede entenderse está, como la manera en que las personas aprenden a vivir bien consigo mismas y con los demás, desarrollando un modo de ser que les permita actuar correctamente, de este modo, desde una visión combinada de Aristóteles y Rousseau, la moral implica tanto formar hábitos y virtudes a lo largo de la vida mediante la convivencia y la práctica, como también dejar que cada persona crezca de forma natural, sin imponerle desde el inicio cómo debe ser, es decir, la moral no solo se trata de seguir normas o vivir en sociedad, sino también de respetar el proceso interno de cada individuo para que pueda aprender, poco a poco, a convivir con los demás, sin perder su forma de ser, haciendo que la moral sea tanto un camino personal como una forma de relacionarse con el mundo.

Y tomó de esto, el ver que cada individuo puede formarse por sí mismo, sin que se le imponga nada, cada uno adquiere a través de las experiencias lo que lo forma moralmente y considero que al asociarlo con la cuestión de *Red Dead Redemption*, cualquier individuo que así lo desee, porque indirectamente lo adquiera, puede obtener una formación moral a partir de las experiencias que pueda vivir al jugar cualquiera de los juegos de esta saga o incluso de otra, pero usando el ejemplo de esta investigación, es con respecto a *Red Dead Redemption*, que su

¹⁵⁷ BERNAL, Aurora "Educación del carácter-educación moral. Propuestas educativas de Aristóteles y Rousseau, tesis doctoral". Universidad de Navarra, Facultad de Filosofía y Letras. Pamplona, 1997. <https://www.bu.edu/wcp/Papers/Educ/EducBern.htm>. [Consultado el 30 de junio del 2025].

narrativa puede alcanzar esas situaciones y que la moral no es algo que se imponga sino algo que se adquiere y se moldea de manera individual, lo que nos lleva a observar cómo funciona este juego como una representación de la sociedad, de lo que nos puede dar como resultado vivir esta experiencia.

Entendiendo entonces a la moral como este conjunto de principios y de valores que guían nuestras acciones, distinguiendo lo que consideramos correcto o incorrecto, constantemente, ligado a los contextos culturales, sociales y personales, la moral se presenta como aquello que orienta las decisiones y comportamientos humanos en relación con el otro, con la comunidad y con uno mismo, pero esa identificación de la moral también entra en conflicto al ver que lo que para una cultura o época es moralmente aceptable, para otra puede ser profundamente inmoral, esto plantea una cuestión fundamental, ¿La moralidad es objetiva, es decir, universal, válida en cualquier circunstancia, o es subjetiva, moldeada por la experiencia individual y las circunstancias particulares?

Este debate se vuelve especialmente interesante cuando se traslada al ámbito de los mundos digitales, porque es aquí, donde nosotros como jugadores adoptamos el control de personajes que están inmersos en narrativas que son complejas, y que tienen decisiones que simulan dilemas morales reales, en este sentido, la saga *Red Dead Redemption* ofrece un entorno rico para explorar la moralidad desde una perspectiva interactiva. Este juego, como se ha visto a lo largo de la investigación, está ambientado en un periodo de transición en el Viejo Oeste estadounidense, marcado por el ocaso del bandolerismo, la expansión de la ley y la consolidación de lo que es el Estado moderno, esta franquicia de videojuegos coloca al jugador en situaciones donde la violencia, la traición, la lealtad y el deber entran en tensión constante, por eso la moralidad aquí no se presenta como un código que sea rígido, sino como un sistema que es dinámico y en el que las decisiones tienen un gran peso. Inclusive, me atrevo a decir que es lo que le da un simbolismo verdaderamente trascendental a esta saga de videojuegos, tener consecuencias y matices, donde muchas veces el jugador es constantemente empujado a decidir cómo quiere actuar dentro de un mundo que, aunque ficticio, simula muchas de las contradicciones del mundo real, lo cual le hace cuestionarse

a sí mismo su realidad por medio de lo que está experimentando en este mundo digital.

De este modo, dentro del universo de *Red Dead Redemption*, los personajes, y, por lo tanto, los jugadores, enfrentan una serie de elecciones que rara vez se presentan como claramente correctas o incorrectas, no hay algo que te diga que es bueno o es malo, algunas acciones que parecen malas proporcionan resultados buenos y viceversa, teniendo situaciones en donde se ven dilemas como el robar a los ricos para sobrevivir, proteger a los compañeros a costa de inocentes, mentir o matar para mantener un ideal de justicia o lealtad. Así cada una de estas acciones puede ser entendida de forma distinta dependiendo del marco moral desde el que se mire, y es aquí donde el juego evidencia su planteamiento, no impone un juicio definitivo sobre las decisiones del jugador, sino que le permite construir su propia trayectoria ética dentro de ciertos límites estructurados, tal como vimos con la combinación de concepciones de moral para Aristóteles y Rousseau, son normas a seguir en la sociedad pero no deben ser impuestas, el juego no las impone, te ofrece decidir y asumir las consecuencias de las decisiones por medio de la mecánica que tiene, de sus narrativas, y bajo esto mismo la moralidad se vuelve una experiencia subjetiva, modelada por las elecciones individuales pero también condicionada por las reglas y misiones impuestas por el juego.

Reflexionar sobre la moralidad en *Red Dead Redemption* implica entonces preguntarse si existe una moral objetiva en el mundo del juego o si, por el contrario, el jugador actúa dentro de un sistema que simplemente le da la ilusión de elección, si realmente está participando y así preguntarse, ¿es moralmente distinto salvar a un personaje que ayudar a matarlo, si al final el sistema recompensará o castigará con base en una mecánica de honor, karma bueno o malo? ¿la violencia en defensa de un ser querido es más justificable que la violencia por ambición o venganza? Y, a decir verdad, estas preguntas no tienen una sola respuesta, y es justamente en esa ambigüedad donde reside la riqueza moral del juego, en última instancia, volvemos a ver que *Red Dead Redemption* no sólo entretiene, también invita a pensar críticamente sobre cómo construimos nuestro propio sentido del bien y del

mal, y si ese sentido es verdaderamente nuestro o está moldeado por las estructuras invisibles, y a veces muy visibles, del entorno en el que actuamos.

Moralidad objetiva o subjetiva:

La cuestión de si la moral es objetiva o subjetiva es uno de los grandes debates del enfoque de la filosofía, la ética y las ciencias humanas a lo largo de la historia. No pretendo resolver esta situación, sino analizarla para abordarla, aunque sea de manera simple en la investigación, por tanto, es necesario primero comprender qué significa cada postura.

Por su parte el ser objetivo, según la Real Academia Española se define como “Que no está movido o motivado por intereses, ideas o sentimientos personales”¹⁵⁸, eso significa que si alguien o algo es objetivo entonces no se deja llevar por los intereses, ideas o sentimientos personales, sino que se basa en hechos que se puedan comprobar y verificar, en otras palabras, entendemos que la objetividad busca mirar la realidad tal como es, sin que las emociones o las opiniones alteren la manera en que se presenta la información.

Lo subjetivo, en cambio, basado en lo que dice la Real Academia Española es “Que depende de la manera de pensar o sentir del individuo”¹⁵⁹, lo cual se refiere a aquello que depende de la manera de pensar o sentir del individuo, de tal modo que algo subjetivo parte de la interpretación personal, de las emociones y experiencias propias, más que de los hechos verificables, y con esto en mente, podemos analizarlo en la perspectiva de la moralidad, en primera instancia la moralidad objetiva es aquella que considera que existen principios morales universales, válidos para todas las personas sin importar su cultura, época o circunstancias, lo que quiere decir que según esta postura, el bien y el mal existen por sí mismos, independientemente de lo que cada persona opine, en cambio, la moralidad subjetiva sostiene que lo moral depende de las creencias, valores y contextos de cada individuo o de su sociedad, por lo que no hay verdades que sean

¹⁵⁸ Real Academia Española. “Objetivo”. rae.es. <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/objetivo#:~:text=adj.,autor%20trata%20de%20ser%20objetivo>.

¹⁵⁹ Real Academia Española. “subjetivo”. rae.es. <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/subjetivo#:~:text=adj.,pensar%20o%20sentir%20del%20individuo>.

morales absolutas, sino interpretaciones distintas según la perspectiva de quien juzga, en realidad, basado en esto yo pienso que ambas visiones pueden complementarse, ya que la moral surge de la reflexión humana, que es subjetiva por naturaleza, pero también busca establecer normas comunes que guíen la convivencia y el respeto mutuo, lo cual le da un carácter objetivo, por eso, más que elegir entre una u otra, se podría decir que la moralidad combina elementos de ambas, nace en el sujeto, pero se orienta hacia principios que trascienden su experiencia personal. En pocas palabras lo que nos queda de este análisis se puede entender en que lo que una persona considera justo, otra lo puede considerarlo injusto, y ambas posturas serían igualmente válidas desde un punto de vista interno, de este modo, no hay una verdad absoluta, sino una pluralidad de sistemas éticos que reflejan la diversidad humana, esta postura está más relacionada a lo relativo.

Ahora bien, al reflexionar esto, nos damos cuenta de que no existe una respuesta definitiva o universalmente aceptada, ambas posturas tienen argumentos sólidos, pero también enfrentan desafíos, la moral objetiva, por un lado, puede parecer demasiado rígida o insensible a las realidades sociales y culturales concretas, por otro lado, la moral subjetiva, si se lleva al extremo, corre el riesgo de justificar cualquier acción bajo la premisa de que “cada quien tiene su propia verdad”, lo cual podría obviamente desestimar la defensa de los derechos humanos o la crítica a actos moralmente atroces, logrando que ambas instancias no lleven a situaciones que lucen bastante irracionales, y en la práctica, a mi parecer, es más factible optar por una postura intermedia, reconocer que existen valores que son ampliamente compartidos, como el respeto, la equidad o la compasión, que parecen tener validez más allá de contextos particulares, pero también admiten que la forma de aplicar esos valores depende del entorno social e histórico.

Y lo que vemos es que en el debate entre la moral objetiva y subjetiva no hay una solución única, pero su existencia como debate es valiosa porque nos obliga a pensar críticamente sobre por qué actuamos como actuamos, qué valores consideramos fundamentales y si esos valores los hemos elegido conscientemente o simplemente los hemos heredado, y reflexionar sobre la moralidad no solo nos ayuda a entender mejor al mundo y a los demás, sino también a comprendernos a

nosotros mismos, por lo tanto esta parte la quiero cerrar diciendo que todo lo que he dicho no lo considero como un absoluto sino como una forma más de observar algo tan complejo y que incluso amerita un estudio propio, pero aquí conforma solo una parte de la investigación.

El honor y deshonor dentro de *Red Dead Redemption*:

Habiendo visto todo lo que puede entrar dentro de los aspectos generales de la moral, de la formación de valores creo que ya es necesario aterrizar dentro de la situación del juego, y hay múltiples dilemas morales que se encuentran dentro de él, pero para reflexionarlo hay que saber cómo el juego maneja la forma en que el jugador toma decisiones y acciones. En ambas entregas de la saga se plantean situaciones donde el jugador elige, por medio de la mecánica de decisión, en donde algunas circunstancias surgen y el protagonista tiene que hacer algo para bien o para mal, pero que finalmente va a repercutir en la dirección que toma la narrativa del juego, logrando obtener diferentes escenarios a partir de las acciones que hacemos, y no solamente en los momentos clave donde el juego te coloca frente a una decisión u otra, también en aquellos momentos que presenta el videojuego en el “mundo libre”, donde constantemente hay que tomar decisiones morales y éticas y decidir cómo actuar.

En el caso de *Red Dead Redemption 1*, la mecánica de moralidad se construye principalmente sobre dos sistemas entrelazados, el Honor y la Fama. Primeramente, el sistema de Honor representa la brújula moral de las acciones del protagonista, en este caso John Marston, mientras que la Fama refleja cómo de conocido es él en el mundo del juego, más precisamente conocido como un forajido de leyenda, y a lo largo de la aventura. Las decisiones que toma el jugador influyen directamente en estos dos indicadores, no son tan inmersivas con el caso de la segunda entrega de la saga, pero, por ejemplo, el Honor se gana al actuar conforme a un código ético positivo, como puede ser el ayudar a civiles en apuros que aparecen a modo de eventos aleatorios en el mapa mientras se está en el modo libre. También ayuda el capturar criminales vivos en lugar de asesinarlos, el donar dinero a las personas que encuentres en necesidad, evitar robar o matar sin

provocación sin acciones que ayudan a mantener el nivel de honor y evitar que disminuya, por ejemplo, cuando uno se encuentra en un evento aleatorio donde alguien es asaltado o atacado por bandidos, intervenir y salvar a la víctima otorgará puntos de Honor, del mismo modo, si se entrega un fugitivo con vida en lugar de matarlo fríamente, se recompensa con más honor, pero claro, es más complicado capturarlo con vida.

El honor también se puede mejorar si uno decide perdonar a un enemigo arrodillado en lugar de ejecutarlo, en cambio, el deshonor se acumula al asesinar inocentes, robar tiendas o caballos, provocar tiroteos innecesarios o masacrar pueblos, cosas que anteriormente vimos en la cuestión moral, son consideradas como parte de la moral objetiva, siendo normas vistas como negativas por la sociedad, así si uno entra a un pueblo disparando sin motivo o roba una carreta de civiles, inmediatamente se recibe penalización en el sistema de Honor, evidentemente bajando el nivel.

Lo que sucede con este sistema no solo afecta el cómo el mundo responde al jugador, sino que también modifica aspectos visuales y narrativos, por ejemplo, un John con alto Honor es saludado por la gente, recibe descuentos en tiendas y tiene una música de ambientación más esperanzadora, en cambio, si se tiene bajo Honor, la gente muestra un constante miedo, incluso algunas tiendas se niegan a atender a John y la atmósfera sonora se torna más oscura con diferencia. Por otro lado, la Fama se logra acumular principalmente por la notoriedad de las acciones, completar misiones principales o secundarias, ganar los duelos que se susciten en la narrativa o en modo libre, cazar forajidos, incluso ayudar a extraños o causar caos contribuye a subir la Fama, es decir, es popularidad, y se expande a voces de los Npcs sin importar la negatividad o positividad.

Esta barra de Fama por su parte, para su uso se divide en diferentes niveles o rangos, y al alcanzar cada uno de ellos, la percepción del mundo hacia John va cambiando progresivamente, estos niveles están clasificados en diez etapas que van desde "Desconocido", pasando por "Conocido", "Famoso", "Popular", hasta "Leyenda del Oeste". El rango más alto y cada vez que se sube de nivel, el jugador recibe una notificación en pantalla, y es aquí donde empieza a ser más notorio cómo

la gente en los pueblos reacciona de manera distinta, en niveles bajos, los Npcs apenas se dan cuenta de tu presencia, pero conforme se alcanza una mayor Fama, las personas te reconocen por la calle, te saludan por tu nombre, comentan sobre tus acciones pasadas y, en algunos casos, se te acercan para pedir ayuda o simplemente para decir que admiran lo que haces, o temen lo que representas. Si tu Honor es negativo a ello se suma que una de las recompensas de este sistema es que, a medida que sube la Fama, se desbloquean nuevas oportunidades y beneficios prácticos, teniendo el ejemplo de los vendedores que ofrecen ciertos descuentos, y algunos personajes se muestran más dispuestos a interactuar o colaborar contigo. Así cuanto más famoso es Marston, más la gente lo reconoce, lo saluda, lo comenta en la calle o incluso le tiene miedo, dependiendo de si esa fama está acompañada de un Honor alto o bajo, se combina y la combinación de alta Fama y bajo Honor, por ejemplo, convierte a nuestro protagonista, Marston en una figura infame y temida, mientras que la alta Fama con alto Honor lo presenta como un héroe legendario, siendo de este modo que dicho equilibrio entre Honor y Fama define cómo se construye la identidad del personaje y, por ende, marca una manera de hacerlo sobresalir, no es un personaje plano o que meramente sigue un rumbo único, ante el mundo del juego y el jugador, comprende a una figura mucho más compleja que con cada acción tiene consecuencias visibles tanto en mecánicas como en narrativa ¹⁶⁰.

¹⁶⁰ Red Dead Wiki. "Fama". reddead.fandom.com. <https://reddead.fandom.com/es/wiki/Fama>.

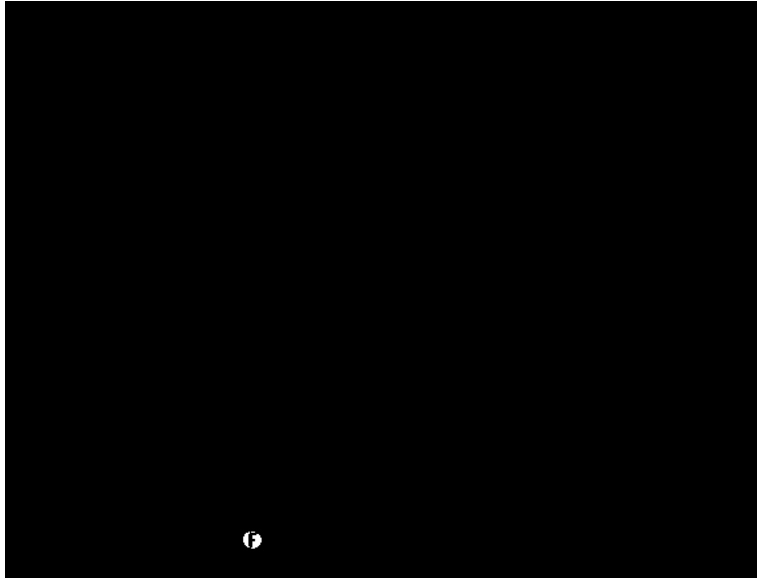


Imagen obtenida del sitio web jagosatu.com

En *Red Dead Redemption 2*, no es del todo igual, así que es importante ver cómo se representa, tiene una mayor profundidad, matices y consecuencias que atraviesan el juego en todos sus niveles, en lugar de ser simplemente una barra que refleja actos buenos o malos, el Honor influye en el desarrollo de la narrativa, cosa que no sucedía tal cual en el primer juego, pero que no quiere decir que lo haya manejado mal sino que evolucionó la forma en cómo se refleja el honor, siendo así que en la segunda entrega incluso los diálogos, las recompensas y hasta las escenas finales del juego se ven influenciadas por los actos o decisiones. Esto llega a tener mayor profundidad a medida que el jugador experimenta el juego y se adentra a conocer al protagonista, porque Arthur Morgan ve su Honor modificado por prácticamente cada acción que realiza, incluso si parece mínima.

Se puede ganar Honor al comportarse con empatía o justicia, al ayudar a desconocidos en eventos aleatorios, entregar criminales con vida, donar a campamentos o causas benéficas, perdonar enemigos, liberar animales atrapados, entre otros gestos, cosas muy similares a cómo ocurre en la primera entrega, pero cosas incluso tan pequeñas como saludar amablemente a los civiles en la calle pueden sumar mínimamente al Honor, mientras que dar limosna o asistir en misiones secundarias de personajes necesitados contribuye más

significativamente, y una de las claves del sistema es que muchas acciones que no son parte de las misiones también importan, desde cazar animales sin desperdiciar, usar el cuchillo o flechas en lugar de armas de fuego para animales, esto debido a que genera menos sufrimiento al animal, otras cosas como no robar sin necesidad, evitar masacres o duelos innecesarios, todo eso influye.

Por el contrario, el Honor se ve afectado y disminuye si se cometen crímenes, al robar, matar inocentes, asaltar tiendas, provocar masacres, ejecutar a enemigos rendidos o comportarse cruelmente con animales. En esto hay un detalle importante, y es que incluso en aquellas acciones que en otros juegos pasarían totalmente desapercibidas, aquí son juzgadas moralmente, desde disparar a alguien que ya está herido o hasta rematar animales muertos con desprecio puede restar puntos. Ahora, con diferencia del primer juego, donde el Honor era algo más mecánico, en *Red Dead Redemption 2*, el sistema está hecho a modo de que se desarrolle con la evolución del personaje, ya que a medida que Arthur se cuestiona sus acciones y su lugar en el mundo, el Honor sirve como un reflejo de ese viaje interno, un Arthur con alto Honor tiene pensamientos más reflexivos, amables y resignados, mientras que uno con bajo Honor tiende a comentarios más cínicos o violentos, incluso al realizar la acción de dormir, puede verse una cinemática de un venado en una especie de amanecer dónde resaltan los rayos de sol, que simboliza el honor bueno, contrario a realizar la misma acción con deshonor que implica ver a un coyote en un entorno más oscuro, siendo de noche y con lluvia. Son formas visuales de hacerle saber al jugador la dirección que está tomando con el protagonista de acuerdo a su accionar y de este modo el sistema afecta no solo la forma en que otros personajes interactúan con Arthur, ya sea con respeto o temor, sino que modifica también escenas clave de la historia, las del sueño, cartas que recibe, e incluso las animaciones al morir.



Imágenes obtenidas del sitio web aminoapps.com

La barra de Honor en *Red Dead Redemption 2* tiene también consecuencias mecánicas, tal como ocurría en la primera entrega, pues con Honor alto se obtienen descuentos en tiendas, hay una mayor probabilidad de obtener objetos raros en saqueos y una mayor facilidad para mantener relaciones positivas con personajes secundarios diferente a tener Honor bajo, los descuentos desaparecen, los saqueos dan más dinero pero menos objetos útiles, y la actitud de la gente hacia Arthur es notablemente más hostil o temerosa, tanto llega a ser así que incluso el tono del diario que Arthur escribe cambia según su nivel de Honor, se nota que es más poético y filosófico, se podría decir, si tiene un buen Honor, pero suele ser más crudo y amargo si ha actuado de manera despiadada. Todos estos son detalles pequeños que se suman para generar un impacto mayor en la mecánica de honor y a todo esto se añade que hay múltiples momentos donde el jugador puede elegir cómo reaccionar ante ciertas situaciones, como perdonar o matar a un enemigo, liberar a alguien o dejarlo morir, intervenir o ignorar el sufrimiento ajeno, y cada una de estas elecciones va sumando o restando puntos que modifican lentamente la barra de Honor.

Y se puede explicar incluso más a detalle cómo se beneficia o se ve afectado el jugador por puntos en la barra de honor, Arthur Morgan puede acumular Honor en una escala que va de -8 a $+8$, siendo 0 un punto neutral, cada rango se alcanza al reunir ciertos puntos, por ejemplo, nivel $+1$ requiere $+40$ puntos, el nivel $+2$ se obtiene desde $+80$ puntos, hasta el nivel $+8$ que se obtiene desde $+320$ puntos, y cada umbral activa las recompensas específicas, con Honor alto, como en los

niveles 2, 5 y 7, se obtienen descuentos en tiendas del 10 %, 25 %, y 50 %, mientras que ciertos rangos desbloquean trajes especiales como “Bulldogger” en el nivel +3 o el acceso a la misión opcional “No busques redención” en el capítulo 6 por alcanzar el nivel +4 , siendo el nivel máximo, el nivel +8 que otorga el trofeo “Personalidad Extrema”, por el otro lado, tener Honor muy bajo también influyen algunas modificaciones de saqueo con más posibilidades de obtener tónicos, alcohol y tabaco al desvalijar cuerpos de enemigos o agentes muertos en el nivel – 1, en el honor extremo negativo nivel–8, también se obtiene el mismo trofeo “Personalidad Extrema”, aunque interpretado en deshonor.

Pero resulta algo complejo comprenderlo de esta manera, por tal motivo creo que amerita explicarse paso a paso. Entendiendo que el sistema de Honor funciona como una escala de reputación moral que va desde niveles negativos que se entienden cómo deshonor, hasta los que son positivos, comprendidos como honor, y que las acciones del jugador, como bien puede ser ayudar a desconocidos o cometer crímenes, determinan si se gana o se pierden puntos de honor, lo cual impacta directamente en la experiencia de juego que se pueda tener, dicho sistema está dividido en niveles que, como bien decía, van del -8 al +8, con incrementos o decrementos de 40 puntos por nivel.

Para los puntos que suman honor, la medida y forma es mediante actos considerados positivos, lo que ayuda a ir ascendiendo de nivel y accediendo a beneficios concretos:

- Nivel 1 obtenido con +40 puntos, en este nivel se puede ver que se incrementa la probabilidad de encontrar tónicos, comida, dinero y objetos útiles al saquear cuerpos o lugares.
- Nivel 2 alcanzado con +80 puntos y se obtiene gracias a esto, un 10% de descuento en las tiendas del juego.
- Nivel 3 se logra con +120 puntos que funcionan para desbloquear varios atuendos exclusivos como Bulldogger, Caballero, McLaughlin, Corson, Roscoe, Valentine, Cumberland y Ganadero.

- Nivel 4 por su parte es necesario tener +160 puntos de honor que, aunque no ofrece beneficio directo en el juego, sirve de transición hacia recompensas mayores, pero es el nivel que se puede decir, queda a deber.
- Nivel 5 requiere +200 puntos, aquí se mejora el descuento en tiendas que aumenta al 25%.
- Nivel 6 necesitando +240 puntos, hace posible acceder a una nueva tanda de atuendos, entre ellos el de Pendenciero, Vagabundo, Dewberry, Arriero, Herrador, Tahúr, Deuville y Faulkton.
- Nivel 7 con +280 puntos, es posible un descuento en tiendas sube al 50%, lo cual representa una gran ventaja económica.
- Nivel 8, siendo el punto máximo y ocupando para ello +320 puntos, otorga el poder alcanzar el trofeo “Personalidad Extrema”, una recompensa simbólica que reconoce al jugador como un modelo a seguir en cuanto a honor.

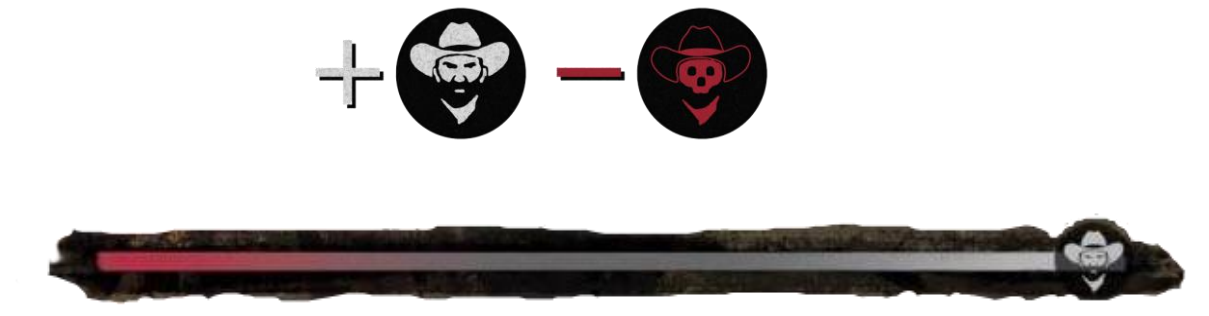
Por el contrario, como ya se dijo, si el jugador se involucra en actos negativos, irá perdiendo puntos y bajando de nivel hacia el lado del deshonor, lo que se refleja también en la forma en que el mundo lo percibe, teniendo recompensas más limitadas.

- Nivel -1 necesita -40 puntos de deshonor, genera que al saquear se incrementa la aparición de objetos más vinculados al combate y al vicio, Dead Eye (Una habilidad especial con la que mejora la puntería del protagonista), alcohol, tabaco y armas arrojadizas.
- Niveles -2 a -7 dónde es necesario tener de -80 a -280 puntos de deshonor y se engloban así porque no ofrecen recompensa específica por cada nivel, pues no se obtiene ningún beneficio tangible, solo el cambio en la forma en que reaccionan los NPCs, con mayor hostilidad y el acceso a ciertos diálogos o rutas narrativas diferentes.
- Nivel -8 para este es necesario tener -320 puntos que al igual que pasa con el honor máximo, se obtiene el trofeo “Personalidad Extrema”, pero esta vez

reconociendo al jugador como un forajido despiadado, no un ejemplo de honor.

Este sistema de esta forma, no solo ofrece recompensas materiales, sino que también moldea la narrativa emergente del juego, el juego te recompensa por ser honorable o te castiga de cierta forma por ser deshonesto, cambia tanto el desarrollo de la narrativa como la forma en que el mundo reacciona al jugador, a partir de la reputación que se ha formado, así, el sistema de honor en *Red Dead Redemption 2* se convierte en un mecanismo que hace visibles las consecuencias éticas de cada elección que tomemos, incentivando a reflexionar sobre el rol moral que uno decide asumir en este universo pero que ciertamente nos hace reflexionar sobre la realidad

161.



Imágenes obtenidas del sitio web Reddead.fandom.com

Hay numerosas acciones cotidianas que otorgan puntos, en el mundo libre, desde saludar a un civil o acariciar un perro que dan puntos positivos que son mínimos, otras más son las tareas en el campamento que dan +5 puntos de honor, entre otras está el donar joyas o dinero, rendirse pacíficamente ante la ley o desarmar desdeñosamente a un oponente en un duelo, incluso el matar ratas suma puntos, estas acciones suman pequeños incrementos que van de entre +1 y +10

¹⁶¹ SANCHO, Miguel. "Honor en Red Dead Redemption 2 – Tutorial". mejoress.com. 26 de octubre del 2018. <https://www.mejoress.com/es/honor-en-red-dead-redemption-2-tutorial/>.

puntos cada una, a su vez, los eventos del mundo libre agregan honor, y más si completamos misiones secundarias conocidas como las “misiones de honor” ¹⁶².

Y los beneficios más allá de lo mencionado que incluyen cambios en la banda y en la narrativa, los NPCs y sus reacciones, las escenas cinematográficas y el diario de Arthur más reflexivo, se generan acciones honorables que a veces llevan a recompensas fuera del guion de la narrativa, como que sea la misma persona que ayudaste en un encuentro la que luego te ofrezca obsequios especiales, munición, incluso una pistola reforzada, entre más cosas. Finalmente, y quizá lo más relevante en términos de narrativa, es que el Honor modela el final de la historia de Arthur, un Honor alto permite una muerte más digna, acompañada de un amanecer, una tumba adornada y palabras consoladoras que dirán “Bienaventurados los que tienen hambre y sed de justicia”, mientras que un Honor bajo deriva en final desolador, más gris y por ende una tumba vacía e inscripciones más crudas, todo ello complementa las recompensas mecánicas con profundas ramificaciones temáticas y emotivas ¹⁶³.

Así tanto en *Red Dead Redemption 1* como en *Red Dead Redemption 2*, el sistema de Honor, y Fama, en el primero, representan un núcleo esencial de la experiencia de juego, no es solamente una mera estadística, en el primero, funciona más como un sistema de reputación moral con efectos mecánicos evidentes, mientras que en el segundo se convierte en una herramienta narrativa y hasta emocional que hace que cada decisión tenga peso, conectando de forma muy personal al jugador con el desarrollo interno del personaje, y aunque ambos juegos nos permiten jugar como un héroe, un villano o algo que resulta intermedio, creo que es un poco más en *Red Dead Redemption 2* donde las consecuencias de esa elección se sienten más profundas, más íntimas y, sobre todo, más humanas.

Bajo mi propia experiencia de juego, puedo decir que la mecánica de Honor, Deshonor y, en el caso del primer juego, de la Fama, es mucho más que una simple

¹⁶² CANO, Jorge y REBOLLEDO, César. “TODAS las Misiones de Honor en Red Dead Redemption 2 y cómo completarlas”. [vandal.elespanol.com](https://vandal.elespanol.com/guias/guia-red-dead-redemption-2-trucos-consejos-y-secretos/misiones-de-honor). 16 de noviembre de 2018. <https://vandal.elespanol.com/guias/guia-red-dead-redemption-2-trucos-consejos-y-secretos/misiones-de-honor>.

¹⁶³ Red Dead Wiki. “Honor”. [Reddead.fandom. https://reddead.fandom.com/wiki/Honor](https://reddead.fandom.com/wiki/Honor).

barra decorativa o una estadística numérica, estas mecánicas están pensadas para que el jugador sienta el peso de sus decisiones, no solo a nivel narrativo, sino también emocional y práctico, realmente te obligan a pensar antes de actuar, y eso hace que el mundo del juego se sienta más vivo, más auténtico y, sobre todo, más personal, no son así de detalladas solo porque sí, tienen un sentido.

En el primer *Red Dead Redemption*, la Fama y el Honor construyen una especie de identidad pública para John Marston, a medida que hacemos misiones o intervenimos en el mundo, ya sea como un hombre justo o como un forajido que es despiadado, la gente empieza a reconocernos y a tratarnos distinto, ¿A caso no es lo que sucede en la vida real?, el juego tiene una gran fidelidad en detalles históricos pero demuestra que también en los aspectos morales, así, si eres honrado es posible que tus vecinos o la gente en la calle te saluden, te ofrezcan ayuda, te respeten, a diferencia de si nos hacemos un nombre o reputación a base de ser alguien intimidante, posiblemente las personas a nuestro alrededor muestren una actitud de rechazo hacía nosotros, esta similitud que hay con la realidad es algo que lo hace sentir muy cercano, como la diferencia en el trato hace que realmente sintamos que las acciones dejan huella, que hay una reputación construyéndose y que no se puede simplemente hacer lo que queramos sin consecuencias, la mecánica de Fama actúa como un espejo del impacto que hemos tenido en ese mundo, siendo un héroe o un villano.

Ahora, en *Red Dead Redemption 2*, esa misma idea se lleva mucho más lejos, el honor aquí ya no es solo un sistema de premios y castigos, sino una herramienta que moldea la historia misma, el juego observa lo que haces desde el principio, cómo tratas a tus compañeros, si ayudas a desconocidos, si tomas decisiones impulsivas o reflexivas, y todo eso va cambiando no solo la reacción del mundo, sino también el carácter de Arthur Morgan, su diario cambia según su honor, sus pensamientos, sus conversaciones, hasta su postura física o las expresiones en su rostro se ven distintas dependiendo de si has vivido con integridad o con violencia, es como si el juego estuviera constantemente juzgando tu moral, no para castigarte, sino para devolverte una historia acorde con la vida que tú elegiste vivir.

Lo más poderoso de esta mecánica es cómo afecta la experiencia emocional de uno como jugador, se empieza el juego quizá pensando en completar misiones o desbloquear atuendos, pero con el tiempo uno se da cuenta de que el Honor moldea el vínculo que se forma con Arthur, si se ha jugado siendo justo, su final duele de otra manera, y si se ha sido cruel o indiferente, el desenlace se siente más frío, más duro, y eso cala porque sabes que tú lo condujiste hasta ahí. Esa sensación de consecuencia, de coherencia narrativa entre las acciones y el resultado, no es común en los videojuegos, y *Red Dead Redemption 2* lo logra gracias a cómo implementa el sistema de Honor, por eso en definitiva, estos sistemas no están ahí solo para dar recompensas, sino para invitar a reflexionar sobre lo que significa actuar bien o mal en un mundo sin leyes claras, hacen tomar conciencia de nuestro papel dentro de la historia y permiten vivirla como un espejo de tus elecciones, lo que hacemos importa, y no porque el juego lo diga solamente, sino porque se demuestra, esa es una de las razones por las que ambos títulos, especialmente el segundo, no solo son grandes juegos, sino también son experiencias humanas profundas.

Todo esto considero que es fundamental de ser explicado de esta manera porque así se combina el conocimiento con respecto a la moral que hay en dos vertientes, por un lado el conocimiento de lo que representa la moral en la sociedad y en la realidad, por otro lado lograr identificar y saber cómo funciona la moral dentro del mundo digital de *Red Dead Redemption*, obteniendo una comprensión general de ambos mundos, viendo lo equiparable que puede ser la complejidad de explicar algo como la moral en la realidad y en un mundo digital que tiene sus propias normas, cómo lo vimos y qué son los niveles de honor y deshonor, y que al mismo tiempo también permite que dicha moral se entienda de manera subjetiva y no se rijan únicamente por los paradigmas establecidos de una barra meramente, sino que esa barra de nivel de honor sea algo que veamos reflejado en las acciones y decisiones y no simplemente como una estadística, por tanto el mundo de *Red Dead Redemption* establece una moral objetiva pero también subjetiva, evidenciando que ambas son formas factibles de entender la moral.

Los dilemas morales en *Red Dead Redemption*:

En este apartado, la fuente básica para explicar todo proviene literalmente del juego, de mi propia experiencia por haber jugado ambos juegos de la saga, quiero explicar los dilemas que creo yo son los que se establecen con más fuerza y a partir de haber jugado y experimentado las situaciones que se presentan en el juego, hablar de cada uno haciendo referencia a la historia de *Red Dead Redemption* 1 y 2.

Además, como lo había mencionado, es importante mencionar que a partir de ahora se hablará de situaciones concretas con respecto a la historia, a la narrativa del juego y que por ende para tener una comprensión más precisa, es necesario conocer, aunque sea de manera general y simple, la historia de ambos juegos de la saga, porque sería imposible tratar de abordar estos temas profundos en cuanto a la moralidad sin poder mencionar en específico algunos momentos clave de la historia. Es factible realizar alguna investigación respecto a la historia de ambos juegos para adentrarse a conocer más de lo que se hablará a continuación, pero considero que aún y cuando se está alejado de este tema, se puede profundizar en ella y observar cómo se reflejan los dilemas morales en la historia.

Lealtad

Hablar de la lealtad como un dilema moral en *Red Dead Redemption* es fundamental porque revela la complejidad que puede haber en las relaciones humanas, en un entorno donde las fronteras entre el bien y el mal son difusas, lejos de presentarse como una virtud absoluta, la lealtad dentro del juego se convierte en una carga emocional que constantemente se encuentra presionando a los personajes, no solo al protagonista, sino que también a los personajes secundarios y, por ende, al estar así todo el entorno, también influye en la propia perspectiva del jugador, uno comienza a cuestionar el verdadero sentido de permanecer fiel a un grupo, a un líder o a ciertos ideales, incluso cuando estos han perdido el rumbo. Esta tensión constante entre la fidelidad y la conciencia a un nivel individual dentro del juego nos permite explorar el conflicto interno de quienes intentan mantenerse firmes a sus vínculos afectivos, aun y cuando hacerlo implique sacrificar la propia integridad y es

que es así que el dilema de la lealtad no solo enriquece aún más la narrativa del juego, sino que también incluye al jugador y, por lo tanto, resulta algo necesario de ver para esta investigación, haciendo surgir la necesidad de indagar más sobre lo que realmente significa actuar con honor y responsabilidad en contextos que están marcados por la violencia, la traición y la transformación personal.

Lealtad al grupo, a los amigos y al líder:

Después de haber jugado *Red Dead Redemption 2*, una de las cosas que más marcan la experiencia del juego es el papel que juega la lealtad a la banda de Dutch van der Linde. Algo que cualquier jugador observa desde el inicio de la historia, porque se establece que este grupo no es solo una banda de forajidos, sino que se siente como una especie de familia, algo disfuncional, pero aun así una familia unida, no solo por los delitos que cometen juntos, sino porque aún y cuando no observamos todo el recorrido de años que han llevado juntos, se siente en la forma en cómo se comportan unos con otros y se protegen, demuestran verdaderamente años de convivencia, confianza, sueños compartidos y una fuerte necesidad de pertenencia. Arthur Morgan, fue criado en este entorno y se nos cuenta en el juego que fue por Dutch y Hosea como sus mentores, quienes lo adoptaron de pequeño, esto debido a que su madre falleció y su padre era un criminal que nunca se hizo responsable por completo de él, llegando al punto en el que el mismo Arthur a la edad de 11 años presencié la muerte de su padre y encontrándose más tarde con Dutch y Hosea, dos amigos que sirven cómo figuras paternas para Arthur y su lealtad hacia ellos es casi incondicional al principio del juego¹⁶⁴. La lealtad de Arthur nace de un sentimiento profundo de admiración, y de la idea de que la banda representa algo más que una vida criminal, un ideal de libertad, de resistencia contra un sistema injusto y de fraternidad entre marginados.

Sin embargo, la forma en cómo evoluciona este concepto es para apreciar porque a medida que avanza la historia, esa lealtad comienza a resquebrajarse, las decisiones de Dutch como líder, se vuelven cada vez más erráticas, autoritarias y

¹⁶⁴ Red Dead Wiki. "Arthur Morgan". Reddead.fandom.com
[https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur Morgan](https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur_Morgan).

violentas, alejándose de los valores que alguna vez dijo defender, de algún modo se traiciona a sí mismo y para Arthur esto empieza a hacer que vea cómo esa figura paternal que tanto respetaba comienza a actuar movido por el orgullo, la paranoia y la sed de poder, es ahí donde entra el dilema moral, aquí se vuelve más evidente, ¿Hasta qué punto se debe seguir siendo leal cuando el líder al que uno sigue ha perdido el rumbo? ¿Hasta qué punto se pueden seguir justificando actos que ya no tienen sentido, solo por mantener una cohesión grupal?



Imagen obtenida del sitio web reddead.fandom.com

Lo más fuerte del juego es cómo nos obliga a acompañar a Arthur en ese conflicto, pues no es fácil traicionar a quienes has considerado tu familia, pero tampoco lo es seguir ciegamente cuando ya no se cree en lo que se está haciendo en ese proceso. El jugador vive en carne propia el peso de la lealtad, no como una simple virtud, sino como una carga emocional llena de contradicciones, así la lealtad a la banda es puesta a prueba una y otra vez, haciendo que lo que al inicio parecía un acto de nobleza, al final se convierte en una prueba de madurez moral, una lección aprendida de parte de *Red Dead Redemption 2*, que al mismo tiempo no condena la lealtad, pero sí la problematiza, la muestra como algo que debe ganarse y mantener con coherencia, no solo con palabras vacías o recuerdos del pasado,

en ese sentido, el juego nos ofrece una reflexión profunda sobre la fidelidad, el desencanto y la necesidad de tomar decisiones que, aunque duelan, puedan dar sentido a la propia vida.

Otro de los dilemas morales más significativos que es visible al jugar, y que va de la mano con la lealtad a la banda, está relacionado con la lealtad hacia los amigos dentro de la banda, a diferencia de la lealtad general al grupo, esta se vuelve un poco más íntima, más emocional, y por lo tanto más difícil de ignorar cuando todo empieza a desmoronarse. A lo largo del juego, Arthur tiene vínculos especialmente profundos con personajes como John Marston, Hosea Matthews, Sadie Adler o incluso Charles Smith, y estas relaciones están marcadas por el respeto mutuo y su historia compartida, sin obligación alguna, pero justamente por eso, cuando los intereses de estos amigos comienzan a chocar con las decisiones del líder Dutch, es donde, como jugador uno se enfrenta a decisiones difíciles sobre a quién ser verdaderamente leal.

De los casos más claros está la relación con John Marston, Arthur ha visto crecer a John, ha convivido con él por años, y aunque tienen sus diferencias, siente un fuerte compromiso con su bienestar y con el futuro de su familia, pero esa lealtad entra en tensión cuando Dutch empieza a dejarlo de lado, a tratarlo con desconfianza, o incluso a poner en riesgo su vida por decisiones cuestionables, aquí el dilema moral está en si ¿Arthur debe mantenerse leal a las órdenes de Dutch y priorizar el grupo, o debe actuar por cuenta propia para proteger a un amigo como lo es John y ayudarlo a salir de ese mundo antes de que sea demasiado tarde?. Este tipo de decisiones cargadas de afecto personal también se combinan con la forma en cómo se responde a momentos clave, como rescates, traiciones o despedidas, por parte del jugador, al jugar es claro que esto nos hará reflexionar de algún modo y otro mientras sucede viendo cómo Arthur comienza a actuar no por beneficio personal ni por lealtad ideológica, sino porque se preocupa sinceramente por las personas, es esa preocupación, la que nace de una amistad real y que pone en evidencia que la moralidad en el juego no es abstracta, que está profundamente ligada a las relaciones humanas y a la empatía.

Lo que *Red Dead Redemption 2* propone es que la lealtad a los amigos implica tomar partido, incluso cuando eso significa enfrentar a figuras de autoridad o romper con estructuras antiguas, siendo una lealtad que exige valentía moral y una claridad interna sobre quién merece realmente ser protegido, el juego nos muestra que no todas las lealtades valen lo mismo, y que a veces ser leal a un amigo es el acto más humano, y moralmente más justo, que se puede hacer, aunque eso signifique ir en contra de todo lo que se había defendido antes.

Con los anteriores dilemas se descubre otro, el cuál gira en torno a la diferencia entre la lealtad que es impuesta y la lealtad elegida, pues muchas de las acciones de Arthur Morgan y de otros miembros de la banda, parecen motivadas más por una inercia emocional o una presión social que por una verdadera convicción. Desde joven, como se explicó, Arthur fue criado dentro del grupo por Dutch y Hosea, y nunca se le dio realmente la opción de elegir otra vida, no fue como tal obligado, pero la vida lo empujó a ese camino, en ese sentido, su lealtad inicial no nace de una reflexión consciente o de una especie de adoctrinamiento emocional, es parte de la estructura que le dio identidad, pertenencia y un propósito en un mundo hostil pero conforme las cosas cambian, esa lealtad empieza a sentirse como una cadena.

El dilema moral entonces aparece cuando Arthur comienza a cuestionar si seguir siendo fiel a algo que ya no representa lo que él cree está justificado sólo porque así ha sido siempre, ¿qué valor tiene una lealtad que se mantiene por costumbre, miedo o dependencia emocional? ¿se puede seguir llamando lealtad cuando ya no hay confianza ni respeto, solo obligación? A medida que Dutch se vuelve cada vez más errático, violento y manipulador, Arthur se da cuenta de que su fidelidad ha sido usada como una forma de control, y empieza a ver que seguir atado a esa estructura ya no es un acto de honor, sino una forma de negarse a crecer moralmente, lo interesante del juego es que permite que esta tensión se viva también desde la jugabilidad, uno jugando puede elegir hasta qué punto sigue obedeciendo, apoyando al grupo o buscando caminos más humanos y justos y al hacerlo, se plantea una pregunta central, ¿la verdadera lealtad no debería ser fruto de una decisión libre, nacida de principios y no de presión o dependencia? se nos

muestra que la lealtad impuesta puede disfrazarse de nobleza, pero que en realidad es una forma de servir disfrazada, en cambio, la lealtad elegida, que es aquella que nace de una conciencia clara y una decisión personal, implica romper con el pasado, con lo aprendido, y tener el valor de actuar en consecuencia.

Este dilema moral obliga al jugador a reflexionar sobre su propia noción de fidelidad, si la propia noción está basada en el miedo al cambio, o en un compromiso real con lo que considera correcto, en ese proceso, Arthur no solo se cuestiona a quién ha sido leal, sino también por qué lo ha sido, y si aún está a tiempo de elegir algo distinto.

Para con la cuestión de la lealtad a Dutch van der Linde, líder de la banda y figura casi paternal para Arthur Morgan, sucede que, desde el principio, Dutch se presenta al jugador como alguien carismático, inteligente, con ideales revolucionarios sobre libertad, justicia y resistencia al sistema, para Arthur, y para muchos miembros del grupo, Dutch no es solo un jefe, es un guía, un mentor, alguien que les dio un propósito cuando el mundo los rechazó. Por eso, la lealtad hacia él está profundamente arraigada, no solo como compromiso con la banda, sino como un vínculo emocional que se ha construido durante años, precisamente por esa fuerza emocional, cuando Dutch empieza a cambiar, el dilema moral se vuelve insostenible, a medida que la historia avanza, Dutch comienza a actuar movido más por el orgullo, la paranoia y la violencia que por sus antiguos ideales. Su personaje evoluciona, pero no para bien, comienza a justificar muertes innecesarias, toma decisiones impulsivas y empieza a dejar de escuchar a quienes lo rodean. Para Arthur, esto representa una grieta cada vez más grande entre la imagen del hombre al que ha sido leal toda su vida y el hombre que tiene delante, es ahí donde nace el verdadero conflicto ¿Cómo seguir siendo leal a alguien cuando esa persona ya no es lo que representaba? ¿Cuánto de esa lealtad está basado en la realidad y cuánto en una imagen idealizada que uno no quiere soltar?, esa idealización de alguien que se admiraba en un inicio es lo que nos lleva como jugadores a vivir esta relación desde dentro, resultando imposible evitar sentirse atrapado en esa tensión.

Hay sin duda alguna, una mezcla de frustración, de tristeza y de decepción cada vez que Dutch toma un camino que contradice sus palabras, cada vez se vuelve más manipulador y peligroso, al mismo tiempo, uno entiende por qué Arthur duda tanto en romper con él, ya no se trata solo de un líder que está fallando, sino de alguien que ha sido familia, el problema de amar a alguien que ya no se reconoce, querer salvarlo, pero también querer alejarse, es lo que le da tanta fuerza moral al dilema.

No se ofrecen respuestas fáciles, no hay un momento claro en el que Dutch se vuelva del todo "el villano", sino hasta la primera entrega, pero en la segunda todo es más sutil, más humano, y por eso más trágico. Arthur tiene que tomar decisiones duras, desobedecer, enfrentarlo, proteger a otros de sus errores y hacerlo sabiendo que está traicionando algo que una vez creyó sagrado, pero el juego también sugiere que ser verdaderamente leal no significa obedecer sin cuestionar, sino tener el valor de decir "esto ya no está bien", incluso cuando eso duela.

La lealtad ciega, por muy noble que parezca, puede convertirse en una forma de complicidad, y *Red Dead Redemption*, lo retrata con una profundidad emocional pocas veces vista en un videojuego, al final, la lealtad a Dutch se transforma en una prueba moral, ¿Puede uno seguir llamando lealtad a algo que ya no tiene justicia ni verdad?, siendo que quizá, la respuesta que el juego insinúa, es que la verdadera lealtad consiste en tener la fuerza de romper con quien alguna vez fue tu todo, cuando ese todo ya no representa lo correcto.

Lealtad a los principios personales:

Uno de los aspectos más poderosos que pude percibir dentro del juego fue el conflicto que constantemente se muestra con Arthur Morgan y sus propios principios personales. Al inicio, Arthur parece ser un hombre totalmente entregado a la banda, actuando sin cuestionamientos y cumpliendo con su rol de ejecutor, para nada se detiene a pensar mucho en las consecuencias morales de sus acciones, su identidad está totalmente ligada a la vida que lleva, ni siquiera parece haber espacio para una reflexión ética individual, sin embargo, a lo largo del juego, y especialmente

después del punto en la narrativa donde se le diagnóstica Tuberculosis, Arthur comienza a mirar hacia adentro y a cuestionarse quién es realmente, en qué se ha convertido y si ha vivido una vida con algún tipo de honor o valor moral más allá del crimen, y esa transformación no es repentina ni fácil, es un proceso que se encuentra lleno de contradicciones, en el que como jugadores, somos constantemente empujados a tomar decisiones que reflejan los posibles cambios en la manera de pensar de Arthur. Ahora sí que empieza a pesar en la violencia innecesaria, se incomoda con el rumbo que toma la banda, y se preocupa genuinamente por las personas que podrían salir heridas si todo sigue como va, ahí es donde entra el dilema, ¿Debe seguir actuando según lo que se espera de él dentro del grupo o debe empezar a actuar conforme a sus principios, aunque eso implique traicionar las reglas no escritas de la lealtad al grupo?

Lo impactante es que *Red Dead Redemption 2* nos permite acompañar a Arthur en esa evolución, y como jugadores podemos moldear parte de ese proceso, si en nuestra forma de jugar la decisión es actuar con honor alto, ayudar a los demás y buscar la redención de los actos, Arthur comienza a reconstruir sus principios desde una perspectiva que es más humana y compasiva, pero incluso si se llega a elegir un camino más violento o egoísta, el conflicto interno de Arthur sigue presente, y el juego no permite que esa lucha desaparezca, es algo que prevalece, quedando claro que la lealtad que importa no es la ciega obediencia a un grupo, sino la fidelidad a una conciencia personal, aunque esa fidelidad haya tardado en aparecer.

En este sentido, el juego plantea una reflexión profunda, el vivir con principios personales implica cuestionarse, cambiar y a veces separarse de lo que uno ha sido durante años, la lealtad a uno mismo para nada es sencilla, pero *Red Dead Redemption 2* la muestra cómo el camino hacia una forma de redención más auténtica y significativa que cualquier otra, al final, más que la historia de un simple forajido, creo que es la historia de un hombre que se atreve a preguntarse si todavía está a tiempo de hacer lo correcto.

Lealtad a la familia

En el primer *Red Dead Redemption*, la lealtad a la familia es uno de los motores más poderosos que tiene esta historia, si no es que resulta ser el más fuerte, pero al mismo tiempo, también es uno de los dilemas morales más dolorosos. John Marston, protagonista del juego, ha dejado atrás su vida como forajido con el propósito de formar un hogar junto a su esposa Abigail y su hijo Jack, a lo largo del juego queda claro que John está decidido a protegerlos y a darles una vida distinta, alejada del crimen y la violencia que marcaron su pasado, sin embargo, esa lealtad a su familia se ve puesta a prueba desde el inicio, cuando agentes federales lo obligan a cazar a sus antiguos compañeros de banda a cambio de garantizar la seguridad de su familia, en el juego esto no es una elección libre, es una imposición que convierte la lealtad familiar en una especie de deuda con el gobierno, y ahí comienza el conflicto moral.

John se ve obligado a traicionar los lazos que una vez tuvo con personas a las que consideró hermanos, es decir, algunos miembros de su antigua banda, la banda Van der Linde, y todo lo hace bajo la promesa, o más bien la amenaza, de que su familia estará a salvo si cumple con lo que se le exige, aquí el dilema es profundo pero también fácil de comprender, pues para ser leal a su esposa y su hijo, debe actuar en contra de sus propios códigos, de sus recuerdos y de una parte importante de su identidad, reflexionando sobre esto surgen preguntas como ¿hasta qué punto es correcto traicionar el pasado por un bien mayor? ¿es justo que la lealtad a la familia implique cargar con tanta violencia, muerte y obediencia a un sistema que lo explota?

Lo más trágico es que, aunque John intenta hacer lo correcto, el juego no le asegura una recompensa clara, él cumple con su parte, entrega a sus antiguos compañeros, se sacrifica una y otra vez pero la redención completa no llega fácilmente, a pesar de todo, John elige una y otra vez poner a su familia por encima de todo, incluso cuando eso le cuesta su propia vida, es así que *Red Dead Redemption* no romantiza esa lealtad, sino que la presenta como una decisión que es dura, forzada por las circunstancias, donde lo moralmente correcto y lo emocionalmente necesario no siempre van de la mano.

En ese sentido, el juego aborda la lealtad familiar no como una simple virtud, sino como un acto de resistencia y entrega total. John no es un héroe perfecto, diría que ni siquiera es un héroe en sí, pero es un hombre que intenta, hasta el final, cumplir con aquello que considera su deber más sagrado, el proteger a quienes ama, el dilema está en que para lograrlo, tiene que convertirse en una herramienta de violencia, atrapado entre su pasado y un presente que no le permite escapar del todo, y esa tensión es lo que hace que la lealtad a la familia en *Red Dead Redemption* sea uno de los dilemas morales más conmovedores y complejos del juego.

Venganza

Hablar de la venganza como un dilema moral en esta saga es esencial porque permite entender cómo el deseo de justicia puede tornarse en una espiral autodestructiva, especialmente en un mundo donde las reglas llegan a ser frágiles y la violencia parece ser la única moneda de cambio a la mano, en este universo que se encuentra marcado por la pérdida, la traición y la desesperanza, la venganza deja de ser un acto justificado más bien se convierte en una obsesión que consume a quienes la buscan, y no se trata únicamente de ajustar cuentas, sino de cargar con el peso emocional de una decisión que pocas veces trae consuelo, los personajes del juego, desde los protagonistas hasta los personajes secundarios que se pueden ver, se enfrentan a decisiones que los obligan a elegir entre sanar o perpetuar el ciclo de odio, entre seguir adelante o hundirse en la sed de represalia.

Todo lo ya dicho, impacta directamente a quién está jugando, ya que de algún modo también debe confrontar sus propias emociones al tomar partido en acciones cargadas de consecuencias éticas y morales, por ello, explorar este dilema no solo enriquece la narrativa, sino que también resulta crucial para esta investigación, pues permite reflexionar sobre la delgada línea entre justicia y venganza, y sobre cómo las decisiones marcadas por el dolor pueden terminar moldeando, o quebrando, la identidad de quienes las toman.

De este modo, la venganza, aparece como un motor muy profundo para muchas decisiones y desenlaces en la saga, muchas veces la narrativa misma y las

motivaciones de los personajes surgen gracias a la venganza, es como una cadena que mantiene a los personajes atrapados en un ciclo de violencia, traición y dolor, a diferencia de la justicia, que busca restablecer un orden y reparar daños, la venganza responde a una emoción que es más visceral, que se encuentra ligada al orgullo, al dolor personal y a la necesidad de compensación por la vía del castigo, es aquí donde surge el dilema a abordar, ¿La venganza es un acto de dignidad o simplemente otro eslabón en una cadena de destrucción?

Puede ser algo simple de ver o puede ser muy complejo, y el juego proporciona puntos de vista como el de Sadie Adler, uno de los personajes secundarios, pero de los más importantes en *Red Dead Redemption 2*, que tras presenciar el asesinato de su esposo por una banda de forajidos que es rival directo de la banda Van der Linde, en este caso la banda de los O'Driscoll, Sadie se transforma completamente de manera progresiva. Lo que comienza como una necesidad de sobrevivir, pronto evoluciona en un objetivo claro, la venganza, vengar a su esposo, siendo una historia que revela la ambigüedad del sentimiento, por un lado, le otorga fuerza, valentía y agencia en un mundo que es hostil, por otro lado, la consume y la mantiene atada al dolor del pasado, siendo fácil ver la valentía que supone pero difícil mirar la hostilidad que ha adquirido, llegando al punto en que, en múltiples momentos, Arthur Morgan, o incluso John Marston, la cuestionan por su obsesión, pero ella se mantiene firme, convencida de que vengarse es su única forma de hacer justicia, hasta que eventualmente logra su objetivo, dando un cierre a su propósito y al mismo tiempo cuestionándose todo lo que ha sucedido, consumida de algún modo.

El dilema también se encarna en Arthur Morgan, especialmente en la etapa final del juego, ya estando enfermo, muy reflexivo y buscando sentido a su vida, Arthur se enfrenta a un mundo lleno de traiciones, quien ha jugado el juego sabe que la más profunda es por parte de Dutch que cae ese peso por culpa del mismo Dutch y la de Micah Bell, quien socava desde dentro la lealtad de la banda, en este contexto, el deseo de venganza es comprensible por parte de Morgan. Sin embargo, Arthur comienza a cuestionar si vengarse es lo correcto o si es simplemente una forma más de seguir el camino violento que lo ha acompañado toda su vida,

dependiendo de las decisiones que tomemos como jugadores, Arthur puede morir buscando justicia o salvando a quienes ama, dejando la venganza como un acto que ya no le pertenece.

Por su parte, John Marston en *Red Dead Redemption 1* es quien realmente desarrolla toda su historia a partir de la venganza y quién vive la venganza desde una dimensión más trágica, en primera instancia el busca venganza al final de *Red Dead Redemption 2*, matando a Micah como represalia por todo lo que le hizo a la banda y a Arthur principalmente, consigue cobrar venganza y es gracias a eso que los agentes Pinkerton llegan a él, pues estos colaborando con Micah previamente se han quedado sin ayuda para erradicar a la banda Van der Linde, y su investigación sobre quien asesino a Micah los lleva eventualmente hasta John Marston, quién ahora para *Red Dead Redemption 1* será obligado por los Pinkerton y el gobierno a perseguir y matar a sus antiguos compañeros. John no lo hace por odio, sino para proteger a su familia, pero al final, tras cumplir con su parte, es traicionado y asesinado, lo que lleva a su hijo Jack Marston a buscar venganza, repitiendo el ciclo que su padre ya había recorrido, pero para ojos del jugador aquí el ciclo se cierra de manera simbólica, el hijo repite el camino del padre, ahora no por justicia, sino por el deseo de saldar una deuda emocional y asesinar al hombre que asesino a su padre, sin embargo, el jugador es testigo de que esa venganza no le ofrece consuelo ni propósito a Jack, en realidad lo deja más solo y más lejos de la vida que su padre soñaba para él.

El juego no obliga a tomar venganza, de hecho en varias ocasiones, el jugador mismo puede decidir si perdonar o ejecutar a enemigos derrotados, en el mundo libre o en la narrativa dentro de lo posible, siendo que estas decisiones no son meramente mecánicas, sino que invitan a reflexionar en el dilema de la venganza, ¿Tiene sentido continuar el derramamiento de sangre, o hay un valor más alto en renunciar a la venganza?, el juego no impone una respuesta definitiva, pero sí plantea la pregunta con fuerza, ¿La venganza libera o encadena?

En suma, *Red Dead Redemption* expone el dilema de la venganza como una fuerza tan poderosa como destructiva, lo hace a través de sus personajes y situaciones, se muestra cómo el deseo de castigo que puede parecer justo desde

lo emocional, pero que rara vez ofrece redención, paz o reconstrucción, al contrario, perpetúa un ciclo del que pocos logran escapar, la historia sugiere que la verdadera fortaleza no siempre está en vengarse, sino en tener la capacidad, y el valor, de romper ese ciclo.

Hay una frase del mismo Arthur Morgan que habla sobre su perspectiva hacia la venganza, para él: “La venganza es un juego de tontos”¹⁶⁵ y cuando Arthur pronuncia esta frase, no lo hace desde la frialdad, sino desde la experiencia de quien ha vivido en carne propia las consecuencias de una vida que ha estado construida sobre la violencia, el rencor y el ajuste de cuentas, nos es posible ver qué en sus últimos días, enfermo y consciente de su mortalidad, Arthur observa cómo sus compañeros siguen cayendo en el ciclo del odio, cómo Dutch se desfigura moralmente en su búsqueda de enemigos imaginarios y cómo Sadie se consume por la necesidad de hacer pagar a quienes le arrebataron a su esposo, logrando con esta frase, transmitir un mensaje de profunda sabiduría amarga, la venganza puede parecer una causa que es noble, pero en el fondo es una trampa que arrastra a todos hacia la destrucción, no es un camino de redención, sino una espiral descendente que no termina bien para nadie, es crudo pero realista y, sobre todo, algo que impacta al jugador en lo que pueda pensar, y en el contexto del juego, cada personaje que se entrega a la venganza termina vacío, muerto o transformado en algo que ya no reconoce.

Ahora, Arthur, ofrece algo más que una simple reflexión hacia este dilema, ya que, a diferencia de otros personajes, opta por romper ese ciclo, en lugar de buscar venganza, elige actos de compasión cómo salvar a John, ayudar a los que aún pueden cambiar, y en algunos casos, perdonar o dejar ir, no porque sea débil, sino porque ha entendido que la fuerza no está en matar al enemigo, sino en soltar el odio que lo mantiene con vida.

La frase “la venganza es un juego de tontos” no solo expresa una condena a ese tipo de decisiones, sino que también actúa como una advertencia para el jugador, rompe la pared que puede haber y trasciende a la realidad de manera

¹⁶⁵ Rockstar Games. *Red Dead Redemption 2*. Nueva York: Rockstar Games, 2018. Videojuego.

abrupta como una invitación a reflexionar sobre lo que se gana realmente al tomar justicia por la propia mano, más en un mundo tan crudo como el del Viejo Oeste, donde la ley muchas veces no existe o está corrompida, la tentación de vengarse es constante, pero el juego, a través de Arthur, nos dice con claridad que ese camino no lleva a la paz, ni al honor, ni al cierre emocional, realmente solo lleva a más dolor.

En definitiva, lo que Arthur quiso dar a entender con esa frase es que la venganza puede ofrecer una satisfacción momentánea, pero nunca una solución, es una reacción impulsiva, visceral, y profundamente humana, sí pero también destructiva, y en este universo digital, lo que define a los personajes no es su capacidad de matar, sino su capacidad de cambiar, de perdonar o de elegir un camino distinto al que se espera de ellos, algo que pocos videojuegos hacen y que muy pocas personas esperarían de algo que se supone o mejor dicho, se piensa sirve sólo como entretenimiento o distractor.

El Perdón

Abordar el perdón, como un dilema moral es algo clave para comprender las tensiones emocionales y éticas que atraviesan los personajes dentro de un entorno tan hostil, donde la violencia y la traición parecen ser parte inevitable del día a día, en un contexto donde prevalece la ley del más fuerte, perdonar no es simplemente un gesto de nobleza, sino un acto profundamente complejo que implica ir en contra del orgullo, del dolor y, en muchos casos, del deseo de venganza.

El perdón, en este universo digital, no se presenta como una solución fácil ni como una obligación moral, sino como una elección difícil que conlleva consecuencias que son internas y externas, pues quienes deciden perdonar, ya sea a otros o a sí mismos, se ven obligados a enfrentarse con su historia personal, con las heridas abiertas y con las contradicciones de su propio código de honor, esta lucha también alcanza al jugador, en nuestro entorno muchas veces nos sucede que pedir o dar el perdón resulta extremadamente difícil, por eso, reflexionar sobre el perdón es algo necesario, permite examinar la dimensión humana del conflicto, mostrándonos cómo, incluso en los mundos más rotos, el acto de perdonar puede ser un acto de resistencia, de redención y, a veces, de liberación.

En *Red Dead Redemption* el perdón aparece como una posibilidad frágil pero poderosa, después de jugar y comprender la historia ahora la comprensión de perdonar es distinta, no es simplemente dejar pasar una ofensa, sino renunciar a la venganza, al orgullo y al deseo de castigo, lo cual se explicó en el dilema anterior, y se complementa con esto, para ver que el perdón en este mundo no es señal de debilidad, sino una elección profundamente moral y valiente, que implica liberarse del pasado y abrir espacio a otra forma de existencia, y como dilema aparece en varias capas, no se libra de ser un dilema moral, ya que perdonarse a uno mismo, perdonar a los demás, e incluso aceptar el perdón ajeno no es una decisión ligera, porque en muchos casos con el ejemplo de los personajes que cargan con heridas profundas o han cometido actos terribles es perceptible y se insiste en que el perdón, aunque no siempre es explícito, es un camino posible, aunque difícil.

Uno de los personajes donde más claramente se plantea este dilema es nuevamente Arthur Morgan, al ser el protagonista se plantea la posibilidad de mostrar esto, porque a lo largo de su historia, Arthur va tomando consciencia del daño que ha causado y del tiempo que ha desperdiciado en nombre de una banda y de una vida que ya no representa lo que alguna vez creyó, cosa ya explicada en los dilemas anteriores. Estando enfermo y con la muerte inevitablemente cerca, Arthur comienza un proceso de redención que solo es posible si es capaz de perdonarse a sí mismo, no se trata de justificar sus crímenes, sino más bien pienso que es acerca de aceptar que aún puede hacer algo bueno con lo que le queda, obtener el perdón por sí mismo haciendo eso.

Ahora, el perdón también se refleja en cómo Arthur trata a los demás, por ejemplo cuando se entera de que Abigail ha sido capturada al final del capítulo 6 y confronta las actitudes de Dutch, no lo hace desde la rabia meramente, sino desde la tristeza y la desilusión, no busca venganza contra todos los que le fallaron, al contrario, Arthur intenta que sus últimos actos no perpetúen en el odio, si se siguen las elecciones de buen honor será de ese modo, es decir, en función de las decisiones del jugador, participamos en la posibilidad de que pueda ser así, optando por salvar a John en lugar de buscar venganza contra Micah, un gesto que simboliza que ha elegido el perdón como forma de romper el ciclo de venganza.

Para nuestro otro protagonista, John, el perdón también es un dilema en *Red Dead Redemption 1*, tras abandonar la vida de forajido, intenta construir una nueva identidad como esposo y padre, pero pasa lo ya explicado, su pasado no lo deja ir, y cuando el gobierno lo obliga a cazar a sus antiguos compañeros, John debe enfrentarse a sus propias lealtades, culpas y resentimientos. ¿Puede perdonar a quienes lo traicionaron? ¿Puede perdonarse por sus crímenes pasados? y aunque no se pueda elegir directamente y el juego lo lleva por el camino del cumplimiento violento de su misión, hay matices, porque John no es alguien cruel ni sádico, y en muchos casos trata de convencer a sus antiguos compañeros de rendirse para no usar la violencia en primera instancia, su forma de actuar revela que, aunque no siempre puede evitar la violencia, su intención no es vengarse sino cerrar un ciclo, y proteger a su familia.

Al caso de John se le suma el caso de Jack Marston, su hijo, quien en el epílogo del primer juego termina vengando la muerte de su padre, siendo ese acto, en apariencia justo, pero analizándolo fríamente, deja un sabor amargo sinceramente, Jack no logra con ello paz ni propósito, y se aleja del ideal de vida que John intentó construir para él, aquí el juego lanza una pregunta implícita pero que es comprensible ¿Y si Jack hubiera perdonado? ¿Qué habría significado soltar el peso de la sangre y construir una vida diferente?, el perdón no es presentado como una opción fácil, pero sí como una alternativa que exige valentía moral, una que Jack no logra asumir y que al jugador no se le permite tomar, pero en la cual si podemos reflexionar.

Cómo dijo Desmond Tutu: “El perdón no exime a nadie de la responsabilidad por lo que ha hecho. No elimina la responsabilidad. No se trata de hacer la vista gorda ni de poner la otra mejilla. No se trata de librarse de la responsabilidad... El perdón consiste simplemente en comprender que cada uno de nosotros es inherentemente bueno y, al mismo tiempo, inherentemente defectuoso”¹⁶⁶.

¹⁶⁶ TUTU, Desmond. “The Book of Forgiving: The Fourfold Path for Healing Ourselves and Our World”. New York: HarperOne. <https://www.goodreads.com/work/quotes/25337604-the-book-of-forgiving>.

Tutu explica en sus palabras que el perdón no equivale a eximir de culpa ni a negar el daño sufrido, no significa que se deba olvidar o justificar el acto, sino más bien reconocer tanto el bien como el mal en cada persona, y liberar el resentimiento sin abandonar la exigencia ética, es una postura madura que libera del ciclo de odio sin renunciar a la justicia.

En un mundo donde todos cargan con heridas, ofensas y traiciones, el perdón aparece como una puerta que pocos se atreven a cruzar, pero que ofrece algo que la venganza no puede dar, lo cual es descanso, transformación y sentido, el juego no impone un camino, al menos no en *Red Dead Redemption 2*, pero deja claro que el acto de perdonar a otros y a uno mismo es quizá el más difícil y valiente de todos, y en medio de tanta violencia, ese acto es también un gesto de humanidad.

Violencia

Reflexionar sobre la violencia como dilema moral es imprescindible, ya que este elemento no solo está en la narrativa del juego, sino que también define la forma en que los personajes interactúan con el mundo y entre ellos, en una época donde la ley es débil y el poder se impone con balas en vez de palabras, donde la violencia se vuelve una herramienta cotidiana, casi inevitable, por decirlo de algún modo, es difícil pensar que se vea algo más allá de la violencia, sin embargo, lo que hace a este dilema verdaderamente complejo es que la violencia rara vez se presenta como un acto puramente malvado o sin razón alguna, es raro de ver y hasta difícil de creer, pero muchas veces está cargada de justificaciones personales, de desesperación, de miedo o de sentido de justicia. Quizá lo más racional por lo que podría surgir la violencia y estar justificada, y la diferencia con los demás dilemas es que, con este, el juego sí obliga tanto a los personajes como al jugador a decidir cuándo, cómo y por qué ejercerla, lo que lleva a cuestionar si realmente es posible actuar con honor en un entorno donde sobrevivir muchas veces implica destruir al otro. Esa constante exposición a situaciones violentas invita a un análisis profundo sobre sus causas, sus consecuencias y su aparente inevitabilidad, analizar la violencia en *Red Dead Redemption* no es solo hablar de tiroteos o enfrentamientos, sino de cómo el juego construye un espacio en el que la agresión, lejos de ser solo

la mera acción, se convierte en una experiencia ética, emocional y narrativa que incluye tanto a quienes habitan ese mundo como a quienes lo juegan porque la violencia no es un mero recurso jugable ni una estética del western, es una presencia que es constante, que es brutal y muchas veces como bien decía, inevitable, planteando uno de los dilemas morales más centrales del juego, el cual es si ¿puede justificarse la violencia en un mundo que parece exigirla para sobrevivir?, más aún, ¿Puede uno preservar su humanidad cuando la violencia se convierte en el lenguaje dominante del entorno?

El Viejo Oeste que nos presentan RDR2 y RDR1, es uno que se desmorona, donde el avance del Estado, la Civilización, la corrupción del poder y la codicia del capital se imponen sobre los viejos códigos del forajido, códigos que sigue la banda de Dutch, la cual representa ese anhelo de libertad salvaje, pero también la contradicción de vivir fuera de la ley y esperar justicia, que quizá no llegue y hace surgir el dilema de la venganza. La violencia no es glorificada, por el contrario, el juego la presenta como un camino que, aunque a veces necesario, es profundamente destructivo pero obligado, personajes como Arthur Morgan y John Marston son prueba de ello, fueron criados dentro de ese mundo, incorporando desde jóvenes la idea de que la fuerza y el uso de las armas eran formas válidas y muchas veces únicas para sobrevivir.

Arthur, en particular, encarna esa lógica del pistolero que es leal, que actúa con violencia no por sadismo, sino por deber, protección o reacción, no obstante no lo exime del uso de violencia, a medida que su historia avanza y su enfermedad lo confronta con su pasado, Arthur comienza a cuestionarse si la violencia que ha ejercido lo define como hombre o si aún puede elegir otro camino, su dilema no es solo moral, sino existencial, trasciende en ese punto con el cuestionamiento de si ¿Puede alguien cambiar cuando toda su vida ha sido guiada por la violencia?. Dutch Van der Linde, por su parte, representa otra dimensión del dilema, él no suele empuñar el arma como lo hacen Arthur o John, pero es quien dirige y manipula la violencia ajena, por Dutch se ve a sí mismo como un visionario, un líder que justifica sus decisiones en nombre de la libertad, la violencia misma justificada ante esos ideales, pero su discurso se vacía y su máscara cae, él usa la violencia como

herramienta de poder, no como defensa ni justicia, con diferencia de John y de Arthur. A Dutch se le retrata como un farsante que nunca fue tan diferente de los que decía combatir, en algún punto de su vida se transforma en eso y lo disfrazaba, es en él donde se revela el uso más hipócrita y destructivo de la violencia, la que se disfraza de ideología para ocultar intereses personales.

Micah Bell, el antagonista del segundo juego, encarna la manifestación más cruda y descontrolada de la violencia en la banda, mientras Arthur y John buscan cierto código y límites en su forma de actuar, Micah se abandona a la brutalidad sin filtro ni remordimiento, se muestra tal cómo es, con diferencia de Dutch, es impulsivo, traicionero y disfruta de la violencia como medio para su propio beneficio y ascenso dentro del grupo, así Micah representa la violencia desenfrenada que no tiene justificación ni propósito noble, solo el egoísmo y la destrucción, su presencia de este modo, es una de las causas internas que desestabilizan a la banda, demostrando que la violencia sin control ni ética conduce inevitablemente a la ruina. Sadie Adler, diría yo que es quizás el personaje que más intensamente vive este dilema, con la pérdida de su esposo y ser víctima directa de la brutalidad, se ve forzada a asumir una nueva identidad, la de convertirse en una mujer endurecida, impulsada por el deseo de venganza, como ya analizamos antes, pero lo importante es que no pierde del todo su humanidad. Sadie utiliza la violencia porque el mundo le ha quitado toda otra opción, pero sigue actuando con una brújula ética interna, se ve obligada a ello y entenderlo es parte del recorrido que hacemos al jugar, un mundo violento te impulsa a adaptarte a eso, ella no mata por placer ni por poder, sino porque el entorno la empuja a ello, y eso la convierte en un ejemplo claro de que la violencia puede ser reactiva, más no inherente.

A diferencia de otros juegos del género, *Red Dead Redemption* no romantiza la violencia, eso puede decirse con total claridad, lo que sí, es que permite al jugador ejercerla, pero también le muestra sus consecuencias, la muerte de seres queridos, la traición, el aislamiento, la pérdida de sentido, el observar que la violencia, incluso cuando es justa, siempre deja una herida, la banda de Dutch no cae por una bala, sino por el desgaste moral que esa vida impone sobre sus miembros, siendo así

que cada acto violento va erosionando el lazo que los une, hasta que solo queda el miedo, la desconfianza y la muerte.

Finalmente, en este dilema el jugador se ve envuelto porque aún y cuando muchas misiones exigen combatir, otras permiten resolver conflictos con diálogo o compasión, aquí lo que determina qué camino seguir son las decisiones del jugador, ya sea matar o perdonar, intimidar o ayudar, eso define qué tipo de forajido será uno, y aquí toma protagonismo la mecánica del sistema de honor, que recompensa o castiga actos violentos según el contexto, refleja que la violencia no es neutra, siempre deja una marca, en el mundo y en quien la ejecuta. Por todo esto el dilema de la violencia en *Red Dead Redemption* gira en torno a la tensión entre necesidad y condena, se plantea que la violencia puede parecer la única salida en un mundo cruel, pero no deja de ser una elección con costos profundos. A través de todos los personajes, protagonistas o secundarios y el mismo jugador tomando decisiones el juego muestra que es posible cuestionar ese camino, aunque no siempre se logre el camino fuera de la violencia, así es la manera de esta saga para posicionar esta obra no como una obra de admiración completa a los forajidos, sino como una crítica lúcida a un estilo de vida que, aunque fascinante, siempre resulta devastador, pero no significa que no pueda haber un cambio.

3.2 La redención es posible, ¿Tu pasado te define?

Ahora, quiero decir que este apartado resulta primordial, claro, como todos los que conforman esta investigación pero este en específico aborda la idea central de la saga *Red Dead Redemption*, la razón por la que se mueven ambos juegos y por la que ha surgido esta investigación en gran parte, me refiero a la cuestión de la redención, la redención siendo el motor para observar cómo se mueven las historias de ambos títulos de la saga y que al mismo tiempo proporciona un muy interesante punto de vista para ver cómo se representa en todo aspecto dentro de este universo digital siendo una representación de nuestra realidad y así sacarle aún más provecho al aspecto moral y ético que tiene esta obra de los videojuegos para nuestra sociedad.

¿Qué es la redención?

“Acción y efecto de redimir. Liberación, salvación y recuperación”¹⁶⁷, así se explica la redención a partir de lo que dice la Real Academia Española y lo podemos entender como ese acto de liberación que busca rescatar o salvar a alguien de alguna situación en la que se encuentre oprimido, algo simbólico como es la culpa o una condición que implique que se encuentre obstruido en esta pérdida de manera que esté limitado.

Esa es una definición bastante simple y asociada a miradas no tan sociales o éticas, pues la redención no es solo un término jurídico o religioso, es una idea profundamente humana y dicha idea está en el alma de quien busca reconciliarse consigo mismo o con su entorno, redimirse implica un proceso de transformación en el cual nosotros como personas asumimos las consecuencias de nuestros actos, reconocemos nuestros errores y tomamos la decisión de actuar de forma diferente, no se trata únicamente de recibir un perdón, por otros, sino de reconstruir la dignidad personal, de hallar un nuevo sentido a la vida más allá de las faltas cometidas, redimirnos es eso.

Pero es conocido que para muchos la redención es vista como un camino hacia la libertad en carácter espiritual, representa la posibilidad de volver a empezar, de no quedar definido únicamente por el pasado, para quienes hemos fallado, el redimirse puede significar una oportunidad de reconstrucción, de encontrar paz interior, y en muchos casos, de lograr cierta justicia simbólica, por tanto, resulta ser una necesidad existencial, responde al deseo de restaurar el equilibrio perdido entre lo que uno fue, lo que hizo, y lo que quiere llegar a ser.

En ese sentido la redención cobra un valor especial cuando la culpa, la violencia o la traición han dejado marcas que son profundas, en esos escenarios, redimirse no borra el pasado para nada, pero nos permite darle un nuevo sentido, levantarnos del tropezón, por eso, el hablar de redención es hablar de humanidad, de cambio y de esperanza, incluso en los escenarios más oscuros. En cuanto al contexto religioso o bíblico, la redención se entiende como el acto mediante el cual Dios rescata a los creyentes, y esto ocurre exclusivamente a través del sacrificio de

¹⁶⁷ Real Academia Española. “redención” rae.es. <https://dle.rae.es/redenci%C3%B3n>.

Jesucristo, esta noción implica tres elementos esenciales, una persona que necesita ser salvada, un salvador o redentor, y una condición o situación de la que es liberada
168.

Desde la visión religiosa, en particular la visión cristiana, la redención es un acto profundamente transformador que trasciende a lo individual, no solo se trata de ser salvado de una condena o sufrimiento, sino de restaurar la relación con lo divino, viendo a la figura de Cristo como redentor, simboliza la entrega absoluta para liberar a otros de sus culpas, lo cual da a la redención un carácter de sacrificio, de renuncia y, sobre todo, de amor incondicional.

Este modelo espiritual también puede ser interpretado desde una clave humana y existencial, no es necesario rechazar esta perspectiva, si bien fuera de un marco religioso el concepto de redención puede entenderse como la capacidad de una persona para rescatarse a sí misma de su propia oscuridad, también implica reconocer que hay algo de lo que uno necesita liberarse como la culpa, errores, traumas o incluso un estilo de vida destructivo para sí mismo o los demás, y al mismo tiempo, supone que hay un agente redentor, ya sea uno mismo, otro ser humano, o una experiencia reveladora, que a mí parecer está impulsada por situaciones sociales pero muchas veces religiosas, las cuáles permiten ver la necesidad de ese rescate.

En este sentido, redimirse es volver a ser digno ante los propios ojos, que logremos encontrar una forma de reconciliación con nuestro pasado y con las heridas propias, quizá no es una solución instantánea ni un olvido de lo vivido, sino una reconstrucción ética y emocional que nos lleva a reconocer que necesitamos cambiar, que es posible tener una segunda oportunidad, por eso, tanto la definición general como la religiosa coinciden en un punto esencial, que la redención es siempre un tránsito desde la caída hacia la restauración, desde la pérdida hacia la esperanza, es lo que tenemos para cambiar el rumbo de nuestra vida, es un proceso profundamente humano, sobre todo eso, que es humano y que, al ser experimentado, transforma para siempre la manera en que uno se relaciona con su

¹⁶⁸ ELIZONDO, Emanuel. "La redención: ¿qué es y que significa?". [coalicionporevangelio.org. https://www.coalicionporelevangelio.org/articulo/la-redencion-significa/](https://www.coalicionporelevangelio.org/articulo/la-redencion-significa/).

pasado, con los demás, y consigo mismo, es en esencia, un proceso de rescate, de liberación y de transformación, implica que una persona sea capaz de alejarse de todo aquello que la dañó o que dañó a otros, para buscar una forma de restauración, tener la fuerza para asumir la carga de los propios actos y luchar por reconciliarse con uno mismo, con el pasado y con quienes han sido afectados por esos errores, nuevamente, no es solo una cuestión de perdón, sino también de responsabilidad y de cambio profundo.

Y en el ámbito religioso, especialmente en el cristianismo cómo veíamos, la redención adquiere una vista espiritual, ya que se trata del acto mediante el cual un ser superior, es decir, Cristo, salva a la humanidad a través del sacrificio, esta idea nos sugiere que hay una deuda moral o espiritual que debe ser saldada, y que solo a través del sufrimiento, la entrega y la fe se alcanza la verdadera liberación, si bien esta visión tiene un trasfondo teológico, también puede aplicarse a lo humano, no significa que tengamos que sufrir o morir para alcanzar la redención, pero sí que puede ayudar a ver qué cada persona puede ser su propio redentor si decide enfrentar las consecuencias de su vida, hacer justicia de alguna forma, y reconstruirse desde la culpa o el fracaso.

Otra perspectiva hacia la definición de redención puede no ser del todo indispensable, pero ayuda un poco más a seguir aterrizando esta idea, es una versión de 1914 del diccionario de la Real Academia Española que describe la redención como “Acción y efecto de redimir o redimirse. Por antonomasia, la que nuestro señor Jesucristo hizo del género humano por medio de su pasión y muerte. Remedio, recurso, refugio”¹⁶⁹. De este modo, esta definición muestra que esta palabra tiene un sentido que si bien es profundamente religioso, también puede aplicarse a contextos más amplios e incluso sociales, plantea la redención como una forma de alivio ante una situación difícil, como una vía de escape o una oportunidad de liberación y en este sentido, redimir puede implicar acciones humanas que buscan corregir, sanar o reparar alguna injusticia o sufrimiento, lo cual conecta la palabra con procesos colectivos o personales de transformación y

¹⁶⁹ La Real Academia Española. “Diccionario de la lengua castellana”. IMPRENTA DE LOS SUCESORES DE HERNANDO. Décimo cuarta edición. 1914. Madrid, España. P.874

esperanza, esta visión se complementa con definiciones mas actuales de la misma Real Academia Española, la que ya se ha citado un poco más atrás en este apartado, por ejemplo, que es en una versión digital basada en la edición del año 2014 de la Real Academia Española, esto sirve para ver como la definición se explica en diferentes momentos a lo largo de los años y que mantiene un tinte religioso pero también social con respecto a la palabra.

También encontramos la palabra redimir, que se asocia fuertemente en este contexto con la redención, si bien puede parecer lo mismo, tiene un poco de diferencia, el redimir se explica como “Rescatar o sacar de esclavitud al cautivo mediante precio. Poner término a algún vejamen, dolor, penuria u otra adversidad o molestia”¹⁷⁰, un acto que se relaciona con el poder liberar a alguien del sufrimiento o de algo así como un castigo, con la posibilidad de recuperar algo que se había perdido o que se encontraba fuera de nuestro alcance, este concepto habla de una idea de recuperación, de rescate, el dejar atrás un problema o una experiencia difícil para abrir paso a una nueva oportunidad que permita enmendar los errores cometidos, no olvidar, si no dar comienzo a algo nuevo, y desde esta perspectiva, la redención no depende necesariamente de una figura externa o divina, sino que puede surgir del interior de cada persona, porque al redimirse uno mismo, es un acto profundamente humano que comienza con el reconocimiento del daño causado, sigue con la voluntad de asumir las consecuencias y se concreta con acciones que buscan reparar o transformar ese pasado. No lleva a un camino de responsabilidad y conciencia, en el que el individuo decide no quedar atrapado por sus errores, sino usarlos como base para cambiar y recuperar su dignidad, de este modo se refuerza el ver que la redención no es olvido ni absolución automática, es un proceso difícil que exige mirar de frente el dolor y las fallas propias, pero también confiar en que es posible cambiar, es precisamente esa posibilidad la que convierte a la redención en una necesidad vital, en una forma de renacer a través de lo vivido.

¹⁷⁰ Real Academia Española. “redimir”. rae.es. <https://dle.rae.es/redimir>.

¿Cómo se explica la redención dentro de *Red Dead Redemption*?

Este juego permite adentrarse en un universo que, más allá de su ambientación en el fin del Viejo Oeste, está profundamente atravesado por la idea de redención, desde el inicio, el juego plantea una pregunta esencial, ¿es posible cambiar, realmente?, esta pregunta no se responde con discursos explícitos, sino más bien a través de la experiencia que se va adquiriendo a medida que uno juega porque cada acción, cada relación y cada elección que hagamos, refleja esa tensión constante entre lo que uno fue y lo que quiere llegar a ser.

En *Red Dead Redemption*, la redención no es un destino que esté asegurado, ni una promesa religiosa de salvación automática, con diferencia a las definiciones que hemos visto, aquí se presenta como un proceso que es bastante complejo, como verlo en la vida misma, más allá de las palabras y que está cargado de contradicciones, donde nosotros en el papel de Arthur o John luchamos por reconciliar su pasado, un pasado violento con una búsqueda que a veces resulta confusa y dolorosa, que tiene por objetivo encontrar la justicia y la paz. Se puede decir que con diferencia a la explicación religiosa en el que un redentor externo salva al pecador, aquí la carga recae casi por completo sobre el individuo, Morgan y Marston, porque es el personaje, y claramente nosotros como jugadores, quiénes deben asumir la responsabilidad de sus actos y decidir si es posible, y sobre todo si vale la pena, redimirse.

Esta forma de entender la redención es profundamente humana, así es como se presenta en ambos juegos de la saga, no hay absolución automática, no hay milagros que limpien la conciencia, lo que hay, lo que vemos es la realidad misma, la vida mostrando el proceso de redimirse con las decisiones, los sacrificios, las consecuencias y, en algunos casos, los pequeños actos que apuntan hacia una transformación real, así, la redención en el juego se convierte, entonces, en un espejo de la lucha interna del jugador, que observa cómo su personaje no puede simplemente huir de su historia, de su pasado, sino que debe enfrentarlo, muchas veces en condiciones injustas o dolorosas.

Además, el juego también nos sitúa en un contexto social que refuerza esta idea, esto porque el mundo de *Red Dead Redemption* es un mundo en cambio, ya

vimos que la ley, la moral y la estructura social se están redefiniendo, el viejo mundo de los forajidos y la libertad sin reglas está desapareciendo, y con él, las identidades que se construyeron bajo esos códigos, en ese sentido, la redención también se presenta como una forma de adaptación, podemos decir que es dejar atrás no sólo los crímenes o los errores, sino una manera de vivir que ya no tiene lugar, a ese punto trasciende la perspectiva ofrecida en el juego, pues redimirse, por tanto, no es solo un acto moral, sino también un intento de sobrevivir en un mundo que ya no acepta lo que uno fue.

Ahora bien, la comparación con la redención religiosa es útil, porque permite ver cómo el juego toma esa estructura clásica, pecado, castigo, salvación y la traslada a una narrativa que es más ambigua, donde no hay certeza de perdón, y donde lo que entendemos por "rescate", es algo que debe ganarse a través del sacrificio, la responsabilidad y el deseo de cambiar, no esperar algo únicamente divino o espiritual. También se puede establecer un vínculo con la redención en sentido social debido a que muchos personajes, como claramente nuestros protagonistas, son figuras marginadas que buscan una segunda oportunidad para reinsertarse, para dejar de ser vistos como amenazas y empezar a ser tratados como personas, quizá más en el caso de John Marston, cualquier persona que haya jugado ambos juegos lo puede percibir de inmediato. En última instancia, *Red Dead Redemption* nos hace sentir que redimirse no es una meta lejana y gloriosa, sino una lucha silenciosa, a veces invisible, que se libra cada día en los pequeños gestos, en las decisiones difíciles, y en la voluntad de no repetir lo que alguna vez nos llevó al abismo, es una redención que no siempre trae paz, pero que permite encontrar un poco de sentido en medio del caos.

En mi punto de vista personal no puedo evitar sentir que *Red Dead Redemption* va mucho más allá de ser un juego, tanto es así que para explicar todo esto la única fuente a la que hago disposición son los juegos mismos, la experiencia tras haberlos jugado o hasta haberlo vivido, no es solo un juego de disparos ambientado en el Viejo Oeste, desde el primer momento, uno se da cuenta de que está frente a una historia que obliga a pensar, a decidir y a mirar hacia adentro, así la redención, en este contexto, no es solo un título o un tema superficial, es el

corazón moral del juego, lo que le da profundidad a cada elección que hacemos como jugadores y lo que hace que esos personajes no sean simplemente figuras de acción, sino seres humanos con pasado, con culpas y con la esperanza o desesperación de cambiar.

Hablar de redención desde la perspectiva moral y la ética es importante porque nos coloca frente a una verdad incómoda que muchas veces es difícil de siquiera ver, todos, en algún punto de nuestras vidas, fallamos, todos cargamos con errores, decisiones mal tomadas o acciones que quisiéramos deshacer, la redención es esa posibilidad de hacer algo con lo que ya no se puede borrar, no es justificar lo que se hizo mal, sino de pensar cómo seguir adelante con eso a cuestas, sin negarlo, ahí entra la dimensión ética, ¿qué hacemos con nuestra culpa?, ¿cómo actuamos después del daño?.

El juego nos enfrenta a esas preguntas, hace que surjan, y aunque no lo diga de forma explícita, a medida que avanzamos, sentimos el peso de nuestras acciones, no sólo porque afectan la historia, sino porque afectan al personaje, al mundo que lo rodea, e incluso a nosotros mismos, no todo se trata de ganar o perder, se trata de cómo se llega a ese final y cuando uno comienza a pensar de ese modo, es imposible no ver que detrás del gatillo, del caballo o del sombrero, hay dilemas humanos que también son nuestros.

En mi experiencia, lo que hace que la redención sea tan poderosa como tema moral es que nos recuerda que no hay decisiones sin consecuencias, pero también que nunca es tarde para intentar hacer lo correcto y eso, en un mundo tan cínico y desesperanzado como el que a veces nos toca vivir, o que es visible en el juego, es algo profundamente necesario, porque si aún es posible redimirse, entonces también es posible cambiar y si es posible cambiar, todavía hay algo de humanidad que vale la pena defender.

Los ejemplos de John y Arthur, el pasado no define quienes somos.

Antes de continuar, quiero dejar claro nuevamente que la fuente principal en esta sección y de donde se obtiene toda la información, son los videojuegos *Red Dead*

Redemption 1 y *Red Dead Redemption 2*, más que nada la experiencia al jugar dichos títulos.

En el universo de *Red Dead Redemption*, tanto John Marston como Arthur Morgan representan dos figuras distintas pero que están conectadas por un mismo dilema existencial, me refiero al cómo reconciliarse con un pasado marcado por la violencia, el crimen y la pérdida, esto porque ambos han vivido durante años dentro de una estructura que justificaba la brutalidad como medio de supervivencia, bajo el manto de una lealtad mal entendida, sin embargo, conforme avanza cada historia, tanto John como Arthur comienzan a mirar con otros ojos lo que han sido, y sobre todo, lo que podrían llegar a ser, es esa transición lo que convierte sus trayectorias en caminos de redención.

Lo más humano de estos personajes no es su dureza ni su habilidad para enfrentar el peligro, sino la capacidad que tienen de dudar, de sentir culpa, de preguntarse si aún están a tiempo de hacer lo correcto, pienso que eso es lo que hace que se sientan a la vez tan cercanos y uno cómo jugador conecta con ellos en su respectivo juego, a pesar de haber participado en actos cuestionables, ambos muestran una evolución moral que no se da de forma inmediata, sino a través de experiencias que los enfrentan con las consecuencias de su vida anterior, de este modo en ellos vemos reflejada la idea de qué redimirse no significa borrar el pasado, sino actuar de manera distinta desde el presente y esa posibilidad es precisamente lo que desafía la idea de que estamos definidos de forma permanente por nuestros errores.

Las motivaciones para redimirse en ambos casos no surgen de una necesidad egoísta ni de un arrepentimiento superficial, surgen, más bien, del deseo profundo de cambiar el rumbo de sus vidas, de proteger lo poco que les queda de nobleza, de construir un legado distinto al que sembraron durante años, en ambos hay una búsqueda sincera por hacer el bien, no por recompensa ni por redención automática, sino como una forma de cerrar un ciclo de manera digna, tanto es así que en los mismos juegos no se menciona directamente por parte de ninguno de ellos que se están redimiendo, porque no lo ven de esa forma literal, lo ven desde la idea de ser mejores, ahí se ve ese acto voluntario, personal y muchas veces

también mostrado como doloroso, que requiere renunciar a viejas creencias y romper con dinámicas que alguna vez les dieron identidad, y vaya que es algo que se presenta continuamente en las narrativas.

La historia de John y Arthur nos recuerda que el pasado puede doler, pero también puede ser el punto de partida para una transformación real, no hay redención sin conflicto interno, sin responsabilidad ni sacrificio, pero lo esencial es que, a pesar de todo lo vivido, aún pueden elegir, y en esa elección, en ese esfuerzo por redimirse, es donde radica su humanidad, ellos no son sus crímenes ni sus errores, son lo que deciden hacer con ellos.

Así, la saga *Red Dead Redemption* nos presenta a dos personajes que, aunque formados en la violencia, encuentran en la duda moral, en el afecto y en el deseo de proteger a otros, una razón para cambiar, siendo ejemplos poderosos, esto porque no idealizan el cambio, de verdad lo muestran como un proceso lento, contradictorio y a veces trágico, pero profundamente valioso. En ellos, la redención no es un premio, sino una forma de resistirse a quedar atrapados por lo que uno fue, así que siendo tan valioso esto, me parece que es apropiado verlo en cada uno, intentaré describir un poco sus historias de vida que se explican en ambos juegos de la saga, pero también considero que es algo necesario tener un contexto, recalcando la idea de que no quiero copiar y pegar la historia del juego sino más bien analizar lo que proporciona.

John Marston:

John Marston nació en 1873 en un entorno marcado por la tragedia y la dificultad, se nos cuenta que su madre murió durante el parto y su padre, quién era un inmigrante escocés ciego y alcohólico, falleció cuando John tenía solo ocho años, por tal motivo fue criado en un orfanato sin afecto, escapó siendo apenas un niño y comenzó a sobrevivir por su cuenta, su infancia estuvo llena de soledad y violencia, lo que forjó en él una personalidad dura, aunque en el fondo siempre buscó un sentido de pertenencia, eso lo llevó a los doce años a ser salvado por Dutch van der Linde durante un intento de linchamiento contra John, Dutch y Hosea lo acogieron en su banda de forajidos y lo criaron como a un hijo, le enseñaron a leer, escribir y

a luchar, pero también le inculcaron una ideología de resistencia contra el sistema, en la banda, John encontró algo parecido a una familia, conviviendo con otras personas como él, en donde se encontraba también Arthur Morgan, quien siempre fue como un hermano mayor para él.

Con el tiempo, estando en la banda, desarrolló una relación con Abigail Roberts, también miembro de la banda, con quien tuvo a su hijo Jack, sin embargo, John no estaba preparado para ser padre y se distanció de su familia y de la banda, lo que provocó tensiones duraderas con algunos miembros, esto lo vemos en *Red Dead Redemption 2*, John es aquí representado cómo un joven marcado por la vida criminal, pero también con la posibilidad de cambiar, aunque bastante inmaduro y sin experiencia por completo. Al inicio del juego se introduce a su personaje en una misión de rescate, mientras utilizamos a Morgan como personaje tenemos que ir a rescatar a un Marston herido en las montañas, su relación con Arthur se fortalece y al mismo tiempo se llena de fricciones conforme avanza en la Historia, Arthur resentido por el hecho de que John había abandonado a la banda tiempo antes, le es difícil aceptar nuevamente a John pero comienza a verlo de distinto modo a medida que pasa el tiempo, y que muchas situaciones y conflictos suceden dentro de la banda, ya que poco a poco Dutch se vuelve más inestable. Arthur y John empiezan a cuestionar la vida que han llevado, esto sucede mientras nosotros como jugadores continuamos viviendo la historia de Arthur, quien se encuentra enfermo en algún punto de la narrativa y está en busca de su propia redención, esto motiva a John a dejar todo atrás y empezar de nuevo, así, con ayuda de Arthur, John escapa con Abigail y Jack y se esfuerza por llevar una vida honesta, construyendo un rancho en Beecher's Hope y alejándose del crimen.

Sin embargo, su pasado no lo deja en paz, lo vemos en *Red Dead Redemption 1*, que está ambientado en 1911, aquí el gobierno lo obliga a cazar a sus antiguos compañeros a cambio de la libertad de su familia, durante esa misión, John recorre el suroeste de Estados Unidos y México, enfrentando traiciones, la Guerra de Revolución Mexicana y viejos fantasmas. Encuentra a Dutch, quien se quita la vida, convencido de que su época ha terminado, John cumple con todo lo exigido y regresa a su rancho buscando una vida tranquila, pero la paz no dura,

Edgar Ross, el agente Pinkerton que lo manipuló, regresa con soldados del ejército y lo asesina frente a su hogar, en un acto de sacrificio, John se enfrenta solo a los hombres armados para proteger a Abigail y Jack, lo que lo lleva a su muerte, pero como alguien diferente al forajido que fue, muere como un esposo y padre dispuesto a dar todo por su familia.

Años después, Jack Marston se cobra venganza y mata a Ross, cerrando el ciclo de violencia pero con ese acto también queda abierta la pregunta de si John logró realmente redimirse o si su legado quedó atrapado en el mismo patrón del que intentó escapar, de este modo, a lo largo de su vida, John fue un hombre dividido entre el criminal que lo criaron para ser y el padre que deseaba convertirse, su historia, llena de errores, lealtades rotas y un esfuerzo genuino por cambiar, lo convierte en uno de los personajes más complejos y humanos de los videojuegos¹⁷¹.

Y sabiendo de manera resumida su recorrido se puede decir que el seguir a John Marston y su camino, es como acompañar a alguien que camina con el peso de toda una vida a cuestas, pero que, pese a ello, no se rinde en su intento de encontrar algo de paz, su historia, vista de forma lineal desde *Red Dead Redemption 2* hasta el primer juego, es una de las más completas y humanas que he vivido en un videojuego, lo vemos evolucionar desde un forajido inmaduro hasta un hombre que intenta construir una vida diferente, lejos de la violencia y el crimen, aunque el mundo insista en recordar quién fue.

En *Red Dead Redemption 2*, John es aún un miembro activo de la banda de Dutch van der Linde. Como vimos, se muestra como alguien joven, impulsivo, y aunque ya es padre de un niño pequeño, parece más atrapado en la lógica del grupo que comprometido con formar una familia, aunque a veces hasta parece distante de la misma banda y solo ve por sí mismo, él es parte de ese caos que representa la banda, de esa vida de robos, huidas y promesas vacías de libertad. A lo largo de la historia, y sobre todo por la influencia de Arthur Morgan, John comienza a abrir los ojos, él se da cuenta de que la lealtad a la banda ya no tiene sentido, que su lugar

¹⁷¹ Red Dead Wiki. "John Marston". Reddead.fandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/John_Marston. Rockstar San Diego. Red Dead Redemption. Nueva York: Rockstar Games, 2010. Videojuego.

está con Abigail y Jack, y que su única posibilidad de tener algo parecido a una vida digna depende de dejar atrás todo aquello.

Esa idea se refuerza en la etapa final de *Red Dead Redemption 2*, cuando, tras la caída de la banda, John intenta establecerse como un hombre de familia, en el epílogo se le ve trabajar la tierra, construye una casa, cría a su hijo, ver ese cambio en los dos juegos es algo que llega para la reflexión personal, ver ese cambio, porque después de tanta acción, de tantas armas y fugas, el juego te pone a recoger madera, cuidar animales, aprender a ser esposo y padre, eso es precisamente lo más valioso, que la redención no se construye con grandes gestos heroicos, sino con pequeñas decisiones de vida diaria.

Con lo ya mencionado, podemos notar que hay una diferencia en cómo se plasma la redención en ambos juegos, si bien a fin de cuentas ambos tienen la violencia y fuerza como herramienta para obtener la redención, *Red Dead redemption 1* la utiliza con mayor fuerza que *Red Dead Redemption 2* que busca también mostrar una cara distinta a solo la redención obtenida por violencia, sino un cambio más humano y cercano cuidando de un rancho o siendo un mejor hombre, yo creo que es de este modo la diferencia entre ambas redenciones porque tiene mucho que ver con la evolución del propio mensaje que *Rockstar* quiso dar, y también con lo que uno siente al jugar cada historia, en el primer *Red Dead Redemption*, la redención de John y Jack Marston se construye a través de la tragedia y la venganza, es básicamente una historia más clásica, más de western puro, donde el honor y la justicia se consiguen a través de la violencia, por eso cuando Jack finalmente mata a Edgar Ross, uno siente que cierra el ciclo de su padre, que la deuda quedó saldada, pero al mismo tiempo hay algo amargo, porque esa redención se logra repitiendo el mismo camino de sangre que John intentó dejar atrás, si bien no podemos ver más de la historia de Jack, es como si el juego dijera que en ese viejo oeste, no había otra forma de redimirse más que con un arma en la mano y que quizá su destino seguirá igual al de su padre.

En cambio, *Red Dead Redemption 2* te hace vivir la redención de Arthur Morgan y, en el epílogo, la de John desde un lugar completamente distinto, me adelantó un poco con Arthur y su explicación, él busca redimirse no matando, sino

ayudando, reconciliándose con su conciencia y aceptando que puede ser mejor, aunque su pasado esté manchado, como podremos ver más adelante en este texto. Y cuando llegamos al epílogo, el cuidar animales, construir una casa o tratar de ser buen padre no son misiones menores, aunque puedan parecer así, yo pienso que en realidad son la verdadera redención, es como si el juego te dijera que la violencia ya no es el camino, que los actos cotidianos y sinceros valen más que cualquier venganza, aunque eventualmente John retoma esa búsqueda de venganza para culminar la redención de Arthur bajo sus propios ojos, siendo un error porque es algo que no le pidió Arthur, al contrario le solicitó que no tomará venganza porque era una idea de tontos, lo que estaba viviendo en su vida cotidiana ya era su propia redención como hombre, y a pesar de que sí se hace un uso de la violencia al finalizar el juego, aun así el jugador experimenta una redención con un tono distinto a la primera entrega de la saga. Ahora, para mí, esa diferencia marca un cambio de época y de tono, no solo en la historia del oeste, sino también en cómo nosotros, como jugadores, entendemos lo que significa realmente redimirse.

Sin embargo, *Red Dead Redemption 1* nos recuerda que escapar del pasado no es fácil, John hizo el cambio pero años después de dejar atrás su vida como forajido, es forzado por el gobierno a cazar a sus antiguos compañeros, bajo la amenaza de que, si no lo hace, su familia sufrirá las consecuencias, esta misión lo obliga a enfrentarse a sus fantasmas, a revivir la violencia que tanto trató de dejar atrás, por eso uno siente esa injusticia, porque John hizo todo lo posible por cambiar, y sin embargo, el sistema no le permite vivir en paz, aun así, no renuncia a sus principios, él hace lo que tiene que hacer para proteger a los suyos, incluso si eso significa volver a ensuciarse las manos.

Ahora, con esto podemos ver las razones por las que John busca redimirse, entender que no son simples, no se trata de un remordimiento repentino, ni de querer limpiar su imagen, se trata de algo más profundo, quiere ser un buen padre, quiere que su hijo no crezca como él, que tenga una oportunidad real de vivir fuera de ese ciclo de violencia, realmente es visible cómo quiere también ofrecerle algo mejor a Abigail, quien siempre creyó en él, incluso cuando él mismo no lo hacía, en

el fondo, John quiere demostrarse, y demostrarles, que puede ser otra persona, que no está condenado a repetir su historia.

La cuestión aquí es ¿John realmente lo logra?, esa es una pregunta difícil, porque *Red Dead Redemption 1* no ofrece un final feliz, vimos que John alcanzó un cambio en madurez, pero al final termina muriendo. ¿Eso significa alcanzar La redención?, John muere en un acto de sacrificio, protegiendo a su familia pero a nivel moral, yo sí creo que logra redimirse, yo lo pienso en el sentido de que John murió como un hombre distinto al que conocimos al principio, se muestra cómo un hombre que asumió las consecuencias de su pasado, que eligió cuidar en vez de destruir, que decidió ser responsable en lugar de huir, si bien su redención no borró su historia, sí la resignificó, su legado no fue el de un forajido, sino el de un padre que hizo lo posible por cambiar, incluso cuando el mundo no le dio tregua y eso, para mí, es lo que hace a John Marston un personaje inolvidable, porque su redención no fue impuesta ni perfecta, fue vivida, luchada y, al final, conquistada.

Arthur Morgan:

Ahora es el turno de ver a Arthur Morgan, de él se cuenta que nació alrededor de 1863 en el norte de Estados Unidos, hijo de Lyle y Beatrice Morgan, casi igual que John, su madre murió cuando él era muy joven, su padre, un delincuente de poca monta, fue arrestado y condenado cuando Arthur tenía 11 años, falleciendo poco después en prisión, esto fue un hecho que marcó su infancia, lo dejó huérfano y lleno de resentimiento. Eventualmente este suceso lo llevó a que, a los 14 años de edad, conociera a Dutch van der Linde y Hosea Matthews, quiénes lo encontraron vagando por las calles y lo acogieron en lo que sería la base de la banda Van der Linde, vimos un poco de esto en el apartado anterior sobre los dilemas morales, Dutch le enseñó a leer, a disparar y le transmitió su utopía de vivir libres del sistema y las leyes, convirtiendo a Arthur en su primer protegido y brazo derecho dentro de la banda.

Eventualmente, Arthur adoptó por completo esa vida de forajido, convirtiéndose en el ejecutor más fiel y eficiente del grupo, un arma totalmente letal, con una fachada fría y despiadada, pero que en su interior tenía un código interno,

un sentido de honor algo retorcido, pero un código al fin, de hecho, a medida que la banda adquiere notoriedad, Arthur empezó a cuestionar las decisiones de Dutch, sintiéndose dividido entre la lealtad y la decepción ante los métodos cada vez más extremos, nuevamente, una cuestión ya analizada en el apartado de los dilemas morales.

En cuanto a su vida personal, las heridas no dejaron de abrirse, conoció a Mary Gillis, con quien estuvo a punto de comprometerse, pero la desaprobación familiar y su estilo de vida criminal lo alejaron de ese camino, aun así dejando una huella en él, sabemos gracias a una misión donde él platica que tiempo después, tuvo una breve relación con Eliza, una camarera, de esta relación nació su hijo Isaac, Arthur narra que trató de mantener contacto, visitándolos cada pocos meses, pues él no dejó nunca a la banda, aun así, siguió tratando de ser responsable con su hijo y Eliza pero un día llegó y encontró dos cruces afuera de la casa en donde vivían, eran de Eliza e Isaac, quienes fueron asesinados por unos ladrones, el motivo fue para robar apenas diez dólares, ese brutal suceso endureció aún más su alma y lo empujó a cerrarse emocionalmente, como él dice, lo volvió insensible.

En 1899, la banda llevaba más de 20 años activa y en su apogeo, pero un atraco a un ferry en Blackwater salió mal y los obligó a huir hacia las montañas nevadas de Colter, en ese atraco Arthur no estuvo presente, pero al llegar a Colter, Arthur lideró un equipo para buscar refugio y provisiones, rescató a Sadie Adler, cuyo esposo fue asesinado, y después ayudó a localizar a John Marston cuando fue herido por lobos, es decir, la parte que contaba atrás respecto a la historia de John. A partir de ahí, el grupo se trasladó a una zona cercana al pueblo de Valentine, después a Clemens Point y finalmente a Shady Belle y Saint Denis, cometieron múltiples robos a trenes y bancos, se vieron envueltos en tramas con dos familias en el pueblo de Rhodes, los Braithwaite y los Gray, y rescataron a Jack Marston, hijo de John quien fue secuestrado por Angelo Bronte, un Italiano rico de la zona de Saint Denis, en cada paso, Arthur estuvo ahí como el ejecutor implacable, pero también como la voz de la razón ante la deriva autoritaria de Dutch.

El punto de inflexión llegó cuando Arthur sintió los primeros síntomas físicos de una tuberculosis avanzada, enfermedad que en esa época resultaba casi sin

cura, al parecer la obtuvo tiempo atrás al cobrar una deuda con un sujeto de nombre Thomas Downes, dicho evento ocurrió durante su estadía cerca de Valentine, es decir casi al inicio del juego, el hombre al que fue a cobrarle la deuda lucía enfermo y le tosió en el rostro, por ende, tiempo después, al tener que huir del atraco fallido en Saint Denis, y establecerse por un periodo corto de tiempo en la isla de Guarma, una Isla tropical en donde al parecer hizo que su enfermedad se desarrollara más, volvió a la ciudad y fue diagnosticado por un médico con esta enfermedad. Esto lo puso en un solo escenario, el enfrentar su propia mortalidad, esto hizo que comenzara a replantearse su vida y sus acciones, consciente de que no le quedaba mucho tiempo, se propuso cambiar, hacer algo con su vida para ayudar a los demás, protegió a John y su familia, colaboró para que ellos pudieran retirarse de la banda, lo que se convirtió en su último acto de lealtad y solidaridad

En el desenlace que determina el honor de uno como jugador, hay distintos escenarios pero que finalmente conllevan a ver a Arthur confrontar a Micah Bell, pues Arthur descubre que este traicionó a todos y, debilitado por la enfermedad, escapa junto a John a las montañas, enfrenta a Bell, ve por última vez a Dutch y allí, en su agonía, con honor alto, muere contemplando el amanecer; si no, es apuñalado por Micah o ejecutado con un arma por este, en el escenario con honor alto, ese último aliento que tiene muestra su determinación de proteger a los demás, que su lucha por cambiar ha resultado en algo positivo, no fue un cambio mágico, sino un último acto de conciencia y sacrificio personal que intenta salvar algo mejor del caos en el que nació ¹⁷².

Arthur Morgan, por ende, representa tanto a un forajido rudo y eficiente, pero capaz de sentir culpa, cariño y remordimiento, su trayectoria, de huérfano endurecido, ejecutor implacable y mentor preocupado por otros, su relación compleja con Dutch y su decisión final de proteger a los demás como John y su familia, hacen de su historia un poderoso viaje hacia la redención, justo cuando el mundo del Viejo Oeste se desmorona

¹⁷² Red Dead Wiki. "Arthur Morgan". Reddead.fandom.com https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur_Morgan. Rockstar Games. Red Dead Redemption 2. Nueva York: Rockstar Games, 2018. Videojuego.

La historia de Arthur es, en muchos sentidos, vivir una transformación moral como pocas veces se ha visto en un videojuego, desde el inicio, Arthur parece ser lo que uno esperaría de un forajido de leyenda, veterano, duro, eficiente, leal a su banda y con una visión cínica del mundo, pero a medida que avanza la historia, especialmente si se juega con honor alto, se revela algo mucho más profundo, un hombre que empieza a cuestionar todo en lo que creyó, que comienza a ver con claridad el daño que ha causado y, sobre todo, que se da cuenta de que aún puede tomar decisiones diferentes, y ahí empieza su camino hacia la redención.

A diferencia de John, Arthur no tiene una historia que continúe más allá de *Red Dead Redemption 2* pero su recorrido interno es tan complejo y poderoso que marca los cimientos de todo lo que ocurrirá después, lo conocemos en un punto en el que ya ha vivido mucho, ha cometido errores y ha perdido partes importantes de sí mismo pero cuando el mundo a su alrededor empieza a desmoronarse, cuando Dutch pierde el rumbo, cuando la banda se fractura, cuando los traidores se revelan, Arthur empieza a mirar más allá de la lealtad ciega, comienza a actuar no por órdenes, sino por conciencia, así, por primera vez, piensa en lo que es correcto, no solo en lo que es conveniente.

Esa transición se siente de manera profunda, no es forzada ni artificial, es un cambio que va tomando forma con cada decisión que tomas, con cada conversación, con cada misión en la que notas que Arthur ya no quiere simplemente sobrevivir, sino que quiere hacer algo bueno antes de que sea tarde, y esa urgencia se vuelve aún más real cuando recibe su diagnóstico de tuberculosis, saber que su tiempo está contado no lo hace más violento ni más desesperado, lo hace más humano, quiere que su vida termine con un poco de sentido y eso, para mí, es una de las cosas más conmovedoras del juego.

Parece que el impulso que necesitaba para considerar el cambio era algo tan intenso y repentino como el diagnóstico de su enfermedad, haciéndoles saber que no tenía mucho tiempo si de verdad quería hacer algo distinto, pero no es esencialmente toda la razón por la que Arthur cambia, poco a poco lo va haciendo, al inicio del juego lo notamos como el típico estereotipo de forajido, pero hay acciones en su actuar que nos hacen ver que es distinto a lo que se esperaría para

un hombre salvaje de esta época, siendo un hombre que contiene amor en sí para los demás, leal a sus ideales, que cuida a los suyos, que ayuda a los demás, que no asesina solo por hacerlo, no es un hombre perfecto, pero puede decirse que es una persona que simplemente se moldeó a partir del mundo que tuvo que vivir, comete actos despiadados y crueles por necesidad, no lo justifica pero nos da motivos para creer que ese cambio no es únicamente por miedo a morir.

Las razones que motivan a Arthur a buscar la redención son múltiples, pero todas giran en torno a un mismo eje, hacer el bien con el tiempo que le queda, por tales motivos quiere ayudar a quienes aún pueden tener una vida mejor, trata de reparar un poco del daño que ha hecho. Por ejemplo con el hombre que mencionábamos un poco atrás, Thomas Downes, Arturo acude a cobrarle una deuda que le hizo un miembro de la banda a este sujeto, pero Arthur no mide las consecuencias de hacerlo con violencia y al maltratarlo y golpearlo, ocasiona su muerte sin saberlo hasta tiempo después que acude a recibir el dinero de la deuda, ahora se lo cobra a la viuda del hombre y a su hijo, quiénes se ven obligados a irse de esa casa pues con el pago de la deuda y la muerte del esposo y padre, no tienen nada más en su vida, han quedado pobres y Arthur reflexiona un poco pero aún sigue con esa dureza que lo caracteriza, hasta que a medida que se avanza y posteriormente de haber sido diagnosticado con tuberculosis encuentra a la viuda de Downes, se da cuenta del error que cometió e intenta hacer algo para enmendarlo pero es completamente tarde, la viuda ahora para sobrevivir se dedica a la vida fácil, el hijo por su parte trabaja en las minas donde es evidente que su salud tarde o temprano empeorará. Arthur ocasionó un cambio completo en sus vidas para mal y tras algunos encuentros que se dan en la narrativa, logra ayudarlos en algunas acciones, dándoles un poco de dinero, por más difícil que sea conecta con ellos y carga con la culpa de sus acciones, aun así no pide el perdón de su parte, no cree merecerlo, solo acepta la culpa y la responsabilidad de lo que sucedió, los ayuda a intentar salir de ese hoyo profundo en el que él los puso, y de todos modos ellos le dan el perdón que Arthur continúa sin creer merecer. Esta es una de varias situaciones en las que se observa la construcción de la redención que está desarrollando Arthur, te muestra cómo no lo está haciendo para obtener

siquiera el perdón o un beneficio, únicamente trata de arreglar algo que él mismo estropeó, como vimos al inicio de este apartado, la redención es una acción que ocurre por voluntad propia y que no busca ni siquiera el perdón a cambio, no borra lo que sucedió pero sí trata de generar un cambio, pienso que esta situación es exactamente esa descripción vista como ejemplo.

Y no es la única, pues Arthur quiere también proteger a John, a Abigail y a Jack, sabiendo que en ellos aún hay esperanza, si bien en un inicio se muestra como está en descontento con John por la forma que muestra de inmadurez, poco a poco nota también el cambio en él, y ambos se motivan mutuamente, se ayudan. Pero principalmente Arthur es quien ayuda a John para alejarse de la corrupción en la que Dutch ha caído, y detener a quienes han traicionado los pocos ideales que alguna vez sostuvieron a la banda, así vemos que Arthur no busca redimirse por miedo, ni por ego, ni por religión, él busca redimirse porque sabe que, a pesar de todo lo que ha hecho, aún puede elegir.

Y eso es lo más fuerte de su historia, que Arthur no espera recompensa, ni salvación, ni reconocimiento, su redención es silenciosa, íntima, son gestos, consejos, actos de protección, por eso cuando lo vemos ayudar a los demás, cuando se despide de quienes ama, cuando decide no tomar venganza sino dar una última oportunidad a alguien más, entendemos que ya no es el mismo hombre que conocimos al principio, su muerte no es gloriosa, pero es digna y deja algo valioso detrás.

Porque aunque Arthur no aparece en *Red Dead Redemption 1*, su impacto se siente en cada segundo de esa historia, es gracias a su sacrificio que John tiene la posibilidad de empezar de nuevo, es por lo que Arthur hizo, y por lo que renunció, que se siembran las bases del epílogo y del juego anterior pero que en la narrativa va después, en ese sentido, su redención no solo es personal, es generacional, cambia el rumbo de quienes lo rodearon y permite que algo bueno sobreviva en medio de todo el desastre.

Sentir que acompañaste a Arthur en ese proceso, del que uno fue parte, de sus decisiones, que se le ve dudar, fallar, mejorar, hace que su redención sea también un aprendizaje para uno mismo, porque si alguien como él pudo cambiar,

aún con todo lo vivido, eso nos recuerda que nadie está completamente perdido, que siempre, mientras quede tiempo y voluntad, existe la posibilidad de hacer lo correcto.

Arthur Morgan no vivió para ver los frutos de su cambio, pero eso no le resta valor, de hecho, lo hace aún más poderoso, porque redimirse, a veces, es plantar un árbol sabiendo que nunca te sentarás a su sombra.

Dos caminos hacia la redención: Arthur y John

Al jugar de principio a fin las historias de Arthur Morgan y John Marston, no se puede evitar ver sus trayectorias como dos rutas distintas hacia una misma meta, la saga ha dejado dos caminos que van hacia la redención y que en algún punto incluso se encuentran entre sí, y ambos caminos buscan encontrar algo de paz al final del trayecto, ambos son hombres marcados por un pasado violento, miembros de una misma banda que, en algún momento creyó luchar por ideales, pero que con el tiempo cayó en la corrupción, la traición y la descomposición moral y sin embargo, en medio de ese entorno decadente, tanto Arthur como John deciden dar un paso atrás, mirar su vida con otros ojos, y preguntarse si aún pueden hacer lo correcto. Lo que pienso que los une, ante todo, es la conciencia del daño causado y el deseo sincero de no seguir cargando con esa herencia, ambos entienden que no pueden borrar lo que han hecho, pero también descubren que eso no significa que estén condenados a repetirlo. Por ejemplo en Arthur, esa toma de conciencia surge de manera interna y dolorosa, provocada por las situaciones que afronta y se impulsa aún más por su enfermedad y por la decepción creciente hacia Dutch, a quien había visto casi como una figura paterna, mientras que en John, la redención viene más desde el exterior, de su deseo de construir una vida distinta para su hijo, de formar un hogar y romper el ciclo que lo hizo a él ser quien fue, en ambos casos, lo que los impulsa no es el remordimiento vacío, sino una voluntad activa de cambiar, de proteger a los que aman y de corregir lo que aún es corregible, como decía anteriormente, no buscan literalmente el redimirse, no es algo que esté en su mente de manera literal, solo buscan un cambio, que desde la noción del juego para el jugador, se entiende como una redención.

Ahora, también hay diferencias importantes, Arthur es un hombre que muere antes de ver si su redención da frutos, sabe que sus decisiones han sido distintas pero su cambio es silencioso, íntimo, casi invisible para el mundo exterior, él no busca ser recordado como un héroe, ni ganar reconocimiento, lo que busca es dejar algo bueno antes de que el tiempo se le acabe, su sacrificio es pleno porque sabe que no lo hace por sí mismo, sino por los demás. John, en cambio, sí llega a ver parte de lo que construyó con ese cambio, su hogar, su hijo, su esfuerzo por vivir una vida honesta y, sin embargo, también paga un precio alto, porque, aunque lo intenta con todas sus fuerzas, el pasado lo alcanza, y muere como consecuencia de él, su redención, entonces, tiene un sabor agri dulce ya que logra lo que se propuso, pero no le permiten disfrutarlo por completo.

Un punto a destacar es que ninguno de los dos personajes es presentado como un "héroe" tradicional, ni siquiera como las típicas leyendas del oeste, más bien, fueron presentados como hombres imperfectos, endurecidos, muchas veces crueles pero es justo por eso, que su cambio resulta tan poderoso, porque no partieron de una posición moral elevada, sino desde lo más bajo y el ver cómo cada uno, a su manera, intenta salir de esa oscuridad y encontrar algo de luz, hace que sus historias se sientan reales, conmovedoras y, sobre todo, profundamente humanas.

Umberto Eco sostiene que reducir un personaje a un "tipo" implica convertirlo en una representación abstracta, lo que contradice los principios estéticos que valoran la individualidad, la originalidad y la complejidad emocional, por tanto para Eco, un personaje verdaderamente logrado no puede ser una figura genérica o simbólica, sino que debe estar plenamente concretado en su singularidad, con acciones, contradicciones y rasgos únicos que lo alejen de las fórmulas narrativas preconcebidas, él piensa que cuando a un personaje se le hace representar una idea general como ser "el valiente", "el traidor" o "el romántico", deja de ser un personaje real y complejo, y se convierte en algo muy básico o simbólico, eso va en contra de lo que, según Eco, debe hacer el arte, que es mostrar personas únicas, con historias propias, emociones reales y contradicciones, un personaje bien

construido no debe parecerse a todos los demás, sino tener vida propia, con detalles que lo hagan diferente y profundo, así defiende que un buen personaje no es un estereotipo, sino alguien que parece verdaderamente humano, aunque sea ficticio¹⁷³.

A partir de lo que Umberto Eco plantea sobre la tipicidad como una forma de traicionar la riqueza estética del personaje, se puede entender que figuras como Arthur Morgan y John Marston, respectivamente, rompen con la lógica del "tipo" propio de las narrativas que son simplificadas del western clásico. No encarnan simplemente al forajido heroico o al justiciero solitario, sino que son personajes profundamente individualizados, con contradicciones, emociones complejas y procesos de transformación moral que los alejan de cualquier abstracción conceptual, por eso podemos entender que su representación no se reduce a un símbolo plano, sino que se construye a través de experiencias dolorosas, dilemas éticos y relaciones humanas densas que les otorgan una dimensión estética más rica y auténtica, eso cada jugador lo puede apreciar e interpretar a partir de su propia experiencia de juego.

Y si seguimos esa línea de pensamiento, Arthur y John se alejan de la tipificación porque no buscan representar un ideal ni encajar en una fórmula narrativa predecible, en cambio, son más bien, figuras que cargan con sus errores, sus decisiones y sus culpas, lo que les da una humanidad desgastada pero genuina, así que quiero resaltar que tal como Eco señala, que el logro estético radica en la singularidad del personaje y no en su función como emblema, Arthur y John son valiosos precisamente porque no se pueden reducir a un arquetipo, son más bien, hombres marcados por la violencia y la redención, cuyas historias conmueven no por ser ejemplares, sino por ser humanas en toda su crudeza.

En el fondo, la saga *Red Dead Redemption*, no se trata solo de vaqueros ni de venganzas, se trata de quiénes somos cuando ya no podemos escapar de nosotros mismos, Arthur y John son el reflejo de nuestra sociedad de que, aunque el pasado duele, no tiene por qué definirnos por completo, siempre hay un punto en

¹⁷³ ECO, Umberto, "APOCALIPTICOS E INTEGRADOS", Editorial Lumen, 1984, Pp. 215-217.

el que podemos elegir y esa elección, por mínima que sea, es lo que separa a un hombre perdido de uno que intenta ser mejor.

Su Redención:

El momento más importante no es necesariamente el más espectacular, en ambos títulos se aprecia que no se trata solo del último disparo, de la fuga final o del enfrentamiento con el destino, el verdadero clímax está en las decisiones que los protagonistas toman cuando ya no hay marcha atrás, cuando están frente a la muerte, frente a la verdad, frente a sí mismos, es ahí donde la redención deja de ser una idea y se convierte en un acto, un gesto final que resume todo el camino recorrido y lo resignifica, tanto en Arthur como en John, ese último acto es un reflejo profundo de su transformación, tanto moral como simbólica.

En el caso de Arthur Morgan, su decisión final, el proteger a John y asegurar su escape, aun sabiendo que eso lo condena a morir solo y sin gloria, es probablemente uno de los momentos más conmovedores y simbólicamente poderosos que he visto en alguna obra denominada como solo entretenimiento, en estas circunstancias Arthur no muere matando, muere salvando, no elige el odio, el ego ni la venganza, elige la compasión y su sacrificio es silencioso, pero inmenso, después de una vida al servicio de la violencia, muere haciendo algo verdaderamente justo y en ese gesto final, en ese último amanecer que ve desde lo alto, está su redención, completada. No ha muerto en vano, ha superado el miedo que tenía, si bien he dicho que Arthur no se redime a causa del miedo, no significa que el miedo no esté presente, el miedo es parte de la vida, tenerlo, sentirlo nos hace humanos ante las situaciones de la vida y Arthur lo tuvo, no fue su motivo para cambiar pero sentirlo lo hizo reflexionar, él confiesa que tiene miedo durante una conversación en la historia del juego con la hermana Calderón, una monja con la que se encuentra en la estación de tren de Saint Denis y con quién se había topado en otras ocasiones, ayudándola a ella y otras personas pero sus encuentros previos a esta conversación, siempre fomentaban el que la hermana viera a Arthur como alguien que estaba para los demás. Regresando a ese momento, Arthur ya ha sido diagnosticado con tuberculosis y su muerte parece inevitable, me remito a la

conversación de Arthur con la hermana Calderón porque hay un punto clave dentro de la conversación a resaltar.

Esta conversación es parte de una cinemática que ocurre al finalizar la misión “El bello arte de la conversación” del capítulo 6 de *Red Dead Redemption 2*, dicha cinemática es accesible únicamente si se realizan las misiones secundarias dentro de la ciudad de Saint Denis, donde Arthur conoce a la hermana Calderón, por el contrario si no la conoce y se llega a esta misión, esta cinemática ocurre de igual forma pero con otro personaje que es parte de la banda, el reverendo Swanson, con diálogos distintos, para acceder de igual manera es necesario un honor alto.

Hay que centrarnos únicamente en el escenario de honor alto y la conversación con la hermana Calderón: La hermana Calderón observa a Arthur dejando a alguien en la estación de tren, lo ve tosiendo y decide acercarse a hablar con él, le cuenta que ella está a punto de irse a México, será enviada como misionera, al ver a Arthur tosiendo, lo invita a sentarse mientras esperan a que llegue el tren que abordará la hermana Calderón.

- *Hermana Calderón: ¿Qué le pasa?*
- *Arthur Morgan: Me estoy... me estoy muriendo, hermana.*
- *Hermana Calderón: Vaya...*
- *Arthur Morgan: Si, tengo tuberculosis. Me enfermé por darle una paliza a un hombre hasta matarlo... por unos cuantos dólares. He vivido una mala vida, hermana.*
- *Hermana Calderón: Todos hemos tenido una vida mala, señor Morgan. Todos pecamos. Pero lo conozco.*
- *Arthur Morgan: Usted no me conoce.*
- *Hermana Calderón: Discúlpeme, pero... ese es el problema, usted no se conoce.*
- *Arthur Morgan: ¿Qué quiere decir?*
- *Hermana Calderón: No sé, pero siempre que nos encontramos, usted está ayudando a la gente y sonriendo.*

- *Arthur Morgan: Tuve un hijo... que falleció. Tuve una mujer que me quería, lo eché a perder. Mi mamá murió cuando yo era niño. Y mi papá... bueno, lo vi morir. Hubiera preferido que muriera antes.*
- *Hermana Calderón: mi marido murió hace mucho tiempo. La vida está llena de dolor... pero también hay amor y belleza.*
- *Arthur Morgan: ¿Qué voy a hacer ahora?*
- *Hermana Calderón: Agradecer que, por primera vez... ve su vida con claridad.*
- *Arthur Morgan: Seguro...*
- *Hermana Calderón: ¿Quizá podría ayudar a alguien?. Ayudar nos hace felices.*
- *Arthur Morgan: Pero sigo sin creer en nada.*
- *Hermana Calderón: A mí me pasa mucho. Pero entonces me encuentro a alguien como usted todo cobra sentido.*
- *Arthur Morgan: Es demasiado lista para mí, hermana. Supongo que... tengo miedo.*
- *Hermana Calderón: No hay nada que temer, señor Morgan. Arriésguese a creer que el amor existe... y haga algo por amor.* ¹⁷⁴

El miedo de Arthur no es solamente a morir, sino a morir sin sentido, sin haber hecho nada bueno, sin redimirse de todo el daño que ha causado, es un miedo profundamente existencial, él teme no ser recordado como alguien decente, teme no dejar nada valioso tras haber vivido del modo en que vivió. La hermana Calderón, con compasión, le responde que el miedo no es algo malo si puede usarse como guía para hacer lo correcto, que no hay nada que temer, que debe guiarse más bien a cambiar ese miedo para arriesgarse y hacer algo por amor, siendo el amor lo que impulsa a Arthur Morgan, no el miedo, esta conversación considero que es más el punto de inflexión en donde Arthur reflexiona sobre lo que estaba haciendo, sus acciones bondadosas han sido voluntarias pero sin pensar en que realmente estaba

¹⁷⁴ Rockstar Games. *Red Dead Redemption 2*. Nueva York: Rockstar Games, 2018. Videojuego.

siendo bueno. Hasta este momento es que decide por completo dejar algo como legado a partir del amor, y eso será la ayuda que le proporcionó a John y su familia, eso fue lo que hizo por amor. El miedo deja de ser un obstáculo paralizante y se transforma en amor, en un catalizador para sus acciones finales, a partir de este momento, Arthur empieza a actuar con más claridad moral, si bien la redención de Arthur culmina en su lecho de muerte, esta situación es la que alcanza la cima en su revelación sobre el cambio en su vida, su redención en sí, no es un acto grandioso o inmediato, sino una serie de decisiones pequeñas pero significativas nacidas del reconocimiento de su propia finitud y del deseo de encontrar un propósito verdadero, el amor lo impulsa a encontrar algo parecido a la paz antes del final.

Volviendo al final de la historia de Arthur, moralmente, ese momento del final de su historia habla de una ética redescubierta, Arthur no actúa ya por lealtad a una banda o por conveniencia personal, lo hace porque es lo correcto y lo hace sin esperar recompensa alguna, elige a alguien más por encima de sí mismo, entendiendo que su vida solo tendrá sentido si deja algo mejor detrás, esa renuncia voluntaria, ese acto desinteresado, lo transforma por completo, ya no es el forajido que conocimos al principio, se ha convertido en un hombre que, incluso en su final, es capaz de sembrar esperanza.

Simbólicamente, su muerte representa la ruptura con el ciclo de violencia y lealtades falsas que sostuvo a la banda de Dutch, al salvar a John, Arthur corta ese vínculo tóxico y apuesta por un futuro distinto, muere sin armas en la mano, pero con la conciencia limpia y eso, para un personaje como él, lo dice todo, mirando solamente el amanecer en la cima de la montaña, da su último aliento de vida, pero continúa viendo hacia el sol, su recorrido ha terminado con gran honor.

En el caso de John Marston, su acto final también está cargado de simbolismo, pero en otro tono, es más rudo, después de haber construido una vida fuera del crimen, después de haber trabajado y luchado por su familia, John se vio obligado a regresar al pasado como hemos estado viendo, sin embargo, su decisión final cuando tras un tiempo de haber estado conviviendo con su familia y haber cumplido su misión, se da cuenta de que los federales lo han traicionado, van ahora tras él

para ponerle fin completo a la banda Van der Linde y John sabe que su muerte es inevitable, la opción no es huir, es enfrentar su destino de pie, para proteger a Abigail y a Jack.

A diferencia de Arthur, John no muere como un acto de entrega silenciosa, sino en una última confrontación directa con su historia, ayuda a su hijo y a su esposa Abigail a salir por la puerta trasera del granero en donde se escondían, mientras él sale por la puerta del granero y se enfrenta, sin esperanza de victoria, a quienes vienen por él, un ejército completo de agentes de la ley que no vienen con la intención de arrestarlo, sino de aniquilarlo. Él sabe que es su final, pero también sabe que con ese sacrificio asegura la libertad de su familia, en términos morales, eso representa la culminación de su intento por redimirse, acepta las consecuencias de sus actos pero sabe que ha hecho todo lo que estuvo en sus manos para lograr el cambio en su persona y ser ese padre y esposo, esa buena persona por la que tanto se esforzó en ser, no solo abandonó la violencia, sino que, en última instancia, dio su vida por amor, por lealtad a los suyos y por romper el ciclo.

Simbólicamente, su muerte es un eco de la redención de Arthur, pero con una diferencia, pues John recoge el legado de Arthur y lo lleva hasta sus últimas consecuencias, no solo fue salvado por él, sino que aprendió de su ejemplo y eso convierte su muerte en algo más que una tragedia, la convierte en una afirmación final de lo que eligió ser.

Así que, ambas decisiones finales, la de Arthur dejando ir, la de John enfrentando lo inevitable, representan dos formas distintas de redención. Una es más espiritual y personal, la otra es práctica, una es silenciosa, la otra ruidosa, pero ambas nacen del mismo lugar, del deseo de cerrar el ciclo con dignidad, de proteger algo que vale más que la propia vida, de demostrar que el pasado no es una condena si se elige con el corazón en el presente.

Para muchos jugadores esos momentos no se olvidan, no porque sean cinematográficos o impactantes, sino porque están cargados de humanidad, nos hacen pensar en nuestras propias decisiones, en cómo enfrentamos nuestros errores, en qué estamos dispuestos a hacer por quienes amamos y ahí está, en

última instancia, el poder de *Red Dead Redemption*, que sus personajes, al redimirse, nos invitan también a mirarnos a nosotros mismos.

Dutch Van der Linde, la antítesis de la redención:

Habiendo hablado de la redención vista en *Red Dead Redemption*, también es posible mirar esto desde otro ángulo, porque la saga ofrece el punto de vista contrario a una redención, por si fuera poco, explica de maneras penetrantes y totalmente humanas la noción de redención y se da el lujo de mostrar una antítesis de la redención, la antítesis en este caso es Dutch Van der Linde.

Dutch van der Linde como personaje implica más que verlo como un antagonista en la saga *Red Dead Redemption*, se trata de una figura compleja, fascinante y profundamente trágica, al inicio de la historia, no es simplemente un líder de forajidos, él es un hombre con un discurso ideológico articulado, un carisma totalmente natural que inspira lealtad, y una visión utópica de libertad y comunidad y sobre todo, es un padre para personas como John y Arthur, Dutch no aparece como un simple criminal, sino como alguien que sueña con una vida fuera del control del gobierno y las reglas del mundo civilizado, en la banda, su palabra es ley pero también es una fuente de afecto, formación y guía. Dutch enseña a leer, a razonar, y predica una mezcla de anarquismo idealista y cinismo práctico, pues durante años, él y Hosea Matthews lideran la banda con cierta estabilidad, alternando golpes y huidas, pero siempre con una narrativa romántica de libertad, eso es lo que vemos logra atrapar a todos sus miembros de la banda, sin embargo, todo esto comienza a desmoronarse en el año 1899, que es cuando se sitúa el juego, no vemos el punto máximo de la banda, sus años de gloria, solo escuchamos hablar de estos sucesos, incluso el punto que desequilibra todo, tampoco es algo que pueda ser visible por el jugador, me refiero a cuando ocurre el evento que marcará el punto de no retorno, la Masacre de Blackwater.

Pero, aunque el juego no nos permite presenciar directamente la masacre, su peso se siente en todo *Red Dead Redemption 2*, sabemos que el atraco salió mal, que hubo una gran cantidad de muertos, y que fue Dutch quien tomó decisiones

que sorprendieron y hasta atemorizaron a algunos miembros de la banda, pues fue ahí donde mostró una cara que pocos habían visto antes. Algunos miembros de la banda, platicando en diálogos dentro del mundo libre, comentan que ese día Dutch se comportaba distinto, en específico en un momento en donde al parecer sin ninguna razón o ningún tipo de provocación, le disparó en el rostro a una joven, destrozándole toda la cara, algo totalmente irracional, si se trata del líder ejemplar, pero ese momento no representó un cambio repentino, sino la revelación de una parte de Dutch que siempre había estado latente, al menos, yo lo veo así, que Dutch no cambió en el transcurso del juego, solo muestra quién era en verdad, su disposición a llevar sus ideales por caminos extremadamente violentos y su negativa a aceptar cualquier error siempre estuvieron ahí, pues lo que parecía una ideología se revela como una máscara para justificar sus deseos de poder y control, no quiere decir que él no tuviera interés o que no le importara la banda y sus miembros, sus ideales y su forma de ser eran tal como lo mostraba, pero de algún modo no se mostraba en totalidad. Desde ese punto, aunque Dutch sigue siendo el mismo en apariencia, comienza una caída imparable que se acentúa con la muerte de Hosea, su compañero más cercano y posiblemente el único capaz de contrarrestar sus excesos, quien fungía como su voz de la razón y al perderlo, Dutch no sólo pierde un amigo, sino también un contrapeso, ese vacío lo llena con alguien totalmente opuesto, Micah Bell.

Y esta relación entre Dutch y Micah simboliza el deterioro moral del primero, mientras que Hosea representaba el cálculo prudente, la sensatez y el humanismo dentro del crimen, Micah es caos, violencia y oportunismo, Dutch elige rodearse de quien alimenta sus delirios de grandeza, no de quien lo cuestiona, esa elección marca su declive, comienza a cometer actos cada vez más atroces, fomenta el conflicto entre las familias Braithwaite y Gray en Rhodes, momentos en los que al jugar se sienten hasta contradictorios, ya que a Dutch, muchas veces lo escuchamos decir que no es necesario generar ruido sin una razón y es mejor pasar desapercibidos, pero al llegar a esta parte de la narrativa eso se deja de lado y por eso uno como jugador poco a poco también lo puede apreciar, sus ideas por más básicas que sean se transforman. En un inicio quizás sí eran lo que pretendía

explicar, pero poco a poco va cambiando las ideas y transformando sus ideales, revelando quizá lo que realmente es, muchas de sus decisiones terminan en muertes innecesarias, entre ellas, aun siendo algo razonable tras intentar rescatar al hijo de John quien fue secuestrado, toma como represalia la decisión de quemar la casa de los Braithwaite, quienes secuestraron allá como represalia al haber sido robados por Dutch y su banda. Es decir, Dutch genero primero el ataque y posteriormente contraatacó a la respuesta que recibió, después de eso descubren que un rico llamado Angelo Bronte, es quien tiene al hijo de John, Jack, pero no le hizo ningún daño, lo trató bien y lo devolvió sin ningún problema, le encomendó algunas misiones a la banda pero la forma en cómo los trataba y que incluso llegó a burlarse de la inteligencia de Dutch, recomendándole asaltar un lugar en donde no había dinero y que haría que los atraparan, hizo encender esa llama profunda dentro de Dutch, quien ordena la captura de Bronte. Eventualmente lo capturan, pero sin previo aviso Dutch hace algo que nunca había hecho, con excepción de la masacre de Blackwater asesina de manera brutal a Angelo Bronte, un crimen sin estrategia más allá de alimentar su ego, otra de las cosas es que empuja a Arthur y a otros a involucrarse en el conflicto entre los nativos Wapiti y el gobierno, sólo para aprovechar el caos como una distracción para un nuevo atraco, se aprovecha de la tribu nativa y los deja la deriva generando un caos por completo, que ocasiona el fin de esta tribu, incluso con los suyos se nota ese declive porque deja a John Marston en prisión tras el asalto al banco de Saint Denis y más tarde lo abandona herido, creyéndolo muerto, mostrando una indiferencia cruel hacia quien lo consideraba una figura paterna.

El colmo de esta degradación moral se da cuando Abigail Marston es secuestrada por los Pinkerton y Dutch se niega a rescatarla, e incluso más tarde, cuando Arthur, en sus últimos días de vida, enfermo de tuberculosis y físicamente destruido, le suplica que reaccione, Dutch lo abandona sin dudar, traicionando así todo lo que alguna vez predicó sobre la lealtad y la familia, este acto, frío e impasible, es el reflejo más puro de su caída, no se trata de un cambio radical, sino de un proceso de exposición, y lo reitero, yo lo veo de ese modo, Dutch no se transforma en alguien más, sino que deja de ocultar lo que verdaderamente es, quienes hayan

jugado ambos títulos de la saga podrían estar de acuerdo o en desacuerdo, considero que ambas posiciones son adecuadas, porque puede interpretarse de ambas maneras, que cambia o que no cambia y se muestra cómo es, pero finalmente nos lleva a la consideración de que representa lo contrario a una redención.

Incluso se fortalece al ver que años más tarde de estos eventos, cuando lo volvemos a encontrar en *Red Dead Redemption 1*, recordando que el juego 1 (1911) se establece años después del juego 2 (1899) en la cronología de ambos juegos, así vemos que Dutch ha perdido todo rastro de su antigua ideología vista en *Red Dead Redemption 2*, ya no predica sobre libertad ni sobre luchar contra el sistema, ahora lidera un grupo armado compuesto por jóvenes nativos americanos, no por un deseo de justicia, sino porque puede manipularlos para sus fines sus acciones ya no son impulsadas por ideales, sino por paranoia, desesperación y egolatría, es un hombre perseguido por sus propios fantasmas, sin familia, sin propósito real. Finalmente, su historia termina con su suicidio tras ser acorralado por John Marston, quien fue obligado a perseguirlo, antes de arrojarlo al vacío, pronuncia una frase que sintetiza su tragedia, “Ya no hay más sitio para nosotros en este mundo”.¹⁷⁵ Dutch no encuentra redención porque nunca la buscó, no la quería, prefirió morir fiel a una visión de sí mismo que ya no existía, antes que aceptar que se había convertido en lo que más decía odiar.

En este sentido, Dutch van der Linde es la antítesis de Arthur Morgan y John Marston, porque mientras ellos, desde sus errores, deciden mirar hacia dentro, cambiar, hacer el bien aunque sea tarde, Dutch niega toda posibilidad de transformación, su historia no es la de un hombre que cae, sino la de alguien que se revela, por eso su figura resulta tan poderosa en el análisis de la redención, porque su negación rotunda de la misma no solo lo condena, sino que da mayor profundidad y sentido a los actos finales de quienes sí decidieron dar un paso hacia atrás.

¹⁷⁵ Rockstar San Diego. *Red Dead Redemption*. Nueva York: Rockstar Games, 2010. Videojuego.

Así, Dutch no representa solo a un hombre que no se redime, sino que encarna activamente todo aquello que impide la redención, la negación del error, el orgullo irreformable y el autoengaño perpetuo, su caída no es producto de un error puntual, sino de una cadena de decisiones alimentadas por una necesidad constante de tener razón, de preservar su imagen de profeta rebelde incluso cuando ya no hay nadie que crea verdaderamente en su causa, contrario a Arthur, quien acepta su enfermedad y toma responsabilidad por lo que ha hecho en su vida, Dutch se hunde más en la negación, volviéndose incapaz de reconocer el daño que causa, si vemos que John intenta construir un futuro para su familia, Dutch sigue aferrado a un pasado idealizado que nunca existió del todo.

Para mí, de lo más trágico de Dutch es que tuvo oportunidades para cambiar, hubo momentos donde pudo haber elegido otra vía, al perder a Hosea, al ver la descomposición de su banda, al presenciar la agonía de Arthur o el sufrimiento de John, pero no lo hizo, su obstinación fue más fuerte que su capacidad de reflexión, por eso Dutch no fracasa por debilidad moral, sino por exceso de convicción mal dirigida y eso es lo que lo vuelve tan peligroso, es alguien que se cree justo hasta el final, incluso cuando ya no queda justicia en sus actos.

Por eso desde la perspectiva narrativa, Dutch sirve para iluminar aún más la redención de Arthur y John, es gracias a su contraste que entendemos la magnitud del cambio en ellos, donde Dutch niega, ellos aceptan, donde él abandona, ellos se quedan, donde él actúa por ego, ellos eligen el sacrificio. Así, Dutch no solo es la antítesis de la redención, es su catalizador negativo, la historia de *Red Dead Redemption 2* no se comprende del todo sin su presencia, su decadencia es la que impulsa a los protagonistas a despertar, a reaccionar, a buscar algo mejor, esa es la razón por la que más que un antagonista, Dutch es un símbolo de lo que ocurre cuando se elude la introspección y se transforma la ideología en excusa, su historia no es la del mal absoluto, sino la del autoengaño llevado al extremo y en ese abismo, no hay redención posible, solo hay ruina.

Dutch van der Linde encaja perfectamente como la antítesis de la redención, porque su trayectoria vital y moral se opone de forma directa pero significativa a la de Arthur Morgan y John Marston, porque la redención implica aceptar los errores,

asumir las consecuencias y actuar con responsabilidad hacia el otro, especialmente en los momentos finales. Arthur y John personifican esa transformación moral, uno intenta dejar un legado de dignidad y ayuda, el otro se sacrifica por su familia, en cambio, Dutch representa justo lo contrario, rehúye toda responsabilidad, se aferra a su ego y abandona a quienes alguna vez llamó su familia, su obstinación y su negativa a cambiar lo colocan en el extremo opuesto de lo que significa redimirse. Sin embargo, es precisamente por esa oposición que su figura cobra valor, por eso es importante hablar de él, Dutch no solo contrasta con quienes buscan redimirse, los define por contraste, al ver lo que él hace y, sobre todo, lo que se niega a hacer, entendemos con mayor claridad y profundidad el valor moral del sacrificio de Arthur y John, su presencia no solo sirve como antagonismo narrativo, sino como contrapunto ético y simbólico que da sentido completo al concepto de redención en *Red Dead Redemption*, en ese juego de opuestos, como plantea la antítesis, ambas partes se iluminan mutuamente.

Una reflexión personal sobre el mensaje que deja la saga.

Finalmente lo que creo que nos demuestra *Red Dead Redemption* con fuerza emocional muy única, es que la redención, aunque sea difícil y dolorosa, no es una fantasía inalcanzable, en ese entorno de los juegos de la saga que es caracterizado por una violencia intensa, por la constante prueba a la lealtad con la traición y la continua pérdida en muchos sentidos, vemos que tanto Arthur Morgan como John Marston nos dejan enseñanzas para entender que incluso quienes han cometido errores profundos pueden encontrar una forma de reconciliarse consigo mismos y con los demás. Es a través de sus historias, que el juego deja claro que la redención no significa borrar nuestro pasado, sino actuar con conciencia en nuestro presente, poder tomar decisiones que demuestren un cambio real y asumir las consecuencias de nuestros propios actos con dignidad. La historia de un Arthur, condenado por la enfermedad y por una vida de crimen, que logra en sus últimos días proteger a los inocentes, cuidar a quienes ama y enfrentar la verdad con humildad, dando un sentido final a su existencia o la de John, por su parte, que trata de construir un nuevo hogar, ser un buen padre y esposo, aunque el pasado lo alcance al final,

pueden considerarse como lecciones de vida, como enseñanzas y formas de ver nuestra propia realidad, ver nuestro propio reflejo y saber que no es nada imposible lograr un cambio, viendo que sus sacrificios no son en vano, porque muestran que en cada acto de bondad, aunque pequeño, hay una posibilidad de redención y en nuestra realidad, podemos hacer aunque sea pequeñas acciones también para generar un cambio de cualquier tipo en nuestras vidas. Yo he obtenido esa percepción a través de estas enseñanzas, que por más pequeña que sea la acción, genera algo, ambos juegos me recuerdan que no se trata de ser perfecto, sino de intentar hacer lo correcto, incluso cuando ya parece demasiado tarde, que fallamos pero que eso no nos define, si no la forma en cómo intentamos hacer algo para que el daño o el error no sea nuestra última acción, por eso esta saga de videojuegos se convierte en una experiencia profundamente humana que nos deja pensando que todos, en algún momento, podemos encontrar el valor para cambiar y hacer las paces con lo que fuimos.

Y con todo esto, también está la enseñanza de que el pasado, por más oscuro o doloroso que sea, no tiene por qué definirnos para siempre, tanto Arthur como John arrastran una historia de violencia, errores y decisiones que lastimaron a otros, pero a lo largo del juego comprenden que no están completamente determinados por lo que fueron, lo importante no es negar ese pasado, sino enfrentarlo, aprender de él y actuar con responsabilidad en el presente, Arthur, en especial, representa esa transformación, alguien que comenzó como un forajido leal a una causa equivocada y termina encontrando una brújula moral propia, incluso sabiendo que el tiempo no está de su lado, él no intenta borrar quién fue, pero tampoco se resigna a morir como el hombre que solía ser, lo mismo ocurre con John, que lucha por darle a su hijo una vida distinta, aunque sabe que su historia está manchada por lo que ha hecho.

El juego nos confronta con la idea de que las personas pueden cambiar, no porque olviden su pasado, sino porque eligen no repetirlo, *Red Dead Redemption* no solo nos emociona como relato, no solo nos entretiene por el lujo de detalle que tiene, en el aspecto histórico de ambientación, en la cercanía humana que posee, sino que nos invita a mirarnos con compasión, es el mensaje que uno obtiene tras

culminar la historia de ambos personajes, en conjunto o respectivamente, nos ayuda a reconocer que todos llevamos cicatrices, pero que tenemos la capacidad de actuar con verdad y redención cuando decidimos caminar hacia algo mejor.

Pero aun cuando el pasado no nos define, aunque puede alcanzarnos, con John Marston, quiero decir que aprendí que el pasado, por más que uno intente alejarse de él, a veces vuelve con toda su fuerza, él lo vivió en carne propia, hizo todo lo posible por cambiar, por dejar atrás esa vida de sangre y fuego, pero el mundo no siempre perdona con la misma facilidad con la que uno se redime, aun así, eso no le quita valor a su transformación, su redención no se mide por cómo terminó su historia, sino por todo lo que hizo para intentar escribir un capítulo distinto, en su día a día, en el esfuerzo por ser un hombre decente, en cada decisión que tomó para proteger a su hijo de repetir su destino, está la prueba de que el pasado puede perseguirte, pero no tiene por qué definir quién eres, yo a partir de esta idea, de ver esta historia me cuestione mucho esto ¿Estoy siendo la mejor versión de mí mismo?, a ese punto de reflexión uno puede llegar al vivir esta experiencia, porque hay una gran diferencia entre lo que fuiste obligado a ser y lo que eliges ser cuando tienes la oportunidad, John eligió amar, cuidar, construir, su final es trágico, pero no por eso deja de ser profundamente humano y valiente, no murió como un forajido, murió como un hombre que intentó con todo su corazón vivir con dignidad.

Y con Arthur no es para menos, también queda una gran lección, entendí algo igual de poderoso, que nunca es tarde para cambiar, incluso cuando el tiempo se acorta, cuando la muerte está a la vuelta de la esquina, y claro que no tenemos que llegar a ese punto tan extremo en donde la muerte nos acecha para anotar que es necesario un cambio en nuestra vida, pero justo esa situación extrema en el juego es la que nos hace reflexionar desde el fondo de nuestro ser, no hay impedimento incluso cuando uno siente que ya no hay redención posible, todavía se puede hacer el bien, Arthur y su historia me conmovieron absolutamente, me motivaron a hacer esta investigación, a expresar que algo cómo la redención no se trata de un cambio fácil ni cómodo, es un cambio que duele, que exige mirar atrás y reconocer las fallas, pero también tener el coraje de actuar distinto, aunque sea

por poco tiempo, así lo que hacemos al final puede tener un significado tan profundo que ilumine todo lo anterior, no hace falta una vida perfecta para encontrar sentido, a veces basta un gesto, una decisión, una última lucha por lo correcto.

Todo esto me deja una sensación profunda, casi difícil de explicar, como si el juego me hubiera enfrentado a un espejo en el que no solo vi a Arthur o a John, sino partes de mí mismo, *Red Dead Redemption* no es solo una historia sobre forajidos, es una historia sobre lo humano, sobre equivocarse, sobre intentar hacer las cosas bien, sobre el peso del pasado y el valor de nuestras decisiones, los dilemas morales que plantea no tienen respuestas simples, o siquiera una respuesta, porque dar una respuesta a esos dilemas debe ser algo que uno mismo se responda bajo su propia experiencia de vida.

Todo esto no se trata de héroes ni villanos, sino de personas rotas que intentan navegar en un mundo que muchas veces no recompensa la bondad, pero donde aun así vale la pena ser bueno, me deja esto la certeza de que la moral no siempre es clara, que muchas veces hacer lo correcto duele, implica perder, renunciar, incluso morir, literalmente o no literalmente, en los casos de muchas personas pero también me deja la esperanza de que en medio de todo eso, la redención es posible, que no importa cuán lejos hayas caído, puedes levantarte, aunque sea para hacer una sola cosa bien y que esa sola cosa puede significarlo todo.

En un juego donde matar es fácil y la violencia parece moneda corriente, elegir el perdón, la compasión o la lealtad verdadera se vuelve un acto de rebeldía, de humanidad, muy irónico, eso hace que uno reflexione en sus propias decisiones, en lo que carga y en lo que aún se puede cambiar. Al final, creo que ese es el mayor logro del juego, no solo contarte una historia, sino hacerte sentir que también estás escribiendo la tuya, que los dilemas morales no son ficción, son la vida misma, y que la redención no es un final feliz, es una forma de vivir con conciencia, con verdad y con el deseo de ser, aunque sea un poco, mejor que ayer.

Considero que este capítulo entero, que tiene una sensación más personal es necesario para la investigación porque es justamente el acercamiento humano que necesita conservarse en la formación de un historiador, en la formación misma

de una persona, es decir, que me parece totalmente indispensable en el aspecto académico pero también en el aspecto social, que se haga notar el acercamiento humano con cualquier tipo de análisis en la moral y la ética, esto se logra a mi consideración factiblemente con todo lo que se ha visto en este capítulo ya que gracias a este capítulo pienso que es posible observar algo como un videojuego más allá del entretenimiento, si con el segundo capítulo quedó claro el acercamiento y detalle que tiene la Historia, con este capítulo la noción al humanismo es mucho más fuerte, mostrando que un videojuego puede ser mucho más que solo diversión, que puede ser otras cosas sin perder el enfoque de diversión, por eso todo lo dicho aquí es importante, porque se demuestra que se puede adquirir enseñanza y lecciones a la vida misma en el día a día, por medio de esta saga por ejemplo pero puede ser también por cualquier otro tipo de videojuego.

Con esto en mente, resulta fundamental notar que para este capítulo hay algo que estuvo presente a lo largo de las páginas y que hay que mencionar, porque es indispensable para el entendimiento de esta parte reflexiva, me refiero a la empatía, en el contexto de la Historia, puede entenderse como una forma de victoria intelectual y humana que va más allá de solo la emoción o simpatía, porque implica la capacidad de situarse en el lugar de otros, de comprender qué pensaban, qué valoraban, qué sentían y qué buscaban alcanzar dentro de su propio contexto histórico, no se trata necesariamente de compartir sus ideas o justificar sus acciones, sino de comprender el porqué de ellas, de observar sus creencias y emociones desde un punto de vista reflexivo que permita captar el sentido profundo de sus decisiones, algo que a mi parecer debe ser característico de los historiadores el poder hacer eso, para que de este modo, la empatía se convierta en un puente esencial hacia la comprensión histórica, ya que sin ella sería imposible entender las motivaciones que dieron forma a los hechos del pasado, ahora, si hay que decir que esta empatía no puede ser producto de la mera imaginación descontextualizada, sino que debe sostenerse sobre la reconstrucción rigurosa de los tiempos y los espacios en que ocurrieron los acontecimientos, evitando convertir la evocación del sufrimiento o la emoción en un simple espectáculo que este vacío, porque la

verdadera empatía histórica no busca conmover superficialmente, sino comprender las causas y las condiciones humanas que dieron sentido a los procesos del pasado.

De igual manera, la empatía histórica representa una herramienta de pensamiento que permite al historiador imaginar cómo era vivir en otras épocas, bajo normas, valores y sistemas de creencias que hoy podrían parecernos incomprensibles o incluso erróneos, comprender al otro en su tiempo exige un esfuerzo de imaginación disciplinada, en la que el investigador o el docente reconstruyen las motivaciones, actitudes e intenciones de los actores históricos sin perder de vista el contexto que los rodeaba, en este ejercicio, la empatía no es un acto de indulgencia moral, sino de comprensión crítica, debido a que permite explicar las acciones del pasado desde la perspectiva de quienes las vivieron, sin caer en anacronismos ni juicios precipitados pero para que esta empatía tenga un verdadero valor histórico, debe estar siempre acompañada de una profunda contextualización, de un análisis que relacione la emoción con la razón, la sensibilidad con el rigor académico, de ahí su complejidad, pero también su importancia, por eso el desarrollar empatía en la enseñanza y comprensión de la Historia significa formar miradas que sean más humanas, críticas y conscientes del entramado que une las experiencias pasadas con nuestro presente, y sobre todo que como historiadores, eso quede claro ¹⁷⁶.

En el caso de este capítulo, la empatía es el hilo que conecta todas las reflexiones sobre la moral, la ética y la redención presentes en *Red Dead Redemption*, ya que me gustaría que quede claro que comprender a personajes como Arthur Morgan o John Marston no solo implica analizar sus decisiones o el contexto que los rodea, sino intentar situarse en su piel, sentir el peso de sus dilemas y entender las razones detrás de sus actos, esa empatía hacia los

¹⁷⁶ CUESTA, R. "La enseñanza de la historia como contramemoria crítica". Revista Voces e imágenes en la historia: Fuentes orales y visuales: investigación histórica y renovación pedagógica. Coordinadores Leoné, S. y Mendiola, F. Pamplona, Universidad Pública de Navarra. 2005. Pp. 157-159.

FERNANDEZ, Antoni Santisteban. "La formación en competencias de pensamiento histórico". Revista Memoria Académica. Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. 2010. no. 14. Pp. 46- 47.

personajes se traduce también en una empatía hacia lo humano en general, hacia nuestra propia capacidad de error, cambio y redención, desde esa forma de verlo, la empatía se convierte en un ejercicio histórico y personal a la vez, nos enseña a mirar con comprensión el pasado, pero también a comprendernos a nosotros mismos dentro de nuestras propias contradicciones, ese es el propósito en gran medida de este capítulo, hablar de la situación moral y ética dentro del videojuego pero con esa intención hacia la Historia, entendiendo que el videojuego no solo actúa como un recurso de entretenimiento o de aprendizaje histórico, sino como una experiencia que despierta la sensibilidad moral, la reflexión y la posibilidad de reconocernos en los otros, incluso en aquellos que, como Arthur o John, cargan con un pasado difícil pero deciden buscar, con esfuerzo y humanidad, un camino hacia la redención.

La escritura de la Historia, al igual que la experiencia de *Red Dead Redemption*, no es un simple ejercicio de narrar hechos, sino un acto profundo de comprensión humana, el escribir o interpretar la Historia implica reconocer que detrás de cada suceso hay personas con miedos, sueños, contradicciones y esperanzas, tal como en el juego contemplamos la vida de Arthur, John o Dutch desde sus dilemas morales, al escribir la Historia también debemos mirar con empatía a los actores del pasado, no para justificarlos, sino para entender qué los llevó a actuar como lo hicieron, esa mirada empática nos ayuda a dejar de ver el pasado como una secuencia de buenos y malos, y empezar a entenderlo como un entramado complejo de decisiones humanas, ahí reside la verdadera tarea del historiador, no dictar sentencias, sino buscar sentido.

De alguna forma, el proceso de comprender a los personajes de *Red Dead Redemption* es también una metáfora de cómo comprendemos a los personajes históricos, porque tanto Arthur Morgan como John Marston nos enseñan que las personas no son entidades estáticas ni completamente definidas por un solo acto, sino que cambian, se equivocan, se redimen, se contradicen y lo mismo ocurre con los protagonistas del pasado, los considerados héroes que en algún momento también fueron opresores, o los considerados villanos que en su contexto actuaron movidos por un ideal que creían justo, sabemos que la Historia no está hecha de

figuras perfectas, sino de seres humanos con luces y sombras, porque de hecho el juego permite ver que no se trata de héroes y villanos, debido a que ni siquiera se describe de ese modo a sus personajes, tanto Arthur como John, no son descritos como héroes, sino como hombres rotos que buscan redimirse después de una vida complicada de manera respectiva, son protagonistas pero nunca se dice que son héroes, igualmente Dutch, Micah, Andrew Milton o Edgar Ross, jamás se les atribuye el término de villanos, funcionan como antagonistas para nuestros protagonistas, y en algún punto funcionan como aliados incluso, en los casos de Dutch y Micah, pero no son villanos, son personas con situaciones que los han llevado a afrontar las cosas de ese modo, y el juego nos deja esa reflexión también, no hay héroes o villanos, hay personas que hacen cosas, buenas y malas o sin una definición precisa, pero que pueden buscar lo mejor para sí mismos o para los suyos, eso es algo que la Historia y la forma en cómo se entiende y enseña puede tomar de ejemplo en los videojuegos, en específico de este que analizamos, la forma en cómo se habla de los personajes históricos debe dejar de hacerse con tintes de heroísmo mágico, no es una historia de ficción pues ya vimos que incluso una historia de ficción como la que se encuentra en este videojuego, lo maneja de forma muy real y sin esos tintes, así que la Historia y su estudio debe hacer lo mismo, eso es algo que nos proporciona esta visualización de los videojuegos, el comprender esto es una forma de reconciliarnos con la complejidad del mundo y con la imperfección inherente a la condición humana.

A lo largo del capítulo, se ha mostrado que el juego no solo recrea una época del pasado, sino que dialoga con ella, los forajidos de *Red Dead Redemption* son reflejos de un tiempo que se extingue, de un cambio social que deja atrás a quienes no pueden adaptarse, en esa tensión entre el fin del Viejo Oeste y el nacimiento de un nuevo orden, hay una reflexión implícita sobre cómo los procesos históricos marcan la vida de las personas, la Historia, como el juego, está llena de transiciones, de finales inevitables y de comienzos inciertos, comprenderla requiere reconocer que cada decisión, ya sea de un personaje ficticio o de un individuo real, surge dentro de un contexto que moldea sus posibilidades y sus límites.

Entender eso con empatía es también comprendernos a nosotros mismos dentro de los procesos de cambio que vivimos hoy, el héroe y el villano, tanto en la ficción como en la Historia, no son categorías fijas, sino interpretaciones que hacemos desde nuestra mirada actual, Arthur o John pueden parecer héroes porque buscan redención, mientras Dutch se presenta como la antítesis de ella, pero en realidad todos son parte de una misma tragedia humana, la lucha entre lo que se quiere ser y lo que el mundo obliga a ser, en los personajes históricos sucede lo mismo, aquellos que admiramos o condenamos fueron producto de su tiempo, de sus circunstancias y de sus propias contradicciones, la empatía histórica nos invita a comprenderlos sin borrar sus errores, pero también sin negar su humanidad, nos recuerda que, al igual que ellos, todos actuamos bajo condiciones que no siempre elegimos, y que nuestra mirada moral sobre el pasado debe estar acompañada de comprensión y reflexión.

Por eso, al cerrar este capítulo, resulta imposible no notar que estudiar la Historia, ya sea a través de un videojuego o de los documentos más antiguos, es también estudiar la naturaleza humana, considero que es de ese modo porque la escritura de la Historia no es solo registrar lo que fue, sino intentar comprender por qué fue y qué nos dice eso sobre lo que somos, *Red Dead Redemption* logra, en su lenguaje narrativo y visual, lo que la Historia busca en su esencia, recordarnos que detrás de cada acontecimiento hay personas intentando sobrevivir, encontrar sentido y, quizá, redimirse y al mirar hacia ellos con empatía, comprendemos no sólo el pasado, sino también la posibilidad de un presente más consciente y humano.

Por tal motivo, todo lo desarrollado a lo largo de este capítulo demuestra que *Red Dead Redemption* no es solo una obra de ficción ambientada en el ocaso del Viejo Oeste, sino una representación profundamente humana que nos permite reflexionar sobre la moral, la ética, la redención y la condición del ser, en sus personajes y en sus dilemas encontramos los mismos conflictos que atraviesan la Historia, la lucha entre el bien y el mal, entre la culpa y el perdón, entre lo que se fue y lo que aún puede ser. Yo creo que comprender la redención de Arthur Morgan y John Marston, o la caída moral de Dutch Vanderlinde, es también comprender la

fragilidad humana que habita en todo proceso histórico, y al mirar todo esto desde la empatía, entendemos que la Historia no se escribe solo con hechos, sino con emociones, decisiones y consecuencias, sin lugar a dudas podemos decir que *Red Dead Redemption* trasciende el entretenimiento y se convierte en un recurso que invita a pensar, a sentir y a cuestionar, nos recuerda que el pasado no está muerto ni distante, sino que vive en cada acto de comprensión, en cada intento de redención y en cada mirada compasiva hacia quienes fuimos, somos y podemos llegar a ser.

Capítulo 4:

Opiniones y perspectivas acerca de *Red Dead Redemption* en la enseñanza de la Historia y su impacto en el jugador.

4.1 ¿Puede utilizarse *Red Dead Redemption*

cómo una alternativa para la enseñanza de la Historia?

En este capítulo quiero profundizar en la dimensión académica y social de la saga *Red Dead Redemption*. A lo largo de los capítulos anteriores, se han abordado aspectos importantes para la investigación como son el de la ambientación y el detalle histórico que tiene la saga, así como también los hechos históricos que se manejan dentro de este universo digital, otro de los aspectos ha sido analizar la complejidad moral y ética que hay en los personajes y en el modo en que estos elementos pueden promover reflexiones significativas. Ahora bien, para complementar esa lectura analítica, pienso que es necesario incorporar una serie de miradas externas como lo son las perspectivas y opiniones de docentes, estudiantes y jugadores, que permitan contrastar y enriquecer las ideas que ya se han planteado, escuchar estas diversas opiniones y experiencias forman parte del objetivo para el análisis interpretativo y cualitativo que se planteó en un inicio de la investigación. Del mismo modo también amplían el panorama sobre las posibilidades reales de integrar los videojuegos como medios pedagógicos en contextos educativos formales, por parte de aquellos que dan clases en el aula y quienes reciben las clases, pero acompañados de la opinión en el entorno de los videojuegos.

Para ello, se diseñaron y aplicaron tres cuestionarios distintos que recolectan la información, todos de carácter cualitativo. El primero de ellos consistió en una serie de entrevistas dirigidas a docentes de la Facultad de Historia de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, el criterio de selección contempló tanto a docentes con cierto grado de familiaridad con los videojuegos como a aquellos que no poseen experiencia alguna con ellos, esta diversidad de perfiles fue completamente intencional, se hizo con el fin de captar un panorama amplio de

posturas respecto a la integración de medios interactivos como son los videojuegos en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Historia.

En segundo lugar, se aplicó una encuesta dirigida a estudiantes, también pertenecientes a la Facultad de Historia de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, a través de la cual se obtuvieron testimonios y opiniones en torno a la relación que los alumnos tienen con los videojuegos, así como su percepción sobre el uso de estos como recurso complementario en el ámbito académico, a diferencia del grupo docente, en este caso no se consideró un criterio de selección específico por género, sino que se priorizó la diversidad de experiencias personales y formativas.

Finalmente, se diseñó una tercera encuesta orientada al sector *gamer*, la cual se aplicó a personas que han jugado los juegos de la saga *Red Dead Redemption*, con el propósito de explorar el impacto que el juego ha tenido en su experiencia individual, a diferencia de los otros dos cuestionarios anteriores, este se enfocó menos en lo pedagógico y más en la dimensión ética, emocional y simbólica que el videojuego provoca en sus jugadores, más apegado a lo visto en el capítulo 3 de la investigación. En este caso la intención fue visibilizar cómo ciertos temas, como la redención, la lealtad, la violencia o la moralidad, son interpretados desde el plano vivencial, lo cual enriquece aún más el análisis propuesto en esta investigación.

Estos tres sectores de interpretación cualitativa permiten formar un panorama diverso, amplio y complejo sobre la forma en que *Red Dead Redemption* puede ser considerado un recurso viable dentro de las prácticas educativas, este capítulo se centrará, entonces, en interpretar y analizar las respuestas obtenidas, reconociendo tanto las posibilidades como los límites que emergen de los discursos de quienes fueron parte de esta exploración.

Pero antes de indagar de lleno en los cuestionarios, es necesario ver una cuestión previa que será implementada dentro del cuestionario, por ende, necesita una explicación para comprender el motivo de su implementación dentro de las preguntas.

La imaginación histórica, la contingencia en la Historia y la Historia contrafactual.

Antes de entrar de lleno al apartado de los cuestionarios, es necesario situar y explicar una idea previa, la razón es que se trata de una cuestión que viene a modo de pregunta dentro del cuestionario de los docentes, y debe ser explicada de manera detallada. Se trata de una pregunta en donde se cuestiona acerca de la imaginación histórica, la contingencia en la Historia así como acerca de la Historia contrafactual, lo que nos lleva a observar la noción de los videojuegos respecto a la enseñanza en la Historia.

Iniciemos explicando qué es la imaginación histórica, la cual puede entenderse como una herramienta fundamental para la labor del historiador, pues permite llenar los vacíos que inevitablemente deja la falta de información o de evidencias directas sobre el pasado. No se trata de inventar hechos ni de recurrir a la fantasía, sino de utilizar la imaginación de manera disciplinada para otorgar sentido a las acciones humanas, así como reconstruir contextos históricos que ya no pueden observarse de forma directa. Dejemos claro que esta forma de imaginación no busca una representación que sea totalmente perfecta o que sea total del pasado, sino que procura, más bien, darle coherencia a los acontecimientos históricos, comprendiendo sus motivaciones, sus consecuencias y las circunstancias en las que se desarrollaron. De ese modo, el historiador “viaja” al pasado a través de la imaginación, pero lo hace con plena conciencia de que su interpretación está mediada por su tiempo, su cultura y sus propias categorías de pensamiento, esa es la clave, no imparte ese viaje así sin más, no es desatento con esos detalles y es así como debemos de manejar la situación de la imaginación histórica, porque se convierte en un instrumento creativo del pensamiento histórico, capaz de unir la razón con la sensibilidad para interpretar el pasado de manera significativa¹⁷⁷.

Tenemos que reconocer a la imaginación histórica como parte del pensamiento histórico y esto implica reconocer que la Historia no se limita a la

¹⁷⁷ LEVESQUE, Stephane. “Thinking Historically. Educating Students for the Twenty-First Century”. University of Toronto Press. 2008. Pp. 38.

acumulación de datos únicamente, sino que también requiere la capacidad de interpretar y conectar esos datos en una narrativa con sentido, porque la Historia no es únicamente el número o un relato frío. Considero que cada historiador, al reconstruir un hecho, lo hace desde una perspectiva cultural y temporal concreta, lo cual no resta rigor a su trabajo, sino que añade profundidad al entendimiento del pasado, por eso a través de la imaginación histórica, nos es posible desarrollar empatía con los sujetos históricos y comprender sus acciones dentro de los marcos sociales, económicos y culturales en los que actuaron, esta disposición empática y creativa no solo enriquece la investigación, sino que también abre la posibilidad de enseñar y aprender Historia de una forma más reflexiva y humana, que sea algo cercano pero analizando a la Historia con cuidado y atención.

La imaginación, cuando se asocia al estudio y enseñanza de la Historia, adquiere un sentido que es mucho más profundo que el de la simple invención o la fantasía, más bien se trata de una capacidad para dotar de sentido a las evidencias históricas. Podemos decir que, en cierto modo, es darles vida, esto para reconstruir mentalmente las acciones del pasado a partir de lo que los documentos, los objetos o los testimonios nos permiten conocer, en ese proceso, la imaginación se convierte en un recurso que favorece la creatividad del pensamiento histórico y que potencia la comprensión y el juicio moral, de hecho, es gracias a la imaginación que el pasado no se percibe como un conjunto de hechos muertos o aislados, sino como una red viva de decisiones, emociones y contextos que invitan a la reflexión sobre la condición humana y la evolución de las sociedades ¹⁷⁸.

Esto es sumamente importante, ya que, en un aula de clases, esta forma de imaginación es particularmente valiosa, pues permite que los estudiantes no solo se limiten a memorizar fechas o nombres, sino que se sitúen dentro de los acontecimientos, que los vivan y comprendan las motivaciones y dilemas de quienes los protagonizaron. Imaginando las circunstancias y emociones de otros tiempos, se fomenta la empatía y se desarrolla una comprensión más crítica y contextualizada de los hechos históricos, algo que quisiera que esté totalmente claro

¹⁷⁸ FERNANDEZ, Antoni Santisteban. "La formación en competencias de pensamiento histórico". Revista Memoria Académica. Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. 2010. no. 14. Pp. 46 a 48.

es el saber que la imaginación histórica, por tanto, no contradice la racionalidad del conocimiento histórico, sino que la complementa, ayudando a formar una conciencia histórica más completa, sensible y analítica.

La imaginación histórica es el punto de partida desde el cual como historiadores construimos las representaciones del pasado. Tampoco es una instancia tan rígida, la relación entre imaginación y evidencia es realmente dinámica, la evidencia no impone una única interpretación, sino que ofrece el material con el cual el historiador puede dar forma a su comprensión del pasado, es el proceso mediante el cual se le da coherencia y sentido¹⁷⁹. Todo esto significa que la Historia es una construcción interpretativa, no porque el historiador invente los hechos, sino porque debe decidir cómo organizarlos, qué relaciones establecer entre ellos y qué significado otorgarles.

La imaginación, al interactuar con la evidencia, produce una visión del pasado que combina objetividad y subjetividad, la objetividad de los datos disponibles y la subjetividad de la mirada que los interpreta, porque sin la imaginación, la historia correría el riesgo de convertirse en una simple enumeración de hechos sin sentido, pero sin la evidencia, caería en la ficción, no debe ir a un extremo u otro, debe estar en equilibrio y esa es nuestra labor, y si logramos ese equilibrio entre ambas, entonces el conocimiento histórico será realmente una forma singular de comprender la realidad humana.

Con todo lo ya dicho, hay que mencionar por último la existencia obvia de una desconfianza persistente hacia el papel de la imaginación en la historiografía, especialmente entre quienes adoptan una postura excesivamente positivista, claro que es normal dudar y cuestionar y es así como surge la desconfianza a la imaginación, del temor a que lo imaginado se confunda con lo falso, cuando en realidad la imaginación es una parte sustantiva del razonamiento histórico. Ninguna investigación puede acceder a la totalidad de los hechos, pues siempre existen vacíos y dimensiones invisibles, como emociones, intenciones o motivaciones ocultas, que no dejan huella documental. En esos espacios donde la evidencia calla, la imaginación histórica actúa como una facultad interpretativa que ilumina las zonas

¹⁷⁹ COLLINWOOD, R.G. "The Idea of History, Oxford University Press. 1946. Pp. 245-246.

oscuras del pasado, sin contradecir la racionalidad, sino complementándola,¹⁸⁰ no pone un absoluto en la forma en cómo complementa a la Historia. Ahora, si renunciamos a la imaginación sería, en última instancia, renunciar a la interpretación misma, porque entonces seríamos historiadores que se limitan a recopilar datos sin atreverse a construir sentido, si no únicamente reducirlos a simples materiales históricos, despojándolos del soplo de vida que los hace significativos.

Ahora, con esta concepción de la imaginación histórica, al observarla como una herramienta interpretativa que da coherencia, profundidad y sentido humano al pasado, los videojuegos, y en particular la saga de videojuegos *Red Dead Redemption* que es el ejemplo de esta investigación, se convierten en espacios privilegiados para estimular la imaginación histórica, tanto *Red Dead Redemption 1* como *Red Dead Redemption 2*, pueden incentivar el uso de la imaginación histórica, ya que, colocan al jugador en escenarios que recrean el ocaso del Viejo Oeste, y no lo hacen solo para ofrecer una copia exacta de la realidad histórica, sino para permitirle articular, mediante la experiencia, una comprensión que sea más profunda en las motivaciones, tensiones y transformaciones sociales de esa época, pues en ambos juegos, el jugador no solo observa los hechos, sino que los vive a través de personajes inmersos en dilemas morales, cambios económicos, conflictos políticos y rupturas culturales propias del tránsito hacia la modernidad en Estados Unidos, y es esa vivencia activa, situada y emocional, la que posibilita a que el jugador “viaje” al pasado de manera semejante a como lo hace el historiador, reconociendo que su interpretación está mediada por su propio tiempo, pero utilizando la imaginación para llenar vacíos, contextualizar procesos y conectar acciones individuales con dinámicas sociales más amplias.

De este modo, la saga estimula la imaginación histórica no porque inventé libremente un pasado ficticio, sino porque ofrece un marco narrativo y ambiental que invita al jugador a interpretar la Historia de manera significativa, lo podemos notar en *Red Dead Redemption 2*, por ejemplo, con el declive de las bandas fuera de la ley, la expansión del ferrocarril, la consolidación del Estado y la industrialización

¹⁸⁰ O' GORMAN, Edmundo. “Fantasmas en la narrativa historiográfica”. En A. Matute (Selección y presentación), Ensayos de filosofía de la historia. Históricas Digital. Universidad Autónoma de México, Instituto de investigaciones históricas. 2007. Pp. 107-108.

funcionan como evidencias narrativas que el jugador debe integrar para entender por qué el mundo de Arthur Morgan se está desmoronando, mientras que en *Red Dead Redemption 1*, lo que vemos con la historia de John Marston ilustra las tensiones entre memoria, modernización y control estatal en los primeros años del siglo XX, haciendo que ambos juegos, al recrear paisajes, interacciones sociales, transformaciones económicas y dilemas humanos, permitan a los estudiantes o jugadores elaborar conexiones mentales que van más allá de la simple acumulación de datos, que puedan más bien, imaginar emociones, intenciones, consecuencias y contradicciones históricas, de este modo, se puede decir que los videojuegos se transforman en escenarios donde la evidencia y la imaginación se equilibran, potenciando una comprensión reflexiva, empática y crítica del pasado que encarna plenamente el espíritu de la imaginación histórica.

Con respecto a la contingencia e Historia, hay que decir que la contingencia puede entenderse como aquello que se opone a la necesidad y a lo que está completamente determinado, mientras lo necesario responde a una lógica de leyes universales y predeterminadas, lo contingente se relaciona con la posibilidad, con aquello que pudo ser de otro modo en el ámbito histórico, esto significa que los acontecimientos no están guiados por una causalidad rígida o inevitable, sino que emergen de una combinación compleja de decisiones humanas, contextos particulares y circunstancias impredecibles. A diferencia de la visión determinista de Hempel, quien sostenía que toda explicación científica debe basarse en leyes necesarias y universales, la Historia no puede explicarse bajo ese esquema, porque los hechos históricos son singulares, irrepetibles y, en gran medida, imprevisibles¹⁸¹.

El reconocer la naturaleza contingente de la Historia implica aceptar que los acontecimientos pudieron desarrollarse de otra manera y que su curso no estaba predeterminado, nos es posible ver que esta comprensión libera a la Historia del dogma de la inevitabilidad, permitiendo pensarla como un campo que está abierto de posibilidades donde las acciones humanas tienen un papel decisivo. Así, la contingencia no anula el sentido o la racionalidad del devenir histórico, sino que los

¹⁸¹ CASTRO MORENO, Julio Alejandro. "La idea de contingencia histórica como Eje Central del Darwinismo. Una discusión en torno a la actualidad de Darwin". Bio-grafia: Escritos sobre la Biología y su Enseñanza. Vol. 2 No. 3. 2009. Pp. 105.

amplía, mostrando que la Historia se construye en la tensión entre la libertad, el contexto y el azar, incluso. Al asumir esta postura, cómo historiadores no debemos buscar leyes universales, sino intentar comprender cómo las decisiones, los imprevistos y los encuentros fortuitos configuraron el camino que efectivamente siguió la humanidad,¹⁸² la contingencia no debe ser entendida como un simple complemento o un aspecto marginal de la realidad, sino como una dimensión esencial de la existencia.

El comprender la contingencia significa reconocer que el mundo y sus valores no están dados de una vez por todas, sino que son el resultado de una serie de decisiones, accidentes y transformaciones que pudieron ser diferentes, desde esta perspectiva, la contingencia no es una amenaza al sentido, sino su condición, el hecho de que las cosas no sean necesarias ni fijas permite que tengan historia, cambio y devenir, por ende, la contingencia como fundamento de la experiencia histórica nos invita a abandonar la ilusión de un destino que está prefijado o de un progreso que es inevitable, lo que existe, tanto los hechos como los valores, es producto de relaciones cambiantes, de encuentros inesperados y de interpretaciones que se reconfiguran en el tiempo, esta visión no conduce al relativismo ni al caos, sino que da lugar a una comprensión más abierta y plural del mundo, la Historia, al ser contingente, se convierte en el espacio donde la libertad y la responsabilidad humanas adquieren sentido, pues todo lo que fue podría haber sido distinto, y todo lo que es, puede transformarse.

La contingencia no implica renunciar a pensar o rendirse ante lo accidental, sino adoptar una actitud consciente y responsable frente al mundo y su devenir, el comprender un acontecimiento histórico no significa justificarlo ni explicarlo como algo inevitable, sino enfrentarlo con lucidez, reconocer su complejidad y asumir la carga moral e intelectual que implica su existencia, la contingencia, en este sentido, no es un refugio para la indiferencia, sino un llamado a pensar críticamente los hechos sin caer en determinismos ni en simplificaciones, el aceptar que los

¹⁸² MERLEAU-PONTY, M. *Sens et non-sens*. Nagel. Paris. 1963. Pp. 168.

acontecimientos pudieron haber sido distintos es también aceptar que nuestras acciones tienen peso y consecuencias en el curso de la Historia ¹⁸³.

Esto nos permite mirar el pasado no como una secuencia cerrada de causas y efectos, sino como un campo de experiencias que exige una reflexión y sensibilidad, entenderlo es resistir la tentación de reducir los hechos a explicaciones generales, y en cambio, mantener viva la conciencia de lo particular, de lo imprevisible y de lo humano que hay en cada suceso, no podemos intentar evadir únicamente a la contingencia, más bien hay que enfrentarla, porque la contingencia del pasado es también aprender a convivir con la incertidumbre del presente, entendiendo que la Historia no ofrece certezas absolutas, sino enseñanzas sobre la fragilidad, la posibilidad y la libertad que acompañan toda experiencia humana.

Cabe recalcar que al considerar la contingencia como un elemento constitutivo de la experiencia histórica, los videojuegos, en este caso particular la saga *Red Dead Redemption*, se vuelven herramientas privilegiadas para mostrar cómo los procesos del pasado no fueron ni necesarios ni lineales, sino el resultado de decisiones, imprevistos y tensiones humanas, porque tanto en *Red Dead Redemption* como en *Red Dead Redemption 2*, los jugadores se enfrentan a un mundo narrativo donde nada está completamente determinado, las acciones de los personajes, los encuentros fortuitos, los cambios políticos y económicos que irrumpen en el paisaje del Oeste estadounidense, lo cual, claramente evidencian que ese mundo está en constante transformación y son estas experiencias las que permiten comprender, de manera vivencial, que la Historia pudo ser distinta, que las sociedades no están guiadas por una trayectoria fija y que el devenir depende de múltiples factores que se entrecruzan sin garantizar un desenlace único, por eso al nosotros, como estudiantes o jugadores, interactuar con estos contextos, logramos conectar mejor con la idea de que la contingencia es parte del tejido histórico, aprendiendo que los acontecimientos se construyen en la tensión entre libertad, contexto y que no haya nada predeterminado, del mismo modo en que los historiadores interpretan los procesos pasados.

¹⁸³ ARENDT, Hannah. "Los orígenes del totalitarismo". Madrid, Alianza Ed. 1987. P.12.

Además, la estructura narrativa de ambos juegos incentiva en el jugador una comprensión crítica sobre cómo la contingencia configura la vida de los sujetos históricos, en *Red Dead Redemption 2*, cada giro en la historia de la banda de Dutch van der Linde revela que las decisiones individuales, ya sean impulsos, errores, actos de lealtad o traiciones, desencadenan consecuencias imprevisibles que transforman el destino colectivo, mostrando con fuerza que nada estaba predeterminado para Arthur Morgan o sus compañeros y con *Red Dead Redemption 1*, el destino de John Marston también está atravesado por la contingencia, lo podemos ver en su intento de redención, las presiones del gobierno, los cambios tecnológicos y la violencia del entorno, que muestran cómo fuerzas estructurales e imprevistos personales se combinan para producir un resultado que no era inevitable, así, cuando estos mundos se utilizan en la enseñanza de la Historia, permiten a los estudiantes comprender de forma encarnada que los procesos históricos no siguen un guión universal, sino que están hechos de diversas posibilidades y decisiones humanas, de esta forma, los videojuegos se convierten en escenarios realmente pedagógicos donde la contingencia deja de ser un concepto abstracto y se vuelve una experiencia sensible, ayudando a desarrollar una conciencia histórica más abierta, crítica y atenta a la complejidad del devenir humano.

Con respecto a la Historia contrafactual, quiero iniciar por explicar que parte de la idea de pensar los acontecimientos, no solo como lo que realmente sucedió, sino también como aquello que pudo haber ocurrido bajo otras circunstancias, lo contrafactual hace referencia a los hechos que se oponen a lo que efectivamente pasó, permitiendo imaginar desenlaces alternativos, este tipo de razonamiento invita a formular preguntas del tipo “¿Qué habría pasado si...?”, y con ello abrir el abanico de posibilidades históricas que no se concretaron. Claramente esta práctica ha recibido muchas críticas, especialmente desde la tradición positivista que desestima los hechos no ocurridos por considerarlos carentes de valor empírico, su aporte radica precisamente en esa capacidad para observar los acontecimientos

desde múltiples dimensiones, reconociendo su carácter incierto y su dependencia de decisiones humanas concretas ¹⁸⁴.

Entonces al analizar la Historia desde la perspectiva contrafactual, no se trata de caer en la mera especulación vacía o el mero juego imaginativo, sino de un ejercicio de pensamiento que amplía la comprensión de los procesos históricos, el imaginar lo que pudo ser nos permite entender mejor lo que realmente fue, pues hace visible la complejidad de los factores que intervienen en cada acontecimiento, además de que obliga al historiador a considerar los márgenes de decisión, los condicionamientos sociales, políticos y culturales que pudieron conducir la Historia hacia otros desenlaces posibles, en ese sentido, es importante que mencionemos el hecho de que la Historia contrafactual no resta rigor a la disciplina, sino que la enriquece al reconocer la pluralidad de caminos que pudieron configurarse en el devenir humano.

La Historia contrafactual también tiene una dimensión que es moral y política, porque impulsa a los lectores y estudiosos a reflexionar no solo sobre lo que efectivamente ocurrió, sino sobre lo que pudo haber ocurrido bajo diferentes decisiones o valores y con esto la Historia deja de ser únicamente un registro del pasado, se convierte en un espacio de interpretación que incorpora la memoria, la imaginación y la posibilidad. El pensar contrafactualmente es, en última instancia, pensar éticamente, porque confronta a las sociedades con sus decisiones, sus omisiones y sus responsabilidades colectivas, esto hace ver más claramente que la Historia no es solo lo que sucedió, sino también lo que se recuerda, se narra y se interpreta, y en esa narración interviene la posibilidad de reconocer los caminos alternativos que la humanidad pudo haber tomado ¹⁸⁵. El hecho de que haya una mirada moral y política no implica que se haga una idealización del pasado, sino que pueda haber un aprendizaje del pasado, el poder imaginar cómo distintos actos o decisiones podrían haber cambiado su rumbo, nos permite cuestionar las estructuras de poder, las jerarquías y las consecuencias de las acciones humanas, generando una reflexión sobre la responsabilidad histórica, con todo esto, quiero

¹⁸⁴ BARRERA, Josué. "La Historia Contrafactual En La Época Contemporánea". P.1.

¹⁸⁵ ANAYA MINJARES, Emerio Ignacio. "Un pasado de posibilidades: Una historia de lo que pudo haber sido. ¿Lo contrafactual le puede servir a la historia?". Universidad Iberoamericana. 2024. P.4.

decir que nos deja considerar los futuros que no se realizaron, la Historia contrafactual actúa como un espejo crítico que nos hace valorar el presente y comprender mejor los dilemas éticos que acompañan toda acción histórica, no solo construir ese imaginario sin sentido, sin un rumbo, sino con un propósito de revalorización.

Desde esta perspectiva, la saga *Red Dead Redemption* nuevamente nos ayuda a ver la noción con respecto a los videojuegos, observando que se convierten en escenarios ideales para explorar la Historia contrafactual, pues permiten al jugador experimentar directamente con posibilidades que no ocurrieron en el pasado, pero que podrían haber sucedido bajo otras circunstancias, lo notamos en *Red Dead Redemption 2* con las decisiones uno puede tomar como jugador, pues estas pueden modificar el desarrollo de ciertos eventos, permitiendo imaginar qué habría pasado si Arthur hubiera actuado de otra manera, si determinados personajes hubieran sobrevivido o si la banda hubiese tomado otros rumbos ante las presiones del Estado y la modernidad de su época, aunque el juego no cambia su desenlace principal, sí ofrece variaciones significativas que hacen visible la lógica contrafactual, debido a que cada elección abre la reflexión sobre las múltiples alternativas históricas que se encontraban disponibles para los sujetos de la época, pero que no llegaron a concretarse, esto puede transformar la experiencia que tengamos, es un ejercicio de pensamiento histórico donde la pregunta “¿Qué habría pasado si...?” no es un simple entretenimiento, sino un modo de comprender que el pasado estuvo lleno de encrucijadas, decisiones truncadas y futuros posibles que nunca se realizaron.

Asimismo, *Red Dead Redemption 1*, permite pensar la contrafactualidad a partir de la tensión entre el destino impuesto a John Marston y la posibilidad de imaginar caminos alternativos para él, su familia y el mundo que lo rodea, aunque la narrativa de este juego sea mucho más fija, el recorrido está lleno de escenas que invitan a cuestionar las estructuras políticas y sociales de la época, como el “¿Qué habría ocurrido si el gobierno no hubiera manipulado a Marston?”, “¿Si el mundo del Viejo Oeste hubiese resistido un poco más la expansión estatal y tecnológica?”, “¿Si las comunidades fronterizas hubieran tomado decisiones

distintas ante los cambios económicos y la violencia?”. De esta manera, este videojuego, al recrear un mundo históricamente situado pero abierto a la acción del jugador, promueve una reflexión contrafactual que no sustituye la realidad histórica, sino que la ilumina desde la imaginación crítica y es en la enseñanza de la Historia, donde esta dinámica permite que los estudiantes comprendan que los hechos del pasado no eran inevitables y que su curso depende de decisiones humanas reales, con consecuencias morales, políticas y sociales, por tal circunstancia, los videojuegos se convierten en laboratorios narrativos donde la Historia contrafactual se vuelve una herramienta para pensar éticamente el pasado y valorar la fragilidad del presente.

La Historia contrafactual se conecta directamente con la naturaleza misma de la Historia, entendida como una disciplina que estudia al ser humano en su devenir, abarcando no solo el pasado, sino también el presente y las proyecciones de futuro. La Historia, en este sentido, no se limita a narrar lo ocurrido, sino que busca discernir y revisar las tradiciones pasadas, reconociendo los caminos que fueron posibles, pero no se concretaron, y este ejercicio está profundamente vinculado con la memoria, pues al recuperar los “futuros no realizados”, la Historia le ofrece a la memoria una oportunidad de revivir esperanzas, temores y expectativas que alguna vez acompañaron a los hombres del pasado ¹⁸⁶.

De esta manera, la Historia contrafactual actúa como un puente entre Historia y memoria, ayudando a desmontar cualquier noción de fatalismo histórico, nos permite comprender que lo ocurrido no fue necesariamente lo único posible, y que cada acontecimiento fue producto de múltiples tensiones y alternativas, esta forma de pensamiento abre un espacio de reflexión donde se rescatan las voces silenciadas, los proyectos frustrados y las decisiones que no prosperaron, pero que también formaron parte del horizonte de posibilidades de su tiempo, lo hace al ofrecer la posibilidad de explorar futuros alternos, otorga un papel central a la imaginación como herramienta para reinterpretar las fuentes y los documentos del pasado, y es necesario añadir que este enfoque no se aleja necesariamente de la

¹⁸⁶ Deluermoz, Quentin y Pierre Singaravélou. “A Past of Possibilities: A History of What Could Have Been”. New Haven: Yale University Press, 2021. P. 172.

evidencia, sino que la revisa desde ángulos distintos, cuestionando lo que antes se daba por sentado y buscando nuevas conexiones en los registros históricos. Nada se inventa, más bien se imagina con base en los datos disponibles, ampliando la comprensión del hecho histórico a través de escenarios posibles, así, las narrativas contrafactuales pueden apoyarse en documentación que sea real, pero emplearla de manera creativa para enriquecer la interpretación, abriendo rutas de análisis que van más allá de la lectura convencional ¹⁸⁷. El hacer ejercicios de este tipo demandan un uso riguroso de la imaginación, donde la creatividad no se opone a la verdad, sino que contribuye a verla desde otra perspectiva, el hecho de que analicemos un documento histórico considerando los “futuros posibles” no altera los hechos, pero sí permite dimensionar mejor sus implicaciones y las alternativas que fueron descartadas, es un método de exploración intelectual que combina evidencia, imaginación y reflexión crítica, ayudando a construir una Historia más completa y consciente de su propia contingencia.

En cuanto a su valor, radica en su capacidad para hacernos ver el pasado de forma más amplia, comparando lo que fue con lo que pudo haber sido, de manera más sencilla, apreciamos mejor los hechos reconocidos por la considerada Historia oficial, pienso que se le da mayor valoración a las decisiones que moldearon el curso de los acontecimientos, al observar los desenlaces no realizados, se revela la naturaleza contingente de la Historia, porque el hecho de que los procesos humanos no siguen un guion inevitable, sino que dependen de un conjunto de elecciones, errores y casualidades, es algo fascinante, que vale la pena indagar, para valorar lo que ha sucedido, pensando críticamente el pasado y reconociendo que cada resultado histórico estuvo acompañado de muchas otras posibilidades ¹⁸⁸. Esta discusión abre un punto de encuentro entre la Historia tradicional y la Historia imaginativa, hace que ambas se apoyen, que nos podamos quedar asombrados entendiendo que lo que somos y tenemos es el resultado de cómo se dieron las cosas de una forma única y quizás irrepetible por grandes o pequeños detalles, por tal motivo, si se integran con cuidado y rigor, los ejercicios contrafactuales pueden

¹⁸⁷ Deluermoz, Quentin y Pierre Singaravélou. “A Past of Possibilities”. P. 96.

¹⁸⁸ ANAYA MINJARES, Emerio Ignacio. “Un pasado de posibilidades”. P.4.

enriquecer el análisis histórico, proporcionando una visión más profunda del pasado y desafiando las percepciones rígidas de lo que se considera “real”, en última instancia, esta forma de pensar la Historia no busca sustituir los hechos, sino complementarlos, mostrando que comprender el pasado también implica reconocer los caminos que no se tomaron y los futuros que, aunque no se concretaron, continúan resonando en nuestra memoria colectiva.

¿Por qué son importantes estas categorías? ¿Y cómo funcionan juntas?

Con lo ya visto al explicar cada uno de estos conceptos, y entendiendo qué son a grandes rasgos, podemos adentrarnos a ver cómo funcionan juntas y el propósito que tienen para esta investigación, así pues hay que comenzar señalando que la imaginación histórica, la contingencia y la historia contrafactual conforman un conjunto de nociones que nos ayudan a ampliar y profundizar la comprensión del pasado, entonces estas tres categorías, aunque distintas, se sostienen mutuamente porque parten de una misma premisa, me refiero a que observan al pasado no como una línea cerrada de hechos determinados, sino como un entramado de posibilidades, decisiones y experiencias humanas que deben ser interpretadas. Por ejemplo, la imaginación histórica aporta la capacidad de dar sentido a lo que no se puede observar directamente, por otro lado, la contingencia recuerda que nada en la Historia fue inevitable, y la Historia contrafactual por su parte, nos permite pensar aquello que no sucedió, pero pudo haber sucedido, entonces es fácil mirar que juntas, estas ideas fortalecen la mirada crítica del historiador y amplían la forma de concebir el devenir humano.

Entender la Historia desde la imaginación implica reconocer que el conocimiento del pasado nunca es completo, es decir que los hechos dejan huecos, que son silencios, zonas oscuras que solo pueden ser comprendidas mediante un ejercicio interpretativo que combine evidencia y creatividad, por tanto, esta categoría no es una forma de vaga invención, sino una herramienta de razonamiento como ya lo vimos, la cual da coherencia a los acontecimientos, porque sin esta capacidad, como historiadores estaríamos limitados a enumerar datos

únicamente, mientras que con ella se puede reconstruir el sentido de las acciones humanas, sus motivaciones y sus consecuencias dentro de su contexto.

La contingencia, por su parte, introduce en la reflexión histórica la noción de posibilidad, lo hace al asumir que los hechos pudieron desarrollarse de otra manera, se abandona la idea de que la Historia está guiada por leyes universales o por una necesidad absoluta, pues lo contingente se opone a lo necesario, y en esa oposición radica su poder explicativo, revela que los procesos históricos son resultado de múltiples factores, no de una causalidad que es rígida, y que nosotros podamos reconocer la contingencia no significa negar la racionalidad, sino comprender que la Historia está hecha de libertad, decisión e incertidumbre. Ahora, cuando se articula con la imaginación histórica, la contingencia nos da oportunidad de situarnos frente al pasado con una conciencia que es más completa, sabiendo que los datos no lo dicen todo, que los documentos no hablan por sí solos y que cada hecho encierra posibilidades no realizadas, la imaginación, al actuar sobre la contingencia, no inventa, sino que explora los límites de lo posible dentro de lo real.

En esa tensión entre lo que fue y lo que pudo haber sido, se encuentra la riqueza del pensamiento histórico, capaz de mirar los hechos sin dar por sentado que eran inevitables, añadiendo a esto la historia contrafactual que surge precisamente de esa conciencia de lo posible, este enfoque lleva al extremo la reflexión sobre la contingencia al plantear escenarios alternativos, el “¿qué habría pasado si un acontecimiento hubiera tomado otro rumbo?”, y eso lejos de ser un juego especulativo, más bien pone en evidencia el carácter abierto de la Historia, al considerar los futuros no realizados, nos es factible examinar el peso de las decisiones, las estructuras y las condiciones que condujeron a los hechos que sí ocurrieron, siendo así que la Historia contrafactual, entonces, complementa la labor de la imaginación y la conciencia de la contingencia, permitiendo analizar el pasado desde todas sus dimensiones.

Comprendemos que estas tres nociones o categorías comparten una misma función epistemológica, el sostener que el conocimiento histórico es interpretativo, crítico y creativo, ninguna de ellas niega la evidencia, pero todas reconocen que la evidencia por sí sola no basta, la imaginación histórica le otorga sentido, la

contingencia le da profundidad, y la Historia contrafactual amplía su horizonte de comprensión, eso en pocas palabras de lo ya extensamente abordado en su definiciones, pero ahora, tomadas en conjunto, forman una tríada conceptual que invita a abandonar la idea del pasado como una sucesión fija de hechos, para asumirlo como una experiencia viva, moldeada por la interpretación, la memoria y la posibilidad.

Por ello, considero firmemente que deben ser tomadas con seriedad, a pesar de la resistencia de muchos, la cual es entendible pero su rechazo no considero que sea aceptable, porque su uso no significa una ruptura con el rigor histórico, sino su expansión y frente a la desconfianza positivista que teme a la imaginación o a la especulación, estas nociones de hecho pienso que reivindican la racionalidad de pensar el pasado desde la complejidad humana, porque comprender la Historia requiere reconocer que no todo está dicho en los documentos, que los hechos no hablan sin mediación y que la interpretación es un acto legítimo de conocimiento, con esta perspectiva, la imaginación, la contingencia y la Historia contrafactual no debilitan la disciplina histórica, mejor dicho, la revitalizan, devolviéndole su dimensión reflexiva y ética.

¿Cómo nos sirven éstas nociones en el ámbito de los videojuegos en la enseñanza de la Historia?

Llevar estas nociones al terreno de la enseñanza de la Historia, especialmente mediante los videojuegos, permite abrir nuevas formas de aprendizaje donde el estudiante deja de ser un receptor pasivo del pasado para convertirse en un intérprete activo, porque los videojuegos, con su estructura narrativa y su potencial inmersivo, ofrecen escenarios donde la imaginación histórica puede desplegarse con fuerza, pongo cómo ejemplo a los jugadores, que pueden situarse dentro de contextos pasados, explorar decisiones y observar sus consecuencias, en ese proceso, la imaginación no se opone al conocimiento histórico, sino que se convierte en el medio para comprenderlo de forma vivencial.

Además, los videojuegos materializan la contingencia al ofrecer entornos donde las decisiones del jugador alteran el curso de los acontecimientos y es esa

capacidad de modificar los desenlaces, la que refleja la idea misma de que la Historia no es un camino único ni predeterminado, de este modo, la enseñanza histórica se vuelve más consciente de la naturaleza contingente del pasado, mostrando que cada hecho histórico dependió de decisiones humanas y de circunstancias cambiantes, por tanto los videojuegos, en este sentido, son un laboratorio narrativo donde los estudiantes pueden experimentar la complejidad de la Historia y entender que cada resultado es fruto de múltiples posibilidades.

La Historia contrafactual, por su parte, encuentra en los videojuegos un espacio especialmente fértil, ya que cada partida, cada elección y cada desenlace no realizado funcionan como ejercicios contrafactuales en acción, los jugadores aprenden a pensar el pasado no solo desde lo que fue, sino desde lo que pudo haber sido, así, las narrativas interactivas se convierten en herramientas pedagógicas que estimulan el pensamiento crítico, la empatía y la reflexión sobre las consecuencias de las decisiones históricas, este tipo de experiencia enseña que la Historia no es una secuencia cerrada, sino un campo de posibilidades abiertas al juicio y la interpretación, pienso que aquí encaja muy bien el ejemplo de *Red Dead Redemption 2*, un juego interactivo que permite al jugador tomar diferentes decisiones para el rumbo de la narrativa del juego, dependiendo de las acciones y decisiones que tome y haga, el rumbo de las cosas cambiará, generará un final distinto a partir de todo lo que ha formado a lo largo de su experiencia de juego, quizá las decisiones no alteran como tal sucesos históricos pero sí que plantean esta elección y decisión para generar un escenario de distintas posibilidades.

Hay videojuegos que sí manejan una instancia de “hubiera”, con sus elementos de ficción centrados en sucesos históricos, como la saga de videojuegos *Wolfenstein*, dicha saga aborda el escenario de la Segunda Guerra Mundial, donde plantea la idea de qué hubiera pasado si los alemanes hubieran ganado esa guerra, haciendo uso de elementos ficticios como tecnología avanzada en esa época, armas experimentales imposibles para el contexto histórico real, y una sociedad sometida bajo un régimen que domina el mundo, en este sentido, este videojuego hace uso de la imaginación histórica al recrear un entorno alternativo a partir de un hecho histórico concreto, lo que nos permite explorar una versión del pasado que

no ocurrió, pero que pudo haber sido posible bajo ciertas condiciones, a la vez, pone en evidencia la contingencia en la Historia, ya que muestra que los acontecimientos no son inevitables, sino que dependen de decisiones, circunstancias y posibilidades múltiples que pudieron cambiar el rumbo del mundo, por esa razón pienso que *Wolfenstein* es un ejemplo claro de Historia contrafactual, al construir una narración que responde a la pregunta “¿Qué hubiera pasado si...?”, utilizando la ficción para cuestionar los límites de lo histórico y abrir una reflexión sobre las consecuencias de la guerra, el poder y la tecnología. Ahora, estas tres categorías, la imaginación histórica, la contingencia y la Historia contrafactual, se articulan en este videojuego no solo como recursos narrativos, sino como herramientas que invitan a pensar el pasado desde la posibilidad y no únicamente desde la certeza de lo que fue.

Del mismo modo, el videojuego *Cyberpunk 2077* puede abordarse bajo estas mismas nociones, pero trasladadas hacia la construcción de un futuro hipotético, este título imagina un mundo donde la tecnología ha avanzado hasta niveles que transforman radicalmente la vida humana con implantes cibernéticos, chips de control neuronal, programas que modifican la memoria o mejoran las capacidades cognitivas, y prótesis biotecnológicas capaces de reemplazar o superar las funciones del cuerpo humano, en este contexto, la imaginación histórica opera en sentido inverso, proyectando hacia el futuro, aquí podemos apreciar que no solo es funcional al mirar al pasado, también puede serlo al mirar al futuro, cómo una proyección de los dilemas que hoy ya se vislumbran en nuestra relación con la tecnología y el poder de las corporaciones, así que, *Cyberpunk 2077* no solo representa una distopía futurista, sino que también funciona como una forma de anticipación crítica que nos permite reflexionar sobre cómo nuestras decisiones presentes podrían configurar escenarios semejantes.

Y es a través de la contingencia, que *Cyberpunk 2077* muestra que ese futuro no está predeterminado, sino que depende de múltiples factores sociales, políticos y tecnológicos que podrían conducirnos hacia caminos distintos, la historia contrafactual aquí no parte de un “hubiera sido” del pasado, sino de un “podría llegar a ser” del futuro, una especie de exploración narrativa que advierte sobre las consecuencias de la deshumanización, la dependencia tecnológica y la desigualdad

extrema. Con lo ya dicho, podemos ver que tanto *Wolfenstein* como *Cyberpunk 2077* permiten comprender cómo los videojuegos pueden ser medios potentes para explorar la Historia y sus posibilidades, ya sea proyectándola hacia atrás en busca de los caminos no tomados o hacia adelante para imaginar los posibles destinos que nos esperan.

Hablando de los tres videojuegos mencionados, entre ellos uno de los principales de esta investigación que es *Red Dead Redemption 2*, así como *Wolfenstein* y *Cyberpunk 2077*, podemos analizar que hacen uso de la imaginación histórica, la contingencia y la Historia contrafactual en distintos niveles, considero que cada uno de ellos enfatiza una de estas categorías como eje central de su propuesta narrativa e interpretativa, no significa que no emplee las otras dos categorías pero creo que resalta un poco más una de ellas, cada uno de los ejemplos. En el caso de *Red Dead Redemption 2* por ejemplo, pienso que predomina la imaginación histórica, ya que su fuerza radica en recrear de forma verosímil un periodo histórico concreto, el ocaso del Viejo Oeste norteamericano, invita al jugador a experimentar cómo se vivía en ese contexto social, político y cultural y aunque el juego permite tomar decisiones que derivan en diferentes desenlaces, su interés en ese aspecto de la toma de decisiones, no está en cambiar la Historia ni en inventar una distinta, sino en hacer que el jugador la sienta, la comprenda y la interprete desde dentro, asumiendo un rol activo en el devenir de personajes que, aunque ficticios, encarnan las tensiones reales de su tiempo, cómo ya vimos, la imaginación histórica, se expresa en la capacidad, en este caso del videojuego, para hacer que el jugador piense el pasado no como una línea cerrada, sino como una experiencia humana que puede ser revivida, comprendida y resignificada.

Por su parte, a *Wolfenstein* lo veo más con un acercamiento a la Historia contrafactual, pues como ya venía diciendo, toda su narrativa parte de un “hubiera” radical, el “¿Qué habría pasado si los nazis hubieran ganado la Segunda Guerra Mundial?” Y es a partir de esta pregunta, que la saga de videojuegos de *Wolfenstein* construye un universo alternativo que, aunque imposible, mantiene vínculos reconocibles con el pasado real, dando como resultado un ejercicio de reflexión

sobre las consecuencias del poder, la ciencia y la ideología cuando se llevan al extremo, mostrando que la Historia podría haber seguido un rumbo muy distinto, y *Wolfenstein* de este modo explota la Historia contrafactual como un medio para pensar el pasado desde la posibilidad y no desde la certeza, poniéndonos como jugador en frente de una versión perturbadora de la Historia que, aunque ficticia, sirve para reflexionar sobre la fragilidad de los procesos históricos y la responsabilidad humana en su desarrollo.

Finalmente, *Cyberpunk 2077*, considero que se sitúa en el terreno de la contingencia, pero proyectada hacia el futuro, en primera instancia hay que ver qué su narrativa no plantea un pasado alternativo, sino un porvenir posible en el que la tecnología, los implantes cibernéticos, los chips de control mental y las corporaciones dominantes configuran una sociedad donde la línea entre lo humano y lo artificial se difumina, este futuro no está descrito como inevitable, sino como el resultado de una serie de decisiones y condiciones que podrían llegar a hacerse realidad, de esta manera, el videojuego funciona como una exploración de la contingencia en sentido prospectivo, porque nos muestra cómo el devenir humano está siempre en juego, cómo nuestras elecciones actuales pueden definir escenarios futuros, y cómo el progreso tecnológico, sin una reflexión ética, puede conducir a una forma de existencia que, aunque aún no real, ya se vislumbra en nuestro horizonte, no es algo realmente imposible. Habiendo mencionado esto, viendo que cada uno de estos videojuegos utiliza una de las tres categorías como su eje principal, *Red Dead Redemption 2* explora la imaginación histórica, *Wolfenstein* la Historia contrafactual, y *Cyberpunk 2077* la contingencia del porvenir, creo que ya es más fácil darse una idea concreta de la funcionalidad de estas tres categorías para esta investigación.

Ahora, hay que seguir aterrizando la idea al mencionar que si uso en conjunto, es decir, la imaginación histórica, la contingencia y la Historia contrafactual en los videojuegos no resta seriedad al análisis histórico, sino que amplía sus posibilidades interpretativas, porque estas tres categorías, lejos de trivializar el pasado o el futuro, permiten comprender que la Historia no es una secuencia rígida de hechos, sino, mejor dicho un entramado de posibilidades, decisiones y contextos

que pueden ser explorados desde distintos ángulos, por eso los videojuegos, al integrar estas nociones, se convierten en espacios de experimentación intelectual donde el jugador no solo observa la Historia, sino que participa activamente en su recreación y reflexión, es de hecho, a través de la ficción y la interactividad, que se pueden cuestionar los límites de lo histórico, imaginar alternativas y reconocer el peso de la acción humana en los procesos sociales, sin perder rigor ni profundidad, de este modo, la combinación de estas tres categorías no diluye el valor histórico, sino que lo enriquece, ofreciendo una forma distinta, pero igualmente válida y crítica, de comprender y enseñar la Historia.

Así en conjunto, estas tres nociones justifican la inserción de los videojuegos en la enseñanza de la Historia con firmeza y legitimidad académica, lejos de trivializar el pasado, yo tengo certeza de que lo humanizan y lo vuelven accesible desde la experiencia, y creo que lo he dejado claro con lo que se ha explicado en este apartado. La imaginación histórica dota de sentido a la recreación, la contingencia permite comprender la multiplicidad de caminos posibles, y la Historia contrafactual abre el espacio para reflexionar sobre los futuros que no se realizaron, el incorporar estas perspectivas en la educación histórica significa enseñar a pensar el pasado de manera crítica, sensible y creativa, reconociendo que, en toda Historia, real o virtual, se juega la compleja trama de lo humano.

La enseñanza de la historia y los videojuegos:

El videojuego como representación histórica.

Todo lo visto acerca de la contingencia, tiene su importancia dentro esta investigación para observar este factor dentro de la Historia pero también para verlo en la cuestión de la fidelidad de los videojuegos en la Historia, porque cuando hablamos de Historia en los videojuegos, muchas veces surge una preocupación que es bastante común, qué tan exacto es un videojuego con respecto a los hechos reales del pasado, y la verdad que esto es comprensible, sobre todo si se considera que está investigación tiene por objetivo acercarse al entorno de los videojuegos como una puerta de entrada al conocimiento histórico, por eso es importante

cuestionar si la verdad absoluta es necesaria o en otra instancia, incluso posible dentro de los videojuegos.

Para eso hay que observar que la Historia, como explicación de los hechos está muchas veces llena de vacíos, interpretaciones y factores imprevisibles, ahí es donde entra el elemento que genera debate, del cual hablábamos, la contingencia y por ende el "hubiera".

La contingencia, como ya hemos reflexionado antes, es ese elemento inesperado que puede cambiar el curso de los hechos, un disparo fallido, una decisión impulsiva, una tormenta en el momento menos pensado, todo eso tiene un lugar en la Historia real, y también debería tenerlo en los relatos que la reconstruyen, por ejemplo en los videojuegos, por su parte, el "hubiera" es esa posibilidad alternativa, esa Historia que no fue, pero que pudo haber sido, aunque no se haya concretado, imaginarla no es un simple juego de ficción, sino una manera de pensar críticamente sobre cómo se construyen los hechos históricos.

Cuando un videojuego toma un hecho del pasado y lo adapta a su narrativa, no necesariamente está alterando la verdad en la Historia, a veces, al incorporar la contingencia o imaginar un "hubiera", en realidad está permitiendo que el jugador se acerque de forma más humana, más emocional y reflexiva, que conecte de algún modo más profundo con los procesos históricos y esto no significa que reemplace a los libros de texto ni de convertir a la Historia en fantasía, sino de explorar otras formas de narrar y entenderla. Como lo dice Celia Hodent: "Jugar videojuegos debería considerarse una forma más de que los niños jueguen y experimenten. Siempre que la actividad lúdica de los niños sea variada, algunos videojuegos pueden formar parte de ella"¹⁸⁹. Esta perspectiva ayuda a comprender que los videojuegos, al igual que otros medios lúdicos, no deben verse como sustitutos de los libros de texto u otras fuentes tradicionales en la enseñanza de la Historia, sino como complementos que enriquecen la experiencia de aprendizaje, ya que al integrarse dentro de una variedad de actividades, los videojuegos pueden ofrecer una forma distinta de explorar contenidos históricos, promoviendo la curiosidad y la reflexión, pero eso lo logra sin necesidad de reemplazar el rigor y la profundidad

¹⁸⁹ HODENT, Celia, "The psychology of VIDEO GAMES", Routledge, 2021, P. 47

que ofrecen las fuentes escritas y académicas, esto aplica tanto para niños como para jóvenes, ya que el equilibrio entre lo lúdico y lo académico es clave para una comprensión más completa del pasado.

Con esto en cuenta, es posible entender que un videojuego entonces puede preguntarse, el qué habría pasado si tal batalla se hubiera perdido, si tal líder hubiera cambiado de opinión o si una pequeña acción hubiera tenido consecuencias inesperadas, eso no significa que todo vale o que cualquier cosa puede considerarse histórica, más bien, se trata de comprender que en la Historia también hay espacios para lo incierto, lo cambiante y lo subjetivo, por eso, un videojuego que toma una base histórica pero introduce elementos ficticios, no necesariamente está debilitando su valor, más bien es al contrario, puede estar reforzando algo fundamental, que la Historia está hecha de posibilidades, no de certezas absolutas, que el pasado no es una foto congelada, sino un proceso lleno de decisiones, casualidades y contextos cambiantes.

Un buen ejemplo de esto es la saga de videojuegos analizada en esta investigación, *Red Dead Redemption*, porque recrea un periodo histórico, el final del Viejo Oeste y la llegada del siglo XX, y lo hace con mucha profundidad y realismo pero hace uso de elementos ficticios, algo dentro de los videojuegos, y así en lugar de centrarse en una figura histórica real, el juego crea personajes ficticios como Arthur Morgan o John Marston, pero los coloca dentro de un mundo históricamente creíble, cómo ya vimos, se respira el conflicto entre el viejo y el nuevo mundo, la tensión entre ley y libertad, y los dilemas morales de una época en transformación, la Historia que cuenta *Red Dead Redemption* no ocurrió literalmente, pero podría haber ocurrido, y eso es lo poderoso. Dan Houser, presidente de *Rockstar Games* dice acerca de *Red Dead Redemption 2* que “Puede ser una obra de ficción histórica, pero no es un trabajo histórico. Quieres aludir a esas cosas, pero no puedes hacerlo con una precisión histórica del cien por cien. Sería profundamente desagradable”¹⁹⁰.

¹⁹⁰ WHITE, Sam. “Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever”. *gq-magazine.co.uk*. 24 de octubre del 2018. <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>.

Las palabras de Dan Houser, presidente de *Rockstar Games*, aportan un punto clave para ver el papel de los videojuegos en la representación de la Historia, su declaración deja en claro que *Red Dead Redemption 2*, aunque está ambientado en un periodo histórico real, no busca ser una reconstrucción literal del pasado, sino una interpretación creativa del mismo, esta idea tiene varias implicaciones importantes para la investigación.

En primer lugar, tenemos que ver qué Houser introduce la noción de “ficción histórica”, un concepto que quiere decir que se combinan hechos o contextos del pasado con elementos narrativos creados libremente, esta categoría es fundamental para entender cómo los videojuegos como *Red Dead Redemption 2* se sitúan en la línea entre lo histórico y lo narrativo, esto deja claro que el juego no pretende reemplazar al estudio académico de la Historia, sino generar una experiencia inmersiva que se nutre del pasado para construir una ficción significativa, en segundo lugar, su afirmación sobre la imposibilidad, y hasta como se refiere a que sería al indeseable o desagradable, de alcanzar una precisión histórica total pone en evidencia los límites del medio, pues un videojuego necesita operar con ritmo, emoción, elección y jugabilidad, elementos que a veces exigen alterar, simplificar o incluso reinventar partes de la Historia para que el jugador pueda interactuar con ella, para que mantenga la esencia de diversión, desde esta perspectiva, ser completamente fiel al pasado puede obstaculizar la experiencia del jugador y, en palabras de Houser, hacerla incluso “desagradable”.

Esto es muy relevante porque refuerza la idea de que los videojuegos no deben medirse con los mismos parámetros que una obra historiográfica tradicional, pueden ser una alternativa, un apoyo pero su valor no reside en la exactitud de los hechos, sino en su capacidad para generar interés, empatía, reflexión y, sobre todo, para presentar los dilemas morales, políticos o sociales de una época desde una experiencia vivencial, aquí entra en juego el factor que he explicado a lo largo de la investigación, generar una experiencia inmersiva donde se pueda observar la ambientación de una época, los elementos históricos, ver algo cercano a los hechos que se nos cuentan en la considerada Historia oficial, así el jugador no solo escribe la Historia, la vive, la interpreta, toma decisiones dentro de ella.

Incluso se puede extraer de estas palabras de Houser una justificación del uso del “hubiera” histórico, es decir, de los caminos alternativos que un videojuego puede explorar dentro de un contexto histórico verosímil, porque al decir que *Red Dead Redemption 2* alude a hechos reales pero no los reproduce con exactitud, Houser está reconociendo que hay espacio para lo posible, para lo que pudo haber pasado aunque no haya sucedido, esta es una manera de incorporar la contingencia y la libertad creativa como elementos válidos en la representación del pasado, así que la declaración de Houser legitima el análisis de *Red Dead Redemption 2*, e incluso de otros videojuegos históricos, como objetos culturales que se relacionan activamente con la Historia, si bien no son documentos, sí son discursos que hablan del pasado, lo reinterpretan, lo imaginan y lo presentan a nuevas generaciones de una forma que otros medios no pueden, por eso, desde una perspectiva académica, estas palabras sirven para sostener que los videojuegos pueden ser recursos valiosos para pensar la Historia, no desde la rigidez de los datos, sino desde la riqueza de la experiencia, la emoción y la posibilidad.

Respecto a las fuentes exactas que se utilizan en la saga *Red Dead Redemption*, *Rockstar Games* no ha publicado de manera oficial y sistemática un listado detallado de las fuentes históricas que utilizó para desarrollar *Red Dead Redemption* y *Red Dead Redemption 2*, claro que esto dificulta establecer con certeza cuáles fueron exactamente sus referencias documentales, esta ausencia de un registro público y que sea accesible impide conocer a profundidad el proceso historiográfico detrás de la construcción del universo narrativo del juego, no obstante, a través de diversas entrevistas con miembros del equipo creativo, es posible aproximarse a las estrategias de documentación que emplearon para lograr una ambientación coherente y verosímil del Viejo Oeste, por tanto, en este sentido, tenemos por ejemplo las palabras de Michael Unsworth, director de guion de *Rockstar* y uno de los principales escritores de la secuela de 2018, él ha señalado que el equipo recurrió a múltiples fuentes históricas para construir el mundo del juego, en sus palabras, “Wikipedia no es suficiente”, por lo que tuvieron que acudir a instituciones como la Biblioteca del Congreso, la Biblioteca de Arquitectura de Columbia y la Sociedad Histórica de Nueva York, entre otras, con el objetivo de

obtener imágenes, libros antiguos, artículos de periódico y referencias visuales que ayudarán a dar vida a los escenarios, llega incluso a mencionar que hay un libro antiguo sobre puentes que resultó ser una mina de oro para entender cómo se construían en aquella época. Estas declaraciones permiten entrever que, aunque no exista un registro exhaustivo de las fuentes utilizadas, sí hubo un proceso de investigación minucioso y guiado por criterios históricos ¹⁹¹, es decir, sí se realizó una investigación histórica, bajo las palabras de Houser, la intención no era ser una calca exacta de todos los detalles históricos, pero eso no implica que no se llevara a cabo una investigación seria, si bien no podemos saber cuáles fueron las fuentes exactas y precisas, tenemos ya una idea de los lugares en donde se llevaron a cabo la investigación general para el saber histórico, esto confirma que no se hizo de la noche a la mañana.

Así, volviendo a lo que Houser expresa, un videojuego como *Red Dead Redemption 2* no busca contar la Historia, sino ofrecer una mirada al pasado que, sin ser cien por ciento fiel, logra ser profundamente significativa, y eso, en términos académicos y pedagógicos, ya es una forma legítima de hacer memoria y de dialogar con la Historia, y esto no sucede únicamente con *Red Dead Redemption 2* también con *Red Dead Redemption 1*, viendo la forma en cómo se explica que está diseñado el juego, “Dicho esto, una cosa en la que trabajamos muy duro fue tratar ofrecer un *gameplay* que cubriera todos los momentos clásicos del western, escenas que recuerdas de años de películas y televisión, pero que nunca habías experimentado como juego: cosas como duelos mexicanos, usar el lazo para capturar caballos o bandidos, conducir diligencias, domar caballos salvajes, montar a caballo con la caballería, volar puentes, cazar búfalos o huir de un oso salvaje. Queríamos que este juego fuera más allá de los grandes tiroteos para ofrecer una experiencia western completa tanto en el juego como en la acción y la atmósfera” ¹⁹².

¹⁹¹ COWEN, Nick. “Red Dead Redemption 2 Interview: Bringing the Virtual Frontier to Life”. historyhit.com. 29 de julio del 2021. <https://www.historyhit.com/gaming/red-dead-redemption-2-interview-bringing-the-frontier-to-life/>.

¹⁹² CABRAL, Matt, “Interview: Christian Cantamessa – Red Dead Redemption”, gamefanmag.com. 4 de julio del 2010.

Estas palabras muestran que *Red Dead Redemption* no busca simplemente contar una historia dentro del Viejo Oeste, sino hacer que el jugador viva los acontecimientos, el objetivo no es solo narrar hechos, sino capturar el espíritu del western como género cultural, tomando momentos que han sido immortalizados por el cine y la televisión cómo son los duelos, caballos salvajes, diligencias, caza, explosiones y transformarlos en experiencias jugables, así pues, se trata de tomar imágenes ya presentes en la memoria colectiva y convertirlas en acción directa, en algo que el jugador pueda sentir, controlar y recordar desde su propia participación, que esté inmerso en este ambiente.

El que alguien esté inmerso en algo es muy importante dentro del entorno del aprendizaje con un videojuego, si el videojuego genera ese nivel de inmersión y se le da un propósito de aprendizaje, podría resultar de manera positiva, este proceso de inmersión lo explica bien Mihaly Csikszentmihalyi, cuando una persona se encuentra plenamente concentrada en una actividad que está alineada con sus objetivos, su atención fluye de manera natural y sin esfuerzo, esta experiencia, la explica como el estado de flujo, “Flow”, se caracteriza por una profunda sensación de control y disfrute, en la que desaparecen las dudas y preocupaciones, en lugar de gastar energía mental en resolver conflictos internos, la mente se enfoca por completo en la tarea, lo que genera un orden interno que fortalece el sentido del yo, este tipo de experiencias permiten que incluso actividades rutinarias, pero también puede encontrarse esta situación en contextos más profesionales, como en lo académico, dónde la concentración requerida es mayor, en este escenario el reto y el compromiso con la tarea provocan una concentración tan intensa que el tiempo y las necesidades básicas pasan a segundo plano, las personas que experimentan regularmente este tipo de inmersión desarrollan una mayor disciplina interna, se sienten realizadas y fortalecidas para enfrentar otros aspectos de la vida, alcanzar con frecuencia este tipo de estado no solo mejora el bienestar, sino que transforma las actividades cotidianas en fuentes de satisfacción personal ¹⁹³.

<https://www.webcitation.org/6Ss5fU2J1?url=http://gamefanmag.com/features/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption>.

¹⁹³ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. “Flow: The Psychology of Optimal Experience”, New York: Harper & Row, 1990, Pp. 39-40

Mencionó la experiencia de flujo, de Csikszentmihalyi porque también puede encontrarse en la saga *Red Dead Redemption*, ya que videojuegos como los de la saga *Red Dead Redemption* están diseñados para sumergir al jugador en un mundo que, aunque no representa una Historia real en términos estrictos, sí construye una narrativa profundamente reconocible desde lo cultural la ambientación, los paisajes, los diálogos, las vestimentas y las dinámicas del Viejo Oeste apelan a un imaginario colectivo formado por décadas de películas, novelas y símbolos del western, por eso al recorrer este universo, como jugadores no solo interactuamos con misiones o mecánicas, sino que nos vemos involucrados en lo emocional y mentalmente en una representación coherente y envolvente del pasado, esta coherencia entre lo que se percibe, lo que se espera y lo que se puede hacer dentro del juego favorece que la atención se concentre por completo, permitiendo que la experiencia de juego se transforme en un espacio de inmersión intensa, donde el tiempo se diluye y la acción fluye de manera natural, tal como plantea Csikszentmihalyi en su concepto de flujo.

Lo interesante es que lo que se construye aquí no es una Historia "real" en el sentido estricto, sino una Historia culturalmente reconocible, podríamos decir que es de ese modo, porque es una representación del pasado pero que está filtrada por décadas de cine western, con algunos de sus estereotipos, sus gestos heroicos, sus paisajes inmensos y sus silencios cargados de tensión, tiene elementos típicos pero también como se mencionaba en los capítulos anteriores, resalta fuera del típico estereotipo. Ahora bien, todo esto no le resta valor, de hecho, ayuda a entender cómo una época como la del Viejo Oeste se ha fijado en el imaginario social y esta saga de videojuegos ayuda a recuperar todos esos elementos, no sólo rinde homenaje a esa tradición, sino que también la resignifica.

De este modo, *Red Dead Redemption* apuesta por un tipo de fidelidad distinta, no necesariamente al dato histórico exacto, sino a la experiencia cultural del western, eso también es Historia, aunque contada desde el arte y la emoción, el juego no busca reproducir la Historia como lo haría un libro, sino evocarla, recrearla desde los sentidos, desde la atmósfera, desde la acción, es su propia forma de acercarse al pasado y también tiene un enorme valor, porque permite al jugador

conectar emocionalmente con una época que ya no existe, pero que sigue viva a través de este universo digital.

Volviendo a la noción de la contingencia histórica, de manera muy precisa *Red Dead Redemption* no se limita a recrear una versión fija o cerrada del pasado, sino que propone una experiencia abierta, donde el jugador no solo observa, sino que vive y decide dentro de un mundo inspirado en la época de finales del Siglo XIX y principios del Siglo XX lo hace al ofrecer distintos momentos clásicos de la época como cazar, domar caballos, huir de un oso, participar en un duelo, se abre la posibilidad de múltiples acciones, rutas y desenlaces, aquí es donde lo contrafactual y el "hubiera" toman fuerza como parte esencial de la experiencia, se manifiestan en la imprevisibilidad del entorno y en los eventos que pueden suceder espontáneamente dentro del juego, un animal salvaje que ataca sin aviso, un encuentro fortuito con bandidos, una misión que no sale como se planeó, estas situaciones no están completamente guionizadas, sino que forman parte del sistema del juego que permite que lo inesperado ocurra, así experimentamos lo que muchas veces ocurre también en la Historia real, que el rumbo de los hechos puede depender de factores que nadie previó.

Por otro lado, el "hubiera" está presente en las decisiones que el jugador puede tomar, como el salvar a alguien o dejarlo morir, enfrentar a un enemigo o huir, ser leal o traicionar, cada acción genera una consecuencia y, con ella, una línea narrativa que pudo haber sido distinta, esa posibilidad constante de que "pudo haber pasado otra cosa" convierte al juego en una plataforma perfecta para reflexionar sobre cómo se construye la Historia desde las decisiones individuales, algo que a mi consideración, muchas veces se pasa por alto en los relatos históricos tradicionales.

Por tanto, volviendo a las palabras de Houser, que dice que el juego no busca una precisión histórica del cien por ciento porque sería "profundamente desagradable", también está reconociendo el valor de esa apertura, de ese margen de libertad que permite explorar rutas alternas dentro de un contexto que es históricamente reconocible, de este modo el juego no se ata a un solo camino porque la Historia misma, al estar llena de azares y posibilidades, nunca es una sola

línea, *Red Dead Redemption* simula esa condición, que lo que pasó pudo haber sido diferente, y que dentro del caos, las decisiones, aunque pequeñas, tienen peso, gracias a esto es posible saber que los videojuegos históricos no deben verse como reescrituras cerradas del pasado, sino como espacios narrativos donde lo contingente y lo contrafactual ayudan a comprender lo frágil, compleja y cambiante que puede ser la experiencia histórica, el pasado no se revive tal cual fue, pero se resignifica al hacernos vivir lo que pudo haber sido.

La Historia también trata de comprender las razones o motivos de las cosas, no solo el saber cómo pasaron, y visto así, un videojuego puede jugar con esas preguntas, hacer que el jugador se cuestione decisiones, valores, o incluso si lo que está viviendo en pantalla podría haber tenido un desenlace distinto y al hacerlo, el juego también educa, aunque no sea de la manera tradicional, pero lo hace de algún modo,

Entendemos gracias a esta perspectiva que cuando un videojuego se permite imaginar, reconfigurar o añadir elementos ficticios a un hecho dentro de un marco histórico, no está necesariamente dejando de hablar de Historia, más bien, lo está haciendo desde otra perspectiva, una más vivencial, más emocional y hasta más crítica, lo importante no es sólo qué tan fiel es un videojuego al dato, sino qué tan profundamente conecta al jugador con el contexto histórico, con sus dilemas y posibilidades, que tan inmerso lo hace estar y que esa inmersión sea aprovechada al máximo para favorecer el aprendizaje y enseñanza de la Historia, porque muchas veces, un relato ficticio bien construido puede despertar más reflexión histórica que una cronología perfectamente exacta pero emocionalmente vacía, tal como sucede con la literatura, que nos ambienta en una época histórica pero que no necesariamente todos sus elementos son tal como ocurrieron en lo que conocemos como la Historia oficial, se crean personajes e incluso eventos para favorecer a la trama.

Estas explicaciones refuerzan que lo contingente, lo contrafactual y la imaginación histórica no son enemigos de la Historia, sino aliados de la reflexión histórica, no hay motivo para verlos como algo negativo, nos ayudan a ver que la Historia no fue algo que “tenía que pasar así”, sino algo que podría haber sido de

muchas formas, y cuando un videojuego se atreve a mostrar esas posibilidades, está invitando a los jugadores no solo a jugar, sino también a pensar históricamente, a preguntarse por qué las cosas pasaron como pasaron y qué habría pasado si no.

Para ir finalizando esta parte, quiero hacer énfasis en que en la actualidad, los videojuegos han pasado de ser solo una forma de entretenimiento a convertirse en una herramienta que también toca temas históricos, esto nos lleva a ver qué lo videojuegos se encuentran con este debate de su fidelidad respecto a la Historia, y aún con todo lo dicho ya, no es fácil derribar esas barreras que muchos ven para con los videojuegos, porque los videojuegos combinan dos cosas que a veces entran en conflicto, el deseo de representar la Historia y la necesidad de ofrecer una experiencia divertida para el jugador, esto último es vital para mantener la esencia de diversión.

Los creadores de videojuegos se enfrentan al reto de equilibrar la precisión histórica con las exigencias del diseño del juego, es decir, aunque se quiera mostrar el pasado de forma correcta, muchas veces es necesario modificar ciertos elementos para que el juego sea dinámico, entretenido y jugable, no significa necesariamente que todo lo histórico se sacrifique, sino que se toman ciertas libertades que permitan que el juego funcione como tal, hay juegos que buscan representar eventos históricos con cierto grado de seriedad, algunos títulos de disparos en primera persona ambientados en guerras reales usan documentación para crear escenarios que se sientan auténticos. *Battlefield 1* es un gran ejemplo de ello al ambientarse en el escenario de la primera Guerra Mundial y hacerlo con un lujo de detalle fenomenal y mantiene una seriedad totalmente estable, pero en algunos casos hay aspectos de la Historia como las emociones, experiencias o decisiones personales de quienes vivieron los hechos, que son imposibles de reproducir con exactitud, en esos casos, los videojuegos ofrecen espacio para la interpretación o la ficción.

Un ejemplo claro es la saga *Assassin's Creed*, donde se mezclan personajes y lugares históricos con una Historia completamente inventada, no todo lo que se muestra es real, sí hay un esfuerzo por recrear con detalle ciudades, arquitectura o hechos del pasado pero se pueden encontrar errores y eso no significa que no exista

un interés por acercarse al contexto histórico, más bien, se muestra que la fidelidad en los videojuegos no es absoluta, sino una construcción parcial, algo selectiva pero funcional para el medio, ahora, también existen videojuegos de estrategia que, sin contar una Historia lineal como tal, permiten al jugador tomar decisiones en escenarios históricos bien ambientados, estos juegos no siguen una narrativa exacta de la Historia, pero sí colocan al jugador en contextos que le hacen reflexionar sobre los procesos políticos, económicos o militares de ciertas épocas, en muchos casos, estos juegos despiertan curiosidad y ganas de aprender más sobre el pasado ¹⁹⁴.

Por eso, pensar que un videojuego debe ser 100% fiel a la historia es desconocer cómo funcionan estos productos, fuera del conocimiento de este entorno quizá parezca algo fundamental exigir este nivel de fidelidad, pero su objetivo principal sigue siendo entretener, pero eso no los aleja necesariamente de la Historia, lo importante es reconocer que aportan desde otro lugar, no como un manual escolar, sino como una puerta de entrada a la reflexión histórica.

Por último, el tocar esta temática de la fidelidad y lo contrafactual, la contingencia y la imaginación histórica en el entorno de la Historia y los videojuegos es indispensable debido a que si se tiene la consideración de que un videojuego debe ser fiel a la Historia es porque se considera que en la Historia existe una verdad absoluta, que el relato y construcción histórico es contundente y sin ninguna posibilidad de ser distinto a lo que se nos cuenta, por eso si es absoluto no se puede considerar la cuestión contrafactual y contingente, pero a mi parecer no existe esta cuestión del absolutismo dentro de la Historia, y si no existe un absoluto, si no hay una única verdad en los hechos que se cuentan a través de la Historia, entonces puede haber un camino para lo que planteamos sobre las tres diferentes categorías, porque dentro de un hecho no hay algo contundente y único, tenemos fuentes que respaldan una versión pero que a su vez detalles minúsculos pueden hacer variar dicha versión por más clara que pueda estar, esto es importante dentro del aspecto de la fidelidad de los videojuegos, porque si se busca que un videojuego sea

¹⁹⁴ ANAYA, Ignacio. "EL VIDEOJUEGO Y SU FIDELIDAD HISTORICA: ¿UNA RELACION POSIBLE?". vertigopolitico.com. 7 de septiembre del 2024.
<https://www.vertigopolitico.com/columnas/notas/el-videojuego-y-su-fidelidad-historica>.

totalmente fiel es porque la Historia es absoluta en sus hechos y eso no es así, nuevamente, no hay una verdad única y por lo tanto un videojuego que maneja un hecho histórico y añade elementos ficticios como en el caso de *Red Dead Redemption*, no hace que pierda seriedad, sigue manejando el mismo hecho histórico pero hace uso de la posibilidad que tiene un universo digital sin límites, mostrarnos lo que es nuestra sociedad y lo que fue a partir de los recursos que tiene ese mundo digital, en su contexto e incluso mostrarnos las posibilidades del hubiera, en otros videojuegos que analizan contextos de desarrollo diferente al que sucedió en la vida real con algunos hechos, por eso es tan vital la comprensión de estas tres categorías dentro de la Historia para esta investigación, para ver qué determina lo que podemos considerar como un videojuego serio para ser una alternativa dentro de la Historia, para ser considerado una fuente o un recurso en el aprendizaje y enseñanza de la Historia misma, entendiendo que los elementos ficticios no le restan mérito alguno, son parte de la propia esencia de un videojuego.

Cuestionario a docentes

Una vez abordado y explicado todo el tema acerca de la contingencia histórica y la cuestión de la fidelidad en los videojuegos, es momento de entrar de lleno en los cuestionarios y observar las varias opiniones que hay respecto al entorno de los videojuegos como una alternativa en la enseñanza de la Historia, para ello hay que comenzar con las entrevistas realizadas a los docentes de la Facultad de Historia de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, los docentes que participaron en esta encuesta fueron un total de ocho docentes, cuatro mujeres y cuatro hombres, algunos docentes con acercamiento a los videojuegos como también docentes sin conocimiento de los videojuegos, todas las entrevistas fueron realizadas de manera oral y grabadas. Tengo que mencionar que una de las docentes entrevistadas no es historiadora, pero da clases dentro de la facultad de Historia, acercada a la rama del arte, aun así, considero vital su opinión, porque ella es parte de la Facultad de Historia y tiene un pensamiento acercado a la noción de la Historia.

Los profesores entrevistados fueron:

- Enrique Vargas García, profesor investigador de tiempo completo, titular B.
- Roberto Estanislao Zavala, coordinador de la licenciatura, del programa educativo de la licenciatura en Historia.
- Ramón Alonso Pérez Escutia, profesor investigador de la Facultad de Historia y en la actualidad también tiene funciones de jefe de la División de Estudios de Postgrado.
- Miguel Ángel Gutiérrez López, profesor investigador en la Facultad de Historia de la Universidad de Michoacán.
- Tzutzuqui Heredia Pacheco, profesora investigadora de tiempo completo.
- Gabriela Chávez Jerónimo, docente en la Facultad de Historia. También está a cargo de la planeación y ejecución de los programas de educación continua de la Facultad de Historia. Su formación como tal es en artes visuales por la Facultad Popular de Bellas Artes.
- *Lis Alejandra Andrade Figueroa*, profesora y coordinadora del servicio social.
- Glafira Espino Garcilazo, profesora universitaria.

Tengo que añadir que en algunos casos con maestros que desconocían el entorno de los videojuegos se les dio un apoyo al mostrar un pequeño vídeo de menos de 3 minutos de duración que muestra de manera breve lo que es *Red Dead Redemption*, en los casos específicos de la profesora Lis Alejandra y el profesor Ramón Alonso, por el contrario a la profesora Glafira y al profesor Roberto, quienes también están alejados del entorno de los videojuegos, no se les hizo ninguna muestra del contenido sino más bien hasta acabar las preguntas, esto con el

objetivo de conocer una perspectiva totalmente fuera del conocimiento de este videojuego.

Los demás profesores tenían un acercamiento escaso o más cercano al conocimiento de este videojuego, tal como se puede apreciar en la encuesta realizada.

La forma para mostrar las preguntas y respuestas será colocando cada pregunta y sus respectivas respuestas, he decidido colocar las respuestas de manera literal, tal y como fueron dichas por los entrevistados, posteriormente se hará un análisis para analizar cada pregunta, del mismo modo al finalizar todas las preguntas se hará un análisis general.

1. ¿Ha utilizado o consideraría utilizar videojuegos como recurso didáctico en clases de Historia?

Enrique Vargas García: “Sí, considera utilizar, la razón aquí sería que el uso de la imagen procesa ciertos elementos que facilitan el acceso a la información, por ejemplo, hay construcciones neuronales que determinan cómo trabajas con un hemisferio o con otro, en la cuestión de percepción de tiempo y en la cuestión de percepción de espacio. Entonces ya de entrada el videojuego te permite, a través del uso de la imagen, trabajar con lateralidad distinta a cuando tú llevas un proceso de enseñanza-aprendizaje de manera tradicional, por ejemplo, a través de la lectura o del uso exclusivo del pizarrón.”

Roberto Estanislao Zavala: “Pues en la experiencia que tengo dando clases, 15 años voy a cumplir dando clases, no he utilizado este recurso didáctico como los videojuegos. Realmente en mis asignaturas, Historia Mundial, Geografía Histórica de México, Geografía Histórica Mundial y ahora con el nuevo plan de estudios, Corrientes Pedagógicas, no he implementado este recurso como tal, más bien he sido un profesor un poco más tradicionalista, los recursos didácticos que están en nuestra biblioteca, los libros, las enciclopedias, no me considero del todo tradicionalista porque sí tenemos que implementar otros recursos que tienen que

ver con el Internet, con las fuentes electrónicas que se pueden encontrar en plataformas de las universidades del país y universidades extranjeras. Pero como tal los videojuegos no, no los he implementado.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Bueno, ahí precisamente habría que ver en qué nivel educativo se podrían usar, si de primaria, secundaria, de bachillerato y a nivel universitario, yo considero por la realidad y los tiempos que vivimos, en todos los ámbitos sociales, que sería muy recomendable en los niveles de primaria, secundaria y probablemente alguna instancia de bachillerato. No he tenido la oportunidad, pero si se presentara la oportunidad habría que ver qué tipo de videojuegos y los contenidos para valorarlo, pero no es descartable.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Sí, de hecho el uso de los videojuegos, para dar un poco más de acercamiento a esta pregunta, considero que hay desde la opción en la que directamente se usa el videojuego, así que los estudiantes, los docentes jueguen desde la experiencia, pero también los videojuegos muchas veces son utilizados en las clases no directamente jugándolo, sino de la información que aparece ahí, las capturas de pantalla, el análisis del guion, y en esos casos sí me ha tocado utilizarlo, en el caso específico de la saga *Red Dead Redemption*, la he comentado con los estudiantes, más con otros diversos tipos de juegos similares que recurren a una recreación histórica, entonces sí, directamente no he trabajado con *Red Dead Redemption*, pero sí he trabajado con juegos similares.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Hasta el momento no he utilizado ningún videojuego, pero creo que es un buen recurso didáctico, sobre todo para las nuevas generaciones, y hacerles más atractivas ciertas materias. Consideraría utilizarlo, sobre todo estoy pensando en la materia de Geografía histórica o de Cartografía.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “Todavía no los utilizo, pero sí lo consideraría. Yo pienso que sí son una buena herramienta de trabajo didáctico, como una herramienta

pedagógica, didáctica, porque tenemos que estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías y eso incluye el trabajo docente.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Nunca he utilizado videojuegos, pero creo que sí sería una herramienta que, si se busca la forma adecuada, creo que sí podría servir bastante para las clases de historia.”

Glafira Espino Garcilazo: “Sí, desde luego que sí, solo que tendría que acercarme a conocer qué videojuegos son los adecuados para nivel licenciatura y concretamente para la carrera de Historia y más enfocados aún para la materia que esté impartiendo. Ese videojuego tendría que estar contemplado dentro de los contenidos de mi programa de la materia, que se prestara y que yo en términos generales pienso que se pueden utilizar videojuegos para todo, y desde luego están los videojuegos educativos que en este momento la verdad desconozco pero que sí estaría dispuesta a indagar más, ya que yo de lo que estoy investigando, lo que utilizó más como recurso didáctico son videos, videoconferencias pero he escuchado algunas cosas interesantes de videojuegos.”

En esta pregunta las respuestas de los maestros tienen una tendencia mayoritariamente favorable hacia el uso de videojuegos como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia. Cuatro de los docentes Enrique, Miguel Ángel, Glafira y Gabriela, se muestran abiertamente dispuestos a usarlos o ya lo han hecho de alguna forma, destacando sus potenciales educativos desde una perspectiva neuro educativa, tecnológica o pedagógica cómo bien mencionaron, otros tres por su parte la maestra Tzutzui, Lis y Ramón no los han utilizado, pero consideran que podrían ser una herramienta útil si se implementan con criterio, especialmente para niveles educativos como primaria o secundaria, o si se seleccionan juegos adecuados al contenido curricular, ahora bien, solo un docente, el profesor Roberto, se mostró más distante con respecto al uso de videojuegos, identificándose con una práctica más tradicional aunque eso sí, no cerrada a nuevas tecnologías, de manera general las respuestas a esta primer pregunta nos permiten ver qué hay un interés en

incorporar recursos innovadores al aula, pero también evidencian una necesidad común de capacitación, selección crítica de contenidos y adecuación al nivel educativo.

2. ¿Qué ventajas cree que podrían tener los videojuegos como herramienta para la enseñanza de procesos históricos?

Enrique Vargas García: “Te da el desarrollo de capacidades neuromotoras, el desarrollo de capacidades visomotoras, es decir, la relación ojo-mano que te da, a su vez, te permite el que se vayan generando lo que se denominan habilidades duras o *hard skills*, y esas habilidades duras tienen que ver con el manejo de motricidad fina y el videojuego trabaja sobre la idea de la motricidad fina pero también de la cuestión visomotora entonces tus procesos de composición y desarrollo neuronal son distintos, pero sin pensarlo, a cuando tú ves palabra entonces hay desarrollo cognitivo y hay desarrollo psicomotor.”

Roberto Estanislao Zavala: “Pues debe de tener algunas ventajas para los nuevos estudiantes, no tengo así una idea en concreto, realmente es un tema muy novedoso, desconozco si haya alguna ventaja para las nuevas generaciones, las debe de haber porque son generaciones más visuales, más creativas y creo que eso tiene que ver con este tipo de herramientas, con los videojuegos, son chicos que tienen otra dimensión de lo que es el mundo. Entonces debe de haber algunas ventajas que complementen la formación del historiador y en específico con la enseñanza de la Historia.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Yo creo que, con un guion elaborado, objetivo, claro, pudiera tener alguna incidencia, sobre todo en aquellos aspectos, aquellos problemas de la más difícil comprensión.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Las ventajas son diversas y también depende del tipo de uso que se les dé. Por ejemplo, algunas veces, cómo yo doy clase en la

maestría de enseñanza de la Historia, y ahí tengo que dar algunas clases que tienen que ver con la didáctica de la Historia, y entonces los videojuegos sirven tanto para ejemplificar el uso de la tecnología, o de ciertas tecnologías ya aplicadas a la enseñanza, pero también a veces para hacer una distinción o discutir con los estudiantes en lo que podría considerarse como una distinción en lo que a veces consideramos la realidad histórica, el pasado, el contenido del pasado como algo objetivo, algo que ocurrió, y eso en relación con el papel que puede tener la imaginación en la reconstrucción de ese pasado.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Pues me parece que sería más atractivo, insisto, sobre todo para las nuevas generaciones que ya vienen con este chip, desde chiquitos, jugar estos videojuegos, y muchos de ellos se desarrollan en un contexto histórico, entonces me parece que sí podría ser útil, y que la ventaja es que está ahí el juego, y que se puede acceder para hacer algún tipo de análisis vinculándolo con un proceso histórico.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “La ventaja que pienso pueda tener es que se convertirían en actividades lúdicas. Lo lúdico y el juego siempre lleva a que el estudiante adquiera un mejor conocimiento, pero implementar nuevas estrategias tecnológicas también implica nuevos métodos de enseñanza, entonces sí, pienso que sería una herramienta lúdica y de acuerdo también a la edad de los estudiantes actualmente que van de la mano con el desarrollo tecnológico.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Lo que sucede es que en las clases que he dado, he llegado a escuchar que los muchachos están muy relacionados con los videojuegos y hablan de personajes y los describen bastante. Entonces, sí estoy consciente de que es algo ya cultural, tal vez, de los jóvenes y hay algunos que hasta se emocionan muchísimo, te explican, y yo a veces no comprendo muy bien, pero se emocionan al platicar sobre ello. Creo que es llamativo para ellos que, de esa manera, jugando, puedan estar también aprendiendo y más porque es un medio que para ellos ya es utilizado todos los días. Incluso en estos juegos que entiendo

que también hasta juegan con diferentes personas en diferentes lugares. Así que, creo que sí, no lo he utilizado, pero creo que sería una buena herramienta.”

Glafira Espino Garcilazo: “Pues sencillamente que sería una educación más didáctica sería una manera de trabajar los contenidos apoyándonos en diferentes materiales y herramientas y esta herramienta sería muy adecuada porque los chicos disfrutarían del conocimiento y obtendrían un mayor aprendizaje disfrutando de el.”

En la segunda pregunta podemos ver qué hay una opinión general entre los docentes sobre las posibles ventajas de los videojuegos como herramienta para la enseñanza de procesos históricos, aunque cada uno hace énfasis en los distintos aspectos, en específico el profesor Enrique subraya los beneficios cognitivos y psicomotores, haciendo alusión al desarrollo de habilidades visomotoras y neuromotoras que están en el aprendizaje profundo, el profesor Miguel Ángel destaca su valor para discutir la construcción del conocimiento histórico, diferenciando entre pasado “real” e imaginado, la cuestión ya abordada con anterioridad aquí en mi investigación. El maestro Ramón tiene una opinión más mesurada, él reconoce el potencial que podrían tener los videojuegos siempre que exista un guion bien estructurado. Por su parte, las profesoras Tzutziqui, Gabriela, Lis y Glafira resaltan lo lúdico y motivador del videojuego como elementos esenciales que sirven como ventajas, así como su capacidad para conectar con las nuevas generaciones a través de un medio ya presente en su vida cotidiana, la maestra Lis y la maestra Gabriela también sugieren que su valor radica en la cercanía cultural que los videojuegos tienen para los estudiantes actuales, la cercanía hacia los estudiantes y así el profesor Roberto, quién tiene cierta distancia por su desconocimiento del tema, reconoce que podrían tener ventajas para estudiantes visuales y creativos, no menciona como tal ventajas pero si habla de que debe haberlas. Las respuestas para esta pregunta reflejan una percepción positiva hacia los videojuegos como recurso pedagógico innovador, aunque también evidencian distintos niveles de familiaridad, desde quienes ya los utilizan hasta quienes apenas los contemplan como una posibilidad.

3. ¿Qué riesgos o desventajas ve en el uso de videojuegos como medio para enseñar Historia?

Enrique Vargas García: “Sí, sí hay una desventaja, cuando no tiene un objetivo, en el uso del videojuego hay que entender que todo juego tiene normas, todo juego tiene reglas y cuando tú, dentro del juego no respetas la norma o no respetas la regla, entonces estás violentando al mismo juego ¿Para qué se utiliza el juego y el juguete?, para aprender normas y reglas, entonces una de las desventajas aquí es que si tú no conoces los límites del juego, si tú no conoces las normas del juego o quieres violentar las normas del juego, eso se te conforma como una actitud y esa actitud después la vas a transferir a tu vida personal y a tu vida social, otra desventaja es, que no haya una limitante en tiempo, el juego debe de tener un tiempo por el uso que haces de la imagen.”

Roberto Estanislao Zavala: “Creo que esta respuesta tal vez pudiera sonar más a nuestras abuelitas, pueden ser una desventaja que siempre estén en las computadoras, en los celulares, en las tablets, con este tipo de recursos, no sé a ciencia cierta desventajas, no te puedo enumerar las desventajas que pueden haber, tal vez desventajas en la salud, en la vista, no sé, no percibo, no alcanzó a construir una respuesta de desventajas, un problema en el uso de los videojuegos para poder enseñar la Historia, sin embargo, estamos en el siglo XXI y creo que se necesitan nuevas herramientas, nuevas formas de que los alumnos puedan aprender la Historia. Entonces si este es un mecanismo, un método para que los chicos se interesen por aprender procesos sociales, por aprender espacios de transformación, cultura, tradiciones, pensamientos ideológicos. Si esta es una herramienta para que ellos puedan interesarse en estos temas, pues eso sería complementando un poquito la pregunta anterior, esas ventajas.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Pues bueno, ahí también entra el sentido ético, que pudieran tergiversar los contenidos o pudiera haber un abuso excesivo. Y lo puedo

comentar, hay algunos profesores que hacen abuso, por ejemplo, de los videos de YouTube. A veces se vuelve una cultura de la comodidad y se descansa en esto, eso le quita al profesor habilidades como... bueno, hábitos como preparar la clase. Yo creo que un poquito desviado de lo que planteas, pero más o menos podría derivar de eso.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “La desventaja está asociada en que la gente que los juega, y no estoy solamente hablando de historiadores o de los alumnos, la gente en general muchas veces carece de información suficiente para distinguir entre un pasado histórico sobre el cual tenemos más certeza que así ocurrió y la reconstrucción que hacemos a partir de no solamente los videojuegos, sino del cine, la literatura. Y a veces es difícil que la gente pueda distinguir entre una investigación histórica que lo que busca es establecer exactamente qué pasó, o con la mayor precisión posible, y una reconstrucción que simplemente nos dice cómo podrían haber pasado las cosas, nos dice cosas que eran posibles, pero no necesariamente ocurrieron así.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Primero, pues que no todos los estudiantes tuvieran acceso a los juegos o los conocieran, y segundo, pues tener aquí en la facultad los aparatos necesarios para poderlos socializar a todos los estudiantes.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “Probablemente un riesgo pienso, no sé, infiero que podría ser la capacidad de desarrollo crítico de los temas. Probablemente si no son juegos bien pensados, bien desarrollados, se pueda caer en nada más adquirir información muy básica, si es un conocimiento leve, regular, no le permita al estudiante generar un sentido crítico sobre los procesos históricos, sobre los movimientos históricos. A lo mejor, pienso que ese puede ser un problema, dependiendo de cómo esté desarrollado, los contenidos que esté manejando y cómo maneja esos contenidos.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Los riesgos que podrían ser son los comunes, el que pasen demasiado tiempo, que se claven mucho en los juegos, el otro riesgo que podría haber es que los juegos no estén bien informados o que los juegos no estén bien realizados, basándose en hechos verídicos y sustentables y que haya evidencias, que sean como no tan estrictamente verdaderos.”

Glafira Espino Garcilazo: “Pues la verdad no veo ninguno a menos de que ya los chicos, los jóvenes que ya en este caso son jóvenes más o menos formados, ya tuvieran esa adicción hacia los videojuegos pero en realidad no creo que la adicción la desarrollen con videojuegos de la Historia para nada, más bien otro tipo de videojuegos otro tipo de temas que les gusta mucho emplear y eso ya no tendría que ver con mi materia, digamos con mi trabajo, sino más bien con prácticas que ellos han venido desarrollando en otros espacios como es en su casa.”

Las desventajas en el uso de videojuegos en la enseñanza de la Historia que hicieron notar los maestros revela una visión que es cautelosa y con distintos enfoques, el maestro Enrique dice que es importante ver el riesgo de hacer uso de los videojuegos sin objetivos claros y sin respeto a las reglas del juego, lo cual podría repercutir negativamente en actitudes personales y sociales; también señala la importancia de regular el tiempo de uso, mientras que los profesores Miguel Ángel, Gabriela y Lis coinciden en que la preocupación está en los contenidos, es decir, si los videojuegos no están bien fundamentados históricamente o no estimulan el pensamiento crítico, pueden inducir visiones erróneas o simplistas del pasado, el maestro Ramón añade una crítica sobre la posible comodidad excesiva del docente, lo cual puede empobrecer la preparación y profundidad de la enseñanza, más que una preocupación al contenido, una preocupación al Uso que se le da, por otro lado la maestra Tzutziqui señala un problema más estructural, la falta de acceso a la tecnología por parte de todos los estudiantes, sabiendo que no todas las escuelas tendrán la oportunidad de poder implementar este recurso a la enseñanza. El profesor Roberto, aunque no identifica riesgos específicos, reconoce que podría haber posibles efectos negativos en la salud por el uso excesivo de pantallas,

aunque sin oponerse a su incorporación. Finalmente, la maestra Glafira minimiza los riesgos, argumentando que la adicción a los videojuegos generalmente está vinculada a otros géneros, no a los de corte histórico, y por tanto no ve un impacto directo en su materia, de este modo, la opinión general de los docentes reconoce que, si bien los videojuegos pueden ser útiles, deben integrarse con criterio pedagógico, evaluación crítica del contenido y condiciones adecuadas de infraestructura y acceso.

4. ¿Conoce el videojuego *Red Dead Redemption*? Si la respuesta es sí, ¿qué opinión tiene sobre su representación del Lejano Oeste?

Enrique Vargas García: “Sí. Es un juego que se mueve en el mundo de la pseudoconcreción, es decir, tiene elementos que se encuentran insertos en una realidad existente pero también tiene elementos que vienen a través de la construcción de imaginario.”

Roberto Estanislao Zavala: “No lo conozco, no.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “No. Por lo poco que pude ver, veo que son alegorías y son clichés que se han tomado, algunos elementos alegóricos como el vaquero valentón, pistolero, los colonos desvalidos, los indios como elementos negativos y malos. Ha habido una distorsión, porque el proceso de colonización del lejano oeste implicó muchas aristas, una lucha feroz entre los grupos de poder y de interés, la depredación del medio ambiente, entre otras aristas. Ya cuando uno ve bibliografía o reportajes más precisos, pues mucho se diluye esta alegoría, esta representación.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Sí. Lo que he sabido, por el acercamiento que he tenido a la revisión de este videojuego, es que, en este caso, como en algunos otros, ocurre un fenómeno interesante. Compañías de videojuegos recurren a una reconstrucción histórica, contratando especialistas, recopilando información, porque

hay que preguntarnos qué sentido tiene buscar una reconstrucción o una representación realista de ese pasado, cuando un videojuego se podría hacer simplemente un mundo de fantasía. Entonces, lo interesante de estos videojuegos es que sí hay un trabajo de investigación para que lo que aparezca ahí, esté apegado a lo que los historiadores consideraríamos como un acercamiento a esa realidad histórica.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Lo he escuchado, nunca lo he jugado, pero sí lo he escuchado, mis hijos lo juegan. Yo lo que escucho y lo que veo son escenas del viejo oeste donde se enfrentan, no sé si buenos contra malos, pero bueno, ahí se enfrentan, pero el escenario, lo que he visto es que nos remite a la Historia de los Estados Unidos de Norteamérica.

A mí lo que me llama mucho la atención es la calidad de las imágenes, yo crecí con videojuegos como *Pac-Man* y este tipo de juegos que eran muy sencillos, ahora se vuelven clásicos, pero me llama mucho la atención la calidad de las imágenes y sobre todo que se utilizan mapas, eso me llama mucho la atención, estos mapas te van ubicando, como con una brújula te van diciendo hacia dónde seguir el camino, dónde se encuentra el enemigo, cuestiones de ese tipo y eso creo que es lo que deberíamos de rescatar, insisto, no para todas las materias, pero sí habría algunas materias de la currícula de la licenciatura en Historia que podrían ser abordadas desde un videojuego.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “No lo he jugado, pero lo he visto un poco, me parece está bien ambientado.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “No lo había escuchado, pero de acuerdo al pedacito de video que vi, sí me llamó la atención que estaba bien, la naturaleza, el entorno, el uso del fuego, el ferrocarril, la vestimenta. Lo poco que vi creo que sí, pues como que sí se me hizo adecuada, fue muy poco lo que pude ver, pero creo que al inicio lo veo bien. Tendría que investigar o conocer un poco más de él para

poder tener, así como en general una evaluación, pero lo poco que vi, que fueron como cuatro minutos, creo que está bien, bien hecho.”

Glafira Espino Garcilazo: “No, como te decía en un principio yo no estoy prácticamente nada acercada a los videojuegos.”

En esta cuarta pregunta hay una clara división entre los docentes que conocen *Red Dead Redemption* y aquellos que no han tenido contacto directo con el videojuego, lo que claramente marca una diferencia importante en la profundidad de las opiniones que tengan. El maestro Enrique y el maestro Miguel Ángel, quienes lo conocen mejor, ofrecen una valoración más reflexiva, el maestro Enrique señala que el juego está entre lo real y lo imaginario, un fenómeno que denomina "pseudoconcreción", mientras que el profesor Miguel Ángel destaca que, a pesar de ser una obra de entretenimiento, hay detrás de todo ello, un esfuerzo por recrear históricamente el pasado mediante investigación especializada. La maestra Tzutzuqui, Gabriela y Lis, aunque no han jugado directamente, han visto partes del videojuego o lo conocen indirectamente por sus hijos en el caso de la maestra Tzutzuqui o fragmentos en video en el caso de la maestra Lis y la maestra Gabriela por haberlo visto en alguna otra parte, de éste modo ellas valoran positivamente los aspectos visuales como la ambientación, la geografía, los paisajes y el uso de mapas, estas tres maestras coinciden en resaltar la calidad estética y el potencial educativo que podría aprovecharse, aunque también reconocen su limitado conocimiento del contenido completo, en contraste a esto, el profesor Ramón hizo una crítica más ideológica basada en lo poco que ha observado, pues cómo se indicó previamente, se le mostró un vídeo relacionado al videojuego, su opinión señala la presencia de clichés del *Western* que podrían simplificar o distorsionar la complejidad histórica del proceso de colonización, por su parte, los maestros Roberto y Glafira admiten no conocer el videojuego en absoluto, lo cual los excluye de la reflexión crítica más desarrollada por sus colegas, así se ve que existe una diferencia clara entre quienes tienen una experiencia directa o un conocimiento más informado del videojuego, y por tanto pueden ofrecer un análisis más profundo, y

quienes apenas lo han visto o ni siquiera lo conocían, lo cual condiciona sus opiniones.

5. ¿Cree que un videojuego como *Red Dead Redemption* podría facilitar la comprensión de ciertos contextos históricos?

Enrique Vargas García: “Sí, de acuerdo, sí los facilita, porque hay un diseño de escenarios y en el diseño de escenarios, todo escenario se diseña a partir del conocimiento de una realidad, tú no puedes diseñar desde lo que no conoces.”

Roberto Estanislao Zavala: “Yo creo que sí, porque nuestros alumnos, de la universidad, los alumnos que llegan al nivel superior, algunos son más visuales, entonces en ese sentido, el contexto como tú me lo has manejado, en el que está elaborado este videojuego, pues puede representar entornos diferentes, me decías tú que este está elaborado entorno a un contexto de la Revolución Mexicana, entonces si hay videojuegos, si existieran videojuegos donde el entorno, el paisaje, la población que vive en ese entorno, en ese paisaje, se realiza entorno a esos videojuegos, yo creo que sería muy útil, muy agradable para los alumnos que son más visuales, entonces creo que sí podría facilitar la comprensión para los estudiantes con ciertos contextos históricos.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Bueno, los elementos más, yo creo que, para niveles de formación, cuando es una formación elemental de primaria, secundaria, bachillerato, creo que sería adecuado. Sobre todo, escogiendo elementos que no estén cuestionados y que no redunden en culturas como la de la violencia. Por ejemplo, en el medio oeste, estos duelos de pistoleros, ahí deberían verse ciertos valores como el colono laborioso, etc., que también forman parte de esta ambientación del medio oeste, pero que casi no se usa.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Lo he investigado, directamente todavía no me he puesto a jugarlo, pero más o menos ya lo he visto y sí, yo creo que sí, pero ahí,

como he mencionado en la respuesta anterior, depende mucho de la relación que el jugador establece con el videojuego. Por ejemplo, seguramente mucha gente llegará a este videojuego y no va a saber nada sobre cómo se creó, qué tan realista puede ser la información que está ahí, y simplemente lo va a jugar y para ellos va a ser un juego más de un mundo de fantasía, pero sí en cambio alguien que conoce la Historia, un docente, un especialista, lo autoriza como instrumento, podría ofrecer información previa a los jugadores para tener una valoración diferente del contenido del videojuego.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Sí, considero que sí, es muy visual para quienes aprenden de manera visual, pero también está la parte auditiva y por otro lado está la parte de que tienes que estar conjuntando todos tus sentidos, me parece que si, uno como profesor lo ubica en un contexto histórico determinado, se complementa con una lectura o con algo y eso únicamente es una herramienta o un medio, me parece que sería más fácil que los estudiantes se quedaran con la información, lo asociarían con lo que leyeron, con lo que están viendo y con lo que están jugando.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “Si este videojuego no está diseñado y pensado específicamente para transmitir un conocimiento histórico, valdría la pena analizarlo y ver cuál es el impacto como conocimiento general de una época, de un contexto, probablemente. Pero como herramienta pedagógica, habría que analizarlo y ver si es fiable para su implementación en un aula con estudiantes. Porque si el juego está pensado para un público con cero conocimientos históricos, o para adolescentes, para otro tipo de público, pienso que sus finalidades no son tan apegadas al contenido histórico como una real, no lo sé, habría que ver quiénes son los diseñadores, de dónde proviene este juego, y si realmente hay un sustento histórico para poderlo llevar al aula. La herramienta del videojuego, como una herramienta pedagógica, para su aplicación en el aula, estoy totalmente de acuerdo. Si es un juego que es de mercado abierto, a lo mejor puedes tomar ciertos referentes, pero no sería el sustento de todo un tema a abordar en el aula.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Sí, pues sí lo creo. Bien realizado, sí, y revisado, o sea, tendría que ser evaluado primeramente para poderlo dar a los muchachos, ¿no? Primero uno cómo comprobar cómo está la información, el entorno y todo esto, para poderlo dar en clases, utilizarlo.”

Glafira Espino Garcilazo: “Bueno, con base en esta palabra de Kant, filósofo alemán del siglo XVIII, principios del XIX a priori, de manera apriorística como lo entiende Kant o sea antes de conocer, yo tendría que primero, ver el videojuego porque como profesora tengo una gran responsabilidad y aunque a mí me dijeran que un videojuego trae muchos elementos históricos tendría que indagar cómo se manejan esos datos históricos qué tan verídicos son si están tergiversando o adaptando la Historia porque hay mucha manipulación y mucho ocultamiento de información y también se adapta pues para que este tipo de materiales sea vendible, entonces hay que ser muy cuidadosos pero yo intuyo que sí, debe de haber verdaderos videojuegos 100% educativos y que se apegan al conocimiento científico del tema, ahora, para poder utilizar este videojuego en caso de que sí, pues debo manejar bien algunos datos históricos de este periodo, tendría yo que trabajar ese periodo, abarcar ese periodo digamos, de estudio para mis estudiantes en mi semestre, en mi materia o sea, no podría meter un videojuego aunque fuera de carácter histórico que nada tuviera que ver con la materia primero verlo, analizarlo y ver qué es lo que aporta para el grupo.”

En esta quinta pregunta, la mayoría de los docentes coincide en que *Red Dead Redemption* podría facilitar la comprensión de ciertos contextos históricos, aunque bajo condiciones específicas y con distintos matices en sus respuestas, los profesores Enrique y Roberto consideran que sí, destacando la capacidad del videojuego para construir escenarios basados en conocimientos reales y su utilidad para estudiantes con estilos de aprendizaje más visuales, la maestra Tzutzquui y el maestro Miguel Ángel comparten esta postura también pero subrayan la necesidad de que el docente acompañe el juego con contenidos previos o complementarios, señalando que la experiencia y el aprendizaje dependen de la mediación

pedagógica, el profesor Ramón también lo considera útil, pero limita su efectividad a niveles educativos básicos y añade una advertencia sobre contenidos que podrían reforzar estereotipos violentos si no se seleccionan adecuadamente, una cuestión vista en el primer capítulo de la investigación en donde se hizo una explicación de cómo se encuentran divididos y clasificados los contenidos de videojuegos de acuerdo a la edad. Pasando con la opinión de la maestra Lis y Gabriela, ambas comparten una postura cautelosa, reconocen su potencial, pero insisten en que debe ser previamente analizado, evaluado y validado por el docente antes de usarse en el aula, para asegurar su pertinencia y rigor histórico, la maestra Glafira se muestra aún más reservada, planteando que, desde una posición de responsabilidad docente, sería necesario conocer a fondo el videojuego, su veracidad, intenciones comerciales y su compatibilidad con los contenidos curriculares antes de considerarlo viable. Todos los docentes ven posibilidades educativas en este tipo de videojuegos, pero difieren en el nivel de confianza y autonomía que se le otorga a la herramienta, destacando la necesidad de una intervención crítica, informada y responsable por parte del profesorado.

6. Desde su perspectiva académica, ¿Qué tan fiel debería ser un videojuego a la Historia para ser considerado un recurso educativo válido?

Enrique Vargas García: “Ese nivel de fidelidad, tendría que ver más bien con una cuestión de veracidad del contenido a través del uso de la imagen, viene en función de qué fuente se utilice, para el diseño de la información del videojuego entonces el punto es la información, como diseñador, ¿Sobre qué te basas para poder diseñar y hacerlo real?, esa información, que sea verídica a través del uso de una imagen en movimiento, es la fuente.”

Roberto Estanislao Zavala: “Sí tendría que tener una elaboración, un contexto muy acertado, basado en las fuentes, para poder reconstruir el entorno, el contexto, sí tendría que ser basado en fuentes, es decir, que no sean contextos imaginarios, tal vez así era, sino que la elaboración del entorno se construyera a partir de fuentes

fidedignas, tal y cual lo hacen los documentales, las obras de teatro, las novelas históricas, hay cierta información verídica, porque se saca de fuentes de primera mano, como documentos de archivos históricos, y a partir de esa información se recrea el entorno, el contexto. Entonces sí, tendría que ser muy fiel ese videojuego en torno al contexto.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Yo creo que con que tenga una argumentación consistente, ¿no? Porque la misma ambientación objetiva de cómo fueron las cosas es muy difícil, no podemos hacer una reconstrucción muy precisa de lo que fueron los elementos históricos, entonces yo creo que con que contenga los elementos básicos, por ejemplo, en el medio oeste, las formas de organización económica, la articulación social, la percepción de las manifestaciones culturales que tenían los colonos.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Bueno, ahí yo creo que sí habría también que discutir esa noción de la fidelidad, porque ahí hay un problema ya de orden, incluso involucra a la filosofía de la Historia, o son cuestiones de orden epistemológico, e incluso ontológico, porque en la Historia también hay corrientes que dicen que nosotros nunca podremos acceder al pasado, y todo lo que hacemos son reconstrucciones o imágenes del presente sobre ese pasado. Pero incluso si asumimos otra postura y decimos que el pasado se puede conocer con más o menos profundidad y que existe ahí como algo que ya ocurrió, nosotros simplemente vamos a investigarlo, creo que lo que deberíamos plantearnos es realmente cuál es la función de esa fidelidad y lo pongo de esta manera. Sí tiene que haber un mínimo de información en ese contenido del videojuego que corresponda con ese pasado histórico a partir de la imagen que los historiadores hemos creado, es decir, creo que esa fidelidad debería ser suficiente para que quien lo juegue pueda interactuar con el contenido e integrar situaciones en el juego que bien podrían haber ocurrido en ese pasado, para evitar caer en el anacronismo histórico.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Pues el objetivo de los videojuegos ciertamente no es enseñar Historia, ni cartografía, ni geografía, en ese sentido no creo que debe de ser tan fiel, ahí entra el papel del profesor, o sea, de que si yo voy a utilizar este juego o cualquier otro, lo vea primero y yo me formé en mi propio criterio y bueno, decir esto sí está pegado más o menos a lo que sucedió, es decir, no dejarlos nada más, júéguenlo y hagan tal actividad, sino siempre pues de la mano del profesor y decir, tiene estas limitantes. El exigir que los videojuegos estén muy apegados a la Historia como ciencia, pues es sacarlos también del objetivo de los videojuegos, que es pues meramente lúdico y me parece entonces que sí podríamos hacer uso como una herramienta, pero siempre y cuando hagamos los profesores primero, un análisis del propio videojuego.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “Totalmente, porque un videojuego que sí está pensado para utilizarse como herramienta pedagógica en las aulas, en un espacio educativo formal, tiene que estar totalmente apegado a la investigación histórica, a los hechos. Probablemente en donde se pueda tener la libertad de ese videojuego es en la creación, en cómo lo van a presentar, pero en cuanto a contenido y demás, ese tiene que ser fidedigno.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Sí, tendría que ser bastante fiel, siento que sí, el 99% para no mal informar y que se vayan en otra línea, en otro sentido, si lo vas a utilizar y si viene recomendado y verificado y también fue realizado con personas que conocen de los temas, pues yo creo que no tendría ningún problema en utilizarlo.”

Glaflira Espino Garcilazo: “Apegado al dato científico, si habla sobre un periodo histórico una guerra, una revolución, un personaje tiene que estar apegado a la verdad histórica a lo que se conoce como información científica válida. Bueno, tendría que analizar bien el videojuego y si yo veo que se le da al joven varias alternativas de cómo hubiera podido terminar este fenómeno histórico dado ciertas circunstancias diferentes creo que es algo interesante para que el chico piense sí,

y que vea que bueno, las cosas pudieron ser de otra manera si ciertas circunstancias hubieran cambiado, sea una cuestión de carácter político, académico un problema climático. Creo que sí sería interesante pero tendríamos que dar como profesores la orientación adecuada y la justificación adecuada a los jóvenes de por qué sería bueno utilizar este videojuego en la materia, qué beneficios traería, porque es verdad que nosotros como académicos nos debemos apegar a la ciencia histórica, pero también ya sabemos que como profesores debemos de desarrollar ciertas habilidades capacidades, aptitudes y que en esa cuestión de pensar, de desarrollar pensamiento crítico, está la de ser creativos y ver otras posibilidades, pero nunca, nunca confundir pues con el dato histórico, siempre hay que diferenciar una cosa y otra.”

Aquí hay una gran variedad de posturas respecto a qué tan fiel debe ser un videojuego a la Historia para ser considerado un recurso educativo válido, siendo de las preguntas más importantes. Por un lado, las maestras Gabriela, Lis y Glafira coinciden en que la fidelidad histórica es esencial, los contenidos deben estar fundamentados en fuentes científicas y evitar distorsiones, especialmente si el videojuego será implementado en espacios educativos formales. Los profesores Enrique y Roberto también insisten en la necesidad de basarse en fuentes verídicas, resaltando que la fidelidad debe derivarse del uso adecuado de fuentes históricas al diseñar entornos y contenidos y en contraste, el maestro Miguel Ángel introduce una mirada más epistemológica, cuestionando la posibilidad misma de acceder objetivamente al pasado y planteando que la fidelidad suficiente es aquella que permite representar hechos plausibles sin incurrir en anacronismos, dejando abierta la puerta a una interpretación crítica pero el profesor Ramón se sitúa en un punto medio ya que acepta que una reconstrucción total es difícil, pero sugiere que basta con una argumentación coherente y la inclusión de elementos básicos de la época y la maestra Tzutziqui también plantea una postura más flexible, recordando que los videojuegos no tienen como fin principal enseñar Historia, por lo que no es necesario exigirles una fidelidad total, siempre que el docente actúe como mediador crítico del contenido. Hay entonces un equilibrio entre la necesidad de rigurosidad

histórica para evitar desinformación y el reconocimiento del carácter lúdico y narrativo del videojuego, resaltando el papel clave del docente en contextualizar, complementar y guiar su uso educativo.

6.5.- ¿Cómo un videojuego ambientado en un espacio y tiempo históricos, puede permitir a los estudiantes desarrollar la imaginación histórica, la relación entre historia y contingencia y la historia contrafactual?

Enrique Vargas García: “Esto tiene que ver primero con el contenido, el contenido es el que determina lo que tú quieres que, en este caso, el estudiante asimile. No hay asimilación si no hay contenido y el contenido se genera con base en la idea de lo real, de la realidad, aún y cuando sea una realidad imaginada.

¿Me explico? Si yo trabajo sobre una cuestión futurista, aunque ese mundo futuro no exista, parte del conocimiento de algo real, que se llama el mundo de la concreción, y el mundo de la concreción es cuando tú anidas una forma de pensamiento sobre un conjunto de hechos concretos reales o no reales, y en el momento en que tú colocas los contenidos, a través de un videojuego, entonces tú los puedes hacer atemporales.

No necesariamente el contenido debe de tener una temporalidad, el contenido es atemporal en el videojuego, puede ser temporal si tú lo ubicas en una época imaginaria, pero a partir de eso, a partir del contenido, tú determinas los contextos y los escenarios donde se desarrolla ese contenido y ese contenido puede ser igual, puede ser un contenido que parta de elementos reales o que contenga solamente puro desarrollo de imaginación, en ese sentido, entonces un videojuego se puede mover entre el mundo concreto y el mundo de la pseudoconcreción, que es el mundo que creas a partir de lo que existe pero que no existe.

Entonces ahí es donde el estudiante puede desarrollar cuestiones de la creación más que de imaginación, la creación de imaginarios. Y la creación de imaginarios es el producto de la imaginación. La imaginación entendida como un proceso de pensamiento que te lleva a crear aspectos reales o no reales a partir del mundo existente.”

Roberto Estanislao Zavala: “Un videojuego ambientado en un espacio y tiempo históricos puede convertirse en una poderosa herramienta para desarrollar la imaginación histórica, la comprensión de la contingencia y la historia contrafactual, porque sitúa al estudiante en un entorno narrativo interactivo donde las decisiones, los contextos y los resultados no son estáticos, sino explorables.

El videojuego histórico, si se utiliza con orientación pedagógica, transforma al estudiante de receptor pasivo en agente activo del conocimiento histórico. A través del juego, el pasado deja de ser un conjunto de datos para memorizar y se convierte en un espacio vivo de reflexión, interpretación y creatividad histórica.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Sí, en este sentido, bueno, si lo vemos desde la perspectiva de la creación de las herramientas didáctico-pedagógicas, pues, sería crear una narrativa que permita conciliar los elementos que contiene el videojuego con respecto al momento histórico con el que se le quiere asociar. Si hay la manera de vincular procesos, personajes, eventos de alto impacto que pudieran concurrir en el formato que tiene el videojuego.

Y las contingencias, bueno, ahí sería también con la construcción de narrativas que en algún momento nos permitan ambientar la parte sensible, la parte medular de lo que es el evento que se quiera narrar. Por ejemplo, si ponemos un ejemplo la Revolución Mexicana, en qué circunstancia histórica podemos hacer esta asociación usando elementos del videojuego para crear otros contenidos. Yo considero en función de los tiempos que vivimos esta transformación de las sociedades y herramientas digitales incluidas ahí lo que ahora es la inteligencia artificial pues si es pertinente en aras de preservar la memoria histórica pues echar mano de este tipo de herramientas que serán fundamentales para la formación histórica en el futuro. Yo estimo que este tipo de herramientas como los videojuegos en algún momento guardar toda proporción, podrían ser algo que sustituya a instrumentos tradicionales como la novela histórica pues para la formación tanto de

la noción histórica como de la memoria colectiva. Entonces yo avalo este tipo de instrumentos que ahora están innovando y yo creo que con una buena orientación profesional en el ámbito historiográfico pudieran diseñarse otros videojuegos además de los que se mencionan.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Los objetivos y las funciones de los videojuegos son diferentes a los de la Historia, como un campo específico del conocimiento. A pesar de estas diferencias, a través de los videojuegos es posible la creación de imágenes y representaciones del pasado, a partir de los criterios y características que están presentes en la historiografía. El principal aporte de los videojuegos en el desarrollo de la imaginación histórica está en la posibilidad de ofrecer una simulación en la que los usuarios (los estudiantes) pueden interactuar con un contexto construido para mostrar un momento y perspectiva de la historia. Los videojuegos ambientados en espacios y tiempos históricos no pretenden equipararse con las representaciones historiográficas del pasado, pero sí buscan alcanzar cierto nivel de precisión como una forma de validar y legitimar el sentido de la trama que presentan. Esta característica puede ser utilizada, desde la perspectiva del aprendizaje y la enseñanza, para desarrollar y ejercitar la imaginación a partir de referencias visuales concretas y la posibilidad de interacción con los elementos mostrados. Algunos videojuegos pueden permitir que los usuarios realicen un ejercicio de comprensión histórica, a partir de actuar e interactuar en un contexto en el que se reconstruyen episodios de la historia. En estos casos, esas acciones no son totalmente libres, ya que están determinadas por un contexto histórico establecido previamente, pero sí permiten explorar posibilidades de interpretación del pasado a partir de la interacción con los elementos que le son característicos.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Los videojuegos brindan la posibilidad de entender, de manera práctica, que los hechos históricos son el resultado de las decisiones y acciones humanas. Con cada decisión que toma el jugador el resultado cambia; por lo que nos permiten afianzar la idea de que la historia no está predeterminada,

mostrando la contingencia de los sucesos y la multiplicidad de opciones que existían en cada momento.

Un profesor podría preguntar: ¿Cómo sería el mundo actual? si Castilla y Aragón no hubiesen descubierto América? Esto obliga a los alumnos a investigar y pensar en la interconexión de eventos históricos. Pero hay que tener cuidado con echar a volar la imaginación "sin ton ni son"; el punto de divergencia y el escenario alternativo deben ser plausibles, no simplemente fantasiosos y basarse en una comprensión profunda del contexto histórico."

Gabriela Chávez Jerónimo: "Esa pregunta es para historiadores, yo no soy historiadora, pero pienso que el contenido debe de estar fiel y apegado a la Historia. A lo mejor debería haber dentro del juego un menú o una cápsula en donde quien está trabajando y es el docente, pueda visualizar que el juego ofrece otros espacios, otros panoramas como hipótesis, otros horizontes posibles en ese hubiera o contingencia, pero finalmente todo se tiene que comprobar, como parte del juego para vislumbrar otros escenarios posibles, tendría que quedar claro al estudiante, que no le vaya a generar esa confusión, tendría que quedar muy definido y establecido, que no generara esa confusión, pienso. Entonces tiene que quedar definido eso dentro del aspecto para usar un videojuego, que, si no es fiel a la Historia que conocemos, entonces que quede claro que esas posibilidades, eso si hubiera, están dentro de las alternativas, pero que no son la única vista, son inferencias, son posibilidades, pero que es una intención del autor, del diseñador del videojuego. Como ponerlo como parte del juego, pienso."

Lis Alejandra Andrade Figueroa: "De acuerdo con las posibilidades que actualmente ofrece la tecnología como herramienta para el aprendizaje y la cultura digital en la que los estudiantes viven a diario, los videojuegos pueden funcionar como apoyo dinámico para aprender historia, sin embargo, el experimentar contrafactuales podría generar confusión en cuanto a la narrativa histórica con posibles que no ocurrieron, pero que sin embargo existían otras posibilidades o escenarios lo que

podría fomentar la argumentación crítica en cuanto a acciones, sucesos, efectos, personajes que pudieron influir en los procesos.

Sería importante, que durante el juego siempre se visualice claramente qué es un posible alterno y que al concluir cada nivel del juego se redacte brevemente lo que pasó en el juego, lo que se conoce que pasó y que se aprendió al contrastar ambos.”

Glafira Espino Garcilazo: “Considero que, a través del videojuego histórico como un recurso didáctico, la imaginación en los estudiantes de historia, sobre las distintas posibilidades en que se pudo presentar un fenómeno socio histórico. Obviamente que este recurso, apoyado en dichos conceptos o categorías aplicadas a la historia, contribuye a desarrollar no solo la imaginación, destacada como objetivo nodal de este trabajo para fomentar pensamiento crítico reflexivo del estudiante de historia, sino que, además, este ejercicio intelectual va acompañado con el desarrollo de distintas habilidades, aptitudes y destrezas, que contribuyen al mismo objetivo. A ello, le podemos sumar que todo conocimiento y pensamiento humano deriva de la imaginación, según varios autores que la analizan. Idea que comparto: la ciencia, la filosofía, la religión, las ideologías, los inventos, etc. han sido imaginados y posteriormente, convertidos en creaciones humanas de distinto tipo.”

Aquí podemos observar que hay muchas posturas respecto a esta pregunta, una comprensión diversa, pero complementaria, de cómo los videojuegos pueden convertirse en herramientas para desarrollar la imaginación histórica, la noción de contingencia y el pensamiento contrafactual, el profesor Enrique destaca la importancia del contenido como punto de partida, él considera que la clave está en cómo el videojuego articula realidades concretas o imaginadas que permitan al estudiante moverse entre lo real y lo pseudoconcreto, dando pie a la creación de imaginarios históricos, su mirada es más ontológica, pues entiende la imaginación como un proceso creador que da sentido al conocimiento del pasado, por su parte, profesor Roberto se enfoca en la dimensión pedagógica, resaltando que el videojuego transforma al estudiante en un sujeto activo que interactúa con los contextos históricos, desarrollando reflexión y creatividad, aunque ambos coinciden

en que la imaginación es esencial, el profesor Enrique enfatiza su valor como construcción conceptual y el profesor Roberto, lo hace como experiencia educativa que estimula el pensamiento histórico a través de la acción.

El profesor Ramón se suma a esta idea desde una perspectiva más aplicada, considerando que los videojuegos, al combinar narrativa y ambientación, pueden reemplazar o complementar medios tradicionales como la novela histórica para preservar la memoria colectiva, su énfasis está en la necesidad de que el videojuego logre vincular de manera coherente los elementos históricos con la narración lúdica, planteando que esta integración puede fortalecer la enseñanza del pasado en el futuro, así en una idea cercana, el profesor Miguel Ángel propone que los videojuegos no deben confundirse con la historiografía, pero reconoce su valor al ofrecer representaciones interactivas del pasado, para él, la clave está en que el estudiante participe dentro de un entorno con referentes históricos concretos, explorando interpretaciones y posibilidades sin romper del todo con el marco histórico establecido, vemos que tanto el profesor Ramón y el profesor Miguel Ángel coinciden en ver al videojuego como una extensión moderna de los recursos narrativos para el aprendizaje de la Historia, aunque el primero lo proyecta como herramienta de memoria y el segundo como espacio de simulación y reflexión.

Por su parte la maestra Tzutziqui, en cambio, se centra directamente en la contingencia y lo contrafactual, ella explica que los videojuegos muestran cómo la Historia está determinada por decisiones humanas y que cada elección abre nuevas posibilidades, para ella, esta es una vía práctica para enseñar que el pasado no fue inevitable, sino resultado de acciones y contextos variables, sin embargo, también advierte que lo contrafactual debe usarse con rigor y fundamento histórico, evitando escenarios que sean absurdos o alejados de la plausibilidad, mientras que la maestra Gabriela y la maestra Lis coinciden con esta preocupación, al insistir en que las versiones alternas de la Historia deben estar claramente delimitadas para evitar confusiones, siendo así que la maestra Gabriela propone que el videojuego incluya menús o secciones donde se especifique qué pertenece a la Historia real y

qué es producto de la imaginación, mientras que la maestra Lis, sugiere que los estudiantes contrasten los hechos del juego con los hechos históricos reales al finalizar cada nivel, ambas ponen el acento en la claridad y en el valor pedagógico del contraste entre lo real y lo posible, y en un sentido más teórico, la maestra Glafira retoma la imaginación como la base de todo pensamiento humano, considerando que los videojuegos, al estimularla, fomentan también la reflexión crítica y el desarrollo de habilidades cognitivas, pues para ella, la imaginación histórica no solo abre puertas al pensamiento contrafactual, sino que fortalece la capacidad de interpretar la realidad desde múltiples perspectivas.

Para esta pregunta la mayoría de maestros comparten que los videojuegos ambientados en contextos históricos son una oportunidad para que los estudiantes comprendan el pasado de forma activa, imaginativa y crítica, las diferencias que podemos notar, radican más en los matices, algunos docentes subrayan la necesidad de rigor histórico y claridad en las alternativas ficticias, como son la maestra Gabriela la maestra Lis y la maestra Tzutzuqui, mientras otros se enfocan en el potencial creativo, narrativo y formativo del videojuego como herramienta cultural, los casos de los maestros Enrique, Roberto, Ramón, Miguel Ángel y Glafira, pero en todos los casos, se entiende que la imaginación histórica no es fantasía descontrolada, sino un ejercicio de pensamiento que permite reconstruir, reinterpretar y dar sentido a lo histórico, así los videojuegos, al situar al jugador entre lo que fue y lo que pudo ser, se perfilan como espacios pedagógicos capaces de unir experiencia, emoción y conocimiento en el aprendizaje de la Historia.

7. ¿Considera que el uso de videojuegos puede motivar a los estudiantes a interesarse más por la Historia? ¿Por qué?

Enrique Vargas García: “Sí, porque esas personas que tenemos hoy como estudiantes vienen de una generación, de un mundo visual, más que de un mundo de letra o palabra impresa, entonces han nacido y han crecido en el mundo de la imagen, y para ellos el mundo de la imagen es parte de su cotidianidad, entonces

es el elemento más vinculatorio y eso te explica por qué prefieren una imagen que un texto escrito, porque leen menos y ven más.”

Roberto Estanislao Zavala: “Yo creo que sí, también necesitamos nuevos temas, los historiadores necesitan nuevos temas, los historiadores del siglo XXI tienen que explorar nuevos temas, nuevos espacios, nuevas herramientas, ya los temas tradicionales del siglo XIX, la construcción del estado mexicano, la construcción de otros estados de otras naciones del mundo, durante el siglo XVIII, XIX y posiblemente el XX, pues ya están quedando desfasadas, parece que los nuevos estudiantes del siglo XXI sí les interesa una Historia reciente, posiblemente finales del siglo XX y lo que llevamos del siglo XXI, entonces son temas muy recientes, tienen que estudiar una metodología de una Historia reciente, cómo se hace una Historia reciente con un tema reciente, entonces considero que los nuevos estudiantes, pues sí, el uso de los videojuegos puede ser un motivante para que puedan estudiar la Historia.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Bueno, de lo que he sabido, las experiencias de enseñanza de la Historia en algunos países en Europa, en América del Sur, han incorporado a muchos profesores este tipo de herramientas didácticas. Incluso aquí vemos algunas experiencias también en algunos kínderes y demás aquí en Morelia, que incorporan estos elementos, las alegorías, por ejemplo, sobre Hidalgo, sobre Morelos, y que no salen solo en los videojuegos, sino en actividades culturales como los desfiles alegóricos y demás donde se toman estas figuras.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Pues creo que sí. En esta época y sobre todo estos tipos de videojuegos que nos permiten asumir roles o participar de diversas maneras en esos universos que crean, creo que sí pueden ser una vía de acercamiento. ¿Por qué?, una, por eso comentaba que le puede dar posibilidades al usuario de interactuar con esa realidad histórica y otra también, pues asumiendo que los estudiantes de cierta época, si ellos están interesados en los videojuegos o este tipo

de entretenimiento, y además les interesa la Historia, no estaría de más que hubiera un punto de conexión.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Considero que sí. También, bueno, aquí hay que estar conscientes de que no todas las estrategias de enseñanza-aprendizaje son atractivas para todos y todas las estudiantes. Sería cuestión de ver, insisto, en qué materias y con qué grupos se pudieran implementar, pero yo no los descarto como una estrategia didáctica.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “A las nuevas generaciones sí, porque crecen con el celular en la mano, con las computadoras, o sea, tienen un acceso infinito a las redes sociales y ya su capacidad de retención de información ya se ha reducido, uno como docente ya no puede ponerles videos largos porque su atención ya no es como antes, que estábamos acostumbrados a los videos, sino que ahorita con el surgimiento del *TikTok*, con todos estos, ya cada vez tienen una capacidad muy menor de poner atención. Entonces, la forma de retener para ellos ya es distinta a las generaciones a las que ellos pertenecen, entonces sí creo que, si las nuevas plataformas o herramientas nos permiten como docentes acercarles un tema para que no se les haga enfadoso, aburrido o captar su atención, pues es válido, siempre y cuando se tome como tema y que no todo el semestre esté basado o dependa de un videojuego, también eso es cierto.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Creo que sí. De hecho, pues también creo que ahora todas estas herramientas de *YouTube*, también son buenos canales, sí, en general tecnología. La información, el que puedan, por ejemplo, entrar a museos virtuales, que tengan acceso también a tantas imágenes, creo que muchas veces pica la curiosidad, entonces empiezan a involucrarse tal vez más en los temas, los documentales también que podemos ver ahora por plataformas de televisión, etc., creo que eso también les puede ayudar para que, bueno puede ser una herramienta para que se interesen por la Historia, pues no para nada más estudiantes, sino para el público en general. A veces las personas que ven todo esto dicen, a ver, ¿cómo

fue? ¿En qué consistió? Quiero saber más. Entonces sí son herramientas actuales que creo que sí son importantes, aparte de los libros de siempre, ¿verdad?”

Glafira Espino Garcilazo: “Claro que sí, si los profesores buscamos distintas herramientas distintos materiales distintas metodologías y formas para trabajar el conocimiento histórico, para transmitirlo para elaborarlo, para repensarlo pues el videojuego no podemos descartarlo como una herramienta más porque hay muchísimas más herramientas y por qué no aprovechar la tecnología si hay ya videojuegos que pueden servirnos para trabajar ciertos contenidos educativos, pues hay que aprovecharlos solamente que como profesores tenemos que ser conscientes de que la educación tiene que ser, y más a estas alturas, pues en gran medida lúdica, el aprendizaje... de cierta manera el ludismo pues tiene que ver con el juego, también jugando un poco y de hecho se recomienda desde preescolar y primaria y en todos los niveles educativos y ahorita en profesional pues con más ganas, porque los chicos pues traen toda una serie de distractores muy importantes.”

Todos los docentes coincidieron en que el uso de videojuegos puede motivar a los estudiantes a interesarse más por la Historia, aunque con diferentes enfoques y justificaciones, claro está, los maestros Enrique, Gabriela y Miguel Ángel destacaron que las nuevas generaciones están inmersas en un entorno que es más visual y tecnológico, por lo que herramientas como los videojuegos pueden captar su atención de forma más efectiva que los métodos tradicionales, la maestra Gabriela advierte que, debido a la influencia de plataformas como *TikTok*, la atención de los estudiantes se ha fragmentado, por lo que es necesario adaptar las estrategias didácticas a sus hábitos de consumo digital. Los profesores Roberto, Lis y Glafira amplían la reflexión, considerando que el interés que pueden generar los videojuegos también responde a la necesidad de renovar los temas y enfoques de la Historia, incorporando herramientas actuales que despierten la curiosidad y favorezcan el aprendizaje significativo tanto en estudiantes como en el público general y el profesor Ramón aporta un ejemplo contextual, recordando experiencias

en otros países y en México donde se han usado herramientas lúdicas, como alegorías y desfiles, que también apelan a la representación histórica desde lo simbólico, como lo hacen los videojuegos. La maestra Tzutzui adopta una postura más flexible, reconociendo que no todas las estrategias funcionan igual en todos los grupos, pero que los videojuegos no deben descartarse como recursos didácticos. Con esto en cuenta, los docentes ven en los videojuegos una vía válida para acercar la Historia a los estudiantes contemporáneos, siempre que se usen de manera crítica, contextualizada y con el acompañamiento adecuado del profesorado.

8. ¿Qué papel considera que debe tener el docente al incorporar videojuegos en su práctica educativa?

Enrique Vargas García: “El papel que debe tener es que tiene que ser selectivo en qué tipo de información quiere colocar a través de un videojuego y sobre todo cuál es el objetivo educacional que pretende alcanzar ¿Qué quiero que mi estudiante desarrolle a través de ese juego?, una capacidad de observación, una habilidad psicomotora, quiero ver cómo a través del contenido puede vincular la relación tiempo-espacio, el objetivo educacional es ¿Para qué ocupó el videojuego?, y si tú no le das un objetivo educacional al uso del videojuego, entonces lo utilizas solamente como un elemento para ganar y matar tiempo dentro de una clase y eso es lo más perjudicial que puede haber para un estudiante que esté en proceso de formación.”

Roberto Estanislao Zavala: “Pues al igual que un docente tradicionalista, tradicional, el rol del docente es importante siempre y cuando haga su trabajo de planeación y de organización, domine el tema, entonces el docente tiene que dominar los temas de los videojuegos, entonces si lo va a incorporar tiene que ser muy responsable en saber todo el contexto de los videojuegos, no solamente por encima y no solamente con un juego, con un videojuego, sino con bastante, es una variedad de videojuegos y yo sé así por encima que es una Historia interesante el origen de los videojuegos, donde nace, quiénes son los precursores y luego ellos cómo lo

programan, entonces sí tendría que ser un docente especialista en los videojuegos para poderlo incorporar a la práctica educativa, alguien que no tenga esa preparación definitivamente no podría incorporarlo a su actividad de docente.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Debería dar una orientación básica a los chicos, ¿no?, explicar, pues, la manera en la que se representan los personajes, y lo posible ser el deslinde entre lo que es la alegoría y lo que es el mundo real. Porque incluso los mismos personajes históricos son difíciles que los podamos recrear en su precisión objetiva.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Mira, eso depende del tipo de clase y el tipo de involucramiento, por lo siguiente, en ciertas clases los videojuegos pueden simplemente convertirse en un recurso como cualquier otro, como la literatura, cine, otros más. Pero también nosotros estamos llegando a un punto en el desarrollo de la sociedad en general, pero sobre todo en la educación, en el que en el futuro cercano cada vez vamos a tener más relaciones, vamos a ser más dependientes del uso de cierta tecnología. La inteligencia artificial, la creación no solamente de videojuegos, sino de recursos didácticos de diversos tipos, auditivos, audiovisuales, visuales nada más. Y entonces los docentes su papel es, sino directamente se involucran, al menos poder mostrarles a los estudiantes que es una alternativa.”

Tzutziqui Heredia Pacheco: “Pues un poco lo que te comentaba de ver primero el material, valorar qué videojuegos vas a utilizar, para qué contenidos del programa, y sobre todo tener una actitud crítica, entonces, como te decía, contextualizar. Si vas a utilizar un videojuego, contextualizar y retomar del videojuego aquello que te sea útil.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “En el docente cae la responsabilidad de utilizar el juego como una alternativa, mas no que sea toda la clase.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Pues hacerles evidenciar que es solamente un juego, también estas posibilidades de que hubiera o no hubiera sido, y que está pues basado, apegado a hechos reales, pero que a fin de cuentas es un medio que tú puedes manipular y tú puedes divertirte y conocer un poco más, pero es solamente como algo secundario, lo importante también es conseguir las lecturas y todos los archivos y toda la información de fuentes primarias, digamos, es solamente como una herramienta alterna para que se diviertan mientras están conociendo más sobre la Historia y se les va a quedar, creo que, más en la mente.”

Glafira Espino Garcilazo: “Bueno, yo lo veo así primero si quiero introducir como una herramienta de carácter educativo en mi materia para estimular a los jóvenes, para que disfruten más del conocimiento, primero tengo que ponerme a investigar, como había mencionado primero investigar qué videojuegos y por qué, en qué podrían ayudarnos y dar esta información a los jóvenes, o sea yo tengo que justificar frente a los jóvenes el por qué utilizo determinada herramienta o el por qué determinado videojuego no nada más imponerlo sino motivarlos a que lo haga lo utilicen y de ahí debe derivar ciertas actividades académicas para validar el aprendizaje obtenido entonces el papel que tengo es primordial porque yo dirijo yo dirijo el trabajo el profesor dirige el trabajo el profesor lo orienta el profesor evalúa sí, entonces es una gran responsabilidad.”

En cuanto a las respuestas de esta pregunta es notable una coincidencia en que el papel del profesor al incorporar videojuegos en su práctica educativa debe ser activo, reflexivo y orientador, no simplemente pasivo o permisivo, ya lo dice el profesor Enrique, la maestra Glafira y la maestra Tzutzuqui, enfatizan la importancia de tener objetivos claros, evaluar previamente los videojuegos y contextualizar su uso para que realmente contribuyan al aprendizaje, el maestro Enrique señala que sin una intención educativa que sea clara, el videojuego se convierte en una distracción meramente, más que en una herramienta formativa, la maestra Glafira refuerza esta idea al subrayar que el docente debe investigar y justificar ante el grupo la elección del videojuego, guiando el proceso de enseñanza-aprendizaje con

actividades concretas que validen lo aprendido, por su parte, el profesor Roberto sostiene que el docente debe ser un especialista en el tema, conocer bien el contenido y contexto de los videojuegos que utiliza, tal como dominaría un libro de texto o una fuente primaria, el profesor Ramón y la maestra Lis coinciden en la necesidad de que el docente oriente a los estudiantes para distinguir entre lo alegórico y lo histórico, entre el juego y la realidad, lo cual ayuda a desarrollar un pensamiento crítico sobre el pasado y el maestro Miguel Ángel amplía el horizonte al afirmar que, aunque los videojuegos pueden ser solo un recurso más, el docente debe estar preparado para asumir un rol mediador en un mundo cada vez más mediado por la tecnología, incluyendo la inteligencia artificial. Y la opinión de la maestra Gabriela remarca que el docente tiene la responsabilidad de no convertir el videojuego en el centro absoluto de la clase, sino en una herramienta complementaria, de este modo, en las respuestas se destaca que el rol del docente es clave para que el uso de videojuegos no solo motive, sino que genere aprendizajes históricos significativos y críticamente fundamentados.

9. ¿Qué técnicas de aprendizaje utilizaría usted para implementar el uso de videojuegos en clase?

Enrique Vargas García: “Lo primero que le preguntaría es sobre el diseño del videojuego ¿Quiénes son los actores o cuál es la trama o la temática central del videojuego?, para de ahí entonces llevarlo de lo general, de lo deductivo a lo inductivo, a partir del conocimiento de la trama y del contexto ¿Cuáles son las acciones particulares y en qué momento se van desarrollando en el videojuego? ¿Qué pretendo darme cuenta con eso?, su capacidad de atención durante el juego y su capacidad de comprensión del juego ¿Cómo lo está comprendiendo?, primero, ¿cómo ha focalizado la atención? ¿Cómo lo está comprendiendo? ¿Cómo lo está interpretando? ¿Y cómo lo está jugando?, el cómo lo está jugando, es el resultado de un proceso, de que estás viendo la dinámica propia del juego, por eso digo que todo en la Historia no hay azar, en la Historia hay intención.”

Roberto Estanislao Zavala: “Pues hay un videojuego, no sé cómo se llama, donde están en el campo y están armando ciudades, haces tu castillo, haces tu parcela, están sembrando, no me acuerdo, es como histórico en la época feudal, entonces a mí se me viene a la mente ahorita ese videojuego como para que el chico pueda darse cuenta del espacio cuando se habla en ese tema del feudalismo, cómo están los castillos, los espacios de los campesinos, de los obreros, entonces para poder hacer bien la definición de dónde vive cada uno, cuáles son los espacios donde vive la nobleza, el campesino, es importante que sí se visualice, a veces nosotros utilizamos recursos como los documentales para que el alumno haga uso de su imaginación y vea cómo era el espacio, nos hemos dado cuenta los docentes que les podemos hablar de feudalismo, les podemos hablar de la revolución mexicana, la revolución rusa, pero no imaginan el espacio, no imaginan la forma de cultura de las personas, su vestimenta, su hablar, su ideología, entonces nos hemos concretado como que mucho al contenido, a los antecedentes, al evento principal y a las consecuencias del evento histórico, pero el entorno cultural, ideológico, político, no lo imaginan los chicos, hace falta todavía más, entonces pues yo creo que sí se tendrían que utilizar nuevas técnicas para que el alumno tenga mucho más de interés y más en nuestra profesión.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Con las ambientaciones históricas básicas, y otro elemento sería ahí los diálogos, los elementos. Sobre todo, como la Historia tiene un papel moral también de discurso y de generar valores para el comportamiento cívico, pues enfatiza en los valores que son representativos tanto en los procesos como en los niños.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Creo que una cosa para poder determinar las técnicas tendría que establecerse es el papel que se le puede asignar al juego en la clase. Porque los juegos, si tú nada más te acercas a ellos como usuario, tendría esta parte lúdica de que estás en un ámbito de juego. Y hay un fenómeno en la educación que nosotros cuando incorporamos los juegos como contenido en las clases, estamos haciendo uso de esa parte lúdica, pero también estamos quitándole

una parte del juego. Porque si tú revisas mucho estos conceptos de juego que existen, todos los que han trabajado esta idea de lomo lúdico, lo que dicen, ¿Qué es el juego?, una de las acepciones es realizar una actividad sin un fin determinado, es decir, el juego realmente es juego cuando tú lo haces, lo disfrutas porque no hay ninguna finalidad y puede ser que se haga en el todo, pero el juego es juego mientras se juega y a veces cuando ya lo llevamos a la educación, le quitamos mucho de eso porque le estamos asignando objetivos muy específicos. Entonces yo creo que la elección de técnicas tendría que ser algunas que permitieran que el juego, desde mi perspectiva, no perdiera esa parte del juego, lo comento por lo siguiente, porque a veces si yo en la clase me pongo a ver los contenidos y poner esto como una tarea, y después llevarlo a un trabajo, a un examen, pues lo estoy convirtiendo en un recurso como cualquier otro. No es lo mismo que jueguen o que vean una película o que lean un libro. Y me parece que las técnicas que utilizaría serían aquellas que garantizaran que eso no va a dejar de ser un juego, que no pierda su esencia. Yo prácticamente diría, vamos a utilizarlo, juguémoslo, con la finalidad simple y sencillamente que disfruten y observen. Observen ese mundo en el que se involucraron sin ir más allá de eso. Es decir, que lleguen a observar el juego, disfrutarlo.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Sí, se podría hacer el análisis. Yo parto desde las materias que imparto, ¿no? Que puede ser cartografía histórica o geografía histórica, y me parece que se podría hacer un análisis incluso de los escenarios y de todos estos recursos que mencionábamos de los mapas para que los personajes del videojuego se muevan de un lugar a otro, sepan a dónde van a ubicarse. Y me parece que eso ayudaría como un medio para hacer más atractivo el conocimiento o el acercamiento a ciertos rubros, estoy pensando que ahora estamos analizando un mapa antiguo, por ejemplo, como parte de los ejercicios en la materia de cartografía histórica, pero bien, se podría hacer para el próximo semestre que hicieran un análisis cartográfico o geográfico de un videojuego. Podría ser también.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “Por ejemplo, si yo tengo que enseñar, o mi tema que voy a abordar ahorita son los muralistas, o es Frida Kahlo, o son los surrealistas, probablemente si encuentro un videojuego en donde me permitan generar otros personajes surrealistas y demás, a lo mejor eso me permitiría acercarlos el concepto a los estudiantes para determinados movimientos y personajes.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Por ejemplo, unos 20 minutos los viernes. Depende cómo estuvo también el comportamiento en la semana y tal vez hacer como un tablero de cómo vamos, quién va ganando en esta semana o en el mes quién ganó, o hacer retos, pues sí, unos 20 minutos, media hora tal vez, depende del tiempo que tengamos o cuando haya espacio, que ya se terminó el tema, que ya se hizo examen, también podría, ¿Por qué no?, también jugar, manteniendo el elemento de entretenimiento.”

Glaflira Espino Garcilazo: “Bueno dependiendo del contenido del videojuego pues yo por ejemplo les pediría que hicieran un análisis crítico como tarea van a ver el videojuego y van a hacer un análisis crítico acerca del contenido donde en una primera parte expliquen de qué trata el videojuego y después que vayan planteando su punto de vista y en qué les está aportando conocimiento para el tema que estamos trabajando eso podría ser otra actividad un cuestionario un cuestionario muy concreto tanto del contenido del videojuego y otra parte de ese cuestionario o sea una cosa es contenido, aprendizaje de lo que trata, igual lo mismo para mí es muy importante la opinión la reflexión que ellos mismos saquen conclusiones que ellos mismos relacionen unas cuestiones con otras desarrollen pensamiento crítico, analítico, reflexivo para llegar a un resultado un resultado que tenga que ver con el tema.”

La implementación de videojuegos en clase debe combinar el análisis crítico del contenido con la preservación de su carácter lúdico con base a lo que los maestros han opinado, se propone partir del estudio de la trama, personajes y contexto histórico para que los estudiantes comprendan, interpreten y reflexionen sobre lo

que están jugando, reforzando la atención y comprensión esto de acuerdo a lo que dicen el maestro Enrique, la maestra Glafira y la maestra Tzutzuqui, el maestro Roberto incluso habla en referencia a un videojuego que llegó a escuchar o ver, que abarca la época feudal y que lo toma como ejemplo para explicar qué videojuegos de este tipo pueden fomentar la ayuda al estudiante y añade que es necesario expandir las técnicas de aprendizaje de acuerdo a ello. Desde otro punto de vista la maestra Gabriela menciona que los videojuegos son valorados como herramientas visuales que permiten a los estudiantes experimentar entornos históricos y culturales de manera más vivencial, facilitando la comprensión espacial y social, sin embargo, también se enfatiza que no se debe perder la esencia del juego, sugiriendo que en algunos casos la técnica sea simplemente jugar y observar para disfrutar y familiarizarse con el contenido sin convertirlo en una actividad estrictamente académica, perspectiva que considera el maestro Miguel Ángel, un pensamiento que se asocia con el de la maestra Glafira que habla de que se deben proponer actividades complementarias como análisis escritos, cuestionarios y debates para fomentar el pensamiento crítico y asegurar que el aprendizaje sea significativo, siempre bajo la guía y reflexión del docente. Así, las técnicas están entre el aprendizaje activo, reflexivo y el disfrute lúdico, buscando un equilibrio que motive y eduque al mismo tiempo, una labor complicada pero necesaria. Sobre todo me llamó la atención la opinión del maestro Ramón, él expresa que en su pensar la Historia tiene un papel moral, y él, pensando en implementar los videojuegos en una enseñanza más básica, centra su atención aquí con el objetivo al parecer de fomentar y fortalecer la representación de valores a través de la Historia, una cuestión sumamente útil e indispensable que considero debe ser también ensamblada para con los niveles de educación más altos, no solamente en los niveles básicos ya que la cuestión moral es algo que como historiador es muchas veces dejamos de lado y que es esencial como ya se explicó durante todo el capítulo 3.

10. ¿Ha tenido experiencias con el uso de videojuegos en clase o con medios electrónicos en general? Si es así, ¿Han sido experiencias positivas o negativas?

Enrique Vargas García: “Ambas, porque hay estudiantes que ven el videojuego como un distractor, más que como un elemento lúdico o recreativo para poder aprender, yo puedo aprender jugando, es una característica psicopedagógica pero también hay estudiantes que lo ven como una especie de fuga, “quiero jugar, no me interesa el contenido, lo que yo quiero es matar tiempo”, entonces tú puedes encontrar ambas posiciones, el que sí lo ve como un espacio donde puede aprender Y el que lo ve como un espacio también de fuga frente a una realidad que está viviendo que a lo mejor no le gusta, es un escape.”

Roberto Estanislao Zavala: “Pues yo creo que las únicas experiencias es ver a los alumnos aquí con sus aparatos, aquí en la facultad, yo creo que las experiencias de recreación, de sus espacios libres, verlos que juegan en sus espacios libres, no propiamente como docente, no propiamente en la Historia, sino que es una herramienta de distracción en sus espacios libres para los estudiantes, en los espacios de recreación en la facultad. Y posiblemente en las aulas, de repente ustedes saben que tenemos pantallas, computadoras en las aulas y llegan a conectarse a estar jugando, entonces cuando ese tipo de herramientas son didácticas, son para las herramientas de los profesores, no propiamente para la distracción de los chicos, eso es, creo que negativo en el aula, en ese aspecto, porque, ese no es el objetivo principal de esas herramientas, de la pantalla y de la computadora, puede ser una experiencia negativa y positiva cuando la desarrollan ellos en las áreas libres, en las áreas de recreación de aquí, en el edificio. Me ha tocado ver chicos en la biblioteca que también están jugando en su celular, tienen el libro, seguramente se aburren, están cansados de la vista y se ponen a jugar un rato en la sala de la biblioteca. No sé si sea positivo, si sea negativo, no alcanzo todavía a construir esa respuesta, porque como te digo, yo los veo, pero no sé qué

tanto tiempo leyó el chico y que se quiera distraer 10, 15 minutos, una distracción pasajera.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Bueno, yo por ejemplo alguna vez jugué *Pac-Man* cuando empezaba en estos juegos ahí en la computadora. Muy entretenido, y bueno, también los videos, me ha tocado descargar videos y hemos proyectado películas ambientadas. Dentro de clase, con los estudiantes, siempre y cuando correspondan las temáticas, porque luego hay quien llega para improvisar y demás y se le pone una cosa que a lo mejor no va en sintonía con lo que está viendo de los programas, hay que tratar de que se apegue más a lo que ya vienes viendo en la clase tradicional.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Pues mira, a mí me parece que en general ha sido positivo. Porque sí me ha tocado ya estar o conversar con estudiantes que han trabajado en acercarse a los videojuegos. Hace unos meses me tocó conversar con estudiantes del posgrado del colegio de Michoacán, que se acercaron porque, incluso profesores también, hablando de videojuegos que aparecieron hace ya algunas décadas con cierto enfoque histórico. Y lo que puedo decir es que positivamente, desde la perspectiva de la Historia de los estudiantes, ellos se pueden dar cuenta de lo positivo de que la Historia como conocimiento tiene tantas posibilidades de uso, de aplicación, que llegan incluso a los videojuegos, es decir, que ellos se dan cuenta que ese conocimiento, esa realidad histórica, sirve tanto para crear un videojuego como para jugarlo y disfrutarlo más. cuando te acercas a un tipo de juego como el *Red Dead Redemption*, si tú tienes información previa, conocimiento sobre el contenido del juego, lo puedes disfrutar más. Vas a saber más de por qué el juego es así, esa es una parte a mí me parece positiva. Negativa, creo que la negativa es también que muchas veces se juega y los estudiantes a veces tienden a magnificar lo que un videojuego puede ofrecer sobre la Historia, por ejemplo, hay estudiantes que después me comentan, sobre todo estos que salen ahora como *Assassin's Creed*, otros que reconstruyen ciudades o van al mundo medieval, de ese tipo, y que sí son muy precisas, la reconstrucción es todo, pero

que luego ellos dicen que eso es más preciso o es mejor que ir a la Historia. O sea, reemplazarlo, llegan al punto de decir, es que está tan bien hecho y me da una imagen tan buena que ya no necesito verlo en público, ya no necesito leer, ya no necesito realmente ver el trabajo directamente que hace la Historia. Es una forma ya muy moderna de cuando la gente decía, no voy a leer el libro porque voy a esperar la película y ahora dicen, es que para que me pongo a leer si ya va a llegar un videojuego que me lo va a enseñar, además yo puedo participar, ese puede ser un efecto negativo y a veces pasa.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Pues no, fíjate que no, hasta la fecha no ha habido referencias en algunas de las clases que yo imparto a algún videojuego en particular que yo recuerde, no, hasta el momento no.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “Experiencias positivas, no aquí en la Facultad de Historia. En el área de la música, por ejemplo, para niños, hay aplicaciones de aprendizaje, pienso en un niño de 6 años, le acerqué a una aplicación en donde él podía aprender el sonido de cada instrumento, pero era un videojuego. O sea, son aplicaciones en donde toca, selecciona la flauta y empieza a salir el sonido de la flauta, o otros como de... traía varios juegos en donde era de adivinar, pero todo en relación a la música, o sea, adivinar los instrumentos, luego jugaba, tenía la opción de componer una orquesta, esa es una aplicación de un videojuego enfocado o dirigido a un conocimiento musical en las primeras infancias, el niño aprendió rápido cómo se compone una orquesta, el nombre de los instrumentos, o sea, desde el violín, viola, guitarra, este otro, pues todos, o sea, ese videojuego te da la opción de todos los instrumentos, cuál es el sonido de cada uno de ellos.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Bueno, les he platicado sobre unos videos de videojuegos que hay, pero relacionados con museos, de que se roban obras de arte, que se meten los ladrones al museo y están buscando, o los detectives que están localizando estas obras que se robaron, por ejemplo, sí, he mencionado, pero así

de que yo los he jugado, sé que existen. En general al implementar tecnología en su mayoría han sido experiencias positivas.”

Glafira Espino Garcilazo: “Bueno, para mí yo lo disfruto mucho porque si voy a impartir una materia o voy a trabajar determinados contenidos me pongo a investigar qué hay, tanto de textos como de videos, que incluye documentales y videoconferencias y hago una selección entonces yo misma estoy generando un aprendizaje, me estoy involucrando más sobre el tema, si es que ya lo domino y hago esa selección entonces para mí ha sido muy buena experiencia porque siempre encuentro material, respecto a los estudiantes en general, pues no son todos no es un grupo completamente homogéneo como se sabe cada estudiante tiene sus propias particularidades y al ponerles el trabajo de los videos veo que a algunos estudiantes les interesa más el tema, les gustó más el tema que a otros, y ahí tiene que ver mucho también el compromiso la entrega, la responsabilidad de parte del estudiante si el estudiante no ve el video aunque el video sea muy o la videoconferencia sea muy interesante y aporte muchos elementos pues no se obtiene ningún conocimiento si el estudiante ahí medio lo vio muy de pasada se nota en su análisis, por eso es muy importante dejarles tareas sobre el contenido y sobre la opinión que tienen en torno al mismo para ver qué tanta responsabilidad adoptó cada uno de ellos que tanto compromiso para abrirse a ese conocimiento si no se abre en ese conocimiento, pues no, ahora en términos generales, pues yo diría que tengo una opinión satisfactoria porque si les gustan los videos en términos generales pero ahí falta muchísima motivación de parte del profesor, sí, profesora y también responsabilidad de parte de los otros de la respuesta del alumno.”

Las experiencias docentes con videojuegos y medios electrónicos en el aula son variadas y reflejan tanto aspectos positivos como negativos, algunos profesores reconocen que los videojuegos pueden ser vistos por estudiantes como una distracción o fuga, mientras otros los valoran como herramientas lúdicas y recreativas que facilitan el aprendizaje cuando se usan con un propósito claro cómo es en el caso del maestro Enrique y el profesor Roberto, otros maestros resaltan que

el uso efectivo requiere que el docente seleccione contenidos acordes y contextualice el uso de estos medios, evitando la improvisación y asegurando la coherencia con la materia, en palabras del profesor Ramón y la maestra Glafira, además, se destaca que para ciertos grupos, el acercamiento a videojuegos históricos genera mayor interés y conciencia sobre las posibilidades del conocimiento histórico, aunque también existe el riesgo de que los estudiantes sobrevaloren la precisión de los juegos y los consideren sustitutos del estudio tradicional, cosa que señala el profesor Miguel Ángel . En contraste, la maestra Gabriela y la maestra Lis no han utilizado videojuegos de manera formal en sus clases, pero reconocen el potencial de otras aplicaciones tecnológicas, como juegos educativos para niños o recursos vinculados a museos. También, la maestra Glafira subraya la importancia de la responsabilidad tanto del docente para motivar y seleccionar recursos adecuados como del estudiante para comprometerse con el aprendizaje, dejando en claro que el éxito de estas experiencias depende de un equilibrio entre la innovación tecnológica y el rigor académico.

11. ¿Cree que tarde o temprano la enseñanza de la Historia dará mayor accesibilidad al uso de herramientas como videojuegos para implementarse en las clases o se quedará en lo tradicional mucho más tiempo?

Enrique Vargas García: “No, yo creo que ya estamos en eso, en algunas instituciones, sobre todo privadas que el niño juega, pero ya no juega los juegos tradicionales, ahora juega a través de una imagen, por medio de una tablet y está metiéndose a un modelo de aprendizaje que se llama el *M-Learning*, es decir, yo a través de este objeto puedo jugar y entonces me meto a lo que es tecnología educativa digital, diseño instruccional se llama, con dos modelitos, que es el M-Móvil y el *M-Learning* y el M-Móvil, los dos El *M-Learning* es “¿Qué objeto tengo que me permita jugar?” No necesito necesariamente estar en casa, puedo jugar lo que tengo aquí, si lo pongo en mi portátil, que vaya conmigo a donde quiera que me desplace ¿Cuál es la bronca de aquí?, lo que algún día platicaba esencialmente contigo es, nos guste o no, estas generaciones que tenemos hoy, del 2000 para acá, del 96

para acá, son generaciones visuales auditivas, por eso es que el recurso del medio audiovisual ha tenido tanto éxito y el manejo de dispositivos móviles lo ha venido a incrementar, en la medida en que la infotecnología se siga desarrollando estás más cerca del videojuego como un recurso de aprendizaje que el uso de un libro como recurso de aprendizaje, de hecho ya es ahí ¿Cuál es el problema que se presenta?, si el profesor está capacitado tecnológicamente para el manejo de una modalidad de aprendizaje móvil entonces te vas a encontrar con que el niño en ese sentido o el estudiante, rebasa por mucho al profesor porque el profesor tiene que desaprender y no quiere, el estudiante con esto nació y con esto creció, para él es una normalidad.”

Roberto Estanislao Zavala: “Es cierto que estamos viviendo tiempos novedosos donde la inteligencia artificial, los videojuegos, ahora están tomando más auge en todas nuestras áreas, nuestra vida cotidiana, en la escuela, en el trabajo, sin embargo, creo que todavía hace falta mucho, hace falta mucho y dentro de la docencia, dentro de las clases, vamos a continuar todavía, tal vez no en lo tradicional, pero sí tal vez en algo más mixto o híbrido, ir combinando algunas herramientas. Pueden ser videojuegos, pueden ser la inteligencia artificial, pero el que tengamos un aula de clases, el que tengamos un profesor, el que tengamos butacas, el que sigamos con este sistema es el sistema tradicional. Tendríamos que tener otro entorno, se manejaba por ahí que algunas plataformas como Facebook iban a revolucionar una plataforma en meta para poder tomar clases, para poder ir a trabajar, para poder hacer algunas cosas, pero yo creo que falta mucho, si llevamos ochocientos años, me remonto digamos a la universidad de Salamanca que tiene ochocientos años, pues todavía digamos unos dos, tres siglos, no sé, que podamos ir combinando entre la tecnología y es ahí donde entran los videojuegos con lo tradicional, todavía, no sé, tal vez.”

Ramón Alonso Pérez Escutia: “Bueno, hay muchos factores aquí concurrentes, por ejemplo, las políticas educativas que diseñan, las pedagogías, las didácticas para la enseñanza de la Historia. He visto más actividad así de iniciativa propia en

instituciones privadas, que han ido más a la vanguardia en el medio público, pues, por las políticas, por las tendencias ideológicas como que hay más resistencia a aplicar este tipo de elementos tecnológicos. Pero siento que, en el futuro, pues, serán, sobre todo ahora que estamos en la coyuntura de la irrupción de la inteligencia artificial, pues, tendría que haber una revalorización, dejar abajo muchos tabúes, inhibiciones, etc., y, pues, incursionar, ¿no?, ahí sí, yo creo que el concepto más que videojuegos, alguna cosa, una nomenclatura más, elementos interactivos, porque videojuegos, en esa vieja conceptualización, pues, da la connotación de más esparcimiento que aprendizaje.”

Miguel Ángel Gutiérrez López: “Yo creo que va a llegar un punto en el que tiene que haber un quiebre y también depende del tipo de sociedad. Por ejemplo, aquí en México, aquí en Morelia, hay que aceptar que estamos en una periferia, pero en los países tecnológicamente más tecnologizados, pues ya está más la sociedad, los estudiantes sobre todo, están más cercanos a este tipo de tecnologías y pongo un ejemplo, ahora que me he involucrado con esto, a veces, participando, porque me han invitado a escribir sobre videojuegos, la tecnología y estas cosas, es interesante que después en ciertos ámbitos, como aquí en nuestra facultad, eso aparece como muy novedoso, cuando en realidad en Estados Unidos y otros países no es nada novedoso, en Estados Unidos, el año pasado, vi un Top 5 o Top 5 de los artículos de la Historia que ahora eran los temas más trabajados y en una de estas listas, uno de los cinco temas en los que había más artículos era la Historia de los videojuegos y a veces cuando los estudiantes me dicen que es la tecnología, estoy haciendo algo nuevo, les digo sí y no, los videojuegos no son un fenómeno nuevo, tienen más años que yo, 60, 70 años, lo que sí va cambiando es obviamente la tecnología va evolucionando. Y quizá el cambio, yo no lo vería más como la accesibilidad de los videojuegos, sino en general la accesibilidad de la población con respecto a esta tecnología, porque tiene que ver con el acceso que tienen las familias al internet, a un televisor, a un equipo, si tienen problemas para ello, a medida que eso vaya avanzando y nos vayamos tecnologizando más, obviamente eso va a llegar a la educación, sin ningún problema.”

Tzutzuqui Heredia Pacheco: “Me parece que aquí la cuestión tiene que ver mucho con esa frase de renovarse o morir, ¿no?, entonces como docentes yo creo que debemos de irnos actualizando los profesores, yo estoy convencida de eso. Y también estoy consciente de que por la edad que tenemos varios de nosotros ya no estamos con esa apertura hacia nuevas, aprender nuevas cosas, pero las nuevas generaciones sin duda que tendrán que recurrir a nuevas estrategias de enseñanza y echar mano de la tecnología, de la inteligencia artificial, de todo esto que se está desarrollando, pero me parece que esto ya les tocará a las nuevas generaciones. En mi caso he procurado ponerme al día, incorporar algunas cosas y con estas preguntas me parece que voy a hacer una valoración de utilizar uno de estos juegos para las actividades de la materia de geografía.”

Gabriela Chávez Jerónimo: “Todo dependerá del desarrollo tecnológico, finalmente creo que todo depende mucho del desarrollo de la gente que trabaja en el área tecnológica y que pueda enfocar su conocimiento al desarrollo de aplicaciones de este tipo de videojuegos para esta área en específico, depende eso, si se va a quedar en lo tradicional, las escuelas, universidades, tendrían que invertir en la implementación de nuevos programas tecnológicos. Siento que estamos en un proceso de migración de lo tradicional al uso de las nuevas tecnologías.”

Lis Alejandra Andrade Figueroa: “Creo que sí, no sabría si es algo lejano, vamos muy rápido, ya utilizamos mucha inteligencia artificial, también los muchachos, mucho de la imagen, los museos interactivos, por ejemplo, en el caso este, entonces, híjole, no podría decir si ya va a ser pronto o no va a ser tanto, pero de que ya viene es inminente, estamos en proceso, entonces no hay forma de... Bueno, yo, como docente, no me niego a que sí se utilicen estas otras alternativas, sin descuidar, claro, los primarios, toda la investigación, como lo mencioné hace rato, las lecturas, los archivos, investigación tradicional, pero sí, también considerando yo que también se le hace muy atractivo a los jóvenes y es como han

estado viviendo en los últimos años, están ya muy acostumbrados a todas estas interacciones de los juegos.”

Glaflira Espino Garcilazo: “Pues no tengo el panorama educativo que me gustaría no he hecho ninguna investigación y vuelvo a lo mismo, tendría que hablar de manera apriorística, sino un conocimiento de causa y no he escuchado no he investigado sobre el tema o sea, no tengo conocimiento estadístico de qué tanto se utiliza el videojuego en las escuelas y en todos los niveles y concretamente en la carrera de Historia, pero me atrevería a decir, pienso que no se utiliza el videojuego o que se utiliza muy poco el videojuego como un recurso didáctico ¿Por qué?, porque la mayoría de los profesores lo desconocemos, estamos en una etapa que cuando surgieron los videojuegos pues varios de nosotros ya éramos adultos y en cambio las nuevas generaciones, tal vez del año 2000 para acá, jóvenes que al rato ya después son profesionistas.. Yo creo que más adelante se va a hacer, pero creo que ahorita, intuyo que todavía estamos verdes en ese campo y pues que hay que meternos más a investigar y aprovechar esta interesante herramienta didáctica.”

El maestro Enrique señala que ya estamos inmersos en una generación visual y auditiva que aprende a través de dispositivos móviles y videojuegos, aunque el reto es que los profesores se capaciten para manejar estas tecnologías, pues los estudiantes suelen superar en dominio tecnológico a sus maestros y el maestro Roberto coincide en que la transición será gradual y que, aunque las nuevas tecnologías como los videojuegos e inteligencia artificial están ganando terreno, la enseñanza seguirá siendo en gran parte tradicional o híbrida, pues cambiar completamente la estructura educativa tomará mucho tiempo, por su parte el profesor Ramón destaca que las políticas educativas y resistencias ideológicas aún frenan la incorporación tecnológica, pero que la irrupción de la inteligencia artificial podría acelerar una revalorización de estas herramientas en la enseñanza, aunque preferiría hablar de “elementos interactivos” más que de videojuegos, por la connotación lúdica que suelen tener. Y el maestro Miguel Ángel, remarca que en países más desarrollados tecnológicamente esta integración ya es común y que la

accesibilidad depende mucho del contexto social y económico, por lo que el avance en México será paulatino, pero inevitable. La maestra Tzutzuqui enfatiza la necesidad de que los docentes se actualicen y reconozcan que las nuevas generaciones exigirán métodos más tecnológicos para aprender, mientras que la maestra Gabriela subraya que el desarrollo tecnológico y la inversión en programas específicos serán decisivos para que la educación salga de lo tradicional. La maestra Lis considera que, aunque no se puede precisar cuándo ocurrirá el cambio total, la migración hacia tecnologías como videojuegos y museos interactivos es inminente y ya está en proceso. Así la maestra Glafira reconoce que actualmente el uso de videojuegos en la enseñanza de la Historia es muy limitado debido a la falta de conocimiento y capacitación docente, pero vislumbra que en el futuro se aprovechará más esta herramienta didáctica conforme se investigue y se supere la brecha generacional. Todos coinciden en que el futuro de la enseñanza histórica estará cada vez más ligado a herramientas digitales, pero que para ello se requiere una transformación paulatina y consciente de las prácticas educativas.

Análisis general

En general el cuestionario ha ayudado a ver la opinión general entre los docentes sobre el potencial de los videojuegos para ser una alternativa válida y atractiva en la enseñanza de la Historia, se ha visto que la opinión va desde que reconocen que los videojuegos ofrecen una experiencia inmersiva y visual que puede motivar a los estudiantes, especialmente a las generaciones que han crecido en entornos digitales, a interesarse por el aprendizaje histórico, sin embargo, también advierten que los videojuegos no deben reemplazar los métodos tradicionales ni el estudio riguroso, sino funcionar como un complemento que estimule la curiosidad y facilite la comprensión de contextos, espacios y procesos históricos a través de una narrativa interactiva y lúdica.

Por otro lado, los docentes enfatizan que el éxito del uso de videojuegos en la enseñanza de la Historia depende en gran medida del papel del docente, quien debe seleccionar cuidadosamente los juegos y plantear objetivos educativos claros para evitar que se conviertan en simples distracciones, resaltan la importancia de

contextualizar los contenidos y acompañar la experiencia de juego con actividades críticas que fomenten el análisis y la reflexión, garantizando así que el aprendizaje sea significativo y profundo, de esa manera, el videojuego es visto como una herramienta que, bien integrada, puede potenciar habilidades como la observación, el pensamiento crítico y la comprensión del tiempo y espacio históricos.

Las distintas opiniones de los maestros, que van desde posturas más tradicionales hasta aquellas con un mayor conocimiento y acercamiento al entorno de los videojuegos, reflejan un panorama interesante, porque a pesar de sus diferencias, todos se muestran abiertos a incorporar esta alternativa en la enseñanza de la Historia, los docentes tradicionales valoran la importancia de mantener un equilibrio entre métodos clásicos y nuevas tecnologías, mientras que aquellos más familiarizados con los videojuegos resaltan su potencial motivador y didáctico, siempre con un enfoque crítico y responsable y esta diversidad de perspectivas enriquece el debate y abre la puerta a una implementación gradual y reflexiva de los videojuegos como recurso educativo, siendo así que todas estas posturas evidencia que el uso de videojuegos en Historia no es una moda pasajera, sino una realidad que distintos sectores de la educación están dispuestos a explorar y adaptar según sus necesidades y contextos, reconocen que la clave está en que el docente tenga un papel activo y bien preparado para guiar a los estudiantes en la comprensión y análisis crítico de los contenidos, evitando que el juego se convierta en una simple distracción, así, la integración de los videojuegos puede contribuir a renovar la enseñanza de la Historia, ofreciendo nuevas formas de acercamiento y participación para los estudiantes. Ahora bien, algunos también reconocen que no es una situación fácil debido a que muchos planteles educativos no cuentan con los suficientes recursos para implementar tecnología básica, por ende, en muchos casos la implementación de un videojuego dentro del aula de clase resulta como algo imposible, se debe tomar eso en cuenta también a la hora de ver las opciones que hay para su implementación.

Pero con todos los ángulos vistos, estas respuestas muestran que, aunque la incorporación de los videojuegos en la enseñanza de la Historia enfrenta retos y resistencias, existe una voluntad clara entre los docentes para aprovechar esta

herramienta, la combinación de la experiencia tradicional y la apertura hacia las nuevas tecnologías abre caminos para que los videojuegos, como *Red Dead Redemption*, sean considerados una alternativa válida y complementaria para acercar la Historia a las nuevas generaciones, enriqueciendo tanto la motivación como el aprendizaje y aunque se reconoce que el camino hacia la incorporación masiva y sistemática de los videojuegos en las aulas de Historia todavía enfrenta retos, como la falta de capacitación docente, las políticas educativas y la desigualdad en el acceso a la tecnología, hay una clara convicción de que la transformación es inevitable, los avances tecnológicos y la evolución cultural harán que las herramientas digitales, incluyendo los videojuegos, formen parte cada vez más natural del proceso educativo, así, la Historia tiene ante sí la oportunidad de renovarse y acercarse a las nuevas generaciones por medios innovadores, siempre que esta integración sea responsable, crítica y acompañada de una sólida base académica.

Cuestionario para estudiantes

Una vez realizado el análisis sobre el cuestionario que se realizó a los docentes, es apropiado comenzar a explicar un poco acerca del segundo cuestionario realizado, este segundo cuestionario se realizó a los alumnos de la Facultad de Historia de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, debido a la situación de tiempo en donde se encontraron a algunos alumnos finalizando su semestre de clases, resultó algo complicado realizar el cuestionario en un principio, pero a medida que se buscó la participación de algunos alumnos, poco a poco se comenzaron a encontrar más y más participantes, en su mayoría fueron estudiantes de Historia de primer, segundo, cuarto y sexto semestre, de este modo hay un panorama más amplio de opinión al tener alumnos que van iniciando la carrera y aquellos que están a mitad de ella, desafortunadamente no se pudo encontrar a ningún alumno de los últimos semestres pero eso no le resta ningún mérito a los cuestionarios realizados.

El abordar estas opiniones resulta fundamental porque si la idea y objetivo es implementar los videojuegos dentro de la enseñanza de la Historia, es totalmente importante conocer lo que piensan algunos estudiantes, quiénes son los sujetos que

reciben clases y por ende aplicar una herramienta como los videojuegos sería algo que repercuta directamente hacia la forma en cómo ellos adquieran el aprendizaje, y ya visto el panorama en cuestión de los docentes es importante ver el otro extremo dentro del aula de clases, con los estudiantes.

En este caso se realizó el cuestionario a doce diferentes alumnos, seis hombres y seis mujeres para conocer lo que piensan respecto a los videojuegos como una alternativa para la enseñanza de la Historia, el cuestionario contiene un total de diez preguntas que buscan indagar en aquello que puedan expresar los alumnos en su más sincera opinión, todas estas preguntas fueron realizadas en el cuestionario escrito, no se realizaron entrevistas orales y grabadas.

Los alumnos que participaron en esta actividad fueron.

- Miranda Natalia Guido Valero de cuarto semestre.
- Tatiana Domínguez de segundo semestre.
- Alondra Aguado de segundo semestre.
- Ana Liviah P. Arias Melgajero de primer semestre.
- Erika González Fabian de segundo semestre.
- Cristina Blas Raya de sexto semestre.
- Imanol Tonathiu Liviano Molina de segundo semestre
- José Manuel Rojas Acosta de sexto semestre.
- José Enrique Montaña de sexto semestre
- Julián Trinidad Meza de sexto semestre.
- Edgar Filemón Ruiz Hernández de cuarto semestre.
- Luis Jesús Ramos Ambriz de sexto semestre.

1. ¿Has utilizado o te gustaría utilizar videojuegos como recurso de aprendizaje en tus clases de Historia? ¿Por qué te gustaría o por qué no, utilizar videojuegos como recursos de aprendizaje? / ¿Por qué te gustó o no te gustó utilizar videojuegos como recurso de aprendizaje?

Miranda Natalia Güido Valero: “No, no me gustan los videojuegos.”

Tatiana Domínguez: “No, sería una buena herramienta de trabajo, sería más interesante, haría más didácticas las clases.”

Alondra Aguado: “Si, me gustaría. Considero que soy una persona muy visual, y además me gustan mucho los videojuegos, creo que sería un acierto para mí.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “Si me gustaría. Me gustaría porque hace el estudio de la Historia menos aburrido y tedioso, además así aprendes mejor.”

Erika González Fabian: “Si me gustaría. Para tener diferentes perspectivas y no solo la de los libros.”

Cristina Blas Raya: “Me gustaría utilizarlos. Me parecen una forma diferente de aprender Historia y no solo a través de libros o de clases. Se aprendería de una forma más entretenida.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “No he utilizado, sí me gustaría. Porque sería un recurso más dinámico e innovador para enseñar.”

José Manuel Rojas Acosta: “Si. Son dinámicos, te ayudan a comprender lo histórico/mitologías. RDR sirve para comprender la transición histórica. *God of War* las mitologías y *Assassin's Creed* ambas.”

José Enrique Montaña: “Si, con aspectos históricos. Muchas de las veces y pueden llegar a poner en práctica, los actos de violencia que se muestran en ciertos aspectos, cómo las guerras y discusiones bélicas.”

Julián Trinidad Meza: “Si, me gustaría. Me gustaría pues es una herramienta muy didáctica para el alumno, faltaría su comprensión de hechos históricos.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Si, nos pueden dar una forma distinta de enseñanza.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “Si, porque me divierto y aprendo.”

2. ¿Qué ventajas crees que podrían tener los videojuegos para ayudarte a comprender temas históricos?

Miranda Natalia Güido Valero: “Trasfondo histórico.”

Tatiana Domínguez: “Sería más fácil aprender y más divertido.”

Alondra Aguado: “Podría hacer un poco más sencilla a la Historia y dinámica.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “Ayudan a que no te desconcentres mucho porque te atrapa el juego. Aprendes más rápido si se te hace divertido.”

Erika González Fabian: “Que pueden llegar a ser dinámicos al involucrarte en los temas.”

Cristina Blas Raya: “Haría el aprendizaje más divertido y dinámico.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “Mejor retención de información, mejor visualización de hechos y personajes. Más atención.”

José Manuel Rojas Acosta: “Son dinámicos, no es pesado comprender los procesos en videojuegos.”

José Enrique Montaña: “No bastantes, pero sí pocas y efectivas, como conocer el contexto del entorno social, cultural y político.”

Julián Trinidad Meza: “Al ser muy intuitivos, con escenas en el cual se puede visualizar una época, narrativas que te incluyen dentro de la historia.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Una forma de narrativa llamativa.”

Luis Jesús Ramos Ambríz: “Es más inductivo, entretenido y divertido.”

3. ¿Qué posibles desventajas o riesgos puedes ver en el uso de videojuegos como medio para aprender Historia?

Miranda Natalia Güido Valero: “Algunos datos no son fieles”

Tatiana Domínguez: “Qué sería más apego a la tecnología.”

Alondra Aguado: “Creo que desventaja para mí, es que estaría jugando demasiado, de ahí en fuera para mi todo es ventaja.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “Pasar demasiado tiempo en pantallas y por consecuencia dormirnos.”

Erika González Fabian: “Puede ser un 50/50 puede traer beneficios o desventajas para la comprensión de la Historia.”

Cristina Blas Raya: “La información puede estar mal y se corre el riesgo de que los jugadores le tomen mucha importancia a esto sin verificar si la información es correcta.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “falta de recursos tecnológicos, no equilibrar entre lo educativo y lo recreativo.”

José Manuel Rojas Acosta: “Subjetividad, falta de revisionismo, propagar una sola Historia.”

José Enrique Montaña: “El riesgo de ponerlos en práctica y más si son juegos que promueven la violencia y actos.”

Julián Trinidad Meza: “Que el alumno se puede distraer y que hay errores históricos de lado a adaptaciones para el juego, los errores podrán ser corregidos con clases.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Puede causar un mayor promedio de procrastinación.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “Que el juego pueda captar más nuestra atención, más que lo académico.”

4. ¿Conoces el videojuego *Red Dead Redemption*? Si la respuesta es sí, ¿qué opinión tienes sobre cómo representa el Lejano Oeste?

Miranda Natalia Güido Valero: “No”

Tatiana Domínguez: “No.”

Alondra Aguado: “No.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “No.”

Erika González Fabian: “No.”

Cristina Blas Raya: “No.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “Lo conozco, pero no lo he jugado, creo que representa fielmente al viejo oeste.”

José Manuel Rojas Acosta: “Sí. Creo que está más o menos bien, en realidad tiene potencial para observar la transición de cuando se acaba un periodo.”

José Enrique Montaña: “No, pero puedo opinar que en ocasiones se llega a representar casi en su totalidad, pero con ciertos aspectos añadidos.”

Julián Trinidad Meza: “Sí, tiene una buena representación sobre el concepto, la vida cotidiana y algunos hechos centrales.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Sí, bastante realista.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “Sí, es una buena representación teniendo en cuenta que es un videojuego y un objetivo más que ser históricamente fiel es el de entretener.”

5. ¿Crees que un videojuego como *Red Dead Redemption* podría ayudarte a entender mejor algunos contextos históricos?

Miranda Natalia Güido Valero: “No lo sé”

Tatiana Domínguez: “Podría ser una manera fácil y divertida pero no me gustaría.”

Alondra Aguado: “Puede ser, no lo conozco.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “Sí, como es un contexto más dinámico te sirve también, para reducir tus niveles de estrés.”

Erika González Fabian: “Bueno no lo conozco y no puedo opinar.”

Cristina Blas Raya: “Puede ser.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “Sí, costumbres, localizaciones, geografía, mapas, contexto social... etc.”

José Manuel Rojas Acosta: “Si, ayuda a comprender los contextos de la sociedad. Una vida normal.”

José Enrique Montaña: “Mientras sean de carácter histórico podría contribuir bastante.”

Julián Trinidad Meza: “Si, la ambientación, vida cotidiana y algunos acontecimientos podrían ser de ayuda para explicar algún hecho histórico.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Si, mientras no se distancia mucho de la realidad.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “Si.”

6. Como estudiante de Historia, ¿Qué tan importante consideras que un videojuego sea fiel a los hechos históricos para que pueda servir como recurso educativo?

Miranda Natalia Güido Valero: “Muy importante.”

Tatiana Domínguez: “Un poco.”

Alondra Aguado: “Creo que es importantísimo.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “Muy importante, la cosa es aprender mientras juegas, no desinformar y jugar.”

Erika González Fabian: “Es importante para que no creas lo que te ponen enfrente y tener más contexto de la propia Historia.”

Cristina Blas Raya: “El objetivo es aprender mientras juegas, así que la información debe ser verídica, de lo contrario no puede llamarse un recurso educativo.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “Muy importante.”

José Manuel Rojas Acosta: “Totalmente. Si es un uso para aprender debe ser fiel, o con historias alternativas con diferentes perspectivas.”

José Enrique Montaña: “No en su totalidad ya que presentan diferentes variables que alteran su contexto.”

Julián Trinidad Meza: “Muy importante, de lo contrario podría generar una visión equivocada.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Muy importante.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “En mi opinión puede servir como material de apoyo.”

7. ¿Sientes que los videojuegos pueden motivarte a interesarte más por los contenidos históricos? ¿Por qué?

Miranda Natalia Güido Valero: “No, no son de mi interés.”

Tatiana Domínguez: “Puede ser, porque sería más de atracción pública.”

Alondra Aguado: “Si, porque me gusta mucho jugar, y lo hace más interesante.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “Si, lo hacen más ameno y divertido.”

Erika González Fabian: “Si, porque puede ser más dinámica la Historia y fácil de comprender.”

Cristina Blas Raya: “Sí, porque al jugar eres parte de la historia y conectas con el lugar donde estás.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “Sí, porque es más llamativo para las personas comunes.”

José Manuel Rojas Acosta: “No y si. Depende del tema de interés, hay algunos que no me interesan.”

José Enrique Montaña: “Si, por la trama y ciertas coincidencias con la realidad.”

Julián Trinidad Meza: “Si, series como RDR o *Assassin's Creed* pueden generar interés a la historia, apegado por la fama de sus videojuegos.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Si, ya que es más práctico.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “Si, porque es de cierta forma como si yo los viviera.”

8. ¿Qué papel crees que debería tener el profesor o profesora al usar videojuegos como parte de las clases de Historia?

Miranda Natalia Güido Valero: “No lo sé.”

Tatiana Domínguez: “Implementar su uso.”

Alondra Aguado: “Podría ser un “guía”.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “De guía para tener horarios y no sobrepasar tus límites, excederte y que tenga repercusiones en tu rendimiento.”

Erika González Fabian: “Mucha para poder motivar.”

Cristina Blas Raya: “Motivar a los alumnos a jugar este tipo de juegos y asegurarse de que la información sea correcta.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “Que tenga amor por enseñar y los videojuegos.”

José Manuel Rojas Acosta: “Sería buena idea que los profesores jueguen y critiquen si son viables o no.”

José Enrique Montaña: “El análisis crítico, y aplicar cómo se desarrolla conforme el alumnado muestra interés.”

Julián Trinidad Meza: “Papel principal, como guía, orientador y quien vaya a contextualizar lo visto.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Cómo una herramienta de apoyo.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “Explicativa y de ir orientando.”

9. ¿Has tenido alguna experiencia (positiva o negativa) aprendiendo Historia a través de un videojuego?

Miranda Natalia Güido Valero: “Nula.”

Tatiana Domínguez: “No.”

Alondra Aguado: “No.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “No, ninguna.”

Erika González Fabian: “Positiva, muchas historias son fiel o solo cambian un poco.”

Cristina Blas Raya: “No he tenido la oportunidad pero me gustaría aprender a través de videojuegos.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “Solo positivas.”

José Manuel Rojas Acosta: “Si, ambos casos.”

José Enrique Montaña: “No, al contrario he tenido más atención por ella, en este caso por Assassin's Creed.”

Julián Trinidad Meza: “Solo he tenido acercamientos, más no podría decir si han sido experiencias positivas o negativas, solo han llamado mi interés.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “No ninguna.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “No.”

10. ¿Crees que la historia le está dando paso a la implementación de videojuegos como una alternativa para la enseñanza de la historia o que se quedara más situada hacia el enfoque tradicional?

Miranda Natalia Güido Valero: “Algunas veces.”

Tatiana Domínguez: “No, tal vez en unos años más y puede ser útil.”

Alondra Aguado: “Creo que sí puede llegar a evolucionar con las futuras generaciones de maestros.”

Ana Liviah P. Arias Melgajero: “Si, con el paso del tiempo, la forma de enseñar y aprender evoluciona.”

Erika González Fabian: “Si, es importante.”

Cristina Blas Raya: “En esta facultad siguen más enfocados en la enseñanza tradicional.”

Imanol Tonathiu Liviano Molina: “Si, si lo creo.”

José Manuel Rojas Acosta: “Por el momento, enfoque tradicional.”

José Enrique Montaña: “A través del tiempo se ha vuelto parte nuestra del día a día.”

Julián Trinidad Meza: “Es muy probable que en casos aislados de repente como alternativa.”

Edgar Filemón Ruiz Hernández: “Yo siento que no.”

Luis Jesús Ramos Ambriz: “Por lo que he vivido hasta ahora es más tradicional, pero espero que en un futuro esto cambie.”

Análisis general:

Me parece que la mejor forma de analizar todas las respuestas de los estudiantes debe ser algo distinta a los cuestionarios de docentes o del sector *gamer*, y no porque este cuestionario sea menos importante, sino que las respuestas han sido

más breves, por ende, el nivel de análisis podría verse limitado y es mejor hacerlo de manera general, esto bajo mi consideración. Teniendo esto en cuenta hay que iniciar mencionando que se puede ver en su mayoría una noción positiva hacia el uso de videojuegos como recurso de aprendizaje en la Historia, aunque no de manera unánime, de los doce encuestados, al menos diez manifestaron que les gustaría usarlos o consideran que tienen valor educativo, tal y como se pudo observar en las respuestas que dieron, estudiantes como José Manuel Rojas, Alondra Aguado y Ana Liviah Arias Melgajero expresaron con entusiasmo que estos juegos pueden hacer el aprendizaje más dinámico, visual y atractivo, incluso mencionando títulos específicos como *Red Dead Redemption*, *God of War* y *Assassin's Creed*, es decir, que bajo su propia experiencia con otros videojuegos ven de manera positiva esta idea, ahora, hay que decir que no todos tuvieron la misma percepción como mencionábamos, si bien Cristina Blas, Erika González, Luis Jesús y Julián Trinidad comparten una postura similar, al resaltar lo didáctico, entretenido e inclusivo de estos medios, también surgen opiniones que no ven una noción tan positiva a la implementación de los videojuegos en la enseñanza, quizá no tanto porque lo vean como algo negativo sino más por una cuestión de desinterés como es en el caso de Miranda Natalia Güido, ella rechaza directamente el uso de videojuegos porque no le gustan, lo que marca un contraste importante y nos recuerda que no todos los estudiantes están dispuestos a incorporar este tipo de herramientas, ya sea por gusto o por falta de interés, como decía antes, en otros casos como el de Tatiana Domínguez, por su parte, reconoce su utilidad, pero no tiene un deseo personal de usarlos, una postura intermedia que también debe considerarse.

En cuanto a las ventajas percibidas, hay una comprensión más generalizada del valor pedagógico que pueden tener los videojuegos, Imanol Liviano y José Manuel coinciden en que los videojuegos permiten visualizar hechos y también personajes, lo cual facilita la comprensión y la retención de la información, Luis Ramos y Ana Liviah enfatizan bajo su criterio que el componente emocional y motivacional resulta también importante, señalando que el aprendizaje se vuelve más divertido y que incluso puede disminuir el estrés, esto ayuda a ver cómo los

estudiantes no sólo ven una herramienta de transmisión de contenidos, sino también un medio que mejora su experiencia emocional con el aprendizaje a través de los videojuegos. Las opiniones de Julián Trinidad y José Enrique Montaña, por ejemplo, reconocen que las narrativas inmersivas y el contexto social o cultural que rodea a los juegos pueden ayudar a situar los hechos históricos dentro de un marco comprensible, dicha visión muestra una lectura madura del potencial narrativo y ambiental que tienen los videojuegos, a pesar de que se trate de una población que, en su mayoría, no ha utilizado formalmente estos recursos en clase, eso último hay que tenerlo muy en cuenta porque los estudiantes coinciden en eso, ninguno ha tenido la oportunidad de utilizar videojuegos en clase, demostrando que es algo que no se ha aplicado por lo menos bajo la opinión y experiencia de los entrevistados, aun así bajo el ideal de lo que les gustaría en una clase, lo plantean como una buena posibilidad en su mayoría.

Sin embargo, junto con esta apertura optimista que se observa en las respuestas, se tiene que reconocer también que los estudiantes manifiestan preocupaciones válidas que no deben pasarse por alto, Cristina Blas y Miranda Natalia hacen hincapié y alertan sobre el riesgo de errores o imprecisiones históricas, lo cual podría confundir a quienes no verifiquen los datos, un punto que también menciona José Manuel al hablar de la “falta de revisionismo”, Alondra Aguado y Ana Liviah expresan inquietudes sobre el uso excesivo de pantallas o la distracción que puede generar el carácter lúdico del videojuego, a esto se suma lo que Julián y Edgar dicen, pues ellos añaden que los estudiantes podrían perder el enfoque académico o procrastinar, lo que sugiere que los videojuegos, si bien pueden ser una alternativa atractiva, requieren una estructura pedagógica que los regule, que es aquí donde entra el papel del docente, una de las preguntas realizadas en el cuestionario para los docentes. También Tatiana y José Enrique introducen otro ángulo a considerar, el apego excesivo a la tecnología o la influencia de los actos violentos representados en ciertos títulos, y estos comentarios reflejan una conciencia crítica por parte de los estudiantes sobre los límites del medio, lo que enriquece el análisis y demuestra que su entusiasmo está acompañado de discernimiento.

Quisiera detenerme un poco aquí porque ambas preocupaciones son de vital importancia, el hecho de depender un poco de la tecnología y que se convierta en obsesión es algo que mencionaba la maestra Glafira por ejemplo, sería una cuestión que ya no recae tanto en el docente pero aun así puede significar un problema, si la educación y hábitos de casa ven fomentada esta situación en clase, el docente aquí tiene que intervenir de cierto modo a favor de que el utilizar los videojuegos o cualquier otro medio digital dentro de clases significa una familiaridad con las herramientas tecnológicas que hay disponibilidad pero que no sea una dependencia a esto, incluso que ello no derive en reemplazar por completo otro tipo de fuentes cómo resaltaban algunos otros docentes como la maestra Gabriela, quien mostró su preocupación con respecto a que se dejen de utilizar otro tipo de fuentes o no se tomen en cuenta al implementar la herramienta de los videojuegos, pero como se ha dicho a lo largo de esta investigación, la intención es que los videojuegos sean un complemento y para nada se considere como un reemplazo, porque no podrían funcionar por sí solos.

Ahora, con el factor de la violencia, es algo más a considerar, si bien en el primer capítulo se habló de la clasificación por edades de acuerdo al contenido de los videojuegos, la saga *Red Dead Redemption* es un videojuego con “Clasificación M” que usualmente suele tener un límite mínimo de edad de 17 años aproximadamente, si se sigue totalmente esa clasificación al pie de la letra, entonces aquellos alumnos universitarios con menos de 17 años, que no suelen ser tantos pero aun así existen, o alumnos de preparatoria y formaciones básicas, no podrían utilizar este u otros videojuegos con esa clasificación, lo que supone otra limitante a su implementación en la enseñanza, una cuestión que mencionaba por ejemplo el profesor Ramón, quién mencionaba que la implementación de los videojuegos podría verse más favorable en las educaciones básicas, pero si no son videojuegos con una clasificación adecuada para niños y adolescentes entonces no podría ser.

Uno de los maestros entrevistados, el maestro Miguel Ángel, en un artículo que escribió menciona algo importante respecto a la violencia en los videojuegos,

“A los videojuegos se les atribuye la trivialización y “normalización” de la violencia y la naturalización de la muerte” ¹⁹⁵.

Bajo estas palabras vemos el problema que la sociedad le carga a los videojuegos, son identificados negativamente por ser supuestamente los causantes, a ojos de muchos, de generar violencia, esto al normalizar la violencia y hacerla algo común dentro de muchos juegos, por ende se visualiza como algo contraproducente y para muchos no es lógico adherir los videojuegos al aprendizaje y la educación porque fomentaría mucho más eso, y es innegable que existe violencia en los videojuegos pero definirla como la causante de toda la violencia que puedan adquirir los jóvenes es un error, pues hay otros medios como la televisión, la música el cine o hasta la literatura que también pueden ser considerados como causantes de fomentar contenido violento y no son señalados de la misma forma, parece más una necesidad de desmeritar un solo medio como es en el caso de los videojuegos para “resolver”, una problemática que no es absolutamente nueva en la sociedad como lo es la violencia, la cual existe desde antes de la misma existencia de los videojuegos, en la juventud y en la adultez. Claro que es evidente que la industria de los videojuegos puede ser uno de muchos vehículos de entretenimiento que pueden fomentar estas perspectivas negativas, pero así mismo como pueden hacer esto, también es factible evadir ese contenido para los más jóvenes, por algo tienen su propia clasificación de edades y un niño no tendría motivo para ver este contenido, y no se trata de una justificación de la violencia sino más bien de una perspectiva realista, al utilizar videojuegos que contengan violencia para mostrar por ejemplo cómo fueron las guerras mundiales, no se está haciendo más que mostrar lo que realmente pasó en la Historia de manera más vívida y cercana, cruel pero verdadera, no con una intención de fomentarla o de manera morbosa, sino de comprender dicho entorno y observar la realidad, esa es la razón por la cual considero que es más factible implementar esta herramienta a una formación superior como la universitaria, porque ya hay una comprensión de eso, ya hay una

¹⁹⁵ GUTIERREZ LOPEZ, Miguel Ángel. "Escenarios del bien y el mal: Ideología, moral y violencia en el mundo de los videojuegos". Istor. Revista de Historia Internacional 24, no. 93 (verano 2023). Pp. 13–32.

formación y madurez mental en teoría, siendo historiadores sabemos que la violencia es parte del relato histórico y no se glorifica, se comprende como un proceso en los sucesos.

Siguiendo con el cuestionario, acerca de *Red Dead Redemption*, la mayoría de las respuestas de los estudiantes, dicen que no lo conocen o no lo han jugado, pero eso no impide que se manifiesten opiniones o conjeturas sobre su potencial educativo, Imanol Liviano, José Manuel, Julián Trinidad, Edgar Filemón y Luis Ramos coinciden en que el juego representa de forma realista o creíble el Lejano Oeste, destacando aspectos como la ambientación, la vida cotidiana y los cambios sociales de época, aunque varios, como Erika, Cristina o Ana Liviah, dicen no conocerlo, otros, como José Enrique Montaña, se atreven a señalar que los videojuegos pueden representar el pasado con bastante fidelidad, aunque advierte que siempre hay elementos añadidos, lo más relevante aquí es que, a pesar del desconocimiento, existe una disposición general a reconocer que títulos como *Red Dead Redemption* pueden servir para contextualizar hechos históricos si se usan adecuadamente, Imanol y José Manuel subrayan que pueden ayudar a comprender costumbres, mapas o estructuras sociales, lo que indica que los estudiantes son capaces de identificar, aunque sea en términos generales, el potencial del videojuego para narrar procesos históricos más allá del simple entretenimiento.

Una cuestión central en las últimas preguntas fue la fidelidad histórica de los videojuegos, la mayoría de los estudiantes, cómo Ana Liviah, Cristina Blas, Julián Trinidad, José Manuel, Alondra Aguado e Imanol Liviano, consideraron que es muy importante que un videojuego sea fiel a los hechos si va a utilizarse como recurso educativo, coinciden en que el objetivo es aprender y no desinformar, y que las representaciones incorrectas pueden generar visiones equivocadas de los procesos históricos, incluso quienes fueron más flexibles, como José Enrique Montaña o Luis Ramos, admiten que aunque no siempre sea necesario un apego total, el juego al menos debe funcionar como un material de apoyo o abrir espacios de discusión crítica, esta insistencia en la precisión y en el valor de las fuentes señala que los estudiantes no están dispuestos a aceptar cualquier contenido como conocimiento

histórico válido, y reafirman que el videojuego no debe desplazar la rigurosidad académica, sino integrarse con ella.

Respecto a si los videojuegos pueden motivar el interés por la Historia, las respuestas fueron abrumadoramente positivas, estudiantes como Erika González, Cristina Blas, Edgar Filemón y Ana Liviah afirmaron que los videojuegos pueden hacer la Historia más dinámica, comprensible y emocionalmente significativa, Cristina incluso señala que el hecho de “ser parte de la historia” al jugar genera una conexión más profunda con los contenidos, Julián y José Enrique, por su parte, destacan el poder narrativo de franquicias populares como *Assassin's Creed* y *Red Dead Redemption* para despertar el interés por los contextos históricos que abordan, pero la excepción más clara es Miranda Natalia, quien reafirma su desinterés por los videojuegos en general, mientras que José Manuel ofrece una posición intermedia, el interés depende del tema, este matiz nos sugiere que incluso entre quienes no son jugadores entusiastas, hay disposición a valorar el videojuego como un recurso educativo con potencial si logra conectar con intereses personales o temáticos.

Me parece que otro elemento clave es el papel que los estudiantes otorgan al profesor cuando se implementan videojuegos en el aula, debido a que muchos coincidieron en que el docente debe fungir como guía, orientador, o facilitador del proceso, como mencionaron Alondra Aguado, Ana Liviah, Luis Jesús y Julián, mientras que Cristina y José Enrique, subrayan que el profesor debe ayudar a verificar la información histórica y fomentar el análisis crítico, y hay que mencionar lo que dice Imanol, porque incluso enfatiza que debe tratarse de un profesor que ame tanto enseñar como jugar, lo que refleja la necesidad de un perfil docente que sepa integrar la cultura digital en su práctica pedagógica, cosa que coincide con la opinión de José Manuel, él propone que el profesor también juegue y evalúe la pertinencia del videojuego, asumiendo así una postura activa pero crítica, esto no hace más que reforzar la idea de que el videojuego, por sí solo, no educa, su potencial solo se concreta si está acompañado de una mediación pedagógica clara, reflexiva y comprometida, se tiene que combinar para su correcto funcionamiento.

Todo lo ya dicho nos lleva a cuando se les preguntó si la Historia está dando paso al uso de videojuegos como una alternativa educativa, aquí las opiniones se dividieron, algunos como Ana Liviah, Erika González y Alondra Aguado creen que sí, que la educación evolucionará con las nuevas generaciones, de otro modo, José Enrique Montaña lo plantea como parte de un cambio progresivo en el que los videojuegos ya forman parte de la vida cotidiana, igual que Luis Jesús, él considera que estamos en camino a ello pero en su experiencia aún estamos en un modelo tradicional, sin embargo, la opinión empieza a variar con Cristina Blas, José Manuel y Edgar Filemón quienes se muestran más escépticos y perciben que, al menos por ahora, predomina el enfoque tradicional y a esta idea se suma Tatiana, ella también expresa reservas, sugiriendo que esta transición tomará tiempo, esta tensión entre el deseo de innovación y la realidad de una enseñanza tradicional aún dominante deja claro que, aunque los estudiantes están abiertos y motivados para explorar nuevas herramientas educativas, reconocen que las estructuras académicas aún deben transformarse para integrar de forma efectiva los videojuegos en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Historia.

Para ir concluyendo es necesario recalcar que estas respuestas no deben ser vistas como un complemento menor frente a las opiniones del profesorado, sino como un eje fundamental en la construcción de nuevas propuestas pedagógicas, a diferencia de los docentes, quienes imparten y estructuran el conocimiento, los alumnos son quienes lo reciben, lo experimentan y lo resignifican, por eso son parte fundamental, en este sentido, su perspectiva ofrece un ángulo crucial para comprender si una herramienta educativa, en este caso, los videojuego, tiene sentido, pertinencia y eficacia dentro del aula, los resultados de la encuesta permiten visibilizar esta otra mitad del proceso educativo, usualmente menos consultada pero profundamente impactada por cualquier cambio metodológico. Así la relevancia de mostrar estas respuestas radica en que los videojuegos, como recurso, están dirigidos directamente a ellos, su experiencia, su modo de aprender, sus intereses y su nivel de compromiso con el contenido están directamente ligados a la forma en que interactúan con el recurso, y las respuestas recogidas muestran que la mayoría de los estudiantes están abiertos a la incorporación de videojuegos

en las clases de Historia, y no lo hacen desde un entusiasmo ingenuo, sino desde una valoración crítica que contempla ventajas y riesgos, ya lo vimos, no están de acuerdo en todo y en lo que sí, suelen ser bastante críticos y analíticos, lo que confirma que los estudiantes son capaces de reflexionar sobre el conocimiento histórico, reconocer la necesidad de precisión, y al mismo tiempo comprender que el aprendizaje también puede tener un componente emocional, visual y experiencial. Y estas perspectivas no solo validan el objeto de estudio de esta investigación, sino que lo fortalecen desde la base misma porque demuestran que existe una demanda latente por nuevas formas de aprender Historia, que estas formas pueden ser significativas si se guían correctamente, y que los estudiantes están dispuestos a asumir un rol activo en su propio aprendizaje, esta investigación es incluso prueba de eso, al ser escrita por alguien que fue estudiante, de ahí nace esa necesidad por expresar esta necesidad, esta alternativa y veo ese pensar propio reflejado a lo largo de sus respuestas, cuando destacan elementos clave como la motivación, la accesibilidad de los contenidos, la posibilidad de conectar con los contextos históricos, y la necesidad de una figura docente que no desaparezca, sino que oriente y dé sentido a la experiencia lúdica, tener una forma de aprender Historia de acuerdo a nuestra época, a nuestro tiempo, porque seguimos estudiando la Historia con formas de generaciones anteriores, algo que no es malo pero necesita renovarse constantemente.

Así todos estos testimonios refuerzan el planteamiento central de la investigación, los videojuegos no deben verse como una amenaza al saber histórico, sino como una posibilidad real de renovación pedagógica, el hecho de que los estudiantes reconozcan tanto su potencial educativo como sus límites confirma que esta herramienta, lejos de trivializar el conocimiento, puede enriquecerlo si se incorpora con sentido crítico y responsabilidad didáctica y más voces de los alumnos, muchas veces son silenciadas en el debate educativo, esta investigación debe ser considerada como el espacio para mostrar no sólo disposición, sino también madurez y claridad para imaginar una Historia que se aprende no solo desde los libros, sino también desde la inmersión, la interacción y la experiencia cultural que ofrecen los videojuegos.

4.2 El impacto de *Red Dead Redemption* en el jugador.

Es momento de pasar a las encuestas del sector *gamer*, es decir, las encuestas realizadas a las personas que jugaron los videojuegos de la saga *Red Dead Redemption* o que vivieron de algún modo la experiencia que proporcionan ambos juegos, lo menciono de este modo porque algunos de los entrevistados explican que su modo de vivir la experiencia de ambos juegos no necesariamente tuvo que ser al jugarlos, eso no limita para nada la opinión que tengan, de hecho refuerza la idea de que ambos juegos pueden apreciarse en todos sus planos sin importar la perspectiva en la que se han experimentados, sin importar si fueron jugados directamente o vistos en un video de internet en donde alguien más está jugando pero muestra el juego como si se tratara de una película.

Esta última parte también puede ayudar a observar que la experiencia que hayan obtenido sin haber jugado literalmente el juego, es una opción viable para aplicar dentro de un aula de clases, al ver que aún y cuando no se está jugando directamente, sino que se está observando un video del juego, se sigue obteniendo un resultado favorable a la experiencia del juego, cosa que puede pasar con un grupo más grande de personas como es en el caso de un salón de clases, lo cual agilizaría la forma en cómo se puede implementar un videojuego en un aula de clases.

Ahora bien, este sector es importante porque ayuda a ver la perspectiva y opinión respecto a la situación moral y ética que aborda la investigación, con los docentes Se abordó la temática del entorno histórico, con el sector *gamer* se aborda el otro lado acerca de la moral Pero también al ser personas más relacionadas con los dos videojuegos, son aptas para hablar un poco de los elementos o detalles históricos que pueda tener el juego, reforzando la idea de que existen pero con una opinión dentro del conocimiento del juego.

Para estos cuestionarios se entrevistó a un total de seis personas, tres hombres y tres mujeres, no hay relevancia alguna en la división por género, todas las opiniones tienen el mismo objetivo, describir su experiencia de juego sin importar

cómo haya sido, se hicieron un total de doce preguntas y hubo dos personas que mencionaron que su experiencia fue sin jugar, pero sí observando el juego en un formato de video en la plataforma de YouTube. En estas entrevistas, cuatro fueron realizadas de manera oral y grabadas, por su parte las otras dos, que son los casos específicos de Roberto y Carol, contestaron el cuestionario de manera escrita.

Los entrevistados son:

- Jaime Alberto Quiñones Beltrán, quién estudió la licenciatura en ciencias físico-matemáticas, graduado y titulado, y actualmente trabaja como desarrollador de software en una compañía de tecnología.
- Luis Fernando Mondragón Heredia, quién es Licenciado en Ciencias de la Comunicación.
- Roberto Yoed Mondragón Heredia, Licenciado en Geohistoria y estudiante de maestría actualmente.
- Carol Estefanía Díaz Gutiérrez, quién es Ingeniera Industrial.
- Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos, estudiante universitaria.
- Andrea Colín López, egresada de la Facultad de Historia.

1. ¿Has jugado alguno de los videojuegos de la saga *Red Dead Redemption*?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Sí, el primero que jugué fue *Red Dead Redemption 2* y también jugué cierta parte del primer juego.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “La verdad es que he jugado los dos, tanto el *Red Dead Redemption 1* como el *Red Dead Redemption 2*.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Sí, el primer *Red Dead Redemption* y el segundo.

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Sí, el 1 y 2.

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “No he tenido la experiencia de jugador, pero la historia me llamaba la atención por una recomendación que me dieron, así que lo busqué en la aplicación llamada *YouTube* y fue en la forma de *gameplay* que pude conocer la historia de principio a fin. Y fue *Red Dead Redemption 2*.”

Andrea Colín López: “Sí, jugué el *Red Dead Redemption 1* y vi el *gameplay* del *Red Dead Redemption 2*.

En esta primera pregunta las respuestas muestran una similitud que es muy obvia, al ser considerados cómo el sector *gamer*, la mayoría de los participantes del sector *gamer* ha tenido experiencia directa con los dos títulos principales de la saga *Red Dead Redemption*, lo cual evidencia su popularidad y alcance entre jugadores con distintos perfiles, sin embargo, dentro de la obviedad, hay situaciones a destacar cómo los dos casos particulares, el de Evelyn y el de Andrea, quienes, aunque no jugaron ambos títulos directamente, accedieron a sus historias a través del formato de *gameplay* en video, esto sugiere que la narrativa del videojuego logra traspasar el umbral de la experiencia interactiva y mantiene su capacidad de generar interés, reflexión y vínculo emocional incluso en un consumo pasivo, este detalle resalta el potencial que tiene la saga *Red Dead Redemption* no solo como producto lúdico, sino como un medio narrativo con valor cultural, capaz de impactar a quienes lo exploran desde distintas formas de acceso.

2. ¿Crees que la saga *Red Dead Redemption* sean videojuegos que visualicen de manera detallada y profunda la época en la que se sitúan?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Al menos, cuando yo estuve jugando me obsesioné un poco con los juegos. Entonces no solo uno se distrae jugando sino que busca información acerca del desarrollo de los juegos y uno como programador, además, le gusta saber cómo se hicieron y demás, entonces tengo el conocimiento de que sí se hizo una investigación profunda al respecto en el sentido no solo de la Historia, sino de las físicas, entonces, al menos en mi opinión y en mi investigación sí es muy, digamos, legítimo a la realidad, quizás algunas cosas difieran, claro está, no todo puede ser perfecto pero al menos sí se trata de que esté apegado a lo que haya pasado.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Yo creo que sí, justamente, pues básicamente el segundo juego que cronológicamente es anterior al primero, pues te muestra cómo empieza a suceder esta etapa de industrialización en los Estados Unidos y de cómo, ahora sí que el salvaje oeste donde no había ninguna civilización y reglas, pues va terminando. Y eso lo podemos ya como comprobar en el primer juego, donde pues básicamente vemos a la agencia de los Pinkertons que son como los encargados de llevar la civilización a tierras salvajes, que no son otra cosa más que los agentes del gobierno que buscan, pues ahora sí que controlar muchísimos aspectos para que la industrialización sea para toda, en este caso, para toda América. También justamente en el primer juego podemos ver una etapa histórica que es la de la revolución mexicana, entonces creo que sí está muy bien ambientado históricamente el juego.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Sí, desde mi formación como geohistoriador considero que se contextualiza de manera precisa el modo de vida durante la coyuntura entre el siglo XIX y XX en las geografías fronterizas que se presentan en los videojuegos, particularmente con el segundo videojuego donde vemos un desarrollo no sólo de los centros poblacionales y las urbes, sino del mismo paisaje, la flora y fauna en una dinámica casi viva junto con la virtualidad de los NPC.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Sí”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Yo creo que sí, porque personalmente no sé mucho de la época, pero se siente bien la experiencia cuando estás inmerso en el juego, por la gráfica, por la calidad del juego que hay, es como muy realista, porque te permite sumergirte más con los personajes y cuando puedes conectar por medio del ambiente del juego, es como te sientes más atrapado en la historia y también con los protagonistas.”

Andrea Colín López: “Sí, creo que tienen un grado de detalle bastante bien cuidado en cuestión no solamente de representación sino también de cierta sátira de algunos personajes históricos o hechos históricos en sí mismos.”

Respecto a la capacidad de la saga *Red Dead Redemption* para representar de manera detallada y profunda la época en que se sitúan los juegos, los participantes opinan de distintas formas, algunos, como Jaime y Roberto ofrecen argumentos desde perspectivas más técnicas y académicas, Jaime destaca la investigación detrás del desarrollo del juego y su verosimilitud tanto histórica como en términos de físicas y programación bajo su propia experiencia y conocimiento, mientras que Roberto desde su formación como geohistoriador, resalta la representación precisa de la vida en la frontera durante la transición del siglo XIX al XX, integrando paisaje, urbanización y ecosistemas como elementos históricos, es factible ver cómo a partir de sus propios conocimientos de acuerdo a su formación logran ver estos juegos de la saga. Luis Fernando se enfoca más en la narrativa y sus conexiones con procesos históricos reales como la industrialización y la Revolución Mexicana, reconociendo un esfuerzo claro por parte del juego por mostrar la transformación del “salvaje oeste”. Evelyn y Andrea valoran la ambientación desde una experiencia más emocional y estética, lo cual tiene su propio mérito y muestra la conexión del usuario con los juegos, es visible cómo la inmersión gráfica permite conectar con los personajes y el contexto, también la presencia de sátira y referencias históricas que enriquecen la narrativa. Ahora, Carol responde afirmativamente sin mayor explicación, su respuesta coincide con la valoración general, aunque más directa,

pero ayuda a ver qué las opiniones muestran que, tanto desde posturas técnicas como desde el impacto emocional, *Red Dead Redemption* es percibido como una obra que logra transmitir con fuerza el espíritu de una época pasada, ya sea por medio de rigor histórico, estética envolvente o construcción narrativa.

3. ¿Has notado elementos históricos en ambos videojuegos de la saga y cuáles has observado?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Bueno, al menos lo que a mí me pareció curioso desde el primer momento ha sido la, digamos, la gestión política que existía en ese entonces, no sólo en cuanto a presidentes y demás sino a la impartición de justicia que existía en ese entonces, que era más de un sheriff y que ese sheriff tenía ciertas personas encargadas pero los ladrones, los asesinos y demás se llevaban con el sheriff y se daba cierta recompensa y demás. Entonces, es un primer punto que al menos a uno le parece muy curioso, de los primeros detalles justamente de la época. Desconozco si sea 100% fidedigno eso, pero al menos es algo que se nos ha inculcado, que es algo que pasaba en ese entonces, bajo esa premisa, pues sí, es un ejemplo. La vestimenta, el uso de sombreros, el uso de caballos como medio de transporte, el tren como un medio de transporte para llevar mercancías y también para transportar personas es algo que puede que sea común ahorita, pero en ese entonces era mucho más práctico que ir en caballo, mucho más rápido, era una gran ventaja y pues así, pequeños puntos que uno va notando que sí reflejan parte del entorno histórico.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Bueno, creo que va un poquito ligado a lo que estaba hablando, pues ahora sí que puedo hablar de elementos históricos, uno es la industrialización del sur de los Estados Unidos, cuando empiezan a terminar como todas estas bandas de forajidos, también la revolución mexicana y también pues tristemente el genocidio de muchos grupos indígenas en los Estados Unidos, porque estaban en tierra petrolera ¿no?, entonces también estos genocidios de las tribus e incluso las negociaciones para que ciertas tribus atacaran a otras tribus para salir

de ciertas tierras, pues están más que plasmadas en el juego. También las primeras grandes ciudades y cómo estas ciudades ya industrializadas son un contraste total a las diferentes poblaciones que encontramos que a lo mejor pueden ser más de agricultura, ganado, pues son otros elementos históricos que están como bien plasmados en los años en los que se sitúan los dos *Red Dead Redemption*.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “En el primer videojuego hay una clara situación fronteriza donde la ley es casi inexistente y las fuerzas del orden se encuentran en pugna en contra de los forajidos. Sin mencionar la revolución mexicana que es presentada de una forma muy peculiar (el héroe yanqui viene a salvar, el vencedor de la revolución se corrompe, etc.) En la segunda entrega se profundiza en un elemento que se presenta en el primero: la política y naciente agencia Pinkerton, su poder despótico y corrupción encarnadas por Edgar Ross. De igual forma, y propio de la segunda entrega, se ilustra la esclavitud en las colonias (la sección de Tahiti) y el desplazamiento de las tribus norteamericanas de las zonas protegidas (si no me falla la memoria).”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Sí, en el uno lo que me marcó mucho fue ver el inicio del ferrocarril.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Pues, por ejemplo, la manera en la que se ganan la vida los personajes, podría ser, como son vaqueros, forasteros, pues no es como que se romance de alguna forma tampoco, sino como que se hablan del contexto histórico. Por ejemplo, en la forma en la que a veces se veían tentados a robar para conseguir comida para su familia, así era como en ese tiempo se vivía o también la forma en la que consiguen sus alimentos, cómo cazan los animales, por ejemplo, los ciervos y cómo también les quitan las pieles. Es algo que son elementos que se incluyen muy bien en el juego, que se representan de forma realista y es algo que te ayuda mucho a sumergirte y también conocer ese contexto histórico.”

Andrea Colín López: “Creo que los más evidentes son como las referencias a eventos históricos grandes, por ejemplo, en el 1 se hace mención de la Revolución Mexicana y justamente esta representación de batalla de bandos o guerrillas, como nos vemos en la Historia de México, es muy evidente en este primer juego. En el segundo, me gustan mucho estas referencias históricas que de repente meten como el inicio del movimiento feminista en el pueblo de Rhodes y también hacen referencia obviamente a la Guerra de Secesión.”

Todo lo que se ha dicho en esta pregunta me parece que es una gran prueba de la sensibilidad que hay por parte de los jugadores hacia la presencia de elementos históricos en *Red Dead Redemption*, aunque lo hacen desde distintas perspectivas que se complementan entre sí, Luis, Roberto y Andrea por ejemplo, identifican hechos históricos concretos como la Revolución Mexicana, la industrialización, el desplazamiento de pueblos indígenas, la esclavitud y los orígenes del movimiento feminista, mostrando una mirada muy analítica, la cual vincula el videojuego con procesos históricos complejos. En los otros casos Jaime y Evelyn resaltan detalles cotidianos que reflejan el contexto de la época, como los medios de transporte, la forma de impartir justicia, la cacería y las condiciones de vida precaria de los personajes, lo cual indica una visión más sensorial pero no menos significativa del entorno histórico y en el caso de Carol, ella menciona con énfasis el ferrocarril, un símbolo clave del progreso en el siglo XIX, que en el juego también funciona como marca de cambio de época, añadido a esto, Roberto destaca cómo los videojuegos no sólo representan elementos históricos sino que también los problematizan, como ocurre con la crítica implícita al papel de los Pinkerton o la representación ambigua de los procesos revolucionarios. Así, aunque algunos se centran más en lo estructural y otros en lo vivencial, en todos los casos se confirma que la saga no solo contiene elementos históricos, sino que estos son reconocidos y valorados por los jugadores como parte fundamental de la experiencia.

4. ¿Qué enseñanzas o reflexiones personales te dejó la historia del personaje principal? (John Marston en *Red Dead Redemption 1* y Arthur Morgan en *Red Dead Redemption 2*)

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Ambos juegos tienen su sentido, hasta el propio nombre del título del juego lo dice, de redimirse, y es algo que, en mi opinión, lo hacen de una manera muy bella. Empezando, por ejemplo, con Arthur Morgan, del segundo videojuego, es una forma muy linda, porque empieza siendo alguien muy rudo, sin miedo a nada, y que le importaba poco, digamos, las otras personas que no fueran de su banda, de su grupo, de su comunidad, eso es algo que... Con lo que se empieza, pero poco a poco, como se va desarrollando la historia, y no solo la historia principal, sino las misiones secundarias, que al fin y al cabo son importantes, pues, para comprender mejor y desarrollar mejor la historia, pues todo eso lleva a que se vaya arrepintiendo poco a poco de las acciones que hizo, algo que a mí me llegó, es cuando él acepta que tiene miedo y hasta la fecha es algo que a mí me sigue llegando, pues, porque es un hombre que vimos desde un inicio rudo y todo eso y de repente llega un punto de que ya colapsa, por su enfermedad y demás, llega a un punto de reflexión donde, pues, acepta que realmente tiene miedo, después ayuda, por ejemplo, a que su compañero John Marston escape de toda esa situación, así llegamos al primer juego, donde justamente es John Marston el protagonista, y pasa algo similar, ¿no?, él queriendo escapar de su propio pasado, pero, pues, al fin y al cabo lo acecha. La parte emocional, resumiendo todo esto, pues, sí llega bastante, porque uno se... No solo se encariña, sino que es uno el que está ahí controlando, y es uno el que está sintiendo ahí... Este... Lo que se vive.

Para mí los videojuegos son una forma de expresión artística, al igual que la música, las películas, la literatura y que puede que no sea igual, porque ni siquiera una película se puede comparar a los sentimientos que puede generar con una lectura o una canción, cada una tiene su forma de transmitir esas emociones a nosotros, los videojuegos, en su parte, tienen su propia forma, en la que, al fin de cuentas, uno es el que está jugando, uno termina siendo un personaje más ahí dentro,

entonces, los sentimientos que pueden generar las emociones sí van a ser distintas, se van a transmitir de una forma distinta, pero al fin y al cabo, sí llega a ser comparable, tienen una fuerza semejante.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Pues bueno, John Marston en el primer juego pues es una historia de tragedia de los fantasmas del pasado y una de las principales lecciones que al menos yo puedo decir que aprendo del personaje de John dentro de la diégesis de *Red Dead Redemption*, es que pues todo te alcanza, o sea todo lo que hiciste te acaba alcanzando, en este caso pues a fin de cuentas, sobre todo los cabos sueltos, el no resolver las cosas a tiempo o el querer escapar de ellas o simple y sencillamente pretender que no existen, a John lo acaban acechando sus fantasmas del pasado y pues a fin de cuentas él tiene cuentas que rendir y también pues está la lección completa de que confía en las personas menos correctas, en este caso pues en la agencia Pinkerton que lo acaban matando, también te habla de una persona que está en busca de eso, de una redención, tal vez no de borrar su pasado, pero al final pues lo que está tratando de hacer es si confrontarlo para pues poder ser un mejor esposo para Abigail o un mejor padre para Jack. En el caso de Arthur, yo creo que es uno de mis personajes favoritos dentro de toda la historia de los videojuegos sobre todo por todas las grandes enseñanzas, simple y sencillamente de Arthur aprendo en que nada está escrito y cada uno definimos nuestro propio camino, a pesar de que nuestro contexto material nos lleva a ciertas partes, cómo el caso de Arthur, lo llevó pues a la banda de Dutch y claro que se sentía súper agradecido con Dutch por pues haberlo cuidado y porque era una familia a fin de cuentas cuando Dutch empieza pues a tener como este desquicio de poder, de controlar las cosas pues Arthur ya no está de acuerdo ¿no? y pues también influye mucho ¿no? que cuando se enferma de tuberculosis y se da cuenta de que está enfermo y que sus días están contados que busca justamente pues salvar a las personas dentro de este grupo de forajidos para que no caigan en un camino de odio y desesperanza por el cual los llevaba Dutch, además de que el juego se torna sumamente moral y te premia por tus decisiones morales este con el animal que se te aparece pues la verdad es que Arthur Morgan

pues básicamente deja como legado a John Marston y este pues deja a Jack, todos están interconectados pero todo es por el deseo de profundo cambio que tiene Arthur Morgan de dejar de ser como el forajido que seguía las reglas al pie de la letra que Dutch le ponía a empezar a cuestionarse a sí mismo de sus actos y empezar a ver cuál era su brújula, sí moral pero sobre todo ética entonces también como que ahí está la enseñanza de lo que Nietzsche nos diría que es como el superhombre, de generar nuestro propio esquema de valores este tanto morales y pues esa es la ética bajo la cual se regiría una persona pues libre en este caso, entonces yo creo que esa es la enseñanza de Arthur Morgan.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Uno no puede escapar de su pasado, uno debe afrontar los actos que se cometieron, pero aún en ese “determinismo” de nuestras acciones, y del mismo destino, uno elige cómo afrontarlo, con dignidad o con cobardía.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “De manera personal John Marston fue el personaje con el que más empatice, realmente creo que él es el verdadero significado al nombre de la redención, ya que conforme avanza el juego se convierte en alguien más amable, realmente se arrepiente de su pasado y busca limpiar esa huella para volver a empezar con su familia.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Creo que son bastantes porque es un personaje bastante complejo y también depende de la experiencia de cada jugador, porque como es un juego que se basa en decisiones, por medio de las decisiones que haga el jugador, pues es el tipo de reputación que va a obtener el protagonista. Entonces hay como dos brechas que se podría generalizar entre tal vez buena persona y mala persona. Entonces dependiendo de cuáles sean las acciones u opciones que tú elijas, pues es una, digamos, experiencia diferente o una perspectiva diferente lo que puedes, digamos, recobrar del protagonista al final de la historia. Pero personalmente me gusta más esa brecha de buena persona cuando seleccionas opciones que te ayudan de cierta forma a darle al protagonista cierto

tipo de redención, como dice el nombre. Entonces creo que se pueden sacar bastantes cosas de ahí, de que a pesar de que seas una persona que sientes que no tengas oportunidad de cambiar realmente o que las segundas oportunidades sientes que no existan para ti, es posible. Y creo que se refleja bastante bien en el avance y en el desarrollo del personaje que hay en el caso de Arthur. Y entonces creo que es muy profundo el cómo puedes cambiar una perspectiva de ti mismo y también que tienes con respecto a otras personas y darte cuenta de que realmente no hay como, digamos, un destino escrito sino que tú tienes el poder de hacer algo diferente aunque las personas que te rodean quizás como que te digan que hagas lo contrario pero si encuentras ese valor en ti mismo puedes realmente hacer una diferencia aunque tal vez no cambies o salves el mundo como tal pero si ayudas a personas que merecen ese tipo de beneficio o incluso le das una segunda oportunidad a otras personas que quizás estaban pensando lo mismo que tú, que no existían otro tipo de camino en la vida.”

Andrea Colín López: “Con el segundo juego creo que fue muy emotivo por el hecho de que sí te hace cuestionarte varias cosillas y la reflexión que me queda es que nunca es tarde para hacer actos desde el amor y del primero, pues justamente eso, creo que el personaje de John Marston actúa desde el amor que le tiene a su familia, buscando tal vez una mejor vida, ¿Quién de nosotros no busca vivir una vida tranquila?, una vida que nos haga sentir satisfechos de quienes somos.

Sin duda alguna hay un enorme vínculo emocional de los jugadores con los protagonistas de *Red Dead Redemption*, cuyas historias de redención y dilemas morales generan esta conexión y está pregunta ha ayudado a ver eso, la mayoría coincide en que tanto John Marston como Arthur Morgan representan trayectorias marcadas por el deseo de cambio y redención, pero lo hacen de formas distintas, John, como menciona Carol y Andrea, busca limpiar su pasado para ofrecer una vida mejor a su familia, encarnando la lucha por una segunda oportunidad motivada por el amor, mientras que Arthur, como destacan Jaime, Luis Fernando, Evelyn y Roberto, atraviesa un proceso interno más complejo y existencial, en el que se

transforma de un forajido endurecido a un hombre que se replantea su ética, acepta su fragilidad y actúa desde la compasión, con eso, también señalan la fuerza del videojuego como medio expresivo, Jaime incluso enfatiza en su valor artístico comparable al cine o la literatura, y Evelyn destaca cómo las decisiones del jugador moldean al personaje y lo que este representa, lo que refuerza la idea de una redención interactiva y personalizada, Luis Fernando profundiza en una lectura filosófica al vincular el arco de Arthur con la noción nietzscheana del superhombre, que crea su propia ética, por su parte, Roberto sintetiza con claridad la tensión entre destino y elección, es decir, no se puede escapar del pasado, pero sí se puede decidir cómo enfrentarlo. Gracias a estas percepciones es contundente admirar que la saga no solo propone historias ambientadas en el Viejo Oeste, sino que ofrece viajes introspectivos donde los jugadores encuentran enseñanzas sobre el arrepentimiento, la dignidad, la libertad moral y la posibilidad de cambio, proyectando en los personajes sus propias búsquedas personales.

5. ¿Te has sentido identificado/a con algún dilema moral o ético que enfrentas en el juego? ¿Cuál y por qué?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Realmente, pues algo así, tal cual, que yo me identifique al 100% no, pero sí de alguna u otra situación puede sacar a alguien, o puedo sacar en caso específico algo adaptándolo a mi propia vida, no sé, por ejemplo, ese sentido de pertenencia a una comunidad y hacer lo que sea por ella, pues es algo comparable, no estamos viviendo en la misma época ni son las mismas situaciones, pero pues sí hay situaciones que tienen cosas semejantes.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Yo creo que todos buscamos redención, y está en el nombre implícito del videojuego, tanto Arthur cambiar su manera de ser como John tratar de mejorar para los que le rodean y pues hacer las cosas que él considera correctas, entonces yo creo que si hay un profundo aprendizaje, si hay un dilema moral, porque pues a fin de cuentas se logra espejear con estos personajes tan complejos porque lo que he mencionado a lo mejor no es ni la punta

del iceberg de la complejidad que alberga seguramente ya se les ha analizado psicológicamente a todos estos personajes pero yo creo que justamente hay un espejeo muy bueno con todos estos, porque yo creo que todos hemos atravesado pues posturas morales de las que a lo mejor no nos sentimos orgullosos y a lo mejor podemos cargar ese sentido de culpa pero en Arthur y en John a pesar de que sus finales son trágicos se puede aprender a que no debe de ser eso podemos cambiar y podemos hacer las cosas mejor entonces yo creo que ahí hay como una situación, y pues si por ejemplo también ya en un caso muy específico en la misión cuando te enfermas de tuberculosis como increíble con Arthur Morgan en el segundo juego porque es algo que no puedes evitar vas a cobrar piso básicamente en nombre de Dutch a una granja local y la persona a la que estás básicamente amenazando para que te dé el dinero te acaba tosiendo, entonces tú como jugador pues realmente o al menos fue mi caso yo no quería hacer ese atraco porque pues ¿Quién lo quiere? bueno no creo que alguien en su sano juicio, quiera despojarle dinero a alguien que se lo está ganando de manera justa entonces yo creo que hay un dilema moral pero pues ahí también está la enseñanza, Arthur acaba pagando el precio por justamente hacer y seguir órdenes o hacer algo que él ni siquiera quería hacer en un inicio.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Quizás no de manera concreta, pero sí de forma abstracta y general. ¿Quién no se arrepiente de algo? Es por esa universalidad que los dilemas que presenta, a pesar de estar situados históricamente en una realidad específica, logran trascender.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Tal vez no a ese grado, pero creo que la lealtad que Arthur siempre mostró a la banda es algo que podría sentir por mis amistades y es que a veces la lealtad se vuelve ciega cuando uno confía de más.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Bueno, como mencionaba antes, se podría comparar con la sociedad actual porque, bueno, digamos los seres humanos siempre estamos como entre el dilema de ¿Qué es lo correcto y qué es lo incorrecto?, ¿Qué debo hacer o qué es lo que esperan de mí?, entonces creo que

es algo con lo que te puedes identificar bastante con el personaje principal porque está rodeado de personas que le dicen que haga algo porque ellos lo ven bien pero cuando él reflexiona y se da cuenta de que quizás no es lo que él quiere para sí mismo o sabe que eso no le va a beneficiar a otros entonces entras en un dilema cómo de qué debo hacer entonces o sea estoy bien o estoy mal o en realidad tengo oportunidad de hacer algo diferente a lo que siempre ha sido toda mi vida entonces es algo con lo que podría haberme sentido identificada y creo que todas las personas en algún momento se han sentido identificadas con eso de que sientes que ya no perteneces en ese lugar que siempre estuviste toda tu vida y sí existe ese tipo de miedo de hacer algo diferente pero pues si tomas el valor pues las cosas pueden salir bien.”

Andrea Colín López: “Sí me he sentido identificada, sobre todo en el hecho de que me sentí más identificada tal vez con el John Marston del segundo juego, quizás porque es más inmaduro en ese momento de su vida y toma la decisión de tomar venganza y creo que todos en algún momento, a menor escala, nos hemos querido tal vez defender de algo que sentimos como injusticia, pero no es necesario y como dice Arthur Morgan, la venganza es un juego de tontos.”

Aunque no todos los entrevistados se identifican con un dilema moral en específico del juego de forma literal, sí podemos ver qué encuentran en los conflictos de *Red Dead Redemption* resonancias personales y emocionales profundas que los llevan a reflexionar sobre su propia vida y decisiones, Luis Fernando y Evelyn, señalan la universalidad del conflicto ético que atraviesa a los protagonistas, el debate entre seguir lo que otros dictan o actuar conforme a una conciencia propia, algo que trasciende el contexto histórico del juego y se vuelve aplicable a cualquier época, Evelyn lo conecta con la presión social contemporánea y el miedo al cambio, mientras que Luis destaca el caso concreto de la misión en la que Arthur contrae tuberculosis como un dilema que se impone al jugador, obligándolo a cuestionarse sobre obediencia y culpa, Jaime y Carol, identifican dilemas más generales, pero no menos importantes, entre los cuales está la lealtad ciega a una comunidad o

grupo, reconociendo en ello una emoción familiar aunque situada en un entorno distinto. Roberto y Andrea, por su parte, apuntan a la introspección, Roberto lo hace desde una mirada más abstracta sobre el arrepentimiento como sentimiento humano universal, y Andrea aludiendo al deseo de venganza como impulso que todos, en menor medida, pudimos haber tenido ese sentimiento en algún punto de la vida. Si bien, se llega a mencionar en las respuestas que no hay una identificación tal cual, considero a partir de leer las respuestas que hay una identificación emocional con sus dilemas morales al presentar situaciones que, aunque ubicadas en un contexto lejano, conectan con experiencias humanas cotidianas, y permiten a los jugadores confrontar, repensar y resignificar aspectos éticos y emocionales de su propia vida.

6. ¿Crees que *Red Dead Redemption* transmite valores o lecciones de vida? Si es así ¿Cuáles destacarías?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Pues sí, en especial el segundo juego es algo que puede reflejar bastante, porque uno decide qué es lo que puede hacer, puede o no hacer, entonces uno puede tomar un camino malo o puede tomar un camino bueno y cada una de esas tiene sus propias consecuencias. Entonces al fin y al cabo eso va a tener una acción y eso te va a dejar alguna enseñanza, ya sea que fuiste malo con las personas desde un inicio o que trataste de ser buena gente, que el juego te permite esa posibilidad de ir por cualquiera de los dos caminos y cada una tiene sus propias acciones como si fuera la vida real, al fin y al cabo, pues sí, refleja con bastante exactitud eso y sí podemos de ahí sacar bastante.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Pues sobre todo el valor de cambiar, de que no somos seres estáticos y el pensamiento crítico puede ser una solución la autovaloración, la autocrítica hacia uno y de que no estamos estancados pues moralmente, como ya lo he mencionado podemos crear nuestro propio esquema de valores y estos dos personajes nos enseñan que es eso.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Sí. Afrontar el pasado, ser responsable de las acciones, velar por el otro, hacer lo correcto, y en caso contrario, no huir de ello.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Totalmente, el hecho de que nadie que haya ido por el mal camino tuvo un final feliz y es decir son los protagonistas obvios a nuestros ojos son los héroes, pero no eran precisamente personas honradas, si bien logran cambiar o demostrar que incluso los forajidos son personas con sentimientos, problemas son HUMANOS, el final trágico de todos es el punto al que se llega si se va por el mal camino.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Sí, demasiado, tanto buenos y malos porque como mencionaba antes hay como dos brechas entre si tomas malas decisiones con el protagonista o si tomas buenas decisiones y a lo que me refiero con malas decisiones es de que no cambies nada en su vida y que pues digamos siga siendo una persona que comete delitos y no siente algún tipo de remordimiento pero si tomas la brecha de dar acciones buenas pues vas a ayudar a personas que realmente necesitan eso o sea los ayudas a mejorar su vida y también les das esperanza al mismo tiempo que el propio protagonista va recuperando la esperanza a pesar de las cosas por las que va pasando en toda la historia entonces creo que eso es algo que se enseña mucho porque tú mismo en tu vida puedes darte cuenta del efecto que tienen tus acciones en los demás y en ti mismo como por ejemplo pues si decides tomar alcohol pues va a tener una mala acción y eso creo que también se representa muy bien en el juego porque hay un capítulo donde o bueno varios también donde si tomas alcohol o hay mucho así como que pasan cosas malas o puedes hacer algo malo mientras estás muy borracho entonces creo que es algo como que se plasma muy bien con la actualidad con las cosas que hacemos y pues ver que todo lo que hacemos tiene un efecto también podría compararse con el efecto mariposa que pues dependiendo de lo que tú hagas y como lo veas pues es todo lo que puede pasar y todo lo que puede cambiar entonces eso es algo muy destacable para mí el efecto que tienen las acciones en ti y en los demás y como

puedes beneficiarte al mismo tiempo que haces algo diferente que nunca jamás creías haber podido hacer en el pasado.”

Andrea Colín López: “Sí, creo que destacó sobre todo la lealtad de Arthur Morgan, porque a pesar de tener dudas sobre el hombre que prácticamente lo crio, uno de los hombres que prácticamente lo crio, y de saber que se estaba desviando del camino que siempre había marcado, nunca lo dejó solo y esa cualidad de lealtad es muy admirable de su persona.”

La mayoría de los jugadores perciben en *Red Dead Redemption*, especialmente en su segunda entrega, valores y lecciones de vida que trascienden más allá del entretenimiento, y que encuentran eco en la realidad, hay una coincidencia en que el juego no solo presenta una narrativa que es envolvente, sino que coloca al jugador frente a decisiones éticas cuyas consecuencias refuerzan el aprendizaje moral, Jaime y Evelyn destacan la importancia de la elección personal y el efecto que esta tiene en uno mismo y en los demás, subrayando cómo el juego refleja el impacto de nuestras acciones en el mundo que nos rodea, con una lógica de causa y consecuencia comparable a la vida real, mientras que Luis Fernando y Roberto profundizan en valores como la autocrítica, la responsabilidad, la transformación personal y la construcción de una ética propia como formas de crecimiento y madurez moral, Carol, por su parte, ofrece una reflexión poderosa al recordar que, aunque los protagonistas sean héroes a los ojos del jugador, no dejan de ser criminales, y que sus finales trágicos advierten sobre las consecuencias de vivir al margen de la ley, humanizando al forajido sin idealizarlo, Evelyn amplía esta idea con ejemplos concretos del juego, como el uso del alcohol, para hablar del efecto mariposa y la repercusión ética de los actos cotidianos, Andrea desde su perspectiva subraya el valor de la lealtad, reconociendo en Arthur Morgan una cualidad admirable que se mantiene incluso ante la decepción y la duda, y todo esto demuestra que *Red Dead Redemption* logra convertirse, para estos jugadores, en un espacio donde se exploran la redención, el arrepentimiento, la responsabilidad,

la empatía y el poder transformador de nuestras decisiones, valores que lo dotan de un sentido ético profundo y reflexivo.

7. ¿Cómo influye para ti la posibilidad de tomar decisiones morales (Tener honor alto o bajo) en tu forma de jugar?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “No solo es de subir o bajar el honor, eso tiene un impacto dentro del juego que uno mismo se va a ver afectado. Ahora mismo no recuerdo qué pasaba, pero sí tenía sus consecuencias, aunque fueran pequeñas. Entonces uno al fin y al cabo ya va a sentir que era lo que estaba pasando ahí dentro, sí tenía sus consecuencias y al menos voy a regresar un poquito en el sentido emocional de que uno está jugando, uno es la persona que está ahí al fin de cuentas, es una forma de estar ahí, esa emoción que te transmite por haber hecho algo malo y que después haya cierta repugnancia a tu personaje, pues al fin y al cabo a ti también te afecta porque no vas a poder hacer ciertas cosas en el juego o no vas a poder desbloquear, lo más sencillo, ciertas cinemáticas que quizás tú querías ver pero por tus propias acciones no las vas a poder observar.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Pues es algo que ya se ha visto también en otros juegos, como el mismo *Undertale* que se me hace un excelente juego y se me hace como de los más grandes en ese sentido, la brújula moral de estos juegos pues es muy buena porque te acaba reflejando como cierta parte del jugador ¿no?, incluso también en *Grand Theft Auto* aunque no exista como una brújula moral pues también se pone bien interesante, sobre todo el ejercicio psicológico que hacen con los tres protagonistas del quinto juego de que cada uno representa pues a un estilo de jugador diferente, entonces la realidad es que pues a mí se me hace muy bueno porque siempre te incita también a ser honesto creo yo que al ya haber como un sentido maniqueísta de bien y mal dentro del juego pues te incita a ser honesto, o sea si te vas a manejar en el justo medio, si te vas a manejar como un santo de llamémosle así o como un completo forajido, que también porque las personas no sean totalmente así pero también pues a lo mejor buscan la catarsis dentro del

mismo juego, entonces apunta a decirle oye pues eso es deshonorables, entonces ahí hay una enseñanza.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Bastante. Siempre jugué honorablemente.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Creo que eso depende mucho de cómo juegues, si lo haces por sólo acabar un juego, sacar trofeos etc., yo puedo decir que yo juego porque me gusta ponerme en la piel de John y siempre que tengo oportunidad hago todo lo honorable, porque, aunque sea un juego, me gusta pensar que es alguien bueno.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Pues que lo puedes aplicar en tu propia vida que puedes, cómo mencionaba antes, darte cuenta de que pues incluso en algo digamos que podría parecer tan simple como un videojuego que no es una historia real, digamos es una historia de ficción, pero si en este juego tú tomas decisiones y tienen consecuencias tanto pues malas y buenas con mayor razón en la vida real pues va a ser algo más impactante lo que tú hagas y lo que no hagas.”

Andrea Colín López: “En el juego influye muchísimo en el final que obtengas, y creo que esas decisiones que tomes también te impactan personalmente, porque de un modo u otro sientes que son tus decisiones al final del día, claro que el personaje tiene su línea moral que deja muy en claro las cinemáticas y los diálogos que tiene, pero tienes tú la libertad de decidir qué hacer o qué no hacer y siento que algunos de los jugadores que toman esa ruta un poco más villanesca, la llamaría yo, como más hacia el sentido de un descarrilamiento, lo hacen más por el ver qué va a pasar que realmente sientan de ese modo, pero siento que no lo disfrutas al 100% si no eres fiel a tus propios principios morales o éticos.”

El poder tener la posibilidad de tomar decisiones morales en *Red Dead Redemption*, tiene un impacto profundo en la experiencia de juego y en la dimensión personal de los jugadores, por esa razón Roberto, Carol y Jaime expresan que jugar de forma

honorable no es solo una estrategia, sino una extensión de sus propios valores, pues buscan encarnar a un protagonista que actúe con integridad, incluso dentro de un contexto de ficción, y bajo esa premisa vemos que una vez más, la realidad ve su reflejo en este mundo digital, se observa la representación de nuestra propia realidad aquí, a tal punto que nos proyectamos hasta replicar nuestro verdadero pensar en un videojuego que nos permite hacerlo.

Junto a todo esto, Carol menciona que le gusta pensar que John es una buena persona, y por eso actúa en coherencia con esa visión, mientras que Jaime destaca cómo las consecuencias del honor bajo afectan incluso emocionalmente al jugador, al impedirle acceder a ciertos contenidos y generar una sensación de rechazo hacia su propio personaje cosa que Evelyn y Andrea refuerzan, al señalar que, aunque se trata de un juego, las decisiones éticas dejan huella, Evelyn lo vincula a la vida real, afirmando que si nuestras elecciones importan en un entorno ficticio, con mayor razón lo hacen en la realidad, y Andrea sugiere que el juego se disfruta más cuando uno es coherente con su ética personal, en lugar de jugar por experimentar la maldad de forma gratuita. Luis Fernando aporta una reflexión más amplia al comparar este sistema moral con otros videojuegos como *Undertale* o *GTA V*, el último siendo propiedad de *Rockstar Games* también, se argumenta que estas mecánicas funcionan como espejos del jugador y generan una especie de catarsis o auto confrontación, de este modo el sistema de honor no solo añade realismo y profundidad al juego, sino que se convierte en una herramienta para la introspección, la autorregulación emocional y la reflexión ética, haciendo que el jugador no solo juegue *Red Dead Redemption*, sino que también se juegue a sí mismo.

8. ¿Sientes que el juego te ha hecho reflexionar sobre temas como la lealtad, la redención, la justicia o la pérdida?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Sí, claro, en especial el último, porque juegas en todo momento, pasas horas y horas con el mismo personaje y de repente lo pierdes, es algo que sí llega, sí llega bastante porque te acostumbraste tanto a él, te

encariñas con él y vuelvo a lo mismo, es como una parte de ti, estás jugando y estás ahí, te representa dentro del juego entonces al final lo pierdes, uno aprende bastante con eso, siente la pérdida en cuanto a la lealtad y demás, pues es algo que también se va aprendiendo dentro del juego y pues al menos en mi opinión uno se lleva ese tipo de cosas a la vida real porque como lo estás viviendo ahí sales a la calle ya tú y pues de cierta forma u otra te sientes inspirado te sientes inspirado por lo que viste ahí y pues sí te puede hacer hasta cambiar hasta cierto punto.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Bueno creo que sí, ya he hablado bastante yo creo del tema, me adelanto a lo mejor algunas preguntas pero yo diría que sí, totalmente, la redención porque como ya lo dije ninguno estamos atascados en lo que somos en el presente y en el presente pues decidimos quienes vamos a ser en el futuro, el pasado no nos acaba definiendo y eso es algo que he aprendido la justicia, la pérdida, vaya pues con la pérdida pues me quedo mucho con el personaje de Jack del primer juego, porque Jack a fin de cuentas está repitiendo el ciclo, está repitiendo el ciclo de la venganza y tal vez lo termina, cuando acaba asesinando al que maquinó el asesinato de su padre y no sé si a eso llamarlo justicia o repetir el ciclo ahora sí que es un concepto bien difícil de definir, pero ahí está lo rico del juego que te pone a cuestionarte que es justo y cómo reaccionarías ante la pérdida que tú consideras injusta de un ser querido, entonces yo no sé, no sabría cómo definirlo en realidad creo que ahí yace la complejidad y la hermosura de este juego se podrían dar mil pláticas acerca de qué es justicia, si la venganza es redención o si la redención es terminar el ciclo o si la redención es cambiar o si lo hubiera perdonado por ejemplo todos vamos a tener una concepción bien distinta de justicia pero eso es lo que hace bien rico este juego.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Sin duda alguna, específicamente la historia de Jack Marston en la primera entrega, al vengar a toda la banda de Dutch, y la de John en la segunda entrega, al honrar la memoria de Arthur al ejecutar a Micah.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Sí, si bien ya lo expliqué en una anterior pregunta, también algo que me ha marcado tanto, es el final de John, realmente fue una persona que tuvo su redención, quiso hacer las cosas bien y al final no se cumplió con la otra parte del trato de dejarlo en paz ya que, aunque logres redimirte, tu mal pasado siempre te persigue.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Bastante y ese es otro de los motivos por los que creo que tantos jugadores se han sentido identificados con el protagonista porque pues representa muchas emociones que todos en algún punto de nuestra vida pues hemos tenido y dilemas también como el hecho de decidir quedarte con las mismas personas digamos con tu mismo círculo social a pesar de que sientes que ya no encajas allí porque tu pensamiento ahora es diferente o tú mismo eres diferente entonces es como digamos algo con lo que te puedes topar muchas veces el hecho de no saber si deberías cambiar o no de amistades o de entorno o de pensamiento también de atreverte a cambiar a dar media vuelta y a pesar de que eso implique pues dejar a personas que en un pasado pues te llevabas muy bien con ellas pero que ahora ya no es lo mismo y en el caso de la redención pues también reflexionas mucho porque como decía antes es algo que te da la oportunidad de darle digamos otra vida al personaje porque te vuelves alguien totalmente distinto si tomas o si eliges ciertas opciones dentro del juego entonces de esa forma como que podrías ayudar al protagonista a obtener un cierto tipo de paz mental entonces es algo que te deja mucho reflexionando sobre todo en el final porque a pesar de que llevó una vida que no era del todo buena y que pues en cierto aspecto cada decisión que tomó lo llevó a ese final es algo que también te deja pensando bastante y te deja como un cierto tipo de pensamiento o sabor así como agri dulce después de terminarlo porque te quedas pensando y pensando entonces eso es algo que vale mucho y sobre todo pues cuando pues no sé en el caso de las películas o los libros es algo que hace que se convierta en tu cosa favorita porque te deja pensando, te enseñó demasiado entonces por eso como que te puedes identificar muy bien y en el caso de la pérdida el protagonista también tiene como sus propias, qué se podrían decir, brumas de su pasado que también nos deja ver

el juego en el caso de la pérdida de su familia y el hecho de cómo fue que la vida que estuvo llevando siempre pues le impidió pasar tiempo con ellos y por eso fue que los perdió y también el hecho de perder al amor de su vida por tomar ciertas decisiones que no le beneficiaban ni a él mismo ni a ella entonces es algo con lo que también te puedes identificar porque a veces perdemos oportunidades por miedo a dejar de hacer ciertas cosas a lo que estamos acostumbrados entonces pues hay demasiadas cosas en las que reflexionar y creo que no podría dar una respuesta más corta y podría seguir extendiéndome así que mejor lo dejo ahí.”

Andrea Colín López: “Sí, no solo sobre la lealtad que ya mencionamos hace rato, sino que es este sentimiento que te hace reflexionar de hasta qué punto tus decisiones en la vida son tuyas, hasta qué punto estás influido por el medio en el que te encuentras, el medio social, cultural y demás. O sea, tu contexto histórico define muchas cosas de ti, y a veces no nos damos cuenta hasta que nos encontramos con obras como esta que te hacen cuestionarte tus principios y por qué haces lo que haces.”

Me parece que esta pregunta genera respuestas bastante emocionales y filosóficas, al contar que muchos han experimentado situaciones complejas gracias a *Red Dead Redemption*, varios de los entrevistados coinciden en que el juego los ha hecho reflexionar intensamente sobre temas como la pérdida, la redención y la justicia, no sólo como elementos narrativos, sino como vivencias simbólicas que los interpelan personalmente, la muerte de personajes centrales, como Arthur o John, ha dejado una huella emocional bastante duradera que les permite vincularse con la idea de pérdida más allá del juego, mientras que unos, como Jaime, Andrea, Carol y Evelyn, destacan el aprendizaje emocional y la identificación con los dilemas del protagonista, otros como Luis Fernando y Roberto, profundizan en las implicaciones éticas y sociales de temas como la venganza o la justicia, señalando que el valor del juego reside en su capacidad para cuestionar conceptos morales complejos desde distintos ángulos, así, aunque cada jugador enfatiza aspectos diferentes, unos desde lo emocional, otros desde lo ético o filosófico, todos

coinciden en que *Red Dead Redemption* trasciende la experiencia de juego tradicional y se convierte en una obra que moviliza preguntas sobre la vida misma.

9. ¿Consideras que los videojuegos pueden enseñar algo más allá del entretenimiento?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Sí, por supuesto, para mí es una forma de expresión artística y pues te puedes llevar más que simplemente entretenimiento, claro está cualquier adicción puede ser dañina, pero si estamos hablando de un ambiente sano y demás pues sí, justamente puedes llevarte bastante.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Totalmente pues hay valores, hay valores que compartes, hay cosas que aprendes por ejemplo ahorita también está muy de moda *The Last of Us*, y también tiene como este dilema moral de que justamente pues estuvo bien salvar a Ellie, no lo estuvo yo ahí sí soy profundamente nichano, el amor está más allá del bien y el mal entonces pues no lo puedo juzgar, lo puedo entender pero pues también habrá quienes lo juzguen y digan pues condenaste a la humanidad, entonces pues más allá del entretenimiento yo creo que al ser arte porque yo los considero arte, los considero una experiencia estética al ser una experiencia estética pues estás básicamente dialogando con la obra y con el autor y con las demás personas que la interpretan entonces pues se crea toda una polisemia de conceptos y pues hacen un diálogo bien rico que trasciende más allá del mero consumo o al menos esa es mi opinión.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Sí, en reflexiones filosóficas profundas a través del goce estético.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Sí, para mí te pueden enseñar valores, historia, incluso situaciones que jamás imaginarias pero que son reales, como las misiones secundarias de los desconocidos, cada una te enseña algo nuevo.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Creo que sí porque así como hay bastantes personas que se sienten identificados o encuentran cierto tipo de alivio en la música, en las películas y en los libros, que yo personalmente siempre encuentro más enseñanzas en las cosas que leo, creo que es el mismo caso con los videojuegos y no se debería desacreditar o desmeritar porque en sí mismo también es algo que un videojuego pues es algo que se planea con mucho tiempo, muchos años entonces no es algo que los creadores lancen de repente sino que tiene muchas planeaciones al igual que una película, que una canción o un libro entonces creo que es la misma experiencia al final de todo que todas esas cosas porque si te identificas con eso si la historia realmente es tan buena como para llegar a hacerte reflexionar o hacerte identificar con el personaje quiere decir que tiene ese toque humano y eso es como que lo que se define el arte de que puedas conectar con cosas que se crean que se crean de otro ser humano o de otras personas pero que no sean reales entonces sí es entretenimiento pero de alguna forma también te ayuda a encontrarte a ti mismo en cada una de esas historias y creo que eso es algo que define mucho el arte y la forma en la que puedes encontrar cierto tipo de refugio alivio o motivación para seguir adelante porque hay muchas personas que por ejemplo pasan situaciones difíciles y se refugian en ese tipo de entretenimiento en libros, en juegos, películas, música y esa es la forma en la que las personas han logrado seguir viviendo entonces claramente es algo que va más allá de entretener a las personas sino que también ha llegado hasta hacer que tengan motivos reales para vivir.”

Andrea Colín López: “Sí, en este caso es muy evidente que ciertos rasgos de la historia obviamente te van a hacer investigarlos si eres curioso, si te gusta indagar, pero también te hace indagar sobre qué está bien y qué está mal, y por qué, y quién lo dice, entonces creo que es muy importante este tipo de videojuegos con una narrativa tan bien construida que a final de cuentas también te hace reflexionar sobre la muerte, sobre qué tan orgulloso estás de la persona que eres ahora, y eso puedes verlo reflejado no solo en las consecuencias que tomaron tus acciones en tu vida, sino también en videojuegos, y te hacen tal vez identificarte con esos

personajes y tomar decisiones que pueden cambiar tu forma de relacionarte con el mundo.”

Esta pregunta es fundamental, el ver si los videojuegos son algo más que diversión y entretenimiento, y lo que opinan los entrevistados revela bajo su perspectiva que los videojuegos pueden ofrecer experiencias que van mucho más allá del simple entretenimiento, tocando dimensiones artísticas, éticas, emocionales y formativas, cómo lo dice Jaime o Roberto, ellos destacan el valor estético y expresivo de los videojuegos como una forma de arte capaz de generar reflexión, Luis Fernando y Andrea se van más por destacar la riqueza moral e intelectual de los dilemas que plantean, comparables con los que puede ofrecer una novela o una obra filosófica, haciendo notar que un videojuego puede ser igual de profundo. También Carol y Evelyn resaltan en sus opiniones que el poder de los videojuegos para transmitir valores, conocimientos históricos y experiencias humanas complejas puede llegar a ser incluso reconfortante o motivador en momentos difíciles. A pesar de que cada persona acentúa aspectos distintos, ya sea la estética, la historia, la emocionalidad o la ética, todas las voces se encuentran en una visión compartida, la cuál es que los videojuegos no solo pueden enseñar, sino también provocar cuestionamientos personales profundos, generar empatía y ofrecer espacios simbólicos de exploración existencial.

10. ¿Qué opinas sobre el uso de videojuegos como *Red Dead Redemption* en entornos educativos para fomentar el pensamiento crítico o el análisis ético?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Yo creo que está bastante bien no solo hacerlo por jugar sino sacar algo de provecho como maestro, digamos puedes hacer un análisis de ciertos capítulos que puedes sacar de ahí y compararlo con hechos históricos y pues sí, al fin y al cabo los videojuegos están abiertos a esas posibilidades y ya no solo con *Red Dead Redemption* sino con muchos otros juegos más que también pueden contribuir bastante sean o no enfocados en la educación

pues conllevan sus investigaciones para desarrollarse entonces pues sí, tiene cierto apego histórico y pues hay bastante que sacarle a ese tipo de materiales.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Pues muy bueno, creo que lo que hemos estado platicando ahorita responde un poco a esa pregunta tanto juegos como *Red Dead Redemption*, *Red Dead Redemption 2*, *The Last of Us*, *The Last of Us 2* que es súper polémico pero por lo mismo de que quiere abarcar tantos conceptos como la venganza, el ciclo de venganza, romper el ciclo este mismo, la justicia, que es la ética, que es lo bueno, que es lo malo pues es profundamente enriquecedor y da para charlas no solo de historia sino también filosóficas.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Bastante de acuerdo y muy contento de escucharlo. Necesitamos nuevos medios pedagógicos para acercarnos a las nuevas generaciones sobre tópicos tan antiguos y humanos que hace miles de años nos cuestionamos.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Si el objetivo es la enseñanza del pensamiento crítico y análisis ético, el juego debería ser jugado bajo cierta guía o criterios, ya que si bien se puede entender todo eso una vez que le agarras gusto, no podemos ignorar que hay gente que no lo ve de la misma forma, sólo es entretenimiento y para un niño es difícil apreciar esas cosas por sí solo.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Creo que está bien pero mientras tenga cierto tipo de equilibrio, porque ciertamente podrían hacerse adictos, tal vez a pasarse jugando todo el tiempo entonces creo que de alguna forma estaría bien como que adaptarlo pero con horarios establecidos o quizás hacer algún tipo de mención o algún tipo de proyecto en el que se pudiera incluir porque sí es algo que te deja reflexionando por ejemplo, en escuelas a veces dejan de tarea ver una película y sacar ahí qué tipo de lección puedes aprender de eso o leer un libro y hacer un ensayo o un resumen entonces creo que de esa forma estaría bien o sea, sería un proyecto más largo porque no es un videojuego que puedas terminar en un día a

menos que te quedes sin dormir pero tal vez de esa forma sería bueno incluirlo porque en el caso de México sabemos que las escuelas públicas no tienen muchos recursos como para que se pueda incluir una consola por cada salón o algún tipo de pantalla también es muy difícil entonces creo que sería bueno que si los estudiantes tienen esos recursos para poder sumergirse en el juego o si lo pueden buscar como yo, tipo *gameplay* pues estaría bien implementarlo en ese tipo de tarea como de ver la historia y sacar un ensayo de eso y reflexionar.”

Andrea Colín López: “Yo creo que actualmente mucha gente consume videojuegos, ya no solamente jugándose, sino también viéndolos en *gameplays* y videos, creo que puede ser una herramienta muy buena, por ejemplo, este puede ser aplicado en discusiones filosóficas, históricas, claro que el profesor tiene que tener ahí cierto conocimiento del videojuego, de sus detalles, porque no es un juego que te vas a aventar en un día, ¿verdad?, entonces muchos detalles no los alcanzas a ver en ese tipo de clases, pero creo que puede ser una herramienta muy nutritiva y muy llamativa para gente joven, incluso para gente mayor.”

Si bien no son docentes, y quizá su opinión respecto a esto pueda no ser fundamental bajo el ojo académico, yo considero que es esencial el hecho de que opinen acerca de esto debido a que son las personas más acercadas al entorno de los videojuegos y saben de primera mano qué tan positivo podría ser la incorporación de un videojuego a las aulas, bajo su experiencia jugando como su experiencia siendo alumnos en algún momento de sus vidas, siendo así que la visión se muestra favorable hacia el uso de videojuegos como *Red Dead Redemption* en contextos educativos bajo su opinión, claro, coinciden en que sea así mientras se apliquen con un enfoque pedagógico adecuado. Jaime, Luis Fernando y Roberto mencionan que estos juegos no solo ofrecen una oportunidad de conectar con temáticas históricas o éticas, sino que permiten abrir diálogos profundos que trascienden lo lúdico y se convierten en ejercicios de reflexión filosófica o humanística, capaces de atraer a nuevas generaciones, el interés de los alumnos hacia las clases, del que se ha hablado en las preguntas para los docentes,

ahora bien, Carol, Evelyn y Andrea coinciden en señalar que su implementación debe hacerse con cuidado y mediación, se requiere una guía docente clara, criterios para evitar malas interpretaciones y medidas prácticas frente a las limitaciones de acceso o los riesgos como la adicción o el uso superficial, estas respuestas lo que hacen es que sugieren que el potencial de estos videojuegos como recursos educativos no radica únicamente en sus contenidos, sino en el modo en que se incorporan, como disparadores de análisis, comparaciones históricas, debates morales y proyectos escolares reflexivos, que, si son bien diseñados, pueden enriquecer la enseñanza de manera significativa.

11. ¿Crees que los videojuegos pueden influir en la formación personal o en la forma en que vemos el mundo?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Sí, bastante he conocido muchas personas que desde niños juegan videojuegos y muchas veces sus comportamientos están influenciados por lo que jugaron y al menos a mí me han tocado puras experiencias buenas en las que se sacan valores muy bonitos, no solo con *Red Dead Redemption*, que aunque el juego puede ser considerado agresivo y demás, pues tiene bastantes sentimientos lindos digamos y que puede enseñar bastante entonces cada juego tiene su propia categoría de edad entonces si un niño se acostumbra a jugar cosas para su edad pues puede sacar cosas muy buenas de ellos y sí se puede ver influenciado positivamente a partir de ellos y vuelvo a lo mismo, para mí los videojuegos es una expresión artística y como arte puede influir bastante inspirar ciertos sentimientos emociones.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Sí, totalmente, porque por ejemplo en mi caso muchas de las cosas que a mí me han inspirado a tomar terapia en lo personal, mejorar mi entorno cómo me relaciono con las personas pues es de personajes que admiro yo juego videojuegos desde que soy muy niño y mis juegos favoritos son los juegos de narrativa porque creo que me están enseñando algo hay algo inspirador, así como de niño me inspiraba a ver por ejemplo a Goku y no rendirme por poner

un ejemplo hay personajes en los videojuegos que me inspiran o incluso me han ayudado en ciertos duelos el caso de *Final Fantasy VII* yo jugué la saga de *Final Fantasy* en la pandemia y a mí me ayudó a procesar muchísimas pérdidas ansiedad y a motivarme a no rendirme, pues también eso te enseñan los videojuegos a no rendirte, incluso un *Dark Souls* que mecánicamente es muy difícil te puedes sacar de una depresión y enseñarte a no rendirte y pues esa es mi opinión al respecto.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Sí, puesto que, en el caso de algunos, más allá de ser un hobby, es un modo de vida que repercute profundamente en el *psyche* y formación de algunos.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “Totalmente, los videojuegos contienen historia, diálogos, todo un mundo dentro que sí logras captar el mensaje más allá del entretenimiento, te puedes llevar una gran enseñanza.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Sí, es algo que había mencionado en mi respuesta a la pregunta número 9, que al igual que los libros, las películas y la música creo que sí te puede formar mucho porque básicamente yo creo que el tipo de entretenimiento que tú consumes es lo que eres entonces si yo, por ejemplo, me la paso leyendo sobre cosas científicas pues voy a ser una persona que le gusta de ese tema entonces voy a tratar de buscar siempre lo mismo o voy a formarme en base a esos pensamientos de más lógica entonces creo que igual si alguien busca un videojuego que se adapte a sus gustos y que también de paso le enseñe algo que realmente sea bueno o que le ayude a mejorar su vida pues definitivamente lo va a ayudar mucho y creo que eso también es otro valor agregado que se le puede dar al entretenimiento que pues no es simplemente eso sino que como mencionaba antes puede darle pues la motivación suficiente a alguien pues para seguir adelante o para restablecer sus metas también.”

Andrea Colín López: “Sí, creo que no solo los videojuegos, sino en general el mundo del entretenimiento, en la literatura, las películas, la fotografía también, creo que

depende mucho de la narrativa que se usa en estos medios, lo que influye en tu forma de interpretar el mundo a tu alrededor y creo que debe tomarse más en cuenta para expandir esa perspectiva que nos rodea.”

La influencia es significativa en cómo los videojuegos pueden influir en la formación personal y la percepción del mundo, se equiparan a otras formas artísticas y culturales como la literatura, el cine o la música, Jaime destaca que, bien regulados y apropiados para la edad, los videojuegos pueden transmitir valores y emociones profundas, sirviendo como una forma de expresión artística que inspira bajo lo que él ha visto y Luis Fernando ejemplifica esta influencia con vivencias personales, donde juegos con fuerte carga narrativa le ayudaron a enfrentar dificultades emocionales, motivándole a perseverar, lo que hace evidente el impacto positivo en la salud mental y en la resiliencia, Roberto considera que para algunos, los videojuegos trascienden el mero ocio y se vuelven parte esencial de su identidad y formación, mientras que Carol, Evelyn y Andrea amplían esta idea, apuntando que cuando se logra captar el mensaje más allá del entretenimiento, estos medios pueden dejar enseñanzas profundas y moldear pensamientos, valores y formas de ver la realidad. Así, se percibe que los videojuegos, como manifestaciones culturales complejas, son herramientas valiosas para el desarrollo integral de las personas si se les da la importancia y el contexto adecuado.

12. ¿Qué aspectos de *Red Dead Redemption* te hicieron cuestionarte sobre las decisiones humanas y sus consecuencias en la historia o en la vida real? ¿Cuál es la enseñanza que te deja a ti?

Jaime Alberto Quiñones Beltrán: “Hay bastante que agregar no sólo explora una emoción o explora un punto que al fin y al cuento se trata de la redención pero pues hay mucho que sacarle, algo que al menos yo me quedo es que una ambición negativa puede acabar todo, en el juego no te lo dicen explícitamente pero tú que estás jugando lo ves, esa ambición de querer más y más hace que todo ese grupo se pierda, se desintegre por la ambición de un líder y así como eso, hay muchas

cosas más que sacarle, es un juego que puede tener bastante que sacarle, mucho aprendizaje no solo la diversión sino muchas enseñanzas yo mencioné una de esas y la básica y la que es general de todo es justamente la redención para el personaje principal, al menos yo quiero dejar la ambición negativa, lo que puede llevar.”

Luis Fernando Mondragón Heredia: “Pues bueno, aquí compartiendo que soy de pensamiento postcapitalista y pues en *Red Dead Redemption 2* el ver cómo se acentúa básicamente la era de la industrialización y se consolida el capitalismo en Estados Unidos pues también te enseña lo violento que es la instauración del sistema y ya es un preludio a cómo se da el sistema actual esos problemas de despojar a las personas de sus tierras de causar asesinatos para la ganancia pues son cosas que seguimos viendo alrededor del mundo ahorita, tenemos súper claro el ejemplo de Palestina, de Israel y Palestina y el genocidio que estaba sucediendo en la Franja de Gaza, entonces son temas de mucha relevancia porque parece que nos están hablando de historias ficcionales pero en realidad está espejando como una buena obra de arte y pues nada las enseñanzas que me dejan a mí en general los juegos de *Red Dead Redemption* ya para concretarlo pues es básicamente eso, el presente es lo que importa lo que hago hoy es lo que importa el pasado no me define y en el presente acabo cimentando mi futuro entonces va a haber pérdidas va a haber momentos en la vida en que a lo mejor vamos a enfrentar tragedias pero lo importante es darnos cuenta y saber quiénes somos un esquema de valores como Arthur o un esquema de valores para las demás personas como John lo intento hasta el último momento.”

Roberto Yoed Mondragón Heredia: “Las historias y narrativas de los personajes son tan bien construidas que una empatiza casi al primer cuarto del juego con los protagonistas. Para el final de la travesía la enseñanza es clara: uno no puede desprenderse del pasado, pero sí puede afrontarlo sin temor.”

Carol Estefanía Díaz Gutiérrez: “La justicia es relativa y que, aunque creas que eres un nuevo hombre, por más que hagas las cosas bien, tu pasado siempre te va a seguir así sea en tu cabeza o en consecuencia a tus acciones.”

Evelyn Karina Beltrán De Los Cobos: “Creo que... Bueno, hay muchos aspectos en los que puedes pensar si, sí tomaste la decisión correcta o no porque se puede ver mismo en la historia por ejemplo, si dejas a alguien vivir o no o si le robas a alguien o no o si lo ayudas o no entonces como que ahí literalmente en el juego se ve la consecuencia de la opción que tú tienes entonces pues sí puedes ver las consecuencias el efecto que tiene lo que hace el protagonista en los demás entonces claramente te puedes ver reflejado pues en el protagonista y aplicártelo en tu propia vida hasta pensar en las cosas que yo he decidido antes en qué le ha afectado a los demás o a mí mismo y creo que la mayor enseñanza que deja el juego pues es en sí mismo eso las acciones que tomas y a dónde te pueden llevar a pesar de que pienses que digamos siempre has estado atado a un mismo tipo o estilo de vida y pues que realmente puedes cambiar o hacer la diferencia en ti mismo y en tu círculo porque pues aunque no salves el mundo o aunque puede ser que no cambies totalmente tus circunstancias pero si cambias la forma en la que ves las cosas en las que trates a los demás diferente pues puedes hacer mucho con eso y también pues te va a ayudar a encontrar cierto tipo de equilibrio contigo mismo y perdonarte porque eso es algo que le pasaba mucho al protagonista que no se podía perdonar a sí mismo porque había hecho muchas cosas malas y el hecho de empezar a cambiar su perspectiva el hecho de empezar a atreverse a hacer algo diferente y ayudar a los demás a pesar de que se sentía pues tal vez indigno de hacerlo porque había hecho las cosas tan mal antes fue algo que pues al final del juego al final de la historia le ayudó a encontrar cierto tipo de paz y bueno eso agregando que es en la brecha de si sigues siendo buena persona pero igualmente si te vas en la brecha de mala persona creo que es algo de lo que también se da cuenta el protagonista de que si tan solo hubiera tenido el valor de hacer las cosas diferentes hubiera encontrado ese tipo de equilibrio consigo mismo.”

Andrea Colín López: “Yo creo que son esas pequeñas interacciones entre el personaje principal, Arthur Morgan, con personajes secundarios que luego te encuentras más adelante en la historia, que te ayudan a comprender el impacto de sus acciones, te hacen preguntarte si en algún momento tú fuiste esa mala persona que impactó en la vida de otro, o si, por el contrario, fuiste esa buena influencia que llevó a otro a algún punto en su vida que él llega hasta agradecértelo, creo que esos detallitos que a veces son los que faltan en este tipo de videojuegos y así, pueden influir mucho en la forma en la que interpretes no solamente el carácter del personaje, sino también las posibilidades a las que éste tenía acceso, pues también te hace preguntarte sobre tus decisiones de vida, así como Arthur Morgan se pregunta si eso es realmente lo que quería de su vida o le hubiera gustado otra cosa.”

Estás son opiniones más personales por parte de cada entrevistado o entrevistada, lo que platican aquí es el resultado de lo que han experimentado con esta preciosa obra que es la saga *Red Dead Redemption*, para culminar, Jaime destaca la enseñanza sobre cómo una ambición negativa y desmedida puede destruir comunidades enteras, vinculándolo a la redención personal del protagonista como una meta vital para dejar atrás ese daño, Luis Fernando reflexiona al abordar la crítica social y política implícita en el juego, señala que la violencia es inherente a la industrialización y al capitalismo emergente, y lo relaciona con conflictos actuales, lo que amplía la perspectiva histórica hacia una conciencia crítica del presente y la importancia del presente para forjar el futuro. Roberto resalta la empatía que generan las historias y la inevitabilidad de enfrentarse al pasado, pero con la opción de hacerlo sin miedo, Carol pone énfasis en la relatividad de la justicia y cómo el pasado siempre pesa, aunque se busque un cambio, Evelyn ofrece un análisis detallado de la influencia de las decisiones en el desarrollo del protagonista y cómo estas enseñanzas sobre cambio, perdón y equilibrio personal pueden aplicarse a la vida real, reconociendo que el protagonista mismo lucha con su redención y aceptación, Andrea finaliza al destacar las pequeñas interacciones humanas, esas que enriquecen la narrativa, llevando al jugador a reflexionar sobre su propia vida y

el impacto que tiene en otros, al igual que el propio Arthur Morgan cuestiona su camino y posibilidades. *Red Dead Redemption* no solo es un juego de entretenimiento, sino una experiencia que provoca una introspección ética y social profunda, invitando a reflexionar sobre la naturaleza humana, las consecuencias de nuestras acciones y la posibilidad constante de cambio y redención.

Análisis general

Las respuestas que han salido de este cuestionario al sector *gamer*, son el más fiel camino a seguir para entender que *Red Dead Redemption* no solo es un medio de entretenimiento, sino también una experiencia que puede contribuir al desarrollo moral y personal, varios de ellos mencionaron cómo el juego los enfrentó a decisiones difíciles que, aunque ficticias, los hicieron reflexionar sobre la justicia, la lealtad, el sacrificio y las consecuencias de los actos propios, yo pienso que este tipo de vivencias, al ser encarnadas desde una perspectiva activa, permiten que el jugador no solo observe los hechos históricos, sino que los viva emocionalmente, lo que fortalece su capacidad de empatía, juicio moral y reflexión ética en situaciones complejas, pero sobre todo en situaciones reales, el haber experimentado situaciones sumamente difíciles en este mundo digital hace que en la mente se impregne una forma distinta de ver la vida y los momentos que hay dentro de la vida, el juego, por tanto, puede ser visto como un espacio simbólico donde se ensayan valores humanos profundamente significativos, algo que algunos maestros incluso destacaban como una cuestión primordial y lo mismo lo hemos destacado a lo largo de la investigación.

Al mismo tiempo, muchos de ellos reconocen que el juego no ofrece una “lección” moral explícita ni una verdad cerrada sobre la Historia, sino que presenta escenarios llenos de matices, contradicciones y dilemas, donde las respuestas fáciles no existen, siendo el proceso de complejidad por el que está hecho el juego, esta ambigüedad narrativa permite que los jugadores elaboren sus propios aprendizajes, de forma crítica y situada, lo que refuerza su autonomía como sujetos reflexivos, me atrevería a decir que incluso a veces es difícil que un libro o una película generen esto. En ese sentido, *Red Dead Redemption* funciona como un

disparador que conecta el pasado con el presente, mostrando cómo las decisiones humanas, sean en un contexto histórico o personal, tienen peso, impacto y consecuencias, enseñando de forma indirecta que actuar implica siempre asumir una responsabilidad.

Este cuestionario, sus respuestas tan personales y únicas, dejan sin lugar a dudas una reflexión a partir de la experiencia del videojuego, el hecho de que puede fortalecer no solo el interés por el conocimiento histórico, sino también el desarrollo de una conciencia ética y una sensibilidad social, he considerado este sector, cómo el sector *gamer*, pero también podría ser el sector personal o de opinión moral, no solo analizan el juego por sus mecánicas o su ambientación, sino que rescatan enseñanzas que les permiten pensarse a sí mismos y al mundo con mayor complejidad. Todo esto ayuda a que se haga más fuerte la idea de que *Red Dead Redemption* pueda ser visto cómo una herramienta cultura, una herramienta capaz de aportar a la formación de las personas, especialmente si se inserta en entornos educativos, en los que se valore el pensamiento crítico, la reflexión sobre la moral y la construcción de sentido.

Sus respuestas sin duda ayudan a visualizar la perspectiva moral y ética en la cual tiene por objetivo profundizar esta investigación, y me parece que todas las respuestas muestran en gran manera lo profundo y humano que puede llegar a ser un videojuego, el caso particular de esta saga que es parte de la investigación pero también otros ejemplos mencionados por los entrevistados, cada uno habla de sus experiencias con esta saga y lo que podemos observar es como relacionan las vivencias que tuvieron jugando los dos juegos de la saga u observando ambos juegos, relacionan esas vivencias digitales con sus propias vivencias en la realidad y reflexionan sobre las muchas enseñanzas que existen dentro del juego pero con paradas de manera personal, las respuestas son sentimentales y a conciencia, son el resultado de lo que puede proporcionar un juego tan profundo y detallado en el enfoque moral como lo es la saga *Red Dead Redemption*, por ende creo que es una prueba contundente de que los videojuegos pueden abarcar cuestiones más allá del entretenimiento, no se olvidan de este pero también pueden dar algo más que eso

y cada uno de los entrevistados ha dado testimonio de por qué puede ser eso factible.

Se demuestra que uno cómo jugador no es un ente pasivo que simplemente consume imágenes y acciones, sino un sujeto activo que resignifica el contenido del juego y lo entrelaza con sus propias experiencias, ideas y valores, por eso la saga *Red Dead Redemption*, al presentar dilemas éticos, personajes con motivaciones complejas y consecuencias tangibles de las decisiones humanas, crea una plataforma donde uno se ve sumergido en una experiencia única, no solo somos participantes de una historia, sino que participamos cómo un individuo que reflexiona sobre todo lo que hay en este universo digital, de este modo, los testimonios recogidos, las respuestas en las encuestas no son simples opiniones sobre mecánicas de juego o gráficos, sino una muestra de cómo un medio interactivo puede estimular procesos de introspección profunda y generar diálogos internos sobre lo que significa actuar bien, ser leal o enfrentarse al arrepentimiento, ahora, la riqueza narrativa y emocional del videojuego permite que los jugadores construyamos vínculos personales con los personajes y escenarios, haciéndolos parte de un aprendizaje significativo que no siempre se obtiene en otros medios, gracias a esto, se le da un tinte de seriedad totalmente merecido al entorno de los videojuegos, se refleja cómo este tipo de videojuegos puede convertirse en una herramienta para el crecimiento personal y la formación ética, además de lo ya demostrado en las anteriores entrevistas a los sectores de docentes y estudiantes, en este caso vemos el panorama que lleva al jugador a pensar en las consecuencias de sus actos dentro y fuera del juego, se vuelve evidente, por tanto, que el potencial de los videojuegos como vehículos para transmitir valores, provocar empatía y abrir espacios de reflexión ética está lejos de ser una suposición ingenua, para nada es así, más bien, se consolida como una posibilidad real respaldada por las experiencias vividas y expresadas por los propios jugadores.

Y quiero cerrar diciendo que gracias a los cuestionarios dirigidos al sector *gamer* ha sido posible evidenciar con claridad el impacto que tiene la saga *Red Dead Redemption* en quienes la juegan, algo quizá poco visible para quienes están fuera de este entorno, todas las palabras dichas, tienen una evidente carga

emocional por la narrativa de ambos títulos y también dejan ver cómo estos juegos logran instalarse en la memoria y en la conciencia de los jugadores como experiencias significativas, así, esta saga de videojuegos no pasa desapercibida ni se limita a ser un simple producto de ocio, sino que actúa como un detonante de reflexiones profundas que tocan aspectos de la vida real, la moral, la justicia, la pérdida, la redención y las decisiones humanas, así, en definitiva, este apartado de la investigación ha permitido constatar que los videojuegos pueden dejar una huella duradera en el jugador, transformándose en una herramienta poderosa para el pensamiento crítico y la formación ética.

Conclusiones

El estudio del videojuego como recurso para la enseñanza de la Historia no es un asunto menor, más bien resulta una vía legítima y hasta necesaria para comprender las formas contemporáneas mediante las cuales las sociedades construyen su relación con el pasado, porque el entender el videojuego desde la Historia del tiempo presente implica reconocer que este medio se adhiere a una perspectiva cultural donde la memoria, la sensibilidad y los imaginarios colectivos se configuran en tiempo real, y como historiadores, al observar estos fenómenos, no miremos únicamente un objeto rígido, un espacio gris y plano, sino un espacio vivo de significación, y es aquí donde la presencia del videojuego en la enseñanza de la Historia y en la vida cotidiana tiene un papel como generador de experiencias narrativas y su capacidad de representar mundos históricos vuelve indispensable analizarlo con el rigor y la apertura que la disciplina exige. Así, esta investigación, con firme contundencia, confirma que el videojuego es un documento cultural del presente que a la vez dialoga con el pasado, lo interpreta, lo fragmenta y lo reanima a la luz de las necesidades y tensiones del mundo actual, situándose inequívocamente dentro del campo de estudio de la Historia viva.

Así, el profundizar en la presencia del videojuego dentro de los procesos educativos abrió un horizonte de reflexión que fue más allá de lo inicialmente esperado, lo que en un inicio iba a percibirse únicamente como un recurso complementario, terminó revelándose como una herramienta bastante capaz de reconfigurar la experiencia de aprendizaje histórico, pues no se trata, por supuesto, de magnificar el videojuego ni de convertirlo en un sustituto del estudio disciplinar tradicional, como bien he dicho a lo largo de toda la investigación, el propósito no está en que el videojuego remplace a ninguna fuente, sino que se añada como otra fuente más con su debida importancia y así ayude a las demás fuentes dándole vida a la Historia y su forma de ser interpretada, y aquí es donde vemos que hay una relación con los videojuegos y la enseñanza, ya que podemos reconocer que el lenguaje narrativo de los videojuegos posibilita un acercamiento más sensible, emotivo y experiencial al pasado que difícilmente se logra solo mediante la

textualidad, por eso la necesidad de complementar lo textual con los videojuegos, para brindar la interacción, la toma de decisiones, la posibilidad de recorrer paisajes históricos, enfrentar dilemas éticos y sentir la tensión social de otros tiempos transforman al estudiante en un sujeto activo que no solo observa la Historia, sino que la experimenta, en eso se relaciona con la enseñanza en transmitir la información, en dejar en el jugador o estudiante algo que adquiera por medio de esa información, es de esta forma que hay relación con el pasado, lo emocional y lo reflexivo a la vez, esto permite que la enseñanza de la Historia se torne más cercana, más humana y más significativa, integrando la razón y la sensibilidad en un solo ejercicio de aprendizaje.

En cuanto a uno de los apartados más detallados de la investigación como es el proceso de análisis con docentes, la diversidad de perspectivas que hubo, reveló la riqueza de significados que los videojuegos adquieren dentro del campo pedagógico, algunos profesores expresaron cautela y consideraron que los videojuegos deben emplearse pero con moderación, atendiendo siempre a la rigurosidad histórica, mientras que otros, en cambio, vieron en los videojuegos una oportunidad valiosa para revitalizar los procesos educativos, para promover la participación estudiantil y vincular el pasado con un lenguaje familiar para las nuevas generaciones. Sin embargo, más allá de las diferencias, surgió un punto de convergencia fundamental, el cual es que todos reconocieron que el videojuego, particularmente uno tan narrativamente complejo como *Red Dead Redemption*, tiene la capacidad de generar curiosidad histórica, provocar preguntas profundas e incentivar la interpretación crítica, lo que evidentemente demuestra que, independientemente de las reservas o entusiasmos, existe un consenso creciente en torno a que los videojuegos pueden ser herramientas de enseñanza significativas cuando se integran con criterio pedagógico y reflexión histórica.

De ese modo podemos ver que la introducción de *Red Dead Redemption* en las prácticas de enseñanza de la Historia es posible siempre que el docente lo conciba como un recurso cultural que permite acercar al alumnado a procesos, tensiones y representaciones del pasado desde una experiencia inmersiva y significativa, debo recalcar, como lo he hecho durante toda la investigación, que el

juego no se utiliza para sustituir los contenidos históricos ni para reproducirlos de forma literal, sino como una puerta de entrada que despierta interés, que moviliza saberes previos y crea puentes entre la narrativa lúdica y el conocimiento académico, pues su potencial radica en que sitúa al estudiante dentro de un entorno interactivo donde puede observar dinámicas sociales, económicas y políticas propias del periodo, propiciando comparaciones, análisis críticos y la identificación de estereotipos o anacronismos que enriquecen la comprensión histórica.

Unido a esto, está la cuestión de cómo emplear los mecanismos didácticos para el uso de videojuegos en el aula, viendo que opciones tiene el docente a su alcance para incorporar *Red Dead Redemption* en el aula, vemos que hay estrategias de mediación, las cuales articulan la experiencia del juego con actividades como la reflexión, contextualización y producción de conocimiento, como algunos maestros en el cuestionario mencionaron, y esto incluye el uso de guías de observación, las que van a orientar la mirada del estudiante hacia elementos históricos relevantes, diseñar debates donde se confronten las representaciones del juego con fuentes primarias y secundarias, la elaboración de diarios de jugador que registren interpretaciones personales y comparaciones con la historiografía, así como proyectos colaborativos que permitan reconstruir problemas del periodo a partir de lo visto en el videojuego, podemos comprender que estas herramientas no buscan que el alumnado memorice datos, sino que desarrollen habilidades de análisis crítico, interpretación y construcción narrativa sobre el pasado.

Como bien lo decía con anterioridad, esta investigación también permitió situar al videojuego dentro de un marco teórico más amplio, evidenciando su capacidad para entrelazarse con conceptos fundamentales como la imaginación histórica, la contingencia y la Historia contrafactual, lo vemos en el hecho de que en *Red Dead Redemption*, el jugador experimenta un mundo en transición, lleno de rupturas políticas, transformaciones sociales y tensiones económicas que definen el final del Viejo Oeste, y es cada detalle, desde los ferrocarriles hasta la violencia estatal, desde la nostalgia del forajido en declive hasta la modernización acelerada, la que invita a pensar la Historia como un proceso vivo, lleno de contradicciones,

por eso, los videojuegos, al permitir al jugador situarse dentro de ese devenir, movilizan una forma particular de reflexión histórica donde la imaginación se vuelve un recurso interpretativo, pues no se trata de imaginar sin fundamento, sino de interpretar el pasado con sensibilidad, reconstruyendo mentalmente escenas, dilemas y motivaciones humanas que ayudan a comprender mejor los procesos históricos, el videojuego, al ofrecer un espacio inmersivo, intensifica esa capacidad y transforma la imaginación histórica en un puente entre la experiencia lúdica y la comprensión del pasado.

El análisis general con los conceptos fundamentales permitió observar cómo *Red Dead Redemption* activa la conciencia, apoyado en la contingencia histórica, donde el jugador se mueve en un mundo donde nada está completamente determinado, cada misión, cada elección, cada encuentro revela que el pasado no fue una línea recta, sino un campo de posibilidades abiertas, esto abre la puerta a comprender que la historia del Viejo Oeste pudo haber sido distinta, las decisiones políticas pudieron conducir a otros rumbos, la violencia pudo haber escalado de manera diferente, los sujetos históricos pudieron haber actuado con otras motivaciones y el juego muestra esa fragilidad del mundo histórico, esa apertura constante al cambio, ese entramado de accidentes, decisiones y tensiones que configuran el devenir humano, esta sensibilidad hacia la contingencia permite que el estudiante comprenda que la Historia no es inevitable, que pudo haber sido otra, y que esa comprensión es esencial para evitar visiones simplistas o deterministas del pasado.

En línea con lo anterior, la Historia contrafactual adquiere un lugar relevante dentro de la experiencia del videojuego, *Red Dead Redemption* ofrece constantemente situaciones donde el jugador o el estudiante se preguntan qué habría sucedido si una acción fuese distinta, si un personaje siguiera otro camino, si una institución actuará con otras intenciones y aunque el juego no convierte al jugador en un creador absoluto del pasado, sí le permite explorar variaciones dentro de los márgenes de lo verosímil histórico, esto enriquece el aprendizaje porque obliga a pensar no solo el hecho en sí, sino su posibilidad, sus alternativas, sus rutas no escogidas, este ejercicio contrafactual no banaliza el pasado, de hecho lo vuelve

más complejo y éticamente más denso, pues revela los dilemas morales que acompañan cada acción histórica y obligan al estudiante a reflexionar sobre la responsabilidad humana en la configuración del mundo.

Mucho de lo que se ha abordado en la investigación se centra en las narrativas y los elementos visuales de *Red Dead Redemption*, se caracterizan por una profunda atención al detalle histórico, una ambientación cuidadosamente elaborada y una construcción ficcional que, pese a no aspirar a la exactitud documental, recrea con verosimilitud las tensiones sociales, económicas y culturales del tránsito entre el Viejo Oeste y la modernización estadounidense, la narrativa combina historias personales con procesos históricos más amplios, como la expansión del ferrocarril, el declive de las bandas forajidas, la intervención estatal y la consolidación del capitalismo industrial, mientras que su entorno visual permite identificar paisajes, vestimentas, tecnologías, armas, oficios y dinámicas cotidianas representativas de la época, estos elementos generan una atmósfera cohesionada en la que el jugador no solo observa un mundo, sino que se desplaza dentro de él, activando una percepción histórica situada y emocionalmente conectada con los escenarios que recorre.

Siendo así que hemos dejado muy marcado en la investigación que estas narrativas contribuyen a que el videojuego sea efectivo en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Historia, la razón es que ofrecen un espacio simbólico, uno en donde los estudiantes pueden construir significados a partir de experiencias inmersivas que pueden articular emociones, contexto y acción, de hecho ese es el motivo del capítulo 3 de esta investigación, hablar de los aspectos morales y de redención que tiene el juego, eso es esencial para la investigación por el hecho de que el estudiante, el historiador igualmente, debe observar y entender también aspectos humanos dentro del desarrollo de la Historia, cosa que muchas veces es dejado de lado y lo cual hace que la Historia se convierta en un relato vacío y gris. Por tal motivo, al analizar en el capítulo 3 estas ideas, motiva a entenderlas también dentro de los escenarios de los hechos reales en la Historia, a comprender a los protagonistas de la Historia como personas que forman parte de un suceso y no como personajes de una historia más, porque si en un videojuego es posible ver

personajes ficticios con tal profundidad y humanidad, entonces mirar a las personas que conforman la Historia oficial también debe ser posible, se puede verles con un tinte de emociones y comprensión más profunda, darle vida a la Historia, en pocas palabras.

Quizá uno de los aportes más valiosos de este trabajo reside en eso, en mostrar cómo los videojuegos permiten un acercamiento profundamente humano al pasado, la empatía, la emoción, la vivencia estética y la capacidad de ponerse en el lugar de sujetos históricos no son aspectos menores; son elementos esenciales para construir una verdadera conciencia histórica, esa de la que hago mención que es necesaria en el relato histórico, que está presente en *Red Dead Redemption*, ya que el jugador no solo observa la injusticia, la acompaña, no analiza la violencia únicamente, la presencia, no estudia la marginación, la siente. Claro está que este involucramiento emocional no sustituye la explicación histórica, pero la complementa de manera decisiva, al sensibilizar al estudiante ante las vidas del pasado, el videojuego abre una puerta hacia la comprensión ética, hacia el juicio histórico matizado y hacia la reflexión sobre las estructuras de poder que siguen presentes en el mundo actual.

Ahora, el videojuego al presentar relatos que dialogan con fenómenos históricos reales, facilita que el alumnado identifique problemáticas, establezca relaciones causales y contraste representaciones con la historiografía, convirtiendo la experiencia lúdica en un detonador para el análisis crítico, además, la carga visual y narrativa del juego favorece la imaginación histórica, permitiendo que el estudiante reorganice mentalmente los procesos del pasado, cuestione estereotipos y reconozca la complejidad de los actores y escenarios, de este modo, estas características hacen que *Red Dead Redemption* funcione como un mediador cultural que potencia el aprendizaje significativo, pues no solo transmite información, sino que moviliza la interpretación activa y la reflexión sobre cómo se construyen las narrativas históricas.

El enfoque funcionalista del que se hace uso en este proyecto también permite comprender cómo el videojuego opera dentro de la vida social contemporánea, no solo como entretenimiento, sino como un mecanismo de

construcción simbólica y educativa, en una sociedad saturada de imágenes, narrativas y estímulos digitales, el videojuego se convierte en un dispositivo que organiza experiencias, que transmite valores, que modela percepciones del pasado y que participa activamente en la socialización cultural de los jóvenes, de tal manera, *Red Dead Redemption*, al recrear un periodo histórico con alta carga simbólica en Estados Unidos y parte de México, contribuye a fijar imaginarios colectivos sobre el nacionalismo, la frontera, la modernización y la violencia institucional. Desde esta perspectiva, su función es doble, puede tanto educar mientras entretiene, forma sensibilidad histórica mientras narra, e incluso participar en la reescritura del pasado dentro de la cultura digital, claro que apoyado de otras fuentes. Observamos a través de la saga *Red Dead Redemption* que es posible aproximarse a diversos episodios de la Historia de México y Estados Unidos porque el juego incorpora tramas y escenarios inspirados en procesos reales que marcaron el tránsito al siglo XX, por ejemplo lo ya explicado que en *Red Dead Redemption 1*, hay una representación ficcional de la Revolución mexicana, aunque no exacta en términos historiográficos, permite al estudiante identificar tensiones como la desigualdad agraria, el caudillismo, el conflicto entre facciones y la intervención extranjera, generando un marco para comprender por qué el país se vio envuelto en una lucha prolongada por redefinir el poder político y la estructura social, mientras que *Red Dead Redemption 2* aborda problemáticas históricas estadounidenses como el desplazamiento forzado de los pueblos indígenas, las secuelas de la Guerra de Secesión, la persistencia del racismo estructural y la presencia de grupos como el Ku Klux Klan, así como el avance de las corporaciones y del aparato estatal sobre los territorios fronterizos, y si bien estas representaciones son interpretaciones narrativas, también ofrecen una base rica para que los estudiantes contrasten hechos reales, identifiquen procesos históricos y reconozcan cómo la cultura popular reimagina momentos fundamentales de ambos países, es aquí donde vemos esa presencia funcionalista en la investigación a lo largo del capítulo 2 que es donde se aborda con mucho detalle esto.

También quiero mencionar que esta investigación permitió reconocer los retos y límites inherentes al uso del videojuego en contextos académicos, con la

Historia del Tiempo Presente que exige un compromiso ético con la interpretación del pasado, y eso claramente implica no dejarse arrastrar ciegamente por la estética o la narrativa del videojuego sin someterlas a análisis crítico, pues con lo dicho por profesores entrevistados como por todo lo abordado en general dentro de la investigación, se puede resaltar que el docente debe saber diferenciar entre representación y realidad histórica, entre simbolismo narrativo y evidencia empírica, entre experiencia inmersiva y explicación historiográfica, si bien el videojuego puede ser un puente hacia el interés histórico, también puede transmitir silencios, sesgos o visiones distorsionadas del pasado que requieren una explicación para su entendimiento, en realidad, ameritan un adecuado manejo de su uso, y la salida fácil no es desecharlo por sus limitaciones, sino integrarlo con plena conciencia de sus alcances y riesgos, formando estudiantes capaces de jugar críticamente, interpretar críticamente y pensar históricamente.

Esta saga de videojuegos permite al estudiante reflexionar sobre la imaginación histórica, la Historia contrafactual y el papel de la contingencia porque coloca al jugador dentro de un mundo donde las acciones, decisiones y trayectorias de los personajes revelan que el pasado no fue un camino lineal ni predeterminado, sino una gran variedad de posibilidades, es justo esta inmersión narrativa la que estimula la imaginación histórica al invitar al jugador a reconstruir mentalmente cómo pudieron ser los espacios, emociones y tensiones de la época, mientras que los momentos ficcionales permiten pensar en escenarios alternativos, qué hubiera pasado si un grupo resistía más tiempo, si un personaje tomaba otra decisión, o si un poder político actuaba de manera distinta, lo que introduce de manera natural la reflexión contrafactual. Asimismo, la constante presencia de eventos inesperados, traiciones, accidentes, avances tecnológicos o cambios de poder dentro del juego refuerza la idea de contingencia, recordando que los procesos históricos dependen de múltiples factores y no de una lógica inevitable, esta articulación entre experiencia lúdica y reflexión crítica abre un espacio donde el estudiante no solo observa el pasado, sino que lo interroga, lo recrea y lo comprende como un campo dinámico y en permanente reinterpretación.

En cuanto a los resultados obtenidos de las entrevistas hay mucha diversidad, las encuestas muestran en su mayoría una visión positiva hacia el uso del videojuego *Red Dead Redemption* en el aula de clases, por ejemplo con los alumnos entrevistados de la Facultad de Historia, quienes a pesar de que algunos desconocían el juego, están de acuerdo en la implementación de esta tecnología a la enseñanza de la Historia, consideran que podría ser muy beneficioso, que se le podría sacar mucho provecho y que sin duda alguna innovaría en la forma de aprender Historia. Esta emoción se nota aún más en aquellos alumnos que han tenido la oportunidad de estar más relacionados a los videojuegos y que conocen lo que los videojuegos pueden ofrecer, el potencial que tienen para algo así. Por otro lado también la encuesta a personas que son video jugadores de la saga *Red Dead Redemption* han mostrado con mucha claridad que es un juego sumamente profundo y detallado, aún y cuando la mayoría de entrevistados no tienen especialización en los estudios de la Historia, sino una diversidad en distintas profesiones, coinciden que sus elementos y detalles histórico pueden fortalecer el análisis histórico que sería una buena forma de apoyar a la enseñanza de la Historia; y junto a eso está la forma en cómo el juego transmite valores y lecciones de vida.

En las entrevistas entre los profesores de la Facultad de Historia, hay una postura diversa pero coincidente en reconocer que los videojuegos, principalmente *Red Dead Redemption*, poseen un potencial pedagógico significativo siempre que se integren mediante una mediación crítica y que esté bien orientada. En las entrevistas el profesor Enrique y el profesor Miguel Ángel, por ejemplo, destacaron la importancia de que los videojuegos funcionen como un complemento y no como un sustituto del estudio riguroso, insistiendo en la necesidad de contextualizar históricamente los contenidos para evitar que se conviertan en meras distracciones, por otro lado, docentes como la profesora Tzutziqui o la profesora Gabriela, señalaron que los videojuegos pueden motivar profundamente a los alumnos gracias a su poder inmersivo, visual y narrativo, sobre todo si se articulan con actividades que fomenten el pensamiento crítico, la observación y la reflexión histórica; a su vez, el profesor Ramón Alonso, el profesor Roberto, la profesora

Glafira y la profesora Lis coincidieron en que la eficacia del videojuego depende, más que del recurso en sí, del papel activo del docente en la planificación de objetivos, la selección adecuada del juego y la guía durante el proceso de análisis. No obstante, también hicieron hincapié en que hay una falta de infraestructura tecnológica en muchos planteles, lo cual sigue siendo una barrera real para su implementación, y si, tienen toda la razón, esa es una gran limitación aun y que debe ser superada por factores externos a esta investigación.

Podemos apreciar que desde las perspectivas docentes, la incorporación de videojuegos en la enseñanza de la Historia es vista como una alternativa válida y cada vez más necesaria ante los cambios culturales y tecnológicos, en la medida de lo posible en cada institución, y como recomendación académica general se plantea fortalecer la capacitación docente, promover el uso crítico de medios digitales y diseñar estrategias pedagógicas que integren la experiencia lúdica con la reflexión historiográfica, garantizando así un aprendizaje significativo y contextualizado.

Hay que decir que esta investigación busca a partir del funcionalismo y las nociones de lo contrafactual, la contingencia y de la imaginación histórica abrir puertas temáticas en torno a los videojuegos y su capacidad para introducirse en la enseñanza de la Historia, esta investigación demuestra que los videojuegos deben reconocerse como recursos en el ámbito de la enseñanza, no porque reemplacen las fuentes, sino porque se han convertido en espacios donde las sociedades reinterpretan su pasado. Integrar los videojuegos en la investigación histórica es asumir que la memoria y la experiencia social se reconstruyen en múltiples plataformas, y que comprender el presente requiere reconocer dichas formas emergentes de interacción cultural. De este modo, el videojuego, entendido desde la complejidad que ofrece la Historia del Tiempo Presente, revela que la Historia no ha dejado de transformarse, que sigue viva, que se actualiza constantemente y que cada generación encuentra nuevas maneras de relacionarse con ella, por eso, en lo personal pienso que la Historia no es solo un campo académico, yo considero que es una forma de sensibilidad, una manera de mirar el mundo, un puente que conecta lo que fuimos con lo que somos y con lo que aún podemos llegar a ser.

No pretendo con esta investigación que los videojuegos se implementen de un día para otro y de manera rápida como una herramienta para la enseñanza de la Historia, soy consciente de la realidad, dicha realidad en donde la educación inclusive resulta como un privilegio por la inmensa desigualdad que hay, plantear algo como el uso de los videojuegos dentro de la enseñanza de la Historia en específico, claramente puede parecer algo imposible desde muchos puntos de vista y eso es válido, es parte de esta investigación, dar voz a todo tipo de opiniones respecto a esta cuestión, la investigación busca eso, exponer que hay contenido histórico funcional dentro de los videojuegos para ser tomados en cuenta dentro de una clase que enseña Historia.

Los videojuegos, un estudio más allá del entretenimiento:
Red Dead Redemption, una alternativa para la enseñanza de la historia.
JONATHAN ADOLFO BELTRÁN DE LOS COBOS

Fuentes Bibliográficas

- ARÓSTEGUI, Julio. "La Historia vivida: sobre la historia del presente". Madrid, Alianza Editorial, 2004. PP. 445.
- BLOCH, Marc. "Apología para la historia o el oficio de historiador". Edición anotada por Etienne Bloch. Fondo de Cultura Económica. México. 2001. Pp. 180.
- BOGOST, Ian. "Persuasive Games The Expressive Power Of Videogames". MIT, 2007. PP. 437.
- BOZZA, Juan Alberto. "La guerra contra los indios de Norteamérica. Revisiones y controversias historiográficas". Universidad Nacional de La Plata. 2021. Pp. 215-259.
- Core Knowledge. "Los nativos americanos y la expansión hacia el oeste: Culturas y conflictos". Editorial Directors. 2017. P. 156.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. "Flow: The Psychology of Optimal Experience". New York: Harper & Row, 1990. PP. 303.
- DURKHEIM, Émile. "Las reglas del método sociológico". Traducción de Ernestina de Champourcin. Fondo de Cultura Económica, México, 2001. PP. 205.
- ECO, Umberto. "APOCALIPTICOS E INTEGRADOS". Editorial Lumen, 1984. PP. 383.
- FEBVRE, Lucien. "COMBATES POR LA HISTORIA". Editorial Ariel. Barcelona - Caracas - México. 1982. Pp. 246.
- GALLIANO, Luciano. "Diccionario de sociología". Siglo XXI Editores, 1978. PP. 1010.
- GARCÍA VEGA, José Carlos. "«DAR SENTIDO A LA (HIPER)MEMORIA»: HACIA UNA METODOLOGÍA CIENTÍFICA PARA EL ESTUDIO DEL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS". Ocio cultura y aprendizaje: Historia y Videojuegos. Colección Historia y Videojuegos. Núm 7. Coordinadores Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F.Rodríguez e Stella Maris Massa. Universidad de Murcia. 2020. P. 205.
- GEE, James Paul. "WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY". Palgrave Macmillan, 2003. PP. 221.
- GIL-GASCÓN, Fátima, Et Al. "Jóvenes, videojuegos y ocio digital. Consumos, usos y significados". Revista Comunicación y Medios. Núm. 49. 2024. Pp.15-25.
- GOMBRICH, E.H. "La Historia del Arte". Conaculta, Editorial Diana. México. 1989. P.686.
- GOSCIOLA, Vicente. "Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine". Universidad Anhembi Morumbi. 2008. Pp. 51-60.
- GUTIERREZ LOPEZ, Miguel Ángel. "Escenarios del bien y el mal: Ideología, moral y violencia en el mundo de los videojuegos". Istor. Revista de Historia Internacional 24, no. 93 (verano 2023). PP. 13–32.
- HODENT, Celia. "The psychology of VIDEO GAMES". Routledge, 2021. PP. 97.
- MARCANO, B. "Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital". Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9. núm. 3. 2008. pp. 93-107.

- MCLUHAN, Marshall. "Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano". Paidós, 1964. PP. 363.
- OMDIA Consumer Research. "Gamers Visualization". 2025.
- PANOFSKY, Erwin. "El significado de las artes visuales". Madrid. Alianza Forma. 1979. Pp. 263.
- RADCLIFFE-BROWN, A. R. "El método de la antropología social". Traducido por Carlos Manzano. Barcelona: Editorial Anagrama, 1975. PP. 192.
- Real Academia Española. "Diccionario de la lengua castellana". IMPRENTA DE LOS SUCESTORES DE HERNANDO. Décimo cuarta edición. 1914. Madrid, España. PP. 1080
- RIVERA ARTEAGA, Eduardo y TORRES COSIO, Verónica. "Videojuegos y habilidades del pensamiento". Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. Universidad autónoma de Zacatecas. Vol. 8. Núm. 16. Enero - junio 2018. Pp. 22.
- RONCANCIO-ORTIZ, Angie Paola. ET AL. "EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: UNA REVISIÓN DEL ESTADO DEL TEMA". Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo. Vol. 17 (2), julio-diciembre 2017. Sogamoso-Boyacá, Colombia. PP. 36-46.
- SÁNCHEZ NAVARRO, J. & LAPAZ CASTILLO, L. "¿Cómo analizar una película desde el punto de vista narrativo?" Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya. 2015. P. 17.
- SARTORI, Giovanni. "Homo Videns. La sociedad teledirigida". Taurus, 1997. PP. 153.
- SCHUNK, D. H. "Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa.". Pearson. Sexta Edición. 2012: Vol. 2°. Pp. 538.
- TAMAYO ACEVEDO, Mónica Isabel. "La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética". Revista Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, Vol. XIX. núm. 38. Universidad de Colima. 2013. Pp. 29-46.
- TOBLER, Hans Werner. "La Revolución Mexicana. Transformación social y cambio político 1876-1940". Alianza Editorial, 1994. PP. 729.
- Torres Rivera A, ET AL. "Estilos de aprendizaje predominantes relacionados al uso de las MOOC a través de la regresión logística". Revista Multi-Ensayo. 2020. P. 7.
- VEYNE, Paul. "Cómo se escribe la historia - Foucault revoluciona la historia". Madrid, alianza, 1984, PP. 238.

Fuentes electrónicas:

- Academia Lab. "Juego de ritmo". academia-lab.com. 2025. <https://academia-lab.com/enciclopedia/juego-de-ritmo/>. [Consultado el 19 de febrero del 2025].
- ACERO PEREIRA, Celia, ET AL. "Procesos de aprendizaje adulto en contextos de educación no formal". Universitas Psychologica. Vol. 17. Num. 2. 2018.

- <https://www.redalyc.org/journal/647/64755019016/html/>. [Consultado el 21 de agosto del 2025].
- ALEIVA, Alba. “¿Qué fue la guerra de Secesión estadounidense?”. *elordenmundial.com*. 9 de abril de 2024. <https://elordenmundial.com/que-fue-guerra-secesion-estadounidense/>. [Consultado el 26 de junio del 2025].
- ALVAREZ, Walter. “¿Leyes o cometas?”. *aeon.co*. <https://aeon.co/essays/how-chance-and-probability-affect-the-path-of-big-history>. [Consultado el 8 de julio del 2025].
- American Battlefield Trust. “A Brief Overview of the American Civil War”. [battlefield.org](https://www.battlefields.org/learn/articles/una-breve-descripcion-general-de-la-guerra-civil-estadounidense). 9 de mayo de 2021. <https://www.battlefields.org/learn/articles/una-breve-descripcion-general-de-la-guerra-civil-estadounidense>. [Consultado el 26 de junio del 2025].
- ANAYA, Ignacio. “EL VIDEOJUEGO Y SU FIDELIDAD HISTORICA: ¿UNA RELACION POSIBLE?”. *vertigopolitico.com*. 7 de septiembre del 2024. <https://www.vertigopolitico.com/columnas/notas/el-videojuego-y-su-fidelidad-historica>. [Consultado el 10 de julio del 2025].
- Angel, “Introducción a los juegos RPG: Conceptos Fundamentales”. *juegosrpg.net*. 25 de junio del 2024. <https://juegosrpg.net/conceptos-y-tecnicas/introduccion-a-los-juegos-rpg-conceptos-fundamentales/>. [Consultar el 17 de febrero del 2025].
- BARNADAS, Antonio. “LA CONQUISTA DEL OESTE: INDIOS, COLONOS Y SOLDADOS”. *historia.nationalgeographic.com.es*. 4 de octubre del 2023. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/conquista-oeste-indios-colonos-soldados_19086. [Consultado el 29 de junio del 2025].
- BELLIDO, Ajax. “Red Dead Redemption tiene su propia visión de un momento histórico para México: una versión ruda y simbólica de la Revolución Mexicana”. *3djuegos.lat*. <https://www.3djuegos.lat/ps5/red-dead-redemption>. [Consultado el 24 de junio del 2025].
- BERNAL, Aurora “Educación del carácter-educación moral. Propuestas educativas de Aristóteles y Rousseau, tesis doctoral”. Universidad de Navarra, Facultad de Filosofía y Letras. Pamplona, 1997. <https://www.bu.edu/wcp/Papers/Educ/EducBern.htm>. [Consultado el 30 de junio del 2025].
- Biblioteca Pública de Denver. “Colecciones digitales”. <https://digital.denverlibrary.org/nodes/view/1046450#:~:text=Call%20NumberX%2D31478Datecirca%201891%20January>. [Consultado el 20 de junio del 2025].
- BOGOST, Ian. “About Me”. *bogost.com*. <https://bogost.com/uncategorized/about-me/>. [Consultado el 10 de enero del 2025].
- Britannica. “Tipi”. *britannica.com*. <https://www.britannica.com/technology/tepee>. [Consultado el 20 de junio de 2025].
- CABRAL, Matt, “Interview: Christian Cantamessa – Red Dead Redemption”, *gamefanmag.com*. 4 de julio del 2010. <https://www.webcitation.org/6Ss5fU2J1?url=http://gamefanmag.com/feature/s/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption>. [Consultado el 10 de julio del 2025].

- CANO, Jorge y REBOLLEDO, César. "TODAS las Misiones de Honor en Red Dead Redemption 2 y cómo completarlas". vandal.elespanol.com. 16 de noviembre de 2018. <https://vandal.elespanol.com/guias/guia-red-dead-redemption-2-trucos-consejos-y-secretos/misiones-de-honor>. [Consultado el 2 de julio del 2025].
- CASA COR Publisher. "Arquitectura neoclásica: qué es, características y proyectos famosos". casacor.abril.com <https://casacor.abril.com.br/es-ES/noticias/casacor-explica/arquitetura-neoclassica-o-que-e-caracteristicas-e-projetos-famosos>. [Consultado el 17 de junio del 2025].
- CASTRO, Ricardo. "El azar y sus modelos: una mirada desde la historia, la filosofía y la matemática". Trilogia.utem.cl. 2022. <https://trilogia.utem.cl/articulos/el-azar-y-sus-modelos-una-mirada-desde-la-historia-la-filosofia-y-la-matematica/>. [Consultado el 8 de julio del 2025].
- CERO. "Rating System". Cero.gr. <https://www.cero.gr.jp/en/smarts/index/17/>. [Consultado el 21 de febrero del 2025].
- Clebert. "Videojuegos de carreras: Tipos y características". clebert.com. <https://www.clebert.com/videojuegos-de-carreras-tipos-y-caracteristica>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- Clebert. "Videojuegos de Estrategia: Tipos y Características". clebert.com. <https://www.clebert.com/videojuegos-de-estrategia-tipos-y-caracteristicas>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- Clebert. "Videojuegos de simulación: Tipos y Características". clebert.com. <https://www.clebert.com/videojuegos-de-simulacion-tipos-y-caracteristicas>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- COWEN, Nick. "Red Dead Redemption 2 Interview: Bringing the Virtual Frontier to Life". historyhit.com. 29 de julio del 2021. <https://www.historyhit.com/gaming/red-dead-redemption-2-interview-bringing-the-frontier-to-life/>. [Consultado el 10 de julio de 2025].
- CUETO, Marco. "EL MIEDO DIGITAL: LA EVOLUCIÓN DEL TERROR EN LOS VIDEOJUEGOS". nosdicengamers.com. 23 de octubre del 2024. <https://nosdicengamers.com/el-miedo-digital-la-evolucion-del-terror-en-los-videojuegos/>. [Consultado el 19 de febrero del 2025].
- Definición. De. "Definición de Videojuego". definicion.de. <https://definicion.de/videojuego/>. [Consultado el 2 de febrero del 2025].
- Denix. "PISTOLEROS REALES MAS FAMOSOS DEL LEJANO OESTE (PARTE III)". Denix.es. 10 de enero del 2024. <https://www.denix.es/es/blog/las-armas-y-su-historia-los-pistoleros-reales-mas-famosos-del-lejano-oeste-parte-ii-91/>. [Consultado el 27 de junio del 2025].
- DÍAZ, Miguel. "¿Qué es una PC gamer? Guía completa para entender sus componentes, usos y ventajas". tecnología-informática.com. <https://www.tecnologia-informatica.com/que-es-una-pc-gamer/>. [Consultado de 15 de febrero del 2025].
- DiRienzo, Daniella. "This Historic District in Mississipp.i Was One of the Most Dangerous Places in the Nation in the 1800s". onlyinyourstate.com. 11 de julio de 2023. <https://www.onlyinyourstate.com/state-pride/mississipp.i/historic-district-most-dangerous-place-in-ms>. [Consultado el 20 de junio del 2025].

- El Informador. "Los mercados se trasladan a sitios cerrados". informador.mx. <https://www.informador.mx/Cultura/Los-mercados-se-trasladan-a-sitios-cerrados-20100718-0193.html>. [Consultado el 19 de junio del 2025].
- ELIZONDO, Emanuel. "La redención: ¿qué es y que significa?". coalicionporevangelio.org. <https://www.coalicionporevangelio.org/articulo/la-redencion-significa/>. [Consultado el 5 de julio del 2025].
- ESRB. "Guía de clasificaciones". esrb.org. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>. [Consultado el 21 de febrero del 2025].
- FERNANDEZ, Tomás y TAMARO, Elena. "Biografía de Marshall McLuhan". Barcelona, España: Editorial Biografías y Vidas, 2004. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/mcluhan.htm>. [Consultado el 15 de enero 2025].
- Fundación Princesa de Asturias. "Giovanni Sartori". fpa.es. <https://www.fpa.es/es/premios-princesa-de-asturias/premiados/2005-giovanni-sartori/?texto=trayectoria&>. [Consultado el 19 de enero del 2025].
- GESTAL, Juan. "Máquinas Arcade: Historia y Evolución". pixfans.com. 9 de marzo del 2008. <https://pixfans.com/maquinas-arcade-historia-y-evolucion/>. [Consultado el 15 de febrero del 2025].
- GOLDBERG, Harold. "Cómo se digitalizó Occidente La creación de Red Dead Redemption 2 de Rockstar Games.". Vulture, 14 de octubre del 2018. <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2>. [Consultado el 12 de junio del 2025].
- GUERRA-ANTEQUETA, Jorge y REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco Ignacio. "Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020", Revista colombiana de educación. Num. 85. PP. 27-53. 2022. <https://www.redalyc.org/journal/4136/413674314012/html/>. [Consultado el 23 de abril del 2025].
- HERNANDEZ, David. "Red Dead Redemption 2: escenas y diálogos sobre la guerra que puedes haberte perdido". hobbyconsolas.com. <https://www.hobbyconsolas.com/guias-trucos/red-dead-redemption-2/red-dead-redemption-2-escenas-dialogos-querra-puedes-haberte-perdido-419253>. [Consultado el 26 de junio del 2025].
- HERRERO, Pedro. "Los mejores juegos de lucha, conducción y deportes de 2024 en PS5, PS4, Xbox, Nintendo Switch y PC". as.com. 19 de diciembre del 2024. <https://as.com/meristation/reportajes/los-mejores-juegos-de-lucha-conduccion-y-deportes-de-2024-en-ps5-ps4-xbox-nintendo-switch-y-pc-r/>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- Hobby Consolas. "Qué es sandbox y su diferencia con mundo abierto". Youtu.be. 13 de abril del 2018. https://youtu.be/yCkheTwRVng?si=V3H_uDxPKGCQf90u. [Consultado el 20 de febrero del 2025].
- HODENT, Celia. "Celia Hodent". celiahodent.com. <https://celiahodent.com/about/>. [Consultado el 14 de enero del 2025].
- HUERTA, Gabriel. "The Real-Life City That Inspired Saint Denis in Red Dead Redemption 2." Meristation, AS.com. <https://en.as.com/meristation/news/the->

- [real-life-city-that-inspired-saint-denis-in-red-dead-redemption-2-n-2/](#).
[Consultado el 21 de junio del 2025].
- IARC. "IARC Ratings Guide". globalratings.com.
<https://www.globalratings.com/ratings-guide.aspx>. [Consultado el 21 de febrero del 2025].
- Imagen Radio. "Umberto Eco: un viaje a través de su literatura y pensamiento". imagenradio.com. 7 de octubre del 2024.
<https://www.imagenradio.com.mx/umberto-eco-un-viaje-traves-de-su-literatura-y-pensamiento>. [Consultado el 21 de enero del 2025].
- Infobae. "Videojuegos deportivos: qué son, historia y cómo han influido en los eSports". 19 de agosto del 2022.
<https://www.infobae.com/america/tecno/2022/08/19/videojuegos-deportivos-que-son-historia-y-como-han-influido-en-los-esports/>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- Infobae. "La historia de Allan Pinkerton, el hombre que creó la primera agencia de detectives y le salvó la vida a Abraham Lincoln." Infobae, 3 de abril del 2025.
<https://www.infobae.com/historias/2025/04/03/la-historia-de-allan-pinkerton-el-hombre-que-creo-la-primera-agencia-de-detectives-y-le-salvo-la-vida-a-abraham-lincoln/?outputType=amp-type>. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- Kingston. "Explicación de las clasificaciones por edades de los videojuegos". kingston.com. diciembre del 2021.
<https://www.kingston.com/es/blog/gaming/understanding-video-games-age-ratings-esrb-pegi>. [Consultado el 21 de febrero del 2025].
- Lifeder. "Aprendizaje". lifeder.com. <https://www.lifeder.com/aprendizaje/>.
[Consultado el 8 de febrero del 2025].
- LINDNER, Natalie. "RDR2: How DutchForeshadows His Descent Into Devil". screenrant.com. 13 de febrero del 2022. <https://screenrant.com/red-dead-redemption-2-dutch-story-foreshadowing-arthur/>. [Consultado el 28 de junio del 2025].
- LUNA, Laura. "25 años de los Sims, el simulador social que redefinió el videojuego". as.com. 18 de febrero del 2025. <https://as.com/meristation/reportajes/25-anos-de-los-sims-el-simulador-social-que-redefinio-el-videojuego-n/>.
[Consultado el 20 de febrero del 2025].
- MARTIN, Alberto. "Red Dead Redemption II: así fue el grupo criminal real que inspiró la creación de la Banda de Dutch van der Linde". vidaextra.com. 4 de junio del 2023. <https://www.vidaextra.com/accion/red-dead-redemption-ii-asi-fue-grupo-criminal-real-que-inspiro-creacion-banda-dutch-van-der-linde>.
[Consultado el 28 de junio del 2025].
- MARTINEZ, Rubén. "Saga Rally Championship: la revolución que cambió para siempre los juegos de carreras". as.com. 27 de octubre del 2024. <https://as.com/meristation/noticias/sega-rally-championship-la-revolucion-que-cambio-para-siempre-los-juegos-de-carreras-n/>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- MatiGodot. "Cómo funciona el terror y el suspenso en los VIDEOJUEGOS". youtube.com. 3 de enero del 2023.

- <https://www.youtube.com/watch?v=JkcxSG9jp4g>. [Consultado el 19 de febrero del 2025].
- MercadoLibre. “Entiende todo sobre consolas”. 16 de Julio del 2024. <https://www.mercadolibre.cl/blog/tr/todo-sobre-consolas>. [Consultado el 15 de febrero del 2025].
- Merriam Webster Dictionary. “non-player character”. Merriam Webster.com. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/non-playable%20characters>. [Consultado el 17 de junio del 2025].
- MILORO, Caterina. “ALLAN PINKERTON, EL PRIMER DETECTIVE PRIVADO DE LA HISTORIA”. Podcasts Curiosidades de la Historia. [historia.nationalgeographic.com.es](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/allan-pinkerton-primer-detective-privado-historia_21268). Transcripción por José Luis Ibáñez. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/allan-pinkerton-primer-detective-privado-historia_21268. [Consultado el 27 de junio del 2025].
- MIÑAN, Mia. “Definición de Arco de Medio Punto en Arquitectura: Ejemplos, Autores y Concepto”. [definicionwiki.com](https://definicionwiki.com/definicion-de-arco-de-medio-punto-en-arquitectura-ejemplos-autores-concepto/). <https://definicionwiki.com/definicion-de-arco-de-medio-punto-en-arquitectura-ejemplos-autores-concepto/>. [Consultado el 17 de junio del 2025].
- NAVARRO, Fran. “Pinkerton: la primera agencia de detectives privados de la historia”. [muyinteresante.com](https://www.muyinteresante.com/historia/36563.html). 18 de julio del 2022. <https://www.muyinteresante.com/historia/36563.html>. [Consultado el 27 de junio del 2025].
- Nueva Escuela Mexicana. “Qué son los videojuegos y cuáles son sus tipos”. [nuevaescuelamexicana.org](https://nuevaescuelamexicana.org/videojuego/). <https://nuevaescuelamexicana.org/videojuego/>. [Consultado el 2 de febrero del 2025].
- OSEGUEDA, Rodrigo, “La casa de adobe en México, un patrimonio cultural en peligro de extinción”. [mexicodesconocido.com](https://www.mexicodesconocido.com.mx/las-casas-de-adobe-en-mexico-un-patrimonio-cultural-en-peligro-de-extincion.html). <https://www.mexicodesconocido.com.mx/las-casas-de-adobe-en-mexico-un-patrimonio-cultural-en-peligro-de-extincion.html>. [Consultado el 19 de junio del 2025].
- Panda Cinemático. “¿Qué es un Videojuego? Definición y Características”. [pandacinematico.com](https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/). <https://pandacinematico.com/videojuego-definicion-caracteristicas/>. [Consultado el 2 de febrero del 2025].
- PEGI. “PEGI ayuda a los padres a tomar decisiones informadas al comprar videojuegos”. [pegi.info](https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas). <https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>. [Consultado el 21 de febrero del 2025].
- PERALES, Silvia. “Teatro Hidalgo en Parral: así Lucía esta joya arquitectónica hace 100 años”. El Sol de Parral. <https://oem.com.mx/elsoldeparral/tendencias/asi-lucia-el-teatro-hidalgo-hace-100-anos-13363486>. [Consultado el 17 de junio de 2025].
- Pinkerton. “Our History”. [pinkerton.com](https://pinkerton.com/our-story/history). <https://pinkerton.com/our-story/history>. [Consultado el 27 de junio del 2025].
- QUESTA TORTEROLO, Mariel, TEJERA TECHERA, Andrea, ZORRILLA DE SAN MARTIN, Verónica, “El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica”. Revista Cuadernos de investigación educativa, Vol. 13. Num. 2. 2022. <https://www.redalyc.org/journal/4436/443672184002/?utm>. [Consultado el 25 de abril del 2025].

- RAHAMAN, Reyadh. "Comparación de los mejores servicios de juego en la nube de 2025". geekflare.com. 2 de enero del 2025. <https://geekflare.com/es/best-cloud-gaming-services/>. [Consultado el 16 de febrero del 2025].
- RAVENTÓS LÓPEZ, Cristian. "El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games". Revista Apertura (Guadalajara,Jal.), Vol.8, No.1. 2016. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802016000200010&script=sci_arttext&utm. [Consultado el 23 de abril del 2025].
- Real Academia Española. "entretenimiento". rae.es. <https://dle.rae.es/entretenimiento>. [Consultado el 9 de febrero del 2025].
- Real Academia Española. "Ficticio". dle.rae.es. 23.^a ed. <https://dle.rae.es/ficticio>. [Consultado el 17 de junio de 2025].
- Real Academia Española. "Moral". de.rae.es. <https://dle.rae.es/moral>. [Consultado el 30 de junio del 2025].
- Real Academia Española. "Videojuego". rae.es. <https://dle.rae.es/videojuego>. [Consultado el 2 de febrero del 2025].
- Red Dead Wiki. "Bolger Glade" Red. *Reddeadfandom.com*. https://reddead.fandom.com/wiki/Bolger_Glade. [Consultado el 26 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Ignacio Sanchez" Red Dead Wiki. [https://reddead.fandom.com/es/wiki/Ignacio S%C3%A1nchez](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Ignacio_S%C3%A1nchez). [Consultado el 23 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Mexican Revolution" Red Dead Wiki. [https://reddead.fandom.com/wiki/Mexican Revolution](https://reddead.fandom.com/wiki/Mexican_Revolution). [Consultado el 23 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Quincy T. Harris" Red. *Reddeadfandom.com*. [https://reddead.fandom.com/wiki/Quincy T. Harris](https://reddead.fandom.com/wiki/Quincy_T._Harris). [Consultado el 26 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Saint Denis." Red Dead Wiki. [https://reddead.fandom.com/es/wiki/Saint Denis](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Saint_Denis). [Consultado el 22 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Agencia Nacional de Detectives Pinkerton". *reddeadfandom.com*. [https://reddead.fandom.com/es/wiki/Agencia Nacional de Detectives Pinkerton](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Agencia_Nacional_de_Detectives_Pinkerton). [Consultado el 28 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Arthur Morgan". *Reddead.fandom.com*. [https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur Morgan](https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur_Morgan). [Consultado el 3 de julio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Blackwater". *reddeadfandom.com*. <https://reddead.fandom.com/es/wiki/Blackwater>. [Consultado en 17 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Chuparosa". *redddeadfandom.com*. <https://reddead.fandom.com/wiki/Chuparosa>. [Consultado el 19 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Colter". *reddeadfandom.com*. <https://reddead.fandom.com/wiki/Colter>. [Consultado el 20 de junio del 2025].

- Red Dead Wiki. "Escalera". redddeadfandom.com.
<https://reddead.fandom.com/es/wiki/Escalera>. [Consultado el 18 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Estados Unidos de América". reddeadfandom.com.
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/Estados Unidos de Am%C3%A9rica](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Estados_Unidos_de_Am%C3%A9rica). [Consultado el 19 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Fama". reddead.fandom.com.
<https://reddead.fandom.com/es/wiki/Fama>. [Consultado el 1 de julio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Heartland oil fields". reddeadfandom.com.
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/Heartland oil fields](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Heartland_oil_fields). [Consultado el 19 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Honor". Reddead.fandom. <https://reddead.fandom.com/wiki/Honor>. [Consultado el 2 de julio del 2025].
- Red Dead Wiki. "John Marston". Reddead.fandom.com.
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/John Marston](https://reddead.fandom.com/es/wiki/John_Marston). [Consultado el 6 de julio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Ku Klux Klan". Reddeadfandom.com.
[https://reddead.fandom.com/wiki/Ku Klux Klan](https://reddead.fandom.com/wiki/Ku_Klux_Klan). [Consultado el 26 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Leviticus Cornwall". reddeadfandom.com.
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/Leviticus Cornwall](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Leviticus_Cornwall). [Consultado el 29 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Locations in Redemption". reddead.fandom.com,
https://reddead.fandom.com/wiki/Locations_in_Redemption. [Consultado el 17 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "MacFarlanes' Ranch". reddead.fandom.com.
[https://reddead.fandom.com/es/wiki/MacFarlane%27s Ranch](https://reddead.fandom.com/es/wiki/MacFarlane%27s_Ranch). [Consultado el 17 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Natives Americans". Reddeadfandom.com.
[https://reddead.fandom.com/wiki/Native Americans](https://reddead.fandom.com/wiki/Native_Americans). [Consultado el 29 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Valentine". reddeadfandom.com.
<https://reddead.fandom.com/es/wiki/Valentine>. [Consultado el 20 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Van der Linde gang". reddeadfandom.com.
[https://reddead.fandom.com/wiki/Van der Linde gang](https://reddead.fandom.com/wiki/Van_der_Linde_gang). [Consultado el 27 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Wapiti Indiana Reservation". reddeadfandom.com.
[https://reddead.fandom.com/wiki/Wapiti Indian Reservation](https://reddead.fandom.com/wiki/Wapiti_Indian_Reservation). [Consultado el 20 de junio del 2025].
- Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio, y Jorge Guerra Antequera. "¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador". RED, Revista de Educación a Distancia, No. 33. 2012. PP.1–25.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5724495006>, [Consultado del 27 de abril del 2025].

- RHOTON, Stephen. "Tipos de videojuegos: todos los géneros y subgéneros". ligadegamers.com. <https://www.ligadegamers.com/tipos-de-videojuegos/>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- Rodando por el mundo. "Deadwood: la ciudad sin ley". rodandoporelmundo.com. 27 de junio de 2017. <https://www.rodandoporelmundo.com/deadwood-la-ciudad-sin-ley/>. [Consultado el 20 de junio del 2025].
- ROMERO, Sarah. "Los pistoleros del Viejo Oeste: Héroes y Villanos del Lejano Oeste". Muyinteresante.com. 10 de diciembre del 2024. <https://www.muyinteresante.com/historia/31220.html>. [Consultado el 27 de junio del 2025].
- ROMERO, Ulises. "Mundo abierto y Sandbox: qué son y sus principales exponentes más allá del GTA y Minecraft". Geek.reporteindigo.com. 4 de septiembre del 2024. <https://geek.reporteindigo.com/editorial/Mundo-abierto-y-Sandbox-que-son-y-sus-principales-exponentes-mas-alla-de-GTA-y-Minecraft-20240903-0007.html>. [Consultado el 20 de febrero del 2025].
- SALCEDO, Cesar. "Evolución e historia de los juegos musicales y de ritmo". gamerfocus.com. 16 de mayo del 2020. <https://www.gamerfocus.co/juegos/evolucion-e-historia-de-los-juegos-musicales-y-de-ritmo/>. [Consultado el 19 de febrero del 2025].
- SANCHO, Miguel. "Honor en Red Dead Redemption 2 – Tutorial". mejoress.com. 26 de octubre del 2018. <https://www.mejoress.com/es/honor-en-red-dead-redemption-2-tutorial/>. [Consultado el 2 de julio del 2025].
- SANGIORGIO, Belisario. "La banda salvaje. Butch Cassidy y Sundance Kid, del lejano oeste al indómito sur". lanacion.com. 6 de marzo del 2020. <https://www.lanacion.com.ar/seguridad/la-banda-salvaje-butch-cassidy-sundance-kid-nid2340415/>. [Consultado el 27 de junio del 2025].
- Skynex. "El Misterio de La Batalla de Bolger Glade". youtube.com. Minuto 5:01 - 6:59. <https://youtu.be/5TRi53frvw?si=DPWwQavtaCvVbHU0>. [Consultado el 26 de junio del 2025].
- SUÁREZ, Elda. "Qué son los RPG y cómo se juegan los juegos de rol". Protectomet.com. 4 de noviembre del 2024. <https://protectomet.com.ar/que-son-los-rpg-y-como-se-juegan-los-juegos-de-rol/>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- Tecno-Soluciones. "Impulsando la innovación digital: claves para el desarrollo de aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada". tecnosoluciones.com. <https://tecnosoluciones.com/desarrollo-de-aplicaciones-de-realidad-virtual-y-realidad-aumentada/>. [Consultado el 16 de febrero del 2025].
- Telefónica. "Tipos de videojuegos". telefonica.com. 20 de noviembre del 2024. <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/tipos-videojuegos/>. [Consultado el 17 de febrero del 2025].
- The Spruce. "¿Qué es la arquitectura de hacienda?". thespruce.com. <https://www.thespruce.com/what-is-hacienda-architecture-5075599>. [Consultado el 19 de junio del 2025].
- TOMES, Luke. "10 Famous Outlaws of The Wild". historyhit.com. 16 de septiembre de 2021. <https://www.historyhit.com/notorious-outlaws-of-the-wild-west/>. [Consultado el 27 de junio del 2025].

- Trustonic. “Crece el Mobile gaming en Latinoamérica”, trustonic.com. 4 de octubre del 2022. <https://www.trustonic.com/la-es/noticias/crece-el-mobile-gaming-en-latinoamerica/>. [Consultado el 15 de febrero del 2025].
- TUTU, Desmond. “The Book of Forgiving: The Fourfold Path for Healing Ourselves and Our World”. New York: HarperOne. <https://www.goodreads.com/work/quotes/25337604-the-book-of-forgiving>. [Consultado el 4 de julio del 2025].
- UDIT. “¿Qué es un videojuego Sandbox?”. udit.es. 30 de enero del 2025), <https://udit.es/actualidad/que-es-un-videojuego-sandbox/>. [Consultado el 20 de febrero del 2025].
- Vandal. “Golpe a golpe: Así son las mejores sagas de juegos de lucha y todas están disponibles en G2A”. vandal.espanol.com. 26 de enero del 2024. <https://vandal.espanol.com/noticia/1350768672/golpe-a-golpe-asi-son-las-mejores-sagas-de-juegos-de-lucha-y-todas-estan-disponibles-en-g2a/>. [Consultado el 18 de febrero del 2025].
- VILLATORO, Manuel P. “Wounded Knee, la masacre navideña del Séptimo de Caballería”. abc.es. 28 de diciembre del 2015. <https://www.abc.es/cultura/>. [Consultado el 29 de junio del 2025].
- WALLA, Claire. “Los ancestros cinematográficos de Red Dead Redemption. desde John Ford hasta Sergio Leone”. VANITY FAIR, 18 de mayo del 2010. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2010/05/red-dead-redemptions-cinematic-ancestors-from-john-ford-to-sergio-leone>. [Consultado el 12 de junio del 2025].
- WHITE, Sam. “Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever”. gq-magazine.co.uk. 24 de octubre del 2018. <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>. [Consultado el 10 de julio de 2025].
- WordPress. “James Paul Gee”. educayjuega.wordpress.com. 5 de junio del 2015. <https://educayjuega.wordpress.com/2015/06/05/james-paul-gee/>. [Consultado el 10 de enero del 2025].
- YOST, Russell. “30 Famous Outlaw That Terrorized The West”. thehistoryjunkie.com. 13 de julio del 2023. <https://thehistoryjunkie.com/30-famous-outlaws-that-terrorized-the-west/>. [Consultado el 27 de junio del 2025].

Fuentes de imágenes:

- Alengkong. “¡Trucos poco conocidos para aumentar la fama en Red DeadRedemption!”. jagosatu.com. 18 de noviembre del 2024. <https://www.jagosatu.com/esport/305326343/trik-meningkatkan-fame-di-red-dead-redemption-yang-jarang-diketahui?page=2>. [Consultado el 1 de julio del 2025].
- BELINCHON, Gregorio. “Los ladrones más famosos del Oeste”. elpais.com. https://elpais.com/cultura/2016/08/13/actualidad/1471087868_504736.html. [Consultado el 28 de junio del 2025].

- BELLIDO, Ajax. "Red Dead Redemption tiene su propia visión de un momento histórico para México: una versión ruda y simbólica de la Revolución Mexicana". 3djuegos.lat. <https://www.3djuegos.lat/ps5/red-dead-redemption>. [Consultado el 24 de junio del 2025].
- Biblioteca Pública de Denver. "Colecciones digitales". <https://digital.denverlibrary.org/nodes/view/1046450#:~:text=Call%20NumberX%2D31478Datecirca%201891%20January>. [Consultado el 20 de junio del 2025].
- Chavela, Carlos. "Uniformes Militares del Siglo XX Mexicano." holacarolina.org, 8 de abril de 2023. <https://holacarolina.org/uniformes-militares-del-siglo-xx-mexicano/>. [Consultado el 19 de junio del 2025].
- DÍAZ Soto y GAMA, Antonio. "Antonio Díaz Soto y Gama, defensor de las banderas de la Revolución." Gaceta UNAM, 20 de noviembre de 2020. <https://www.gaceta.unam.mx/antonio-diaz-soto-y-gama-defensor-de-las-banderas-de-la-revolucion/>. [Consultado el 19 de junio del 2025].
- Dime Library. "Daring Donald McKay." [dimelibrary.com](https://www.dimelibrary.com/post/daring-donald-mckay). <https://www.dimelibrary.com/post/daring-donald-mckay>. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- FERNANDEZ, Diana. "Vestuario Escénico". [wordpress.com](https://vestuarioescenico.wordpress.com/). <https://vestuarioescenico.wordpress.com/>. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- FRAVELL, Alana. "The Scenic Road Trip That Leads to 5 of Missouri's Most Charming Small Towns". OnlyInYourState.com. 24 de septiembre de 2024. <https://www.onlyinyourstate.com/trip-ideas/missouri/small-town-roadtrip-mo>. [Consultado en 17 de junio del 2025].
- Getty Images. "History of Coal Mining - Coal Breaker." Getty Images. <https://www.gettyimages.co.uk/detail/illustration/history-of-coal-mining-coal-breaker-with-royalty-free-illustration/2176151071>. [Consultado el 20 de junio del 2025].
- GRZYMKOWSKI, Maciej. "Red Dead Redemption: Todo lo que necesitas saber sobre Esto Elizabeth". gamerant.com.
- HARROLD, Kate. "Los jugadores de Red Dead Redemption 2 quieren el DLC Eagle Flies y Rain Falls". gamingbible.com. 27 de enero del 2023. <https://www.gamingbible.com/news/rdr2-players-want-eagle-flies-rain-falls-dlc-598254-20230127>. [Consultado el 29 de junio del 2025].
- Historia de México Breve. "¿Quién fue Victoriano Huerta?" [historiademexicobreve.com](https://www.historiademexicobreve.com). 2018. <https://www.historiademexicobreve.com/2018/11/quien-fue-victoriano-huerta.html>. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- <https://gamerant.com/red-dead-redemption-west-elizabeth-territory/>. [Consultado el 17 de junio del 2025].
- Infobae. "La historia de Allan Pinkerton, el hombre que creó la primera agencia de detectives y le salvó la vida a Abraham Lincoln." Infobae, 3 de abril del 2025. <https://www.infobae.com/historias/2025/04/03/la-historia-de-allan-pinkerton-el-hombre-que-creo-la-primera-agencia-de-detectives-y-le-salvo-la-vida-a-abraham-lincoln/?outputType=amp-type>. [Consultado el 22 de junio del 2025].

- La loi. "rdr2: ¿Que significa El coyote y el Ciervo?". [aminoaPP.s.com](https://aminoaPP.s.com/c/reddeada/page/blog/rdr2-que-significan-el-coyote-y-el-ciervo/laJM_wgfQu3rz0XzzbdagYwLMm6o84rpNB). 4 de septiembre del 2020. https://aminoaPP.s.com/c/reddeada/page/blog/rdr2-que-significan-el-coyote-y-el-ciervo/laJM_wgfQu3rz0XzzbdagYwLMm6o84rpNB. [Consultado el 1 de julio del 2025].
- MANSILLA, Chema. "Son los malos de Red Dead Redemption pero su mejor historia es que fundaron, de verdad, el servicio secreto de Estados Unidos." 3DJuegos.com. <https://www.3djuegos.com/juegos/red-dead-redemption-2/noticias/mejor-historia-detectives-red-dead-redemption-no-su-denuncia-a-rockstar-su-trabajo-para-servicio-secreto-estados-unidos/amp>. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- México en Fotos. "Mercado, Toluca, México.". [mexicoenfotos.com](https://www.mexicoenfotos.com/antiguas/mexico/toluca/mercado-MX14078151344503). <https://www.mexicoenfotos.com/antiguas/mexico/toluca/mercado-MX14078151344503>. [Consultado el 19 de junio del 2025].
- Milenio. "El paso de Porfirio Díaz por el estado de Jalisco." [milenio.com](https://www.milenio.com/politica/comunidad/20-noviembre-porfirio-diaz-paso-jalisco). 19 de noviembre de 2019. <https://www.milenio.com/politica/comunidad/20-noviembre-porfirio-diaz-paso-jalisco>. [Consultado el 24 de junio del 2025].
- MXC. "La vestimenta en la época porfirista: el estilo francés vs el indígena." [mxc.com.mx](https://mxc.com.mx/2021/11/20/la-vestimenta-en-la-epoca-porfirista-el-estilo-frances-vs-el-indigena/). 20 de noviembre de 2021. <https://mxc.com.mx/2021/11/20/la-vestimenta-en-la-epoca-porfirista-el-estilo-frances-vs-el-indigena/>. [Consultado el 19 de junio del 2025].
- Parras de la fuente. "Francisco I. Madero". [parras.gob.mx](https://parras.gob.mx/francisco-i-madero/). <https://parras.gob.mx/francisco-i-madero/>. [Consultado el 24 de junio del 2025].
- PERALES, Silvia. "Teatro Hidalgo en Parral: así Lucía esta joya arquitectónica hace 100 años". El Sol de Parral. <https://oem.com.mx/elsoldeparral/tendencias/asi-lucia-el-teatro-hidalgo-hace-100-anos-13363486>. [Consultado el 17 de junio de 2025].
- Pinkerton. "Our History". [pinkerton.com](https://pinkerton.com/our-story/history). <https://pinkerton.com/our-story/history>. [Consultado el 27 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Bolger Glade" Red. [Reddeadfandom.com](https://reddead.fandom.com/wiki/Bolger_Glade). https://reddead.fandom.com/wiki/Bolger_Glade. [Consultado el 26 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Ignacio Sanchez" Red Dead Wiki. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Ignacio_S%C3%A1nchez. [Consultado el 23 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Luisa Fortuna" Red. [Reddeadfandom.com](https://reddead.fandom.com/wiki/Luisa_Fortuna). https://reddead.fandom.com/wiki/Luisa_Fortuna [Consultado el 25 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Quincy T. Harris" Red. [Reddeadfandom.com](https://reddead.fandom.com/wiki/Quincy_T._Harris). https://reddead.fandom.com/wiki/Quincy_T._Harris. [Consultado el 26 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. "Abraham Reyes". [reddeadfandom.com](https://reddead.fandom.com/wiki/Abraham_Reyes). https://reddead.fandom.com/wiki/Abraham_Reyes. [Consultado el 24 de junio del 2025].

- Red Dead Wiki. “Agencia Nacional de Detectives Pinkerton”. [reddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Agencia_Nacional_de_Detectives_Pinkerton](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Agencia_Nacional_de_Detectives_Pinkerton). [Consultado el 28 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Arthur Morgan”. [Reddead.fandom.com https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur_Morgan](https://reddead.fandom.com/wiki/Arthur_Morgan). [Consultado el 3 de julio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Blackwater”. [reddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Blackwater](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Blackwater). [Consultado en 17 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Cine”. [reddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Cine#Galer%C3%ADa](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Cine#Galer%C3%ADa). [Consultado en 17 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Colter”. [reddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/wiki/Colter](https://reddead.fandom.com/wiki/Colter). [Consultado el 20 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Escalera”. [redddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Escalera](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Escalera). [Consultado el 18 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Estados Unidos de América”. [reddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Estados_Unidos_de_Am%C3%A9rica](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Estados_Unidos_de_Am%C3%A9rica). [Consultado el 19 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Honor”. [Reddead.fandom. https://reddead.fandom.com/wiki/Honor](https://reddead.fandom.com/wiki/Honor). [Consultado el 2 de julio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Ku Klux Klan”. [Reddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/wiki/Ku_Klux_Klan](https://reddead.fandom.com/wiki/Ku_Klux_Klan). [Consultado el 26 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Leviticus Cornwall”. [reddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/es/wiki/Leviticus_Cornwall](https://reddead.fandom.com/es/wiki/Leviticus_Cornwall). [Consultado el 29 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Locations in Redemption”. [reddead.fandom.com, https://reddead.fandom.com/wiki/Locations_in_Redemption](https://reddead.fandom.com/wiki/Locations_in_Redemption). [Consultado el 17 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. “Nastas”. [Reddeadfandom.com. https://reddead.fandom.com/wiki/Nastas](https://reddead.fandom.com/wiki/Nastas). [Consultado el 29 de junio del 2025].
- Red Dead Wiki. [reddeadfandom.com https://adventures-of-the-rockstar-universe.fandom.com/wiki/Adventures_of_the_Rockstar_Universe_Wiki](https://adventures-of-the-rockstar-universe.fandom.com/wiki/Adventures_of_the_Rockstar_Universe_Wiki). [Consultado el 28 de junio del 2025].
- Rockstar Games. *Red Dead Redemption 2*. Nueva York: Rockstar Games, 2018. Videojuego.
- Rockstar San Diego. *Red Dead Redemption*. Nueva York: Rockstar Games, 2010. Videojuego.
- Toltecayotl. “EL CONCEPTO DE INDIO EN AMÉRICA: UNA CATEGORÍA DE LA SITUACIÓN COLONIAL”. [Toltecayotl.org https://toltecayotl.org/tolteca/index.php/23-general/?id=25142](https://toltecayotl.org/tolteca/index.php/23-general/?id=25142) [Consultado el 19 de junio del 2025].

- u/mukundmarvel4. "Saint Denis and Its Real-Life Counterpart." Reddit. <https://www.reddit.com/r/reddeadredemption/s/LFqsWCGOvw>. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- u/RDR2germany. "The Real-Life Inspiration Behind Saint Denis in RDR2." Reddit. <https://www.reddit.com/r/reddeadredemption/s/LFqsWCGOvw>. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- University of Washington. "Farm Workers Chapter 1." [depts.washington.edu](https://depts.washington.edu/civilr/farmwk_ch1.htm). https://depts.washington.edu/civilr/farmwk_ch1.htm. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- VESCO, Leandro. "La banda salvaje: Butch Cassidy y Sundance Kid." [lanacion.com](https://www.lanacion.com.ar/seguridad/la-banda-salvaje-butch-cassidy-sundance-kid-nid2340415/). <https://www.lanacion.com.ar/seguridad/la-banda-salvaje-butch-cassidy-sundance-kid-nid2340415/>. [Consultado el 22 de junio del 2025].
- VILLATORO, Manuel P. "Wounded Knee, la masacre navideña del Séptimo de Caballería". abc.es. 28 de diciembre del 2015. <https://www.abc.es/cultura/>. [Consultado el 29 de junio del 2025].
- Wikimedia Commons. "Henry Clay Statue, Lafayette Square, New Orleans, USA1.jpg." [wikimedia.org](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Henry_Clay_Statue,_Lafayette_Square,_New_Orleans,_USA1.jpg). https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Henry_Clay_Statue,_Lafayette_Square,_New_Orleans,_USA1.jpg. [Consultado el 21 de junio del 2025].
- Wikimedia Commons. "File: NYPD in 1899.jpg." [Wikimedia.org](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:NYPD_in_1899.jpg). https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:NYPD_in_1899.jpg. [Consultado el 19 de junio del 2025].

Otro tipo de fuentes:

Rockstar San Diego. Red Dead Redemption. Nueva York: Rockstar Games, 2010. Videojuego.

Rockstar Games. Red Dead Redemption 2. Nueva York: Rockstar Games, 2018. Videojuego.

Microsoft Corporation. Xbox Series X. Redmond, WA: Microsoft. 2020. Consola de videojuegos.