

ANÁLISIS EDUCATIVO

Red Dead Redemption 2

Javier Iribertegui Sola
 Universidad Pública de Navarra
 Javieririberteguisola@gmail.com
 Enviada el 05/09/2021
 Publicada el 06/10/2021

Ficha técnica del videojuego		Jugabilidad	
Nombre del videojuego	Red Dead Redemtion 2	Dificultad de aprendizaje	Media
Desarrollador	Rockstar Games	Satisfacción	Alta
Distribuidor	Rockstar Games	Efectividad	Alta
Año de publicación	2018	Inmersión	Alta
Tipología del juego	Mundo abierto	Motivación	El juego es estimulante y en su modo online da la posibilidad de jugar con más gente. Los objetivos son alcanzables dependiendo de la destreza del jugador asociada al nivel de dificultad elegible.
PEGI	PEGI 18	Socialización (elementos)	Al igual que otros juegos de Rockstar tiene modo online que permite realizar misiones y actividades con otros jugadores.
Estrategias de pago online	Micro transacciones en el modo online para adquirir cosméticos		
Publicidad	Si incluye publicidad		
Dispositivo	PC, Xbox One, Play 4, Xbox Series X, Play 5.		
App. Store	Tienda oficial de Rockstar, otras tiendas online y		
Precio	27,00 euros		

1. Breve descripción

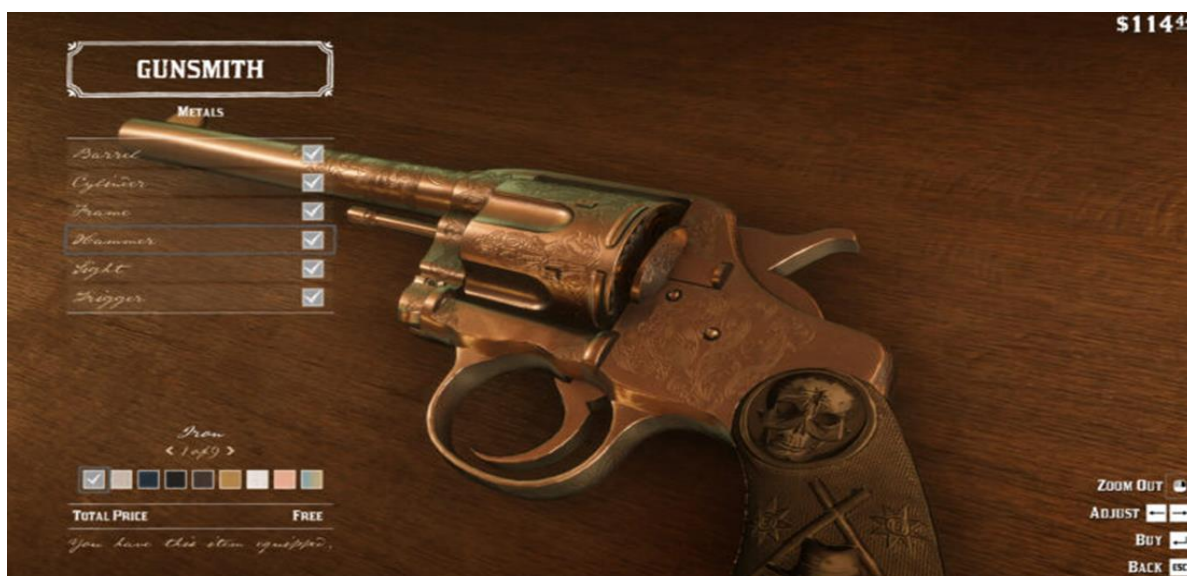
Red Dead Redemption 2 se sitúa en los últimos años del Viejo Oeste, concretamente en el año 1899, donde poco a poco la civilización se va haciendo su hueco en estas tierras. Se pueden visitar Estados ficticios que se basan en lugares reales de EEUU. Encarnamos al personaje de Arthur Morgan, miembro de una de las bandas de forajidos que proliferaron aprovechando la falta de ley en el Viejo Oeste. Dicho grupo asiste al final de sus días como bandidos con la llegada de la ley, la civilización y la industria a esas tierras. Son perseguidos por la Agencia de detectives Pinkerton. El personaje y la banda visitan los diferentes Estados intentando conseguir dinero de la única forma que conocen: robando. Su objetivo es abandonar un país donde ya no son bienvenidos. En el juego se pueden visitar pequeñas poblaciones rurales de colonos en distintos territorios. La vestimenta, así como los decorados están muy cuidados, basados en los paisajes reales de EEUU y en el tipo de construcciones de la época. La ropa que puede usar el personaje de Arthur y que portan los NPCs por su parte es fiel a la época y varía dependiendo de la zona. En Saint Denis por ejemplo encontramos hombres con chisteras y trajes caros, mientras que en las praderas personas con ropa cómoda de faena.



Imagen 1. Portada del videojuego

2. Mecánica básica del juego

Las mecánicas del juego buscan un gran realismo en las interacciones con las armas, con los animales o la salud del propio Arthur Morgan. En el primer caso, es necesario limpiar los fusiles y diferentes revólveres que llevas equipados, además de saber controlar el retroceso y la cadencia de disparo. El juego busca tanto realismo que a diferencia de otros juegos de Rockstar (como GTA V), no puedes cargar con todo un arsenal, sino que el juego te obliga a escoger unas pocas armas que llevar encima.



Por último, las mecánicas relacionadas con el personaje principal están destinadas a que el personaje rinda mejor. Por ejemplo, necesita comer para recuperar vida o estamina, o ponerse un pañuelo para cubrir su rostro y que no sea identificado en el caso de cometer algún crimen.

Una mecánica interesante relacionada con la Historia es el contagio de tuberculosis por parte de Arthur en un momento dado del juego, lo que hace que los cuidados anteriormente mencionados tengan que ser más frecuentes, dado el estado del personaje que no hace sino empeorar a lo largo de la historia principal del juego. Con esta última mecánica, provocada por la enfermedad, se puede tratar el tema de la tuberculosis, que era tan peligrosa y mortal a finales del siglo XIX, así como otras epidemias importantes como el cólera, que se llega a mencionar en un par de ocasiones en el juego.

3. Temas históricos principales

- Conquista del Viejo Oeste
- El Sur de Estados Unidos tras la Guerra de Secesión
- Industrialización de Estados Unidos

4. Contenidos educativos estructurantes (Historia)

a. Causalidad

Las dinámicas de *Red Dead Redemption 2* permiten reflexionar sobre el final del “salvaje Oeste”, visto desde el punto de vista de un forajido. Su historia comienza en las montañas nevadas del ficticio estado de Ambarino, inspirado en las Montañas Rocosas de Estados como Wyoming o Colorado. Tras esto, la banda viaja a New Hanover, lugar donde destacan las grandes llanuras llenas de bisontes, las explotaciones ganaderas, los ranchos y lugares de extracción de petróleo, inspirado en estados como Oklahoma. El estado de Lemoyne se inspira en Louisiana y sus pantanos. En el Este nos encontramos con el Estado de West Elisabeth, en cuyo paisaje predominan bosques y montañas que recuerdan al Parque Estatal Big Trees, en California. Por último, el desértico New Austin, se inspira en los parajes de Arizona o Nevada, haciendo frontera con México. Es relevante también un corto viaje a Cuba, en la ficticia isla de Guarma, donde Estados Unidos tras la victoria contra España ya se ha asentado.

Hay varios temas que se relacionan con el siglo XIX estadounidense. Uno de ellos es la ya mencionada revolución industrial, perceptible en la gran ciudad de Saint Denis. En ella se distinguen de forma clara las áreas donde se concentran las fábricas, los barrios obreros, las zonas para población de raza negra y los barrios más ricos. Las misiones principales y secundarias se relacionan con temas muy diversos como las obras de beneficencia llevadas a cabo por monjas, la lucha sufragista o referencias a innovaciones de la época, como la silla eléctrica e incluso barcos de metal. El juego da relevancia también a temas históricos como las mejoras en el transporte, la comunicación, a la transmisión de enfermedades y a la mortalidad que causaban, la extracción de petróleo, el problema del alcoholismo, los circos y feriantes ambulantes, la entonces reciente Guerra de Secesión, la persecución de forajidos por parte de la agencia de detectives Pinkerton, la fiebre del oro, la esclavitud... En definitiva hay muchos elementos que nos permiten introducirnos en el siglo XIX americano mediante distintas misiones que se inspiran en hechos importantes de esta época.

Otro tema que se aborda de forma transversal es el de la inmigración. En la propia Saint Denis encontramos italianos, cuya emigración a EEUU fue masiva en este siglo XIX. En la banda a la que pertenece Arthur también encontramos ejemplos de migrantes austriacos, holandeses, mexicanos

e irlandeses.

La historia de Arthur y su banda pretende que el jugador pueda mediante las misiones conocer este periodo de Historia estadounidense. Eso sí, teniendo en cuenta que los lugares visitados, los personajes que se presentan y las misiones, no son históricos, pero sí se basan en escenarios, figuras históricas y hechos reales. La propia banda de Dutch Van der Linde se inspira en la de Butch Cassidy. También algunos de los atracos que ocurren a lo largo de la historia principal, otros personajes relacionados o la ansiada huida de EEUU para irse a vivir a un paraíso tropical, se relacionan con los personajes reales de la banda de Cassidy.

A pesar de esto, hay que señalar la inspiración en el cine de género western a la hora de reinterpretar hechos reales, resulta palmaria en los atracos que implican saltar sobre trenes, o en el propio inicio de la aventura cuando caminan por la nieve haciendo un homenaje a la película *The Searchers* de 1956. El tema principal es el de muchas de estas películas: el deseo de libertad. Recurriendo al concepto ideado por Alberto Venegas, diríamos que este videojuego -a pesar de todos sus intentos por vincularse directamente con el pasado- tiene una dependencia importante con respecto la memoria visual del género cinematográfico del western.

b. Temporalidad - Evolución histórica.

La historia de *Red Dead Redemption 2* ocurre principalmente a lo largo del año 1899, en ese Oeste que se está viendo llegar la civilización. Sin embargo, al finalizar la historia principal se juega un prólogo ambientado 8 años después, y se pueden ver ciertos cambios en el mapa que permiten ser conscientes de que el Oeste ya no es lo que era, y que ya está prácticamente domado por la civilización y la industria: la reserva india ya ha desaparecido y donde los forajidos ya no se atreven a cometer tantos crímenes.



c. Relevancia histórica

El juego se ocupa de hechos y procesos históricos importantes relacionados con temas ya mencionados, como la Guerra de Secesión, el final de la esclavitud, la emigración a América, la industrialización, o la composición de la sociedad estadounidense. Todo esto se ve complementado por los periódicos que hacen referencia a hechos históricos puntuales, como por ejemplo la construcción del canal de Panamá.

En cuanto al patrimonio que podemos encontrar, más allá del natural en lo puramente paisajístico, tenemos edificios inspirados en la realidad. Un ejemplo de esto es la basílica de la ciudad de Saint Denis, neogótica, inspirada en la original, construida entre los siglos XII y XIII en la ciudad francesa del mismo nombre. Otros lugares reseñables dentro de esta misma ciudad están inspirados e incluso copiados de auténticos ejemplos de Nueva Orleans. También los pueblos rurales con sus edificios de madera y su decoración en forma de carteles y logotipos están inspirados en la época. Además, en las misiones en Guarma se pueden ver recreaciones de las típicas fortalezas construidas por los españoles siglos atrás.

A pesar de todo esto hay que tener en cuenta *que Red Dead Redemption 2* toma muchos elementos del western y espagueti western, tanto en las narrativas en torno a la banda de Dutch como en los paisajes que presenta. Se aprecia una clara inspiración de películas como *el Bueno, el feo y el malo* o *Dos hombres y un destino*. Todo esto con el objetivo de hacer la experiencia más emocionante y absorbente para el jugador. La historia es planteada como una película de cine western, donde los forajidos que sólo buscan la libertad están constantemente huyendo de la justicia. Eso sí, además el juego procura cuidar mucho los detalles estéticos y narrativos, e incluir muchas referencias históricas. También hay que mencionar la inspiración en los cuadros románticos de autores como Albert Bierstadt.

Dimensión ética de la Historia

La ética en *Red Dead Redemption 2* se encuentra presente a lo largo de toda su historia para un jugador. El propio Arthur Morgan tiene varios momentos en los que se cuestiona sobre sus actos y ha de tomar decisiones que afectan al desenlace del juego. Eso sí, Arthur y la banda no dejan de ser asesinos que sostienen sobre un sistema grotesco en el que, a pesar de verse como víctimas, no hacen sino robar y matar a personas inocentes.

Por otra parte, es relevante en varios momentos de la historia el debate sobre los nativos americanos, que viven en la reserva y que un importante empresario quiere hacer desaparecer por su interés en las tierras, ricas en petróleo. Para esto el magnate se aliara con el ejército. Esto es una clara inspiración en las guerras que liberaron los sioux liderados por Toro Sentado en la época por una situación similar.

Hay también varios episodios de racismo contra las personas cuando visitamos el estado de Lemoyne, inspirado en Luisiana. Esto es así para mostrar que sus habitantes pertenecieron al bando confederado, derrotado en la Guerra de Secesión, y que se encontraban resentidos tras la abolición de la esclavitud.

Identificación del cambio y la continuidad históricos

Como ya se ha mencionado antes, tras el transcurso de la historia principal en 1899 hay un prólogo de la historia 8 años después, que permite ver cambios en el lugar. La industrialización ya ha llegado y se pueden ver nuevas construcciones, más sólidas. Hay incluso una misión del prólogo en la que hay que construir una granja, y para eso el personaje compra una casa prefabricada que sólo debe de montar con las piezas que le son enviadas. Toda una novedad.

Perspectiva histórica

En *Red Dead Redemption 2* la ambientación y el escenario están muy cuidados permitiendo sumergirte con facilidad en el salvaje Oeste. Destacan los fuertes contrastes entre los lugares donde ya ha llegado la civilización. Esto se ve representado por las personas que lo habitan, siendo Saint Denis por ejemplo el lugar donde encontramos una comisaría de policía, grandes teatros y personas de clases altas que conviven con los obreros que trabajan en la industria, esto como un ejemplo de ese mundo civilizado que se comienza a asentar. Sin embargo, más al Oeste la vida sigue siendo rural, las tiendas son de tamaño reducido y los espectáculos en pequeños teatros ambulantes, las personas que viven en este medio tienen pequeñas explotaciones ganaderas o agrícolas. Es relevante también en contraste entre las antiguas zonas que pertenecieron al bando confederado donde la guerra aún sigue en la memoria de la gente, y donde la abolición de la esclavitud debilitó a poderosas familias que antes se enriquecían enormemente con sus plantaciones de algodón.

En el juego se puede apreciar fácilmente la importancia de la emigración y la esclavitud para la formación de la sociedad y la economía americanas. También las diferencias socio-económicas entre unos Estados y otros, o entre el ámbito rural y el urbano. Igualmente, la evolución de una sociedad ganadera que ya se imponía y arrinconaba a los nativos americanos, a una sociedad industrializada que pasó a ocupar todos los espacios del continente, a producir un crecimiento demográfico sin precedentes y a relegar definitivamente a los nativos a subsistir en sus reservas. Es decir, el juego nos permite acercarnos a las bases históricas que forjaron la construcción de los Estados Unidos de América.

