

**LA EXPERIENCIA ÉTICA EN LOS VIDEOJUEGOS: UNA LECTURA DESDE LA
ÉTICA CONVERGENTE Y LA FORMACIÓN REFLEXIVA EN RED DEAD
REDEMPTION II**

Trabajo para optar al título de

Licenciado en Filosofía

Modalidad: Filosófico, Teórico Práctico

Presentado por

Nicolás Pérez Capera

Cod: 2019232027

Director

Elías Manaced Rey Vásquez, PhD

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Filosofía

Bogotá D.C

2025

A mi familia, en el sentido más pleno de esta importante palabra. A quienes estuvieron allí, acompañándome, orientándome y confiando en mí durante este proceso que ha marcado una parte decisiva de mi vida. Esta investigación no tendría el mismo sentido sin su apoyo y su fuerza constante. Solo puedo agradecerles por ayudarme a crecer, no solo como estudiante, sino como el profesor que aspiro a ser.

A mis padres, por su presencia firme y amorosa desde el inicio, por su respaldo incluso en los momentos de incertidumbre. Este logro también les pertenece.

A Caro, por su compañía generosa y llena de amor, por sus palabras de aliento que me recordaron la confianza que debo tener, la valentía para afrontar los desafíos y la posibilidad de crecer en medio de ellos.

A mis amigos, por su impulso y su confianza, por estar siempre ahí, acompañándome hasta una meta que por momentos parecía lejana.

Y a aquello que me trajo hasta aquí: la filosofía y los videojuegos. Porque he comprendido que lo que amamos puede liberarnos y que aquello que nos inspira también puede hacernos crecer.

Con todo mi amor.

Resumen

Esta investigación analiza el videojuego *Red Dead Redemption II* (en adelante RDR2) (Rockstar Games, 2018) como espacio de experiencia ética en la cultura digital contemporánea. El estudio se sitúa en el cruce entre la ética convergente de *Ricardo Maliandi* y el juego como práctica ética performativa propuesta por *Elías M. Rey Vásquez*, para responder una pregunta central: ¿puede RDR2 fomentar reflexión crítica en clave de ética convergente a través de sus mecánicas deliberativas y su narrativa? Se adopta un enfoque cualitativo hermenéutico, mediante sesiones de juego propio, registro de decisiones y análisis ludonarrativo, se examinan el sistema de honor, la relación con la ley, las reacciones de los NPC y los dilemas que configuran la historia de Arthur Morgan y la banda de Dutch Van Der Linde. Los hallazgos muestran que el juego organiza una conflictividad axiológica que obliga al jugador a deliberar, compatibilizar principios y asumir consecuencias. Con base en este análisis, se diseña una propuesta didáctica situada para educación media y superior, con una secuencia de actividades orientadas a la argumentación ética y la reflexión crítica. Se concluye que RDR2 puede funcionar como entorno formativo en ética convergente siempre que exista mediación pedagógica cuidadosa y lectura crítica de la experiencia de juego.

Palabras clave: Videojuegos; gamificación, ética convergente; ética performativa; deliberación; educación filosófica.

Abstract

This research analyzes the video game *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) as a space of ethical experience in contemporary digital culture. The study is situated at the intersection of Ricardo Maliandi's convergent ethics and Elías Rey Vásquez's proposal of games as performative ethical practice, in order to answer a central question: can RDR2 foster critical reflection in a convergent-ethics key through its deliberative mechanics and narrative? A qualitative hermeneutic approach is adopted: through self-play sessions, decision logging and ludonarrative analysis, the study examines the honor system, the relation to the law, NPC reactions, and the dilemmas that shape the story of Arthur Morgan and the Dutch Van Der Linde gang. The findings show that the game organizes an axiological conflictivity that obliges the player to deliberate, reconcile principles and assume consequences. On this basis, a situated didactic proposal is designed for upper-secondary and higher education, consisting of a sequence of activities oriented toward ethical argumentation and critical reflection. The study concludes that RDR2 can function as a formative environment for convergent ethics, provided there is careful pedagogical mediation and a critical reading of the gameplay experience.

Keywords: Video games; gamification; convergent ethics; performative ethics; deliberation; philosophy education.

CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1 Planteamiento del problema y objetivos	13
1.2 Metodología	25
1.2.1 Delimitación metodológica y alcance de la investigación.....	26
1.2.2 Fase Explorativa: Jugar para pensar.....	27
1.2.3 Fase de identificación: Detectar el conflicto moral	28
1.2.4 Fase Analítica: Lectura hermenéutica, filosofar el juego	30
1.2.5 Fase interpretativa: Del juego como experiencia a la ética como comprensión.....	31
II. MARCO TEÓRICO	33
2.1 Videojuegos	33
2.1.1 El videojuego como experiencia cultural y simbólica.....	33
2.1.2 El videojuego como entorno ético y pedagógico	36
2.1.3 El videojuego y su capacidad de inmersión	37
2.1.4 El videojuego como espacio narrativo y simbólico	40
2.1.5 El videojuego como práctica hermenéutica y formadora del ethos.....	43
2.2 Gamificación.....	44
2.2.1 ¿Qué Es La Gamificación?	44
2.2.2 Objetivos De La Gamificación En Contextos Formativos	47
2.2.3 Estructura de la Gamificación: mecánicas, dinámicas y estética	49
2.3 Ética Convergente.....	53
2.3.1 ¿Qué es la ética convergente y por qué es importante?	53
2.3.2 La conflictividad como núcleo de lo ético	54
2.3.3 Dicotomía y tensión en el ethos	55
2.3.4 Conflictividad práctica en el videojuego.....	56
2.3.5 Razón y conflicto: un aprendizaje situado	57

2.3.6	<i>Niveles de valoración moral y conflictividad axiológica</i>	58
2.3.7	<i>El conflicto Logos- Phatos</i>	61
2.4	Consideraciones epistemológicas del enfoque ético adoptado	62
III.	CAPITULO I. <i>Red Dead Redemption II: Un análisis de sus procesos deliberativos a través de su narrativa y mecánicas de juego</i>	65
3.1	Introducción al juego <i>Red Dead Redemption II</i> y su relevancia en el contexto de los videojuegos y la cultura popular.....	65
3.2	Análisis de las Mecánicas de Juego y Procesos Deliberativos.	71
3.3	La ética convergente y los dilemas morales en la narrativa.....	82
3.4	Personajes y tensiones éticas: los polos de la convergencia	85
3.5	La estética del Phatos.....	88
IV.	CAPITULO II. <i>Secuencia didáctica filosófica con Red Dead Redemption II</i>	92
4.1	Propósito y encuadre.....	92
4.2	Secuencia didáctica.....	93
4.2.1	<i>Mapa de las cinco secuencias didácticas</i>	93
4.2.2	<i>Guía de actividades (antes / durante / después)</i>	94
4.2.3	<i>Rubrica de calificación</i>	95
4.3	Evaluación y evidencias.....	97
4.4	Limitaciones y mediaciones.....	97
4.5	De jugar a pensar: síntesis integrada de los capítulos I y II.....	98
4.6	Alcances y consideraciones pedagógicas del análisis.....	99
V.	Conclusiones	101
VI.	Referencias	108
6.1	Bibliografía.....	108

I. INTRODUCCIÓN

Vivimos en una época donde lo digital no solo acompaña nuestras prácticas cotidianas, sino que las componen. La era tecnológica ha reconfigurado las formas de pensar, de sentir y de accionar, transformándose así en el espacio en el que se redefine la condición humana. En este sentido, el videojuego se ha consolidado como uno de los fenómenos culturales más significativos de las últimas décadas; no solo por su alcance económico o mediático, sino porque encarna una nueva forma de relato, una nueva gramática de la experiencia y, sobre todo, una nueva forma de deliberación. El videojuego, en tanto como artefacto e ingenio cultural, no es una simple extensión del ocio. Es un espacio simbólico y pedagógico, donde la acción se convierte en pensamiento y la emoción en forma de comprensión. Su potencia radica en su carácter interactivo, en su capacidad de situar al jugador en escenarios donde sus elecciones tienen peso, consecuencias y sentido. Desde este punto de vista, jugar es siempre un acto ético, pues implica decidir en medio de la incertidumbre y asumir la responsabilidad de lo que esa decisión provoca. Como sostiene Rey Vásquez (2023)¹, la experiencia del videojuego puede comprenderse como un espacio de *intra-acción* entre lo humano y lo no humano, donde el sentido ético no se impone, sino que emerge de la relación performativa entre jugador y entorno. En ese sentido, el videojuego no enseña valores, los hace vivir.

La investigación que aquí se presenta parte precisamente de esta comprensión. Su propósito es examinar cómo los videojuegos, y en particular *Red Dead Redemption II* (Rockstar

¹ Rey Vásquez (2023). *El juego de videojuegos como acto ético performativo*. Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Games, 2018), pueden funcionar como espacios de reflexión moral, donde la ética se encuentra en juego como acción encarnada. Este enfoque no se limita a una lectura estética o narrativa, sino que aborda el videojuego como una *experiencia formativa*, un dispositivo en el que convergen la deliberación práctica, la acción encarnada y la conciencia ética. En la tradición filosófica, pensarse la ética ha significado siempre interrogar las formas del bien y del deber. Pero en el videojuego, esa interrogación se traslada a la acción misma, pues cada gesto, cada decisión, cada omisión se transforma en una *microdeliberación*. Es por esto que el juego no solo refleja lo humano, lo pone a prueba constantemente. Es de esta manera que la ética convergente entiende la moral como un campo atravesado por tensiones inevitables y no como un orden sencillo, ya que deliberar es moverse entre principios en conflicto, buscando convergencias razonables allí donde no hay una regla única que cierre todo (Maliandi, 2010).

Es aquí donde *Red Dead Redemption II* ocupa un lugar primordial. Ambientado en el ocaso del Viejo Oeste, encarna al jugador en la piel de Arthur Morgan, un hombre atrapado entre la lealtad a su banda y la conciencia de ser parte de un mundo en descomposición. Lejos de presentar un bien absoluto o un mal definido, el juego propone un territorio de ambigüedad ética, donde las decisiones que se tomen redefinen la historia y el propio carácter del protagonista. En este sentido, *RDR2* no solo narra una historia sobre la redención, sino que convierte la redención en método de pensamiento, poniendo entre líneas una máxima que guía la acción, pensar jugando, sentir decidiendo y actuar comprendiendo.

Su potencia narrativa reside en lo que podríamos llamar elementos deliberativos. En las narrativas de juego son aquellas estructuras centrales que permiten dar un sentido emocional. Estos elementos se establecen durante la creación del juego, siendo caracterizados por una estructura narrativa y elementos emocionales centrales, esto define la organización y como los

acontecimientos de la historia son desarrollados. El diseño narrativo en los videojuegos no solo cumple una función estética o estructural, sino que constituye un eje central en la creación de experiencias significativas para los jugadores. Este proceso implica la definición cuidadosa de elementos como la trama, los personajes, la temática y los diálogos, articulados con una carga emocional que permita la inmersión y la identificación. Además, cuando este diseño se adapta globalmente, se busca que el núcleo emocional de la narrativa trascienda las barreras culturales, posibilitando una conexión auténtica con públicos diversos (Lionbridge Gaming, s.f.). Estos elementos no son simples complementos externos, sino que constituyen el corazón del diseño narrativo. El sistema de honor, las relaciones con los personajes no jugables (NPCs), la gestión del cuerpo y del entorno, y el modo en que el mundo reacciona ante las elecciones del jugador, son en *RDR2*, expresiones de una pedagogía moral. Cada decisión, incluso la más mínima, como ayudar a un desconocido, compartir una comida o saquear un cuerpo, tiene un peso ético. Este tipo de diseño narrativo no cumple únicamente una función estética, sino que forma el eje central en la creación de experiencias significativas para los jugadores. Su objetivo no es solo entretener, sino crear condiciones para que el jugador interprete y sienta el mundo que habita. El videojuego, de esta manera, deviene un arte de la experiencia, una forma de conocimiento que transcurre entre la acción y la reflexión.

Desde este punto de vista, la presente investigación se inscribe en el campo de los estudios ético-filosóficos del videojuego, en diálogo con las teorías de la ética convergente de Maliandi y la ética performativa de Rey Vásquez. Ambas perspectivas convergen en entender la moralidad no como un conjunto de normas preexistentes, sino como una práctica dinámica, situada, conflictiva y transformadora. En la ética convergente, el conflicto entre valores no se zanja mediante un principio supremo, sino a través de un proceso de convergencia razonable; en

la ética performativa, el juicio no antecede a la acción, sino que surge en ella, se construye con ella y se transforma en la medida en que el sujeto actúa. En *RDR2*, estas dos dimensiones se entrelazan de manera ejemplar. El jugador, al decidir entre obedecer a Dutch o seguir su conciencia, al optar por la violencia o por el diálogo, al cuidar o despreciar a los otros, encarna el conflicto ético como una experiencia de comprensión. El videojuego, en su estructura, actúa como una pedagogía moral, donde el aprendizaje no proviene de una lección externa, sino del ejercicio mismo de la libertad.

Esta comprensión performativa del acto de jugar tiene implicaciones pedagógicas profundas. En el marco de los *Serious Games*, el videojuego se entiende como un instrumento formativo que trasciende el entretenimiento. No se trata de enseñar moralidad desde un contenido impuesto, sino de crear condiciones para que el jugador aprenda a deliberar, a habitar la ambigüedad, a asumir consecuencias. En esa medida, la acción de jugar se convierte en una forma de *praxis ética*, un entrenamiento de la sensibilidad moral y una expansión del juicio crítico. Por ello, la relevancia de esta investigación no radica únicamente en describir el contenido moral del juego, sino en comprender el modo en que ese contenido se incorpora en la experiencia del jugador. Se trata de analizar cómo el videojuego puede ser un escenario hermenéutico, donde la comprensión ética se construye a través de la interacción. Esta aproximación sitúa el videojuego no como un objeto pasivo de análisis, sino como un agente performativo que interpela y transforma a quien lo juega.

En coherencia con este enfoque, la investigación se desarrolla desde una metodología de construcción filosófica teórico-práctica, de carácter hermenéutico, orientada a la comprensión conceptual de un fenómeno cultural contemporáneo. El videojuego no es abordado como un objeto de estudio empírico ni como un relato de experiencia personal, sino como un dispositivo

ético-narrativo cuya estructura permite analizar procesos deliberativos mediados por la acción. En este sentido, el interés del trabajo no reside en describir exhaustivamente la experiencia de juego, sino en interpretar filosóficamente las condiciones bajo las cuales se configuran los conflictos de valor y las decisiones morales del jugador. Desde esta perspectiva, la investigación asume un posicionamiento epistemológico propio de la tradición filosófica, orientado a una comprensión interpretativa de la experiencia ética que emerge en el videojuego, sin pretender generalizaciones empíricas ni conclusiones universales.

En síntesis, esta investigación busca responder a la pregunta central: ¿Puede el videojuego *Red Dead Redemption II* fomentar la reflexión crítica en una ética convergente a través de sus elementos deliberativos y dimensiones narrativas? Para alcanzar este propósito, se plantean los siguientes objetivos específicos. Primero, se identificarán las características narrativas y mecánicas del videojuego que propician procesos de deliberación moral. Segundo, se analizarán los dilemas éticos presentes en la trama y en las acciones del jugador a la luz de la ética convergente y la ética performativa. Tercero, se establecerá la relación entre las decisiones morales del jugador y la construcción de sentido ético dentro de la experiencia lúdica. Y por último se reflexionará sobre el potencial pedagógico de los videojuegos como espacios de formación ética y crítica.

1.1 Planteamiento del problema y objetivos

El videojuego contemporáneo, como fenómeno cultural, ha dejado de ser un espacio de ocio para convertirse en un territorio de exploración filosófica, ética y pedagógica. En su interior se entretienen narrativas, decisiones y acciones que ponen en juego la capacidad de deliberar, de

actuar y de asumir responsabilidad. En este sentido, los videojuegos no solo son historias, sino que pueden poner en acto el pensamiento ético, pues su estructura lúdica exige al jugador enfrentarse a dilemas morales y coexistir con las consecuencias de sus actos. Partiendo de esta premisa, la presente problematización busca profundizar en cómo los videojuegos, y particularmente *Red Dead Redemption II*, articulan una experiencia ética a través de sus dimensiones narrativas y mecánicas. El propósito no es describir el juego como un objeto cerrado, sino examinarlo como un dispositivo de reflexión y de acción moral, en el que el jugador encarna y reconfigura valores, conflictos y juicios. Para ello, se abordará la forma en que la narrativa interactiva, la performatividad del jugador y las estructuras de decisión se entrelazan, haciendo posible que emerja una ética convergente y performativa en la experiencia lúdica, entendida como un modo de jugar en el que la acción del jugador transforma el juego y, al mismo tiempo, el juego reconfigura la posición ética del jugador²

Como señala Parra Bravo en su estudio *Cronosemiótica narrativa en videojuegos: un estado de la cuestión en el estudio del tiempo ludo-narrativo*, En los juegos digitales, los jugadores hacen más que leer; participan en los eventos de la historia y también juegan un papel en la narración de esa historia (Parra Bravo, 2023). Esta afirmación revela la potencia del diseño narrativo como un espacio donde las acciones físicas del jugador, el comer, dormir, afeitarse, limpiar su cuerpo o vestir adecuadamente, adquieren un valor ludo-narrativo decisivo. Estas prácticas no son solo añadidos estéticos, sino procesos diegéticos que el jugador activa al habitar el mundo del juego, configurando con ello su propia experiencia narrativa y moral. En *Red Dead Redemption II*, esta dimensión alcanza un grado notable de realismo. El cuerpo se ensucia,

² Sigo aquí la noción de experiencia lúdica propuesta por Rey Vásquez (2023), quien entiende el videojuego como una infoesfera donde se entrecruzan las agencias del diseño y las decisiones éticas del jugador, en un dinamismo performativo recíproco (pp. 179, 197–198).

envejece, se fatiga y se transforma según las decisiones del jugador. Cada gesto físico se traduce en un gesto ético, pues la performatividad del avatar está atravesada por un sistema simbólico que vincula lo corporal con lo moral.

Esta capa de interactividad incluso afecta también las leyes presentes en el juego, mostrando la capacidad moral de los jugadores, dándoles la opción de poder actuar caóticamente, como el robar, destruir, insultar e incluso matar injustificadamente. Actuar como todo un forajido. Sin embargo, estas decisiones no están exentas de consecuencias: como en la vida real, la ley buscará arrestarnos y hacernos pagar por los disturbios realizados, imponiendo multas, enviando a la policía para capturarnos, y haciendo que los NPC³ reaccionen de manera dinámica a estas situaciones. Delatándonos, escondiéndose o enfrentándose a nosotros. Además, el juego permite explorar una ética emergente a través de sus múltiples sistemas de castigo, reputación y consecuencias sociales y legales, que hacen parte de una narrativa interactiva en la que las formas narrativas y las relaciones de los elementos del relato permiten explorar la narrativa interactiva presente en el texto analizado (Parra Bravo, 2023). Esto sostiene que el juego no solo trata de una historia cerrada, por el contrario, su estructura ludo-narrativa permite al jugador tomar decisiones que tienen consecuencias en la historia, y en como la moralidad es configurada en el juego. Esto central en *RDRII*, donde actos como robar, ayudar, matar o entregar a alguien afectan la percepción social, las recompensas, los castigos legales y la evolución del personaje.

De manera inversa, las acciones virtuosas modifican el índice de honor y transforman cómo el mundo del juego mira al jugador. Cada encuentro con un NPC es, en esencia, una micro-

³ NPC (acrónimo de *Non-Player Character*, o personaje no jugable) es la figura del videojuego que no está controlada por el jugador, sino por la inteligencia artificial del juego. Estos personajes habitan el mundo virtual y cumplen funciones como comerciantes, aliados, enemigos o dadores de misiones.

deliberación que reescribe la biografía moral de Arthur Morgan. Esto le da a *RDR2* una seriedad narrativa que va más allá del entretenimiento, pues cada decisión tiene consecuencias y repercute en el juicio del propio jugador. No extraña entonces que el videojuego pueda entenderse como “un sistema ético plagado de reglas y mundos virtuales... diseñado para proporcionar experiencias con claras connotaciones éticas” (Cabeza-Ramírez & Solano Sánchez, 2021, p. 1530). Por eso hablamos de *serious games*, no juegos “para obedecer estímulos”, sino artefactos de aprendizaje y crítica que colocan al jugador en situaciones que exigen posicionarse, asumir responsabilidades y transformarse. En este sentido, la gamificación con sentido, no la de puntos y medallas, se parece más a diseñar experiencias con horizonte ético, no a domesticar conductas (Morales & San Cornelio, 2016).

Los videojuegos, como parte fundamental de la cultura digital contemporánea, no son simples formas de ocio ni productos vacíos, son expresiones vivas de nuestra sociedad, reflejos de nuestras luchas internas, de nuestros deseos, contradicciones y conflictos. Desde los años setenta, con el auge de las computadoras, su presencia ha sido constante. No es casualidad. Su narrativa, su estética, su lógica interactiva son formas en las que nuestra humanidad se representa y se reconfigura. El videojuego, en ese sentido, también es una herramienta de lectura de lo humano. En este marco, Rey Vásquez (2023) nos recuerda algo fundamental: “la acción de jugar se constituye en un acto ético por la relación de responsabilidad entre lo humano y no humano que emerge dentro de la intra-acción de esas agencias constitutivas del juego; no antes, ni después, como las creencias y preceptos ‘morales’ tradicionales (...) Es una ética performativa, pues es anterior a todo juicio, que gira sobre lo que siempre toca al otro y que se adquiere a través de la misma acción de jugar el videojuego” (p. 198). Esta cita no solo esclarece, también interpela. Porque jugar, en este contexto, no es una actividad neutra. Es, más bien, un acto que

pone en juego, literalmente, nuestras decisiones, nuestras formas de actuar, de responder, de estar en el mundo. Por eso, hablar de videojuegos como simples mecanismos de entretenimiento es no ver su potencia. En ellos hay agencia, hay cuerpos, hay códigos, hay ética. Y cuando hablamos de *Serious Games*, hablamos justamente de eso: de juegos que nos invitan a pensar, que nos provocan, que nos exigen no pasar por ellos como si nada.

Los videojuegos, así como la misma identidad humana, posee una gran multiplicidad. En esta gran variedad, los videojuegos se clasifican en diversos géneros, permitiéndole desde la perspectiva de los *serious Games* estar presentes en ellas. Los videojuegos se clasifican por su género, finalidad, tipo de desarrollo, perspectiva visual y temáticas, por ejemplo, videojuegos de acción, aventura, arcade, deportes, estrategia, simulación, juegos de mesa y juegos musicales. Esta clasificación no solo se entiende según el funcionamiento técnico, sino también la relación que hay con sus narrativas, sus éticas y culturas. Ya que, desde los videojuegos de aventura y acción, hasta los de estrategia, rol, puzzles, deportes, supervivencia o simulación, cada categoría responde a una lógica lúdica y simbólica muy diferentes que vincula al jugador de maneras distintas. Esto también depende desde la plataforma en la que se accede a dichas experiencias, como lo es desde consola, PC, móvil, realidad virtual o emuladores. Esto define el tipo de inmersividad y experiencia que se tiene, a esto también hay que sumarle las mecánicas de juego, que determinan las acciones a realizar por los jugadores, como disparar, construir, resolver acertijos o mantener el sigilo. Esta gran variedad evidencia que los videojuegos no pueden reducirse a una sola definición, sino que constituyen un universo en expansión donde se configuran formas específicas de interacción, pensamiento y agencia moral⁴.

⁴ Universidad Europea. (2024, mayo 21). *Tipos de videojuegos y su clasificación*. Creative Campus – Blog. <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/tipos-videojuegos/#clasificacion-de-los-videojuegos>

En este caso, RDR2 es un juego de aventura de acción y mundo abierto con temática en el salvaje oeste. Dentro de las perspectivas de los *serious games*, podemos dar cuenta que el juego a través de sus mecánicas realistas e inmersivas, permiten el desarrollo de nociones claves como lo es la importancia educativa en sus múltiples niveles, como el desarrollo ético, social, lectura de problemáticas políticas y culturales, incluso el mismo desarrollo del ser, pues la apuesta de los *serious games* es destacar la importancia del desarrollo de valores y así transmitirlos a través de una conciencia social que permea al juego, al jugador y por último y de gran importancia a la sociedad misma. (Morales & San Cornelio, 2016. p. 03)

RDR2 plantea cuestiones éticas fundamentales que incitan a una reflexión crítica por parte de los jugadores. Más que un juego con “posibilidades morales”, el eje de esta investigación es indagar si, a través de su estructura narrativa y mecánica, puede comprenderse como un *serious game*, un videojuego que, además de entretener, promueve de forma significativa la formación de valores, el pensamiento ético y ciertos procesos de transformación personal. La hipótesis que guía este trabajo sostiene que *Red Dead Redemption II* constituye precisamente un campo fértil de experiencia lúdica, donde la ética no solo se representa, sino que se ejerce como proceso hermenéutico⁵ y empírico⁶, transformando al jugador y dejando que el jugador transforme el juego. Se trata de mostrar cómo, mediante su sistema de decisiones, relaciones, consecuencias y modos de representar al otro, el juego genera espacios que permiten pensar, sentir y actuar desde una ética performativa y convergente. Es performativa porque, como señala Rey Vásquez (2023), no se trata de aplicar normas externas prediseñadas, sino de

⁵ Entiendo aquí lo hermenéutico en el sentido de Gadamer (2006) la comprensión como un proceso de “fusión de horizontes” en el que se transforman tanto el texto o la obra como quien interpreta, no como una técnica para extraer significados ocultos.

⁶ El uso de “empírico” remite al énfasis de Locke (1994) en que todo conocimiento parte de la experiencia, la mente como “tabula rasa” que se va llenando a partir de lo vivido y percibido.

asumir la responsabilidad que emerge en la propia acción de jugar, en la intra-acción entre lo humano y lo no humano, entre el jugador y la infoesfera del juego. Y es convergente porque, siguiendo a Maliandi, la reflexión ética no se agota en valores meramente personales o culturales, sino que busca puntos de cruce que permitan una orientación hacia lo universal en medio de la pluralidad. En este sentido, la ética no aparece solo como tema del análisis, sino como dispositivo filosófico y pedagógico que atraviesa todo el proyecto; se trata de explorar cómo el videojuego puede convertirse en un escenario legítimo para el desarrollo de la moral, del juicio, del *ethos*⁷, y cómo RDR2, con su complejidad, sus consecuencias, sus relaciones y sus tiempos, ofrece un terreno especialmente fértil para ello. Rey Vásquez (2017), uno de los principales autores para la elaboración de esta investigación, plantea en su texto *Videojuegos: Perspectivas Educativas* (2017), que la investigación sobre videojuegos ya cuenta con más de treinta años de historia y sigue siendo un campo emergente caracterizado por su diversidad disciplinaria. Según Rey Vásquez, este es un campo en plena construcción que exige trabajos serios y dedicados para explorar el sentido de lo humano, sus acciones y vínculos, así como su educabilidad y capacidad de perfectibilidad en contextos emergentes como el mundo digital, la cibercultura y la lúdica digital. Esto da cuenta de la importancia y complejidad de la investigación en videojuegos, un campo que ha evolucionado significativamente en las últimas décadas y que sigue creciendo. La naturaleza de esta investigación refleja como la problemática se puede estudiar desde diferentes aspectos o disciplinas.

⁷ Entiendo aquí el *ethos* en sentido aristotélico, no como un rasgo fijo con el que se nace, sino como el carácter que se va formando mediante el hábito. En la *Ética a Nicómaco*, Aristóteles subraya que las virtudes éticas se adquieren practicándolas, del mismo modo que uno se hace músico tocando o valiente enfrentando miedos (Aristóteles, 2007, II.1). El *ethos* es, así, una disposición estable, pero construida históricamente, que orienta el modo en que una persona juzga y actúa.

La descripción de la investigación en videojuegos como un campo “en plena construcción” subraya la necesidad de un enfoque riguroso y crítico. Desde una perspectiva ética, no basta con resaltar su potencial educativo, también es necesario interrogar sus implicaciones morales y sociales. El acto de jugar videojuegos sitúa al jugador en el centro de la acción, como agente que decide, transforma y crea. La *infoesfera* del juego, a través de su mundo *diegético*⁸, no solo ofrece un entorno ficcional, sino que posibilita la creación de vínculos que pueden tener efectos en la configuración ética del jugador. En la medida en que estos mundos narrativos son inmersivos y siguen una lógica propia, el jugador aprende a moverse dentro de sus límites, a interpretar sus códigos y a asumir las consecuencias de sus actos. Esta idea se profundiza con Rey Vásquez (2023), cuando afirma que “el juego de videojuegos es una experiencia lúdica dentro de una infoesfera que comprende la interacción entre agencias mecánicas, propias del diseño del videojuego, y de agentes éticos que evalúan sus acciones mecánicas de entrada y salida dentro de la semántica de la infoesfera” (p. 179). Quien toma decisiones dentro de esa lógica algorítmica avanza, fracasa, busca logros y reajusta sus acciones, en un ir y venir entre juego y realidad. En este contexto, la ética performativa, como sostiene el autor, “se adquiere a través de la misma acción de jugar el videojuego”, a partir de la relación de responsabilidad que surge en esa experiencia (Rey Vásquez, 2023, p. 199).

En este sentido, el análisis ético de los videojuegos no puede quedarse en la superficie. Si de verdad se habla de su capacidad educativa, hace falta asumir también su potencia formadora a nivel moral y subjetivo. Tal como propone Rey Vásquez (2023), la ética performativa permite

⁸ Entiendo por “*diegético*” todo aquello que pertenece al mundo interno del juego: personajes, espacios, acciones posibles, reglas y consecuencias que tienen sentido dentro de su lógica narrativa y simbólica. El término proviene de la teoría narrativa de Genette, donde se distingue lo que está “dentro” de la historia de lo extradiegético, que queda fuera de ella. En los videojuegos, lo diegético no es solo un marco estético, sino el entorno ético y lúdico que el jugador habita interpreta y transforma al jugar.

ver cómo el jugador, al tomar decisiones dentro del mundo del juego, queda implicado en un entramado de responsabilidades que no vienen de fuera, sino que emergen del propio acto de jugar. No importa solo qué se decide, sino desde dónde se decide y cómo esas decisiones reconfiguran al jugador en su relación con lo otro, tanto humano como no humano. Es ahí donde el videojuego adquiere la capacidad de convertirse en un espacio ético.

Desde esta perspectiva, *Red Dead Redemption II* no se aborda únicamente como una obra con dilemas morales, sino como un campo de experiencia que interpela al jugador, lo afecta y lo hace responder. De ahí surge la pregunta que organiza esta investigación: ¿puede *RDR2* ser comprendido como un *serious game* que fomenta una ética convergente? Es decir, ¿puede un videojuego de este tipo propiciar una experiencia ética que articule lo universal y lo situado, lo normativo y lo cultural, no desde una imposición externa, sino encarnándolos en el juego mismo? Esta pregunta se enlaza con los objetivos del trabajo, que buscan identificar cómo las mecánicas, la narrativa y los dilemas éticos del juego abren la posibilidad de una reflexión moral profunda, performativa y formadora; una reflexión que no solo juzga, sino que se vive, se juega y se convierte en pensamiento.

La relevancia de esta investigación radica en comprender cómo videojuegos como *RDR2* pueden funcionar como plataformas para la reflexión ética y el desarrollo moral. Estudios previos han mostrado que los videojuegos son expresiones culturales que representan, evidencian o incluso persuaden valores sociales, de forma explícita o implícita (Esnaola, Sicart, Bogost, Frasca). Desde esta aproximación interpretativa, se justifica un análisis detallado de los elementos propios de *RDR2* que fomentan la reflexión crítica en una ética convergente. En esta línea, el análisis se orientará por preguntas como: ¿qué aspectos del videojuego fomentan esa

reflexión crítica?, ¿qué comprensión de ser humano y de bienestar se sugiere?, ¿quién es el Otro para el protagonista y qué acciones aparecen como moralmente correctas?, ¿qué idea de buen vivir se configura en el juego? Estas preguntas guiarán la lectura ética y permitirán ofrecer una nueva perspectiva sobre el potencial de los videojuegos como escenarios legítimos para la educación moral.

La investigación se basará en un marco teórico sólido que incorpore la ética convergente y la alteridad en función de la gamificación. Ricardo Maliandi, en su obra sobre ética convergente, propone una integración de diversas corrientes éticas en un sistema que promueva valores universales, tomando en cuenta las particularidades culturales y contextuales. La ética de Maliandi, conocida como ética convergente, se caracteriza por la tematización de la conflictividad inherente al ethos humano, inspirándose en la filosofía de la vida trágica de Simmel y la ética axiológica de Hartmann. Esta convergencia se articula desde la ética discursiva, utilizando los conceptos de la pragmática trascendental de Apel. En este sentido, Maliandi aborda las estructuras conflictivas fundamentales del ethos, incorporando el giro "*lingüístico-pragmático-hermenéutico*"⁹ de la filosofía contemporánea (Salerno, 2017).

Esta perspectiva será fundamental para analizar cómo *Red Dead Redemption II* gestiona los dilemas éticos y cómo estos pueden ser interpretados desde la ética convergente. Asimismo, la alteridad, entendida como la relación con el otro, se configura como un concepto clave para comprender las interacciones y decisiones del jugador dentro del juego. En su estudio sobre ética performativa, Rey Vásquez (2023) sostiene que los videojuegos no solo representan valores, sino

⁹ El "*giro lingüístico-pragmático-hermenéutico*" nombra la convergencia de tres enfoques del siglo XX: el giro lingüístico (el papel del lenguaje en la realidad), la pragmática (el sentido en el uso y la acción) y la hermenéutica (la comprensión como interpretación situada). Juntos subrayan que todo significado depende de cómo hablamos, actuamos y leemos el mundo, perspectiva útil para pensar fenómenos culturales como los videojuegos

que también los ponen en escena a través de la acción del jugador, generando espacios de deliberación, conflicto y reconocimiento. El autor explora el debate sobre la moralidad de las acciones virtuales, interrogando si es éticamente reprochable que un jugador, por ejemplo, ordene a su avatar asesinar a otro personaje. Este tipo de interrogante abre una discusión crucial sobre el estatuto ético de las decisiones digitales: ¿puede haber responsabilidad moral en un entorno virtual sin consecuencias materiales? Desde esta óptica, la ética performativa permite pensar el videojuego no solo como entretenimiento, sino como una instancia en la que se ensayan y se disputan formas de juicio ético. En este contexto, la gamificación deja de ser una simple técnica para convertirse en un escenario donde las decisiones del jugador adquieren densidad ética, incluso cuando no trascienden lo lúdico.

En el contexto de la ética convergente de Ricardo Maliandi, este debate adquiere una nueva dimensión. La ética convergente se ocupa de la conflictividad inherente al ethos humano y busca manejar los conflictos de valores a través del diálogo y la comprensión mutua. Aplicar esta perspectiva a los videojuegos significa reconocer que las decisiones éticas en los juegos reflejan y pueden influir en las decisiones en la vida real. El acto de dirigir a un personaje para cometer un asesinato en un videojuego puede ser visto como una forma de exploración de la moralidad en un entorno seguro y controlado. Sin embargo, también plantea preguntas sobre la desensibilización a la violencia y la posible transferencia de actitudes violentas al mundo real. Desde la perspectiva de la ética convergente, es importante considerar cómo estos conflictos éticos se abordan en los juegos y qué valores se promueven a través de sus narrativas y mecánicas. Al considerar cómo RDR2 presenta al otro y cómo el jugador interactúa con diferentes personajes, se puede profundizar en la comprensión de la ética del juego y su potencial para fomentar la reflexión ética convergente. Para llevar a cabo este análisis, se utilizará una

metodología cualitativa que incluirá un análisis detallado del contenido del juego, con un enfoque en sus narrativas, personajes y decisiones morales. Además, se revisará la literatura existente sobre ética en videojuegos, con especial atención a las obras de Maliandi y Rey Vásquez.

En síntesis, esta investigación se orienta a responder la siguiente pregunta central: ¿puede el videojuego *Red Dead Redemption II* fomentar la reflexión crítica en una ética convergente a través de sus elementos deliberativos y dimensiones narrativas? Al abordar esta cuestión, el trabajo busca aportar al campo de los estudios de videojuegos y ética, mostrando que ciertos videojuegos pueden operar como escenarios significativos para la reflexión moral y la formación del *ethos*, especialmente en contextos educativos atravesados por la cultura digital. De este modo, se ofrece también una perspectiva renovada sobre el diseño y la lectura de los videojuegos, subrayando la relevancia de integrar consideraciones éticas en la comprensión y en el uso pedagógico de estos medios interactivos, en una sociedad donde ocupan un lugar cada vez más importante en la construcción de valores y en la exploración de la condición humana.

En coherencia con esta pregunta, el objetivo general busca trabajar:

Objetivo general

Analizar de qué manera el videojuego *Red Dead Redemption II* puede fomentar la reflexión crítica en el marco de una ética convergente, a partir de sus elementos deliberativos y dimensiones narrativas, explorando su potencial formativo en contextos educativos.

Objetivos específicos

1. Identificar las características narrativas y mecánicas de *Red Dead Redemption II* que propician procesos de deliberación moral en la experiencia de juego.
2. Analizar los dilemas éticos presentes en la trama y en las acciones del jugador a la luz de la ética convergente de Ricardo Maliandi y de la ética performativa propuesta por Elías Rey.
3. Establecer la relación entre las decisiones morales del jugador, la construcción de sentido ético en la experiencia lúdica y su posible aprovechamiento pedagógico en escenarios de educación media y superior.

1.2 Metodología

Este trabajo se realiza dentro de un enfoque cualitativo, con una metodología hermenéutica de corte interpretativo. Mi interés no es medir ni clasificar, sino comprender los sentidos éticos que emergen de la experiencia de juego en *Red Dead Redemption II* (RDR2). Parto de la idea de que los videojuegos no solo entretienen, sino que interpelan, forman y permiten pensar deliberadamente. En este caso, la hermenéutica es el camino que permite leer las acciones, tensiones y elecciones que se activan en el acto de jugar. El objetivo metodológico no es extraer una verdad uniforme, sino llegar a interpretar los modos en que el videojuego puede facultar una experiencia ética desde la praxis lúdica. No se busca imponer una lectura, sino evidenciar cómo una filosofía como la ética convergente (Maliandi, 2010) puede dialogar activamente con la experiencia subjetiva y simbólica del jugador. Asimismo, se considera la dimensión performativa del juicio ético encarnado (Rey Vásquez, 2023); entendido como un proceso ético performativo en donde el jugador se constituye en y por la acción, reconociendo el cuerpo que juega como lugar de obtención de sentido.

1.2.1 Delimitación metodológica y alcance de la investigación.

Ahora bien, el presente trabajo se inscribe en la modalidad de construcción filosófica teórico-práctica, esto de acuerdo con los lineamientos investigativos dados por la licenciatura en filosofía. Esta elección metodológica responde directamente a la naturaleza del problema de esta investigación, el cual no se orienta a la descripción empírica de comportamientos, ni a la narración de experiencias individuales, sino a la comprensión filosófica de los procesos deliberativos y éticos que surgen en la interacción entre el jugador y un videojuego contemporáneo. El carácter práctico de este objeto de estudio que es *Red Dead Redemption II*, no debe porque implicar una metodología empírica ni experimental, sino que remite a su condición de objeto cultural situado, en tanto dispositivo tecnológico que configura escenarios de acción, decisión y conflicto axiológico. En este sentido, el trabajo adopta una perspectiva hermenéutico-filosófica, desde la cual el videojuego es abordado como un texto interactivo cuya significación ética no se agota en su contenido narrativo, sino lo que se despliega en la relación entre narración, mecánicas de juego y la agencia del jugador.

El procedimiento metodológico aplicado no se estructura como una secuencia técnica de recolección de datos, sino como un proceso interpretativo que articula tres movimientos; en primer lugar, la identificación de escenas y situaciones del juego en las que se configuran tensiones entre valores, fines y consecuencias; en segundo lugar, el análisis filosófico de dichas escenas atendiendo a sus condiciones de acción y decisión; y, finalmente, la conceptualización de estas experiencias a través de categorías como *conflictividad axiológica*, *micro-deliberación* y *ética performativa*. Estas categorías no nacen de manera inductiva ni descriptiva, sino que se encuentran teóricamente fundamentadas, principalmente en la ética convergente, y son puestas en diálogo con el análisis del videojuego. La relación entre teoría y objeto se entiende, por ende,

en clave hermenéutica, la teoría orienta la interpretación del juego, mientras que el análisis del juego permite precisar y densificar los conceptos filosóficos empleados.

El problema de investigación se sitúa en una brecha teórica y pedagógica particular, la corta problematización ética de los videojuegos como entornos de deliberación moral, especialmente en contextos educativos donde suelen ser abordados de manera instrumental o meramente descriptiva. Esta investigación no busca cerrar esta brecha mediante una propuesta normativa o una intervención didáctica implementada, sino delimitar conceptualmente un campo de reflexión que permita comprender el potencial formativo del videojuego desde una ética del conflicto. En relación con este enfoque, los objetivos del trabajo fueron delimitados para evitar un abordaje solamente descriptivo del contenido del juego. El interés no radica en narrar la experiencia de juego ni en catalogar decisiones morales, sino en analizar las condiciones éticas que estructuran la experiencia del jugador, atendiendo a la manera en que el videojuego configura situaciones de deliberación y responsabilidad.

Finalmente, el trabajo asume de manera explícita la posición del investigador como sujeto situado. La experiencia de juego no se presenta como testimonio personal ni como criterio de auto validación, sino como punto de partida para un ejercicio de reflexión filosófica mediado por categorías conceptuales. De este modo, se establece una diferencia clara entre la vivencia individual y la producción de conocimiento filosófico-didáctico, en la medida en que la experiencia es sometida a un proceso de distancia crítica y elaboración teórica.

1.2.2 Fase Explorativa: Jugar para pensar

Esta investigación comenzó desde el juego mismo. Durante 14 días de sesiones de juego en mi consola Xbox One, realice una jugabilidad completa del videojuego, explorando misiones

principales, interacciones secundarias, decisiones opcionales, consecuencias narrativas y vínculos con personajes. Esta experiencia fue documentada mediante registros de observación, capturas de pantalla y notas de campo. En paralelo, se llevó a cabo un diálogo continuo con otras voces: docentes, colegas, jugadores experimentados, reseñas especializadas y comunidades digitales. Este trabajo exploratorio me permitió establecer que RDR2 constituye un espacio legítimo de interpelación ética. No es solo un producto narrativo complejo, sino un entorno de deliberación práctica, donde el jugador se enfrenta a conflictos valorativos estructurados. En consecuencia, se propuso su análisis como un laboratorio ético.

Dentro de esta fase exploratoria, cabe recalcar que Red Dead Redemption II se enmarca en el género de mundo abierto con elementos de acción, aventura y rol, donde el jugador tiene libertad para recorrer un extenso mundo interactivo, donde toma diversas decisiones con implicaciones morales, permitiendo así tener una experiencia narrativa inmersiva. La jugabilidad combina mecánicas de exploración, interacción social, toma de decisiones y combate, lo cual genera una experiencia profundamente performativa y encarnada. El juego interpela al jugador en múltiples niveles, como lo estético, lo afectivo y lo ético. La experiencia no es lineal ni prescrita, sino abierta y deliberativa, lo que le permite desarrollar habilidades de juicios prácticos reales en un contexto simbólico que refleja dilemas propios de la vida cotidiana y el contexto en el que habitan. Esto convierte a RDR2 según el análisis realizado, en un espacio propicio para pensarse la moralidad desde el ejercicio lúdico, con un potencial formativo que va más allá del entretenimiento.

1.2.3 Fase de identificación: Detectar el conflicto moral

Desde la experiencia de juego me surgió una cuestión importante: ¿qué tipo de subjetividad ética moviliza este videojuego? Para responder, fue necesario identificar no solo las

mecánicas visibles, sino los sistemas de sentido que están implícitos en la experiencia lúdica. Se tomaron elementos estructurales clave como el sistema de honor, las bifurcaciones narrativas, el desarrollo progresivo del personaje, el uso de la violencia como opción contextual, los vínculos de lealtad o traición, y la forma dinámica en que el entorno responde a las decisiones del jugador.

Ahora bien, estos elementos no fueron abordados de forma neutral o anecdótica, sino que fueron abordados desde una perspectiva ética hermenéutica, específicamente a través del lente de la ética convergente. Este marco me permitió reconocer que muchas de las decisiones que enfrenta el jugador no responden a binarios simples, sino a conflictos axiológicos complejos entre valores como la conservación/realización, la universalidad/individualidad y la libertad/responsabilidad. Estas tensiones no son accesorios narrativos, sino estructuras constitutivas del ethos del juego, que obligan a deliberar, asumir consecuencias y revisar constantemente la propia posición. A partir de este enfoque, se procedió a una selección específica de misiones, personajes y eventos con alto contenido ético deliberativo. No se trata simplemente de hacer un recuento exhaustivo, sino de una elección cualitativa basada en su capacidad para encarnar situaciones complejas, dilemas morales con desenlaces abiertos y momentos en los que el jugador no puede evadir una decisión significativa. Ejemplos notables incluyen misiones donde el jugador debe decidir entre la fidelidad al grupo y la justicia hacia terceros, o escenas en las que la lealtad entra en tensión con la autonomía moral del personaje.

Esta fase me permitió no solo sistematizar el conflicto como estructura del juego, sino también posicionar al jugador como sujeto ético interpelado, lo cual es coherente con el núcleo teórico de esta investigación. Así, el videojuego se presenta como un espacio deliberativo donde se activa, encarna y reflexiona la racionalidad práctica en su dimensión conflictiva y performativa.

1.2.4 Fase Analítica: Lectura hermenéutica, filosofar el juego

Con la experiencia de juego explorada y los elementos críticos ya identificados, en esta fase me dedicó a una labor analítica más profunda: vincular lo vivido con el marco teórico que da sentido a este trabajo. Aquí, el videojuego dejó de ser simplemente jugado y se convirtió en objeto filosófico. Trató de leer el juego como un texto, un campo de sentido donde lo ético no solo está presente en la historia que cuenta, sino en la manera misma en que invita a decidir, a actuar y habitar el mundo que nos exponen. Para este proceso de análisis, realizó desde una clave hermenéutica el tomar como ejes los conceptos de ética convergente (Maliandi, 2010) y ética performativa (Rey Vásquez, 2023). En este cruce, lo que busqué fue evidenciar cómo el jugador, lejos de ser un simple receptor de contenidos, se constituye como sujeto moral a través del acto mismo de jugar, pudiendo deliberar, interpretar y asumir consecuencias, así esto que se permita reformular sus propios ejes éticos a partir de las tensiones que el juego propone.

A partir de los elementos identificados (misiones, personajes y mecánicas), se aplicó un análisis conceptual que permitió reconocer cómo los dilemas del juego encarnan estructuras propias del pensamiento moral. Por ejemplo, en la relación entre lealtad y autonomía moral, pude rastrear la tensión entre valores igualmente válidos, tal como lo señala Maliandi (2010) al referirse a la conflictividad originaria como núcleo de la razón práctica. Es en este sentido, que cada escena o decisión fue interpretada como una pequeña escenificación del conflicto ético, espacios donde la racionalidad práctica se ve forzada a operar sin un principio absoluto que resuelva el dilema, y donde el jugador debe, como Arthur Morgan, articular respuestas razonadas dentro de un marco de vacilación axiológica. Es en este punto que la perspectiva de Rey Vásquez (2023) ayudó a dar mayor profundidad a la lectura, el juicio ético no es solamente una evaluación racional, sino una performance que compromete al cuerpo, la emoción y la

temporalidad del sujeto. Desde esta óptica, RDR2 funciona como una plataforma que no solo permite deliberar, sino habitar la deliberación desde el afecto y la implicación narrativa. La ética performativa, es entonces así entendida, permitiendo ver cómo el juego habilita una formación moral situada, vivida desde la piel del personaje, en un entorno donde cada acción deja marcas.

En definitiva, esta fase analítica permitió consolidar el carácter filosófico del trabajo. No se trata solo de analizar un videojuego, se trata de habitarlo críticamente, de pensar en él y con él. RDR2 fue comprendido como un espacio de formación ética convergente y performativa, donde se juega, y se juega mucho más que una historia; pues permite la posibilidad de pensarse como alguien que decide y asume las consecuencias. Jugar, en este contexto, es una forma legítima y potente de hacer filosofía.

1.2.5 Fase interpretativa: Del juego como experiencia a la ética como comprensión

Esta última fase metodológica no busca clausurar una lectura ni declarar conclusiones absolutas. Más bien, trata de condensar comprensivamente aquello que el proceso investigativo, tanto teórico como jugado, me permitió entrever. Lo vivido y analizado muestra que *Red Dead Redemption II* activa una racionalidad práctica en conflicto; el jugador decide, justifica y corrige en medio de tensiones que son existentes (conservación/realización, universalidad/individualidad, pertenencia/autonomía). No hay “regla final” que cierre todos los casos; en el juego podemos dar cuenta que hay deliberación situada, que busca compatibilizar principios válidos, maximizando armonías y minimizando daños cuando no hay salida clara o del todo segura (Maliandi, 2010). Esta deliberación no ocurre en un estado puramente abstracto, es performativo, y es encarnada en simpatías, tiempo de juego y consecuencias visibles que reconfiguran al jugador (Rey Vásquez, 2023).

Buscando dar respuesta a la cuestión de esta investigación, puede entenderse que *RDR2* llega a operar como entorno performativo de formación ética, siempre que se lo encuadre pedagógicamente. No “enseña moral” como contenido, más bien permite el ejercicio de formar juicio al exigirle al jugador sopesar valores en decisiones con efectos sistémicos (honor, reputación, reacciones de NPC, variaciones narrativas). El juego funciona, así, como laboratorio de conflictividad ética, donde el jugador practica exactamente lo que la ética convergente exige, que es deliberar en tensión, con criterios y ante consecuencias (Maliandi, 2010; Rey Vásquez, 2023). ¿Ahora bien, por qué *Red Dead Redemption II* y no otro juego? El hecho de haber escogido este juego y no otro, es porque *RDR2* reúne condiciones excepcionales para esta indagación, como la complejidad narrativa y moral ya reconocida (estructura abierta, dilemas persistentes, finales modulados por el honor). También su sistema de consecuencias es sofisticado y reactivo, lo que permite que mecánicas de juego como la ley, el entorno, la reputación, los vínculos, y nuestra propia autoafirmación, tengan una directa implicación con la construcción de mundo y narrativa. Es aquí donde la inmersión y el realismo hacen gala de presentación, pues gracias a esta dinámica de implicación tan directa, permite que se favorezca una experiencia encarnada del juicio (presencia, agencia, afectos). Son estas particularidades que en suma construyen ese valor académico y cultural en los *game studies*, propiciando un buen diálogo entre diseño, cultura y filosofía; en suma, es un caso denso y paradigmático para observar cómo un videojuego configura prácticas de deliberación y responsabilidad.

Por último, *Red Dead Redemption II* ofrece, por su arquitectura ludo-narrativa y su sistema de consecuencias, un terreno privilegiado para ejercitar juicio en tensión y con efectos visibles, el mundo responde, el honor se ajusta, los vínculos cambian y el jugador debe dar razones, asumir actos y revisar juicios. Cuando esto se encuadra pedagógicamente, con

conflictos formulados, preguntas de andamiaje y registro de decisiones, el juego deja de “contar una historia” para convertirse en espacio deliberativo donde la ética convergente se practica en vivo y en directo (Maliandi, 2010), y el juicio se encarna en la acción, el afecto y el tiempo de juego (Rey Vásquez, 2023). La elección de *RDR2* no es casual, su densidad narrativa, su reactividad sistémica y su reconocimiento en *game studies* lo vuelven un caso paradigmático para observar cómo un producto cultural puede configurar prácticas de responsabilidad. Y, metodológicamente, esta investigación se mantiene en su cauce, es una lectura filosófica de una obra y de la propia experiencia de juego, sin sujetos humanos ni datos sensibles, por lo que la exigencia ética está en la rigurosidad interpretativa y la atribución de fuentes. Finalmente puedo decir que esta elección está fundamentada en mostrar que no hay enseñanzas prefabricadas, por el contrario hay una formación de criterio. El acto de Jugar, aquí, es pensar y hacerse cargo de nuestras deliberaciones.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Videojuegos

2.1.1 *El videojuego como experiencia cultural y simbólica*

En principio, dentro de los conceptos claves de esta investigación, se encuentra el concepto de videojuego. Para hablar de videojuegos y entender su impacto, podemos ver de primera cuenta lo importante que ha sido el acto de jugar para nosotros como especie. En los múltiples cambios culturales que hemos atravesado a lo largo de la historia, el juego ha estado

presente. “El juego es más viejo que la cultura” (Huizinga, 2000) ¹⁰. Inherente a nosotros, jugar nos ha permitido como especie crear un laboratorio del mundo y sus particularidades, pues en el juego llegamos a comprender parámetros, formas, sentidos, objetivos a alcanzar, reglas y diferentes constructos del mundo que nos han formado: cada juego significa algo.

Históricamente, el acto de jugar ha influenciado el medio por el cual se ha contribuido al desarrollo cultural, como también avance cognitivo y la adquisición de habilidades esenciales para la vida. Más que un entrenamiento, el juego involucra todas las dimensiones humanas: desde lo biológico hasta lo simbólico, desde lo social hasta lo ético. Jugar influye en nuestro comportamiento, en nuestra afectividad y en nuestra forma de relacionarnos con el mundo. Así lo destacan Melo y Hernández (2014), al mostrar cómo el juego tiene implicaciones directas en la formación moral del sujeto y en la construcción del desarrollo del ser. No se trata de una simple pérdida de tiempo o una actividad secundaria, sino de un acto profundamente formativo, los humanos somos, por naturaleza, lúdicos, y esa lúdica nos educa, nos transforma, nos constituye.¹¹

Siendo así, la noción de desarrollo a través del juego cobra fuerza en la En clave psicopedagógica, jugar exige metacomunicación: interpretar niveles de mensaje más allá de lo literal y responder activamente al marco simbólico de la situación lúdica (Melo & Hernández, 2014). Esta capacidad facilita la transmisión, transformación y expresión del conocimiento, convirtiendo el juego en un medio clave para la interacción social y el crecimiento individual. En el contexto de los videojuegos, esta idea adquiere aún más fuerza. Los videojuegos representan

¹⁰ Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Alianza Editorial.

¹¹ Melo Herrera, MP y Hernández Barbosa, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. Innovación Educativa, 14(66), 41-63.

un entorno lúdico e interactivo en el que los jugadores no solo reciben información: la procesan, la transforman y actúan sobre ella. En otras palabras, se enfrentan a sistemas complejos que les exigen leer, interpretar y decidir dentro de un marco narrativo y algorítmico. En este sentido, los videojuegos pueden entenderse como una evolución del juego tradicional, donde la interactividad y la inmersión intensifican la metacomunicación, ampliando su potencial como herramienta educativa, ética y cognitiva.

Desde esta perspectiva, definir qué es un videojuego se vuelve una tarea necesaria. Jesper Juul (2005) propone que los videojuegos son “medios mitad reales” (*half-real*), ya que combinan reglas lógicas con mundos imaginarios.¹² No se trata solo de narrativa ni solo de sistema: es una experiencia que ocurre en la frontera entre lo estructurado y lo simbólico. Para Ian Bogost (2007),¹³ los videojuegos son también formas de argumentación. No buscan persuadir mediante palabras o discursos, sino a través de sus mecánicas, sus condiciones de posibilidad, sus estructuras internas. El jugador, al interactuar con estas reglas, no solo participa, toma decisiones, asume las consecuencias de sus acciones y actos, permitiéndole reflexionar en la acción.

Así, un videojuego puede ser comprendido como un entorno narrativo, simbólico y normativo en el que el jugador actúa, crea sentido y transforma. En este tipo de experiencia, el jugador no es un consumidor únicamente pasivo, sino un sujeto ético y pedagógico que habita un mundo posible. Por eso, esta investigación propone que títulos como *Red Dead Redemption II* no

¹² Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.

¹³ Ian Bogost, académico y diseñador de juegos que ha sido bastante crítico con el uso comercial y reduccionista de la gamificación. En su libro *Persuasive Games* (2007) y en artículos posteriores, introdujo el término “exploitationware” para referirse a aquellas prácticas de gamificación que buscan manipular el comportamiento de los usuarios mediante recompensas externas, eliminando la importancia de aprendizajes significativos, críticos y formativos.

sean leídos únicamente como productos culturales, sino como espacios donde la ética y el pensamiento pueden emerger de forma activa, crítica y formadora.

2.1.2 El videojuego como entorno ético y pedagógico

Comprender al videojuego como experiencia ética implica ir más allá de los enfoques que lo reducen a medio de representación o simple entretenimiento. En el marco de esta investigación, propongo una lectura que reconozca su dimensión performativa: la capacidad del videojuego de involucrar activamente al jugador en una práctica situada, transformadora y significativa. En esta línea, Rey Vásquez (2023) sostiene que el acto de jugar no es neutral, sino que implica asumir un rol dentro de un sistema de relaciones donde las decisiones del jugador no solo configuran la narrativa, sino que tienen un peso ético. La acción de jugar “se constituye en un acto ético por la relación de responsabilidad entre lo humano y lo no humano que emerge dentro de la intra-acción de esas agencias constitutivas del juego” (Rey Vásquez, 2023, p. 199). No se trata de imponer normas externas al jugador, sino de reconocer que, en la lógica del juego, las decisiones se construyen en situación, bajo condiciones concretas y con consecuencias posibles. La acción que se da en el entorno diegético, ese universo narrativo y mecánico del juego, es respuesta a lo que el juego propone, pero también toma de postura. De ahí que Rey Vásquez hable de ética performativa, una ética que se adquiere en la propia acción de jugar, que no precede al juego, sino que se encarna en él.

Esta perspectiva permite pensar el videojuego como práctica formativa, donde lo ético no aparece como adorno ni como enseñanza explícita, sino como experiencia empírica y vivida. El jugador no es simplemente un receptor, sino un agente moral que negocia continuamente con el entorno del juego, sus reglas, sus personajes y sus dilemas. Esta noción se articula con la ética

convergente de Ricardo Maliandi, que propone una estructura ética sensible a la pluralidad, sin excluir diferencias culturales o contextuales, pero orientada a la búsqueda de convergencias normativas y racionales. Es en esa tensión entre lo particular del universo del juego y lo universal de ciertas aspiraciones éticas donde esta investigación sitúa su punto de convergencia.

Al experimentar los dilemas del juego en su complejidad, *Red Dead Redemption II* confronta al jugador con decisiones que van más allá del objetivo mecánico o de la victoria técnica. Lo que se juega, en el fondo, es una forma de habitar un mundo, aunque sea virtual, de posicionarse frente al otro, de actuar con o sin responsabilidad. Así, el videojuego se vuelve un espacio legítimo para el ejercicio del juicio, para el despliegue del *ethos*, para la formación de un pensamiento ético que no solo se contempla, sino que se vive. En este horizonte se ubica el interés de esta investigación, lograr mostrar que *RDR2* no solo es un juego complejo, sino también una herramienta filosófica y pedagógica que permite pensar lo humano a través del acto de jugar.

2.1.3 El videojuego y su capacidad de inmersión

Continuando con esta importante noción, dentro del concepto de videojuego, también cala la relevancia de como la inmersividad de los mundos de los videojuegos es un aspecto principal y complementario para el desarrollo óptimo del vínculo performativo del juego. Porque más que entornos lúdicos y performativos, los videojuegos deben ser comprendidos como acciones performativas en ambientes profundamente inmersivos que permiten al jugador habitar mundos posibles, asumir roles, tomar decisiones y transformar realidades simbólicas. A diferencia de otros medios que representan lo real desde una distancia (como el cine o la literatura), el videojuego sitúa al jugador dentro de la experiencia. Esta acción no es neutra: exige

un juicio, interpretación y responsabilidad. No se trata, entonces, de ver una historia, sino de interactuar con un sistema dinámico que responde a nuestras elecciones, que reacciona, que se deja modificar. Un videojuego no es solo un espacio para actuar; es un entorno que reacciona a las decisiones del jugador. Esto es lo que lo vuelve pedagógico, ético y transformador. En ese sentido, esta investigación parte de la hipótesis de que el videojuego no se limita a reproducir estructuras narrativas o mecánicas, sino que constituye una simulación inmersiva del mundo, donde el jugador es interpelado, y en donde la ética tiene la posibilidad de surgir como experiencia y no solo como un contenido.

Esta inmersividad funciona como vehículo del potencial de lo visual hacia lo ético. Este efecto aparece cuando se experimenta realmente la sensación de *estar dentro del juego*. Pero ¿qué significa, en profundidad, hablar de inmersión? Desde la psicología cognitiva y el diseño de medios, no basta con tener gráficos realistas: la verdadera inmersión ocurre cuando el jugador establece una conexión simbólica, sensorial y emocional con el entorno virtual. El video ¿Qué hace a un juego inmersivo? (Cultura de los Videojuegos, 2022)¹⁴ desarma la idea de que la inmersión depende exclusivamente del fotorrealismo. Retoma investigaciones del psicólogo Werner Wirth, de la Universidad de Zúrich, quien junto a su equipo propone el concepto de *presencia espacial* como núcleo de la experiencia inmersiva. Esta se produce cuando el jugador no solo observa el mundo del juego, sino que lo habita simbólicamente, actuando en él como si fuera su entorno real. Según el modelo de Wirth et al. (2007), la formación de esta presencia ocurre en tres fases:

¹⁴ Cultura de los Videojuegos. (2022, octubre 25). *¿Qué hace a un juego inmersivo? | Cómo los juegos nos atrapan* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-u6S1kw6BV8>

1. **Modelo mental delimitado:** el jugador construye internamente una representación coherente del entorno, basada en elementos visuales, sonoros, físicos y narrativos.
2. **Puntos de referencia:** el mundo del juego se convierte en su entorno psicológico principal, desplazando momentáneamente la realidad exterior.
3. **Recompensa emocional y cognitiva:** habitar ese mundo genera satisfacción, continuidad y sentido para el jugador.

Esta idea será clave para comprender la potencia formativa de lo virtual como espacio de implicación simbólica, donde se construyen no solo experiencias, sino también posicionamientos éticos.

Este proceso explica por qué muchas veces se prefiere recorrer un paisaje a caballo en lugar de usar el viaje rápido. No se trata de eficiencia, sino del deseo de habitar el mundo simulado como si fuera real, o incluso más que el real. *Red Dead Redemption II* es un ejemplo paradigmático: sus detalles, la coherencia ambiental, la reactividad del entorno y el ritmo pausado generan una experiencia inmersiva que se siente viva y moralmente significativa. Este grado de inmersión aumenta cuando el juego ofrece una narrativa ambiental consistente, en el sentido de lo que Jenkins describe como “arquitectura narrativa”: mundos diseñados para que el jugador descubra historias a través del espacio y de las posibilidades de acción que este habilita.¹⁵ No se logra con diálogos forzados o textos extensos, sino con el diseño del mundo mismo: sonidos, iluminación, arquitectura, rutinas de los NPC, clima, fauna, animaciones,

¹⁵ Véase Jenkins (2004), quien propone entender ciertos videojuegos como formas de “arquitectura narrativa”, donde el énfasis no está solo en contar una historia lineal, sino en diseñar mundos que hagan la historia explorable a través del espacio y de la acción del jugador.

reacciones al jugador. Cuando estos elementos se articulan, el juego se vuelve un entorno simbólico donde cada decisión, por pequeña que sea, adquiere sentido.

Aquí entra una idea clave para esta tesis: la inmersión no es solo estética, sino ética. Si el jugador siente que habita ese universo, si el entorno responde y sus elecciones generan consecuencias, las decisiones se cargan de valor moral. Es en la tensión entre el meta-mundo y el mundo interno del jugador donde se moviliza una inmersión ética que lo sitúa como agente moral. La ética no aparece como enseñanza impuesta, sino como algo que se vive y se ensaya en la experiencia de juego. En este punto convergen la ética performativa de Rey Vásquez, según la cual el videojuego hace que el jugador genere valores desde dentro, en la *intra-acción* entre lo humano y lo no humano, y la ética convergente de Ricardo Maliandi, que permite pensar decisiones sensibles a la pluralidad, pero abiertas a la búsqueda de criterios universales en contextos de conflicto de valores.¹⁶ Cuando *Red Dead Redemption II* obliga al jugador a convivir con dilemas, a tomar partido y a responder por sus acciones en un entorno que se siente real, coherente y reactivo, no estamos solo ante un juego complejo, sino ante una experiencia ética situada: una forma de pensamiento en acción que recorre toda la tesis.

2.1.4 *El videojuego como espacio narrativo y simbólico*

En esta construcción del concepto de videojuego es clave su capacidad de ser un espacio narrativo y simbólico. Un videojuego narrativo no solo “cuenta” una historia se habita, se configura, se reconfigura y se interpreta. A diferencia de la literatura o el cine, donde el lector o espectador es sobre todo receptor, el videojuego exige del jugador una participación constante,

¹⁶ Sigo aquí la propuesta de Maliandi (2010) sobre la ética convergente, que parte de la conflictividad axiológica — tensión entre valores en conflicto— y busca compatibilizar esa pluralidad sin renunciar a la aspiración de criterios normativos universales.

no solo en los eventos, sino en la forma en que estos se despliegan, se leen y se viven. La narración no se limita a ordenar misiones o momentos cronológicos, sino que orquesta la experiencia emocional y ética del jugador, moldeando su relación con los personajes, el mundo y su propia agencia moral.

Henry Jenkins (2004) propone, en esta línea, que los videojuegos no deben pensarse solo como relatos lineales, sino como espacios narrativos que el jugador explora y construye. Habla de *narrativa espacial*, mundos que cuentan historias a través del espacio, de sus estructuras, objetos, ritmos y atmósferas; no es solo qué sucede, sino dónde sucede y cómo se habita. El diseño del espacio se convierte así en una forma de narrar, el jugador recorre, habita y va desenterrando el relato conforme explora el entorno. Como resume el propio Jenkins, los diseñadores de juegos no solo cuentan historias, “diseñan mundos y esculpen espacios [...]”, espacios de juego que son historias esperando ser descubiertas” (2004, p. 129). A partir de esta idea, el autor distingue cuatro modos de narrar el espacio:

- **Ambientación en un entorno ya narrativo** (*evoked narratives*): El juego hace parte o invoca espacios narrativos ya conformados, universos conocidos, como ocurre con títulos basados en franquicias¹⁷ (Star Wars, Harry Potter, Game of Thrones, El señor de los anillos... etc.)

¹⁷ El término “franquicia” alude a un universo narrativo o marca que se despliega en distintos medios (películas, libros, cómics, videojuegos, etc.) manteniendo elementos reconocibles como personajes, mundos o tramas. En videojuegos, una franquicia implica una serie de títulos situados en un mismo mundo ficcional (por ejemplo, *The Legend of Zelda*, *Grand Theft Auto*, *Assassin's Creed*), que construyen continuidad simbólica y un marco de expectativas compartidas entre jugadores y desarrolladores (Scolari, 2013).

- **Diseño de mundos como escenarios para la acción narrativa** (*enacted narratives*): El entorno facilita que se desarrollen eventos dramáticos, como misiones, persecuciones o enfrentamientos. Aquí el espacio se vuelve un escenario de conflicto.
- **Narrativas embebidas en el espacio** (*embedded narratives*): elementos del entorno que contienen pistas o fragmentos de la historia (como cartas, ruinas, cadáveres, grafitis, sonidos ambientales...etc.). El jugador descubre parte de la historia del mundo mediante su exploración.
- **Narrativas emergentes** (*emergent narratives*): Surgen a partir de la interacción libre del jugador con el entorno, las mecánicas y otros personajes. Estas no están predefinidas, sino que emergen de la experiencia misma de juego.

Entonces, viendo el análisis de categorías de Jenkins, permite que entendamos la historia en los videojuegos. No se trata de un mundo lineal y aburrido, sino de un territorio que se construye por y para nosotros. El jugador no solo consume la narrativa dada, lo cartografía, lo activa, lo moldea. Y esto conlleva a implicaciones éticas, porque lo que se decide dentro de ese espacio afecta directamente cómo se vive la historia, cómo se encarna la moral y cómo se interpreta el mundo simulado. Esto es ejemplificado en RDRII en poblaciones como en Saint Denis o en Valentine. Los pueblos no son solo escenarios sin más, puesto que sus arquitecturas, músicas ambientales, costumbres locales, distribución espacial, e incluso las tensiones raciales o de clase que emergen en ellos, narran una gran historia sin necesidad de texto. La ciudad de Saint Denis, con sus calles adoquinadas, sus teatros, y su industria, marca un contraste brutal con los espacios rurales del oeste, este contraste busca narrar el conflicto entre modernidad y tradición, que es a su vez el dilema interno de Arthur Morgan. Es así entonces que el espacio no adorna la historia, la constituye.

Además de ser espacial, la narrativa en los videojuegos es también simbólica. Cada elemento del entorno tiene el potencial de condensar sentido y desencadenar reflexión. Esto no se limita al argumento explícito, este nivel opera a un juicio estético, ambiental, y emocional. En RDR2, el símbolo del ciervo blanco que aparece en las visiones de Arthur Morgan, si el jugador ha mantenido un alto nivel de honor, es un caso simbólico, el animal no habla, no actúa, pero encarna un símbolo de ética de compasión, nobleza y sacrificio, que se alinea con la transformación moral de Arthur¹⁸. Por el contrario, si el nivel de honor es bajo, aparece un lobo negro, símbolo de brutalidad, supervivencia individual y agresión. Así, el símbolo responde a la acción del jugador, y se convierte en reflejo interior de su recorrido ético.

2.1.5 El videojuego como práctica hermenéutica y formadora del ethos

Paul Ricoeur (1996) destaca que el símbolo “da que pensar” porque lleva a una pluralidad de sentidos que no se agotan en una sola lectura literal o directa, sino que se abren a la interpretación infinita del sujeto, La simbología presente no busca dar mensajes develados, sino que alude, evoca, provoca, y por ello obliga a una hermenéutica constante. Esta concepción del símbolo referido a lo que “solicita al pensamiento” es clave para entender el papel que cumplen los signos, imágenes, espacios y decisiones en los videojuegos narrativos, ya que, no se limitan a decorar o ambientar la experiencia, sino que interpelan activamente al jugador. En el contexto del videojuego, este carácter simbólico adquiere un valor experiencial, debido a que los símbolos no son solo observados o escuchados, sino que se encarnan desde de la acción lúdica. El mundo virtual se vuelve así un sistema de signos dinámicos que responden a las decisiones del jugador, pero también es moldeado para él. En *RDR II*, por ejemplo, el símbolo del ciervo blanco no solo

¹⁸ Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption II* [Videojuego]. Rockstar Studios.

se presenta como un ícono místico de redención, sino como un reflejo de la transformación interna de Arthur Morgan. Su aparición depende del nivel de honor del jugador, lo que convierte ese símbolo en una respuesta ética y representación espiritual. Así, el símbolo no solo es universalmente estático, es intra-activo, ya que surge del encuentro entre el jugador, la mecánica y el universo ficcional. Analizando este proceso, desde una perspectiva pedagógica y filosófica, esto transforma el videojuego en un espacio intercomunicativo. Siguiendo a Gadamer, podríamos decir que el jugador no solo interpreta el mundo del juego, sino que también es interpretado por él. Esta relación dialógica implica que cada elección, cada camino tomado o evitado, cada gesto ante lo inesperado, se transforme en un acto de configuración narrativa, que no solo moldea la historia del avatar (Arthur Morgan), sino que expone y modela la subjetividad del jugador.

De esta manera, la historia dada en el videojuego no es solo la que los desarrolladores han escrito, esta también es co-construida en tiempo real por el jugador, mediante su toma de decisiones, su sensibilidad, su forma de relacionarse con la simbología y los dilemas que se le presentan. Este proceso configura lo que podríamos llamar una identidad narrativa situada (inspirada en Ricoeur), donde el jugador es autor parcial de un relato que ya no es únicamente el del avatar, sino el suyo propio, esto mediatizado por la experiencia ética y simbólica que ha habitado. La simbología del videojuego, entonces, se convierte en un espejo fluido que le permite al jugador ensayar juicios morales, poder explorar emociones complejas, y desplegar su ethos de manera práctica.

2.2 Gamificación

2.2.1 ¿Qué Es La Gamificación?

Ahora bien, hablar de gamificación en el marco de esta investigación no la reduce a trucos para “animar” al usuario con puntos o medallas. Hablo de una lógica de diseño que, implementada con criterio pedagógico y mirada ética, transforma la experiencia interactiva (el videojuego, en este caso) en un espacio de aprendizaje y acción. La gamificación, bien entendida, no es una técnica suelta ni poco rigurosa, es una estructura que organiza mecánicas, dinámicas y estéticas para que la agencia del jugador/estudiante sea activa, situada y con sentido. En términos canónicos, el concepto refiere a incorporar elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para activar compromiso y participación (Deterding et al., 2011). No solo basta con “puntos, medallas y rankings” lo decisivo es cómo se enmarca el desafío para habilitar reflexión, toma de decisiones y formación moral, en diálogo con la ética convergente. Por eso su adopción se extendió a educación, salud, trabajo y marketing, con evidencia especialmente sólida en educación a distancia, donde crece el compromiso sostenido cuando los contenidos se presentan como retos significativos y emocionalmente relevantes; el estudiante deja la obediencia mecánica y asume un rol protagónico, con más implicación, sentido y autonomía (Delgado & García, 2016).

Aunque el término fue introducido por Nick Pelling¹⁹ en 2002, su peso académico llegó con autores como Deterding et al. (2011), quienes definen la gamificación como “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos” (p. 2). Esta definición resulta clave para esta investigación, porque permite pensar cómo la lógica del juego que son sus mecánicas, dinámicas, estética, puede trasladarse a otros entornos para explorar allí la agencia, la

¹⁹ Nick Pelling acuñó el término *gamification* en 2002, al buscar aplicar elementos de diseño de videojuegos a otras interfaces interactivas. Más adelante, autores como Deterding et al. (2011) y Jane McGonigal consolidaron el concepto como objeto de estudio interdisciplinario, al subrayar tanto su dimensión de diseño como su potencial formativo.

ética y la deliberación lúdica. Sin embargo, el principio de “aprender jugando” es mucho más antiguo y remite a tradiciones pedagógicas que ya reconocían el juego como herramienta epistémica y formativa (Fröbel, Piaget, Vygotsky). En el marco de este trabajo, asumo una visión ampliada y crítica de la gamificación, no se reduce a puntos, medallas o tablas de clasificación, sino que apunta a la creación de estructuras simbólicas, sistemas de reglas con sentido y espacios lúdico-reflexivos que faciliten un aprendizaje significativo, situado y éticamente orientado. Una gamificación bien pensada no solo informa o entretiene, transforma.

Según Morales y San Cornelio (2016), diseñar *serious games* implica estructurar experiencias lúdicas con finalidades educativas, reflexivas y críticas, donde el jugador no es un receptor pasivo, sino un sujeto interpelado por el sistema. De ahí el énfasis en que el diseño gamificado debe tener un propósito pedagógico claro, sin sacrificar profundidad por entretenimiento ni ética por mecánica. Los jugadores no se mueven por automatismo, deben interpretar, decidir y actuar dentro de un sistema pensado para que sus acciones tengan efectos simbólicos y pedagógicos. La estructura de juego, lejos de ser neutra, participa en la configuración de agencia, identidad y modos de pensar los propios actos. En esta línea, Jane McGonigal²⁰ (2011) sostiene que los videojuegos bien diseñados pueden convertirse en contextos fértiles para el desarrollo humano: proponen retos, fomentan la colaboración, habilitan el “fallar con sentido” y entrenan habilidades transferibles a la vida cotidiana. Lo lúdico se vuelve, así, una tecnología de la experiencia: una forma de reorganizar la cooperación, la creatividad y la resolución de problemas, con efectos prácticos y transformadores.

²⁰ Jane McGonigal, diseñadora de juegos e investigadora, argumenta en *Reality is Broken* (2011) que los videojuegos pueden fomentar resiliencia, empatía y compromiso activo con problemas reales, ofreciendo contextos de aprendizaje profundo, colaborativo y orientado a objetivos significativos.

En *Red Dead Redemption II*, esta lógica se encarna en el sistema de honor. Allí la gamificación está presente, pero no impone una moral única ni reduce la experiencia a recompensas externas. El jugador no “gana” por hacer el bien ni “pierde” por hacer el mal; más bien, transforma el mundo que lo rodea. Los NPC reaccionan de forma distinta, cambian los diálogos, se modifica la atmósfera. Incluso el avatar de Arthur Morgan se ve afectado, su postura, tono de voz y gestos varían según su nivel de honor. Gamificar, en este caso, no significa dar puntos u objetos, sino cambiar la percepción simbólica y emocional del entorno, el mundo se vuelve espejo del *ethos* del jugador. Desde esta investigación sostengo que, cuando está bien articulada, la gamificación se convierte en una pedagogía lúdica situada, no se limita a transmitir contenidos, sino que permite ensayar valores, reflexionar decisiones y configurar un pensamiento ético.

2.2.2 Objetivos De La Gamificación En Contextos Formativos

La gamificación, entendida como estructura lúdica aplicada más allá del entretenimiento, persigue una motivación constante y no meramente superficial. En contextos formativos, ya sean presenciales o en línea, sus objetivos pueden organizarse en cuatro núcleos que dialogan con la dimensión ética y pedagógica de esta investigación:

- **Fomentar la motivación intrínseca y el compromiso sostenido.**

Más allá de las recompensas externas, la gamificación busca que aprender sea una experiencia valiosa en sí misma. Diversos estudios en educación a distancia muestran que, cuando los contenidos se presentan como retos significativos y emocionalmente atractivos, aumenta el compromiso del estudiantado (Delgado & García, 2016). El

estudiante deja de actuar “por obligación” y pasa a situarse como protagonista de su proceso, lo que refuerza el sentido y la autonomía.

- **Desarrollar habilidades cognitivas, sociales y éticas en entornos seguros.**

Un diseño gamificado bien concebido permite experimentar, fallar, colaborar y reflexionar dentro de un espacio simbólico protegido. Lejos de funcionar solo como evasión, los videojuegos pueden operar como laboratorios éticos, donde la inmersión y la interacción potencian la resolución de problemas, la toma de decisiones autónoma y la deliberación moral (Universidad de Guadalajara, 2022). La gamificación, en este enfoque, no es neutra: configura modos de juicio, orienta la acción y contribuye a modelar subjetividades según cómo se la diseñe e implemente.

- **Integrar narrativas simbólicas para un aprendizaje situado.**

La gamificación no articula solo mecánicas, también integra narrativas que dan sentido al aprendizaje. Al incorporar *storytelling*²¹, escenarios progresivos y sistemas de roles, el estudiante construye conocimiento desde una experiencia contextualizada y afectiva.

Aquí converge con la narrativa espacial de Jenkins (2004), los espacios y estructuras del juego cuentan historias y se convierten en plataformas para aprender a interpretar y actuar. La coherencia entre desafío, trama y decisiones hace que lo aprendido no sea un dato suelto, sino parte de un recorrido vivido.

- **Criticar el conductismo y apostar por el aprendizaje profundo.**

La gamificación pierde su potencia cuando se reduce a un sistema de recompensas

²¹ Entiendo aquí *storytelling* como la integración de elementos propios de las historias —personajes o avatares, tramas que contextualizan metas y conflictos, progresión del protagonista, mundos inmersivos, recompensas con sentido narrativo y elecciones con consecuencias— en experiencias no lúdicas. El valor del *storytelling* radica en transformar acciones mecánicas en un recorrido significativo donde el participante se vive como protagonista de su propio proceso (Kapp, 2012). Este marco es clave para comprender cómo videojuegos como *Red Dead Redemption II* pueden constituirse en espacios de ética performativa y convergente, donde los valores no se “explican” desde fuera, sino que se generan en la interacción entre jugador, algoritmo y mundo simulado (Rey, 2023; Maliandi, 2004).

externas. En ese enfoque, el jugador responde a puntos, insignias o rankings, reproduciendo un esquema de condicionamiento propio del paradigma conductista: se refuerzan conductas observables a corto plazo, pero no se trabaja el significado ni la deliberación. Propuestas tempranas como las de Zichermann y Cunningham (2011) se apoyaron en la lógica PBL (points, badges, leaderboards), generando compromiso aparente pero poca comprensión: se optimizan métricas, no criterios. Bogost (2011) ha señalado que, en esos casos, la gamificación se vuelve una retórica de gestión de conductas y captura de atención antes que una herramienta formativa. Trasladada sin mediación al aula, esta lógica termina premiando la obediencia y desplazando la agencia. De ahí la necesidad de marcos pedagógicos que encuadren la gamificación más allá de la recompensa: objetivos claros, desafíos con sentido, espacios de deliberación y evaluación formativa (Fuchs, 2014).

La alternativa no es abandonar la gamificación, sino reformularla, pasar del condicionamiento a la experiencia. En clave de aprendizaje profundo, el juego debe abrir margen para ensayar, fallar, iterar y reconstruir sentido, activando dimensiones cognitivas, afectivas y éticas. El objetivo no es formar “androides eficaces”, sino sujetos deliberantes capaces de juzgar, crear y transformar su entorno.

2.2.3 Estructura de la Gamificación: mecánicas, dinámicas y estética

La gamificación no es un recurso rígido ni un adorno superficial, su sentido depende de cómo se estructuran tres dimensiones fundamentales —mecánicas, dinámicas y estética— y de la coherencia entre ellas. Este modelo, conocido como MDA Framework (Mecánicas, Dinámicas, Estética), fue formulado por Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004) y posteriormente adaptado a la

gamificación por Werbach y Hunter (2012). Su potencia formativa radica justamente en cómo estos tres niveles se entrelazan para producir experiencias de aprendizaje significativas y éticamente situadas.

En primer lugar, las mecánicas corresponden a las reglas, sistemas y estructuras explícitas que organizan la interacción: puntos, niveles, insignias, desafíos, retroalimentación, entre otros. Kapp (2012) y Deterding et al. (2011) advierten que uno de los errores más frecuentes es reducir la gamificación a este plano, centrando el diseño en puntos, medallas o tablas de clasificación sin articularlos con un propósito pedagógico claro. En contextos formativos, las mecánicas deberían funcionar como medios y no como fin, su tarea es sostener procesos de aprendizaje profundo, no solo disparar respuestas rápidas. En *Red Dead Redemption II*, por ejemplo, el sistema de honor no opera como un marcador de “puntos morales”, sino que introduce consecuencias narrativas y simbólicas que alimentan la experiencia ética del jugador.

En segundo lugar, las dinámicas remiten a las motivaciones, tensiones y relaciones que emergen cuando los jugadores interactúan con las mecánicas. Werbach y Hunter (2012) incluyen aquí elementos como restricciones, emociones, narración, progresión y relaciones, mientras que entre las mecánicas destacan, entre otras, la competencia y la cooperación. Es el plano donde se articula el componente intersubjetivo y performativo del juego. Siguiendo a Morales y San Cornelio (2016), un buen diseño evita la pasividad, enraíza los objetivos pedagógicos en la mecánica y cuida el equilibrio entre usabilidad y jugabilidad para sostener el compromiso y la experiencia significativa. En *RDR2*, las interacciones con los NPC ejemplifican este nivel, los diálogos cambian, las reacciones sociales se modifican y la atmósfera del mundo se transforma según la conducta del jugador, generando un tejido dinámico de consecuencias morales.

Finalmente, la estética alude a la experiencia subjetiva que produce la interacción lúdica, emociones, sensaciones, climas afectivos y estados de inmersión que surgen de la conjunción entre mecánicas y dinámicas. Deterding et al. (2011) subrayan que la gamificación no puede pensarse solo como estructura de elementos lúdicos, sino también como experiencia estética que moviliza la agencia del jugador. La estética no es adorno, es el núcleo desde el cual el juego puede suscitar empatía, tensión, extrañamiento o reflexión. En *Red Dead Redemption II*, esta dimensión se expresa en la construcción atmosférica de los paisajes, la música, los silencios y los detalles simbólicos que estimulan la conexión ética con el mundo de juego. Estas tres dimensiones no funcionan de manera aislada, sino en interacción constante. Como sintetizan Werbach y Hunter (2012), la gamificación opera cuando el diseño de mecánicas desencadena dinámicas que generan experiencias estéticas coherentes con los objetivos del sistema (cf. Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004). Un diseño gamificado crítico debe evitar tanto la mecanización vacía como la sobrecarga estética desconectada del aprendizaje, su horizonte es la coherencia integral del sistema. De forma esquemática, puede pensarse la gamificación como un dispositivo en el que las mecánicas dan orden, las dinámicas producen interacciones significativas y la estética otorga profundidad simbólica.

Figura 1. Estructura de la gamificación en *Red Dead Redemption II*



Nota. Elaboración propia a partir del modelo MDA (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004).

Comprender esta estructura permite situar la gamificación como experiencia tecnológica abierta a la formación ética, y no como simple recurso motivacional. El MDA, leído desde la ética convergente y la ética performativa, muestra que un sistema de juego bien diseñado puede trascender lo puramente conductual y abrirse a lo performativo y convergente: un espacio donde se ensayan decisiones, se negocian valores y se configura el *ethos* del jugador. Este cierre resulta clave para enlazar la noción de gamificación con el siguiente eje del marco teórico: la ética convergente como horizonte de reflexión crítica sobre la acción, la alteridad y la formación moral en contextos lúdicos.

2.3 Ética Convergente

2.3.1 ¿Qué es la ética convergente y por qué es importante?

Como sustento teórico fundamental, esta investigación recurre a la ética convergente de Ricardo Maliandi, filósofo argentino que se ha distinguido tanto por el rigor en la reconstrucción histórica de problemas éticos como por su esfuerzo por pensar la moralidad desde un horizonte latinoamericano sin renunciar al diálogo con la tradición europea (Maliandi, 2004, 2010). Su propuesta parte de una tesis fuerte, la conflictividad no es un accidente de la vida moral, sino su estructura básica. La moralidad no aparece sobre una armonía previa de valores, sino en medio de tensiones constantes entre principios que reclaman validez y que, sin embargo, no pueden satisfacerse todos a la vez.

Maliandi denomina *a priori* de la conflictividad²² al reconocimiento de que la razón práctica nace y opera en un campo atravesado por tensiones inevitables entre exigencias diversas (Maliandi, 2010, p. 46). Eso significa que, antes de cualquier teoría moral concreta, ya nos encontramos en situaciones en las que valores legítimos chocan entre sí. En lugar de negar el conflicto o resolverlo en un principio último que lo “ordene todo”, la ética convergente busca convergencias razonables entre principios en tensión, se trata de maximizar armonías posibles y diseñar procedimientos para cuando el daño es inevitable (Maliandi, 2010, pp. 49–52, 55). Como subrayan lecturas sistemáticas de su obra (Trapani, 2011, p. 254; Salerno, 2017, p. 12), esta ética

²² El *a priori* de la conflictividad es el concepto central de la ética convergente. Maliandi lo introduce en *Ética convergente. Tomo I: Fenomenología de la conflictividad* (2010) para mostrar que la esfera moral está marcada estructuralmente por tensiones irreductibles. De este *a priori* se derivan las funciones de fundamentación (F) y crítica (K), cuya conjunción permite concebir una razón práctica no unilateral, sino bidimensional

se distancia tanto del relativismo, donde “todo vale”, como de los monismos morales que pretenden una única regla infalible.

Este marco resulta especialmente pertinente para el problema de esta tesis, porque *Red Dead Redemption II* no plantea dilemas morales en abstracto, sino conflictos concretos en los que se cruzan normas del sistema, situaciones narrativas y relaciones con otros agentes (Salerno, 2017, p. 12). Leer esos choques con la clave de la ética convergente permite describir su estructura, clarificar el tipo de juicio práctico que exigen y mostrar cómo la experiencia lúdica puede convertirse en un ejercicio formativo a través de la confrontación y la deliberación situada. En otras palabras, no se trata solo de “ver si el jugador es bueno o malo”, sino de comprender cómo aprende a moverse en un campo de tensiones axiológicas.

2.3.2 La conflictividad como núcleo de lo ético

En la ética convergente, la conflictividad es el punto de partida de toda reflexión moral. Los dilemas no son anomalías ocasionales, sino la forma ordinaria del *ethos*: la práctica moral se mueve siempre entre principios válidos, pero en tensión (Maliandi, 2010, pp. 49–52). Esto obliga a cambiar la imagen clásica de la ética como búsqueda de una regla definitiva y única; la tarea ética, para Maliandi, no consiste en eliminar el conflicto, sino en administrarlo con criterio, buscando armonías razonables y minimizando los daños cuando no hay salida limpia. Para ello, el autor distingue dos funciones inseparables de la razón práctica:

- **Fundamentación (F)**: busca orden, coherencia y cierta universalidad normativa.
- **Crítica (K)**: acoge la pluralidad, atiende lo singular y revisa los límites de lo establecido.

Solo cuando ambas funciones se complementan es posible una razón práctica madura, capaz de evitar tanto el formalismo rígido como el relativismo sin criterio. “A juicio de Maliandi, solo hay una plena presencia de la razón cuando las dos funciones (F y K) se complementan y compensan mutuamente” (Trapani, 2011, p. 254). Si la fundamentación domina sin crítica, se cae en dogmatismos normativos; y si la crítica se emancipa de toda referencia común, se disuelve la posibilidad de juicio compartido.

En términos operativos, la ética convergente propone procedimientos como, identificar los principios en juego, explorar compatibilidades entre ellos, decidir sin cancelar la tensión y evaluar efectos para minimizar daños (Maliandi, 2010, pp. 49–52; Salerno, 2017, p. 12). La conflictividad no bloquea la acción, obliga a argumentar mejor, a justificar por qué se prioriza un principio en un contexto determinado y cómo se intenta compensar el costo que esa decisión produce.

2.3.3 *Dicotomía y tensión en el ethos*

Maliandi describe la moralidad como un campo atravesado por pares en tensión, no simples opuestos, sino polos que se exigen mutuamente. Dos ejes resultan especialmente importantes: universalidad/individualidad y conservación/realización²³ (Maliandi, 2010, pp. 49–55). La universalidad remite a principios que aspiren a valer para todos; la individualidad, a la irreductible singularidad de cada caso, con su historia concreta y su contexto. La conservación obliga a preservar lo valioso ya logrado, como instituciones, vínculos, logros colectivos, mientras

²³ A modo de ejemplo, la universalidad dice “hagamos lo que es justo para todos”, mientras la individualidad pide atender a la historia y necesidades del caso en concreto. Del mismo modo, la conservación invita a cuidar lo que ya se ha logrado, y la realización empuja a cambiar, crear y asumir riesgos. Estos pares, trabajados por Maliandi (2010), ilustran cómo la experiencia moral está atravesada por tensiones que no se resuelven eliminando un polo, sino buscando compatibilidades razonables entre ambos.

que la realización empuja a transformar, crear y asumir riesgos en nombre de nuevas posibilidades de sentido. La razón práctica no decide eliminando uno de los polos, sino buscando convergencias razonables que los hagan convivir del mejor modo posible (Maliandi, 2010, pp. 49–55; Salerno, 2017, p. 12). Así se evita tanto la rigidez de los absolutos como la dispersión de un pluralismo sin criterios.

En *Red Dead Redemption II* esto se vuelve visible, por ejemplo, en misiones donde la lealtad a la banda (conservación de un nosotros, de una historia compartida) entra en conflicto con la compasión hacia individuos vulnerables que quedan atrapados en las decisiones del grupo. En otros casos, la necesidad de “sobrevivir un día más” se enfrenta con la intuición de que ese modo de vida ya no es sostenible ni justo, abriendo la exigencia de realización y cambio. El juego no ofrece salidas limpias, incentiva al jugador a deliberar, compatibilizar lo posible y asumir consecuencias (honor, reacción social, curso narrativo). Justo ahí opera la ética convergente, no niega la tensión, la dispone con criterio y obliga a hacerse cargo de lo que no puede resolverse del todo.

2.3.4 Conflictividad práctica en el videojuego

Llevando este marco al terreno de los videojuegos, y en particular a *Red Dead Redemption II*, la ética convergente permite entender por qué la experiencia de juego puede convertirse en un ejercicio ético viviente. El jugador encarna a Arthur Morgan, un personaje que oscila entre obediencia y autonomía, violencia y cuidado, deuda con el pasado y búsqueda de redención. Cada misión introduce situaciones donde normas generales, como no traicionar, no dañar inocentes, sostener al grupo, colisionan con contextos concretos y biografías singulares (Salerno, 2017, p. 12).

El sistema de honor refuerza esta lógica, no impone qué es “lo correcto”, pero registra las decisiones y las devuelve como cambios en el mundo, en las reacciones de los personajes y en el curso de la narrativa. El jugador constata que no hay acción “neutra”, ya que todo gesto tiene consecuencias simbólicas, afectivas y, en cierta medida, normativas. La función de fundamentación (F) se deja ver en las reglas del sistema, las mecánicas, objetivos, sanciones, límites, mientras que la función crítica (K) emerge cuando el jugador interpreta, cuestiona o incluso subvierte esas reglas en nombre de otros valores (Maliandi, 2010, pp. 49–55; Trapani, 2011, p. 254). Por ejemplo, puede optar por completar una misión “como está diseñada” o buscar modos alternativos de resolverla que generen menos daño colateral, aunque ello suponga más dificultad. De este modo, el juego no reduce el conflicto a un cálculo de puntos, sino que lo sitúa en la experiencia de agencia del jugador. La tensión axiológica se vuelve sensible, se ve, se escucha, se siente en los diálogos, en las miradas y en las reacciones del mundo de juego. Ahí es donde la ética convergente deja de ser una teoría abstracta y se vuelve una lente útil para comprender lo que ocurre en la práctica lúdica.

2.3.5 Razón y conflicto: un aprendizaje situado

Desde esta perspectiva, la conflictividad se vuelve motor del aprendizaje ético. Decidir implica sostener tensiones entre principios válidos, no borrarlos. La racionalidad práctica se afirma, para Maliandi (2010, pp. 49–55), precisamente en ese ejercicio de armonizar tensiones, equilibrando fundamentación y crítica. Esta concepción evita tanto el monismo —una norma única para toda situación— como el “todo vale” relativista, que renuncia a la posibilidad de justificar las decisiones. En clave reconstructiva, esto puede traducirse en un modo de proceder, identificar polos en conflicto, explorar compatibilidades, decidir con criterios explícitos y revisar efectos para ajustar el curso (Salerno, 2017, p. 12). No se trata solo de “tomar decisiones

morales”, sino de aprender a argumentarlas, a reconocer los daños que producen y a buscar formas de reparación. En ese sentido, la convergencia no es una síntesis final, sino una tarea permanente.

Red Dead Redemption II funciona, desde esta óptica, como un laboratorio de conflictividad moral: cada misión, cada reacción de los NPC y cada variación del honor obliga al jugador a ensayar juicios, a asumir consecuencias y a reorganizar sus propios criterios. La ética no se limita a ser un tema del juego: se convierte en una práctica situada de deliberación, cercana a lo que Maliandi (2010, p. 55) denomina valoraciones de “tercer grado”, orientadas a buscar convergencias razonables. El jugador, en la medida en que revisa sus propias decisiones, se detiene a pensar por qué actuó de cierta manera y se pregunta qué hubiera hecho “mejor”, entra en un proceso de aprendizaje ético que no se reduce a la moral del juego, sino que toca su propia autocomprensión.

2.3.6 Niveles de valoración moral y conflictividad axiológica

La conflictividad axiológica no se da en un solo plano homogéneo. Maliandi propone distinguir niveles de valoración que la razón práctica debe articular (Maliandi, 2010, pp. 49–55):

1. Un nivel axiológico, donde se sitúan los valores en juego (justicia, libertad, lealtad, autonomía, cuidado...), que suelen entrar en conflicto.
2. Un nivel normativo, donde aparecen las reglas que organizan esos valores, tanto explícitas (leyes, mandatos, misiones del sistema) como implícitas (códigos de honor, expectativas del grupo, usos culturales).

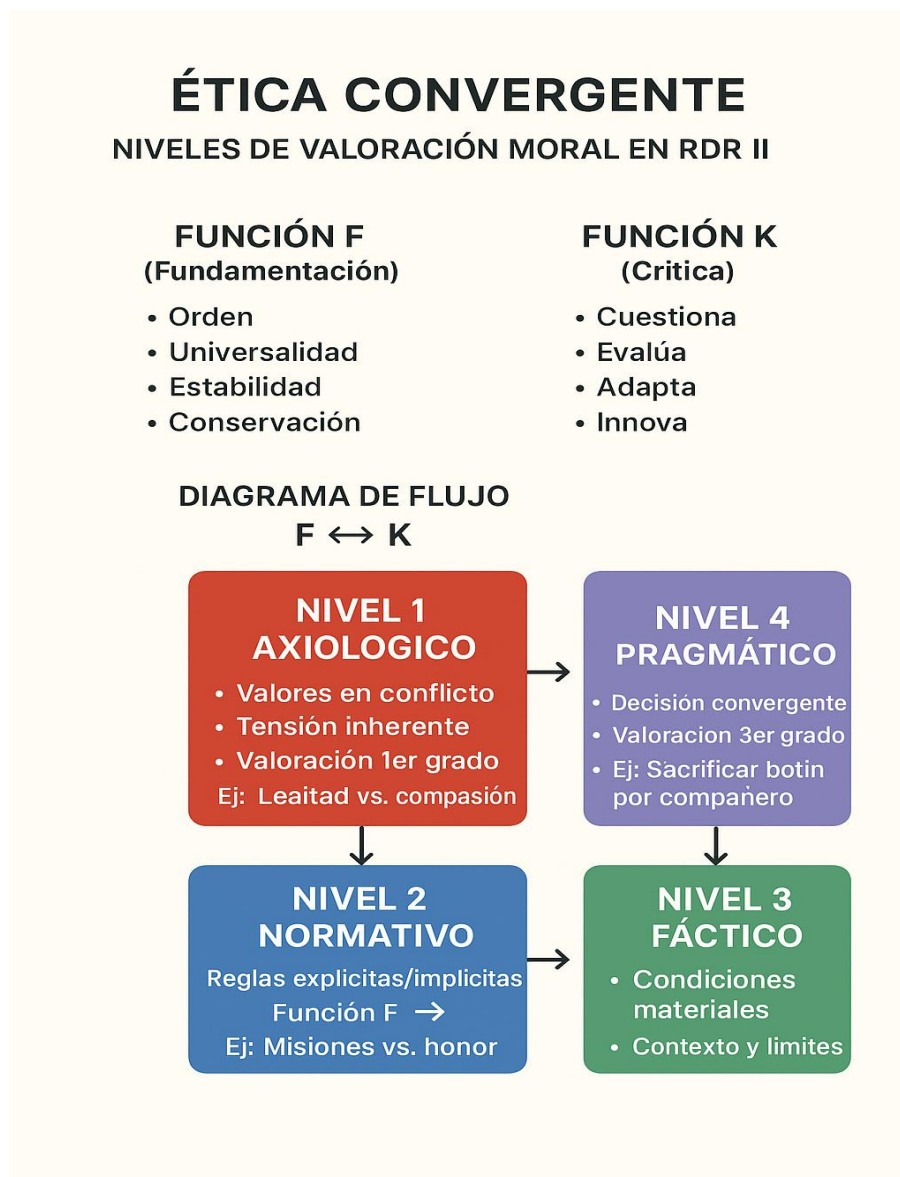
3. Un nivel fáctico, que incluye las condiciones concretas de la situación: recursos disponibles, tiempo, riesgos, configuraciones del entorno, historia previa de los personajes.
4. Un nivel pragmático, donde el agente integra valores, normas y hechos en un juicio práctico realizable, buscando reducir la conflictividad y maximizar la armonía posible (Maliandi, 2010; Salerno, 2017, p. 12).

En *RDR2*, estos niveles se activan constantemente. La lealtad a la banda puede chocar con la compasión hacia civiles; las misiones imponen objetivos que, a veces, entran en tensión con principios éticos más amplios; y las condiciones del entorno, aparición de testigos, escasez de recursos, presencia de la ley o de otros grupos, modifican el margen real de acción. La decisión no consiste en imponer un valor sobre otro de forma lineal, sino en buscar una convergencia razonable que haga justicia, en la medida de lo posible, a los distintos planos implicados (Maliandi, 2010)

Esta estructura puede pensarse también como tipos de valoración: respuestas inmediatas o instintivas (primer grado), evaluaciones apoyadas en normas (segundo grado) y valoraciones meta-prácticas que revisan la situación en conjunto (tercer grado) (Trapani, 2011, p. 254). *Red Dead Redemption II* permite observar ese tránsito: del impulso de disparar o huir a la consideración de qué implica, simbólica y moralmente, cada decisión. El videojuego se convierte así en un laboratorio de ética aplicada, donde valores, normas, hechos y decisiones se cruzan en una experiencia lúdica pero conceptualmente densa. La propuesta de Maliandi, en ese sentido, no solo sirve para “leer” el juego, sino que aporta un vocabulario preciso para describir lo que el jugador ya está haciendo cuando delibera jugando.

Figura 2

Niveles de valoración moral y dialéctica F/K en la ética convergente.



Nota. Adaptación propia a partir de Maliandi (2010).

2.3.7 *El conflicto Logos- Phatos*

En la fenomenología de la conflictividad que desarrolla Maliandi, la pugna entre logos y pathos, razón y afectividad, es también una dimensión estructural de la moralidad (Maliandi, 2010, pp. 49–55). La tradición filosófica ha debatido largamente esta relación, desde los recelos de Platón frente a las pasiones, pasando por el intento de Aristóteles de ordenarlas en la virtud (Aristóteles, 2007, II.4, 1105b–1106a), hasta la primacía kantiana de la ley racional y la conocida tesis de Hume de que “la razón es y debe ser esclava de las pasiones” (Hume, 2005, II.III.III; Salerno, 2017, p. 11). En todos los casos, lo que está en juego es cómo se articulan inteligencia, deseo y emoción en la acción moral.

Maliandi recoge este trasfondo para mostrar que la vida moral no se explica sin esa fricción. En la ética convergente, la razón práctica es conflictiva también porque debe articular, al mismo tiempo, principios universales y experiencias afectivas concretas, el *logos* concentra la función de fundamentación (la búsqueda de coherencia y generalidad), mientras el *pathos* recuerda que toda decisión nace de situaciones vividas, cargadas de emociones, lealtades, miedos o culpas (Maliandi, 2010, pp. 49–55). Ignorar uno de los polos conduce a unilateralismos, racionalismos fríos o emotivismos acríticos.

Deliberar éticamente, en este marco, no significa expulsar las pasiones, sino interpretarlas y canalizarlas como parte del juicio práctico. La razón solo alcanza su madurez cuando logra sostener esta doble exigencia, justificar sus decisiones y, a la vez, dejarse interpelar por lo que las personas sienten y padecen (Trapani, 2011, p. 254). Las condiciones de la razón práctica, bidimensionalidad, conflictividad originaria, carácter crítico–autofundante, solo se cumplen cuando *logos* y *pathos* se reconocen mutuamente y entran en diálogo (Maliandi, 2010, pp. 55–

60). La ética, así entendida, no es un ejercicio frío de cálculo, sino una práctica de armonización razonable entre principios y afectos.

En videojuegos narrativos como *Red Dead Redemption II*, esta dialéctica se hace palpable: las decisiones del jugador cruzan principios de justicia, lealtad o compasión con la presión afectiva generada por la historia, la música, la puesta en escena y el destino de los personajes. Cada elección exige evaluar razones, pero también enfrentar las emociones que provoca. La famosa secuencia final de Arthur, por ejemplo, condensa esa convergencia entre juicio y emoción que más adelante se analizará como “estética del pathos”. La moralidad lúdica, en esta clave, no separa *logos* y *pathos*: los hace converger en una experiencia de conflicto desde la cual es posible un aprendizaje ético profundo.

2.4 Consideraciones epistemológicas del enfoque ético adoptado

Desde una perspectiva epistemológica, esta investigación se sitúa en el cruce entre la ética convergente de Ricardo Maliandi y la ética performativa desarrollada por Elías Rey Vásquez, no con la intención de establecer una comparación exhaustiva entre ambas teorías, sino con el propósito de articularlas como marcos conceptuales que permiten comprender el fenómeno ético tal como se muestra en la experiencia de juego. En ambos enfoques, la moralidad no se concibe como un sistema cerrado de normas previamente dadas, sino como un proceso situado, atravesado por conflictos de valor y por decisiones que adquieren sentido en contextos concretos de acción. En este punto, el juicio moral no aparece como una instancia exterior a la práctica, sino como algo que se configura en el curso mismo de la experiencia. Sin embargo, esta convergencia no elimina las diferencias conceptuales entre ambas perspectivas. Mientras la ética convergente pone la acentuación en la conflictividad axiológica y en la necesidad de reconocer la

coexistencia de valores en tensión que no pueden resolverse de manera absoluta, la ética performativa subraya el carácter activo del juicio moral, es decir, el hecho de que la comprensión ética se compone en la acción y se transforma a partir de sus consecuencias. En el marco de este trabajo, la primera ofrece herramientas conceptuales para identificar y problematizar los conflictos morales que el videojuego presenta, mientras que la segunda permite comprender cómo dichos conflictos se encarnan en la práctica del jugador, en sus decisiones, en sus renunciaciones y en las formas concretas de habitar el mundo del juego.

En este sentido, la investigación no busca establecer una jerarquía entre ambas éticas ni resolver sus tensiones internas, sino utilizarlas de manera complementaria para abordar distintos niveles del fenómeno analizado. La ética convergente orienta la lectura de las situaciones de conflicto que emergen en *Red Dead Redemption II*, mientras que la ética performativa permite comprender cómo estas situaciones se viven y se actualizan en el acto de jugar. La tensión epistemológica entre conceptualización racional y experiencia situada no se entiende aquí como una dificultad metodológica, sino como una característica constitutiva del fenómeno ético que el videojuego pone en escena, precisamente en la medida en que exige al jugador a decidir sin garantías plenas. Ahora bien, esta opción epistemológica implica asumir de manera explícita ciertas limitaciones. El análisis se construye a partir de una experiencia de juego situada y deliberadamente delimitada, sin pretender generalizar empíricamente sus resultados ni establecer conclusiones universales sobre la formación ética de los jugadores. El alcance del estudio es interpretativo y filosófico: no busca demostrar efectos pedagógicos medibles, sino mostrar la coherencia teórica de pensar el videojuego como un escenario de deliberación moral y de formación reflexiva. Esta delimitación no responde a una carencia del trabajo, sino a una

decisión epistemológica consciente, acorde con el tipo de conocimiento que la investigación filosófica produce.

Trabajar con una experiencia situada implica reconocer que el conocimiento elaborado no es neutral ni exhaustivo, sino mediado por precompresiones teóricas y por la posición del investigador como sujeto intérprete. Sin embargo, esta condición no invalida el análisis, sino que lo hace explícito y controlado. La experiencia de juego no se presenta como un relato personal, sino como un punto de entrada hermenéutico a un objeto cultural complejo, cuyas estructuras narrativas y mecánicas permiten pensar procesos éticos más amplios. En este marco, la investigación no afirma que *Red Dead Redemption II* forme éticamente a todos los jugadores, sino que muestra cómo el videojuego puede ser comprendido, bajo determinadas condiciones interpretativas, como un dispositivo que activa procesos de reflexión ética y deliberación moral. Desde esta perspectiva, el conocimiento producido no se fundamenta en la repetición empírica ni en la cuantificación de experiencias, sino en la consistencia argumentativa, el diálogo riguroso con la teoría ética y la coherencia interna del análisis. Esta forma de proceder se inscribe plenamente en la tradición de la investigación filosófica, entendida como una práctica crítica orientada a la comprensión de fenómenos culturales contemporáneos desde sus condiciones de sentido y no únicamente desde sus manifestaciones externas.

III. CAPITULO I.

***Red Dead Redemption II*: Un análisis de sus procesos deliberativos a través de su narrativa y mecánicas de juego**

3.1 Introducción al juego *Red Dead Redemption II* y su relevancia en el contexto de los videojuegos y la cultura popular.

Este apartado introduce *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) como un artefacto cultural deliberativo, un mundo que le permite al jugador aprender a tomar decisiones bajo conflictos y consecuencias. Desde la perspectiva de la ética convergente (Maliandi), el juego coloca tensiones estructurales entre universalidad y particularidad, y entre fundamento y crítica, permitiendo que no haya soluciones totales y a la vez exigiendo orientaciones de convergencia. A la vez, con la ética performativa, se entiende que la acción de jugar es una práctica situada que emerge gracias al juicio de la intra-acción con sistemas, símbolos y otros agentes. Con este marco, en las páginas que siguen muestro su relevancia cultural y técnica y, en 4.1.2, reviso cómo sus mecánicas disparan micro-deliberaciones que van moldeando la experiencia moral del jugador.

Figura 3

Portada oficial del videojuego *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018).



Nota. Captura de pantalla de la portada obtenida del sitio web oficial del desarrollador. Copyright 2018 por Rockstar Games.

Cuando *Red Dead Redemption II* salió en octubre de 2018, no fue solo “otro estreno” más. Venía de años de desarrollo, con miles de personas involucradas y un presupuesto estimado muy alto. Tras casi ocho años de desarrollo, con más de 2.000 profesionales involucrados en distintas sedes internacionales. En sus primeros días superó los USD 725 millones en ingresos,

una cifra que lo instaló entre los lanzamientos de entretenimiento más grandes de la época²⁴. En la prensa se habló incluso de un “juego 4A”, una etiqueta informal para señalar producciones que van más allá del estándar AAA por escala y ambición (según reportes de industria de 2018).

Figura 4

Código QR que enlaza al tráiler oficial "The Life of an outlaw gunslinger" de Red Dead Redemption II. Enlace del tráiler desde la página oficial:

<https://www.rockstargames.com/mx/reddeadredemption2/videos?id=1ook234t>



Nota. Código QR de elaboración propia (2025) generado mediante QR Code Generator, que redirige al contenido audiovisual propiedad de Rockstar Games (2018).

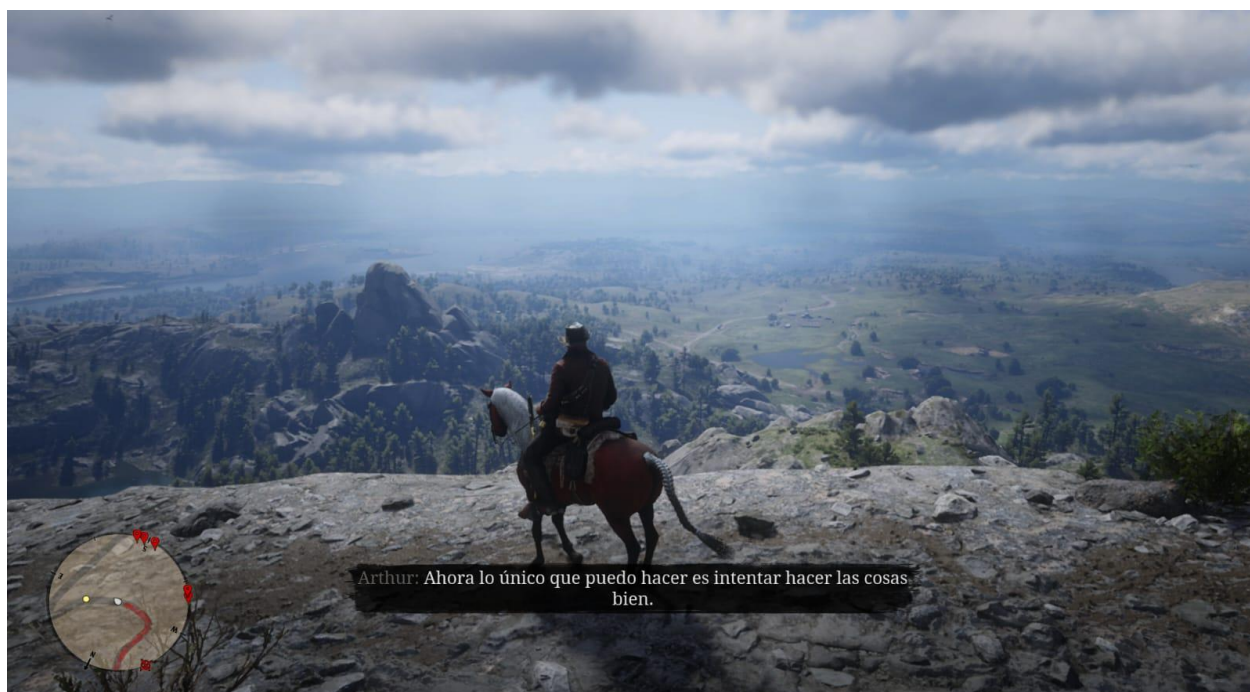
Más allá de sus cifras de venta, *Red Dead Redemption II* se consolidó como un fenómeno de cultura participativa. Las redes sociales, los foros y las plataformas de streaming no solo amplificaron su narrativa, sino que la transformaron mediante análisis, parodias, fanarts y escenas contemplativas que dieron lugar a nuevas formas de lectura colectiva. Este tipo de apropiación cultural se alinea con lo que Henry Jenkins (2004) denomina cultura participativa, en

²⁴ Schreier, J. (2018). *Inside Rockstar Games' Culture of Crunch*. Kotaku.

la cual los consumidores de medios se convierten también en productores, reconfigurando el significado de las obras desde su experiencia e interpretación activa. En el plano técnico, el juego elevó los estándares de realismo y simulación. Su sistema dinámico de clima, comportamiento animal, inteligencia artificial y narrativa emergente se volvió referente para títulos posteriores. Estas innovaciones no fueron simplemente estéticas, transformaron la conciencia moral del jugador dentro de la interactividad del mundo abierto, pues cada decisión deja huella en la configuración del entorno.

Figura 5

Paisaje del mundo abierto y reflexión de Arthur Morgan.



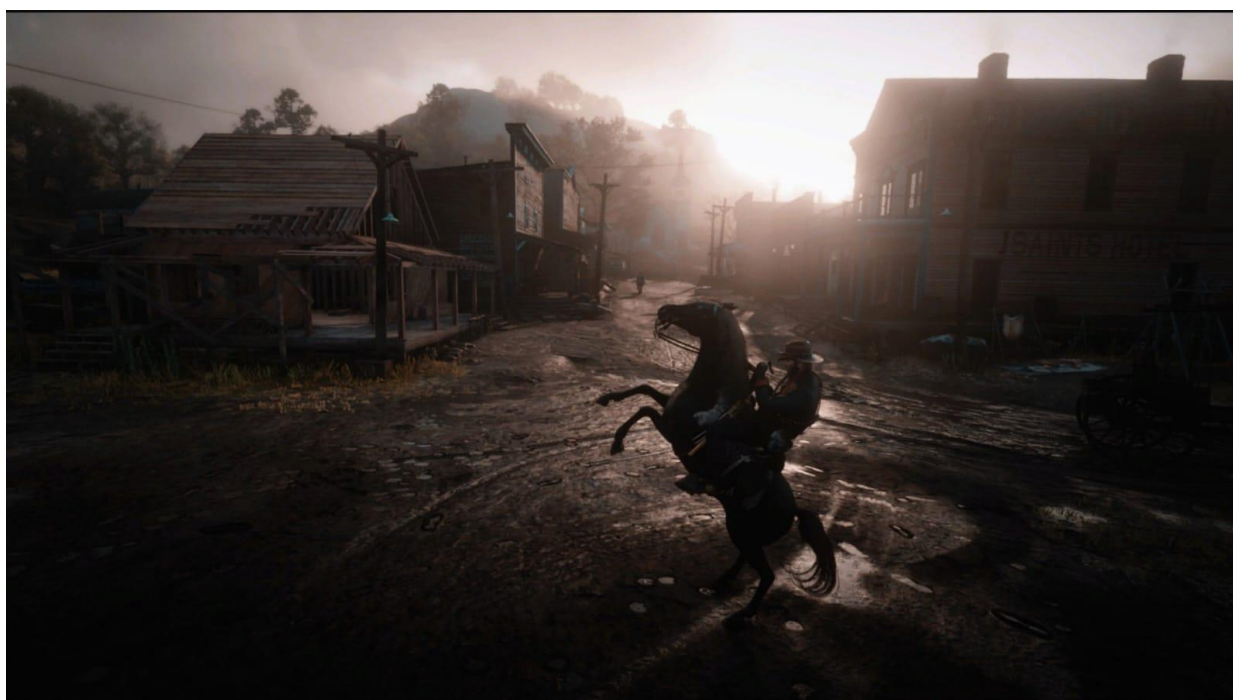
Nota. Captura de pantalla de elaboración propia (2025), tomada durante una secuencia de exploración en Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018).

El origen de RDR2 se remonta a *Red Dead Revolver* (2004) y, sobre todo, a *Red Dead Redemption* (2010). Pero *RDR2* va más allá, derriba el mito romántico del western y lo reescribe como crítica histórica y política de la modernidad estadounidense. El juego ubica al jugador en la

era progresista para mostrar que la modernidad se levantó también sobre violencia estructural y exclusión, no sólo sobre libertad y oportunidad. De ahí su condición de anti-western digital; Las armas, paisaje y ley dejan de ser emblemas heroicos para convertirse de alguna manera en espejos críticos que obligan a pensar las problemáticas de la época. La apuesta de Rockstar fue construir un mundo que sienta vivo. Los árboles, animales y personajes participan activamente mediante sistemas que se afectan mutuamente, produciendo una inmersión estética y ética poco explorada en videojuegos antecesores.

Figura 6

Arthur en Valentine: el pueblo como espacio social.



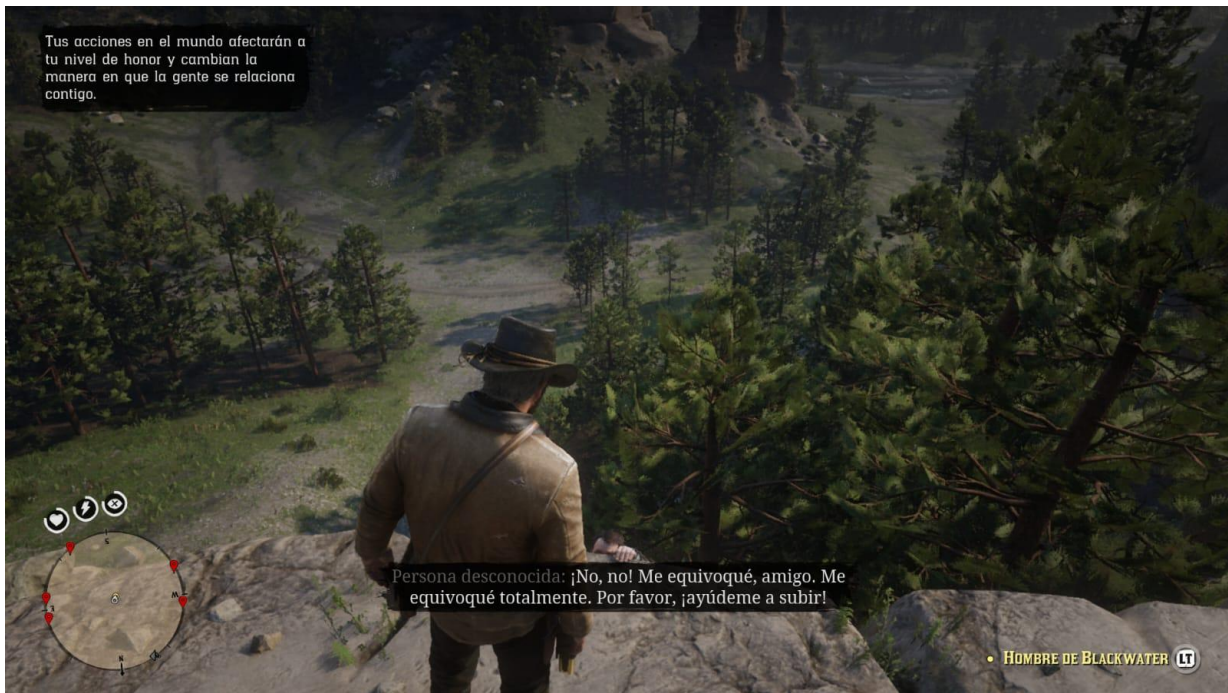
Nota. Captura de pantalla de elaboración propia (2025), realizada durante una secuencia de juego en la ciudad de Valentine en Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018).

Desde esta perspectiva, RDR2 no es solo entretenimiento, es un recurso cultural total que narra la desintegración de un mito fundacional y la tensión entre progreso y violencia, y

convierte al western en un pequeño laboratorio de la modernidad. Arthur Morgan encarna al sujeto moderno que se debate entre lealtad y redención; la enfermedad que lo aqueja, sus vínculos (John, Sadie, Charles) y el desgaste del grupo lo empujan a reflexionar sobre su autodeterminación, el cuidado y de la responsabilidad hacia los otros también. En términos Arendt, la amenaza moral del mundo moderno no es un mal demoníaco sino la obediencia sin deliberación; por eso el giro de Arthur no es “volverse bueno”, sino aprender a pensar mientras actúa. Desde la ética convergente, el juego expone un a priori de conflictividad, la pugna entre lealtad/justicia, obediencia/autonomía, universal/particular, permite una disposición hacia la convergencia, y en esta clave performativa, el juicio se forja en la intra-acción con el mundo del juego. Esta doble lectura deja planteado el hilo del capítulo, cultura y trama que abren la puerta al análisis de mecánicas y dilemas en los apartados siguientes.

Figura 7

Dilema moral en Valentine: persecución del delator y riesgo de muerte



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia (2025), donde se muestra el aviso del sistema de honor que indica que las acciones del jugador afectan su reputación y las reacciones de los personajes en Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018).

En suma, RDR2 no solo concentra una producción mayor y una relectura crítica del western; ofrece un entorno donde la experiencia lúdica conlleva deliberación. Esta apuesta importa porque nos obliga a pensar problemas de época, como lo es el progreso/violencia, obediencia/autonomía y el cuidado del otro desde la acción misma. Con este trasfondo cultural y técnico, los siguientes apartados (4.2) busca describir cómo las mecánicas (honor, justicia, cuidado) configuran micro-deliberaciones que complementan la formación del juicio del jugador.

3.2 Análisis de las Mecánicas de Juego y Procesos Deliberativos.

En *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018), la ética no es un enunciado sencillo, es algo que se da y se vive jugando. La moralidad no se impone como un código ni se

transmite como discurso, sino que emerge en la experiencia, en la acción. Cada decisión, como el robar, ayudar, huir o detenerse, constituye una micro-deliberación, una instancia donde el jugador articula valor, contexto y consecuencia, construyendo en tiempo real un juicio moral situado. Estas micro-deliberaciones no son episodios aislados, sino micrologías del conflicto ético: pequeñas unidades de sentido que, acumuladas, configuran una trama moral progresiva. Cada interacción, aceptar o no una misión, actuar ante un desconocido, decidir cuándo usar la intimidación o la amabilidad, se convierte en una célula deliberativa que nutre el relato mayor de Arthur Morgan y, al mismo tiempo, la conciencia ética del jugador. Este diseño hace que la ética no sea una dimensión inorgánica ni un “extra” de la construcción de la narrativa, sino una parte esencial del sistema de juego. *RDR II* se construye sobre una estructura en la que cada acción es una noción moral en acto: el juego no se limita a registrar decisiones, sino que edifica su mundo a partir de las consecuencias. En ese sentido, la jugabilidad encarna lo que Maliandi denomina una “razón práctica conflictiva” un espacio donde la fundamentación (la búsqueda de coherencia y sentido) se enfrenta a la crítica (la necesidad de revisión y ajuste continuo), produciendo una tensión vital entre lo que se desea y lo que se puede, entre lo justo y lo necesario.

Figura 8

Salvar o dejar caer: ganancia de honor tras la decisión de Arthur.



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia (2025), en la que se evidencia la notificación de aumento de honor tras rescatar al habitante de Valentine en Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018).

Estas micro-deliberaciones son experiencias de ética aplicada, en ese gesto, como podemos rastrear desde Rey Vásquez (2023), la ética no habita en la abstracción del valor, sino en la “intra-acción” que enlaza lo humano y lo no humano. En el juego, dicha intra-acción se materializa. El disparar, el brindar ayuda o el contemplar, permite reorganizar las relaciones y la memoria del mundo. Así, la ética convergente se manifiesta como praxis reflexiva. RDR II no pretende enseñar qué es el bien, sino cómo permitirse pensarse sobre él, su enseñanza no radica en la certeza, sino en la experiencia de decidir bajo ambigüedad.

- **El sistema de honor**

El sistema de honor constituye el núcleo de la ética dinámica del juego. Se trata de un medidor de reconocimiento social que sube o desciende según las acciones de Arthur Morgan: ayudar, donar o perdonar incrementa el honor; robar, mentir o matar inocentes lo reduce. Pero lo fundamental no es la barra en pantalla, sino la reacción del mundo. Cuando el jugador actúa con compasión, los NPC lo saludan con respeto, la música adopta tonos cálidos, la voz de Arthur se suaviza; si obra con crueldad, el entorno se oscurece, los diálogos se enfrían, los comerciantes lo miran con sospecha. El juego convierte el código moral en atmósfera, transformando la interfaz en un reflejo viviente de las decisiones. Un ejemplo emblemático se da cuando un campesino herido al costado del camino solicita ayuda. Si Arthur lo auxilia, su honor aumenta y días después el campesino puede devolverle el favor. Si lo ignora o lo roba, su reputación se degrada y el mundo lo recuerda como un bandido. La moralidad no es una estadística, sino una memoria narrativa que reacciona como una comunidad viva.

Figura 9

El honor como sistema de retroalimentación ética en tiempo real.





Nota. Composición de código QR y captura de pantalla de elaboración propia (2025). El código QR enlaza a un clip donde se muestran acciones que incrementan o degradan el honor de Arthur Morgan, mientras la imagen muestra una acción delictiva y el indicador de pérdida de honor en Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018).

Rey Vásquez (2023) denomina este tipo de diseño una “ética performativa”, en la que el juicio moral se da en la relación, no fuera de ella. En RDR II, cada decisión tiene un peso afectivo y situacional.

- **Las mecánicas de supervivencia: el cuerpo como conciencia moral**

El realismo físico del juego —comer, dormir, afeitarse, cuidar del caballo— introduce una ética del cuerpo. No son gestos decorativos, sino praxis de responsabilidad, pequeñas rutinas donde la ética se hace carne digital. Dormir, alimentarse o asearse no son simples automatismos de supervivencia; son actos simbólicos que recuerdan la fragilidad de Arthur y, con ella, la del

jugador. Un cuerpo descuidado no solo pierde precisión o reconocimiento: se desvincula del mundo. Comprender ese mundo —habitarlo, responderle— exige una apertura interpretativa que, hermenéuticamente, supone dejar que el horizonte del juego nos interrogue y modifique nuestras expectativas (Gadamer, 2006). Desde la ética convergente, estas prácticas mínimas revelan la trama conflictiva de lo moral, el cuidado distribuye prioridades, ajusta tensiones, busca procedimientos razonables para sostener la vida común (Maliandi, 2010). Y en clave performativa, lo que el jugador hace no solo refleja valores, los configura en la interacción con reglas, personajes y narrativas; cada acción sedimenta hábitos, instituye formas de estar-con-otros, incluso cuando esos “otros” son construcciones algorítmicas (Rey Vásquez, 2023). Cuidar al caballo, asear el campamento o alimentar a los compañeros no es utilitarismo disfrazado, es alteridad en acto. Estas rutinas corporales enseñan que la ética no vive solo de grandes dilemas, sino de micro-deliberaciones que, repetidas, forman carácter y sostienen el sentido de la existencia dentro del universo lúdico.

Figura 10

La ética del cuidado como principio lúdico: del cuerpo al mundo





Nota. Código QR e imagen de elaboración propia (2025). El QR enlaza a un clip que ilustra prácticas de cuidado del cuerpo y del caballo (alimentar, asear, mantener el vínculo), y la captura muestra a Arthur cepillando a su caballo en Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018).

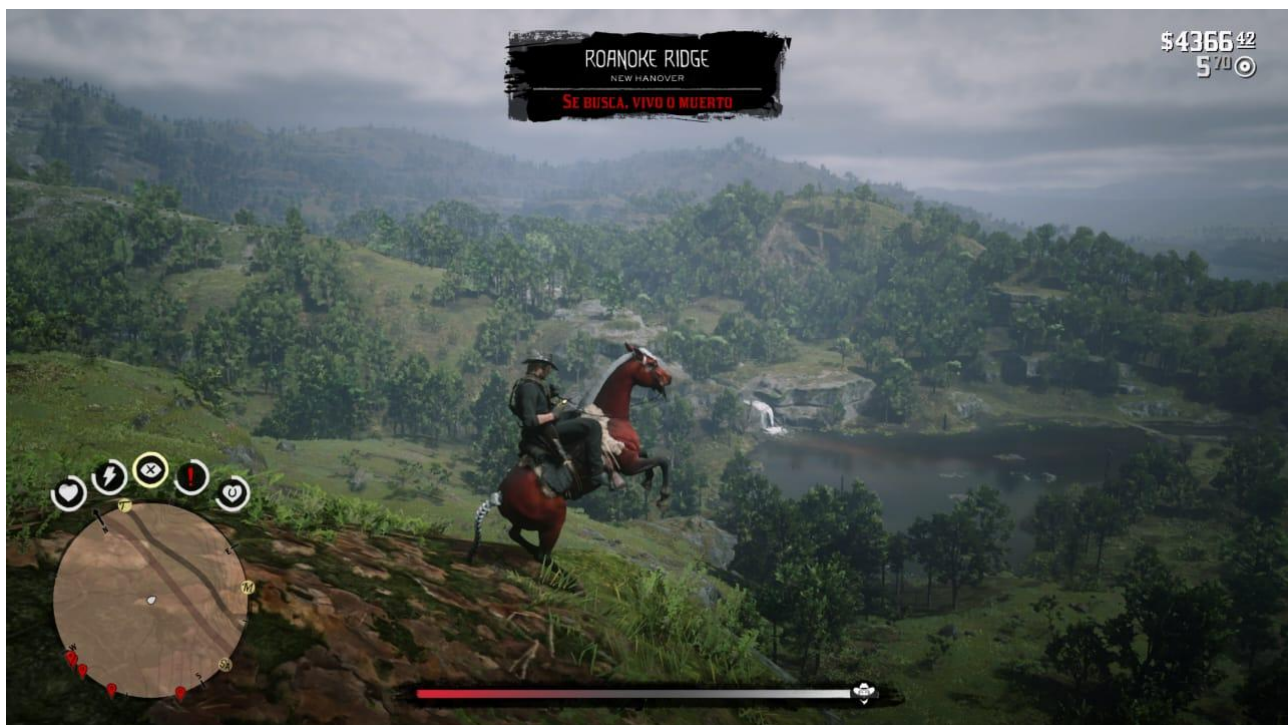
En esta lógica, *Red Dead Redemption II* convierte la supervivencia en una pedagogía de la empatía. Cada tarea corporal es un ensayo de la ética convergente: el equilibrio entre necesidad y sentido, entre el cuerpo que exige y la conciencia que responde. La moral del juego, entonces, no se predica: se experimenta a través del cuerpo, donde la vulnerabilidad deviene fuente de juicio. El jugador, al mantener con vida y dignidad a Arthur y a su entorno, participa en una ética aplicada que se despliega entre el acción y consecuencia.

- **Reputación y justicia: la ley como espejo moral**

El sistema de justicia en *Red Dead Redemption II* funciona como un espacio deliberativo dinámico, donde cada acción del jugador tiene repercusiones morales y sociales. Robar, herir o matar no son solo actos mecánicos: implican ser visto, denunciado y juzgado por el mundo del juego. El jugador se enfrenta a una constante tensión entre la libertad individual y la ley colectiva, entre obedecer o desafiar un orden que castiga, pero también revela su propia arbitrariedad. Cuando el personaje acumula recompensas, es perseguido, señalado o rechazado por la sociedad, y cada reacción del entorno se convierte en una forma de juicio. Pagar la multa significa asumir la culpa y restaurar un orden, mientras que huir o resistirse implica cuestionar su legitimidad. Así, el juego convierte la justicia en un conflicto ético y político donde el jugador debe deliberar sobre su responsabilidad frente al poder.

Figura 11

La justicia como escenario de conflictos y autoconocimiento moral.



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia (2025), donde se observa el cartel de “Se busca vivo o muerto” de Arthur Morgan, ejemplificando el sistema de justicia y recompensas en *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018).

Siguiendo a Maliandi, este sistema encarna la idea de que no hay decisión sin conflicto, y que toda ética auténtica implica una pérdida. La justicia, entonces, no es un principio fijo, sino una práctica viva que se negocia en cada acción. El entorno recuerda, reacciona y juzga, haciendo que la moralidad se materialice en la jugabilidad. Desde la ética convergente, el juego propone una pedagogía del conflicto, el jugador aprende que cada decisión, por mínima que parezca, deja huella en un mundo que responde. La ley se convierte así en un espejo moral, una instancia donde la reflexión surge no de un discurso externo, sino de la experiencia misma de actuar, fallar y asumir consecuencias.

- **Misiones ejemplares y dilemas éticos convergentes**

En *Red Dead Redemption II*, las misiones narrativas no son simples episodios de progresión o entretenimiento, sino escenarios ético-pedagógicos donde el jugador se enfrenta a conflictos deliberativos que ponen a prueba su capacidad de reflexión, empatía y juicio moral. Cada misión articula un conjunto de tensiones axiológicas que, siguiendo la estructura propuesta por Ricardo Maliandi (2010), pueden analizarse a través de los niveles **axiológico (AX)**, **normativo (NT)**, **fáctico (FC)** y **pragmático (PM)**. Esta estructura no solo permite reconocer el conflicto como fundamento de la deliberación moral, sino que convierte al juego en una experiencia formativa, donde la ética se aprende mediante la participación, la incertidumbre y la responsabilidad de decidir.

La siguiente tabla sintetiza las misiones ejemplares y los dilemas morales convergentes más significativos, incorporando además su dimensión pedagógica, es decir, cómo cada una de

ellas enseña al jugador una forma de pensar, sentir y actuar éticamente dentro del entorno del juego.

Tabla 1. Misiones ejemplares y dilemas éticos convergentes en *Red Dead Redemption II*

Misión	Dilema ético principal	Niveles de valoración moral (Maliandi)	Descripción narrativa y mecánica	Lectura ética y pedagógica
Money Lending and Other Sins	Violencia y culpa: ¿pagar la deuda o perpetuar el abuso?	(AX): Compasión vs. deber (NO): Lealtad al grupo vs. justicia individual (FC): Contexto de pobreza y enfermedad (PM): Decisión de reparar o ignorar	Arthur, siguiendo órdenes de Strauss, exige deudas a campesinos pobres. La enfermedad de Thomas Downes lo confronta con su propia obediencia.)	Muestra cómo la moral no se impone, sino que se experimenta como conflicto. La misión enseña la necesidad de revisar el fundamento ético del mandato y transforma la culpa en reflexión, convirtiendo la acción lúdica en un proceso de autocrítica moral.
A Short Walk in a Pretty Town	Obediencia o juicio ante Dutch: ¿seguir al líder o detener la violencia?	(AX): Lealtad vs. prudencia (NO): Códigos de grupo vs. ética de la responsabilidad (FC): Emboscada fallida y caos (PM): Venganza o contención	En Rhodes, la violencia de Dutch y Micah provoca la muerte de Sean. Arthur debe decidir entre seguir el impulso de la banda o mantener la calma.	Expone la tensión entre la obediencia ciega y la autonomía moral, y convierte la jugabilidad en un ensayo sobre la responsabilidad colectiva. El jugador aprende que pensar antes de actuar es un acto ético y pedagógico.
Help a Stranger / Random Events	Altruismo vs. interés personal: ¿ayudar o ignorar al otro?	(AX): Empatía vs. egoísmo (NO): Moral individual vs. norma social (FC): Contexto incierto (riesgo y pérdida de recursos) (PM): Acción gratuita o indiferencia	Eventos aleatorios donde Arthur puede ayudar o rechazar a desconocidos. Las decisiones se recuerdan y alteran el entorno futuro.	Representa una ética de la atención, la ayuda gratuita como valor pedagógico. Enseña que la ética no es normativa, sino performativa; se construye en la práctica de cuidar al otro.
That's the Way It Is	Redención y sentido final: ¿qué significa una vida	(AX): Amor y perdón (NO): Revisión de normas y deberes (FC): Enfermedad y límite existencial	Arthur, enfermo, busca redimirse ayudando a John y a la tribu Wapiti. En su última	Esta misión es la culminación ética y estética del juego. El jugador experimenta la compasión, la fragilidad

	buena ante la muerte?	(PM): Elegir sacrificio o huida	cabalgata, la música y la luz crean una atmósfera de reconciliación.	y el perdón como saberes morales. Se constituye aquí una pedagogía de la finitud, donde aprender a morir es también aprender a actuar con sentido.
Epílogo: A New Jerusalem / The Wheel / Red Dead Redemption	Sacrificio vs. supervivencia: ¿reparar el pasado o huir de él?	(AX): Lealtad y altruismo (NT): Código moral heredado (FA): Contexto de persecución y reconstrucción (PM): Decisión final del jugador	John hereda la misión ética de Arthur: proteger a su familia y construir un hogar. El ciclo del conflicto se cierra en una acción de sentido.	La jugabilidad enseña la ética de la reparación, el jugador participa en una pedagogía del legado moral, donde cada acto ético se transmite como herencia y aprendizaje colectivo.
Rains Fall y Eagle Flies (Capítulo VI)	Universalidad vs. particularidad cultural: ¿ayudar o mantenerse neutral ante la injusticia?	(AX): Justicia y respeto (NT): Ley colonial vs. código tribal (FA): Guerra, desplazamiento y pérdida (PM): Actuar o no intervenir	Arthur ayuda a los nativos a resistir la opresión del ejército. Se enfrenta a la tensión entre la compasión individual y la imposición institucional	Enseña la ética intercultural y política del conflicto, el juego convierte la alteridad en espacio pedagógico, donde el jugador comprende el sufrimiento del otro como motor de deliberación y aprendizaje ético.

En síntesis, el análisis de las mecánicas de RDR2 mostró que la deliberación ética no es un añadido externo, sino el modo mismo en el que se juega; el sistema de honor como retroalimentación axiológica, las rutinas de supervivencia y cuidado como ética de lo cotidiano y el régimen de ley/reputación como espejo político convierten cada decisión, de lo menor a lo dramático, en una toma de postura con consecuencias visibles y revisables. Cada misión articula, desde la jugabilidad, una pedagogía del conflicto no enseña valores por transmisión, sino por participación. Es así como la ética se vuelve experiencia y el aprendizaje moral surge de habitar el dilema más que de suprimirlo. Las misiones ejemplares comparadas evidencian que el diseño

integra niveles axiológico, normativo, fáctico y pragmático en clave de conflictividad (Maliandi), mientras la performatividad del juego (Rey Vásquez) muestra que el juicio no es una simple aplicación de normas, sino un ejercicio situado, que se evalúa, se actúa, se responde y se reajusta. Este entramado de situaciones promueve competencias de la ética reflexiva, que son el autoconocimiento, la empatía y el pensamiento crítico, al tensionar deseo y norma, compasión y deber; en ese sentido, RDR2 opera como simulación pedagógica de la deliberación. Un espacio donde el jugador se forma moralmente al ejercer su libertad en un entorno de consecuencias, aprendiendo a convivir, a reparar y a hacerse responsable.

3.3 La ética convergente y los dilemas morales en la narrativa

La narrativa de *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) representa un espacio de aprendizaje ético donde las tensiones morales se viven como dilemas sin una solución simple. El juego no impone valores ni ofrece juicios únicos, por el contrario, confronta al jugador con conflictos de valor que debe deliberar y asumir (Guerrero, 2019). Esta conflictividad refleja lo que Maliandi (2010) identifica como núcleo de la ética convergente. Aquellos juicios éticos surgen donde los valores se oponen y el sujeto debe converger entre ellos sin negar la tensión. Dado que la razón práctica es constitutivamente conflictiva, la ética filosófica resulta necesaria (Maliandi, 2006). Por eso, la deliberación no se resuelve con reglas fijas, sino con el intento de armonizar principios divergentes (Salerno, 2017). En la historia de Arthur Morgan se dramatiza esta lógica ética. Su paso de la obediencia ciega a la autoconciencia convierte cada decisión significativa en un ejercicio de juicio situado. No hay “salidas simples”, sino elecciones entre deber y empatía, justicia y lealtad. Esta dinámica encarna el metaprincipio de la convergencia ética (Maliandi, 2010), en la que el bien emerge del proceso mismo de compatibilización. Así, el relato se vuelve deliberación narrativa, no enseña qué está bien, sino cómo pensar el bien desde

la contradicción. A la vez, esta ética se vuelve performativa. Como señala Rey Vásquez (2017), el videojuego es un “laboratorio de la moralidad” donde el juicio acontece en la acción. Las escenas no explican la ética, la hacen. La compasión que emerge en el vínculo con Rains Fall (lluvia que Cae), o el deterioro físico de Arthur, no se narran desde una óptica externa, sino que implican al jugador en un pensamiento encarnado (Rey Vásquez, 2023). La ética se vuelve cuerpo, ritmo, tono. Cada elección se convierte en experiencia, y cada acción en reflexión moral.

El jugador, en ese sentido, no interpreta un personaje, construye su identidad ética al jugar. Como plantea Huizinga (2000), el juego es una forma de formación cultural, y aquí se convierte en formación moral. La narrativa no impone, sino que persuade a través del conflicto (Bogost, 2007). Lo que se aprende no es una lección, sino una sensibilidad. Por eso, el clímax emocional del juego —la secuencia *That's the Way It Is*— funciona como síntesis moral. La música, el paisaje, el silencio y la muerte de Arthur activan no solo comprensión, sino emoción ética. Este vínculo entre juicio y sensibilidad abre el camino hacia el análisis estético del *pathos* que abordaremos en el siguiente apartado.

Figura 12

La última cabalgata de Arthur: convergencia entre ética y emoción



Nota. Código QR e imagen de elaboración propia (2025). El QR enlaza a un clip de la misión final del capítulo VI donde Arthur se sacrifica, y la captura muestra a Arthur contemplando el ocaso y su muerte, como síntesis moral de su trayectoria en Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018).

3.4 Personajes y tensiones éticas: los polos de la convergencia

Los personajes principales de *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) funcionan como encarnaciones vivas de los polos axiológicos de la ética convergente propuesta por Ricardo Maliandi (2010) y reinterpretada por Elías Rey (2017, 2023). Cada uno representa un modo específico de deliberación moral, una forma de habitar el conflicto entre valores igualmente válidos y necesarios, como lo son la libertad y orden, deber y autonomía, justicia y compasión. La narrativa del juego, en este sentido, actúa como un campo de experimentación moral donde la ética no se enuncia, sino que se vive, se contradice y se siente.

Tabla 2. Personajes y tensiones éticas convergentes en Red Dead Redemption II

Personaje	Descripción moral y narrativa	Tensión ética principal	Función convergente (Maliandi)	Síntesis filosófica y deliberativa
Arthur Morgan	Es el Protagonista que transita del deber impuesto al juicio propio. Su enfermedad lo obliga a replantear su sentido de vida y asumir responsabilidad moral más allá de la banda.	Lealtad vs. Autonomía	$F \rightarrow K \rightarrow C \rightarrow S$ (Fundamentación, Crítica, Convergencia, Síntesis)	Representa la madurez ética: aprende a deliberar y actuar según el bien común, asumiendo la fragilidad como punto de partida moral.
Dutch van der Linde	Líder carismático que inicia como idealista libertario, pero su discurso se degrada hacia el dogmatismo y la violencia.	Libertad vs. Autoridad	F (absolutizada)	Su figura advierte sobre el peligro de un fundamento moral que no admite revisión ni autocrítica: el ideal se corrompe en tiranía.
John Marston	Herederero moral de Arthur. Busca redención a través del deber familiar y la reparación de sus faltas.	Redención vs. Supervivencia	$K \rightarrow C \rightarrow S$	Su proceso simboliza la ética de la responsabilidad: la convergencia entre el deber, la memoria del otro y la acción transformadora.
Micah Bell	Antagonista movido por el egoísmo, el cinismo y la	Egoísmo vs. Solidaridad	Negación de la Convergencia	Encarnación del mal banal: la acción sin

	traición. Rechaza toda forma de lealtad o empatía.			pensamiento ni responsabilidad, la ruptura total del lazo ético.
Rains Fall	Líder indígena que defiende la sabiduría ancestral y la no violencia frente a la colonización.	Justicia universal vs. Particularidad cultural	$K \leftrightarrow F$ (Equilibrio)	Simboliza la ética intercultural: la búsqueda de equilibrio entre lo universal y lo singular, entre el respeto y la justicia.
Eagle Flies	Joven impulsivo que encarna la rabia de la opresión. Su rebeldía, aunque justa, desemboca en tragedia.	Violencia vs. Dignidad	Tensión irresuelta (F y K en conflicto)	Representa el límite de la acción ética cuando el dolor y la injusticia nublan la deliberación racional.
Sadie Adler	Mujer que transforma el duelo en agencia. Su evolución muestra cómo el dolor puede devenir en justicia.	Venganza vs. Justicia	$K \rightarrow C$	Figura de la ética del empoderamiento: la afirmación del valor moral del actuar libre y consciente frente al sufrimiento.
Charles Smith	Personaje que vive entre dos mundos: nativo y forajido. Busca armonía sin violencia.	Identidad vs. Alteridad	$C \rightarrow S$	Encarnación de la convergencia práctica: mediador entre culturas, símbolo del respeto activo por la diferencia.

Leyenda:

F: Fundamentación (lealtad, deber, principio)

K: Crítica (autonomía, revisión, juicio moral)

C: Convergencia (equilibrio de tensiones éticas)

S: Síntesis (resolución práctica del conflicto)

Figura 13

Arthur–John vs Dutch–Micah, en contraposición ideológica



Nota. Imagen de elaboración propia (2025) que muestra la transformación ética de Arthur y la caída de Dutch en el clímax narrativo de *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018).

La anterior tabla no sólo organiza las tensiones éticas que configuran la experiencia moral del jugador en *Red Dead Redemption II*, sino que también permite comprender cómo dichas tensiones se traducen en una dimensión estética del pathos. Desde esta lectura, el videojuego no construye su ética como un sistema cerrado, sino como una red de micro decisiones que ponen en juego la convergencia entre fundamento, crítica y tensión (F–K–T). Cada personaje constituye una escenificación de los dilemas deliberativos, donde el jugador hace parte como agente moral y testigo de esa conflictividad. La praxis ética del jugador, prolonga en su propia experiencia la estructura de la ética convergente; actuando, sabiendo que toda acción es parcial, y que el sentido moral se halla precisamente en mantener estas tensiones sin ignorarlas sino siendo analítico y crítico con ellas. Cada dilema vivido por Arthur Morgan, Dutch van der Linde, John Marston o

algún miembro de la banda, no se agota en el plano narrativo o mecánico, sino que también adquiere una resonancia emocional y sensorial a través del diseño inmersivo que acompañan la acción. Así, el conflicto moral también se transforma en una experiencia estética, puesto que la ética se vuelve perceptible, audible y visible, y el jugador no sólo delibera racionalmente, sino que siente el accionar ético en sí mismo a treves del mundo que se construye con él. Este tránsito del acto deliberativo a la emoción compartida es lo que abre la puerta al análisis de la estética del pathos, donde la reflexión ética se encarna en los afectos y en la sensibilidad del jugador.

3.5 La estética del Phatos.

El tránsito narrativo de *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) culmina en una experiencia estética donde la ética se vuelve perceptible y sensible. No se trata únicamente de una moral jugada, sino de una moral sentida. La estética del *pathos* refiere precisamente a este cruce entre emoción, deliberación y aprendizaje, donde el jugador experimenta la fragilidad, la pérdida y la redención como formas de reflexión encarnada. así el videojuego se convierte en un dispositivo de resonancia moral, un espacio donde el juicio ético se entrelaza con la sensibilidad y el cuerpo del jugador. Desde la perspectiva de la ética convergente (Maliandi, 2010), la tensión entre valores se traduce aquí en una poética del conflicto. La música, la luz, los paisajes y los silencios narrativos operan como vectores de convergencia entre razón y emoción. El diseño del entorno, el ritmo narrativo y la progresión espacial del juego (de las montañas nevadas al pantano, y de la ciudad al ocaso final) configuran una fábula emocional. Cada paisaje encarna un estado del alma de Arthur Morgan, al mismo tiempo que sitúa al jugador en un proceso de maduración moral. El viaje se vuelve una ruta ético-estética, donde la sensibilidad no distrae del juicio, sino que lo nutre. En este sentido, el *pathos* no es una irrupción irracional, sino una vía de acceso a la comprensión del conflicto humano.

Tabla 3. Correspondencias entre escenas narrativas, estética del *pathos* y aprendizaje ético en *Red Dead Redemption II*

Etapas narrativas / Escenas	Dimensión estética (visual, sonora, simbólica)	Dilema ético principal	Función pedagógica y performativa
Prólogo: montañas nevadas (Colter)	Paleta fría, ventiscas, música tenue, cuerpos encorvados.	Supervivencia vs. solidaridad.	Introduce el tono moral del juego: la fragilidad como origen del juicio ético. El jugador aprende que toda decisión implica cuidar o dejar morir.
Capítulo II: Valentine y Heartlands	Colores cálidos, vida rural, ritmo pausado.	Deber vs. autonomía.	Representa la posibilidad del cambio. Arthur comienza a cuestionar la autoridad de Dutch y a actuar según su propia conciencia.
Capítulo III: Lemoyne y los pantanos	Luz difusa, humedad, fauna agresiva, sonido ambiental inquietante.	Lealtad vs. corrupción.	La estética pantanosa simboliza la degradación moral. Se muestra cómo la lealtad sin crítica puede convertirse en ceguera ética.
Capítulo IV: Saint Denis (ciudad)	Urbanismo, luces artificiales, ruido constante.	Progreso vs. dignidad.	Escenifica el conflicto entre modernidad y humanidad. El jugador experimenta el desencanto ante el poder y la pérdida de sentido.
Capítulo V: Guarma	Colores tropicales, clima violento, caos visual.	Libertad vs. violencia.	La estética del exceso refleja la imposibilidad de la pureza moral en medio del poder. Enseña la prudencia ética.
Capítulo VI: Rains Fall y Eagle Flies	Paisajes crepusculares, música melancólica, ritmo lento.	Justicia vs. compasión.	El <i>pathos</i> alcanza madurez moral. El jugador siente la tensión entre actuar y comprender. La empatía deviene sabiduría.

Final: “That’s the Way It Is”	Luz dorada, música coral, cámara lenta, silencio progresivo.	Redención vs. finitud.	La emoción se convierte en conocimiento. El jugador aprende que el juicio ético culmina en aceptación y compasión.
Epílogo: John Marston en Beecher’s Hope	Amanecer y reconstrucción.	Responsabilidad vs. libertad.	Cierre pedagógico: la ética se hereda y se reconstruye. El aprendizaje del jugador se refleja en el ciclo moral que continúa.

Nota. Elaboración propia (2025) a partir del análisis narrativo-ético de *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018).

En *Red Dead Redemption II*, la estética del *pathos* constituye una pedagogía de la sensibilidad ética. Cada espacio —las montañas cubiertas de nieve, los pantanos turbios, la urbe industrial o el horizonte dorado del final— traduce las fases del desarrollo moral del protagonista. La naturaleza no es un sencillo fondo visual, sino escenificación del alma ética: el entorno siente, respira y padece junto al jugador. Así, el juego logra que el aprendizaje moral no sea abstracto ni discursivo, sino encarnado. La ética se vuelve perceptible, la emoción deviene pensamiento, y el jugador, al finalizar la partida, no solo recuerda una historia, sino que ha experimentado una transformación sensible. Como diría Ricoeur (1996), el sí mismo se constituye en la narración y se realiza en el reconocimiento del otro. En este sentido, *Red Dead Redemption II* no enseña la ética, la hace vivir.

Figura 14

Visión del venado: símbolo del honor alto y la trascendencia de Arthur.



Nota. Captura de pantalla de elaboración propia (2025), donde aparece el venado asociado al nivel de honor alto, como síntesis simbólica de la redención moral del personaje en Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018).

IV. CAPITULO II.

Secuencia didáctica filosófica con *Red Dead Redemption II*

4.1 Propósito y encuadre

Este capítulo aterriza la investigación en una secuencia didáctica de cinco sesiones para trabajar ética convergente con *Red Dead Redemption II* (RDR2). El objetivo no es “enseñar moral” como contenido, sino entrenar el juicio en situaciones de conflicto con efectos visibles, como lo son los pares en tensión (conservación/realización; universalidad/individualidad; pertenencia/autonomía), funciones como F/K de la razón práctica (fundamentación y crítica), y un andamiaje docente que convierte el juego en espacio deliberativo. La base conceptual ya fue trabajada en el Cap. 1: con Maliandi (2010) se asume la conflictividad como condición del ethos; con Rey Vásquez (2023), el juicio se entiende performativo: se ejerce en la acción, el afecto y el tiempo de juego. Las lecturas secundarias como las de Salerno (2017) y Trapani (2015) ayudan a traducir ese marco al aula sin empobrecerlo.

Ahora bien, metodológicamente, esta es una propuesta didáctica sustentada en un análisis filosófico de un producto cultural. No hay sujetos experimentales ni recolección de datos personales; por lo tanto, no aplica consentimiento ni protocolos de intervención con estudiantes. El foco es el diseño, el cómo se pueden seleccionar escenas/mecánicas, cómo formular buenas preguntas de conflicto, cómo pedir razones y cómo evaluar sin caer en falacias morales. Esto lleva al docente como mediador, no un agente impositivo de “respuestas correctas”. El hilo de la secuencia es breve y riguroso, consta de:

- **Ver y nombrar el conflicto** (reconocer pares en tensión).

- **Dar razones** (articular F/K).
- **Reconocer al otro** (alteridad y responsabilidad).
- **Revisar y corregir** (daños inevitables, compensación, convergencia).
- **Hacer público el criterio** (defender postura, escuchar objeciones, ajustar).

Cada sesión combina experiencia de juego seleccionada, preguntas de andamiaje, producto evaluable breve y retroalimentación. Las escenas elegidas no buscan espectáculo, sino densidad ética. El prólogo en Colter (fragilidad y cuidado), Valentine (honor y reputación), Saint Denis (ley/progreso vs dignidad), Rains Fall/Eagle Flies (justicia/compasión) y un cierre integrador (epílogo). La evaluación puntúa claridad del conflicto, calidad de razones (F/K), consideración de consecuencias y daños, alteridad y autocrítica, y comunicación argumentativa. Se usa escala 1–5 (con decimales) y ponderaciones por sesión y por criterio. Así se garantiza que pese más pronosticar y minimizar daños y reconocer al otro, como exige el marco convergente.

4.2 Secuencia didáctica

4.2.1 Mapa de las cinco secuencias didácticas

Sesión	Competencia ética/filosófica	Foco convergente	Escenas/mecánicas RDR2 (ejemplos)	Producto/Evidencia
Sesión 1. Observar y nombrar el conflicto	Identifica valores en tensión y formula el conflicto sin binarismos	Conservación/Realización; Universalidad/Individualidad	Prólogo – Colter: “Outlaws from the West”, “Enter, Pursued by a Memory”. Recursos escasos, cuidado del grupo; cuidado del cuerpo/caballo.	Ficha de caso (conflicto, pares en tensión, alternativas plausibles).

Sesión 2. Dar razones	Argumenta toma de decisiones, articulando F/K y tiene coherencia contextual	Funciones F/K (fundamentación/crítica); coherencia principios–contexto	Valentine: “Americans at Rest”, “A Quiet Time”. Sistema de honor; reacciones de NPCs/ley.	Mini-ensayo (400–600 palabras): decisión + razones (F/K) + efectos previstos.
Sesión 3. Reconocer al otro	Integra alteridad y responsabilidad situada en la decisión	Alteridad performativa; responsabilidad hacia humanos/no humanos	Encuentros aleatorios: ayudar/ignorar; estafas; animales. Campamento: cuidado/colaboración.	Diario reflexivo (200–300 palabras).
Sesión 4. Revisar y corregir	Contrasta criterios tras consecuencias; propone minimización de daños	Convergencia razonable; daños inevitables y compensación proporcional	Saint Denis: “The Joys of Civilization”. Ley y poder. Mapear daños por dilemas; reputación.	Matriz daños/compensación + participación en debate.
Sesión 5. Criterio en público	Sostiene postura, escucha objeciones y ajusta	Compatibilización de principios en conflicto; responsabilidad	Rains Fall/Eagle Flies o Epílogo: justicia/compasión; lealtad/autonomía.	Exposición 5–7 min + coevaluación; síntesis personal (150–200).

4.2.2 Guía de actividades (antes / durante / después)

Sesión	Antes de jugar	Durante (concreto y explicativo)	Después
Sesión 1	Lectura breve: pares en tensión con ejemplo sencillo.	Jugar el prólogo (Colter). Observar: decisiones de supervivencia; cuidado del grupo; estado físico (hambre, sueño, temperatura); cuidado del caballo. Preguntas guía: ¿qué preservo?, ¿qué arriesgo?, ¿a quién priorizo y por qué?	Ficha de caso (1 pág.): conflicto; pares en tensión; observar entre 2–3 alternativas con costos.

Sesión 2	Microlectura funciones F/K.	Jugar en el episodio de Valentine. Tomar una decisión con impacto en la barra de honor. Registrar reacción de ley, NPCs y barra de honor. Preguntas: ¿qué principio fundó la decisión?, ¿qué críticas admite?	Mini-ensayo (400–600 pág.): decisión + razones (F/K) + efectos observados/previstos.
Sesión 3	Nota breve sobre alteridad y responsabilidad situada.	Elegir entre 2–3 encuentros aleatorios (heridos, estafas, animales). Decidir intervenir/no. Observar consecuencias morales y emocionales; efectos en vínculos.	Diario (200–300 pág.): experiencia afectiva; lo que sostengo y lo que revisaría.
Sesión 4	Introducción a daños inevitables y convergencia razonable.	Jugar en Saint Denis. Ver acciones con impacto social. Mapear daños por alternativa; proponer minimización/compensación. Contrastar argumentos en grupo.	Matriz daños/compensación (1 pág.) + registro de debate.
Sesión 5	Preparar postura final y posibles objeciones.	Caso integrador: Rains Fall/Eagle Flies o Epílogo. Presentar decisión, razones (F/K), daños previstos y plan de compensación; responder objeciones.	Exposición 5–7 min + coevaluación + síntesis final (150–200 pág.).

4.2.3 Rubrica de calificación

Calificación	Consecuencias y daños	Alteridad y autocrítica	Razones (F/K)	Claridad del conflicto	Comunicación
5.0 — Excelente	Prevé efectos de 1º/2º orden; plan proporcional y viable.	Reconoce al otro de forma situada; identifica sesgos y ajusta.	Articula F/K con coherencia; responde objeciones fuertes y contexto.	Pares precisos y contextualizados; caso bien delimitado.	Discurso fluido; ejemplos concretos; APA excelente.
4.0 — Adecuado	Prevé efectos principales;	Considera al otro; apertura a revisión.	Usa F/K correctamente,	Pares correctos; contexto suficiente.	Claro; ejemplos presentes; APA correcta.

	propone acciones razonables.		con leves huecos.		
3.0 — Básico	Menciona efectos obvios; plan genérico.	Menciona al otro sin integrarlo a la decisión.	Principios sin distinguir F/K o sin sostenerlos ante objeciones.	Pares vagos; poco contexto.	Comprensible; pocos ejemplos; APA con fallas menores.
2.0 — Insuficiente	Ignora efectos clave; sin plan.	No considera al otro ni revisa postura.	Razones superficiales; no aplica F/K.	Conflicto mal formulado.	Confuso; sin ejemplos; APA deficiente.
1.0 — Deficiente	No identifica efectos.	Sin alteridad/autocrítica.	Sin razones o con falacias.	No hay conflicto.	Ininteligible; sin referencias al juego.

Ponderación por sesión (conversión total a 100%)

- **Sesión 1:** 15% (Ficha de caso)
- **Sesión 2:** 25% (Mini-ensayo)
- **Sesión 3:** 20% (Diario)
- **Sesión 4:** 20% (Matriz + Debate)
- **Sesión 5:** 20% (Exposición + Coevaluación)

Nota final (1.0–5.0) = (Puntaje ponderado / 100) × 5

Criterios y pesos dentro de cada producto:

- **Consecuencias y daños (25%)** – previsión de efectos; plan de minimización/compensación. Alteridad y autocrítica (20%) – reconocimiento del otro y revisión de postura.
- **Razones y principios (F/K) (25%)** – consistencia entre razones, contexto y decisión.
- **Claridad del conflicto (15%)** – pares en tensión bien formulados, contexto ético claro.

- **Comunicación argumentativa (15%)** – coherencia, ejemplos del juego, APA cuando aplique.

4.3 Evaluación y evidencias

La evaluación acompaña el proceso, no lo persigue. Trabajaremos con una combinación de productos breves y observables que permitan ver, en concreto, cómo el estudiante reconoce el conflicto, justifica decisiones y registra efectos. La secuencia se pondera así: S1 (15%) ficha de caso de una página, donde el estudiante identifica el conflicto central, explicita pares en tensión y alternativas descartadas; S2 (25%) mini-ensayo de 400–600 palabras, centrado en razones (función de fundamentación y de crítica), efectos previstos y ejemplos situados en el juego; S3 (20%) diario reflexivo de 200–300 palabras para trabajar alteridad, autocrítica y aprendizaje afectivo; S4 (20%) matriz de daños/compensación de una página más participación en el debate (registro breve), con foco en minimizar daños cuando no hay salidas sencillas; y S5 (20%) exposición final de 5–7 minutos con coevaluación rubricada y una síntesis de 150–200 palabras que cierre el recorrido. Las sesiones 1–4 reciben retroalimentación formativa con dos marcas simples “sostener” y “mejorar”, y la sesión 5 cierra con una devolución sumativa (nota final más comentario global). La rúbrica se comparte desde S2 para transparentar criterios. Cada producto se califica de 1.0 a 5.0 según la rúbrica, se aplica su ponderación y se obtiene la nota final (1.0–5.0). Se exige formato APA y originalidad, con esto, evaluamos lo que importa, reconocer valores en conflicto, dar razones, considerar consecuencias y hacerse cargo de lo elegido.

4.4 Limitaciones y mediaciones

Este diseño reconoce límites propios del medio y los atiende con mediaciones concretas. La espectacularización puede eclipsar el conflicto, por lo que seleccione escenas pertinentes, en donde se realizaría pausas de lectura y orientación con preguntas guía (qué valores están en

juego, qué daños aparecen, cómo minimizarlos). Ahora bien, la sobrecarga narrativa se resuelve a través de las misiones troncales por sesión y explicitando el propósito ético de cada análisis. La violencia y el contexto histórico del western exigen situar códigos y evitar la celebración acrítica, acá pretendo abrí cada bloque con una breve contextualización y un lenguaje analítico que desactivé sesgos. Frente a la ambigüedad moral, recordemos que no buscamos “respuestas correctas” sino la compatibilización de principios y minimización de daños con criterios claros. Y finalmente, ante posibles problemas de accesibilidad técnica (no todos pueden jugar), contemplamos la opción de tener visionados guiados con registro de decisiones y aplicación de la misma rúbrica.

4.5 De jugar a pensar: síntesis integrada de los capítulos I y II

En conjunto, los capítulos I y II cumplen lo que me propuse y lo hacen en una sola línea clara. Primero, identifiqué las condiciones ludonarrativas que convierten *Red Dead Redemption II* en un entorno de deliberación (sistema de honor, respuesta social y legal del mundo, cuidado del cuerpo y del campamento). Ahí se ve que las decisiones no se resuelven con una “regla final”, obligan a medir valores en conflicto. Segundo, trabajé dilemas éticos persistentes con la ética convergente (conservación/realización; universalidad/individualidad) y la ética performativa (el juicio que se encarna en la acción, el afecto y el tiempo de juego). Tercero, mostré la relación entre decisión y sentido ético, el mundo responde, los vínculos cambian, el honor se ajusta y el jugador tiene toda una gama de deliberaciones que analizar con criterio. Y, finalmente, llevé ese análisis a un dispositivo didáctico concreto (cinco sesiones, guía antes–durante–después, rúbrica ponderada) para que la experiencia lúdica sea efectivamente formativa.

Con esto, el capítulo II no repite, se operativiza. La secuencia y la rúbrica aterrizan lo que el marco teórico exige, nombrar el conflicto, argumentar con fundamentación y crítica, reconocer

al otro, evaluar daños y compatibilizar principios. La evaluación prioriza criterios nucleares (consecuencias y daños; alteridad y autocrítica) y asigna compromisos por sesión, alineando lo que pido con lo que se aprende. El aula no enseña “moral de manual”; entrena procedimientos de juicio en un entorno seguro, mirar la situación, deliberar, decidir, revisar y justificar.

Ahora, haciendo esta reflexión personalmente, lo que confirmo, es cierto. El acto de jugar es un acto de pensamiento. *RDR2* no da moralejas; permite entrenar criterio. Al moverme entre lealtad y autonomía, entre justicia y compasión, comprobé que la racionalidad práctica es conflictiva y que el aprendizaje ético aparece cuando uno habita esa tensión con procedimientos claros para maximizar armonías y minimizar daños. Con mediación pedagógica, preguntas de andamiaje, registro de decisiones, evaluación transparente, el videojuego se vuelve un laboratorio moral, un espacio donde la reflexión se practica y se expone. Así, la educación filosófica gana una vía contemporánea, rigurosa y situada para formar juicio, responsabilidad y reconocimiento del otro.

4.6 Alcances y consideraciones pedagógicas del análisis

La dimensión pedagógica de esta investigación se interpreta a partir de una concepción formativa de la experiencia ética, coherente con los desarrollos contemporáneos de la educación moral que trae a la escena la reflexión, la deliberación y el conflicto, más que en la transmisión normativa de contenidos o valores previamente establecidos. Desde esta perspectiva, el videojuego no es abordado como un recurso didáctico en sentido instrumental, orientado a “enseñar” moralidad de manera directa, sino como un escenario formativo que posibilita experiencias de problematización ética a partir de la acción, la decisión y la asunción de consecuencias. Esta comprensión resulta consistente con enfoques pedagógicos que piensan la formación ética como un proceso situado, traspasado por la experiencia vivida y por la

interpretación crítica de los conflictos que emergen en ella. En este marco, la propuesta pedagógica que se desglosa del trabajo no se inscribe en una teoría educativa prescriptiva ni en un modelo de intervención didáctica cerrada, sino más bien en una tradición formativa que reconoce al sujeto como agente activo de su propio proceso de comprensión moral. El análisis del videojuego *Red Dead Redemption II* permite mostrar cómo determinadas configuraciones narrativas y mecánicas pueden propiciar situaciones de confrontación axiológica, en las que el jugador se ve interpelado a deliberar, a elegir entre cursos de acción posibles y a hacerse responsable de las consecuencias de sus decisiones. Estas dinámicas no garantizan por sí mismas un aprendizaje moral, pero sí abren un espacio de experiencia que puede ser filosóficamente significativo desde una perspectiva formativa.

Las implicaciones curriculares de esta propuesta deben entenderse, efectivamente, de manera prudente y situada. El trabajo no plantea la incorporación directa del videojuego al currículo escolar ni propone su uso como sustituto de los contenidos propios de la enseñanza de la filosofía y la ética. Más bien, propone que el videojuego alcance a funcionar como un dispositivo complementario dentro de contextos educativos específicos, siempre que se inscriba en una intencionalidad pedagógica clara y en un marco reflexivo que permita elaborar conceptualmente la experiencia de juego. De esta manera, el videojuego no reemplaza la mediación docente ni el trabajo filosófico sistemático, sino que puede enriquecerlos al ofrecer escenarios concretos para la problematización ética. Desde esta perspectiva, la articulación con los lineamientos curriculares y marcos normativos de la educación en filosofía y ética, no se plantea en términos de correspondencia directa entre contenidos, sino en relación con los fines formativos que dichos marcos promueven, tales como el desarrollo del pensamiento crítico, la autonomía moral, la deliberación responsable y la reflexión sobre la acción. El uso del videojuego, tal como se

analiza en esta investigación, resulta compatible con estos propósitos en la medida en que se lo conciba como un medio para activar procesos reflexivos y no como un fin en sí mismo.

Para que el videojuego pueda operar efectivamente como un dispositivo formativo y no quede reducido a un recurso solamente motivacional, se requieren mediaciones pedagógicas específicas. Entre ellas se destacan la orientación del docente, la contextualización filosófica de la experiencia de juego y la apertura de espacios de reflexión posterior que permitan analizar, conceptualizar y problematizar los conflictos vividos durante la interacción lúdica. Sin estas mediaciones, existe el riesgo de que la experiencia permanezca en el plano del entretenimiento o de la vivencia aislada, sin una elaboración formativa significativa. De esta manera se concluye que, el trabajo reconoce de manera explícita los riesgos pedagógicos asociados al uso de videojuegos en procesos de formación ética. Entre estos se encuentran la trivialización del conflicto moral, la sobre interpretación de experiencias individuales y la instrumentalización acrítica del medio tecnológico. Estos riesgos no se resuelven descartando el videojuego como objeto de análisis o como posible recurso formativo, sino delimitando cuidadosamente sus usos y reconociendo que su potencial pedagógico depende de las condiciones reflexivas, éticas y educativas en las que se incluye. En este sentido, la investigación no presenta al videojuego como una solución pedagógica universal, sino como un objeto cultural complejo que, bajo determinadas condiciones, puede contribuir a la formación ética y crítica.

V. Conclusiones

Ahora bien, las reflexiones planteadas en este trabajo parten de una constatación central, vivimos en una época en lo que lo digital ya no solo acompaña nuestras prácticas cotidianas, sino que contribuyen directamente a configurarlas. En este entramado de situaciones, se reconfiguran

las formas de percibir, pensar y actuar, especialmente en las generaciones más jóvenes. Los videojuegos, en este contexto, han dejado de ser un simple pasatiempo para consolidarse como uno de los fenómenos culturales más significativos para, no solo un grupo específico de personas, sino para toda clase de persona a lo largo del mundo, pues el videojuego no es algo intransigente, sino profundamente significativo e impactante. Esto en el contexto colombiano tiene un gran auge y un campo fértil para la investigación y el pensamiento filosófico. Aún más cuando la vida de muchas y muchxs estudiantes donde buena parte de la experiencia cotidiana de las juventudes pasa por pantallas, redes y mundos virtuales. Tomar esto en serio implicaba preguntarme, filosóficamente, si ese mismo espacio lúdico podía ser habitado como un lugar de formación ética. Asumir este hecho implicó formularme la cuestión de si ¿puede el videojuego *Red Dead Redemption II* fomentar la reflexión crítica en una ética convergente a través de sus elementos deliberativos y sus dimensiones narrativas? A la luz del recorrido hecho, la respuesta que propongo es afirmativa, pero matizada. *RDR II* puede llegar a operar como entorno performativo de formación ética en clave convergente siempre que se lo enmarque explícitamente como un laboratorio moral, es decir, cuando no se asume ingenuamente como un “juego neutro”, sino como un dispositivo cultural que exige mediación pedagógica, lectura crítica y acompañamiento reflexivo. Con ello, se responde al objetivo general del trabajo, que es mostrar en qué condiciones un videojuego como *Red Dead Redemption II* puede fomentar procesos de reflexión ética convergente en contextos educativos atravesados por la cultura digital.

Para sostener esta tesis aposté por una metodología cualitativa hermenéutica, no orientada a medir conductas ni a generalizar estadísticamente, sino a comprender los sentidos éticos que emergen de la experiencia de juego en *RDR2*. Jugar, mirar, volver a jugar y escribir se

convirtieron en fases de un mismo gesto interpretativo; leer el juego como texto, pero también como práctica encarnada. Al tomar como ejes la ética convergente de Maliandi y la ética performativa de Rey Vásquez, pude rastrear cómo el videojuego no solo representa ciertos valores, sino que sitúa prácticas de deliberación, responsabilidad y reconocimiento. De este modo, el trabajo se situó deliberadamente en la intersección entre cultura digital, filosofía moral y educación, intentando mostrar que la formación ética de estudiantes que habitan las TIC y el mundo del gaming no pasa por ignorar sus prácticas, sino por ponerlas a pensar.

En relación con el primero de los objetivos específicos, orientado a identificar las características narrativas y mecánicas de *RDR2* que propician la deliberación moral, el análisis del Capítulo I, permitió ver al juego como un auténtico “artefacto cultural deliberativo”. El sistema de honor, la articulación entre reputación y ley, las reacciones sociales de los NPC, las rutinas de cuidado del cuerpo, del caballo y del campamento, así como la estructura de mundo abierto, preparan un esqueleto de retroalimentación axiológica donde lo cotidiano tiene peso moral. Cada robo, ayuda o gesto de violencia o de cuidado altera no solo barras y estadísticas, sino el modo en que el mundo responde al jugador. A la vez, la narrativa entre la relación Arthur–Dutch y la banda, el arco de Rains Fall y Eagle Flies, la enfermedad de Arthur, la caída del ideal del grupo despliega conflictos sin salidas limpias, en los que el jugador se ve obligado a elegir entre principios en tensión antes que entre “bien” y “mal” evidentes. En conjunto, las mecánicas y el relato muestran que *RDR2* no solo cuenta una historia donde ocurren cosas morales, sino que también organiza su diseño para que jugar signifique deliberar.

En el caso del segundo y el tercer objetivo, centrados en analizar estos dilemas a la luz de la ética convergente y de la ética performativa, y en mostrar la relación entre las decisiones del jugador y la construcción de sentido ético, el trabajo se sostuvo en el cruce entre Maliandi y Rey

Vásquez. Desde la ética convergente, *RDR2* permite leer cómo la conflictividad axiológica —esa tensión constante entre deber y compasión, libertad y orden, lealtad y justicia— no se resuelve en un principio supremo, sino que exige convergencias siempre provisorias, donde el agente intenta dar cuenta de todos los principios implicados en medio de la tensión. En la práctica, esto significa que el jugador, encarnando a Arthur, aprende a convivir con decisiones que nunca son completamente limpias, ayudar a unos implica poner en riesgo a otros; sostener la lealtad a la banda implica tolerar injusticias, romper con Dutch implica traicionar un pasado compartido. Desde la ética performativa, retomando a Rey Vásquez, el juicio moral deja de ser un cálculo previo y se entiende como pensamiento encarnado: se piensa mientras se actúa y se actúa mientras se piensa. Las escenas no solo muestran un conflicto, lo hacen sentir y lo hacen vivir en el cuerpo del jugador, que decide bajo presión narrativa, afectiva y temporal. Al final del análisis, lo que queda claro es que el jugador no es solo un receptor de contenidos, sino que se va constituyendo como sujeto moral al jugar: delibera, interpreta, asume consecuencias y, en ese proceso, reordena sus propios ejes éticos.

El tercer objetivo específico se orientó a reflexionar sobre el potencial pedagógico del videojuego, más allá de su análisis filosófico. Aquí el Capítulo II fue clave: no se trataba únicamente de mostrar que *RDR2* puede leerse éticamente, sino de preguntarme qué pasa cuando esa lectura se convierte en una propuesta didáctica concreta. A partir del análisis ludonarrativo, diseñé una secuencia de cinco sesiones orientadas a la argumentación, la toma de perspectiva y la evaluación mediante rúbrica, pensada para contextos de educación media y universitaria. La secuencia no convierte el juego en “material obligatorio” ni busca canonizarlo, sino que explora en qué condiciones mediadoras —preguntas de andamiaje, discusión guiada, criterios de evaluación claros— *RDR2* puede funcionar como un *serious game* filosófico; es decir, como un

entorno donde la experiencia de juego se integra de manera crítica en procesos de formación ética y reflexión filosófica situada. Con esto, considero que el trabajo cumple su objetivo general: mostrar que es posible articular investigación filosófica, experiencia lúdica y práctica educativa sin reducir el videojuego a una simple herramienta instrumental ni relegarlo al puro entretenimiento.

Ahora, en términos de aportes, el trabajo deja algunos núcleos bien definidos. Desde el plano filosófico, muestra que la ética convergente de Maliandi y la ética performativa de Rey Vásquez no son solo marcos abstractos, sino herramientas eficaces para leer prácticas culturales contemporáneas como el juego en mundos abiertos complejos. En el plano ético, evidencia que el videojuego puede pensarse como laboratorio moral, donde la conflictividad axiológica se experimenta en primera persona y la deliberación se encarna en decisiones con consecuencias visibles en el mundo de juego y en la autocomprensión del jugador. En el plano pedagógico, se sostiene que los videojuegos, y en particular *RDR2*, pueden convertirse en escenarios legítimos de educación filosófica, siempre y cuando se aborde críticamente su contenido, se atiendan los riesgos (espectacularización de la violencia, carga contextual, sesgos de representación) y se capaciten espacios de diálogo que hagan explícito el vínculo entre jugar y pensar. Por último, en el plano cultural, ubica al videojuego dentro de las experiencias concretas de las juventudes que habitan la cultura digital en Colombia y en otros contextos, reconociendo que buena parte de la formación del *ethos* hoy pasa por pantallas, mundos virtuales y prácticas interactivas que la academia no puede seguir ignorando.

En este sentido, el presente trabajo se asume como una lectura filosófica e interpretativa de un videojuego contemporáneo, consciente de sus alcances y limitaciones, que no pretende establecer generalizaciones empíricas ni propuestas pedagógicas aplicadas, sino aportar a la

comprensión crítica de las condiciones bajo las cuales la experiencia lúdica puede activar procesos de deliberación ética y reflexión formativa. Por supuesto, este trabajo también tiene límites que es importante reconocer. La perspectiva adoptada es hermenéutica y cualitativa, se apoya en una experiencia situada de juego y en un análisis conceptual profundo, pero no ofrece mediciones empíricas de impacto ni pretende extrapolar universalmente sus resultados. Además, se centra en un único título —*Red Dead Redemption II*— y en un género específico, dejando abiertos interrogantes sobre cómo podrían operar estas categorías en otros juegos, géneros y públicos. Además, al trabajar con una obra de la industria AAA de los videojuegos, entran en juego tensiones propias del mercado, de la representación de la violencia, del colonialismo y de las formas en que ciertos cuerpos y culturas son mostrados o silenciados. Lejos de debilitar la propuesta, estos límites subrayan el carácter exploratorio de la investigación y señalan un campo de trabajo que excede los alcances de esta tesis.

En así entonces que las proyecciones son múltiples. Queda abierta la posibilidad de implementar la secuencia didáctica en aulas reales, evaluar sus efectos en la argumentación ética, la empatía y el pensamiento crítico, y ajustar las actividades a partir de esa experiencia. También resulta prometedor comparar *RDR2* con otros videojuegos narrativos o de mundo abierto para explorar cómo varían los modos de presentar la conflictividad moral y qué oportunidades ofrecen para la formación ética. Finalmente, el trabajo deja planteada la necesidad de seguir profundizando en otras voces filosóficas ya presentes en la bibliografía, las que piensan la virtud, el cuidado, la justicia o la alteridad, para enriquecer futuras lecturas del videojuego como práctica hermenéutica y como espacio de cultivo del *ethos*. En conclusión, si algo deja claro esta investigación es que, en la cultura digital contemporánea, jugar también es una manera de pensar. *Red Dead Redemption II*, leído desde la ética convergente y la ética performativa, muestra que

los videojuegos pueden ser escenarios donde se ensaya, se discute y se vive la ética en primera persona. Reconocer y trabajarlos con cuidado no es rendirse a la moda, sino tomar en serio uno de los lenguajes centrales de nuestra época para seguir haciendo lo de siempre, filosofía, pero ahora también con mando en mano.

Figura 15.

Arthur Morgan ante el sol poniente. La ética como horizonte que no termina.



Nota. Imagen promocional oficial de *Red Dead Redemption II* obtenida del sitio web de Rockstar Games. Copyright 2018, Rockstar Games. Reproducida con fines académicos y sin ánimo de lucro.

VI. Referencias

6.1 Bibliografía

- Aristóteles. (2007). *Ética a Nicómaco* (J. L. Calvo Martínez, Trad.). Gredos. (Obra original escrita en el siglo IV a.C.)
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bogost, I. (2011). *Gamification is bullshit*. Ian Bogost. Recuperado de https://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/
- Cabeza-Ramírez, L. J., & Solano Sánchez, M. Á. (2021). *¿Y qué hay de la ética en los videojuegos?* En J. Cabeza-Ramírez & M. Á. Solano Sánchez (Eds.), *Ética y videojuegos* (pp. 1526–1544). Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/354562752>
- Cultura de los videojuegos. (2022, octubre 25). *¿Qué hace a un juego inmersivo? | Cómo los juegos nos atrapan* [Video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-u6S1kw6BV8>
- Delgado, Á., & García, M. (2016). *El potencial de la gamificación para la educación a distancia*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(1), 61–82. Recuperado de <https://doi.org/10.5944/ried.19.1.14562>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. In Proceedings of the 15th International

- Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15).
ACM. Recuperado de <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fuchs, M. (2014). *Gamification as 21st century ideology*. En S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, & N. Schrape (Eds.), *Rethinking gamification* (pp. 19–38). Meson Press.
- Gadamer, H.-G. (2006). *Verdad y método I*. Ediciones Sígueme.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Lumen. (Obra original publicada en francés en 1972 como «Figures III»)
- Guerrero, A. (2019). *Videojuegos y ética: una apuesta pedagógica para la formación de subjetividades y saberes* [Tesis de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas].
Recuperado de <https://repository.udistrital.edu.co/items/210054ca-c2fe-443a-8f85-04e5296077b0>
- Hume, D. (2005). *Tratado de la naturaleza humana* (F. Duque, trad.). Tecnos. (Obra original publicada 1739–1740).
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Editorial Alianza.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 1(4), (pp.1–5). AAAI Press.
- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*. Wardrip-Fruin, N & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118–130). MIT Press. Recuperado de https://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_hjenkins.pdf

- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lionbridge Gaming. (s.f.). *Designing a winning game narrative for every audience*.
Lionbridge. Recuperado de <https://games.lionbridge.com/blog/designing-winning-game-narrative-every-audience/>
- Locke, J. (1994). *Ensayo sobre el entendimiento humano* (Vol. I). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1690)
- Lorca Marín, A. A. (2015). *Los videojuegos en la didáctica de las ciencias experimentales: una aproximación a través de los docentes en formación inicial y en ejercicio*. Universidad de Huelva.
- Maliandi, R. (2010). *Ética convergente. Fenomenología de la conflictividad, t. I*. Las Cuarenta.
- Maliandi, R. (2004). *Ética: conceptos y problemas*. Biblos.
- Maliandi, R. (2006). *Ética, dilemas y convergencias*. Biblos.
- Mauricio, G. (2015). *Panorama de la ética convergente de Ricardo Maliandi*. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-88572016000200004
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.

- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. *Innovación Educativa*, 14(66), 41–63. Recuperado de <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>
- Morales, J., & San Cornelio G. (2016). *La jugabilidad educativa en los serious games: Pautas para el diseño de videojuegos con un propósito educativo y de cambio social*. Escuela Artediez. Recuperado de <https://artediez.es/paperback/wp-content/uploads/sites/13/2016/12/articulo- games-definitivo.pdf>
- Nivel Oculto. (2018, noviembre 6). *Red Dead Redemption 2: La ética del forajido*. Recuperado de <https://niveloculto.com/red-dead-redemption-2-la-etica-del-forajido/>
- Nussbaum, M. (1999). *La ética de la virtud: una categoría equívoca*. *Revista Arete*, (pp.573–613).
- Parra Bravo, C. (2023). *Cronosemiótica narrativa en videojuegos: Un estado de la cuestión en el estudio del tiempo ludo-narrativo*. Recuperado de <https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/32747/27199>
- Rey, Vásquez. (2017). *Videojuegos, perspectivas éticas y educativas*. Editorial Aula de Humanidades y Universidad de San Buenaventura.
- Rey, Vásquez. (2023). *El juego de videojuegos como acto ético performativo*. Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Ricoeur, P. (1996). *Sí mismo como otro* (1.^a ed. en español). Siglo XXI Editores. Recuperado de <https://archive.org/details/ricoeur-paul.-si-mismo-como-otro-ocr-1996>

Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption II* [Videojuego]. Rockstar Studios.

Salerno, G. M. (2017). *La ética convergente como respuesta a los unilateralismos de la individualización y la universalización*. Praxis Filosófica, (44), 2017. Recuperado de <https://biblat.unam.mx/hevila/Praxisfilosofica/2017/no44/4.pdf>

Sánchez, E. (2022). *El videojuego como herramienta educativa*. EducaT: Educación Virtual, Innovación y Tecnologías, 3(2), 67–74.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Trapani, D., (2011). *La conflictividad de la razón*. Comentario a Maliandi, Ricardo, Ética convergente, 2 vols. Ediciones Las Cuarenta, 2010. Tópicos, (22) Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/288/28823181007.pdf>

Universidad de Guadalajara. (2022). *Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la educación a distancia*. Apertura. Revista de Innovación Educativa, 14(1), 104–121. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68872915007>

Universidad Europea. (2024). *Tipos de videojuegos y su importancia cultural*. Creative Campus-Blog. Recuperado de <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/tipos-videojuegos/#clasificacion-de-los-videojuegos>

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton Digital Press.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Wirth, W., Hartmann, T., Böcking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H. & Jäncke, P. (2007). *A process model of the formation of spatial presence experiences*. *Media Psychology*, 9(3), 493–525. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/15213260701283079>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.