

## Retórica y videojuegos.

### Reflexiones en torno a la modelización virtual y la retórica procedural

E. Pablo Molina Ahumada

UNC – Conicet

#### Resumen

Este trabajo aborda el análisis de un tipo de retórica específica en videojuegos, concebida desde la perspectiva de Ian Bogost (2010) como “procedural” porque se basa en la generación de argumentos a través de procesos computacionales que modelizan mundos virtuales y vehiculizan formas de expresión y crítica sobre la cultura contemporánea. Así, lo que nos interesa demostrar es la pertinencia de un abordaje de los videojuegos en sede retórico-cultural (Barei, 2008) para demostrar algunos procedimientos persuasivos basados en el manejo del código y la posición en la que se coloca al lector-jugador dentro del mecanismo del programa lúdico informático. Analizamos el caso de dos juegos actuales (*Plague Inc* y *September 12th*) que logran, mediante el manejo de procesos de simulación estratégica, argumentar en contra de las limitaciones y fallas de los sistemas sociopolíticos en la cultura actual. Lo que nuestro trabajo busca demostrar es la validez y necesidad de un abordaje del videojuego en términos retóricos para calibrar su impacto persuasivo y comprender algunos de los procedimientos mediante los cuales valida los mundos virtuales generados.

Palabras clave: retórica - videojuegos – modelización – cultura - virtualidad

#### 1. De la retórica cultural a la modelización virtual

Este trabajo parte de la idea que plantea la existencia de formas de ordenamiento retórico de la cultura legibles en sus textos y viceversa, formas de los textos que permiten ver configuraciones particulares de la cultura, según lo explica Silvia Barei (2008) a través de su conceptualización sobre los “órdenes retóricos de la cultura”. Con sede en la perspectiva semiótico-cultural de Iuri Lotman (1996, 1998, 2000), la definición de “orden retórico” propone una interpretación acerca de la correlación existente entre la configuración retórica de los textos y el modo en que se organizan los distintos lenguajes culturales (como el arte, la ciencia o la vida cotidiana) en un sistema dado, considerando las relaciones de isomorfismo que replican en cada texto aquellos rasgos que caracterizan al sistema cultural en su conjunto.

Los dos procesos básicos que definen el funcionamiento de un “texto” en la cultura, según Lotman (1996), son la creación y la conservación de información. Esos procesos cobran sentido a la luz de esta idea de “orden retórico” porque se explica el funcionamiento del texto como una unidad mnemónica compacta capaz de expresar *a través de* su configuración retórica, modos de conceptualización y representación cultural de lo propio y lo ajeno, lo permitido y lo prohibido. Este proceso semiótico de articulación retórica de los textos, que implica la representación de modelos de mundo a partir de sistemas organizados de signos o “lenguajes”, constituye el proceso de “modelización” (Lotman, 1982).

Nuestro interés por esta dimensión retórica de los textos apunta a hacer legibles regularidades semióticas que dibujan cierta imagen del sistema cultural; y viceversa, recurrencias de sentido en el sistema que explican la aparición de ciertos tropos en los textos. Esta mirada entonces se aparta de una consideración “ornamental” de la retórica como conjunto de “figuras” del lenguaje para asumirla más bien como un mecanismo constitutivo en todo texto que pone de manifiesto una lógica de organización general a través de la cual la cultura refuerza ciertos imaginarios y modelos, y genera a su vez las condiciones semióticas para la generación de nueva información cultural.

Tal como hemos explicado en otro lugar (Molina Ahumada, 2015a), el tropo retórico hace visible para Lotman un proceso complejo y fundamental de toda cultura: la situación de intraducibilidad y oscilación semántica por colisión entre lenguajes o sistemas de codificación disímiles. Es decir que el tropo funciona como “un mecanismo de generación de plurivocidad semántica, un mecanismo que introduce en la estructura semiótica de la cultura el grado de indefinición que esta última necesita” (Lotman, 1996: 91).

Queda clara la pertinencia de un abordaje retórico-cultural de los textos a la hora de hacer visibles formas de funcionamiento del sistema cultural y, en particular, de las relaciones entre sus lenguajes. Lotman agrupa esos “lenguajes culturales” o sistemas de signos en dos grandes grupos: el de los sistemas modelizantes primarios que comprenden los lenguajes comunes a toda cultura: el espacio y la lengua natural; y los sistemas modelizantes secundarios que comprenden aquellos lenguajes de mayor sofisticación semiótica, generados a partir de los primarios, como ser el arte, la política, la economía, la ciencia, la religión, etc. A esos dos agrupamientos, Barei (2013) incorpora (retomando los aportes más actuales de la semiótica de cuño lotmaniano: la ecosemiótica y la biorretórica) un sistema de modelización de carácter no verbal, sensorial y corporal; y un cuarto sistema de modelización “virtual”, vinculado al trabajo semiótico del lenguaje

binario de las computadoras y la consiguiente digitalización de la cultura y la generación de modelos de mundo virtuales (vid. Molina Ahumada, 2015b). Sobre este último sistema de modelización virtual desarrollaremos nuestra reflexión.

## 2. Retórica procedural

Está claro que los videojuegos son textos complejos que ejemplifican este cuarto sistema de modelización. Pero cabría preguntarse en primer término: ¿qué es un videojuego? Jesper Juul (2011: 30) relee algunas definiciones clásicas de “juego” (Huzinga, Caillois, Salen and Zimmerman, entre otros) para acotar la condición particular del videojuego como máquina *half-real*: conjunto de reglas programadas en un mundo ficcional generado a través de ese código del juego. Mucho más precisa aparece la definición de Newman (2013) que retoma a su vez la de Gonzalo Frasca:

[Videojuego es] “cualquier forma de software de entretenimiento computarizado, incluso basado en texto o imagen, usando cualquier plataforma electrónica como una PC o consola, e involucrando a uno o múltiples jugadores en un entorno físico o en red.” (Newman, 2013: 25)<sup>1</sup>

Newman propone considerar al videojuego no solamente como sistema restrictivo de reglas sino también como campo de posibilidades de exploración, indagación y desobediencia para el jugador, incluso en contra de la intención del diseñador (2013: 26). Ian Bogost (2010), por su parte, aborda la cuestión desde una perspectiva más productiva para el objetivo de este trabajo, al considerar como particularidad del videojuego las formas retóricas persuasivas que habilita de acuerdo a su condición de programa informático. Según Bogost:

(...) los videojuegos, a diferencia de otras formas de persuasión por computadora, poseen capacidades persuasivas únicas. Mientras software ‘comunes’ como procesadores de texto y aplicaciones para edición fotográfica son usualmente usados para crear artefactos expresivos, esos artefactos completos no dependen por lo general de la computadora para producir significado. Los videojuegos son artefactos de computadora que tienen significado cultural *como* artefactos de computadora. Además, son una forma popular de artefacto computacional; quizá la forma más prevalente de computación

---

<sup>1</sup> “(...) any form of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment”. Esta y las siguientes traducciones del inglés al español de textos de crítica y videojuegos son nuestras.

expresiva. Los videojuegos son así un medio particularmente relevante para la persuasión y expresión computacional.” (Bogost, 2010: IX).<sup>2</sup>

La retórica específica que habilita el videojuego en tanto texto cultural modelizado virtualmente es, según Bogost, de un tipo particular a causa de la lógica codificada que regula su funcionamiento en tanto programa informático. El videojuego recurre a una “retórica procedural” porque usa procesos (informáticos) con fines persuasivos: crea argumentos a través de procesos, reglas y modelos programados en código informático y, a la vez, favorece la decodificación [unpack] de argumentos que otros han creado (Bogost, 2010: 29).<sup>3</sup>

A diferencia de otros textos computacionales, los videojuegos ofrecen una mayor densidad de procesos, mayor intensidad expresiva y más posibilidades de interactividad, lo que genera a su vez mayor compromiso e inmersión por parte del jugador en los mundos virtuales generados por el programa informático del juego. Pero la eficacia persuasiva del videojuego radica no sólo en la construcción de determinado modelo de mundo sino también en ubicar a quien juega *dentro* de ese modelo y presentárselo como válido en el mismo acto de jugar. Así, uno de los efectos fundamentales de la retórica procedural del videojuego es convertir ese modelo de mundo en una forma tangible bajo la condición de reglas del juego.

Reconocer el funcionamiento de esta retórica particular en los videojuegos persigue para Bogost la finalidad de hacer explícitos los mecanismos persuasivos de los videojuegos para incentivar una mayor criticidad a la hora de leer y producir videojuegos. Se busca además generar una mirada reflexiva acerca de los modelos de mundo que vehiculizan estos artefactos ficcionales y comprender el modo en que lo logran mediante representaciones procedurales.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup>“(…) videogames, unlike some forms of computational persuasion, have unique persuasive powers. While ‘ordinary’ software like word processors and photo editing applications are often used to create expressive artifacts, those complete artifacts do not usually rely on the computer in order to bear meaning. Videogames are computational artifacts that have cultural meaning *as* computational artifacts. Moreover, they are a popular form of computational artifact; perhaps the most prevalent form of expressive computation. Videogames are thus a particularly relevant medium for computational persuasion and expression.” (Bogost, 2010: IX).

<sup>3</sup> Hemos optado por traducir “unpack” como “decodificación” para mantener la coherencia con la noción de “código” o lenguaje informático en la definición de Bogost. Sin embargo, más coherente con esa lógica sería referir a los procesos de compilación / descompilación [compiler / decompiler] que consiste en la traducción de un programa en código fuente de un lenguaje de programación a otro de bajo nivel reconocible sólo por la máquina, y viceversa.

<sup>4</sup> “Videogames that engage political topics codify the logic of a political system through procedural representation. By playing these games and unpacking the claims their procedural rhetorics make about

Veamos dos ejemplos de ese funcionamiento retórico. El primero es el caso de un juego de estrategia y simulación, *Plague Inc.* (Ndemic Creations, 2012)<sup>5</sup>, cuyo objetivo consiste en crear y perfeccionar un patógeno lo suficientemente destructivo para extinguir a la humanidad.



El jugador deberá considerar las condiciones climáticas, geográficas o poblacionales que podrían favorecer o dificultar ese objetivo, las diferencias cualitativas en los sistemas de salud de los países, los hábitos de higiene de cada población, los vectores de propagación en distintas latitudes y (cuestión fundamental) las posibilidades de perfeccionar la tasa de contagio y letalidad de nuestro patógeno frente al desarrollo de una eventual cura. El juego coloca al jugador en un escenario apocalíptico de extinción humana y le endilga la responsabilidad de garantizar ese objetivo colocándolo en la posición de una especie de entidad externa en ese mundo virtual creado.<sup>6</sup>

El título del juego apunta, asimismo, a subrayar cierta condición manufacturada de la enfermedad con un rédito que se mide en número de muertes y una productividad que se calibra conforme decrece la competencia de la cura. Invirtiendo la lógica del cine de catástrofe que, aún a contrarreloj, suele ofrecer una imagen esperanzadora al final, la idea en *Plague Inc.* es exactamente la inversa: se gana el juego cuando los humanos pierden la partida.

---

political situations, we can gain an unusually detached perspective on the ideologies that drive them.” (Bogost, 2010: 75).

<sup>5</sup> <http://www.ndemiccreations.com/en/25-plague-inc-evolved> [fecha de consulta: 20/04/2015]

<sup>6</sup> En su versión online, el juego admite la competencia de dos jugadores en bandos diferentes, asignándole a uno la tarea de perfeccionar la enfermedad y al otro, la de desarrollar a tiempo una cura que impida la extinción humana.

Invitado a disertar en 2013 en el CDC (Centro de Control de Enfermedades, EEUU), el desarrollador del juego James Vaughan resaltó que la modelización que ofrece este juego podría colaborar para informar y alertar al público sobre temas de salud planetaria. Resulta notable que ese objetivo se desenvuelva colocando al jugador en la posición contraria (como una especie de inteligencia o conciencia de comando de la enfermedad) y que la propia frase publicitaria del juego desafíe a asumir esa posición *contra* la humanidad (*Can you infect the World?*). Si atendemos a lo señalado por Vaughan, cabría suponer entonces que el juego intenta argumentar en contra de esa peligrosidad convirtiendo al jugador en agente causal de ese peligro.

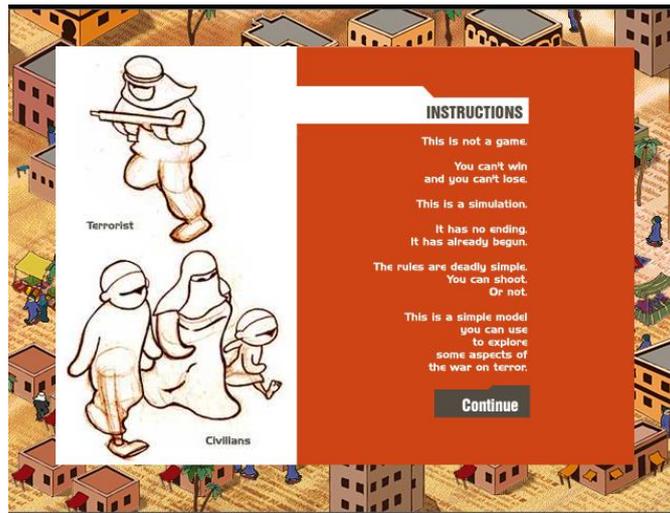
El juego combina elementos del género de simulación y de estrategia para construir un modelo de mundo dicotomizado en torno a una contienda entre dos bandos: enfermedad vs salud, muerte humana vs vida del patógeno. Así, el éxito en el juego va fraguando una reflexión acerca de la inoportunidad de los sistemas de salud para afrontar una crisis plantearía; o bien una visión general acerca de los efectos de las desigualdades socioeconómicas entre los países a la hora de coordinar acciones mancomunadas o de proteger a las poblaciones de enfermedades globales; o incluso los efectos políticos – como el cierre de fronteras, los disturbios y la anarquía, cuando no la acefalía- a la que podría conducir una emergencia médica global.

El segundo ejemplo acerca del modo en que los videojuegos despliegan lógicas de persuasión específica es un juego antibélico desarrollado en 2003 por Gonzalo Frasca y el estudio Newsgaming, titulado *September 12th. A toy World*.<sup>7</sup> Tras la pantalla de presentación y bajo el título de “Instrucciones”, se aclara: “Esto no es un juego. No puedes ganar y no puedes perder. Esto es una simulación. No hay final. Ya ha comenzado. Las reglas son mortalmente simples. Puedes disparar. O no. Esto es un modelo simple que puedes usar para explorar algunos aspectos de la guerra contra el terror.”<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Disponible: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm> [20/04/2015]

<sup>8</sup> Instructions. This is not a game. You can't win and you can't lose. This is a simulation. It has no ending. It has already begun. The rules are deadly simple. You can shoot. Or not. This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror.” (*September 12<sup>th</sup>*. Newsgaming, 2003)



El jugador comanda una mira de misil sobre un poblado en algún lugar de Medio Oriente. Entre los pobladores que circulan por las calles de esa ciudad, se mezclan civiles (hombres, mujeres y niños) con personajes armados (terroristas). Disparar un misil sobre terroristas genera un radio de destrucción que acaba, indefectiblemente, con edificios y civiles cercanos. Tras la explosión, los civiles que se acercan a llorar la tragedia se transforman en terroristas. Así, cada disparo va multiplicando el número de terroristas al tiempo que destruye la vida civil de la ciudad.

Quien juega controla la mira del misil (¿un dron?). Por más cuidado que se ponga en apuntar, es imposible no ocasionar algún daño colateral y el juego se prolonga indefinidamente. Así, lo que se presenta como un juego de disparo se transforma en un simulador de los efectos perversos de la doctrina de guerra contra el terror.

El título y subtítulo desempeñan un punto muy importante a considerar para analizar el efecto retórico del juego: el día después de los atentados al World Trade Center el 11 de septiembre de 2001 se abre esta larga secuencia de violencia que se multiplica y prolonga sin cesar en el juego, cobrándose vidas civiles y generando como efecto de su “radio” destructivo, más violencia y terror. En ese “mundo de juguete” que podemos conocer y recorrer gracias a la mira con la que apuntamos desplazándola por la pantalla, la misión de represalia norteamericana ante los atentados va revelándose como una estrategia inútil y contraproducente conforme persiste en el tiempo. A mayor número de bombardeos, mayor número de terroristas que se agregan a la causa.

En estos dos ejemplos podemos apreciar de qué manera se recurre a modelos de mundo generados por computadora para expresar una crítica a los sistemas sociopolíticos en la base de ese proceso de modelización virtual. Ambos juegos despliegan una serie de

elementos propios del género de estrategia para acabar confrontando las decisiones del jugador (perfeccionar un patógeno o disparar un misil) con el modelo de mundo al que han conducido sus acciones. Así, ambos videojuegos hacen visible en la situación final una crítica a las lógicas de funcionamiento del sistema de instituciones que sirven de basamento para la modelización que proponen: su carácter realista acaba haciéndolos preocupantemente verosímiles. Es decir que lejos de constituir visiones distorsionadas o fantásticas de la realidad, ambos juegos confrontan al jugador con la crudeza de las consecuencias de sus decisiones y explicitan el margen de responsabilidad de esas acciones ante ese resultado. Mundos a la medida de esas decisiones.

### 3. Modelización virtual y retórica del fracaso

Hemos dicho que la modelización virtual genera nuevas formas de configuración semiótica a partir de una serie de procedimientos retóricos procedurales para expresar y persuadir sobre visiones de mundo y modelos de realidad. Además, en ese modelo de mundo virtual generado por el juego, la interacción del jugador desempeña un papel fundamental como elemento requerido para el funcionamiento semiótico de ese nuevo texto cultural que el videojuego, activado como diría Espen Aarseth (1997) por la participación voluntaria y no insignificante del operador humano como engranaje previsto y necesario de la máquina textual o cibertexto.

En otro estudio hemos analizado el modo en que la figura de héroe se complejiza en estos textos de manera exponencial, pues no asistimos ya como testigos a esa peripecia heroica (experiencia a la que nos tiene acostumbrados, como lectores, la literatura, por ejemplo) sino como cuasi responsables (en mayor o menor medida, según las posibilidades que ofrezca cada juego) del éxito o fracaso de esa peripecia (vid. Molina Ahumada, 2015b; 2016).

Sin embargo, nos interesa destacar en este último apartado un modo de construcción retórica específica señalada por Ian Bogost que podría explicar los dos ejemplos que hemos trabajado previamente. Bogost describe el caso de algunos juegos estructurados en torno al tropo del fracaso heroico o de la tragedia, independiente de las acciones y pericia del jugador para tratar de impedir ese resultado. Es decir, juegos en donde la imposibilidad de ganar es significativa en sí misma porque hace visible la voluntad autoral de mostrar la inevitabilidad de una circunstancia, una situación o una lógica. Jesper Juul (2013) profundiza esta idea de una *retórica del fracaso* como efecto de un agenciamiento

deliberadamente generado por algunos videojuegos a partir de la producción de lazos de complicidad entre las decisiones del jugador y el destino final del héroe o del mundo representado. El establecimiento de ese lazo es, claro, el efecto de una retórica procedural, vehiculizada en primer lugar por las posibilidades de interacción que ofrece cada juego, y en segundo lugar por el conjunto de procedimientos programados a través de los cuales se expresa y modeliza virtualmente ese mundo. Como apunta Jesper Juul, “la experiencia de complicidad es un tipo completamente nuevo de experiencia que es única de los juegos, más personal y fuerte que simplemente ser testigo de un personaje ficcional realizando las mismas acciones” (2013: 113)<sup>9</sup>.

La tragedia como tropo de una retórica del fracaso persigue entonces colocar a quien juega en el marco de un argumento incompleto que se articula y se activa, precisamente, a partir del infructuoso intento de ganar la partida. Acontece una conversión del jugador de “perdedor dentro del juego a pensador fuera de él”: pierdo, luego pienso (Lee cit. por Bogost, 2010: 87).<sup>10</sup>

Este funcionamiento aparece claramente en el ejemplo de *September 12th* cuya estructura no señala ni un final, ni acumulación de puntaje ni valoración explícita acerca de las acciones de quien juega. No hay victoria posible en ese mundo virtual porque el principio mismo de intervención en él (la mira de un misil sobre un poblado de terroristas entremezclados con civiles) es paradójico. La estrategia retórica del juego consiste en revelar esa contradicción en el mismo momento en que quien dispara en nombre de la lucha contra el terror, genera él mismo más terror.

El caso de *Plague Inc.* es diferente porque admite el cumplimiento de la meta (aniquilar a la humanidad). El efecto retórico se construye después, en la contradicción de esa situación final con un patógeno triunfante gracias a la performance de un jugador que haya logrado extinguir a la especie humana. Podríamos pensar entonces que el juego explora la experiencia de un límite, simula la propia desaparición desde una posición que hace tolerable esa tragedia. Se trata quizá, siguiendo una idea de Juul, de sondear una posición de experiencia que, por apocalíptica, resulta hipnóticamente aterradora.

Claro que hay otros videojuegos que no hacen uso de estas estrategias retóricas y ofrecen otras claves de comprensión, acaso menos críticas, para los modelos de mundo que

---

<sup>9</sup> “The experience of complicity is a completely new type of experience that is unique to games, more personal and stronger than simply witnessing a fictional character performing the same actions”.

<sup>10</sup> “Lee suggests that games like *Kabul Kaboom* and *New York Defender* ‘are meant to morph the player from an in-gaming loser into an off-gaming thinker (I lose therefore I think)’”.

construyen. Más allá de eso, lo que nos parece fundamental es incentivar una crítica de los procesos retóricos en los videojuegos que permita comprender el modo en que estas máquinas modelizan mundos posibles.

Esa crítica podría colaborar también en profundizar la mirada sobre nuestras sociedades, que asumen cada vez más como cotidianos y naturales estos umbrales de la virtualidad.

## **Bibliografía**

### *Fuentes*

Newsgaming (2003) *September 12<sup>th</sup>*. PC Video Game. Online. Uruguay, Newsgaming.  
Ndemic Creations (2013) *Plague Inc.* PC Video Game. London, Ndemic Creations.

### *Crítica*

- Aarseth, Espen (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press.
- Barei, Silvia (2008) “Perspectivas retóricas” en Silvia Barei y Pablo Molina, *Pensar la cultura I: Perspectivas retóricas*. Córdoba, GER, pp. 9-25.
- Barei, Silvia (2013) “Fronteras naturales / fronteras culturales: nuevos problemas / nuevas teorías” en Silvia Barei y Ariel Gómez Ponce, *Culturas y formas de la vida I: perspectivas teóricas*. Córdoba, GER, pp. 11-36
- Bogost, Ian (2010) *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Cambridge MA, The MIT Press.
- Juul, Jesper (2011) *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA, The Mit Press.
- Juul, Jesper (2013) *The Art of Failure*. Cambridge and London, The MIT Press.
- Lotman, Iuri (1982) *La estructura del texto artístico*. Madrid, Istmo.
- Lotman, Iuri (1996) *La Semiosfera I*. Madrid, Cátedra.
- Lotman, Iuri (1998) *La Semiosfera II*. Madrid, Cátedra.
- Lotman, Iuri (2000) *La Semiosfera III*. Madrid, Cátedra.
- Molina Ahumada, E. Pablo (2015a) “El héroe como tropo cultural y sistema de paso. Lecturas a partir de textos artísticos en clave de saga” en *Revista Rétor*, 5 (1), pp. 38-64.
- Molina Ahumada, E. Pablo (2015b) “Los juegos de la ficción. Del mito al videojuego” en Silvia Barei et al. *Seminario de Verano III: El hombre y los mundos de ficción*. Córdoba, FL-UNC, pp. 145-172.
- Molina Ahumada, E. Pablo (2016) “Ni dioses ni robots. Videojuego, lectores y fragilidad de lo humano en *Heavy Rain* (2010) de David Cage” en Pampa Arán et Al, *Seminario de Verano IV: La pregunta por lo humano: Hombres/Dioses/Monstruos/Robots*. Córdoba, GER-UNC, pp. 199-226.
- Newman, James (2013) *Videogames*. 2° ed. NY, Routledge.