

Juegos Persuasivos

La retórica procedural de Ian Bogost

Joaquín Gamba



Rosario, julio de 2024

Tesina de grado

Licenciatura en Comunicación Social

Juegos persuasivos: la retórica procedural de Ian Bogost

—

Tesista: Joaquín Gamba

Director: Anibal Rossi



Universidad
Nacional
de Rosario



Facultad
de Ciencia Política
y Relaciones Internacionales

Resumen

Los videojuegos son un medio expresivo: construyen representaciones de cómo sistemas reales e imaginarios funcionan, e invitan a los jugadores a interactuar con dichos sistemas y emitir juicios de valor al respecto. La retórica procedural, por su parte, es la práctica de persuadir a través de procesos en general y a través de procesos computacionales en particular. El objetivo de este trabajo de investigación es explorar las particularidades y las potencialidades de la retórica procedural como herramienta de análisis de videojuegos y sus posibles aportes al campo de la comunicación.

Para tal propósito, se desarrollará de manera exhaustiva la teoría propuesta por el autor Ian Bogost en su libro "Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames" (2007) y se llevará a cabo un análisis del videojuego *Papers, Please* (2013). Se examinará, de esta manera, los argumentos procedurales que el videojuego construye a partir de la retórica procedural.

Palabras Clave: videojuegos; retórica; retórica procedural; game studies.

Agradecimientos

A toda mi familia, por ser parte indisoluble de lo que soy.

A mi mamá, a quién extraño todos los días, por incentivarme a estudiar esta carrera y por inculcarme casi todo lo bueno que tengo.

A mi papá, por nunca bajar los brazos. Por todo el amor, por cada registro y por todos sus modos que hoy también son míos.

A Fran y a Lu, por su hermandad eterna.

A mis amigos, especialmente a Valen, Tota, Juana, Cata, Vicki y Alvi, por ser incondicionales en este proceso.

A Anibal Rossi, por la confianza, los intercambios y por entusiasmarse tanto como yo por este proyecto.

A Miguel Medina, por darme la oportunidad de trabajar escribiendo sobre videojuegos y de compartir una amistad.

A la universidad pública, gratuita y de calidad, por su calidez humana y por su disposición simbólica y material, no sé qué sería de mí sin ella.

Índice

1. Introducción	5
2. Justificación y pertinencia al campo de la comunicación	7
3. Objetivos	8
4. Diseño teórico-metodológico	8
4.1. Enfoque metodológico	9
4.2. Corpus a analizar: Papers, Please de Lucas Pope	10
5. Marco Teórico	11
5.1. Videojuegos	11
5.1.1. En busca de un ordenamiento conceptual	11
5.1.2. La problemática de los géneros	16
5.2. Game Studies	21
5.2.1 Antecedentes	21
5.2.2. El establecimiento del Campo	22
5.2.3. Los diferentes ámbitos de estudio del videojuego	24
5.2.4. La ludología, la narratología y una “no” polémica fundante	28
5.3. Juegos Persuasivos: La retórica procedural de Ian Bogost	30
5.3.1. Proceduralidad	31
5.3.2. Figuras, formas y géneros procedurales	36
5.3.3. Retórica	37
5.3.4. Retórica Procedural	38
5.3.5. Interactividad	41
5.3.6. Los videojuegos y la retórica procedural	43
5.3.7. Juegos Persuasivos	44
5.3.8. Los juegos persuasivos contra los juegos serios	48
6. Análisis Paper Please	51
6.1. La propuesta de Papers, Please	53
6.2. Las reglas y las mecánicas de Papers, Please	54
6.3. La retórica procedural de Papers, Please	65
7. Conclusiones	70
8. Bibliografía	73
8.1. Ludografía	77

1. Introducción

En abril del 2010, el crítico cinematográfico Roger Ebert publicó un artículo en su web titulado “Los videojuegos nunca podrán ser arte”, con el cual buscaba dar cierre a una polémica iniciada por él mismo en 2005, cuando denostó de sobremanera a la película *Doom* (2005)¹. El texto del autor denota que su aproximación a los videojuegos es superficial (de hecho, está construido a partir de una charla TED sobre juegos que nunca jugó), pero cuenta con ciertos enunciados que pueden resultar útiles para pensar la naturaleza del medio. Por ejemplo:

Que yo sepa, nadie dentro o fuera del campo ha podido citar un juego digno de comparación con los grandes dramaturgos, poetas, cineastas, novelistas y compositores. Que un juego puede aspirar a la importancia artística como experiencia visual, lo acepto. Pero para la mayoría de los jugadores, los videojuegos representan una pérdida de esas horas preciosas que tenemos disponibles para hacernos más cultos, civilizados y empáticos (Ebert, 2010).

Aun cuando están redactados con una clara connotación negativa, los dichos de Ebert no son del todo erráticos. Es cierto que la comparación con otros medios artísticos es compleja, al punto de que la prensa especializada lleva años buscando sin éxito al “Ciudadano Kane de los videojuegos”². En parte, esa complejidad se debe a que también es verdad que la gran mayoría de los jugadores entienden a los videojuegos como un mero entretenimiento. En un contexto dónde el mercado está repleto de experiencias pasatistas que no utilizan sus mecánicas en clave narrativa, como *Fortnite* (2017), *League of Legends* (2009), *Counter-Strike 2* (2023) o *EA Sports FC 24* (2023); resulta difícil argumentar que los grandes públicos entienden a los videojuegos como artefactos culturales que pueden moldear nuestra cultura.

No obstante, Ebert peca de reduccionista al decir que, como mucho, un juego puede aspirar a la importancia artística desde su apartado visual. Porque es cierto que los videojuegos pueden construir imágenes potentes que atraviesen al jugador, pero esa no es su característica más distintiva. Al decir de Bogost (2007), los videojuegos son un medio expresivo que construye representaciones de cómo sistemas reales e imaginarios funcionan, e invitan a los jugadores a interactuar con dichos sistemas y emitir juicios de valor al respecto. En otras palabras, la propiedad central de los videojuegos se encuentra

¹ Adaptación del videojuego desarrollado por id Software en 1993.

² Es decir, una obra exitosa que sintetice los elementos centrales del medio y que dé cuenta de las potencialidades expresivas del mismo, como lo fue *Citizen Kane* (1941) para el cine.

en sus mecánicas, en ese conjunto de reglas que determinan lo posible dentro de un juego y que construyen significado a partir de la interacción del jugador.

Ahora bien, centrarse en la discusión de si los videojuegos son arte a partir de esta perspectiva resulta un despropósito, porque la respuesta rápida es que sí, los videojuegos cuentan con las potencialidades para construir obras artísticas significativas que aborden diferentes temáticas de un modo único. Por el contrario, en el presente trabajo de investigación, se intentará profundizar en el entendimiento de los videojuegos como medios expresivos, más específicamente indagar en el modo en el que los videojuegos construyen argumentos e influyen a sus jugadores. Para ello, se explorará la perspectiva de la Retórica Procedural propuesta por el autor Ian Bogost (2007), entendida como “el arte de la persuasión a través de representaciones e interacciones basadas en reglas en vez de la palabra hablada, la escritura, las imágenes o las imágenes en movimiento” (p.viii). Se trata de un tipo de persuasión vinculada a las principales posibilidades de un ordenador: ejecutar procesos, cálculos y manipulaciones simbólicas basadas en reglas.

En este sentido, Bogost (2007) entiende que los videojuegos, a diferencia de otras formas de persuasión computacional, tienen un potencial expresivo único: aun cuando un software ordinario (como los procesadores de texto o los programas de edición fotográfica) se utiliza a menudo para crear artefactos expresivos, esos artefactos finalizados no suelen depender del ordenador para tener significado.

Los videojuegos son artefactos informáticos que tienen un significado cultural como artefactos informáticos. Además, son una forma popular de artefacto computacional; quizás la forma más prevalente de computación expresiva. Los videojuegos son, por tanto, un medio especialmente relevante para la persuasión y la expresión computacional. (Bogost, 2007, p.ix).

Asimismo, el autor establece que las capacidades expresivas intrínsecas de los videojuegos no están vinculadas al contenido de los mismos. Por el contrario, esa capacidad reside en el modo en que los videojuegos plantean reivindicaciones a través de la retórica procedural. “Así pues, todos los tipos de videojuegos, desde los productos comerciales de gran consumo hasta los objetos artísticos más oscuros, poseen la capacidad de crear expresiones igualmente significativas” (Bogost, 2007, p.ix).

Por ello, con respecto al abordaje empírico se realizará un análisis del videojuego *Papers, Please* (2013) desarrollado por el estadounidense Lucas Pope. La elección del mismo responde a que se trata de un ejemplo perfecto de cómo aprovechar la retórica procedural para potenciar el grado de significación de un videojuego. Es una obra que pone

en tensión una alto número de conceptos hegemónicos dentro del medio, optando por explorar un terreno recurrente desde sus márgenes.

2. Justificación y pertinencia al campo de la comunicación

Indagar acerca de las particularidades y las potencialidades de la retórica procedural como una herramienta de análisis de videojuegos tiene pertinencia en el campo de la comunicación porque implica explorar una serie de recursos valiosos para entender un medio que no puede comprenderse del todo utilizando herramientas tradicionales del campo como el análisis del discurso o la semiótica. Los videojuegos son actos discursivos que poseen un proceso de construcción de sentido particular, con características y un pacto de lectura propio, pero que no han sido del todo explorados en el ámbito académico de habla hispana.

Por lo tanto, es conveniente indagar acerca de los videojuegos porque se trata de un medio expresivo en constante crecimiento que, como ha dicho Bogost (2007), necesita de un desarrollo creativo por parte de los desarrolladores y de una profundización crítica por parte de la comunidad académica y periodística para legitimarse. En este sentido, el presente trabajo aspira a poder sintetizar y traducir al español la perspectiva de la Retórica Procedural, de modo que pueda funcionar como punto de partida para cualquiera que quiera elaborar un análisis como el que se realizará en las páginas posteriores. Asimismo, se señalarán las especificidades del lenguaje videolúdico respecto a otros medios de significación y se organizará una recapitulación de las principales corrientes de estudios sobre videojuegos, para poder contextualizar las ideas propuestas por Bogost.

Finalmente, la motivación de este proyecto de investigación parte de que, como argumenta Bogost, es necesario empezar a comprender lo que los videojuegos pueden ofrecernos hoy en día: “Pueden servir como un espejo que presenta una nueva visión de nuestra propia experiencia del mundo, en lugar de servir como una ventana pulida para que brille cada vez más, frente a ese mismo pasto verde de la familiaridad” (Bogost, 2015, p.77). Por esto mismo es oportuno y necesario este trabajo en cuanto, sin ser una revelación profética, procurará exponer ciertos lineamientos que permitan desplegar una herramienta de análisis potente como lo es la Retórica Procedural.

3. Objetivos

El objetivo general del presente trabajo es:

- Indagar las particularidades y las potencialidades de la retórica procedural como una herramienta de análisis de videojuegos y sus posibles aportes al campo de la comunicación.

Y los objetivos específicos son:

- Señalar las especificidades del lenguaje videolúdico respecto a otros medios de significación.
- Organizar una recapitulación de las principales corrientes de estudios sobre videojuegos.
- Ilustrar a la retórica procedural como una herramienta de análisis.
- Identificar los diferentes procedimientos por medio de los cuales Paper Please construye expresividad.

4. Diseño teórico-metodológico

Aun cuando los videojuegos han logrado legitimarse ampliamente en términos comerciales (la industria del videojuego genera hoy más ingresos que la del cine), sigue siendo difícil que se acepte su valor cultural. En su libro "Videogames" (2004), el crítico James Newman desarrolla varios preconceptos erróneos que han sido usados con el fin de deslegitimar a los videojuegos. Entre estos, el que más pesa es su supuesta trivialidad: los videojuegos son considerados como un medio de menor importancia que no cumple ninguna función social o cultural; son una mera distracción. En pos de argumentar dichos enunciados, el autor también enfatiza en cómo esta situación no es algo nuevo en la historia de la cultura. Al decir del crítico de cómics y videojuegos, Henry Jenkins:

Si estuvieras en 1910 y preguntaras ¿Cuál es el estado de las películas?, La mayoría te diría que se basan en persecuciones y guerras de tartas. Sin embargo, para 1915, cuando D.W Griffith realizó Birth of a Nation, el cine se transformó en un medio de narración maduro con un enorme poder para dar forma a varios de los debates de nuestra cultura (Jenkins en Bogost; 2007, p.2).

Sin embargo, está claro que el proceso de legitimación de los videojuegos como artefactos culturales necesita mucho más que una comparación con otros medios, entendiendo que, además, los videojuegos son construcciones heterogéneas que pueden ser abordadas desde diferentes puntos de vista. Esto último, ha dado lugar a un amplio

número de corrientes de estudio que se han aglomerado bajo el término de Game Studies³, los cuales se desarrollarán en el marco teórico del presente trabajo.

Considerando esto, el presente estudio abordará a los videojuegos desde la perspectiva de la Retórica Procedural, desarrollada por Ian Bogost y entendida como “la práctica eficaz de la persuasión y la expresión por medio de procesos” (2008b, p.125). No obstante, se tendrán en consideración los principales postulados académicos de otras corrientes para enriquecer la comprensión del tema en cuestión, siempre respondiendo a los objetivos generales y específicos del trabajo.

4.1. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico a emplear es el cualitativo, debido a que es esencial entender la complejidad del fenómeno social a estudiar, abordándolo desde una perspectiva holística, partiendo del supuesto de que el lenguaje no es el reflejo del mundo sino que tiene efectos constructivos, ponderando los valores, los sentidos y las subjetividades manifiestas y latentes en el discurso construido por el videojuego a analizar.

La técnica escogida para la recolección de datos utiliza como eje la retórica procedural (Bogost, 2007), y fue tomada del artículo Understanding Procedural Rhetoric (2017) de Jason E. Custer. Dentro de su trabajo, Custer (2017) parte de una problemática central: ¿Cómo es posible estudiar la retórica procedural de un videojuego sin experimentar realmente los sistemas que discute? O, en otras palabras, ¿Cómo es posible evaluar la retórica procedural de un juego sin jugarlo?

Por esto mismo, el autor prepondera de sobremanera el acto de “jugar” como punto de partida de cualquier estudio que busque utilizar la retórica procedural como parte de su marco teórico y vuelve sobre el concepto de la alfabetización procedural (desarrollado también por Bogost), el cual entiende que “jugar videojuegos es un tipo de alfabetización. No la alfabetización que nos ayuda a leer libros o escribir trabajos, sino la que nos ayuda a crear o criticar los sistemas en los que vivimos” (Bogost, 2008b, p.136). Por “sistemas”, el autor no refiere solo a construcciones impersonales y de gran escala, como los sistemas políticos. “Cualquier práctica social o cultural puede entenderse como un conjunto de procesos, y nuestra comprensión de cada uno de ellos puede enseñarse, apoyarse o cuestionarse a través de los videojuegos” (Bogost, 2008b, p.136).

³ Ver capítulo 5.2.

Por lo tanto, para poder llevar a cabo el análisis de este trabajo, se partirá de las preguntas propuestas por Custer (2017) para dilucidar el modo en el cual el juego elegido construye argumentos procedurales:

1. ¿Qué es lo que el juego representa?
2. ¿Qué mecánicas utiliza para apoyar esa representación?
3. ¿Cuáles son algunos de los argumentos potenciales hechos por las mecánicas?
4. ¿De qué manera esas mecánicas coinciden con dichos argumentos?
5. ¿De qué manera esas mecánicas chocan con los argumentos o los ignoran?
6. ¿Cómo podrían vincularse esas representaciones con el mundo real?

4.2. Corpus a analizar: Papers, Please de Lucas Pope

Para realizar dicho análisis se realizó la selección de un corpus. Siguiendo lo dicho por Charaudeau (2009):

Un corpus es siempre el resultado de una cierta construcción. Se reúne primero un determinado material textual en función de un objetivo de análisis global; después se deconstruye y se reconstruye atendiendo a otros objetivos más específicos (p.9).

En el caso del presente trabajo de investigación, el material a analizar es el videojuego *Papers, Please*, desarrollado en solitario por el desarrollador estadounidense Lucas Pope y lanzado a la venta en agosto del 2013. Se trata de un videojuego ambientado en un país comunista ficticio donde el jugador toma el lugar de un funcionario de inmigración encargado de controlar los documentos de viajes de futuros inmigrantes y decidir quienes pueden pasar y quienes no.

La elección de este videojuego corresponde, como se indicó en la introducción, a lo innovador de su propuesta narrativa y jugable. Es una obra que pone en tensión una amplia gama de conceptos en torno a las propuestas tradicionales del medio y que desarrolla una historia que opta por moverse entre los márgenes de un contexto que la gran mayoría de los videojuegos retrataría de otra manera. Con un gobierno totalitario y una revolución emergente, cualquier otra propuesta nos pondría en el lugar de un revolucionario o un dictador; pero *Papers, Please* prefiere desplegarse por medio de la burocracia y desarrollar las pequeñas historias de aquellos que deben atravesar semejante contexto intentando vivir una vida lo más normal posible.

5. Marco Teórico

5.1. Videojuegos

5.1.1. En busca de un ordenamiento conceptual

El carácter heterogéneo de los videojuegos y el desarrollo tardío de un campo académico dispuesto a analizarlos ha dificultado históricamente su definición. En este sentido, las primeras conceptualizaciones formales se esbozaron a partir de la definición de “juego” propuesta por Johan Huizinga en *Homo Ludens* (2007)⁴:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (p.27).

Esta definición ha sido ampliamente discutida a lo largo de la historia⁵, pero es innegable el hecho de que ha servido como punto de partida para la cuestión que nos compete. A este respecto, fue Chris Crawford (1984) el primero en sistematizar elementos comunes a todos los videojuegos, refiriéndose a la representación, la interacción, los conflictos y la seguridad. No obstante, nunca llegó a proponer una definición como tal y hubo que esperar más de 20 años para que se retomara la cuestión.

Entre las propuestas conceptuales que surgieron a principios de la década del 2000 se destacan dos en particular. La primera, esbozada por Katie Salen y Eric Zimmerman en su libro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003) nos dice que “un juego es un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial, definido por reglas, que da lugar a un resultado cuantificable” (p.80).

Por su parte, la segunda fue planteada por Jesper Juul en *The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness* (2003) y establece que “un juego es un sistema formal basado en reglas, con un resultado variable y cuantificable, donde a diferentes resultados se le asignan diferentes valores; donde el jugador realiza un esfuerzo para influir en dichos resultados y se siente vinculado a los mismos; y donde las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables” (p.35).

⁴ La primera edición del libro fue publicada en 1938.

⁵ Ver en Egenfeldt-Nielsen et al. (2020, p.33-36)

Como destacan Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith y Susana Pajares Tosca (2020)⁶, ambas definiciones subrayan que los juegos son sistemas que cuentan con resultados cuantificables. No obstante, la diferencia más obvia recae en que Salen y Zimmerman hablan de un “conflicto artificial” que remite a la idea del círculo mágico⁷ de Huizinga, mientras que Juul pone el eje en el jugador. Ahora bien, la primera de las definiciones podría ser cuestionada por no referirse exclusivamente a videojuegos: dependiendo de cómo leamos “conflicto artificial”, el término podría incluir, por ejemplo, a los exámenes universitarios, donde estudiantes se ven envueltos en un conflicto (el examen) definido por reglas (el reglamento de la universidad) que da lugar a un resultado cuantificable (su nota). Respecto a lo elaborado por Juul, es cierto que evita la cuestión de la especificidad estipulando que las consecuencias son opcionales y negociables, pero deja por fuera a juegos como el Poker.

En definitiva, si bien es cierto que ninguna de las dos definiciones consigue ser lo suficientemente abarcativa, Egenfeldt-Nielsen y otros (2020) plantean que, al sobreponerlas, es posible llegar a ciertas conclusiones. En primer lugar, dicen que ambas definiciones se centran en los videojuegos como sistemas de reglas y dejan de lado la cuestión de la representación. Por lo cual, al no hacer hincapié en el feedback⁸ audiovisual y al no decir nada respecto a la computación digital, estamos ante definiciones de “juegos” y no de “videojuegos” (aun cuando se encuentran enmarcadas en estudios sobre los últimos⁹). Por otro lado, un requerimiento común que puede ser útil para distinguir juegos de otras actividades es la noción de que los eventos o las acciones deberían ser evaluadas, por ejemplo, asignando puntos al jugador. En esencia, “no basta con que una persona tenga un objetivo (por ejemplo, encontrar la dirección específica de una calle) para que algo sea un juego; la experiencia debe ser diseñada. Pero tampoco basta con que una experiencia sea diseñada” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, p.49). Los autores ponen como ejemplo Second Life, un mundo virtual que ha sido diseñado pero que no cuenta con un objetivo definido y que, por lo tanto, quedaría por fuera de las definiciones antes mencionadas. Desde luego, “experiencias diseñadas con objetivos” tampoco sirve como una definición válida (de nuevo, el ejemplo de los exámenes universitarios). Según los autores, “son las características adicionales, como el feedback o los objetivos, los que una actividad debe

⁶ La primera edición del libro fue publicada en 2008.

⁷ Desde la perspectiva de Huizinga, “jugar un juego (...) significa separarse del mundo exterior y entregarse a un sistema que no tiene ningún efecto sobre nada que esté más allá del círculo” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, p.33)

⁸ Del inglés de “Retroalimentación”, en el ámbito de los videojuegos suele mantenerse el término anglosajón.

⁹ Salen y Zimmerman (2003) y Juul (2003)

desplegar para ser un juego (...) y lo que, por tanto, vale la pena considerar en nuestros esfuerzos para entender los juegos” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, p.49).

Por fuera de estas categorizaciones formales, más propias de los estudios académicos que buscan entender los juegos en general y los videojuegos en particular, existen otras propuestas provenientes del diseño de videojuegos pensadas como herramientas para la construcción de los mismos. Quizá, la más conocida es la propuesta del desarrollador de la saga Civilization (1991), Sid Meier: “un juego es una serie de decisiones interesantes” (Rollings y Morris, 2004, p.61). En contraste con las definiciones formales, la de Meier es menos rigurosa, mucho más informal e intencionalmente simplista, pero no por eso inservible. Egenfeldt-Nielsen y otros (2020) proponen una relectura: “¿Seguro de que algo deja de ser un juego si las opciones no son interesantes? Eso solo lo convierte en un mal juego” (p.50). Para los autores, los dichos de Sid Meier deberían interpretarse como que un “buen juego” es una serie de elecciones interesantes:

Al subrayar que las elecciones deben ser interesantes, Meier está señalando (o afirmando) que los casos donde una opción es claramente mejor que otra o en los que la elección de uno no afecta a cómo se desarrolla el juego no son especialmente atractivos para el jugador (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, p.50).

Según Costikyan (2002), las decisiones son, en esencia, lo que los jugadores hacen en un juego. Al eliminarlas, lo que se obtiene es una película o cualquier otra actividad lineal, pero no un juego. Sin embargo, preponderarlas al punto de establecerlas como único elemento distintivo sería pecar de reduccionista, ya que su carácter transversal a todo juego no implica que puedan existir diferentes grados de importancia dependiendo el género. Al decir de Egenfeldt-Nielsen y otros (2020), “la definición de Meier es, pues, útil y maravillosamente concisa, pero no suficiente” (p.50).

De todos modos, esta idea de “lo no suficiente” no tiene porque interpretarse como algo negativo. Como se dijo al principio del capítulo, el videojuego es un medio heterogéneo y es por eso que una de las conclusiones a las que llegan Egenfeldt-Nielsen y otros (2020) es que es más importante reconocer y especificar la propia definición en cada caso particular que intentar definir cuál es la “correcta”.

Por otro lado, para seguir pensando el modo en que los videojuegos son modelados, puede resultar interesante recuperar el “Modelo MDA”¹⁰, desarrollado por Robin Hunicke,

¹⁰ *MDA model* en inglés, es una sigla que corresponde a *Mechanics* (mecánicas), *Dynamics* (dinámicas) y *Aesthetics* (estética).

Marc Leblanc y Robert Zubek entre 2001 y 2004, el cual busca dividir los juegos en tres dimensiones distintas: mecánicas, dinámicas y estética.

Las mecánicas son las reglas y el código básico de un videojuego. No se trata de aquello que vemos u oímos al jugar, por el contrario, la palabra mecánica refiere a “la gran cantidad de información que se emplea en construir el mundo del juego: la serie de algoritmos, por ejemplo, que determina el patrón de reacción de un personaje controlado por ordenador”. (Egenfeldt-Nielsen y otros, 2020, p.51). Desde luego, se trata de un término ambiguo, pero que en líneas generales hace referencia a las acciones o eventos que el diseño del juego permite: manejar un auto, disparar, recuperar la salud, etc. Según Egenfeldt-Nielsen y otros (2020), podríamos considerar a las mecánicas como los “verbos” de un videojuego, es decir, aquello que el jugador puede hacer.

Por su parte, las dinámicas son la forma en la cual se juega un videojuego a partir de sus mecánicas. Son los eventos que ocurren, o pueden ocurrir, durante el curso del juego tal como son experimentados por el jugador. “Las mecánicas de juego pueden contener complicados algoritmos mediante los cuales se determinan de forma probabilística los patrones de comportamiento de un soldado enemigo, mientras que al jugador solo se le presenta un enemigo peligroso que se esconde detrás de un árbol y abre fuego” (Egenfeldt-Nielsen y otros, 2020, p.51). Las dinámicas son funciones de las mecánicas, pero también pueden sorprender, ya que los procesos complejos interactúan de maneras que no siempre pueden predecirse. Por ejemplo, algunas mecánicas del shooter narrativo Deus Ex (2000) eran lo bastante flexibles como para que el jugador pudiera completar las misiones de formas no previstas por los diseñadores del juego.

Finalmente, la estética refiere a las respuestas emocionales favorables que se evocan en el jugador cuando interactúa con el juego. Hunicke, Leblanc y Zubek listan los siguientes elementos que nos atraen de los videojuegos:

1. Sensaciones (juego como sentido-placer)
2. Fantasía (juego como hacer-crear)
3. Narrativa (juego como drama)
4. Desafío (juego como una serie de obstáculos)
5. Compañerismo (juego como marco social)
6. Descubrimiento (juego como territorio inexplorado)
7. Expresión (juego como autodescubrimiento)
8. Sumisión (juego como pasatiempo)

Según los autores, los videojuegos pueden ofrecer varios de estos placeres, pero no todos. Dicen que Tetris (1984), por ejemplo, enfatiza en el desafío, la sumisión y las sensaciones, pero no ofrece ningún tipo de narrativa o espacio para la expresión; mientras que Grand Theft Auto: Vice City (2006) ofrece todos los placeres menos el compañerismo. Dicho eso, el taxatismo de los autores debería ser reevaluado, ya que, por ejemplo, la versión online de Grand Theft Auto V (2013) cuenta con todos los elementos de Vice City y suma el compañerismo.

No obstante, está claro que las categorías propuestas por el modelo MDA no deben ser entendidas como objetivas, ya que dependen de cierto grado de interpretación y del contexto en el cual se juega. Con todo, el modelo de Hunicke, Leblanc y Zubek resulta sumamente útil para entender y discutir la forma en que los videojuegos funcionan. “Aunque hay que reconocer que es simplista, ofrece una distinción aceptable entre los distintos elementos de un juego y pone en relieve que los juegos son sistemas y no estructuras lineales y predeterminadas como las novelas, las películas o los programas de televisión” (Egenfeldt-Nielsen y otros, 2020, pp.51-52).

Por último, me gustaría abordar la definición de juego propuesta por Pérez Latorre (2010):

El juego se puede definir como una experiencia simbólica de confrontación del sujeto con el entorno, encapsulada respecto al flujo de la vida cotidiana y habitualmente concebida como forma de entretenimiento, donde unas reglas de juego definen la identidad y capacidades del participante como sujeto protagonista del juego, así como la identidad y dinámica propia del entorno de juego, y las relaciones fundamentales entre ambos (p.34)

Asimismo, el autor añade que:

Todo juego proporciona al usuario un conjunto de vivencias con sentido pleno, por su desarrollo ligado a objetivos claros (sean éstos reglados o libremente definibles por el usuario), cuya emergencia está limitada y generada al mismo tiempo por el sistema de reglas. En virtud de las reglas y la incidencia determinante del usuario en el desarrollo del juego, éste suele poseer un alto grado de variabilidad entre las diversas sesiones participatorias, articulado con determinadas acciones y eventos invariantes como, generalmente, las “condiciones de victoria”. (Pérez Latorre, 2010, p.35)

Respecto a la diferencia entre el videojuego y el juego tradicional, Pérez Latorre (2010) marca la línea divisoria a partir de sus cualidades electrónica y audiovisual, junto con el dispositivo de interfaz. Además, el autor agrega que es evidente que “el videojuego se distingue de otro tipo de experiencias audiovisuales de carácter cultural o de

entretenimiento, como el visionado de una película, por la influencia determinante de la participación del usuario en el desarrollo de la experiencia” (p.35).

5.1.2. La problemática de los géneros

Dentro de la literatura académica de videojuegos la cuestión de los géneros siempre ha jugado un rol central, es un hecho que los estudiosos y los periodistas especializados en el medio encuentran realmente útil establecer sistemas para clasificarlos. Un ejemplo interesante de ello es la propuesta realizada por Mark J.P. Wolf en *The Medium of the Video Game* (2001), dónde se ponen en juego diferentes aproximaciones a la hora de definir géneros en otros medios. Según el autor, estos enfoques suelen ser representacionales, el eje se encuentra en lo que se puede ver en pantalla. No obstante, establece que, dentro de los videojuegos, lo más importante es la interactividad¹¹ ya que “es una parte esencial de la estructura de todo juego y una forma más adecuada de examinar y definir los géneros de los videojuegos” (Wolf, 2001, p.114). El concepto de interactividad propuesto por Wolf está muy ligado a los objetivos de juego:

En un videojuego, casi siempre hay un objetivo definido que el jugador intenta completar (...) y para ello se utilizan interacciones muy específicas. Por lo tanto, la intención - al menos del personaje del jugador - suele ser clara y puede ser analizada como una parte del juego (Wolf, 2001, p.115).

Sin embargo, Wolf luego define un total de 43 géneros distintos, muchos de los cuales no se encuentran del todo ligados a su concepto de interactividad. Por tanto, aun cuando introduce discusiones valiosas, el resultado de su estudio es una lista de géneros que no está basada en un sistema discernible de categorización.

Por su parte, Espen Aarseth (1997) considera que no es posible definir un género basándose solo en una variable (como su tema), entendiendo que es muy probable que se superponga con otra (hay videojuegos como los de la saga *Grand Theft Auto*, donde es posible disparar pero también conducir). Por el contrario, sugiere evaluar los videojuegos basándose en una serie de variables, de modo que sería posible definir el género de un juego al calificarlo en relación a cada una de las variables seleccionadas. En líneas generales, se trata de una aproximación que permitiría categorizar cada videojuego que existe, con la clara desventaja de su limitada utilidad práctica.

¹¹ La interactividad es “un término utilizado en diferentes campos que suele utilizarse como medida de la influencia del usuario. Cuanto mayor sea el grado de interactividad, más influencia tiene el usuario en la forma y el curso de un producto mediático” (Egenfeldt-Nielsen y otros, 2020, p.52).

La cuestión es que, como señalan Egenfeldt-Nielsen y otros (2020), los géneros son arbitrarios. Son “construcciones analíticas impuestas a un grupo de objetos con el fin de discutir la complejidad de sus diferencias individuales de manera significativa” (p.53). ¿Esto quiere decir que los videojuegos son meras categorías sin relación con la realidad? No, porque las convenciones de cada género generan expectativas en los jugadores. Por ejemplo, si tomamos una película del género “comedia romántica”, el espectador espera que el film siga ciertas convenciones e ignore otras: uno sabe que es muy probable que una pareja se enamore y que difícilmente aparezca un asesino con intención de matarlos a ambos. En los videojuegos esto funciona de la misma manera, al jugar un simulador deportivo uno sabe que difícilmente tenga la posibilidad de tomar un arma y dispararle al contrincante.

Ahora bien, es cierto que la forma en la que los desarrolladores deciden fusionar géneros es una decisión arbitraria, pero también es verdad que existen métodos más consistentes que otros. En este sentido, es que Egenfeldt-Nielsen y otros (2020) proponen el criterio de la victoria, es decir, ¿Qué hace falta para ganar en un videojuego?. Pongamos algunos ejemplos: Tetris (1984) y Myst (1993)¹². Para ganar en *Tetris* hacen falta reflejos rápidos y una buena coordinación entre los ojos y las manos, en cambio, para ganar en *Myst* el jugador requiere cierta habilidad a la hora de resolver acertijos y utilizar la lógica deductiva. Ambos juegos cuentan con criterios de victoria diferentes, y ese es el punto que intentan establecer los autores: a los videojuegos no hay que categorizarlos por sus temáticas o sus narrativas, sino por sus objetivos y cómo cumplirlos.

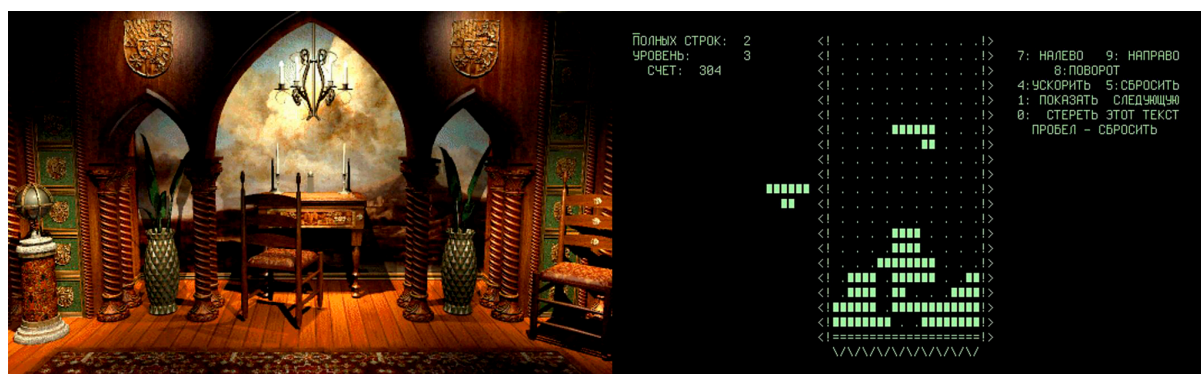


Figura 5.1. Myst (Cyan Worlds, 1993) y Tetris (Pázhitnov, 1984).

Otro ejemplo bastante útil puede ser la comparación entre dos videojuegos de fútbol bastante exitosos: EA Sports FC 24 (2023) y Football Manager 2024 (2023). En el primero, el jugador utiliza el control para mover a los jugadores de uno de los equipos e intentar

¹² Un videojuego narrativo dónde el jugador tiene que explorar un mundo misterioso e investigar la desaparición de ciertos personajes.

convertir un gol; en el segundo, el jugador toma el lugar del director técnico de un equipo y toma decisiones dirigenciales y tácticas para que su equipo gane (sin tener que controlar a los jugadores). De este modo, estamos ante dos juegos que comparten temática pero que no pertenecen al mismo género.



Figura 5.2. Captura de pantalla de EA Sports FC 24 (Electronic Arts, 2023).



Figura 5.3. Football Manager 2024 (Sega, 2023).

Con todo esto en mente, el sistema propuesto por Egenfeldt-Nielsen y otros (2020) cuenta con cuatro géneros diferentes: los juegos de acción, los juegos de aventura, los juegos de estrategia y los juegos orientados por procesos¹³.

Según los autores, los “juegos de acción” son el videojuego arquetípico. Experiencias intensas que involucran un enfrentamiento o una construcción dramática desde el movimiento. ¿Qué tienen en común Pac-Man (1980), Need for Speed Unbound (2022) y Call of Duty: Modern Warfare 3 (2023)? Que, para todos, “su criterio de victoria es la habilidad motriz y su coordinación ojo-mano” (Egenfeldt-Nielsen y otros, 2020, p.55).

Los “juegos de aventura”, al menos en su estado más puro, se caracterizan por manejar un ritmo más lento y por exigirle al jugador cierta predisposición al pensamiento y a la paciencia, de modo que pueda incorporarse de lleno en una narrativa. Son experiencias que surgen a partir de adaptaciones de historias de misterio, con la excusa de que el jugador pueda participar representando a un personaje más en una trama de esa índole. En sus primeras expresiones, como Adventure (1976) o Maniac Mansion (1987), era sumamente difícil encontrar escenas de combate o de acción en general, lo que hacía poco probable que existiera el riesgo de que el personaje protagonista muriera (cosa muy común en los videojuegos). Cabe destacar, que los autores incluyen dentro de este último género a los videojuegos de rol para un solo jugador, aun cuando claramente incluyen varios elementos propios de la estrategia. Un ejemplo de este subgénero podría ser Baldur's Gate 3 (2023).

Respecto a los “videojuegos de estrategia”, los autores dictaminan que ocupan un lugar que se encuentra en medio de los videojuegos de acción y los de aventura. Su forma más común consiste en tomar un videojuego de guerra y, en lugar de posicionar al jugador en el campo de batalla (como lo haría un videojuego de acción), lo coloca en el lugar de un “general” (su nombre suele variar dependiendo de la propuesta temática de cada videojuego) que se encuentra desde una posición distante. De este modo, el conflicto suele representarse por medio de un mapa que recuerda a un juego de mesa (como el TEG o el Catan) y que puede representar desde la totalidad de un continente hasta un espacio de unos pocos metros.

Con esto como punto de partida, Egenfeldt-Nielsen y otros (2020) diferencian entre dos subgéneros centrales: “la estrategia en tiempo real” y “la estrategia por turnos”. En los videojuegos de estrategia en tiempo real, no existe ningún tipo de pausa entre las acciones de los jugadores, por lo que suelen construir cierto grado de frenetismo que recuerda a los

¹³ *Process-Oriented Games* en inglés.

videojuegos de acción. Para ganar, los participantes deben balancear una amplia cantidad de variables independientes, prestando particular atención a las señales de las decisiones y estrategias de sus contrincantes. Está claro que, más allá de ese posible frenetismo, estos títulos se diferencian de un videojuego de acción por su carácter esencialmente estratégico: entender el modo en que las diferentes prioridades y percepciones se entrecruzan a través del tiempo es significativamente más importante que la habilidad a la hora de mover el mouse. Por su parte, en los videojuegos de estrategia por turnos la acción se detiene cuando los jugadores tienen que tomar decisiones, lo cual los posiciona más cerca (al menos en ritmo) de un juego de mesa como el ajedrez.

Finalmente, el último de los géneros propuestos por Egenfeldt-Nielsen y otros (2020) son los “juegos orientados por procesos”, los cuales se contraponen a la idea de la necesidad de una victoria. En este sentido, dejan de lado los objetivos y le proporcionan al jugador un sistema con el cual jugar: “Estos productos reciben el rótulo de juego no tanto por escenificar un conflicto o una competición, sino porque se construyen con propósitos de entretenimiento” (Egenfeldt-Nielsen y otros, 2020, p. 57). Asimismo, los autores establecen que existen dos enfoques mayoritarios a la hora de diseñar un juego orientado por procesos. En uno de dichos enfoques, el jugador controla un personaje que explora y manipula un mundo dinámico y cambiante; mientras que en el otro, el jugador está a cargo de un ecosistema y de sus variables fundamentales.

“Los juegos orientados por procesos carecen de cualquier norma o criterio coherente de éxito, aunque cada juego fomenta ciertas formas de jugar: la mayoría de los jugadores querrán construir una gran ciudad en SimCity, o intentar alcanzar niveles altos en World of Warcraft” (Egenfeldt-Nielsen y otros, 2020, p.57). Por otro lado, resulta necesario nombrar (por la importancia que han adquirido con el tiempo) que existe un subgrupo de juegos orientados por procesos que tratan de imitar de la forma más realista posible una experiencia concreta del mundo real, como manejar un camión por la ruta (Euro Truck Simulator, 2008) o volar un avión comercial (Microsoft Flight Simulator 2020, 2020). Estos juegos suelen ser denominados “simuladores o juegos de simulación”.

Ahora bien, cabe destacar que los cuatro géneros propuestos por Egenfeldt-Nielsen y otros (2020) deben entenderse como agrupaciones generales que buscan incorporar a la gran mayoría de los títulos que salen a la venta hoy en día (y que resultan sumamente valiosos en términos académicos). Desde luego, en la práctica comercial existe una amplia variedad de rótulos (que en su mayoría podrían entenderse como subgrupos de los géneros antes mencionados) que permiten ser sumamente específicos respecto a lo que puede hacerse con un videojuego.

5.2. Game Studies

Los videojuegos son poderosos medios de representación. Aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no sólo como máquinas de entretenimiento sino también como formas de expresión (...). Los videojuegos como medio de entretenimiento pero también de expresión están alcanzando la madurez. Como investigadores, nuestro deber es entender cómo se proyecta dicha madurez en forma de discursos complejos, al nivel de los que pueden transmitir la literatura o el cine. (Sicart, 2003, pp. 10-11)

5.2.1 Antecedentes

Como se dijo anteriormente, *The Art of Computer Game Design* (1982), del desarrollador Chris Crawford, es considerado como el punto de partida del abordaje de los videojuegos desde un enfoque teórico. En su texto, el autor sostiene que “los juegos de ordenador constituyen una forma de arte nueva y aún poco desarrollada que contiene grandes promesas tanto para los diseñadores como para los jugadores” (Crawford, 1982, p.2). El libro se desarrolla en una lógica prácticamente premonitoria, con varias de las preocupaciones centrales que serían el eje de estudios posteriores: el concepto de la interacción, la necesidad de construir una taxonomía de géneros y la decisión de entender al videojuego como una categoría más amplia y diversa que el juego.

Trece años después, en 1997, hacen aparición dos textos que abordan análisis específicos sobre el medio y que, poco tiempo después, serán iniciadores de un nuevo campo de estudios: *Cybertext*, de Espen Aarseth; y *Hamlet en la Holocubierta*, de Janet Murray. Al decir de Diego Maté (2020), el trabajo de Aarseth se transformó rápidamente en uno de los pilares a la hora de abordar videojuegos en clave teórica. *Cybertext* (1997) “se instala en un terreno de indagaciones anfibio que adopta como marco la teoría literaria y la informática y trabaja con objetos como el hipertexto o el fenómeno de los textos escritos emplazados en soportes digitales” (p.20).

Asimismo, dentro del texto se pone en juego el concepto de la ergodicidad: “es ergódico un texto que requiere ya no de un lector que perciba cognitivamente la obra, sino de un usuario que, aplicando un esfuerzo determinado, ya no psíquico sino material, opere sobre la superficie discursiva y la reconfigure siguiendo reglas, patrones, instrucciones, objetivos” (Maté, 2020, p.20). Una cuestión interesante con el concepto de ergodicidad es que, según Aarseth, presenta ciertas ventajas respecto a la interactividad¹⁴:

¹⁴ La interactividad suele referirse a “una medida de la influencia del usuario. Cuanto mayor sea el grado de interactividad, más influencia tiene el usuario en la forma y el curso de un producto mediático” (Egenfeldt-Nielsen et al, 2020, p.52)

Mientras que interactividad puede designar una gran cantidad de fenómenos diferentes, tanto físicos (táctiles, oculares) como cognitivos o discursivos, la noción de ergodicidad describe una cualidad material que puede rastrearse en múltiples esferas de lo social y de la que el juego y el videojuego constituyen apenas un espacio en el que se asientan específicamente funcionamientos de orden lúdico (Maté, 2020, pp.20-21).

Respecto al texto de Murray (1997), la autora se pregunta por las formas narrativas que emergen (o se transforman) dentro de entornos digitales abiertos por los nuevos medios:

A diferencia de Aarseth, Murray no se interesa tanto por las cualidades materiales de los objetos que analiza, sino que se concentra en las maneras en que cada uno de esos soportes (multimedia, internet, videojuego, realidad virtual, etc.) es capaz de albergar y de modelar relatos. (Maté, 2020, p.21)

En síntesis, podemos afirmar que, luego de *The Art of Computer Game Design* (1984), los trabajos de Aarseth (1997) y Murray (1997) dieron un impulso definitivo para la construcción de un campo de investigación sobre videojuegos entendidos como una nueva forma de construir discursos.

5.2.2. El establecimiento del Campo

En el año 2001, casi 30 años después del lanzamiento de Pong (1972), Espen Aarseth fundó *Game Studies*, la primera revista académica dedicada específicamente al estudio del videojuego, la cual se estableció dentro del Departamento de Estética Digital de la Universidad IT de Copenhague. Este hecho coincidió con la aparición de una serie de videojuegos que marcarían un cambio dentro de los estándares de la industria y que darían inicio al videojuego contemporáneo (Perez Latorre, 2010): *Los Sims* (Maxis, 2000), *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001), *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2001) e *Ico* (Team ICO, 2001).

El editorial firmado por Aarseth en el primer número de *Game Studies*, que fue firmado bajo el nombre “*Computer Game Studies, Year One*”, funcionó como una declaración de independencia con respecto a perspectivas teóricas procedentes de otros medios. Según el autor, un videojuego debía considerarse, ante todo, como juego; por lo que la ciencia de los estudios sobre videojuegos debía ser la “ludología”¹⁵:

Hoy tenemos la posibilidad de construir un nuevo campo. Tenemos una industria de mil millones de dólares con ínfima investigación básica, tenemos el material cultural más fascinante que ha aparecido en mucho tiempo y tenemos la oportunidad de unir aspectos

¹⁵ Término acuñado por Gonzalo Frasca (1999)

estéticos, culturales y técnicos del diseño en una sola disciplina. No será un proceso indoloro, y se cometerán muchos errores por el camino. Pero si tenemos éxito, podremos contribuir de forma constructiva y crítica, y marcar la diferencia fuera del mundo académico. No soy demasiado optimista sobre la posibilidad de influir en una industria multimillonaria. Pero a largo plazo, ¿Quién sabe? (...) Son tiempos interesantes. ¡Están todos invitados! (Aarseth, 2001).

Según Pérez Latorre (2010), a partir del año cero establecido por Aarseth, se pueden destacar seis tendencias características en la teoría del videojuego, sobre todo en la teoría orientada al estudio de contenidos (significación, discursividad, estética).

La primera tendencia es la “fijación de cartografías generales del campo de estudio”. El autor establece que a partir de la fundación de Game Studies, empezaron a aparecer diferentes manuales que facilitaron a todos los investigadores el proceso de situarse dentro del campo de los videojuegos. Con obras como *Handbook of Computer Game Studies* (Raessens y Goldstein, 2005) y *Understanding videogames* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020), cualquier interesado cuenta con mapas generales del campo de estudio que resultan sumamente valiosos en las primeras exploraciones.

La segunda tendencia descrita por Pérez Latorre (2010) es la “consolidación de la ludología como ciencia-piloto en los estudios de videojuegos”. “Si los videojuegos son ante todo juegos, toda investigación sobre el videojuego, desde cualquier perspectiva, se puede beneficiar en mayor o menor medida de un cierto conocimiento sobre las estructuras lúdicas y los procesos de experiencia de juego fundamentales en el diseño de videojuegos” (Pérez Latorre, 2010, p.19) Con este enunciado, el autor enfatiza en la necesidad de una teoría centrada en la composición formal del medio que sea capaz de describirla con un alto grado de abstracción. En ese sentido, son esenciales las aportaciones de Salen y Zimmerman (2004) y de Jesper Juul (2005).

Respecto a la tercera y la cuarta tendencia, ambas hacen referencia a que los límites que existen entre la ludología y otros ámbitos de estudio del videojuego no parecen ser tan tajantes. En el tercer punto (“desde la ludología hacia el horizonte discursivo”), se destaca como la consolidación de la ludología llevó a la búsqueda de nuevos horizontes con autores como Ian Bogost (2006, 2007), Gonzalo Frasca (2007) o Miguel Sicart (2009). “Partiendo de una base ludológica, han intentado atisbar el potencial discursivo que contiene el diseño estrictamente lúdico del videojuego: cuestiones como la retórica que oculta el diseño de reglas o la proyección de discursos éticos a partir del diseño de sistemas y experiencias de juego” (Pérez Latorre, 2010, p.20). Por su parte, en el cuarto punto (“desde otros ámbitos hacia la ludología”) Pérez Latorre establece que, más allá de la crítica

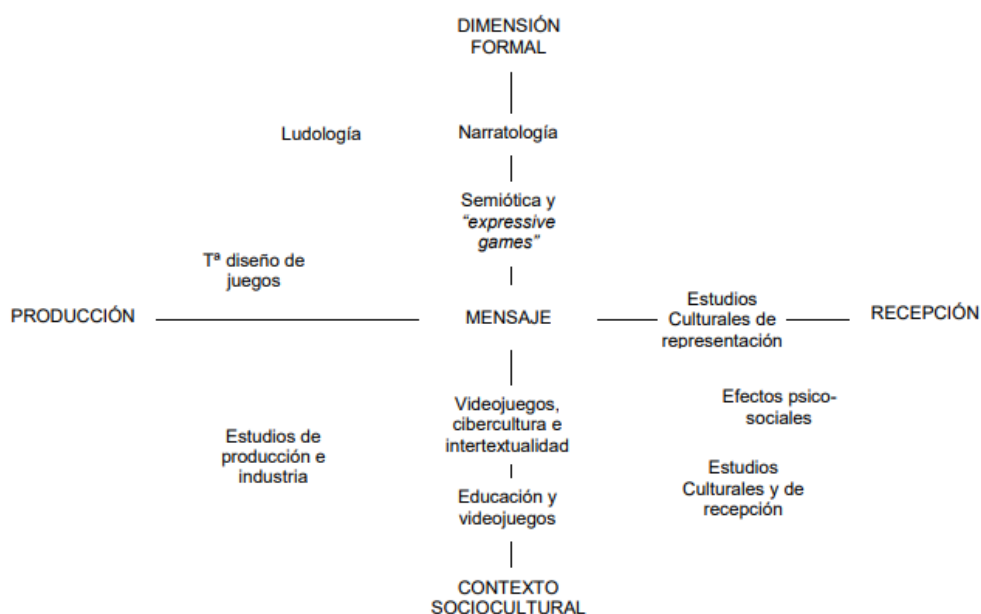
por parte de los ludólogos, recientes aportes de la Narratología y la Semiótica dan cuenta de un interés marcado por la adaptación e integración de antiguos modelos teóricos a las especificidades del videojuego.

La quinta tendencia refiere a la especialización dentro del campo. Según el autor, ya no será posible que existan expertos en todo lo que atañe a los videojuegos, estamos ante una nueva etapa de “investigadores con competencias altamente especializadas que, por supuesto, pueden y deben cooperar para construir un conocimiento lo más completo posible del medio” (Pérez Latorre, 2010, p.20)

Finalmente, la última de las tendencias descritas por Pérez Latorre es el “mayor peso de los estudios de caso”. A diferencia de los modelos antiguos de teorías sobre videojuegos, a partir del año cero fue más habitual encontrar estudios de caso en profundidad en compañía de los modelos teóricos. “Esto se puede considerar un síntoma de la mayor aplicabilidad de las teorías, pero también de la apertura, poco a poco, de nuevas vías y sensibilidades en el diseño y el mercado del videojuego (en pugna con el conservadurismo de la industria)” (Pérez Latorre, 2010, pp.20-21). En otras palabras, los teóricos encontraron con mayor facilidad obras consistentes para ilustrar sus investigaciones.

5.2.3. Los diferentes ámbitos de estudio del videojuego

A partir de los planteos de Raessens y Goldstein en *Handbook of Computer Game Studies* (2005) y de Egenfeldt-Nielsen y otros en *Understanding Videogames* (2020), Pérez Latorre (2010) esboza un mapa que sirve para entender las corrientes teóricas más relevantes de la teoría del videojuego:



En función del mapa, el autor dictamina que pueden delimitarse tres grandes áreas o ámbitos de investigación en la teoría del videojuego:

- a) “Estudios orientados al diseño, la dimensión formal y la significación del videojuego”.
- b) “Estudios orientados al jugador de videojuegos, sobre la recepción del videojuego y su dimensión sociocultural”.
- c) “Estudios de Estructuras y Procesos de Producción, y sobre la dimensión industrial del videojuego”.

Al decir de Egenfeldt Nielsen et al. (2020), los macro-ámbitos “a” vs. “b + c” construyen la dicotomía entre “estudios formalistas” vs “estudios contextuales” del videojuego.

En líneas generales, los “estudios orientados al diseño, la dimensión formal y la significación del videojuego” tiene como principal antecedente los estudios humanísticos del cine o la literatura: el análisis conceptual de las obras con una independencia relativa del contexto en el cual fueron construidas y de los usos sociales de las mismas. “Es donde se encuentran estudios sobre la ontología o la estructura formal del juego (Game Design Studies, Ludología) e investigaciones sobre cómo, a partir de la composición formal del videojuego, se puede construir una dimensión expresiva y discursiva” (Pérez Latorre, 2010, p.24). Dentro de este área confluyen también las semióticas y narratología del videojuego (Maietti, 2004; Tosca, 2003, 2009), teorías sobre el potencial retórico del medio (Bogost, 2006, 2007, 2011, 2015), sobre su proyección de discursos éticos (Sicart, 2009).

Respecto a los “estudios orientados al jugador de videojuegos, sobre la recepción del videojuego y su dimensión sociocultural”, en este ámbito el videojuego se aborda desde enfoques sociológicos y antropológicos. Podríamos considerar a Johan Huizinga (Homo Ludens, 1938) y a Roger Caillois (Man, Play and Games, 1958) como los padres de esta perspectiva por sus estudios sobre el juego tradicional. Encontramos aquí trabajos desde el enfoque de los Estudios Culturales (donde se aborda la relación entre determinados videojuegos y aspectos sociales como el género, la raza, la clase); recopilaciones sobre la historia del videojuego (Kent, 2001); estudios sobre cibercultura (Jenkins, 2009); entre otros.

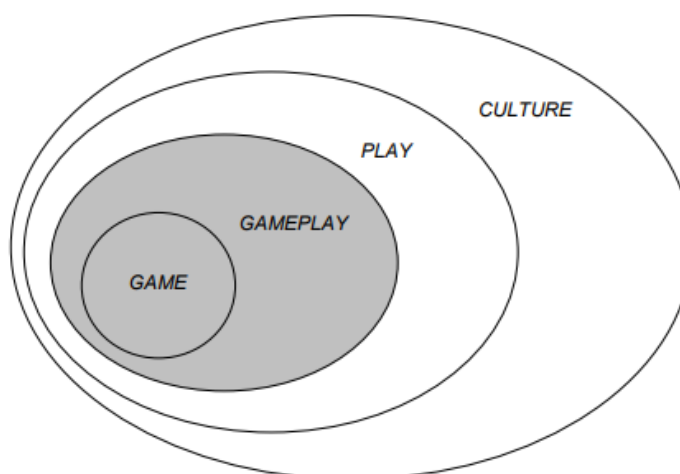
Finalmente, dentro de los “estudios sobre estructuras y procesos de producción y sobre la industria del medio” se encuentran los trabajos sobre la industria del videojuego, sus actores centrales (desarrolladores y distribuidores), estructuras y procesos de producción, los avances tecnológicos y sus ramificaciones económicas y jurídicas. Para un

primer vistazo de la temática, puede resultar útil el segundo capítulo de Understanding Videogames (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, pp. 15-29).

Si bien es cierto que todas las perspectivas antes nombradas pueden realizar aportes significativos para el estudio de la significación del videojuego, a los usos de este trabajo nos centraremos en aquellos enfoques que dan lugar a los estudios que Egenfeldt Nielsen et al. (2020) nombra como “formalistas” y que incluyen a la Teoría del Diseño de Juegos, la Ludología y la Narratología del videojuego. Para entender con mayor facilidad el enfoque propuesto, puede resultar útil la adaptación construida por Pérez Latorre (2010) a partir de una propuesta de Salen y Zimmerman (2003):

En la definición del juego es posible distinguir entre el sistema de juego (“game”), una experiencia de juego implícita que deriva del propio sistema de juego (“gameplay”), un espacio de posibilidad global de la experiencia de juego (“play”) y, finalmente, la relación del juego con el contexto social, cultural, histórico, económico, etc. (“culture”). (p. 27)

Esto último puede graficarse fácilmente de la siguiente manera:



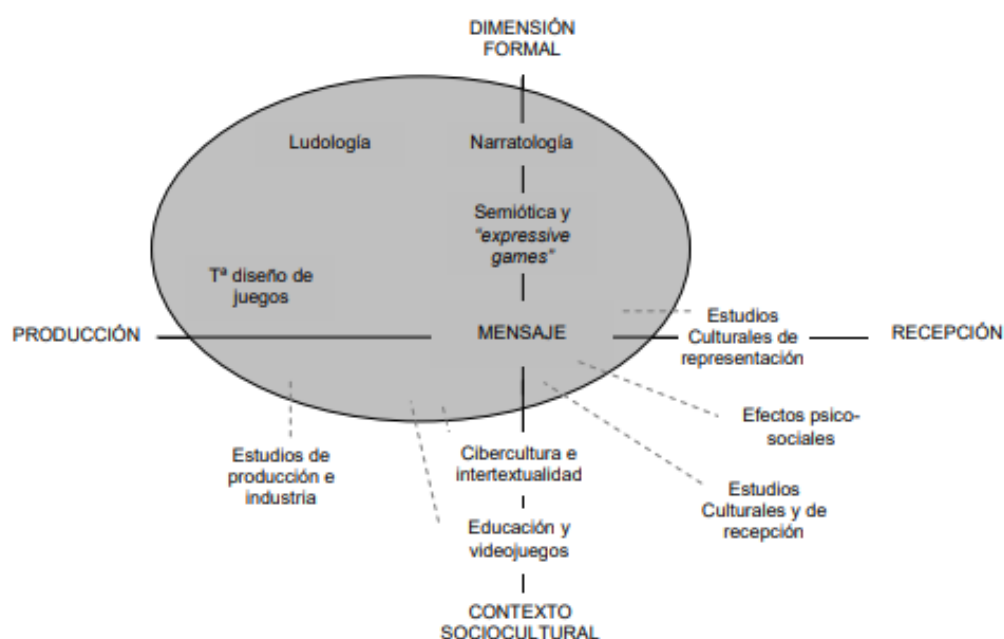
Aquí la zona sombreada refiere al apartado diseñado del juego (game y gameplay), mientras que la zona que queda en blanco hace referencia a la dimensión no diseñada.

Al decir de Egenfeldt-Nielsen y otros (2020), entendemos el *gameplay* como “la dinámica de juego emergente a partir de la interacción entre las reglas de juego y el mundo del juego” (pp. 126-127). Por lo tanto, podemos establecer que al jugar o usar un juego para realizar actividades que no se encuentran delimitadas dentro de sus reglas (por ejemplo, participar en un encuentro social alrededor de un videojuego); o forzando la dinámica convencional propuesta (por ejemplo, usar un videojuego de la saga Halo para realizar un

cortometraje machinima¹⁶), el jugador está construyendo experiencias basadas en dicho juego pero que, en un sentido estricto, no formarían parte de su *gameplay*. Por el contrario, estaría dentro del ámbito denominado *play* (experiencia de juego general).

En esta misma clave, es que Rollings y Morris (2004) señalan: “Rechazamos la idea de que el *gameplay* de un juego es totalmente imprevisible y que, por tanto, no puede ser diseñado” (p. xxvii). Con esta declaración, los autores hacen énfasis en que, más allá de que existen múltiples experiencias que un juego puede posibilitar al jugador, existe también una experiencia de juego implícita y diseñada. Es decir, los desarrolladores de un videojuego diseñan directamente las reglas de juego pero también desarrollan una experiencia implícita para el jugador, una experiencia propia del juego y de su *gameplay*.

En relación con la consideración del sistema de juego y el *gameplay* como diseño de la obra, el enfoque delimitado para este trabajo puede configurarse con la superposición de los dos gráficos planteados con anterioridad (Pérez Latorre, 2010)¹⁷:



¹⁶ Machinima es un término que refiere a la creación de animaciones en video usando el motor de un videojuego y sus recursos (texturas, modelos, etc.)

¹⁷ A diferencia del autor, que prepondera la semiótica del videojuego por ser su propuesta de análisis, dentro de este trabajo nos centraremos en la ludología, la narratología del videojuego y su entrecruzamiento. Respecto a la teoría del diseño de juegos, se refiere a tratados y manuales sobre diseño de juegos, los cuales suelen ser escritos por diseñadores profesionales y se encuentran destinados a otros diseñadores. Algunos ejemplos fundamentales y que ya han sido citados en este trabajo son *Game Architecture and Design* (Rollings y Morris, 2003), *Rules of Play: game design fundamentals* (Salen y Zimmerman, 2004) y *Game Design Workshop* (Fullerton, 2008).

5.2.4. La ludología, la narratología y una “no” polémica fundante

En *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* (2003), Gonzalo Frasca establece que la ludología se puede definir como el estudio de los juegos o el estudio de los videojuegos como juegos, pero también, como la teoría de las estructuras lúdicas. Los ludólogos, que se nuclearon detrás de la figura de Aarseth y de la revista *Game Studies*, sostenían que era su deber diseñar una perspectiva y unos métodos de análisis que se adaptaran a las particularidades expresivas del videojuego, rechazando de antemano cualquier propuesta que tomara conceptos y formas de trabajo de otras disciplinas como la teoría del cine, de los medios o la psicología¹⁸. De esta manera, construyeron un marco teórico a partir de la revisión de trabajos sobre el juego, en particular los de Johan Huizinga (2007) y Roger Caillois (1958), dirigiendo así la atención “a un campo de problemas y a un conjunto de trabajos desarticulados (que no llegaron a estabilizarse y conformar una disciplina) con el fin de recuperar esos planteos y de inscribir la naciente ludología en ese linaje académico trunco” (Maté, 2020, p.22).

Como señala Diego Maté (2020), un gesto recurrente por parte de los ludólogos es enaltecer por sobre todas las cosas la noción de regla y de lo lúdico y su separación respecto de otras dimensiones como la de la representación audiovisual y el relato. Por eso mismo, en los primeros trabajos del campo es común encontrarse con intentos de analizar el videojuego y los juegos en general como sistemas compuestos por reglas “cuya funcionalidad desborda la construcción visual o sonora, como si el conjunto de reglas modelarán la totalidad de la experiencia y las dimensiones restantes tuvieran una importancia menor” (Maté, 2020, p.22). Si bien es cierto que este grado de intransigencia fue abandonado con el paso de los años, Maté destaca como puede ser ilustrado por medio de una propuesta de análisis desarrollada por Frans Mäyrä quien, aún en 2007, sostenía cierta intransigencia propia de la primera ludología.

Al decir de Mäyrä (2007), para estudiar el juego es necesario deslindar dos capas que conforman el objeto: “la del núcleo, que condensa los elementos que modelan la jugabilidad (gameplay), y la de la cáscara, que reúne la representación y el sistema de signos” (p.17). Aún cuando el autor señala que ambas dimensiones son igual de importantes, con su diferenciación entre propiedades lúdicas y semióticas insiste en la separación entre componentes lúdicos y de representación que realizaron años anteriores autores como Aarseth, Juul y Järvinen.

¹⁸ Como señala Pérez Latorre (2010), este rechazo por parte de los ludólogos respecto a otras propuestas de análisis se sostiene más en “la defensa del estudio sobre las cualidades específicas del medio que por una negación en redondo sobre el valor de la teoría narratológica para el estudio del videojuego” (p.30).

Respecto a la narratología del videojuego, su punto de partida puede encontrarse en *Hamlet en la holocubierta* (1997), donde Janet Murray analiza comparativamente los videojuegos con otros medios a partir de su capacidad para producir y actualizar formas narrativas. A partir del texto de Murray, varios investigadores comenzaron a interesarse por abordajes similares, entendiendo que “el videojuego integra plenamente el paisaje mediático de la época y que su producción supone un lugar privilegiado para el estudio de nuevas modalidades narrativas” (Maté, 2020, p.23). Además de Murray, entre los principales exponentes de esta postura pueden destacarse Henry Jenkins (*Game Design as Narrative Architecture*, 2003), que rastrea distintas vías por medio de las cuales el videojuego puede narrar con recursos que le son específicos; Marie-Laure Ryan (2001, 2006, 2015) con sus libros dedicados a la narratividad en los nuevos medios; y Susana Tosca (2003, 2009).

Ahora bien, como indica Maté (2020), la tan nombrada polémica entre la ludología y la narratología careció en su momento de la importancia construida en lecturas posteriores, y la intransigencia por parte de los ludólogos duró más bien poco. A medida que pasaron los años, el entrecruzamiento de ambos enfoques dió lugar a una amplia multiplicidad de perspectivas que incluyen la teoría del cine (Wolf, 2001), la filosofía y la ética (Sicart, 2009), la estética (Kirkpatrick, 2011), la psicología (Mcgonigal, 2013) y la semiótica (Pérez Latorre, 2012):

Los desarrollos surgidos a partir de las posturas ludológica y narratológica se integraron rápidamente con esos abordajes y con otros, confirmando que la polémica había sedimentado un repertorio de conceptos necesarios acerca del videojuego en relación con su inscripción en la historia del juego, su carácter ergódico y su capacidad para apropiarse y reelaborar formas narrativas (Maté, 2020, p.23).

Una vez superada la polémica y la búsqueda de una esencia propia y única del medio, se volvió moneda corriente que los libros dedicados a cuestiones generales de los videojuegos contarán con un apartado dedicado a la narratividad, haciendo análisis comparativos con otros medios. De este modo, las indagaciones respecto a lo lúdico y lo narrativo comenzaron a convivir sin problemas, dejando obsoleta la división inicial: “la vida social del videojuego, sus productos, sus apuestas estéticas, desbordaban las celdas teóricas que les reservaron las posturas ludológicas y narratológicas, y ahora los game studies empezaban a atender a esa complejidad” (Maté, 2020, p.24). En este sentido, cobra particular interés la pregunta por la circulación, es decir, “por los usos y los funcionamientos, por los distintos modos de articulación del videojuego en lo social” (Maté, 2020, p.24).

En este nuevo contexto, donde varios autores (Salen y Zimmerman, 2003; Juul, 2005; Nitsche, 2008) proponen diversas reglas para entender el juego en su dimensión social, es que los libros de Ian Bogost (2007, 2010, 2011, 2015) dedicados a los usos persuasivos del videojuego resultan fundamentales¹⁹. El autor estudia casos de juegos cuyo funcionamiento se encuentra alejado del sistema tradicional de géneros y analiza intercambios con otras discursividades, usando herramientas teóricas que nunca habían sido tenidas en cuenta dentro de la ludología (como la retórica clásica). Asimismo, Bogost se diferencia de los autores antes mencionados por su falta de preocupación a la hora de diseñar una definición de juego que incorpore lo social, el autor “encuentra objetos donde la hibridación discursiva ya expande el estudio por fuera de los límites establecidos por los game studies hasta el momento” (Maté, 2020, p.25).

Como establece Maté (2020), en ejemplos como los trabajos de Bogost es posible ver un movimiento que ya se diferencia de la primera ludología: “las investigaciones ya no intentan fijar límites disciplinares, sino que es el campo académico mismo el que empieza a seguir la trayectoria múltiple y zigzagueante del objeto y de sus distintas formas de socialización” (Mate, 2020, p.25). De este modo, es que los videojuegos entran en contacto con otros espacios teóricos, tal vez a sabiendas de que el desarrollo particular de la ludología y de los estudios narrativos no son suficientes para “apresar los flujos de sentidos generados por el medio en la actualidad” (Mate, 2020, p.25).

Ya lo dijo Sicart (2014), en relación a los juegos y al acto de jugar, “los sistemas de juego solo pueden contener significado de manera parcial, porque el significado se crea a través de una actividad que es contextual, apropiada, creativa, disruptiva y profundamente personal. Los juegos son accesorios para esa actividad” (p.87).

5.3. Juegos Persuasivos: La retórica procedural de Ian Bogost

En su libro, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), Ian Bogost define la Retórica Procedural utilizando como ejemplo el videojuego *Tenure* (1975), un simulador que nos pone en el lugar de un docente en su primer año de trabajo en una escuela. El objetivo de la obra es completar el primer año de docencia y conseguir que nos renueven para otro año más. En el proceso, el jugador tendrá que tomar decisiones que afectan a diferentes sujetos (alumnos, directivos, otros docentes) de diversas maneras.

Según Bogost (2007), *Tenure* es un comentario sobre cómo funciona el sistema educativo estadounidense desarrollado exclusivamente desde las mecánicas del juego; es

¹⁹ Los trabajos del autor se desarrollarán en el próximo capítulo.

una declaración que establece que la práctica educativa está constantemente intervenida por decisiones personales y políticas tanto de los docentes como de los directivos y, de este modo, se plantea en contra de ciertas perspectivas que creen que la educación puede plantearse en términos exclusivamente pedagógicos.

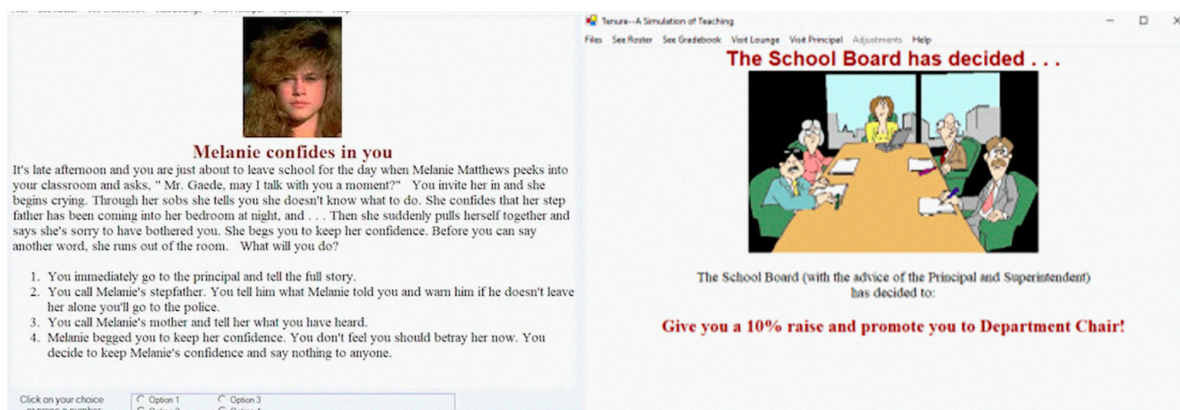


Figura 5.4. Ternure (1975).

Dicho esto, se entiende que la retórica procedural es el nombre que el autor propone para llamar al tipo de práctica persuasiva y expresiva que funciona en sistemas como Tenure; y la define como:

Un nuevo tipo de práctica persuasiva y expresiva (...) Lo “procedural” hace referencia a una manera de crear, explicar o entender procesos y, los “procesos”, definen el modo en el cual las cosas funcionan: los métodos, las técnicas y las lógicas que guían el funcionamiento de un sistema; desde sistemas mecánicos, como un conjunto de engranajes, hasta sistemas organizacionales como una escuela o sistemas conceptuales como la religión. La retórica hace referencia al uso efectivo y persuasivo de la expresión. La retórica procedural, entonces, es la práctica de persuadir a través de procesos en general y a través de procesos computacionales en particular. (2007,p.3) (Traducción propia)

5.3.1. Proceduralidad

Si nuestra intención es explorar las potencialidades expresivas intrínsecas de los videojuegos es fundamental no perder de vista el concepto de procedural²⁰. Para desarrollarlo, Bogost parte del concepto de procedimiento, haciendo énfasis en cómo suele ser un término atravesado por connotaciones negativas. Dice que solemos entender los procedimientos como formas establecidas de hacer algo que, por lo general, traemos a colación cuando han fallado. Por ejemplo: luego de varias quejas, decidimos revisar

²⁰ La traducción literal del término anglosajón procedural al castellano sería procesual o procedimental, pero dentro del ámbito de la computación se suele utilizar el calco del término en inglés como neologismo.

nuestros procedimientos para la creación de nuevas cuentas. No obstante, el autor establece que, siguiendo esta forma de entender la palabra, los procedimientos “estructuran nuestro comportamiento; tendemos a ver un proceso solo cuando lo desafiamos” (Bogost, 2007, p.3).

Volviendo al concepto de procedural, las primeras nociones del término se suelen atribuir a Chris Crawford, quien en un artículo publicado en la década de 1980, en el primer *Journal of Computer Design*, habla de “intensidad de proceso” al reflexionar sobre su juego *Balance of Power* (1985):

La intensidad de proceso es el grado en que un programa hace hincapié en los procesos en lugar de en los datos. Todos los programas utilizan una combinación de procesos y datos. Los procesos se reflejan en algoritmos, ecuaciones y derivadas. Los datos se reflejan en imágenes, sonidos, tablas de datos y texto. Un programa de proceso intensivo dedica la mayor parte del tiempo a realizar cálculos y operaciones, mientras que un programa de datos intensivos pasa la mayor parte de su tiempo moviendo bytes. (Crawford en Sánchez Coterón, 2014, p.18)

Siguiendo esta categorización, las secciones mecánicas de un videojuego pertenecerían a lo que el autor denomina “procesos intensos”, mientras que las escenas cinemáticas del mismo formarían parte de la “intensidad de datos”.

Sin embargo, es Bogost quién llega a desarrollar el término de manera más exhaustiva en relación con los videojuegos. El autor parte de las teorías expuestas por Janet Murray en “*Hamlet en la holocubierta*” (1997), donde la autora desarrolla la singularidad de los artefactos digitales (como los videojuegos) en base a su capacidad para ejecutar una serie de reglas. Lo procedural en este sentido se refiere a la práctica de la autoría del software. Un software está compuesto de algoritmos que modelan comportamientos. Al escribir proceduralmente, un autor no describe una representación; por el contrario, desarrolla un código que hace cumplir reglas para generar cierto tipo de representación. “Los sistemas procedurales generan comportamientos a partir de modelos basados en reglas; son máquinas capaces de producir muchos resultados, cada uno conforme a las mismas directrices generales” (Bogost, 2007, p.4). Según Bogost, está capacidad para ejecutar una serie de reglas es el elemento diferencial de las computadoras en relación a otros medios.

Dicho esto, vale la pena recalcar que el autor ha argumentado en varias oportunidades que la proceduralidad puede ser leída en estructuras tanto computacionales como no computacionales. Es decir, como crítico de la cultura, cualquiera podría interrogar

a la literatura, el arte, las películas y la vida cotidiana a través de los procesos subyacentes que trazan. Empero, la proceduralidad comunicacional pone un énfasis mucho mayor en la capacidad expresiva que ofrecen las reglas de ejecución. “Las computadoras pueden correr procesos que evocan interpretaciones de procesos del mundo material” (Bogost, 2007, p.5).

Partiendo de los dichos de Steven Harnad en su texto *Computation Is Just Interpretable Symbol Manipulation; Cognition Isn't* (1994), Bogost establece que para los propósitos de la retórica procedural:

La expresión procedural debe implicar una manipulación simbólica, la construcción e interpretación de un sistema de signos que gobierna los pensamientos y las acciones humanas. (...) La interpretación de estos sistemas (...) no es intrínseca al sistema; es proyectada sobre ella por el intérprete. La computación es representación, y la proceduralidad en el sentido computacional es un medio para producir esa expresión. (Bogost, 2007, p.5)

En base a estos planteos, Bogost desarrolla que si bien no todos los procesos son expresivos en el sentido que lo son la literatura y otras artes, pueden serlo en un sentido diferente que quizás sea más poderoso. Para poder dar cuenta de ello, resulta interesante recuperar un pequeño ejemplo del libro en el cual el autor explica el funcionamiento de un sistema de devoluciones de una tienda de productos de computación: un individuo compra un reproductor de DVDs en una tienda y, al querer instalarlo, descubre que no muestra ninguna imagen en el televisor. Desde luego, el camino a seguir es tan simple como volver a la tienda y pedir un cambio por uno nuevo.

Existe también la posibilidad de que el individuo compre el reproductor y que, por cuestiones personales, no intente instalarlo hasta pasadas tres semanas de la compra y que, al querer devolver el aparato defectuoso, descubra que ya han pasado las dos semanas de garantía para hacer devoluciones. En este nuevo escenario, los empleados de la tienda pueden intentar hacer cumplir las reglas del proceso de devoluciones, pero también es probable que el comprador pueda razonar con ellos para que, por medio de la empatía, la lógica o la conveniencia, le cambien el reproductor de DVDs (y, de ese modo, “rompan el procedimiento”).

Finalmente, en un tercer escenario, el individuo compra el reproductor por una tienda en línea y, en este caso, el procedimiento del cambio es gestionado por una computadora y no por un ser humano. Al comprobar luego de tres semanas de la compra que el aparato no funciona, el comprador debe entrar a la página web de la tienda e introducir el número de su orden para solicitar un cambio. Sin embargo, dado que han pasado más de dos semanas

desde el día de entrega, el programa de computadora encargado de las devoluciones rechazará el pedido del cambio.

Según Bogost, situaciones como esta sirven para explicar “porque solemos despreciar el rol de las computadoras en nuestras vidas. Son sistemas inflexibles que no pueden empatizar, que intentan tratar a todos por igual. Esto en parte es cierto, pero no es suficiente para explicar la expresión procedural computacional” (Bogost, 2007, p.6). Cuando los empleados de la tienda de informática acuerdan dejar de lado su política de devoluciones, no están “rompiendo un procedimiento”. Más bien, están creando nuevos procesos y mezclándolos con el procedimiento de su política de devoluciones. Esta distinción enfatiza un punto importante de los procesos en general y de los procesos computacionales en particular: “a menudo, pensamos los procesos como pruebas que mantienen los límites de las situaciones. (...) Esto también explica porque pensamos los procedimientos como restricciones que limitan el comportamiento” (Bogost, 2007, p.6).

Dicho eso, si bien es cierto que las reglas siempre limitan el comportamiento, la imposición de restricciones también crea expresión. Bogost dice que cuando hacemos cosas, las hacemos de acuerdo a cierta lógica, y que esa lógica constituye un proceso en el sentido general de la palabra. Por eso mismo, establece que no existe ninguna razón por la cual uno no pueda modelar una política de devolución más compleja y humana computacionalmente. “Pensamos a las computadoras como frustrantes, limitantes y simplistas no porque ejecutan procesos, sino porque normalmente están programadas para ejecutar procesos simples”. (Bogost, 2007, p.7)

En base a esto, Bogost (2007) llama operaciones unitarias²¹ a “procesos del tipo más general, ya sea en forma material, cultural o representacional” (p.8). Más específicamente, son “modos de creación de significado que privilegian las acciones discretas e inconexas frente a los sistemas deterministas y progresivos” (Bogost, 2006, p.3). Como concepto, la operación unitaria puede entenderse como la combinación de dos elementos fundamentales: es unitaria, es decir que es una unidad o entidad individual; y es una operación, en el sentido de que se refiere a un proceso que sigue un conjunto de reglas internas dentro de un procedimiento. Para Bogost (2008a), una operación unitaria tiene tres características, (i) su discreción, lo que significa que puede distinguirse de otras operaciones unitarias en tanto que es única, (ii) la comprensión, lo que implica que tiene un significado comprimido en sí misma, de modo que puede ser analizada de forma autónoma a partir de su propia lógica interna y, por último, (iii) la conmutabilidad, su capacidad de formar parte de un sistema y de transferirse entre sistemas, razón por la cual es posible que

²¹ *Unit Operations* en inglés.

sea “encapsulada y transmitida a través de medios” (Bogost, 2008a, p.32). Según el autor, las operaciones unitarias representan un alejamiento de las operaciones sistémicas, aunque ninguna de las dos estrategias pueda ser separada permanentemente de la otra.

En términos de teoría literaria, las operaciones unitarias interpretan redes de lecturas discretas; mientras que las operaciones sistémicas interpretan una autoridad literaria singular. “Las operaciones unitarias se caracterizan por ser sucintas, discretas, referenciales y dinámicas. Las operaciones sistémicas se caracterizan por ser prolongadas, dependientes, secuenciales y estáticas. En general, las operaciones unitarias privilegian la función sobre el contexto, las instancias sobre la longevidad” (Bogost, 2006, p.4). Dicho eso, el autor hace hincapié en que la relación que existe entre unidades y sistemas no es la de una oposición binaria:

Un mundo de operaciones unitarias no significa el fin de los sistemas. Los sistemas parecen desempeñar un papel aún más crucial ahora que nunca, pero son un nuevo tipo de sistema: el resultado espontáneo y complejo de las multitudes en vez de holismos singulares y absolutos (Bogost, 2006, p.4).

Según Bogost, las estructuras operativas unitarias también pueden reafirmar la sistematicidad, aunque desplieguen los tipos más discretos de funciones unitarias:

Necesitamos la integridad de los sistemas para identificar fenómenos físicos, conceptuales o culturales. Pero estos nuevos tipos de sistemas son conjuntos fluctuantes de componentes operativos unitarios más que reguladores globales. La diferencia entre los sistemas de unidades y los sistemas como tales es que los primeros derivan del significado de las interrelaciones de sus componentes, mientras que los segundos regulan el significado para sus constituyentes (Bogost, 2006, p.4).

Ahora bien, como los procesos describen de qué forma funcionan cosas simples y complejas, no siempre son evidentes, al punto de que algunos procesos son demasiado complejos como para ser entendidos de forma inmediata. En ese sentido, es que Bogost da cuenta de la potencialidad expresiva de la proceduralidad en torno a sistemas culturales, sociales e históricos. Si bien es cierto que por otros medios uno puede dar cuenta del funcionamiento de procesos abstractos haciendo una descripción (es posible describir con la palabra como funciona un sistema de engranajes o como se ejerce el crimen en determinada sociedad), “la representación procedural explica procesos con otros procesos, (...) es una forma de expresión simbólica que utiliza procesos como lenguaje” (Bogost, 2007, p.9).

Con todo, está claro que “la representación procedural en sí misma requiere estar inscrita en un medio que realmente promulgue procesos en lugar de describirlos” (Bogost, 2007, p.9) y, es ahí, dónde Bogost propone colocar a las computadoras en el eje de la cuestión; porque entiende que la proceduralidad es intrínseca y fundamental para su existencia. En este sentido, toma centralidad el término “código”, que puede utilizarse tanto para describir (en el código penal, por ejemplo), como para prescribir, permitir y/o determinar operaciones (como ocurre en el código informático). En palabras de Austin (1955), permite hacer cosas con palabras, solo que las palabras se encuentran al servicio de un lenguaje de programación.

5.3.2. Figuras, formas y géneros procedurales

Al igual que existen las figuras literarias y fílmicas en sus respectivos medios, también existen las figuras procedurales, las cuales tienen bastante en común con figuras como la metáfora, la metonimia y la synecdoque; ya que son “estrategias de autoría de operaciones unitarias para partes especialmente destacadas de varios sistemas procedurales” (Bogost, 2007, p.13).

Noah Wardrip-Fruin ha utilizado el término *lógica operativa*²² para referirse a “las operaciones unitarias estandarizadas o formalizadas que asumen roles comunes en múltiples representaciones procedurales” (Wardrip-Fruin en Bogost, 2007, p.13), e identifica dos lógicas operativas que son particularmente comunes: la “lógica gráfica” y la “lógica textual”:

Las lógicas gráficas se encuentran con frecuencia en los videojuegos; incluyen figuras procedurales tales como el movimiento, la gravedad y la detección de colisiones. En muchos videojuegos, el jugador controla un objeto, agente o vehículo que debe pilotar de una manera particular, hacia una meta o para evitar enemigos u obstáculos. Con frecuencia, las lógicas gráficas encapsulan representaciones procedurales de fenómenos materiales, como moverse, saltar o disparar proyectiles. La física de objetos y los efectos de iluminación ofrecen ejemplos adicionales, destinados a representar entornos cambiantes en lugar de movimientos de personajes. (Bogost, 2007, p.13)

Como explica Bogost en su libro *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (2006), dentro de la industria de los videojuegos, los conjuntos de lógicas gráficas a menudo se empaquetan juntos como un “motor de juego”, un conjunto de herramientas de software que se utiliza para crear una variedad de juegos diferentes.

²² *Operational Logics* en inglés.

Respecto a la lógica textual, Wardrip-Fruin la define como un tropo procedural común que puede ser ejemplificado con la tecnología de machine learning “PNL” (Procesamiento de Lenguaje Natural), que brinda a las computadoras la capacidad de interpretar, manipular y comprender el lenguaje humano. Son lógicas secuenciales, “pero cuando se aplican a la generación de texto se pueden usar para predecir y construir frases textuales basadas en las distribuciones probables de la palabra o frase subsiguiente dada una palabra o frase inicial” (Bogost, 2007, p.13).

Bogost (2007) establece que podemos pensar en los motores de juego, en conjunto con otras agrupaciones comunes de tropos procedurales (como los frameworks²³ de software), tal como pensamos las formas de expresión literaria o artística, como el soneto, el cuento o el largometraje. “Estás colecciones de tropos procedurales forman la base de una variedad de artefactos expresivos posteriores” (p.14). En este sentido, los géneros procedurales surgen a partir de ensamblajes de formas procedurales. Dentro de la industria de los videojuegos, solemos catalogar los géneros (plataformas, disparos en primera persona, estrategia por turnos, etc.) a partir de “las similitudes que existen entre las representaciones procedurales constitutivas que producen los efectos en pantalla y la dinámica controlable que experimentamos como jugadores” (Bogost, 2007, p.14).

Por esta razón, la representación procedural es significativamente diferente de la representación textual, visual y plástica, porque aun cuando dichas técnicas de inscripción busquen representar procesos humanos o materiales, solo los sistemas procedurales como el software informático representan procesos por medio de procesos. (Bogost, 2007, p.14)

5.3.3. Retórica

Aristóteles define la retórica como:

La facultad de teorizar lo que es adecuado en cada caso para convencer. Esta no es ciertamente tarea de ningún otro arte, puesto que cada uno de los otros versa sobre la enseñanza y persuasión concernientes a su materia propia (...) La retórica, sin embargo, parece que puede establecer teóricamente lo que es convincente en cualquier caso que se proponga, razón por la cual afirmamos que lo que a ella concierne como arte no se aplica sobre ningún género específico” (2000, pp.173-174).

Dentro de su retórica, Aristóteles distingue tres tipos de pruebas por persuasión: unas que residen en el talante del que habla (*ethos*) otras en predisponer al oyente de

²³ Agrupaciones de múltiples lógicas de interfaz comunes, lógicas de E/S, y una mirada de otras lógicas necesarias para impulsar el sistema operativo de una computadora moderna (Bogost, 2007, p.27).

alguna manera (*pathos*) y, las últimas, en el discurso mismo, merced a lo que este demuestra o parece demostrar (*logos*). Estas tres pruebas de persuasión conforman el núcleo conceptual de la retórica como teoría de los empleos públicos del discurso, sin embargo, para la racionalidad retórica también son sumamente relevantes dos tipos de operadores argumentativos específicos: los entimemas y los ejemplos.

Aristoteles se detiene particularmente en el entimema, ya que lo considera “la más propia de las pruebas por persuasión” (2000, pp.169-170). A los usos de este trabajo, vamos a definirlo simplemente como un silogismo en el que se ha suprimido alguna de las premisas o la conclusión, por considerarse obvias o implícitas en el enunciado.

Para dar pie a la retórica procedural, Bogost hace énfasis en que la retórica se ha expandido más allá de la oratoria y de la persuasión para dar cuenta de nuevos modos de inscripción: “La retórica en la escritura, la pintura, la escultura y otros medios no hace necesariamente las mismas apelaciones directas a la persuasión que la oratoria” (Bogost, 2007, p.19). El autor establece que podemos inscribir dentro de la retórica a la expresión efectiva, esto es, la escritura, el habla o el arte que alcanza los objetivos del autor e interpela al lector o espectador. “La persuasión como objetivo retórico persiste, pero ha cambiado de naturaleza (...) El objetivo de la persuasión se subestima en gran medida o incluso se omite como una característica definitoria del campo, reemplazada por la noción más general de elegancia, claridad y creatividad de la comunicación” (Bogost, 2007, pp.19-20)

5.3.4. Retórica Procedural

Como se dijo anteriormente, la retórica procedural es la práctica de persuadir a través de procesos o, de un modo más general, es la práctica de construir argumentos por medio de procesos, es decir, no solo implica persuadir, sino también expresar de la mejor manera posible. Asimismo, la retórica procedural es un subdominio de la autoría procedural, ya que sus argumentos se hacen no a través de la construcción de palabras o imágenes, sino a través de la autoría de reglas de comportamiento; las cuales, dentro de la computación, se crean en código a través de la práctica de la programación. Según Bogost (2007), es necesario teorizar respecto a la retórica procedural para poder realizar juicios acordes sobre los sistemas de software que encontramos todos los días y para que los desarrolladores puedan construir argumentos retóricos mucho más sofisticados.

Para un mayor entendimiento de la cuestión, Bogost utiliza un ejemplo. The McDonald’s Videogame (2006) es un videojuego donde el jugador controla 4 aspectos del

aparato productivo de McDonald's: los establos donde se cría el ganado; el matadero donde se engorda y se mata a las vacas; los restaurantes donde se venden las hamburguesas; y las oficinas corporativas donde se desarrollan las relaciones públicas y el marketing. En cada uno de estos sectores, el jugador tendrá que tomar decisiones de negocios para sostener a la empresa pero, más importante aún, tendrá que tomar decisiones morales. En los establos, el jugador tiene que producir la suficiente cantidad de ganado para sostener la producción. El problema es que la cantidad de tierra con la que dispone es limitada, por lo que se verá en la situación de tener que sobornar al alcalde de la ciudad para poder tomar terrenos pertenecientes a otras personas. Del mismo modo, el jugador cuenta con opciones más extremas: puede, por ejemplo, arrasar con una selva o desmantelar asentamientos indígenas para liberar espacio y seguir produciendo. El videojuego cuenta con tácticas como estas en todos los apartados que se corresponden con las cuestionables prácticas empresariales que los desarrolladores buscan criticar.

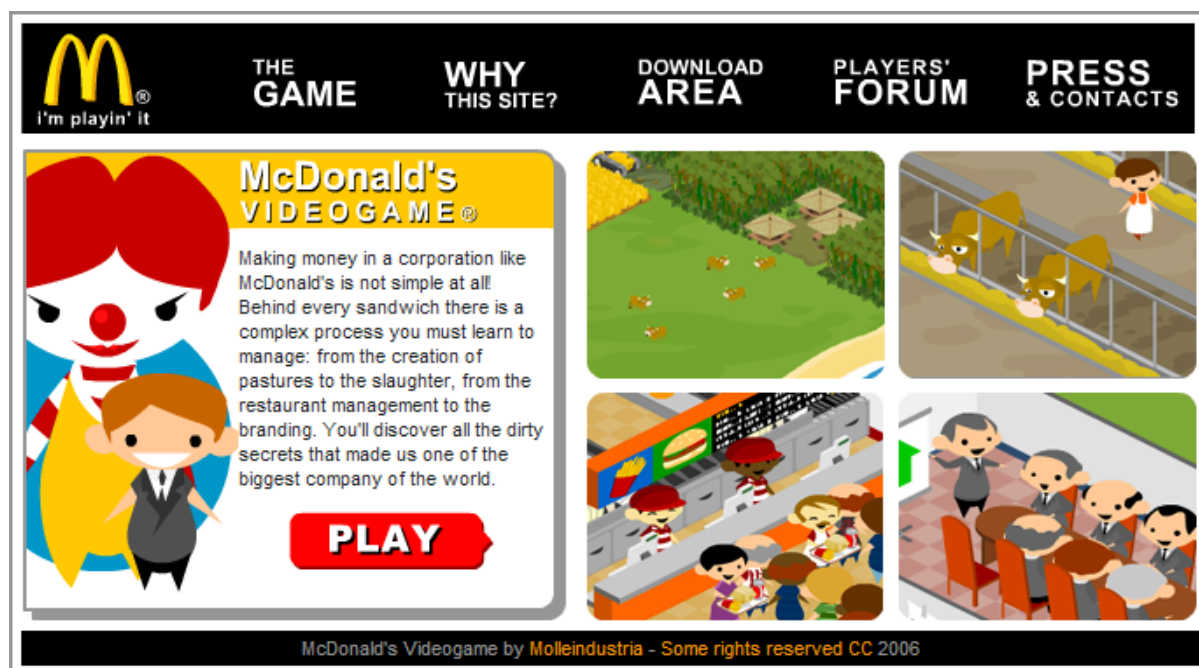


Figura 5.2. La pantalla de inicio de The McDonald's Videogame (2006).

De este modo, The McDonald's Videogame construye un argumento desde la retórica procedural acerca de cómo empresas multinacionales como McDonald's son inherentemente corruptas y de cómo la codicia lleva a aún más corrupción. Para poder sostener la empresa por un tiempo prolongado, el jugador se verá obligado a usar hormonas de crecimiento en el ganado, establecer relaciones de explotación con países tercermundistas y construir campañas de relaciones públicas que sirvan para tapar su propio accionar. Al final, muchos de sus elementos jugables son planteados a modo de hipérbole; es decir, estamos ante una exageración de cantidades, cualidades y

características en relación con el verdadero accionar de McDonald's. No obstante, eso no hace que la propuesta del videojuego sea menos valiosa, ya que argumentar desde las mecánicas puede hacer que los argumentos de la obra sean más efectivos y que la inmersión del jugador sea mayor.

Para ahondar en dicha “inmersión”, puede resultar interesante recuperar la tabla que Charles Hill denomina “Un continuo exhaustivo de vivacidad²⁴” (Charles Hill en Bogost, 2007, pp. 34-35):

Información más vivida	La experiencia tal cual es
	Imágenes en movimiento con sonido
	Fotografía estática
	Pintura realista
	Dibujo de líneas
	Relato narrativo, descriptivo
	Relato descriptivo
	Análisis abstracto e impersonal
Información menos vivida	Estadísticas

Según Bogost, la representación procedural merece posicionarse en el segundo lugar de la tabla, ya que al ser representación, no es idéntica a la experiencia real, pero es capaz de reunir imágenes en movimiento y sonido; organizar esas imágenes en movimiento con sonido de acuerdo a reglas complejas que simulan procesos físicos y culturales reales o imaginarios; y, por otro lado, las representaciones procedurales son a menudo interactivas: “confían en la interacción del usuario como mediador, algo que las imágenes estáticas y en movimiento no pueden pretender” (Bogost, 2007, p.35).

²⁴ *A comprehensive continuum of vividness* en inglés

5.3.5. Interactividad

La interactividad, aun siendo uno de los conceptos claves en los estudios de videojuegos, no es necesaria para construir representaciones procedurales. Bogost pone como ejemplos el Método de Montecarlo (método estadístico usado para aproximar expresiones matemáticas complejas) o Balance of the Planet (1990), un videojuego de gestión donde el jugador debe sostener el bienestar del planeta balanceando políticas ambientales con políticas económicas. Ambos ejemplos, le dan al usuario la posibilidad de establecer configuraciones a partir de las cuales el programa desarrolla una respuesta por medio de procesos, construyen a su manera un argumento procedural sin la necesidad de que el jugador esté constantemente interactuando con el programa.

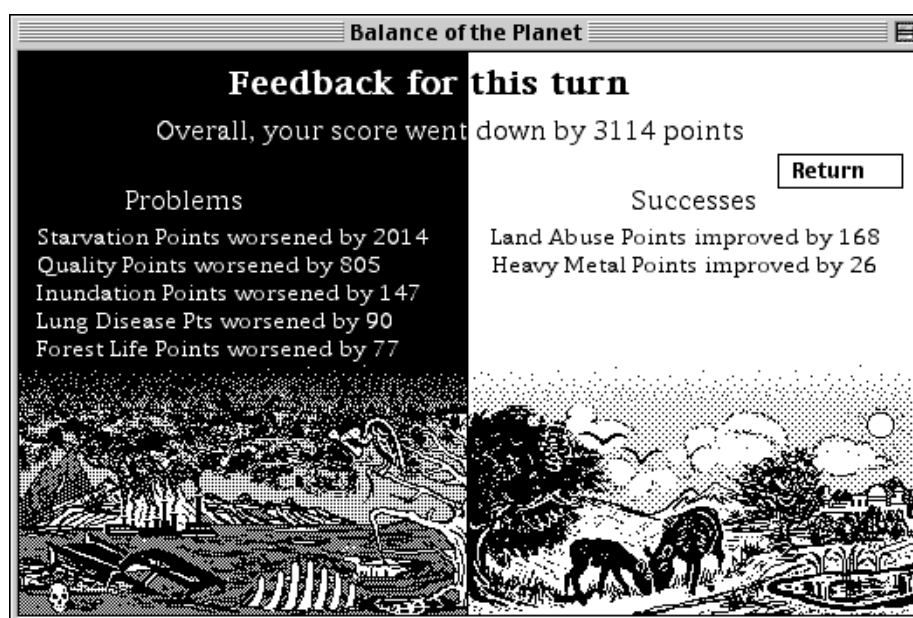


Figura 5.3. Pantalla de resultados, Balance of the Planet (1990).

No obstante, siguiendo los dichos de Murray (1997), Bogost hace hincapié en que, si bien los videojuegos no necesitan de una interactividad muy desarrollada para poder construir argumentos, sí pueden verse ampliamente beneficiados de una interactividad más sofisticada. Cabe destacar que, en este contexto, sofisticación “no se refiere a más o más frecuente interacción (...) una interactividad más sofisticada significa una mayor capacidad de respuesta, un acoplamiento simbólico más estrecho entre las acciones del usuario y las representaciones procedurales” (Murray en Bogost, 2007, p.42)

Otra forma de entender el rol de la interactividad en la retórica procedural es a través del término “jugar”, el cual definimos según la definición de Katie Salen y Eric Zimmerman: “libertad de movimiento dentro de una estructura más rígida” (2003, p.302). En este sentido,

jugar refiere a los “espacios de posibilidad”²⁵ creados por los procesos mismos; y “en una representación procedural como un videojuego, los espacios de posibilidad refieren a la mirada de configuraciones que el jugador puede construir para ver las formas en que funcionan los procesos inscritos en el sistema” (Bogost, 2007, pp.42-43). En otras palabras: cuando jugamos videojuegos exploramos los espacios de posibilidad que ofrecen sus reglas manipulando los controles de juego.

Al decir de Salen y Zimmerman (2003), los espacios de posibilidad de un juego incluyen todos los gestos que son posibles gracias a un conjunto de reglas. En esta lógica, imponer normas no sofoca el acto de jugar, sino que lo hace posible en primer lugar. Por ejemplo, en un parque infantil, el espacio de posibilidades se refiere a las propiedades físicas del espacio de juego (el equipamiento, el tiempo asignado, el número y tipo de niños). Los niños son especialmente hábiles para inventar nuevos juegos basados en las limitaciones de su entorno; si se escucha con atención a los niños mientras juegan, una de las cosas más comunes que se oyen es el establecimiento de nuevas reglas («Ahora tú eres el monstruo», «¡Esta plaza es segura!»). “Cuando los niños juegan, renegocian constantemente su relación con un espacio de posibilidades” (Bogost, 2008b, p.121).

Por todo esto, es que Bogost propone considerar a la interactividad en relación al entimema aristotélico. Entendiendo al entimema como un silogismo al que se le ha suprimido alguna de las premisas con la esperanza de que el oyente llene el espacio vacío y complete el sentido, “una interactividad sofisticada puede producir un entimema procedural efectivo, resultando en una retórica procedural más sofisticada” (Bogost, 2007, p.43).

No obstante, la interactividad no debe entenderse como un sinónimo de aumento de las posibilidades dentro del mundo del juego. Un ejemplo de esto es cualquier juego de la saga Grand Theft Auto (GTA), la franquicia que le permite a los jugadores “ir a cualquier lado y hacer cualquier cosa”. Dicho enunciado es erróneo por 2 razones: primero, los juegos no le permiten al jugador hacer cualquier cosa, más específicamente, le permiten hacer lo que quiera dentro de los parámetros del juego. Estos parámetros están compuestos por los procesos que el juego construye, pero también por los que no. Por ejemplo, en cualquier GTA podemos entrar y salir de un vehículo pero no podemos hablar con cualquier persona que encontramos caminando por las calles. Ahora bien, esto no tiene que ser entendido como una limitación por parte del juego, por el contrario, esta es la forma en la que el juego construye expresividad desde la proceduralidad. Y segundo, la interactividad que el juego le otorga al jugador es mucho más estrecha que el espacio expresivo que el juego y el jugador

²⁵ Possibility Space en inglés.

construyen en conjunto. “El jugador realiza una amplia síntesis mental, llenando los espacios entre la subjetividad y los procesos del juego” (Bogost, 2007, p.43).

Bogost llama “brecha de simulación”²⁶ a ese espacio que existe entre la representación procedural propuesta por el videojuego y la subjetividad del jugador e, incluso, propone pensarlo en términos retóricos. En este sentido, “un modelo procedural, como un videojuego, puede ser visto como un sistema de entimemas encadenados, propuestas procedurales individuales que el jugador completa por medio de la interacción” (2007, p.43)

5.3.6. Los videojuegos y la retórica procedural

Entendiendo que los videojuegos no son el único medio donde es posible construir representaciones procedurales, resulta fundamental entender las razones por las cuales Bogost los coloca en un lugar de privilegio sobre otros medios computacionales.

En primer lugar, los videojuegos se encuentran entre los artefactos computacionales más procedurales. “Todo software ejecuta código, pero los videojuegos tienden a ejecutar más código y a hacer más con el código” (Bogost, 2007, p.44). En líneas generales, un programa con alta intensidad de proceso como un videojuego no asegura que se construyan en el mismo retóricas procedurales más interesantes o sofisticadas, pero si asegura la existencia de un medio más predispuesto a que ese tipo de retórica exista.

En segundo lugar, Bogost fundamenta que, por lo general, los videojuegos son un subgénero de medio computacional más expresivo que la mayoría de sus pares (por ejemplo, un software de productividad). “Por expresivo, me refiero a que los videojuegos sirven a objetivos de representación similares a los de la literatura, el arte y el cine; y no a objetivos instrumentales similares a los de las utilidades y las herramientas” (Bogost, 2007, p.45). Al decir del autor, todas las estructuras de software expresan algo (incluido un software de productividad), y se ha escrito mucho respecto a las formas en las que los procesadores de texto, las hojas de cálculo y las aplicaciones web influyen en nuestra concepción del mundo; pero los videojuegos son única, consciente y principalmente elaborados como expresiones y, como tales, se presentan como candidatos excelentes para el discurso retórico.

La tercera razón por la que Bogost propenderá a los videojuegos entre los medios computacionales es que suelen ser interactivos en la forma particular descrita anteriormente: requieren la acción del usuario para completar sus representaciones

²⁶ *Simulation Gap* en inglés.

procedurales, lo cual brinda oportunidades prometedoras para la traducción procedural de recursos retóricos como el entimema. Como se ha dicho con anterioridad:

La interactividad no garantiza expresión ni persuasión significativa, pero prepara el escenario para ambas (...) Las opciones interesantes no necesariamente implican todas las opciones posibles en una situación dada; más bien, las elecciones se incluyen y excluyen selectivamente en una representación procedural para producir un fin expresivo deseado. (Bogost, 2007, p.45)

Poniendo como ejemplo *The McDonald's Videogame*, el título incluye el control de la matanza de ganado, pero no permite controlar a los trabajadores del restaurante con un fin retórico: obligar al jugador a tomar decisiones con implicaciones sociales y políticas.

En este sentido, también vale la pena recalcar que una mayor interactividad a menudo se considera especialmente atractiva o inmersiva. Sin embargo, Bogost sugiere que la vivacidad (en términos de Charles Hill) no proviene de la inmersión, sino de la abstracción²⁷. Se suele pensar que, en términos de la realidad virtual y los gráficos computacionales, mientras más nos acerquemos a la experiencia real, mejor (sentimiento que corresponde directamente al espectro de la vivacidad). No obstante, “el significado en los videojuegos no se construye a través de una recreación del mundo, sino a través del modelado selectivo de elementos apropiados de ese mundo” (Bogost, 2007, p.46). Como establece el autor, la representación procedural modela sólo un subconjunto de un sistema fuente, para llamar la atención sobre esa parte como sujeto de la representación. De ese modo, la interacción hace lo mismo: el número total y la credibilidad de las acciones del usuario no son lo importante; lo primordial es la relevancia de la interacción en el contexto de los objetivos de representación del sistema.

5.3.7. Juegos Persuasivos

Bogost llama Juegos Persuasivos²⁸ a “los videojuegos que montan retóricas procedurales de manera eficaz” (Bogost, 2007, p.46). Más específicamente, el autor se interesa por los videojuegos que argumentan respecto a la forma en que funcionan los sistemas en el mundo material; que se esfuerzan por producir un cambio en la opinión del jugador fuera del juego y no solo que siga jugando²⁹. Ahora bien, como enfatiza el autor, hay

²⁷ Término que consiste en aislar un elemento de su contexto o del resto de los elementos que lo acompañan. En programación, se refiere al énfasis en el “¿Qué hace?” más que en el “¿Cómo lo hace?”

²⁸ *Persuasive Games* en inglés.

²⁹ Con dicho enunciado, Bogost busca distanciar a los juegos persuasivos del concepto de *Partial Reinforcement*, una lógica de diseño propia de los videojuegos arcade que busca que el jugador se vuelva adicto a jugar.

que tener en claro que muchos videojuegos creados con un interés genuino en la expresión y la persuasión también pueden restar importancia a los procedimientos en favor de sus imágenes. Hace años que la industria de los videojuegos comerciales “deslumbra a los compradores con imágenes de alta fidelidad de una verosimilitud cada vez mayor, pero estas imágenes no necesariamente van acompañadas de avances en la representación procedural” (Bogost, 2007, pp.48-49).

Por dar un ejemplo, en 2004 la organización sin fines de lucro Truth Initiative, dedicada a construir una cultura en la que todos los jóvenes y adultos rechacen el tabaco, encargó “Crazy World”, un videojuego al servicio de la campaña contra el tabaquismo que estaban realizando en ese momento. El título contó con altos valores de producción, imágenes y sonido que, en términos de Charles Hill, contribuyeron a su vivacidad. No obstante, la retórica procedural de juego es débil: dentro del mismo, los jugadores ganan puntos evitando bocanadas verdes de humo radioactivo en movimiento y, si quedan atrapados en el humo, mutan a una forma alienígena.

No es que un videojuego como Crazy World no tenga ningún valor expresivo, pero su propuesta sólo utiliza la retórica en términos visuales. El hecho de contar con un diseño visual y sonoro altamente pulido genera una expectativa de autoridad, del mismo modo que los gráficos simplistas o sin refinar pueden interpretarse como una indicación de la baja calidad de un juego.

Ahora bien, al decir de Bogost (2007), “el débil acoplamiento entre la apariencia visual y la retórica procedural también obstaculiza a los videojuegos que buscan hacer declaraciones persuasivas sobre temas del mundo material pero que no logran construir representaciones procedurales que aborden esos temas” (p.49). Esto último se ve claramente representado en aquellos juegos que toman prestados los procedimientos de otro videojuego y los revisten con nuevos gráficos. Congo Jones and the Raiders of the Lost Bark (2004), por ejemplo, es un juego sobre la deforestación patrocinado por la ONG Rainforest Foundation. El título toma prestada su jugabilidad de juegos como Super Mario Bros (1985) y coloca al jugador a saltar de plataforma en plataforma, evitando motosierras voladoras, para alcanzar y derrotar al presidente del Banco Mundial.

Congo Jones no adopta ninguna representación procedural y, por tanto, ninguna retórica procedural propia. Por el contrario, toma prestada la noción de progreso a través de obstáculos abstractos como una lección objetiva para la lucha de la deforestación contra el Banco Mundial³⁰. En ningún momento el juego hace afirmaciones sobre las posibles

³⁰ Por aquel entonces, el banco mundial había apoyado la tala de las selvas tropicales congolesas.

razones para oponerse al Banco Mundial, ni como hacerlo, solo logra postularlo como un oponente arquetípico, el “monstruo jefe” del juego. En sí mismo, Congo Jones puede o no ser efectivo para generar conciencia sobre la problemática que sus desarrolladores se plantean, pero no genera nunca un argumento procedural sobre el tema. Más específicamente, no monta su propia retórica procedural, solo adopta procesos preexistentes y los inscribe en la deforestación.

Todo esto no quiere decir que no sea posible tomar elementos de un videojuego preexistente para montar una retórica procedural efectiva, solo que los procedimientos elegidos deben adaptarse correctamente al discurso general que busca construirse. *Tax Avoiders* (1982), por ejemplo, es un videojuego donde el objetivo es convertirse en millonario acumulando ingresos y evitando trámites burocráticos y auditorías. El jugador controla a un personaje humano, John Q, que debe recaudar ingresos (representados por iconos del signo de dólar) y evitar la burocracia (representada por un icono de cinta abstracta). Cada vez que termina un trimestre fiscal, el jugador tiene la posibilidad de albergar ingresos en inversiones, que se representan como sprites³¹, o almacenar ingresos en una cartera, representada como un maletín. Un segundo sprite oscila entre un agente del IRS (la instancia federal del Gobierno de los Estados Unidos encargada de la recaudación fiscal), un contador y un asesor de inversiones. El jugador siempre pierde una auditoría y el 50 por ciento de sus ingresos se pierde en impuestos. El contador siempre cobra una pequeña tarifa, pero pone a disposición nuevas inversiones protegidas de impuestos. El asesor de inversiones puede maximizar los rendimientos de las inversiones protegidas. Al final de esta fase intersticial, los ingresos restantes del jugador se graban y vuelve a trabajar.

³¹ En el ámbito de los videojuegos, los sprites son un conjunto de imágenes que representa un personaje u objeto de manera gráfica y que se utiliza para poder crear cualquier efecto de movimiento o para cambiar su estado o posición en la escena.

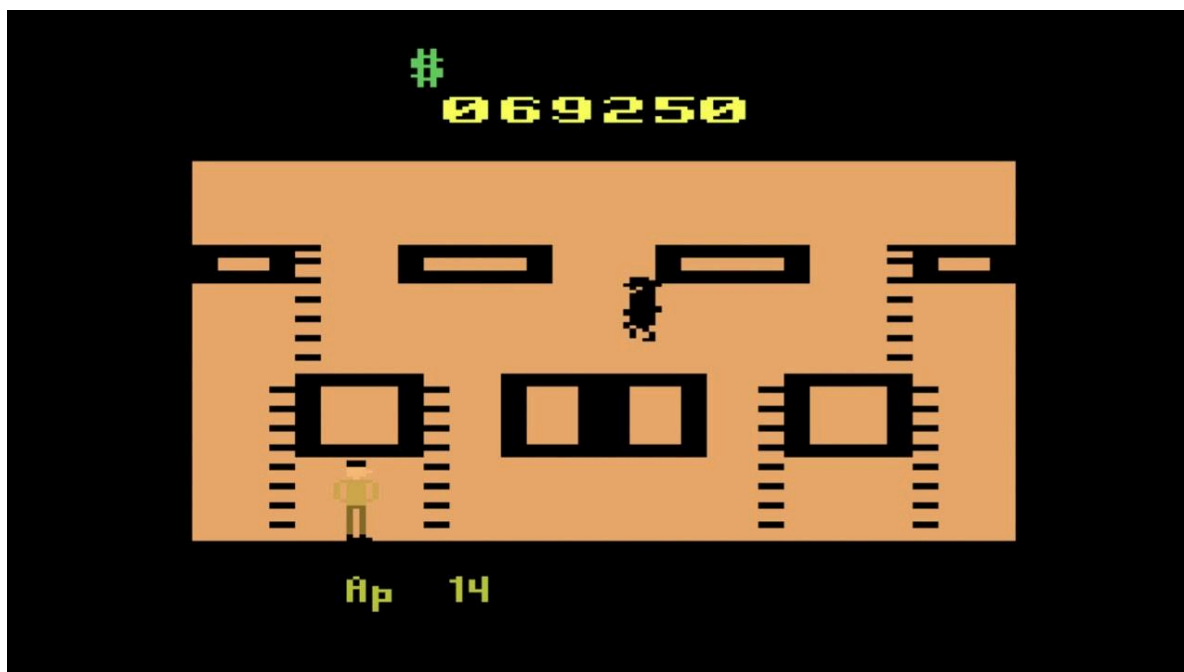


Figura 5.4. Tax Avoiders (1982)

Como explica Bogost (2007), *Tax Avoiders* monta una retórica procedural interesante y relativamente compleja sobre las estrategias de elusión fiscal, aun cuando dichas técnicas estén mapeadas en movimiento:

El jugador debe correr para recolectar ingresos, literalmente evitando la burocracia. Del mismo modo, debe evitar al agente del IRS mientras corre para atrapar oportunidades de inversión antes de que se cierre su ventana de oportunidad. Estas “metáforas de locomoción” corresponden bien a los procesos abstractos de trabajo, inversión e impuestos (Bogost, 2007, p.52).

Finalmente, Bogost se encarga de diferenciar los juegos persuasivos y la retórica procedural de la retórica de juego³². De base, descarta la idea de analizar la relación entre los juegos y el acto de jugar, ya que su interés no se encuentra en la función del juego ni en los videojuegos como un subdominio de las actividades de juego. “Mi interés está en la función de la representación procedural tal como se usa para la persuasión, y en los videojuegos como un subdominio de los medios procedurales” (Bogost, 2007, 52).

En particular, distingue la retórica procedural de lo que Brian Sutton-Smith ha llamado “retóricas del juego” o formas en que “el juego se coloca en contexto dentro de sistemas de valores más amplios” (Sutton-Smith, 1997, p.8). Aun cuando ambos utilizan el término retórica, Sutton-Smith analiza los modos retóricos del juego en sí mismo: las formas en que los teóricos presentan el juego como una actividad cultural humana. Al decir de Katie

³² *Rhetorics of play* en inglés.

Salen y Eric Zimmerman (2004), las retóricas del juego identifican como los juegos encarnan valores ideológicos y como formas y usos específicos del juego perpetúan y justifican estos valores. El proyecto de Sutton-Smith es general, centrado en el papel cultural del juego, no en la práctica culturalmente encarnada de jugar juegos específicos. Identifica siete retóricas del juego (juego como progreso, destino, poder, identidad, lo imaginario, el yo y la frivolidad), cada una de las cuales orquesta el juego de diferentes maneras y para diferentes fines.

Sutton-Smith reúne esta retórica para intentar explicar las razones por las que la gente juega y la función cultural de ese juego. Su enfoque es amplio y microscópico, investigando el juego en sí mismo como una actividad cultural que sirve para múltiples propósitos, propósitos que a menudo se complican entre sí (Bogost, 2007, p.52).

Por su lado, Bogost discute la función retórica de la expresión procedural en la tradición de la representación más que en la tradición del juego. Dicho eso, las retóricas de Sutton-Smith pueden “resultar útiles para contextualizar las retóricas procedurales entre los valores de juego” (Bogost, 2007, p.53)

5.3.8. Los juegos persuasivos contra los juegos serios

Si bien es cierto que los temas tratados por los videojuegos descritos en el capítulo anterior (tributación, deforestación, globalización) no son los más habituales dentro de los videojuegos, es importante entender que la retórica procedural no se limita a tales experimentos. De hecho, Bogost (2007) es consciente de ello, por lo que elige intencionalmente videojuegos comerciales y exitosos para hacer sus análisis. No obstante, resulta interesante destacar que existe todo un subdominio del desarrollo de videojuegos que se ha construido en torno a esos temas más serios, los cuales son conocidos como juegos serios³³.

El cuestionamiento hacia la relación existente entre la seriedad y el juego no es algo nuevo. Se trata de un vínculo ambiguo ya abordado por Johan Huizinga (2007), que señala que el juego “es el opuesto directo de la seriedad” (p. 5); pero que, tras una investigación más profunda, argumenta que “el contraste entre el juego y la seriedad demuestra no ser concluyente ni fijo” (Huizinga, 2007, p.5). Para Huizinga, uno puede “jugar en serio”, es decir, “con gran devoción y determinación” (Huizinga, 2007, p.8), pero la seriedad no parece incluir la posibilidad de jugar, haciendo que la actividad del juego se establezca en un orden superior a la seriedad. Dicho esto, Huizinga también argumenta que los juegos ayudan a constituir funciones sociales de gran importancia como la religión, la política y la guerra;

³³ *Serious Games* en inglés.

haciendo que el autor permanezca en conflicto respecto a la interrelación entre el juego y “lo serio”.

Otro caso interesante para pensar la cuestión se encuentra en el libro *Serious Games* (1970) de Clark C. Abt, el cual aborda el uso de juegos analógicos (de mesa o de rol) en la educación, la ciencia, el gobierno y la industria. Para Abt, los juegos serios nos preocupan “en el sentido de que estos juegos tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente pensado y no están destinados a ser jugados principalmente por diversión” (1970, p.9). Esto último no quiere decir que este tipo de juegos no sean o no deban ser entretenidos, pero está claro que se crean bajo la influencia directa y la guía de objetivos institucionales externos.

Ahora bien, cuando el Centro Internacional para Académicos Woodrow Wilson dió a conocer el apodo de juegos serios como el nombre de su nueva iniciativa de videojuegos, lo hizo sin referencia directa a lo propuesto por Abt treinta años antes. Más bien, el nombre surgió de manera bastante espontánea. El director de Foresight & Governance del Wilson Center, David Rejeski, y el consultor Ben Sawyer estaban tratando de titular un libro sin nombre que Sawyer había escrito para el centro; Rejeski había estado leyendo el libro de Michael Schrage “*Serious Play: How the World’s Best Companies Simulate to innovate*” (1999) y, a partir de dicha lectura, sugirió “Juegos serios” como título. Desde entonces, Woodrow ha fundado y financiado la iniciativa de Juegos serios, un grupo ad hoc de redes e intercambio de conocimientos con el objetivo de acoplar los videojuegos a las necesidades de las instituciones modernas.

Al decir de Bogost (2007), si la noción de seriedad es lo que distingue los esfuerzos de este grupo de otros tipos de videojuegos, vale la pena interrogar brevemente el término y su relación con su esfuerzo. “Serio puede significar solemne, lo que implica ausencia de emociones y sobriedad (...) Serio puede significar pesado, implicando consecuencia y exigiendo consideración (...) Serio puede significar grave, lo que implica severidad y aprensión (...) Serio puede significar intelectualismo y profundidad” (Bogost, 2007, p.56). Según el autor, todas estas formas de entender lo serio tienen algo en común: se basan en un punto de referencia que afirma la seriedad de un tema en relación con alguna alternativa no seria.

La solemnidad responde a un comportamiento fuera de un código de conducta conocido y deseado; el peso responde al comportamiento que se cree conduce a una decisión crucial y tal vez irreversible; la gravedad sugiere una condición opuesta y siempre indeseable y el esnobismo aísla las actividades valiosas de las insignificantes. (Bogost, 2007, p.57).

Asimismo, estos significados sugieren que la seriedad a menudo se despliega al servicio de las instituciones: gobiernos, corporaciones, sistemas de salud, creencias religiosas, comunidades culturales, etc. “La seriedad implica acciones que apoyen las metas y el progreso de estas instituciones” (Bogost, 2007, p.57).

Semejante concepción de la seriedad coincide con el uso del término por parte de Abt en relación con los juegos de mesa: “Los juegos serios son videojuegos creados para apoyar los intereses existentes y establecidos de las instituciones políticas, corporativas y sociales” (Bogost, 2007, p.57). Lo cual recluta bastante fácil de adaptar a los dominios de la industria:

Los juegos educativos traducen objetivos pedagógicos existentes en forma de videojuegos; los juegos gubernamentales traducen objetivos políticos existentes en forma de videojuegos; los juegos de salud brindan a los médicos e instituciones médicas herramientas basadas en videojuegos para satisfacer sus necesidades existentes; los juegos militares ayudan a los ejércitos y soldados a abordar los conflictos globales existentes con simulaciones nuevas, más económicas y más escalables; los juegos corporativos brindan a los ejecutivos herramientas basadas en videojuegos para lograr sus objetivos comerciales existentes; los juegos de primeros auxilios ofrecen vistas simuladas de métodos ya conocidos de respuesta a desastres naturales o incidentes terroristas; los juegos de ciencia brindan herramientas atractivas basadas en videojuegos para aclarar principios y prácticas conocidas. (Bogost, 2007, p.57)

Ahora bien, está claro que dichos objetivos no representan todo el potencial de los juegos persuasivos. Si los juegos persuasivos son videojuegos que montan retóricas procedurales significativas, y si las retóricas procedurales facilitan la interrogación dialéctica de afirmaciones basadas en procesos acerca de cómo funcionan, podrían o deberían funcionar los procesos del mundo real, entonces los juegos persuasivos también pueden hacer afirmaciones que hablan más allá o en contra de las cosmovisiones fijas de instituciones como gobiernos o corporaciones. “Los juegos persuasivos también podrían interrogar a esas instituciones en sí mismas, recomendando correctivos y alternativas” (Bogost, 2007, pp.57-58).

En caso de que se quisiera sostener el término juegos serios, objetivo que el mismo Bogost cuestiona, deberían destacarse otros dos significados como posibles formas de entender el significante. En primer lugar, “serio puede implicar cuidado y atención a los detalles, especialmente porque ese cuidado lleva a la reflexión” (Bogost, 2007, p.58), por ejemplo: pensaré seriamente en sus ideas. Este significado está relacionado con el peso, pero conlleva el sentido de un discurso abierto, de la posibilidad de encontrar nuevas

estructuras de pensamiento que no están dadas de antemano por una cosmovisión. En segundo lugar, “serio puede implicar sustancia, la capacidad de ver la estructura subyacente de una cosa” (Bogost, 2007, p.58).

Los juegos serios en este sentido, acorde a las pretensiones de Bogost respecto a los juegos persuasivos, “se ocuparían de la exposición de la estructura fundamental de las situaciones existentes destinadas a invocar apoyo, duda o debate sobre su validez, conveniencia o universalidad” (Bogost, 2007, p.58). No se trata de videojuegos al servicio de gobiernos, corporaciones, instituciones educativas o afines, sino de juegos que desafían dichas instituciones, creando oportunidades para cuestionarlas, cambiarlas o eliminarlas.

La noción de lo grave como estructura subyacente de un sistema es la que realmente se presenta como algo compatible con el concepto de la proceduralidad: “la representación procedural describe cómo algo funciona, podría o debería funcionar, la forma en que entendemos que funciona una práctica social o material” (Bogost, 2007, p.58).

El mismo Bogost conecta esta idea con la noción de situación del filósofo Alain Badiou (2005), “una presentación estructurada de una multiplicidad, un arreglo ontológico particular” (p.25), en el sentido de que Badiou aplica la teoría de conjuntos transfinitos a la filosofía, entendiendo que ser significa “ser miembro de”. El gesto de incluir un concepto en una situación es afín a la noción de pertenencia de la teoría de conjuntos, que Badiou denomina el contar como uno, y que Bogost relaciona con su concepto de operación unitaria, el gesto de concebir un proceso particular como un concepto encapsulado.

Dejando todo esto en claro, y a pesar de la posibilidad de rescatar los juegos serios bajo las condiciones antes delimitadas, Bogost prefiere no conservar el nombre. En cambio, prefiere “presentar los juegos persuasivos como una alternativa cuya promesa radica en la posibilidad de usar la retórica procedural para apoyar o desafiar nuestra comprensión de cómo funcionan o deberían funcionar las cosas en el mundo” (Bogost, 2007, p.59).

6. Análisis Paper Please

Papers, Please (2013) es un caso extraño dentro de la industria del videojuego. Desarrollado en solitario por el estadounidense Lucas Pope, es una obra que desafía las nociones convencionales de lo que constituye a un videojuego. Dentro del mismo, el jugador toma el lugar de un funcionario de inmigración encargado con la tarea de tramitar los documentos de viaje de futuros inmigrantes a un país ficticio, mientras se ve envuelto en una trama que incluye grupos rebeldes, asesinatos y la constante representación de la ambigüedad moral construida por los sistemas burocráticos. Es una pieza que trasciende la

antiguísima distinción entre videojuegos serios y videojuegos comerciales³⁴, ya que ha sido exitoso en términos financieros (ha vendido más cinco millones de copias desde su lanzamiento) a pesar de contar con un gameplay deliberadamente restrictivo y una trama primordialmente política. Asimismo, ha sido uno de los pocos videojuegos en suscitar un debate crítico dentro de la prensa especializada (y la tradicional) sin estar sujeto a las preocupaciones tradicionales que se han dirigido hacia los videojuegos en los últimos años (por ejemplo, la representación de la violencia).

Ahora bien, a pesar de que *Papers, Please* está ambientado en un país comunista ficticio durante la década de los ochenta y de que contiene un final en el que se destruye un muro que separa las ciudades de Grestin Oriental y Grestin Occidental, su desarrollador ha declarado (Costantini, 2013) que no diseñó el juego como una crítica o un recreación del colapso de la Unión Soviética. En este sentido, el autor incluso ha evitado utilizar palabras dentro del juego que suelen ser vinculadas con la URSS, como “camarada”, y ha pedido a los traductores del juego que las eviten a la hora de localizar la obra en otras regiones. Por otro lado, Pope también ha desmentido las teorías de que *Papers, Please* busca criticar las políticas de inmigración; admite que el juego cuenta con crítica social, pero que esta se despliega en términos generales. Establece que su intención era utilizar *Papers, Please* para demostrar como, en cualquier conflicto del mundo real, “todos los bandos de cualquier conflicto tienen una justificación. No solo hay buenos y malos, incluso los malos tienen alguna justificación de por qué quieren hacer algo” (Cullen, 2014). Es decir que, según su creador, *Papers, Please* no es una pieza política en el sentido tradicional de oponerse a políticas institucionalizadas y ofrecer una agenda para la reforma social en el mundo real.

De todos modos, está claro que los postulados del desarrollador no son definitorios a los usos de este trabajo. Al decir de Barthes (1987), “la escritura es la destrucción de toda voz, de todo origen. Es ese lugar neutro, compuesto, oblicuo, al que va a parar nuestro sujeto, el blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe” (p.1). En definitiva, es el texto³⁵ (y no el autor) el que habla, ya que escribir consiste en alcanzar a través de una previa impersonalidad ese punto en el cual solo el texto habla y no su autor.

Por eso mismo, resulta difícil aceptar la idea de que *Papers, Please*, una obra tan influyente en su aporte al estatus cultural de la industria del videojuego, solamente esté tratando de demostrar que toda historia tiene múltiples caras. Como ha dicho Bogost (2007), que los videojuegos alcancen un grado de legitimidad similar al de otras artes como el cine

³⁴ Ver capítulo 5.3.8.

³⁵ Entendido como una unidad de sentido.

o la literatura requiere de un desarrollo creativo por parte de los desarrolladores y de un desarrollo crítico por parte de la comunidad académica y periodística.

Tenemos que admitir que los videojuegos son algo más que recipientes banales que ofrecen dosis variables de placer visual. (...) Se insertan en nuestra vida entretejiendo nuestras prácticas cotidianas, estructurándolas y perturbándolas a la vez. Inducen sentimientos y emociones al igual que el arte, la música o la ficción. Pero, además, los juegos van mucho más allá que las cargas habituales de esos otros medios; hacia la frustración, la angustia, el agotamiento físico y la desesperación adictiva. (Bogost, 2015, p.IX).

En líneas generales, su desarrollo como artefactos culturales requiere un mayor entendimiento en cuanto al modo en el cual los videojuegos funcionan y eso es lo que proponemos con este trabajo: analizar *Papers, Please* desde la óptica de la retórica procedural para entender cómo utiliza sus procedimientos para construir expresividad.

6.1. La propuesta de *Papers, Please*

Papers, Please está ambientado en un país comunista ficticio denominado Arstotzka (el cual es una parodia generalizada de los países del bloque del este³⁶) durante el invierno de 1982. El jugador toma el papel de un funcionario de inmigración que ha “ganado” una lotería laboral desarrollada por el estado y ha sido asignado a un puesto de control fronterizo que separa las ciudades de Grestin Occidental y Grestin Oriental, la primera ubicada en Arstotzka y la segunda en el país vecino Kolechia.

La premisa de la obra consiste en que el jugador debe revisar los documentos de viaje de quienes intentan ingresar al país y aceptar o negar su entrada en función de la legitimidad de sus papeles. Al final de cada jornada laboral, el jugador recibe dinero por cada viajero procesado con éxito (es decir, admitiendo o negando su entrada al país por motivos justificados) que luego utiliza para alimentar y brindar un hogar a su familia (que acabará pereciendo si no se cubren sus necesidades). Cada vez que el jugador admite a alguien que no está autorizado a entrar al país o niega la inmigración a una persona válida, recibe una citación que, al acumularse, implica una deducción salarial. El juego puede terminar por diferentes razones: si todos los miembros de la familia del protagonista perecen; si el jugador no puede pagar la totalidad de sus facturas; si es sorprendido vinculándose con personas consideradas como una amenaza para Arstotzka; o si es atacado en determinados puntos claves de la trama. *Papers, Please* cuenta con un modo

³⁶ El nombre con el que se denominaba a un bloque conformado a finales de la Segunda Guerra Mundial por países socialistas de Europa Central y del Este encabezado por la Unión Soviética. El bloque se diluyó oficialmente con el Pacto de Varsovia en julio de 1991.

historia dividido en 31 días, que cumplen la función tradicional de un “nivel”, donde cada día suele añadir nuevas variables a tener en cuenta. A medida que la historia progresa, ocurren sucesos que escapan al control del jugador, como un atentado terrorista contra el puesto de control de inmigración, y estos sucesos añaden nuevas complicaciones a los documentos que el jugador debe revisar (por ejemplo, los inmigrantes de un determinado país necesitan un visado de trabajo válido para entrar). En el transcurso de la campaña del juego, el jugador se ve envuelto con un grupo revolucionario que intenta derrocar al gobierno de Arstotzka (denominado “la orden de la estrella EZIC”) y las acciones del jugador tendrán un impacto directo en el éxito o el fracaso de dicha revolución.



Figura 6.1. Primer fotograma de Papers, Please (2013)

6.2. Las reglas y las mecánicas de Papers, Please

En términos de Bogost (2007), las reglas y las mecánicas construidas por Papers, Please son dialécticas, ya que las primeras condicionan de manera significativa a las segundas; y también son explícitas, en el sentido de que cada día de trabajo comienza con un boletín oficial que contiene las reglas que rigen durante ese día y que luego pueden ratificarse revisando el reglamento del M.D.A. (Ministerio de Admisiones).

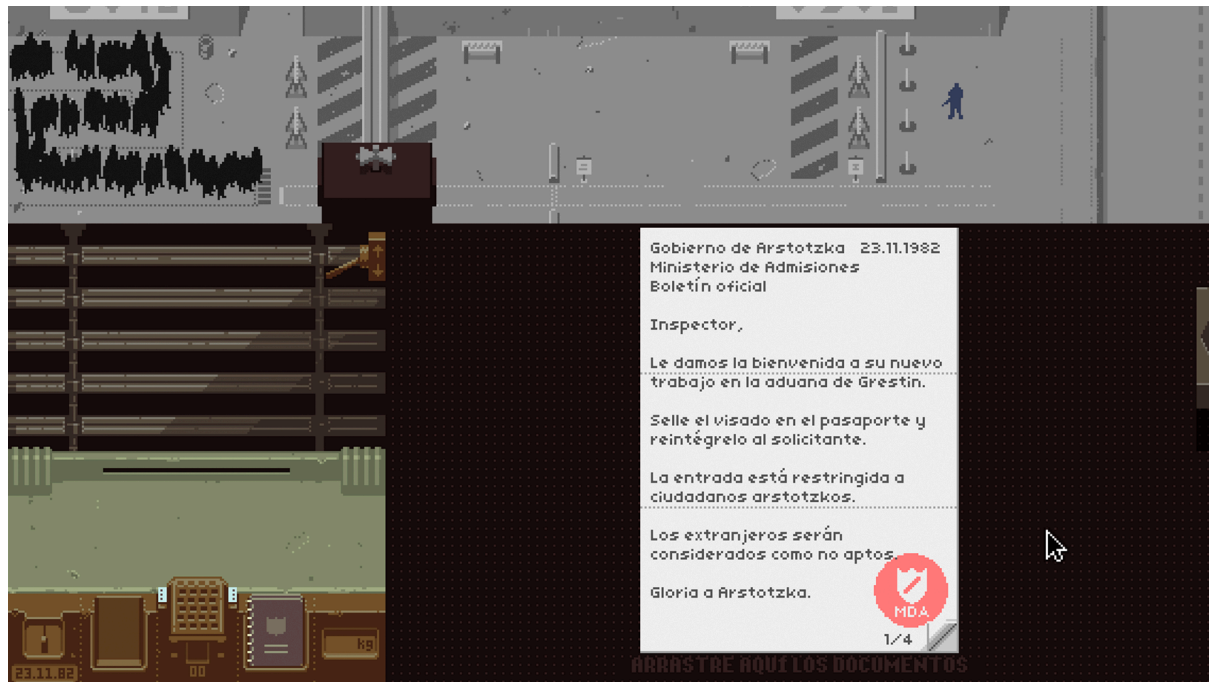


Figura 6.2. Boletín oficial del Ministerio de Admisiones de Arstotzka, día 1.

Por ejemplo, durante el primer día de trabajo las reglas son solamente dos:

- Para entrar se requerirá pasaporte.
- Solo ciudadanos arstotzkos.



Figura 6.3. Reglamento del M.D.A.

Ahora bien, al segundo día, se habilita la entrada de extranjeros que se encuentren en posesión de un pasaporte válido y, con esa nueva regla, se introduce la mecánica central del videojuego: el análisis de discrepancias. La mecánica consiste en que, al presionar un botón rojo que se encuentra en la esquina inferior derecha de la pantalla, se habilita un modo donde podemos comparar dos variables diferentes (nombres, fechas, ciudades, alturas, pesos, etc.) entre documentos o entre documentos y el reglamento del M.D.A. Entonces, nuestro trabajo como inspector consiste en buscar dichas discrepancias para negar la entrada a aquellos que tengan documentos falsos o vencidos y para tener la seguridad de que aquellos inmigrantes que atraviesan la frontera están en regla.



Figura 6.4. Análisis de discrepancias.

Siguiendo esta idea de lo dialéctico entre las reglas y las mecánicas, cada día de trabajo implica un cambio en las reglas y, por tanto, un cambio en las mecánicas existentes o la inclusión de mecánicas nuevas. Cabe destacar, que esos cambios que vemos en el informe diario, suelen estar vinculados a las noticias que aparecen publicadas al comienzo de cada día en “La Verdad de Arstotzka” (el diario del país), lo cual transforma la progresividad mecánica en algo mucho más interesante: no solo se desarrolla en función del incremento de la dificultad del juego, sino que también se desarrolla en función de su narrativa. Por medio de las noticias del diario, el jugador sabe lo que está ocurriendo en Arstotzka y en los países aledaños, pero luego, al jugar, se encuentra con reglas y mecánicas que reafirman ese contexto construido por la obra. Por ejemplo, el segundo día

de trabajo culmina con un atentado al puesto donde trabaja el protagonista y, al día siguiente, nos encontramos con dos titulares bastante explícitos: “Golpe terrorista en Grestin: Se sospecha de activistas Kolechios” y “Grestin se blindo: Más guardias y mayor seguridad”. En consecuencia, al comenzar el tercer día de trabajo nos encontramos con más guardias alrededor del puesto fronterizo y con que, a partir de ese día, todos los extranjeros que quieran entrar al país deberán traer consigo, además de su pasaporte, un ticket de acceso.



Figura 6.5. “La Verdad de Arstotzka”, día 3.

Dicho eso, a medida que van pasando los días, los acontecimientos representados en el diario se vuelven más complejos y, por consiguiente, las reglas y los procedimientos también. Durante nuestro cuarto día nos confirman que el gobierno de Arstotzka no tiene pensado abrir otros puestos fronterizos y que, por tal razón, pondrá todos sus esfuerzos en reforzar la seguridad del ya existente y en ser más estrictos con las personas que quieran atravesarlo. Por ende, a partir de ese día los Arstotzkos deberán presentar, además de su pasaporte, su D.A.I. (Documento Arstotzkiano de Identidad) y los extranjeros tendrán que contar con un Permiso de Entrada válido (dejando sin efecto los tickets de acceso del día anterior). Ambos documentos implican un aumento en la cantidad de variables a analizar: el D.A.I. nos permite contrastar (utilizando también sus pasaportes) el nombre, la fecha de nacimiento, la altura y el peso de los Arstotzkos; mientras que, a partir de los Permisos de Entrada, podemos encontrar discrepancias en los nombres, los números de pasaporte, los motivos de entrada y la duración de la estadía de los extranjeros.



Figura 6.6. Documento Arstotzkiano de Identidad (D.A.I.).



Figura 6.7. Permiso de entrada para extranjeros.

Durante el quinto día aparece una nueva mecánica, la posibilidad de detener personas. Hasta entonces, la forma de proceder con los sujetos que tuvieran documentos falsos era la misma que con aquellos que tuvieran documentos vencidos: negarles la entrada. A partir de este día, cuando el jugador encuentra una discrepancia que da cuenta

de un documento falsificado, un botón que dice “detener” aparece en la parte superior de su escritorio que, al ser presionado, cierra la cabina para darle tiempo a los guardias de llevarse preso a la persona en cuestión. Un punto interesante de esta mecánica es que no es obligatoria, es el jugador el que decide en este tipo de situaciones si detener a la persona que está queriendo emigrar o simplemente negar su entrada (el mismo no recibe una citación en caso de no querer que los guardias intervengan). No obstante, está ambigüedad moral se complejiza de sobremanera a los cuatro días (el noveno), cuando uno de los guardias fronterizos se acerca a hablar con el jugador y le ofrece darle 5 créditos por cada dos personas que detenga. Esta información es un punto de inflexión en la lógica mercantilista en la que el juego coloca al jugador, a sabiendas de la importancia que pueden llegar a tener esos créditos extra en la calidad de vida de sus familiares, es muy probable que el jugador se vuelva menos empático con aquellas personas que intenten traspasar la frontera con documentos falsificados.



Figura 6.8. Botón de detención de personas.

Al sexto día, los titulares del diario resultan ligeramente tendenciosos: “Creciente escasez del desempleo: los inmigrantes dejan sin trabajo a los ciudadanos arstotzkos”. Teniendo en cuenta los procedimientos construidos por el juego, en el sentido propuesto por Bogost (2007) de que un videojuego te permite hacer lo que quieras “dentro de sus parámetros” (p.43); el jugador no cuenta con ninguna herramienta para verificar la veracidad de dichos titulares y, por el contrario, la obra retrata el modo en el cual los gobiernos

totalitarios hacen uso de la prensa como herramienta de legitimidad. Al llegar a la cabina, el protagonista se encuentra con el siguiente enunciado dentro del informe diario: “El ministerio de trabajo ha puesto en marcha un programa especial de control de la mano de obra inmigrante”, lo cual se traslada en la regla de que todos los inmigrantes que quieran ingresar a Arstotzka a trabajar deberán presentar un permiso de trabajo válido, poniendo en juego más variables para ser analizadas.

Finalmente, el día concluye con otro atentado, una persona se suicida haciendo explotar una bomba al grito de “POR KOLECHIA”, lo cual lleva a la introducción de una nueva mecánica al día siguiente (el séptimo): el escáner. Aun cuándo, durante este día, el escáner se utiliza para escanear a todos los ciudadanos kolechios, a partir del día siguiente su funcionamiento es bastante similar al de las detenciones, cuándo el jugador encuentra una discrepancia vinculada al peso (el sujeto es más pesado de lo que dicen sus documentos) o al sexo (su apariencia no parece corresponder con el sexo que dicen sus papeles), aparece un botón en la parte superior de su escritorio que le permite revisar el cuerpo de dicho sujeto para confirmar la existencia (o no) de un artículo de contrabando.

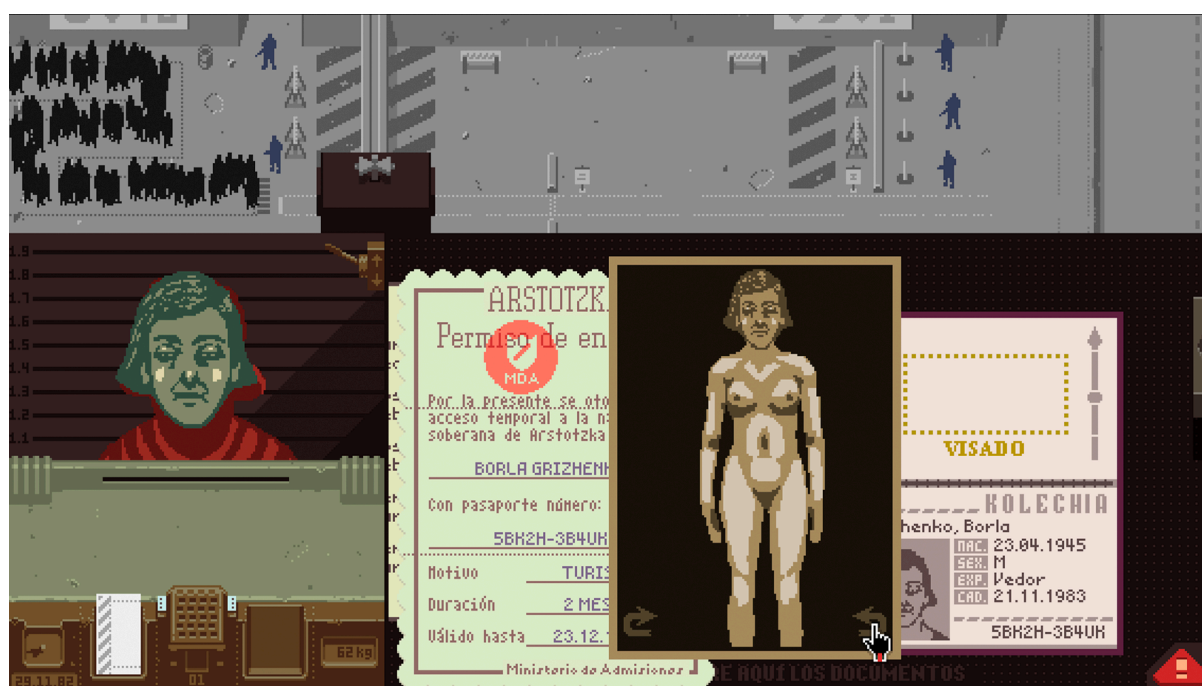


Figura 6.9. Escáner de personas.

Luego del escáner no vuelve a haber ninguna inclusión mecánica hasta el día 18. Eso quiere decir que, a partir del octavo día, ya contamos con una parte significativa de las mecánicas que componen a Papers, Please. Esto último no significa que la obra se simplifique a partir de esa fecha, sino lo contrario: una vez que el juego ha desplegado casi la totalidad de sus mecánicas comienza a profundizar en la complejidad de sus

procedimientos y, por lo tanto, la complejidad de las reglas que le impone al jugador. A continuación, se listan los diferentes cambios reglamentarios que se van sucediendo a medida que pasan los días:

Día	Titulares en el diario	Impacto en las reglas
Día 8	“El líder kolechio envía una queja contra el gobierno artosko, supuesta violación de los derechos de aduana”.	Se incluye un nuevo tipo de inmigrante: los diplomáticos. Pueden ingresar al país con su pasaporte y un documento específico (que puede contener errores a analizar).
Día 11	“Robo en el ministerio de admisiones: Se sustrajeron un reducido número de objetos”	A raíz de los robos, empiezan a aparecer más documentos de admisión falsos, lo cual lleva al jugador a tener que revisar también los sellos de cada documento.
Día 13	“Nuevo ataque terrorista: Los registros a inmigrantes siguen mostrando deficiencia”	A partir del atentado, todos los extranjeros tendrán que presentar una tarjeta de identidad con información física (peso, altura, características faciales). Este nuevo documento lleva a escanear más gente y, por tanto, que haya más arrestos. También implica un aumento en el número de papeles que el jugador tiene sobre su escritorio (lo cual hace más difícil la tarea de analizarlos).
Día 14	“Arstotzka: Paraíso criminal: Nuestro país se gana una dudosa reputación”	Los informes diarios ahora incluyen una lista de los criminales internacionales más buscados.
Día 16	“Pugna ministerial por empleados competentes: se requieren guardas y soldados cualificados”	A raíz del conflicto institucional, el número de guardias alrededor de la frontera disminuye. Por ello, ahora contamos con un arma que nos permite disminuir a cualquiera que quiera atravesar la frontera ilegalmente.

En el día dieciséis, nos informan que una crisis institucional ha llevado al Ministerio de Justicia a hacerse cargo de la guardia exterior. Por ello, vuelve a disminuirse la cantidad de guardias en la frontera y se introduce una nueva mecánica: un arma. Es interesante la aproximación Papers, Please hacia este elemento, por el hecho de que la obra es consciente de que las armas son un elemento recurrente dentro de los videojuegos. En un título de disparos, el jugador suele tomar el control de un personaje con una puntería

increíble que hace que matar personas con facilidad sea verosímil. Por el contrario, en Papers, Please controlamos a un hombre común, que se encuentra en su posición por haber salido sorteado en una lotería y por ello tiene sentido que fallar sea una posibilidad. El funcionamiento de la mecánica es el siguiente: cuando alguien quiere saltar la frontera o realizar un atentado, aparece una cerradura en el lado derecho de la pantalla que debemos abrir con una llave (que está en nuestro escritorio en todo momento) para activar la secuencia de tiro. El disparar en sí no es tan complejo, pero la acción de sacar el arma de su estuche, que se da sin previo aviso, suele tomar al inspector por sorpresa y genera situaciones donde el atentado se da tan rápido que es posible no llegar a sacar el arma a tiempo.

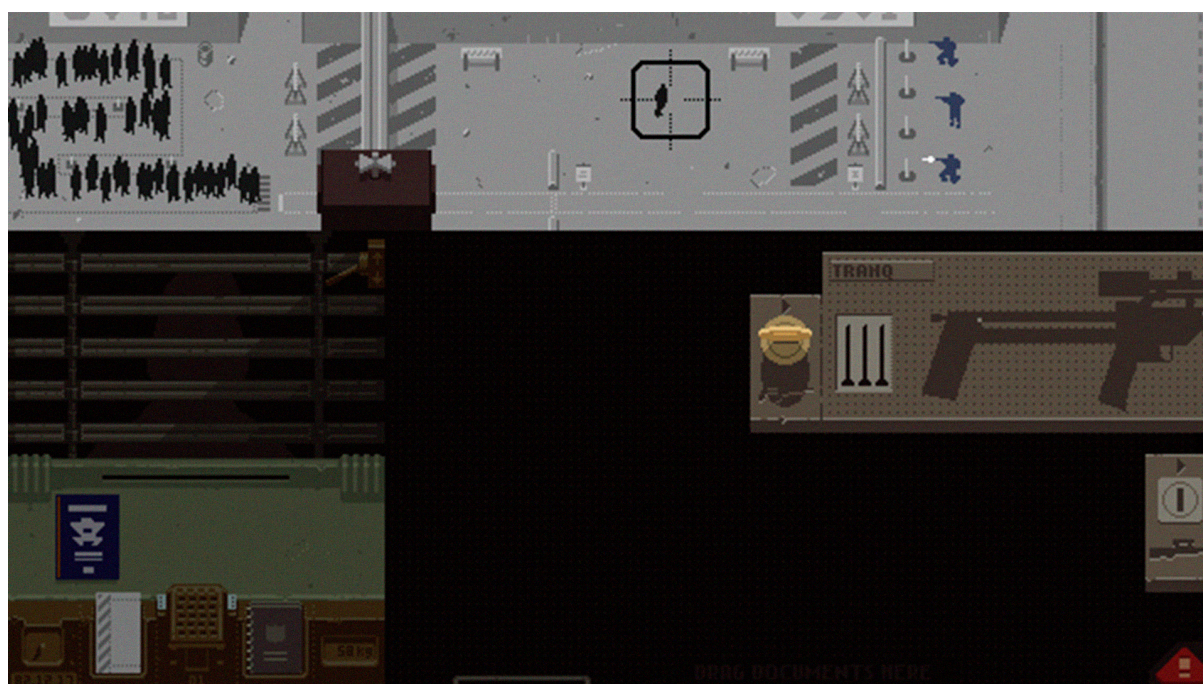


Figura 6.10. Arma de fuego.

Dos días después, al comienzo del decimoctavo día, los titulares de La Verdad de Arstotzka dicen: “Imporia se queja de las restricciones al comercio”, haciendo referencia al alto número de inmigrantes rechazados sin razón aparente. Como consecuencia, se introduce una nueva mecánica: el sello de razón, el cual es un nuevo sello (por fuera de los de “Aprobado” y “Denegado”) que justifica la razón por la cual se rechazó a una persona. En líneas generales, no implica un cambio significativo en el accionar del jugador (ya que la razón se establece de manera automática), pero sí aumenta el número de tareas que el inspector debe realizar y hace que su trabajo sea más aparatoso.



Figura 6.11. Sello de razón.

Desde allí, los cambios reglamentarios hasta la inclusión de una nueva mecánica son los siguientes:

Día	Titulares en el diario	Impacto en las reglas
Día 19	“Imporia frena toda la importación arstotzka: Bloqueo inmediato a todos los productos de nuestro país.”	A razón del bloqueo, se prohíbe la entrada a todos los ciudadanos de Imporia.
Día 21	“El informador Artegrio, aceptado en Arstotzka: Posible indignación internacional ante la concesión de Asilo”	“El informador Artegrio” hace referencia a un sujeto nombrado en diferentes oportunidades en los titulares secundarios del diario y que, finalmente, termina ingresando a Arstotzka. A raíz de dicha situación, el gobierno establece un programa de asilo político y, por tanto, el juego introduce un nuevo tipo de inmigrante: el refugiado político. Pueden ingresar al país con su pasaporte y un documento específico (que puede contener errores a analizar).

Finalmente, durante el día veinticuatro se introduce a la última mecánica del juego: el decomiso de documentos. Debido a que se han levantado sospechas referentes a los arstotzkos provenientes de la región de Altan, el gobierno le pide al inspector que confisque todos los pasaportes de las personas que vengan de allí. Incluso cuando dichos sujetos

tengan todos sus documentos en regla, el accionar a seguir para evitar una citación es confiscar su pasaporte y aprobar su entrada al país por medio de un papel donde se explican las razones del decomiso del pasaporte y cómo recuperarlo. En los últimos días del juego esta mecánica se vuelve central dentro de la narrativa, ya que será la herramienta que el jugador tendrá para robar pasaportes de Obristan que le permitan escapar de Arstotzka con su familia antes de que el gobierno implusione.



Figura 6.12. Decomiso de documentos

Desde la aparición de esta última mecánica, los cambios reglamentarios significativos son los siguientes:

Día	Titulares en el diario	Impacto en las reglas
Día 25	“Riesgo de epidemia en la Unión Federal: El polio, anteriormente bajo control, vuelve para vengarse”	Habrà que negar la entrada a todas las personas provenientes de la Unión Federal.
Día 26	“El ministerio de sanidad protegerà a los artoskos: nuevos protocolos de seguridad en las aduanas”.	A razón de la posible epidemia, todos las personas que quieran atravesar deberán presentar, además de los documentos correspondientes, un certificado de vacunación al día. Se trata de uno de los “niveles” más complicados del juego, ya que la cantidad de papeles a presentar es muy extensa.

Día 27	“Convocada cumbre bilateral: El territorio dividido de Grestin causa discordia”.	No tiene una relación directa con el titular del diario, pero a partir de este día el permiso de entrada y la tarjeta de identificación de los extranjeros se unifican en el permiso de acceso. Todo para facilitar la tarea del inspector.
Día 28	“Acuerdo de mínimos: La cumbre kolechia asienta las bases para un futuro de mutuo entendimiento”.	A partir de este día, deben confiscar todos los pasaportes Arstotzkos.

A partir del día 29, el jugador puede llegar a uno de los ocho finales definitivos³⁷ de *Papers, Please* dependiendo de su accionar (y de las acciones que haya realizado durante los días previos). En líneas generales, esos ocho finales pueden sintetizarse en tres vertientes argumentales:

1. El protagonista se exilia solo o con su familia en Obristan (el hecho de poder viajar acompañado dependerá de si tiene el dinero suficiente y de si ha robado la cantidad de pasaportes necesarios).
2. La orden de EZIC derrumba el muro que divide Grestin Occidental y Grestin Oriental, realizando una revolución contra el gobierno totalitario de Arstotzka (el jugador podrá elegir si participar activamente de dicho suceso o simplemente observar).
3. El gobierno de Arstotzka consigue frenar la revolución (el jugador seguirá en su cargo o será condenado a muerte dependiendo de si ha ayudado o no al grupo revolucionario a lo largo de la experiencia).

6.3. La retórica procedural de *Papers, Please*

Aun cuando su desarrollador dice no haberlos implantado de manera intencional, *Papers, Please* desarrolla argumentos en torno a la burocracia y a la realidad política de los países con gobiernos totalitarios. En ese sentido, lo que hace que el juego sea valioso a los usos de este trabajo es que dichos argumentos no consisten sólo en exponer ideas o valores de manera directa o desde el principio de la experiencia; ya que, como ha dicho Frasca (2003), “una simulación no puede entenderse sólo por medio de sus resultados” (p.3).

³⁷ En verdad, *Papers, Please* cuenta con un total de veinte finales. Doce de ellos pueden alcanzarse antes del día 29, pero funcionan más como pantallas de “Game Over” que como cierres de la historia.

El jugador no entiende desde el principio todos los valores y las ideas transmitidas por el juego. Por el contrario, es de manera progresiva que el jugador comprende cómo funcionan las instituciones de un gobierno y las ideas que la obra tiene en torno a la vida dentro de un régimen totalitario a través de la representación de Arstotzka. Dicho proceso de exploración por parte del jugador se da por medio de su interacción con los sistemas del juego y se incorpora con los denominados “espacios de posibilidad”.

Según Bogost (2008b), cuando jugamos videojuegos exploramos los espacios de posibilidad que nos ofrecen el juego y sus reglas, las cuales no sólo sitúan y dan forma a las experiencias del jugador, sino que también le permiten construir su propio significado de la obra. En esta lógica, *Papers, Please* no se limita a representar una realidad, sino que también construye espacios de posibilidad que permiten explorar dentro del juego y, a partir de los distintos acontecimientos, signos, ideas o valores ilustrados, cada jugador puede construir razonamientos diferentes. Como se dijo anteriormente, el juego te lleva a tomar decisiones (recibir o no la coima de un desconocido, dejar pasar o no a la pareja romántica de tu jefe, ayudar o no a los revolucionarios). Decisiones que se corresponden con la idea de los espacios de posibilidad y con la idea del proceso de decodificar los valores y los argumentos embebidos dentro del videojuego.

En *Papers, Please* todas las acciones del jugador se circunscriben a la ventana y al mostrador de la cabina de inmigración, y la mayoría de la experiencia consiste en utilizar el mouse para tomar, examinar, notarizar y devolver los documentos de los viajeros. Aun cuando se incluyen otras mecánicas (como la posibilidad de detener personas, el escáner corporal para detectar contrabando ilegal y un uso muy limitado de armas en el último tramo de la experiencia), el juego funciona forzando al jugador a una rutina monótona de cotejar información mediante controles muy restrictivos dentro de un claustrofóbico espacio de escritorio. En este sentido, *Papers, Please* desarrolla de manera literal la síntesis de trabajo y juego. Al decir de Daniel Johnson (2015), la experiencia estética de hacer del trabajo burocrático el foco principal del juego “mecaniza el acto de jugar a través de actos repetitivos” y crea una situación en la que el “acto de jugar se convierte en un acto de administración, de trabajar” (p.14). El trabajo de jugar es el trabajo de adaptarse psicológicamente a la tediosa minucia de la logística burocrática, así como la automecanización de la acción física. En consecuencia, el juego opera a través de un proceso de formación de la subjetividad, ya que exige que el jugador habite una mentalidad mecanizada que fomenta “una transferencia de la agencia desde el individuo hacia la estructura institucionalizada de mando y acciones rutinarias” (Johnson, 2015, p.15). No obstante, es precisamente esa formación de la subjetividad (el cultivo deliberado de una

mentalidad que alimenta el “acto de administración” y mecaniza el cuerpo y la mente del jugador) lo que proporciona una crítica incisiva a los sistemas socioeconómicos que prosperan a partir de la interrelación trabajo/juego/subjetividad.

Ahora bien, Papers, Please se niega a desarrollar un contrapunto humanizante a la monótona labor en la cabina de inmigración. Al final de cada día de trabajo, el jugador no puede interactuar de manera directa con su familia. Por el contrario, aparece una pantalla negra con un texto desolador que te recuerda qué familiares se están muriendo, qué facturas no fueron pagadas y cuánto tendrás que trabajar al día siguiente para mantener con vida a tus seres queridos. La vida del protagonista más allá de la cabina de inmigración, más allá de ese epicentro donde el jugador trabaja de forma mecanizada y los inmigrantes virtuales son cosificados de forma inquietantemente eficiente, no es más que otro muro de información que pretende representar a los sujetos familiares dentro del mundo virtual. Y sin embargo, ese muro nos recuerda que la única forma de interactuar con esos seres queridos es a través de más información cuantificable, a través de más números (más específicamente, el dinero que se gana aprobando o rechazando pasaportes).



Figura 6.13. Pantalla de “Fin del día 7”

Irónicamente, los momentos de íntima conexión humana con otras personas dentro del mundo virtual propuesto por el juego suelen darse en forma de micronarrativas que ocurren dentro del lugar de ocupación del jugador. Por ejemplo, en el quinto día de la experiencia, un hombre inmigrante de Antegria se presentará denostando a su propio país y hablando de todas las virtudes de Arstotzka. Una vez que sus documentos sean aprobados,

se despedirá y le dirá al jugador: “Sea justo con mi mujer, es la que sigue”. Cuando la esposa entra en la cabina, nos cuenta que huyó de Antegria porque su vida estaba en riesgo y que, por lo tanto, no cuenta con todos los documentos necesarios para ingresar al país. En este punto, el jugador puede decidir si dejar que la esposa siga a su marido a Arstotzka, lo cual implicaría una citación y pondría en riesgo la salud de la familia del jugador, o denegar la entrada y separar a la pareja. La obra no ofrece ningún tipo de recompensa adicional para ninguna de las dos decisiones, por lo que el jugador tendrá que reflexionar por su cuenta para elegir proteger a su familia o ayudar a una pareja que, a decir verdad, es mucho más tangible y presente que el hogar abstracto al que el jugador regresa cada noche (esto se debe a que la familia es prácticamente invisible en comparación con los inmigrantes generados de manera aleatoria y cuyos rostros miran implacablemente al jugador mientras esperan a ser procesados). Más allá de la decisión que tome el jugador, esta debe tomarse en concordancia con el discurso de coste económico cuantificable propuesto por el videojuego (es decir, ¿Puede el jugador asumir los riesgos económicos de dejar entrar a esta pareja en el país?). Incluso las micronarrativas humanizantes que el jugador comparte con los viajeros no son inmunes al proceso objetivador de convertir relaciones humanas complejas en valores de cambio³⁸.

Como se dijo anteriormente, cuando el trabajo se convierte en juego, la subjetividad de uno mismo y las relaciones sociales que se derivan de ella se convierten en un principio central para la producción socioeconómica y la acumulación de capital. *Papers, Please* explota esta combinación de subjetividad y economía convirtiendo la relación del jugador tanto con su familia como con los viajeros que procesa en unos intercambios financieros estrechos y asfixiantes; las conexiones familiares del jugador están representadas por un balance siempre inquietante, mientras que la razón para elegir apoyar cualquier obligación ética con los inmigrantes que uno procesa debe sopesarse frente a las posibles consecuencias monetarias. Por tanto, al adoptar de manera voluntaria la mentalidad que sitúa a la agencia dentro de una “estructura institucionalizada de mandos y acciones rutinarias”, el jugador se ve obligado a habitar una forma despiadada de pragmatismo económico que se cosifica a sí mismo, a los personajes con los que interactúa y a las relaciones sociales que existen entre ellos. Al hacer del trabajo burocrático repetitivo la premisa central del juego, *Papers, Please* parte del mantra procapitalista de “haz lo que amas para ganarte la vida y nunca volverás a trabajar” y le da la vuelta; el trabajo es un juego dentro del juego, y lo que emerge de esa situación es una exposición de cómo la síntesis trabajo/juego puede conducir a una objetivación y cuantificación inquietantes y que

³⁸ Cabe destacar, que *Papers, Please* cuenta con una alta cantidad de estas micronarrativas. El ejemplo nombrado es solo el primero en aparecer.

deshumanizan las relaciones sociales. La lógica es clara: cuando la subjetividad se convierte en una salida para la producción socioeconómica, la única forma de conectar con los sujetos es a través de un discurso de coste económico. Es decir, cuando haces lo que amás para ganarte la vida, nunca dejas de trabajar.

Al desarrollar a partir de la retórica procedural, el juego consigue que el jugador personifique de manera inconsciente al inspector de inmigración. Entendiendo que uno de los objetivos principales de *Papers, Please* es asegurar los ingresos que le permitan mantener con vida a su familia, el jugador debe dominar sus habilidades para que el proceso de inspección sea lo más rápido posible (y así ganar más dinero). Por eso, lo más probable es que, con el paso de los días, el jugador comience a memorizar los países que rodean a Arstotzka, a prestar más atención a los titulares del diario y a los anuncios oficiales emitidos por el gobierno y, a partir de la repetición del proceso de inspección, es probable que empiece a realizar su tarea en “piloto automático”. Es decir que, por medio del gameplay, el jugador aprende y domina la habilidad de comprobar documentos hasta convertirla en un hábito en su propio cuerpo. Al decir de Maurice Merleau-Ponty, que entiende al hábito como sinónimo de habilidad, “un movimiento se aprende cuando el cuerpo lo ha comprendido, eso es, cuando lo ha incorporado a su mundo, y mover su cuerpo es apuntar a través del mismo, hacia las cosas, es dejarle que responda a la solicitud que éstas ejercen en él sin representación ninguna” (Ponty, 1962, p.156). En *Papers, Please*, las acciones del jugador y su percepción del acto de jugar pueden considerarse habituales y aprendidas a través de la retórica procedural, las reglas y los espacios de posibilidad que ofrece el sistema.

Por otro lado, *Papers, Please* es un videojuego sobre trabajar en una sociedad opresiva, sobre el margen de libertad que posee un individuo en tal posición, el dilema entre la autoridad (representada a través de la burocracia en el juego) frente a la moral y, por consiguiente, la desobediencia civil y la libertad del pensamiento. En términos de Bogost (2008b), el juego “logra esa hazaña no mediante una regulación moralista, sino creando un modelo (...) en el que el jugador puede experimentar y descubrir tales consecuencias” (p.119). De hecho, la obra de Lucas Pope nunca le dice al jugador lo que está bien o mal, sino que el juego crea un modelo de sociedad totalitaria que permite al jugador experimentar un comportamiento transgresor tomando decisiones morales y enfrentándose a sus consecuencias. Ese modelo (que Bogost llama representación) es generado por las reglas del juego y crea un argumento que, como ya se ha dicho, el jugador sólo puede comprender jugando al juego (explorando sus espacios de posibilidad).

Papers, Please hace reivindicaciones políticas y permite al jugador comprender un régimen totalitario de una forma que nunca podría haber sido efectiva leyendo un libro o viendo una película. El juego no solo simplifica y hace comprensible el funcionamiento de una burocracia y de un régimen opresivo, sino que también le permite al jugador experimentar el modelo creado para tales fines. En otras palabras, le permite formar parte de él.

Asimismo, también podría argumentarse que Papers, Please cuenta con una dimensión educativa, ya que hace énfasis en la posibilidad de que los individuos se enfrenten a un sistema con el que pueden no estar de acuerdo. Y además, cumple con una de las características centrales marcadas por Bogost (2007) para los juegos persuasivos: construye retóricas procedurales que facilitan la interrogación dialéctica de afirmaciones basadas en procesos acerca de cómo funcionan, podrían o deberían funcionar los procesos del mundo real. Al comprender los diferentes argumentos retóricos propuestos por Papers, Please, el jugador puede desarrollar un pensamiento crítico respecto a los regímenes totalitarios y, por ejemplo, hacerle dimensionar (al contrastar su cotidianidad con la del protagonista del juego) el margen de maniobra que tiene en su vida cotidiana.

7. Conclusiones

Al comienzo de este trabajo se partió de la premisa de que los videojuegos son un medio expresivo que construye representaciones de cómo sistemas reales e imaginarios funcionan, e invitan a los jugadores a interactuar con dichos sistemas y emitir juicios de valor al respecto. Siguiendo esta presunción, se desprende que, por medio de la retórica procedural, los videojuegos son artefactos culturales capaces de utilizar procesos computacionales para construir argumentos procedurales acerca de cómo funcionan, podrían o deberían funcionar los procesos del mundo real y, de este modo, interpelar a sus jugadores.

Por otro lado, se conjeturó que el lenguaje videolúdico cuenta con especificidades que lo diferencian de otros medios de significación y que, por lo tanto, aspirar a señalar sus características e ilustrar a la retórica procedural como una herramienta de análisis eran objetivos pertinentes para este trabajo. Es conveniente entonces revisar cómo se han desarrollado estos aspectos a lo largo del trabajo y qué reflexiones se han alcanzado.

En el primer capítulo se exploraron las diferentes definiciones de “videojuego” que se han construido a lo largo de la historia, entendiendo que se trata de un medio heterogéneo que ha cambiado significativamente con el paso de los años debido a su anclaje indisoluble

a los avances tecnológicos. En ese sentido, se rescataron diferentes ideas como las de Sid Meier, las del “Modelo MDA” de Hunicke, Leblanc y Zubek, o la propuesta de Pérez Latorre en su trabajo “Análisis de la significación del videojuego” (2010).

Además, se indagó respecto a las características centrales de los videojuegos, con el fin de diferenciarlos de otros medios de significación, y se ahondó en la problemática de los géneros, ya que a diferencia de lo que ocurre en otros medios expresivos (dónde los géneros suelen estar determinados por su temática central), los videojuegos se catalogan por sus mecánicas: por aquellas cosas que le permiten hacer al jugador.

En el segundo capítulo se desarrollaron las diferentes corrientes que se han abordado dentro de los Game Studies, poniendo el foco en la polémica que ha existido entre la ludología y la narratología. En ese sentido, es posible afirmar que la supuesta intransigencia entre ambas posturas duró más bien poco y que, a medida que pasaron los años, el entrecruzamiento de ambos enfoques dió lugar a una amplia multiplicidad de perspectivas de análisis.

Dicha recapitulación de corrientes, además, sirvió para contextualizar los postulados de Bogost, ya que en su obra es posible ver un movimiento que se diferencia de las dos posturas centrales: sus investigaciones no buscan establecer límites disciplinares, sino que empiezan a seguir la trayectoria múltiple y zigzagueante del objeto y de sus formas de socialización.

En el tercer capítulo se realizó un desarrollo exhaustivo de la Retórica Procedural y de los denominados “Juegos Persuasivos”. A lo largo del mismo, se exploraron los conceptos centrales de la teoría de Bogost, entre los cuales se incluyen la proceduralidad, las operaciones unitarias, la retórica (entendida desde una perspectiva aristotélica), la interactividad, los espacios de posibilidad y la brecha de simulación.

Asimismo, se fundamentó que, aun cuando los videojuegos no son el único medio donde es posible construir representaciones procedurales, sí son el más predispuesto a que ese tipo de representaciones existan; debido a que los videojuegos son un subgénero de medio computacional más expresivo que la mayoría de sus pares. También, se hizo hincapié en que requieren de la acción del usuario para completar sus representaciones procedurales, lo cual brinda oportunidades prometedoras para la traducción procedural de recursos retóricos como el entimema.

Por otro lado, se abordó la comparación entre los Juegos Persuasivos y los Juegos Serios, reflexionando en torno al concepto mismo de la seriedad y llegando a la conclusión

de que, más allá de los aportes significativos que los Juegos Serios han hecho al desarrollo de los Games Studies, Bogost prefiere dejarlos de lado en su teoría y presentar a los Juegos Persuasivos como una alternativa que utiliza la retórica procedural para apoyar o desafiar nuestra comprensión de cómo funcionan o deberían funcionar las cosas en el mundo.

A continuación, todos estas ideas toman forma y se materializa su aplicación en el caso de estudio elegido para este trabajo. En el análisis, se puede observar cómo *Papers, Please* utiliza la retórica procedural para construir argumentos persuasivos en torno a temas poco abordados dentro de los videojuegos y que se despliegan de manera progresiva por medio de los espacios de posibilidad.

Entre esos argumentos, se observó como la obra explora la interrelación entre el trabajo, el juego y la subjetividad del jugador, obligando a este último a adaptarse psicológicamente a la tediosa minucia de la logística burocrática. Además, al negarse a construir un contrapunto humanizante a la labor en la cabina de inmigración, *Papers, Please* reafirma la idea de que incluso las relaciones humanas se ven trastocadas por un sistema socioeconómico que prepondera lo cuantificable por sobre todas las cosas.

Asimismo, *Papers, Please* utiliza los sistemas burocráticos como eje desde los cuales despliega diferentes ideas como la deshumanización del individuo en su hacer laboral y, por tanto, la construcción de un hábito que lo alinea; o la supuesta ambigüedad moral de estos sistemas, que parece dejarlos por fuera de cualquier juicio del orden moral.

Por otra parte, también es posible afirmar que el juego desarrollado por Lucas Pope cuenta con una dimensión educativa (una de las variables desde las cuales Ian Bogost piensa los juegos persuasivos en *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*), ya que construye una representación de los modos de funcionamiento de un gobierno totalitario y da lugar a que el jugador pueda construir un pensamiento crítico en relación a los mismos.

8. Bibliografía

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Aarseth, E. (2001) *Computer Game Studies, Year One*. gamestudies.org. Disponible en: <https://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Abt, C. (1987) *Serious Games*. University Press of America, Estados Unidos.
- Aristóteles (2000) *Retórica*. Gredos, España.
- Austin, J. L. (1955) *Cómo hacer cosas con palabras*. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS, Chile.
- Badiou, A. (1998) *El ser y el acontecimiento*. Manantial, Buenos Aires.
- Barthes, R. (1987) *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura*. Paidós, España.
- Bogost, I. (2006) *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. The MIT Press, Estados Unidos.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press, Estados Unidos.
- Bogost, I. (2008a) *The Phenomenology of Videogames*. Universität Potsdam, Alemania.
- Bogost, I. (2008b) *The Rhetoric of Video Games*. Massachusetts Institute of Technology, Estados Unidos.
- Bogost, I. (2011) *How to Do Things With Videogames*. University of Minnesota Press, Estados Unidos.
- Bogost, I. (2015) *How to Talk About Videogames*. University of Minnesota Press, Estados Unidos.
- Caillois, R. (2001,[1958]). *Man, play and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Charaudeau, P. (2009) *Análisis del discurso e interdisciplinariedad en las ciencias humanas y sociales* en Puig L. El discurso y sus espejos, Universidad Nacional Autónoma de México.

Costantini, C. (2013) *New "Papers, Please" video game may surprise you*. ABCnews.com.

Disponible en:

http://abcnews.go.com/ABC_Univision/papers-game-surprise/story?id=19135556

Costikyan, G. (2002) *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. Tampere University Press, Finlandia.

Crawford, C. (1984) *The Art of Computer Game Design*. McGraw-Hill, Estados Unidos.

Cullen, J (2014) *Lucas Pope: "I'm kind of sick to death of papers, please"*. VG247.com.

Disponible en: <https://www.vg247.com/lucas-pope-im-kind-of-sick-to-death-of-papers-please>

Custer J. (2017) *Understanding Procedural Rhetoric*. Teaching Media Quarterly. Florida State University, Estados Unidos.

Ebert (2010) *Videogames can never be art*. rogerebert.com

Egenfeldt-Nielsen, et al. (2020) *Understanding Video Games: The Essential Introduction*.

Routledge, Estados Unidos.

Frasca, G. (2003) *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. Routledge, Estados Unidos.

Frasca, G. (2007) *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. IT University of Copenhagen, Dinamarca.

Frasca, G. (2009) *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. Powerful Robot Games, Uruguay.

Harnad, S. (1994) "Computation Is Just Interpretable Symbol Manipulation: Cognition Isn't".

Disponible en *"What Is Computation"* Minds and Machines 4:379-390

Huizinga, J. (2007) *Homoludens*. Alianza Editorial, España.

Jenkins, H. y Cassel, J. (2003) "Game design as narrative architecture", en Wardrip-Fruin, Noah y Harrigan, Pat (comp) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MIT Press.

Jenkins, H. y Cassel, J. (2009) "La guerra entre efectos y significados: Replanteamiento del debate sobre la violencia en los videojuegos", en *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. 251-266. Barcelona, Paidós.

- Johnson, D. (2015) *Animated frustration or the ambivalence of player agency*. University of Chicago, Estados Unidos.
- Juul, J. (2003) "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness", en *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. 30-45. Utrecht: Utrecht University.
- Juul, J. (2005) *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press, Cambridge.
- Kent, S. L. (2001): *The ultimate history of videogames*. Nueva York: Three Rivers Press.
- Kirkpatrick, G. (2011) *Aesthetic theory and the video game*. Manchester University Press, Manchester.
- Maietti, M. (2004): *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- Maté, D. (2015). *Lo retórico del videojuego: ajustes y propuesta conceptual*. Universidad Nacional de las Artes, Argentina.
- Maté, D. (2020). *Game studies: apuntes para un estado de la cuestión*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Universidad Nacional de las Artes, Argentina.
- Mäyrä, F. (2007) *An introduction to games studies: Games in culture*. Londres, Sage.
- McGonigal, J. (2013 [2011]) *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?* Siglo XXI, Buenos Aires.
- Schrage, M. (1999) *Serious Play: How the World's Best Companies Simulate to innovate*. MIT Press.
- Molina Ahumada, E. (2017). *Jugar a la guerra: retórica y política en videojuegos bélicos*. Argentina: Questión, 1(54), 83-98.
- Murray, J. (1999 [1997]) *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós, Barcelona.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London: Routledge.
- Nitsche, M. (2008) *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge.

Peréz Latorre, O. (2010) *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Universitat Pompeu Fabra, Barcelona

Pérez Latorre, O. (2012) *El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Laertes, Barcelona.

Planells de la Maza, A. (2011). *El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.

Ponty, M. (1945). *La fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini, Barcelona.

Raessens, J. & Goldstein, J. (2005) *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Rollings, A., & Morris, D. (2004). *Game architecture and design: A new edition*. Boston, MA: New Riders Publishing.

Ryan, M. (2015) *Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, John Hopkins.

Ryan, M.L., & Thon, J. (2014). *Storyworlds across media, toward a media-conscious narratology*. Lincoln: UNP—Nebraska Paperback.

Ryan, M.L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Ryan, M-L. (2006). "Computer games as narrative: The ludology versus narrativism controversy", en *Avatars of story* (vol. 1, p. 17). Electronic Mediations Series. University of Minnesota Press.

Salen, K. y Zimmerman, E. (2003) *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press, Cambridge.

Sánchez Coterón, L. (2014). *El videojuego como paradigma de creación procedural: ventajas e inconvenientes*. España: LifePlay, 3, 17-32.

Scolari, C. (2013). *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamification*. España: Universidad Mayor.

Sicart, M. (2003) *Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims*. IT University of Copenhagen, Copenhagen.

Sicart, M. (2009) *The ethics of computer games*. MIT Press, Cambridge.

Sicart, M. (2014) *Play matters*. MIT Press, Cambridge.

Suarez, A. (2021) *He soñado que soñaba: interpretando videojuegos japoneses de narración compleja*. START-T Magazine Books, España.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.

Tosca, S. P. (2003): "The Quest Problem in Computer Games". Comunicación presentada en *Congreso Technologies for Interactive Storytelling and Entertainment*. Darmstadt, 2003. Online: <http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>.

Tosca, S. P. (2009): "¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos". En Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 80-93. Universidad de Sevilla. On-line en: <http://www.revistacomunicacion.org/> (consulta: 01/05/2010).

Wardrip-Fruin, N. (2006) *First Person: New Media As Story, Performance, and Game*. Boston, MA: The MIT Press.

Wardrip-Fruin, N. (2009). *Expressive processing: Digital fictions, computer games and software studies*. Boston, MA: The MIT Press.

Wolf, M.J.P. (2001). *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press.

8.1. Ludografía

Asobo Studio (2020): *Microsoft Flight Simulator 2020*.

Criterion Games (2022): *Need for Speed Unbound*.

Crowther, W. (1976): *Adventure*.

Cyan Worlds (1993): *Myst*.

Dunhill Electronics (1982): *Tax Avoiders*.

Electronic Arts (2023): *EA Sports FC 24*.

Epic Games (2017): *Fortnite*.

Gilbert, R. y Winnick, G. (1987): *Maniac Mansion*.

Infinity Ward (2023): *Call of Duty: Modern Warfare 3*.

Ion Storm (2000): *Deus Ex*.

Iwatani, T. (1980): *Pac-Man*.

Konami (2001): *Metal Gear Solid 2*.

Larian Studios (2023): *Baldur's Gate 3*.

Maxis (2000): *Los Sims*.

Meier, S. (1991): *Civilization*.

Nintendo (1985): *Super Mario Bros*.

Pázhitnov, A. y Pokhiko, V. (1984): *Tetris*.

Pope, L. (2013): *Papers, Please*.

Riot Games (2009): *League of Legends*.

Rockstar Games (2001): *Grand Theft Auto III*.

Rockstar Games (2006): *Grand Theft Auto: Vice City*.

Rockstar Games (2013): *Grand Theft Auto V*.

SCS Software (2008): *Euro Truck Simulator*.

Team ICO (2001): *Ico*.

Valve (2023): *Counter-Strike 2*.

Woodhouse, B. y Williams, M. (2004): *Congo Jones and the Raiders of the Lost Bark*.