

Jugar a la guerra: retórica y política en videojuegos bélicos

War Playing: rhetoric and politics in war video games

Ernesto Pablo Molina Ahumada

Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)

pablomolinacba@hotmail.com

Resumen

Según Roger Bartra, existen redes imaginarias de poder político en la actualidad que se concretizan a través de mitos bipolares que delimitan espacios de normalidad/marginalidad e identidad/otredad. Esos mitos, eficientes para la cohesión política de los estados contemporáneos, trazan un escenario donde se enfrentan la “civilización occidental” y un amplio imperio de “otredades amenazantes, primitivas y fanáticas”. La eficacia política de esos mitos polares se verifica en la múltiple variedad de textos donde esa distinción se replica y se naturaliza bajo la forma de “terror político” hacia la otredad.

Desde nuestra lectura, es posible reconocer en la retórica del videojuego mecanismos persuasivos específicos, que potencian la circulación de estos mitos bipolares, según las posibilidades semióticas de los modelos de

Abstract

According Roger Bartra, there exist imaginary networks of political power at present that design two-pole myths that delimit spaces of normality/marginality and identity/otherness. These myths, efficient for the political cohesion of the contemporary states, plan a scene where they face the “western civilization” on the other hand, a wide “malignant empire of otherness threatening primitive and fanatical”. We see the political efficiency of these polar myths across multiple texts where this distinction becomes naturalized under the form of “political terror” towards the otherness.

It is possible to recognize in the rhetoric of the video game persuasive specific mechanisms that promote the traffic of these two-pole myths, according to the semiotics possibilities of the virtual world model. Ian Bogost (2010) analysis about a persuasive rhetoric of the

Ernesto Pablo Molina Ahumada

Vol. 1, N.º 54 (abril-junio 2017)

mundo virtuales. Considerando la existencia de una retórica persuasiva del videojuego (Bogost, 2010), nuestro trabajo busca analizar de qué manera los videojuegos bélicos construyen la relación identidad/otredad y qué recursos específicos despliegan para modelizar esos imaginarios políticos sobre la guerra.

video game guide our work, where we seek to analyze how these war video games construct rhetorically the relation identity/otherness and what specific resources deploys to modeling these political imagination about the war.

Palabras clave: guerra; cultura; videojuego; persuasión; política.

Keywords: war; culture; video games; persuasion; politics.

Artículo recibido: 20/04/2017; **evaluado:** entre 21/04/2017 y 20/05/2017; **aceptado:** 15/06/2017.

La fuerza militar de EEUU es hoy una fuerza de hombres y mujeres perfectamente entrenados que están listos para conseguir la victoria para nuestra Nación. (...) El objetivo final de la transformación descrita en este documento es la creación de una fuerza que es dominante en el espectro total de operaciones militares - persuasiva en paz, decisiva en guerra, preeminente en toda forma de conflicto (JCOS)

El principio de la guerra

Este trabajo propone indagar dos grupos de videojuegos bélicos desde la perspectiva semiótico-cultural de Iuri Lotman, analizando en esos ejemplos de qué modo se construyen modelos de mundo y visiones de la guerra diferentes según se problematiza la bipolaridad nosotros versus otros en cada caso. Los dos grupos claramente diferenciados de videojuegos que abordaremos son, por una parte, la trilogía *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007; Infinity Ward, 2009; Infinity Ward & Sledgehammer, 2011); y por otra parte, videojuegos de estudios independientes: *September 12th* (Newsgaming, 2002) y *This War of Mine* (11 bit studios, 2014).

El interrogante que guía nuestro análisis es de qué manera los videojuegos retoman representaciones bipolares, dominantes en la actualidad, y qué estrategias retóricas

específicas desarrollan para persuadir a las y los video jugadores acerca de esos modelos de mundo y representaciones de la guerra.

Como objetivos específicos se plantea, en primer término, describir la forma política que adopta la relación nosotros versus otros en las narrativas de legitimación que desarrollan los estados actuales; reconocer a continuación, aquellos mecanismos retóricos específicos en ciertos videojuegos bélicos a la hora de plasmar estas representaciones políticas; y, por último, diferenciar los procesos semióticos según cada caso apele a la conservación de los modelos binarios, o bien a la creación de nuevas concepciones acerca de la guerra.

Ciertamente, el tema de la guerra no es nuevo y está presente a lo largo del tiempo y en múltiples lugares de nuestra cultura. Lo nuevo es quizá el modo en que un texto de la cultura contemporánea, el videojuego, nos propone releer ficcionalmente ese fenómeno e incluso ofrecer una experiencia lúdica de lo bélico (Harrigan & Kirschenbaum, 2016). La guerra como juego fue una clave sugerida ya por la novela del argentino Carlos Gamerro, en *Las Islas* (1998), cuando el protagonista (que es hacker y ex combatiente de Malvinas) se propone desarrollar un juego en el que la Guerra de Malvinas acabe de otra manera. Luego, el videojuego nos enseñó a ver y comprender la guerra: la contienda del Golfo (02/08/1990 – 28/02/1991) fue bautizada, nada casualmente, como “Video Game War” y “Nintendo War” por la similitud entre la perspectiva de los medios para la transmisión en vivo y la perspectiva que se adopta en los videojuegos bélicos (Dyer-Witheford y de Peuter, 2009: 111). En términos de una semiótica de la cultura, podríamos decir que el videojuego modelizó nuestra forma de ver, comprender y sentir la guerra.

Lotman (2011) entiende por modelización aquella actividad humana de creación de modelos a partir de los sistemas organizados de signos o “lenguajes” que una cultura maneja en determinado momento histórico. Un modelo es un análogo de cierto objeto de percepción construido según las reglas que establece ese lenguaje o sistema de modelización. Las lenguas naturales constituyen sistemas modelizantes de primer grado y, por basarse en ellos, otros lenguajes más complejos como el arte, la política, la economía, la ciencia, etcétera, construyen sistemas modelizantes de segundo grado. Así:

Un sistema modelizante es una estructura de elementos y reglas de combinación que existen como estado de analogía establecida para la esfera completa de objetos de percepción, cognición u organización. Por esta razón, un sistema modelizante puede ser tratado como un lenguaje (Lotman, 2011: 250, cursiva en el original).

El “lenguaje” de la política exterior norteamericana también modelizó nuestra forma de comprender la guerra. A partir de 2001, la declaración de “guerra al terrorismo” [War on Terror] por parte de EE.UU. introdujo en la cultura modificaciones fundamentales en el alcance y la comprensión de la guerra, definiéndola como una actividad interminable contra un enemigo difuso y ubicuo, lo que justificó la ampliación del campo de batalla y la vigilancia a todo el planeta (JCOS, 2000). La vida cotidiana se fragilizó bajo la inminencia de un “estado de excepción”, que en todo momento puede requerir la suspensión de derechos fundamentales y de las fronteras de los Estados. La guerra devino así experiencia cotidiana, objeto banalizado para expresar una “new american way of war” (Caldwell y Lenoir, 2016; Dyer-Witherford y de Peuter, 2009: 99-102).

La pregunta acerca de las formas de modelización de la guerra desde un abordaje semiótico cultural gana complejidad, si consideramos además las formas de organización retórica de los textos, porque es allí donde se evidencia el modo en que formas culturales de cognición e ideología sustentan los modelos de mundo propuestos. A esta matriz retórica en la base de procesos semióticos alude Barei (2008) cuando define, a partir de la noción de “retorismo” que Lotman (1996c) propone, la potencia de una “retórica de la cultura”, a la hora de describir las diferentes capacidades figurativas de los lenguajes y el modo de organización semiótico-estructural de los *tropos*, a los fines de funcionar como mecanismos de conservación informativa para el sostenimiento de un orden cultural. Esos mecanismos definen un “orden retórico de la cultura” (Barei, 2008: 13) o, para decirlo de otro modo, un modo a través del cual la cultura retoriza un orden establecido (1).

Los dos grupos de videojuegos bélicos que abordamos desde esta perspectiva retórico-cultural, se diferencian en que unos replican y otros discuten el modelo bipolar que sostiene la idea de “guerra” en la actualidad. Esa bipolaridad responde a estrategias políticas e imaginarias que el antropólogo Roger Bartra (2007) describe como construcción de narrativas o “mitos bipolares”, edificados por los estados posmodernos para cimentar su legitimidad democrática y soberanía. Entendemos por videojuego aquel programa de entretenimiento basado en procesos informáticos, que utiliza una plataforma electrónica como una computadora o consola y que involucra a uno o a varios jugadores en un entorno físico o en red (Frasca, 2001: 4). En tanto juego, el videojuego comparte los rasgos generales del concepto “tradicional”, según los reseña Juul (2011: 36): estar basado en reglas; poseer metas variables y cuantificables a las que se asigna diferente valor (ganar/perder); requerir un esfuerzo de las y los jugadores para lograr esas metas; generar una vinculación emocional de las y los jugadores con ellas y admitir una negociación acerca de si las consecuencias del juego tendrán o no impacto fuera de él. Juul subraya como rasgo fundamental del videojuego el interjuego entre reglas y ficción, de tal

modo que se trata de máquinas *half-real* que requieren la actividad de las y los jugadores fuera del juego para hacer funcionar las reglas de los mundos ficcionales, en el juego (2011: 167-196). Esta propiedad, que se vincula a lo que Lotman llama “conciencia de doble plano” en el juego, particulariza a los videojuegos porque allí “el mundo ficcional (...) depende fuertemente del mundo real para existir, y el mundo ficcional da pie a quien juega para hacer suposiciones sobre el mundo real en el que se juega el juego” (Juul, 2011: 168).

Espen Aarseth (1997) propone pensar al videojuego como una máquina en sentido literal, capaz de manipularse a sí misma y manipular al lector para la producción y consumo de signos. Lo que se destaca aquí es el carácter “performativo” del accionar del operador humano, como un elemento requerido para completar los procesos semióticos que va a desarrollar el juego. Decir por ello que el videojuego es un texto interactivo es correcto pero no suficiente, pues interactivo es también un procesador de texto. Deberíamos agregar entonces que se trata de un texto “inmersivo” (Ryan, 2001; Murray, 1999), aproximando de este modo al videojuego con otras formas “inmersivas” de la ficción, como por ejemplo la literatura y el cine.

Nuestra intención es indagar de qué manera los videojuegos retoman esas suposiciones acerca del mundo, es decir, las modelizaciones dominantes sobre la guerra. Nuestra hipótesis plantea que existen en el grupo de videojuegos que nos proponemos analizar formas retóricas específicas, que evidencian nuevos modos de persuasión política.

Mitos bipolares y retórica

Roger Bartra (2007: 15-34) subraya la relevancia que ha adquirido en la actualidad el despliegue de procesos de construcción de legitimidad política y soberanía, ya no a través de mecanismos democráticos tradicionales sino mediante elementos míticos de profunda pregnancia cultural y simbólica, articulados en narraciones que configuran “mitos bipolares” de identidad versus otredad. Bartra interpreta que estas nuevas narrativas construyen “redes imaginarias del poder político”, cada vez más indispensables para sustentar la legitimidad política de los gobiernos, inaugurando así nuevas prácticas que buscan estimular, ampliar y manipular esos imaginarios con el fin de rebajar la intensidad de conflictos sociales internos y fortalecer procesos cohesivos a partir de estas otredades requeridas (Bartra, 2007: 29).

Siguiendo este razonamiento, Bartra sostiene que tras la caída del muro de Berlín y el posicionamiento hegemónico de los Estados Unidos como potencia militar, económica y política a nivel planetario, estos polos opositivos de la normalidad occidental versus la malignidad antioccidental (“terrorista”, a partir de 2001) se encarnaron en significantes míticos

concretos de “héroe/otro”, y vincularon la peripecia heroica mitológica con otredades específicas, dando significados políticos concretos a esa modelización mítica.

Es decir que esas narraciones o “mitos bipolares” funcionan en la actualidad delimitando espacios opositivos de normalidad/marginalidad e identidad/otredad, que conforman un “escenario omnipresente donde se enfrentan la civilización occidental democrática avanzada y, por otro lado, un amplio imperio maligno de otredades amenazantes primitivas y fanáticas” (Bartra, 2007: 19). La eficacia política de estos mitos bipolares se verifica en los textos donde esa oposición se replica y naturaliza, bajo la forma de “terror político” hacia el otro. Si coincidimos con Laclau en que toda investidura significativa de un antagonismo social (el nosotros versus otros, por ejemplo) no puede sino ser retórica, porque “la articulación entre lo óntico y lo ontológico está siempre mediada discursivamente” (2014: 142), resulta evidente entonces cuán importante es el análisis de los mecanismos retóricos a través de los cuales los textos sostienen estos mitos bipolares y, para el caso de nuestro interés, cómo se argumenta y persuade a las y los video jugadores acerca de la validez de ese modelo de mundo.

Sabemos por Perelman y Olbrechts-Tyteca (1989) que el objetivo de toda argumentación es provocar o acrecentar la intensidad de adhesión a ciertas tesis para desencadenar una acción o, al menos, una predisposición a la acción (1989: 91). La retórica, en tanto técnica (*τέχνη*) y ciencia, se encarga de sistematizar y explicitar el conjunto de reglas que permiten la construcción de ese tipo de discurso (Albaladejo Mayordomo, 1991: 11). La pregunta sería entonces quién persuade en el videojuego, de qué se persuade y a quién.

Está claro que un videojuego bélico como *Call of Duty* persuade acerca de la “necesidad” de la guerra en general y, en particular, acerca de la legitimidad de las razones y acciones del bando que asumimos en el juego. Podríamos pensar además, que materializa la visión específica de una doctrina militar engendrada a partir del 2000, la “dominancia de espectro total” [*full spectrum dominance*] (JCOS, 2000) que plantea como objetivo construir una fuerza dominante en todos los ámbitos y dimensiones de conflicto.

La larga historia de reciprocidad y entendimiento entre la red militar-industrial-mediática con la industria del entretenimiento (Dyer-Witthford y de Peuter, 2009: 101) permite anticipar que algunos videojuegos pueden operar muy eficientemente como textos funcionales a esta doctrina. Nos interesa preguntarnos, sin embargo, a través de qué mecanismos específicos el videojuego colabora con el sostenimiento (o acaso la crítica) de ese modelo bipolar.

Frentes (digitales) de batalla

Si tomamos el caso del videojuego *Full Spectrum Warrior* (FSW) (Pandemic Studios, 2004), originalmente concebido como simulador de combate para la infantería estadounidense, podremos reconocer allí una serie de modelizaciones específicas. Según señalan Dyer-Witford y de Peuter, este videojuego:

Contribuye a una amplia banalización de la guerra promoviendo una identificación acrítica con las tropas imperiales; machacando en la celebración de la virtud de su causa y la justicia de las actividades; rutinizando la exterminación del enemigo; minimizando los horrores de la batalla y exaltando su espectáculo; formando sujetos de y para la vigilancia armada; invirtiendo afectos placenteros en tácticas y estrategias militares; haciendo a los jugadores socios materiales en (y beneficiarios de) la tecno-cultural militar (2009: 118).

Esto que se plantea para FSW también es válido para la trilogía *Call of Duty: Modern Warfare* [CoDMW] (Infinity Ward, 2007; Infinity Ward 2009; Infinity Ward & Sledgehammer, 2011), parte de la exitosa franquicia de juegos del subgénero de disparo en primera persona o FPS [*First Person Shooter*]. Los FPS pertenecen al género “acción” (Apperley, 2006) y se caracterizan, por una parte, por su intensa performatividad –un elevado grado de atención exigido a las y los jugadores para hacer funcionar el texto-, a la vez que por un diseño recurrente con un arma en posición central y la visión en primera persona, que incrementa la identificación del personaje con las y los videojugadores (Apperley, 2006: 6).

Tomemos como primer elemento de análisis la cuestión del espacio y su relación con imaginarios bipolares. Una de las misiones de la primera parte de la trilogía CoDMW, “Charlie no hace surf” (2), se ambienta en Kuwait, donde junto a un pelotón de infantería estadounidense deberemos encontrar al dictador y líder terrorista Khaled Al-Asad, abriéndonos paso en una ciudad atestada de enemigos. Lo llamativo es que la ciudad está vaciada de civiles (3) y se asemeja más bien a una galería de tiro: el recorrido es de una sola vía, con mínimos espacios de flanqueo y múltiples vías obstruidas por las ruinas. El detallado realismo del entorno confronta con la simplicidad del recorrido, que responde al objetivo general de “matar o ser matado”. Incluso en otros capítulos de la trilogía, cuando actuamos en ciudades como Nueva York, Londres, París o Berlín, esta configuración de mano única se repite, con espacios vaciados de cotidianidad para el pleno despliegue armamentístico de los bandos (4). La trilogía se desarrolla con misiones en diferentes lugares del planeta. Resulta interesante remarcar dos misiones: “Aterrizaje” y “El Avispero” (*CoD: Modern Warfare 2*), ambientadas en una favela de Rio de Janeiro donde deberemos apresar a un peligroso traficante de armas. La persecución dentro del espacio infernal de la favela es realmente dificultosa por la cantidad de

enemigos, la variedad de ángulos de flanqueo, y la irregularidad arquitectónica que favorece las tácticas de guerrilla de los atacantes. Nótese aquí el lugar geopolítico que se asigna al tercer mundo, como “subsidiario” del terrorismo internacional y el modo en que las acuciantes circunstancias socioeconómicas son traducidas como color local de esa galería de disparo.

Un primer elemento retórico que garantiza desde nuestra lectura la eficacia de los mitos bipolares se sustenta entonces en esta construcción metafórica del espacio, entendido como un “coto de caza”. Por una parte, se despoja de cotidianidad a las ciudades para convertirlas en ámbitos cerrados de recorridos preestablecidos. Por otra, se las sustrae del mundo trágico de la guerra pues, en caso de morir el personaje, la mecánica del juego permite retomar la partida desde el último punto guardado en un ciclo de inmortalidad, contrario a la muerte definitiva durante la contienda real.

La mítica bipolar adopta carácter espacial en estas modelizaciones que diferencian, en primer término, espacios bajo guerra (donde suceden las acciones) y espacios pacificados (desde donde suelen provenir las órdenes de comando). La guerra en uno de esos ámbitos se construye como la garantía de paz para el otro, de tal modo que la ofensiva bélica en el frente de batalla se explica como gesto de defensa y respuesta necesaria a la agresión originaria del otro.

Junto a este mecanismo retórico de metaforización espacial, existe otro reconocible en CoDMW: la representación de la conciencia militar a través de la sinécdoque del arma. Rasgo típico de los juegos de disparo en primera persona (Apperley, 2006), la relación con el arma define para Navarro (2017) al personaje-herramienta de este subgénero en particular:

El arma no es una prolongación de su cuerpo, sino que su cuerpo es un complemento del arma. El personaje-jugador es parte del arma: un dispositivo que dispara para matar. También los enemigos a los que combate son herramientas o cosas que se interponen a los objetivos de la herramienta protagonista y deben ser eliminadas (2017: 5).

Desprovista de humanidad y valorada por su poder destructivo diferencial, el arma es construida retóricamente como sinécdoque del poderío de uno de los bandos sobre el otro (5). Ese procedimiento hace visible, sobre todo, las íntimas relaciones de la industria del entretenimiento con la industria armamentística y el ejército que signaron el surgimiento de los videojuegos bélicos (Dyer-Witthford y de Peuter, 2009: 99-105). Las y los jugadores de FPS pueden conocer así las propiedades de armas concretas, y las misiones funcionar como muestrario de esas armas que replican en el campo (virtual) de batalla las propiedades confirmadas en el campo (no virtual) de la guerra.

La sinécdoque reduce -en este caso- la acción bélica a una cuestión de eficiencia técnica, desplazando el eje de la conciencia de quien está en la guerra a la de la mano que empuña y el dedo que gatilla el arma, un mero personaje-herramienta que sustrae su humanidad del campo de batalla. Los mitos bipolares se materializan a través de esta deshumanización y simplificación del otro como malignidad (armada) amenazante, gracias a la operación que desarrolla la sinécdoque del arma, operación de desplazamiento que sustituye la pregunta acerca del porqué de la guerra por la de cuál arma es más eficiente en la eliminación del otro.

Un tercer procedimiento retórico que abona en CoDMW la construcción de mitos bipolares es la formación de una entidad compleja por amalgama de personaje y videojugador/a, representada a partir del oxímoron “combatiente que no combate”. Todo participante activo de una contienda es un combatiente, pero la mecánica de guardado y reinicio en CoDMW define, como señalamos antes, una especie de ciclo de inmortalidad. El daño que recibe el personaje (y del cual se anoticia a las y los jugadores a través de una tonalidad rojiza en la pantalla y sonidos de respiración entrecortada) puede ser revertido completamente tras unos segundos sin recibir daño. Así, la muerte del personaje no es definitiva, sino el signo de un regreso en el tiempo al punto de último guardado para reintentar superar el obstáculo (6).

El pacto ficcional fundamental de un FPS consiste en ofrecer a quien juega esta garantía: en el coto de caza urbano, ninguna muerte es definitiva pero la inmortalidad se otorga con la condición de que las y los video jugadores culminen la misión y/o la partida. Este último procedimiento retórico nos lleva a indagar la forma de persuasión específica que el videojuego despliega para sostener los mitos bipolares del presente.

Una retórica procedural

Hay una cuestión inquietante en jugar videojuegos que Navarro expresa así:

Doy instrucciones que el ordenador obedece, aunque en realidad soy yo el que cumple las instrucciones de uso y el programa del juego: huir y matar enemigos. Un videojuego consiste fundamentalmente en obedecer y dar órdenes. Le exige al jugador atención, aplicación, prontitud de respuesta. Le impone la obligación de ceñirse al código del juego. Las decisiones esenciales del jugador las dicta el programa informático: las opciones del programa son las opciones del jugador (2017: 9-10).

Hemos afirmado que el videojuego colabora en la tarea de persuasión acerca de un modelo de mundo bipolar, tal como lo describe Bartra. Un aspecto fundamental de esa tarea es construir al auditorio o destinatario. Perelman y Olbrechts-Tyteca (1989) asignan un rol fundamental a este proceso, aunque representa una tarea necesaria pero no suficiente para persuadir, pues es preciso conocer el medio en el que se desarrolla la argumentación y considerar también las opiniones dominantes, las convicciones no discutidas y las premisas admitidas sin vacilar (1989: 56).

Lotman aborda en un texto de 1977 la cuestión del destinatario o auditorio (Lotman, 1996b), indagando el modo en que el texto modeliza una imagen abstracta de destinatario que influye activamente sobre ese mismo destinatario. Esa influencia se desarrolla apelando a una “memoria cultural” común, variable en volumen según se trate de un destinatario abstracto o concreto. El texto artístico introduce, sin embargo, una complicación particular: convierte el manejo de esa memoria (y la imagen de destinatario) en un elemento “de juego”, transformando al receptor abstracto en un destinatario concreto y cambiando su memoria para hacerle “recordar lo que desconocía” (1996b: 117, bastardilla en el original). A partir de este “juego” que plantea el texto artístico, podemos pensar el modo en que la persuasión trabaja no sólo memorísticamente sino también creativamente con el destinatario, “haciéndole recordar” lo que desconocía. Según Lotman, el auditorio o destinatario constituye un participante activo en el proceso dialógico con otro texto, es de hecho él mismo otro texto, por lo que resulta imposible pensarlo como un componente pasivo o meramente receptivo en ese proceso. Janet Murray (1999: 139-166) recurre al concepto de “actuación” para especificar la actividad interactiva del destinatario con los textos dramáticos digitales (ciber dramas). Esa actuación se desarrolla en el marco de opciones disponibles prediseñadas por el autor del programa informático, por lo que no constituye una co-autoría sino la puesta en práctica de opciones disponibles.

La concepción de video jugador/a como destinatario de actividad controlada según la noción de “actuación” de Murray, dialoga perfectamente con la importancia que Lotman asigna a la interacción dialógica entre textos (obra y auditorio) y, en particular, con la capacidad específica del texto artístico para generar una memoria común en el proceso de negociación de sentido entre esos textos. El auditorio o destinatario en Lotman, al ser otro texto, es siempre activo y dialógico. La particularidad desde nuestra noción de videojuego como una máquina performativa *half-real* (Aarseth, Juul) es que la actividad de destinatario o videojugador/a es un elemento exigido por la mecánica de los textos para el despliegue del proceso semiótico en su conjunto.

Dijimos que CoDMW apela al oxímoron del “combatiente que no combate” a la hora de construir la entidad siamesa de personaje y videojugador/a. Ian Bogost (2010) describe este proceso persuasivo como una capacidad específica de los videojuegos, de crear argumentos a través de procesos programados en código informático y no mediante palabras o imágenes. Así, en la “retórica procedural”:

[los] argumentos se construyen no a través de construcciones de palabras o imágenes, sino mediante la creación de reglas de comportamiento, la construcción de modelos dinámicos. En computación, esas reglas son creadas mediante código, a través de la práctica de la programación (2010: 29).

No se trata entonces de representar una situación bélica sino de modelizarla virtualmente, a través de código de programación para persuadir acerca de la necesidad de sobrevivir y matar. Para Bogost (2010: 46), un juego es *persuasivo* cuando monta retóricas procedurales eficientes, no a partir de la recreación del mundo sino mediante la selección calculada de elementos de ese mundo. Bogost piensa al videojuego como un sistema de entimemas anidados que las y los jugadores completan con su interacción (2010: 43), proceso que implica la decodificación del imaginario político que fundamentaría la acción realizada.

Como hemos señalado en CoDMW, el hecho de que el personaje no pueda morir traduce coherentemente una nueva concepción de combate basada en la paradoja de una guerra sin combatientes o telecomandada. El oxímoron del combatiente que no combate permite leer esta nueva concepción, plasmada de manera clara en el fenómeno de los ataques con drones.

Según Chamayou (2016), el dron resuelve uno de los grandes problemas del despliegue imperial: cómo proyectar poder sin proyectar vulnerabilidad. Trastocando el sentido mismo de la guerra, la *Guerra Moderna* preserva al soldado (occidental) retirando su cuerpo del campo de batalla, poniéndolo fuera de alcance de las armas enemigas y otorgándole capacidad de telecomandar su arma. Así, “La guerra, todo lo asimétrica que se quiera, se vuelve absolutamente unilateral. Eso que aún podía presentarse como un combate se convierte en un puro matadero” (Chamayou, 2016: 15). La metáfora del coto de caza, la sinécdoque del arma y el oxímoron del combatiente que no combate son estrategias retóricas que se inscriben sin contradicción en esta nueva lógica de la guerra asimétrica, devenida “matadero”.

El videojuego modeliza esa realidad y construye ese lugar paradójico del que hace la guerra sin sufrir daño, experiencia sustentada por la actual doctrina de “dominancia de espectro total”, que postula la utilización de todos los recursos tecnológicos y de información minimizando al máximo la pérdida de los propios soldados. Las y los video jugadores que llegan al campo

virtual de batalla lo hacen semi convencidos de que lo que allí acontece es la lucha entre la civilización y otredades amenazantes; y esa lucha siempre estará a su favor, pues nada podrá infligirles daño porque sus cuerpos (no sus voluntades) no están allí. Lo que en ese campo suceda será, muy probablemente, no una batalla sino un ejercicio de caza.

Videojuego y guerra dialogan entre sí a través de los mismos mitos bipolares, potenciados tras el parapeto tecnológico del telecomando.

Juegos en guerra

En la novela *Las Islas* de Gamarro, uno de los hackers expresa: ¿No te parece que es un desperdicio criminal lo que hacen con los simuladores? Las corporaciones quieren restringir su uso a la imitación del mundo real, sabiendo que fueron inventados para anularlo (2012: 48).

Lo que plantea el personaje avizora dos posibilidades: la primera, la que hemos propuesto hasta ahora, plantea que el desarrollo de los simuladores de combate fundamentó el telecomando, de tal modo que superando las reglas de combate los simuladores reinventaron las reglas de la guerra. El videojuego anticipó la guerra de los drones y la muerte a distancia desde una pantalla.

La segunda posibilidad es pensar videojuegos bélicos que superen las limitaciones del género bélico, para contradecir la realidad o plantear conflicto con las modelizaciones dominantes. No es descabellado pensar que algunos de los procedimientos retóricos que hemos marcado banalizaron la guerra y naturalizaron mitos bipolares. Lo equivocado sería no reconocer que ese proceso se desarrolló en sintonía con un orden retórico general, en el marco de una “guerra al terrorismo”, que se materializó no sólo en videojuegos sino en diferentes textos y lenguajes y acabó aportando legitimidad y consenso sobre esa nueva concepción de realidad y de guerra (Caldwell y Lenoir, 2016).

Tal como apunta Lotman (1996a), en todo sistema cultural es factible reconocer zonas de dinamismo que pugnan por introducir “nuevas” significaciones y discuten las retóricas dominantes. Mencionemos tan sólo dos ejemplos de videojuegos bélicos que discuten estos mitos bipolares. Ambos concuerdan en hacer visible ante las y los videojugadores los efectos negativos de la guerra asimétrica y el sufrimiento civil desencadenado por la *new american way of war*.

El primer título es *September 12th. A Toy World* (Newsgaming, 2002), que adopta algunos elementos del género bélico de estrategia con un punto de vista aéreo. Tras la pantalla de presentación y bajo el título de “Instrucciones”, se aclara:

Esto no es un juego. No puedes ganar y no puedes perder. Esto es una simulación. No hay final. Ya ha comenzado. Las reglas son mortalmente simples. Puedes disparar. O no. Esto es un modelo simple que puedes usar para explorar algunos aspectos de la guerra contra el terror.

Como videojugadores comandamos una mira de misil sobre un poblado de Medio Oriente. Entre los pobladores se mezclan civiles con personajes armados, vestidos de color oscuro (¿terroristas?). Al disparar un misil sobre ellos, se genera un radio de destrucción que abarca edificios y civiles cercanos. Tras la explosión, los civiles que se acercan a llorar se transforman en terroristas, y así sucesivamente. Quien juega asume el control de la mira (¿un dron?), mira sin ser visto en una contienda asimétrica. El juego se prolonga indefinidamente o hasta que se comprende que la única manera de acabar con la clonación de terroristas es no disparar. Pero en un juego de guerra, sin disparos no hay juego.

Así, el juego de disparo se transforma en un simulador social y político de la guerra. El título y subtítulo del videojuego desempeñan, al respecto, un punto muy importante: el primero alude al día después de los atentados de 2001. El subtítulo alude a un “mundo de juguete” gracias a la televigilancia y telecomando, pero que se muestra incontrolable por el carácter contraproducente de la estrategia. *September 12th* muestra, además, los efectos en el tiempo de las acciones, aspecto que la vertiginosidad de los FPS no capta. Este juego ubica, por el contrario, a las y los videojugadores como testigos de un proceso, vinculando su acción con una consecuencia y generando así un vínculo de responsabilidad directa sobre lo que acontece.

El segundo ejemplo es el juego *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), inspirado según sus creadores en muchas guerras (Bosnia, Kosovo, Chechenia, Libia, Siria) pero fundamentalmente en el sitio de Sarajevo entre 1992 y 1996 (Kwiatkowski, 2016). Al observar el tráiler al inicio del juego se reconoce rápidamente que el texto argumenta en un sentido contrario al de los juegos bélicos tradicionales: nos pondremos en la piel de los supervivientes que se ocultan del fuego cruzado. El objetivo es entonces el de la supervivencia de un grupo de tres civiles que deben lidiar con la hambruna, las enfermedades y la violencia hasta que llegue la ayuda humanitaria.

El giro retórico es inmenso, si pensamos que de lo que se trata aquí es de subrayar el dramatismo y el peso moral que deriva de cada una de las decisiones de las y los videojugadores, lejos de la monotonía de correr y disparar del juego de disparo tradicional. En *This War of Mine* son continuas las disyuntivas y la incerteza: ayudar a otros o no; proteger

nuestro refugio adecuadamente, procurar medicina mediante trueque o robo; luchar o colaborar, etcétera.

El acento está puesto en incentivar a quienes juegan a valorar la importancia de la supervivencia del grupo, razón por la cual sus decisiones sobre cada uno de los civiles que comanda determinan el desarrollo de la trama. Cada personaje responde a una mecánica de conciencia particular, pudiendo darse el caso de un conflicto o trauma entre la tarea asignada y la personalidad del personaje, provocando acciones imprevistas o irreversibles (Kwiatkowski, 2016: 698). Si todos los personajes de nuestro grupo mueren, el juego acaba.

Estos dos ejemplos demuestran la potencia retórica del videojuego para persuadir acerca de una crítica a la guerra, creando las condiciones para desarmar esas estructuras imaginarias y recuperar una ética humana (Sicart, 2009; 2016). Lo importante aquí es reconocer la potencia de la retórica procedural, capaz de suscitar emociones y generar adhesión a ciertos modelos de mundo partir de procesos informáticos.

La guerra, como tantos otros inventos humanos, probablemente dure el mismo tiempo que la cultura humana. La cuestión es comprender a través de qué textos y lenguajes seremos capaces de anular las retóricas del odio para proponer, más bien, retóricas del encuentro y la solidaridad. Acaso el videojuego tenga algo para decir y para hacernos experimentar en esa tarea.

Notas

(1) Para una profundización de los alcances, metodología y análisis desde una retórica de la cultura, remitimos a los trabajos de Barei, 2008; Leunda, 2013 y Molina Ahumada, 2015.

(2) Intertexto de la película *Apocalypse Now* (Coppola, 1979), ambientada en la Guerra de Vietnam.

(3) La doctrina militar estadounidense expresada en *Joint Vision 2020* admite la posibilidad de daños civiles colaterales, pero los considera un "costo o dificultad" para obtener la victoria (2000: 8).

(4) Andrew Paquette, artista gráfico en el equipo desarrollador de *Full Spectrum Warrior*, inició en 2005 acciones legales contra Sony y Pandemic Studios acusándolos de haberlo despedido por denunciar una insuficiencia de realismo y haber ofrecido en el simulador "la versión Fisher-Price de una ciudad" [*the Fisher-Price versión of a city*] (Dyer-Witthford y de Peuter, 2009: 114).

(5) EE. UU. decidió bombardear el 13 de abril de 2017 instalaciones de ISIS en Afganistán, con una bomba GBU-43/B *Massive Ordnance Air Blast* (MOAB), rebautizada como "la madre de todas las bombas" a partir de sus siglas en inglés [Mother of All Bombs]. Un día después, el presidente ruso Vladimir Putin declaró tener una bomba cuatro veces más poderosa, a la que denominó "el padre de todas las bombas". El juego metafórico muestra una "cadena" de metáforas (Molina Ahumada, 2015).

(6) Jesper Juul (2013) plantea que en esta posibilidad de experimentar y experimentar el fracaso radica la potencia semiótica del videojuego como artefacto ficcional.

Bibliografía

- 11 bit studios (2014). *This War of Mine*. Polonia: Deep Silver.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Albaladejo Mayordomo, T. (1991). *Retórica*. Madrid: Síntesis.
- Apperley, T. (2006). "Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres". En *Simulation & Gaming*, 37, pp. 6-23.
- Barei, S. (2008). "Perspectivas retóricas". En Barei, S. *Pensar la cultura I: Perspectivas retóricas* (pp. 9-25). Córdoba: GER.
- Bartra, R. (2007). *Territorios del terror y la otredad*. Valencia: Pre-Textos.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games. The expressive power of Videogames*. Cambridge-London: The MIT Press.
- Caldwell, L. & Lenoir, T. (2016). "Wargaming Futures: Naturalizing the New American Way of War". En Harrigan, P. & Kirschenbaum, M. *Zones of control. Perspectives on Wargaming* (pp. 253-280). Cambridge-London: The MIT Press.
- Chamayou, G. (2016). *Teoría del Dron. Nuevos paradigmas de los conflictos del siglo XXI*. Barcelona: Futuro Anterior-NED.
- Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and video games*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Frasca, G. (2001). "Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate" (Master's Thesis, Georgia Institute of Technology, Atlanta). Recuperado de <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Gamerro, C. (2012). *Las Islas*. Buenos Aires: Edhasa.
- Harrigan, P. & Kirschenbaum, M. (2016). *Zones of control. Perspectives on Wargaming*. London-Cambridge: The MIT Press.
- Infinity Ward & Sledgehammer (2011). *Call of Duty: Modern Warfare 3*. EE.UU.: Activision.
- Infinity Ward (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare*. EE.UU.: Activision.
- Infinity Ward (2009). *Call of Duty: Modern Warfare 2*. EE.UU.: Activision.
- JCOS. (2000). *Joint Vision 2020*. Washington DC: CJCS. Recuperado de www.dtic.mil/docs/citations/ADA377926
- Juul, J. (2010). *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge-London: The MIT Press.

- Juul, J. (2013). *The Art of Failure*. Cambridge-London: The MIT Press.
- Kwiatkowski, K. (2016). "Civilian Casualties: Shifting Perspective in This War of Mine". En Harrigan, P. & Kirschenbaum, M. *Zones of control. Perspectives on Wargaming* (pp. 691-702). Cambridge-London: The MIT Press.
- Laclau, E. (2014). *Los fundamentos retóricos de la sociedad*. Bs. As: FCE.
- Leunda, A. I. (2013). "Retórica de la Cultura en América Latina: para pensar debates vigentes". En *Revista Latinoamericana de Retórica*, 1, 1-21.
- Lotman, I. (1982). *La estructura del texto artístico*. Madrid: Itsmo.
- Lotman, I. (1996a). "Acerca de la Semiosfera". En Lotman, I. *La Semiosfera I* (pp. 21-42). Madrid: Cátedra.
- Lotman, I. (1996b). "El texto y la estructura del auditorio". En Lotman, I. *La Semiosfera I* (pp. 110-117). Madrid: Cátedra.
- Lotman, I. (1996c). "La Retórica". En Lotman, I. *La Semiosfera I* (pp. 83-100). Madrid: Cátedra.
- Lotman, I. (2011). "The place of art among other modelling systems". En *Sign Systems Studies*, 39(2/4), pp. 249-270.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Navarro, J. (2017). *El videojugador*. Barcelona: Anagrama.
- Newsgaming. (2002). *September 12th: A Toy World*. Uruguay: Newsgaming. Recuperado de www.newsgaming.com/games/index12.htm
- Pandemic Studios. (2004). *Full Spectrum Warrior*. EE.UU.: THQ.
- Perelman, C., & Olbrechts-Tyteca, L. (1989). *Tratado de la Argumentación. La Nueva Retórica*. Madrid: Gredos.
- Ryan, M. L. (2001). *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge-London: The MIT Press.
- Sicart, M. (2016). "Whe the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare". En Harrigan, P. & Kirschenbaum, M. *Zones of control. Perspectives on Wargaming* (pp. 309-318). Cambridge-London: The MIT Press.