

RAE-IC, Revista de la Asociación Española de
Investigación de la Comunicación

vol. 9, núm. 18 (2022), 112-135

ISSN 2341-2690

DOI: <https://doi.org/10.24137/raeic.9.18.6>



Recibido el 15 de junio de 2022
Aceptado el 12 de septiembre de 2022

¿Quiénes somos en los juegos de estrategia? Un análisis de las posiciones encarnadas e imaginadas por los jugadores en *Frostpunk*

Who are we in strategy games? An analysis of the imagined and embodied positions of Frostpunk players

Moreno Azqueta, Carlos

Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM)

carlosmorenoazqueta@gmail.com

Forma de citar este artículo:

Moreno, C. (2022). ¿Quiénes somos en los juegos de estrategia? Un análisis de las posiciones encarnadas e imaginadas por los jugadores en *Frostpunk*. *RAE-IC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 9(18), 112-135.

<https://doi.org/10.24137/raeic.9.18.6>

Resumen:

“¿Quiénes somos en el mundo del juego?” ha sido una pregunta habitual en los *game studies*. Diversos estudios al respecto han propuesto tipologías fenomenológicas de nuestra presencia en el mundo del juego, así como potenciales funciones de los avatares y procesos enunciativos que transforman la experiencia y el sentido del juego, todo esto acompañado de una dimensión de agencia de los jugadores para definir en sus propios términos su presencia virtual. Bajo la asunción de que el posicionamiento imaginado de

los jugadores es relevante para entender las prácticas de juego y el sentido del texto videolúdico, este trabajo se propone analizar las referencias espontáneas a la posición virtual propia en un videojuego de estrategia sin avatar (*Frostpunk*), expresadas por varios jugadores voluntarios. Estas referencias se analizarán según la dimensión de cercanía-lejanía con la comunidad política del juego, los roles encarnados, la relación con los ciudadanos, la legitimidad política y gameplay ético.

Palabras clave: posicionamiento del jugador, enunciación, *Frostpunk*, *game studies*.

Abstract:

“¿Who are we in the gameworld?” has been a common question on game studies. Various studies have proposed phenomenological typologies of our presence in game worlds, as well as presented potential functions of the avatars and enunciative processes shaping the experience and meaning of the game, all of this along with an agency dimension of the players to define in their own terms its virtual presence. Under the assumption that imagined player positioning is important to understand player’s game-practices and the meaning of the videoludic text, this paper aims to analyze the spontaneous references abouts their own virtual position in a strategy-based videogame without avatar (*Frostpunk*), expressed by various voluntary players. These references will be analyzed following the dimensions of proximity-distance with the game’s political community, the embodied roles, the relationship with the citizens, political legitimacy and ethic gameplay.

Keywords: player positioning, enunciation, *Frostpunk*, game studies..

1. INTRODUCCIÓN

¿Quiénes somos en el mundo del juego? Esta una pregunta que como jugadores nos hacemos desde el inicio, y cuya respuesta negociamos de diversas formas. Nuestros primeros movimientos suelen tener que ver con probar los controles, averiguar si un avatar responde a nuestras órdenes (y, por supuesto, qué puede hacer), y mover la

cámara para comprobar si se nos ha asignado un determinado punto de vista. En esta primera aproximación funcional, ponemos en marcha nuestras enciclopedias videolúdicas, que sugieren determinadas acciones posibles en función del género de juego que identificamos.

Ese “quiénes somos” tiene diversas capas, más allá de la funcionalidad de movernos y ver desde un determinado avatar. Existe una relación identitaria, que en muchas ocasiones tiene que ver con procesos narrativos de descubrir quién es nuestro personaje y cuál es su lugar en el mundo, como en *Bioshock* o *Hollow Knight*, y que se ve marcada por nuestras decisiones a lo largo del juego, como en *The Witcher 3: Wild Hunt*. Al mismo tiempo, es una posición axiológica, tiene que ver con lo que sabemos del mundo y la forma en la que lo valoramos. Por último, nuestra posición es también una posición afectiva con respecto a lo que nos rodea: identificamos, apoyados en el juego, pero con cierto nivel de agencia, enemigos y aliados, objetos afectivos que nos generan simpatía, temor, asco u odio.

En cualquiera de estas formas, a la posición le subyace un planteamiento ideológico, relevante para entender el discurso del juego. Es ya común entender a los videojuegos como un objeto político (Bogost, 2007), tanto en términos de *serious games* como de juegos comerciales, con lo que estudiar las implicaciones ideológicas de la posición es un paso natural para los *game studies*. Al mismo tiempo, la literatura sobre los efectos de jugar a juegos sobre las actitudes políticas se encuentra aún poco desarrollada, pero algunos trabajos podrían llevarnos a pensar en implicaciones problemáticas de la posición en la que el juego nos sitúa. Es el caso del estudio experimental de Peña et al (2018) sobre *Papers, Please*, que reflejaba que tras jugar al juego los participantes perdían confianza en su propia capacidad para ayudar a personas migrantes (“Si quisiera, creo que podría ayudar a inmigrantes en la vida real” era la pregunta), así como el reconocimiento de intentarlo (“en la vida real intento ayudar a inmigrantes a buscar una vida mejor”). Esto podría contradecir la estrategia afectiva que el juego despliega (situando a muchas personas migrantes como vulnerables a la arbitrariedad de las normas fronterizas que el jugador “debe” aplicar), pero podría explicarse precisamente por esa posición de funcionario de fronteras que necesita “hacer bien su trabajo” para

ganarse el sueldo y mantener a flote a su familia, y por la que podría darse una estrategia afectiva involuntaria que designa a los migrantes precisamente como adversarios lúdicos que pretenden “colarse”.

Entender cómo se construye la posición de los jugadores en el juego exige pensar en su diseño, pero también en los propios jugadores. En el caso del posicionamiento afectivo y ético, por ejemplo, los juegos muchas veces sugieren problemas morales complejos (Sicart, 2013) que los jugadores normalmente resuelven a través de la puesta en marcha de sistemas igualmente complejos de razonamiento moral (Schrier, 2016), y juegos como *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) o *Frostpunk* (11 bit studios, 2018) son ejemplos de ello. En otros casos, el diseño busca relajar el compromiso ético y la empatía invitando, en cierto modo, “a jugar con el malo”, una suerte de juego amoral cómico que podemos encontrar en *Tropico IV* (Haemimont Games, 2011) en el que encarnamos a un gobernante dudosamente democrático en una república bananera) o *Cult of the Lamb* (Massive Monster, 2022), dónde debemos acumular seguidores para nuestra secta con una estética entre lo adorable y lo macabro.

Sin embargo, estas posiciones afectivas a las que nos invita el juego no siempre se ven ocupadas dócilmente por los jugadores. Es común que las experiencias de juego tiendan a contradecir lo que de alguna forma el juego nos propone, una lógica de meta-juego que podemos comprobar, por ejemplo, en las “campañas pacifistas” de juegos militares de estrategia en tiempo real (GiantGrantGames, 2022) o las *vegan run* en *Breath of The Wild*. Estas prácticas de juego alternativas redefinen nuestro posicionamiento virtual, el quiénes somos en el juego, pero también nuestras formas de mirar al propio juego, convirtiéndonos en jugadores críticos que juegan con el juego y no sólo al juego. Incluso como investigadores de *game studies*, tenemos que negociar en ocasiones nuestra posición, hasta qué punto deseamos jugar con la narrativa, forzar sus límites, u observar con sobriedad.

Así pues, las posiciones ficcionales que los jugadores ocupan tienen que ver con el diseño de los propios juegos, pero también con el uso que los propios jugadores les dan a estos. Al mismo tiempo, en ocasiones los juegos pueden aportar información limitada

respecto a la posición ocupada. Es el caso de los videojuegos de estrategia en los cuáles no se presenta un avatar claro, sino simplemente un punto de vista aparentemente impersonal. En estos casos, el “quiénes somos” tiene también que ver con un ejercicio de imaginación política por parte de los jugadores, que pueden ocupar muy diversas posiciones de forma consciente o inconsciente, y que buscamos analizar aquí a través de técnicas de análisis del discurso.

Este artículo busca ser una contribución exploratoria al estudio de los procesos por los cuáles los jugadores construyen su posición en el juego, y las implicaciones que esto puede tener tanto en el relato narrativo, las prácticas de juego y los aprendizajes políticos de este. Al mismo tiempo, este análisis se plantea desde un caso de estudio potencialmente esclarecedor, en tanto que carece de avatar, pero que incorpora marcas enunciativas que nos sugieren algunas ideas respecto a quiénes somos, al tiempo que pone en marcha una determinada estrategia afectiva. Se trata de *Frostpunk* (11 bit Studios, 2018), un constructor de ciudades de estrategia ambientado en un escenario *Steampunk* distópico en el que dirigiremos a un grupo de refugiados luchando por sobrevivir tras un desastre climático que ha provocado una nueva glaciación.

2. METODOLOGÍA

En un primer momento, nuestro análisis se centrará en los aspectos enunciativos del videojuego que pueden informarnos respecto a nuestra posición como jugadores, comparándose con algunos juegos similares. Sin embargo, el objetivo fundamental es estudiar cómo deciden situarse los jugadores, así como sus implicaciones en las prácticas de juego y las experiencias vividas. Para ello se analizarán un conjunto de documentos diverso, que incluyen los siguientes:

- Cuatro grabaciones de partidas a *Frostpunk* de voluntarios, jugando en grupo o individualmente, en las cuáles comentan la partida mientras se ve su pantalla;
- Las respuestas a 14 cuestionarios con preguntas abiertas de voluntarios que respondieron después de jugar individualmente o en grupo (los jugadores de un mismo grupo respondían diferenciadamente en un mismo cuestionario);

- Un debate grupal grabado en el transcurso de una clase de máster;
- Dos entrevistas en profundidad a jugadores voluntarios de *Frostpunk* que realizaron múltiples sesiones de juego antes de realizar la entrevista.

Todos los participantes han sido voluntarios que han jugado a *Frostpunk* a petición del investigador, y todos ellos son jóvenes universitarios.

Cabe destacar también que los cuestionarios y las entrevistas no preguntan directamente por los posicionamientos (aunque sí por derivados, como los posicionamientos éticos, la relación con la comunidad política, y las experiencias en términos generales). De esa forma, el material estudiado se compone de referencias espontáneas a la posición en respuesta a elementos distintos. Trabajamos pues con el análisis de discurso de las marcas de posicionamiento, en muchos casos semiconsiente, como el empleo de pronombres, términos para la autodescripción o descripción de los ciudadanos (trabajadores, ciudadanos...) o metáforas visuales o de distancia, entre otras. Desde una perspectiva semiótica, diríamos que estamos identificando los elementos de la deixis que marcan la posición del enunciador con respecto a la de un objeto (que puede en ocasiones ser el enunciatario): los ciudadanos de *Frostpunk* (Kerbrat-Orrechioni, 1997).

Por último, la diversidad de los materiales también ha supuesto la sobrerrepresentación de las entrevistas en profundidad en el análisis, dado que, a pesar de la poca cantidad de casos, han desarrollado discursos más diversos y complejos. Debe tenerse en cuenta que eso no supone que sus posicionamientos sean los más comunes entre los participantes.

3. ROLES, TIPOLOGÍAS Y RELEVANCIA DE LA POSICIÓN EN EL JUEGO

“¿Quién soy yo en el juego, qué posición ocupo y qué funciones le otorgo a mi presencia?” Son preguntas relativamente recurrentes en el campo de los *game studies*, y se ha buscado responderlas de distintas formas. Linderoth (2005), por ejemplo, recuperó la noción de marcos de Goffman para estudiar las conversaciones en niños durante sesiones de juego y la forma en la que se referían a sus personajes, y destacó

que estos se movían sistemáticamente entre distintos “marcos” de realidad, de manera similar a lo que Fine (1983) describió en su etnografía sobre juegos de rol de mesa: en una interacción podían moverse de un comentario desde el mundo virtual (“enemigo a la vista” o “me han matado”) a comentarios que asumían el juego en tanto que tal (“vamos a perder”) o directamente desde la realidad exterior al juego. Al mismo tiempo, sugiere que los personajes (en este caso pensando en avatares) podían cumplir tres funciones: como rol que imitar, como instrumento para la acción o como elemento que forma parte de su presentación social (en el sentido Goffmaniano). De esta investigación no son sólo interesantes sus resultados, si no sobre todo su metodología, al trabajar directamente, de forma similar a lo planteamos aquí, con los comentarios espontáneos de los jugadores.

La distinción entre una relación con el avatar entendido como rol (algo que imitar) o como instrumento (algo con lo que actuar) se reproduce habitualmente, aunque de varias formas, en trabajos posteriores. Peter Bayliss (2007), por ejemplo, identifica más el avatar con una función instrumentalizadora, frente al personaje, que tiene cierto componente narrativo. Pero para hablar de la presencia del jugador en el mundo no emplea ninguno de esos términos, sino otro, el de *locus de manipulación*, que se define por no exigir una presencia física integrada en el mundo (como en *Frostpunk*), y por señalar la forma en la que el jugador interactúa, hace cosas en el mundo. Presenta, en ese sentido, tres formas de relacionarse con ese locus: jugar “a través de él” (de forma instrumental, para lograr los objetivos del juego, por ejemplo, matar a 50 orcos), jugar “en tanto que él” (con un esfuerzo por sentirse parte del mundo e identificarse con él) y, finalmente, jugar “con él” (una lógica de meta-juego que aspira a encontrar los límites del juego y configurarlo a tu gusto).

Por su parte, Daniel Vella (2016) presenta desde la fenomenología una tipología de posiciones ficcionales, o, como las llama él, “modos de subjetividad lúdica”.

Uno de los aspectos interesantes del trabajo de Vella es que el análisis del “quién soy yo en el juego” (el sujeto lúdico) parte de un conjunto de características que no sólo incorporan el punto de vista y los elementos sensoriales, sino también las capacidades,

los objetivos, las imposibilidades y aquellas cosas que “se le hacen” a ese “yo” (una definición más completa que la de Bayliss). Todo esto constituye la “posición de sujeto lúdica”, de la que surge el “sujeto lúdico”, que no debe confundirse ni con el avatar ni con el jugador. En este trabajo recuperaremos esta perspectiva construccionista del sujeto, que tiene en cuenta la pluralidad de elementos lúdicos que forman su relación con el mundo virtual.

Siguiendo con la tipología de Vella, distingue entre una “subjetividad lúdica encarnada”, en la que existe una presencia física integrada en el mundo a modo de “avatar”, y la subjetividad lúdica trascendente, que se define por la ausencia de avatar y por una forma de actuar en el mundo directa, no intermediada por ningún personaje físico (como en el caso de *Frostpunk*). Su clasificación es útil en parte por tener en cuenta los videojuegos sin avatar, que suelen recibir menos atención en los trabajos sobre posicionamiento. Sin embargo, rechazamos un comentario de Vella, que sugiere que en la subjetividad lúdica trascendente el sujeto lúdico no puede constituirse en base a “lo que le hacen”, dado que nadie “le hace” nada. Por una parte, en algunos juegos (como por ejemplo el juego de estrategia en tiempo real *Starcraft II*) los jugadores pueden identificarse con la totalidad de la comunidad política (lo que más adelante llamaremos “absorción”, y decir, por ejemplo, “me han destruido el centro de mando”); pero, sobre todo, porque incluso sin esa absorción, en *Frostpunk* los ciudadanos pueden comunicarse con el jugador, amenazarle, exigirle... y, por tanto, ese sujeto lúdico se ve constituido por “lo que le hacen”.

Algo en lo que coinciden los autores arriba mencionados es que el trabajo enunciativo de construcción de la posición del sujeto es un proceso participado tanto por los elementos de diseño del juego como por los procesos identificativos e imaginativos del propio jugador (Bayliss, 2007, Bradford, 2010, Linderoth, 2005). Por otra parte, estos procesos tienen un impacto en la forma en la que el juego es sentido, y también en los valores e ideas que transmite (Latorre, Bradford, 2010). Esto justifica la necesidad de no sólo investigar estos procesos para ahondar en la comprensión de los procesos de creación de sentido de los videojuegos, sino también de hacerlo a través de análisis empíricos con jugadores reales, de forma a entender no sólo las categorías posibles, si

no también observar cuáles son más habituales, en qué condiciones, y con qué consecuencias. Al mismo tiempo, la mayor parte de la literatura ha trabajado esta cuestión primariamente desde videojuegos con la presencia de un avatar, por lo que este tipo de análisis en juegos de estrategia sin avatar es menos habitual.

4. ELEMENTOS ENUNCIATIVOS EN *FROSTPUNK*

Frostpunk se inicia con una cinemática introductoria que presenta los elementos fundamentales de la historia: un invierno global ha generado el fin de la civilización y (aparentemente) el orden social, y quienes pueden abandonan ciudades de aspecto victoriano en enormes locomotoras que atraviesan el hielo. Los supervivientes continúan su marcha a pie, varios de ellos cayendo por el camino, hasta llegar a su destino. Un plano nos muestra a quién parece el líder del grupo (¿nosotros?) junto a un consejero que señala el generador. En el plano siguiente, el generador, una estructura impresionante alimentada por carbón que permitirá generar calor durante el juego y evitar que la población muera de frío, se enciende.

Imagen 1. Tráiler de *Frostpunk*



Fuente: tráiler de Frostpunk en YouTube

El plano en el que se nos ve como líderes apenas dura un segundo, por lo que la identificación no es fácil. La voz del narrador habla en primera persona del plural, pero

podría ser cualquier miembro de la comunidad, y en la primera imagen para iniciar la partida¹ aparecen varios miembros, pero no el líder de antes. En ese sentido, las primeras marcas enunciativas no llevan al jugador a identificarse con nada en concreto.

Imagen 2. Inicio de la partida



Fuente: captura de pantalla propia del juego

Cuando la partida se inicia, el punto de vista pasa a ser el clásico de los juegos de construcción de ciudades. A vista de pájaro, la organización geográfica de la ciudad (en esta imagen ya desarrollada tras horas de juego) ocupa el centro y se vuelve el elemento preponderante. A su alrededor se distribuyen múltiples indicadores: recursos, hora, temperatura y previsión meteorológica arriba; abajo, descontento y esperanza de la población, acceso a tecnologías, construcción, leyes, población...

¹ Todo esto se refiere al primer escenario, *Nuevo Hogar*, que ha sido al que han jugado los voluntarios y que es obligatorio jugar antes de pasar a los siguientes. Con todo, los elementos enunciativos son compartidos en lo fundamental.

Imagen 3. Vista general del juego



Fuente: captura de pantalla propia del juego

Por otra parte, al hacer clic en algunas de las pestañas, el plano geográfico se ve sustituido por una presentación estadística de elementos como la producción o la situación sanitaria, así como ventanas que permiten tomar decisiones, como las tecnologías que investigar en los talleres.

Imagen 4. Panel de economía



Fuente: captura de pantalla propia del juego

Imagen 5. Árbol tecnológico



Fuente: captura de pantalla propia del juego

Latorre argumenta que las interfaces de los videojuegos de estrategia suelen contener una cantidad importante de información, haciendo sentir al jugador que tiene control y capacidad de agencia en el mundo (Latorre, 2010, p. 306), y *Frostpunk* parece seguir esa idea. Por otra parte, muchos videojuegos han ido incorporando poco a poco la idea de disimular sus interfaces, integrando sus elementos en el mundo de forma narrativa o disimulándolos para privilegiar la vista “directa” del mundo. Esto tiene que ver con perseguir una noción de la “inmersión” en tanto que “sensación de presencia no-mediada”, que ha sido uno de los elementos presentes en el debate sobre el significado de la inmersión y la presencia (Maté, 2016; Calleja, 2011). En este caso, *Frostpunk* se nos presenta como lo contrario: los indicadores ocupan gran parte del mapa, sugiriéndonos que nos encontramos ante una perspectiva mediada, ya sea por el dispositivo lúdico o por elementos narrativos que podamos imaginar (y de los que hablaremos más tarde).

A pesar de esa sensación de mediación, que podría contribuir al alejamiento, Dolkemeyer (2020) argumenta que *Frostpunk*, en comparación con otros juegos de estrategia, incorpora elementos sensoriales compartidos con los ciudadanos virtuales que acercan al jugador a la comunidad política, haciéndolo sentir como si estuviera dentro de ella. Se refiere, por ejemplo, al hielo en los lados de la pantalla cuando hace

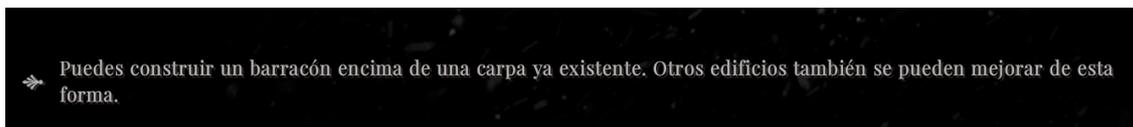
mucho frío, o al sonido de la campana cada vez que una persona muere. De esa forma, *Frostpunk* sigue la lógica del género de estrategia en lo que se refiere a la intermediación informativa con respecto al mundo del juego, pero también incorpora aspectos inmersivos desde varias dimensiones: la sensorial, argumentada por Dolkemeyer, pero también la emocional y la de la implicación ética, que se busca a través de la representación estética del dolor y sufrimiento de los ciudadanos.

Por otra parte, los planos mostrados contradicen fuertemente la hipótesis de la personalización que se podía intuir en la primera cinemática. El punto de vista elevado, incompatible con un líder “de carne y hueso”, ha sido en ocasiones asociado a una figura divina, lo que ha generado el término *God games*. Pero normalmente, ese término se reserva a juegos en los que la enunciación claramente te posiciona en tanto que Dios (*Black & White, The Universism, etc.*). Al contrario que en *Frostpunk*, los *God games* reservan al jugador un nivel de control sobre el mundo del juego más cercano a la omnipotencia. Es cierto que en *Frostpunk* el jugador puede dar órdenes inmediatas y desplazarse con rapidez por el mapa, pero las dificultades a las que se ve sometido y la posibilidad de ser expulsado del poder (además de interacciones directas con ciudadanos) alejan la idea de la divinidad.

Los recursos estadísticos disponibles sugieren, por otra parte, otra lógica, la de la encarnación del estado. Las informaciones estadísticas (productividad, estado de la población...) nos remiten a la idea de gestión y podrían perfectamente pertenecer a organismos estadísticos o demoscópicos públicos, y las decisiones que tomamos ponen en juego la fuerza de trabajo colectiva de la comunidad (enviamos trabajadores a realizar ciertas tareas, escogemos tecnologías para que los ingenieros de los talleres las investiguen...). En ese sentido, cabe destacar la unificación de la propiedad de todos los recursos disponibles de la comunidad en una única entidad pública planificadora (el jugador). El estado, en este caso, no es simplemente un estado burocrático al uso que se limita a la gestión de un espacio determinado de lo “público”, sino una representación orgánica (que no necesariamente democrática) de la comunidad en su conjunto. Como dijo un usuario de *Reddit* refiriéndose, en este caso, al juego de estrategia *Victoria II*, el jugador encarna “el alma de la civilización”.

En esa encarnación del estado/comunidad en el jugador, se encuentran algunas marcas enunciativas en las cuáles las acciones de la comunidad política ordenadas por el jugador se presentan como directamente realizadas por el jugador. Por ejemplo, en los consejos que aparecen en la pantalla de carga, aparecen mensajes como este:

Imagen 6. Mensaje en la pantalla de carga



Fuente: captura de pantalla propia del juego

El “puedes construir” se salta aquí el proceso narrativo de “puedes ordenar a tus trabajadores que construyan” para otorgarle la acción directamente al jugador, convirtiendo a los trabajadores en instrumentos, más que en sujetos (contrariamente a los plurales empleados en la introducción). El posicionamiento que se produce aquí privilegia la postura lúdica a la narrativa, enmarcando el juego en tanto que reto en el que el jugador deberá resolver un conjunto de situaciones haciendo uso de los instrumentos que le son otorgados.

Así pues, el juego ofrece diversas ideas respecto a la posición que ocupamos, perspectivas en muchos casos contradictorias que conviven a lo largo del *gameplay* (y otras cuantas de las que apenas hemos hablado, como las relativas a la estrategia afectiva). La perspectiva dominante es la del punto de vista geográfico o estadístico sobre la comunidad, pero no es especialmente esclarecedora con respecto a “quienes somos”. El juego deja amplia libertad al jugador para posicionarse de una forma u otra.

A continuación, describiremos las posiciones encarnadas por las que los jugadores han optado en las entrevistas, cuestionarios y demás materiales analizados, siguiendo varias dimensiones: cercanía o alejamiento con la comunidad política, roles tomados, y legitimidad, formas de gobierno e implicaciones éticas.

5. POSICIONES ENCARNADAS POR LOS JUGADORES

5.1. DIMENSIÓN DE CERCANÍA/DISTANCIA

Las distintas posiciones que hemos señalado en las marcas enunciativas de *Frostpunk* se encuentran presentes, con mayor o menor frecuencia, en los materiales analizados, y tienen implicaciones diversas en la dimensión de cercanía o distancia con la comunidad política, así como la dimensión afectiva que le subyace. Al hablar de la conexión emocional con los ciudadanos, María, entrevistada tras varias sesiones de juego, suele emplear metáforas relacionadas con la distancia (“les estás viendo desde fuera”, “desde arriba” o “una líder muy alejada”); esa figura de la “líder” (presumiblemente humana) se ve sustituida en ocasiones por otra: “siempre he jugado como un dios” (refiriéndose también a la distancia). Podemos suponer que la vista de pájaro facilita esta postura distanciada.

En otras ocasiones, esa lógica de la distancia se construye en la separación verbal entre “el gobierno” y “los ciudadanos”, entendidos como dos actores diferenciados, algo presente en varios muchos cuestionarios. Son comunes formulaciones como “sus necesidades” o “la gente del pueblo”, mientras que casi no encontramos referencias a un “nosotros”. También son habituales verbos de acción que sugieran la presencia de esos dos actores diferenciados, como “he ido perdiendo la confianza de la gente y han decidido relevarme” (chico, cuestionario). Con mayor o menor cercanía, la lógica del “ellos-ciudadanos” y “yo-gobernante” es hegemónica. Esa diferencia puede situarse, como en los ejemplos anteriores, desde una aparente independencia entre jugador y ciudadanos, o desde una relación de pertenencia o responsabilidad política, como en el caso de las formulaciones del tipo “[te hace preguntarte] qué importancia le das a *tu* población” (Chico, cuestionario, refiriéndose al jugador en segunda persona al analizar el juego, la cursiva es mía); como veremos más adelante, estas formulaciones sugieren un determinado rol de cara a la comunidad política.

Cuando esa diferencia entre jugador y población desaparece, no es en favor del colectivo, sino cuando el primero se autoidentifica no ya con el gobernante, sino con la comunidad política en su conjunto, de forma similar a lo que planteaba el mensaje de carga:

“Me costó varios intentos pero al final me pasé el juego. La primera vez no llegué lo suficientemente equipado para la ventisca. La segunda el reactor me explotó en mitad de la ventisca y la última vez completé el juego sin apenas bajas.” (Chico gamer veterano en juegos de estrategia, cuestionario).

En este cuestionario, la posición que se menciona constantemente es la del “jugador”, señalando la distancia lúdica entre el rol asignado por el juego y su rol de, efectivamente, jugador: “yo como jugador” o “el jugador, que actúa como alcalde, o dictador, de la ciudad”. Se observa una mirada al juego en tanto que reto, centrada en la idea de “pasárselo”, que podemos relacionar con la comprensión fundamentalmente instrumental del sujeto lúdico que plantearon varios autores, como Bayliss (2007). Su fusión con la comunidad política parece, en ese sentido, instrumentalizadora (los ciudadanos como medios para ganar), y responde probablemente a su veteranía con los juegos de estrategia, en los que los jugadores deben manejar recursos para alcanzar determinados objetivos.

Otros participantes sugieren una cierta personalización de su líder, acercándose a la comunidad política sin subsumirla en uno mismo. Expresiones como “me terminaron desterrando por incompetente, a pasar frío” (chico, cuestionario) sugieren una presencia física dentro de la comunidad, reforzada por algunas de las marcas enunciativas del juego (el destierro se ve acompañado de una imagen de una persona yéndose de la ciudad) y por la hipótesis de Dolkemeyer del jugador como “parte de la comunidad” (2020). Estas referencias, con todo, no son especialmente comunes.

Un caso interesante de posicionamiento como miembro de la comunidad se desarrolla en la entrevista a Pablo, cuyo ejercicio de imaginación política nos dice algo sobre los roles asociados a determinadas posiciones y el nivel de legitimidad política que se deriva de ella. Esa será, de hecho, la segunda dimensión de nuestro análisis.

5.2. ROLES ESPERADOS Y LEGITIMIDAD POLÍTICA

En este caso, el voluntario jugó a *Frostpunk* en dos escenarios: el inicial y *el último otoño*, centrado en la construcción del generador antes de la llegada del frío global y la gestión de las relaciones laborales entre obreros e ingenieros.

Para el primer caso, Pablo afirma haberse imaginado como “un trabajador más que ha sido nombrado por los trabajadores”. Encontramos, en ese sentido, esa personificación en un ser humano miembro de la comunidad, pero además imagina el proceso por el

cuál ha llegado al puesto sin que el juego dé ninguna pista al respecto. En este caso podemos imaginar una traslación de los deseos ideológicos de Pablo (muy preocupado por evitar una gestión autoritaria en el juego, y militante anarquista en la realidad) a su situación en el juego (el deseo de ser elegido de forma democrática, como una forma de justificar su potestad para tomar decisiones).

Pero al mismo tiempo, la posición escogida sugiere un cierto rol y una determinada relación con los ciudadanos. Como miembro escogido se vuelve responsable de ellos, y responsable, en cierta medida, de su bienestar, dificultando esa posición alejada e instrumentalista de otros participantes. Pablo, de hecho, afirma priorizar “las condiciones de vida [de los ciudadanos]” frente a otros objetivos (como la supervivencia general).

En el otro escenario, Pablo afirma sentirse “como un capataz”, de forma que su legitimidad democrática parece disminuir. En lugar de haber sido escogido por el pueblo, lo ha sido por los empresarios, como una suerte de intermediario encargado de supervisar el trabajo. En esta ocasión, su marco del escenario también bebe probablemente de una tradición ideológica obrerista: se debate entre percibirlo como un último intento de la humanidad para sobrevivir (una perspectiva a la que yo me adhería habitualmente al jugar y que diría es la privilegiada por el juego), o como un conflicto laboral desde una óptica marxista:

“Sé que lo que está en el juego... claro, al ser una cuestión de construir esto para sobrevivir, no es una cuestión de extracción de plusvalía, o de... o no, ¿no? Pero sí que es verdad que la manera en la que jugaba ha sido un poco desde allí, ¿no? Cómo asumir que desde los objetivos del trabajo no necesariamente conectaban con los intereses de los trabajadores, ¿no? Los objetivos del trabajo, construir el generador, tenían un punto de intereses empresariales, que estaban necesariamente en conflicto con los intereses de los trabajadores.” (Pablo, gamer veterano con juegos de estrategia).

Ese debate ideológico sobre a qué está jugando le supone también debatir su propia posición, que define, no sin cierta incomodidad, como un “capataz [...] menos capitalista”, que prioriza las relaciones de los trabajadores. Con todo, su posición ha cambiado como efecto de marcas enunciativas del propio juego: en el segundo

escenario no sólo respondemos ante la comunidad política, sino también ante quienes nos han encargado la misión de construir el generador, que nos advierten de los retrasos en la construcción y nos expulsarán (perdiendo la partida) si se producen demasiados. En cierto modo, el jugador está “entre la espada y la pared”, con lo que una figura de intermediación como la del capataz tiene sentido. Esta permite, además, un cierto grado de adaptación ética a las exigencias del juego, asumiendo a través de un cambio de posición decisiones que costaría más tomar desde otra posición.

Esto se debe a que una elección libre de la posición en el juego (y una negativa a asumir ciertas decisiones consideradas poco éticas) puede derivar en la imposibilidad de avanzar, la derrota, y, peor aún, el aburrimiento. En cierto momento, y en el escenario básico, Pablo opta por abandonar algunas de sus pretensiones éticas al perder varias partidas de forma continuada y muy pronto en el juego, poniendo aquí una prioridad lúdica:

“¿por qué no me satisface jugar a esto, a la contra del juego? O sea, en lugar de decir pues para aguantar más días gobernando, voy a adaptarme a lo que me piden, voy a intentar, aunque ya sepa que voy a fracasar, voy a intentar seguir jugando de la manera en la que yo quiera jugar, y simplemente intentar alargar cuanto de eso puedo aguantar. Pero, me parecía aburrido. Porque me parecía cómo muy repetitivo, vale, hacer lo mismo para ver si llego al día 9 en vez de al 8 o hacer lo mismo para ver si llego al día... 10, pero tengo que hacer lo mismo simplemente cambiando unas cosas, me parecía más aburrido que el reto de... intentar... avanzar más, a ver qué cosas más iban pasando en el juego, qué iba pasando en el escenario. Entonces, eso sí que me obligaba más a... a someterme más [...]” (Pablo, gamer veterano con juegos de estrategia).

En ocasiones como estas, los compromisos éticos de los jugadores se enfrentan a un incentivo fundamental para la acción lúdica, como es la curiosidad. La readaptación de las posiciones puede, en ese sentido, ser una fórmula para modificar el estilo de juego y poder seguir avanzando y descubrir nuevas cosas. De hecho, los jugadores de RPGs cambian muchas veces las decisiones éticas que toman en la segunda vez que juegan al juego para “ver qué pasa” (Lange, 2014).

Otras posiciones que los participantes enuncian habitualmente también denotan determinados roles y una determinada legitimidad política. Un ejemplo claro es la de

“líder”, una de las más comúnmente empleadas por los participantes. Es posible que esta idea redunde en la incertidumbre respecto al modo de llegada al poder: “líder” puede emplearse tanto para cargos formales como para liderazgos informales. Pero al mismo tiempo, también posee características particulares frente a, por ejemplo, un más genérico “gobernante”²: tiene connotaciones más positivas, y sugiere una cierta tarea transformadora, dotada de cierta importancia, frente al modelo más de gestión ordinaria del “gobernante”. Un líder hace avanzar a su pueblo, y lo hace desde un cierto carisma o voluntad no tecnocrático. La legitimidad de los “líderes”, en algunos casos, no se sostiene en su elección en tanto que cesión de soberanía, sino por la fuerza de su proyecto transformador y las circunstancias (pensemos, por ejemplo, en los “líderes” de los movimientos sociales espontáneos, que muchas veces no son elegidos formalmente, sino que se establecen de facto como tales a través de sus intervenciones y su activismo). Esta idea parece también apropiada en el contexto de *Frostpunk*: las circunstancias desesperadas de la comunidad exigen algún tipo de *liderazgo*, lo que aporta legitimidad.

Otras posiciones sugieren ideas algo distintas. Se nombra varias veces la figura del “dictador”, basada en las mecánicas de obediencia de facto: “Por una parte nosotras somos una especie de dictadoras, y los trabajadores deben hacer caso a todo lo que decimos.” (grupo de chicas, cuestionario); cabe destacar que también desaparecen los “ciudadanos”, y se habla de “trabajadores”, sustituyendo la relación político-democrática por una laboral-autoritaria). La idea del gobierno autoritario en ocasiones tiene también que ver con las medidas tomadas, “medidas de tirano” para un jugador que respondió al cuestionario. Gran parte de la narrativa del juego tiene que ver con el proceso de creación de un gobierno cada vez más autoritario, pero estas afirmaciones parecen referirse a decisiones o lógicas previas a esa escalada autoritaria, referidas más a la propia lógica del género de los juegos de construcción de ciudades.

² La figura del gobernante, o del gobierno, por supuesto, aparece también en varias ocasiones. Sin embargo, es el término que empleé en el propio cuestionario, lo que facilita que los jugadores lo adopten. Por eso, prefiero prestar más atención a los términos que surgen de forma espontánea, para evitar sesgos.

Una posición que sólo ha aparecido una vez, en un debate en clase después de jugar al juego, parece bastante interesante también, y es la de “madre”:

“me sentía un poco como la madre en Frostpunk porque si yo no tomaba decisiones la gente se moría, o sea, si tienen que comer o tienen que tener calor y tal...” (Chica, discusión grupal en clase).

En este caso la figura materna surge como respuesta directa a la responsabilidad sobre las necesidades vitales de los ciudadanos, aunque la jugadora afirma que también se siente así en otro juego con una gestión más abstracta, a nivel nacional. Esto sugiere una posición de cercanía cuidadora con la comunidad, y de hecho, los actos concretos a los que hace referencia, “dar de comer” o “proporcionar calor” evocan también esa dimensión de cuidado cercano. También plantea un tipo de liderazgo radicalmente distinto, entendiendo a los ciudadanos como personas y objetos de afecto, y no como recursos.

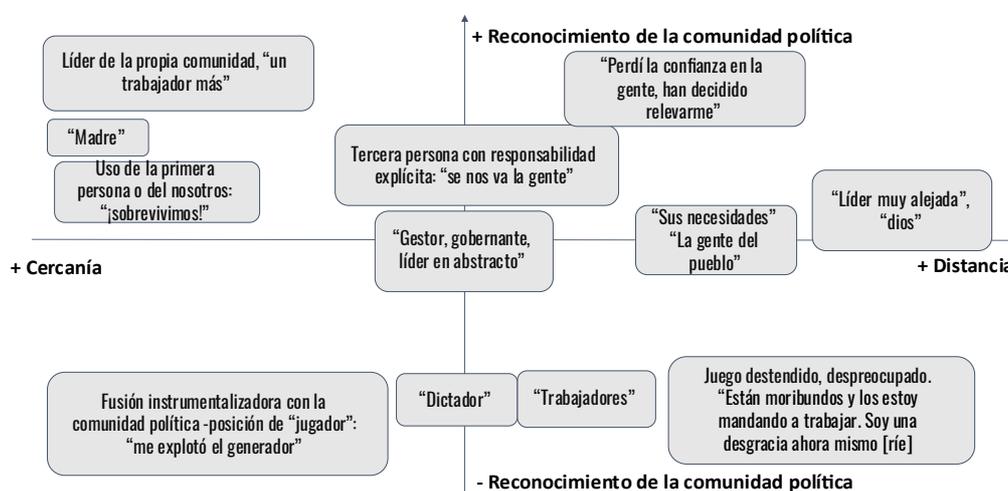
Convertir a los sujetos en objetos afectivos pasa, en muchas ocasiones, por personalizarles, lo cual el juego permite, aunque no facilita: hacer click en uno de los personajes nos permitirá ver su rostro y su nombre, pero si no hacemos click, los ciudadanos serán “apenas motitas negras en el suelo” (chico, cuestionario; la referencia al “suelo” nos devuelve a la vista distanciada, desde arriba). Es cierto que *Frostpunk* presenta un esfuerzo estético por humanizar a los ciudadanos a través de hacer patente su sufrimiento³, pero también que el juego y el género en general parece privilegiar las formas de gobierno más alejadas que tradicionalmente han sido asociadas a lo masculino (Gilligan, 1982), lo cual probablemente explique la poca prevalencia de esta posición.

Por último, es interesante pensar en las negociaciones que se generan durante las partidas grupales. La grabación entre Nerea y Alberto es interesante en ese sentido. apuestan generalmente por la relación distanciada con la población (“tienen esperanza, pero están un poco enfadados”) combinada con una sensación de responsabilidad surgida del ejercicio del gobierno (“se nos va la gente”). Eventualmente Nerea opta por expresiones en primera persona que se identifican más con el juego, como “venga, que

³ Otras formas de humanización, como convertirlo en sujetos con los que se puede dialogar, fallan más, pero eso lo reservo para otro artículo.

sobrevivimos”, y muestra una posición más afectiva (“me da pena la gente”), mientras que Alberto destaca por un juego más distendido, riendo habitualmente con las situaciones que ocurren (“Están moribundos y los estoy mandando a trabajar. Soy una desgracia ahora mismo [ríe]”). En última instancia, el carácter lúdico facilita el juego conjunto, pues ambos están dispuestos a encontrar un punto de encuentro entre el tomárselo a broma y en serio, pero no sería descartable el surgimiento de tensiones o la negativa a jugar en conjunto, al no compartir el mismo posicionamiento.

Diagrama 1. Principales referencias a la posición en función de la cercanía con la comunidad política y su reconocimiento en tanto que sujeto político y afectivo



Fuente: elaboración propia

A modo de resumen, el Diagrama 1 resume algunas de las posiciones observadas. Se ha organizado en función de, en primer lugar, la dimensión de cercanía o distancia con la comunidad política, y, en segundo lugar, en función del reconocimiento de esta como agente dotado de agencia y merecedor de consideración (una suerte de dimensión “ética”, o de responsabilidad política)⁴. En el diagrama se observan tanto expresiones literales que nos ayudan a marcar la posición como resultados analíticos. Al mismo tiempo, no tiene en cuenta cuáles son las más habituales, sino que es un mapa de

⁴ Siendo honestos, esta segunda dimensión incluye aspectos algo distintos (afectivos, de responsabilidad política y de reconocimiento de la agencia), pero ha sido necesario para incorporarlo en un mismo diagrama simple.

posibilidades. Al respecto, cabría decir que las referencias a la comunidad política en tercera persona, así como a la idea del “líder” o “gobernante”, son las más comunes, en particular en los cuestionarios escritos.

6. CONCLUSIONES

El análisis del posicionamiento ficcional de los jugadores es un campo mayormente inexplorado, y este trabajo es sólo una aproximación limitada. Sin embargo, nuestro análisis da cuenta de un hecho, y es que los jugadores dan uso del margen de libertad propuesto por el juego y optan por posicionamientos diferenciados que tienen un efecto en la forma de jugar. Las posiciones han variado tanto en términos de cercanía a la comunidad política, como en su relación con ella (instrumental, cuidadora, respetuosa...) o su rol en la comunidad y la legitimidad política derivada de él. Esto sugiere que debemos de ser cautos antes de plantear análisis de los juegos que den por sentadas esas posiciones sin tener en cuenta esa dimensión agencial de los jugadores, incluso aunque a través de procesos enunciativos puedan invitarnos a tomar unas u otras.

Falta aún mayor desarrollo para saber con seguridad qué posiciones se toman de forma más habitual, qué clase de jugadores optan por unas u otras, qué implicaciones concretas tiene esto en la forma de jugar y en los aprendizajes políticos derivados del juego, o cómo varían todo ello en juegos diferentes. Este breve trabajo aporta algunas pistas, pero sirve, sobre todo, para poner en valor estas preguntas.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Bayliss, P. (2007). Beings in the game-world: characters, avatars, and players. *Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment* (pp. 1-6).
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Bradford, C. (2010). Looking for my corpse: Video games and player positioning. *The Australian Journal of Language and Literacy*, 33(1), 54-64.

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: The MIT Press.

Dolkemeyer, L. (2020). Autocracy for the People. Modes of response-able Action and the Management of Demise in *Frostpunk*. *Gamevironments*, 13. Recuperado de: <https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/4605>

Fine, G. (1983). *Shared Fantasy*. Chicago: University of Chicago.

GiantGrantGames (2022). Can You Beat StarCraft 2: Wings of Liberty As A Pacifist? [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=w8tvzZbXV-s&t=8s>

Gilligan, C. (1982) *In a different voice : psychological theory and women's development*. Cambridge: Harvard University Press.

Kerbrat-Orrechioni, C. (1997). *La enunciación de la subjetividad en el lenguaje*. Buenos Aires: Edicial.

Lange, A. (2014). "You're Just Gonna Be Nice": How Players Engage with Moral Choice Systems. *Journal of Games Criticism*. Recuperado de: <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1>

Linderoth, J. (2005). Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props. *Proceedings of Aesthetics of Play Conference* (pp. 14-15).

Maté, D. (2016). Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica. *Letra. Imagen. Sonido: Ciudad Mediatizada*, (15), 89-108.

Pena, J., Hernández Pérez, J. F., Khan, S., & Cano Gómez, Á. P. (2018). Game perspective-taking effects on players' behavioral intention, attitudes, subjective norms, and self-efficacy to help immigrants: the case of "papers, please". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(11), 687-693.

Pérez 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* (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

Schrier, K. (2016). Designing role-playing video games for ethical thinking. *Educational Technology Research and Development*, 65, 831-868. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9489-7>

Sicart, M. (2013). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. Cambridge: The MIT Press.

Vella, D. (2016). "Who Am 'I' in the Game?": A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity. *Proceedings of the first international joint conference of DIGRA and FDG*.

8. LUDOGRAFÍA

Frostpunk (2018). (PC) 11 bit studios, 11 bit studios

Papers, Please (2013) (PC) 3909 LCC, Lucas Pope

This War of Mine (2014) 11 bit studios, 11 bit studios

Tropico IV (2011). Haemimont Games, Kalypso Media

Cult of the Lamb (2022). Massive Monster, Devolver Digital