



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El videojuego como agitprop. Disco Elysium como caso de análisis.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Moldes Rivas, Violeta

Tutor/a: Pastor Aguilar, Marina

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

EL VIDEOJUEGO COMO AGITPROP. DISCO ELYSIUM COMO CASO DE ESTUDIO

**Presentado por Violeta Moldes Rivas
Tutora: Marina Pastor**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2021-2022**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Así como entendemos que los libros, los cuadros o las películas son un medio de divulgar, explicar, confrontar y desarrollar ideas, del mismo modo pueden serlo los videojuegos. Sin embargo, debido a su juventud, es el menos analizado seriamente de todos los medios de expresión (artística y divulgativa). Para entender al videojuego como un medio de expresión, en este trabajo se revisará la historia de los *game studies* y se hará una revisión del conflicto entre ludólogos y narratólogos. A partir de ahí, se tratará de las ideas de simulación Gonzalo Frasca, en concreto de su artículo *Videogames of the oppressed*, y se tomarán sus ítems de análisis para aplicarlos a un videojuego, actual, de claro contenido político. Se busca responder a la hipótesis de cómo los videojuegos pueden actuar como herramientas de agitación y propaganda (agitprop), y además crear un punto de partida para analizar los juegos desde un punto de vista combativo y persuasivo.

Palabras clave: videojuegos serios, videojuego, método de análisis.

ABSTRACT AND KEYWORDS

Just as we understand that books, paintings or films are a means of disseminating, explaining, confronting and developing ideas, so can video games. However, due to its youth, it is the least seriously analysed of all the means of expression (artistic and informative). In order to understand the video game as a means of expression, this paper will review the history of game studies and the conflict between ludologists and narratologists. From there, we will deal with the ideas of simulation Gonzalo Frasca, specifically his article *Videogames of the oppressed*, and we will take his analysis items to apply them to a current videogame with a clear political content. The aim is to respond to the hypothesis of how video games can act as tools of agitation and propaganda (agitprop), and also to create a starting point for analysing games from a combative and persuasive point of view.

Keywords: serious games, video games, análisis method.

AGRADECIMIENTOS

A Diego, por su cariño y su guía.

A mis tres padres, por ser el apoyo en el que se sustentan mis pasos.

A Marina, por haber creído en mí.

Y a todas las personas que tengo la fortuna de que me rodeen.

Muchas gracias.

Ojalá te inspire futuras luchas y conquistas.

Alejandro Torrús

ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Objetivos	8
3. Hipótesis	8
4. Metodología	8
5. Marco teórico	9
6.1 El debate de ludología versus narratología y el videojuego persuasivo.	13
6.2 La narrativa aristotélica versus la narrativa de Brecht	16
6.3 El agitprop como herramienta política	19
6.4 La simulación según Frasca	21
6. Análisis	27
7.1 <i>Disco Elysium</i> como objeto de estudio	28
7. Conclusiones	39
8. Bibliografía	42
9. Índice de imágenes	48
10. Apéndice. Glosario de términos	50

1. INTRODUCCIÓN

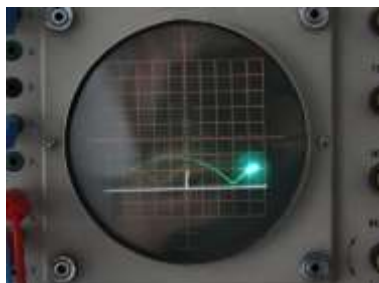


Figura 1. Tennis for Two.

En los últimos tiempos se ha experimentado una revalorización del juego (antes entendido como un producto de mero entretenimiento, con sus raíces en juegos como *Tennis for Two* (William Higinbotham, Robert Dvorak, 1958), *OXO* (Sandy Douglas, 1952) o *Spacewar!* (Steve Russell *et. al.*, 1962) que viene del exponencial crecimiento de su popularidad como producto comercial. Una consola ya es un elemento común en el ámbito de clase media, e incluso las propias compañías han superado el sector de mercado más de nicho y lo venden como un accesorio más para la familia (como en el caso de la Wii de Nintendo). Los videojuegos también son el centro de atención en los debates cíclicos que se vienen sucediendo en los digital media sobre si son peligrosos y si ejercen una mala influencia sobre las usuarias más jóvenes. Por esto, muchos de los trabajos de los *game studies* parten desde una óptica de teoría de campo (Navarrete, Gómez y Pérez, 2014) intentan validar la importancia del videojuego a través de justificaciones de su uso en otros campos, como la medicina y la educación.

La resignificación del videojuego como medio merecedor de estudio se lleva planteando desde hace algunas décadas con el surgimiento de los *game studies*, la disciplina académica dedicada a comprender el fenómeno del juego (y más concretamente, del videojuego), la jugadora y los contextos que rodean a ambos. Los *game studies* ya tienen “su propio objeto de estudio -los juegos y jugar en sus múltiples manifestaciones- y sus propias teorías, métodos y terminología” (*op. cit.*). Partiendo de Mäyrä, Navarrete, Gómez y Pérez (*op. cit.*) destacan la importancia de los *game studies* como disciplina cuyas “investigaciones [están] centradas en desvelar las claves de este medio expresivo [el juego] y sus diversas implicaciones culturales, ya sean de naturaleza social, educativa o industrial.”

Sin embargo, es importante resaltar que el videojuego es válido por sí mismo. No necesita la aprobación de otras disciplinas para justificar el ser estudiado, ni necesita siquiera tener una razón para su existencia. Es interesante estudiar el videojuego como método de expresión, con sus códigos y su historia. Lo entendemos y valoramos como un medio artístico capaz de vehicular nuestros sentimientos y debatir nuestras dudas. Esta afirmación no es algo que se dé por sentado normalmente, no al menos cuando hablamos del videojuego y no de otros medios como la literatura, las artes plásticas o el cine. Y sin embargo, encontramos en el videojuego un espacio que aúna todas las expresiones del resto de artes: lo visual, lo narrativo, lo auditivo.

Desde hace unos años se lleva estudiando el espacio en el videojuego por medio de la resignificación de sus configuraciones, ritmos, procesos, espacios y estructuras. Obras como la saga *Call of Duty* (Activision, 2003) o *Civilization* (2K,

1991), han sido objeto de debate por sus marcadas tendencias imperialistas y capitalistas; videojuegos en los que se exponía el desarrollo de acuerdo a los preceptos del primer mundo occidental como único y válido. Se han hecho trabajos sobre la reapropiación de estas mecánicas, y se han subvertido como formas de protesta; como formas de dejar claro tanto como por las acciones como por las palabras, que nos negamos a estar sometidas a una única forma de hacer las cosas.

Recogiendo una entrevista del actor Ethan Hawke (Hawke, 2020, 1:54), el arte se crea como manual de instrucciones para la existencia, una guía (que ha ido avanzando con el progreso de la humanidad) que nos ayuda a reafirmarnos (y esta es una tarea para toda una vida) en que no estamos solas, que hay alguien más pasando por lo mismo que estamos pasando nosotras, y que no hay una manera correcta y única de solucionarlo, sino que hay tantas como individuos existen en este planeta. Y esto puede resultar algo liberador: el no tener que vernos atadas a un procedimiento concreto al afrontar un problema (que podemos entender o no); pero también una responsabilidad angustiosa, pues queda perfectamente claro que quien tiene la clave de resolver su problema es precisamente, una misma.

La obra interactiva como medio expresivo artístico permite, más cerca que ninguna otra, recrear estos escenarios y dilemas a los que nos vemos expuestas. Nos permite observarlos desde varios ángulos (reiniciando la partida, empezando desde un punto de carga anterior para explorar otras posibilidades, compartiendo nuestras experiencias con otras jugadoras); nos permite ver y discutir qué estrategias y soluciones han empleado otras jugadoras; nos permite confrontar nuestras ideas con las de las creadoras de una forma directa.

En esta discusión entre jugadora y autora es donde se empiezan a plantear los videojuegos como herramienta capaz de transmitir un discurso político. La mayoría de los estudios con respecto a este tema, como el de Venegas y Moreno (2021) en *Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social*, hablan de los videojuegos que tratan temas políticos (actuales o del pasado); los *docugames*, los *newsgames*, los *serious games* y los *advergames*; así como la apropiación por parte de las jugadoras reconvirtiendo espacios videolúdicos en escenarios de protesta. Partiendo de los trabajos generados en torno a estos temas, se ha buscado, para propósitos de este trabajo, fijarse en aquellos juegos creados desde una posición ideológica marcada.

2. OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es profundizar en la investigación dentro del campo de los *game studies* y comprender mejor la capacidad del videojuego como medio expresivo. Se busca investigar de qué manera los videojuegos funcionan como medio comunicativo, qué partes específicas intervienen en este proceso. En concreto, se ahondará en el debate entre ludología y narratología, y se expondrá una alternativa a este conflicto, para posteriormente aplicarla a un caso práctico.

-Examinar las teorías contemporáneas del videojuego vinculadas al examen de este como medio expresivo.

-Investigar la relación entre la política y el videojuego.

-Comprender el debate entre ludología y narrativa, analizando las distintas posturas y argumentos de las académicas sobre el asunto.

-Analizar una alternativa al debate, aportada por Gonzalo Frasca, entendiendo su tesis y siendo capaz de resumirla y explicarla.

-Aplicar, mediante metodología de análisis deductivo, la tesis de Frasca, en un videojuego seleccionado.

3. HIPÓTESIS

La hipótesis de este trabajo radica en analizar si, y en caso afirmativo, cómo los videojuegos pueden ser empleados como una herramienta de agitación y propaganda política. Se toma como contexto de la misma el videojuego como medio; como variable dependiente la cuestión de cómo puede ser el videojuego agitación y propaganda; y como variable independiente, la tesis de la simulación de Gonzalo Frasca.

4. METODOLOGÍA

Este trabajo comenzó con dos tareas en paralelo. Por una parte, se leyó bibliografía especializada en *game studies* (y más concretamente a autoras ludólogas y narratólogas). Por otra, se jugó al título *Disco Elysium - The Final Cut* (2021, ZA/UM). A partir de estas tareas previas, se formuló una hipótesis, y se profundizó y amplió la bibliografía. Se tomó en consideración sobre todo el

trabajo de Gonzalo Frasca, *Videogames of the Oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate* (2001). Para complementar y afianzar los temas de los que trataba la tesis, se buscaron textos y obras relacionadas con la narrativa, el teatro y la agitación y la propaganda. Mediante un análisis deductivo, se analizaron y se extrajeron los principales ítems de su análisis para luego aplicarlos a *Disco Elysium*. Finalmente, se extrajeron resultados y se presentó una conclusión.

5. MARCO TEÓRICO

Los estudios sobre videojuegos, por su juventud, han tenido que afrontar desde el principio el reto de consolidarse como campo de estudio válido e independiente. Aquellas que se interesaron por los videojuegos como tales, lo hicieron partiendo de otras disciplinas como la historia, la literatura o la comunicación¹; o no interesándose por ellos como herramienta comunicativa sino desde la programación: los primeros trabajos del campo se centran en el videojuego como software, analizando sus capacidades computacionales. Esto no debería extrañar, ya que el videojuego nace de la increíble evolución de las máquinas y los sistemas informáticos experimentada en el siglo XX; por lo tanto es lógico que las programadoras hayan sido las primeras en centrar su atención en el medio. Con la evolución de la tecnología, se empezaron a encontrar los primeros ordenadores personales y consolas de sobremesa en los hogares de las familias (mayormente estadounidenses). Como resultado de esta popularización, los videojuegos se entienden entonces como un juguete más (más caro), y queda sobre todo en el ámbito infantil y masculino.²

A partir de aquí, los videojuegos, como producto, obra e industria han crecido de manera exponencial en las últimas décadas. El impacto cultural que tienen es innegable: han conformado sus propios canales de comunicación, dentro y fuera de sí mismos; y se han vuelto uno de los negocios más lucrativos del mundo. Las producciones de los denominados videojuegos triple A alcanzan

¹ Encontramos trabajos muy interesantes sobre el videojuego como la de Alberto Venegas desde la historia, "*El videojuego como forma de memoria estética*" (2020, Universidad de Alicante); o la de Hannah Nicklin desde el teatro: "*First person theatre : how performative tactics and frameworks (re)emerging in the digital age are forming a new personal-as-political*" (2014, Loughborough University)

² A día de hoy, a pesar de los esfuerzos hechos por organizaciones y jugadoras, este marco mental que se le impone al videojuego sigue presente, y reafirma su posición hegemónica cada vez que sale en las noticias otro caso de acoso a jugadoras por el simple hecho de ser mujeres. Un caso muy sonado ha sido el del Gamergate, del cual se puede ampliar información aquí: TONES, J. (2014, octubre) *Gamergate: los videojuegos en su peor momento*. elDiario.es https://www.eldiario.es/cultura/fenomenos/gamergate-videojuegos-peor-momento_1_5857780.html [Última visita: 18 de junio, 2022]



Figura 2. Mojang Studios: *Minecraft*, 2009

cantidades desorbitadas tanto de dinero como de trabajadores³. Los avances tecnológicos necesarios para soportar la voracidad del mercado han permitido, como efecto secundario, la democratización de los sistemas y recursos necesarios para hacer un videojuego. Este acercamiento de unas usuarias no tan especializadas (en un principio) a la creación de obras interactivas ha propiciado un boom de videojuegos independientes en la década de los 2010 (Sinclair, 2014). Los videojuegos independientes (a partir de ahora, 'indies', por su traducción del inglés) son aquellos videojuegos creados por una sola desarrolladora o un grupo reducido de ellas. Normalmente no están financiados por medios o empresas multinacionales. No es un término cerrado, y de hecho ya se han dado varios casos de videojuegos que comenzaron como indies cuya explosión de popularidad ha propiciado que sean asimilados por grandes empresas (bien comprando la IP del producto o absorbiendo al equipo de desarrolladoras). Un ejemplo bastante conocido es el de *Minecraft* (2009), de Mojang Studios, que firmó en 2014 con Microsoft un acuerdo de venta por el valor de 2.500 millones de dólares (APF, 2014). Esta puntualización entre juegos triple A (dentro de los consideramos también obras doble A) y videojuegos indie es necesaria por el siguiente motivo. En el ámbito de un mercado gigante, en el cual las compañías más grandes pelean su espacio por alcanzar los primeros lugares en los ránking de ventas, se viene observando que las mayores producciones invierten gran parte de su presupuesto en conseguir los mejores de juego. En el caso indie, por el contrario, al no tener inversiones millonarias y no haber tanto riesgo de caer en bancarrota, la innovación en cuanto a mecánicas, direcciones artísticas y narrativa es considerablemente mayor. Esta particularidad de la escena indie es algo que se retomará más adelante en el trabajo, a la hora de justificar la elección del videojuego seleccionado para estudio.

Habiendo hecho un breve repaso de la situación del videojuego a día de hoy, volvemos a retomar el caso de los *game studies*. Como comentaba anteriormente, los primeros estudios realizados sobre videojuegos radicaban en su naturaleza de programas informáticos (como *Game Playing With Computers*, Spencer, 1968). Desde los años 70 hasta hoy, se sigue investigando en los aspectos más técnicos y lógicos, en los lenguajes de programación que los hacen funcionar. Pero antes, el juego ya estaba siendo considerado desde un punto de vista antropológico (como en *Homo Ludens*, Huizinga, 1958). Es desde esta segunda aproximación desde la que se fundamentan la mayoría de los estudios sobre el juego considerado como actividad cultural dentro de las sociedades humanas. En su libro, Huizinga reevalúa el juego y lo expone como núcleo de la vida en sociedad. Además, revela uno de los conceptos clave dentro de los *game*

³ Según datos de DEV, la asociación de desarrollo español de videojuegos, "el mercado global del videojuego (...) ha facturado algo más de 175.000 millones de dólares" y en cuanto a número de trabajadoras, "Estados Unidos registró 143.045 empleados; Canadá 55.300, Francia 18.690...". *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*.

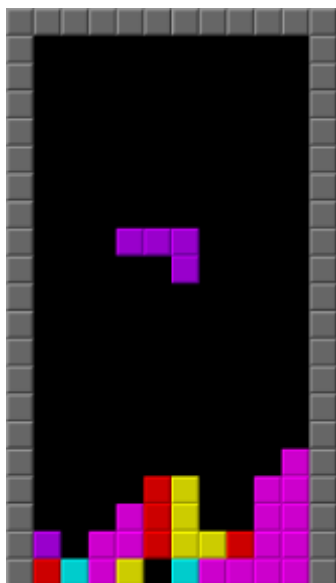


Figura 3. Alexey Pajitnov: *Tetris*, 1984.



Figura 4. FromSoftware Inc.: *Elden Ring*, 2022.

studies: el *círculo mágico*, es decir, el mundo construido por el juego y sus límites, distintos y diferenciables de los esbozados en el mundo real. Más tarde, en 1958, Callois trata en *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo* dos tipos de juego fundamentales (y aparentemente antagónicos): *paidia*, que sería el juego libre, sin reglas, espontáneo; y *ludus*, el juego controlado, reglamentado y con un objetivo. Con el tiempo, la conjugación de expresiones artísticas elaboradas con las reglas sintácticas de la programación se consolidarán en una nueva forma de expresión que no conoce precedentes: la mecánica digital. La capacidad de articular una acción, un verbo, en una obra cultural; de hacer partícipe directa e indispensable a la usuaria que la disfruta; es algo inseparable y exclusivo del juego.

Es en torno a la idea de *ludus* donde el ámbito de la programación ha podido crecer y expandirse, y crear las obras que reconocemos hoy en día como referentes del medio -desde el *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1984) hasta *Elden Ring* (FromSoftware Inc., 2022)- y que han inspirado a generaciones de jugadoras. El espacio del videojuego ha ido evolucionando vertical y horizontalmente para dar cabida a nuevas perspectivas, nuevas identidades y nuevos desafíos. Jugadoras y académicas se han dado cuenta de la potencialidad del videojuego como medio expresivo, y es de esta pasión y curiosidad por entender el videojuego de donde florecen los *game studies*. Surgen como estudios independientes al encontrarse que el juego ya estaba siendo estudiado por parte de otras disciplinas, como la sociología o las matemáticas; pero no como objeto en sí mismo, sino como medio a través del cual resolver los enigmas de sus propios campos.

Así que la pregunta que queda en el campo de los *game studies* es qué es lo que lo define como medio. Lo que aporta significado al videojuego como tal. Cuál es el elemento sin el cual no entendemos un programa interactivo como videojuego, sino como otra cosa. Muchas autoras como Bogost, Murray y Sicart han debatido y escrito tratando de dirimir qué es aquello que hace especial al videojuego y lo aleja del resto de disciplinas. La respuesta más evidente es el propio acto de jugar (en el sentido de *play* en inglés). Quizás la diferencia radica simplemente en la acción, el acto de jugar. Los videojuegos no tienen porqué tener una historia, o al menos no una historia al uso, como en el caso del *Tetris* o del *Pong* (Atari, 1972). ¿Entonces son las acciones, las mecánicas, lo que define un videojuego? Un partido de fútbol también tiene mecánica. Por otra parte, existen videojuegos narrativos que parecen no tener mecánica, como es el caso de *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012). En este título, la jugadora pasea por el escenario que se le dispone delante, mientras un narrador nos cuenta pedazos de una historia que nosotras tenemos que reconstruir en nuestra mente. ¿Es esta mecánica de caminar suficiente como atributo característico del videojuego? ¿Avanzar hacia delante (siempre con la opción de detenerse o simplemente cerrar el programa) para que con ello avance la obra? ¿No sucede

lo mismo cuando abrimos un libro y ejecutamos la acción de leer? ¿Igual es que también es condición necesaria que la obra muestre un espacio que nosotros podamos visualizar? ¿No ocurre eso con una película?

En su libro *Persuasive Games* (2010), Bogost cita a Murray, y explica que esta define cuatro propiedades esenciales de los artefactos digitales ⁴ : procedimentalidad, participación, espacialidad y *scope* enciclopédico. La primera de ellas es la que parece darnos más claves sobre el dilema. Por procedimentalidad (*procedurality*) se refiere a “la capacidad definitoria del ordenador de ejecutar una serie de reglas”. Según ella, “la procedimentalidad es el principal valor que tiene un ordenador, el cual crea significado a través de la interacción de los algoritmos”, o sea, las reglas que definen un programa. Son estas “series de reglas las que fundamentalmente separan los ordenadores de otros media.” Esta capacidad de comunicar a través de reglas, de poder obtener diferentes resultados, la observamos tanto en el *Tetris* como en *Dear Esther*. Ambos dependen de las acciones del jugador para producir un resultado, y este resultado cambia en cada ejecución del programa (en el *Tetris* se muestra a través de las distintas combinaciones de piezas que pueden salir en una partida; mientras que en *Dear Esther*, cada vez que comencemos nuestra andadura, se nos mostrarán unas partes u otras de la historia del título, con lo cual, cada vez, nuestra interpretación cambiará). Parece que la respuesta radica en la interactividad, pero esta respuesta parece quedarse un poco corta, porque un iPod también es interactivo, y desde luego no entra dentro de lo que podríamos comprender como videojuego.

En el mismo libro, Bogost propone lo que él denomina retórica procedimental (*procedural rhetoric*). A partir de varios ejemplos de videojuegos, explica como estos son capaces de expresar a través de la conjunción de la retórica (entendida en el sentido aristotélico) y la procedimentalidad (como la explica Murray). Esta conjugación nos permite entender los sistemas, y, para propósitos de su libros, confrontarlos. Se necesita un mecanismo y a la vez una serie de representaciones que nos hagan entender cómo y para qué funcionan esos mecanismos. Es esta capacidad de comprender (y por tanto ser capaz de comunicarse a través de) un procedimiento lo que aporta significado a el videojuego como obra.

⁴ Queda claro que el videojuego no se entiende sin un ordenador (o consola) que lo pueda ejecutar. En *Computers as theater*, Brenda Laurel intenta comprender a los ordenadores como medio, y expone que el diseño de software debería ser creado bajo las mismas reglas que el teatro (según Aristóteles), dado que este tiene una característica (que nos es útil para comprender el sistema que tenemos delante nuestro) que no tiene la narrativa tradicional: la actuación del usuario.

5.1 EL DEBATE DE LUDOLOGÍA VERSUS NARRATOLOGÍA Y EL VIDEOJUEGO PERSUASIVO

Como resultado de las investigaciones académicas de la teoría del juego, nacen dos corrientes en la academia que buscan comprender y justificar los *game studies* como disciplina académica a parte: la ludología y la narratología. Estas dos corrientes se enmarcan dentro de lo que Navarrete, Gómez y Pérez (*op. cit.*) denominan teorías constitutivas o metafísicas: “(...) investigaciones centradas en dirimir la naturaleza específica del videojuego, su cometido es reflexionar sobre su esencia y clarificarlo como objeto de estudio.”

Así pues, la ludología es la corriente dentro de los *game studies* que se fundamenta en su parte mecánica para entender el juego. “(...) [La ludología] ha intentado convertirse desde su aparición en una disciplina fundamental para entender los videojuegos exactamente como juego, es decir, enraizando su particularidad más íntima [la mecánica]” (Navarrete, Gómez y Pérez, *op. cit.*, pág. 114). Consideran que en lo que respecta al estudio del videojuego, lo fundamental es “el análisis de su estructura como sistema de reglas y de mecánicas”. Sus principales precursoras han sido Jesper Juul (1998), Espen Aarseth (2001) y Gonzalo Frasca (1999).

Por otro lado, la rama de la narratología es “aquella disciplina cuyo máximo enfoque se centra en las historias y en la construcción de las mismas” (Franco, 2017, pág. 6). Las narratólogas entienden que la narración ya es algo intrínseco del videojuego, y que, como en el resto de medios, es a través de ella que los videojuegos cobran significado como obra. En esta corriente sobresalen nombres como Janet H. Murray (1999), Henry Jenkins (2003) o Marie-Laure Ryan (2004).

El de ludología versus narratología es un debate que nace de una corriente formalista por parte de los ludólogos, que buscan obtener una verdad absoluta sobre qué es aquello sobre lo cual deberíamos analizar un juego para entenderlo como tal. El principal argumento de los ludólogos es el que comentábamos antes: teniendo en cuenta que las reglas del ludus son necesarias para poder estar hablando de un juego, es esto lo que marca la diferencia. En su artículo *Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies* (2005), Murray decide poner un punto final en la discusión y establece que el juego y las historias son “categorías fusionadas, ninguna subsume a la otra completamente”.

Si bien quizá es arriesgado asumir que este debate se ha zanjado por completo, de las discusiones entre colegas del campo queda clara una cosa, y es la capacidad del juego para transmitir. Bien sea a través de la narrativa sobre la que se construyen o de las mecánicas que encierran, el (video)juego tiene una capacidad única de poder transmitir y generar sensaciones en la jugadora. De

poder expresarse a través de la acción. Es esta idea sobre la cual la mayor parte de trabajos versan: bien intentando explicar qué es el juego (Sicart, 2014), o bien reflexionando sobre el potencial del videojuego para persuadir (Bogost, 2010) o “acoger pensamiento crítico y discusión” (Frasca, 2001, pág. ix).

En *Persuasive Games*, Bogost expone cómo funcionan los videojuegos persuasivos, es decir, aquellos videojuegos que se comunican mediante la retórica procedimental. Parte de las ideas de Burke sobre que “dondequiera que haya persuasión, hay retórica. Y dondequiera que exista significado, hay persuasión” (Bogost, 2010, pág. 21). Este significado es otorgado tanto por la narrativa como por la mecánica (como explica Frasca según sus modelos de representación, más adelante). Bogost (2010, pág. 45) nos dice:

(...) Los videojuegos son generalmente un subgénero más expresivo de los medios computacionales que otros tipos, por ejemplo, software de productividad. Por expresivos, me refiero a que los videojuegos están al servicio de objetivos de representación similares a los de la literatura, el arte y el cine, en contraposición a los objetivos instrumentales similares a los de las utilidades y las herramientas. Todo software estructura experiencia, incluyendo el software de productividad, y mucho se ha escrito sobre de qué manera los procesadores de texto, hojas de cálculo y aplicaciones web influyen nuestra concepción del mundo (por citar un ejemplo, Friedrich Kittler ha escrito sobre de qué manera WordPerfect, asociado al sistema operativo de MS-DOS, estructura el ejercicio de escribir). Pero los videojuegos están elaborados principalmente, de forma única y consciente, como expresiones. Y como tales, son excelentes candidatos para el discurso retórico-persuasión y expresión están inexorablemente ligados.

Los videojuegos, por tanto, son artefactos retóricos capaces de modificar el juicio de la persona que los juega. Una vía para entender de qué manera se puede articular un discurso con un videojuego, nos fijaremos en la obra de Gonzalo Frasca.

Para los propósitos de este trabajo, nos centraremos en concreto su artículo *Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate* (2001) En la introducción, Frasca explica que está interesado en “responder cuestiones muy sencillas sobre la vida de la gente y las contradicciones de nuestra cultura y nuestra sociedad.” Busca entender los mecanismos de opresión que rigen su vida y la de los que están a su alrededor. Unos mecanismos que vertebran el sistema capitalista en el que la mayor parte del planeta está sumergido, y sobre el cual han corrido ríos de tinta intentando desentrañar, y sobre todo, intentando encontrar alternativa a él. Plantea, como

herramienta para entender estos mecanismos, el videojuego. En *Persuasive Games*, Bogost (2010, pág. 57-58) encauza bastante esta idea:

Si los juegos persuasivos son videojuegos que estructuran mecánicas procedurales significativas; y si las retóricas procedurales facilitan el cuestionamiento dialéctico de afirmaciones basadas en procesos, afirmaciones sobre cómo funcionan, pueden funcionar o deberían funcionar los procesos de la vida real; entonces los juegos persuasivos también pueden hacer afirmaciones que hablen a favor o en contra de las visiones del mundo fijadas por instituciones como gobiernos y corporaciones. Esta objeción -que guarda cierto parecido a la oposición a los sofistas y a la retórica técnica del siglo V A.C.- sugiere que los juegos persuasivos también deben interrogar estas instituciones por sí mismas, recomendando correcciones y alternativas.

Además, el propio Bogost (2010, pág. 64) cita a Frasca, que dice:

Las autoras de las simulaciones no representan un evento, sino una serie de potenciales eventos. Es por esto que tienen que pensar sobre sus objetos como sistemas y considerar cuáles son las leyes que rigen sus comportamientos. De una manera similar, las personas que interpretan las simulaciones crean un modelo mental de estas infiriendo las normas que los gobiernan. (...) El objetivo del jugador sería analizar, contestar y revisar los modelos de las reglas de acuerdo a sus ideas y creencias personales.

En resumen, ambos proponen que al entender cómo funciona aquello que los oprime, pueden saber cómo combatirlo de vuelta. Y la respuesta a cómo entender una serie de reglas es experimentándolas, pero dentro del contexto que ofrece el juego (en concreto, el juego en un ordenador) Jugar para poder fallar, repetir, enfocar desde otra perspectiva o simplemente comentar con otra usuaria cómo resolver este problema, pero sin arriesgarse a perder nada por el camino, ya que, al fin y al cabo, sólo lo están simulando.

Es esta posibilidad del juego de simular para expresar, transmitir o enseñar una idea la que cautiva a estos investigadores. Y muchas más tienen esta inquietud: una simple búsqueda en Google Scholar introduciendo los términos “videogames” y “education” nos arroja aproximadamente 78.000 resultados. El empleo del videojuego como herramienta educativa es un tema que ya tiene bastante recorrido. Y no sólo dentro de la academia. Cada cierto tiempo vuelve el debate cíclico sobre si los videojuegos que son violentos (por ejemplo, los que se enmarcan dentro de los *shooters*) vuelven a sus jugadoras (normalmente bastante jóvenes) violentas. Este suele venir propiciado por los recurrentes

mass shooters que cometen actos terroristas en espacios públicos, como centros comerciales o escuelas, y que ocurren principalmente en Estados Unidos. Hay estudios a favor y en contra de estas ideas, y aunque los más recientes desmienten que los *mass shooters* estén causados o propiciados por videojuegos que contienen disparos y violencia explícita⁵, esto no es contrario a la premisa de que se puede aprender a través de los videojuegos.

Quizá un aspecto más interesante a la hora de analizar los videojuegos como herramienta a través de la cual se expresan ideas, no sea su relación con el empleo de armas en la vida real -en el caso de *shooters* como la saga *Call of Duty* (Activision, 2003) o el título de *Counter-Strike* (Valve, 1999)-, sino con la significación que se le da a las acciones de la jugadora. Cómo, por ejemplo, en los *Call of Duty*, normalmente los enemigos a abatir son simplemente rusos en vez de personas con una vida por detrás.

Además, en nuestro país ya se han dado casos del empleo de videojuegos, *advergames* en este caso, con motivos de propaganda electoral, como el juego *Rescate* (Nuevas Generaciones del Partido Popular Catalán, 2010). Elaborado por el Partido Popular catalán, en él la protagonista dispara a los enemigos en la pantalla (desde simbología independentista catalana hasta inmigrantes ilegales) para ‘sacar’ a Cataluña de la crisis (Agencia EFE, 2010). Actualmente, existen líneas de investigación que trabajan la relación de la ultraderecha y cómo ésta ha convertido el espacio virtual en su principal campo de acción⁶.

5.2 LA NARRATIVA ARISTOTÉLICA VERSUS LA NARRATIVA DE BRECHT

Me parece interesante parar un momento para tratar cómo se ha venido trabajando la narrativa en el videojuego. Esto es importante porque esta manera de entenderla es la que ha guiado las producciones de los títulos más vendidos en todo el mundo, y por tanto ha guiado la forma de pensar y asimilar las historias que nos son contadas a través de los títulos.

Por la juventud del medio, podemos asumir que es normal que a la hora de crear historias y diseñar una narrativa, las autoras se fijen en otros medios más consolidados (especialmente el cine) a la hora de elaborar un guión. Dado que es una fórmula que funciona, los videojuegos triple A han tomado de referente

⁵ Y quizá tenga más que ver sobre cómo el país donde más *mass shooters* ocurre sea uno en el que las instituciones contemplan antes armar a los profesores que regularizar las armas de tal forma que no sean un objeto común en una casa.

⁶ Un ejemplo es la ponencia de Alberto Venegas, *La ultraderecha y el videojuego. Usos e imágenes, para el congreso DIGIT-ALL* https://www.youtube.com/watch?v=4XtSg5t1Q3w&list=WL&index=22&t=23s&ab_channel=AlbertoVenegasRamos [Última visita: 18 de junio, 2022]



Figura 5. Nuevas Generaciones del Partido Popular Catalán: *Rescate*, 2010

las narrativas de las superproducciones de Hollywood, y el trasvase de guionistas de cine a videojuegos triple A ya es algo cada vez más común (Varela, 2021).

Antes se comentaba que los videojuegos indies eran los que más arriesgaban a la hora de proponer ideas nuevas; y, entre otras cosas, nuevas narrativas. Estudios indies como Telltale popularizaron lo que se conoce como narrativas divergentes; esto es, historias en las que la jugadora tenía poder de decisión sobre cómo transcurre la historia; lo que la lleva a conseguir un final u otro. Un ejemplo claro de este tipo de videojuegos es *The Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013). Las propias empresas de triple A se han dado cuenta de esta tendencia, y buscan acercarse más a las fórmulas indies. En esta entrevista en *gamesindustry.biz*, Neil Druckmann, el director creativo de Naughty Dog, comenta que le interesa sobre todo lo que “él ha visto que ha ido saliendo de los estudios independientes últimamente. (...)” Le ha volado la cabeza “el tipo de historias [que los indies] cuentan, y las mecánicas que usan para contarlas.” (Sinclair, 2013)



Figura 6. Telltale Games: *The Wolf Among Us*, 2013

Esta forma narrativa lineal, que va desde un principio a un final, sin ningún camino optativo de por medio, responde a la manera tradicional aristotélica de contar historias. Esta es, tal y como fue establecido en su *Poética*, una estructura tradicional a la hora de contar historias. Como comenta Ezra Brain (2021, marzo), esta “sigue a un solo protagonista que a su vez sigue una serie de puntos en una trama lineal. La trama lleva a un único clímax, la narrativa se resuelve, y la obra acaba.”



Figura 7. Ubisoft: *Assassin's Creed Odyssey*, 2018

El apego por esta estructura tradicional, que funciona, es quizá una de las causas de la poca originalidad que se le achaca a las producciones triple A. Aunque actualmente se aboga por exponer una narrativa divergente como punto de venta (el “define tu propio camino” de *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018), por ejemplo). En el caso de este título, aunque podamos llegar a experimentar hasta 9 finales distintos, la variación entre estos radica en si muere uno u otro personaje, pero el estado en el que se encuentra al final el avatar de la jugadora es bastante similar en todos ellos. El clímax y los puntos álgidos de la obra son los mismos da igual qué decisiones tomemos antes o después; la única variación son los personajes que acompañan a la protagonista. Las diferentes interpretaciones que una jugadora podría sacar de su experiencia de juego no son radicalmente diferentes entre sí, porque la compañía no puede arriesgarse a confrontar ideas que puedan molestar a determinados sectores dentro de su público. Un ejemplo bastante interesante fue el atrevimiento por parte de las desarrolladoras de dejar escoger al jugador con qué personaje querían vivir su aventura, si el hombre Alexios o la mujer Cassandra. Ubisoft sufrió críticas por parte de su público más acérrimo por esta decisión, y podemos observar en la mayoría de las imágenes promocionales que el protagonista que

sale es Alexios⁷. Las críticas volvieron de vuelta por parte de colectivos feministas de jugadoras, y progresivamente han ido apareciendo más imágenes con Cassandra, intentando equilibrar la balanza⁸. Este es sólo un ejemplo de cómo los videojuegos triple A se ven encorsetados a la hora de diseñar sus títulos, pues la inversión es tan grande que no pueden arriesgarse a las críticas en masa y tener una pérdida todavía mayor. Si un simple cambio de género en la protagonista de un juego supone una crisis en el departamento de marketing, no podemos esperar de este tipo de títulos un diseño de narrativa arriesgado y original, que no tiene por qué complacer a todo el mundo. Este terreno parece todavía dominado por la escena indie.

Retomando el tema de la narrativa tradicional, Aristóteles entendía que la tragedia (que es como se referían al arte en general los neoclásicos) debía buscar que el espectador⁹ se sintiera identificado con la obra. Eran historias cuyos protagonistas eran “universales”, entendiendo por “universal” a “hombres blancos cis-heteros de las clases altas” (Brain, 2021). Según nos explica Brecht:

El espectador del teatro dramático dice: Sí, yo también me he sentido así — Al igual que yo — Es sólo natural — Nunca cambiará — Los sufrimientos de este hombre me horrorizan, porque son ineludibles — Eso es un gran arte; todo parece lo más obvio del mundo— Lloro cuando lloran, me río cuando se ríen.

En cambio, nos propone un modelo alternativo, al que él llama épico, que se contrapone al dramático de Aristóteles de la siguiente forma:

El espectador del teatro épico dice: Nunca lo habría pensado — Ese no es el camino — Eso es extraordinario, difícilmente creíble — Tiene que parar — Los sufrimientos de este hombre me horrorizan, porque son innecesarios — Eso es un gran arte; nada tiene de obvio — Me río cuando lloran, lloro cuando se ríen.

Es interesante saber el contexto en el que el autor desarrolló su trabajo. Bertolt Brecht nació en 1898 y vivió y trabajó en Alemania hasta el alzamiento del nazismo. Se consideraba a sí mismo un dramaturgo marxista y creó el teatro

⁷ En un artículo de Evening Standard, las desarrolladoras dijeron que 'los videojuegos con protagonistas femeninas no venden bien'. WEBB, J. *Assassin's Creed developers told 'games with female protagonists don't sell', new bombshell report claims*. <https://www.standard.co.uk/tech/gaming/ubisoft-assassins-creed-report-scandal-a4505596.html> [Última visita: 16 de junio, 2022]

⁸ Esto no evitó que en el siguiente título de la franquicia, *Assassin's Creed Valhalla*, la 'imagen por defecto' siguiera siendo la del hombre.

⁹ En este punto se abandona el uso del femenino mayestático de manera puntual para facilitar la comprensión del tema del que se está hablando.

épico, en el cual obligaba al espectador a reflexionar sobre lo que veía. Hijo de su tiempo, lanzaba críticas mordaces a la burguesía y buscó crear una forma de arte específicamente marxista (Brain, 2021). Consideraba que el teatro tradicional “narcotizaba a las masas sumergiéndolas en la representación” (Frasca, 2001, pág. 60-61) y creó diversas técnicas teatrales, conocidas como efectos alienantes o *A-effects* que “disruptían la representación y hacían que la audiencia se cuestionase lo que daban por supuesto que estaba pasando en el escenario.” (Frasca, *op. cit.*). Cabe remarcar que con su obra, Brecht no buscaba comunicarse con las masas, sino más bien todo lo contrario: a veces creaba teatro complejo de entender incluso para los propios actores.

5.3 EL AGITPROP COMO HERRAMIENTA POLÍTICA

El término de agitprop (contracción de los términos de agitación y propaganda) tiene sus raíces en la Rusia bolchevique, que fue creado por el doctrinario marxista Gueorgui Plejánov y que más tarde sería recogido por Vladímir Lenin en su libro *¿Qué hacer?* (1902), exponiéndolo como un arma más en la lucha de la clase obrera y un brazo indispensable del Partido. Según Lenin, “nosotros entenderíamos por propaganda la explicación revolucionaria de todo el régimen actual o de sus manifestaciones parciales, indiferentemente de que se haga en una forma accesible sólo para algunas personas o para la multitud”. Aunque tiene claras relaciones con la URSS, el término agitprop ha venido evolucionando y democratizándose desde entonces, y ahora es empleado en círculos de organización estudiantil, sindical y barrial. Se entiende como “una estrategia política, difundida a través del arte (...) para influir sobre la opinión pública y de este modo obtener créditos políticos” (Agitprop. 2022, 13 de junio).

Antes de continuar, habría que puntualizar una cosa. Se ha escogido este término para el estudio y el análisis del videojuego por motivos de adecuación. Es uno de los objetivos de este trabajo remarcar la diferencia entre videojuegos de contenido político y videojuegos resignificados para albergar contenido político. Y entre los primeros, diferenciar aquellos que tienen una intencionalidad y un discurso detrás, y aquellos que no. Es sobre los primeros sobre los que trata este trabajo. A parte de esto, también se debería aclarar que aunque el término proviene de la escuela marxista, podemos encontrar agitprop en cualquier punto del espectro político. El agitprop siempre tiene una intención política detrás, normalmente ligada a los intereses políticos de un partido.

Figura 8. Molleindustria: *Democratic Socialism Simulator*, 2020



También hace falta comentar que la creación de videojuegos políticos, videojuegos-protesta, o incluso la apropiación del espacio videolúdico por medio del contrajuego no es algo nuevo. Molleindustria (nombre artístico del diseñador de videojuegos Paolo Pedercini), que desde 2003 se dedica a la creación de videojuegos-protesta como *Democratic Socialism Simulator* (2020), *Phone Story* (2009) y *Every day the same dream* (2011). Durante la pandemia de



Figura 9. Manifestantes de Hong Kong en contra del gobierno chino. Nintendo: *Animal Crossing: New Horizons*, 2020

la crisis del COVID-19, se realizaron protestas a través del videojuego *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) por parte de manifestantes de Hong Kong contrarios al gobierno chino, que ante las restricciones de movilidad, no tuvieron otro espacio en el que protestar.

Existen también casos sorprendentes, como el del creador de *Papers Please* (2013, Lucas Pope) -un título que trata el tema de la inmigración y las fronteras en países en conflicto-, que declaró que su obra no era política, “que su intención no era resaltar ninguna injusticia en particular”, sino que se trataba de “una manera de humanizar a las personas que normalmente eran percibidas como enemigas, y mostrar que todas las posiciones políticas de un conflicto pueden tener justificaciones.” (Мостицкий, 2013)



Figura 10. Lucas Pope: *Papers, Please*, 2013

Volviendo al tratamiento del agitprop en sí, es interesante la distinción que hace Lenin en su tesis entre agitación y propaganda. Propaganda sería aquella comunicación de varias ideas a una persona o a un grupo reducido de ellas, mientras que agitación sería aquella acción de comunicar una sola idea o un número pequeño de ellas a toda una multitud (Lenin, 1901, pág. 99). Según esta definición, muchas obras (y muchos videojuegos) podrían encontrarse dentro de lo que denominaríamos propaganda. Sin embargo, tildar a un videojuego como agitación es más complicado.

Anteriormente se comentaba el caso de los videojuegos del género *shooter* y su relación con ataques terroristas. Es conocido el discurso que relaciona estos títulos con las posibles causas de por qué ocurren estas desgracias, y siguiendo esta lógica, se podría argumentar que el videojuego sí es un método de agitación. Pero aunque los medios tradicionales caen frecuentemente en el tópico de relacionar el que los adolescentes jueguen a videojuegos violentos con que su agresividad aumente, se ha demostrado mediante exhaustivos estudios que esto no es cierto (Taylor, 2019). No sólo los medios, sino las instituciones gobernadas por partidos de la ultraderecha también se apoyan en este tópico como parte de su discurso populista (Berenson, 2019).

Figura 11. Activision: *Call of Duty: Modern Warfare*, 2019



Parece curioso, por otra parte, que el discurso general cuestione menos los códigos y los significados encerrados en este tipo de juegos. Cómo se presenta como un objetivo a batir a alguien de otra nacionalidad que está en guerra con aquella que te ha tocado defender por guión del título. Por ejemplo, en la saga *Call of Duty* por lo general encarnamos a agentes estadounidenses dentro de contextos como la Guerra Fría o la Guerra de Vietnam. El jugador debe matar a los soldados del bando contrario para poder seguir avanzando en el videojuego. Durante las historias, se explican los motivos de los conflictos, siempre desde un punto de vista occidental y norteamericano; pero no se intenta comprender los motivos del lado contrario (a excepción de algún ex-agente soviético que por supuesto reniega de su patria). Dado que la jugadora necesariamente tiene que

actuar como un soldado estadounidense, tiene que alinearse con la posición de este bando. El juego comunica efectivamente varias ideas en relación a los conflictos bélicos en los que se ve (o se ha visto) envuelto Estados Unidos en una comunicación individualizada a cada jugadora. Esto sería un buen ejemplo de propaganda (en este caso del ejército estadounidense) en videojuegos.

En un contexto más general, y refiriéndonos a organizaciones militantes que ejercen su lucha en las calles y en los espacios públicos, el agitprop se traduce en la colocación de carteles, pintadas en la vía pública, concentraciones, manifestaciones y discursos en las redes sociales, además de reuniones formativas que buscan crear un espacio de debate entre sus militantes, pero también con personas externas.

5.4 LA SIMULACIÓN SEGÚN FRASCA

Se ha observado ya cómo los videojuegos son artefactos capaces de articular un discurso, e incluso ser foco de debates políticos. Pero, ¿cómo lo hacen? ¿Qué partes se articulan para lograr esta transmisión de ideas? Frasca afirma que los videojuegos no se basan en la representación, sino que se basan en la simulación. Esta ha sido tradicionalmente empleada en ámbitos científicos para predecir el comportamiento de sistemas complejos.

Vemos que estas ideas ya se empezaban a formular en 1997, cuando Murray hablaba de las posibilidades del ordenador en *Hamlet on the Holodeck*. Citándola, Frasca (2001, pág. 18) nos dice:

[El ordenador es] un nuevo medio para la vieja práctica de la narración de historias. Sus análisis incluyen a los videojuegos, así como otros artefactos como el hipertexto, las series web y los personajes de chat interactivos. Distingue entre tres cualidades principales en el medio: inmersión, agencia y transformación. Por inmersión, ella entiende el poder del medio de poder ayudar a la usuaria a construir credulidad (*belief*), más que solamente suspender la incredulidad (*disbelief*). La agencia es la capacidad del medio de permitir a la usuaria realizar acciones que tienen consecuencias en la representación. Finalmente, por transformación se refiere a la habilidad de mutar en perspectivas múltiples, mundos simulados que realzan las dos características previas.

Además, matiza que la simulación no necesariamente tiene que tomar referencias de la realidad para ser comprendida. El autor toma esta idea de la simulación a partir del uso que le da Augusto Boal en su *Teatro del Oprimido*. Pero se entrará en detalle sobre este tema más adelante. Antes que nada,

debemos explicar en qué consiste una simulación, ya que entenderla nos permitirá encontrar la solución a la hipótesis planteada en este trabajo.

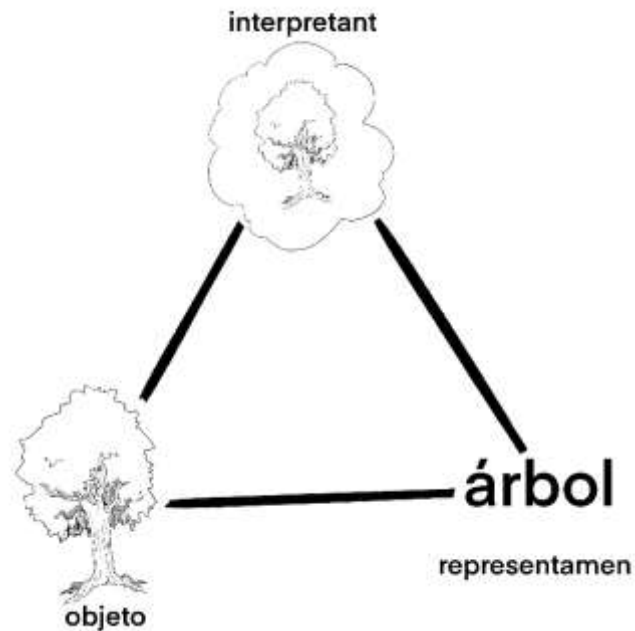
Frasca toma el modelo que aparece en *Theory of Modeling and Simulation* (2000) de Zeigler y expone que la simulación se constituye de tres partes: el sistema fuente (*source system*), el modelo y el simulador. Como ejemplo, toma la simulación que ocurre en el sistema de carpetas de Windows:

(...) una carpeta en Microsoft Windows simula una carpeta real. No sólo la carpeta virtual se ve como una representación cartoon de una real, sino que también se comporta de manera similar: puede ser abierta para acceder a documentos y puede ser etiquetada. Sin embargo, la carpeta virtual no es una representación totalmente precisa: por ejemplo, es imposible doblarla o hacer un dibujo en ella. En resumen, la carpeta virtual es una simulación. En este caso, el sistema fuente es la carpeta real, el modelo es la carpeta virtual y el simulador es el sistema operativo [de Windows]. (Frasca, 2001, pág. 23-24)

Nosotros podemos entender, al menos en parte, cómo una carpeta funciona a partir de su representación virtual. Para conseguir una mejor comprensión sobre lo que es una carpeta, debemos imitar lo mejor posible sus condiciones en el simulador. El ejemplo de la carpeta es un ejemplo un poco tonto, pues no necesitamos simularla para entender qué es: es un objeto sencillo y podemos comprar otro si la primera carpeta se nos estropea de tanto manosearla para ver qué puede hacer. Podemos realizar el mismo ejercicio de entender cómo funciona una simulación con un juguete: por ejemplo, un coche de juguete se ve como un coche y comparte alguna de las características del coche, como que sus ruedas pueden girar y esto le permite avanzar. Sin embargo, con ideas más complejas, como podría ser por ejemplo un modelo de producción de coches, o un modelo de urbanización para una ciudad, tener un simulador lo más preciso posible al sistema fuente puede ser bastante útil para poder probar y tener menos probabilidades de error a la hora de la verdad. Esta idea ya ha sido llevada a la práctica: un jugador del videojuego *Cities: Skylines* (Paradox Interactive, 2015) se dio cuenta al ver un proyecto de autopista que conectaba Polonia con Cracovia de que este tenía algunos puntos que podrían mejorarse. Así que tomó el videojuego y creó una simulación del proyecto planteado por el gobierno para demostrar que el diseño podría ocasionar embotellamientos en la circulación. Publicó una explicación en YouTube, los responsables del proyecto la vieron y encargaron un análisis a mayores a la Universidad Tecnológica de Cracovia para descubrir que el jugador de *Cities: Skylines* no andaba muy desencaminado y que se debería modificar el diseño (Prego, 2022).

Para explicar cómo funciona la simulación en el videojuego (aunque lo extiende a otros ejemplos particulares, como los cibertextos, los juguetes o las obras en movimiento de Umberto Eco), Frasca parte del modelo triádico del signo de Peirce, representado a continuación:

Figura 12. Esquema del modelo triádico del signo de Peirce.



Peirce define un signo como “algo que representa a alguien por algo en algún aspecto o capacidad”. Este se compone de tres partes: el signo (o *representamen*), el objeto y el interpretante (*interpretant*), que define como el producto de la interpretación del signo en la mente de alguien. Peirce argumenta que no existe un concepto universal para un objeto. Por ejemplo, no es lo mismo un árbol para un botánico experto que para alguien que ha vivido siempre en un desierto. Frasca aquí toma el ejemplo de un juguete en concreto (para explicar de la forma más sencilla posible este modelo): los Transformers. De un primer vistazo, podemos interpretar que un juguete de Transformer es la simulación de un robot (puesto que tiene forma antropomórfica y sus partes están hechas de metal). Una niña que nunca haya visto ni jugado con un Transformer en su vida, podrá pasarse toda la sesión jugando con él como si fuera un robot. Sin embargo, una niña que ya lleve un año jugando con ellos, será más probable que tenga el conocimiento de que los Transformers, siguiendo una serie de reglas, pueden modificarse y convertirse en otra cosa (tomar otro signo), como por ejemplo un avión (y de nuevo, el Transformer en este estado se entenderá como una simulación de un avión porque, por ejemplo, tendrá dos alas y estas serán de metal). Frasca hace un paralelismo de esta serie de reglas con el concepto propio del campo de la interacción humano-ordenador (*human-computer interaction*, HCI por sus siglas en inglés). Expone

que “en el ejemplo del Transformer, es posible decir que la interpretación de una observadora depende del modelo mental que esta tenga con respecto al juguete, sobre las ideas que ella tenga sobre cuáles son las reglas de comportamiento de este juguete (*toy’s behavioral rules*)” (Frasca, 2001 pág. 36). Frasca propone tomar prestado este concepto de modelo mental del HCI e incorporarlo al modelo de Perice.

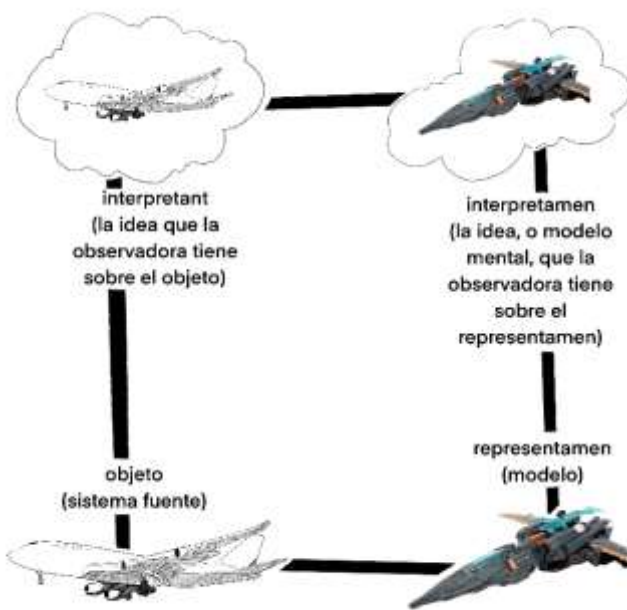


Figura 13. Esquema del modelo de representación de Frasca de la observadora A.

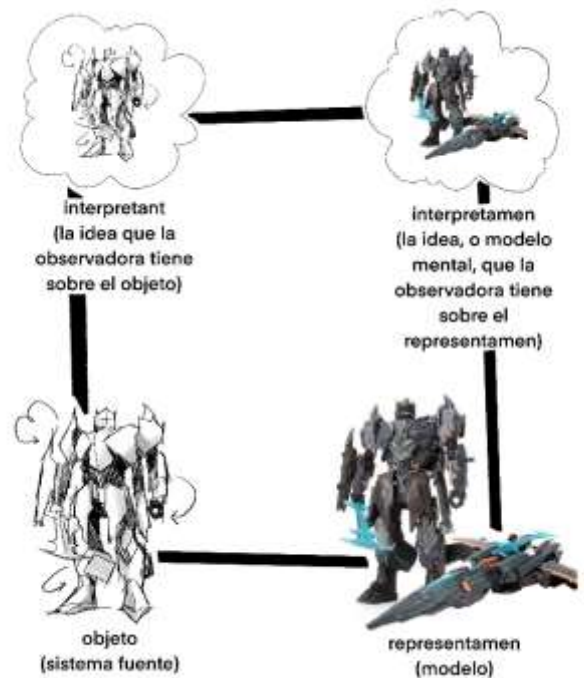


Figura 14. Esquema del modelo de representación de Frasca de la observadora B.

Lo que cambia entre la Figura 13 y la Figura 14 es el modelo mental, el *interpretamen* como lo denomina Frasca, que la observadora de la Figura 13 y la de la Figura 14 tienen. Frasca (2010, pág. 32-33) explica:

En este caso [la Figura 13], el *representamen* es el juguete de plástico, el interpretante [la observadora A] es ‘el objeto articulado con la forma de un avión’, el *interpretamen* es la idea particular que la observadora tiene de los aviones (por ejemplo, que son metálicos y tienen alas) y el objeto es el concepto ideal de avión. En el segundo caso [la Figura 14], la observadora B pudo interactuar con el Transformer y cambiar su figura a la de un robot. Por tanto, la observadora B tiene un *interpretamen* diferente del representamen. En este caso, el *interpretamen* podría ser descrito como ‘objeto articulado que puede ser transformado en dos objetos diferentes: un robot o un avión’.

Con este ejemplo, Frasca demuestra que las simulaciones permiten dos tipos de interpretación diferentes. Una es la forma tradicional, descrita en la semiótica; y la otra se crea a partir de la experiencia personal que la observadora ha tenido con el representamen. Podemos también afirmar que para que una simulación en este grado sea efectiva, la jugadora necesita conocer la serie de reglas que acompañan a la simulación. Estas se dan, en el caso de los videojuegos, a través de manuales de juego o tutoriales, que permiten a la usuaria probar y familiarizarse con el sistema antes de enfrentarse al reto real. Este nuevo modelo le permitirá a Frasca analizar el videojuego de acuerdo a las ideas del teatro de Augusto Boal.

Según Frasca, Augusto Boal llevó las ideas de Brecht todavía más lejos y creó “una nueva forma de teatro que literalmente difuminaba la cuarta pared, permitiendo a la audiencia tomar partido de lo que estaba sucediendo en la obra”. Así, Boal creó una nueva categoría dentro de las artes escénicas llamada *espectactor* (*spect-actor*) y desarrolló el *Teatro del Oprimido*, que mezclaba actores profesionales y amateur.

Una de las técnicas de este tipo de teatro era el *Teatro Foro*. En este se expone un problema que afecta a una comunidad. Este problema toma forma de guión, y es interpretado por un grupo de actrices. Después de la primera interpretación, la obra vuelve a empezar y se le da la oportunidad a las *espectatctoras* de parar la escena e intercambiarse por uno de los personajes, para mostrar una manera distinta de actuar. La escena puede repetirse todas las veces que se desee, y las *espectactoras* pueden participar e interrumpir las veces que deseen, hasta que el encuentro finaliza. Según el propio Boal, “es más importante lograr un buen debate que una buena solución”. Para Boal, el teatro es una herramienta, no un objetivo (Frasca, 2001, pág. 65). En su artículo, Frasca recalca que:

La idea de cambio de Boal es diferente a la de Freire. Mientras que el objetivo de Freire era claramente alcanzar un cambio derrocando las estructuras sociales actuales, Boal insiste que él incentiva más el proceso de crítica más que las proposiciones reales de cambio.

Después, Frasca matiza que él no piensa que ambas posiciones sean tan diferentes como aparentan. Comenta que, mientras que está de acuerdo con Boal a la hora de buscar una crítica, no cree que se deban desechar las propuestas o soluciones a las que llegue la *espectactora* o la jugadora. Argumenta que una simulación, además de permitir a la *espectactora*/jugadora tomar distancia crítica para con el problema, le permite experimentar

experiencias vitales que quizá no podría conseguir de otra forma. (Frasca, 2001, pág. 73-75)

Antes de pasar al siguiente apartado, cabe remarcar el profundo trasfondo anticapitalista que comparten todos estos autores. Igual que comentábamos con Bogost y Frasca anteriormente, estas nuevas formas de hacer y comprender el arte nacen de la necesidad de luchar contra el sistema impuesto. En el caso concreto del Teatro Foro, este estaba conceptualizado en el contexto del Brasil de los 80. Dentro de su manual de instrucciones, Boal especifica que esta técnica debe de llevarse a cabo con participantes que pertenezcan a un grupo homogéneo, es más, que se identifiquen a sí mismas como grupo (por ejemplo, las obreras de una fábrica), “porque sus problemas son esencialmente sociales, y deben ser conscientes de ellos como grupo y actuar de acuerdo a ello” (Frasca, 2001, pág. 65-66).

Volvemos ahora a cómo Frasca entiende que la ideología se plasma en una simulación. Establece que la interpretación de una simulación es un sistema complejo que abarca dos niveles (antes representados en las figuras A y B). Entiende también, que así como en la literatura existe un modelo de lectora ideal, aquí también nos encontramos con un modelo de jugadora ideal, aquella que se relaciona y entiende el modelo de una forma similar a los que pretende la autora¹⁰. Además, la responsabilidad de una autora de simulación no es la misma que la que tendría la autora de una novela. “La novelista tiene que escribir acciones específicas; la autora de la simulación tiene que escribir una serie de reglas de comportamiento que resultará en acciones específicas. Esta regla puede ser absoluta [se cumple en el 100% de los casos], concreta [entre un 50 y un 70% de los casos], aleatoria o dinámica (dependerá de condiciones concretas)” (Frasca, 2001, pág. 46). En resumen, las autoras de los medios tradicionales tienen que responder por uno o varios casos específicos que muestran en sus obras, mientras que las *simuladoras* crean y legislan las reglas que aplican en sus sistemas.

El *ludus* incorpora un nivel ideológico extra. La creadora *ludus* no sólo tiene que diseñar qué reglas hacen funcionar a la simulación (reglas de *paidia*), sino que también define el objetivo final del juego (reglas *ludus*) (...) Todo lo que haga o no la jugadora será medido en relación a cuán lejos o cuán cerca está del objetivo final. Crear un *ludus* significa crear un conjunto de reglas morales, definir qué está bien y qué está mal. (Frasca, 2001, pág. 47)

¹⁰ Puntualiza, sin embargo, que en el caso de las simulaciones, puede que el objetivo de la autora (o *simuladora*) sea precisamente que la jugadora malinterprete de manera intencionada la simulación que se le presenta.



Figura 15. Toby Fox: *Undertale*, 2015

El empleo del *ludus* a la hora de diseñar implica diseñar desde una lógica binaria, desde el concepto de ganar o perder, “qué está bien y qué está mal”. Sin embargo, a medida que el medio del videojuego se ha ido expandiendo y las innovaciones tecnológicas lo han hecho posibles, observamos en los videojuegos más maneras de diseñar, nuevas formas de crear desde la *paidia* y no tanto desde el *ludus*. *Los Sims* (Electronic Arts *et. al.*, 2000) que Frasca analiza son un ejemplo de ello, y tenemos otros como *Minecraft*, que a pesar de tener un “final”, no es ni de lejos lo que la mayoría de las jugadoras buscan al jugar al título. También nos encontramos con obras que subvierten las ideas de ganar o perder de la manera tradicional, como *Undertale* (Toby Fox, 2015), que casi viene a decir que *mejor sería que no hubieras ni empezado a jugar*. Pero esto es un análisis para otro momento.

Por último, Frasca nos dice que la autora de la simulación es ideológicamente responsable de la creación de tres niveles de representación:

-Primer nivel: representación y acontecimientos. Este nivel también está presente en la narrativa, y son los personajes, escenarios, condiciones y eventos.

-Segundo nivel: reglas de manipulación, aquello que la jugadora es capaz de hacer en el modelo, la mecánica (reglas *paidia*)

-Tercer nivel: reglas de objetivos (reglas *ludus*), lo que la jugadora debe hacer para ganar. Lo que la *simulautora* determina como condición obligatoria. Estos se canalizan a través de todas las acciones posibles y fomentan algunas que conducirán al escenario ganador.

-Existe además un cuarto nivel extra, aplicable sólo a algunas simulaciones y a las jugadoras con los conocimientos necesarios, que incluye las metarreglas y los mods. Estas les permiten ser a ellas mismas las propias autoras (o co-autoras) de la simulación.

6. ANÁLISIS

Teniendo una (breve) explicación del contexto de los *game studies* y el estado de la cuestión, y un repaso en qué es el agitprop, ahora se procederá a aplicar las claves que Frasca (2001) da en su artículo *Videogames of the Oppressed*. A partir del análisis realizado anteriormente, podemos sacar algunas claves a través del método deductivo que nos pueden indicar cómo funciona la simulación dentro de un videojuego, y cómo este puede ser una herramienta de transmisión de ideas:

-Simular consiste en modelizar un sistema fuente (*source system*) a través de un sistema diferente que mantiene para alguien algunos comportamientos del sistema original.

-La simulación no se limita a conservar características del objeto, sino que incluye también una reproducción de su comportamiento.

-La reproducción del comportamiento, por su parte, reacciona ante una serie de estímulos que están legislados por un conjunto de reglas.

-La simulación no puede entenderse únicamente a través de su producto final, sino que es necesaria la propia usuaria para entender el producto en su conjunto.

-El conocimiento e interpretación de las simulaciones requiere repetición.

-La autora de la simulación es ideológicamente responsable del diseño de las reglas de comportamiento de la simulación.

-Para ello, se vale de la creación de tres niveles de representación:

-Primer nivel: representación y acontecimientos.

-Segundo nivel: reglas de manipulación (reglas *paidia*).

-Tercer nivel: reglas de objetivos (reglas *ludus*).

-El cuarto nivel extra, no siempre es aplicable, que incluye las metarreglas y los mods.

6.2 DISCO ELYSIUM COMO OBJETO DE ESTUDIO

Para realizar este análisis se ha escogido el videojuego *Disco Elysium - The Final Cut* (2021)^{11 12}. Es un videojuego de rol desarrollado y publicado por el estudio ZA/UM, de origen estonio y que ahora tiene su sede en Reino Unido.

Disco Elysium ha sido un juego aclamado por la crítica (tanto prensa especializada como jugadoras). Desde su publicación en 2019 ha ganado diversos premios, entre ellos cuatro Game Awards, tres BAFTAs y un D.I.C.E.

¹¹ La primera versión del título es de 2019, siendo *Disco Elysium* a secas.

¹² Es necesaria la puntualización del nombre, puesto que varios de los ítems que se tratarán en el trabajo corresponden a la versión definitiva del título.

Award¹³. Ha alcanzado (y mantiene) la posición más alta en el ranking de videojuegos para PC de todos los tiempos de la página Metacritic con un 97 sobre 100, y se encuentra en el undécimo lugar en el ranking de mejores videojuegos de todos los tiempos para todas las plataformas¹⁴. Los motivos que me han llevado a escoger este juego son varios, y me gustaría exponerlos antes de profundizar en el juego en sí.

Dado que el objetivo de este trabajo es indagar en la capacidad que tienen los videojuegos de persuadir, hacer reflexionar y generar discusión en las jugadoras, a la hora de aplicar la tesis de Frasca era necesario escoger un título narrativo. *Disco Elysium* es uno de los máximos exponentes de estos títulos que se clasifican como “narrativos” -es decir, aquellos en los que la simulación tiene como eje principal la historia. Además, dado que en la hipótesis se planteaba la capacidad de este medio como herramienta política, se necesitaba un videojuego que tratara precisamente temas políticos. Muchos videojuegos hacen paralelismos o críticas directas a problemáticas actuales¹⁵, pero no tantos tratan tan directamente el tema como *Disco Elysium*. En una entrevista para [gamesindustry.biz](https://www.gamesindustry.biz), Kaur Kender (productor ejecutivo de ZA/UM) decía que el título trata “sobre geopolítica, política e ideología”¹⁶. En 2021, Justin Keenan (escritor y diseñador narrativo de *Disco Elysium*) decía:

[Respondiendo a la pregunta de si el escenario del juego era un reflejo del mundo] (...) Ha habido un resurgimiento real de las ideologías de la izquierda y la derecha que mucha gente (especialmente la gente que tiende a gobernar, dirigir empresas y a los principales medios de comunicación) ha asumido hace mucho que estábamos muertos y enterrados, cuando de hecho nunca nos hemos ido. Pero respondiendo a tu pregunta, esta insatisfacción con el orden liberal-tecnocrático parece ser un fenómeno global que se manifiesta a través de las realidades de lugares individuales. Revachol, [la ciudad en la que se ambienta

¹³ Estos títulos aparecen listados en: <https://zaumstudio.com/> [Última visita: 17 de junio, 2022]

¹⁴ Lista de Metacritic mejores videojuegos para PC de todos los tiempos: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacritic/all/pc/filtered?sort=desc> [Última visita: 17 de junio, 2022]

Lista de Metacritic de mejores videojuegos de todos los tiempos: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacritic/all/all/filtered?sort=desc> [Última visita: 17 de junio, 2022]

¹⁵ Por poner un ejemplo, el título *Night in the Woods* (2017, Infinite Fall, Secret Lab), trata sobre la depresión y el estancamiento económico que sufre Estados Unidos en la década de los 2010 debido a la crisis del 2008 a través de Mae, una joven adulta que acaba de abandonar la universidad y que ha vuelto a su pueblo natal.

¹⁶ BATCHELOR, J. *Making games under threat of nuclear war*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-07-20-making-games-under-threat-of-nuclear-war> [Última visita: 17 de junio, 2022]

el título] para nosotros, es un reflejo de esa verdad general incluso cuando sus individuos vienen de orígenes y experiencias disparatadas. (Padilla, 2021)



Figura 16. Arte promocional representando a Martinaise, donde transcurre el título. ZA/UM: *Disco Elysium – The Final Cut*, 2021

Esta crítica y descontento con la realidad actual se comprende mejor al conocer más de cerca el trasfondo de los fundadores del estudio, la Estonia post-soviética. En muchas entrevistas las desarrolladoras comentan que el contexto actual del país báltico era complicado llevar a cabo el desarrollo de un videojuego; razón por la cual gran parte del núcleo del estudio decidió mudarse a Londres. Resaltar además que las propias desarrolladoras han hecho comentarios políticos en público, como el de Helen Hindpere, una de las escritoras principales del estudio: en la ceremonia de los Game Awards de 2019¹⁷ agradecía a Marx y a Engels por haberle dado formación política.

Por último, aunque este es un apartado que se tratará en profundidad un poco más adelante, es muy interesante analizar el diseño narrativo que vertebra el título. Este se basa en la mecánica de *choices-matter*, donde las decisiones de la jugadora son las que determinan el resultado de la historia; pero a la que se le suma la combinación de habilidades y tiradas de dados que aporta un grado extra en la narrativa divergente.

Es por estos motivos que *Disco Elysium* me parece un título acertado para analizar el videojuego a través del prisma que plantea Frasca, aunque desde luego que este ejercicio debería hacerse con más juegos, especialmente con aquellos que aparentemente no parecen tratar la ideología de una forma tan clara.

La premisa del juego es la siguiente:

Encarna a un detective con un conjunto único de habilidades a su disposición y un barrio entero que recorrer. Interroga personajes memorables, desentraña casos o acepta sobornos. Sé un héroe o un ser humano desastroso. (ZA/UM, 2021)

Se nos presenta un mundo abierto que podemos recorrer e investigar a través del *point and click* y cuya mecánica principal es el diálogo. Cuenta con 24 habilidades divididas en cuatro categorías (intelecto, psique, físico y motricidad).

¹⁷ *Disco Elysium wins Fresh Indie Game at The Game Awards 2019*
<https://youtu.be/8aa6kXBcRlc?t=316> minuto 5:16 [Última visita: 17 de junio, 2022]



Figura 17. ZA/UM: *Disco Elysium – The Final Cut* 2021. Hoja de personaje.

Leyenda. Rama de intelecto: lógica, enciclopedia, retórica, teatralidad, abstracción, visión espacial.

Rama de psique: voluntad, mundo interior, empatía, autoridad, espíritu de corps, sugestión.

Rama de constitución: resistencia, umbral del dolor, forma física, electroquímica, escalofríos, instinto.

Rama de motricidad: coordinación ojo-mano, percepción, reacción, savoir faire, conectividad, compostura.

Estas habilidades se mejoran como en los juegos de rol tradicionales -como *Dragones y Mazmorras* (1974, E. Gary Gygax, Dave Arneson)-, con puntos de habilidad. Ganamos puntos de experiencia a medida que jugamos, ya sea a través de los diálogos, o completando las misiones. Durante toda la partida, un narrador omnisciente comenta nuestros actos, acompañado de intervenciones de las 24 habilidades. Además, contamos con una mecánica única de este título, lo que el juego llama el “gabinete del pensamiento”: pensamientos que podemos interiorizar. Estos se desvelan (o no) dependiendo de nuestras elecciones durante el transcurso de la historia, y a nivel mecánico aportan ventajas y/o desventajas durante la partida. Van desde reducciones de daño al patear objetos en la vía pública (Anti-Object Task Force) hasta interiorizaciones de ideologías racistas (Advanced Race Theory). No se pueden conseguir todos durante una partida (*playthrough*), y algunos son opuestos a otros; por lo que la rejugabilidad es necesaria para entender el título al completo. Tenemos dos indicadores de salud. Uno, el naranja, corresponde a la salud física; y el otro, azul, a la moral. Podemos perder o ganar puntos de salud o moral mediante los diálogos con el resto de personajes o las interacciones con objetos. Si uno de estos dos indicadores se queda sin barras, moriremos, y aparecerá una pantalla con un periódico anunciando de qué manera hemos muerto. Después de esto, podemos retomar la partida en el último punto de guardado. Estas serían las reglas que legislan la simulación del videojuego.

En este juego encarnamos la piel de un policía que despierta de una noche de borrachera completamente amnésico. No recuerda dónde está, qué hace ahí, cómo es su vida o siquiera su cara. Es un planteamiento que se inspira en el comienzo del videojuego *Planescape: Torment* (Black Isle Studios *et. al.*, 1999), y que da pie a que la jugadora construya al personaje desde cero, a través de las habilidades que se comentaron antes. Estas son una especie de voces en la cabeza de Harry, como se llama el protagonista, que dependiendo de cuál de ellas esté más o menos potenciada, le hablan directamente e influyen en el comportamiento y las decisiones que puede tomar. En cada conversación (ya sea con otro personaje, contemplando un objeto o de Harry consigo mismo) el juego hace una serie de tiradas de dados ocultas que sólo se desvelan si han conseguido un resultado positivo, de la misma manera que funcionan los dados de *Dragones y Mazmorras*. Cada una tiene su personalidad y determina la manera de ser del personaje; y en el juego queda implícito que cada individuo tiene su propio set de habilidades específico¹⁸.



Figura 18. Captura de pantalla de la revuelta. ZA/UM: *Disco Elysium – The Final Cut*, 2021

Nos despertamos en el distrito de Martinaise (el distrito de Revachol en el que transcurre todo el título), una ciudad que “varias décadas atrás una revolución fallida destronó a la monarquía, pero [que] dejó la ciudad y a su gente susceptible a la influencia egoísta de la comunidad internacional y el capitalismo de libre mercado” (Martínez, 2019). Según nos dicen, nuestro objetivo como agentes de la ley es investigar un caso relacionado con el cuerpo de un hombre colgado en un descampado de la zona. Con ánimo de resolver el crimen, debemos investigar e interrogar a la gente del vecindario. Sin embargo, esta historia es más bien una excusa para vertebrar los verdaderos temas del juego: el clasismo, el racismo, la misoginia, la alienación, la pobreza, el alcoholismo o la crisis existencial. La trama discurre en medio de una revuelta sindical de los trabajadores del puerto de Martinaise. Los oligarcas de la empresa responsable han mandado a un grupo de sicarios a controlar el asunto, y uno de ellos (el hombre colgado) ha aparecido muerto. Sus compañeros buscan al responsable con el único objetivo de cobrarse su vida como venganza. A pesar de la amenaza que supone esto para los vecinos de la zona, el sindicato no afloja su resistencia, puesto que sabe que el asesinato de alguno de los trabajadores supondrá el inicio de una revolución civil que se cobrará miles de vidas, y de la que ningún bando está dispuesto a responsabilizarse. Martinaise es una muestra de un mundo fragmentado, dominado por los pulsos que las grandes potencias se echan unas a otras. Es, además, un reflejo de la sociedad que tenían (y tienen) alrededor las desarrolladoras del juego.

Hay que puntualizar que el mundo de *Disco Elysium* nace de una partida de rol prolongada durante años de los fundadores del estudio, siendo Robert

¹⁸ Por ejemplo, Kim Kitsuragi, otro de los personajes principales, tiene una habilidad propia denominada 'Volta do mar', que Harry no posee.

Kurvitz el ideólogo y diseñador de este mundo inventado. Kurvitz ha elaborado una biblia muy extensa que recoge todos los aspectos de este universo paralelo al nuestro. El lore del juego es tan detallado y extenso que hay una habilidad, 'Enciclopedia', creada específicamente para explicarlo. Martinaire, Revachol, todos los escenarios del juego y todos los eventos históricos, son ficticios; pero comparten las mismas luchas y contradicciones que la vida real (por ejemplo, la religión predominante, el moralismo, muestra claros paralelismos tanto en contenido como en símbolos con la religión católica).

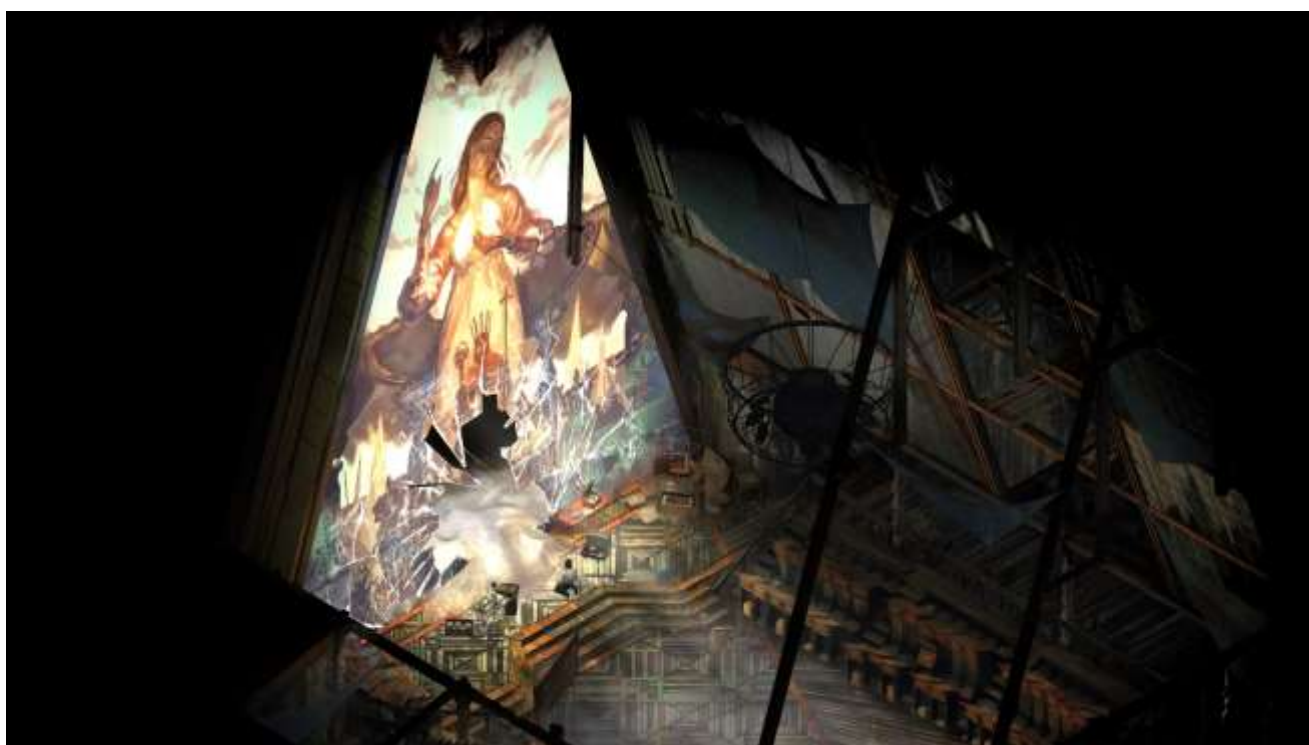


Figura 19. Interior de la iglesia.
ZA/UM: *Disco Elysium – The Final Cut* 2021.

Este universo toma muchas referencias e inspiración de la historia y el contexto de nuestro mundo actual (es decir, nuestra realidad socio-económica sería el sistema fuente de esta simulación): lo suficientemente lejano como para que no podamos equiparar exactamente los conflictos en ambos mundos, pero lo suficientemente cercano como para que entendamos las luchas que suceden dentro de él.

Comenzando con el análisis por niveles de Frasca, hay que hacer notar que, a pesar de tener un objetivo, una serie de requisitos y un final (recoge las pistas suficientes para conseguir una versión de los hechos y un responsable del delito), *Disco Elysium* no es un juego cuyo mensaje se sustente en el *ludus*. El juego no está pensado para que resuelvas el caso a toda costa; al contrario, depende de cómo utilicemos los medios dispuestos a nuestro alcance, depende de cómo nos relacionemos y qué clase de persona decidamos ser, el juego responderá en consecuencia.



En el primer nivel de representación, observamos que el escenario escogido es uno de una ciudad deprimida. Destrozada por los efectos de la guerra y la depresión económica, los habitantes de Martinaise luchan día a día por sobrevivir. En su día fue un resort vacacional, pero ahora la mayoría de edificios están destruidos por las bombas. También contiene restos de fortificaciones militares, pues en su momento fue uno de los puntos clave de la resistencia revolucionaria comunista. En este mundo las fronteras y jurisdicciones políticas son más difusas que en el nuestro; de hecho, durante la trama nos damos cuenta que nosotros (oficiales de distritos policiales) ejercemos más o menos la misma autoridad (a nivel práctico) que un escuadrón de trabajadores afiliados al sindicato llamados 'Los chicos de Hardie' (el gobierno de facto de este lugar lo sustenta el sindicato). En esta ciudad nadie está preocupado porque un cadáver lleve colgado una semana en un descampado y que nadie haya venido a recogerlo todavía, puesto que la Milicia Ciudadana de Revachol (lo que vendría siendo la policía en nuestro mundo) ni está ni se le espera. También es una ciudad en la que conviven personas de distintas etnias y distintas ideologías. Todos ellos de un nivel socio-económico muy bajo (una de las zonas a explorar es un barrio de chabolas), a excepción de un personaje que viene de fuera (Joyce Messier, representante de la compañía que opera el puerto, que pertenece a un estrato social bastante más elevado).

En el segundo nivel de representación, el referente a la mecánica, observamos que es a través de la *paidia* que *Disco Elysium* nos habla: nos permite discurrir y rumiar los pensamientos que vayamos adquiriendo en el 'gabinete del pensamiento'. Estos pensamientos se adquieren al realizar determinadas acciones dentro de una partida. Podemos aceptarlos, rechazarlos u olvidarlos después de un tiempo; explorar diferentes alternativas a cómo resolver un problema que no es quién ha matado a quién, sino cómo afrontar las desigualdades sociales y económicas que se nos presentan delante. Se presentan varias vías que vertebran las posibles soluciones. Por un lado tenemos los prototipos de policía: 'Poli Superestrella', 'Poli del Apocalipsis', 'Poli Lastimero', 'Poli Aburrido', 'Poli honorable', 'Poli Artista' y 'Poli Vagabundo'. Por otro, la alineación política: comunista, fascista, moralista¹⁹ o ultraliberal²⁰. No hay una opción mejor que otra en términos de completar el juego, pero eso no quiere decir que no afecten en nuestra jugabilidad. Se podría argumentar que un ser humano es mucho más complejo que reducir su carácter a una serie de habilidades, tipos de profesión (por llamarlo de alguna manera) y cuatro corrientes ideológicas muy diferenciadas y extremas entre sí. Y es cierto. Pero la verdad es que es complicado pensar en juegos (a parte de los habituales de rol de mesa) en los que se le permita a la jugadora tal cantidad de detalle a la hora de construir un personaje. Las combinaciones que *Disco Elysium* permite hacer

Figuras 20, 21 y 22. Artwork del juego. ZA/UM: *Disco Elysium – The Final Cut* 2021.

¹⁹ En el contexto del juego, vendría siendo lo mismo que una persona de centro.

²⁰ En el contexto del juego, sería neo-liberalismo o anarco-capitalismo.



Figura 23. Retrato de Kim Kitsuragi.
ZA/UM: *Disco Elysium – The Final Cut* 2021.

entre 24 habilidades que pueden mejorar de 0 a 5 puntos (7 dependiendo de algunos factores del juego, como el uso de drogas), 53 pensamientos posibles en el ‘gabinete del pensamiento’, 7 formas de policía y 4 ideologías son bastante impresionantes. Sobre todo teniendo en cuenta que el nivel de elección permitido a las jugadoras en la mayoría de videojuegos de rol, que se basa en escoger una raza, una clase (guerrera, maga, arquera, etc) y en ocasiones, un trasfondo. Elecciones que afectan en la gameplay, sí; pero poco en la historia. No sólo eso, sino que cada elemento con el que podemos personalizar a “nuestro Harry”, va acompañado de una descripción explicativa de qué significa cada cosa. Qué características son posibles de conseguir, y la forma en la que las conseguimos, responden a un diseño que nace de la ideología de las desarrolladoras. Para completar una de las misiones secundarias normalmente tenemos varias vías. Una de estas misiones consiste en bajar el cuerpo ahorcado del árbol en el que se encuentra. Podemos disparar a la cuerda, acertar y conseguir que esta se rompa, o fallar (de esto depende una tirada de dados que no se puede repetir, así que no siempre es posible). Podemos pedirle al líder del sindicato, que nos obliga a asumir nuestra posición inferior de poder y someternos a él; que le diga a uno de sus hombres que descuelgue al muerto. O podemos ir nosotras mismas a hablar con el hombre que trabaja para el sindicato, que nos pedirá que aceptemos su teoría de que hay razas superiores a otras. Aceptar y asumir esta ideología racista nos restará puntos de afecto de nuestro compañero de investigación, Kim Kitsuragi, que pertenece a una etnia asiática²¹. Este diseño de narrativa se encuentra presente en toda la obra: hay varios caminos para llegar hasta el final del juego (que siempre es el mismo), pero la forma de llegar a él (y los personajes que te acompañan) varía. En el caso de este ejemplo concreto, el juego habla sobre hasta dónde estarías dispuesta a llegar para conseguir tus objetivos. Y a un nivel particular, nos habla de la posición de las desarrolladoras con respecto al racismo, empleando a Kim, que ejerce un poco de brújula moral durante toda la partida. En otro ejemplo, el juego nos requerirá varias tiradas exitosas relacionadas con la habilidad de Empatía o con la de Autoridad para poder llegar a acercarnos a Cuno, un niño de 12 años que se encuentra jugando alrededor del cadáver. Proviene de un hogar roto, con un padre abusivo que, si nos llegamos a encontrar, no puede articular palabra debido a su estado de embriaguez. En este caso, tener paciencia con las interacciones de Cuno (que ataca a la jugadora constantemente de una manera bastante molesta), tendrá como recompensa conocer el trasfondo de este personaje y quizás, en un futuro, poder ayudarlo.

En un nivel un poco más elevado, el videojuego debate consigo mismo y con la jugadora, las diferentes ramas ideológicas. Pero lo hace desde una posición

²¹ La etnia de este personaje es seolita. Provenientes de Seol, se representa en el juego como un lugar que no pertenece a Occidente, y que se describe como un lugar exótico y alejado.

alejada; una posición que parece sugerir que ante una realidad rota, lo último que queda es reírse. En la descripción del pensamiento asociado al ultraliberalismo, ‘Modos Indirectos de Gravación de Impuestos’, se puede leer:

Resulta que esos gangsters del Comité de Supervisión Financiera han metido millones de dividendos ganados con mucho esfuerzo en el último lugar en el que se pensaba buscar: ¡los corazones y las mentes de los revacholianos de a pie! Tienes que difundir el evangelio de la desregulación a la *gente*. Háblales de ese impuesto sobre las tarifas extranjeras. Predica esa carga bruta del 98%. ¡Predícalo, predicador! Libera a tus hermanos. Los impuestos son racistas.

Mientras que la descripción del pensamiento comunista, “Teorías socio-económicas Mazovianas”, reza:

El 0,000% del comunismo ha sido construido. Los malvados multimillonarios asesinos de niños siguen gobernando el mundo con su sonrisa de comemierdas. Lo único que él ha conseguido es ponerse *triste*. Empieza a sospechar que Kras Mazov ²² le ha *jodido* personalmente con su teoría socioeconómica. Sin embargo, le ha convertido en un chico muy, muy inteligente con algo así como un título universitario en la Verdad. En lugar de construir el comunismo, ahora construye un modelo preciso de este mundo grotesco y engañoso.

En un ejemplo más práctico, si la jugadora decide seguir la vía fascista, puede aceptar e incorporar a su ‘gabinete de pensamientos’ la idea de la “Soberanía Revacholiana”. A partir de ese momento, cada vez que la jugadora elija opciones de diálogo ‘tradicionalistas’, Harry perderá un punto de moral. El hecho de perder moral cada vez que se hace un comentario fascista, puede hacer considerar a la jugadora invertir un punto de subida de nivel en la habilidad de ‘Voluntad’, que mejora la moral. Además, para poder completar la misión de visión fascista²³, necesitas poder perder dos puntos de moral y hasta cuatro de salud física. Como comentario adicional, lo más probable es que para poder completar la misión, necesites beber alcohol, que recupera tu salud.

Los personajes fascistas y racistas suelen tener diálogos confrontativos con las versiones más alejadas de la derecha de Harry, y del propio Kim, que sufre en varias ocasiones comentarios racistas por parte de algunos personajes. No hace falta haber leído entrevistas a las autoras para darse cuenta de que las creadoras de este juego tienen una posición política orientada hacia la izquierda. Pero no es una posición adoctrinadora, sino más bien lo contrario. Los

²² Kras Mazov sería un símil de Karl Marx.

²³ ‘Political Vision Quests’, o misiones de visión política. Hay una por cada ideología.

personajes con los que tienes que relacionarte para hacer la misión de la ideología comunista son dos estudiantes, los únicos comunistas que quedan en un territorio antes gobernado por ellos. El guión de esta parte se resume en consignas bastante absurdas (que Harry debe asumir para poder continuar) como la de que si se alcanza un grado de comunismo suficiente, se podrán hacer crecer nabos en tierras infértiles; y sobre cómo la militancia comunista en gran medida se basa en discutir con otras militantes comunistas sobre lo mal comunistas que son. El guión de este juego nace de personas cansadas de la militancia política de izquierdas²⁴. Al final de cada vía ideológica, se nos plantea la pregunta de si todo lo que hemos hecho ha merecido la pena. Normalmente es Kim quien formula esa pregunta, pero en la ruta comunista es el propio Harry quien se la plantea a sí mismo. Eligiendo este diálogo, mantendremos una conversación con los dos jóvenes comunistas. Al final de la conversación, podemos leer una línea de diálogo que dice: “En tiempos oscuros, ¿tendrían también que apagarse las estrellas?”. Y es que este juego está escrito por militantes que todavía no han perdido la esperanza.

El tercer nivel de representación de este juego viene determinado por los pasos que tienes que completar antes de poder resolver el caso e irte a casa. Estas serían las reglas del *ludus*. Pero *Disco Elysium* no trata sobre eso. Trata de cómo, a pesar de todo, puedes lidiar con la existencia.

En los primeros compases del juego, tienes una conversación con un ente llamado “Cerebro Reptiliano Primordial”. Este te intenta arrastrar a un estado libre de preocupaciones y de miseria, un estado de no existencia. Cuando estamos a punto de dejarnos llevar por él, un intenso dolor nos devuelve a la vida, y nos echa de nuevo a pelear contra las furias. Cada vez que dormimos, este ‘cerebro primordial’ nos tienta una y otra vez con abrazar la no existencia. Y cada día, Harry se vuelve a levantar. La mecánica principal de *Disco Elysium* radica en el intento. Volver a intentar, una y otra vez, de la manera que seamos capaces, de luchar. Muchas historias secundarias del título versan sobre esto mismo. Lena, una de los primeros personajes que encontramos al comenzar una partida, se encuentra en Martinaise con su marido, Morell, un criptólogo obsesionado con encontrar un fásmidio insulíndico, un críptido²⁵ gigante que al parecer mora por la orilla de la costa. Al final de esta misión, ni Lena ni Morell logran verlo, pero Lena te dice que aunque está triste por haber fallado esta vez, no le importa demasiado, pues de lo que realmente disfruta es de volver a intentarlo con Morell al lado.

²⁴ De hecho, la misión comunista es la más sencilla de seguir en el juego, puesto que sólo involucra a dos personajes y la acción de leer un libro.

²⁵ Los críptidos son animales ocultos, normalmente aquellos que se consideran extintos o que están presentes en la mitología y el folclore.

En su obra, Frasca nos dice: “Los videojuegos implican un cambio de paradigma enorme en nuestra cultura, porque representan los primeros medios complejos de simulación para las masas.” *Disco Elysium* ha sido jugado por varias decenas de miles de personas. Recoge más de 50 000 críticas en Steam, y tiene una comunidad de más de 60 000 usuarias en Reddit²⁶; cifras nada envidiables para un título indie. Es un título que ha dado para varios análisis desde distintas perspectivas (cómo trata los temas políticos, de salud mental o de alcoholismo) por parte de muchos medios y fans, y que ha generado cierto debate entre ellos²⁷. Podemos, atendiendo a la definición original de Lenin (la base de cómo entendemos el agitprop hoy en día), categorizar a *Disco Elysium* como un tipo de propaganda. Los temas que trata son abiertamente políticos; y como hemos comprobado, el diseño de la gameplay deja claras cuáles son las posiciones de las desarrolladoras al respecto a los temas que se plantean. Sin embargo, no podemos afirmar que este juego cumpla la definición exacta de agitación y propaganda. Por un lado, sólo es agitativo en cuanto a que es una herramienta de llegar a las masas, pero no trata un único tema (y desde luego no lo hace de una forma sencilla y directa). Por otro, sólo es propagandístico en el sentido en el que trata varios temas complejos de una forma elaborada. En la actualidad, agitación y propaganda ya es una frase hecha que viene a referirse a cualquier medio (normalmente artístico) que sirva para difundir los ideales de un partido. Según esta definición, tampoco podemos afirmar que sea estrictamente agitprop, puesto que no responde a los ideales de ninguna organización, a excepción de la propia ZA/UM, que en alguna ocasión a comunicado su intención de escribir un manifiesto de su *ethos* (Nelson, 2019).

²⁶ Estas son las cifras públicas en cuanto al impacto del juego, pero su posición en Metacritic, el número de reseñas en Steam (que suele ser tres veces inferior al número de personas que han jugado al título), la cantidad de jugadoras que lo habrán experimentado en otras plataformas (Epic Games, GOG, PS4, PS5, XBOX, Nintendo Switch...), nos hacen suponer que el número total de jugadoras es bastante mayor.

²⁷ Ejemplos:

'Are people who don't care about politics usually in a position of privilege?'

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/vcv4m0/are_people_who_dont_care_about_politics_usually/

'Kras Mazov as a Magpie'

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/uvozyz/kras_mazov_as_a_magpie/

'As a libleft kinda guy, it was extremely difficult for me to choose a political faction.'

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/usnlgf/as_a_libleft_kind_a_guy_it_was_extremely_difficult/

'a bit of hypocrisy'

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/upmf5e/a_bit_of_hypocrisy/

7. CONCLUSIONES

Queda claro que el videojuego es un medio con una capacidad expresiva absoluta. No sólo eso, sino que la capacidad que aporta el medio electrónico es gigantesca; de momento el único límite se encuentra en la capacidad creativa de las autoras.

Se ha examinado cómo las académicas del campo han estudiado la conceptualización del videojuego, desde los planteamientos de Murray de la capacidad narrativa del ordenador; hasta el desgranamiento de las partes que componen la simulación que son los videojuegos de Frasca. Esta capacidad de transmisión de ideas es indudablemente utilizada con motivos políticos e ideológicos, y será muy interesante seguir indagando en este aspecto.

Analizando la tesis de Frasca, hemos podido comprender qué elementos son necesarios, y de qué manera se interrelacionan, para entender de qué manera el videojuego transmite ideas. Por último, hemos aplicado este análisis a *Disco Elysium*, y comprobado que el diseño del videojuego es la clave fundamental a la hora de entender lo que las creadoras buscan expresar y comunicar.

Sin pretenderlo, este título constituye un buen acercamiento a lo que Frasca denominó *Videojuegos del Oprimido*. Se nos invita a reflexionar sobre posibles soluciones (o quizá parches) a los problemas que nos plantea la existencia tal y como la conocemos hoy. No mediante la alteración de mecánicas ni del diseño, sino a través de la construcción de una narrativa propia. Frasca nos dice que las simulaciones “permiten a la jugadora modificar las características de la representación”. *Disco Elysium* cambia sus normas, el diseño de su narrativa (construyéndote o permitiéndote según sus propias ideas), de acuerdo a las opciones morales que elijas. Y también te reta a ti, como jugadora, a añadir tus propias reglas de acuerdo a lo que tú piensas; o hacer justamente lo contrario, y experimentar lo que sería “ese otro lado” (a través del sistema de progresión de las habilidades y de la consolidación de pensamientos del ‘gabinete del pensamiento’). Este es un juego que constituye un ejercicio claro de debate político.

Disco Elysium revoluciona bastantes aspectos a la hora de cómo construir obras en el sector del videojuego; ya no sólo a nivel de diseño (el sistema de diálogos y tiradas de dados que sucede constantemente, oculto a los ojos de la jugadora, es muy complejo -Kurvitz ha declarado que el guión contiene más de un millón de palabras-, sino por cómo resuelve los temas que plantea. En una conferencia de la edición en la India de los congresos de DiGRA (2021), Meghna Jayanth -diseñadora narrativa de *Sable* (Shedworks, 2021) y *80 days* (inkle Ltd.,

2015)- nos hablaba de la fantasía del hombre blanco salvador (*white saviour fantasy*) en la narrativa:

(...) También diría que esta fantasía es perniciosa porque, quizá de una forma contraintuitiva, genera una cierta apatía y nihilismo, una aceptación del status quo. “Sólo merece la pena hacer algo si con ello puedo cambiar el mundo.”, “mis acciones no significan nada a no ser que vea resultados, y de una manera inmediata”. (...) Los sistemas contra los que luchamos en el mundo contemporáneo, sistema que DEBEN ser combatidos, no serán derribados por un héroe solitario. (...) La idea de que una lucha que merezca la pena está estructurada como una guerra, (...) con vencedores y perdedores (...), se siente como la denegación de la agencia. La idea de que la única manera de existir en el mundo que merece la pena es siendo un conquistador, que cambiar el mundo es la única manera interesante de habitar en él. (Jayanth, 2021)

Aquí se plantean todos los viajes que podemos tomar por las distintas ideologías como lo que son: un hombre blanco de mediana edad dando vueltas por ahí e intentando darle una razón de ser. Todos devuelven a Harry al mismo estado en el que comenzó, con la única diferencia de que ahora tiene unas herramientas nuevas con las que enfrentarse al mundo y poder trabajar para cambiar la sociedad de acuerdo a sus ideales. Cada vía está planteada (desde una visión satírica) para que podamos conocer las convicciones y las contradicciones de cada una de las vías. Algunas sufren una crítica más mordaz que otras: en la ruta fascista, Harry acaba llegando a la conclusión de que para volver a ‘ese pasado glorioso’, necesita hablar con aquellos que piensan como él sobre cómo construir una máquina que viaje al pasado.

Según Ted Friedman, *El capital* (1867) de Marx destacaría mucho más en una simulación que en una película. *Disco Elysium*, si bien no traslada uno a uno las propuestas que se exponen en *El capital*, es capaz de expresar conceptos como ‘fuerza de trabajo’ o ‘condiciones materiales’ a través de los símbolos y conflictos de su obra. ZA/UM hace un (increíble) ejercicio de materialismo dialéctico. A través del drama de Boal (el del *Teatro del Oprimido*), y de Brecht; el juego es capaz de reflejar un discurso (incluidas las contradicciones de este) que deja en manos de la jugadora el cómo asimilarlo. *Disco Elysium* es un ejemplo eficaz de una obra de arte generando conversación, discusión, enfrentamiento. Y según Brecht, es desde ahí desde donde el ser humano puede plantearse y entenderse a sí mismo; no a través de la identificación con el otro, sino a través de su diferenciación con él.

Así que respondiendo a la hipótesis planteada, encajar el videojuego en la definición precisa de agitprop (al menos hasta la publicación del manifiesto del

estudio²⁸) se nos antoja insuficiente. Quizá sea cuestión de expandir la definición, y abarcar aquellas obras que no tienen una intención política declarada detrás. O quizá es que la simulación computerizada es la expresión máxima de los términos de agitación y propaganda conjugados. Porque es innegable su capacidad divulgativa y comunicativa. Como han hecho con el resto de espacios que han tomado a pulso, quizá también necesiten su propio vocabulario en el terreno político.

Los videojuegos son algo verdaderamente revolucionario. A partir de esta investigación, nacen cuestiones sobre de qué maneras han impactado los videojuegos en la ideología y el pensamiento de las jugadoras. Sería muy interesante aplicar este mismo análisis a videojuegos empleados por la derecha y la extrema derecha. Por interés científico, pero también como forma de comprender las herramientas del enemigo para combatir las de vuelta.

²⁸ ZA/UM se definen a ellas mismas más como un colectivo de artistas y escritoras que como un estudio, aunque, debido a la publicación del juego, son formalmente un estudio. WILTSHIRE, A. *The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade*. <https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/> [Última visita: 18 de junio, 2022]

8. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

BOGOST, Ian (2010). *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. London: MIT Press.

CALLOIS, Roger (1958) *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*.

HUIZINGA, Johan (1938) *Homo ludens*.

LENIN, Vladímir I. (1902) *¿Qué hacer? Problemas candentes de nuestro movimiento*. Ministerio del Poder Popular para la Comunicación y la Información: Caracas.

MÄYRÄ, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies*. Finlandia: SAGE Publishing

MURRAY, Janet H. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.

RYAN, M. (ed.) (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Story-telling*. Lincoln: University of Nebraska Press.

SICART, Miguel (2014). *Play Matters*. London: MIT Press.

SPENCER, Donald D. (1968). *Game Playing With Computers*.

VENEGAS, Alberto; MORENO, Antonio César (2021). *Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social*. España: Shangrila

ARTÍCULOS Y TRABAJOS

AARSETH, Espen J. (2001). *Computer Game Studies, Year One*.
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html/> [Última visita: 2 de agosto, 2013]

DEV. Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos. *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2021*.
<https://dev.org.es/libroblancodev2021/> [Última visita: 18 de junio, 2022]

FRANCO, Víctor M. (2017). *Significación de las reglas en videojuegos. Cómo construir el espacio narrativo a través del espacio de interacción*.
<https://www.academia.edu/39754618/SIGNIFICACION%20DE%20LAS%20REGLAS>

[S EN VIDEOJUEGOS C%3%93MO CONSTRUIR EL ESPACIO NARRATIVO A TRAV%3%89S DEL ESPACIO DE INTERACCI%3%93N/](#) [Última visita: 18 de junio, 2022]

FRASCA, Gonzalo (1999). *Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative*.
<http://www.ludology.org/articles/ludology.html/> [Última visita: 2 de agosto, 2013]

JENKINS, Henry (2003). *Game Design as Narrative Architecture*.
<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> [Última visita: 2 de agosto, 2013]

JUUL, Jesper (1998). *A Clash between Game and Narrative*. En *Digital Arts and Culture conference*. Bergen.
http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html/
[Última visita: 2 de agosto, 2013]

MEGHNA, Jayanth (2021, noviembre). White Protagonism and Imperial Pleasures in Game Design #DIGRA21.
<https://medium.com/@betterthemask/white-protagonism-and-imperial-pleasures-in-game-design-digra21-a4bdb3f5583c> [Última visita: 18 de junio, 2022]

NAVARRETE, José Luis; GÓMEZ, Francisco Javier, PÉREZ, José Patricio (2014). Una aproximación a los paradigmas de la Teoría del Videojuego. *ZER: Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 19(37), 107-121

TESIS

FRASCA, Gonzalo (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia Institute of Technology.

NICKLIN, Hannah (2014) *First person theatre: how performative tactics and frameworks (re)emerging in the digital age are forming a new personal-as-political*. Loughborough University. Thesis. <https://hdl.handle.net/2134/14579>
[Última visita: 18 de junio, 2022]

ARTÍCULOS DE PERIÓDICOS Y REVISTAS

APF (2014, septiembre). Microsoft compra la empresa creadora del videojuego Minecraft por casi 2.000 millones de euros. *EL MUNDO*.

<https://www.elmundo.es/tecnologia/2014/09/15/5416e941ca4741b43b8b457a.html> [Última visita: 17 de junio, 2022]

AGENCIA EFE (2010, noviembre). El PP lanza un videojuego en el que 'Alicia Croft' lucha contra inmigrantes ilegales y luego lo retira. *RTVE*.

<https://www.rtve.es/noticias/20101116/alicia-croft-superheroína-del-pp-catalan-lucha-contrainmigración-independentistas/371555.shtml> [Última visita: 18 de junio, 2022]

BATCHELOR, James (2017, julio). Making games under threat of nuclear war. *gamesindustry.biz* <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-07-20-making-games-under-threat-of-nuclear-war> [Última visita: 17 de junio, 2022]

BERENSON, Tessa (2019, agosto). President Trump Calls for Crackdown on Violent Video Games, Mental Health Reforms After Shootings. *TIME*. <https://time.com/5644120/donald-trump-el-paso-shooting-speech> [Última visita: 16 de junio, 2022]

BRAIN, Ezra (2021, marzo). Bertolt Brecht y el arte marxista. *La izquierda diario, suplemento*. <https://www.laizquierdadiario.mx/Bertolt-Brecht-y-el-arte-marxista> [Última visita: 16 de junio, 2022]

MARTÍNEZ, Víctor (2019, noviembre). Disco Elysium. *ANAIT GAMES*. <https://www.anaitgames.com/analisis/analisis-disco-elysium/>, extraído del dev blog de ZA/UM en <https://zaumstudio.com/2016/01/08/no-truce-furies> [Última visita: 17 de junio, 2022]

Мостицкий, Вячеслав (2013, marzo). Lucas Pope talks childhood, Eastern Europe, speed metal and the goal behind Papers Please. *DISGUSTING MEN*. <https://disgustingmen.com/lucas-pope-talks-childhood-eastern-europe-speed-metal-and-the-goal-behind-papers-please> [Última visita, 18 de junio, 2022]

NELSON, Samantha (2019, noviembre). Why the Creator of Disco Elysium Hasn't Read the Reviews, and What's Next for the IP. *The escapist*. <https://www.escapistmagazine.com/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/> [Última visita: 18 de junio, 2022]

PADILLA, Eva (2021, mayo). Dream Quests and Desires: An Interview with Disco Elysium's Justin Keenan. *RPG Fan*. <https://www.rpgfan.com/feature/dream-quests-and-desires-an-interview-with-disco-elysiums-justin-keenan/> [Última visita: 17 de junio, 2022]

PREGO, Carlos (2022, mayo) <https://www.xataka.com/videojuegos/cities-skylines-ha-evitado-que-polonia-construya-carretera-fallos-como-videojuegos->

[nos-estan-ayudando-a-mejorar-nuestras-ciudades](#) [Última visita: 15 de junio, 2022]

SINCLAIR, Brendan (2013, septiembre). The Last of Us dev says AAA can learn from indies. *gamesindustry.biz* <https://www.gamesindustry.biz/articles/2013-09-13-the-last-of-us-dev-says-aaa-can-learn-from-indies> [Última visita: 16 de junio, 2022]

SINCLAIR, Brendan (2013, noviembre). Indie is the new punk - Vlambeer. *gamesindustry.biz* <https://www.gamesindustry.biz/articles/2013-11-18-life-getting-harder-for-indies> [Última visita: 17 de junio, 2022]

SINCLAIR, Brendan (2014, febrero). Indie is the new punk - Vlambeer. *gamesindustry.biz* <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-02-19-indie-is-the-new-punk-vlambeer> [Última visita: 17 de junio, 2022]

VARELA, Miguel (2021, julio). El cineasta Neill Blomkamp (Distrito 9, Elysium) trabaja en un juego AAA con Gunzilla Games. *Area Jugones* <https://areajugones.sport.es/videojuegos/el-cineasta-neill-blomkamp-distrito-9-elysium-trabaja-en-un-juego-aaa-con-gunzilla-games> [Última visita: 16 de junio, 2022]

VENEGAS, Alberto (2020). *El videojuego como forma de memoria estética*. Pasado y Memoria. Revista de Historia Contemporánea, 20, pp. 277-301. <https://pasadoymemoria.ua.es/article/view/2020-n20-el-videojuego-como-forma-de-memoria-estetica> [Última visita: 18 de junio, 2022]

VENEGAS, Alberto (2022). *La ultraderecha y el videojuego. Usos e imágenes*. Ponencia del congreso DIGIT-ALL, Congreso Internacional de Nuevas Narrativas en la Sociedad Digital organizado por la Facultad de Comunicación, Universidad Castilla-La Mancha y Campus de Gandía, Universitat Politècnica de Valencia entre el 16 y el 17 de junio de 2022. https://www.youtube.com/watch?v=4XtSq5t1Q3w&list=WL&index=22&t=23s&ab_channel=AlbertoVenegasRamos [Última visita: 18 de junio, 2022]

WEBB, Jack (2020, julio). Assassin's Creed developers told 'games with female protagonists don't sell', new bombshell report claims. *EVENING STANDARD*. <https://www.standard.co.uk/tech/gaming/ubisoft-assassins-creed-report-scandal-a4505596.html> [Última visita: 16 de junio, 2022]

Agitprop. (2021, 18 de diciembre). Wikipedia, La enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Agitprop&oldid=140417224> [Última visita: 13 de junio, 2022]

PÁGINAS WEB

'Are people who don't care about politics usually in a position of privilege?'

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/vcv4m0/are_people_who_dont_care_about_politics_usually/ [Última visita: 18 de junio, 2022]

'As a libleft kinda guy, it was extremely difficult for me to choose a political faction.'

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/usnlgf/as_a_libleft_kind_a_guy_it_was_extremely_difficult/ [Última visita: 18 de junio, 2022]

'a bit of hypocrisy'

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/upmf5e/a_bit_of_hypocrisy/ [Última visita: 18 de junio, 2022]

Disco Elysium wins Fresh Indie Game at The Game Awards 2019

<https://youtu.be/8aa6kXBcRlc?t=316> minuto 5:16 [Última visita: 17 de junio, 2022]

Give yourself permission to be creative | Ethan Hawke (2020)

<https://youtu.be/WRS9Gek4V5Q?t=114> [Última visita: 18 de junio, 2022]

'Kras Mazov as a Magpie'

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/uvozyz/kras_mazov_as_a_magpie/ [Última visita: 18 de junio, 2022]

Lista de Metacritic mejores videojuegos para PC de todos los tiempos:

<https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/pc/filtered?sort=desc> [Última visita: 17 de junio, 2022]

Lista de Metacritic de mejores videojuegos de todos los tiempos:

<https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered?sort=desc> [Última visita: 17 de junio, 2022]

Página de tienda de Steam de *Disco Elysium - The Final Cut* (versión española)

https://store.steampowered.com/app/632470/Disco_Elysium_The_Final_Cut/ [Última visita: 17 de junio, 2022]

ZA/UM <https://zaumstudio.com/> [Última visita: 17 de junio, 2022]

LUDOGRAFÍA

2K GAMES (1991) Civilization.

ACTIVISION (2003) *Call of Duty* (saga de videojuegos).

ATARI (1972) *Pong*.

DOUGLAS, Sandy (1952) *OXO*.

ELECTRONIC ARTS (2000) *Los Sims*.

FROMSOFTWARE INC. (2020) *Elden Ring*.

HIGINBOTHAM , William; DVORAK, Robert (1958) *Tennis for two*.

INFINITE FALL, SECRET LAB (2017) *Night in the Woods*.

INKLE LDT. (2015) *80 days*.

MOJANG STUDIOS (2009) *Minecraft*.

MOLLEINDUSTRIA (2020) *Democratic Socialism Simulator*.

MOLLEINDUSTRIA (2011) *Phone Story*.

MOLLEINDUSTRIA (2009) *Every day the same dream*.

NINTENDO (2020) *Animal Crossing: New Horizons*.

NUEVAS GENERACIONES DEL PARTIDO POPULAR CATALÁN (2010) *Rescate*.

PAJITNOV, Alexey (1984) *Tetris*.

PARADOX INTERACTIVE (2015) *Cities: Skylines*.

RUSSELL, Steve; GRAETZ, Martin; SAMSON, Peter; WITAENEM, Wayne (1962) *Spacewar!*

SHEDWORKS (2021) *Sable*.

TELLTALE GAMES (2013) *The Wolf Among Us*.

THE CHINESE ROOM (2012) *Dear Esther*.

UBISOFT (2018) *Assasin's Creed Oddysey*.

UBISOFT (2020) *Assasin's Creed Valhalla*.

Figura 7. Assassin's Creed Odyssey. De GameFAQs-

<https://gamefaqs.gamespot.com/a/screen/full/7/5/5/2090755.jpg> [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 8. Democratic Socialism Simulator. De The Verge

[https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/8JAD9MKXrRan-kuiTtWJEqzMPk=/0x0:2880x1800/1200x800/filters:focal\(930x217:1390x677\)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_image/image/66412058/Screen_Shot_2020_02_28_at_3.52.59_PM.0.png](https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/8JAD9MKXrRan-kuiTtWJEqzMPk=/0x0:2880x1800/1200x800/filters:focal(930x217:1390x677)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_image/image/66412058/Screen_Shot_2020_02_28_at_3.52.59_PM.0.png) [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 9. Protesta en Animal Crossing: New Horizons. De Coconuts

<https://coconuts.co/wp-content/uploads/2020/04/Animal-Crossing-villain-hitting-1024x708.jpg> [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 10. Papers Please. De Steam

https://cdn.cloudflare.steamstatic.com/steam/apps/239030/ss_c133e1bf1da17a3f3719c74696c61da23e38eefe.1920x1080.jpg?t=1646889353 [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 11. Call of Duty: Modern Warfare. De Mew Game Network

https://www.newgamenetwork.com/images/uploads/gallery/CoDMW/codmw_01.jpg [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 12. Esquema del modelo triádico del signo de Peirce. Elaboración propia.

Figura 13. Esquema del modelo de representación de Frasca de la observadora A. Elaboración propia.

Figura 14. Esquema del modelo de representación de Frasca de la observadora B. Elaboración propia.

Figura 15. Undertale. De Hobie Henning.

https://miro.medium.com/max/900/1*kxRoUaT2ikHB4Z0ZwbuRjw.jpeg [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 16. Arte promocional representando a Martinaise. De AnaitGames

<https://www.anaitgames.com/images/uploads/2020/05/zaum-clan-dlan-traduccion-pago2.jpg> [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 17. Hoja de personaje. De 3DJuegos

https://i.3djuegos.com/juegos/16887/disco_elysium/fotos/maestras/disco_elysium-5408656.jpg [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 18. Captura de pantalla de la revuelta. De Know Your Meme.
<https://i.kym-cdn.com/photos/images/original/001/661/510/6f8.jpg> [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 19. Interior de la iglesia. De as.com
https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2020/05/12/noticias/1589277863_713083_1589277974_portada_normal.jpg [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 20. Artwork del juego. De MobyGames
<https://www.mobygames.com/images/promo/original/1575725864-899156218.jpg> [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 21. Artwork del juego. De Instituto de Estudios Solarísticos
https://levmishkin.files.wordpress.com/2022/01/arch_sensitive.png [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 22. Artwork del juego. De Medium.
https://miro.medium.com/max/933/0*3omzhJLYwvdJ0E5n.jpg [Última visita: 19 de junio, 2022]

Figura 23. Retrato de Kim Kitsuragi. De Disco Elysium Wiki
https://static.wikia.nocookie.net/discoelysium_gamepedia_en/images/9/94/Portrait_kitsuragi.png/revision/latest?cb=20220221100148 [Última visita: 19 de junio, 2022]

APÉNDICE. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Advergames: Videojuegos específicamente diseñados como parte de la campaña en el medio online de un anunciante.

Agencia: (*agency* en inglés) La agencia es el grado en el que una jugadora es capaz de provocar cambios significativos en el mundo del juego. Los juegos con baja agencia no implican apenas interactividad, mientras que juegos con alta agencia permiten a la jugador cambiara significativamente el mundo o el estado de los objetos dentro del mundo con cada acción.

Choices-matter: Aquellos videojuegos cuya mecánica principal (o una de ellas) radica en las elecciones que puede tomar la jugadora.

Contrajuego: Concepto que desafía la validez de los modelos de juego que sugieren que los videojuegos obligan a las jugadoras a jugar de acuerdo con algoritmos codificados, que deben seguir exactamente para tener éxito. En

cambio, abre la posibilidad de una relación antagónica entre el juego digital y la jugadora.

Docugames: Videojuegos que tratan temas serios o de interés periodístico, sobre temas actuales o históricos.

IP: Propiedad intelectual (*Intellectual Property* en inglés) se refiere a una misma saga o franquicia de videojuegos.

Lore: Es el trasfondo de la historia de un videojuego, y amplía y complementa a la narrativa principal.

Mass shooters: Un *mass shooting* es un único incidente en el que se dispara con una o más armas de fuego a un número de personas (más de dos), y normalmente un número elevado, especialmente cuando las víctimas son aleatorias. *Mass shooter* sería la persona autora del incidente.

Metacritic: Página web dedicada a recoger el conjunto de las críticas que tiene una película o un videojuego.

Newsgames: Videojuegos que aplican los principios periodísticos a su creación. Buscan aportar contexto a situaciones complejas que pueden ser difíciles de explicar sin experimentar la situación de primera mano.

Point and click: Tipo de mecánica que consiste en que la jugadora interactúa principalmente con el ratón (o con el dedo en caso de un dispositivo móvil).

Serious games: Videojuegos cuyo propósito principal no sea el puro entretenimiento. El adjetivo serio se añade generalmente para referirse a los videojuegos utilizados por industrias como la defensa, la educación, la exploración científica, la atención sanitaria, la gestión de emergencias, la planificación urbana, la ingeniería y la política.

Shooter: Subgénero de los videojuegos de acción que se centra principalmente en la derrota de los enemigos del personaje mediante el uso de armas (normalmente de largo alcance).

Videojuegos doble A: Clasificación informal, semejante a la de triple A, pero en este caso los videojuegos son producidos y distribuidos por compañías no tan grandes (aunque pueden tener el mismo perfil de calidad).

Videojuegos triple A: Clasificación informal utilizada en la industria de los videojuegos para referirse a juegos de alto presupuesto y perfil que suelen ser producidos y distribuidos por grandes y conocidos editores.