

***Frostpunk* y el camino del autoritarismo: un estudio de recepción de un videojuego post-apocalíptico**

*Frostpunk and the Way of Authoritarianism:
A Reception Study of a Post-Apocalyptic Video Game*

Carlos Moreno-Azqueta

Universidad de Castilla la Mancha, Castilla-La Mancha, España
carlos.morenoazqueta@uclm.es
<https://orcid.org/0000-0001-5771-3069>

Resumen

Este artículo explora los aprendizajes políticos en un conjunto de jugadores de *Frostpunk*, con el fin de entender la forma en la que los videojuegos funcionan como herramientas de socialización política. *Frostpunk* es un videojuego de construcción de ciudades con ambientación postapocalíptica en la que el jugador dirige a un grupo de refugiados y participa en un proceso de escalada autoritaria del Estado. A través de un análisis de entrevistas y cuestionarios abiertos, se observa que las expresiones de afecto y preocupación hacia los ciudadanos virtuales identificadas al inicio de las partidas mutan en una justificación de la escalada autoritaria derivada de la frustración y la infantilización de éstos. De ese modo, los resultados apuntan a que *Frostpunk* funciona como herramienta de socialización política, generando aprendizajes políticos autoritarios que son preocupantes en un contexto de degradación democrática.

Palabras clave: *Frostpunk*, Socialización Política, Autoritarismo, *Game Studies*, Estudios de recepción.

Abstract

This paper explores political learnings from a sample of *Frostpunk* players, aiming to understand the way in which videogames work as political socialization tools. *Frostpunk* is a city-builder videogame settled in a postapocalyptic scenario, in which the player leads a group of refugees and participates in a process of escalation of state authoritarianism. With an analysis of interviews and open questionnaires we observe that the expressions of affection and care towards the virtual citizens identified at the start of the game mutate into a justification of the authoritarian escalation, as a result of player frustration and citizen infantilization. Therefore, results indicate that *Frostpunk* works as a political socialization tool, generating authoritarian political learnings that are worrying in a context of democratic degradation.

Keywords: *Frostpunk*, Political Socialization, Authoritarianism, *Game Studies*, Reception Studies.

1. Introducción y marco teórico

Desde hace más de una década el mundo vive un retroceso democrático (Diamond, 2021), tanto en regímenes autocráticos o híbridos como en democracias relativamente consolidadas que han iniciado caminos peligrosos. La creciente polarización política, desconfianza en los medios y las instituciones, la difusión generalizada de noticias falsas, el auge de la extrema derecha en los continentes, o la perspectiva de reacciones ecofascistas, aislacionistas o militaristas frente a la crisis climática son factores que alertan sobre lo que podríamos considerar una crisis multidimensional de la democracia.

Al mismo tiempo, las historias sobre futuros post-apocalípticos se popularizan. En el cine, la literatura o los videojuegos encontramos colapsos de múltiples tipos que enfrentan a nuestras sociedades con la labor de una reorganización radical. Estos futuros pueden entenderse como un eco de múltiples crisis sistémicas que se aprecian a nivel global, y habitualmente presentan un aumento del autoritarismo como aspecto casi inevitable de la crisis. Sin embargo, en ocasiones también presentan alternativas de profundización democrática, habitualmente locales y a pequeña escala. La imaginación política es una poderosa herramienta creadora, así que los imaginarios de la cultura popular sobre nuestro futuro cercano son esenciales para el propio futuro de nuestras democracias.

El impacto de los juegos en las actitudes democráticas de los jugadores ha sido uno de los aspectos menos estudiados en los *game studies*, incluso dentro de los análisis ideológicos de videojuegos. Aunque algunos estudios han resaltado el rol pro-social y cívico de algunos juegos (Dishon & Kafai, 2019), poco se ha dicho sobre lo que los videojuegos de estrategia, y en particular aquellos en los que se gobierna una comunidad política, transmiten sobre sus formas de organización.

Los videojuegos han sido habitualmente considerados como potenciales transmisores ideológicos, por su carácter interactivo y su posibilidad de construir mundos complejos y reglados (Bogost, 2006; Planells, 2015). Algunos estudios cuantitativos (Pena *et al.*, 2018; Licari, 2020; Kolek *et al.*, 2023) han encontrado efectos cuantificables, aunque a veces con bajos niveles de significatividad o dudas

sobre su dirección, en parte por las diversas muestras de juegos que usaban. Este trabajo propone un estudio de recepción cualitativo basado en entrevistas y cuestionarios a jugadores voluntarios de *Frostpunk*, un videojuego de simulación de gobierno.

Frostpunk no sólo ha generado un importante número de ventas (con un pico de casi 30 mil jugadores simultáneos en la plataforma *steam*), sino también especial interés en la academia. El juego ha sido analizado desde la biopolítica (Klosinsky, 2020; Dolkemeyer, 2020), la ecología (Cox & Zagal, 2022), la tentación ecofascista (Alfonsin, 2022) o su diseño (Fijak & Stokalski, 2019) entre otros. Varios de estos estudios referencian la escalada autoritaria del juego, pero no han contado, a conocimiento del autor, con un análisis de recepción que nos permita acercarnos a las prácticas de las jugadoras y los potenciales aprendizajes políticos de estas. Este trabajo busca llenar parcialmente ese vacío académico.

Para ello, exploramos el desarrollo de actitudes democráticas o autoritarias a través de la relación entre el jugador y los ciudadanos de la comunidad política virtual que controla. En los simuladores de gobierno, los jugadores se presentan como líderes absolutos de una comunidad política (en este caso, un grupo de refugiados creando una nueva ciudad), gestionando los recursos públicos y ordenando a sus ciudadanos (o “trabajadores”), recolectar recursos o construir edificios, órdenes que obedecen de forma automática. Normalmente, en estos juegos se impone una cierta lógica tecnocrática, en la que los ciudadanos se convierten en recursos que el jugador debe emplear para alcanzar ciertos objetivos. Por ello, raramente estos juegos han sido definidos como democráticos y se les ha llamado también *God Games*. Sin embargo, en ocasiones los ciudadanos no son marionetas obedientes, sino sujetos con intereses y agencia que, si bien no participan en la toma de decisiones, sí ejercen formas diversas de contrapoder (Moreno, 2022a).

En este juego el equilibrio entre el contrapoder ciudadano y el poder del jugador no es un proceso dinámico, en el que las jugadoras pueden alcanzar compromisos con la ciudadanía y reforzar, o relajar, su autoridad. De esa forma, en este trabajo se entiende la democracia en el videojuego como una relación entre autoridad del jugador y ciudadanía, una definición que, si bien no aplicaría a sistemas

políticos reales, es útil en el contexto del juego. El objetivo, entonces, es comprender: 1) Si *Frostpunk* genera aprendizajes políticos particulares y 2) Cuáles son esos aprendizajes.

La propuesta central de este artículo es que el *gameplay* de *Frostpunk* no sólo conduce de forma casi inevitable a una escalada autoritaria, sino que también la justifica en términos narrativos, afectivos y mecánicos, observándose un aprendizaje político autoritario entre los jugadores que participaron en el estudio.

2. Metodología

Los *game studies* son una disciplina con relativamente poca historia y se encuentran aún en el proceso de desarrollar un corpus metodológico propio del campo. Se han propuesto muchos métodos de análisis de contenido de un objeto complejo e interactivo como el videojuego (Pérez, 2010; Bogost, 2006; Planells, 2015). Más recientemente, su expansión desde el concepto de *game* hacia el de *play* ha supuesto una diversificación metodológica, incluyendo la incorporación de la entrevista en profundidad o los grupos de discusión como pilar fundamental de varios estudios previos (Mortensen & Jørgensen, 2020). Este trabajo combina tanto perspectivas ludológicas, narrativas y enunciativas del juego (Pérez, 2010) como, sobre todo, un estudio de recepción basado en la recopilación de materiales múltiples. En concreto, se emplearon: 3 entrevistas en profundidad a voluntarios que jugaron a *Frostpunk* para esta investigación; 27 cuestionarios de respuesta abierta relacionados con el juego, para alumnos que jugaron como parte de una programación docente; la grabación de varias partidas de jugadores voluntarios; y, finalmente, realizamos debates grupales después de prácticas de juego.

Los datos fueron recopilados entre 2021 y 2023, a través del acceso a alumnos en clases de grado y máster y de un muestreo con bola de nieve para las entrevistas. Ambos factores han llevado a un sesgo por nivel educativo (todos los participantes cursaban o habían finalizado estudios universitarios) y un sesgo ideológico en la muestra más reducida de las encuestas (los tres participantes se autoidentificaban como simpatizantes de izquierda).

Las entrevistas se orientaron a las experiencias de juego de *Frostpunk*. Se les pidió que narraran su partida y se les fue preguntando por su estrategia, dificultades y momentos significativos, relación con los ciudadanos, afectos, dilemas éticos y aprendizajes políticos obtenidos a partir del juego; un guion similar se aplicó a los cuestionarios. Las entrevistas tuvieron una duración entre treinta minutos a más de una hora.

3. Frostpunk y sus sistemas fundamentales

En términos de narrativa, *Frostpunk* nos sitúa en una época victoriana *steampunk*, en la que una rapidísima glaciación ha provocado un colapso del imperio que, sin embargo, ha elaborado un plan para la supervivencia de la humanidad: la construcción de inmensos generadores en el ártico, donde abunda el carbón. La cinemática inicial muestra el éxodo de un grupo de refugiados climáticos que, tras perder a muchos compañeros por el camino, alcanzan uno de esos generadores. El objetivo consiste en construir allí una ciudad que sobreviva a temperaturas descendentes y averiguar si alrededor queda alguien vivo o si somos, como se sugiere, la última ciudad del planeta.

Uno de los primeros hitos del desarrollo será construir una baliza que permita aventurarse al exterior. Gracias a ello podremos rescatar a varios grupos de refugiados, que nos informarán sobre la existencia de una ciudad mayor, Invernía. Muchos ciudadanos depositarán sus esperanzas en la supuestamente más desarrollada ciudad, por lo que descubrir que Invernía ha caído en la desolación y el canibalismo será un golpe desmoralizador. Frente a esa coyuntura, el jugador deberá escoger uno de dos caminos ideológicos gracias a los cuáles ofrecer esperanza a la gente: la fe o el orden. Cada uno permitirá la firma de nuevas leyes de "propósito".

Como consecuencia del descubrimiento de Invernía, un grupo de ciudadanos, llamados "los londinenses", buscarán abandonar el asentamiento para volver a Londres, una empresa aparentemente suicida. Los Londinenses intentarán convencer a otros para marcharse y robarán comida o disminuirán la esperanza a través de sus proclamas.

Debemos intentar disminuir el número de Londinenses para que su salida no desestabilice el funcionamiento de la ciudad. Varios días después, se anunciará que se aproxima una enorme tormenta, a la que la comunidad deberá sobrevivir antes del fin del escenario. Otros escenarios que se pueden jugar después del primero incluyen historias situadas en el mismo mundo, como la construcción de los generadores. Sin embargo, mientras no se indique lo contrario todo este artículo se refiere a la historia inicial: "Nuevo hogar".

En términos mecánicos, *Frostpunk* es, en primer lugar, un juego de gestión de recursos, que pone en marcha un sistema de recursos que incluye carbón, comida, madera, acero, edificios, tecnología y mano de obra. La extracción de cada uno necesita de otros y cada uno permite responder a los principales retos del juego: sobrevivir al frío y alimentar a la población. En las entrevistas y cuestionarios, la asunción del vocabulario de los recursos es común y es muy habitual que describan la identificación de los ciudadanos como mano de obra como una actitud necesaria para afrontar la partida: "Si quiero ganar la partida tengo que volver a ver a las personas como si fuera recursos" (Roberto, entrevista); "Al principio, mi impulso y lo que quería hacer era tratarles como individualidades singulares, ¿no?, y pensar en ellos realmente como personas ciudadanas. [Pero] llegó un punto en el que... tenía que pensarlas más como números, como recursos" (Miguel¹, entrevista).

De esta forma, se constituye un sistema de equilibrio en el que los jugadores deben perseguir una optimización. El exceso de un recurso representa un coste de oportunidad, ralentizando el desarrollo de una comunidad política que se enfrenta a una carrera contrarreloj contra las temperaturas.

En *Frostpunk*, la victoria se logra sobreviviendo hasta el final de la historia. La derrota, sin embargo, puede producirse por dos factores: debido a la muerte de todos los ciudadanos o por alcanzar el máximo nivel de descontento, o el mínimo nivel de esperanza, lo que provocará una revuelta ciudadana que nos expulsa del poder.

Estos dos sistemas (esperanza y descontento) se encuentran relacionados con el sistema principal de gestión de recursos. El descontento se produce cuando empleamos en exceso la fuerza de tra-

bajo (a través de jornadas laborales extendidas) o cuando no podemos asegurar el alimento, el calor o la atención médica. La esperanza, por su parte, depende en gran medida de las muertes, que se producen también cuando no podemos asegurar la alimentación, el calor y la asistencia médica.

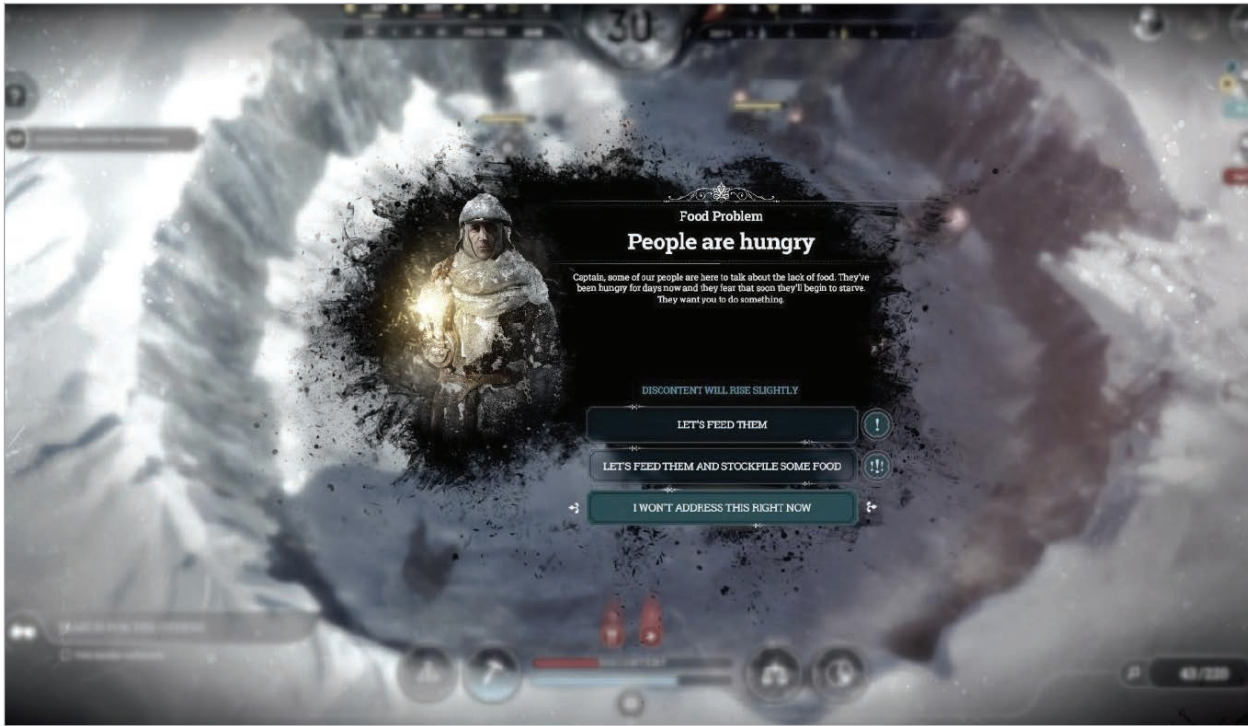
Por último, *Frostpunk* presenta la particularidad de los libros de leyes, que ofrecen la posibilidad de alcanzar mayores recursos o aumentar la eficiencia de los ya existentes, por ejemplo ampliando la jornada laboral o aprobando el trabajo infantil.

La firma de leyes positivas para el sistema de recursos supone dos tipos de costes. El primero es un coste práctico: los indicadores de descontento y de esperanza se verán afectados, por lo que éstos no son sólo peligros o indicadores del estado de ánimo ciudadano, sino recursos propios integrados en el sistema general de recursos del juego (firmar la ley de trabajo infantil significa invertir esperanza a cambio de mano de obra).

El segundo, por su parte, es un coste moral: los jugadores comparten la idea de que muchas de esas leyes son moralmente reprobables y se resisten, en ocasiones, a su firma. De ese modo, la búsqueda matemática de la eficiencia se complementa con un problema ético, para el que los jugadores elaboran razonamientos y justificaciones morales para sus actos, en línea con lo estudiado por Karen Schrier (2016). En opinión de los jugadores: "Mis leyes... casi todas eran dilemas morales, más que técnicos" (Miguel, entrevista); "Aprobamos la ley de trabajo infantil para poder conseguir más carbón. No es una ley de la que nos sentimos orgullosos pero el frío amenazaba y la falta de carbón era muy evidente" (Cuestionario).

Este debate moral se ve acrecentado por los propios esfuerzos en términos de diseño por construir esta clase de dilemas morales. El apartado artístico y gráfico de *Frostpunk* está diseñado para mostrar el sufrimiento de los ciudadanos (ver **figura 1**), al punto de que alguno de los jugadores participantes en la investigación lo consideraron exagerado. Dolkemeyer (2020), en tanto, nombra varios aspectos enunciativos que posicionan al jugador como parte de esa comunidad política a través de compartir elementos sensoriales con los ciudadanos. Por ejemplo, conforme baja la temperatura, apreciamos un efecto de formación de hielo en los late-

Figura 1: Petición Ciudadana



Fuente: captura propia

rales de la pantalla y la muerte de cada ciudadano va acompañada por el sonido de una campana. El símbolo de la campana parece efectivo:

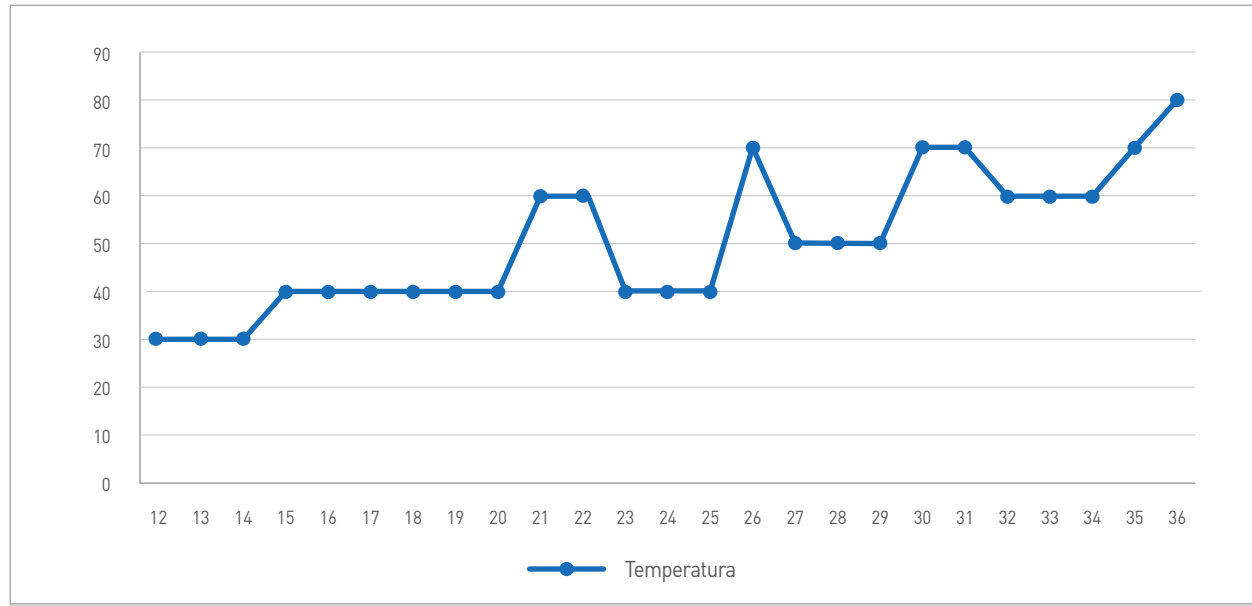
La cuestión de las muertes, que además producen un sonido de campanas cada vez que se produce una, me afectó de una manera más física al principio, hasta que asimilé que eran un daño colateral que tenía que aguantar para salvar a los demás (cuestionario).

El funcionamiento correcto y eficiente de estos sistemas provoca bucles de retroalimentación positiva y, también, lo contrario, es decir, retroalimentación negativa. Si somos eficientes recolectando recursos lograremos antes alcanzar edificios que mejoren más aún la eficiencia, acelerando nuestro progreso; por el contrario, las dificultades, retrasos e ineficiencias entorpecerán el proceso. Si existe un exceso de frío con relación a nuestras capacidades de calefacción, la población enfermará y perdemos fuerza de trabajo, dificultando el propósito de "igualarnos" en la carrera. Estos bucles negativos permiten aumentar la dificultad del juego, en particular cuando se producen fuertes disminuciones de temperatura. Como se puede comprobar en la **Figura 2**, que registra el desarrollo de las tempe-

raturas en una partida de *Frostpunk* en dificultad normal, aunque la tendencia general de las temperaturas es a una disminución, encontramos breves aumentos y bajadas drásticas, provocando esos mismos bucles negativos que generan un estado de preocupación en los jugadores.

Se te escapaba de las manos. Esa sensación continua. Tú pensabas que estabas gestionando más o menos todo bien y, de repente, cualquier tontería te desbarataba todo. Era... sí, eso, que no sabías muy bien cómo gestionar, que era... improvisación total, tú intentabas prevenir ciertos acontecimientos y no había forma de prevenir (Roberto, entrevista).

Al mismo tiempo, *Frostpunk* es un juego difícil, que exige una gestión eficiente. Más importante aún, no existe un tutorial como tal, sino que se encuentra integrado en la partida, en la forma de pequeños mensajes que explican los sistemas y son accesibles en la parte superior izquierda de la pantalla, así como también cuenta con un sistema de misiones que guía en los primeros pasos. Los jugadores son lanzados a la labor de la gestión en un estado de desconcierto y desconocimiento que el juego mantiene durante largo tiempo, generando habi-

Figura 2. Evolución de la temperatura en *Frostpunk*

Fuente: Elaboración propia. La temperatura desciende pero se representa de forma ascendente para simular la curva de dificultad. Se detiene al inicio de la tormenta final, cuando la temperatura baja drásticamente.

tualmente fracasos en las primeras partidas y una sensación de confusión común:

No te hacen un tutorial al principio [...] a la primera hora ya te soltaban allí, pum, en un campo helado y... sobrevive. Y era complicado la verdad (Roberto, entrevista)

El juego es muy poco intuitivo y enseguida te empieza a agobiar (Cuestionario).

En términos mecánicos, la combinación de la dificultad, la confusión inicial y los cambios bruscos de temperatura que descolocan a las jugadoras son aspectos que empujan a estas a la adopción de las medidas moralmente problemáticas incluidas en el libro de leyes. Es común, como puede observarse en el siguiente *verbatim*, que estos se sientan “empujados” por el juego para hacer cosas que en un principio no querrían.

Me daba la sensación de que el juego me empujaba a asumir formas de gobierno cada vez más autoritarias y más despóticas para poder mantenerme en el gobierno (Miguel, entrevista).

Sí creo que te empujaba un poco a hacer una versión más o menos... violenta, dictatorial, en el sentido de que en cuanto empezaba a haber dis-

turbios, [...] lo que te pedía era tomar tú el monopolio de la violencia, porque tú necesitabas que esa gente se dejara de pelear y se pusiera a trabajar (Irene, entrevista).

Y era como, joder, es que el juego te está obligando a que seas cabrón, la verdad (Roberto, entrevista).

Sin embargo, estos sistemas sólo representan una parte de los motivos por los que las jugadoras iniciarán, casi unánimemente, una escalada autoritaria. Otros motivos pueden encontrarse en la representación, mecánica y narrativa, de los ciudadanos como un peligro para el jugador y como una turba infantil e irracional.

4. La representación de los ciudadanos y la escalada autoritaria

Encontramos una primera tendencia por parte de los jugadores a elaborar una relación empática con los ciudadanos. Aunque está lejos de ser unánime, y las jugadoras se posicionan en un amplio espacio entre la cercanía y el alejamiento con los ciudadanos, sí es bastante común que afirmen preocupar-

se y sentir empatía por las personas, al menos al inicio de las partidas.

Entrevistada: Siempre empatizábamos con las personas, intentábamos darles todo lo que pedían para que estuvieran contentos. Le dábamos todo pese a que el juego en alguna ocasión nos advertía que no era necesario (Cuestionario)

Entrevistador: [E]n la primera partida sí que tuviste un poco más de relación empática con los ciudadanos.

Entrevistada: sí, creo que sí, creo que me enterneía más, como que me los imaginaba como personitas... y yo creo que eso fue un poco el periodo de aprendizaje hasta que le cogí un poco la dinámica al juego. Y cuando automaticé ciertas cosas, creo que fue cuando me distancié un poco [...] (Irene, entrevista).

Sin embargo, cuando la situación en el juego se complejiza, las demandas ciudadanas se vuelven más incómodas. Exigen al jugador respuestas a problemas de los que muchas veces ya es consciente y no se ve capaz de solucionar, aumentando su estrés o suponen una modificación cortoplacista de sus prioridades estratégicas.

De repente me obligaba a construir una cosa que no estaba en mis planes con los recursos que estoy construyendo, ¿no? Pues entonces es mejor obviar las demandas y ya está. Y luego ya jugar con la barrita... claro, ya hay un poco en ese cambio de lógica, no pensarles como ciudadanos que hacen demandas, si no pensarles como algo que hace un efecto o tiene un efecto en la barrita de esperanza o en la barrita de descontento (Miguel, entrevista).

Lo que hay que hacer ahora en el juego es esto y me estáis molestando, me estáis mareando, dejadme hacer lo que tengo que hacer (Irene, entrevista).

Con el paso de los días y al tener tantos problemas acumulados me frustraba el que me pidieran tantas cosas y pasaba un poco de ellos (Cuestionario).

Ya se están quejando, vaya quejicas la verdad (grabación de partida).

En ese sentido, la representación de los propios ciudadanos empieza a cambiar y muchas jugadoras se ven frustradas con ellos. El propio juego, al inicio de la partida, sugiere ignorar algunas peticiones ciudadanas por no ser "buenas para la gente" (**Figura 2**). Para las jugadoras, los ciudadanos empiezan a mostrarse irracionales e incluso caprichosos, no siendo conscientes de la grave situación que están viviendo y los sacrificios necesarios. El episodio de los Londinenses, en el que parte de la población desea abandonar la comunidad, es significativo en este proceso.

Entrevistador: El momento de los londinenses, ¿cómo te sentó?

Entrevistada: Ah, fatal, fatal. ¿Esto a qué viene, dónde se quieren ir, dónde van a estar mejor que aquí? Porque además, me daban ganas [...] de mandarles a explorar, y que se volvieran aprendidos, que no tenía sentido ir a ningún sitio. Porque cuando mandabas a los exploradores, tú veías que por todas partes estaba todo peor que en tu pueblo (Irene, entrevista).

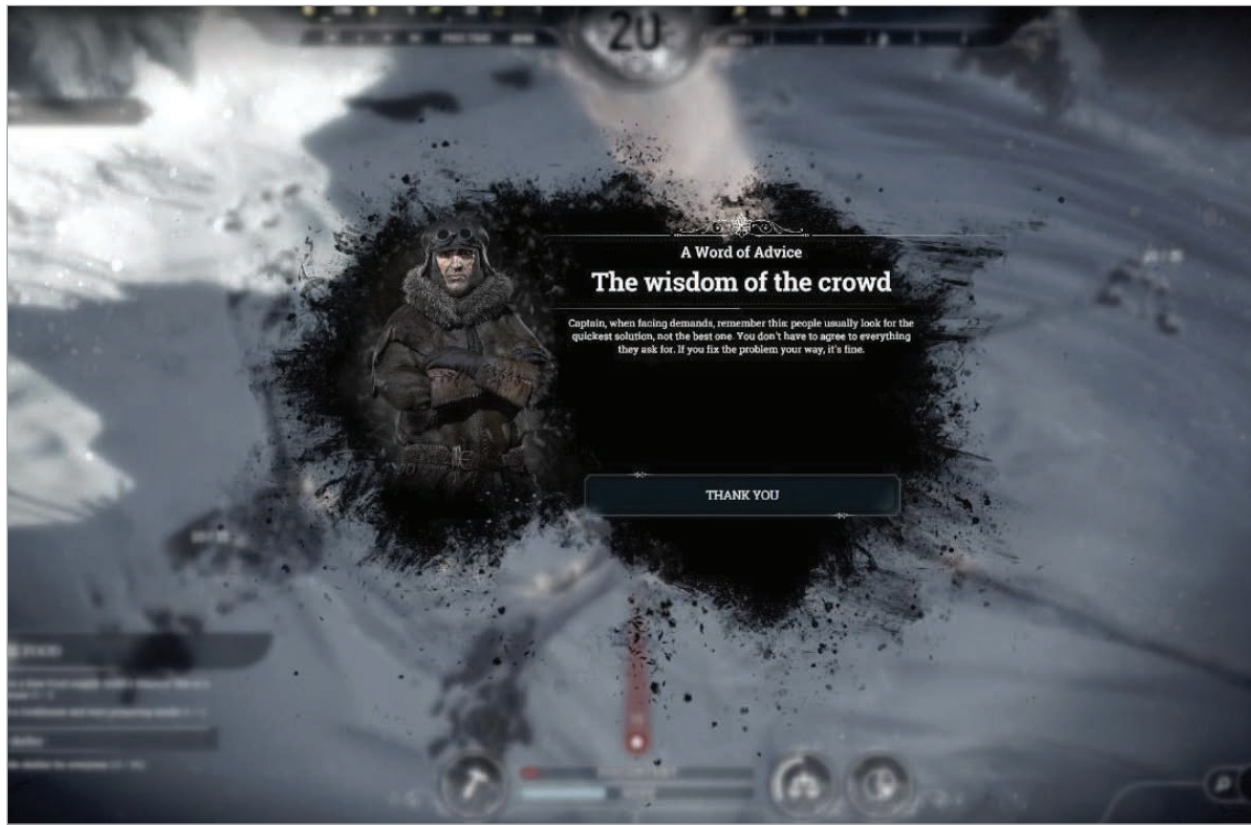
En mi opinión yo les veía [a los londinenses] como unos gilipollas [ríe]. Decía, pero esta gente, ¿dónde va a ir? (Roberto, entrevista).

La infantilización de los ciudadanos, en ese sentido, apareció en varias entrevistas

[...] cuando se levantaban por las mañana y estaban tristes, y decían, estamos hartos de esta vida que nos ha tocado, y me echaban a mí la culpa de esta vida que les ha tocado, pues me indignaba un poco, y decía, "pero no os habéis dado cuenta de la situación en la que estamos? ¡Que no tienes 5 años!". Precisamente una persona que se queja de esa manera no me parece una personas que esté en situación de tomar decisiones por sí misma. Porque, el ponerse a llorar en una esquina no era una de las opciones para la supervivencia (Irene, entrevista).

Habitualmente, el conflicto con los ciudadanos se convierte también en un problema personal, incluso una falta de respeto por parte de éstos. *Frostpunk* es un juego relativamente intenso en términos emocionales y las jugadoras sienten verdadero enfado o indignación con respecto a la comunidad política. En cierto punto, la incapacidad de los ciu-

Figura 3: Advertencia inicial en el juego sobre no seguir demasiado las peticiones ciudadanas



Fuente: captura propia

dadanos de proponer medidas o la imposibilidad de convencerles de la necesidad de sacrificio provocaba un vacío comunicativo problemático:

Me frustraban sus peticiones y quejas. Intentaba empatizar con ellos pero ellos no empatizaban conmigo (Cuestionario).

Cuando vi que había gente que estaba robando de los materiales compartidos de todos, es de las cosas que más me enfadó, y a esos por ejemplo sí que les mandé a los custodios de la paz para que les castigaran severamente (Roberto, entrevista).

Ante esta situación, las jugadoras se ven empujadas a una escalada autoritaria. Esta se ofrece en el segundo libro de leyes, el libro de propósito, que nos permite escoger entre dos caminos: la fe y el orden. Ambos siguen lógicas similares: se iniciarán con leyes aparentemente anodinas e inofensivas, como las oraciones matinales o puestos de vigilancia vecinal (que rápidamente salvan a un niño de una caída, para aumentar su aceptación). Conforme se avanza en las leyes (y siempre a decisión del

jugador), obtendremos ventajas en nuestros sistemas de recursos y mayor control de los indicadores de esperanza y descontento, gracias a herramientas de control social, propaganda y represión. En última instancia, ambos caminos acaban en una ley muy similar, que instaura un estado totalitario.

En este sentido, emerge el trasfondo *schmittiano* (Schmitt, 1998) del conflicto entre el jugador y los ciudadanos. Sterczewski (2016) propone una lógica de análisis de varios juegos siguiendo la distinción de Chantal Mouffe (2019) sobre democracias agonísticas y antagonistas. De aplicarse a *Frostpunk*, observaríamos el desarrollo de un antagonismo radical en el que los ciudadanos pasan de ser objetos de cuidado a enemigos, con momentos de reunificación nacional, como la salida de los londinenses, que pone fin a la disidencia. La culminación narrativa del libro de propósito, por su parte, es la construcción de un estado totalitario que constituye a la comunidad política a través del exterminio del "otro" que opta por resistirse (Klosinski, 2020). Este nuevo estado representa al mismo tiempo el culmen de la tranquilidad del jugador, puesto que

el peligro de revuelta queda prácticamente descartado (“la esperanza dejará de ser un problema”) y la culminación de la distopía en *Frostpunk*.

Avanzar en el libro de propósito aporta beneficios en términos de recursos, además de neutralizar la capacidad de los ciudadanos de expulsarte del poder. Encuentra, sin embargo, lógicas resistencias morales. La sensación de los jugadores de verse empujados a firmar estas leyes aparece junto a sus resistencias, fundamentadas tanto en la empatía como en la aplicación de leyes morales generales.

Otra [ley] que por ejemplo asumí relativamente pronto, es la de la vigilancia. Porque la vigilancia sube mucho la esperanza. Claro, yo no quería poner guardianes, aquí nos autogestionamos el orden. No... que no haya cuerpos y fuerzas de seguridad del estado. Pues... esa también la tuve que asumir (Miguel, entrevista).

Como que el juego te obligaba, te decían “mejora la casa, o pon comida...” y lo hacía, y te bajaba [el descontento], a lo mejor, un puntito. Y de repente, una vez que ponías los custodios de la paz, te decían “castiga a alguien que ha hecho un grafiti”, y lo hacías, y de repente te bajaba 10 puntos. Y era como, joder, es que el juego te está obligando a que seas cabrón, la verdad (Roberto, entrevista).

En algunos casos, las leyes chocan con una idea de ciudad o civilización más allá de los compromisos éticos inmediatos o evidentes. Tanto el prostíbulo como la ley de duelos y la arena de combate son leyes que generan resistencias porque se sienten como bárbaras o misóginas. Miguel, por ejemplo, se resiste a firmar la ley de duelos porque implicaría “formas de organización más bárbaras, [...] precivilizacionales” en las que “algunos conflictos entre particulares se van a resolver por la vía violenta”.

En ese sentido, los jugadores presentaban a veces proyectos político-éticos de mayor o menor complejidad, en el sentido de una idea de sociedad a partir de la cual querían jugar. Estos proyectos pueden encontrarse en detalles como la organización urbana, el rechazo a prácticas concretas como los entierros o la prostitución, o incluso el nombre de los guardados.

Lo que sí que hice en todas las partidas desde el inicio, y eso que me costaba mucho más, era

intentar construir dentro de lo posible la ciudad más amigable. Todas las fábricas, y todos los elementos los ponía como a las afueras de la ciudad, y todas las casas las ponía al lado del núcleo. (Roberto, entrevista)

[hablando de un debate grupal sobre qué ley firmar] La mayoría quería que se crearan cementerios para poder despedirse de sus seres queridos y hacer una especie de ceremonia solemne. Yo, prefería que se eliminaran, ya que no soy partidaria de los entierros y los cementerios. (Cuestionario).

[Al guardar la partida] ves, ahora lo voy a llamar de otra manera [tras llamar a su primera ciudad Madrid 2025], un sitio que me guste... León [procede a llamar el archivo de guardado León 2050]... en León hace mucho frío. (Irene, grabación de partida).

La escalada autoritaria parece activar varios mecanismos que fomentan su profundización. Estos incluyen la curiosidad propia de los juegos, la búsqueda de una consistencia narrativa, y una sensación de abandono de los principios éticos a partir de puntos de inflexión que normalizan el autoritarismo.

Como que en todas [las partidas] he tenido una narrativa distinta muy coherente. Ha habido una que ha sido una teocracia, claramente, o sea que en cuanto empecé con el camino este de construir una iglesia y eso, me empezó a funcionar muy bien, y como que agoté esa narrativa hasta el final. Y lo mismo me pasó con una partida, que la convertí en una tiranía terrible, violenta. [...] las dos veces me resultó más atractivo y más entretenido que hubiera una narrativa tan clara [...] que todo tuviera más coherencia, un arco narrativo claro, en plan, esta gente, ahora, vive por y para su dios [ríe] (Irene, entrevista).

Asumir que tengo que meter vigilancia para poder seguir jugando [...] fue la [ley] que más me cambió el chip. Porque si ya he asumido que necesito fuerzas y cuerpos de seguridad controlados por el poder... ya puedo asumir muchas más cosas (Miguel, entrevista).

Una vez que firmas los custodios de la paz, allí ya no hay vuelta atrás (Roberto, entrevista).

5. Aprendizajes políticos explícitos y reacciones al final de la partida

Al final del juego (en caso de victoria), *Frostpunk* busca dar un golpe de efecto ideológico. Tras sobrevivir a la ventisca final, vemos una cinemática que presenta en tiempo acelerado el desarrollo de nuestra ciudad desde el inicio. Sobre la sucesión de edificios construyéndose y ciudadanos moviéndose surgen textos que cuentan los sacrificios realizados por la supervivencia. Vemos entonces las diversas leyes inmorales que hemos firmado, así como nuestra casi inevitable escalada autoritaria que sin duda marcará a la comunidad política para el futuro. En los últimos momentos, aparecen sobre la pantalla las siguientes palabras: “La ciudad ha sobrevivido. Pero, ¿ha merecido la pena?”.

El final del juego busca generar no sólo un sabor agrí dulce en la victoria, sino también un *shock* que lleve al jugador a una introspección sobre los peligros de las escaladas autoritarias. Podemos imaginar que el efecto buscado es el remordimiento y la incomodidad, generando una posición de alerta frente a la idea de sacrificar la democracia por supuesta necesidad extrema. Al menos uno de los jugadores refleja el efecto deseado, pero la mayor parte de ellos no alcanzaron el final del escenario, lo que hace difícil estudiar su reacción:

termina con un “vale, has sobrevivido, pero ¿a qué precio? ¿a qué coste?” Y dices tú... “joder, es que es verdad, es que he creado, sin darme cuenta, sólo por ganar el juego, una dictadura”. Que es que va a ser peor que la gente que haya perecido antes del apocalipsis [...]. Entonces, el final del juego me pareció maravilloso, y me da rabia, cada vez que juego, que no haya otro final alternativo. (Roberto, entrevista)

Aunque esta última llamada del juego a la autocrítica puede ser efectiva, también podría no ser suficiente. *Frostpunk* pretende generar una disonancia ludonarrativa a través de una ruptura de expectativas al final del juego que haga al jugador arrepentirse de todo lo que ha hecho antes, pero la fuerza, la inercia retórica de toda la construcción narrativa y mecánica anterior podría invalidar el último punto. Este podría ser rechazado por parecer un moralismo inconsistente con la realidad en el terreno (“sí, claro que había que hacer cualquier cosa por

sobrevivir, yo lo he vivido”) o bien aceptarse como correcto pero no calar lo suficiente, al ser simplemente una gota de narrativa tras horas de juego. En ese sentido, cabe destacar otros aprendizajes políticos que han sido mencionados, y que podrían contener lógicas autoritarias.

El primero, por supuesto, tiene que ver con la infantilización de la ciudadanía y su presentación como una masa barbárica, irracional y caprichosa, de la que hemos hablado antes. Pero además, muchos de los cuestionarios reflejan, cuando se les pregunta directamente por los mensajes políticos que el juego transmite, mensajes y aprendizajes favorables a liderazgos fuertes y autoritarios, que resaltan la dificultad de la tarea del líder y la necesidad de ser empáticos hacia ellos.

En definitiva, no es posible tener siempre contento al pueblo debido a la toma de decisiones que no pueden gustar al pueblo. Aunque, estas decisiones sean las necesarias en el momento. Muchas veces juzgamos a los políticos sin saber realmente el porqué de sus decisiones. En ocasiones, mandar es más complicado que obedecer (Cuestionario).

Creo que el juego te hace ver lo difícil que es una líder, lo duro que es llevar a una sociedad y ponerte en ese lugar (Cuestionario).

El juego consigue que empatices con la presión y las situaciones límite que viven los actores de poder en la actualidad (Cuestionario).

En mi opinión el mensaje que quieren transmitir es que una región tiene que ser gobernada por un líder (Cuestionario).

Este énfasis en la solidaridad hacia los líderes (que no aparece respecto a los ciudadanos) es significativo en tanto que marca la importancia de la posición del jugador. Ocupar la posición de líder es una característica común de los juegos de estrategia, por lo que este aprendizaje podría extenderse hacia el género en su conjunto, junto con otros que no se han observado de forma explícita aquí (por ejemplo, la creencia en la capacidad propia de gestionar asuntos públicos).

También es difícil saber hasta qué punto estos aprendizajes dependen de predisposiciones políti-

cas previas. En términos generales, las entrevistas, cuyos protagonistas tienen un fuerte alineamiento hacia la izquierda, no presentan directamente este planteamiento de apoyo a los líderes, que sólo aparece en cuestionarios. Es razonable, en ese sentido, pensar que el juego tenga un potencial socializador mayor entre personas menos socializadas.

Otra mención habitual en los cuestionarios es la idea de lo maquiavélico en el sentido de que el fin justifica los medios. Algo relevante sabiendo que en los videojuegos los fines se establecen fundamentalmente por parte de los diseñadores, como objetivos de victoria. Otros comentarios presentan los mensajes como preguntas políticas más amplias, abiertas a interpretación.

El juego te acerca a una experiencia muy extrema de poder. Te hace pensar que tipo de gobierno quieres aplicar, qué normas vas a realizar y qué importancia le das a tu población. (Cuestionario).

La idea del juego como algo que hace preguntas e incita dudas, más que aprendizajes políticos claros, es particularmente interesante en una de las entrevistas que explicita una posición ideológica personal se sitúa en torno al movimiento libertario. Para el entrevistado, el juego plantea una pregunta honesta sobre la necesidad de sacrificar libertades individuales y colectivas a favor de la supervivencia en un estado de emergencia. Y aunque no comparte ética ni políticamente esa idea, sí admite pensar al respecto a través del juego, o que el propio juego cuestione de forma razonable algunos de sus principios:

Creo que este tipo de debates, a la gente, a las posiciones más antiautoritarias, les pone en un problema, ¿no? Porque es como relegar en una cierta... pues concepción benevolente al final, en términos antropológicos, ¿no? [...] lo que quiero decir con esto es que.... Que el juego muestra bien que no es tan sencilla esa respuesta. O sea, que tiene algo de ideológico asumir que no es necesario, en situaciones extremas, un gobierno más despótico para salvar a la comunidad. (Miguel, entrevista).

Al preguntarle si considera que ese vínculo entre autoritarismo y eficacia política podría ser real en situaciones de emergencia más allá del juego, es también esclarecedor del debate con el juego y su

capacidad de influencia en una persona ideológicamente formada y autoconsciente. El choque entre la simulación y sus propios valores, lo que Bogost (2006) llamaría *simulation fever*, no provoca en este caso ni asumir ni rechazar automáticamente el planteamiento del juego, sino un proceso de reflexión y una puesta en duda, que podría ser habitual entre personas politizadas.

E: ¿Crees que sobre todo esto que hemos hablado hubieras respondido de la misma forma hace un año, antes de jugar?

M: [piensa]. Probablemente no. Probablemente hubiera... me hubiera inclinado más al lado ideológico de negar que eficacia y autoritarismo estén vinculados. Es verdad que, el juego, por sí mismo, me hace difícil sostener este argumento [ríe]. Claro, luego la pregunta es, cuánto efectivamente del juego se corresponde también a una concepción ideológica de eso, o cuanto responde a la situación real, ¿no? Pero sí que es verdad que el juego de alguna forma me enfrenta a... bueno, pues, con el juego no puedo demostrar mi hipótesis ideológica, desde luego. Más bien el contrario.

E: ¿Por tanto te la hace un poco replanteártela, no? En algún momento

M: Sí, en algún punto sí, si no replanteármela, pues no asumir con tanta... como asumir más el elemento ideológico de mi respuesta. (Miguel, entrevista).

Este extracto es interesante para pensar en las diversas formas de socialización política que se pueden realizar a partir de un juego. Si bien algunos pensadores enfocan fundamentalmente la idea del juego como lugar a partir del cual se generan reflexiones (Sicart, 2013; Roth, 2018), también es cierto que muchas de las entrevistas parecen reflejar transmisiones ideológicas directas, con fórmulas como "me ha hecho ver que...". Probablemente exista una relación compleja entre politización previa, formas de juego (en el sentido de *play*), y argumentos lúdicos que deba ser estudiada en mayor profundidad para entender los procesos de socialización política a través de videojuegos.

Por último, cabe destacar una crítica expresada en varias ocasiones sobre la limitada representación de alternativas ideológicas en el juego. Algunos

jugadores sienten que *Frostpunk* limita las decisiones a opciones morales y opciones eficientes y, en ocasiones, ni siquiera permite una opción moral viable. Por ello, reivindican una mayor pluralidad ideológica, una “tercera vía”. Al mismo tiempo, las exigencias del juego de estar controlando constantemente una situación difícil se nombran como aspectos que impiden la “creatividad” ideológica.

Pero me ha resultado un poco exigente en los objetivos que tenías que ir cumpliendo todo el tiempo, lo cual me ha impedido un poco expresar toda la creatividad que te permite el juego. [Si el juego hubiera sido más fácil] tal vez me hubiera permitido experimentar más, hacer más juego político, ¿no? [...] No sólo voy a darles de comer suficiente, si no que voy a ver qué tipo de sociedad creo. (Irene, entrevista).

Una cosa que echo en falta del juego es que siempre acaba en un elemento dictatorial. Me gustaría, aunque fuera mucho más difícil jugar la partida, que la pudiéramos construir como si fuera un estado socialdemócrata, donde se garantizaran ciertos derechos. Aunque pierdas. Y al final yo creo que es un poco el lema de ese juego, que vamos por el mal camino, en plan la crisis climática... y no creo que todo, en plan, aunque llegáramos a una situación postapocalíptica, tenga que ser así. Y es uno de los problemas que veo, en plan, en la ciencia ficción y en las distopías, que todo al final acaba terminando en una dictadura súper *chunga*. (Roberto, entrevista).

6. Conclusión

Entender los procesos de socialización política de un videojuego es una tarea compleja, particularmente porque las experiencias de juego no tienen el mismo impacto que experiencias vitales más constantes y relevantes. Más aún, los aprendizajes políticos no siempre van en la línea de lo esperado por la crítica o las intenciones de los diseñadores. Eso nos obliga a insistir en los estudios de recepción, explorando metodologías adecuadas. En este caso se han detectado aprendizajes políticos autoritarios en los jugadores, no tanto porque los jugadores optaran por la escalada autoritaria, sino

fundamentalmente porque la justificaban como una necesidad ineludible y en base a una representación de la ciudadanía como una turba irracional e infantilizada.

Los videojuegos de simulación de gobierno, como *Frostpunk*, sitúan al jugador en la posición política del gobernante, abriendo la puerta a un conjunto de aprendizajes sobre lo que significa la tarea de gobierno. Este artículo pretende ser una contribución, por una parte, al estudio de los videojuegos de simulación de gobierno en particular, mostrando los riesgos autoritarios presentes en la relación entre jugador y ciudadanía. Por otra parte, busca contribuir al campo de los estudios de recepción en videojuegos, mostrando que es posible identificar aprendizajes políticos complejos a través de técnicas como la entrevista semiestructurada o el cuestionario abierto.

Al mismo tiempo, este estudio no está exento de límites. La muestra, en particular de personas entrevistadas, es pequeña, y aunque se han identificado aprendizajes políticos no sabemos nada respecto a su pervivencia en el tiempo o su capacidad para generar cambios actitudinales en el largo plazo. Futuros estudios con más recursos deberán abordar estos problemas, pero al menos surgen líneas de investigación interesantes que generan cierta preocupación e interés por la forma en la que se diseñan los juegos.

En última instancia, la forma en la que jugamos es un acto político. Alfonsin (2022) recalca la existencia de un logro oculto en *Frostpunk*, el “camino dorado”, basado en la gestión ética. Para lograrlo, no debemos caer en el autoritarismo, y nadie debe morir. Lograrlo exige un excelente dominio del juego, pues es un reto complicado, pero es una estrecha ventana para demostrar que las cosas pueden hacerse de forma distinta. Tras acabar las revisiones de este artículo, creo que me toca volver a jugar e intentarlo.

Nota

1. Los nombres que aparecen en este artículo no son los nombres reales de las personas entrevistadas

Referencias

- Alfonsin, B. (2022). *College student's perceptions of online learning during the pandemic, and Frostpunk, the apocalypse, and the "enduring temptation" of ecofascism* [Tesis doctoral, Texas Tech University]. ThinkTech digital repository. <https://ttu-ir.tdl.org/items/e4c885b8-3d67-438e-b4a7-2a4333137a5e>
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/6997.001.0001>
- Cox, M., & Zagal, J. (2022). Sustainability in city-building games. *Proceedings of DiGRA 2022 Conference*. Disponible aquí: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1344>
- Diamond, L. (2021). Democratic regression in comparative perspective: scope, methods, and causes. *Democratization*, 28(1), 22-42. <https://doi.org/10.1080/13510347.2020.1807517>
- Dishon, G., & Kafai, Y. B. (2022). Connected civic gaming: rethinking the role of video games in civic education. *Interactive Learning Environments*, 30(6), 999-1010. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1704791>
- Dolkemeyer, L. (2020). Autocracy for the People. Modes of response-able Action and the Management of Demise in *Frostpunk*. *Gamevironments*, (13), 64-102. <https://doi.org/10.26092/elib/402>
- Fijak, M., & Stokalski, J. (2019). Beyond Fun in Frostpunk. En Short, T. & Tarn, A. (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (pp. 241-255). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780429488337>
- Frostpunk (2018). (PC) 11 bit studios.
- Kłosiński, M. (2020). Frostpunk: Longing for the Biopolitics of a State of Emergency. *Teksty Drugie*, 1, 284-298. DOI: 10.18318/td.2020.1.1
- Kolek, L., Ropovik, I., Šisler, V., van Oostendorp, H., & Brom, C. (2023). Video games and attitude change: A meta-analysis. *Contemporary Educational Psychology*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102225>
- Licari, P. (2020). *Press B to March: The Effects of Video Games on Political Behavior* [Tesis Doctoral, University of Florida]. ProQuest Dissertations Publishing. <https://www.proquest.com/openview/8feda55f2b10ddace439997af6ca84d8/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Moreno-Azqueta, C. (2022a). Características democráticas en videojuegos de simulación de gobierno. *Obra digital*, (22), 49-65. <https://doi.org/10.25029/od.2022.346.22>
- Moreno-Azqueta, C. (2022b). ¿Quiénes somos en los juegos de estrategia? Un análisis de las posiciones encarnadas e imaginadas por los jugadores en *Frostpunk*. *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 9(18), 112-135. <https://doi.org/10.24137/raeic.9.18.6>
- Mortensen, T. E., & Jørgensen, K. (2020). *The paradox of transgression in games*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780367816476>
- Mouffe, C. (2019). *La paradoja democrática: el peligro del consenso en la política contemporánea*. Gedisa.
- Pérez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. [Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra]. Tesis Doctorals en Xarxa. <https://www.tdx.cat/handle/10803/7273#page=1>
- Pena, J., Hernández Pérez, J. F., Khan, S., & Cano Gómez, Á. P. (2018). Game perspective-taking effects on players' behavioral intention, attitudes, subjective norms, and self-efficacy to help immigrants: the case of "papers, please". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(11), 687-693. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0030>
- Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: de "Super Mario" a "Portal"*. Càtedra. <http://hdl.handle.net/10486/676406>
- Roth, M. (2018). *Thought-provoking play: Political philosophies in science fictional videogame spaces from Japan*. Lulu.com.
- Schmidtt, C. (1998). *El concepto de lo político*. Alianza Editorial.

- Schrier, Karen (2016). Designing role-playing video games for ethical thinking. *Educational Technology Research and Development*, 65, 831-868. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9489-7>
- Sicart, M. (2013). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9052.001.0001>
- Sterczewski, P. (2016). Conceptualizing social and political conflict in games: Hegemony, agonism and the post political in Crusader Kings II, Democracy 3 and SimCity. *Abstract Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Scotland, 2(13). <http://www.digra.org/digital-library/publications/conceptualizing-social-and-political-conflict-in-games-hegemony-agonism-and-the-post-political-in-crusader-kings-ii-democracy-3-and-simcity/>

Sobre el autor:

Carlos Moreno Azqueta es graduado en Ciencias Políticas en la Universidad Complutense de Madrid y estudiante de doctorado en la Universidad de Castilla la Mancha (ambas en España), donde analiza cómo los videojuegos de simulación de gobierno funcionan como herramientas de socialización política. Sus líneas de investigación incluyen los *game studies*, la sociología, los estudios de género y el ecologismo.

¿Cómo citar?

Moreno-Azqueta, C. (2024). *Frostpunk* y el camino del autoritarismo: Explorando aprendizajes políticos autoritarios en un estudio de recepción de un videojuego post-apocalíptico. *Comunicación y Medios*, 33(49), 159-172. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2024.72305>