

# LA POLÍTICA A LA QUE JUGAMOS. CULTURA, VIDEOJUEGOS Y LUDOFICCIÓN POLÍTICA EN LA PLATAFORMA STEAM

THE POLITICS THAT WE PLAY. CULTURE,  
VIDEOGAMES AND POLITICAL LUDOFICTION  
ON STEAM

<https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>

**Salvador Gómez-García**

Universidad de Valladolid

[sgomez@uva.es](mailto:sgomez@uva.es)

<https://orcid.org/0000-0001-5126-6464>

**Mar Chicharro-Merayo**

Universidad de Burgos

[mdchicharro@ubu.es](mailto:mdchicharro@ubu.es)

<https://orcid.org/0000-0001-7510-1373>

**Mireya Vicent-Ibáñez**

Universidad Complutense de Madrid

[mireyavi@ucm.es](mailto:mireyavi@ucm.es)

<https://orcid.org/0000-0002-8331-5387>

**Patricia Durántez-Stolle**

Universidad de Valladolid

[patricia.durantez@uva.es](mailto:patricia.durantez@uva.es)

<https://orcid.org/0000-0002-6898-6350>



**Para citar este trabajo:** Gómez-García, S., Chicharro-Merayo, M., Vicent-Ibáñez, M. y Durántez-Stolle, P. (2022). La política a la que jugamos. Cultura, videojuegos y ludoficción política en la plataforma Steam. *index.comunicación*, 12(2), 277-303.

<https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>

Los resultados de este trabajo se enmarcan en el proyecto I+D+i «Politainment ante la fragmentación mediática: desintermediación, engagement y polarización» (PID2020-114193RB-I00) financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad.

**Resumen:** Esta investigación parte de la reconocida influencia de los medios de comunicación en la esfera y el discurso político, así como de la popularidad de la plataforma Steam en la distribución de videojuegos para ordenador. De este modo, se propone un análisis de los rasgos del discurso de las fichas de los juegos de contenido político en este medio de distribución de contenidos. La selección de la muestra parte de una serie de palabras clave (*Politics, Political y Political Sim*) para identificar un conjunto representativo de juegos (n=64) que desarrollan algún aspecto de la política contemporánea (representaciones, ideologías o modelos de gobierno). Para ello, se combina el análisis de contenido cuantitativo y cualitativo de los paratextos de estos juegos (concretamente, los contenidos presentes en la ficha de cada uno de ellos). La exploración de estos contenidos destaca una lectura de la actividad política de corte pragmático y normativo, influido por su contexto de producción y ciertos vectores ideológicos del escenario contemporáneo como la ideología neoliberal.

**Palabras clave:** *Game Studies*; cultura política; nuevos medios; Steam; *politainment*.

**Abstract:** This research is based on the well-known influence of the media in the political sphere and discourse, as well as the popularity of the Steam platform in the distribution of computer video games. In this way, we propose an analysis of the message of the game cards of games with political content in this medium of content distribution. The selection of the sample is based on a series of keywords (*Politics, Political and Political Sim*) to identify a representative set of games (n=64) that develop some aspect of contemporary politics (representations, ideologies or models of government). To do so, we combine quantitative and qualitative content analysis of the paratexts of these games (specifically, the contents present in the game card of each of them). The exploration of these contents highlights a pragmatic and normative reading of political activity, influenced by its context of production and certain ideological vectors of the contemporary scene, such as neoliberal ideology.

**Keywords:** Game Studies; Political Culture; New Media; Steam; Politainment.

## 1. Introducción

Los desafíos contemporáneos a los que se enfrenta la cultura política de los países occidentales se sitúan en clave de riesgo para el bienestar y buen funcionamiento de los sistemas democráticos. Levitsky y Ziblatt (2018) han advertido de los peligros de la corrosión interna producida, entre otros factores, por los populismos, y que alcanza a la desconfianza y desafección de los ciudadanos hacia el sistema político y sus instituciones (Heiss, 2020). Por tanto, las normas, valores y símbolos que la ciudadanía maneja en relación con los asuntos públicos son elementos por considerar a la hora de valorar el desarrollo del ecosistema político (Dahl, 1998). De este modo, una democracia funcional pasa por considerar el rol de los medios como vehículos de socialización política, pero también como instrumentos de participación y de opinión pública. De ahí que sean considerados tanto parte del problema (Romero-Rodríguez *et al.*, 2015; Persily y Tucker, 2020) como integrantes de la solución (Quevedo-Redondo *et al.*, 2022). Los medios tradicionales, y muy especialmente la prensa, son reconocidos como canales de información y formación en materia política. Del mismo modo, los estudios más clásicos en materia de opinión pública inciden en su papel a la hora de configurar, pero también de reflejar corrientes de opinión (Tarde, 1986; Lippman, 1998).

En esa misma dirección y en un escenario contemporáneo, se ha revisado el progresivo desinterés de los públicos por las denominadas «noticias duras» (*hard news*) a favor de un enfoque «más suave» (*soft power*) en el que se combina información y entretenimiento (Postman, 1985). Esta visión se ha desarrollado desde ópticas diferentes como el *infotainment* (Thussu, 2008), *politainment* (Berrocal, 2017), política pop *online* (Mazzoleni y Bracciale, 2019), *political fandom* (Quevedo-Redondo y Portalés-Oliva, 2017), la celebrificación (Oliva *et al.*, 2015; Gelado *et al.*, 2019) o la narrativa transmedia (Durántez-Stolle y Martínez-Sanz, 2019). Todas ellas destacan un proceso de espectacularización de la política en las últimas décadas que, si bien es una de las posibles vías para acercar el mensaje a los apáticos (Navarro-Sierra y Quevedo-Redondo, 2020), también alerta sobre la degradación de los valores políticos inherentes a las democracias occidentales (Berrocal *et al.*, 2022).

Este escenario sitúa el punto de partida de esta investigación: el proceso de ludificación de la cultura definida por Joost Raessens en torno a una actividad -el juego- que «aparece también en aquellos dominios que en el pasado se consideraban su opuesto», como puede ser la educación, la política o la guerra (Raessens, 2006: 16). Por ello, la consolidación de los juegos digitales y los *Games Studies* en el ecosistema mediático permiten interrogarse

sobre su contribución a la cultura política contemporánea (Bown, 2018; Marcos Molano *et al.*, 2021).

Las iniciativas en ese sentido se pueden conformar en torno a dos grandes grupos. La más popular es la vinculada a los *serious games* que, en el ámbito político, se proponen como «un juego digital que aborda un tema social contemporáneo para fomentar una sociedad más equitativa, justa y/o tolerante» (G4C, 2022). De esta forma, se han analizado iniciativas que investigan juegos con un propósito persuasivo, activista o de concienciación en torno a diferentes realidades políticas (Moreno y Venegas, 2020; Gómez-García *et al.*, 2021), su capacidad para fomentar una conciencia o compromiso político (Cabañas y Jaimen, 2021), o el empoderamiento ciudadano (Lerner, 2014).

El segundo grupo ha centrado su atención en los videojuegos entendidos como productos de consumo y de entretenimiento dirigidos al gran público, así como en su capacidad para reflejar o cuestionar rasgos de los contextos políticos contemporáneos. Uno de los enfoques dominantes en este ámbito ha tenido en cuenta esta permeabilidad entre el discurso de los juegos y la realidad política (Planells, 2020; Planells, 2021). Este potencial se ha reflejado, por un lado, en investigaciones que analizan procesos abstractos y amplios de los regímenes políticos, como pueden ser los grupos de presión en el sistema democrático, la opinión pública, o la amenaza del populismo (Planells, 2015; Moreno y Gómez-García, 2021). Por otro lado, lecturas de movimientos y episodios concretos como, por ejemplo, el impacto de la Gran Recesión económica de 2008 en las representaciones propuestas por los videojuegos comerciales (Pérez-Latorre *et al.*, 2019) o como instrumentos del tecnonacionalismo (Moreno-Cantano, 2022).

Ambas líneas de investigación ofrecen claves de interés puesto que abordan, con puntos de partida diferentes, la contribución del juego digital al imaginario y a la esfera política contemporánea. Una perspectiva que se puede sustentar en la teoría del cultivo, atribuyéndoles mensajes a los que las comunidades audiovisuales están expuestas y que pueden condicionar su percepción del mundo, sus valores o su forma de actuar (Gerbner *et al.*, 2002). La particularidad de los videojuegos en este contexto parte del rol de sus usuarios al plantear la recepción, consumo y transformación del contenido de dichos juegos. A partir de ahí, su contrastado potencial para la generación de emociones -potenciada por la identificación del jugador a través de narrativas inmersivas en primera persona- aumentaría la capacidad y los efectos del mensaje (González-Vázquez e Igartua Perosanz, 2020).

Este proceso afecta tanto a sus creadores y sus intenciones (desarrolladores, productoras, etc.), los mensajes implícitos y explícitos en los juegos,

sus canales de distribución (especialmente las plataformas de distribución de contenido), así como el rol de los propios jugadores a la hora de plantear la recepción, consumo y transformación del contenido de dichos juegos.

La reinterpretación cultural de los jugadores sobre los contenidos implícitos de los videojuegos plantea su importancia como generadores de gratificaciones que van más allá del mero entretenimiento o la evasión, como son la creación de relaciones sociales, el sentimiento de pertenencia a una comunidad y la participación en discusiones y acciones tanto en el mundo *online* como en el *offline*. El fenómeno *fandom* propicia una mayor inmersión, cooperación y participación de los usuarios, y a su vez produce cambios en las estrategias de creación y distribución de los juegos. Cuestiones como estas se aprecian en investigaciones sobre el poder del fan (Booth, 2013; Evans y Stasi, 2014) o el auge de los *streamers* y su capacidad de influencia (King y De la Hera, 2020). En relación con la política, autores como Vaux *et al.* (2021) han explorado la polarización y la movilización de la extrema derecha en grupos de juego en Steam en UK; mientras que Miller (2020) se centra en Estados Unidos al analizar la respuesta crítica del *fandom* a la estrategia de marketing del juego *Wolfenstein II*, cuyo reclamo "Make America Nazi-free again", en referencia al slogan de Trump "Make America Great Again", despertó reacciones airadas de los seguidores del político, al considerarlo ofensivo.

Esta investigación analiza el interés del contenido político presente en los videojuegos, incidiendo en su capacidad para profundizar en la representación de ideologías y sistemas. Con este fin, se atiende a su potencial como medio interactivo para proponer procesos de simulación que ofrecen una (re)construcción de los modelos y sistemas de gobierno. Desde ahí, se presenta la metodología de una investigación que recurre a un enfoque triangulado, tanto cuantitativo como cualitativo, y que utilizará como fuente para su trabajo de campo la plataforma Steam, una de las más populares de distribución digital de videojuegos (Planells, 2018; Lin *et al.*, 2019).

## 2. Objetivos y preguntas de investigación

Esta investigación establece su principal objetivo en la exploración de las propuestas de representación de los juegos de contenido político distribuidos a través de la plataforma Steam. Un planteamiento que se concreta a través de las siguientes preguntas de investigación:

-PI<sub>1</sub>: ¿Cuáles son las claves de representación de los sistemas y actores políticos en los juegos de esta temática distribuidos a través de Steam? Se ofrece una primera lectura sobre las claves generales de este contenido y, además, señalar cuáles son los temas vinculados al

debate político y las líneas de definición de los sistemas políticos contemporáneos (democráticos, autoritarios, liberales, etc.).

-PI<sub>2</sub>: ¿Qué tipo de percepción y claves ideológicas trasladan los desarrolladores sobre los contenidos de los juegos políticos a sus usuarios? Este interrogante profundiza en una línea interpretativa sobre los matices ideológicos que pueden extraerse en la presentación disponible en Steam de los juegos de corte político de la muestra.

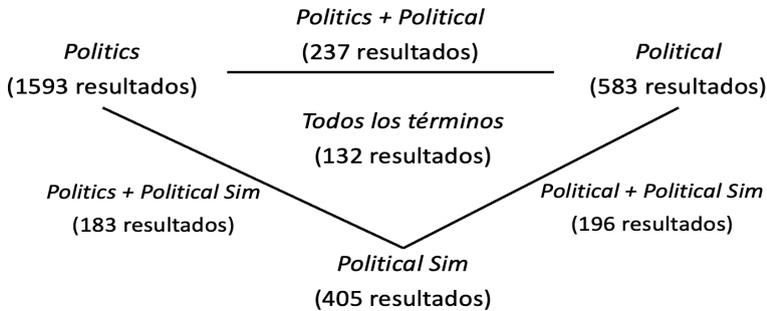
### **3. Metodología**

La planificación metodológica de esta investigación se divide en dos partes. La primera aborda la conceptualización, búsqueda y selección de la muestra de análisis. En segundo lugar, se sustentaron los supuestos teóricos que guiaron a la propuesta metodológica: una ficha de análisis de contenido con variables cuantitativas y cualitativas que permiten responder al objetivo y a las preguntas de esta investigación.

#### **3.1. Selección de la muestra**

La inconcreción del concepto de «juego político» plantea la dificultad de encontrar un enfoque unívoco y la posibilidad de desarrollar propuestas más o menos restrictivas. Por ello, se elaboró una primera muestra a través del motor de búsqueda de Steam. El interés en los contenidos de esta plataforma de distribución de juegos digitales frente a otras reside en su popularidad (Plannels, 2018: 2) y en que integraba más de 50.000 juegos, dirigidos a una comunidad de 120 millones de usuarios en activo, en marzo de 2022.

Para el proceso de localización de la muestra se emplearon los propios términos que ofrece la plataforma a los usuarios en sus búsquedas. Se identificaron tres etiquetas principales en inglés (political, politics y political sim) que se aplicaron de forma individual y combinada para analizar los tipos de resultados. La búsqueda se realizó a través de Firefox en modo de navegación privada, en inglés y bajo una VPN que evitó cualquier tipo de sesgo producido por información de navegación, cookies o historial previo.

**Figura 1. Confluencia de resultados en función de los términos de búsqueda**

Fuente: elaboración propia. Datos de Steam obtenidos el 28 de febrero de 2022.

Los diferentes grupos de resultados (Figura 1) fueron revisados por los autores de esta investigación que identificaron la inoperatividad de los tres términos de forma individual: *Politics* era inconcreto, puesto que incluía un amplio número de juegos de gestión de recursos de carácter no político; *Political Sim* era excesivamente restrictivo al vincularse al género de simulación y, por último, *Political* ofrecía una muestra excesivamente amplia. La selección de términos que mejor se adapta a los intereses de esta investigación fue la combinación de *Political* y *Politics*. Por ello, la muestra inicial fue de 237 resultados de los que, posteriormente, se eliminaron aquellos juegos pendientes de lanzamiento y los de temáticas alejadas de la política. De este modo, la muestra final comprende 64 juegos y sus datos más relevantes se han sintetizado en la tabla 3 localizada en los anexos de esta investigación. Este proceso permitirá, posteriormente, precisar la naturaleza de los juegos identificados como «políticos» por la plataforma y precisar su definición.

### 3.2. Propuesta metodológica

Los diferentes tipos de preguntas de investigación implican metodologías de análisis diferentes. Se aplicó una ficha de análisis de contenido a cada una de las entradas de los juegos incluidos en la muestra. Dicha ficha recogía tanto variables cuantitativas como cualitativas y, por ello, algunos de los límites de este análisis provienen de la propia fiabilidad de los datos proporcionados por la plataforma.

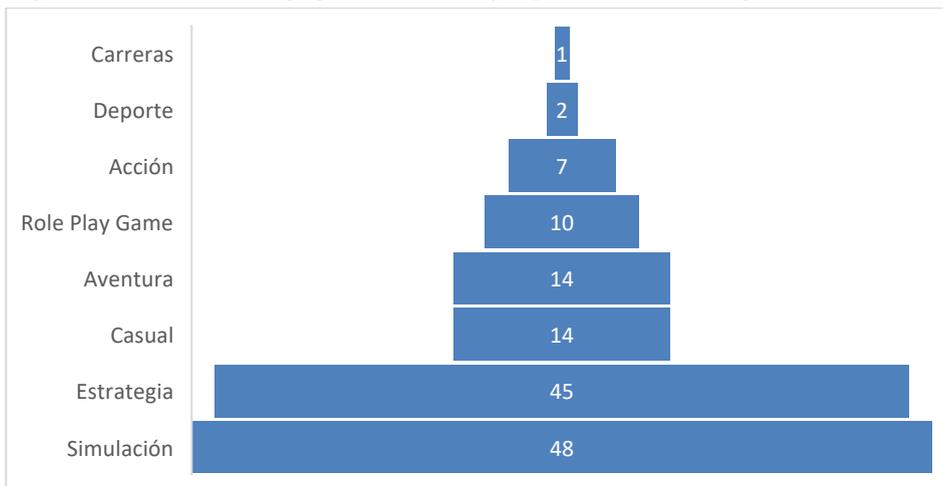
El aspecto cualitativo de la ficha de análisis se ha fundamentado en propuestas que se han empleado para el análisis de los paratextos de los juegos (Oliva *et al.*, 2018), el análisis socio-semiótico de videojuegos (Navarro

Remesal, 2016; Pérez-Latorre *et al.*, 2017), la mimética entre mecánicas lúdicas y actividades fundamentales del ser humano (Pérez-Latorre, 2012) y algunos modelos incipientes para el análisis de discursos ideológicos y políticos en juegos digitales (Pérez-Latorre *et al.*, 2019; Planells, 2011; Planells, 2020; Moreno, 2021; Moreno, 2022; Paredes, 2022; Gil-Torres *et al.*, 2022).

#### 4. Resultados. Claves políticas del videojuego contemporáneo en Steam

Los datos que se han obtenido del análisis de la muestra reflejan una amplia disparidad de géneros para los juegos de contenido político (Gráfico 1). Se parte de las categorías de género que emplea la propia plataforma, que distingue entre acción, aventura, carreras, casual, deportes, estrategia, *indie*, multijugador, rol y simulación. La plataforma define sus juegos a partir de etiquetas popularmente aceptadas, aunque no realiza una definición concreta de ninguna de ellas. Sin embargo, dos se manifiestan como predominantes frente al resto. Los juegos de simulación –«que emulan, de forma fidedigna, algún aspecto de la vida en el mundo real» (Wolf, 2005: 196)– o de estrategia –«aquellos que hacen hincapié en el pensamiento y la planificación por encima de la acción instantánea para lograr la victoria» (Rollings y Adams, 2003:321) –, y suponen el 65,9% de la muestra. La primacía de ambos géneros respecto al resto resalta cómo el contenido político en forma ludonarrativa se formula, principalmente, como simulación de escenarios y experiencias políticas, así como en torno a la gestión de recursos en contextos electorales y gubernamentales.

**Figura 2. Géneros más populares de los juegos de contenido político en Steam**



Fuente: elaboración propia.

La presencia intermedia de algunos otros géneros refuerza esta misma idea. Los vinculados al género de aventura (14) y *role play* (10) sitúan propuestas parejas a los juegos de simulación, ya que exploran experiencias políticas, en este caso, desde una perspectiva individual, puesto que se focalizan en la avatarización del jugador. En el extremo opuesto se encuentran los géneros de acción (7), deporte (2) y carreras (1) como categorías menos idóneas para trasladar una visión de lo político.

Los datos anteriores son significativos, aunque conviene matizarlos ya que las categorías de género no son excluyentes entre sí. La plataforma emplea dichas etiquetas de forma complementaria para suministrar información más detallada a los consumidores respecto a la temática y mecánicas del juego. En otras palabras, cada juego de la muestra plantea una clasificación genérica compuesta por entre una y tres etiquetas de género diferentes que se recogen en la Tabla 1. De esta forma se constata una mayor atomización del género de los juegos de la muestra, aunque la compuesta por simulación y estrategia es mayoritaria (44% del total).

**Tabla 1. Clasificación de juegos según género en Steam**

Género de los juegos de contenido político en Steam	Frecuencia
Simulación. Estrategia.	28
Estrategia.	4
Casual. Simulación. Estrategia. Simulación.	3
Aventura. Simulación. Aventura. RPG. Casual. Estrategia. Aventura. Simulación Casual. Aventura. RPG. Simulación.	2
Acción. Simulación. Deporte. RPG. Simulación. Estrategia. RPG. Estrategia. Acción. Aventura. Casual. Carreras. RPG. Simulación. Estrategia. Aventura. Casual. Simulación. Deporte. Estrategia. Acción. Aventura. Simulación. Aventura. Acción. Casual. RPG. Simulación. Acción. Casual. Estrategias. Acción. Casual. RPG. Acción. Casual. Simulación. Estrategia Acción. Aventura. RPG. Casual. Simulación.	1
Total	64

Fuente: elaboración propia a partir de los datos de Steam.

Esta tipología de géneros propuesta por la plataforma se enriquece por la propia actividad de los usuarios que incorporan etiquetas a la catalogación de cada uno de los juegos (hasta un máximo de 20 etiquetas por juego). De este modo, la muestra reúne hasta 185 etiquetas diferentes en las que destaca que las más populares (político, política, estrategia, simulación y simulación política) se corresponden con la clasificación de Steam, poniendo de manifiesto el uso de criterios similares por ambas partes.

Este primer uso de las etiquetas abre otras interpretaciones de mayor interés sobre cómo los jugadores emplean estas categorías para identificar estos juegos y, por ende, su discurso en torno al ámbito político. Los datos identifican asociaciones de etiquetas que se pueden vincular a dos visiones opuestas de la política. Por un lado, la recurrencia del término «distopía» en 11 juegos de la muestra para identificar un tipo de discurso en el que prima la sumisión de las libertades civiles frente al estado y que podríamos identificar con una visión negativa de la política. Por otro lado, también se manifiesta un uso de la política vinculada al humor a través de cinco etiquetas: divertido (9 apariciones), comedia (7), memes (5), sátira (4) y parodia (3). Se aprecia que cuatro de ellas abordan rasgos temáticos, pero resulta significativa la aparición de una categoría «meme» que hace referencia a juegos con un discurso histriónico, exagerado y vinculado con algún rasgo de la actualidad política, especialmente con la presidencia de Donald Trump (*Make America Great Again: The Trump Presidency*, *Mr. President* o *USA2020*).

**Imagen 3a. Mr. President Imagen 3b. Cat President**



Fuente: Game Developer. X (2016) y Oh, a Rock! Studios (2016).

El cruce entre estos datos refleja que el contenido satírico se vincula más a los géneros marginales de la muestra (casual, acción o deportes) y que, por tanto, su uso se localiza cuando el objetivo no es describir cómo funcionan aspectos de la configuración política nacional o internacional, sino ofrecer una lectura sencilla y paródica que se confía a géneros que requieren un menor esfuerzo interpretativo por parte del jugador. Desde otra posición diferente, también se localizan

juegos que emplean el recurso del humor dentro de la simulación o de la estrategia para ofrecer visiones más desenfadadas de la política, aunque sólo afecten a una capa superficial del contenido (*Cat President*, *Tropico*, etc.).

Ambos tipos de percepciones (distópicas y humorísticas) presentan otro rasgo de interés en función del país al que pertenece la empresa desarrolladora del juego y, posiblemente, sobre la cultura política del país. Por un lado, se apunta a una visión más crítica con la salud de los sistemas democráticos en los países europeos que concentran a 8 de los 11 juegos que emplean esta etiqueta. Por otro lado, gran parte de los 14 juegos que se definen en clave de humor, en concreto 7, se relacionan con la política estadounidense al vincularse con la figura del presidente Donald Trump, a pesar de que muchos de ellos no ofrecen datos concretos sobre la procedencia del desarrollo.

#### 4.1. Claves de popularidad y difusión de los juegos políticos en Steam

La opacidad de Steam con relación a las ventas y difusión de sus contenidos (tabla 2) supone una aproximación a partir de indicadores indirectos (reseñas totales, positivas y negativas). Esta investigación establece un índice de valoración que oscila entre -1 (máximo rechazo) y +1 (máxima aceptación) para cada juego de la muestra calculado a partir de la fórmula

$$I.V. = \frac{\text{Reseñas positivas} - \text{Reseñas negativas}}{\text{Reseñas totales}}$$

**Tabla 2. Juegos más populares en Steam por número de reseñas (>1000) o I.V. (>0,8)**

Título	Fecha	Reseñas	+ / -	I.V.
<i>Crusader Kings II</i>	14/2/2012	66919	60229/6990	0,800
<i>Imperator: Rome</i>	25/4/2019	21592	12525/9070	0,160
<i>Tropico 6</i>	29/3/2019	20558	17880/1100	0,816
<i>Orwell: Keeping an Eye...</i>	27/10/2016	13453	12270/1183	0,824
<i>Suzerain</i>	4/12/2020	3605	3361/244	0,864
<i>Democracy 4</i>	13/1/2022	3009	2534/475	0,684
<i>Urban Empire</i>	20/1/2017	2387	806/1581	-0,324
<i>Orwell: Ignorance is...</i>	22/2/2018	1347	1050/297	0,559
<i>The Political Process</i>	27/11/2019	1252	1196/56	0,910
<i>Crisis in the Kremlin</i>	20/3/2017	1190	999/191	0,678
<i>Sigma Theory: GCW</i>	21/11/2019	1165	897/268	0,539
<i>Power &amp; Revolution</i>	26/5/2016	1161	660/501	0,136
<i>Cat President</i>	23/8/2016	124	114/10	0,838

Fuente: elaboración propia.

Los datos anteriores reflejan que la mayor popularidad (medida por número de reseñas) o aceptación (I.V.) se localizan de forma homogénea en cuanto al género (simulación y estrategia), pero de forma heterogénea con respecto a las propuestas narrativas. La tabla 2 refleja cuatro líneas temáticas principales. La primera y más popular en número de reseñas es la relacionada con la construcción y gestión de imperios bajo la clave 4X (explorar, expandir, explotar y exterminar) en coordenadas históricas (*Crusader Kings II* e *Imperator: Rome*). En segundo lugar, aparecen juegos en clave de presente (*Tropico 6*, *Suzerain* o *Democracy 4*) o del pasado cercano (*Crisis in the Kremlin*) que desarrollan la simulación de escenarios políticos alternativos. En tercer lugar, la simulación de campañas políticas ya sea en clave realista (*The political process*) o satírica con elementos de la cultura pop (*Cat president*). En último lugar, las narrativas distópicas que cuestionan algún aspecto de los derechos y libertades de las sociedades contemporáneas (*Orwell* o *Sigma Theory*).

#### 4.2. Claves de análisis en los discursos de los videojuegos de Steam

Las propuestas políticas en la muestra de juegos analizados identifican un mayor número de rasgos asociados a los sistemas democráticos occidentales, especialmente del sistema presidencialista estadounidense y los sistemas parlamentarios europeos. La mayor presencia de este tipo de contenidos se explica por la nacionalidad de las desarrolladoras de estos videojuegos (Tabla 3) ya que el principal mercado de Steam se sitúa en Occidente (Laguna, 2017).

**Tabla 3. Número de juegos desarrollados por países**

País	Frecuencia
Europa	Total: 32
Francia	7
Reino Unido	6
Alemania	4
República Checa, Ucrania	3
Bulgaria, Polonia, Finlandia	2
Eslovaquia, Moldavia, Italia	1
Sin identificar	13
Rusia	9
Estados Unidos	5
Australia, Turquía, Filipinas, Japón, India	1

Fuente: elaboración propia.

Este etnocentrismo plantea límites en torno a la percepción de la heterogeneidad de escenarios políticos alejados de este espacio geográfico. Curiosamente, el segundo modelo más popular en la muestra -vinculado a sistemas políticos unipartidistas de inspiración comunista o socialista- apenas subraya rasgos o particularidades distintivos en lo ideológico, más allá de menciones aisladas a la economía planificada (*China: Mao's legacy*) o la utopía comunista (*Crisis in the Kremlin*). Además, estos modelos aparecen vinculados a épocas históricas recientes como la Guerra Fría. En ese sentido, los juegos más populares de la muestra (las últimas entregas de la saga Trópico) delegan en su propuesta visual y en el imaginario popular la construcción de su marco de referencia (el modelo político cubano) para plantear una «república bananera» dirigida por un líder visionario (*Trópico 6*).

El último rango de modelos que hacen su aparición, también de forma infrecuente, presentan modelos no democráticos que se dividen entre estados de excepción (frente a amenazas militares, sanitarias) y modelos autocráticos (dictaduras, oligarquías corruptas o plutocracias). Estas propuestas tienen en común que concretan el tiempo de la historia en un presente cercano de carácter alternativo o en un futuro próximo, subrayando un horizonte de riesgo para las democracias.

#### 4.2.1. Los sistemas políticos como escenarios ludonarrativos

A pesar de la popularidad de los diferentes sistemas políticos representados es habitual que los principios ideológicos que los fundamentan sean solo una vaga señal de identidad que el jugador deberá concretar dentro de su libertad de acción:

«¿Crees que la democracia y el libre mercado son la salvación? ¿O tal vez el socialismo democrático? ¿Quizá el conservadurismo cristiano? ¿El comunismo utópico? ¿O crees que las dictaduras y la deificación son el camino para seguir?» (*Crisis in the Kremlin*) [...] «Tras el apocalipsis, sólo quedaron 3 búnkeres, en el lugar de cada uno de los cuales surgió un estado. A la derecha del tuyo, el monarca Vasily Pynkin está construyendo un estado autoritario, mientras que, a la izquierda, el líder utópico Jakobe Prescott encarna la calidad y el cosmopolitismo. ¿Qué bando prefieres? ¿Cooperarás con un dictador, un demócrata, o elegirás tu propio y especial camino?» (*Weltreich*) [...] «Crea una utopía comunista, una nación de mercado completamente libre o conviértete en un tirano que supervise cada paso de tus ciudadanos. Con más de 700 proyectos y tecnologías para elegir, tú decides el camino hacia la grandeza» (*Realpolitik II*)

Esta formulación «a la carta» de los espectros ideológicos se desarrolla a partir de la apelación a la capacidad del jugador para mejorar la gestión de los políticos. Figuras que, o bien se construyen de forma general y estereotipada, o

bien se precisan a partir de personajes históricos (Winston Churchill, Mahatma Ghandi, Mao o Gorbachov, etc.) o de la política estadounidense contemporánea (Joe Biden, Donald Trump, Alexandria Ocasio-Cortez, etc.). La superación de referentes políticos de diferente espectro ideológico permite, paradójicamente, difuminar las propuestas doctrinales que se puedan inscribir dentro de los juegos de la muestra. De esta forma, las diferentes configuraciones políticas se presentan como matizables o modificables por el jugador y, por tanto, por una lógica pragmática, racional e individualista, más que por premisas ideológicas o comunitarias, un proceso en el que los rasgos de los sistemas políticos que reflejan los juegos se manifiestan y se transforman tanto por los imperativos del diseño lúdico como por la propia propuesta discursiva implícita en sus narrativas. Estas ideas se vinculan con una retórica individualista asociada con la ideología neoliberal que ya se ha apuntado en otras investigaciones sobre juegos comerciales (Oliva *et al.*, 2018; Pérez-Latorre *et al.*, 2019). De este modo, se potencia la percepción de que las acciones individuales, y no la acción de los grupos y las instituciones, impulsan el destino de las naciones y los sistemas políticos que representan el avatar del jugador.

La propuesta de estos juegos para superar estas adversidades radica en otro elemento que, ideológicamente, atenúa el rol del estado y refuerza su carácter neoliberal: la apelación a la superación y a la competitividad individual realizando una labor que «difícilmente será peor que la que hacen nuestros actuales líderes políticos» (*Democracy 3*). Por supuesto, la apelación a la acción individual y la libertad de actuación es una impronta lógica en el propio medio, pero -como también se ha constatado- las aristas de esta representación se conectan con imperativos ideológicos significativos (Oliva *et al.*, 2018: 7).

Este análisis cualitativo, además, hace hincapié en la representación de cuatro rasgos que caracterizan a los sistemas democráticos y se han contemplado en el proceso de codificación de la muestra: selección de líderes, mecanismos de contrapoder junto a la división de poderes, participación en la toma de decisiones y deliberación política e intereses colectivos (Moreno, 2022, pp. 53-54). Dichos elementos tienen una presencia desigual en la muestra y, obviamente, su formulación está subordinada a estimular la compra del producto por parte de los usuarios de la plataforma.

El análisis constata la primacía temática de los procesos de selección de líderes junto a una adaptación de los mecanismos de contrapoder en el modelo democrático. El primero de ellos se refleja en el objetivo mayoritario de los juegos: la confrontación y victoria electoral. La confrontación se refleja no sólo en la pugna electoral, también en la mención explícita a «impedir que tus principales rivales ganen las elecciones» (*Evil Democracy*). El objetivo final de todos

estos juegos pasa, por tanto, por la victoria electoral que se sitúa en el marco de unas elecciones concretas (p.ej. *The Political Machine*) o, en el caso de los juegos de simulación, en clave de la denominada «campana permanente» que identifica las elecciones como «controles de gobernabilidad» que representan la continuidad o el fin del juego (*Democracy 4*).

Otro aspecto destacado tiene que ver con la representación de la división de poderes del Estado. Montesquieu estableció su necesaria separación (poder ejecutivo, legislativo y judicial) como mecanismo preventivo frente a los posibles abusos de autoridad. Todos los juegos que implican la gobernabilidad de un Estado desarrollan una simplificación en este aspecto que hace desaparecer al poder judicial del sistema político y, normalmente, funde la acción del poder ejecutivo con el legislativo. Así lo señalan de forma explícita juegos como *The Political Process* o *Respublica*. De este modo, a pesar de que la representación se establece en claves de juego democrático, no se respetan los requisitos esenciales e inherentes al sistema. No existe una percepción de que otras instituciones políticas puedan tener poder estableciendo un freno a las acciones del jugador y mermando su capacidad de decisión.

El desafío real para el jugador es, por tanto, el elemento del juego que condiciona su continuidad y permanencia, que está representado por la opinión pública: un conjunto de tendencias sociales que el jugador deberá aprender a controlar para alcanzar los objetivos del juego. Es decir, en la representación de los sistemas democráticos, los juegos tienden a minimizar los aspectos formales e institucionales (órganos y legislación) frente a las dimensiones más ligadas con los intangibles (percepciones, emociones, opiniones...) y la comunicación política (respuesta ciudadana a través de las corrientes de opinión). De alguna manera, el diseño del juego opta por una representación simplificada de los sistemas políticos, presentando una lectura menos rigurosa y más populista y demagógica, según la cual la tarea de los políticos consiste, sobre todo, en gestionar la satisfacción ciudadana, sin considerar la complejidad de los actores e intereses implicados en la arena política.

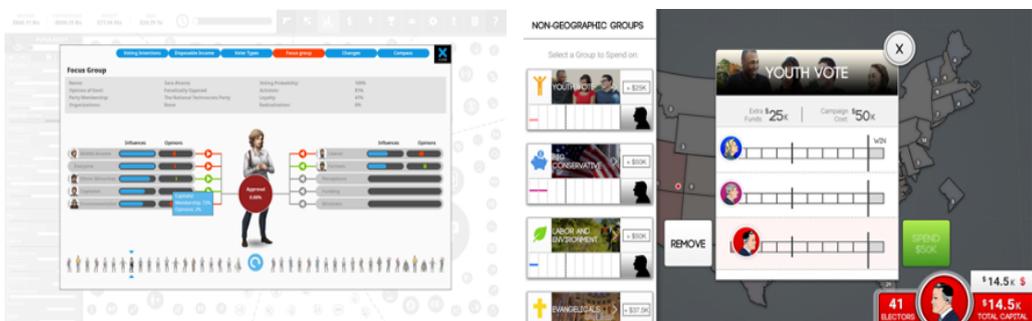
#### 4.2.2. La gestión de una ciudadanía infantil en las democracias ludonarrativas

Como se ha apuntado, la sociedad civil emerge como el principal contrapoder de los juegos de contenido político, ya sea como votantes en escenarios de competición electoral o como jueces de la gestión del jugador. De esta forma, el rasgo de los sistemas democráticos de «deliberación política e intereses colectivos» aparece asociado a una construcción de la sociedad civil compuesta por entes pragmáticos en su discurrir cotidiano. Se plantea un escenario social

poblado por ciudadanos con intereses egoístas, menos preocupados por el bienestar colectivo y en el que se subraya su individualismo.

Así aparece, por ejemplo, reflejado en las pantallas que acompañan a la presentación de *Democracy 3* (Imagen 3a) que requiere «modelar las opiniones, creencias, pensamientos y sesgos de miles de ciudadanos virtuales». De una forma más amplia se organizan, en ocasiones, en grupos de presión (*Trópico*) o grupos geográficos a los que hay que seducir electoralmente, como muestra la imagen 3b (*Two Seventy US Elections*).

**Figura 4a. Democracy 3 Imagen 4b. Two Seventy US Elections**



Fuente: Positech Games (2022) y Political Games LLC (2018).

Los juegos de la muestra no mencionan la presencia de mecanismos deliberativos, estableciendo una suerte de comunicación directa entre el jugador y su avatarización (en la forma de candidato o gobernador), con los ciudadanos como exigentes consumidores racionales. En definitiva, se desarrolla una visión pragmática de los políticos en aras de controlar, perpetuar o tomar el control del sistema político (a través del triunfo electoral).

Esta dependencia del veredicto de la opinión pública es la manifestación más clara de cómo se plasma el descontento social en los resúmenes de los juegos de la muestra. Más allá de eso, las alusiones explícitas a las situaciones de descontento se relacionan o bien con estados restrictivos como en *Orwell: Ignorance is Strength* o *Encode*, que plantea el uso de una «nueva fuerza de seguridad del Estado que emplea tecnología avanzada para vigilar y perseguir a individuos e ideas amenazantes», o bien a procesos de cambio en que la acción del jugador dirimirá la apuesta entre democracia o dictadura (*Trópico 6, Suzerain*). Aunque la información disponible subraya los aspectos pragmáticos de la toma de decisiones, algunos análisis han profundizado en cómo «los ciudadanos que expresan su descontento tienen preferencias políticas claras

alternativas a las del jugador (como, por ejemplo, una menor o mayor defensa del medio ambiente o la inversión en políticas sociales). Al contrario que en los casos anteriores, el descontento no surge solo de malas condiciones de vida, sino también de un desacuerdo político» (Moreno, 2022: 58).

#### 4.2.3. La salud política en las sociedades de riesgo

Los escenarios ludonarrativos de la muestra presentan rasgos de las denominadas «sociedades del riesgo» definidas por Ulrich Beck (1992) como sometidas a riesgos latentes e imprevisibles, en las que no se puede ofrecer ninguna certeza o seguridad. Se trata por lo tanto de entornos que requieren de una planificación estratégica y de una previsión racional para hacer frente al desafío de la incertidumbre. Esta línea interpretativa está presente en otras investigaciones (Oliva *et al.*, 2018: 10-12); sus atributos también se identifican en las fórmulas interactivas de los juegos de la muestra. Según los resultados de este análisis, se vinculan a tres mecánicas principales: la recolección de recursos, la representación del conflicto y la guerra, y la gestión y configuración estratégica

La primera de estas mecánicas refleja el principio de «recogida y aprovisionamiento» para garantizar la supervivencia de la especie y que, en el contexto de esta investigación, se acercan tanto a la preparación frente a contingencias como al concepto de «crecimiento perpetuo» del capitalismo (Robbins y Dowty, 2008). De hecho, la imposibilidad de mantener un ritmo de acumulación constante (ya sea de votos o de recursos) implica dificultades o, posiblemente, el final del juego. La segunda mecánica se vincula con la representación del conflicto bélico y se desarrolla en claves de competición electoral, de intereses de grupos de presión o de conflicto geopolítico. Esta línea de actuación profundiza en las claves de supervivencia de la mecánica anterior y potencia una lectura de captura o neutralización de los adversarios, como en *Sigma Theory: Global Cold War*, en el que debes «aprovechar las habilidades de tus agentes para seducir, manipular y sobornar a tus objetivos para neutralizarlos o conseguir que se unan a ti»; o *Plutocracy* para «capturar recursos de importancia estratégica en otros países y provocar conflictos militares a través del Senado del Congreso de Estados Unidos o de la Casa Blanca». La tercera mecánica de juego plantea la gestión y configuración estratégica de los recursos a través de la planificación para satisfacer a unas poblaciones que se identifican como voraces y nunca satisfechas. Ese es el caso de *Fate of the World*, en el que «debes equilibrar la protección de los recursos de la tierra frente a las necesidades de una población mundial en constante crecimiento» o *Megacity Builder*, en el que «construirás ciudades mientras produces recursos para alimentar a tu enorme capital». Alcanzar los objetivos a través de estas lógicas implica la optimización de las estrategias y el refinamiento de las habilidades del jugador que conecta,

de esta forma, con otro principio de la ideología neoliberal: la superación personal (Oliva *et al.*, 2018: 8-12).

Este conjunto de mecánicas perfila un modelo de sociedades del riesgo que se localiza en futuros distópicos cercanos que priorizan la supervivencia del jugador incorporando la desconfianza interna (*Rise of the White Sun*) o la presencia de «poderosas fuerzas, tanto extranjeras como nacionales, (que) trabajan contra ti. No confíes en nadie. Sobrevive. Encuentra la verdad» (*Is the President a Traitor*). Esta hostilidad se traslada al propio entorno en el que se desarrollan las tramas y que se refleja en juegos como *Through the darkest times* o *Not tonight* que fuerzan al jugador a sobrevivir en escenarios adversos como la Alemania nazi o un Reino Unido distópico tras el Brexit.

## 5. Conclusiones y discusión de resultados

Janet H. Murray subrayó el potencial discursivo del videojuego porque «tienen un poder transformador mayor que el de las historias narradas e interpretadas por otros, porque las asimilamos como experiencias propias» (1999: 182-183). De esta forma, se construía la hipótesis de que, si el contenido de estos juegos se percibe como inherente a la actividad política, entonces tendrán la capacidad para trasladar una idea sobre qué es la política a sus jugadores. De ahí que esta investigación haya identificado rasgos de interés de la producción y el mensaje de los videojuegos con contenido político en la plataforma Steam.

La realización de este proceso ha detectado algunas debilidades que conviene discutir de forma previa a la presentación de resultados. La primera de ellas es la dificultad de la acotación del contenido político en los videojuegos. Como se ha reflejado en el apartado metodológico, las visiones más amplias ofrecen datos de interés en torno a las ideologías subyacentes de videojuegos comerciales que no reflejan un contenido político explícito. Sin embargo, la polisemia del concepto en diferentes idiomas o su atribución dificulta la selección de una muestra operativa ya que todo es susceptible de ser considerado “política”. Por otro lado, visiones más restrictivas y sistemáticas permiten concretar tanto el objetivo como la muestra de este trabajo (como se ha intentado desarrollar en esta investigación). Sin embargo, es importante reseñar cómo este proceso implica que ciertos videojuegos menos canónicos (temática, ideológica o culturalmente) se quedan en los márgenes de la muestra a pesar de su popularidad (entre ellos estarían *Papers Please*, *Reigns: Her Majesty* o *Not for Broadcast*). El segundo aspecto significativo implica identificar el sentido y propósito de un análisis centrado en los paratextos de los juegos y su capacidad para enfatizar ciertos aspectos de los mensajes de los juegos que futuras investigaciones podrán concretar con un análisis en profundidad del discurso de los propios juegos y constatar similitudes y divergencias.

Este análisis subraya que las funciones de los videojuegos no se agotan en su dimensión puramente lúdica. Este aspecto, que no es una novedad para los *Game Studies*, es conveniente resaltarlo en el ámbito general de las Ciencias Sociales. Es cierto que se trata de formatos con una evidente vocación expresiva, pero, al mismo tiempo, es inexcusable su carácter de objetos centrales de la cultura popular, a través de los que se trasladan modelos y representaciones sociales. De este modo, los videojuegos analizados articulan imaginarios y lecturas en torno a los sistemas políticos contemporáneos. El análisis de las fichas de cada uno de ellos en la plataforma Steam refleja la continuidad en la tradición representativa de los medios que le han precedido. De esta forma, el marco teórico y los resultados permiten conectar temáticas (idealistas, críticas, paródicas o distópicas), referentes culturales, mecánicas de juego más representativas y la influencia de las claves de producción nacional e internacional.

Las líneas de discontinuidad reflejan otras cuestiones de interés en las que han profundizado en los epígrafes anteriores. La visión cuantitativa de la investigación pone de manifiesto el carácter periférico, e incluso marginal, de la temática política en los videojuegos que se localizan en la plataforma Steam, con excepciones significativas desde el punto de vista paródico (*Tropico, Mr. President*), distópico (*Orwell, Beholder*) o de simulación de escenarios (*Democracy, Workers & Resources*). En lo que al rol del jugador se refiere, el juego se presenta, sobre todo, como la posibilidad de asumir una experiencia política. Así se desprende de la sobrerrepresentación de los juegos de simulación y estrategia en la muestra analizada. El plano cualitativo identifica el sentido profundamente cultural del juego, en tanto que fuente de valores, normas y símbolos dirigidos a los jugadores. En este sentido, los juegos políticos analizados son perfectamente congruentes con los discursos hegemónicos de sus entornos de producción, dominados por sistemas económicos de corte capitalista, y sistemas políticos eminentemente liberales. El análisis de contenido realizado señala la presencia de valores de corte individualista y neoliberal en el discurso del videojuego. En última instancia, esta narrativa no es sino un subtexto de los discursos hegemónicos de las sociedades occidentales, en los que la racionalidad, la meritocracia, el bienestar socioeconómico o las libertades individuales se presentan como algunos de los principales adalides.

### **Referencias bibliográficas**

- BECK, U. (1992) *Risk Society: Towards A New Modernity*. Sage.
- BERROCAL, S. (Ed.) (2017). *Politainment. La política espectáculo en los medios de comunicación*. Tirant lo Blanch.

- BERROCAL, S., QUEVEDO-REDONDO, R. Y GARCÍA-BEAUDOUX, V. (2022). Política pop online: nuevas estrategias y liderazgos para nuevos públicos. *Index.Comunicación*, 12(1), 13–19. **doi.org/10.33732/ixc/12/01Politi**
- BOOTH, P. (2013). Augmenting Fan/Academic Dialogue: New Directions in Fan Research, *Journal of Fandom Studies* 1(2), 119-137. **doi.org/10.1386/jfs.1.2.119\_1**
- BOWN, A. (2018) *The Playstation Dreamworld*. Polity Press.
- CABAÑES, E., Y JAIMEN, N. (2021). Videojuegos para la participación ciudadana. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (98), 131-141. **doi.org/10.18682/cdc.vi98.3978**
- DAHL, R. (1998). *On Democracy*. Yale U. Press.
- DURÁNTEZ-STOLLE, P. Y MARTÍNEZ-SANZ, R. (2019). El politainment en la construcción transmediática de la imagen del personaje político. *Communication & Society*, 32(2), 111-126. **doi.org/10.15581/003.32.2.111-126**
- EVANS, A., Y STASI, M. (2014). Desperately seeking methodology: New directions in fan studies research. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 11(2), 4-23. Recuperado de **https://www.researchgate.net/publication/274704869\_Desperately\_seeking\_methodology\_New\_directions\_in\_fan\_studies\_research**
- G4C (2022). *Games for Change*. **https://www.gamesforchange.org/games/**
- GELADO MARCOS, R., PUEBLA MARTÍNEZ, B., Y RUBIRA GARCÍA, R. (2019). Comunicación política y personalización de contenidos: ¿es Twitter el nuevo medio de referencia para la interacción entre gobernantes y gobernados? *aDResearch ESIC International Journal of Communication Research*, 20(20), 08-19. **doi.org/10.7263/adresic-020-01**
- GERBNER, G., GROSS, L., MORGAN, M., SIGNORIELLI, N., Y SHANAHAN, J. (2002). Growing up with television: Cultivation processes. In J. BRYANT Y D. ZILLMANN (Eds.) *Media effects: Advances in theory and research* (2nd ed., pp. 43–67). Erlbaum.
- GIL-TORRES, A., NAVARRO-SIERRA, N., SAN JOSÉ-DE LA ROSA, C., Y HERRANZ-RUBIO, C. (2022). El ecosistema app en las elecciones estadounidenses de 2020: entre la información y el politainment. *Comunicación Y Sociedad*, 1-28. **doi.org/10.32870/cys.v2022.8191**
- GÓMEZ-GARCÍA, S., PAZ-REBOLLO, M. Y CABEZA-SAN-DEOGRACIAS, J. (2021). News-games against hate speech in the refugee crisis. *Comunicar*, 67, 123-133. **doi.org/10.3916/C67-2021-10**
- GONZÁLEZ-VÁZQUEZ, A. Y IGARTUA PEROSANZ, J. J. (2019). Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos. *Palabra Clave*, 23(1), 1–27. **doi.org/10.5294/pacla.2019.23.1.4**

- HUANG, V. G. Y LIU, T. (2022). Gamifying Contentious Politics: Gaming Capital and Playful Resistance. *Games and Culture*, 17(1), 26–46.  
**doi.org/10.1177/15554120211014143**
- KING, R., Y DE LA HERA, T. (2020). Fortnite streamers as influencers: A study on gamers' perceptions. *The Computer Games Journal*, 9(4), 349–368. **doi.org/10.1007/s40869-020-00112-6**
- LAGUNA, D. (2017, 7 de agosto). Valve revela estadísticas de crecimiento y ventas de Steam. Level Up. Recuperado de **<https://www.levelup.com/noticias/434951/Valve-revela-estadisticas-de-crecimiento-y-ventas-de-Steam>**
- LERNER, J. (2014). *Making democracy fun: How game design can empower citizens and transform politics*. MIT Press.
- LEVITSKY, S. Y ZIBLATT, D. (2018). *Cómo mueren las democracias*. Ariel
- LIN, D., BEZEMER, C-P., ZOU, Y. Y HASSAN, A. E. (2019). An empirical study of game reviews on the Steam platform. *Empirical Software Engineering*, 24, 170–207. **doi.org/10.1007/s10664-018-9627-4**
- LIPPMAN, W. (1998) *Public Opinion*. Transaction Publishers.
- MARCOS MOLANO, M., SANTORUM GONZÁLEZ, M. Y GUTIÉRREZ MANJÓN, S. (2021). La herencia narrativa del cine en el videojuego. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, (1), 6-12. **doi.org/10.34623/meng-6v82**
- MAZZOLENI, G. Y BRACCIALE, R. (2019). *La política pop online: i meme e le nuove sfide della comunicazione politica*. Il Mulino.
- MILLER, LUCY (2020). *Wolfenstein II* and MAGA as Fandom. *Transformative Works and Cultures*, 32 **doi.org/10.3983/twc.2020.1717**
- MORENO AZQUETA, C. (2021). Un modelo de análisis político comparado para videojuegos de simulación de gobierno. Estudio de caso con 'Frostpunk', 'Tropico IV' y 'Civilization V'. *index.Comunicación*, 11(2), 257–281.  
**doi.org/10.33732/ixc/11/02Unmode**
- MORENO AZQUETA, C. (2022). Características democráticas en videojuegos de simulación de gobierno. *Obra Digital*, (22), 49–65.  
**doi.org/10.25029/od.2022.346.22**
- MORENO CANTANO, A. C. (2022). Tecnonacionalismo y reconstrucción del pasado en China a través de videojuegos. *Obra Digital*, (22), 67–80.  
**doi.org/10.25029/od.2022.329.22**
- MORENO, A. C. Y VENEGAS, A. (2020). *Videojuegos y conflictos internacionales*. Héroe de Papel Studies.
- MORENO, A. Y GÓMEZ-GARCÍA, S. (2021). *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*. Trea.
- NAVARRO REMESAL V. (2016) *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de los videojuegos*. Shangrila.

- NAVARRO-SIERRA, N. Y QUEVEDO-REDONDO, R. (2020). El liderazgo político de la Unión Europea a través del ecosistema de aplicaciones móviles. *Revista Prisma Social*, 30, 1–21. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3731>
- OLIVA, M., PÉREZ LA-TORRE, Ó. Y BESALÚ, R. (2015). Celebrificación del candidato. Cultura de la fama, marketing electoral y construcción de la imagen pública del político. *Arbor*, 191. [doi.org/10.3989/arbor.2015.775n5009](https://doi.org/10.3989/arbor.2015.775n5009)
- OLIVA, M., PÉREZ-LATORRE, Ó. Y BESALÚ, R. (2018). 'Choose, collect, manage, win!': Neoliberalism, enterprising culture and risk society in video game covers. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 24(6), 607-622. [doi.org/10.1177/1354856516680324](https://doi.org/10.1177/1354856516680324)
- PAREDES OTERO, G. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos: Sensibilización ante problemas sociales con *The Last of Us* Parte II. *Obra Digital*, (22), 81–96. [doi.org/10.25029/od.2022.330.22](https://doi.org/10.25029/od.2022.330.22)
- PÉREZ, Ó. (2012). From chess to starcraft. A comparative analysis of traditional games and videogames. *Comunicar*, 38, 121-129. [dx.doi.org/10.3916/C38-2012-03-03](https://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-03-03)
- PÉREZ-LATORRE, Ó., NAVARRO-REMESAL, V., PLANELLS DE LA MAZA, A. J. Y SÁNCHEZ-SERRADILLA, C. (2019). Recessionary games: Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009–2015). *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 25(5-6), 884-900. [doi.org/10.1177/1354856517744489](https://doi.org/10.1177/1354856517744489)
- PÉREZ-LATORRE, O., OLIVA, M. Y BESALÚ, R. (2017). Videogame analysis: a social-semiotic approach, *Social Semiotics*, 27(5), 586-603. [doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146](https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146)
- PERSILY, N. Y TUCKER, J. A. (Eds.). (2020). *Social Media and Democracy: The State of the Field, Prospects for Reform*. Cambridge University Press.
- PLANELLS, A. J. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi*, 42. [doi.org/10.7238/a.v0i42.1203](https://doi.org/10.7238/a.v0i42.1203)
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J. (2015). Mundos posibles, grupos de presión y opinión pública en el videojuego Trópico 4. *Trípodos*, 37, 167-181.
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J. (2018). La desposesión de datos de usuarios y la privacidad en el uso de videojuegos: el caso de Steam. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 41. [dx.doi.org/10.1344/BiD2018.41.15](https://dx.doi.org/10.1344/BiD2018.41.15)
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J. (2021). Los videojuegos como mundos ludoficcionales críticos: el caso de la crisis política española en el ocio digital móvil (2008-2015). *Comunicación y Sociedad*, 1-16. [doi.org/10.32870/cys.v2020.7365](https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7365)

- POSTMAN, N. (1985). *Divertirse hasta morir, el discurso público en la era del espectáculo*. La Tempestad.
- QUEVEDO-REDONDO, R. Y PORTALÉS-OLIVA, M. (2017). Imagen y comunicación política en Instagram. Celebrificación de los candidatos a la presidencia del Gobierno. *El Profesional de la Información*, 26(5), 916-927.  
**doi.org/10.3145/epi.2017.sep.13**
- QUEVEDO-REDONDO, R., GÓMEZ-GARCÍA, S., Y NAVARRO-SIERRA, N. (2022). Aprendiendo a desinformar: una estrategia de prebunking con newsgames para estimular la adquisición de competencias en el grado en Periodismo. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 66, 1-18.  
**doi.org/10.5565/rev/analisi.3447**
- RAESSENS, J. (2006). Playful Identities, or the Ludification of Culture. *Games and Culture*, 1(1), 52-57. **doi.org/10.1177/1555412005281779**
- ROBBINS, R. H. Y DOWTY, R. (2008). *Global problems and the culture of capitalism*. Pearson.
- ROLLINGS, A. Y ADAMS, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders.
- ROMERO-RODRÍGUEZ, L. M., GADEA, W. Y HERNÁNDEZ-DÍAZ, G. (2015). Incidencia de la diversificación del ecosistema comunicativo en la sobresaturación informativa. *Comunicación: estudios venezolanos de comunicación*, 171-172, 25-31.
- TARDE, G. (1986) *La opinión y la multitud*. Taurus.
- THUSSU, D. K. (2008). *News as entertainment: The rise of global infotainment*. Sage.
- VAUX, P., GALLAGHER, A. & DAVEY, J. (2021). *The Extreme Right on Steam*. Institute for Strategic Dialogue. Recuperado de **<https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/02-revised-gaming-report-steam.pdf>**
- WOLF, M. J. P. (2005). Genre and the video game. En J. RAESSENS Y J. GOLDSTEIN (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 193-204). MIT Press.

## Anexo

Tabla 4. Datos de juegos de la muestra (n=64)

Título video-juego	Desarrolladora	Nacionalidad	Reseñas	Género
<i>270 / Two Seventy US Election</i>	Political Games LLC	EE. UU.	670	Estrategia
<i>4th Generation Warfare</i>	Eversim	Francia	103	RPG. Estrategia
<i>Beholder 2</i>	Warm Lamp Games	Rusia	4891	Aventura. Simulación. Estrategia
<i>Cat President ~A More Purrfect Union~</i>	Oh, a Rock! Studios	EE. UU.	125	Casual. Simulación
<i>China: Mao's Legacy</i>	Kremlingames	Rusia	605	Simulación. Estrategia
<i>Collapse: A Political Simulator</i>	Kremlingames	Rusia	124	Simulación. Estrategia
<i>Corrupt – Political Simulator</i>	Atomic Fabrik	Moldavia	67	Aventura. Casual. Simulación. Deporte. Estrategia
<i>COVID: The Outbreak</i>	Jujubee	Polonia	88	Estrategia
<i>Crisis in the Kremlin</i>	Kremlingames	Rusia	1194	Simulación. Estrategia
<i>Democracy 3</i>	Positech Games	Reino Unido	7139	Simulación. Estrategia
<i>Democracy 4</i>	Positech Games	Reino Unido	3074	Simulación. Estrategia
<i>Encode</i>	Flyleap Studio	Australia	41	Acción. Aventura. RPG
<i>Evil Democracy: 1932</i>	Hamsters Gaming	Ucrania	474	Simulación. Estrategia
<i>Fate of the World</i>	Red Redemption	Reino Unido	402	Casual. Simulación. Estrategia
<i>Freedom Defender</i>	League of Sweat Ent.	Rusia	135	Casual. Estrategia
<i>Genius! NAZI-GIRL GoePPels-Chan ep1</i>	WarMachine	Japón	71	Casual

<i>Gerrymander Madness</i>	CrossComm Inc.	EE. UU.	6	Casual. Estrategia
<i>Here to Stay</i>	Powerup Company	República Checa	0	Estrategia
<i>Is the President a traitor?</i>	Some Hominid Games	EE. UU.	14	Simulación. Estrategia
<i>Jey´s Empire</i>	Maestro Cinetik	Francia	35	RPG. Simulación. Estrategia
<i>Kolkhoz: The Red Wedge</i>	Deniz Kayacan	Turquía	18	Aventura
<i>Lawgivers</i>	SomniumSoft	Italia	305	Simulación
<i>Libtard: The Satire Game</i>	Wise Monkey Entertainment	Reino Unido	15	Acción. Casual
<i>Love in Belarus</i>	Analog Chechen Dudes	República Checa	41	Aventura. Casual. RPG
<i>Love with Kadyrov</i>	Analog Chechen Dudes	República Checa	115	Casual
<i>Make America Great Again</i>	e-Solution	Desconocido	65	Acción. Casual. Estrategia.
<i>Make America Great AGain: The Trump Presidency</i>	Maverick Game Studio	Desconocido	1766	Acción. Casual. Simulación. Estrategia
<i>Masters of the World – Geopolitical Simulator 3</i>	Eversim	Francia	577	Simulación
<i>Megacity Builder</i>	Andrew Rowe	Desconocido	20	Simulación. Estrategia
<i>Mobocratic</i>	Proqet Studios	Finlandia	5	Casual. Simulación. Estrategia
<i>Mr. President</i>	Game Developer X	Desconocido	3430	Acción. Aventura. Simulación
<i>Nikhil Murthy´s Syphlisation</i>	Why Not Games	India	1	Simulación. Estrategia
<i>No place for the Dissident</i>	David M.	Desconocido	22	Casual. Simulación. Estrategia
<i>Not Tonight</i>	PanicBarn	Reino Unido	1686	Aventura. RPG. Simulación

<i>Not Tonight 2</i>	PanicBarn	Reino Unido	142	Aventura. RPG. Simulación
<i>Orwell: Ignorance is Strength</i>	Osmotic Studios	Alemania	1350	Aventura. Simulación
<i>Orwell: Keeping an Eye on You</i>	Osmotic Studios	Alemania	13470	Aventura. Simulación
<i>Ostalgie: The Berlin Wall</i>	Kremlingames	Rusia	547	Simulación. Estrategia
<i>Plutocracy</i>	Redwood	Desconocido	781	Simulación. Estrategia
<i>Political Animals</i>	Squeaky Wheel	Filipinas	175	Simulación. Estrategia
<i>Power</i>	Oppressive Games	Desconocido	108	Simulación. Estrategia
<i>Power &amp; Revolution</i>	Eversim	Francia	1162	Simulación. Estrategia
<i>Reapolitiks II</i>	Jujubee	Polonia	449	Simulación. Estrategia
<i>Red Button</i>	Токров Ероп	Rusia	89	Estrategia
<i>Respublica</i>	Drahgoone	Desconocido	200	RPG. Simulación
<i>Rise of the White Sun</i>	Maestro Cinetik	Francia	0	Simulación. Estrategia
<i>Shape of America: Episode One</i>	kuklam studios	Desconocido	48	Aventura. RPG
<i>Sigma Theory: Global Cold War</i>	Mi-Clos Studio, Goblinz Studio, FibreTigre	Francia	1166	Simulación. Estrategia
<i>Socialism Simulator</i>	Sempiternal Rain	Rusia	81	Simulación
<i>Suzerain</i>	Torpor Games	Alemania	3636	Aventura. RPG
<i>Taxer Inc.</i>	Hamsters Gaming	Ucrania	47	Simulación. Estrategia
<i>The Arab Republic of Taghia</i>	Oppressive Games	Desconocido	26	Simulación. Estrategia
<i>The Political Machine 2020</i>	Stardock Entertainment	EE. UU.	691	Simulación. Estrategia
<i>The Political Process</i>	Verlumino Studios	Desconocido	1258	Simulación. Estrategia
<i>The Race for the White House</i>	Eversim	Francia	49	Simulación. Estrategia

<i>Through the Darkest Times</i>	Paintbucket Games	Alemania	837	Aventura. Simulación. Estrategia
<i>Tropico 4</i>	Haemimont Games	Bulgaria	11516	Simulación. Estrategia
<i>Tropico 6</i>	Haemimont Games	Bulgaria	20558	Simulación. Estrategia
<i>Urban Empire</i>	Reborn Games	Finlandia	2387	Simulación. Estrategia
<i>US Spy: Mission in Rusia</i>	Hamsters Gaming	Ucrania	189	Simulación. Estrategia
<i>USA 2020</i>	Games for Humans	Desconocido	161	Acción. Simulación. Deporte
<i>Weltreich: Political S.S.</i>	Light Game Studio	Rusia	4	Simulación. Estrategia
<i>Workers &amp; Resourcers: Soviet Republic</i>	3Division	Eslovaquia	10673	Simulación. Estrategia
<i>World Nations Game</i>	SCLITIFY IT	Desconocido	160	Acción. Aventura. Casual. Carreras. RPG. Simulación. Estrategia

Fuente: elaboración propia a través de los datos obtenidos de la plataforma Steam.