

CAPÍTULO VI

DIGITALIZANDO LA EXPERIENCIA ANALÓGICA DE JUEGO: EL CASO DE LOS JUEGOS (POST)COLONIALES

Jan Gonzalo Iglesia

Universitat Rovira i Virgili, España

Núria Araüna Baró

Universitat Rovira i Virgili, España

Resumen

Puerto Rico y *Age of Empires III* son dos populares *Eurogames* analógicos en los que los jugadores deben desarrollar acciones que evocan el proyecto colonial occidental. A pesar de que los *Eurogames* no pretenden ofrecer una reproducción fiel de la historia sino que la banalizan, ambos juegos proponen un contexto narrativo que sitúa a los jugadores en interacción directa con el relato histórico y que, a través de las metas y reglas, les obliga a ocupar una posición de dominio y colonización. Además, ambos juegos omiten en su diseño, mecánicas y objetos, referencias a la explotación o las desigualdades como vectores visibles o jugables.

Si ya es curiosa la recurrencia del tema colonial en los juegos de mesa contemporáneos, la propuesta de éstos termina siendo filtrada por la interacción con los jugadores. La partida, entendida como experiencia interactiva y como espacio de diálogo, conlleva una reflexión sobre los modelos históricos y las relaciones con la alteridad que el juego plantea. La agencia moral de los jugadores, a pesar de que no puede ser expresada en las acciones del juego, emerge en la conversación directa producida durante y posteriormente al juego, haciendo que los participantes identifiquen y manifiesten las conexiones entre los componentes y las mecánicas con el contexto histórico. Esa experiencia de juego se expande más allá del espacio físico y se traslada a los foros especializados *online*, donde de forma digital se reproducen los debates sobre las temáticas propuestas y se expanden a una comunidad amplia de jugadores.

El presente trabajo propone analizar las estrategias discursivas en relación al postcolonialismo que los jugadores utilizan en los foros digitales para resignificar los juegos y reflexionar sobre qué significa jugarlos. Los resultados demuestran que los jugadores detectan las contradicciones y conflictos que plantean los juegos y despliegan estrategias diversas para posicionarse a favor o en contra del propio juego como justificación ante la propia acti-

vidad de jugarlo. En fin, se demuestra que los jugadores son una parte activa y necesaria para completar la propuesta narrativa en torno al proyecto colonial que los juegos ofrecen.

Palabras claves

Eurogames, Postcolonialismo, Colonialismo, Juegos de tablero, Audiencias activas, Foros

Introducción

En los últimos 20 años, los juegos de mesa han experimentado una expansión dentro de la industria del ocio gracias a la popularidad de los *Eurogames*, con títulos tan conocidos como *Catan* (1995), *Cascassone* (2000) o *Ticket to Ride* (2004). En cuanto a género dentro de los juegos de mesa, los *Eurogames* priorizan las mecánicas, la jugabilidad, la reducción de la duración de la partida y la disminución del conflicto directo entre jugadores (Woods, 2012). Con este dispositivo, pretenden llegar a un público amplio y transversal y ser jugables en múltiples situaciones sociales.

Para este tipo de juegos –a diferencia de los *wargames*, los juegos de simulación o los juegos fantásticos–, lo importante es el equilibrio y el correcto funcionamiento del sistema de juego, en detrimento del tema o la exactitud de la representación de los conflictos jugables. Pese a eso, normalmente los *Eurogames* tienen un envoltorio temático para hacerlos más atractivos. Las tramas más recurrentes que se escogen suelen ser las históricas (Woods, 2012:107) puesto que el jugador puede relacionar la experiencia con conocimientos ampliamente extendidos sobre el pasado.

Además, dentro del actual desarrollo y evolución de los juegos de mesa, se está produciendo una hibridación entre géneros y mecánicas que hace cada vez más difícil establecer fronteras exactas entre los diferentes tipos de juego. Eso ha generado la aparición de juegos mixtos que utilizan mecánicas de *Eurogame*, pero que buscan la representación de diferentes temas o situaciones históricas como podrían ser, entre muchos otros, *Wallenstein* (sobre la Guerra de los Treinta Años), *Mare Nostrum* (sobre el Mediterráneo durante la Antigua Roma) o toda la serie COIN de la casa GMT (que representa diferentes conflictos asimétricos entre bandos regulares e irregulares como la Guerra del Vietnam). Dentro de la afición, a esos nuevos géneros híbridos se les llama Waros, Weuros o Eurowars tal y como se ve en los hilos de discusión “*List of Euro/War game hybrids? Games like Cyclades*” o “*Waros or Weuros: Some hate the names - I love the games!*” en la página *BoardGame Geek*, una base de datos digital que actúa como repositorio de información sobre unos 94.000 juegos de mesa y a la vez como red social para aficionados a nivel internacional.

Es por ello que diversos autores como Robinson (2014) o Sterczewski (2016) están empezando a estudiar los *Eurogames* más allá de su diseño y estructura lúdica considerándolos como artefactos que representan la historia y que, por lo tanto, reproducen algunos de los dilemas que ya han sido analizados en los juegos históricos especializados y fidedignos, ya sean digitales o analógicos.

Entre algunos de los debates que emergen en ese campo tenemos el análisis del nivel de fidelidad y realismo que desarrollan los juegos en el momento de reproducir la historia (Urricchio, 2005) o la evaluación del sesgo ideológico que los juegos vehiculan (Schut, 2007; Oliva, Besalú y Ciaurriz, 2009).

Juegos, diseño y discurso postcolonial

Los juegos de simulación histórica, y también los *Eurogames*, son un ejercicio de ensamblaje de elementos escogidos de un mundo real de referencia, pero que acaban configurando un relato y contexto propios. Las características del género del juego, las necesidades de diseño, las decisiones del diseñador y los objetivos de los editores, entre otros, marcarán el resultado final. Por ejemplo, Pötzsch (2017) habla de “realismo selectivo” en el caso de los videojuegos, entendiéndolo como los filtros que aplican los diseñadores para modelar la experiencia de juego, sobre todo relacionada con la guerra y la violencia, y Sterczewski (2016) afirma que los juegos priorizan unas memorias sobre otras, de acuerdo a la visión hegemónica del momento. En ese sentido, centrándonos en los *Eurogames*, Robinson (2014) considera que justamente son sus características de diseño las que facilitan que se omitan o se simplifiquen hasta el extremo ciertas partes de la historia, principalmente las menos cómodas como las referentes a violencia, conflicto, o explotación.

Es en este sentido de banalización ideológica que es pertinente abordar una perspectiva basada en los conceptos del orientalismo, el colonialismo o el postcolonialismo en relación a las representaciones culturales, por bien que estos términos estén sujetos a discusión y sean polisémicos. Estos debates surgen del análisis de múltiples artefactos de la cultura popular, desde la novela o el cine hasta los documentos administrativos, y proponen claves con las que otros autores han interpretado los juegos y videojuegos históricos (Robinson, 2014; Ford, 2016; Mukherjee, 2017). En el presente artículo, proponemos una aproximación preliminar que centra su análisis no tanto en los propios juegos como en las interpretaciones que de ellos hacen los jugadores.

Puesto que la palabra postcolonialismo conlleva tantas dificultades como otros conceptos teóricos con el prefijo post (postmodernismo, postestructuralismo, postfeminismo, postcapitalismo...), en lo que sigue definiremos nuestra aproximación a este concepto y su uso en este artículo⁴.

El proyecto colonial es uno de los rasgos definitorios de la modernidad europea por lo menos desde el Renacimiento (Chakrabarty, 2014) y, si bien la idea de la colonización o, como lo define Loomba (2007), *the conquest and control of other people's land and goods* (p. 8), no es patrimonio exclusivo de este territorio, sin embargo, sí lo es su unión con el desarrollo capitalista. Según la conocida propuesta de Lenin (2010 [1916]), el imperialismo sería el estadio superior del capitalismo o su culminación necesaria, en cuanto supondría la inversión de las plusvalías europeas o de la metrópolis en un mercado laboral y de materias primas controlado y captivo. Para Lenin, el imperialismo conllevaría tensiones entre las grandes potencias por el reparto del pastel y, necesariamente, conflictos políticos. Además, su aproximación al fenómeno desde una perspectiva de expansión económica –y no de estructura política– permite comprender el imperialismo como una dinámica que trasciende la descolonización y que perpetúa las relaciones de poder coloniales (o neo-coloniales) más allá de las reestructuraciones políticas. Arendt (1968) comparte esta perspectiva economicista cuando estudiando la *Commonwealth* de la “indirect rule” reconoce que el Imperialismo nace cuando las clases dirigentes de los sistemas de producción capitalista se encuentran límites nacionales para la expansión económica y la lógica del crecimiento ilimitado propia del sistema hegemónico. En este marco, según Arendt, se observaba a los nativos como necesitados de supervisión y se justificaba así el control de las excolonias y la expansión como necesarias para garantizar la supervivencia de la nación madre. Esta conciencia de la perduración de las relaciones imperialistas de explotación más allá del colonialismo nominal es lo que fundamentará la aproximación postcolonial.

Fuera de este sentido imperialista, el postcolonialismo ha sido debatido en su polisemia y variedad de usos, aunque generalmente se ha empleado para denominar simplemente aquellas sociedades ya descolonizadas, o bien para definir una aproximación teórica crítica con el colonialismo de validez transhistórica; es decir, tanto para los discursos del encuentro tricontinental como para las resistencias previas a la descolonización. Con todo, este

⁴ El concepto es utilizado tanto para referirse a lo sucedido cronológicamente después del colonialismo en las sociedades que lo han sufrido, sin mayores connotaciones, como también a las permanencias de las relaciones coloniales e, incluso, a un campo de estudios teóricos críticos con estas cuestiones y favorable a la emancipación (Ashcroft et al. 2013), o incluso a las resistencias anticoloniales situadas en diferentes momentos históricos (de Alva, 1995).

concepto, utilizado de forma abstracta, corre el riesgo, según Loomba (2007) de *obscure the very relations of domination it seeks to uncover* (pág. 22). De ahí que nosotros creamos que es pertinente utilizar esta categoría de forma crítica con ella misma, para explicitar la perpetuación de las nociones (neo)coloniales y definir a los marcos discursivos que, sin dar un respaldo abierto a las (hoy en día) deslegitimadas políticas coloniales, no cuestionan en cambio los relatos que de ellas se derivan y, por lo tanto, reproducen sus mismas lógicas. Si, como dice Young (2003), el postcolonialismo reclama la igualdad de derechos de todos los seres humanos, es absurdo ignorar que sigue existiendo una enorme brecha que reproduce las líneas racializadas y geopolíticas de Occidente/Oriente.

Las actuaciones que han permitido, a lo largo de la historia, la subordinación de grupos humanos se han basado en legitimaciones discursivas como el “orientalismo”, fundamento de los estudios postcoloniales. La crítica al orientalismo supone uno de los grandes retos al etnocentrismo, y fue notablemente impulsada por el canónico trabajo de Said (2016 [1979]), que analizaba las producciones literarias como paradigma de la construcción de dos polos discursivos en la historia de la colonización⁵. Según Said, la novela ejemplificaría las concepciones o marcos semióticos con los que se definían dos entidades fluidas pero binarias como son Occidente y Oriente, perceptibles por contraste y exclusión, y situadas en posiciones desiguales. Para Said, en las producciones culturales occidentales subyace un imaginario que ha adoptado para sí mismo –y en la definición de sí mismo– los conceptos de racionalidad, modernidad, libertad y progreso, contraponiéndolos a la idea de Oriente entendido como lo “otro”, lo primitivo, lo no individualizable, y, en definitiva un espacio amorfo que requiere de tutela, siempre en posición inferioridad –cuando no es visto como un peligro. De esta forma, y desde una perspectiva postcolonial, los marcos orientalistas expresados en la cultura –y fundadores de las políticas exteriores contemporáneas– son la prueba que el imperialismo no ha terminado, a pesar de la descolonización política de gran parte del atlas moderno. Como bien definen Ashcroft et al. (2013), el postcolonialismo identifica cómo se mantienen y reproducen las dinámicas de poder propias del colonialismo una vez derribados los acuerdos administrativos que lo sostenían⁶. Esto supondría no sólo una continuidad en las relaciones de explotación y desigualdades ma-

⁵ El propio término “colonización” ya conlleva la dificultad de asimilar relaciones muy divergentes entre las llamadas metrópolis y sus colonias pero, con todo, permite la definición de un conjunto de relaciones con base geopolítica que, en diferentes situaciones, comparten rasgos (Ashcroft et al, 2013).

⁶ A pesar de que Ashcroft et al. (2013) precisamente apuntan a la dificultad de establecer una relación clara entre los discursos (post)coloniales y sus consecuencias materiales.

teriales, sino también una perpetuación de *a wide range of issues connected to the exploitative master discourses of imperial Europe* (Loomba, 2007). Por lo tanto, más allá de la base económica de explotación imperialista que sostiene el mundo (post?)moderno en el que vivimos, se dibuja una discursividad que permite y legitima estas relaciones de desigualdad global y su base histórica. Cuestionar a fondo y, por lo tanto, reparar esta desigualdad histórica, supondría un revés a los flujos económicos de las potencias excoloniales y, de ahí, que con matices y evoluciones (teorías del desarrollo, teorías de la dependencia, teorías del choque de civilizaciones o del fin de la historia) que estos discursos postcoloniales siguen reproduciéndose en las declaraciones y acciones institucionales. De hecho, como sostenía Ahmad (1992), el archivo y el conocimiento del llamado Tercer Mundo se genera desde el mismo lugar que se había difundido tradicionalmente: las metrópolis. Este conocimiento en un formato más *folk* y a la vez expandido podríamos encontrarlo en las expresiones de la cultura popular. De ahí que las producciones culturales contemporáneas pueden –y deben– ser leídas en esta clave. Si, de nuevo para Said (2016 [1979]) “Oriente” acaba conformándose como una, o varias, culturas “subalternas” debido a su posicionamiento minorizado por los mercados y la geopolítica, su situación periférica y porque no tiene voz propia para definirse o autorepresentarse, es relevante fijarse si en los discursos de novelas, filmes o juegos emergen representaciones que escapen esa objetualización de lo definido de forma muy laxa como “oriental”. Dicho de otro modo, es pertinente observar si en las representaciones culturales contemporáneas se reproducen las estrategias de alterar (“othering”) y abstraer a aquellos colectivos humanos colonizados; estrategias descritas por Spivak (1994 [1985]) que sirven a la naturalización del hecho que los definidos como subalternos deban ceder sus tierras o trabajo al imperio. Para Spivak (1994 [1985]), la violencia imperial reside en gran medida en la ausencia de textos en los que los sujetos subalternos puedan “contestar” los relatos históricos occidentales y en la interiorización de estos textos e identidades no sólo por parte de los sujetos opresores sino también los oprimidos. Esta es precisamente la propuesta dialéctica implícita que, veremos, algunos jugadores sacan de los juegos de mesa que analizaremos. Veracini (2015, 2013) ya ha observado la tradicional relación de los juegos de mesa con la consolidación de los mapas conceptuales coloniales, pero también su reemergencia en la contemporaneidad con propuestas como *Los Colonos de Catán*. Según Veracini (2013), la oportunidad de este juego en la actualidad puede deberse a la crisis de expansión del capitalismo y la fantasía de encontrar nuevos territorios donde “empezar de nuevo” una civilización. Éste fue (y es) precisamente el sueño de muchos colonos que ignoraron el papel político que jugaron en relación a los que ya habitaban los territorios conquistados.



Deutschland's Kolonien-Spiel, Juego infantil alemán de 1890 sobre la época colonial

La participación del jugador en la narrativa de los juegos

El análisis de los juegos desde una perspectiva colonial conlleva algunas especificidades respecto a otros géneros contemporáneos. Pasando a un nivel estructural, las mecánicas, reglas y contexto narrativo de los juegos en general, configuran un relato muy diferente al que ofrecen otros productos culturales como el cine, las series de TV o los documentales. Los juegos necesitan de la participación activa del propio jugador para el desarrollo narrativo. Pero a pesar de esta apertura a las acciones del jugador, los juegos tienen unas limitaciones o caminos preconfigurados establecidos por las reglas, las metas y las mecánicas; por ello, la agencia que se otorga a los jugadores es relativa: *Although the player has freedom to change the course of history, it is only to the degree that the game system allows* (Schut, 2007:229). Así, podemos considerar que los juegos son textos pensados para forzar comportamientos (Siscart, 2009) y que, desde una perspectiva humanista y del relato, éstos constituyen un vector ético del juego. Los juegos acaban configurando una manera de representar la historia basada en las decisiones de diseño; decisiones centradas en la búsqueda de un equilibrio lúdico que simplifica y banaliza los aspectos conflictivos, y restringe la agencia moral del jugador sobre el tablero.

Así pues, los juegos tienen limitaciones establecidas por las reglas, los objetivos y las mecánicas, pero esa “libertad dirigida” (Navarro, 2016), y también un relato específico con personajes; sin embargo no pueden reprimir la libertad interpretativa que se puede dar durante la experiencia de juego

y, también, en otros contextos de diálogo acerca del mismo. El juego, entendido como una experiencia interactiva y un espacio de diálogo tanto durante la partida como en situaciones posteriores, comporta una reflexión sobre aquello que representa. Pese a que la agencia moral de los jugadores no puede expresarse en las acciones del juego, o sólo de forma muy menuda, ésta sí que emerge durante la experiencia de juego a través del habla, la gestualidad y la interacción. Los juegos de mesa, además, incorporan una dimensión de presencialidad que se convierte en impulsora del debate y fomenta la emergencia del comentario, el acuerdo o el disenso.

Además, como sugeríamos, las actividades que los jugadores pueden llevar a cabo trascienden del momento específico de jugar. Los aficionados pueden preparar los componentes (destroquelar, enfundar cartas...), leer instrucciones, pintar figuras, modificar o mejorar componentes, etc., pero también otras actividades que se han digitalizado como buscar información, comparar precios, leer, escuchar o mirar reseñas audiovisuales y participar en debates que se generan en páginas o foros especializados.

Hobby board gamers are not just people who play hobby board games; they are serious board gamers, placing value on “active participation within the hobbyist culture, the acquisition and accumulation of games, and a degree of evangelism for the hobby” (Woods, 2012, p. 120)

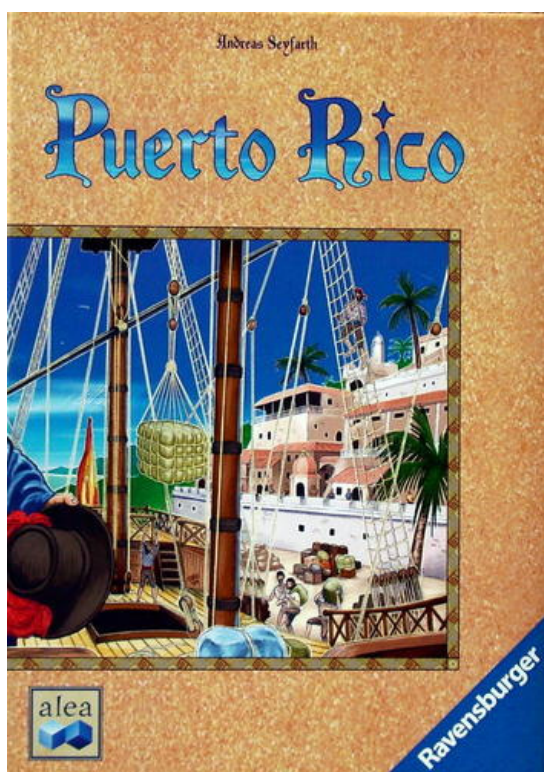
En este sentido, Rogerson & Gibbs (2016:8) consideran que dentro de los cuatro aspectos que hacen disfrutar a los jugadores de los juegos de mesa (su materialidad, la variedad, el reto intelectual que suponen y la sociabilidad que propulsan), precisamente el aspecto social va más allá de la experiencia de juego propiamente dicha e incorpora momentos de socialización que, si bien son propiciados por los juegos, no se producen específicamente en el momento de jugar. Estos momentos, con la aparición de internet, han saltado del espacio físico al virtual. Es en esta dimensión social y reflexiva donde se producen mayores momentos de libertad de acción y de reapropiación de significados según sostienen Carter, Gibbs y Harrop (2014). Esto es, según los autores, debido a que la conversación y los debates no están determinados por la estructura cerrada del juego.

Método y objeto de estudio

El siguiente trabajo propone identificar y analizar las diferentes interpretaciones y estrategias discursivas que los jugadores utilizan y desarrollan en los foros digitales para resignificar los juegos coloniales y reflexionar sobre qué significa jugarlos. Para ello se han escogido dos conocidos *Eurogames* que tratan la colonización del Nuevo Mundo y se han hecho búsquedas en los foros de la comunidad online *BoardGameGeek*. Las búsquedas han uti-

lizado el nombre de los dos juegos analizados junto a términos como *racismo*, *colonialismo* y *orientalismo* para identificar si estos debates aparecen y en qué términos.

Los juegos escogidos han sido *Puerto Rico* y *Age of Empires III*, dos juegos en los que los jugadores deben desarrollar acciones que evocan, más o menos explícitamente, el proyecto colonial occidental.

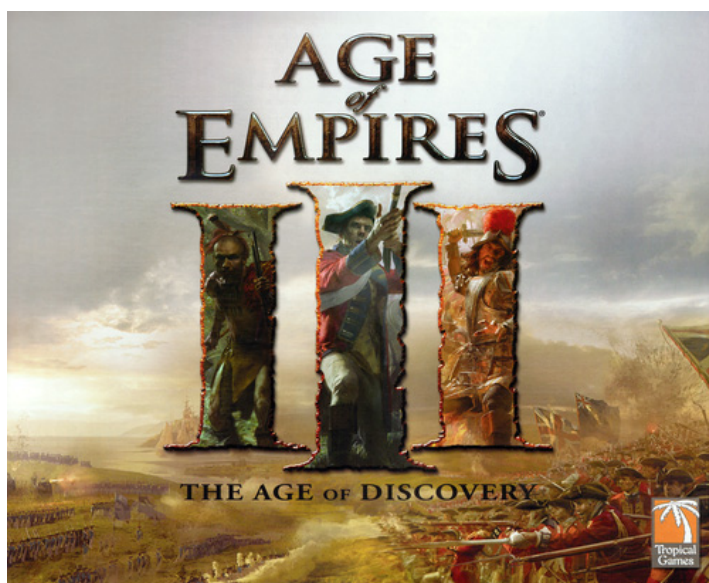


Portada de Puerto Rico

Puerto Rico es un juego de selección de roles donde los jugadores representan el papel de gobernador de una colonia en una isla. Su misión con respecto a la isla es desarrollarla de manera más eficiente que las de sus competidores. Para ello, deberán gestionar las plantaciones de productos como café, azúcar o índigo para exportarlos a la metrópolis y conseguir recursos que les permitan mejorar los edificios y opciones de su colonia. Para hacer funcionar tanto las plantaciones como los edificios, necesitan colocar unas piezas llamadas “colonos” –según el juego– que llegan en barcos desde, supuestamente, la metrópolis, y que, como veremos, para muchos jugadores

representan esclavos en lugar de trabajadores voluntarios. El modelo de desarrollo que permite ganar el juego, por lo tanto, es asimilable al modelo de producción capitalista en su fase imperialista, en el sentido de basarse en el crecimiento productivo y la gestión de la fuerza de trabajo de los “colonos” en un territorio que se observa como “vacío” de habitantes previos y que, por lo tanto, se somete enteramente a estas posibilidades de producción.

Age of Empires III: The Age of Discovery, es un juego de colocación de trabajadores que pone a los jugadores al frente de uno de los poderes coloniales europeos durante el siglo XVII (Inglaterra, Francia, Holanda, España y Portugal) con el objetivo de conseguir el máximo nivel de expansión en el Nuevo Mundo. Los jugadores pueden conquistar territorios a los indígenas, expandir sus flotas mercantes, desarrollar su economía o atacar a los contrarios a través de diferentes acciones y personajes que representan a colonos, soldados, comerciantes, exploradores o misioneros. En este juego, que representa un modelo de colonización más amplio que el productivo, sí cobran presencia los nativos o habitantes que preceden a los colonizadores, aunque no son figuras jugables y, por lo tanto, son “objetualizados” en tanto dinámica de juego a vencer.



Portada de Age of Empires III: The Age of Discovery

A pesar de tratarse de dos *Eurogames*, en ambos juegos el “tema” termina emergiendo de forma clara y adoptando importancia, sobre todo en el caso

de *Age of Empires III*, tal y como reconocen los propios jugadores en sus opiniones:

AoEIII is a very thematic game. I think the most satisfying part of the game is colonization. Most specialists have a function in the new continent and while the soldiers are not there to crush opponents, they are cleverly producing threat of confrontation that has to be accounted for. Constructing your economic system is tied to the colonization, thanks to the regional Trade Goods. Warfare box increases tensions in the later ages and is a nice way to tip the balance in some regions to your benefit. (Mika R, 2007, BGG).

Por mucho que esos juegos no pretendan una estricta simulación histórica, el contexto narrativo sitúa a los jugadores en interacción con la realidad histórica. En este caso, los posiciona como agentes coloniales y restringe su agencia a actuar en consonancia a un reglamento que entiende la progresión hacia el triunfo en términos de desarrollo del modelo imperialista europeo. Las reglas y los objetivos de victoria sitúan a los jugadores como colonizadores naïfs, inconscientes o indulgentes respecto a las consecuencias humanas del desarrollo colonial.

Ambos juegos simplifican o incluso hacen desaparecer las figuras de los colonizados y la explotación o la violencia que significó la colonización. En *Puerto Rico* las fichas que llegan en barcos y que hacen que las plantaciones sean productivas remiten a la figura de los esclavos, pero esto no se explicita ni en las instrucciones, ni en las denominaciones oficiales del juego. En *Age of Empires III* los pueblos americanos previos a la colonización aparecen de forma abstracta y únicamente se puede interactuar con ellos eliminándolos en combate para conquistar sus territorios. De esta forma, en los juegos sucede como con el arte, y los “otros”, los colonizados, son objetualizados (no se puede jugar ni empatizar con su posición), y son representados como faltos de agencia y de capacidad defensiva o de definición de la propia identidad (Price, 1993). Veamos cómo interpretan estos juegos los jugadores en los foros *online*.

Resultados

Los resultados demuestran que el debate existe en ambos juegos. Los jugadores detectan las contradicciones y conflictos en relación a una aproximación postcolonial a la experiencia de juego, y lo expresan directamente a través de sus comentarios.

Puerto Rico: Brown cubes mildly staggering. (...).

Age of Empires III: You got us here. the tiles have little natives that tell you home many you have to kill with your soldiers to steal their gold (...) So . . . people on bgg love Civ games, which are the only ones that tend to

gloss over what actually happens when world powers expand and exploit. (scifiantihero, BGG, 2015).

Como puede deducirse del diseño del juego, los dos temas más recurrentes en los comentarios son el papel de los nativos en *Age of Empires III* y el de la esclavitud en ambos juegos. Un ejemplo es el hilo de debate “*Natives and possible controversy... cultural hegemony?*” con 103 comentarios, en el que se reclama que el juego incorpore otras formas de interactuar con los nativos que no sean únicamente la eliminación o dominio. Es interesante añadir que aquellos que se expresan de esta forma no rechazan de pleno los juegos sino que incluso manifiestan querer seguir jugando, pero sí que se sienten en la necesidad de visibilizar la banalización del discurso colonial presente en el juego, e incluso proponen alternativas de que se representen de una forma diferente para ampliar las opciones de juego de forma más acorde con sus valores éticos.

Una vez que el tema aparece en este u otros foros, se pueden detectar ciertas posiciones que se reproducen en la mayoría de debates. Por un lado, encontramos un grupo importante de gente que considera que las críticas al relato colonial de los juegos son exageradas e incluso absurdas. Para ellos, estas críticas forman parte de una corriente politizada y censora que denominan irónicamente “lo políticamente correcto”. A pesar de reconocer que el tema está presente, rechazan la crítica de pleno por considerarla no pertinente. Una de las estrategias en ese sentido pasa por ridiculizarlas reduciéndolas al absurdo:

Oh my God, can we please stop race-baiting everything? I'm so sick of being sorry for shit that happened hundreds of years ago. White. Guilt. Is. Old.” (BugLaden, BGG, 2013)

Ha! Don't you realize that checkers is an extremely racist game? (Paul Sauberer, BGG, 2007).

Otra estrategia discursiva vinculada es la de defender que existen otros temas que también podrían ser criticados o que son éticamente todavía más reprobables (asesinato, violencia, crimen o explotación de los animales...), según los autores, que banalizar el proyecto colonial. Esos argumentos acaban derivando hacia la respuesta liberal de la libre elección en el sentido de que, si a alguien le molesta un juego, no debería jugarlo puesto que tiene un amplio abanico de propuestas para elegir.

What's next, criticizing Colosseum because you have to exploit gladiators and poor defenseless animals? (Ugur Dönmez, BGG, 2007).

Otro grupo importante de aficionados considera que el debate es irrelevante porque se tratan “únicamente” de juegos. Esta idea defiende que los juegos están pensados simplemente para divertir o tener un reto; por lo tanto, des-

problematizan los temas que representan a través de restar estatus de seriedad a los juegos. Según este argumento, los juegos no plantean debates morales, ni tienen esa intención. Simplemente son artefactos para entretenerse, no para generar polémicas.

My own view - I'm perfectly comfortable with *Puerto Rico* as a game. The game, as far as I can tell, has nothing to say about moral issues of slavery, the rights of man, colonial plantation economies etc. etc. Nor should it, it's not a polemic. (Eoin Corrigan, BGG, 2013)

Para algunos de estos jugadores, los juegos analizados son demasiado abstractos y, por extensión, no están simulando nada. Este argumento se usa sobre todo en el caso de *Puerto Rico*, donde el tema se aborda de forma más superficial que en *Age of Empires III*. Se argumenta que es la mirada de los jugadores la que reinterpreta las mecánicas o los componentes en clave colonial, como en el caso de las piezas oscuras de “colonos” que “producen” en las plantaciones de *Puerto Rico*, que muchos consideran esclavos.

En algunos de los casos, los comentarios irónicos derivan en discusiones sobre el racismo o la explotación que deja de lado el juego y se centran en el posicionamiento ideológico de los jugadores. Es en esos casos cuando encontramos enfrentamientos más enconados entre los jugadores, tanto si admiten el contenido colonial del juego como si lo niegan.

The only thing that's racist about *Puerto Rico* is the ugly reactionary white pride it tends to bring out in some people when other people ask if the colonists are slaves. (pharmakon, BGG, 2013)

Como vemos en el comentario anterior, los aficionados tildan de racistas los argumentos que evitan o relativizan el debate, considerando que esos comentarios, en definitiva revelan no tanto la narrativa incorporada en el juego como el posicionamiento general de ciertos jugadores ante esos temas.

En otro nivel, parte de los jugadores consideran que los juegos históricos e incluso estos *Eurogames* simulan las acciones coloniales que verdaderamente sucedieron y que, por lo tanto, no tiene que suponer un problema reconocer y convertir en jugable esta experiencia histórica. Los juegos muestran temas complejos e injustos porque “la historia es así”, y eso no implica que los diseñadores o la gente que juega acepten, promuevan o defiendan estas políticas. Además, según este grupo de opinadores, los temas que conllevan un conflicto humano relevante son más fáciles de convertir en un juego competitivo:

Maybe I'm naïve but colonialism is a subject that deals with taking territory, advancement, me vs. you, things that are easily tracked and "winnable". This translates well into a game played out on a table top. Same goes for war, and there are a heck of a lot of war games too (BrianA29, BGG, 2015).

Como es evidente, existe una contradicción entre los discursos de quienes consideran que no hay que dar importancia a la representación colonial porque es una abstracción, y los que en cambio hacen referencia a la simulación histórica como vector de legitimación de este discurso (puesto que, reproduciendo parámetros históricos, se consideraría “neutro” en cuanto a ideología). Hay que recordar que justamente los *Eurogames* son juegos más abstractos y fieles que los considerados de simulación histórica. Con todo, curiosamente, ambos argumentos sirven para blindar la defensa del juego como un producto que no reproduce la ideología colonial. Eso es resultado de que en las argumentaciones se mezclan dos dimensiones, la posible simulación y la necesidad de crear un producto jugable, equilibrado y entretenido. El propio diseñador de *Age of Empires III* contesta a la polémica suscitada en uno de los foros que el diseño le ha obligado a tomar decisiones sobre cómo representar la época, desde qué punto de vista, qué aspectos vas a destacar..., sin perder de vista el equilibrio y la jugabilidad que se reclama de un producto como este.

Creating a game that had the Native American cultures represented more completely (which we did consider and playtest) would have changed the game substantially (balance, gameplay, and point-of-view focus). (Glenn Drover, BGG, 2007).

Para los diseñadores, y para muchos jugadores, no se puede pretender que un juego ofrezca un amplio abanico de posibilidades y perspectivas, ya que esto lo convertiría en demasiado complicado y farragoso para un público amplio. Lo que se explicita menos es la toma de decisiones en torno a cómo opera esa simplificación.

Otra parte de los argumentos basados en la dimensión histórica y de simulación de los juegos defiende que éstos pueden servir para enseñar cómo y por qué pasaron los hechos, estar mejor informados y actuar en consecuencia. Creen que los juegos, como otros artefactos culturales, son espacios que permiten la discusión y la mirada crítica. Es decir, que ponen de relieve el papel activo de los jugadores como intérpretes y capaces de proponer lecturas oposicionales al relato colonial.

Like all other media, board games can have problematic aspects and as the consumer, one should certainly analyse these critically -- analysing media critically does not mean you hate the medium in question or think it is worthless, quite the contrary! Criticising one problematic aspect of a board game does NOT mean it's a bad game or it should never be played again. (Gswp, BGG, 2015)

Así, que los juegos planteen temas complejos puede ser una oportunidad para visibilizarlos y crear un espacio de debate y discusión casi pedagógico. Estas interacciones, para los jugadores, permitirían además reflexionar sobre la historia en términos de las motivaciones de sus protagonistas.

As a teacher that has used colonization games to illustrate points, I think it's off base to generalize all colonization games as a den of racism. If anything, it opens the possibility of discussing all the effects of colonization, good and bad. I understand that history isn't pretty and colonialism takes up a huge swath of modern history, but these games are designed to be fun while allowing an element of discussion and understanding over a period of time. It's a reason why many of us gamer. (ColtCrazy, BGG, 2015)

Algunos jugadores sostienen que el hecho de jugar no conlleva la aceptación ni la defensa del rol que se adopta; sin embargo, sí que ponen de relieve que normaliza temas que deberían ser mirados desde un punto de vista crítico.

En los casos más creativos, se reclama un mayor nivel de simulación y de poner de relieve las resistencias al proyecto colonial para ofrecer otras formas de plantear el hecho histórico, con nuevas mecánicas o la reformulación de algunas de las existentes. En ese caso, aparecen reglas caseras, modificaciones, ampliaciones, etc. Es interesante apuntar que esos intentos de modificación no son en sí mismos necesariamente una crítica al colonialismo; en algunos casos, apenas una forma de justificar su existencia mediante mecánicas supuestamente más éticas. Un ejemplo es la introducción de reglas para “negociar” con los indígenas en lugar de simplemente exterminarlos.

El debate sobre el nivel de simulación llega hasta el punto de generar discusiones historiográficas complejas y con datos bibliográficos sobre, por ejemplo, si en *Puerto Rico* hubo muchos o pocos esclavos, la diferencia entre esclavitud/servitud por contrato, los productos que realmente se cultivaban en las colonias españolas, o si las diversas potencias europeas dieron tratos diferenciados a los nativos. Esos debates suelen acabar dejando de lado el juego y se centran en datos y planteamientos históricos. Dentro de ese nivel se llega hasta niveles profundos de discusión sobre la forma de entender la historia de la humanidad. Hay una conversación centrada en sobre si el colonialismo fue inevitable, un mal necesario, o si el desarrollo de la humanidad habría podido darse de otro modo.

This seems to stem from the idea that colonization was a bad thing. But when you detach yourself from personal stories and failures of those directly involved, colonization was a necessary process (in the sense that you cannot have civilizations with vast differences in technology coexist for long), that - while not exactly done in a friendly manner - had many positive effects in the long run.” (Borghal, BGG, 2015)

Finalmente, una parte de los jugadores reconoce en los foros que ese tipo de debates se producen durante la partida y forman parte de los temas de conversación e incluso de las bromas. Los jugadores ven con ironía, por ejemplo, que las piezas de los “colonos” de *Puerto Rico* sean de un tono

marrón oscuro y el eufemismo estratégico del juego de denominarlos “colonos”.

For the record, I am black, have played this with other black people, the slave discussion comes up, and slave jokes are made. YMMV with other black people. (pharmakon, BGG, 2013)

In fairness, I've taught dozens of people Puerto Rico, the topic never comes up, unless it's occasional mocking commentary about the use of the safer term "colonists" vs the more historically accurate "slaves"" (Boss Trojan, BGG, 2013)

Discusión y conclusiones

A la vista de los resultados, se observa que el texto histórico propuesto en los juegos de mesa banaliza las consecuencias humanas del proyecto colonial pero es abierto en cuanto a su jugabilidad e interpretación definitiva. En este sentido, se pone de relieve que la agencia moral de los jugadores, que no puede subvertir el juego desde las acciones contenidas en el mismo, sí que emerge en las conversaciones sobre la experiencia de juego. Eso demuestra que los jugadores pueden sufrir una tensión entre la jugabilidad y la simulación en función de sus valores y su conocimiento de la historia, y que su conflicto ético se traslada a la discusión con tomas de postura explícitas. En ese sentido, los foros *online* se convierten en una extensión de esa agencia de reflexión e interpretación, que empieza en la socialización directa y se expande hacia lo digital, suscitando respuestas y debate.

En síntesis, observamos varias tendencias en las interpretaciones de estos juegos en la red. Por una parte, hay un número importante de jugadores que asumen la banalización del relato histórico sugerido por el juego. Tienen a justificar este borrado propuesto por el juego a través de estrategias discursivas como la comparación extrema con agravios históricos a otros colectivos humanos (ej.: la forma en la que eran tratados los gladiadores). Por otra parte, un conjunto de jugadores considera que el mecanismo del juego alienta los discursos ideológicos reaccionarios e imperialistas de los propios jugadores e incluso una dinámica de juego acorde con estos marcos. En este sentido, se reivindicaría el contenido potencialmente colonial del juego no tanto por su contenido discursivo sino a través de las expresiones de los jugadores, suscitados por el mismo. Estas dos posiciones suelen establecer una relación dialéctica y, en el primer caso, se defiende la legitimidad moral del juego mientras que, en el segundo, se ataca y critica su poca consistencia ética y, sobretudo, sus consecuencias en la esfera pública.

Veíamos también que un amplio grupo de jugadores defiende que el debate es innecesario, ya que lo importante de los juegos es el reto que plantean en tanto experiencia interactiva, y no la representación de la historia que con-

tienen. Para estos jugadores, los caminos que marca el juego son los necesarios para conseguir la victoria y, por lo tanto, están desprovistos de un contenido discursivo que deba ser analizado o criticado. Así, el juego se reduce a un artefacto lúdico del que se ignora el potencial discursivo y se valora, en cambio, la eficacia artefactual.

Finalmente, otro grupo de participantes en los foros considera que la representación histórica propuesta por los juegos es positiva aun cuando ésta es negacionista, puesto que permite visibilizar el tema, reconocer las dinámicas de desigualdad inscritas en los relatos históricos, y analizarlos críticamente. Estas voces se mueven entre la valoración de la fidelidad de la representación con respecto a los hechos históricos, y la importancia de la jugabilidad y eficacia lúdica del artefacto por encima de su realismo, aunque en algunos casos subrayan su potencial anti-colonial.

Cabe concluir que los foros *online* mediatizan la discusión acerca de la ideología poscolonial o colonial de los juegos de mesa de forma particular. La falta de comunicación no verbal y la descontextualización, que facilitan el desencuentro, y la anonimidad de la respuesta, que permite evadir las consecuencias de diálogos poco respetuosos y meditados, generan un espacio comunicativo polifónico donde, a pesar de todo, los juegos de mesa rinden cuentas ante la reflexividad pública.

Veracini (2015) considera, acerca del popular juego *Los Colonos de Catán*, que la figura del colonizador tiene una enorme importancia y resiliencia en las producciones culturales contemporáneas, y empeña su trabajo en la necesidad de una descolonización de la cultura. No hay que olvidar que los y las jugadoras pueden sentirse comunidad con aquellas personas y grupos víctimas del imperialismo, de forma directa o vicaria. Aquí cobra interés el efecto de alteridad en las representaciones culturales del que hablaba Spivak (1994 [1985]), quién afirmaba que los sujetos colonizados podían llegar a sentirse relegados a leerse a ellos mismos como “otros”, por la ausencia de sus propias posiciones de sujeto en los textos. En un contexto de juego que incluso banaliza esta posición de alteridad, cabría estudiar las consecuencias políticas de esta negación de las posibilidades de resistencia o denuncia a las dinámicas históricas que han afectado a la propia comunidad o, en un ejercicio empático necesario, a gran parte de la humanidad en el pasado y, en el presente, en las dinámicas imperialistas que se perpetúan a través del sistema económico, productivo y político contemporáneo.

Referencias bibliográficas

- Arendt, H. (1968). *Imperialism. Part Two of The Origins of Totalitarianism*, San Diego, Nueva York y Londres: A Harvest Book (Harcourt Brace & Company).
- Ahmad, A. (1992). *In Theory: Classes, Nations, Literatures*, Londres: Verso.
- Ashcroft, B., Griffiths, G. & Tiffin, H. (2013). *Postcolonial Studies. The Key Concepts*, Nueva York: Routledge.
- BoardGameGeek: online board gaming resource and community, [En línea] <https://boardgamegeek.com/>
- Carter, M., Gibbs, M. & Harrop, M. (2014). Drafting an Army: The Playful Pastime of Warhammer 40.000, *Games and Culture* 9(2), pp. 122-147.
- Carter, M., Gibbs, M. & Harrop, M. (2014). Drafting an Army: The Playful Pastime of Warhammer 40.000, *Games and Culture* 9(2), pp. 122-147.
- Chakrabarty, J. (2014). *Postcolonialism. A critical introduction*, Bloomington: Booktango.
- Ford, D. (2016). “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: affective writing of postcolonial history and education in Civilization V, *Game Studies* 16(2) [En línea] <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>
- Lenin, V. I. (2010 [1916]). *Imperialism. The Highest Stage of Capitalism*, Londres: Penguin Books.
- Loomba, A. (2007). *Colonialism / Postcolonialism*, Abingdon y Nueva York: Routledge.
- Mukherjee, S. (2017). *VideoGames and Postcolonialism: Empire plays back*. Palgrave: Macmillan.
- Navarro Remesal, V. (2016). Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos, Santander: Shangrila.
- Oliva, M., Besalú, R. y Ciaurriz, F. (2009). “Más grande, más rápido, mejor”: la representación de la Historia universal en *Civilization IV*, *Comunicación* 7(1), pp. 62-79.
- Pötzsch, H. (2017). Selective Realism: filtering experiences of war and violence in first-and third-person shooters, *Games and Culture* 12(2), pp. 156-178.

- Price, S. (1993). *Arte primitivo en tierra civilizada*. México DF / Madrid: S. XXI.
- Robinson, W. (2014). Orientalism and abstraction in *Eurogames*, *Analog Game Studies* 1(5) [En línea] <http://analog-gamestudies.org/2014/12/orientalism-and-abstraction-in-Euro-games/>
- Said, E. (2016). *Orientalismo*, Madrid: Editorial Debate.
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and our past. The bias of computer games in the presentation of History, *Games and Culture* 2(3), pp. 213-235.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games* (1st ed.). Cambridge, MA: MIT Press
- Spivak, G. (1994 [1985]). Can the Subaltern Speak? En P. Williams & L. Chrisman (eds.) *Colonial Discourse and Postcolonial Theory*, Nueva York: Columbia University Press, pág. 66-111.
- Sterczewski, P. (2016). This Uprising of Mine: game conventions, cultural memory and civilian experience of war in polish games, *Game Studies* 16(2) [En línea] <http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski>
- Urricchio, W. (2005). Simulation, history and computer games, En J. Raessens & J. Goldstein (eds.), *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press, pág 327-338.
- Veracini, L. (2015). *The Settler Colonial Present*, Basinstoke: Palgrave MacMillan.
- Veracini, L. (2013). The Settlers of Catan (Game Review), *Settler Colonial Studies*, 3 (1).
- Woods, S. (2012). *Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*, Jefferson.: McFarland.
- Young, R. (2003). *Postcolonialism. A very short introduction*, Oxford y Nueva York: Oxford University Press.

