



Tecnonacionalismo

El videojuego como objeto de estudio en las Ciencias Sociales

por ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO

Profesor de RRII e Historia Global en la UCM, Geopolítica internacional y digital games



RESUMEN

En los últimos años, los Estados se están sirviendo del videojuego dentro de sus estrategias de diplomacia cultural y de reafirmación nacionalista. Este tecnonacionalismo, con un fuerte componente propagandístico y geopolítico, convierte a este formato en objeto de estudio de relevancia para una mejor comprensión de las Ciencias Sociales en el siglo XXI. Nuestro ensayo aportará ejemplos de esta dinámica, que reafirman el carácter político del videojuego y propondrá diferentes marcos teóricos y metodológicos para su análisis y comprensión desde un prisma múltiple, que va desde las Relaciones Internacionales a las Ciencias Políticas, incluyendo paradigmas propios de la Sociología o la Comunicación Social. Como resultado preliminar, podemos resaltar la importancia de todos aquellas investigaciones que empleen el medio videolúdico para obtener una mejor comprensión de problemáticas contemporáneas, pues su carácter interdisciplinar y multimodal lo hace partícipe de fenómenos de origen muy diverso y variado, siendo un componente relevante dentro de las estrategias geopolíticas de los principales actores estatales.

Palabras clave: videojuegos, Ciencias Sociales, política, marcos teóricos, metodología

ABSTRACT

In recent years, states have been using video games as part of their strategies of cultural diplomacy and nationalist reaffirmation. This technonationalism, with a strong propagandistic and geopolitical component, makes this format an object of study of relevance for a better understanding of the social sciences in the 21st century. Our essay will provide examples of this dynamic, which reaffirm the political character of the video game and will propose different theoretical and methodological frameworks for its analysis and understanding from a multiple prism, ranging from International Relations to Political Science, including paradigms of Sociology or Social Communication. As a preliminary result, we can highlight the importance of all those essays that use the video game medium to obtain a better understanding of contemporary issues, as its interdisciplinary and

multimodal character makes it a participant in phenomena of very diverse and varied origin, being a relevant component within the geopolitical strategies of the main state actors.

Keywords: video games, Social Sciences, Politics, theoretical frameworks, methodology

RESUM

En els darrers anys, els Estats s'estan servint del videojoc dins de les seves estratègies de diplomàcia cultural i de reafirmació nacionalista. Aquest tecnonacionalisme, amb un fort component propagandístic i geopolític, converteix aquest format en objecte d'estudi de rellevància per a una millor comprensió de les ciències socials al segle XXI. El nostre assaig aportarà exemples d'aquesta dinàmica, que reafirmen el caràcter polític del videojoc i proposarà diferents marcs teòrics i metodològics per a la seva anàlisi i comprensió des d'un prisma múltiple, que va des de les relacions internacionals a les ciències polítiques, incloent-hi paradigmes propis de la sociologia o la Comunicació Social. Com a resultat preliminar, podem ressaltar la importància de totes aquelles investigacions que emprin el mitjà videolúdic per obtenir una millor comprensió de problemàtiques contemporànies, ja que el seu caràcter interdisciplinari i multimodal el fa partícip de fenòmens d'origen molt divers i variat, sent un component rellevant dins de les estratègies geopolítiques dels principals actors estatals.

Paraules clau: videojocs, Ciències Socials, política, marcs teòrics, metodologia

34

“¿Qué pasaría si una empresa de juegos en China creara un juego sobre contenido independiente en California? Este comportamiento en esta obra no es solo una ofensa, puede entenderse como un acto de provocación flagrante, si es apoyado por el gobierno, puede entenderse incluso como una declaración de guerra flagrante. Apoyar la independencia territorial real de un país es un acto de agresión. Si la compañía de juegos es simplemente estúpida, puede apoyar los movimientos independentistas de Escocia e Irlanda del Norte en el Reino Unido, los movimientos independentistas de California y Texas en los Estados Unidos. En mi opinión, no se recomiendan los juegos que se desvían de la esencia del juego y se convierten en una herramienta de propaganda política”¹.

Reseña en Steam del videojuego *Life is Strange: True Colors* (Square Enix, 2021) realizada por el usuario chino 牧之

“¿Por qué es una basura la historia? Simple, está basada en todo el sistema yankee en el cual los nenes van a la escuela con armas y matan a todos. Un grupo de cerdos

¹Véase https://steamcommunity.com/app/936790/negativereviews/?browsefilter=mostrecent&snr=1_5_100010_&filterLanguage=schinese&p=1#scrollTop=7520

yankees van a Bolivia con la excusa de "liberarla" y comienzan a matar gente con la ayuda de unos idiotas que dicen ser "los rebeldes". ¿A quiénes matan? a un grupo de patriotas que luchan por la liberación socioeconómica del país, para no tener que depender de estos cerdos yankees"².

Reseña en Steam del videojuego *Tom Clancy's: Ghost Recon Wildlands* (Ubisoft, 2017) realizada por el usuario *Mieczyslaw*.

"Bijoy 71 hearts of heroes es un juego de disparos de acción bélica que te permite defender tu patria contra los enemigos que atacan por todos lados. Entonces, para mostrar respeto y gratitud hacia los mártires y luchadores por la libertad que perdieron la vida en esta guerra por Bangladesh, *Bijoy 71* te trae uno de los mejores juegos de disparos en primera persona para recordar a esos héroes caídos el 16 de diciembre, el Día de la Victoria"³.

Descripción del videojuego *Bijoy 71hearts of heroes* (Naptech Games, 2021) en Google Play

"Maldito seas tú y tu operación, y vergüenza a todos los que la descarguen. Todo un ejército junto con mercenarios combatió utilizando todo tipo de armas contra una pequeña región rural donde vive una minoría étnica. Esta operación provocó que más de 350.000 personas dejaran sus hogares y todavía están refugiados"⁴

Reseña en Google Play del videojuego *Adalet Namluda 2* (Rigbak Games, 2018) realizada por el usuario *Tolhildan Efrîn*.

Introducción: el videojuego es político

La cultura popular y la política mundial se suelen conceptualizar dentro de la disciplina de relaciones internacionales como ámbitos potencialmente interconectados, pero, en última instancia, separados. En parte, esto ha sido un reflejo de la preferencia de las relaciones internacionales por centrarse en los mecanismos, acuerdos institucionales, intereses, burocracias y procesos de toma de decisiones que constituyen las relaciones entre los Estados, las empresas y los actores de la sociedad civil.

² Véase <https://steamcommunity.com/id/Ibrahaimf/recommended/460930/>

³ Una información más detallada en

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.naptechgames.bijoy71&hl=es&gl=US>

⁴ Véase en

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.RigbakGames.AdaletNamludaAfrF&hl=en_US&showAllReviews=true

Desde esta perspectiva, la cultura popular sería importante en la medida en que se pueda demostrar que ha causado algún tipo de efecto en estos lugares formales de actividad⁵. De esta manera, en ocasiones la cultura popular se ha definido por todo aquello que no es la política: “ficción, entretenimiento y diversión”⁶. Numerosos teóricos culturales -como Adorno, Horkheimer, Althusser, Appadurai, Barthes o Eagleton- han podido demostrar que las relaciones de poder y su impugnación van más allá de los parlamentos, las cumbres o las protestas callejeras. Todos estos pensadores han situado la cultura popular como algo indivisible de la política. Cada uno de ellos -con distintos propósitos y de diferentes maneras- ha identificado la cultura popular como un lugar importante en el que el poder, la ideología y la identidad se constituyen, producen y/o materializan.

Hay una serie de prácticas significantes y vividas como la poesía, el cine, la escultura, la música, la televisión o los videojuegos que constituyen la cultura popular⁷. Dentro de la misma, los juegos digitales son partícipes de los imaginarios visuales y de representación, de la emoción, el sentimiento... desafíos a los supuestos racionales de los estudios tradicionales de las relaciones internacionales⁸. A partir de este singular plano constitutivo, como han destacado algunos autores⁹ y tal y como analizaremos en el presente texto, afirmamos la importancia del videojuego como producto político y, por tanto, objeto de estudio destacado para el conocimiento de las Ciencias Sociales y Humanas en la era digital. Es cierto que no todos los videojuegos tienen un mensaje político consciente o intencionado, pero comunican aspectos de nuestra realidad más cercana. Los juegos no se desarrollan en laboratorios asépticos al vacío y sin contacto con el exterior. Son el resultado de su cultura y sociedad de origen. Sus desarrolladores no están creando juegos ex nihilo, sino que recurren al mundo que conocen.

Retomemos las palabras que abrían esta investigación para defender esta argumentación. Se trataban de varias opiniones y comentarios relativos a tres títulos cuyas narrativas o elementos visuales contenían referencias políticas que, supuestamente, ofendían la identidad y credos ideológicos de los usuarios, o exaltaban su identidad cultural y política.

En el primer caso se hacía referencia al videojuego *Life is Strange: True Colors* (2021), que mostraba en uno de sus escenarios, en concreto en la tienda “Treasures of Tibet”, la bandera tibetana en su entrada. Este elemento ha sido considerado por miles de jugadores chinos una afrenta a la unidad nacional del país y han lanzado una campaña de reseñas negativas (review bombing) de este título en la plataforma digital Steam¹⁰.

⁵ Grayson, Davies y Philpott (2009): p. 1

⁶ Rowley (2015): p. 361

⁷ Hamilton & Shepherd (eds.) (2019).

⁸ Bleiker & Hutchison (2008): pp. 115-135.

⁹ Pfeister (2018)

¹⁰ Sempere (2021)

Más allá de promover un boicot económico contra la empresa responsable del mismo, Square Enix, se trata de una clara manifestación de tecnonacionalismo, es decir, la propagación y defensa de unos ideales culturales y políticos a través de canales y formatos digitales¹¹.

Casos similares al expuesto se pueden encontrar en el videojuego multijugador *H1Z1* (Daybreak Game, 2015), donde en ocasiones el autodenominado colectivo de jugadores “Red Army” interrumpe las partidas asiáticas cuando se vilipendia el nombre de China o sus señas identitarias y nacionales. Su táctica consiste en acorralar a todo aquel que afrente contra la imagen del país, obligándole a rendir tributo diciendo: “China n.º 1”¹². Muchos jugadores extranjeros, en especial norteamericanos y japoneses, buscan la provocación hacia este grupo ultranacionalista gritando en todas sus partidas “Taiwan n.º 1”¹³. El espacio virtual, en esta ocasión, se emplea como campo de batalla de la ciudadanía para sacar a la luz las tensiones políticas entre las grandes potencias.

En el segundo de los ejemplos, *Tom Clancy’s: Ghost Recon Wildlands* (2017), la identificación de Bolivia como un narcoestado – coincidiendo con un momento de máximas tensiones internas por las leyes a favor del consumo de la hoja de coca del por entonces presidente, Evo Morales -, pleno de violencia, síndrome de un estado fallido que impulsaba la participación de los marines norteamericanos para actuar sin ningún tipo de cortapisa internacional en dicho país, provocó la queja formal del Gobierno ante la embajada francesa (Ubisoft es una empresa gala) en La Paz. En un comunicado a la agencia Reuters, los responsables del juego expresaron que se trataba de una obra de ficción y que eligieron a Bolivia “por sus magníficos paisajes y su rica cultura”¹⁴. Estudios como el de Roy González detallan como detrás del eje argumental de *Tom Clancy’s* subyace un relato y visión geopolítica norteamericana peyorativa hacia un gobierno de naturaleza indígena que no contaban con el beneplácito de los dirigentes estadounidenses¹⁵.

Incluimos, seguidamente la descripción de un videojuego bengalí enmarcado en el proceso fundacional del país a raíz de la “Guerra de Liberación” frente a Pakistán en 1971. Este acontecimiento ha dado lugar a una extensa y compleja política de la memoria con el fin de perpetuar el recuerdo de este acontecimiento entre las generaciones venideras. Dentro de estas maniobras destacó el Plan Maestro para la Gobernanza Digital en Bangladesh, que en su medida 119 “recomendaba promover y desarrollar cualquier producto digital y aplicación basado en la guerra de liberación”¹⁶.

¹¹ Schneider (2018)

¹² Gabriel (2021): p. 302

¹³ A fecha de octubre de 2021, un video del jugador apodado ANGRYPUG en el que su avatar es rodeado y eliminado por el Red Army cuenta con más de 4 millones de visitas. Todo un ejemplo del auge del tecnonacionalismo. Se puede ver en <https://www.youtube.com/watch?v=xN0vUlljX0I>

¹⁴ Reuters Staff (2017)

¹⁵ González (2020): pp. 205-227

¹⁶ ICT Division (2019): p. 262

Y es dentro de esta categoría donde los videojuegos, englobados bajo la serie *Heroes of 1971*, han tenido un papel destacado en este ejercicio ideológico y propagandístico de reinterpretación del pasado. Finalmente, cerramos este repaso con el título turco *Adalet Namluda 2*. Se trata de un First Person Shooter enmarcado en la “Operación Rama de Olivo”, en las que las Fuerzas Especiales turcas ocuparon en enero de 2018 el distrito de Afrin, en el noroeste de Alepo, con el fin de expulsar a los kurdos de esa región. La carga ideológica es muy intensa, ya sea a través de elementos visuales o sonoros. En el tráiler oficial de este título, así como a lo largo de las diferentes misiones, suena constantemente el himno del Ejército turco, con la clara intención de apelar a la emotividad y patriotismo del usuario. De igual manera, aparecen barracas, edificios y tanques con el lema “*Hudut Namustur*”, es decir, “La frontera es honor”. Como es lógico, este género de producciones tan sesgadas políticamente pueden causar el rechazo de aquellos jugadores no circunscritos a la geopolítica turca, como vimos en la presentación de este epígrafe. Los medios informativos estatales dieron la máxima publicidad a esta incursión en suelo sirio y no dudaron en emplear imágenes del afamado *Medal of Honor 2010* (que se desarrollaba en Afganistán) para exemplificar ante la audiencia los enfrentamientos con los “terroristas kurdos”. Un claro caso de manipulación que enseguida fue destapado en diferentes webs y blogs especializados¹⁷.



38

Fig. 1. La bandera de Tibet en el videojuego *Life is Strange: True Colors* (Fuente: captura de pantalla)

¹⁷ POLYGRAPH.info (2018)

Otra referencia que resalta entre vínculo entre política y videojuegos lo encontramos en la incorporación de Anthony Dave, director de la saga *Call of Duty: Black Ops*, por parte del prestigioso think tank de Política exterior norteamericano, The Atlantic City. Desde el Scowcroft Center colabora en el proyecto The Art of Future Warfare, que pretende proporcionar un análisis de vanguardia sobre cómo Estados Unidos debe adaptarse al futuro¹⁸.

Pese a los ejemplos aportados, aún son numerosas las compañías, analistas y jugadores (en especial) que niegan el carácter político de muchos videojuegos. Como expresó el director de operaciones de Ubisoft Massive, Alf Condelius, en la Conferencia de Juegos de Suecia de 2018, “ser abiertamente político es malo para los negocios”¹⁹. Con esta argumentación no hacía sino reafirmar la especial naturaleza de títulos como los apuntados en líneas anteriores, entre otros muchos que estudiaremos posteriormente. Esta pequeña muestra inicial nos ha permitido tener un conocimiento del potencial del medio videolúdico para la difusión de un mensaje y narrativa entre la audiencia global. Desde el ámbito de la diplomacia digital – una rama más de la diplomacia pública (“convencer sin imponer”) – se señala la importancia de Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para lograr objetivos de diplomacia²⁰. Los videojuegos son una herramienta de gran magnitud para propagar ideas e influir en el otro apelando a la percepción. Es una de las razones del interés creciente de diferentes agentes estatales y actores internacionales por impulsar su producción y regular su papel en la gobernanza global, pues participan de elementos diplomáticos, propagandísticos y nacionalistas. Estas maniobras se pueden llevar a cabo con imágenes, símbolos y narraciones muy directas, invadiendo el espacio propio del jugador sin ningún tipo de pudor o apelando a la aceptación a través de la empatía. En páginas posteriores ofreceremos al lector un muestrario de ambas tendencias al confrontar al mundo del videojuego con posibles marcos analíticos y metodológicos.

39

Marcos teóricos y propuestas metodológicas

Las Ciencias Sociales y Humanas han aumentado su interés por el medio video lúdico en los últimos años. ¿Existe una metodología completa y adecuada para su análisis empírico? ¿En qué marco analítico encaja el videojuego desde la perspectiva, por ejemplo, de las Relaciones Internacionales? ¿Por qué? Son interrogantes difíciles de resolver y que requieren de un repaso de las principales corrientes teóricas y analíticas partícipes de este poliédrico objeto de estudio cultural. Sobre esta cuestión, Marcus Schulzke – uno de los más reputados expertos sobre digital games y conflictos bélicos - en su último ensayo, *Simulating Good and Evil*, y enfocándose únicamente al tema de la

¹⁸ Gibbons-Neff (2014)

¹⁹ Taylor (2018)

²⁰ Bjola & Holmes (eds.) (2015): p. 35

moral en los videojuegos, incluía como disciplinas válidas para su estudio la Filosofía, la Comunicación, la Psicología, la Sociología, las Ciencias Políticas o los Game Studies, entre otras²¹. Y en cuanto a la metodología de análisis proponía apelar a una lectura “polisémica” de este formato, pues al igual que otros productos multimedia, cada aproximación al mismo podía provocar un efecto – experiencia diferente en el espectador / jugador / usuario. Por esa razón, daba mucha importancia a la línea que separa a la realidad y a la ficción. En este sentido, se apoyaba en el posestructuralismo (a la hora de construir significados y subjetividades) de Jean Baudrillard, resaltando que el videojuego – al igual que los mass media, e incluso más debido a la interactividad – borrasan esta frontera entre lo representado y lo real²². Como muestra paradigmática de esta condición, y del peligro de su uso propagandístico, debemos nombrar el empleo de imágenes extraídas de simuladores y videojuegos bélicos, como *AC-130 Gunship Simulator: Special Ops Squadron* (Byte Conveyer Studios) y *ARMA 3* (Bohemian Interactive), por parte del Ministerio de Defensa Ruso y de los medios informativos del país (por ejemplo, *Russia Beyond*), para denunciar la participación de EE.UU. en la guerra de Siria y para resaltar la heroicidad de un soldado caído en combate en este frente. Este montaje fue rápidamente descubierto y ocasionó todo tipo de críticas desde canales oficiales de la Unión Europea, que interpretaron esta acción como un ejemplo más de la campaña de propaganda rusa contra las democracias occidentales²³.

Más allá de los títulos de temática militar (seguramente los que han recibido mayor número de análisis²⁴), la investigadora Rachel Hughes apela a otro tipo de géneros (como los de aventura) para destacar que los videojuegos son más que representaciones visuales o textuales, ya que también son partícipes de la emotividad, de los sentimientos. Por esa razón hablaba de una nueva forma de “geopolítica visual”, pues no solo transmiten un mensaje a través de una narración o reproducen escenarios reales o ficcionales mediante sus espectaculares gráficos, sino que crean un “espacio de simulación” de carácter emocional que anticipa o aproxima de manera directa todo aquello que nos llega a través de otros canales y fuentes de información. Esto permite, en muchas ocasiones, que el “poder político se refleje en los juegos”²⁵. No se trata de una línea interpretativa aislada, ni mucho menos, sino encaja en el conocido “giro estético y afectivo” en la teoría de las RI: validar todo el registro de percepciones y sensaciones humanas, no solo las prácticas de la razón y el logos que prevalecen en los estudios convencionales. Añadir otras formas de percepción más creativas y abiertas, pero igualmente importantes, “cultivar una actitud crítica respecto a cómo entendemos y nos comprometemos con el mundo político que nos rodea”²⁶.

²¹ Schulzke (2020): p. 21.

²² Idíd. p. 27.

²³ Toda esta polémica se puede seguir desde la web EU Vs Disinfo, en concreto desde <https://euvdisinfo.eu/oops-we-did-it-again/>

²⁴ Stahl (2009), Power (2007), Robinson (2012), Der Derian (2009), Venegas (b2021)

²⁵ Hughes (2010): pp. 123-140.

²⁶ Bleiker (2001)

Lo determinante no es únicamente lo que aparece en nuestras pantallas, los textos, imágenes, sonidos, sino – y como enfatiza el teórico de los Estudios Culturales, Michael J. Shapiro, “conocer las vinculaciones que se establecen con el mundo al que pertenecen”²⁷. Para ello, este heterogéneo colectivo de investigadores no duda en incorporar planteamientos filosóficos o psicológico a los estudios de la representación de la realidad: “Nuestra visión de las cosas está determinada por la mirada que le otorgamos”; es decir, va más allá de una percepción física y está determinada por el contexto cultural, político, social, del receptor. Por tanto, y acorde con este marco de análisis, es necesaria una aproximación a los videojuegos, ya sea a través su mensaje, emisor, canal, código, receptor y – en especial – referencialidad, desde un prisma holístico²⁸. ¿Se puede estudiar el soft power de Japón sin valorar el éxito y aceptación mundial de su cultura manga o videojuegos, como Mario Bros? ¿Acaso no constituyen las nuevas narrativas transmedias (interactividad, multimedialidad e hipertextualidad), esbozadas por Henry Jenkins²⁹ el futuro de los medios informativos, en lo que se conoce como newsgames?

Los estudios interpretativos y críticos del cine, la televisión y las novelas de ciencia ficción evalúan estas obras como “narrativas analíticas” por derecho propio para ayudar a explicar controversias, prácticas y supuestos ideológicos que sustentan las dimensiones “reales” de la política mundial. Estos textos culturales han sido reconocidos como un repertorio intertextual de argumentos críticos sobre la política mundial, la ética y las instituciones sociales pertinentes a la forma en que se imaginan las relaciones internacionales y se traducen en narrativas de temática política. Los videojuegos ofrecen un discurso intertextual similar, y a través de sus múltiples ramificaciones permiten la codificación ideológica de las actitudes hacia la política y la violencia y, en general, la forma en que los videojuegos constituyen un modo de representación distinto³⁰.

Los juegos, como medio de expresión cultural, “proporcionan puntos de vista culturalmente dominantes sobre los conflictos sociales y los dilemas éticos”, lo que justifica su inclusión en una gama más amplia de textos que deben ser confrontados por los estudiosos que buscan «mundos imaginarios» como punto de vista para entender la política mundial contemporánea. Esta capacidad ha sido reconocida en los estudios internacionales, por ejemplo, la crítica textual de Robinson a los juegos de shooters militares demuestra claramente el potencial crítico de los videojuegos para revelar aspectos de la política mundial, sus teorías concomitantes y sus implicaciones para la metodología³¹. Schulzke, mediante las mecánicas y narrativas de conocidos títulos como *Bioshock* (2K Games) o *Spec Ops: The Line* (2K Games), enfatiza que las

²⁷ Shapiro (2013): pp. 16 y 143

²⁸ Robinson (2015a)

²⁹ Jenkins (2006)

³⁰ Bogost (2007) y Paul (2012)

³¹ Robinson (2012, 2015b)

distopías de algunos videojuegos sirven para criticar las instituciones e ideologías existentes³².

Nicolas de Zamaróczky, por su parte, demuestra como la saga *Civilization* (Sid Meier) y *Age of Empires* (Ensemble Studios) representa algunos axiomas de la política internacional tales como el “principio del conflicto perpetuo”³³. Y en *Mass Effect* (BioWare), una aventura espacial futurista en la que la Humanidad debe convivir con otras poderosas razas, el profesor de la American University, Craig Hayden, revela la presencia de los paradigmas realistas (desde Morgenthau a Mearsheimer) en la primacía que adopta en la historia la fuerza y el poder material, así como la preocupación permanente por la seguridad³⁴.

Una de las publicaciones más recientes, y sugerentes, para el análisis de los videojuegos desde las Ciencias Políticas y las relaciones internacionales la constituye el de José Antonio Moya. En este texto recurre, entre otras destacadas referencias, al pensamiento de Robert Gilpin y al “concepto de prestigio” para que una orientación con un contenido específico sea obedecida o acatada sin ejercer poder militar.

Esta idea se refuerza desde la óptica del socialconstructivismo de Tannenwald, en la que los códigos operacionales estatales estarían enmarcados en un sistema completo de ideas, las que a su vez tienen una influencia predominante en las estructuras sociales y en los procesos de interacción. Este corpus teórico se trasladaba al análisis de títulos de producción pakistaní y rusa, tales como *The Glorious Resolve: Journey to Peace – Army Game* (Rockville Games / ISPR, 2020) o *Syrian Warfare* (Cats Who Play, 2017), para comprobar cómo este género de títulos no hacía sino reforzar y perpetuar un discurso nacionalista frente a sus potenciales enemigos y al status quo hegemónico³⁵. Este aspecto, sin lugar a duda, es el que ha reclamado una mayor atención en la actualidad entre los diferentes agentes estatales. La instrumentalización del videojuego como una herramienta de conformación de identidades, de cohesión social a través de una ideología nacionalista que el jugador asume como “única y verdadera” a través de los avatares que maneja y de los símbolos e imágenes que circulan ante sus ojos. Este “tecnonacionalismo digital” está muy presente en la agenda política y cultural de diferentes países. Veamos algunos ejemplos.

En los años 90 en China se impulsó una Campaña de Educación Patriótica para hacer frente al “descuido ideológico” que había llevado al país a los sucesos de la Plaza Tiananmen en 1989. De la mano de Jian Zeming, se impulsaron todo tipo de iniciativas que reflejasen el “pasado glorioso de la nación” con el fin de lograr la unidad de pensamiento de los ciudadanos y reforzar ideas como integridad territorial, soberanía

³² Schulzke (2014)

³³ De Zamaróczky (2016)

³⁴ Hayden (2017)

³⁵ Moya (2021)

nacional y la independencia de la Patria. Para transmitir mejor estas ideas, la campaña abogaba por el uso del entretenimiento como medio de educación, y empleaba para ello una amplia gama de medios de comunicación, exposiciones de arte, libros, periódicos, programas de televisión, productos de vídeo y audio, películas, Internet y videojuegos. Con relación al mundo de los videojuegos, en 2005, y de la mano de Shanda Interactive, el mayor operador de juegos online del país, de la Administración General de Prensa y Publicaciones, el Departamento de Propaganda del Comité Central de Partido, la Oficina Central de Civilización y la Liga de la Juventud Comunista, se impulsó el proyecto Héroes Chinos. El objetivo era desarrollar juegos basados en hechos históricos que “removiesen” las conciencias de la población, ya fuese sobre la época de los Tres Reinos o la lucha contra Japón durante la Segunda Guerra Mundial, como *Resistance War Online* (PowerNet Interactive)³⁶.

Geográficamente próximo, aunque diametralmente opuesto, es destacable también el empleo del formato videolúdico en Corea del Sur para revisar los pasajes más sombríos de su reciente pasado. En el año 2009 se creó la agencia gubernamental KOCCA (Korea Creative Content Agency) que incluía entre su campo de acción las aplicaciones digitales y los videojuegos. Uno de los títulos más agraciado con las subvenciones estatales (con casi 80.000 dólares) fue *The Wednesday* (GamBridzy, 2020), sobre las “mujeres de consuelo”, es decir, las miles de esclavas sexuales surcoreanas reclutadas por el Ejército imperial de Japón. Detrás de la denominación de este videojuego se encuentra la referencia a la “Manifestación del miércoles”, un acto reivindicativo frente a la Embajada de Japón reclamando justicia para las mujeres que fueron víctimas de esta práctica, y que tiene su origen en la visita que en 1992 realizó al Primer ministro nipón, Kiichi Miyazawa, a Seúl, y las consiguientes protestas que ocasionó entre este colectivo³⁷. Finalizando con este breve resumen, cabe mencionar también la exaltación de la nación turca y la exaltación de los “padres fundadores” en títulos como Nusrat – *Battle of Gallipoli* (T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın Katkılarıyla, 2018), que con más de un millón de descargas permitía hacer frente a las tropas británicas y francesas en la famosa batalla de la Primera Guerra Mundial en el estrecho de los Dardanelos. La victoria otomana es uno de los mitos fundacionales de la República turca, ya que en la misma se destacó Atatürk, que a la postre sería el primer presidente del nuevo régimen político. De igual manera que cada año más de dos millones de personas visitan el Parque Histórico Nacional de Galípoli para conmemorar este hito, en la actualidad a estos actos se les une el recrear los escenarios de este cruel episodio de la Gran Guerra mediante un videojuego online gratuito.

³⁶ Li (2020): pp.746-747 y Moreno (2021b)

³⁷ Moreno (2021a)

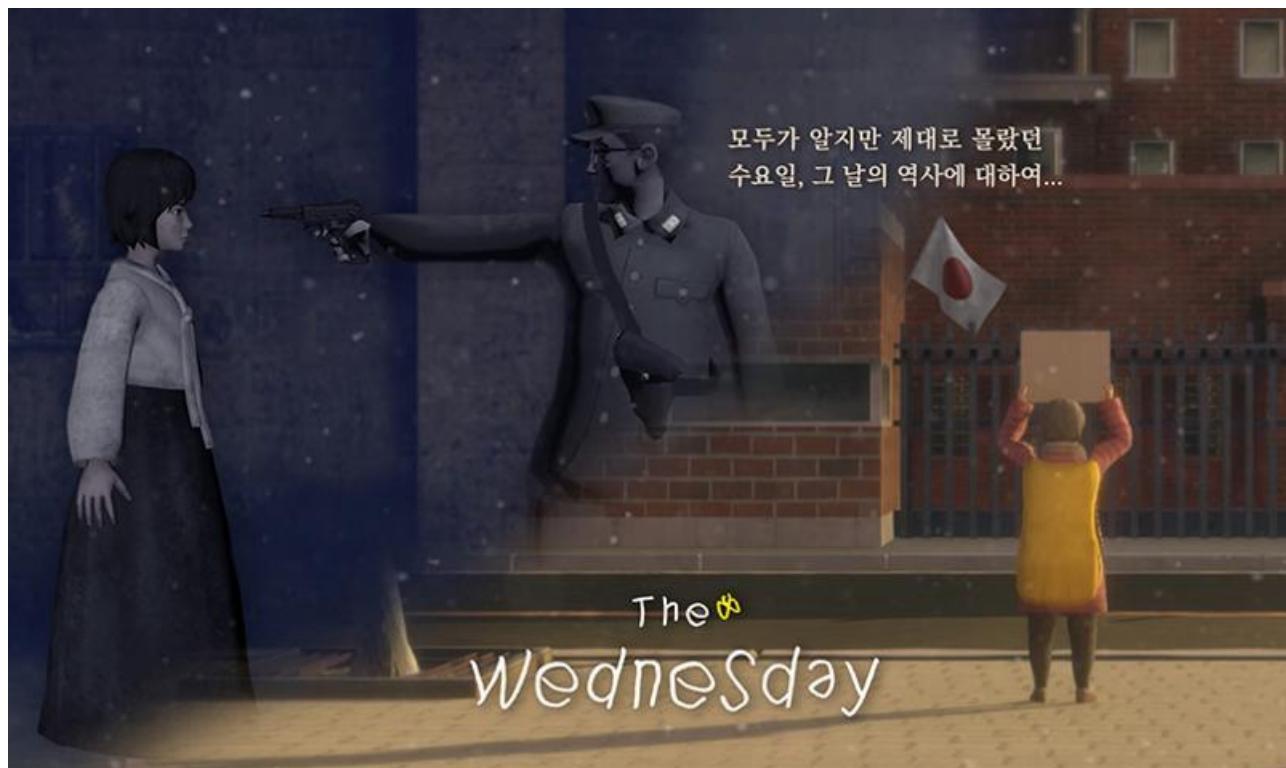


Fig. 2. El ataque a Japón y la reinterpretación del pasado surcoreano en *The Wednesday* (Fuente: captura de pantalla)

44

Detrás de estas maniobras nacionalistas, con un marcado componente propagandístico al servicio de la proyección exterior de la imagen de un país, por otro lado, completamente legítimas, subyace en muchas ocasiones la voluntad de romper con las narrativas hegemónicas occidentales, mostrando al mundo su propia historia, mitos, patrimonio... En los procesos de creación, desarrollo y divulgación de determinados videojuegos impulsados por estudios asiáticos, latinoamericanos, africanos... se insertan prácticas de ruptura con la tradición cultural occidental, en un ejercicio de “postcolonialismo digital”³⁸ que se enmarca dentro de la categorización genérica de la “decolonialidad”, es decir, reivindicar – aplicando la tecnología, en este caso interactiva – a aquellos sujetos o colectivos que han sido subsumidos por una dinámica histórica determinada³⁹. Es, en resumidas cuentas, oponerse al concepto de “colonialidad del poder y del conocimiento”, que para el sociólogo peruano Aníbal Quijano era “la represión de otras formas de producción de conocimiento (que no sean blancas, europeas y científicas), elevando una perspectiva eurocéntrica del conocimiento y negando el legado intelectual de los pueblos indígenas”⁴⁰.

³⁸ Risam (2019) y Risam y Gairola (2020)

³⁹ Ramírez (2013): pp. 40-57

⁴⁰ Recogido en Walsh (2005): p. 2

Esta reafirmación identitaria es, a su vez, un elemento cada vez más presente dentro de las estrategias de diplomacia pública de los diferentes agentes estatales, que recurren a este género de manifestaciones culturales como una forma de soft power de atracción, de diálogo. Desde el mundo académico se ha dado cabida a estas iniciativas, destacando principalmente tres ensayos. El profesor de la University of Delaware, Phillip Penix-Tadson, en *Cultural Code. Video Games and Latin America* y *Video Games and the Global South*, y Mark J. P. Wolf, de la Concordia University of Wisconsin, con *Video Games Around the World*, han recogido en algunas de estos trabajos colectivos los esfuerzos que diferentes autores y estudios de creación y desarrollo de videojuegos de todos los continentes, con especial atención a América Latina, África y Asia, están realizado para dar voz a su cultura propia explotando las potencialidades de difusión, accesibilidad y atracción de este formato interactivo. Siguiendo la estela de Gonzalo Frasca en *Video-games of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* y *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*, de Souvik Mukherjee, se resalta en todos estos ensayos el concepto de decolonialidad, es decir, la ruptura con el conocimiento y forma de ser impuestas en siglos pasados por las potencias occidentales sobre estos territorios. Este proceso de desvinculación se construye recurriendo al pasado y al folclore, atendiendo a los contextos geográficos, socioeconómicos, políticos y culturales de estas regiones. Iniciativas que, de manera creciente, tienen al propio Estado como principal impulsor, ya sea con fines geopolíticos o, sencillamente, para rescatar elementos patrimoniales inmateriales en peligro de desaparición, sobre todo por desconocimiento, no solo ya por los foráneos, sino por sus propios ciudadanos.

De esta manera, y como uno de los ejemplos más ilustrativos de esta instrumentalización educativa, de rescate cultural y de nacionalismo digital se posiciona *Nusantara Online* (2009), un videojuego de mundo abierto multijugador sobre los orígenes de Indonesia, que incluye referencias históricas y sociológicas a los míticos reinos de Majapahit, Pajajaran y Sriwijaya. A la presentación de este acudió el propio presidente del país, Susilo Bambang Yudhoyono, que lo definió como un “símbolo de la nación”. Desde ese momento, el Ministerio de Turismo y Economías Creativas de Indonesia ha desarrollado programas para impulsar este tipo de creaciones, destinando la elevada suma de cien millones de dólares a tal fin⁴¹. No en vano, el videojuego además de poder contribuir a la difusión y defensa de la identidad cultural tiene un enorme impacto económico que es importante proteger y acrecentar.

Una de las anécdotas más llamativas sobre cómo lograr apoyo estatal para estos fines lo protagonizó Edgar Serrano, responsable del estudio mexicano Lienzo. Ante la falta de financiación para lanzar al mercado Mulaka, cuyo eje temático eran las tribus tarahumaras de Chihuahua, decidió mandar una carta pidiendo la propia ayuda del presidente Enrique Peña Nieto. La misiva nunca llegó a sus manos, pero si llamó la atención del despacho presidencial, que la remitió al encargado de Cultura de la provincia de

⁴¹ Rakhmani y Darmawan (2015): pp. 249-270

Chihuahua, y tras muchas gestiones llegó a buen puerto y se convirtió en el primer videojuego hecho en México que se lanzó a todas las consolas de nueva generación (Playstation 4, Nintendo Switch y Xbox One). En la actualidad, Lienzo sigue desarrollando títulos que reivindicar la historia del país, como *Aztech: Forgotten Gods*⁴².

Muy recientemente, el propio Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación de Italia resaltaba la importancia de la tecnología interactiva para promocionar su turismo y cultura mediante la aplicación *Italy. Land of Wonders*, que a través de la fantasía permitía descubrir la gastronomía, la naturaleza, el arte o el entretenimiento italiano. A este respecto, Lorenzo Angeloni, director general de Promoción Cultural y Económica e Innovación, expresaba: “nuestro trabajo es aprovechar cualquier oportunidad que veamos para promocionar nuestro país y su cultura en el mundo. Por eso hemos adaptado la plataforma móvil y estamos comunicando de una manera innovadora”⁴³. Una prueba más de la validez del videojuego en las estrategias de diplomacia cultural presentes y que abogan por el acercamiento al mismo para una visión más amplia y completa de las mismas.

El análisis de los videojuegos, en especial desde la óptica de las Ciencias Políticas y las Relaciones Internacionales, establece un fuerte vínculo - en especial en la era digital - con los estudios de Seguridad y Defensa. Como destacan algunos expertos, el control de la información tecnológica se ha convertido en un objetivo prioritario para grupos terroristas como Al-Qaeda e ISIS⁴⁴. El potencial empático de este medio, capaz de ganar adeptos a través de sus llamativas imágenes y cinematográficas, de transmitir mensajes explícitos o subyacentes (dependiendo del caso) a través de sus narrativas y mensajes, lo convierten en un medio ideal y “peligroso” en estos contextos⁴⁵. No sorprende, por tanto, que agencias como la CIA y la National Security Agency abogasen desde 2008 por infiltrarse en los juegos en línea, como el famoso *World of Warcraft* y *Second Life*, para controlar / denunciar las comunicaciones que diferentes grupos terroristas mantenían en estos mundos virtuales⁴⁶.

Desde el ámbito de la psicología, nos gustaría apelar a la Teoría de la Desconexión Moral del canadiense Albert Bandura y su equipo (Barbaranelli, Caprara y Pastorelli) para intentar explicar cómo los videojuegos, sobre todo los de carácter bélico, se pueden convertir en una herramienta al servicio del terrorismo / contraterrorismo, en su objetivo de facilitar procesos de radicalización entre sus usuarios. Según este modelo, y como se analiza en la novedosa tesis doctoral de Alejandro González Vázquez, existen diferentes mecanismos cognitivos capaces de lograr que un individuo lleve a cabo una conducta que contradice sus valores personales, sus creencias y sus actitudes, sin que

⁴² Wong (2021): pp. 114-123

⁴³ ZoomWolf (2021)

⁴⁴ Forest (2009): pp. 10 y 15

⁴⁵ Sicart (2014)

⁴⁶ Elliot (2013)

se produzca una disonancia, es decir, un conflicto interno entre dos pensamientos o sentimientos contrapuestos y excluyentes. Las personas son capaces de desconectar su moral en determinadas situaciones, en muchos casos de forma inconsciente, en la medida que realicen determinadas reinterpretaciones de la realidad que en última instancia justifiquen o legitimen la comisión de comportamientos “excepcionales”, es decir, fuera de las conductas normativas. Nuestro razonamiento moral puede ser engañado o desactivado conscientemente encontrando justificaciones morales para la violencia, empleando comparaciones ventajosas (el clásico ‘pero nuestros enemigos lo hicieron peor’), utilizando un etiquetado eufemístico (los objetivos son ‘neutralizados’ no asesinados), ignorando o distorsionando las consecuencias de violencia (en juegos, por ejemplo, al no mostrar una cantidad exacta de sangre o heridas) o culpar a las víctimas. Se ha demostrado que muchos de los mejores juegos de disparos en primera persona utilizan estas herramientas para la desconexión moral y, por lo tanto, pueden contribuir no solo a la aceptación de la violencia, sino a mejorar la capacidad de desactivar los propios mecanismos de control moral⁴⁷. Es lo que James Der Derian ha denominado “guerra virtuosa”, aquella que promueve una visión sin sangre, humanitaria e higiénica de la guerra⁴⁸. De esta manera, en la mayoría de los videojuegos bélicos hay una ausencia casi total de civiles. Además, el espacio del combate, generalmente en lugares aislados, garantiza que rara vez hay transeúntes inocentes que puedan ser heridos por nuestras acciones, por lo que cada disparo o bomba tiene garantizado la eliminación del enemigo, en este caso los terroristas.

47

A los conceptos expuestos (Teoría de la Desconexión Moral y Guerra Virtuosa) hay que añadir, siguiendo de nuevo a Bandura, la autoeficacia percibida, que se relaciona con las creencias de las personas en sus capacidades para alcanzar determinados logros. La autoeficacia ha demostrado ser un concepto bastante fiable para el estudio de diversos contextos conductuales, incluyendo los procesos de radicalización. La autoeficacia se incrementa, por ejemplo, tanto por el dominio como por experiencias vicarias, es decir, actuando nosotros mismos y observando las acciones de otros. Los videojuegos son un híbrido entre estos dos factores: los jugadores participan activamente en acciones violentas, pero las experiencias son vicarias, ya que solo los avatares con los que se identifican transforman la pulsación de un botón en un acto violento virtual. Gráficos cada vez más realistas, la personalización de los avatares y la interactividad que potencia la percepción de la agencia, hacen que los juegos bélicos pueden aumentar las creencias de autoeficacia, que pueden trasladarse al ámbito real. Los videojuegos podrían facilitar la radicalización violenta porque los avatares personalizados permiten a los jugadores participar en experiencias de dominio virtual de actos violentos, lo que podría aumentar su autoeficacia percibida en relación con la violencia en el mundo real⁴⁹. Todo este marco teórico, a la par, reivindica la importancia de los actores, los jugadores, más allá de las narrativas y mecánicas que impulsan – en este caso – los videojuegos bélicos.

⁴⁷ González (2019): pp. 104 y ss.

⁴⁸ Der Derian (2009)

⁴⁹ Schlegel (2020)

Existe toda una corriente interpretativa que va más allá de las cualidades estéticas y textuales de estas creaciones, que abogan por la emoción visceral y cómo los jugadores experimentan y se conectan con los mundos militarizados – ya sea siguiendo las directrices de Bandura o de la Teoría de la No Representación de Nigel Thrift⁵⁰.

Estas experiencias virtuales expuestas en líneas anteriores, denominadas espacios de posibilidades por Ian Bogost, permiten ciertas representaciones del mundo ordinario que posibilitan crear un entorno simulado donde el jugador pueda pensar críticamente o identificarse plenamente con la problemática representada⁵¹. Sybille Lammes va más allá y relaciona los videojuegos con el concepto de nodo mágico, ya que considera que los espacios de juego no están separados del mundo ordinario, sino que ambos mundos forman nodos de una amplia red social que se retroalimenta⁵². Estos espacios lúdicos, en definitiva, están influenciados por un contexto político amplio que lo sustenta y, que, a la vez, puede llegar a influir en las percepciones que el jugador experimenta virtualmente.

A tenor de todos estos condicionantes, y como han destacado algunos estudios⁵³, existen sobradas razones para estudiar las vinculaciones que se establecen entre este entretenimiento multimedia y las maniobras propagandísticas e ideológicas impulsadas por grupos terroristas, ya sea mediante creaciones ex profeso o modificaciones de afamados títulos. Schulzke, tras un análisis detallado de cómo el terrorismo se manifiesta en otros formatos multimedia, resalta la validez del videojuego desde un punto de vista empírico apelando a su gran audiencia, lo que facilita la propagación de su mensaje y representaciones; por su manera única de presentar esta información, ya que a través de la simulación el jugador se convierte en protagonista de las narrativas y no en un simple observador, como en el cine o la televisión; y por la importancia de los productos multimedia en la actual era digital. Pero no solo eso, también es interesante conocer cómo se representan y defienden los argumentarios de las agencias oficiales, los estados (ficticios o no), en destacadas sagas y episodios de *Call of Duty*⁵⁴, *Medal of Honor*⁵⁵ o *Tom Clancy's*⁵⁶.

En estos tres casos se constata que en la dinámica de la Guerra del Terror está plenamente justificada el uso de la tortura, los asesinatos extrajudiciales, los ataques con drones o el empleo de armas nucleares para acabar con el enemigo, que sufre una total deshumanización como paso previo para su exterminio. La respuesta a estas narrativas videolúdicas dominantes, en especial por parte del yihadismo –ya sea de Al-Qaeda o,

⁵⁰ Thrift (2000): pp. 380-387 y Dittmer & Gray (2010): pp. 1664-1677.

⁵¹ Bogost (2008).

⁵² Lammes (2008): pp. 260-272.

⁵³ Prucha (2011), Robinson (2012 y 2015), Schulzke (2014 y 2015), Al-Rawi (2016) o Lakomy (2019).

⁵⁴ Schulzke (2013)

⁵⁵ Moreno y Venegas (2020).

⁵⁶ García, San José y Cadiñanos (2021)

sobre todo, ISIS— ha consistido en utilizar la fama y difusión de algunos de estos títulos mencionados para realizar modificaciones de sus interfaces, cinematáticas y mecánicas acorde con sus intereses. En esta maniobra destaca la gamificación terrorista (dotar a un producto lúdico de significación terrorista, en especial en su faceta propagandística de captar apoyos y difundir un mensaje vía Internet) de juegos de la saga *Counter Strike*, *Call of Duty* o *Grand Theft Auto V*. No se trataba de crear nuevos títulos, sino de emplear imágenes o videos de los referidos (como puede verse en la imagen 2) que después eran lanzados en medios como Youtube, obteniendo cientos de miles de visitas y descargas⁵⁷. Células yihadistas como Ahlut-Tawid han hecho de este tipo de propaganda digital uno de sus mayores reclamos en webs propias como *Ghuraba*⁵⁸.

Otra de las instrumentalizaciones y facetas en auge del medio videolúdico es su papel creciente dentro del activismo digital. La revolución digital ha modificado radicalmente el sistema convencional de medios y representación política, dando lugar a lo que Oskar Negt y Alexandre Kluge calificaron como espacio público oposicional, que va más allá de las formas de expresión / manifestaciones públicas tradicionales⁵⁹. No es imprudente afirmar, como argumentaba Valeria Betancourt, que el acceso universal a Internet y a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación contribuye, en primer lugar, a la producción de imaginarios y representaciones de la realidad alternativas a las dominantes y, en segundo lugar, a promover la generación de “nuevas formas organizativas de lucha político-social”⁶⁰, aquello que ha sido denominado “protesta satélite”, es decir, manifestaciones de reivindicaciones ajenas, en primer lugar al videojuego, pero que se manifiestan dentro de los espacios virtuales ofrecidos por estos. En este fenómeno del activismo digital, el mundo del videojuego (ya sea de forma intrínseca o a través de modificaciones) ayuda a proyectar lo privado, lo personal, en un espacio público, a través de la materialización de ideas comunes que se han difundido previamente en el imaginario común o, como en este caso, en lugares virtuales.

A esta categorización hay que añadir un cuarto eslabón, aquellos movimientos y protestas que pasan del plano real al videolúdico o viceversa, en lo que ha sido definido como una “ludificación interactiva de la protesta”. Los videojuegos aportan un nuevo elemento de relevancia a este fenómeno haciendo partícipes de la misma a la población mediante la interactividad, difundiendo imágenes, no solo a través de este formato, sino valiéndose a su vez de las redes sociales, y alcanzando una gran visibilidad mundial a través del número de usuarios que acceden a ellos así como aprovechando los debates transmedia que propicia, como por ejemplo las modificaciones y pantallazos de *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) a favor de los manifestantes de Hong Kong presentes en Twitter o Facebook⁶¹. Una de las iniciativas más recientes, y

⁵⁷ Al-Rawi (2016)

⁵⁸ Lakomy (2018)

⁵⁹ Sierra-Caballero (2016): 980-990

⁶⁰ Betancourt (2011): pp. 94-97

⁶¹ Venegas y Moreno (2021) y Paredes (2021)

encuadradas dentro de la categorización de “protesta integral” (la forma y finalidad del videojuego es impulsar una reivindicación ante un determinado acontecimiento, pasado o plenamente actual), lo constituye la Palestine Game Jam. Celebrada en junio de 2021 tras los bombardeos de Israel sobre Gaza y Cisjordania del mes anterior, impulsaba a diseñadores aficionados a crear videojuegos en solidaridad con el pueblo palestino: “una nación entera está siendo borrada lentamente de la existencia, de la manera más horrenda, y es nuestro deber darles una voz”⁶². En total se publicaron en el portal promotor de este proyecto, itch.io, nueve juegos que, bajo una temática de denuncia común contra los ataques a civiles, adquirían formas y mecánicas muy variadas: salvar de las ruinas de los bombardeos israelíes a tu familia (*Don't Die Without Me*, de Rawan Alfar), destruir el muro que rodea la franja de Gaza (*The Apartheid Wall*, de Ahmad Al Shehabi) o lograr que un niño regrese a casa atravesando su ciudad natal en llamas (*Hikmat*, de Arda Gürcan). Previamente, un colectivo de diseñadores independientes lanzó en ese mismo portal web el *Indie Bundle for Palestinian Aid*, un lote de títulos por cinco euros cuya recaudación (casi un millón de dólares) se destinó a la UNRWA, la agencia de Socorro y Obras de Naciones Unidas para los refugiados palestinos⁶³.



50

Fig. 3. Protesta integrada a favor de la causa palestina en *The Apartheid Wall* (Fuente: captura de pantalla)

Uno de los casos más sorprendentes es lo que las modificaciones de videojuegos han sido instrumentalizadas para atacar las faltas de libertades en determinados régimenes políticos lo constituye la iniciativa de Reporteros Sin Fronteras de crear en Minecraft *The Uncensored Library*, en la que cualquier jugador puede acceder - sorteando la propia

⁶² Los objetivos de este evento en: <https://itch.io/jam/freepalestine>

⁶³ Más detalles en <https://itch.io/b/902/indie-bundle-for-palestinian-aid>

censura nacional - a polémicos artículos de periodistas perseguidos por sus opiniones en países como Arabia Saudí, Rusia, Vietnam, Egipto y México⁶⁴.

Pero el videojuego no se está empleando únicamente para la denuncia política, sino también para concienciar a la sociedad de cualquier abuso que detecte. De esta manera, cientos de jugadores de *World of Warcraft* se citaron en una sala específica del mismo, la ciudad de Oribos, para realizar una sentada como forma de protesta contra la propia compañía creadora, Activision Blizzard, por acusaciones de explotación laboral y acoso sexual a sus trabajadoras⁶⁵. Esta premisa por la actualidad dota a este formato también de un fuerte componente comunicativo e informativo, lo que se conoce como newsgames, que se insertan en las características del periodismo inmersivo y de las narrativas transmedia (hipertextualidad, multimedialidad e interactividad)⁶⁶.

Por tanto, un análisis de estos obliga a aproximarse a los marcos teóricos y metodológicos propios de la comunicación social. En este sentido, el lector puede encontrar excelentes ejemplos en las múltiples y recientes investigaciones, entre otros, de Salvador Gómez, José Alberto García-Avilés o Alba García-Ortega. En el límite entre la ficción ludonarrativa y la información, este género es muy útil y válido (sobre todo gracias a su carácter empático y aspectos emocionales: circunstancias, sentimientos, vínculos familiares) para representar realidades como las crisis de refugiados y combatir los discursos de odio que la envuelven⁶⁷, como se puede apreciar en títulos tales como *The Waiting Game* (ProPublica, 2017) o *Bury me, my love* (ARTE, 2017). El grado de realismo (no en vano muchas de las narrativas se inspiran en acontecimientos verídicos) alcanzado en algunas de estas creaciones es tan intenso que, en ocasiones, sus protagonistas (caso de Majda y Nour en el segundo de los newsgames apuntados) son percibidos como “personas reales”⁶⁸. Igualmente, son un formato adecuado para analizar el papel de la desinformación y las fake news en red tecnológica global⁶⁹, mecanismos que diferentes potencias (en especial China y Rusia) están impulsando dentro de sus estrategias de sharp power para moldear la opinión de terceros países en beneficio propio, apelando para ello a técnicas alejadas de toda moralidad e, incluso, ilegales⁷⁰. Como espectro metodológico, se defiende un análisis multimodal que incluya los parámetros formales, el discurso informativo, la construcción dramática, la interactividad o la inmersión, aspectos a su vez relacionados con la estética representada y narrativas empleadas⁷¹.

⁶⁴ Nieto (2020)

⁶⁵ Messner (2021)

⁶⁶ Jenkins (2003)

⁶⁷ Gómez, Paz, San Deogracias (2021)

⁶⁸ Navarro-Remesal y Pérez-Zapata (2019)

⁶⁹ Gómez y Carrillo (2020)

⁷⁰ Nye (2018)

⁷¹ García-Ortega y García-Avilés (2020)

Apostamos por la validez de este modelo y su extrapolación a todo género de videojuegos relacionados con conflictos bélicos (valorando su papel interior – por ejemplo, familiarizando a la población jugadora con las acciones militares llevadas a cabo fuera del país – y exterior – como forma de difusión ideológica para justificar o legitimar a nivel global), crisis humanitarias, geopolítica, terrorismo, cooperación internacional...⁷² aunque reforzando el papel del mega-narrador, es decir, la agencia - emisor que se encuentra detrás de su creación, sean desarrolladores independientes (sin más intención que el beneficio económico) o agentes estatales con intereses manifiestos. Acorde al “modelo de la narración de las interacciones” propuesto por Adrián Suárez, este emisor se expresa a través de diferentes enunciadores con el fin de trasladar un mensaje, que se puede asimilar de manera instantánea o residual (a largo plazo)⁷³. Este tipo de análisis, combinado con los modelos propuestos desde la comunicación social, y potenciando el contexto histórico, político, cultural, religioso, social y económico en el que se inscribe la narrativa del videojuego, aporta un mapa lo más completo posible para la exhumación del videojuego desde la óptica de las Ciencias Sociales, ya sea desde el campo de las Ciencias Políticas o Relaciones Internacionales (con especial atención al giro estético, visual y emocional dentro de la materia propuesto por Roland Bleiker o Michael Shapiro).

Conclusiones

52

A lo largo del presente texto hemos puesto el énfasis en tres aspectos claves. Primero, argumentar que el videojuego participa de la estrategia política y propagandística de determinados agentes estatales con el fin de dar a conocer una imagen e ideología allende sus fronteras. Además, contribuye a cohesionar a la sociedad a través de una serie de hitos nacionalistas e históricos que se hacen atractivos y accesibles a través de los elementos interactivos y empáticos de este medio. La presencia de lo político, no obstante, no se manifiesta únicamente como un proceso intencionado, incluso aquellos títulos que niegan de tal condición (entre ellos los más afamados First Persons Shooter bélicos), muestran narrativos, textos, mecánicos de carácter imperialista, racistas, excluyentes o capitalistas. La naturaleza del videojuego es tan variable y poliédrica que a la par pueden mostrar un anverso más positivo de todas estas carencias: puede contribuir al diálogo, a la integración, a facilitar procesos educativos y aprendizaje, a dar visibilidad a los sujetos marginales del discurso hegemónico occidental, puede ser un altavoz para la protesta pacífica desde canales digitales o contribuye al empoderamiento femenino (caso de las creaciones de *Code to Inspire* en Afganistán). En segunda instancia, hemos realizado un exhaustivo repaso y comprobación de cómo determinados títulos videolúdico participan de los caracteres propios de las Ciencias Sociales, en especial de las Ciencias Políticas y las Relaciones Internacionales, ya sea a través desde el principio del prestigio de Gilpin, el giro visual o la cultura popular. Y en tercer lugar, la naturaleza cultural del medio invita a realizar un enfoque interdisciplinar

⁷² Venegas (2021)

⁷³ Suárez (2021)

y transversal, ya que la variedad de aspectos que lo circundan, tanto formales como contextuales, requieren un apoyo completo y complejo del mayor número de marcos interpretativos posibles: análisis del emisor, su contexto político-social, las limitaciones o virtudes de su producción económica, los canales y códigos empleados, el papel del receptor y la importancia de las interpretaciones de índole psicológica, su instrumentalización en un marco de guerra tecnológica a nivel global.

Esta investigación, además, quiere facilitar al politólogo, internacionalista, periodista, historiador o sociólogo, un detallado corpus de título y de bibliografía especializada con la que facilitar la conexión entre sus respectivas materias y el campo de los Game Studies, pues solo la connivencia entre diferentes ramas del saber aportaran una interpretación válida de las potencialidades del mundo del videojuego, donde lo lúdico ha quedado sepultado en la actualidad por otro tipo de componentes (en especial políticos) que lo convierten en indispensable para un retrato certero de nuestra contemporaneidad. Como bien expresaba la filósofa y experta en tecnología digital, Eurídice Cabañas, “juguemos o no a videojuegos, formamos parte de una sociedad videoludificada”. Esperamos que el lector, por impulso de este artículo, tenga conciencia que jugar puede ser algo muy serio, además de riguroso y científico para el avance de las Ciencias Sociales en la presente centuria.

Bibliografía

53

Al-Rawi, Ahmed (2016), “Video Games, Terrorism, and ISIS’s Jihad 3.0”, *Terrorism and Political Violence*, 30 (4), pp. 740-760.

Betancourt, Valeria (2011), “Ciberactivismo: ¿Utopía o posibilidad de resistencia y transformación en la era de la sociedad desinformada de la información?”, *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 116, pp. 94-97.

Bjola, Corneliu, Marcus Holmes (eds.) (2015), *Digital Diplomacy. Theory and Practice*, London and New York, Routledge.

Bleiker, Roland, Hutchison, Emma (2008), “Fear No More: Emotions and World Politics”, *Review of International Studies*, 34, pp. 115–135.

Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, (MA), MIT Press.

De Zamaróczky, Nicolas (2017), “Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games”, *International Studies Perspectives*, 18, pp. 155-174.

Der Derian, James (2009), *Virtuous War. Mapping the Military-Industria-Media-Entertainment-Network*, New York, Routledge.

Dittmer, Jason and Gray, Nicholas (2010), “Popular Geopolitics 2.0: Towards new methodologies of the everyday”, *Geography Compass*, 4 (11), pp. 1664-1677.

Elliot, Justin (2013), "World of Spycraft: NSA and CIA Spied in Online Games", *ProPublica*. Disponible en: <https://www.propublica.org/article/world-of-spycraft-intelligence-agencies-spied-in-online-games>

Forest, James J. (ed.) (2009), *Influence Warfare. How Terrorists and Governments Fight to Shape Perceptions in a War of Idea*, Westport: Praeger Security International.

Gabriel, Sonja: "Hate Speech in Digital Games. Are Online Games a Place of Discrimination and Exclusion", en Denk, Natalie, Serada, Alesha, Pfeiffer, Alexander, Wernbacher, Thomas (eds.) (2021), *A Ludic Society*, Hamburg, Donau-Universität Krems, pp. 297-313.

García, Ruth, San José, Iván, Cadiñanos, Begoña: "Tom Clancy's: The Division ideologías y miedos de la derecha conservadora en Estados Unidos", en Moreno, Antonio C., Gómez, Salvador (coords.) (2021), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*, Gijón, Trea, pp. 199-218.

García, Alba, Ortega, José Agustín (2020), "Los newsgames como estrategia narrativa en el periodismo transmedia: propuesta de un modelo de análisis", *Revista Mediterránea de Comunicación / Mediterranean Journal of Communication*, 9 (1), pp. 327-346.

Gibbons-Neff, Thomas, (2014), "Can Call of Duty and other videogames help plan for war? New project will find out", *The Washington Post*. Disponible en:
<https://www.washingtonpost.com/news/checkpoint/wp/2014/09/25/can-call-of-duty-and-other-video-games-help-plan-for-war-new-project-will-find-out/>

Gómez, Salvador, Carrillo, José Agustín (2020), "El discurso de los newsgames frente a las noticias falsas y la desinformación: cultura mediática y alfabetización digital", *Revista Prisma Social*, (30), pp. 22-46.

Gómez, Salvador, Paz, Antonia, San Deogracias, José (2021), "Newsgames frente a los discursos del odio en la crisis de los refugiados", *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 67, pp. 123-133.

González, Alejandro (2019), *La banalización de la guerra en los videojuegos bélicos*, Tesis doctoral, Universidad de Salamanca.

González, Roy (2021), "De ficciones y realidades, el caso del videojuego Tom Clancy's Recon: Wildlands y Bolivia", *Repertorio Americano*, 30, 205-227.

Grayson, Kyle, Davies, Matt, Philpott, Simon (2009), "Pop goes IR? Researching the popular culture-worlds politics continuum", *Politics*, 29 (3), pp. 155-163.

Hamilton, Caitlin, Shepherd, Laura J. (2019), *Understanding Popular Culture and World Politics in the Digital Age*, London and New York, Routledge.

Hayden, Craig (2017), "The Procedural Rhetoric of Mass Effect: Video Games as Argumentation in International Relations", *International Studies Perspectives*, 18, pp.175-193.

Hugues, Rachel: "Gameworld Geopolitics and the Genre of the Quest" en Macdonald, Fraser, Hughes, Rachel, Dodds, Klaus (eds.) (2010), *Observant States. Geopolitics and Visual Culture*, London, I.B. Tauris, pp. 123-142.

ICT Division (2019), e-Government Master Plan for Digital Bangladesh. Disponible en: <https://ictd.portal.gov.bd/sites/default/files/files/ictd.portal.gov.bd/publications>

Jenkins, Herry (2003), "Transmedia Storytelling", *MIT Technology Review*. Disponible en: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Jenkins, Henry (2006), *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.

Lakomi, Miron (2018), "Picturing the Islamic State's Online Propaganda: Vanishing or Resurfacing from the World Wide Web?", Robert Schuman Center for Advanced Studies Research Paper, 70, pp. 1-29.

Lammes, Sybille (2008), "Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games", *Space and Culture* (11) 3, pp. 260-272.

Li, Na (2020), "Playing the past: Historical video games as participatory public history in China", *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 7 (23), pp. 746-767.

Messner, Steven (2021), "World of Warcraft players are staging in-game protests against Activision Blizzard", *PC Gamer*. Disponible en: <https://www.pcgamer.com/world-of-warcraft-protests/>

Moreno, Antonio C., Venegas, A. (2020), *Videojuegos y conflictos internacionales*, Sevilla, Héroes de Papel

Moreno, Antonio C. (2021a), "La memoria del dolor en Corea", Hyperhype. Disponible en: <https://www.hyperhype.es/videojuegos-politica-vol-viii-la-memoria-del-dolor-en-corea/>

Moreno, Antonio C. (2021b), *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China*, Madrid, Ediciones de la UCM.

Moya, José Antonio (2021), "Propaganda y política: videojuegos y Estados", Presura. Disponible en: <http://www.presura.es/blog/2021/09/12/propaganda-y-politica-videojuegos-y-estados/>

Navarro-Remesal, Zapata, Beatriz: "First-person refugee games: Ludonarrative strategies for playing the stories of refugees and asylum seekers", en Zagalo, Nelson (ed.) (2019), *Videogames sciences and art*, Springer International Publishing, pp. 3-17.

Nieto, Silvia (2020), "Reporteros Sin Fronteras construye una biblioteca virtual en Minecraft para desafiar la censura", ABC. Disponible en: https://www.abc.es/internacional/abci-reporteros-sin-fronteras-construye-biblioteca-virtual-minecraft-para-saltarse-censura-202003131700_noticia.html

Nye, Joseph (2018), "How Sharp Power Threatens Soft Power. The Right and Wrong Ways to Respond Authoritarian Influences", *Foreign Affairs*. Disponible en:

<https://www.foreignaffairs.com/articles/china/2018-01-24/how-sharp-power-threatens-soft-power>

Paredes, Guillermo: "Videojuegos de simulación social en tiempos de pandemia: el éxito de *Animal Crossing: New Horizons*, en Paredes, Guillermo, Sánchez-Gey, Nuria (eds.) (2021), *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales*, Madrid, Dykinson, pp. 1249-1273.

Paul, Chris (2012), *Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play*, London and New York, Routledge.

Pfister, Eugen (2018), "Keep your politics out of my games", Spiel-Kultur-Wissenschaft. Disponible en: <https://spielkult.hypotheses.org/1566>

Prucha, Nico: "Worldwide Online Jihad versus the Gaming Industry. Reloaded-Ventures of the Web" en Rüdiger Lohlker (coord.) (2011), *New Approaches to the Analysis of Jihadism*, Viena, V&R Unipress GmbH, pp. 153-182.

POLYGRAPH.info (2018), "Turkish News Presents Video Game Footage as Combat Footage, Adopting Russian Technique". Disponible en: <https://www.polygraph.info/a/turkish-news-uses-video-game-as-war-footage/29008152.html>

Power, Marcus (2007), "Digitized virtuosity: video war games and post-9/11 cyber-deterrence", *Security Dialogue*, 38, pp. 271-288.

56

Rakhmani, Inaya, Darmawan, Hikmat: "Indonesia", en Wolf, Mark J. P. (ed) (2015), *Video Games Around the World*, Cambridge (MA), The MIT Press.

Ramírez, Carlos (2013), "Videojuegos, la colonialidad y la omisión del subalterno", Sortuz. Oñati *Journal of Emergent Socio-Legal Studies*, 5 (2), pp. 40-57.

Reuters Staff (2017), "Bolivia complains to France about its portrayal in video game". Disponible en: <https://www.reuters.com/article/us-bolivia-france-videogames-idUSKBN1692PK>

Risam, Roopika (2019), *New Digital Worlds: Postcolonial Digital Humanities in Theory, Praxis, and Pedagogy*, Illinois, Northwestern University Press, 2019.

Risam, Roopika y Gairola, Rahul K. (2020), *South Asian Digital Humanities. Postcolonial Mediations across Technology's Cultural Canon*, London, Routledge, 2020.

Robinson, Nick (2012), "Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex?", *Political Studies*, 60 (3), pp. 504-522.

Robinson, Nick (2015a), "Have You Won the War on Terror? Military Videogames and the State of American Exceptionalism", *Millennium: Journal of International Studies*, 43, pp. 450-70.

Robinson, Nick: "Videogames and IR: Playing at Method", en Caso, Federica, Hamilton, Caitlin (eds). (2015b) *Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies*, Bristol, E-International Relations, pp. 92-100.

Rowley, Christina: "Popular culture and the politics of the visual", en Shepherd, Laura J. (eds.) (2015), *Gender Matters in Global Politics: A Feminist Introduction to International Relations*, London and New York, Routledge, pp. 361-374.

Schlegel, Linda (2020), "Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes", *Journal for Deradicalization* 23, pp. 1-44.

Schneider, Florian (2018), *China's Digital Nationalism*, Oxford, Oxford University Press.

Schulzke, Marcus (2014), "The Critical Power of Virtual Dystopias", *Games and Culture*, 9, pp. 315-334.

Schulzke, Marcus (2020), *Simulating Good and Evil. The Morality and Politics of videogames*, New Jersey, Rutgers University Press.

Sempere, Josep María (13 de septiembre 2021), "Life is Strange: True Colors sufre review bombing en Steam por una bandera del Tibet". Disponible en: <https://www.eurogamer.es/articles/2021-09-13-life-is-strange-true-colors-review-bombing-steam-por-bandera-del-tibet>

Shapiro, Michael (2013), *Studies in Trans-Disciplinary Method*, New York, Routledge.

Sicart, Miguel (2014), *Play Matters*, Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology Press.

Sierra-Caballero, Francisco (2018), "Ciberactivismo y movimientos sociales. El espacio público oposicional en la tecnopolítica contemporánea", *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, pp. 980-990.

Stahl, Roger (2009), *Militainment, Inc.: War, media, and popular culture*, New York, Routledge.

Suárez, Adrián: "El videojuego como transmisor de ideas sociales y políticas", en Moreno, Antonio C., Gómez, Salvador (coords.) (2021), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*, Gijón, Trea, pp. 37-54.

Taylor, Haydn (2018), "Ubisoft Massive COO: We don't want to take a stance in current politics", gamesindustry.biz. Disponible en: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-10-17-ubisoft-massive-coo-we-dont-want-to-take-a-stance-in-current-politics>.

Thrift, Nigel: "It's the little things", en Atkinson, David. and Dodds, Klaus. (eds.) (2020), *Geopolitical Traditions: A Century of Geopolitical Thought*, London, Routledge, pp. 380-387.

Venegas, Alberto (2021a), *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*, tesis doctoral, Murcia, Universidad de Murcia.

Venegas, Alberto: "El papel del videojuego de guerra en las relaciones internacionales", en Moreno, Antonio C., Gómez, Salvador (coords.) (2021b), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*, Gijón, Trea, pp. 181-198.

Venegas, Alberto, Moreno, Antonio C. (2021), *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social*, Shangrila Textos Aparte.

Walsh, Catherine (2005), *Pensamiento crítico y matriz (de) colonial. Reflexiones latinoamericanas*, Quito, Universidad Andina Simón Bolívar / Ediciones Abya Yala.

Wong, Luis (2021), *América Latina Juega*, Sevilla: Héroes de Papel.

ZoomWolf (2021), “ITALY. *Land of Wonders* ya está disponible en móviles”, Arata. Disponible en: <https://arata.lat/italy-land-of-wonders-ya-esta-disponible-en-moviles/>