

El videojuego como campo de batalla: Estudio de caso de Rusia

The video game as a battlefield: Russia case study

O videogame como campo de batalha: um estudo de caso da Rússia



ARTÍCULO



Jose Antonio Moya Martínez

Universidad Complutense de Madrid (España)

Graduado en Ciencias Políticas por la Universidad Complutense de Madrid.

moyamartinez.ja@gmail.com
orcid.org/0000-0002-6898-0717

RECIBIDO: 05 de septiembre de 2021 / ACEPTADO: 07 de febrero de 2022

Resumen:

Este artículo analiza la relación del ocio videolúdico con los propios actores gubernamentales del Estado ruso empleando una metodología holística basada en el socialconstructivismo, el neoinstitucionalismo y la estética. Como resultado se aprecia el empleo del videojuego como una herramienta de memoria y *soft power* cuya intención es construir una narrativa acorde a la política exterior del país, reaccionaria a la occidental.

PALABRAS CLAVE:

Memoria estética, Diplomacia pública, Narrativa, Federación Rusa, Videolúdico.

Abstract

This article analyzes the relationship between videoludic activities and the actors of the government of the Russian Federation using a holistic methodology based on social constructivism, neo-institutionalism and aesthetics. As a result, we can point to the use of video games as a tool of memory and soft power, whose objective is to build a narrative in accordance with the foreign policy of the country, reactionary to Western policies.

KEY WORDS

Aesthetic memory, Public diplomacy, Narrative, Russian Federation, Videoludic.

Resumo

Este artigo analisa a relação do videolúdico com os próprios atores governamentais do Estado russo utilizando uma metodologia holística baseada no construtivismo social, o neoinstitucionalismo e a estética. Como resultado, aprecia-se o uso do videogame como ferramenta de

memória e *soft power* cuja intenção é construir uma narrativa de acordo com sua política externa, reacionária à ocidental.

Palavras-chave

Memória estética, Diplomacia pública, Narrativa, Federação Russa, Videolúdico.

1. INTRODUCCIÓN: EL VIDEOJUEGO COMO CAMPO DE BATALLA POLÍTICA

El discurso estratégico está compuesto por diferentes prácticas y permite representar las políticas de seguridad, una parte importante del discurso de identificación (Shapiro, 1990, pp. 330-331). Comenzar con esta idea no es casual, ya que permite considerar la seguridad como un elemento componente del discurso de la identificación y describir diversos mecanismos.

Los videojuegos son un medio de comunicación de masas con consecuencias cognitivas propias (Frasca, 2004, pp. 232-233) y actúan como campos de confrontación, como se apreció en la escalada de tensión debido a la crisis nuclear con Irán (Schulze, 2016, pp. 81-84). Este medio llama la atención a gobiernos y parlamentos. Son ejemplos de ello la filtración de documentos confidenciales por la “veracidad” de un carro de combate en War Thunder (Matas, 2021) o cuando en algunos miembros del Bundestag resonó el intento de compra, por parte de China, de la desarrolladora Crytek, empresa de interés para la defensa alemana por sus programas de simulación (Mössbauer et al., 2021).

Se estudia a Rusia por destacar sobre EE. UU. y China, por su mayor relevancia política respecto de los Estados anteriormente mencionados,

sobre el videojuego. Lo atestiguan miembros de la Duma Estatal, como Sergei Shirokov o Robert Shlegel que, en 2010, abogaban por la necesidad de juegos patrióticos (Taranova, 2010). No solo la Duma Estatal mencionó esta necesidad, es un asunto transversal en el Ejecutivo. Ilustrando lo anterior, el ministro de Comunicaciones y Medios de Comunicación, Alexei Volin, coincidiendo con la celebración del 70.º Día de la Victoria inauguró un torneo de *World of Tanks* (Wargaming, 2010) en el año 2015 diciendo:

World of Tanks no es solo uno de los juegos de ordenador más populares, es también una importante herramienta para la historia y la educación patriótica de los ciudadanos. Pronto la mitad de los jugadores comenzarán a mostrar interés por la historia de la Gran Guerra Patriótica. [...] La mayoría de las victorias en el juego son portando tanques soviéticos (Ministerio de Desarrollo Digital, Comunicaciones y Medios de Comunicación de Masas [Minkomsvyaz], 2015)

En el Ministerio de Defensa también se denominó «campo de batalla» al videojuego a través de Andréi Kartapolov, viceministro de Defensa y jefe de la Dirección Principal de Asuntos Político-militares:

La saga de *Metal Gear* es un proyecto especial de las agencias de inteligencia estadounidense para manipular y

alienar a la sociedad contra las autoridades. Kartapolov argumenta que la próxima batalla entre las superpotencias se librará en internet y que los juegos son otra arma más. [...] Kartapolov ha destacado el uso de estas armas virtuales como los nuevos elementos de la guerra moderna. (González, 2019)

María Zajárova, portavoz del Ministerio de Exteriores de la Federación Rusa, declaró sobre los videojuegos:

Comenzaron con la confrontación del hombre contra monstruos, criaturas alienígenas. Ahora los juegos de ordenador distribuyen directamente los roles entre países y pueblos, en los que personajes con símbolos de una nación deben destruir a las personas que a su vez simbolizan otro Estado. [...] La industria del entretenimiento moderno enseña a los niños, la generación más joven, que eso es lo normal. (Figueredo, 2019)

Se aprecian dos elementos fundamentales en las declaraciones públicas citadas: los valores y el rol (neorrealista) del Estado. Primero, se observa la importancia de los valores y la idealización de un pasado glorioso, que se presenta ante la ciudadanía rusa como la fuente de valores a proteger y se relata con la Gran Guerra Patria como principal escenario, donde el elemento de comunicación estratégica transmite ciertos mensajes: la guerra como un pseudo-mito fundacional del papel de Rusia y como un acontecimiento vertebrador del nacionalismo (especialmente, a través del ejército), la presentación de la frontera occidental de la Unión Soviética, zona hostil, así como el reivindicar su narrativa contra Occidente; aunque esto se relaciona con la segunda postura. Lo descri-

to aparece en series como *Men of War* (2009-2019) o *Ilya Muromets* (777 Studios, 2014). En ambos ejemplos hay elementos que permiten crear una memoria. Pero, en la figura 1 la continuidad entre la bandera del Imperio y la actual Federación transmite la historia del Imperio y sus logros, legítimamente, en un ambiente transmisor de veracidad.

Figura 1

Ilya Muromets



Fuente: Tomado de Steam (777 Studios, 2014).

Otra tendencia extraída de las declaraciones concierne al discurso del rol internacional de los Estados en los videojuegos, donde destaca la especial virulencia del discurso "oficialista", opuesto a la narrativa occidental. El caso más sonado es *Syrian Warfare* [SW] (Cats who play, 2017) por haber desatado una gran polémica, ya que incluso llegó a hablarse de una conspiración del Ejército Libre Sirio contra el juego (Redacción Sputnik, 2017). En él destaca el realismo de los vehículos (de origen ruso) y unidades, que se reproducen gracias a un permiso de las Fuerzas Armadas; lo cual muestra la relación existente entre la industria y el Estado. (Moreno & Venegas, 2020). SW intenta alcanzar una verosimilitud contando la historia como es, al menos desde la perspectiva de los desarrolladores. Como producto cultural posee una clara intención en el mensaje buscado (Suárez, 2021), como reducir a un bloque homogéneo al enemigo, representado como terroristas, que engloba a toda la oposición al régimen sirio. Pero este juego tiene un mensaje común en las estrategias de seguridad nacional: el concepto de seguridad y la consecuente paz, gracias a lo anterior. Tanto *Syrian Warfare* como

Confrontation: Peace Enforcement (Red Ice Software, 2008) o *Alpha: Antiterror* (MiST Land-South, 2005) comparten la narrativa, en escenarios presentados como verosímiles (en la Figura 2 se aprecia un muyahidín con pakol), de que es Rusia, a través del Ejército quien otorga seguridad y paz, por ejemplo, el último título descrito como:

Terrorismo. Su objetivo no es el que se convirtió en la víctima, sino el que sobrevivió. Su objetivo no es un asesinato sin sentido, sino una intimidación bien pensada de la sociedad. Es una guerra que no se puede perder. [...] Usted es un luchador de la unidad especial de élite Alfa, creada para luchar contra las bandas extremistas. Afganistán, Chechenia, el desfiladero de Pankisi, las cuevas de Tora Bora: donde quiera que el terrorismo haya encontrado un terreno fértil, donde los fanáticos hayan cruzado el umbral de la humanidad [...]. (MiST Land-South, 2005)

Pues bien, como se ha visto, los videojuegos son un instrumento (aunque en cierta medida desaprovechado) empleado por el discurso estratégico ruso y por sus características de simulación representa atractivamente el poder más duro, aunque enmarcado en el *soft power* de un Estado:

La habilidad de establecer preferencias que son asociadas a bienes intangibles como la personalidad, cultura, valores políticos e instituciones y políticas que son legítimas o tienen una autoridad moral. [...] Es la habilidad de atraer y atraer siempre el liderazgo consentido. Simplemente poner, en términos de comportamiento, el poder blando como poder atractivo. (Nye, 2004, p.21)

Figura 2

Muyahidín representado como terrorista.



Fuente: (MiST Land-South, 2005)

A pesar de estudiar el concepto de *soft power* en el caso de Estados Unidos Moreno y Venegas (2020, pp. 163-184), no olvidemos que de él deriva un concepto similar con cierto matiz que lo hace diferente. La diplomacia pública contiene un objetivo: la opinión pública, la empresarial y la sociedad civil, por lo que proyecta valores y posiciones propios (Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación, 2020). No debe ignorarse que el concepto de la diplomacia pública es proactivo y sostenido en el tiempo, con una audiencia objetiva de carácter internacional y la capacidad de generar un determinado ambiente aunque no será efectiva si no se integra en una política mayor (Lord, 2009, pp. 43-60). Para Lord tiene un marcado carácter transversal al participar fuerzas no estatales que contribuyen al poder nacional (2009), en este caso, las diferentes desarrolladoras. La dimensión de la diplomacia pública con mayor hincapié en este estudio es la diplomacia digital definida como “La estrategia de gestión del cambio a través de herramientas digitales y colaboración virtual [...] con TIC y comunidades *online*” (Holmes, 2015, p. 15)

Llaman la atención dos dimensiones que comparten el *soft power* y la diplomacia pública: la presencia de los valores políticos y la cultura. ¿De dónde emanan estos valores? ¿Cómo los productos culturales [videojuegos] se impregnan de valores, discursos e ideas defendidas y

definidas por las instituciones estatales? Existen estudios referentes a cómo los videojuegos adoptan el discurso militar (Venegas, 2021, pp. 185-190) pero también del hecho de que se producen intercambios entre los diferentes actores a través de unos mecanismos específicos (Scharpf, 1997) y los videojuegos son productos culturales desarrollados por personas que transmiten sus marcos de pensamiento, como bien indica Suárez (2021). Estos mensajes se transfieren en un entorno de poder multinivel en el que se intenta imponer un marco cuyo éxito depende del poder que ejerza el actor mediante la creación y la manipulación de las imágenes (Castells, 2009) integradas en el discurso estratégico. La pregunta que resta hacerse es: ¿Cuáles son las principales imágenes y qué implicaciones tienen en el discurso estratégico ruso?

2. METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS Y MARCO TEÓRICO

El objetivo general [OG] del que se parte es el análisis del empleo del videojuego como herramienta política del Estado ruso.

Del OG derivan tres objetivos específicos: investigar el videojuego como ejercicio de diplomacia pública por parte de la Federación Rusa; ahondar en el papel que el videojuego cumple respecto a una identidad (integrada en el discurso estratégico) y, finalmente, el intentar dilucidar cómo la industria vídeolúdica adopta un discurso determinado y emanado de las instituciones.

Vistos los objetivos a los que daremos respuesta, y sabiendo la complejidad subyacente del análisis del videojuego (la rejugabilidad, condiciones propias de la simulación, etc.) como

producto cultural, el marco teórico debe ser interdisciplinar y ecléctico.

Para tal fin, el marco teórico adoptado se basa, por una parte, en los aportes del socialconstructivismo, teoría de las relaciones internacionales que analiza los aspectos intangibles de las políticas. El giro constructivista implica el análisis del contexto internacional, así como de los intereses que se encuentran en el discurso y el poder de este. La teoría socialconstructivista permite identificar los elementos significativos a partir de características sociales e históricas propias y el acento en el grupo social, apreciar unas ideas articuladas con el discurso o indirectamente a través de códigos (Skolimowska, 2017 pp. 185-190). Estas ideas se fundamentan en identidades (Ibáñez, 2015, pp. 189-218). Esto es importante debido a que dichos códigos se plasman en sensibilidades que predominan en ciertas sociedades por lo que el marco de referencia condiciona la percepción (Sequeiros et al., 2022); algo que se complementa con la textualización.

Lo intertextual permite analizar las representaciones características (Cornago, 2015) y posibilita la apreciación del significado político a través de prácticas representativas (Bleiker, 2001). Se aprecia gracias al análisis de los “vacíos” entre significado y significante, radica en la importancia de convicciones y legitimidades (Bleiker, 2017) y además da la oportunidad de analizar el videojuego como forma de memoria estética, reproducción verosímil de imágenes y su asimilación con otros productos culturales (Venegas, 2020, p.5).

Una vez establecido el marco teórico que permita analizar el corolario de ideas y sus representaciones en el ocio vídeolúdico, se menciona el institucionalismo centrado en actores porque esta teoría pone su acento en el nivel micro, en preferencias de los actores y en cómo

estos están insertos en un marco institucional que les afecta y condiciona (Zurbriggen, 2006). Se explorará cómo el ocio videolúdico ruso se impregna del discurso institucional "oficial" en los aspectos condicionados por las instituciones.

Por último, se precisan aportaciones teóricas propias de los *game studies*, en los que se encuentran diversos elementos como la retórica procedural, a saber la construcción de argumentos a través de procesos. Bogost (2007) con su retórica procedural resalta la importancia del estudio de las mecánicas en los videojuegos, ampliada en los trabajos de Oliver Pérez (2012), ya que este aporta nuevas dimensiones de estudio: lúdico-significativa, narrativa y enunciativa, algo fundamental para comprender el ocio videolúdico desde una perspectiva holística. Finalmente, en un aporte íntimamente ligado a las relaciones internacionales, encontramos a varios autores resumidos en esta idea:

El juego provee un suelo fértil sobre el que explorar todos los días las políticas globales. [...] El juego se alinea y proporciona un vocabulario útil para las tradiciones teóricas en las RI [Relaciones Internacionales] que buscan explorar modos de devenir que problematizan y resisten al Ser concreto. (Hirst, 2019, pp. 7-10)

2.2. METODOLOGÍA

Como se advierte, los *game studies* carecen de una metodología uniforme, por lo que en esta investigación asumimos la necesidad de ser eclécticos e innovadores para poder dar respuesta a los objetivos planteados.

La metodología empleada es, principalmente, cualitativa y en ella se utilizan elementos semio-ludológicos de otros autores pero, adap-

tados a la problemática estudiada. A lo anterior se suman diferentes aportaciones metodológicas concretas de los *game studies* ya esbozadas; así como elementos de análisis del giro estético; se atiende al vacío entre significante y significado, rellenado por unas ideas políticas concretas por lo que se conciben las representaciones como un acto de poder (Bleiker, 2001, pp. 512-513).

Esta metodología, de carácter principalmente inductivo, permite analizar mediante un cuadro semiótico las principales relaciones del discurso estratégico de Rusia, compuesto por los análisis discursivos de fuentes periodísticas oficiales, afines al Gobierno ruso, *think tanks* y las expresadas en el aspecto enunciativo-narrativo-significativo de los videojuegos examinados. Mientras que los elementos semio-ludológicos facilitan el análisis del producto cultural examinado (videojuegos; se codifican en la Tabla 1 variables correspondientes a las dimensiones memorísticas, institucionales y de diplomacia pública), la textualización complementa el análisis citado y lo verifica a través de las prácticas representativas. Finalmente, la lógica situacional será el método que permita observar el modo de interacción del sistema institucional-videolúdico, aunque esta lógica se apoyará también en el (neo)tecnonacionalismo (cooperación público-privada con el fin de favorecer los intereses nacionales) indicada por Yamada (2000).

Las unidades de análisis [UA] que se podrán apreciar en el siguiente apartado no han sido escogidas al azar; responden a un análisis inductivo y han sido seleccionadas, principalmente, por criterio territorial (todas las UA tienen origen ruso o ucraniano) porque los objetivos condicionan tanto la variable independiente como las variantes dependientes. Otro criterio que tener en cuenta ha sido la adecuación de las UA a los objetivos específicos. Aunque se

analizan de manera transversal, en 3 UA se localiza principalmente la narrativa exterior (con sus valores y variaciones a lo largo del tiempo). Además, hay 2+1 (las UA localizadas a la derecha de la tabla) cuyo mensaje se basa primordialmente en acontecimientos históricos apropiados por la narrativa oficial, con la excepción un tercero (ucraniano) que actúa como una unidad de control; se otorga una especial atención a elementos enunciativos-narrativos.

Las variables plasman indicadores concretos basados en metodología con el fin último de responder a los objetivos propuestos; existe interrelación entre ellas en tanto que variables como la referida a los valores, elementos de memoria estética o la intención de veracidad. Buscan, principalmente, responder al objetivo específico más concreto de la identidad, sin embargo, no son estancos y están íntimamente ligados a su integración en otras estrategias (con clara vinculación al objetivo sobre el posicionamiento internacional) o con la cercanía narrativa y sus beneficios (que específicamente buscan explorar la adopción del discurso). Esta vinculación se apreciará claramente la Tabla 1.

3. RESULTADOS

Comenzando por el caso de *Men of War*, esta saga de videojuegos de 1C se publicó al tiempo que la Duma Estatal establecía una mesa redonda sobre el papel de los juegos en la formación de valores. Aquí, incluso las mecánicas parecen favorecer un intento de representación mimética en clara búsqueda de una veracidad, algo que se puede apreciar, por citar un ejemplo, en la representación de las unidades del ejército rojo. Pero los elementos de estética van más allá y se puede apreciar simbología soviética en la interfaz del juego. Además, el propio diseño

de misiones tiene un significado político que trasciende la representación mimética y transmite las ideas de la memoria oficial.

El “escenario de victoria” diseñado en las misiones de toda la saga es doble, por lo que la veracidad se intenta alcanzar a través del mundo fingido, imitando acontecimientos históricos como la batalla de Kursk; la Segunda Guerra Mundial se emplea como mito legitimador. La experiencia derivada del *gameplay* aún con cierta variación está previamente prescrita; a través de la veracidad en la representación se transmite el mensaje nacionalista (a través del ejército). Lo anterior se puede apreciar en la Figura 3; la bandera, la Orden de la Guerra patriótica (menú desplegable que permite la obtención de mejores tropas), los famosos T-34 e incluso un transporte de la guardia, representación de un M3A1 americano pero sin ese nombre y con la estrella roja, quizá en una sutil referencia a La ley de Préstamo y Arriendo. No se debe pasar por alto que, en la actualidad, el ejército sigue empleando la bandera roja o la estrella como escarapela. Otro elemento fundamental del mensaje nacionalista y que se puede extrapolar al argumento de la seguridad presente en el discurso estratégico es que en el mundo representado en el videojuego, donde no hay rastro de ningún civil, el ejército rojo no puede, ni por error cometer crímenes, algo presente también en SW, CPE o AA.

Figura 3

Batalla de Kursk en MoWAS2



Tabla 1

UA y variables

Variables	Opciones	Syrian Warfare [SW]	Confrontation: Peace Enforcement [CPE]	Alpha: Anti-terror [AA]	Men of War [MoWAS2]	Strategic Mind: Blizkrieg [SMB]	Ilya Muromets [IM]
Gran Guerra Patria	1.No 2.Si	1	1	1	2	2	1
Nacionalismo a través del ejército	1.Nula 2.Baja 3.Media 4.Bastantes 5.Altas	5	5	5	5	1	4
Elementos de memoria estética	1.Nula 2.Baja 3.Media 4.Bastantes 5.Altas	5	3	3	5	1	3
Presencia de valores defendidos en estrategias	1.Nula 2.Baja 3.Media 4.Bastantes 5.Altas	5	5	5	5	1	5
Cercanía narrativa a las instituciones	1.Nula 2.Baja 3.Media 4.Bastantes 5.Altas	5	5	5	5	1	5
Intención de veracidad	1.Nula 2.Baja 3.Media 4.Bastantes 5.Altas	5	2	5	4	2	5
Integración en otras políticas	1.No integrada 2. Parcialmente integrada 3.Integrada	2	2	2	3	1	3
Financiación-beneficios/iniciativa pública	1.No/desconocido 2. Financiado-beneficiado	2	1	2	2	1	2

El poder atractivo del ejército es mayor que la iconografía debido a que permite seleccionar unidades individualmente; esto es común en la mayoría de las UA, pero concretamente en *Men of War: Assault Squad 2 (MoWAS2)* se pueden describir características básicas: tendrán nombres y apariencia típicamente rusos: se obviará cualquier otra nacionalidad que componga la URSS/Rusia, con lo que se generará un bloque homogéneo. Normalmente, el retrato será una silueta oscura; cualquier persona, incluso el jugador, podría ser el soldado. Se obvia el papel de la mujer. Por último, cualquier soldado resistirá en su posición hasta que reciba una orden contraria; esto es una característica en la microgestión de las tropas en cualquier juego RTS. Desempeña un papel como narrativa de la historia oficial y refuerza el escenario de victoria, defensivo en un doble sentido: Rusia defiende al mundo del mayor mal, al tiempo que transmite el sacrificio por el colectivo; la mecánica de las oleadas forzará a que resista más quien defienda posiciones exteriores, aunque suponga una complicación mayor.

Esta proximidad a los valores defendidos por los políticos se explica también en términos de poder atractivo al emplearse como elementos narrativos. Lo anterior permite comparar el juego con la orden 227, estéticamente representada desde una perspectiva occidental como fusilamientos dentro del propio bando soviético, algo que llevó a la retirada de *Company of Heroes 2* (Relic Entertainment, 2013) (Otero, 2017).

MoWAS2 fue publicado coincidiendo con la crisis de Crimea y, como se ha visto, en estética y narrativa se encuentran desde los discursos en la Duma Estatal sobre memoria histórica (Duma Estatal, 2020) a los valores de la memoria histórica del Club Valdai, donde se reconoce el conflicto con las narrativas occidentales (Bababanov, 2020).

Los valores rusos no pueden entenderse sin el proceso de nacionalismo de renovación, en la era Putin se redefinió el papel de la URSS en la 2ª Guerra Mundial y en los videojuegos, por ejemplo, *MoWAS2*. El pasado de la URSS es apropiado, por el nacionalismo ruso y traducido en unos “valores rusos”; se articulan y legitiman, principalmente, con los símbolos y el papel del ejército que actúan como garantes del *statu quo* ante cualquier intento de revisionismo (Duma Estatal, 2020).

Sin embargo, no está integrada en el crisol de políticas públicas que apoyan esta memoria como se puede apreciar en el hecho de que no forme parte del proyecto de educación patriótica del Ministerio de Educación o en la infinidad de proyectos de memoria del Ministerio de Defensa. Existe una subordinación de la industria (consciente del lugar que ocupa dentro de la lógica situacional) al gobierno como se aprecia en Jenkins (2010). Estas posiciones se hacen más palpables cuando a esa lógica se añaden elementos tecnonacionalistas; aquellos videojuegos que añadan la narrativa oficial tenderán a verse beneficiados, bien económica o técnicamente, o bien evitando cierto nivel de censura. Ejemplos de este estilo se pueden apreciar en las UA analizadas, proyectos directamente cofinanciados por la Sociedad Historia Militar Rusa; un ente público que, en cooperación con desarrolladoras y publicadoras privadas (1C especialmente) dalugar a diferentes videojuegos como el citado *IM*.

La iniciativa privada de las empresas, como se ha indicado, refuerza directa o indirectamente la narrativa oficial gracias a un juego de sumas. Las desarrolladoras que se adhieren a la narrativa oficial obtienen beneficios como el desarrollo de simuladores militares (Jenkins, 2010), la compra de desarrolladoras por el SberBank (perteneciente al Banco Central) (Tadviser, 2021) o, en diferentes maneras de apoyo técni-

co que favorece la “veracidad” de la representación visual, por ejemplo el acceso a documentos históricos como ocurre en *IM* (Horth, 2014) o *AA* que contó con el asesoramiento del CSN FBS de Rusia, centro del que dependen las unidades antiterroristas (Aleksándrov, 2005).

Esta relación produce que las desarrolladoras que adoptan el discurso oficial sufran una doble tensión cuando adoptan su discurso e ideas que directa o indirectamente transmiten plasmadas en el entorno y los “arreglos”. El primero, condiciona desde la capacidad de forzar la retirada de un juego de mercado mediante la censura a la condición de incluir o no a este ocio como elemento del programa de economía digital (Centro Analítico del Gobierno de la Federación Rusa, 2020). El segundo, el arreglo institucional, determina las constelaciones y los modos de interacción, por el modo de relación jerárquico-asimétrica *de facto* (presencia de actores como el Roskomnadzor, la Duma, la oficina presidencial, las desarrolladoras, el Ministerio de Desarrollo Digital, Comunicaciones y Medios Masivos [MDDCMM], entre otros). El MDDCMM es fundamental, al generar la mayoría de actividad regulatoria así como el recomendar el apoyo mediante la inclusión de proyectos de las desarrolladoras en la lista de tecnologías de la información prometedoras; en el proyecto “Seguridad de la información” se recogen mundos virtuales y de tecnología aumentada.

Estas tensiones anteriormente descritas se plasman en la constelación de actores, entendida como la estrategia de los actores, que derivará en estrategia de acomodación; los actores deben adecuarse al entorno. Aquí se puede apreciar la respuesta reactiva (considerándola un campo de batalla narrativa) que se genera al añadir la UA de control. El simple hecho de jugar invadiendo la URSS y violar esa memoria estética vinculada al discurso oficial

deriva en que el propio Kremlin lo califique de propaganda antirrusa e incluso nazi (Redacción de *Sputnik*, 2020 en relación con *Strategic Mind: Blitzkrieg*), algo que vincula un juego ucraniano con su gobierno (y legitima las acciones actuales a través de imágenes pasadas) al considerar Rusia a Ucrania como un país gobernado por nazis rusófobos (Consejo de Seguridad, 2022, p2): los valores rusos son atractivos en tanto que son protectores y ofrecen seguridad dentro de la veracidad buscada en la memoria estética, hasta llegar al extremo de acusar a tres jóvenes de entrenar para atentar contra el FSB a través del juego *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) (Aleksandrov et al., 2021).

Hasta aquí se ha visto la importancia de la memoria estética, debiéndose leer esta narrativa como un triunfo de la escuela nacionalista de política internacional ya que, la política identitaria que se plasma como memoria estética es una herramienta de la narrativa internacional rusa.

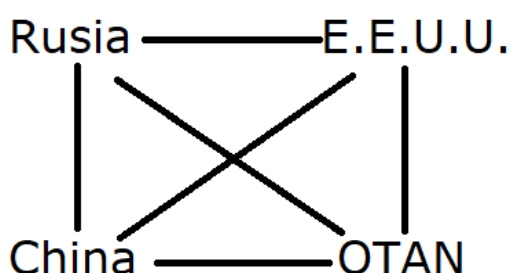
La política exterior rusa y su narrativa están basadas en la doctrina Primakov y por ende, ligadas al prestigio de ser una gran potencia además de su necesidad de hegemonía en el espacio postsoviético en un mundo multipolar (Morales, 2018).

Lo anterior se puede apreciar desde *casual games* como *Modern Conflict [MC]* (Gaijin Entertainment, 2010), juego cuyas facciones jugables se pueden traducir en el cuadro semiótico de la narrativa exterior rusa (Figura 4). Internamente se presenta la idea de Rusia como gran potencia al situarla en una relación de confrontación directa con EE. UU., actual primera potencia mundial, al tiempo que hay relación de negociación entre Rusia y la OTAN, algo muy presente en el conflicto ucraniano. Aunque no es lo óptimo en su política exterior, Rusia no teme el enfrentamiento verbal directo con

EE. UU. como ha manifestado en multitud de ocasiones el propio Putin, sus ministros (especialmente de Exteriores y Defensa) o algunos medios afines como el periódico *Sputnik* al defender la “inutilidad” (Benítez, 2019) o la agresividad (Reid, 2021) de la OTAN (especialmente por la percepción de amenaza en su expansión hacia Georgia o Ucrania). Esta confrontación ha llegado a la ridiculización del material bélico norteamericano como ocurrió con el reciente trailer de *Battlefield 2042* (DICE, 2021), donde descontextualizando una escena del trailer lo presentaron como un ridículo enfrentamiento entre un F-35 “inservible” y un Su-57 (Redacción de *Sputnik*, 2021). Por último, la relación entre Rusia y China es complementaria (estratégica y de interés, presente en la doctrina Primakov) ya que niega la hegemonía de los estadounidenses y es contraria a la OTAN, con lo cual refuerza el elemento multipolar estratégico.

Figura 4

Cuadro semiótico de la geopolítica rusa.



Referente al *soft power* videolúdico, el cuadro semiótico permite sustituir a Rusia por el concepto “seguridad internacional - humanitarización”, a China como “complemento de seguridad” en oposición a la “inseguridad”, que sustituiría a EE. UU. y lo “moribundo” o “agresivo”, que sustituiría a la OTAN. El videojuego no es ajeno a esta sustitución.

La diplomacia pública/electrónica y el *soft power* tienen en Rusia la peculiaridad de ser una vertiente interna y externa cuyo fin es consolidar a la élite como indica María Pérez (2020, p. 5).

Georgia supuso el punto de inflexión al intentar integrar ambas herramientas en la “guerra informativa” y el videojuego no fue ninguna excepción.

En *CPE* se muestra de forma satírica uno de los principales vectores: el cáucaso, una guerra que sirvió al Kremlin (mezclando medios de poder blando y duro) para romper el cinturón de la OTAN en su vecindad, mostrar los instrumentos de intervención híbridos y reforzar su influencia en el GUUAM (Gándara, 2018 pp. 45-65). Se transmitía con una estética colorida y burlesca (como se aprecia en la Figura 5) “que no debe tomarse demasiado en serio” (Dyomin, 2008). Sin embargo, la guerra se inició por culpa de Georgia y las oscurantistas naciones que componen la OTAN, principalmente una Polonia y Ucrania rusóforas. Por tanto, se refuerza el discurso estratégico ruso al ser amenazando tanto este país como los valores recogidos en las doctrinas estatales, al intentar justificar la presencia rusa en el Cáucaso al igual que Medvedev; como fuerzas de paz, mostrando incluso en la fecha de publicación una gran sincronía con las necesidades políticas.

Figura 5

Carátula: CPE



Fuente: Red Ice Software, 2008.

Quizás el mejor ejemplo de integración entre la política exterior, la diplomacia pública y *soft power* esté en el último campo de batalla: Siria.

En SW se encuentra (en un esfuerzo por atraer a público extranjero) el principio de relaciones bilaterales dentro de un sistema multipolar, fuente de seguridad. El mensaje que se transmite es el de combatir al terrorismo internacional proporcionando seguridad física y humanizando la misión. Todo esto se realizará permitiendo la expansión de las capacidades rusas y apoyando al régimen sirio con una fiel defensa de la unidad, independencia e integridad territorial de Siria (Ministerio de Asuntos Exteriores de la Federación Rusa [MAE], 2016). Rusia será el único verdadero apoyo del jugador en un entorno hostil y se adapta la narrativa oficial de que los países occidentales nunca participaron contra el "terrorismo en Siria". No obstante, es innegable el interés ruso por la implicación del terrorismo en sus territorios del Cáucaso y el espacio postsoviético de Asia Central.

Los principios, anteriormente enunciados, se aprecian como ejes transversales de la estética de las figuras 6, 7 y 8. Destaca la Figura 8: un "soldado estándar" con cierta heroicidad, transmite la visión rusa del mundo; Rusia es ese soldado que da seguridad y alimento.

Como se ha visto, estos videojuegos transmiten códigos que se podrían condensar en la idea de que el mundo es amenazante e interfiere en los asuntos de Rusia con nuevas armas: el espacio y la información (presidente de la Federación Rusa, 2021). Por lo anterior, estos juegos deben presentar elementos de la doctrina Gerasimov-Primakov como, por ejemplo, la importancia del liderazgo ruso en el espacio postsoviético y, por tanto, las constantes críticas a los intentos de expansión de la OTAN (visible en *CPE*). Otra idea fundamental en SW es la expansión de las capacidades rusas, es-

pecialmente del poder duro y la defensa de la multipolaridad (Rumer, 2019, pp. 3-9), espacio en el que se valora la información y el ciberespacio como campo de batalla al poderse erosionar el liderazgo político y la opinión pública a través de ellos (Colom, 2018, p. 30). Otra idea fundamental que demuestra la UA de control es el empleo de la memoria estética y su componente de "veracidad" como elementos legitimadores de las actuales decisiones que afectan a la política exterior de Rusia.

Figura 6

Ayuda humanitaria



Fuente: RupyTV

Figura 7

Alepo, la ayuda ya ha llegado



Fuente: Augusto Ferrer-Dalmau

Figura 8

Sirian Warfare



Fuente: *(Cats who play, 2017)*

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En definitiva, el discurso estratégico de la Federación Rusa emplea el ocio videolúdico como una herramienta política del Estado ruso. Para Rusia, como se ha visto anteriormente, la seguridad es parte integrante de su narrativa, por lo que se tenderán a legitimar las acciones en la política exterior conforme al argumento de que ofrecen seguridad y un legítimo cuestionamiento del régimen unilateral.

Para ello, se ha construido toda una memoria estética que se instrumentaliza tanto para la opinión pública interna como para la externa, y se llegan a encontrar casos como denominar “fascista” a un gobierno en la sede del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas, algo que previamente ya habían realizado con un juego que “vulneraba” la memoria estética oficial. Esta veracidad de imágenes creadas lo aproxima también a la construcción nacionalista china detallada por Moreno (2021, pp. 49-77), a la victimización del país (guerra sino-japonesa y Segunda Guerra Mundial) a raíz de un acontecimiento histórico que se mitifica a través de la narrativa oficial, se asocia a unos valores concretos y en la actualidad se emplea para legi-

timar acciones en la política exterior de estos Estados.

Esta instrumentalización y, consecuentemente, el elemento reactivo en caso de negación de la narrativa oficial muestra la importancia de los códigos que se transmiten en una lógica interna de cohesión social y al mismo tiempo, en la búsqueda de aplicar la doctrina exterior. Esto se puede entender teniendo en cuenta el concreto enfoque del *soft power* ruso como indica María Pérez (2020, pp. 4-7), también recogido en la estrategia de seguridad nacional (2021), la doctrina de seguridad de la información de la Federación Rusa (2016) y la concepción de la política exterior (2016).

La transmisión de estos códigos se ve favorecida por la estrategia de acomodación de la industria que se localiza entre la aceptación de la narrativa y la autocensura, algo que ya estudió Castells (2009, pp. 354-365) en referencia a los medios tradicionales. La acomodación de los medios es fundamental para comprender el empleo de los videojuegos como herramienta de *soft power*; la literatura que desarrolla el papel del ocio videolúdico sobre esta problemática es amplia (Moreno & Venegas, 2020; Moreno, 2021; Venegas, 2021; Schulze, 2016; Goodfellow, 2016). En todos ellos subyace la idea de que a sus códigos se asocia una estética y valores a través de una militarización idealizada y normalmente de manera maniquea. A lo largo de este texto se ha expuesto que Rusia, especialmente en lo referente a su seguridad e identidad, actúa como un caso paradigmático.

REFERENCIAS

- Aleksandrov, A., Ralev, K., & Scollon, M. (2021, mayo 05). *‘Minecraft Terrorism’ Case Casts Russian Teens Into Legal ‘Nether’*. Radio Free Europe Radio Liberty. <https://www.rferl.org/a/russia-minecraft-teens-terrorism-legal-nightmare-fsb-uvarov-mikhailenko-andreyev/31239643.html>
- Aleksándrov, A. (2005, marzo 30). АЛФА: Антитеррор. Igromania. https://www.igromania.ru/article/4266/ALFA_Antiterror.html
- Barabanov, O. (2020, mayo 07). *Images of War in Historical Memory*. Valdai Discussion Club. https://valdaiclub.com/a/highlights/images-of-war-in-historical-memory/?sphrase_id=1361573
- Benítez, J. (2019, diciembre 10). OTAN: cumple 70 años y se asoma a su tumba. *Sputnik*. <https://mundo.sputniknews.com/20191210/otan-cumple-70-anos-1089585339.html>
- Bleiker, R. (2017, enero 01), In Search of Thinking Space: Reflections on the Aesthetic Turn in International Political Theory. *Millennium: Journal of International Studies*, 45(2), 258-264. <https://doi.org/10.1177/0305829816684262>
- Bleiker, R. (2001, diciembre). The Aesthetic Turn in International Political Theory. *Millennium: Journal of International Studies*, 30(509), 509-532. <https://doi.org/10.1177/03058298010300031001>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The expressive power of video games*. The MIT Press.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Alianza Editorial.
- Centro Analítico del Gobierno de la Federación Rusa. (2020, noviembre 24). *Training of video game developers to contribute to digital economy*. <https://ac.gov.ru/en/news/page/training-of-video-game-developers-to-contribute-to-digital-economy-26691>
- Consejo de Seguridad de Naciones Unidas (2022, enero 31). 8960ª sesión. <https://undocs.org/es/S/PV.8960>
- Cornago, N. (2015). Introducción al postestructuralismo para internacionalistas. En C. Arenal y J. A. Sanahuja (Eds), *Teorías de las relaciones internacionales* (219-242). Tecnos.
- Colom, G. (2018). La doctrina Gerasimov y el pensamiento estratégico ruso contemporáneo. *Revista Ejército* (933), 30-37.
- Duma Estatal (2020, enero 14). State Duma intends to fight for the preservation of historical memory. <http://duma.gov.ru/en/news/47505/>
- Dyomkin, D. (2008, noviembre 21). Russian computer game acts out new Georgia war. Reuters. <https://www.reuters.com/article/us-russia-georgia-game-idUSTRE4AK64D20081121>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En Wolf (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). Routledge.
- Figueredo, E. (2019, junio 18). Los rusos no quieren ser los malos de la película. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/internacional/20191118/471704959115/los-rusos-no-quieren-ser-los-malos-de-la-pelicula.html>

- Gándara, M. (2018, mayo 30). La política exterior rusa en la zona post-soviética: el arco de inestabilidad Báltico-Caucásico. *Revista de Pensamiento Estratégico y Seguridad CISDE*, 3(1), 45-65.
- González, A. (2019, junio 28). Rusia considera que Metal Gear es un "proyecto especial de la CIA". Vandal. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350724082/rusia-considera-que-metal-gear-es-un-proyecto-especial-de-la-cia/>
- Goodfellow, C. (2016, abril 01). Game over: is Russia waging war on video games? *The Calvert Journal*. <https://www.calvertjournal.com/articles/show/5893/video-games-war-russia>
- Hirst, A. G. (2019, junio 18). Play in(g) International Theory. *Review of International Studies*, 45, 891-914. <https://doi.org/10.1017/S0260210519000160>
- Holmes, M. (2015). Digital diplomacy and international change management. En C. Bjola y M. Holmes (Eds.), *Digital Diplomacy: Theory and practice*. (pp. 13-32). Routledge.
- Horth, N. (2014, junio 16). World War I flight sim Ilya Muromets coming to PC this year. *GameWatcher*. <https://www.gamewatcher.com/news/2014-16-06-world-war-i-flight-sim-ilya-muromets-coming-to-pc-this-year>
- Ibáñez, J. (2015). Socialconstructivismo: ideas, valores y normas en la política mundial. En C. Arenal y J. A. Sanahuja (Eds.), *Teorías de las Relaciones Internacionales* (189-218). Tecnos.
- Jenkins, D. (2010, mayo 06). 1C seeks Russian government investment. *Gameindustry.biz*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/1c-seeks-russian-government-investment>
- Lord, C. (2009). What "Strategic" Public Diplomacy Is. En Waller (Ed.), *Strategic Influence: Public diplomacy, Counterpropaganda and Political Warfare* (pp. 43-60). Crossbow Press.
- Matas, F. G. (2021, Julio 17). *Se la juega a pasar 14 años en prisión para que cambien un tanque de War Thunder*. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350746222/se-la-juega-a-pasar-14-anos-en-prision-para-que-cambien-un-tanque-de-war-thunder/>
- Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación (2021). *Diplomacia Pública*. <http://www.exteriores.gob.es/Portal/es/PoliticaExteriorCooperacion/DiplomaciasigloXXI/Paginas/Diplomaciapublica.aspx>
- Ministerio de Asuntos Exteriores de Rusia. (2016). *Concepción de la política exterior de la Federación de Rusia*. https://www.mid.ru/es/foreign_policy/official_documents/1538901/
- Morales, J. (2018, septiembre 03). *La comunidad de expertos sobre política exterior en Rusia*. Instituto Español de Estudios Estratégicos.
- Moreno, A. C., & Venegas, A. (2020). *Videojuegos y conflictos internacionales*. Héroes de Papel, S.L.
- Moreno, A. C. (2021). *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China*. Ediciones Complutense.

- Mössbauer, K., Röpcke, J., & Tied, P. (2021, julio 13). *China-Konzern will deutsche Gaming-Firma kaufen*. *Bild*. <https://www.bild.de/politik/ausland/politik-ausland/china-konzern-will-deutsche-gaming-firma-kaufen-wegen-kriegs-simulationssoftware-77067376.bild.html>
- Nye, J. (2004). *Soft Power, the means to success in world politics*. PublicAffairs.
- Otero, C. (2017, julio 03). Company of Heroes 2 retirado en Rusia. *MeriStation*. https://as.com/meristation/2013/08/05/noticias/1375728000_120527.html
- Pérez, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Pérez, M. (2020, mayo 04). La expansión de la guerra informativa rusa (2000-2018). *Revista Electrónica de Estudios Internacionales*. <https://doi.org/10.17103/reei.39.14>
- Oficina Ejecutiva del Presidente de Rusia. (2021, julio 02). *Estrategia de Seguridad Nacional*. Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 • Президент России (kremlin.ru)
- Comité de Asuntos Internacionales de la Duma Estatal. (2012, diciembre 05). *Doctrina de la Seguridad de Información de la Federación Rusa*. <http://interkomitet.com/foreign-policy/basic-documents/doctrine-of-information-security-of-the-russian-federation/>
- Reid, E. (2021, junio 24). *Russia's Public Diplomacy: Successes, Shortcomings and Suggestions*. Valdai Discussion Club. https://valdaiclub.com/a/highlights/russia-s-public-diplomacy-successes-shortcomings/?phrase_id=1361575
- Rumer, E. (2019). *The Primakov (Not Gerasimov) Doctrine in Action*. Carnegie Endowment for International Peace. <https://carnegieendowment.org/2019/06/05/primakov-not-gerasimov-doctrine-in-action-pub-79254>
- Scharpf, F. (1997). *Games Real Actors Play, Actor-Centered Institutionalism in Policy Research*. Taylor & Francis.
- Schulze, M. (2016). Política Pixels- Virtual Sabre-rattling and the subject "Exodus" in Digital Games. En J. Ebert (Ed.), *Game and Politics* (80-88). Goethe Institut. <https://zkm.de/en/publication/games-and-politics>
- Shapiro, M. (1990, septiembre 03). Strategic Discourse / Discursive Strategy: The Representation of "Security Policy" in the Video Age. *International Studies Quarterly*, 34(3), 327-340. <https://doi.org/10.2307/2600573>
- Sequeiros, C., Puente, H., & Fernández, M. (2022). Persuasión en los videojuegos: la construcción de identidades. *Teknocultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*. 18(1), 33-41. <http://dx.doi.org/10.5209/TEKN.78260>
- Skolimowska, A. (2017). Identity issue in international relations: constructivist approach. *Athenaeum*, 56, 180-192. DOI: 10.15805/athenea.2017.56.11
- Suárez, A. (2021). El videojuego como transmisor de ideas sociales y políticas. En A. C. Moreno y S. Gómez-García (Eds.), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*. (37-54). Trea.

- Sputnik* (redacción). (2021, junio 14). Video: un surrealista combate aéreo entre un F-35 y un Su-57 sorprende a los internautas. <https://mundo.sputniknews.com/20210614/video-un-surrealista-combate-aereo-entre-un-f-35-y-un-su-57-sorprende-a-los-internautas-1113206236.html>
- Sputnik* (redacción). (2020, junio 03). El Kremlin considera propaganda nazi el videojuego de estrategia Strategic Mind: Blitzkrieg. <https://mundo.sputniknews.com/20200603/el-kremlin-considera-propaganda-nazi-el-videojuego-de-estrategia-strategic-mind-blitzkrieg-1091637635.html>
- Sputnik* (redacción). (2017, marzo 02). Syrian Warfare: el videojuego que se ha convertido en un nuevo "frente" del conflicto. <https://mundo.sputniknews.com/20170302/siria-conflicto-juego-1067308129.html>
- Tadviser. (2021). *Shoot Games*. Tadviser. [https://tadviser.com/index.php/Company:SberGames_\(SberGames\)](https://tadviser.com/index.php/Company:SberGames_(SberGames))
- Taranova, A. (2010, octubre 31). United Russia Wants to Create PC Games. *The Moscow Times*. <https://www.themoscowtimes.com/2010/10/31/united-russia-wants-to-create-pc-games-a2625>
- Venegas, A. (2021). El papel del videojuego de guerra en las relaciones internacionales. En A. C. Moreno y S. Gómez-García (Eds.), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*. (37-54). Trea.
- Venegas, A. (2020). El videojuego como forma de memoria estética. *Pasado y Memoria. Revista de Historia Contemporánea*, 20, 277-301. <https://doi.org/10.14198/PASADO2020.20.12>
- Yamada, A. (2000, marzo 14-18). *Neo-Techno-Nationalism: How and Why It Grows*. International Studies Association Convention.
- Zurbriggen (2006). El institucionalismo centrado en actores: una perspectiva analítica en el estudio de las políticas públicas. *Revista de Ciencia Política*, 26, 67-83.

LUDOGRAFÍA

- Alpha: Antiterror* (MiST Land- South, 2005)
- Battlefield 2042* (DICE, 2021)
- Confrontation: Peace Enforcement* (Red Ice Software, 2008)
- Ilya Muromets* (777 Studios, 2014)
- Men of War: Assault Squad 2 [MoWAS2]* (Digitalmindsoft, 2014)
- Men of War* (serie, 2009-2019)
- Minecraft* (Mojang Studios, 2011)
- Modern Conflict* (Gaijin Entertainment, 2010)
- Strategic Mind: Blitzkrieg* (Starni Games, 2020)
- Syrian Warfare* (Cats who play, 2017)
- World of Tanks* (Wargaming, 2010)