



Interacción multimedia, transmedia y otras aproximaciones conceptuales a la digitalidad en la historiografía: historia y memoria en S.T.A.L.K.E.R.¹

Interação multimídia, transmídia e outras abordagens conceituais da digitalidade na historiografia: história e memória em S.T.A.L.K.E.R.

Multimedia interaction, transmedia, and other conceptual approaches to digitality in historiography: history and memory in S.T.A.L.K.E.R.

Lucas Betanzo Norambuena²

Recibido: 12 de mayo de 2025
Aprobado: 21 de septiembre de 2025

¹ Este trabajo se desarrolla al profundizar el segundo capítulo de la tesis inédita de Magíster en Historia *La interacción multimedia de S.T.A.L.K.E.R.: Imaginarios y representaciones de identidades ruso-ucranianas en videojuegos, música y entretenimiento del bidecenio del siglo XXI* (Universidad de Concepción, 2025); y la ponencia “Usos de la historia y la memoria en los videojuegos como ‘laboratorios epistemológicos’: imaginario bélico ruso-ucraniano e interacción multimedia en el *modding* y *fan art* de S.T.A.L.K.E.R.”, presentada en las III Jornadas de Teoría e Historia de la Historiografía (28 y 29 de noviembre de 2024), en el Departamento de Teoría e Historiografía de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad de la República, ambas autorías por Lucas Betanzo Norambuena.

² Licenciado y Magíster en Historia por la Universidad de Concepción, de Chile. E-mail: lucas.norabetanzo@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3412-6501>

Resumen: Este artículo buscó brindar un aporte a la historiografía de conceptos pertinentes para estudios cualitativos de videojuegos y otros medios como artefactos culturales. Para eso, se basa en la propuesta de caracterizar expresiones de identidades en la saga S.T.A.L.K.E.R. y su *modding*, incluyendo sus imaginarios y representaciones. En el artículo se argumenta una continuidad de la conmoción, las heridas y añoranzas de los conflictos desde la Guerra Afgano-Soviética en los imaginarios de Rusia y Ucrania en los artefactos culturales de esos géneros de entretenimiento. Por medio de esos contenidos se explican alzas de turismo en el área de exclusión de Chornobyl, o las utilizaciones de pronunciaciones ucranianas en sus productos debido a la invasión de Ucrania.

Palabras-clave: interacción multimedia; expansión transmedia; digitalidad; memoria; identidades.

Resumo: Este artigo buscou contribuir com a historiografia de conceitos relevantes ao estudo qualitativo de *videogames* e outras mídias como artefatos culturais. Para tanto, caracteriza expressões de identidades na série S.T.A.L.K.E.R., assim como sua modificação, incluindo suas imagens e representações. O artigo argumenta que o choque, as feridas e os anseios dos conflitos da Guerra Soviético-Afegã continuam a permear os imaginários russo e ucraniano nos artefatos culturais desses gêneros de entretenimento. Por meio desses conteúdos, explica-se o aumento do turismo na área de exclusão de Chernobil, ou a utilização de pronúncias ucranianas nos seus produtos por causa da invasão da Ucrânia.

Palavras-chave: interação multimídia; expansão transmídia; digitalidade; memória; identidades.

Abstract: This article sought to contribute to historiography of concepts relevant to qualitative studies of videogames and other media as cultural artifacts. To do so, it characterizes expressions of identity in the S.T.A.L.K.E.R. and its modding, including their imaginaries and representations. The article argues for a continuity of the shock, wounds, and longings of conflicts from the Soviet Afghan War in the imaginaries of Russia and Ukraine in the cultural artifacts of these entertainment genres. These contents explain the rise in tourism in the Chernobyl exclusion zone, or the use of Ukrainian pronunciations in their products due to the invasion of Ukraine.

Keywords: multimedia interaction; transmedia expansion; digitality; memory; identities.

INTRODUCCIÓN

La expansión del campo disciplinario de la historia, en particular desde la epistemología histórica y sus cruces con otras ciencias sociales, exige el conocimiento de diversos marcos teóricos de referencia. Esa ampliación de fuentes y posibilidades metodológicas ha permitido incorporar objetos de estudio tradicionalmente ajenos a la historiografía, como los productos culturales digitales, entre ellos los videojuegos.

S.T.A.L.K.E.R. es una franquicia de videojuegos de disparos en primera persona (*first person shooter*) desarrollada por la empresa ucraniana GSC Game World, adscrita a los géneros de supervivencia y horror. Su trasfondo literario se halla en la ciencia ficción ruso-soviética, específicamente en la novela *Picnic extraterrestre* de los hermanos Strugatsky (2012), quienes colaboraron también en la adaptación cinematográfica *Stalker* (1979), dirigida por Andrei Tarkovsky. Esa cadena de influencias conllevó a los videojuegos de horror y supervivencia ambientados en la zona de exclusión de Chornobyl (pronunciación

ucraniana intencionada por los desarrolladores y el oficialismo geopolítico del país y que también se registra en las Conferencias de las Naciones Unidas sobre la Normalización de Nombres Geográficos), sitio del mayor desastre nuclear de la historia. La saga se compone de una trilogía, *Shadow of Chernobyl* (2007), *Clear Sky* (2008) y *Call of Pripyat* (2010), y el lanzamiento de *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl* el 20 de noviembre de 2024. Además de sus entregas oficiales, el juego cuenta con una comunidad activa de modificaciones (*mods*), entre las cuales destaca *Anomaly*, con más de 270 millones de descargas (Anomaly Team, 2021), lo que da cuenta de su vigencia como objeto cultural.

Este artículo deriva de un estudio en el marco de la nueva historia cultural, un enfoque de dudosa homogeneidad debido a sus variadas perspectivas metodológicas y teóricas (Chartier, 2007, p. 43), cuya afinidad a aperturas interdisciplinarias cobra relevancia con los préstamos de categorías provenientes de las ciencias sociales. En ese contexto, se utilizaron definiciones sociológicas de la identidad por Richard Jenkins (2008) o de representaciones por Lidia Girola (2016). Asimismo, son incorporables nociones elaboradas desde la antropología simbólica, tales como las capas de significado y los imaginarios, desarrollados por Clifford Geertz (1973) y Gilbert Durand (1999) respectivamente (sin perjuicio de que el concepto de imaginario tiene un origen filosófico-político por medio de Cornelius Castoriadis, lo que evidencia su carácter transversal). No obstante, los nombres de Fernand Braudel (1990), Benedict Anderson (1993) o Simon Gunn (2014), por mencionar algunos, resultan hitos fundamentales respecto a la vinculación de la identidad con la historia y que en ese contexto entraña una correspondiente perspectiva constructivista.

Esa propuesta proviene, en parte, de la necesidad de traducir códigos del ocio digital al lenguaje académico, con el fin de abordar objetos de estudio emergentes. Pero no se ha de subestimar su relevancia para proseguir la divulgación histórica considerados los recursos multimediáticos involucrados: los videojuegos constituyen una de las industrias más poderosas de la economía mundial, y sus productos son artefactos culturales, creaciones “hechas con arte” y construidas mediante técnicas orientadas a un fin determinado (Bunge, 1999, p. 16-19) a los que millones de personas (aficionados, jugadores o creadores de contenido) dedican cientos de horas en diversas actividades. Esas prácticas involucran, más que entretenimiento, emociones, creatividad e inversiones significativas de tiempo, atención y sentido.

Luego corresponde decir que las dinámicas históricas y culturales subyacentes a esa franquicia resultan inseparables del contexto político reciente, marcado por el conflicto armado en Ucrania desde 2014 y la invasión rusa de 2022. Ese marco bélico ha impactado no solo la producción y circulación del videojuego, pero también colectas solidarias o recaudaciones de fondos, pronunciamientos políticos y la incorporación de contenidos de guerra en los espacios multimedia. En ese sentido, las comunidades de usuarios de *S.T.A.L.K.E.R.* desarrollan formas de consciencia histórica que se manifiestan en producciones autohistorizantes. La noción de “La Zona”, que en sus orígenes literarios y cinematográficos remitía a un espacio metafísico y alienante, se resignifica en los videojuegos como una representación de la zona de exclusión de Chernobyl y, más ampliamente, como una metáfora del conflicto en el Donbás y la invasión de 2022.

Al analizar las imágenes que configuran los imaginarios y representaciones de la saga *S.T.A.L.K.E.R.*, es posible estudiar prácticas humanas que vinculan la experiencia bélica con el videojuego como medio cultural contemporáneo. La finalidad es, entonces, dotar de dimensión histórica tanto a los contenidos como a las experiencias lúdicas suscitadas, considerando la práctica del juego y sus prolongaciones más allá de lo virtual. Esa mirada historizante, alternativa ante las lecturas nacionalistas, atiende a su origen civil, muchas veces anónimo y apolítico, en un espacio de ocio que, sin embargo, permite repensar cómo las comunidades imaginadas de Occidente representan y reinterpretan

esos conflictos en entornos digitales mediados por la ciudad global. En consecuencia, esa aproximación exige refinar los modos de conceptualizar esos fenómenos.

La primera parte de este trabajo se centra en las bases teórico-conceptuales refinadas por Henry Jenkins (2006) y Manuel Castells (2001; 2009) sobre los medios y lo que algunos autores han tratado particularmente a los videojuegos, indicando un paradigma para comprender el fenómeno de la interacción multimedia dadas las dinámicas de producción, circulación y recepción de contenidos mediáticos en la era digital, así como la participación activa de los usuarios en la creación y control de los flujos comunicacionales.

Seguidamente, se aborda parte de una terminología del ámbito de los videojuegos y aspectos relevantes de su cultura, proporcionando herramientas conceptuales que faciliten comprender cómo ellas participan en procesos de producción y circulación de contenidos de plataformas videojugabilísticas y sus modificaciones.

Por último, se ilustra una aplicación en *S.T.A.L.K.E.R.* como espacio donde la historia, la ideología y la cultura de Europa del Este, particularmente de Ucrania y el legado soviético, se interpretan por medio de símbolos, iconografía y narrativas. Se explora cómo, al interactuar con ese universo ficcional y sus múltiples capas de significado, se participa en un proceso de historización y resignificación cultural, poniendo a prueba el término paraguas de la interacción multimedia como herramienta para comprender la relación entre las sociedades y su pasado en entornos digitales. Adicionalmente, se tensionan la dimensión de una memoria espacial digital y el simbolismo en la representación de la ruina postsoviética, debido a la función identitaria que emerge de esas prácticas culturales en línea.

TEORÍA DE LA CONVERGENCIA, COMUNICACIÓN Y MULTIMEDIA

La multimedia interactiva se refiere a sistemas que permiten la intervención del usuario en los contenidos, ya sean digitales o analógicos, y se basa en mecanismos que facilitan esa exploración o modificación. En cambio, la interacción multimedia, según Morales Corral (2014, p. 89), se entiende en un nivel comunicativo: en primer lugar, como interacción selectiva entre individuo y contenido, y segundo, como interacción entre individuos mediada técnicamente. Un tercer nivel al que adhiere este texto es el de la interacción en red, que describe procesos donde distintos medios y artefactos culturales se vinculan generando conexiones, productos o prácticas, sin requerir una narrativa unificada ni una participación activa constante. Ese nivel abarca, pero no se limita a, los anteriores y permite comprender fenómenos como la circulación cultural y la formación de comunidades alrededor de medios (como mediante referencias cruzadas).

En ese contexto se encuentra la proliferación de grandes franquicias mediáticas. Ante sus universos narrativos, un concepto *ad hoc* de evidente vertiente literaria, y/o sus mundos ludoficcionales, una concepción propia del ámbito de los videojuegos y que fue propuesta por Antonio J. Planells (*apud* Cuenca Orozco; López Solís, 2021, p. 21), es necesario saber de Henry Jenkins (2006), quien formuló la teoría de la convergencia para explicar las nuevas dinámicas de producción y circulación cultural en la era digital. Esa teoría, avaluada porque su autor ha hecho un esfuerzo por acometer su continuidad y mantenerla vigente por investigadores como Fernández Martínez (2021), proporciona una base para las investigaciones que se centran en ese tipo de artefacto cultural, de similar manera que, por su turno, Manuel Castells (2001) atiende el estado de la cuestión de las dinámicas comunicacionales y de poder en los medios.

La teoría de la convergencia de Jenkins (2006) describe un cambio de paradigma en la manera cómo se producen, distribuyen y consumen los contenidos mediáticos en la era digital. Bajo esa teoría, el prefijo *trans* en *transmedia* trasciende la cualidad básica de un salto entre medios; ya que alude a una circulación dinámica de contenidos por medio de múltiples plataformas, cada una de las cuales aporta elementos únicos y complementarios a una narrativa o experiencia más amplia. La convergencia refiere a una transformación cultural más profunda, en la que los medios tradicionales y digitales interactúan y se interrelacionan, dando lugar a formas híbridas de producción y recepción. Ese fenómeno implica una creciente interdependencia entre distintos sistemas de comunicación, así como una multiplicación de las vías de acceso al contenido por parte del público, que no se limita a ser consumidor pasivo, ya que también actúa como creador y difusor de significados (Jenkins, 2006, p. 241). Así, la convergencia, más que conectar formatos, modifica las relaciones de poder entre medios corporativos y audiencias, generando un entorno donde las narrativas se expanden mediante la participación activa y colectiva.

En el marco de la expansión no oficial de los universos lúdicos, resulta central la figura de los prosumidores, es decir, aquellos usuarios que desempeñan simultáneamente los roles de productores y consumidores de contenido. Esa participación por parte de los fanáticos incide directamente en la ampliación del universo narrativo de las franquicias por medio de lo que Cuenca Orozco y López Solís (2021) denominan trabajos de usuario generados por los consumidores (TUGC), concepto que desarrollan desde su estudio sobre la franquicia estadounidense de ciencia ficción *Fallout*. Siguiendo la clasificación propuesta por Guerrero (2016 *apud* Cuenca Orozco; López Solís, 2021, p. 19-20), esos trabajos de usuario se dividen en dos grandes tipos, informativos y de entretenimiento.

Los TUGC de corte informativo comprenden una vasta producción de contenidos como videos, blogs o textos explicativos elaborados por los propios jugadores, los cuales abordan curiosidades, datos narrativos y detalles técnicos de los juegos, permitiendo a su vez profundizar partidas y enriquecer experiencias. En cuanto a los TUGC orientados al entretenimiento, destacan los denominados *mods*, las modificaciones opcionales desarrolladas por usuarios o *modders* (de *modding*), tanto dentro como fuera de las plataformas oficiales, que pueden ir desde simples ajustes visuales o mecánicos hasta la creación de personajes, entornos o incluso experiencias jugables completas, ajenas al diseño original del videojuego.

Esa dinámica de participación y de circulación expandida de contenidos encuentra un correlato conceptual en la autocomunicación de masas propuesta por Manuel Castells (2009), desde donde es posible abordar no solo la creación de narrativas por parte de los usuarios, sino también el control que estos ejercen sobre los flujos de comunicación digital. Sigue una definición desde un trabajo anterior:

Se trata de una forma de comunicación, que llama de masas porque potencialmente puede llegar a una audiencia global (como cuando se cuelga un video en YouTube, un blog con enlaces RSS a una serie de webs o un mensaje a una lista enorme de direcciones de correo electrónico), es autocomunicación porque uno mismo genera el mensaje, define los posibles receptores y selecciona sus redes, y establece tres formas de comunicación: interpersonal, comunicación de masas y autocomunicación de masas, las cuales coexisten, interactúan y más que sustituirse, se complementan entre sí (CASTELLS, 2009, p. 88). Esta a lo último “incrementa de forma decisiva la autonomía de los sujetos comunicantes respecto a las empresas de comunicación en la medida en que los usuarios se convierten en emisores y receptores de mensajes” (CASTELLS, 2009, p. 25). Esta lógica de tres niveles es consiente con la propuesta de interacción multimedia. Mientras que el concepto de Castells es el tipo de comunicación que refiere al

control de los usuarios sobre la creación y distribución de mensajes, la interacción multimedia describe el proceso comunicativo centrado en cómo esos mensajes y artefactos culturales se conectan, adaptan y reconfiguran en redes dinámicas. En ambos casos hay circulación activa de significados. Lo primero tiende a quién comunica y cómo, lo segundo a los contenidos y sus consecuencias (Betanzo Norambuena, 2025, p. 125).

A continuación, ahondo en algunas líneas de análisis con el objetivo de precisar el valor distintivo de la interacción multimedia. Ante todo, tiene un enfoque en la naturaleza del proceso por encima de la autoría. La autocomunicación de masas es un concepto eficaz para describir cómo los usuarios controlan la autoría y difusión de mensajes en una era digital, pero tiende a enfocarse en la capacidad del emisor para dirigir la comunicación. No por nada Castells (2009, p. 443-445) se refiere a las protestas globales contra el Fondo Monetario Internacional y la Organización Mundial del Comercio como un momento paradigmático donde miles de actores, conectados por internet, generaban discursos, prácticas y acciones más allá de los canales mediáticos tradicionales. Aunque el término no aparece en ese pasaje, esa dinámica se conecta directamente con lo que el autor define en otras secciones del libro: una forma de comunicación en red, generada y dirigida por los propios usuarios, en oposición a los flujos jerárquicos de los medios centralizados. Asimismo, junto a Tubella y otros autores, estudió cómo los usuarios catalanes emplean la red para producir y compartir contenidos, organizar su vida cotidiana y expresar identidades culturales (Andrade, 2009, p. 136).

La interacción multimedia, en cambio, pone en primer plano la dinámica entre los artefactos: cómo los contenidos se enlazan y/o se transforman por múltiples medios y formatos. Por lo tanto, no es tan relevante quién inicia el mensaje, ya que el foco se desplaza hacia cómo se genera un flujo de significados en constante cambio, afectado por la participación en red de múltiples actores y artefactos. La cadena de transformaciones y los nuevos significados que emergen son un objeto de interés en sí mismo. A menudo opera en entornos descentralizados y horizontales, donde la autoridad y el control sobre el mensaje no residen únicamente en el emisor inicial. La capacidad de los usuarios para responder, criticar, parodiar o reelaborar el contenido original introduce múltiples perspectivas y puede desafiar la primacía del autor inicial. En ese contexto, rastrear la *autoría inicial* de una idea o un fragmento de contenido se vuelve menos significativo que comprender la red de relaciones y cómo los diferentes elementos se influyen mutuamente, al menos para efectos prácticos de los consumidores.

Castells (2009, p. 175) advierte contra la idea de una audiencia pasiva y manipulada por los medios corporativos, y sitúa la fuente de alienación social en el ámbito de la comunicación de masas consumista. No obstante, desde la psicología de la comunicación, enfatiza que los receptores no son meros consumidores, pues interpretan activamente los mensajes que reciben según sus propios marcos culturales, y los combinan con otras prácticas comunicativas. Esa capacidad interpretativa es clave en su concepto de autocomunicación de masas, donde los usuarios pueden emitir y modificar contenido en función de sus intereses y búsqueda de autonomía. Ahora, por lo mismo que se va describiendo, esa perspectiva se enfoca más en el control del mensaje que en las dinámicas relacionales entre medios.

La interacción multimedia, en contraste, consideraría que el contenido circula y cambia activamente mediante cada artefacto involucrado, siendo capaz de generar mutaciones y recontextualizaciones. Ese concepto es particularmente útil para estudiar fenómenos complejos, como el *modding* o los *fanfics*, donde los productos mediáticos originales son reelaborados y ganan otras capas de significado. Dado lo anterior, la interacción multimedia tiene el potencial de conceptualizar los ecosistemas de cultura

digital de manera holística, explorando cómo múltiples elementos mediáticos (juegos, redes sociales, comunidades, arte visual) se influyen y transforman mutuamente.

Al estudiar fenómenos como *S.T.A.L.K.E.R.*, la interacción multimedia permitiría ver cómo un mismo artefacto (el juego) se convierte en múltiples imaginarios y significados culturales por su interacción con otros contenidos (*modding*, memes, turismo en Chornobyl). Ese enfoque podría ser menos completo si solo aplicara la autocomunicación de masas, ya que el concepto no necesariamente explora la polifonía de significados generados en interacciones multimedia distribuidas. La interacción multimedia podría aportar un análisis más dinámico y relacional entre medios, artefactos y comunidades, lo cual sería de utilidad al estudiar ecosistemas complejos de cultura digital. A diferencia de la autocomunicación de masas, que subraya la independencia del emisor y su alcance global, la interacción multimedia se concentraría en las transformaciones de sentido y la construcción de significado en redes de artefactos interconectados.

En los alcances de los videojuegos, es posible observar redes e interconexiones que pueden formar parte de fenómenos de autocomunicación de masas, tal como los define Castells (2009). Sin embargo, esa participación en la construcción de significado no siempre ocurre de forma plenamente consciente, ni requiere estar protagonizada por los actores de modo explícito, intencionado. Por ello resulta pertinente utilizar el término más general de interacción multimedia, que permite abarcar las múltiples formas de participación, difusión y recepción que tienen lugar alrededor de los videojuegos.

Si bien existe un creciente campo académico dedicado al entretenimiento y la cultura popular, la historia como disciplina aún suele evocar narrativas institucionales, políticas o patrimoniales al determinar lo que sea históricamente significativo. Ahora, no pretendo sugerir que la historia haya descuidado por completo el entretenimiento y la cultura popular. Al contrario, ha habido un creciente interés en esa área, en particular (y esperablemente) con sus producciones en la angloesfera, luego de los centros de producción académica españoles, mexicanos y otros focos de investigación en el mundo hispanohablante. Tan solo, se puede argüir que la disciplina aún se asocia en gran medida con esos ámbitos tradicionales, lo que influye tanto el canon académico como la comprensión de la sociedad sobre lo que se considera historia. Al respecto, lejos de reducir esos asuntos a la gestión cultural o a los estudios mediáticos y comunicacionales, los historiadores cuentan con herramientas para rastrear cómo evolucionan esos fenómenos, reflejando o resistiendo ideologías o bagajes culturales dominantes (imaginarios y representaciones), y cómo participan en corrientes históricas más amplias, como la globalización, el trabajo digital o también la propaganda política. Reconocer esos aspectos de los artefactos culturales significa mantener abierta nuestra concepción de qué es la historia, quiénes son sus agentes y sobre todo cuáles son los rastros, vale decir fuentes, que esas prácticas originan.

Después de todo, los fenómenos que emergen desde el entretenimiento digital, ya sean los videojuegos, el *cosplay*, los *vloggers*, *influencers*, *streamers*, *vTubers* u otras de las formas participativas de la cultura popular, son, en sí mismos, dispositivos culturales por medio de los cuales se construyen identidades, se elaboran narrativas históricas y se ensayan nuevas formas de sociabilidad. Esas expresiones, que con facilidad pueden ser desestimadas por su fugacidad o carácter lúdico, son canales fundamentales por medio de los cuales las sociedades contemporáneas se relacionan con la tecnología, forman comunidades, imaginan sus presentes y proyectan sus futuros. Por esos canales, constituyen formas legítimas de producción cultural que merecen ser analizadas con el mismo rigor que otras manifestaciones más convencionalmente asociadas al patrimonio, aun cuando, por su carácter transnacional, híbrido o cosmopolita, no respondan a las nociones tradicionales de lo *típico* o *representativo* que suelen definir lo patrimonial.

A los historiadores les concierne abordar esos fenómenos, pues toda investigación implica rastrearlos, descubrir ideologías arraigadas y comprender cómo funcionan en patrones más amplios de continuidad y cambio. Se espera haber demostrado lo desglosable que es cualquier aproximación conceptual simultánea a las categorías de análisis esperables de una investigación y de la nueva historia cultural (imaginarios y representaciones), para dar cuenta de las consideraciones que pueden requerir, pues el análisis de la franquicia de videojuegos ucraniana se inscribe en esa expansión del alcance de la disciplina histórica. En efecto, estudiar los videojuegos como artefactos culturales requiere, como advierte Burke (2004, p. 95-96), reconocer que “para el historiador no existen cosas banales, pues las herramientas y los objetos son consecuencias de actitudes fundamentales hacia el mundo”, y que cada práctica cultural debe considerarse en su pluralidad de usos y significados, sin olvidar a quienes la interpretan.

Por último, hay toda una discusión bibliográfica disponible con respecto a los videojuegos y el fenómeno de nicho, pero no por ello menos potente del *modding*, que es posible encontrar rápidamente en los buscadores académicos con suficientes palabras clave. No obstante, el presente texto se contiene en el objetivo de ilustrar la necesidad de organizaciones conceptuales para esas temáticas, con ello aminorando el océano de información que supone el siglo XXI en cuanto a bibliografía y fuentes directas, indirectas o secundarias. Esa necesidad se hace eco de los desafíos planteados para la enseñanza de la historia en la era digital (Kelly, 2013, p. 73, 83), donde la alfabetización informacional es la clave para navegar la abundancia de fuentes y desarrollar habilidades de análisis profundo. Así como es fundamental enseñar a los estudiantes a evaluar la autoridad de los sitios *web* y buscar detalles en su estructura y contenido para evitar interpretaciones superficiales, la organización conceptual propuesta busca facilitar una investigación rigurosa y fundamentada en el complejo campo de los videojuegos y el *modding*.

TERMINOLOGÍA Y CULTURA DE VIDEOJUEGOS: ALGUNAS CLAVES DE LA INTERACCIÓN MULTIMEDIA

En el análisis contemporáneo de los videojuegos, resulta necesario introducir términos que permitan dar cuenta de la complejidad de sus entornos de producción, circulación y modificación. Para empezar con el más genérico, el de *plataforma videojugabilística* destaca por su versatilidad. Ese concepto alude a la diversidad de espacios digitales en los que los videojuegos no solo se distribuyen, sino también se transforman, expanden, discuten y viven. Desde tiendas digitales como Steam, Origin o GOG.com, las primeras clasificadas por Enrique Morales Corral (2014, p. 123) como parte del “modelo digital *online*” de los mercados que sustentan esa industria cultural hasta consolas (PlayStation, Xbox, Nintendo), foros, *wikis* y comunidades en línea, se configura un ecosistema donde la interacción multimedia se produce de múltiples formas, más allá de los límites estrictos del juego base. En ese contexto, los *mods* se han convertido en una de las formas más activas de interacción en torno al videojuego desde inicios del siglo XXI. Si bien los *mods* no son la única ni la más determinante forma de interacción multimedia, en franquicias como S.T.A.L.K.E.R. su relevancia es notable, pues la magnitud del fenómeno *modder* en esa saga dificulta cualquier intento de sistematización exhaustiva. Es importante señalar que los *mods* no son videojuegos en sí mismos, aunque en ocasiones se transformen en ellos, ya sea como *stand-alones* (modificaciones que no requieren el juego original para ejecutarse) o como franquicias independientes, como ocurrió con DayZ, nacido como un *mod* de ARMA (Betanzo Norambuena, 2025, p. 118).

La expansión del *modding* ha llevado a muchas plataformas *oficiales* a incorporar vías para su integración, reduciendo así la antigua exclusividad del *PC gaming* en ese terreno y abriéndolo a consolas. Además, portales como ModDB.com, o Nexus Mods, que son referentes para múltiples franquicias, y la especializada LoversLab, con su carga explícita cuyo erotismo y pornografía son objeto de atención de estudios semióticos, intertextuales, de tropos y género, también califican como plataformas videojugabilísticas, pues alojan, distribuyen y estructuran gran parte de las experiencias asociadas al *modding*. Reconocer su papel resulta clave para entender esa circulación del que se ha estado escribiendo.

Hasta aquí hay un acercamiento pragmático a las frecuentes vías de acceso de las fuentes. Sin embargo, a la hora de estudiar artefactos culturales multimedia (con la particular adenda de los videojuegos en este artículo), los investigadores se enfrentan a un campo semántico en el que abunda una terminología aparentemente intercambiable, pero no del todo equivalente, tanto desde la historiografía como desde los estudios literarios. En el campo historiográfico, Jouni-Matti Kuukkanen (2019, p. 59) remarca que las obras históricas se analizan por su contenido y por las estructuras narrativas que les dan forma (la articulación de sus partes para construir una visión del pasado): términos como *relato*, *trama*, *narrativa*, *narratio*, *sustancia narrativa*, *tropo* o *representación* circulan entre disciplinas, siendo aplicados para describir la organización del sentido en obras que contienen elementos narrativos, simbólicos o históricos. Esa densidad refleja la pluralidad de aproximaciones desde las que se puede analizar una misma obra: desde la conocida distinción entre *story* y *history*, a ¿es una estrategia discursiva?, ¿una experiencia?, ¿un mundo?

Lo interesante es que esos conceptos, aunque nacidos del análisis de textos históricos, bien podrían describir también el funcionamiento interno de artefactos culturales como los videojuegos, donde no solo hay una historia sino una forma de articularla, dispersarla, esconderla o ponerla en juego mediante mecánicas, interfaces y recursos audiovisuales.

En ese sentido, los videojuegos no se agotan en su narrativa superficial o su canon diegético. Pueden ser entendidos como universos, concepto que requiere matices: universo multimedia (por su despliegue en múltiples soportes), ficcional (por su capacidad de construcción de mundos), narrativo (por su organización de eventos), ludoficcional (por su imbricación entre juego y ficción), o incluso como una red de historia y canon, que puede ser reinterpretada, expandida o reescrita por los propios usuarios. Esa dimensión *multiestratificada* se expresa especialmente en fenómenos como el *fandom* (la comunidad de fanáticos), el *fan art* (el arte de fanáticos) o el *modding*, prácticas donde las narrativas son consumidas y ampliadas por las comunidades, cómo más adelante se verá.

En el cruce entre historia, literatura y medios digitales, esos conceptos ofrecen una caja de herramientas críticas que permite estudiar tanto los contenidos como las formas de circulación y resignificación de las historias. Así como un texto historiográfico puede ser interrogado por su narratividad, un videojuego puede ser analizado como un relato modular, fragmentado, interactivo, que se activa mediante reglas lúdicas. Eso justifica el detenimiento en comprender por qué esos términos tienden a aparecer juntos, por qué se superponen y cómo pueden ayudar a describir la experiencia del sentido tanto en textos académicos como en medios digitales contemporáneos.

En cambio, pasando a una dimensión heurística de estudiar esas fuentes, el mundo de los videojuegos, o más bien la comunidad *gamer*, como lo evidencia su propia denominación, abunda en anglicismos. Véanse las diferencias sutiles que se tienen sobre prácticamente “las mismas grabaciones de videojuegos” en el mundo del entretenimiento. La comprensión de términos como *playthrough*, *walkthrough* y *run* suelen (como tendencia, porque el uso del lenguaje no es rígido ni reglamentado) atender al contexto específico de su uso por la comunidad, revelando matices importantes.

Un *playthrough* se refiere a una partida completa de un juego desde el principio hasta el fin, sin que ello implique necesariamente un objetivo más allá de completarlo, permitiendo exploración, variaciones en la historia o rutas alternas. Por su parte, un *walkthrough* funciona como una guía paso a paso que ayuda al jugador a superar obstáculos, resolver acertijos o encontrar elementos ocultos, y suele presentarse en forma de texto, video o tutorial, siendo su equivalente más cercano en español *guía* o *solución*. El término *run* designa una partida con un enfoque o restricción específica, ya sea por velocidad (*speedrun*) o por desafío (*challenge run*), cabiendo limitaciones varias, y puede traducirse según el contexto como *intento* o *recorrido*, aunque con frecuencia se mantiene en inglés.

Lo pertinente de referir esos términos radica en que ellos facilitan la verificación posterior de los datos que se vayan a pesquisar de los videojuegos, ofreciendo una alternativa a tener que acceder a los juegos mismos. Eso ayuda a superar las barreras que suelen haber en cuestiones de *hardware* (¿están disponibles en computadoras o consolas de videojuegos?; ¿hay versiones en PC?; ¿son de alta gama, es decir, exigen un alto rendimiento?) y accesibilidad. Además, permite al investigador identificar formas en que los jugadores generan y organizan información sobre el juego y acceden a ella, ampliando el campo de observación más allá del acto de jugar en sí.

Retomando un punto crítico sobre la interacción multimedia, es propicio señalar que ésta puede ser concebida tanto como una categoría de análisis como un objeto de estudio. En tanto objeto de estudio, se estaría examinando la interacción multimedia en sí misma, es decir, cómo se manifiesta en los contenidos de los artefactos culturales que interesan. En el universo de S.T.A.L.K.E.R., por ejemplo, la atención se orienta hacia las formas específicas de los juegos, los *mods*, las producciones del *fandom* y en las múltiples representaciones que circulan en torno a la obra. En ese nivel, el interés recae en describir y comprender empíricamente dichas prácticas y dispositivos.

En cambio, al emplearse como categoría de análisis, la interacción multimedia funciona como una herramienta interpretativa que permite iluminar otros procesos sociales, simbólicos o identitarios. Un caso pertinente es el análisis de cómo los jugadores construyen, negocian o reconfiguran una identidad ruso-ucraniana por medio de sus experiencias y producciones en ese ecosistema mediático. En ese uso, la interacción multimedia no es el fenómeno que se investiga directamente, sino el prisma por el cual se interpretan fenómenos más amplios.

Aunque ese planteamiento puede sugerir una ambivalencia que entorpecería la comprensión, es posible que un concepto funcione simultáneamente como objeto de estudio y como categoría analítica, siempre que se establezcan con claridad los marcos en los que se inscribe. Escribir y explicitar esa línea argumentativa pueden resultar útiles para la historiografía, tanto por lo meritorio de refinar conceptos que pueden asumir múltiples funciones en las investigaciones, porque se adhieren a la digitalidad, como porque también pueden ofrecer un referente metodológico o epistemológico para quienes buscan refinar sus propias categorías de análisis. Además, contribuyen a prevenir una dificultad frecuente en la formulación de problemas de investigación: la tendencia a confundir intereses empíricos con la necesaria conceptualización analítica de las variables en juego. Como se advierte en otras experiencias teóricas-metodológicas:

Esto es notorio en investigaciones sobre historia político-conceptual o doctrinaria. Por ejemplo, definen “marxismo” o “nacionalismo” en el marco teórico en circunstancias que debieran utilizarse categorías interpretativas para dichos fenómenos (marxismo y nacionalismo son los objetos de estudio, no las guías de análisis) (Oviedo Silva, 2023, p. 10).

Esa distinción es comparable a la que se observa en otros conceptos clave de las ciencias sociales, como el nacionalismo, donde su función varía según los objetivos de la investigación. Si se busca describir y explicar su configuración en un contexto específico (por ejemplo, en las narrativas que atraviesan *S.T.A.L.K.E.R.*), se lo aborda como objeto de estudio. No obstante, si se lo utiliza para interpretar cómo ciertos elementos de la fuente (en el juego, puede ser la zona o las facciones) adquieren sentidos particulares bajo determinados contenidos ideológicos, el nacionalismo opera como una categoría analítica. Esa analogía permite clarificar que la dualidad de funciones no constituye una contradicción, sino una cuestión de posicionamiento epistemológico en el diseño de investigación. Del mismo modo, el concepto de ideología puede guiar investigaciones centradas en el desarrollo de un sistema de pensamiento, como el anarquismo ucraniano durante la Guerra Civil, o utilizarse analíticamente para identificar cómo determinadas ideologías se manifiestan de modo implícito en representaciones culturales.

Similarmente, la memoria colectiva puede ser abordada como objeto de estudio cuando se analiza cómo un grupo social recuerda un evento histórico específico (caso del desastre de Chernobyl en la cultura postsoviética), pero también puede funcionar como categoría de análisis si se emplea para interpretar cómo los diseñadores o *modders* reconfiguran narrativamente la historia soviética por medio de *mods*, *fan art* y otras formas de expresión.

Otro concepto reciente, como el de *espacio digital*, también presenta esa doble posibilidad. En tanto objeto de estudio, facilita investigar las dinámicas específicas de comunidades virtuales; verbigracia, la cooperación interna de los usuarios en el *modding*, lo que a su vez hace posible examinar las formas en que esas plataformas configuran maneras particulares de pertenencia, identidad y performatividad entre los jugadores en foros y redes sociales. También nociones más tradicionales, como la de *ritual*, pueden desplazarse entre esos planos. Si se aplicara la categoría de ritual para interpretar actividades recurrentes y simbólicamente cargadas en el ecosistema *S.T.A.L.K.E.R.* (como el juego de rol, el *cosplay* o las escenas reiteradas de reunión en torno a una fogata con guitarra, *vodka* y comida tradicional), dicha noción funcionaría como herramienta analítica. Esas prácticas, aunque predominantemente virtuales, recrean y condensan elementos de una memoria cultural compartida.

Recapitulando, la interacción multimedia puede abordarse como objeto de estudio si se investiga cómo opera en un juego y en su comunidad, pero también como categoría analítica útil para explicar cómo se manifiestan fenómenos de identidades, memoria o los imaginarios y sus representaciones en dichos juegos, los *mods* u otras producciones de los jugadores. ¿Por qué estudiarla? Reconocer las raíces y fundamentos de esos artefactos culturales, especialmente cuando irrumpen en la realidad en contextos inesperados o de mayor severidad, muchas veces ajenos a sus espacios lúdicos de origen.

Ese fenómeno, que podría denominarse expansión, sinergia o atracción transmedia, interacción interartefactual o interacción comunitaria, rápidamente dispara el lenguaje, arriesgando a caer en el hermetismo engorroso del que frecuentemente se puede manchar la academia, cuando el objetivo es, en esencia, el modesto ejercicio de contar de qué tratan, qué suponen para sus consumidores, y qué efectos causan más allá de sus contextos. Esa acepción ampliada de la interacción multimedia busca, precisamente, evitar una sobrecarga conceptual, sin renunciar a su potencia explicativa: describiría cómo un medio (por ejemplo, una serie de televisión) puede despertar el interés por otros medios relacionados (como un videojuego), atrayendo nuevos públicos y ampliando el alcance de una franquicia.

En ese sentido, conviene enfatizar que la transmediación es, por lo general, un proceso intencional y dirigido (con estructuras narrativas planificadas para expandirse entre medios), mientras que la interacción multimedia, especialmente en el entorno

de redes y comunidades de jugadores, tiende a ser más espontánea, distribuida y cocreativa. Eso es relevante para la historiografía que se interesa por los artefactos culturales asociados al ocio y la ficción, por cuanto sus obras funcionan como laboratorios epistemológicos, cuya eficacia radica en ofrecer “simulaciones de lo sucedido” mediante narraciones (literarias, cinematográficas o de otros medios) que ilustran, sin por ello pretender replicar, acontecimientos del pasado o de mundos alternativos, y permiten explorar problemas epistemológicos de interés también para la historia (Ventura Rojas, 2023, p. 48). A ello se suma un rasgo distintivo de muchas comunidades: su conciencia histórica, que se manifiesta en la producción de contenidos autohistorizantes, ya sea en forma de reseñas, ensayos o análisis valorativos.

EL CASO DE LA FRANQUICIA DE VIDEOJUEGOS UCRANIANA S.T.A.L.K.E.R.

La historia pública como campo de acción abre nuevas posibilidades para comprender cómo las sociedades negocian su relación con el pasado en contextos mediáticos, tecnológicos y políticos específicos. En particular, la noción de patrimonio es problematizada desde perspectivas que advierten su carácter construido y performativo. Esa es una referencia breve de las extensas discusiones desarrolladas con frecuencia en la gestión de la cultura y el patrimonio, enmarcadas en parámetros de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y en políticas de Estado por cuanto suponen un recurso (Yúdice, 2002, p. 8). Kirshenblatt-Gimblett (2004 *apud* Cejudo, 2014) señala que el patrimonio, como acepción inmaterial, se define como un proceso mediante el cual ciertas prácticas, saberes o tradiciones son seleccionados como representativos de una identidad y, por tanto, merecedores de preservación. De momento satisfarán esas definiciones para ampliar la discusión hacia entornos digitales, donde la representación del pasado y de sus huellas materiales adopta nuevas formas y, de hecho, proveniente de actores populares, la más de las veces, desde el anonimato de internet. Más adelante se retomará ese aspecto con relación a lo lúdico y lo digital.

La premisa de *S.T.A.L.K.E.R.* gira en torno a la zona, un territorio prohibido y mutado en torno a Chernobyl, resultado de un desastre ficticio. En esa tierra de nadie, hostil y cargada de anomalías físicas inexplicables, aparecen artefactos valiosos disputados por soldados, científicos, mercenarios y bandidos. Los *stalkers*, aventureros solitarios o miembros de facciones, se adentran en la zona en busca de riqueza, verdad o redención, enfrentando peligros sobrenaturales, criaturas mutadas y luchas geopolíticas encubiertas. Es previsible que el campo de la literatura sea pionero en identificar los matices ideológicos e históricos que atraviesan la narrativa del videojuego, revelando cómo *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* transforma el legado de Chernobyl en una alegoría sobre el comunismo y sus secuelas (Nae, 2022, p. 18).

En la trilogía *S.T.A.L.K.E.R.*, la interacción multimedia se evidencia en una dimensión iconográfica e ideológica en la que símbolos y trasfondos históricos se reconfiguran como parte del universo ficcional. Esa dinámica, que podría reducirse a un uso estético, proporciona una capa de interpretación (una serie de capas de significados, en términos de Clifford Geertz, 1973) en la que el jugador interactúa con significantes anclados en la historia de Europa del Este, Ucrania y la Unión Soviética, así también del postcomunismo. Las mismas producciones documentales en torno a esa serie destacan su atmósfera en la que la zona de exclusión de Chernobyl se presenta como un limbo, un lugar separado de ese mundo, y a la vez un contraste ante el contacto local y global que legó el desastre nuclear con sus consecuencias económicas y ambientales. En ese sentido, la

representación del entorno resultaría en la práctica representativa de la realidad de Europa del Este (Gvmers, 2017). Para efectos de muestra, a continuación, se describirán algunas facciones.

Cada facción en el juego se vuelve un nodo simbólico que articula esa relación entre historia y ficción. Por ejemplo, Freedom (Свобода [Svoboda] en ruso / Воля [Volya] en ucraniano), que promueve una zona abierta y sin controles para compartir sus tesoros, remite visualmente (por sus colores) a la bandera del esperanto de 1905 y reconfigura ese ideal utópico en clave anarquista contemporánea. Su ideario se asocia también a códigos actuales, como la orientación del partido libertario del Hacha Democrática (Demokratychna Sokyr) fundado en 2018, lo que sugiere una primera detección del pluralismo político que caracteriza a Ucrania.

En contraste, Duty (Долг / Dolg), una facción paramilitar determinada a destruir la zona, sus horrores mutantes y sus anomalías, se reviste de colores y formas que recuerdan a la Organización de Nacionalistas Ucranianos (OUN) de 1929, y respectivamente sus principios tienen un símil con el Cuerpo Nacional (Natsionalnyi korpus) fundado en 2016. Esa asociación visual e ideológica evidencia una narrativa de orden y exclusión que se presenta como necesaria pero también potencialmente negativa por la asociación que tuvieron las Fuerzas Armadas con el aparato coercitivo de la Unión Soviética, hasta un giro a una asociación positiva en el 2014.

Hablando de los militares entonces, su imaginería recoge elementos del ex grupo Alpha del Servicio de Seguridad de Ucrania, incluyendo insignias militares reales. Asimismo, la facción transmite una representación institucional que evoluciona en el jugador de forma ambigua: de una primera asociación negativa (autoritarismo, represión y corrupción) hacia una más trágica o incluso neutral, al evidenciar sus motivaciones y sacrificios, por cuán humanizados son los soldados a lo largo de la franquicia.

Por su parte, Clear Sky (Чисте Небо / Chyste Nebo), una facción reservada con un discurso racionalista, conecta una estética visual asociada al partido Nuestra Ucrania (Наша Україна) de 2005, con sus colores celestes y asociaciones nubosas, que representa una vía idealista tras la Revolución Naranja. Esa elección simbólica difícilmente resulta casual: al igual que el partido, Clear Sky propone un modelo de entendimiento y equilibrio, pero termina siendo erosionado y desarticulado por la crudeza de las fuerzas enfrentadas en la zona. En la práctica narrativa del juego, ese idealismo colisiona dado el fin catastrófico de la segunda entrega, mostrando un viraje hacia la obsolescencia o la derrota en contextos violentos (donde fueron protagónicas las guerras de facciones, conflictos armados entre grupos rivales de la zona).

Todos esos aspectos, argumentables por medio del análisis en sus componentes simbólicos, fueron en primer lugar señalados desde las propias comunidades (Can't Game Right, 2023). Los colores, logos y emblemas que pueblan ese universo ficcional están cargados de resonancias solo reveladas si se conocen sus referentes históricos y políticos. Así, se activa una lectura multimedia que exige interpretar imágenes, códigos de diseño, tonos cromáticos y estructuras ideológicas, de similar modo que un historiador debe interpretar documentos, relatos o monumentos.

La interacción multimedia, entonces, que ocurre en el entrelazamiento de distintos medios (juegos, música, *mods*, *fan art*), se presta al interés de quienes transitan los estudios de semiótica, lo cual convierte a *S.T.A.L.K.E.R.* en una plataforma narrativa donde el jugador, como lector y agente, puede (¿y debe?) historicizar lo que ve. Ese tipo de interactividad no se basa únicamente en mecánicas de juego, sino en una participación interpretativa que exige reconocer que todo símbolo puede ser un eco del pasado.

Comentando brevemente del *modding*, en los numerosos *mods* de *S.T.A.L.K.E.R.*, la interacción multimedia adquiere una dimensión particularmente compleja al entrelazar música, objetos históricos y paisajes reconstruidos, todos seleccionados y reelaborados

por los propios jugadores. En los más descargados, se observa una curaduría musical que profundiza la conexión del juego con su contexto histórico: canciones emblemáticas como “Gruppa Krovi” (“Grupo Sanguíneo”) y “Spokoynaya Noch” (“Noche tranquila”), ambas de la banda Kino, evocan tanto el espíritu del *rock* soviético de los años 1980 como los sentimientos de alienación, esperanza frustrada y angustia existencial asociados al conflicto afgano-soviético (y podría decirse que al declive de la Unión Soviética). A eso se suman selecciones musicales del *rock* y *pop* ruso y occidental contemporáneo, generando una banda sonora heterogénea en la experiencia de juego. Paralelamente, los *mods* introducen elementos visuales cargados de historicidad material, como los cementerios vehiculares inspirados en lugares reales como Rassokha (espacios donde el abandono industrial se convierte en símbolo de decadencia y ruina postsoviética), y el uso extendido de máscaras antigás soviéticas como la GP-5, de dotación civil y militar, objetos estéticos que funcionan como mecanismos de inmersión y verosimilitud. De ese modo, los *modders* construyen una zona como un entorno profundamente mediado por objetos, sonidos y símbolos que arrastran consigo capas históricas *tangibles*, encarnando una suerte de historiografía participativa e interactiva. No está de más detectar alguna tendencia homogeneizante en el carácter multicultural de la globalización, por detalles que parecerían menores como la conservación del rublo como moneda en las economías, en un contexto ucraniano.

Continuando con la reconstrucción del espacio en productos digitales de lugares como Pripyat, lo lúdico permite una forma singular de intervención sobre la memoria espacial, tanto en S.T.A.L.K.E.R. como en otros productos culturales digitales. Sin limitarse a la reproducción visual, los lugares resultan explorables y emocionalmente significativos desde las subjetividades digitales, pues el jugador transita por paisajes ruinosos, toma decisiones y establece vínculos afectivos con el entorno (nostalgia, inquietud, apego, temor) en lo que Svetlana Boym (2001, p. 79) llamó “ruinas del futuro”. Esa experiencia inmersiva potencialmente resignifica el patrimonio, no como algo que se contempla, sino como algo que se habita, así sea simbólicamente. La digitalización, en ese sentido, ofrece una vía para conservar, experimentar y ficcionalizar el pasado reciente, desde lógicas que no siempre coinciden con las narrativas oficiales o los usos institucionales de la memoria.

Siguen los tonos de colonialismo y reappropriación simbólica. Existe una tensión evidente entre los imaginarios soviéticos, rusos y ucranianos en esas producciones. La imagen del “imperio en ruinas”, presente en los cementerios vehiculares o los trenes oxidados de las arterias ferroviarias que describe el historiador Karl Schlögel (2021, p. 833), puede ser leída desde una óptica crítica como una forma de colonialismo narrativo cuando se romantiza o estetiza sin contexto la decadencia postsoviética desde los *mods*. Sin embargo, también puede interpretarse como una reappropriación simbólica, especialmente en comunidades ucranianas que han usado el juego para reinsertar elementos de identidad nacional, lengua, historia o resistencia. La digitalización de esos hitos puede tanto perpetuar un imaginario hegemónico como habilitar contranarrativas que se filtran en los márgenes del entretenimiento global.

Por último, por expresar la interacción multimedia en términos de la circulación global, yace la estetización de la ruina soviética (en un sentido macro, en todo caso, la jerga de internet dispone la noción de *ruin porn*), que encuentra en videojuegos como S.T.A.L.K.E.R. un canal privilegiado para su difusión transnacional. Lo que para algunos es una experiencia inmersiva en un mundo postapocalíptico, para otros puede ser una forma de nostalgia, de crítica, o mismo de exotización. Ese desplazamiento de sentido está mediado por la circulación global de los contenidos, permitiendo que una experiencia situada, la caída del proyecto soviético y su herencia traumática, se convierta en mercancía cultural. Pero no por ello se vacía de sentido. Esas apropiaciones,

aun cuando no sean conscientes, contribuyen a construir una visión histórica informal y emocional sobre el pasado, más cercana a la “memoria popular” o colectiva que a la historia académica.

En ese sentido, cabe preguntarse si es posible hablar de un patrimonio digital ucraniano en obras como la saga *S.T.A.L.K.E.R.*, que, si bien nace en un contexto postsoviético compartido entre Rusia y Ucrania, incorpora de manera notable espacios, ruinas y símbolos que remiten a la experiencia ucraniana del colapso soviético y del desastre de Chornobyl. La digitalización hiperrealista de hitos como el Hotel Polissya, el Palacio de la Cultura Energetik o el Café Pripyat, juntamente con la referida reproducción de cementerios militares, complejos fabriles o aldeas abandonadas, además de inscribir esos lugares en una experiencia lúdica globalizada, transforma sus significados de ruinas postindustriales a emblemas de un pasado traumatizado, reinterpretado y exportado como experiencia estética e identitaria. ¿Es eso un acto de patrimonialización? ¿Puede considerarse el propio *S.T.A.L.K.E.R.* como una forma de patrimonio digital, en tanto propiedad intelectual que resignifica materiales históricos y culturales? A esos planteamientos hay que añadir que gran parte de esos procesos no se da en contextos institucionales o estatales, sino en comunidades de fans, *modders* y consumidores que operan en plataformas digitales. Todo en torno a un conjunto de traumas que no les son propios, sin que ello les impida verse atraídos. Esa idea se ve reforzada por la necesidad de la preservación patrimonial ucraniana en digitalizar sus hitos de catedrales, teatros, reliquias y centros de cultura, ante las progresivas destrucciones de los bombardeos y ataques por la invasión rusa (Toporkova, 2024).

Parafraseando a Edkins (2018, p. 431), el trauma no se reduce a lo que le sucede a quienes que se enfrentan a la violencia o la brutalidad. Para muchos pensadores, los eventos solo son traumáticos en relación con un orden simbólico particular. Cuando ocurre un evento que revela o expone la incompletitud, nuestra noción de quiénes somos, enmarcada por el orden social o simbólico, deja de funcionar, pues deja de tener sentido, y el núcleo traumático se hace visible. La caída de la Unión Soviética (y la consiguiente anomia) se ajusta a esa lógica, al igual que el desastre nuclear de Chornobyl, cuyo legado material y simbólico persiste. Esa carga reapareció durante la batalla de Chornobyl en 2022, cuando el Ministerio de Defensa de Ucrania informó en redes sociales que los “mutantes” habían sido repelidos, en una alusión directa a la franquicia *S.T.A.L.K.E.R.* (Defense of Ukraine, 2022), haciendo una referencia de elementos centrales de un imaginario nuclear, soviético y postapocalíptico. Al mismo tiempo, señala cómo esos lenguajes culturales se incorporan en formas actuales de comunicación institucional durante un conflicto armado.

La función identitaria de esos patrimonios digitales se expresa en la elección de escenarios o la fidelidad arquitectónica, pero otro tanto se puede argüir con que también lo hace por medio de las prácticas culturales que se reactivan o reinterpretan. Un ejemplo notable es el uso del argot delincuencial por parte de los personajes no jugadores o *non-player characters* etiquetados como *bandidos* o *criminales*. Esas figuras, a menudo construidas como enemigos menores o arquetipos de marginalidad postsoviética, utilizan un lenguaje plagado de insultos, jergas y expresiones propias del ruso callejero o del *fenya* (el habla carcelaria), que resulta icónico para muchos jugadores extraeuropeos, especialmente aquellos ajenos a las idiosincrasias lingüísticas de Europa Oriental. A pesar de no conocer la fidelidad de la semántica de esas expresiones, los jugadores reproducen sus sonoridades, memes y frases, integrándolas a sus propias prácticas culturales digitales. Así, lo que puede haber nacido como una reproducción de estereotipos criminales locales se convierte en una forma de transmisión involuntaria, y fragmentaria, de códigos culturales con fuertes resonancias históricas e identitarias. Muchísimas de ellas comparables a los testimonios compilados por Svetlana Aleksíevich

en las obras *El fin del "Homo sovieticus"* (2015a), *Voces de Chernóbil* (2015b) o *Los muchachos de zinc* (2016).

No se ha de olvidar que, si bien los diferentes tipos de medios vehiculizan y sustentan la construcción de representaciones, no toda manifestación cultural digital está intrínsecamente motivada por una intención política o ideológica. Como alternativa a los términos partidista o militante que se podrían considerar, el término *partisanista*, adoptado de la acepción inglesa de *partisan* como una postura parcializada hacia una causa específica, resulta útil para analizar la toma de posición en comunidades de nicho o en expresiones que divergen de la política convencional (Betanzo Norambuena, 2025, p. 178). Después de todo, las interpretaciones tienen límites. En *S.T.A.L.K.E.R.*, es posible identificar resonancias entre las facciones del juego y tradiciones políticas o ideológicas del siglo XX, como los tintes libertarios de Freedom o la disciplina nacionalista de Duty. No obstante, todavía se trata de préstamos simbólicos o estéticos. La trama se centra en su género de ciencia ficción desde las bases del imaginario postsoviético, en lugar de ser una alegoría histórica de la política del siglo XX. Al mismo tiempo, puede haber sectores de esas comunidades que en cambio manifiestan sus posturas sobre temas contingentes, como la guerra de 2022.

Ante los bloqueos de Rusia de un producto que ha financiado directamente las fuerzas armadas ucranianas (Eventos de Steam, 2022) o cuyos desarrolladores hasta han caído en combate (Odusanvo, 2024), y las sanciones de Occidente al país, *S.T.A.L.K.E.R.* es uno de los numerosos productos culturales en el epicentro de esa transición de la Cortina de Hierro del siglo XX a la Cortina Cibernética del siglo XXI. En ese nuevo entorno, marcado por la guerra de información y la afirmación identitaria, la reacción nacionalista de los desarrolladores de GSC Game World resuena en múltiples niveles del entorno mediático que rodea a la saga. La productora principal de GSC Game World, Maria Grygorovych, declaraba: "Ahora es un producto nacional, destinado a demostrar que Ucrania no solo es excepcionalmente eficaz y valiente en el campo de batalla, sino también igual de valiosa en el sentido del legado cultural. Algo que mostrar al mundo" (*apud* Wired, 2023). La génesis de esas redes, imbuidas de propósitos políticos, fundamenta la elección del concepto *interacción multimedia*. Este trasciende la experiencia de los videojuegos *S.T.A.L.K.E.R.* para incluir la producción informativa de sus aficionados. Sin constituir una prolongación directa de la práctica lúdica, informa sobre los elementos que la hacen factible (Betanzo Norambuena, 2025, p. 185).

CONCLUSIONES

En síntesis, la interacción multimedia, concepto central en este texto, se interesa por la deriva relacional de los contenidos, por cuanto supone el uso combinado de artefactos de más de un medio, antes que en el énfasis de la agencia del emisor en la creación y difusión de mensajes. Así, los mundos ficcionales como *S.T.A.L.K.E.R.* configuran memorias del pasado, pero también se convierten en espacios donde las identidades colectivas se negocian, se disputan y, en ocasiones, se arman. Lejos de ser inofensivos, esos juegos permiten observar cómo las narrativas del conflicto, el trauma y la pertenencia se expresan por medio de dinámicas participativas. En ese sentido, la interacción multimedia describe campos de significación donde se proyectan y reformulan memorias, símbolos y posicionamientos.

Esos juegos ofrecen un terreno especialmente fructífero para pensar los vínculos entre ficción, historia y política. En primer lugar, el juego y sus extensiones muestran que la ciencia ficción puede funcionar como un depósito y catalizador de historicidades, al reciclar imaginarios relacionados con Chornobyl, la Guerra Fría o los conflictos

postsoviéticos. En segundo lugar, el que GSC Game World haya decidido abanderar la causa ucraniana en el contexto de la guerra actual demuestra que los desarrolladores no son actores neutrales y que sus decisiones repercuten en la manera en que el universo del juego es leído o resignificado. Por último, el *fandom* internacional, en su heterogeneidad, oscila entre expresiones de militancia, apropiaciones nacionalistas, recreaciones nostálgicas y consumos despolitizados, lo que obliga a evitar interpretaciones simplificadoras y a atender, más bien, a la tensión constante entre la pluralidad de usos y la circulación global de los imaginarios.

A pesar de los posibles usos partidistas que puedan surgir en torno al universo de *S.T.A.L.K.E.R.*, las bases de sus planteamientos narrativos, que a menudo reflejan escenarios de conflictos globales del siglo XXI, y los elementos de identidad compartida entre las poblaciones rusa y ucraniana contribuyen a la formación de un imaginario bélico común que se manifiesta en creaciones culturales comunitarias, como el *modding* y el *fan art*.

Esos artefactos culturales, por la manera en que se construyen y por las dinámicas que fomentan, se convierten en valiosos laboratorios epistemológicos para los historiadores. Su relevancia no reside únicamente en su contenido, sino, de manera crucial, en las dinámicas de creación que los rodean (actuando como vehículos de experiencia y espacios de interacción multimedia) y en lo que revelan sobre los usos del pasado y la construcción de identidades en el ámbito lúdico. Se presentan como intersecciones complejas de nuevas tecnologías, el impacto de sus imágenes mentales, sean o no militantes. Interesan a la disciplina histórica como una perspectiva historizante extraacadémica de cómo el pasado es perpetuado, modificado o reinterpretado en la ficción desde los intereses del presente.

Por último, se espera haber demostrado con la aplicación de muestra del fin del cuerpo la conveniencia del término interacción multimedia: permite abarcar la miríada de contenidos o referencias que tendría un artefacto cultural, con mayor flexibilidad que con un parámetro más específico. Porque, si se optara a la ideología, la propaganda, el nacionalismo o la militancia por decir algunas aristas de investigación, será posible también conllevar presuposiciones que sobreestiman las intenciones con que fueron producidos. Eso es una precaución complementaria a la idea de que los juegos no sean inocentes, pues no hay que olvidar, en el todo, que son juegos para los usuarios, quienes muchas veces los experimentan desde el entretenimiento, sin necesariamente problematizar sus contenidos o implicancias históricas.

REFERENCIAS

ALEKSIÉVICH, S. *El fin del "Homo sovieticus"*. Barcelona: Acantilado, 2015a.

ALEKSIÉVICH, S. *Voces de Chernóbil*. Santiago de Chile: Penguin Random House, 2015b.

ALEKSIÉVICH, S. *Los muchachos de zinc*. Santiago de Chile: Penguin Random House, 2016.

ANDERSON, B. *Comunidades imaginadas: sobre los orígenes y difusión del nacionalismo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993.

ANDRADE, J. A. Reseña de “La transición a la sociedad red” de Manuel Castells, Imma Tubella, Teresa Sancho y Meritxell Roca. **Enl@ce**, Maracaibo, v. 6, n. 1, p. 135-136, 2009.

ANOMALY TEAM. **S.T.A.L.K.E.R. Anomaly**. ModDB, 2021. Disponible en: <https://www.moddb.com/mods/stalker-anomaly>. Acceso en: 21 oct. 2025.

BETANZO NORAMBUENA, L. **La interacción multimedia de S.T.A.L.K.E.R.: Imaginarios y representaciones de identidades ruso-ucranianas en videojuegos, música y entretenimiento del bidecenio del siglo XXI**. Tesis (Magíster en Historia) – Universidad de Concepción, Concepción, 2025.

BOYM, S. **The future of nostalgia**. Nueva York: Basic Books, 2001.

BRAUDEL, F. **The identity of France**. Nueva York: Harper & Row, 1990. v. 1.

BUNGE, M. **Las ciencias sociales en discusión: Una perspectiva filosófica**. Buenos Aires: Sudamericana, 1999.

BURKE, P. **¿Qué es la historia cultural?** Barcelona: Paidós, 2004.

CAN'T GAME RIGHT [Usuario]. S.T.A.L.K.E.R. Tells The Story Of Today's Ukraine, not Russia (Obviously). **YouTube**, 22 ene. 2023. Disponible en: <https://youtu.be/gmrN7GrckWg>. Acceso en: 21 oct. 2025.

CASTELLS, M. **La galaxia internet: reflexiones sobre internet, empresa y sociedad**. Barcelona: Areté; Cultura Libre, 2001.

CASTELLS, M. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza, 2009.

CEJUDO, R. Sobre el valor del patrimonio cultural inmaterial: una propuesta desde la ética del consumo. **Dilemata**, n. 14, p. 189-209, 2014.

CHARTIER, R. ¿Existe una nueva historia cultural? *In*: GAYOL, S.; MADERO, M. (org.). **Formas de historia cultural**. Barcelona: Prometeo, 2007.

CUENCA OROZCO, D.; LÓPEZ SOLÍS, D. Videojuegos y procesos de transmediación: una aproximación a los universos transmedia videolúdicos a través de la franquicia Fallout. **Virtualis**, v. 12, n. 22, p. 18-30, 2021. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v12i22.370>

DEFENSE OF UKRAINE [@DefenceU]. “russian occupiers left Chornobyl nuclear power plant. Two key reasons: losses caused by 🇺🇦 army and radiation exposure. russian mutants lost this round of @stalker_thegame.” [Tweet]. **Twitter**, 1º abr. 2022.

DURAND, G. **The anthropological structures of the imaginary**. Traducción: Margaret Sankey y Judith Hatten. Brisbane: Boombana, 1999.

EDKINS, J. Trauma and memory. *In*: DEAN, D. (org.). **A companion to public history**. Part VII: Contesting Public History. Hoboken: John Wiley & Sons; Blackwell, 2018. p. 431-441.

EVENTOS DE STEAM. Together we raised 800 000\$! [Entrada en blog]. **Steam**, 15 abr. 2022. Disponible en: <https://store.steampowered.com/news/app/4500/view/6136726315893769891>. Acceso en: 21 oct. 2025.

FERNÁNDEZ MARTÍNEZ, L. M. La narrativa transmedia en el contexto de la convergencia mediática. **Virtualis**, v. 12, n. 22, p. i-iv, 2021. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v12i22.381>

GEERTZ, C. **La interpretación de las culturas**. Barcelona: Gedisa, 1973.

GIROLA, L. Representaciones e imaginarios sociales: Tendencias recientes en la investigación. In: DE LA GARZA TOLEDO, E.; LEYVA, G. (coords.). **Tratado de metodología de las ciencias sociales: perspectivas actuales**. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2016. p. 402-432.

GSC GAME WORLD. **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** [PC]. Kyiv, 2007.

GSC GAME WORLD. **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** [PC]. Kyiv, 2008.

GSC GAME WORLD. **S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat** [PC]. Kyiv, 2010.

GSC GAME WORLD [Usuario]. War Game: The Making of S.T.A.L.K.E.R. 2. Documentary. **YouTube**, 3 oct. 2024. Disponible en: <https://youtu.be/28CITqxnNz0>. Acceso en: 21 oct. 2025.

GUNN, S. **History and cultural history**. Abingdon y Nueva York: Routledge, 2014.

GVMERS [Usuario]. The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R. Documentary. **YouTube**, 2017. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=rYNjcM7wCy8>. Acceso en: 21 oct. 2025.

JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. Nueva York: NYU Press, 2006.

JENKINS, R. **Social identity**. Nueva York: Routledge, 2008.

KELLY, T. M. **Teaching history in the digital age**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2013.

KUUKKANEN, J. M. El razonamiento en la historiografía. In: KUUKKANEN, J. M. **Filosofía postnarrativista de la historia**. Zaragoza: Instituto Fernando el Católico, 2019. p. 119-155. Disponible en: https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/38/02/_ebook.pdf. Acceso en: 21 oct. 2025.

MORALES CORRAL, E. **La nueva cultura multimedia en la era digital: el caso de los videojuegos**. Tesis (Doctorado) – Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2014.

NAE, A. (Anti) colonial anti-communism in S.T.A.L.K.E.R.: shadow of Chernobyl. Appropriating the anti-colonial rhetoric of heart of darkness and F.E.A.R. to criticize Soviet communism. **Revista Transilvania**, n. 4, p. 15-21, 2022.

ODUSANVO, V. **S.T.A.L.K.E.R. 2: A video game symbolizing Ukraine's resilience**. Ukraine Crisis Media Center, 29 nov. 2024. Disponible en: <https://uacrisis.org/en/s-t-a-l-k-e-r-2-videogra-symvol-stijkosti-ukrayiny#>. Acceso en: 21 oct. 2025.

OVIEDO SILVA, D. Teoría de la historia, metodología de la investigación y narratividad: nexos y reflexiones desde la formación académica. *In*: CALLE RECABARREN, M. A.; DE TORO VIAL, J. M. (Comp.). **Los laberintos de Clío: Experiencias teórico-metodológicas en investigación histórica**. Concepción: Universidad Católica de la Santísima Concepción, 2023. p. 9-23.

SCHLÖGEL, K. **El siglo soviético: arqueología de un mundo perdido**. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2021.

STALKER. Dirección: Andrei Tarkovsky. Moscú: Mosfilm, 1979. Filme.

STRUGATSKY, A.; STRUGATSKY, B. **Roadside picnic**. Chicago: Chicago Review Press, 2012.

TOPORKOVA, V. Ukraine's cultural race to digitize history before Russia destroys it. **United24 Media**, 21 oct. 2024. Disponible en: <https://united24media.com/culture/ukraines-cultural-race-to-digitize-history-before-russia-destroys-it-3080>. Acceso en: 21 oct. 2025.

VENTURA ROJAS, J. M. La ciencia ficción como laboratorio epistemológico para la historia y las ciencias sociales. *In*: CALLE RECABARREN, M. A.; DE TORO VIAL, J. M. (Comp.). **Los laberintos de Clío: Experiencias teórico-metodológicas en investigación histórica**. Concepción: Universidad Católica de la Santísima Concepción, 2023. p. 45-75.

WIRED. S.T.A.L.K.E.R. 2: Creando un *shooter* entre bombardeos reales. **Wired**, 19 ene. 2023. Disponible en: <https://es.wired.com/articulos/stalker-2-creando-un-videojuego-entre-bombardeos-reales-guerra-en-ucrania> Acceso en: 21 oct. 2025.

YÚDICE, G. **El recurso de la cultura: uso de la cultura en la era global**. Barcelona: Gedisa, 2002.