

Nostalgia, videojuegos y postcomunismo: de la estetización del pasado a la nostalgia espacial soviética¹

Diego A. Mejía Alandia^(*)

Resumen: Este artículo revisa algunas de las implicaciones culturales, socioeconómicas y ludológicas de la nostalgia digital en narrativas y representaciones postcomunistas en videojuegos y juegos de realidad virtual producidos tanto dentro como fuera de los territorios que componían el antiguo Bloque del Este. Siguiendo una aproximación interdisciplinar, se examinan diversas prácticas de nostalgización digital, así como de transmisión y preservación de la memoria cultural, manifestadas de manera estética, tecnológica o mediatizada. El objetivo es ofrecer una apreciación de los discursos, estéticos y políticos de la nostalgia presentes en algunos ejemplos recientes de videojuegos que utilizan representaciones de sociedades o realidades comunistas y postcomunistas, a través de la exploración de sus materialidades, mitologías y estéticas. Se incluye un estudio de caso sobre la nostalgia espacial para el que se ha realizado una lectura crítica acompañada de una serie de análisis cualitativos según las necesidades de los discursos audiovisuales, jugabilidad y formato de cada juego efectuando análisis temáticos, culturales y estéticos.

Palabras clave: nostalgia - postcomunismo - videojuegos - memoria nacional - cultura popular

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 363]

^(*) Doctor en Estudios Filológicos por la Universidad de Sevilla, escritor e investigador independiente especializado en nostalgia y cultura lúdica. Su trabajo examina la (re)construcción de la memoria y la identidad a través de representaciones de nostalgia, centrándose en narrativas nacionales y regímenes autoritarios. Actualmente, investiga la nostalgia comunista y postcomunista en videojuegos, realidad virtual y experiencias digitales.

Revalorizando la nostalgia

El término clínico *nostalgia*, acuñado por el médico alsaciano Johannes Hoffer (Basilea, 1669-1752) en su tesis doctoral de 1688, describió originalmente una perturbación de la memoria acompañada de síntomas físicos (Anspach, 1934). Considerada una enfermedad potencialmente mortal, se propagaba de manera virulenta entre comunidades desplazadas en la Suiza de mediados del siglo XVII. Tres siglos después, la nostalgia se ha redefinido como un componente esencial de la condición humana, un síntoma de nuestra época que permea casi todos los aspectos de la vida.

En su seminal libro *The Future of Nostalgia* (2001), Svetlana Boym, figura fundacional de los *nostalgia studies*, define la nostalgia como el anhelo de un hogar perdido o, peor aún, de uno que nunca existió. En este contexto, la nostalgia de finales del siglo XX se entiende como un sentimiento de pérdida y desplazamiento, pero también como una idealización de las ficciones personales. Boym describe esta relación como un *amor nostálgico* (2001) que sólo perdura en la distancia, ya sea temporal o espacial.

Actualmente, la nostalgia se revaloriza, alejándose de su concepción como estado depresivo o enfermedad incurable para ser entendida como un recurso en la exploración y desarrollo de la identidad así como del bienestar emocional (Becker y Trigg, 2024; Wulf et al., 2018). Además, ha evolucionado de un fenómeno individualizado, localizado o temporalizado, a uno colectivo, influenciado por la globalización (política internacional, cultura popular, avances tecnológicos en exploración espacial, inteligencia artificial y robótica) y por condiciones planetarias como fenómenos geológicos, estelares y el cambio climático. Este artículo se enmarca en un proyecto de investigación postdoctoral sobre la nostalgia lúdica postcomunista en narrativas interactivas, que incluye en su corpus videojuegos, juegos de realidad virtual y experiencias digitales producidas dentro y fuera del antiguo Bloque del Este. Desde un enfoque interdisciplinario, el proyecto examina prácticas de *nostalgización digital* (Niemeyer, 2024), así como de transmisión y preservación de la *memoria cultural* (Assmann, 2011), manifestadas de manera estética, tecnológica o mediatizada.

Además, el artículo incluye una breve revisión de la literatura existente sobre la relación entre la nostalgia digital, la cultura del videojuego y la nostalgia del comunismo, con el fin de situar los hallazgos en un marco teórico más amplio. En este sentido, se reseñan algunas de las implicaciones culturales, socioeconómicas y ludológicas de la nostalgia en narrativas y representaciones postcomunistas en el videojuego contemporáneo. Asimismo, incluye estudios sobre cultura y literatura postcomunista relacionados con una tendencia conocida como *nostalgia espacial*.

Finalmente, se analizan seis videojuegos contemporáneos para comprender los modos en los que se utilizan las estrategias nostálgicas y la memoria cultural para reinterpretar la nostalgia espacial, y cómo estas representaciones influyen en la percepción del pasado comunista y sus héroes.

El marco conceptual

La era digital ha dado lugar a lo que Katharina Niemeyer denomina *nostalgización digital* (2024), un proceso que combina dos fenómenos: la *nostalgia por los medios*, que incluye los contenidos, diseños, funciones, estructuras, artefactos, aparatos y prácticas sociales del asociadas al pasado mediático, y la *nostalgia mediatizada*, donde los medios y sus usuarios expresan, experimentan, diseñan y modelan activamente sentimientos nostálgicos a través de objetos digitales visuales o textuales. Estos objetos, como publicaciones en redes sociales, videos de YouTube, memes o videojuegos, adquieren un valor simbólico equivalente a aquello que representan, al interpretar, representar o producir prácticas y sentimientos nostálgicos.

Estas prácticas nostálgicas digitales convergen con el concepto de *memoria cultural* (2011) de Jan Assmann. Assmann define la memoria cultural como el mecanismo mediante el cual las sociedades preservan su conocimiento colectivo, tradiciones e identidad a través de textos, imágenes, rituales y monumentos. Esta memoria cumple un papel crucial en la formación de la identidad cultural y la conciencia histórica al estabilizar la autoimagen de una sociedad y transmitir el conocimiento compartido. La nostalgia digital, al igual que la memoria cultural, se nutre de rituales, costumbres, lugares y estilos de vida asociados a tecnologías pasadas representados en objetos digitales nostálgicos. Cada vez más, los videojuegos emplean estrategias de nostalgia digital y memoria cultural para evocar emociones y transmitir memoria histórica del pasado reciente transformándolo en un *estilo*. Por otra parte, Helena Goscilo describe cómo la población rusa experimenta una existencia en la que las dificultades de la vida cotidiana podían transformarse mágicamente en un universo de fantasía, gracias a la *hechicería del estilo* (2000). Un hechizo que reemplaza la utopía soviética a la manera de un *simulacro estético* cuando la población debe negociar la transición de un realismo socialista simulado a un *realismo capitalista* igualmente simulado, pero más mediatizado, camuflado e imbuido de novedad. Traslado esta experiencia estética al ámbito del desarrollo del videojuego nostálgico.

La nostalgia como fenómeno cultural y lúdico

A nivel académico, las conexiones semánticas de la nostalgia forman una red increíblemente compleja que, en las humanidades, las ciencias sociales, la psicología y, más recientemente, en los *media studies* y los *game studies*, se ha interseccionado o yuxtapuesto con conceptos socioeconómicos y culturales clave como la memoria, el patrimonio, el afecto, la identidad o la ideología. Además, gracias a fenómenos recientes como el desarrollo de los mercados de la memoria, la nostalgia, el *retrogaming* y la identidad, ahora incluye aspectos como el marketing y el consumo. De ahí que, como objeto de estudio, la nostalgia mantenga una relación conflictiva con disciplinas como la historia, la filosofía o la economía, dada su afinidad con la cultura popular, los *mass media* y los mundos de la moda y el diseño.

A mediados de los años 2000, investigadores en el ámbito de los *media studies*, *game studies* y las distintas disciplinas que han ido indagando en la cultura digital desde su aparición comienzan a mostrar un creciente interés en el fenómeno de la nostalgia. Así, la primera nostalgia lúdica se identificó como una subcultura centrada en el *retrogaming* (Suominen, 2007; Wulf et al., 2018). En el influyente libro *Videogames* (2004), James Newman describe dos facetas del retrograming: la primera se refiere al creciente interés en el uso actual de hardware y software *vintage* o *clásico* genuino (cartuchos, casetes y discos originales) de las décadas de los 1970, 1980 y 1990²; mientras que la segunda, se refiere al extendido uso de emuladores para experimentar dicho software. Desde esta perspectiva de partida, la nostalgia parece reflejar la cultura del videojuego como una *commodity*, es decir, como otra *forma mercancía* coleccionable y una parte más de la gran cultura del consumo (Baltezarević y Milić, 2021; Cuff y Terry, 2017; Harris, 2020).

No obstante, pronto se reconoció que los videojuegos también pueden ser utilizados como vehículos nostálgicos posmodernos (Makai, 2018) capaces de una *remediación*³ cultural de contenidos históricos (Chapman, 2016; Kapell y Elliott, 2013), memoria (Correa de Mello y Martin Mastrocola, 2019; Heineman, 2014) e identidad (Gallagher, 2018; Sosa Castañón, 2024), no solo mediante sus narrativas y representaciones visuales, sino también gracias a su producción musical (Ivănescu, 2019) y, por supuesto, a la diversa cultura material que los acompaña (Bowman et al., 2022).

Las nostalgias postcomunistas

Una de las primeras manifestaciones del fenómeno de la nostalgia postcomunista surge con el concepto de *Ostalgie* y se concibe en territorios de la antigua República Democrática Alemana como una forma de contra-narrativa identitaria. Si bien este fenómeno aparece apenas unos meses después de iniciado el proceso de unificación alemán de 1991, sigue vigente en la vida política y social del país. En su mejor versión, esta manifestación de nostalgia en realidad busca una reconciliación socioeconómica e identitaria en la Alemania unificada. Sin embargo, este no es un fenómeno aislado; prácticamente todos los territorios que pertenecieron al antiguo Bloque del Este han producido su propia variedad e interpretación de la nostalgia postcomunista. Tal y como sucede en Alemania, estas manifestaciones surgen como consecuencia de las discrepancias entre los resultados de los distintos proyectos socialistas y la memoria colectiva de los ciudadanos de los territorios del antiguo Bloque del Este, a la vista de las repercusiones que tuvieron la caída del Muro de Berlín, en 1989, la disolución de la Unión Soviética entre 1991 y 1992, y las diversas revoluciones sociales y conflictos armados de los años 1990.

Hoy en día, una amplia variedad de manifestaciones materiales e inmateriales de nostalgia postcomunista siguen apareciendo en estos territorios y cada una de ellas se ve acompañada por problemáticas sociales e identitarias autóctonas, determinadas en muchos casos por las narrativas nacionales de, por ejemplo, nuevos estados —como en el caso de la Antigua Yugoslavia—, así como fenómenos sociales determinados por cuestiones culturales o geográficas de carácter no oficial o que no dependen de fronteras políticas. Además, estos fenómenos han dado lugar al desarrollo de diversos mercados de la memoria con

dinámicas de circulación y consumo propias. Mercados en los que hoy encontramos una multiplicidad de objetos digitales, incluyendo diversas formas de multimedia, entretenimiento electrónico y videojuegos.

El interés por las representaciones de temáticas y ambientaciones comunistas y postcomunistas en videojuegos refleja una tendencia cultural que ha captado la atención de la comunidad académica. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre con nuestra aproximación desde la nostalgia, la mayoría de estas exploraciones forman parte de proyectos enfocados a la producción y el consumo cultural de las distintas ludografías nacionales de Europa central y oriental, y principalmente, a su historia (Kristensen, 2023; Švelch, 2018, 2021). En este sentido, es reciente el interés por indagar de manera más sistemática sobre las distintas facetas nostálgicas nacionales (Majkowski et al., 2023; Švelch y Houška, 2023) y la intersección del pasado reciente y el comunismo (Fousek Krobová et al., 2022; Leiderman, 2022; Malata, 2024; Réti, 2023; Seiwald y Wade, 2022; Šisler et al., 2023).

Las nostalgias lúdicas postcomunistas

Los videojuegos que analizamos utilizan diversas estrategias nostálgicas digitales que, en muchos casos, parecen convertirlos en *souvenirs desideologizados* de la memoria cultural del pasado reciente. Estos videojuegos, al igual que sucede con otras manifestaciones de nostalgia postcomunista, transforman la memoria del antiguo Bloque del Este en un *estilo* o una *moda* (Boym, 2001; Rekšć, 2015), por lo que comparten espacios económicos e ideológicos similares a los de otros estilos de vida consumista.



Figura 1. Arquitectura Brutalista y propaganda en *Red Matter* (arriba izquierda). Muralismo y realismo socialista en *The Great Perhaps* (arriba derecha). Mitología eslava en *Little Orpheus* (abajo izquierda). Diseño, tecnología e ingeniería soviéticas como estética retro en *The Invincible* (abajo derecha)⁴.

Así, la mayoría de estos videojuegos tienden a producir representaciones lúdicas de sociedades o realidades postcomunistas que celebran una retro-autenticidad crítica, a menudo de manera paródica y llena de humor e ironía, abrazando, por ejemplo, el *ethos* y la estética de corrientes como el Realismo Socialista o el Brutalismo (Figura 1). De esta manera, dichas representaciones comparten la particularidad de ser simultáneamente irónicas y nostálgicas, por lo que, siguiendo a Linda Hutcheon, si tanto la ironía como la nostalgia tienen la doble capacidad de *evocar afecto y agencia*, estos juegos también poseen la capacidad de evocar *emoción y política* (2000) en quienes los experimentan.

Un desarrollo que, como estrategias estéticas, parte, por un lado, de la forma de un *pastiche postmoderno* (Jameson, 1991) que termina reproduciendo, imitando, citando y adaptando estéticas, arquitectura, monumentalismo, tecnología, ingeniería, arte y diseño del periodo de la Guerra Fría, así como toma como modelos discursos que extrae de literatura (tradicional y de ciencia ficción), folclore y mitología eslava y europea (Figura 1). Mientras que, por otro lado, estas representaciones se conciben como *estetizaciones simulacrizadas* (Goscilo, 2000) del Bloque del Este que recrean o reescriben el pasado nacional, las revoluciones que marcaron el fin del socialismo, o bien proyectan realidades sociales foráneas al contexto de una realidad socialista: pasada, futura, ficcional o mitológica, en las que “el píxel en sí mismo se convierte en un objeto ideológico”⁵ (Birken, 2024, p. 538). Sin embargo, estas representaciones no se encuentran determinadas por una afiliación ideológica y se atreven a explorar estereotipos, prejuicios, propaganda, así como discursos y mitología fundacional soviética, entre otros aspectos de la cultura popular, la estética y la cultura material de la vida cotidiana de la época. Entre estos aspectos, uno de los temas que más ha influido en el desarrollo de la nostalgia lúdica postcomunista es, sin duda, la colonización del programa espacial soviético como tema y exploración estética. Este estudio de caso examina cómo la nostalgia espacial se capitaliza a través de ejemplos lúdicos, explorando sus políticas utópicas y cómo estas se manifiestan en sus representaciones y las de sus héroes. Metodológicamente, seguimos pautas derivadas de los análisis teóricos y estudios de caso de Nick Dyer-Witheford y Greig de Peuter (2009), así como de Robbie Fordyce (2020), incorporando un componente político al análisis lúdico. Esto nos permite conectar las narrativas internas, los sistemas políticos, la estética y los elementos afectivos y referenciales de los juegos. Analizamos un corpus de seis objetos lúdicos digitales —cuatro juegos para PC y dos juegos de realidad virtual (PC)—, todos experimentados directamente y completados narrativamente al menos una vez. Complementamos la lectura crítica con análisis cualitativos y comparativos de capturas de video de las sesiones de juego, realizando análisis temáticos, culturales, estéticos y narratológicos adaptados a los discursos audiovisuales, la jugabilidad y el formato de cada objeto lúdico.

La colonización de la aventura espacial soviética

La conquista del espacio, un *leitmotiv* central de la Guerra Fría, ha mantenido su relevancia en la política, la mitología nacional y la cultura popular de la Rusia moderna (Privalov, 2022). De hecho, la nostalgia espacial, como manifestación de un *utopianismo* tecnológico

(Andrews y Siddiqi, 2011; Siddiqi, 2010), surgió mucho antes de la disolución de la Unión Soviética y el declive de su programa espacial (Figura 2). Esta nostalgia se arraigó en promesas como la de Nikita Khrushchev, quien aseguró a los niños soviéticos que “vivirían en una nueva era de comunismo cósmico y viajarían a la luna” (Boym, 2001, p. 346). Tal promesa se extendió a la idea de superar las limitaciones espaciales y temporales de la existencia humana (Kohonen, 2011), presente en las nociones abstractas de utopía de la prolífica literatura juvenil (Figura 3), la propaganda y la rica escena de ciencia ficción soviéticas.



Figura 2. Ilustración de B. Dashkov para el artículo “¿Cómo sería una estación espacial en la Luna?”, de la revista *Tecnología para la Juventud*, nº 2, 1959. Obtenida de <https://www.designweek.co.uk/issues/16-22-march-2020/soviet-space-graphics/>

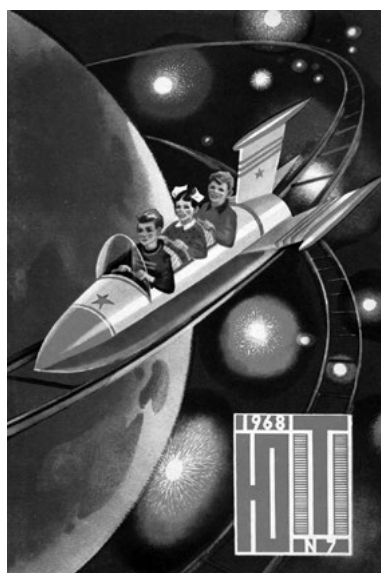


Figura 3. Ilustración de R. Avotin para la portada de la revista *Joven Técnico*, nº 7, 1968. Obtenida de <https://www.designweek.co.uk/issues/16-22-march-2020/soviet-space-graphics/>

Prueba de que la promesa de Khrushchev parece haberse materializado en el nostálgico mercado del videojuego independiente, y objetos de este estudio de caso, son los juegos: *Golf Club Nostalgia* (Demagog Studio, 2021), *Lifeless Planet: Premier Edition* (Stage 2 Studios, 2014), *Little Orpheus* (The Chinese Room, 2022), *The Great Perhaps* (Caligari Games, 2019), *The Invincible* (Starward Industries, 2023) y la serie de juegos de realidad virtual *Red Matter* y *Red Matter 2* (Vertical Robot, 2018, 2022).

Las políticas y estéticas de la nostalgia espacial

Estos juegos, además de enfatizar la memoria cultural del programa espacial soviético —su *ethos* y estética— y la memoria comodificada de la *Gran Guerra Patriótica* —el término soviético para la Segunda Guerra Mundial—, integran en su pastiche posmoderno elementos de la cultura popular global, especialmente occidental, cargada de tropos y estereotipos de la Guerra Fría, como los presentes en películas bélicas y de espionaje.

La incorporación de elementos de la cultura popular occidental cumple una doble función: por un lado, facilita la comercialización de la memoria postsoviética, haciéndola accesible a un público global —como evidencia el uso del inglés en los guiones—. Por otro, aporta un matiz de humor e ironía que se entrelaza con un comentario sociopolítico sobre el presente. Este comentario, a su vez, reemplaza la visión celebratoria de la nostalgia por escenarios sombríos que proyectan una mirada hacia el futuro, reinterpretando tropos de la ciencia ficción soviética a la luz de los avances tecnológicos y los desafíos geopolíticos y medioambientales contemporáneos.

En *Lifeless Planet*, un astronauta, único superviviente de una misión espacial internacional, llega a un planeta distante con la esperanza de encontrar un nuevo hogar para la humanidad. Sin embargo, descubre un páramo estéril. El planeta, cuyo descubrimiento fue posible gracias al encuentro del ejército soviético con tecnología y vida alienígena que permitieron el viaje espacial, yace ahora devastado por políticas industriales y ambientales explotadoras como resultado de una colonización soviética secreta durante los años 70.

Jugando con distancias y disyunciones entre espacios y temporalidades, en estos juegos la tecnología ofrece soluciones, construyendo puentes de sentido entre sus narrativas y problemáticas políticas, sociales y ambientales contemporáneas. No obstante, también se presenta como una advertencia demoledora del poder destructivo de los desarrollos científicos y tecnológicos sin restricciones éticas⁶.

En *Little Orpheus* —ambientado en la década de 1960—, la Unión Soviética envía a un cosmonauta al centro de la Tierra con el propósito de descubrir si su relativa oscuridad es adecuada para la colonización soviética. Sin embargo, después de tres años sin tener contacto, el cosmonauta reaparece afirmando que *salvó al mundo*, aunque en el proceso también perdió la bomba atómica que alimentaba su cápsula de exploración subterránea. Acusado de varios crímenes contra el Estado, ahora debe contar su historia y revelar el paradero de la bomba para salvar su vida. Siguiendo una narrativa al estilo del *de Las mil y una noches*, el relato fantástico del héroe lleva a los jugadores a un recorrido que explora las ruinas de sociedades proto-socialistas míticas salvaguardadas en el centro de la Tierra. Tomadas del folclore ruso y la mitología eslava, estas sociedades son ahora paisajes apocalípticos que demuestran que la utopía no sólo no era posible en el pasado comunista ruso, sino que, de hecho, resultaba aún menos posible en el pasado proto-socialista de sus mitos fundacionales.

Si bien estos juegos entrañan la exploración de futuros posibles y pasados míticos, sus representaciones nostálgicas están mucho más conectadas con el presente postcomunista que con su pasado, produciendo espacios discursivos donde, como afirma Boym, “las fantasías del pasado, determinadas por las necesidades del presente, tienen un impacto directo en las realidades del futuro” (2001, p. xvi). Asimismo, el uso de escenarios posta-

pocalípticos o distópicos también está motivado por un espíritu crítico respecto al presente y al futuro cercano, más que por una revisión histórica o una mera fachada ficcional. Las aventuras de realidad virtual *Red Matter* y su secuela *Red Matter 2* tienen lugar en una *orwelliana* historia alternativa inspirada en literatura de la Guerra Fría. Al igual que *The Invincible* —inspirado en la novela homónima de Stanisław Lem de 1964— y *Lifeless Planet* —basado libremente en el relato “El Planeta Púrpura” (1963) de Ilya Varshavsky—, estas aventuras cuentan con un guion de ciencia ficción retro-futurista lleno de intriga, colonización espacial, espionaje internacional y conspiraciones políticas. En *Red Matter* un agente secreto viaja por el sistema solar infiltrándose en estaciones espaciales e investigando un proyecto ultrasecreto de la República Popular de Volgravia (una versión alternativa de la Unión Soviética), que involucra una sustancia alienígena denominada red matter que podría poner fin al alto el fuego con la Unión Atlántica (Estados Unidos).

Los guiones de estos juegos plantean preguntas filosóficas y prácticas sobre las políticas y agendas de la Guerra Fría. Si bien en menor o mayor medida simples, estas preguntas no buscan una capitalización política de la nostalgia espacial como sucede en el contexto ruso contemporáneo (Privalov, 2023). En cambio, estas representaciones adoptan y distorsionan la estética y los discursos del brillante futuro prometido por la conquista del espacio, presentando no una utopía socialista, sino una posible distopía apocalíptica del capitalismo tardío.

El héroe nostálgico postcomunista

Esta distorsión puede observarse en el diseño de los protagonistas (Figura 4), que sigue las convenciones del realismo socialista, pero también las de la ciencia ficción soviética y la cultura popular. Por ejemplo, los protagonistas de *Lifeless Planet* y *The Great Perhaps* son anónimos y designados únicamente por sus roles profesionales como ‘Astronauta’ y ‘Kosmos’ respectivamente —como sucede con los personajes en las novelas de Stanisław Lem o los hermanos Arkadi y Boris Strugatsky—, mientras que sus avatares también son héroes sin rostro, lo que enfatiza la naturaleza no individualista del héroe soviético. Por otro lado, el protagonista de *Red Matter* añade a estos rasgos otro modelo ficcional —el espía—, designando inicialmente al agente secreto solo por su nombre en clave: ‘Epsilon’.

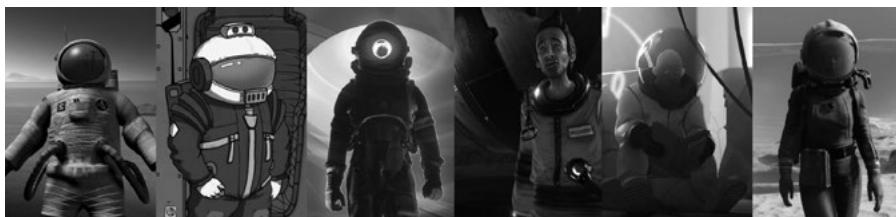


Figura 4. Los héroes de la nostalgia espacial (de izquierda a derecha): ‘Astronaut’ (*Lifeless Planet*), ‘Kosmos’ (*The Great Perhaps*), ‘Epsilon’ (*Red Matter*), Ivan Ivanovich Privalov (*Little Orpheus*), Charley (*Golf Club Nostalgia*), Yasna (*The Invincible*)⁷.

No obstante, como argumenta Elana Gomel, “los nombres son importantes en las utopías” (2014, p. 78), por lo que al retratar héroes sin nombre y sin rasgos personales, estos juegos disipan la identificación emocional de los jugadores con ellos y desplazan el énfasis de los humanos hacia el entorno, poniendo realidades distópicas o catastróficas en el centro del relato, alejando así a los juegos de cualquier interpretación utópica. Este desplazamiento de la identificación emocional se manifiesta claramente en *Little Orpheus* y *Golf Club Nostalgia*. A pesar de que sus protagonistas —el cosmonauta Iván Ivánovich Privalov y el piloto espacial Charley— poseen nombres propios y características personales desde el inicio, carecen de las cualificaciones utópicas trascendentales del héroe soviético (Kohonen, 2011). En el caso de Iván, por ejemplo, su nombre y apariencia son paródicos en dos niveles. Primero, su nombre genérico ‘Iván’, utilizado durante el período para designar a los soviéticos, contrasta con su rol de protagonista, inspirado en el simplón pero afortunado “Iván el Tonto” del folclore ruso; segundo, tanto Iván como Charley son héroes nostálgicos, por lo que no representan los rasgos optimistas, románticos, patrióticos y valerosos concebidos por el realismo socialista, ni sus avatares siguen la *gramática corporal* (Gomel, 2014) saludable, viril y hermosa del ideal soviético⁸. De este modo, hablando nuevamente de colonizaciones estéticas y completando la parodia, los rasgos físicos de Iván, e incluso su voz, se asemejan a los personajes del actor italiano Roberto Benigni (Figura 5).



Figura 5. De izquierda a derecha: *El ideal soviético* (el modelo del héroe), *Iván el tonto* (el contramodelo), Roberto Benigni (el arquetipo estético), el camarada Iván (el héroe nostálgico)⁹.

Así, estos juegos presentan protagonistas que, más allá de la herencia iconográfica soviética, encarnan una inversión de los valores socialistas. Estos héroes dependen de los discursos suplementarios de la cultura popular para su construcción, creando mitos que redefinen sus orígenes. El *ethos* resultante es un híbrido entre el legado soviético y la cultura popular occidental, como las aventuras del ‘Mayor Tom’ de David Bowie y la ciencia ficción estadounidense. Esto se evidencia en mundos e historias alternativas que, aunque ficticias, se moldean a través de la nostalgia personal por el pasado nacional, la cultura popular y los anhelos utópicos de sus protagonistas y no así de sus experiencias vitales.

Conclusiones

Las representaciones lúdicas de la nostalgia espacial no solo invitan a los no iniciados en la cultura postcomunista a explorar las ruinas futuristas de una era marcadamente *retro*, sino que sus discursos —éticos y estéticos— revelan que, tras los escenarios distópicos y melancólicos, subyace una narrativa que defiende la esperanza en la humanidad. En última instancia, estos videojuegos, antes que ofrecer una visión nostálgica del pasado, invitan a una reflexión metanostálgica sobre la memoria, el tiempo y la (in)capacidad humana para aprender de la historia. A través de la exploración de ruinas futuristas y paisajes apocalípticos, los jugadores son confrontados con las contradicciones y los fracasos de proyectos de utopianismo tecnológico, así como con la necesidad de construir un futuro basado en la conciencia social y la responsabilidad ambiental. En este sentido, estos videojuegos se convierten en espacios discursivos donde se negocian y resignifican los mitos y las ficciones del pasado, permitiendo a las nuevas generaciones explorar y comprender el legado soviético desde una perspectiva crítica y reflexiva.

Notas

1. Este artículo es resultado de un proyecto de investigación postdoctoral financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (España) y la Unión Europea (NextGenerationEU), llevado a cabo en colaboración con el Centre of Excellence in Game Culture Studies de la Universidad de Tampere (Finlandia) y la Universidad de Sevilla (España).
2. Si bien este concepto puede hoy extenderse igualmente a la década del 2000.
3. El concepto de remediación describe cómo un medio adapta otros medios y los absorbe en la lógica de su propio medio (Erlil y Rigney, 2009).
4. Las capturas de los juegos son propias del autor. De las imágenes: *Red Matter* © Vertical Robot, *The Great Perhaps* © Caligari Games, *Little Orpheus* © Sumo Digital Ltd. Created by The Chinese Room, *The Invincible* © Starward Industries.
5. Las traducciones al castellano fueron realizadas por el autor.
6. Para un análisis de estos temas en *The Great Perhaps* y *Golf Club Nostalgia* consultar Mejía-Alandia (2024, 2025), respectivamente.
7. De las imágenes (de izquierda a derecha): *Lifeless Planet* © Stage 2 Studios (captura propia), *The Great Perhaps* © Caligari Games (captura propia), *Red Matter* [artwork] © Vertical Robot, obtenida de https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/966680/ss_30f7da1a455bf477d19175bdf05f2982bf10c1f0.1920x1080.jpg?t=1727912175, *Little Orpheus* [artwork] © Sumo Digital Ltd. Created by The Chinese Room, obtenido de https://mnd-assets.mynewsdesk.com/image/upload/c_fill,dpr_auto,f_auto,g_auto,q_auto:good,w_1782/yn-y6zcwe9ybbba23m4yt, del libro de arte/novela gráfica *Charlie's Odyssey* © Demagog Studio (captura propia), *The Invincible* © Starward Industries, obtenida de https://seriousgamer.ca/wp-content/uploads/2023/11/the-invincible_20231110105639.jpg?w=1024

8. Cuando en el caso de *Lifeless Planet* y *The Invincible* los héroes pertenecen al bando contrario.
9. De las imágenes (de izquierda a derecha): Arte realista socialista checoslovaco, obtenido de <https://www.galerierudolfinum.cz/en/exhibitions/past-exhibitions/ceskoslovensky-socialisticky-realismus/>, *The popular national Hero Ivan the Fool is brought to Tsar* [postal], Editorial 'Richard', San Petersburgo (dominio público); Roberto Benigni en 1990 [foto], Gorup de Besanez, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/Benigni2.jpg>, Iván I. Privalov [artwork] © Sumo Digital Ltd. Created by The Chinese Room, obtenido de <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/033/846/645/4k/tim-turner-ivan-2.jpg?1610716324>

Referencias bibliográficas

- Andrews, J. T., y Siddiqi, A. A. (2011). *Into the cosmos : space exploration and Soviet culture*. University of Pittsburgh Press.
- Anspach, C. K. (1934). Medical Dissertation on Nostalgia by Johannes Hofer, 1688. *Bulletin of the Institute of the History of Medicine*, 2(6), 376-391.
- Assmann, J. (2011). *Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge University Press.
- Balczarevič, R., y Milić, M. (2021). Digital nostalgia: Marketing strategy for transforming the new into the old. *Megatrend revija*, 18(2), 63-76. <https://doi.org/10.5937/megrev2102063b>
- Becker, T., y Trigg, D. (2024). *The Routledge Handbook of Nostalgia*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003364924>
- Birken, J. (2024). Retro Gaming. En T. Becker y D. Trigg (Eds.), *The Routledge Handbook of Nostalgia* (pp. 535-547). Routledge.
- Bowman, N. D., Velez, J., Wulf, T., Breuer, J., Yoshimura, K., y Resignato, L. J. (2022). That Bygone Feeling: Controller Ergonomics and Nostalgia in Video Game Play. *Psychology of Popular Media*. <https://doi.org/10.1037/ppm0000382>
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.
- Caligari Games. (2019). *The Great Perhaps* (PC Game). Daedalic Entertainment.
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*. Routledge.
- Correa de Mello, F., y Martin Mastrocola, V. (2019). Identidade, nostalgia e memória afetiva no consumo de videogames retrô. *Interin*, 24(2), 154-172. <https://doi.org/10.35168/1980-5276.utp.interin.2019.vol24.n2.pp154-172>
- Cuff, S., y Terry, C. (2017). Nintendo's Retro Revolution. Commodified Nostalgia and the Virtual Console. En C. B. Hart (Ed.), *The evolution and social impact of video game economics* (pp. 15-30). Lexington Books.
- Demagog Studio. (2021). *Golf Club Nostalgia* (PC edition). Untold Tales.
- Dyer-Witheford, Nick; de Peuter, Greig (2009), *Games of empire: global capitalism and video games*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Erll, A., y Rigney, A. (2009). *Mediation, Remediation and the Dynamics of Cultural Memory*. Walter de Gruyter.
- Fordyce, Robbie (2020), "Play, History and Politics: Conceiving Futures Beyond Empire", *Games and Culture*, no. 16 (3), p. 294-304. <https://doi.org/10.1177/1555412020962430>
- Fousek Krobová, T., Janík, J., y Švelch, J. (2022). Summoning Ghosts of Post-Soviet Spaces: A Comparative Study of the Horror Games Someday You'll Return and the Medium. *Studies in Eastern European Cinema*, 0(0), 1-14. <https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071520>
- Gallagher, R. (2018). *Videogames, Identity and Digital Subjectivity*. Routledge.
- Gomel, E. (2014). *Science fiction, alien encounters, and the ethics of posthumanism: Beyond the golden rule*. Palgrave Macmillan.
- Goscilo, H. (2000). Style and S(t)imulation: Popular Magazines , or the Aestheticization of Postsoviet Russia. *Studies in 20th Century Literature*, 24(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.4148/2334-4415.1474>
- Harris, J. K. (2020). Pocket-Sized Archives: Classic Consoles, Consumed Nostalgia, and Corporate Rememory. *The Journal of Popular Culture*, 53(6), 1417-1434.
- Heineman, D. S. (2014). Public Memory and Gamer Identity: Retrogaming as Nostalgia. *Journal of Games Criticism*, 1(1), 1-24. <http://www.gamescriticism.org>
- Hutcheon, L. (2000). Irony, Nostalgia, and the Postmodern. En R. Vervliet y A. Estor (Eds.), *Methods for the study of literature as cultural memory* (pp. 189-207). Rodopi.
- Ivănescu, A. (2019). *Popular Music in the Nostalgia Video Game: The Way It Never Sounded*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-04281-3>
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
- Kapell, M. W., y Elliott, A. B. R. (2013). *Playing with the Past : Digital games and the simulation of history*. Bloomsbury.
- Kohonen, I. (2011). The Heroic and the Ordinary. En E. Maurer, J. Richers, M. Rüthers, y C. Scheide (Eds.), *Soviet Space Culture : Cosmic Enthusiasm in Socialist Societies* (pp. 103-120). Palgrave Macmillan.
- Kristensen, L. (2023). Gaming Eastern Europe: Production, Distribution and Consumption. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 1-7. <https://doi.org/10.1080/2040350x.2023.2149122>
- Leiderman, D. (2022). The Landscape of Durance: Utopianism and Eastern Europe in Video Games. *Russian Literature*, 129, 47-71. <https://doi.org/10.1016/j.ruslit.2022.02.001>
- Majkowski, T. Z., Kozyra, M., y Prokopek, A. (2023). The Call of Queue. PRL Heritage and Nostalgia in Contemporary Polish Game Culture. *Conference Proceedings of the 2023 DiGRA International Conference «Limits and Margins of Games»*. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1966/1965>
- Makai, P. (2018). Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia. *Humanities*, 7(4), 123. <https://doi.org/10.3390/h7040123>
- Malata, T. (2024). *Representation of Eastern Europe in videogames: a case study of "Stalker" and "Pathologic"* [MA Thesis]. Charles University.
- Mejía-Alandia, D. A. (2024). A Lantern Called Desire: Time Travel, Space Nostalgia, and Desiring-Machines in The Great Perhaps. En L. Vale Costa, N. Zagalo, A. I. Veloso, E. Clua, S. Arnab, M. Vairinhos, y D. Gomes (Eds.), *Videogame Sciences and Arts*. VJ 2023 (pp. 202-216). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-51452-4_15

- Mejía-Alandia, D. A. (2025). «Digital Content for a Generation that Will Live to Witness the End Times» Nostalgia and Social Change in Demagog Studio's Post-Apocalyptic Meta-Communication. *Games: Research and Practice*. <https://doi.org/10.1145/3716319>
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.
- Niemeyer, K. (2024). Digital Nostalgias. En T. Becker y D. Trigg (Eds.), *The Routledge Handbook of Nostalgia* (pp. 493-500). Routledge.
- Privalov, R. (2022). Space nostalgia: The future that is only possible in the past. *Baltic Worlds*, 15(1-2), 52-56.
- Privalov, R. (2023). *After Space Utopia: Post-Soviet Russia and futures in space* [Doctoral Dissertations, Södertörn University]. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1750044/FULLTEXT01.pdf>
- Rekšć, M. (2015). Nostalgia for Communism in the Collective Imaginations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 183, 105-114. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.852>
- Réti, Z. O. (2023). An Actually Existing Dystopia: Othering Eastern Europe and the Lived Experience of an Authoritarian Regime in Black: The Fall. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 85-97. <https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071523>
- Seiwald, R., y Wade, A. (2022). The Cold War Will Not Take Place: The Cold War in Non-Western Videogames. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 53-68. <https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071521>
- Siddiqi, A. A. (2010). *The red rockets' glare : spaceflight and the Soviet imagination, 1857-1957*. Cambridge University Press.
- Šisler, V., Švelch, J., Clybor, S., y Trhoň, O. (2023). Adapting contested national history for global audiences in Attentat 1942 and Svoboda 1945: Liberation. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 69-84. <https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071522>
- Sosa Castañón, G. (2024). The Market of Identity. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 7(2), 17-34. <https://doi.org/10.26503/todigra.v7i2.2392>
- Stage 2 Studios. (2014). *Lifeless Planet: Premier Edition* (Premier Edition). Serenity Forge.
- Starward Industries. (2023). *The Invincible* (PC edition). 11 bit studios.
- Suominen, J. (2007). The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. En Andrew Hutchison (Ed.), *The 7th International Digital Arts and Cultures Conference. The Future of Digital Media Culture*.
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10964.001.0001>
- Švelch, J. (2021). Promises of the Periphery : Producing Games in the Communist and Transformation-Era Czechoslovakia. En O. Sotamaa y J. Švelch (Eds.), *Game Production Studies* (Vol. 5, pp. 237-256). Amsterdam University Press. https://doi.org/10.5117/9789463725439_ch12
- Švelch, J., y Houška, J. (2023). Czech appeal: Use of local themes and settings by a national game industry. *Abstract Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games*.
- The Chinese Room. (2022). *Little Orpheus* (PC Game). Secret Mode.
- Vertical Robot. (2018). *Red Matter* (VR Game). Vertical Robot.
- Vertical Robot. (2022). *Red Matter 2* (VR Game). Vertical Robot.

Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., y Breuer, J. (2018). Video games as time machines: Video game nostalgia and the success of retro gaming. *Media and Communication*, 6(2), 60-68. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1317>

Abstract: This article reviews some of the cultural, socioeconomic, and ludological implications of digital nostalgia in post-communist narratives and representations in video games and virtual reality games produced both within and outside the territories that comprised the former Eastern Bloc. Following an interdisciplinary approach, this article examines various practices of digital nostalgization, as well as the transmission and preservation of cultural memory, manifested aesthetically, technologically, or through media. The aim is to offer an appreciation of the discourses, aesthetics, and politics of nostalgia present in some recent examples of video games that use representations of communist and post-communist societies or realities, through the exploration of their materialities, mythologies, and aesthetics. The article includes a case study on space nostalgia for which a close reading analysis has been carried out accompanied by a series of qualitative analyses according to the needs of the audiovisual discourses, gameplay, and format of each game, conducting, among others, thematic, cultural, and aesthetic analyses

Key words: nostalgia - post-communism - video games - national memory - popular culture

Resumo: Este artigo revisa algumas das implicações culturais, socioeconômicas e ludológicas da nostalgia digital em narrativas e representações pós-comunistas em videogames e jogos de realidade virtual, produzidos tanto dentro quanto fora dos territórios que compunham o antigo Bloco do Leste. Seguindo uma abordagem interdisciplinar, o artigo examina diversas práticas de nostalgização digital, bem como a transmissão e preservação da memória cultural, manifestadas esteticamente, tecnologicamente ou através da mídia. O objetivo é oferecer uma apreciação dos discursos, estéticas e políticas da nostalgia presentes em alguns exemplos recentes de videogames que utilizam representações de sociedades ou realidades comunistas e pós-comunistas, explorando suas materialidades, mitologias e estéticas. O artigo inclui um estudo de caso sobre a nostalgia espacial, para o qual foi realizada uma análise de leitura atenta, acompanhada de uma série de análises qualitativas de acordo com as necessidades dos discursos audiovisuais, jogabilidade e formato de cada jogo, realizando, entre outras, análises temáticas, culturais e estéticas.

Palavras-chave: nostalgia - pós-comunismo - videojogos - memória nacional - cultura popular

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
