

**Antonio César Moreno Cantano, 2024.
*Geopolítica internacional,
tecnonacionalismo y digital games.*
Valencia, Editorial Tirant, 2024, 244 págs.**

Alberto Venegas Ramos

<https://dx.doi.org/10.5209/hics.102669>

El libro *Geopolítica internacional, tecnonacionalismo y digital games* de Antonio César Moreno Cantano es una contribución fundamental tanto para los estudios sobre videojuegos como para la disciplina de las relaciones internacionales. Su principal aporte radica en demostrar que los videojuegos no son meramente productos de entretenimiento, sino que también funcionan como herramientas de diplomacia cultural, propaganda política y construcción de identidades nacionales.

Desde el punto de vista del estudio del videojuego, la obra amplía el enfoque tradicional al analizar cómo los estados y actores políticos los utilizan para moldear percepciones históricas y geopolíticas. En lugar de considerar los videojuegos como simples productos comerciales, el texto los presenta como medios con un fuerte impacto ideológico, capaces de influir en la memoria colectiva y en la construcción del nacionalismo digital. Casos como los videojuegos históricos en Turquía, las narrativas patrióticas en China y la memoria del dolor en Taiwán y Corea del Sur ilustran cómo esta industria puede reforzar o desafiar discursos políticos dominantes.

En el ámbito de las relaciones internacionales, el libro aporta una visión novedosa al integrar los videojuegos dentro de las estrategias de poder blando (*soft power*) y tecnonacionalismo. Los videojuegos se han convertido en un instrumento clave en la proyección de la identidad nacional y en la competencia geopolítica entre estados. Países emergentes y potencias globales emplean este medio para influir en la percepción de conflictos históricos y actuales, promover valores nacionales y generar cohesión social en torno a determinadas narrativas.

Además, el análisis comparativo de diferentes regiones —desde el Sur Global hasta la Unión Europea— permite entender cómo el uso político del videojuego varía según el contexto histórico, político y cultural de cada país. Mientras algunos estados lo utilizan para reforzar su legitimidad interna y proyectar poder hacia el exterior, otros buscan generar conciencia sobre traumas históricos o legitimar su papel en la geopolítica mundial.

El primer capítulo, dedicado a la representación de la gran Turquía en formato interactivo, estudia como los videojuegos, para reforzar el nacionalismo digital, promueven una narrativa neo-otomana con el objetivo de legitimar la política exterior del actual gobierno. Se examina cómo el gobierno de Erdogan ha empleado la memoria histórica en diferentes videojuegos para fortalecer la identidad nacional. La batalla de Galípoli, el expansionismo turco en Siria y la visión de un pasado glorioso del Imperio otomano son elementos clave en esta estrategia. Moreno Cantano destaca videojuegos como *Nusrat*, que glorifica la resistencia turca en la Primera Guerra Mundial, y *Adalet Namluda*, que justifica las intervenciones militares en Siria.

El segundo capítulo está dedicado a la representación de la guerra digital en China mediante la glorificación del pasado y la defensa de una visión geopolítica favorable a los intereses del gobierno actual. De hecho, China emplea los videojuegos recurrentemente como herramientas de educación patriótica y propaganda estatal para fortalecer su narrativa histórica y geopolítica. El gobierno promueve regularmente campañas de educación a través de videojuegos que refuerzan la memoria de la humillación nacional, especialmente en la guerra Sino-Japonesa. Moreno Cantano explora con acierto cómo títulos populares en China incorporan códigos geopolíticos y propaganda que refuerzan la ideología del Partido Comunista Chino (PCC), buscando moldear la percepción de los ciudadanos sobre la historia y los conflictos actuales. Un tema al que el autor le ha dedicado una obra en solitario, *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China* (Ediciones Complutense, 2021).

El tercer capítulo pone su foco en India y en cómo este país usa los videojuegos para reforzar su identidad nacionalista y su proyección global, vinculando su pasado hindú con su actual estrategia geopolítica. El gobierno de Narendra Modi está llevando a cabo una agenda tecnonacionalista que promueve la cultura hindú y el papel histórico de India en el mundo. Los videojuegos son una herramienta más dentro de esta política, en la que se presentan relatos que refuerzan la supremacía cultural y geopolítica del país.

El cuarto capítulo, complementario del anterior, observa las respuestas a este tecnonacionalismo indio desde países cercanos y relacionados históricamente con él, como Pakistán, Bangladesh y Sri Lanka. Estos

tres países emplean videojuegos para fortalecer discursos nacionalistas, justificar conflictos históricos y legitimar instituciones militares. Pakistán utiliza videojuegos para exaltar el papel del ejército y fomentar un sentimiento patriótico en la población. Bangladesh recurre a la tecnología para narrar su historia de independencia y consolidar su identidad nacional. Y Sri Lanka, aunque en menor medida, también introduce elementos de tecnonacionalismo en su producción cultural digital.

El capítulo 5 está dedicado a la memoria de los traumas colectivos sufridos en Taiwán y Corea del Sur durante el siglo XX. En él, Moreno Cantano ofrece otra perspectiva del videojuego y las relaciones internacionales: su uso como herramientas de memoria histórica y justicia transicional. En Taiwán, se han desarrollado videojuegos que recuerdan el período del Terror Blanco (1947-1987), cuando el país estuvo bajo los efectos de una ley marcial cuyo objetivo era la represión de los disidentes políticos. En Corea del Sur, los videojuegos abordan eventos como la masacre de Jeju y el tema de las “chicas de consuelo” explotadas por el ejército japonés durante la Segunda Guerra Mundial. Estos títulos buscan sensibilizar a la sociedad y a las nuevas generaciones sobre estos episodios dolorosos tratando de ofrecer justicia y reparación a la sociedad que sufrió estos episodios traumáticos.

El sexto capítulo nos devuelve a los usos más tradicionales del videojuego dentro de la geopolítica, la glorificación de un pasado, la legitimación de acciones en el interior y el exterior y la promoción del país en base a los parámetros del *soft power*. Herramientas de las que hace también uso Irán. Irán utiliza los videojuegos para fortalecer el nacionalismo digital, glorificar su pasado y contrarrestar la narrativa occidental. Los videojuegos en Irán funcionan como herramientas de propaganda y defensa ideológica. El gobierno actual promueve, de hecho, títulos que exaltan la herencia persa, celebran a los mártires de la revolución islámica y refuerzan la retórica antioccidental. También se emplean en el marco de la *soft war*, una estrategia cultural para contrarrestar la influencia de Occidente en la juventud iraní.

En este mismo marco se estudia el conflicto israelí-palestino, el capítulo 7. El conflicto entre Israel y Palestina también se ha trasladado al mundo de los videojuegos, donde cada bando busca reforzar su narrativa y legitimidad a través del uso de la cultura digital interactiva. Israel emplea videojuegos para defender su postura en el conflicto y difundir su versión de los hechos a nivel internacional. Palestina, por su parte, usa videojuegos para denunciar la ocupación y presentar su lucha como una causa legítima. Títulos como *Layla y la sombra de la guerra* (2016), desarrollados por un estudio compuesto de palestinos, generó un fuerte debate entre instituciones y comunidades israelíes y palestinas, ya que presentó el conflicto desde la perspectiva palestina con la intención de influir en la opinión pública.

El último capítulo, el capítulo 8, mira a Europa y su posible tecnonacionalismo. Según Moreno Cantano la Unión Europea enfrenta desafíos en la regulación de los videojuegos como herramientas políticas y en la construcción de una identidad supranacional. Mientras algunos países dentro de la UE han explorado el uso de videojuegos para promover valores europeos, el bloque también enfrenta amenazas derivadas de la instrumentalización política de estos. El autor estudia aquí diferentes iniciativas que buscan construir una identidad común a través del entretenimiento digital, pero también se advierte sobre los riesgos de su manipulación con fines propagandísticos.

En conclusión, este texto es una referencia indispensable para comprender el papel de los videojuegos en la política internacional contemporánea. Su enfoque interdisciplinario, que combina estudios de videojuegos, historia y relaciones internacionales, permite entender cómo las narrativas digitales pueden moldear ideologías, identidades y conflictos en el siglo XXI. Este hecho es especialmente cierto en nuestro idioma, donde la obra de Moreno Cantano se alza como un referente indiscutible para este campo de estudio interdisciplinar tan prometedor: la cultura visual digital contemporánea y sus usos políticos.