

Moreno Cantano, Antonio César (2021): *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China*. Madrid: Ediciones Complutense, páginas 154, ISBN 978-84-669-3744-3

La presente obra persigue tres objetivos principales. El primero es analizar cómo los diferentes organismos educativos y culturales del país, especialmente desde la campaña de Educación Patriótica de Jiang Zemin, han utilizado el formato de los videojuegos para favorecer el nacionalismo y reescribir el pasado. En segundo lugar, el autor trata de enlazar el protagonismo creciente del videojuego chino con las estrategias de gobernanza global del país desde el ascenso al poder de Xi Jinping. Por último, el libro estudia cómo se vertebra y controlan las narrativas de cualquier videojuego que pueda criticar las señas identitarias chinas.

En el primer capítulo, Antonio César Moreno recuerda cómo las efemérides pretéritas han sido reactualizadas en China a través de los nuevos formatos y canales tecnológicos, entre ellos los videojuegos. Como botón de muestra, el videojuego *King of Glory*, publicado en 2015, se convirtió en dos años en el título para móviles más rentable del mundo. Muchos de los videojuegos aparecidos en China en los últimos años, de temática histórica, tienen un fuerte tono nostálgico y están diseñados para provocar la simpatía cultural, el anhelo por las propias raíces y la búsqueda de la identidad. Estos videojuegos tienen la capacidad de promocionar en el extranjero la cultura nacional a través de reglas y mecánicas que son comunes para cualquier creación interactiva. El videojuego, por tanto, se ha convertido en una de las principales industriales culturales para la promoción del nacionalismo y la proyección de una imagen positiva de China en el exterior. En este llamado nacionalismo neotecnológico, el videojuego no solo fomenta esta corriente identitaria a través de sus contenidos y discursos, sino también mediante las leyes y políticas que lo rodean y que revelan también su importancia económica.

El segundo capítulo se centra en la memoria de la guerra sino-japonesa, en cómo a partir de los años ochenta se intensifica en el país un discurso nacionalista antijaponés y, en general, en contra de lo extranjero. China promueve desde entonces un nacionalismo asertivo a través de la propaganda política, ante la necesidad de un nuevo marco de ideas que facilite la consolidación del Partido Comunista y el apoyo de la población. Promover la educación patriótica sobre el principio de la resistencia del país a la agresión extranjera se convierte en un aspecto clave de esta nueva propaganda nacionalista. Esta campaña se perpetúa con la construcción de varios museos en los años 80 y 90. A principios del presente siglo, padres, profesores y otras instituciones consideraban el videojuego como una forma de adicción, pero el Gobierno tomó carta en el asunto y reguló este mercado tecnológico para aprovechar los beneficios económicos que generaba y, al mismo tiempo, impulsar su propia industria nacional. Desde entonces, los temas nacionalistas han ocupado un papel preponderante en las grandes producciones de videojuegos, que han recogido las directrices ideológicas de las autoridades.

De cómo China se ha servido de la tecnología, especialmente del videojuego, para mostrar una imagen atractiva de su pasado, su desarrollo y su forma de vida, da cuenta el tercer capítulo. El autor desgana cómo a través de las narrativas oficiales, muchas de ellas de carácter revisionista, se instauran discursos que justifican los movimientos geoestratégicos del país en la actualidad. La industria del videojuego generó casi 37 billones de dólares de beneficios en 2019 y ha permitido el desarrollo de grandes compañías como Tencent Games, quien gracias a inversiones extranjeras y acuerdos comerciales está presente en algunas de las empresas de videojuegos más importantes del planeta, como Ubisoft o Square Enix. Dicha compañía está prestando un servicio político al Partido Comunista, pero como contraprestación el Gobierno no limita sus prácticas monopolísticas mientras impone restricciones a empresas extranjeras que quieren participar en el país.

El cuarto capítulo pone sobre la mesa el interrogante de si China puede conseguir la gobernanza global tecnológica salvaguardando sus señas de identidad culturales, a pesar de la permeabilidad y apertura implícita del mundo de internet y de las creaciones digitales. El texto muestra cómo el gigante asiático no ha descuidado los controles internos de Internet y ha establecido también un rígido corpus de normativas relativo a la publicación de juegos digitales, lo que ha provocado que muchas producciones foráneas no hayan podido comercializarse en este país. Moreno Cantano recuerda que los videojuegos aportan un nuevo elemento de relevancia a las protestas sociales, al acercar a la población la interactividad. En efecto, los videojuegos pueden tratar problemáticas reales, con narrativas de un importante significado político, social o económico, generando debate, controversia y discusión a través de la experiencia de juego o de su proyección en las redes. En este sentido, el libro se detiene particularmente en las manifestaciones de Hong Kong y en los videojuegos que han recogido algunas de las proclamas del movimiento de los paraguas amarillos, así como en la rápida reacción

del gobierno chino, censurando estas producciones culturales o respondiendo con otras creaciones con un marcado discurso oficial.

En definitiva, *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China* constituye un ejercicio de análisis fundamental para entender la importancia del videojuego en el contexto actual, y en cómo el gigante asiático ha puesto en marcha toda su maquinaria estatal para sacar rédito político y económico de este potente artefacto cultural. Absolutamente recomendable.

Isaac López Redondo
Universidad de Sevilla
ilopez6@us.es