

## Moreno Cantano, Antonio César (2024) *Geopolítica internacional, tecnonacionalismo y digital games*, Tirant Humanidades, Valencia, ISBN 978-84-1183-743-9 240 pp

Pablo Sapag M.

Universidad Complutense de Madrid ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/hics.98684>

Sin necesidad de citarlo, el prolífico y siempre actualizado profesor e investigador Moreno Cantano viene a refutar, con esta nueva entrega sobre los videojuegos, aquella ya añosa premisa de McLuhan de que el medio es el mensaje. Productos de este tipo hay en todas partes. Lo que cambia son los mensajes persuasivos que circulan por los mismos, siendo de signo opuesto los que se mueven en los de un Occidente Colectivo vergonzante de su pasado y descreído en materia religiosa, que los que lo hacen por los del Sur Global.

Como deja claro el título de la obra, este último se reivindica a partir de un tecnonacionalismo digital que no solo no se enfrenta ni cuestiona a Dios o las múltiples manifestaciones religiosas, sino que las reivindica, incorporándolas a la identidad nacional. He ahí una manifestación capital de la tremenda fractura geopolítica de nuestro tiempo, vaticinada hace ya tres lustros en el imprescindible *Blind Spot. When Journalists don't get religion* editado por Marshall, Gilbert y Green Ahmanson. Como el texto que nos ocupa, esa obra demostró cómo la Historia de la Comunicación Social y sus diversas especializaciones (Historia del Periodismo, de la Propaganda y –¿por qué no?– de los videojuegos) es capaz de describir y analizar no solo los fenómenos que les atañen directamente. También la Historia general y, en este caso, la Historia del Tiempo Presente de unas relaciones internacionales mutando rápidamente hacia un orden multipolar con nuevas/viejas potencias que desde el Sur Global desafían, tácticamente juntas o enfrentadas entre sí, la hegemonía del decadente Occidente Colectivo.

Lo anterior queda evidenciado por el contraste entre los primeros seis capítulos del libro y los dos últimos, en los que se deduce cómo en materia temática los productos video lúdicos occidentales están a otra cosa. Si en el Sur Global, y como demuestra, por ejemplo el videojuego chino Honour of Kings, la identidad ciudadana se potencia por la glorificación del pasado y su particular utilización con fines persuasivos, en el campo occidental y muy particularmente en el espacio de la Unión Europea, predomina el individualismo antimilitarista, la reivindicación de identidades sectorializadas y de consumidores/activistas singularizados. Todo ello junto al revisionismo extremo y flagelante del propio pasado, siendo el de España, un caso emblemático.

Lo anterior conecta con la siempre candente cuestión palestina. El obligado sentimiento de culpa europeo se convierte, sin embargo, en el ariete propagandístico al rescate de su creación, el muy occidental Israel y la ideología sionista que lo sostiene. De alguna manera se compensa así la ineficacia propagandística sionista-israelí, que nunca judía ni semita, como se pretende desde la propaganda semántica, la censura y la ignorancia. Fracaso persuasivo sionista que responde, como alude el citado en el libro Xavier Abu Eid, a una avasalladora realidad factual imposible de justificar. Frente a eso solo queda distraer la atención con videojuegos de factura europea que tanto como arrojan luz sobre la secular barbarie antijudía que desencadenó el holocausto, sirven de coartada a una ocupación de Palestina y otros territorios de la Siria Natural cuyo reguero de muerte y destrucción la “hasbara” es incapaz de hacer olvidar.

El término, que es la fórmula israelí para enmascarar la propaganda de Estado indirecta, eso que en los países de lengua inglesa y cultura protestante se llama public diplomacy, es solo uno de los muchos conceptos a los que el libro presta atención. Se convierte así la obra de Moreno Cantano en un glosario de más o menos nuevas acepciones imprescindibles para acercarse a la geopolítica actual y a la expresión de la misma a través de medios como los videojuegos. Así, nos aclara qué es el apptivismo, el tecno-socialismo o el contrajuego. Junto a ellos, conceptos más complejos y que el autor disecciona con precisión. Desde el ya manido “poder blando” de Nye, a otros más recientes, poliédricos o desconocidos fuera de sus espacios naturales. Es el caso de “justicia transicional”, “cultura del martirio”, “guerra blanda”, “poder simbólico” y, muy especialmente, los conectados entre sí de “musealización de la historia” y “media memory”. Ambos remiten a ese doble oxímoron que es la “memoria histórica colectiva”, tan en boga y a la vez tan antigua. Como revela Moreno Cantano, pura transfusión y unanimidad y contagio propagandísticas, por mucho que los mensajes adquieran una circulación transmedia, desde los videojuegos a los museos interactivos, pasando por otros canales más o menos recientes, como las redes sociales o los monumentos. Medios disponibles para todos,

como revela el caso de un Bangladesh al que su pobreza extrema no le impide explotar las nuevas tecnologías en su lucha propagandística con Pakistán por imponer una determinada memoria mediática.

Lo anterior sugiere una reflexión final. Por ausencia, el libro evidencia la pérdida de peso geopolítico de América Latina pese (o justamente por) pertenecer a un Sur Global con poderosos actores –China, India, Irán– con los que difícilmente puede competir en ninguno de los capítulos en los que el libro desglosa la capacidad de poder, siendo el cultural, posiblemente, el más relevante. Ello por la incapacidad de las elites latinoamericanas de abrazar las civilizaciones autóctonas y de esa manera construir una verdadera identidad mestiza en la que el componente occidental tendría un peso mucho menor. Salvo *Reconstrucción*, sobre el conflicto guerrillero en Colombia, apenas hay más menciones a América Latina en las 240 páginas de un libro de divulgación indispensable para entender a través de los videojuegos la geopolítica actual.