

Moreno Cantano, A.C. (2021). *Tecnacionalismo, guerra digital y videojuegos en China*. Ediciones Complutense, 153 pp.

JUAN ANDRÉS GASCÓN MALDONADO *

Con un origen casi paralelo al desarrollo de ordenadores y la globalización de la información vía internet, los videojuegos, especialmente en los últimos años, se han convertido en espacio creativo y producto cultural cada vez más abordado desde diferentes disciplinas. Las Relaciones Internacionales no serían una excepción pues, con videojuegos cada vez más elaborados, con narrativas más complejas, críticas, y con una difusión global con alcance de miles de millones de usuarios, existe cada vez más interés en su potencial divulgativo y performativo de ideas, valores o principios políticos, éticos o culturales. Su carácter discursivo, su estética animada digitalmente, así como su popularidad y variedad de formatos o consolas, entre otros factores, han conseguido que los videojuegos pasen de un mero bien lúdico de consumo privado a un elemento de utilidad en diferentes estrategias de política exterior y poder blando, especialmente en el espacio de Asia-Pacífico.

De esta manera, no solo productos literarios y cinematográficos están siendo instrumentalizados desde la política pública, como lo vienen haciendo desde hace décadas, sino ahora también los videojuegos; convertidos en verdaderos instrumentos propagandísticos, reivindicativos, críticos o herramientas diplomáticas. En efecto, para estados

debutantes a una mayor hegemonía, como lo es la República Popular China, los videojuegos han sido incorporados a estrategias de gestión política, interna y exterior, fenómeno que amerita un estudio más detallado.

Ante esta necesidad y profundizando en este tema, nos llega la obra *Tecnacionalismo, guerra digital y videojuegos en China* de Antonio Moreno, la cual nos permite introducirnos en el mundo de los videojuegos desde la mirada geopolítica de China, su estrategia de difusión y propaganda en este mundo digital y las contiendas e intereses político económicos que atraviesan su producción. El autor, doctor en Historia Contemporánea y profesor asociado en el Departamento de Relaciones Internacionales de la Universidad Complutense de Madrid, nos entrega una obra de increíble detalle y un fascinante recorrido por la instrumentalización y valoración de los videojuegos como parte de la ambición de poderío tecnológico de China.

La obra se divide principalmente en cuatro capítulos, acompañados de un prólogo, una introducción y las pertinentes conclusiones; centrándose cada uno en una dimensión o perspectivas concretas sobre el rol de los videojuegos en la sociedad y política china, su apreciación dentro de las estrategias de un acérrimo

* Juan Andrés GASCÓN MALDONADO, Universidad Autónoma de Madrid. Contacto: jagasconm@gmail.com.

tecnonacionalismo y el desenvolvimiento de la industria en medio de una *guerra digital* contra los posibles adversarios y enemigos del país, dentro o fuera de él.

El prólogo, redactado por David García Cantalapiedra, conocido y *colega* del autor, precisamente nos resalta el carácter innovador, y un tanto inédito, del enfoque de la obra en el ámbito de las Relaciones Internacionales pues, a pesar del creciente interés que está suscitando este fenómeno, lo cierto es que a nivel de la disciplina y la academia hispanohablante no ha sido un tema del cual puedan encontrarse muchas contribuciones. En efecto, nos permite apreciar la presentación de un libro cuya temática, que en algunas ocasiones pasa *desapercibida*, realmente puede reflejar muchos de los elementos más importantes de cómo el mundo digital y la tecnología se entremezclan con las aspiraciones y desafíos geopolíticos.

La introducción plantea una elocuente descripción sobre la utilidad pedagógica de los videojuegos para entender determinadas realidades, como lo pueden ser la política internacional, la historia, la guerra o la economía. El autor comenta esta virtud de los videojuegos como un atributo que no se limita a su carácter lúdico o como herramienta docente, sino por su potencial *performativo* a la hora de generar, desde lo digital, una *cultura* o *conciencia* colectiva. Dicho de otra forma, no es solo un producto que ilustra una realidad política o acerca un escenario internacional a través de un lenguaje digital más accesible, sino que genera o difunde apreciaciones ideológicas, imágenes referenciales y discursos aprendidos sobre determinados temas.

De esta manera, abarcando un amplio e interdisciplinario espectro de autores, Antonio Moreno nos introduce al mundo de

los videojuegos desde las propias discusiones de la disciplina, los giros interpretativos y estéticos, así como su rol como “artefacto comunicativo”. Para ello, nos presenta tres objetivos principales desde los cuales pretende analizar cómo organismos públicos chinos utilizan los videojuegos en campañas políticas y propagandísticas, cómo el auge de la industria en el país está ligada a estrategias de política exterior, especialmente desde el ascenso de Xi Jinping, y cómo se orientan y controlan las narrativas que componen los videojuegos ante las voces y posturas críticas en escenarios de tensión y conflicto, como los que han suscitado en el Tíbet o Hong Kong.

El primer capítulo, *La reconstrucción del pasado en China: teoría y práctica a través de los videojuegos*, demuestra en sus diferentes epígrafes el manejo del autor de trabajos realizados por otros autores, tanto occidentales como autóctonos, sobre la incorporación de los videojuegos y producciones culturales similares a las estrategias del Partido Comunista Chino en su afán por generar un nuevo sentimiento nacionalista, por ejemplo, desde la dirección de autoridades como Jiang Zemin en las campañas de educación patriótica. Esta iniciativa tecnológica y discursiva es la que nos da un primer vistazo a la conformación de lo que la obra destaca como “nacionalismo digital”, conformado por narrativas que reinventan o recuperan héroes y heroínas clásicos de la historia y folklore chino, para representarlos en formatos lúdico educativos que buscan fortalecer el sentido de pertenencia de la población, especialmente los más jóvenes, al país, su historia y cultura.

Las diferentes narrativas fusionan los elementos mitológicos, legendarios y místicos para unirlos a escenarios fantásticos y alusiones a las artes marciales y las tradiciones artísticas chinas, conformando lo que se conoce como el mundo del *jianghu*. Esta

producción ha traído entregas como *Kings of Glory*, uno de los títulos para móvil con más de ochenta millones de descargas y entre los más rentables del mundo, recuperando héroes de la época de los *tres reinos*, u otras entregas como *Black Myth: Wukong* basado en la leyenda del rey mono y *The Rewinder*, basado en el folclore del inframundo chino.

El segundo capítulo, *Nunca olvidas la humillación nacional, la recreación videolúdica de la guerra sinojaponesa (1931-1945)*, parte de los elementos presentados en el anterior capítulo para demostrarnos uno de los aspectos más claro de estas iniciativas de propaganda digital: la creación de una narrativa de acentuado tinte antijaponés, basada en una reivindicación de los hechos sucedidos entre 1931 y 1945, cuyo escenario de mayor tensión por excelencia será la Masacre de Nankín. Hecho histórico todavía en debate entre los círculos japoneses y chinos; afirmando los últimos la pérdida de 300.000 vidas a manos del Ejército Imperial Japonés.

Este capítulo permite trazar la trayectoria de este sentimiento antijaponés desde el legado y memoria más cercano a los hechos como lo fue la época maoísta pero también por la reproducción de sus interpretaciones hasta el día de hoy, donde el gobierno actual promulga tal sentimiento por medio de diferentes narrativas, entre ellas los videojuegos. Esta doble estrategia de confrontación a lo externo y de unificación interna, comenta el autor, ha generado una gran ola de nacionalismo en la población, curiosamente en muchos jóvenes que no tuvieron contacto con la guerra ni sus efectos posteriores inmediatos, pero que tienen acceso a estos discursos en juegos como *Dead or Alive* o *Resistance War Online* que representan escenarios históricos e imaginarios actuales de confrontación con Japón.

Una narrativa y representación videolúdica que no se limita solo a entregas de videojuegos particulares sino también se ha expandido al desarrollo de aplicaciones interactivas en museos, bibliotecas y escuelas. Esta animadversión a lo japonés, aunado a la relación ambigua de Japón con su pasado imperial, mantiene la tensión entre ambas naciones ante el reconocimiento de un canon histórico de su pasado común y la representación de las relaciones actuales.

El tercer capítulo, *Gobernanza global y guerra tecnológica en China: el videojuego como instrumento de Soft Power*, recopila los hechos y conceptos de los capítulos anteriores sobre la política de protección del patrimonio cultural, las campañas de educación patriótica y el nacionalismo digital y los sitúa en un contexto geopolítico donde China aspira alcanzar el liderazgo tecnológico global.

Será, probablemente, para muchos lectores el capítulo más interesante porque permite situar estas estrategias ante un contexto más amplio de competencia internacional en el ámbito tecnodigital, principalmente, ante Estados Unidos. El capítulo nos relata el interés del gobierno de Xi Jinping en desarrollar este sector como uno de los pilares del plan estratégico *Made in China 2025*, siguiendo una estrategia global de “tecnosocialismo y capitalismo de estado” para 2035.

Una noción que atraviesa todos los proyectos de cooperación y desarrollo chino, desde planes internos hasta iniciativas como la Nueva Ruta de la Seda o, mejor conocida como la *Belt and Road Initiative*. Así, encontramos una de las demostraciones de poder blando más claras del sector, como lo son las inversiones y la expansión china en la industria internacional de videojuegos, sirviendo de herramientas propagandísticas

a la par que de censura del gobierno chino. No es casualidad que, como presentan las múltiples evidencias del libro, encontramos grandes industrias chinas como *Tencent* dominando o creciendo en la participación de empresas creadoras de videojuegos de gran renombre, como *Riot Games*, *Ubisoft*, *Epic Games*, *Activision-Blizzard* o *SEA*. El capítulo continúa con las dificultades y rivalidades que esta expansión china por las industrias digitales está generando, con potencias emergentes como la India o los gigantes tecnológicos tradicionales, impulsadas por las colosales ganancias que representan estos mercados, generando tensiones tanto entre compañías como entre países, como lo fue la *Guerra Comercial* en 2018.

Precisamente para ilustrar estos desafíos y tensiones, el autor presenta un cuarto capítulo, *Activismo digital: las protestas de Hong Kong a través del medio videolúdico*, donde desarrolla las dificultades del gobierno chino de armonizar su desarrollo tecnológico y su orientación ideológica con las crecientes demandas de libertad de expresión, así como la aparición de múltiples voces críticas y directamente desafiantes al régimen.

En capítulos anteriores se habló de la censura a eventos como las protestas en Tiananmén en 1989 para demostrar esta dificultad, pero el cuarto capítulo destaca las protestas de Hong Kong que tuvieron lugar en los últimos años como un escenario de disputa para el control de las producciones videolúdicas, por un lado, el régimen chino y, por otro, los activistas hongkoneses. Esta disputa localizada supone una “piedra en el zapato” en la reproducción de un discurso oficial y homogéneo de la sociedad china, donde encontramos una contienda discursiva en básicamente todos los medios de difusión y producción de contenido; videojuegos como *Yellow Umbrella*, popularizado por los activistas

hongkoneses, es una muestra de ello, a la par de recibir respuestas por el gobierno chino generando sus propias aplicaciones.

Con una gran alusión a documentos jurídicos, intergubernamentales, casos de otras regiones y declaraciones oficiales, el autor nos muestra la progresiva utilización de lo videolúdico en las protestas. Por ejemplo, como activistas utilizaron diferentes juegos, desde *Animal Crossing* hasta *Pokemon Go* como medios de difusión de las protestas, generando mayor censura de Pekín, lo que supuso problemas con las productoras de los juegos y puso a prueba la capacidad del gobierno de tratar con protestas *digitalizadas* y evitar la *intromisión* exterior, todo ello en un episodio de desafío a la legitimidad del régimen ante las demandas de democratización y transparencia.

Las conclusiones, concretas pero muy completas, resumen los argumentos sobre la importancia de estudiar los alcances y potenciales de la industria y el mundo digital en el ámbito político, no sólo a nivel interno sino también en el diseño de estrategias de política exterior y gobernanza global, donde los discursos patrióticos se fortalecen con medios digitales en un nuevo fenómeno de *tecnonacionalismo* donde los videojuegos están siendo un eslabón cada vez más importante. En definitiva, la obra de Antonio Moreno presenta con pulcritud y detalle el rol de los videojuegos y su industria como parte de un fenómeno tanto tecnológico como ideológico que desde su evolución y valoración en las agendas institucionales de una potencia debutante como China, representa muy bien las características de la política en un siglo XXI, transversalmente digital e interconectada. ●

RELACIONES INTERNACIONALES

Revista académica cuatrimestral de publicación electrónica
Grupo de Estudios de Relaciones Internacionales (GERI)
Universidad Autónoma de Madrid, España
<https://revistas.uam.es/relacionesinternacionales>
ISSN 1699 - 3950

 facebook.com/RelacionesInternacionales

 twitter.com/RRInternacional



FECYT-388/2022
Fecha de certificación: 01/03/2022
Válido hasta: 02 de julio de 2023