



Jugando con Tsun Tzu

Guerra, cultura y adoctrinamiento

Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China

ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO

Madrid, Eds. Complutense, 2021

156 páginas

ISBN 978-84-669-3744-3

por JOSE ANTONIO MOYA MARTÍNEZ

Graduado en Ciencias Políticas y de la Administración por la Universidad Complutense.



Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China es un ensayo de carácter divulgativo. El autor es Antonio César Moreno Cantano, doctor en Historia Contemporánea por la Universidad de Alcalá de Henares y profesor universitario; ha participado en diferentes grupos de investigación. Entre las líneas de investigación de este autor se puede encontrar una, pionera en la literatura académica española, cuyo objetivo es la investigación de la realidad internacional a través del ocio videolúdico (videojuegos).

En todos sus ensayos recientes aborda de manera crítica la significación del videojuego como un artefacto cultural y, más concretamente, investigan de manera rigurosa las potencialidades educativas y representativas de la problemática internacional a través del videojuego.

En *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China*, Moreno, realiza un análisis sobre las implicaciones memorísticas y geopolíticas del videojuego en China, mediante una metodología fundamentalmente cualitativa y dividida en tres grandes ejes (histórico, geopolítico-geoeconómico y cultural). Esta metodología es fundamental debido a que el autor realiza un enorme esfuerzo por recoger fuentes y análisis individuales para, con ellos, formar un corpus analítico que hilvana a la perfección. La unión de todos estos factores es tal que en toda la obra subyace una idea de la que ya Sun Tzu se hacía eco; los símbolos son el medio para hacer converger a las tropas, tienen la capacidad de mantenerlas unidas y esa unidad permitirá al ejército actual como un colectivo¹.

El punto de partida sobre el que se construye el libro son los dos primeros capítulos debido a que en éstos son el basamento de la obra. En estos capítulos, el ensayo desarrolla cómo se construye la identidad a través de una actualización histórica (que a su vez la hace más atractiva tanto a un público externo como interno) por parte de las autoridades chinas y cómo esta identidad se enmarca en un nacionalismo digital.

En el capítulo primero, el autor pone de relieve elementos fundamentales para poder comprender la lógica subyacente en el libro. Para ello trata el nacionalismo neotecnológico que está desarrollándose en China y cómo ha permitido al videojuego ser una industria cultural de gran importancia, indicando, ya en el año 2000, Zemin manifestó que el Partido Comunista de China (PCCh) debía guiar a los jóvenes a través de internet. En este punto hace una revisión aunando conceptos como el nacionalismo digital y la identidad a la vez que introduce dos ideas que nos acompañarán durante todo el texto: el videojuego histórico se presenta como un elemento al servicio del nacionalismo favoreciendo la reescritura del pasado y, que el videojuego estará instrumentalizado políticamente para favorecer tanto al nacionalismo como a las necesidades de reclutamiento del ejército. Aunque, es fundamental entender que al contrario de lo que ocurre con los videojuegos de carácter occidental, los videojuegos chinos centran su argumentación en el sacrificio de la nación como el valor supremo. Termina el capítulo enlazándose con el siguiente a través de la idea de que la reconstrucción del pasado se presenta como una forma de identidad.

El segundo capítulo ya en su título es una completa declaración de intenciones; “Nunca olvides la humillación nacional: la recreación videolúdica de la guerra sino-japonesa”. Es una declaración de intenciones debido a que Moreno desarrolla aquí la idea que presentó en el capítulo anterior y la vincula sin titubeos al escenario geopolítico mientras que, por la propia vertebración sobre el eje identitario - memorístico, trasciende la falsa dicotomía entre interior y exterior: el recuerdo tiene una importancia de legitimación geopolítica, así como interna en la propia reafirmación del PCCh. ¿Sobre qué se basa ese círculo de legitimación? Principalmente, en mitos de victimización y calumnia que se focalizan en la guerra sino-japonesa a raíz de las políticas revisionistas del país insular

¹ Sun Tzu (2016)

que fomentaron en buena medida (junto a las campañas nacionalistas del gobierno) a generar en el campo videolúdico un verdadero movimiento extremista como es la cultura Fenqing.

Ahora bien, la instrumentalización del videojuego no es una herramienta aislada (aunque sí un canal de difusión privilegiado) en la construcción de esa memoria, sino que, como indica en este mismo capítulo, la narrativa coherente se construye desde diferentes fuentes; desde espacios físicos a bibliotecas virtuales. Todo ello para transmitir una sensación de recuerdo colectivo que presenta la guerra con Japón enmarcada como una resistencia global contra el fascismo: esta idea genera un círculo vicioso de legitimidad.

Llegados a este punto el autor reflexiona sobre la toma en conciencia, por parte de las autoridades chinas, del factor cultural de los videojuegos y cómo, especialmente, los online tienen un factor de socialización. Aquí se significan ideológicamente los videojuegos y, se presenta el traslado de las tensiones de la agenda geopolítica china para lo que el doctor Moreno lo ejemplifica a través de estudios de caso como *Resistance War Online* o *Glorious Mission*.



Captura de pantalla de *Glorious Mission* (Giant Interactive Group, 2012)

Esta instrumentalización del pasado para legitimar la geopolítica china, especialmente anti japonesa auspiciado por entes públicos da paso al capítulo tres.

En este tercer capítulo, analiza el papel de la diplomacia cultural que China está llevando a cabo vinculados tanto a la Nueva Ruta de la Seda (condicionada por el dilema de Malaca) como a su variante digital. Aunque esa ruta de la seda digital se fundamenta en el concepto de gobernanza de internet para lograr el dominio, sin olvidar al videojuego como una parte de esa ruta de la seda digital cuyo objetivo principal es posicionar la información como un campo de batalla. El videojuego se presenta como un canal donde combaten las narrativas occidentales, permitiendo así los discursos unidireccionales sobre el pasado como elemento de legitimación de los movimientos geoestratégicos actuales.

Dentro de esa estrategia son fundamentales los factores económicos, propagandísticos, culturales, políticos y de seguridad (especialmente en datos). En este capítulo, también se realiza un estudio del ecosistema empresarial, destacando el caso de Tencent; un beneficio económico del Estado y un valor cultural difundiendo la marca China. Estas empresas “sombrero rojo” están supeditadas a los intereses del Estado, por lo que tienen que supeditarse a ciertas condiciones como la facilitación de datos. Estos “pagos” de estas empresas (especialmente la protección de datos, la percepción de la instrumentalización del videojuego o la adquisición de otras empresas) han llevado a generar problemas geopolíticos con India o Estados Unidos; especialmente en el caso indio se analiza cómo se contraponen dos estrategias nacionalistas.

Terminar el capítulo con el conflicto entre EEUU (Apple) y China (Tencent) da cuenta de la instrumentalización del videojuego, algo para lo que es fundamental un control -al menos normativo- de facto porque este ocio como ya se ha indicado con anterioridad en todos los capítulos del libro trasciende lo económico.

El capítulo cuarto comienza precisamente con eso, con el control de la industria digital en China, ya que aún habiendo progresado el país, en términos económicos, la intención sigue perdurando: mantener a la opinión pública a favor de los lineamientos del gobierno y del PCCh con el objetivo de la unidad nacional a través del respeto del líder; el progreso sólo se alcanza a través de un fuerte liderazgo y, ese liderazgo también afecta a la gobernanza de internet. Moreno realiza también un estudio del corpus normativo, administrativo y los diferentes filtros que cualquier producción que quiera acceder al mercado, todo ello amparándose en el componente moralizante pero de facto, supone un bloqueo a la entrada de videojuegos.



Living in the unknown (Al Jazeera, 2020)

Otra idea fundamental que analiza en este capítulo es, precisamente, la contraposición a ese control del PCCh y del gobierno. El videojuego, como dispositivo cultural puede contribuir a difundir símbolos y dotarlos de un significado; se producen imaginarios y genera formas de protesta alternativas (en el ámbito virtual pero que puede plasmarse en el plano físico) que permiten dar una visibilidad (como en la experiencia interactiva *Living in the unknown*, analizada en este capítulo) gracias al componente empático y solidario, por su capacidad de generar debates transmedia y (re)simbolizar los símbolos. El combinar internet y el surgimiento de nuevas formas de contestación (que se responden con vigilancia y censura) ancladas en la radicalización democrática o el nacionalismo permiten el que se construyan demandas políticas comunes de uno u otro signo.

La capacidad del autor para realizar un análisis tan completo a raíz del estudio de caso es encomiable. En este ensayo el autor presenta procesos que llegan a ser inquietantes, desde un esfuerzo por aunar la literatura existente y, a través de un género que las teorías más clásicas de las relaciones internacionales no podrían explicar, especialmente, por el necesario esfuerzo en el aspecto emocional-identitario, lo que muestra que esta es obra transdisciplinar. Esta obra ha sido publicada en el momento oportuno ya que la pandemia ha puesto de relevancia el ocio videolúdico y, tanto el contexto nacional como el internacional destaca por el aumento de la atención a las instrumentaciones políticas. Si el lector de esta reseña desea introducirse en lo relacionado a videojuegos y relaciones internacionales o, si simplemente está interesado en leer un ensayo inteligente y explicativo de su época *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China* es una obra imprescindible que puede satisfacer al académico y a aquel que busque una lectura más divulgativa.

Esta reseña ha sido posible gracias a una copia que ha sido facilitada por el propio autor del texto.

Bibliografía

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

Sun Tzu (2016). *El Arte de la guerra*. Plutón Ediciones

