

Índice

| | |
|---|----|
| Prólogo | 9 |
| Introducción. Relaciones internacionales y <i>digital games</i> | 15 |
| Capítulo 1. La reconstrucción del pasado en China: teoría y práctica a través de los videojuegos | 27 |
| 1. IDENTIDAD Y NACIONALISMO DIGITAL | 27 |
| 2. EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO AL SERVICIO DEL NACIONALISMO | 32 |
| 3. LA INSTRUMENTALIZACIÓN POLÍTICA DE LOS VIDEOJUEGOS | 40 |
| Capítulo 2. «Nunca olvides la humillación nacional»: la recreación videolúdica de la guerra sino-japonesa (1931-1945) | 49 |
| 1. LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN EL IDEARIO NACIONALISTA CHINO | 49 |
| 2. ESPACIOS DE VICTIMIZACIÓN: DE LOS MUSEOS DE LA MEMORIA A LOS MEDIOS DIGITALES | 59 |
| 3. VIDEOJUEGOS BÉLICOS ANTIJAPONESES | 65 |
| Capítulo 3. Gobernanza global y guerra tecnológica en China: el videojuego como instrumento de <i>soft power</i> | 77 |
| 1. MARCO GEOPOLÍTICO Y TECNOLÓGICO | 77 |
| 2. TENCENT Y LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN LA ESTRATEGIA GLOBAL CHINA | 82 |

| | |
|---|------------|
| Capítulo 4. Activismo digital: las protestas de Hong Kong a través del medio videolúdico | 103 |
| 1. EL CONTROL DE LA INDUSTRIA DIGITAL EN CHINA: LOS VIDEOJUEGOS | 103 |
| 2. ACTIVISMO POLÍTICO DIGITAL EN LOS VIDEOJUEGOS: HONG KONG | 114 |
| Conclusiones | 133 |
| Bibliografía | 137 |