



Informe Semanal de POLÍTICA EXTERIOR

EDITADO POR ESTUDIOS DE POLÍTICA EXTERIOR, S.A.

Nº 1252 • 22 DE NOVIEMBRE DE 2021

China y los videojuegos | Conflicto en Bosnia

Cuba, por el cambio | Etiopía y los rebeldes

Otras energías renovables

CHINA

Xi Jinping contra los invasores

El mercado chino era una de las grandes esperanzas de expansión de la industria del videojuego, relanzada por la pandemia. El férreo control del gobierno en materia de licencias y contenidos, sin embargo, está levantando una nueva ‘muralla china’ contra la industria extranjera.

FORTNITE acaba de anunciar el cierre de sus servidores en China. La empresa estadounidense Epic Games, desarrolladora del videojuego, ha optado por cesar sus operaciones en el país asiático tras finalizar el periodo de prueba de la versión beta y no dar el siguiente paso, el lanzamiento del videojuego completo en su versión china. La causa del cierre son las bajas expectativas de rentabilidad que ofrecía el mercado local después de que las autoridades vetaran el lanzamiento de la edición internacional del juego. Culmina así el fracaso de uno de los videojuegos más exitosos en su asalto al mercado chino, y no solo por cuestiones económicas.

El motivo que esconde la caída de Fortnite en China es el férreo control sobre la industria del videojuego. El gobierno controla la entrada de muchos videojuegos en el país con dos argumentos que han

levantado una nueva “muralla china” contra la industria extranjera. El primero, las estrictas normas para representar escenas violentas o que puedan herir sensibilidades. El segundo, la preocupación por evitar la adicción a los videojuegos.

En el caso de Fortnite, su versión beta tuvo que adaptarse a la normativa del país. Por ejemplo, muchas de las apariencias de los jugadores tuvieron que ser modificadas porque China prohíbe mostrar calaveras. Además, los sistemas de puntuación eran menos competitivos y facilitaban la victoria de todos los jugadores (las partidas duraban 20 minutos y se contabilizaban como premio para quienes sobrevivieran a dicho tiempo). Y la regulación sobre escenas de violencia obligó a adaptar algunas de las acciones permitidas en la versión estándar del juego.



tr
TECNICAS REUNIDAS

España • Arabia Saudí • EAU • Kuwait • Omán • Bahrein • Singapur • Indonesia • Malasia • Australia
Perú • Chile • Argentina • Colombia • México • Argelia • Turquía • Azerbaiyán • Rusia • Polonia