



# China rescata por Navidad una industria de videojuegos en horas bajas

Tras nueve meses de parálisis e incertidumbre, finalmente China ha levantado la suspensión a la publicación de videojuegos, justo a tiempo de apurar las compras navideñas y con la duda de hasta qué punto reflotará un sector en horas muy bajas.

«Hemos terminado de revisar un primer lote de videojuegos. Nos apresuraremos para repartir las licencias», afirmó este viernes el subdirector de la Administración Estatal de Prensa y Publicaciones (SAPP, por sus siglas en inglés), Feng Shixin.

«Todavía existe una enorme reserva de videojuegos que valorar, por lo que nos llevará un tiempo. Seguiremos trabajando duro y esperamos que todo el mundo pueda ser paciente», añadió en declaraciones recogidas por medios locales.

Con alrededor de 620 millones de jugadores, el chino es el mayor mercado de videojuegos del mundo, nutrido casi en exclusiva por títulos desarrollados por empresas estatales ante la dificultad de las compañías extranjeras por adaptarse a las regulaciones.

Y es que todas las compañías deben someter sus videojuegos a revisión antes de poder venderlos, un proceso que puede demorarse hasta diez meses y que en ocasiones se salda con la retirada de obras ya publicadas, como ocurrió con «Monster Hunter: World», prohibido cinco días después de su lanzamiento en China.

En este sentido, desde su creación en abril como parte de una reestructuración más amplia del departamento de propaganda del Partido Comunista chino (PCCh), la SAPP no había concedido ni una sola licencia para la publicación de nuevos videojuegos, ya fuesen nacionales o de fuera del país.

La versión oficial defendía la suspensión como una forma de combatir la miopía infantil y la adicción a los juegos en línea, algo que llevó a numerosas empresas, entre ellas el gigante tecnológico Tencent, a reducir hasta dos horas diarias el tiempo máximo que podían jugar los menores de edad.

No satisfechos con eso, desde Tencent también pusieron en marcha en septiembre el sistema de registro de identidad «más estricto» de todo el mercado precisamente en su obra más popular, «Honor of Kings», que cuenta con alrededor de 80 millones de jugadores.

Sin embargo, el deseo por satisfacer las demandas de las autoridades no libró a la

tecnológica de perder hasta un tercio de su valor de mercado en 2018, año en el que registró la primera caída de sus beneficios interanuales en doce años por no poder publicar nuevos videojuegos.

Como es lógico, la situación de otras compañías más pequeñas durante este tiempo ha sido mucho más dramática. Según el portal de noticias económicas Caixin, al menos diez empresas chinas perdieron un 20 % de sus ingresos en el primer semestre del 2018, mientras que en otras cinco la caída fue de más del 50 %.

Toda esta situación ha llevado al sector en su conjunto a crecer al ritmo más bajo de la última década. Los pronósticos anuncian unos ingresos anuales de en torno a 214.000 millones de yuanes (31.062 millones de dólares o 27.220 millones de euros), sólo un 5 % más que el año pasado.

Es la primera vez desde el 2009 que el crecimiento de la industria no alcanza los dos dígitos.

Efe trató de contactar con una decena de compañías afincadas en la parte continental de China y en Hong Kong para conocer cómo les habían afectado estas regulaciones, pero todas declinaron hacer declaraciones.

Más allá de la preocupación por la salud y el futuro de los más pequeños, dicha normativa también esconde un interés del Gobierno por controlar la idoneidad ideológica de los videojuegos, afirmó a Efe Séverine Arsène, experta en política cibernética de China e investigadora de la Universidad de Hong Kong.

«Las obras que traten de implantar ideas de tendencia mayoritaria o que contradigan el orden social del Gobierno están mal vistas. Desde las propias compañías estatales se ha promovido una visión patriótica de los contenidos, basada en la versión china de la historia», señaló en una entrevista telefónica.

De hecho, a principios de diciembre el Gobierno chino aprobó una normativa por la que los videojuegos debían «cumplir un cierto código ético», reservándose la capacidad de evaluar aquellos contenidos que puedan «suscitar inquietudes sociales» o que «ya causaron controversias».

En cualquier caso, y pese a que las bolsas reaccionaron de manera muy positiva al levantamiento de la suspensión el pasado viernes, Arsène no cree que esto se traduzca en una futura relajación en la normativa.

«El Gobierno mantendrá el control que tiene ahora mismo», sentencia.