

Fecha: 18-03-2026
 Medio: El Día
 Supl.: El Día
 Tipo: Noticia general
 Título: China, la nueva potencia global de los videojuegos

Pág.: 24
 Cm2: 626,8

Tiraje:
 Lectoría:
 Favorabilidad: ☐ No Definida

6.500
 19.500

EFE

Internacional

INDUSTRIA CREATIVA

China, la nueva potencia global de los videojuegos

Al otro lado del mundo, China era vista por la mirada occidental desde una perspectiva muy distinta: pese a contar con un mercado nacional gigantesco, su rol se relegaba al de los títulos para teléfonos móviles sustentados en las mecánicas "free-to-play" y "gacha" (juegos supuestamente gratuitos, pero con cofres de pago y recompensas aleatorias).

Pero las reglas del juego han cambiado en cuestión de apenas un lustro: el gigante asiático se ha despojado del traje de actor secundario para erigirse como una auténtica superpotencia en las grandes producciones, no solo a nivel financiero, sino también creativo.

Hoy por hoy, la industria china despliega todo su arsenal para mirar directamente y sin complejos a las grandes marcas del sector, dispuesta a competir por el podio de los juegos Triple A (o AAA), aquellos que se consideran los grandes títulos de cada temporada.

Este sorpasso combina tres factores clave: un flujo de inversiones sostenido en el tiempo, una madurez vertiginosa de su talento patrio y un giro de 180 grados en la forma en que la propia sociedad china concibe y valora culturalmente a los videojuegos.

El objetivo ya no se limita a diseñar pasatiempos fugaces para pantallas táctiles bajo agresivas lógicas de monetización, la nueva ambición del gigante asiático pasa por la arquitectura de universos inmersivos y tramas detalladas, con experiencias para un solo jugador.

EL DESPERTAR DEL REY MONO

El alzamiento de China como nueva potencia "gamer" tiene nombre y tuvo fecha: 'Black Myth: Wukong', estrenado en 2024. Inspirado directamente en el clásico chino 'Viaje al Oeste', esta propuesta de acción y rol firmada por el estudio Game Science se alzó como el primer gran Triple A gestado íntegramente en el país.

El impacto comercial hizo añicos todos los pronósticos del sector. La propuesta de acción cerró el año con un respaldo masivo del público, superando la barrera de los 25 millones de copias vendidas.

Pero la validación no fue solo económica. Su nominación a la categoría de Mejor Juego en The Game Awards 2024 y su victoria en los Premios Steam del mismo curso certificaron la entrada del título en el olimpo del videojuego mundial.

Sin embargo, la magnitud del éxito

Con beneficios de miles de millones, los gigantes chinos están preparados para conquistar a los "gamers" de Occidente. Lo que empezó con un auge imparable de juegos gratuitos para móviles, ha terminado con el país asiático compitiendo por los títulos de alto nivel.



'Black Myth: Wukong', el videojuego chino que cambió el peso de su país en la industria "gamer".

EFE

se entiende mejor al observar su rentabilidad.

Tal y como confirmaron fuentes de la administración local china, "el coste total de desarrollo del juego superó los 300 millones de yuanes" (unos 42 millones de dólares). Una cifra casi anecdótica si se compara con los presupuestos que maneja la industria en Occidente.

Para Daniel Ahmad, director de investigación y analista sénior de la consultora Niko Partners, "el éxito de este juego demuestra que los desarrolladores chinos tienen capacidades de alto nivel para videojuegos AAA y pueden competir con los estudios occidentales en el escenario mundial", según declaraciones recogidas por medios como Fortune.

Sin embargo, el destello de firmas independientes como Game Science podría palidecer ante el auténtico motor de esta nueva hegemonía china, con Tencent y NetEase a la cabeza como nuevos gigantes de la industria.

En la cima de esta jerarquía se sitúa Tencent, cuyo cierre del último ejercicio fiscal arroja un balance demoledor: la compañía informó de que los ingresos totales fueron de 660.300 millones de yuanes (91.900 millones de dólares), un aumento del 8%.

Por su parte, NetEase se consolida como la segunda gran fuerza del tablero nacional. Su músculo económico ha

servido para fundar una constelación de estudios bajo su amparo, convirtiéndose en el destino de figuras de renombre llegadas desde Japón, como Toshihiro Nagoshi, el célebre autor de la saga 'Yakuza'.

Entre ambos, ostentan hoy la titularidad del 100 % de Riot Games (creadores del imbatible 'League of Legends', 'Valorant' o la serie de Netflix 'Arcane') y controlan grandes porciones de Supercell, además de mantener participaciones vitales en pilares del sector de la talla de Epic Games (a quienes debemos 'Fortnite'), FromSoftware y Ubisoft.

LA DIPLOMACIA DE UNA MENTALIDAD CAMBIANTE

Pero, para llegar a este punto, China ha tenido que sufrir una transformación cultural en su interior. La relación entre Pekín y la industria del ocio digital ha sido, históricamente, un tanto espinosa. Hace apenas dos décadas, los videojuegos eran calificados como "opio espiritual" y el sector estaba lleno de restricciones.

No obstante, el pragmatismo ha terminado por imponerse. La innegable potencia económica de la industria ha hecho que el videojuego haya dejado de ser el enemigo para convertirse en el embajador ideal con el que exportar la tradición china hacia Occidente hambriento de cultura oriental.

Un caso paradigmático de este respaldo institucional lo documentó la propia Administración Estatal de China al detallar su apoyo a Game Science con una deducción fiscal adicional de 3,96 millones de dólares.

Otro ejemplo de esta sinergia es

'Wuchang: Fallen Feathers'. El gobierno provincial de Sichuan, en el suroeste chino, permitió a los desarrolladores el acceso directo para el escaneo tridimensional de vestigios reales, desde reliquias culturales hasta pagodas centenarias y paisajes naturales, todo para lograr el mayor realismo posible en las representaciones del juego.

Sin embargo, detrás de este ascenso vertiginoso en la jerarquía mundial del "gaming" hay una realidad laboral sumergida que ha despertado las alarmas. La capacidad de la industria china para facturar productos de técnica impecable con presupuestos muy inferiores a los estándares occidentales tiene un coste humano innegable: la draconiana "cultura 996".

Bajo este severo régimen, el reloj marca el ritmo de vida: de 9 de la mañana a 9 de la noche, durante 6 días a la semana. Unas jornadas maratónicas de 72 horas que, aunque fueron señaladas en 2021 por el Tribunal Supremo Popular de China como una violación flagrante de la ley laboral nacional, siguen latentes en la sombra.

Pero a pesar de este controvertido reverso, el horizonte de 2026 se dibuja ya como el escenario de una consolidación definitiva de China en el mercado global, alternando superproducciones Triple A con nuevas fórmulas de éxito que aspiran a repetir la hazaña de 'Black Myth: Wukong'.

En este calendario de estrenos, nombres propios como 'Phantom Blade Zero', 'Blood Message', 'Loulou: The Cursed Sand', 'Tides of Annihilations' o 'Black Myth: Zhong Kui' asoman con una ambición renovada.