

La memoria del dolor en el espacio Indo-Pacífico: justicia transicional y construcción nacionalista a través de *digital games*

ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO*

RESUMEN

La presente investigación, desde una óptica postestructuralista de las Relaciones Internacionales (poniendo el énfasis en la importancia de las emociones y las imágenes en la construcción identitaria de las sociedades) profundiza en los procesos de conmemoración y justicia transicional en el espacio indo-pacífico. A través de la tecnología interactiva e inmersiva, en concreto a través de los digital games, se analiza la memoria del dolor y su reconstrucción/divulgación en Camboya, China y Corea del Sur. El marco teórico se centrará en el concepto de new media memory o memoria mediada y en el papel de esta índole de creaciones culturales en los procesos de reparación, recuperación y difusión de acontecimientos traumáticos en el sentir identitario de las naciones apuntadas. Partiendo de los paradigmas metodológicos de Alexander Vandewalle y de Eun A Jo, se destaca cómo la narrativa, mecánicas y códigos visuales de los videojuegos seleccionados (*The Killer*, *A Brief History of Cambodia*, *Resistance War Online* y *Unfolded: Camellia Tales*) los convierten en museos interactivos de la memoria al servicio de fines reconciliadores, educativos y, por supuesto, nacionalistas. En la primera sección se hace un detallado repaso de las conexiones que se establecen entre la tecnología y el entretenimiento en las estrategias presentes de recuperación de la memoria colectiva, teniendo en cuenta que este género de recreaciones y representaciones tienen poder político y restaurador cuando los actores sociales las movilizan con fines estratégicos. En un segundo bloque aparece el estudio de caso, es decir, diferentes videojuegos cuya temática recrean, denuncian y divulgan episodios muy dramáticos en la historia reciente de Asia-Pacífico en el siglo XX: el genocidio camboyano bajo el régimen de Pol Pot, los asesinatos masivos y violaciones de derechos humanos en China desde la ocupación japonesa de Manchuria hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial, y, finalmente, la masacre de la isla de Jeju, en Corea del Sur, en 1948, por parte del gobierno de Seúl y las fuerzas de ocupación de EEUU. Este estudio revela que la memoria colectiva y su representación digital adopta formas muy variadas dependiendo de la intención de las políticas estatales (o las ausencias de las mismas) que las promueven: reconciliación (saga *Unfolded*), denuncia y nacionalismo exacerbado (*Resistance War Online*) o divulgación a través de la simplicidad compositiva (títulos sobre Camboya).

PALABRAS CLAVE

Memoria colectiva; nacionalismo; cultura popular; entretenimiento; justicia transicional; videojuegos; Asia.



TITLE

The memory of grief in the Indo-Pacific space: transitional justice and nationalist construction through digital games

EXTENDED ABSTRACT

Historical memory is one of the fundamental features in the formation of group identity. Authors such as Anthony D. Smith indicate that ethnicity, nation or religion are the basis of historical myths that define who belongs to a group, what it means to be a member of a group, and who the enemies are. These myths usually have a basis in reality, but they are selected or exaggerated in their historical representation. Group identity is also largely based on the memory of certain confrontations in the course of its existence. And the recourse to these past episodes can be divided into two ways: chosen glories or chosen traumas. These events are

DOI:

<https://doi.org/10.15366/relacionesinternacionales2024.57.008>

Formato de citación recomendado:

MORENO CANTANO, Antonio César (2024) "La memoria del dolor en el espacio indo-pacífico: justicia transicional y construcción nacionalista a través de digital games", *Relaciones Internacionales*, n° 57, pp. 155-172

*Antonio César MORENO CANTANO, Universidad Complutense de Madrid (España). Contacto: antmor03@ucm.es

Recibido:

11/02/2024

Aceptado:

13/08/2024

transmitted from generation to generation, whether from the family, educational or political sphere, through participation in ceremonial rituals of exaltation (joy) or sorrow. Both elements serve as a timeless link between the collectivity of a given nation, and the memory—for better or worse—as a bond of union.

This exercise in memory and identity is linked to the growing prominence of technology in recent decades, which has brought about profound changes in the communicative strategies of different state and supranational actors in international society. The contemporary fixation on strategic narratives and the need to control the media that frame how audiences perceive international actors suggest a resurgent role for soft power in the practice of statecraft. Technology is perceived as indispensable for the dissemination of certain messages, as well as for audience control and participation. Culture, values and public policy are positioned as elements of external action with the aim of persuading, influencing, shaping behaviour or pressuring foreign governments. To this end, communication strategies are designed that include educational, informative and entertainment programmes, which multiply their reach and dissemination through different formats and technological platforms. In these cases, we can speak of Technonationalism, which denotes the use of technology to promote nationalist agendas, such as in forging a stronger national identity. The memory of national heroes in the struggle against the enemy (whether in a war or as part of an anti-colonial independence process) is one of the social, cultural, political and religious identity bases of many countries. For collective memories to be functional, more important than their veracity is that they are plausible. This is achieved, above all, through intertextual references; that is, through recourse to preceding memories, and, one might say, to a canon of memory. For a place of memory to be so—and by this we mean moments of meaning-making and community—the historical whole must be perceived as authentic, which does not imply that it corresponds to the results of historical research. A rigorous and critical scientific approach to the past—as is the case with historical studies in particular—is not a prerequisite for the functioning of memory cultures. On the contrary, it can even become an obstacle. Much more important is coherence with the corresponding and already established collective memory: it is a matter of repeating what is already known. Previously accumulated information forms the conceivable framework on which all other elements operate. It is not surprising, therefore, that a growing number of countries are using the video-play format to convey to their citizens their particular vision of history and of the state's collective memory. This glorification effort, in addition to the physical space (numerous large-scale memorials with high budgets), has for years been accompanied by video games, which allow greater accessibility to state narratives.

Popular culture through entertainment can be a tool with great memorialising potential to raise awareness of traumatic events of the past in order to prevent them from being repeated and forgotten. Video games, due to their accessibility and empathetic capacity, contribute to transitional justice manoeuvres in the Indo-Pacific space.

Q.1.1: How does entertainment, through memorialisation, contribute to transitional justice in Asia? In post-conflict contexts (of which Southeast Asia is very representative), it is a primary obligation of the state to strengthen access to a system of guarantees that involves enquiry and the search for truth, through the action of the competent bodies, in order to finally do justice. In the case of democratic transition processes, achieving national reconciliation necessarily requires recovering historical memory as a collective patrimony of society, and it is important to remember that there can be no democracy without justice, nor justice without truth. The four basic pillars of Transitional Justice are: truth, justice, reparation and non-repetition. To this end, it is essential to know about the crimes and human rights violations. And, in this sense, popular culture, through its new forms of representation and narration, constitutes a very powerful and valid tool (Jeffery y Kim, 2013; Kim, 2015; Frank y Falzone, 2021; Mälksoo, 2023).

Q.1.2: Can we consider video games focusing on contemporary Indo-Pacific traumatic episodes as virtual museums of memory, and are they a suitable medium for the digital memory of grief among the new Asian generations? We will start from Vandewalle's (2023) conception that, when referring to titles such as *God of War: Ragnarök*, categorises them as mythological virtual museums. In our case, this epithet will be replaced by the propagandistic and educational component, a practice already visible in the video games that pay homage to the Iranian martyrs in the context of the Sacred Defence (Moreno y Moya, 2023) or those Chinese titles that reinterpret and disseminate events such as the Nanjing massacre of 1937 (Schneider, 2018).

Following the results of research on commemorative cultures (Kolek et al., 2021; Pfister y Görden, 2020), it is plausible to think that players not only internalise mechanisms, but also the lived emotional "history" that is virtually reconstructed in the game. This makes sense, since "media are not neutral carriers of memory-relevant procedural information, [but] seem to encode what they generate and multiply: versions of reality and the past, values and norms, concepts of identity". Felix Zimmermann's model of the 'atmosphere of the past' is particularly appropriate here, since 'atmospheres are a means employed to generate certain sensations in certain contexts, such as that of authenticity in the context of historical video games' (2021, p. 25). In order to try to analyse how memory of the past is constructed and the reconciliatory and educational potential of video games such as *Unfolded*, *Resistance War Online* and *Jordan Magnuson's* interactive creations about Cambodia, we will also use the categories of memory proposed by Jo (2022, p. 775) for the case of South Korea: framing, accrediting and binding. We will focus mainly on framing, that is, strategies for reconstructing the past through digital media.

KEYWORDS

Collective memory; nationalism; popular culture, entertainment; transitional justice; video games; Asia.



Introducción: Memoria digital, justicia transicional y cultura popular en Asia

Desde el giro cultural posterior a la Guerra Fría, la construcción social de la realidad a través de imágenes, símbolos, mitos y metáforas se ha consolidado como una perspectiva clave para entender la dinámica del ordenamiento político mundial. A lo largo de las últimas décadas, esta agenda de investigación, en sus variantes constructivistas y post-estructuralistas, comenzó centrándose, en primer lugar, en la importancia de las emociones, que han tenido una manifestación muy poderosa en lo visual (Shapiro, 2013). La aproximación a ambos elementos reclama que nuestro acercamiento a las Relaciones Internacionales (RI) sea interdisciplinar (Corry, 2022), “para abrir formas más inclusivas de percibir y practicar las RI” (Bleiker, 1997, p. 76). En un ejercicio de renovación teórica y metodológica (Bleiker, 2024, p. 4), donde lo visual y lo cultural tendrán un peso destacado (Grayson et al., 2009; Callahan, 2015; Bleiker, 2023), la presente investigación combina todos estos aspectos a partir de la memoria mediada o *new media memory* (Van Dijck, 2007; Neiger et al., 2011; Maurantonio, 2023) contenida en diferentes juegos digitales sobre traumáticos acontecimientos de la historia reciente de la región del Indo-Pacífico: masacre de Nankín, masacre de Jeju o el régimen de terror de Pol Pot en Camboya. La tecnología puesta al servicio de la conmemoración y el recuerdo permite, a su vez, entender como el entretenimiento juega un papel relevante en los procesos de justicia transicional al revelar aspectos del pasado que han sido ocultados o silenciados por el poder dominante (Frank y Falzone, 2021; Kim, 2019).

Las representaciones (y ausencias) de la política de la memoria no solo sirven a los procesos de reconciliación en la sociedad actual. Desde el punto de vista de los estudios ontológicos de la seguridad, existen corrientes que sostienen que una política del olvido o una narrativa única, oficial e impuesta por el estado, conduce a un proceso de securitización en el que se silencia y criminaliza al contrario (Mälksoo, 2015; Ejdus, 2023). Aplicado al estudio de caso, como se verá en páginas posteriores, no fue hasta 2005 cuando se creó la Comisión de la Verdad y la Reconciliación de Corea del Sur, que incluyó la difusión y recuperación de la masacre de Jeju de 1948 (Kim, 2019b).

A partir de todos estos elementos, se presenta un marco teórico en el que se analiza cómo influye la memoria colectiva en la política nacional e internacional. Como señalan diferentes autores (Jo, 2022), la memoria colectiva tiene poder político y restaurador cuando los actores sociales la movilizan con fines estratégicos. Para llegar a esta conclusión, se estudian en primer lugar diferentes concepciones de la memoria colectiva relacionadas con el desarrollo digital y el entretenimiento, como la *media memory*. Posteriormente, mostraremos los sistemas que promueven la reconciliación mediante la política de la memoria y su representación a través de medios vinculados al ocio, como los juegos digitales (Wang y Singhal, 2009; MacGill et al., 2010). Estos conceptos son esenciales para poder pasar de un objetivo de investigación macro a uno micro (Hutchinson y Bleiker, 2014) en el apartado de metodología.

Antes de centrarnos en la narrativa de videojuegos como *Unfolded*, *The Killer* y *Resistance War Online*, es necesario indicar qué tipo de memoria promueven y cómo se conceptualiza. La primera premisa es que, como productos digitales que han recibido financiación estatal (como se concretará posteriormente), se relacionan con la política de la memoria de un país concreto. La política de la memoria se asocia comúnmente con el modo en que “los estados, los gobiernos estatales, los partidos políticos y otros grupos de élite han tratado de fomentar visiones del

pasado que sirvan a sus propios fines, normalmente en relación con la adquisición, consolidación y ampliación del poder” (Mälksoo, 2023, p. 2). Sin embargo, la agencia de la política de la memoria no se limita únicamente al estado. En la sociedad del entretenimiento (Saire y King, 2010), existe una gran variedad de formatos y ofertas mediáticas para representar y visualizar determinados acontecimientos del pasado: cine, series, museos online, páginas web, videojuegos, etcétera. Todos estos formatos están asociados a lo que Neiger, Meyers y Zandberg (2011, p. 1) han denominado *media memory*: “la exploración sistemática de pasados colectivos que son narrados por los medios, a través del uso de los medios y sobre los medios”. Esta interpretación está estrechamente vinculada a la *memoria mediada* de Van Dijck (2007), que trata de averiguar cómo afectan los medios digitales a la memoria individual y colectiva del pasado.

Los medios de comunicación presentan un campo esencial y singularmente pertinente para estudiar cuestiones relativas a la mediación y la construcción social. La razón principal es el dominio y la omnipresencia de los medios de comunicación de masas en la vida cotidiana. De este modo, y siguiendo a Kilbourn (2013), “el significado primario de la memoria deriva hoy tanto su significado como su existencia de tecnologías basadas en lo visual, como el cine”. En una línea similar, la teórica Alison Landsberg (2014) sostiene que la modernidad ha hecho posible y necesaria una nueva forma de memoria cultural pública, la *memoria protésica*, que surge de la interfaz y la relación entre una persona y una narración histórica sobre el pasado, y que puede surgir tanto en una excavación arqueológica como en un cine o un museo. Debido a las características sociales de nuestro tiempo, prevalece el medio tecnológico como mediador. En este sentido, Baudrillard argumentó que el papel de los archivos, pero también de los monumentos y lugares públicos de memoria, ha sido sustituido por la pantalla (2002, p. 21). Esta refleja un pasado único para cada persona. Como consecuencia de las características de la imagen interactiva, el medio del videojuego permite la identificación con una historia del pasado y al mismo tiempo la vivencia individual de la misma. Kristine Jorgensen, basándose en un detallado estudio cuantitativo, afirmó que “ver el mundo del juego a través de los ojos del avatar crea en el jugador la sensación de convertirse en el protagonista” (2009, p. 8). Por todo ello, se estudiará a continuación si los propios componentes de la justicia transicional pueden potenciarse a través de este elemento de entretenimiento, que puede ser a su vez educativo, concienciador y favorecer la empatía.

El debate internacional sobre la memoria histórica es amplio y diverso, siendo evidente la relación entre el derecho a la verdad y el derecho a la justicia. En contextos de post-conflicto, es una obligación primordial del estado fortalecer el acceso a un sistema de garantías que incluya la investigación y la búsqueda de la verdad, a través de la acción de los órganos competentes para finalmente *hacer justicia*. En el caso de los procesos de transición democrática, lograr la reconciliación nacional requiere necesariamente recuperar la memoria histórica como patrimonio colectivo de la sociedad, y es importante recordar que no puede haber democracia sin justicia, ni justicia sin verdad. Los cuatro pilares básicos de la justicia transicional son: verdad, justicia, reparación y no repetición (De Greiff, 2006; Jeffery y Kim, 2013, pp. 1-32; Manning, 2017, pp. 14-37). Para ello, es imprescindible conocer estos crímenes y violaciones de los derechos humanos.

La memoria de los “héroes” nacionales en la lucha contra el enemigo (ya sea en una guerra o como parte de un proceso de independencia anticolonial) y el recuerdo de las afrentas pasadas es una de las bases de la identidad social, cultural, política y religiosa de muchos países



(Wang, 2014; Schneider, 2018; Khosronejad, 2013; Salim, 2019; Wood, 2005). Para que las memorias colectivas sean funcionales, es más importante que sean verosímiles que veraces. Esto se consigue, sobre todo, mediante referencias intertextuales, es decir, recurriendo a recuerdos precedentes, casi, se podría decir, a un canon de la memoria. Para que un lugar de memoria lo sea —y con ello nos referimos a momentos de construcción de sentido y de comunidad—, el conjunto histórico debe percibirse como *auténtico*, lo que no implica que se corresponda con los resultados de la investigación histórica. Un enfoque científico riguroso y crítico del pasado —como es el caso de los estudios históricos en particular— no es un requisito previo para el funcionamiento de las culturas de la memoria. Al contrario, puede incluso convertirse en un obstáculo. Mucho más importante es la coherencia con la correspondiente memoria colectiva ya establecida: se trata de repetir lo que ya se sabe. La información acumulada previamente forma el *marco concebible* sobre el que operan todos los demás elementos. Como señaló Astrid Erll, “la memoria colectiva es impensable sin los medios de comunicación” (2005, p. 135). No es de extrañar, por tanto, que cada vez más países (India, Irán, China, Pakistán, etcétera) utilicen el formato lúdico para transmitir a sus ciudadanos su particular visión de la historia y de la memoria colectiva del estado (Moreno, 2024b). Este esfuerzo de glorificación, además del espacio físico (numerosos memoriales a gran escala con elevados presupuestos), se ha visto “acompañado” desde hace años por videojuegos (así como otros medios), que permiten una mayor accesibilidad a las narrativas estatales (Venegas, 2020, 2022 y 2023; Moreno, 2024a). Los ejemplos son numerosos. Podemos destacar *The Legend of Tianding* (Neon Doctrine, 2021), un héroe taiwanés de principios del siglo XX, famoso por su resistencia al invasor japonés; *Bayani* (Ranida Games, 2019), un juego de lucha protagonizado por diferentes personajes de la independencia filipina; o los centrados en la Guerra de Liberación de Bangladesh contra Pakistán (serie *Heroes of 71*). Junto a este componente nacionalista, este género de creaciones digitales también contribuye a procesos de reconciliación a través de la difusión y el conocimiento del pasado, con títulos paradigmáticos como *Reconstrucción* (Pathos Audiovisual y GIZ, 2017), sobre el conflicto guerrillero en Colombia, y *Detention* (Red Candle Games, 2017), sobre el “Terror Blanco” en Taiwán en los años sesenta (Martínez-Cano et al., 2019; Chien, 2022).

I. Objetivos y preguntas de investigación

La hipótesis principal de esta investigación es que la cultura popular a través del entretenimiento puede ser una herramienta con gran potencial memorístico para concienciar sobre hechos traumáticos del pasado a fin de evitar que se repitan y se olviden. Los videojuegos, por su accesibilidad y la capacidad empática de sus narrativas, dinámicas, imágenes, música, etcétera, contribuyen a las maniobras de justicia transicional, en especial en aquellos países —como los seleccionados— con episodios traumáticos resultado de un conflicto internacional o el establecimiento un régimen autoritario. El elevado número de usuarios online o millones de descargas de muchos de estos títulos respaldan y justifican su instrumentalización propagandística y nacionalista.

Se plantean dos cuestiones principales:

Pregunta de investigación I: ¿Cómo contribuye el entretenimiento, a través de la memorialización, a la justicia transicional en Asia? En contextos de post-conflicto (de los cuales el Sudeste Asiático es muy representativo), es una obligación primordial del estado fortalecer

el acceso a un sistema de garantías que implique la indagación y la búsqueda de la verdad, a través de la acción de los órganos competentes, para finalmente *hacer justicia*. En el caso de los procesos de transición democrática, el logro de la reconciliación nacional pasa necesariamente por la recuperación de la memoria histórica como patrimonio colectivo de la sociedad. Y, en este sentido, la cultura popular a través de sus nuevas formas de representación y narración constituye una herramienta muy poderosa y válida (Jeffery y Kim, 2013; Kim, 2015; Frank y Falzone, 2021; Mälksoo, 2023).

Pregunta de investigación 2: ¿Podemos considerar los videojuegos sobre la masacre de Jeju, el régimen de Pol Pot y la masacre de Nankín como museos virtuales de la memoria? ¿Son un medio adecuado para la memoria digital del duelo entre las nuevas generaciones asiáticas? Partiremos de la concepción de Vandewalle (2023) que, al referirse a títulos como *God of War: Ragnarök*, los categoriza como museos virtuales mitológicos. En nuestro caso, este epíteto será sustituido por el componente propagandístico y educativo, una práctica ya visible en los videojuegos que homenajean a los mártires iraníes en el contexto de la Defensa Sagrada (Moreno y Moya, 2023).

2. Metodología

En las últimas décadas, los videojuegos se han convertido en una parte importante de las estructuras conmemorativas de diferentes países (Pfister, 2023). Francia, Polonia, Turquía, Reino Unido, entre muchos otros, a través de títulos como *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014), *Nusrat* (2015, Apphic Limited) o *11-11: Memory Retold* (Digixart y Aardman Animations, 2018) han tratado de recordar episodios traumáticos relacionados con las grandes guerras mundiales. A través de la participación directa de comisiones de memoria e historiadores en los guiones de estos títulos (o simplemente sobre la base de un riguroso soporte bibliográfico), se trasciende el concepto de juego para convertirlos en “museos digitales interactivos” (Vandewalle, 2023; Hess, 2007; Anderson, 2019). Para ello, hay que tener en cuenta el concepto de *ambient storytelling* de Henry Jenkins (2004), es decir, la forma en que los creadores de videojuegos organizan cuidadosamente la información narrativa y los momentos históricos.

De este modo, y siguiendo los resultados de la investigación sobre culturas conmemorativas (Kolek et al., 2021; Pfister y Görden, 2020), es plausible pensar que los jugadores no solo interiorizan mecanismos, sino también y al mismo tiempo la “historia” emocional vivida que se reconstruye virtualmente en el juego. Esto tiene sentido, ya que “los medios de comunicación no son portadores neutrales de información procedimental relevante para la memoria, [sino que] parecen codificar lo que generan y multiplican: versiones de la realidad y del pasado, valores y normas, conceptos de identidad” (Erlil, 2005, p. 128). El modelo de Felix Zimmermann de la “atmósfera del pasado” resulta especialmente apropiado en este caso, ya que “las atmósferas son un medio empleado para generar determinadas sensaciones en determinados contextos, como el de la autenticidad en el contexto de los videojuegos históricos” (2021, p. 25). Para tratar de analizar cómo se construye la memoria del pasado y la potencialidad reconciliadora y educativa de videojuegos como *Unfolded*, *Resistance War Online* y las creaciones interactivas de Jordan Magnuson sobre Camboya, utilizaremos, además, las categorías de memoria propuestas por Jo (2022, p. 775) para el caso de Corea del Sur: *framing*, *accrediting* y *binding*. Nos centraremos principalmente en el



encuadre, es decir, en las estrategias para reconstruir el pasado a través de los medios digitales. De este modo, el aparato textual y las mecánicas de estos títulos se confrontarán con las principales conclusiones e interpretaciones de las comisiones de la verdad de los países seleccionados. Como resultado de la combinación de los diferentes modelos citados (Vandewalle, 2023; Erll, 2005 y Jo, 2022) se seguirá en cada epígrafe del estudio de caso la siguiente tabla analítica:

Título	Responsable	Año	Tipo de financiación	Narrativa	Mecánica	Código visual	Código sonoro

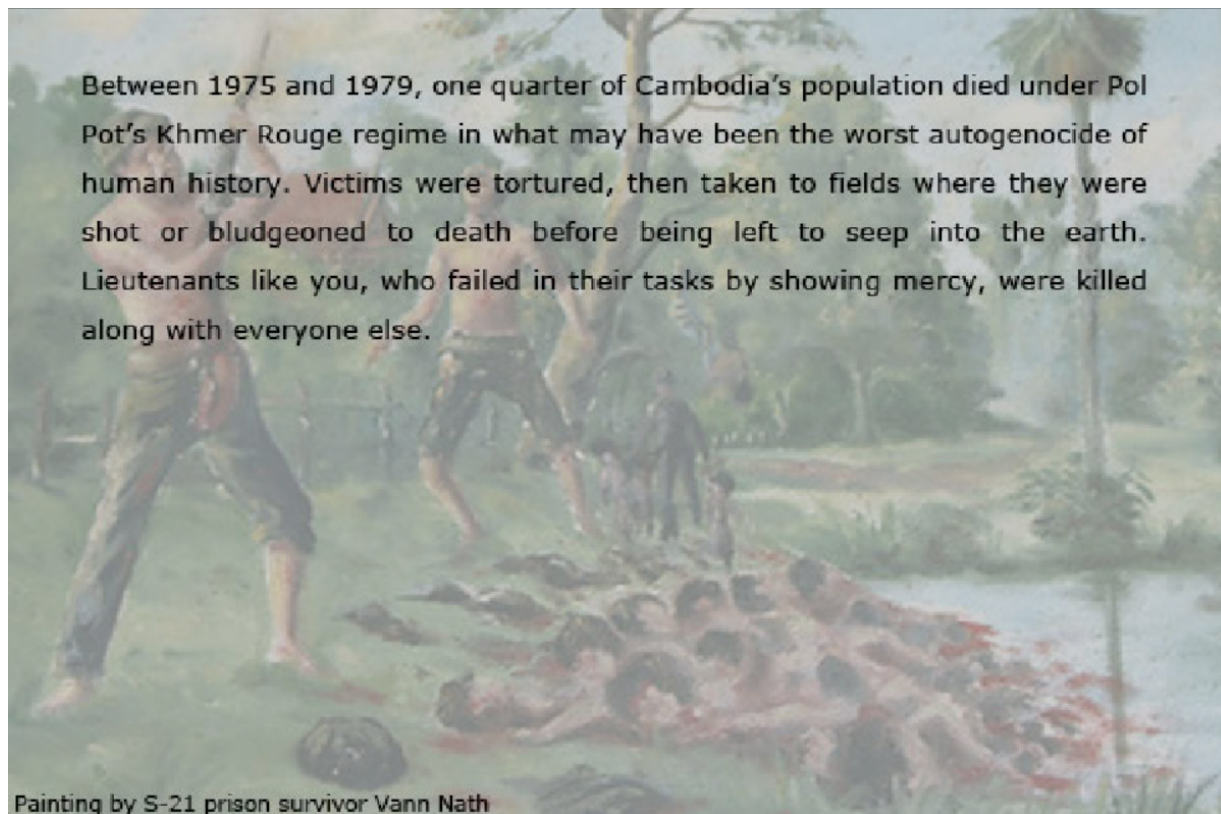
3. Estudios de caso

3.1. Camboya: las creaciones de Jordan Magnuson

Para aproximarse a la representación y recuerdo del genocidio camboyano (Hinton, 2014; Manning, 2017) a través de videojuegos, se han escogido las composiciones interactivas geométricas de Jordan Magnuson: breves, subjetivas, existen en un espacio ritual más que narrativo; utilizan elementos de la poética (universalidad de sus temáticas, ambigüedad, potencialidad del mensaje); son hiperbólicas (los objetos mundanos, las formas geométricas, son investidos de una gran significación); están ligados a metáforas visuales, y yuxtaponen lo representado con el significado real (Magnuson, 2019, pp. 21-82). Este desarrollador de origen norteamericano aporta una visión extranjera, alejada del subjetivismo y traumas experienciales, sobre el genocidio camboyano, lo que no resta capacidad empática e inmersiva a sus creaciones. Estos títulos nacieron del proyecto *Gametrekkung*, un blog de viaje donde narra y resumía sus vivencias en países como Taiwan, Vietnam, Corea del Sur y Camboya, a través de la creación de videojuegos breves centrados en el pasado más inmediato y traumático de estos lugares. En el caso de Camboya, desde la caída del régimen de Pol Pot en 1979, han existido importantes iniciativas para denunciar los crímenes cometidos por los Jemeres rojos desde 1975, que supusieron el asesinato y tortura de millones de personas. En 1980 se inauguró, por ejemplo, el memorial de Tuol Sleng (antiguo centro de interrogatorios y torturas conocido como S-21). Y muy próximo se localiza el campo de la muerte (hoy en día también museo) de Choeung Ek (Hinton, 2014, pp. 149-167). Magnuson combina su aproximación a estos emplazamientos con una amplia bibliografía y testimonios orales (es decir, con un *framing* muy desarrollado, siguiendo las categorías de Jo) para aproximar al gran público los asesinatos de millones de inocentes a través de *A Brief History of Cambodia* (ver tabla 1), donde se obliga al usuario a tomar el papel del ejecutor. Fue práctica común, como han relatado varios supervivientes del referido campo de castigo S-21, los ahogamientos en grandes barreños de plástico, mientras que los presos estaban atados con las manos a la espalda (Bewer, 2015). Bajo la apariencia de un icono que representaba a una mano, nuestra función se limitaba a agarrar una serie de cuadrados negros, que podíamos lanzar por los aires o sumergir bajo el agua. Si persistíamos en esta última maniobra, el cuadrado dejaba de flotar (tras convulsionarse y expulsar burbujas de aire que imitaban los bruscos movimientos de una persona antes de asfixiarse) y descendía lentamente hasta desaparecer en los confines marinos. Cada uno de estos avatares rectangulares se relacionaban con la multitud de camboyanos que sufrieron este tipo de castigos. Así, cada vez que ahogábamos a uno de ellos, el fondo se iba tiñendo de rojo, en alusión a la sangre derramada por millones de camboyanos inocentes bajo la opresión de un régimen

tiránico y despiadado (de ahí la imagen de un puño cerrado como ejecutor de estas acciones). Este simbolismo explícito transformaba líneas en experiencias “humanas sombrías” (Magnuson, 2019, p. 119). Dentro de la misma temática se posiciona *The Killer* (ver tabla 2), en el que la acción se limita a pulsar la barra de espacio del teclado para mover a un avatar geométrico armado que empuja a otro que simboliza la figura de un preso o condenado. Durante cinco minutos (recordemos que se diseñan experiencias breves, directas, cargadas de simbolismo), se recorre el paisaje típico camboyano: la selva, la montaña, la playa y, finalmente, el campo. No hay rastro de edificación (más allá de la rudimentaria vivienda de bambú del inicio) ni de un simple poblado. Esta estética era una auténtica metáfora compositiva cargada de significación histórica: la supresión de la sociedad urbana y la utopía agraria comunista que propugnaba el gobierno del Angkar, órgano director del Partido Comunista en esta región. De igual manera, los vacíos espaciales enlazan a la perfección con el abandono de toda posesión material que vociferaban los miembros del Jemer Rojo. Todos los pasos llevaban, siempre, a un mismo punto de cierre: ejecutar al reo o fallar el tiro intencionadamente. Señalaban Jonathan Belman y Mary Flanagan (2010) que para empatizar con la narrativa y mensaje del videojuego todos los elementos que lo componen nos deben obligar a ello. *The Killer* conduce de manera visceral al lado del miedo, de la resignación, aunque también deja una pequeña ventana a la esperanza. Cuando el prisionero sale corriendo, la figura armada permanecía quieta, impasible. Para esa persona empezaría un mañana en el que —de nuevo— debería andar, correr, sobrevivir... o morir. Toda acción tiene una reacción, máxime en un ambiente bélico. Y como indicaba la siguiente pantalla —a partir de una ilustración de Vann Nath, superviviente del campo S-21—, los lugartenientes que no ejecutaron a sus prisioneros fueron también asesinados.

Información contextual que acompaña al final de *The Killer*





En este caso, las creaciones de Magnuson —a partir de la interpretación de Vandewalle (2023)— podrían categorizarse como museos virtuales inmersivos, simbólicos y abstractos, en los que el contexto se recopila al final de la experiencia para dotar de mayor significación a lo que se transmite con formas geométricas sencillas. Como ha analizado Kim (2021, p. 2), la memoria colectiva del este de Asia corresponde a la de “una nación imaginaria basada en las emociones”, en la que el nacionalismo se amplifica a través de los espacios en línea. Este ejemplo, como los que se muestran a continuación, contribuyen a forjar un nacionalismo *tecnológico* a partir del recuerdo y de la reconstrucción digital online del pasado (Schneider, 2018).

Tabla 1: Análisis esquemático de *A Brief History of Cambodia*

Título	Responsable	Año	Tipo de financiación	Narrativa	Mecánica	Código visual	Código sonoro
<i>A Brief History of Cambodia</i>	Jordan Magnuson	2011	No estatal	Castigos impuestos por el régimen de Pol Pot	Simulación de castigos a la población. Contexto al final del juego.	Manejo de formas geométricas que representan al verdugo y a la víctima. Sin diálogos.	Sonido real del agua y de un objeto al sumergirse en el mismo. Sin música.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2: Análisis esquemático de *The Killer*

Título	Responsable	Año	Tipo de financiación	Narrativa	Mecánica	Código visual	Código sonoro
<i>The Killer</i>	Jordan Magnuson	2011	No estatal	Traslado de un preso y ejecución del mismo.	A través de la barra de espacio se empuja un objeto que simula una figura humana. El objetivo es recorrer los espacios de Camboya y decidir al final el destino del reo.	Formas abstractas. Sin diálogos. Encuadre se incorpora al final con texto e imágenes.	Sonido ambiental de los diferentes paisajes. Canción «Tornado» de Jónsi.

Fuente: Elaboración propia.

3.2. China: *Resistance War Online*

Desde una perspectiva nacional, y con financiación estatal directa para el recuerdo del pasado, encontramos todas aquellas iniciativas vinculadas a la reactualización de la masacre de Nankín (1937) a través de múltiples formatos. El asesinato de más de 300.000 civiles por parte del ejército imperial japonés en esta ciudad es uno de los acontecimientos más traumáticos de la historia reciente de China. La perpetuación de la memoria de los sucesos del 37 requiere la constitución de espacios físicos del recuerdo que permitan la confluencia del pueblo chino y la exhibición de una serie de símbolos (visuales, sonoros, textuales) que impidan que dichos episodios luctuosos caigan en el olvido. Cuando las sociedades recuerdan, lo hacen dogmáticamente, de manera controlada, sin ningún tipo de tolerancia hacia ambigüedades. Para crear esta sensación de recuerdo colectivo, las comunidades imaginarias —como las naciones— se basan en un doble truco de percepción. Primero, muestran el pasado como una narrativa coherente y, luego, convence a sus miembros de que esta narrativa forma parte de su propia experiencia personal. Lo que importa no es la historia cronológica o fáctica, sino la historia sentida. El recuerdo colectivo se apoya en nuestras

emociones. La razón por la que estas apelaciones a la historia sentida funcionan como estrategia de construcción de la comunidad es que nuestro sentido del pasado es extraordinariamente maleable (Smith, 1999).

A partir de 1980, la dinámica política interna llevó a China a atacar la memoria histórica referida a Japón y a promover un nacionalismo asertivo a través de la propaganda patriótica de la historia. La actualización y divulgación de los mitos nacionales (una de las bases ideológicas de la identidad) pueden servir para reforzar la legitimidad del régimen en momentos de cuestionamiento del mismo. Yinan He (2007) establece tres tipos de relatos perniciosos creados en ese momento por los dirigentes chinos para incitar al conflicto internacional: los mitos autogloriosos, los mitos de victimización (culto al martirio, que dotan a la nación superioridad moral frente al otro (en este caso, Japón), y mitos que calumnian. Sobre estos dos últimos aspectos se fue impulsando un patriotismo que, poco a poco, sustituyó al comunismo como base ideológica del régimen. Promover la “educación patriótica/histórica” sobre el principio de la resistencia de China a la agresión extranjera fue un aspecto clave de la nueva propaganda nacionalista (Wang, 2014). Propaganda que se ha servido de internet y del medio videolúdico para reafirmar esta ideología. En el año 2000, el mandatario chino Jiang Zemin manifestó que correspondía al Partido la responsabilidad de guiar la educación de los jóvenes a través de internet. Se tomó plena consciencia del cariz cultural de los videojuegos, que podían ser un instrumento propagandístico de gran magnitud. A través de subvenciones directas a compañías privadas y de diversos programas y planes vinculados al Ministerio de Ciencia y Tecnología se lanzaron multitud de títulos sobre el papel de China en la Segunda Guerra Mundial (Nie, 2013).

Uno de los ejemplos más interesantes para nuestra investigación es *Resistance War Online* (ver tabla 3) —nombrado inicialmente como *Anti Japan Online*—, creado por PowerNet Technology con la colaboración de la Liga de la Juventud del Partido Comunista Chino. El día de su lanzamiento (el 4 de agosto de 2007) congregó a más de cien mil usuarios de manera simultánea, reflejo del interés de esta temática entre las nuevas generaciones del país. El director del proyecto, Liu Junfeng, fue categórico en las motivaciones que subyacían detrás de esta creación: “nuestros desarrolladores odian a Japón, por lo que quieren hacer que el juego sea muy provocativo” (Watts, 2005). Poco tiempo después, y como partes de una misma trilogía temática, aparecieron *Unsheathed Swords* y *Nation's Prestige*.

De manera global, el jugador podía optar entre quince personajes diferentes (milicianos, campesinos, soldados, estudiantes maestros de artes marciales, etcétera), con especial protagonismo del 8º Ejército de Ruta, comandado por el líder del Partido Comunista Chino, Mao ZeDong, y el general Zhu De, o el Nuevo Cuarto Ejército, destacando el héroe Li Yunlong. Ninguna de las grandes batallas en la guerra contra Japón estaban ausentes de estos títulos, desde la Batalla del Puente de Marco Polo, la Batalla de Shanghai, la de Taiyuan y Nankín. Uno de los responsables gubernamentales en materia de propaganda expresó que estos “juegos online tuvieron una gran relevancia para los propósitos ideológicos y nacionalistas del país” (Nie, 2013, p. 509).

Cuadro de localización de los principales escenarios históricos en *Resistance War Online*



Fuente: captura de pantalla de *Resistance War Online*

Mediante este tipo de creaciones, se permitió que la ciudadanía dejase por un momento el rol de víctima y pudiera *ajustar cuentas* contra el odiado agresor nipón. Siguiendo a Vandewalle, la función de títulos como los nombrados trascienden el rol de museos virtuales —por supuesto, se acompañan de una contextualización dirigida y oficialista sobre estos hechos—, y permiten al jugador llevar a cabo un proceso de *justicia individual* que en poco ayuda a reparar las tensiones históricas existentes entre China y Japón, exacerbando aún más los odios a través del componente lúdico.

Tabla 3: Análisis esquemático de *Resistance War Online*

Título	Responsable	Año	Tipo de financiación	Narrativa	Mecánica	Código visual	Código sonoro
<i>Resistance War Online</i>	PowerNet Technology Co. Liga de la Juventud Comunista de China.	2005	Estatal	Invasión japonesa de China (1937-1945). Gran importancia de la masacre de Nankín.	<i>Massively multiplayer online role-playing game.</i> Batallas y misiones reales. Solo se puede elegir el bando chino.	Rigor histórico de los personajes y lugares. Uso de abundantes elementos explicativos.	Música patriótica china.

Fuente: Elaboración propia.

3.3. Corea del Sur: *Unfolded: Camellia Tale* y la masacre de Jeju

El 3 de abril de 1948 fueron asesinadas 30.000 personas en las islas de Jeju (situadas en la parte meridional del país) y otros miles se vieron obligadas a exiliarse en Japón. Esta potencia invadió y anexionó Corea en 1910, y su control sobre el territorio continuó hasta el período de la Segunda Guerra Mundial, cuando la población coreana se rebeló contra la ocupación y con la ayuda de las fuerzas aliadas puso fin a tres décadas de dura dominación extranjera. Nada más ganar la independencia, dos naciones extranjeras tomaron el control de la península coreana: el ejército soviético en el norte y el ejército estadounidense en el sur ocuparon temporalmente el país. Al final de las hostilidades, Corea se dividió en dos a lo largo de la línea del Paralelo 38. El 14 de noviembre de 1947, las Naciones Unidas aprobaron la resolución 112 llamando a elecciones generales bajo la supervisión de una comisión internacional. Sin embargo, la Unión Soviética negó el acceso al norte del país y, por lo tanto, se decidió celebrar elecciones solo en la parte controlada por el gobierno militar de los Estados Unidos, con la oposición del Partido Comunista de Corea del Sur. Se daba una fuerte contradicción, pues en esta región reinaba un profundo sentimiento anticomunista y pretendían diluir cualquier atisbo de esta doctrina. En marzo de 1948, esta histeria anticomunista provocó, durante un movimiento de la conmemoración de la independencia coreana, que un policía a caballo matara a un niño. La multitud se enfadó y comenzó a tirar piedras y a protestar.

En respuesta, las fuerzas de orden público abrieron fuego contra la multitud y mataron a seis residentes más. Los habitantes de Jeju incrementaron su enfado hacia la policía y organizaron protestas pidiendo una disculpa. Sin embargo, entre los manifestantes había miembros del partido comunista, quienes aprovecharon la oportunidad para mostrar su oposición contra la policía. Las autoridades, en vez de disculparse, tildaron a las protestas de un levantamiento comunista y arrestaron a los ciudadanos sin diferenciar entre los comunistas y los civiles. En el transcurso de varios meses, se estiman que de 15.000 a 30.000 personas fueron asesinadas, lo que sería un 10% de la población de la isla. Won-soon, un superviviente de la masacre, describió incidentes donde los soldados aplastaban las cabezas de niños pequeños y rodeaban a los pueblerinos para ejecutarlos a través del pelotón de fusilamiento. El 30% de las casas fueron destruidas y el 70% de los habitantes fueron atacados (Jeju 4.3. Peace Foundation, 2003; Park, 2010; Wright, 2016).

Este trágico suceso del pasado surcoreano ha permanecido en el silencio y ha sido considerado un tabú hasta principios del presente milenio. De esta manera, la Ley de Seguridad Nacional de 1948 (vigente en la actualidad con algunas modificaciones) sancionaba a fuertes penas, incluyendo la cárcel, cualquier mención al levantamiento de Jeju contra la decisión de dividir Corea en dos partes. En el año 2000 este panorama se modificó cuando el presidente Kim Dae-jung abrió el debate sobre esta cuestión y creó el primer *Comité de la Verdad y la Reconciliación sobre el Incidente del 3 de abril en Jeju*. En el año 2003, por primera vez en la historia, un presidente del país —en este caso Roh Moo-Hyun— pedía disculpas oficiales por los abusos de derechos humanos en Jeju. Desde ese momento, y hasta la actualidad, se han intensificado las iniciativas estatales por la reparación de la memoria colectiva de los incidentes de Jeju, desde su plasmación en los textos escolares del país (si bien se incide en exceso en señalar como única casuística las protestas del Partido de los Trabajadores de Jeju y se omite el papel de EEUU), la inauguración de centros conmemorativos y monumentos (Museo de la Paz de Jeju, 2008, o el Parque de Lápidas para los Desaparecidos, 2009) y la constitución en 2005 de la *Comisión de Verdad y Reconciliación*



en Corea del Sur, que contempla todas las situaciones de violencia en el país entre 1910 y 1987 (Carranza, 2018; Koh, 2019; Kim, 2019b). Entre las múltiples recomendaciones de este organismo, y en relación a esta investigación, cabe destacar el componente educativo, que incluye la revisión y difusión del pasado (Kim, 2019b, p. 153).

Acorde al desarrollo tecnológico del país, y enmarcado en la Agencia de Contenido Creativo de Corea (KOCCA), en concreto en la Korea Game Industry Agency, se están facilitando fondos para el desarrollo de *serious games* que contribuyan al conocimiento de estos acontecimientos (Yecies y Shim, 2018). Una de las compañías más activa en esta labor y financiación ha sido COSDOTS, un modesto estudio integrado por la pareja sentimental HaeMin Kim (Productor, Guionista y Programador) y JaeRyeong Jeong (Arte y Animación). En 2019 lanzaron en Google Play dos videojuegos centrados en la masacre de Jeju y el recuerdo de la misma. En esta primera aproximación, el acontecimiento sobre el que gravita la historia adquiere un espacio ambiental, donde el jugador de manera sutil y progresiva tendrá un conocimiento bastante concreto de las causas que llevaron al Partido de los Trabajadores de Jeju a iniciar sus protestas contra las autoridades de Seúl y las fuerzas norteamericanas de ocupación, y la represión desmedida que de tal actitud se derivó. Muchos de los elementos presentes en *Unfolded: Massacre* (2019) y *Unfolded: Old Wounds* (2019) adquirirán su forma más elaborada (empezando por el diseño gráfico, que pasa de los blancos al estilo carboncillo y coloreado en dibujos realizados en su totalidad a mano) en *Unfolded: Camellia Tales* (2021) (ver tabla 4). El usuario tendrá la impresión de estar ante un cómic interactivo en el que se combina la realidad con la fantasía. Aunque el *leit motiv* es el retrato de lo que sucedió en dicha isla en 1948, a la par se construye una rica y original historia que ensalza elementos culturales, espirituales e históricos de Jeju. Para ello, y de la mano del niño Herman (su figura está inspirada en el poeta moderno coreano Yoon Dong-ju y en el escritor Herman Hesse), hay que resolver una serie de puzzles (no excesivamente complejos, pero sí ricos en matices), y ser capaces de reunir todos los elementos necesarios (telas, palo, tintes, cuerdas...) con los que fabricar una bandera con la que avisar a la población en caso de nuevos ataques. A lo largo de estas misiones se puede dialogar con diferentes personajes, como la madre del personaje principal, su amigo íntimo Darrick junto a su hermano pequeño Dwight, el borracho Pete, la anciana devota Agne y Bill, activista de izquierdas y profesor en la Academia Shinsung. La narrativa arranca con una pesadilla en la que el árbol sagrado de la villa, el almez, aparece en llamas y con Darrick acusando a Herman de ser el responsable de todos los muertos y destrucción en el pueblo. Seguidamente, y tras una tensa conversación, Herman despierta en su dormitorio en noviembre de 1948. Se adopta, por tanto, un relato a posteriori en el que tendremos que ir reconstruyendo con datos inconexos lo que realmente ha ocurrido. A través de diferentes diálogos, en especial con el maestro Bill, se explica que el Gobierno había prohibido desde octubre de ese año cualquier movimiento de la población en la isla que se alejase de las costas más allá de cinco kilómetros, impidiendo así la ocultación de los “rebeldes” en las montañas de Hallasan, la más elevada de todo el país. Estas restricciones aparecen reflejadas en los carteles que se encuentran en la puerta de la academia, antigua sede del Comité del Pueblo (acusado de ser de naturaleza comunista). Precisamente, en *Camellia Tales* se enlazan estas prohibiciones con la narrativa del juego a través de la figura de Bobby, hijo de la devota Agne, que se trasladó a las montañas para ayudar a sus camaradas.

Escena que recrea el fusilamiento de civiles en Jeju por parte del ejército surcoreano



Fuente: captura de pantalla de *Unfolded: Camellia Tales*

El título posee un elevado carácter nacionalista, que no patriótico, que resalta las particularidades de esta región. Uno de los elementos más representativos en este sentido es poder escoger en idiomas el coreano histórico, atendiendo así a la diversidad de dialectos propios de esta lengua, como el de la isla protagonista del mismo. En la academia se encuentran libros sobre el héroe nacional, Yi Sun-sin, almirante que infligió severas derrotas a los japoneses a finales del siglo XVI. Siendo uno de los propósitos de esta creación la denuncia de la masacre del 3 de abril de 1948, al hablar con Bill se nos comenta en varias ocasiones que “deseo que las dos partes puedan llegar a un acuerdo”, siendo uno de sus mayores anhelos que “algún día los habitantes de la parte continental comprendan lo que pasa aquí”. Y es que como expresaron desde COSDOTS (So-Yeon, 2020), se han ceñido estrictamente a los informes del *Comité de la Verdad* para intentar herir el menor número de sensibilidades:

“El informe y el contenido del informe han sido aprobados por ambas partes del gobierno y la ley, que es el relato más creíble y también el más detallado de la masacre y las secuelas... Nos enfocamos en la gente común, la gente que fue sacrificada. Debido a la singularidad geográfica de una isla, tanto los perpetradores como las víctimas tenían que vivir entre sí y no podían distinguirse unos de otros. Y fue solo recientemente que los residentes se unieron en un consenso para llamarlo un ‘levantamiento’”.



Y cerraban su entrevista con la siguiente reflexión: “Todavía somos jóvenes y los jóvenes están llenos de rabia. No podemos dejar pasar la injusticia y queremos expresar esa rabia a través de los juegos” (So-Yeon, 2020).

Tabla 4: Análisis esquemático de *Unfolded: Camellia Tales*

Título	Responsable	Año	Tipo de financiación	Narrativa	Mecánica	Código visual	Código sonoro
<i>Unfolded: Camellia Tales</i>	COSDOTS	2021	Estatal a través de la KOCCA.	Masacre de Jeju de 1948.	<i>Point and Click</i> . La narrativa se construye a través de la exploración y los diálogos. Se apoya en los informes de la Comisión la Verdad de la masacre de Jeju.	Rigor histórico de los personajes y lugares. Uso de abundantes elementos explicativos. Gran cantidad de datos generales y secundarios.	Sonido ambiental y música nacional de Jeju

Fuente: Elaboración propia.

Conclusión

El estado-nación es esencialmente visto como el escenario final de las luchas por la memoria colectiva y la narrativa histórica. En este contexto, Asia Oriental es un espacio de conflicto donde la memoria colectiva nacionalista intenta recuperar su estatus exclusivo de memoria oficial. Debido a diferentes interpretaciones de la historia, los países de la región del Indo-Pacífico no pueden escapar de su obsesión mutua por la memoria. Este ejercicio memorístico e identitario está unido con el creciente protagonismo de la tecnología en las últimas décadas, que ha provocado profundos cambios en las estrategias comunicativas de los diferentes agentes estatales y supranacionales en la sociedad internacional. La fijación contemporánea en las narrativas estratégicas y la necesidad de controlar los medios de comunicación que enmarcan la forma en que las audiencias perciben a los actores internacionales sugieren un papel resurgente del poder blando en la práctica del arte de gobernar. La tecnología es percibida como indispensable para la difusión de determinados mensajes, así como para el control y la participación de la audiencia. La cultura, los valores y las políticas públicas se sitúan como elementos de la acción exterior con el ánimo de persuadir, influir, moldear los comportamientos o presionar a los gobiernos extranjeros. Para ello, se diseñan estrategias de comunicación que incluyen programas educativos, informativos y de entretenimiento, que multiplican su alcance y difusión a través de diferentes formatos y plataformas tecnológicas. Se puede hablar, en estos casos, de *Tecnacionalismo*. Conforme a ello, esta investigación se ha interrogado sobre cómo contribuye el entretenimiento, a través de creaciones memorísticas, a la justicia transicional en Asia. En segundo lugar, se ha planteado si los videojuegos centrados en episodios traumáticos contemporáneos del Indo-Pacífico pueden ser considerados como museos virtuales de la memoria.

El marco teórico ha girado alrededor del concepto de *new media memory* o memoria mediada, y en el papel de esta índole de creaciones culturales en los procesos de reparación, recuperación y difusión de acontecimientos traumáticos en el sentir identitario de las naciones apuntadas. Partiendo de los paradigmas metodológicos de Alexander Vandewalle y de Eun A Jo, se destaca cómo la narrativa, mecánicas y códigos visuales de los videojuegos seleccionados (*The*

Killer, A Brief History of Cambodia, Resistance War Online y *Unfolded: Camellia Tales*) los convierten en museos interactivos de la memoria al servicio de fines reconciliadores, educativos y, por supuesto, nacionalistas. Se hace un detallado repaso de las conexiones que se establecen entre la tecnología y el entretenimiento en las estrategias presentes de recuperación de la memoria colectiva, teniendo en cuenta que este género de recreaciones y representaciones tienen poder político y restaurador cuando los actores sociales la movilizan con fines estratégicos (propagames). Seguidamente, se han seleccionado diferentes videojuegos cuya temática recrean, denuncian y divulgan episodios muy dramáticos en la historia reciente de Asia-Pacífico en el siglo XX: el genocidio camboyano bajo el régimen de Pol Pot, los asesinatos masivos y violaciones de derechos humanos en China desde la ocupación japonesa de Manchuria hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial, y, finalmente, la masacre de la isla de Jeju, en Corea del Sur, en 1948, por parte del gobierno de Seul y las fuerzas de ocupación de EEUU. Este estudio prueba que la memoria colectiva y su representación digital adopta formas muy variadas dependiendo de la intención de las políticas estatales (o las ausencias de las mismas) que las promueven: reconciliación (saga *Unfolded*), denuncia y nacionalismo exacerbado (*Resistance War Online*) o divulgación a través de la simplicidad compositiva (títulos sobre Camboya). La tecnología digital interactiva apela en estas creaciones a su capacidad de conectividad, difusión y empatía para construir una narrativa —que según la intencionalidad del emisor (compañías financiadas directamente por el estado en la mayoría de casos)— que refuerza a las estructuras tradicionales de las políticas memorísticas. Más allá del elevado número de descargas de los videojuegos seleccionados (en el caso chino con cientos de miles de registros online), queda pendiente para futuras investigaciones profundizar en los debates transmedia (canales de Youtube, redes sociales, plataformas como Steam) que generan estos títulos y que favorecen —aún más— un nacionalismo tecnológico de carácter multifuncional: conmemorativo, reparador, educativo, pero también con peligrosas derivas hacia el autoritarismo digital (al equiparar la historia con la memoria oficial que se quiere imponer). ●

Referencias

- Anderson, S. L. (2019). The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design. *E-Learning and Digital Media*, 16 (3), 177-195. <https://doi.org/10.1177/2042753019834957>
- Belman, J. y Flanagan, M. (2010). Designing Games to Foster Empathy. *Cognitive Technology*, 14 (2), 5-15.
- Bewer, K. (14.06.2015). Camboya: la sobrecogedora historia de dos sobrevivientes de una cárcel en la que murieron 12.000 personas. *BBC News*.
- Bleiker, R. (1997). Forget IR Theory. *Alternatives: Social Transformation and Humane Governance*, 22 (17), 57-86. <https://doi.org/10.1177/030437549702200103>
- Bleiker, R. (2023). Visualizing international relations: Challenges and opportunities in an emerging research field. *Journal of Visual Political Communication*, 10 (1), 17-25. https://doi.org/10.1386/jvpc_00022_1
- Bleiker, R. (2024). Un-Disciplining the International. *Alternatives*, 49 (3), 198-203. <https://doi.org/10.1177/03043754231181743>
- Baudrillard, J. (2002). *Screened Out*. Verso Books.
- Callahan, W. (2015). The visual turn in IR: Documentary filmmaking as a critical method. *Millennium: Journal of International Studies*, 43 (3), 891-910. <https://doi.org/10.1177/0305829815578767>
- Carranza, N. (2018). Truth-Seeking for Jeju and the Debates on Compliance. *S/N Korean Humanities*, 4 (2), 67-92. <https://www.snkh.org/Journal/Article/57>
- Chien, L. (2022). Detention, a Game More Than Just Games. *International Journal of Social Science and Humanity*, 12 (1), 13-17.
- Corry, O. (2022). What's the point of being a discipline? Four disciplinary strategies and the future of International Relations. *Cooperations and Conflict*, 57 (3), 290-310. <https://doi.org/10.1177/00108367221098492>
- De Greiff, P. (2006). Justice and reparations. En De Greiff, P. (Ed.). *The Handbook of Reparations* (pp. 452-478). Oxford University Press.
- Ejdus, F. (2023). Ontological security and the politics of memory in international relations. En Mälksoo, M. (Ed.).



- Handbook on the Politics of Memory* (pp. 31-45). Edward Elgar Publishing Limited.
- Erll, A. (2005). *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*. Metzler.
- Frank, L. y Falzone, P. (2021). *Entertainment-Education Behind the Scenes*. Palgrave Macmillan.
- Grayson, K., Davies, M., y Simon, P. (2009). Pop Goes IR? Researching the popular culture. *Politics*, 29 (3), 155-163. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9256.2009.01351.x>
- He, Y. (2007). Remembering and Forgetting the War. Elite Mythmaking, Mass Reaction, and Sino-Japanese Relations, 1950-2006. *History and Memory*, 19 (2), 43-74. <https://doi.org/10.2979/his.2007.19.2.43>
- Hess, A. (2007). "You Don't Play, You Volunteer": Narrative Public Memory Construction in Medal of Honor: Rising Sun. *Critical Studies in Media Communication*, 24 (4), 339-56. <https://doi.org/10.1080/07393180701567729>
- Hinton, A. (2014). Genocide and the Politics of Memory in Cambodia. En Hinton, A., La Pointe, T. y Irvin-Erickson, D. *Hidden Genocides. Power, Knowledge, Memory* (pp. 247-269). Rutgers University Press.
- Hutchinson, E., Bleiker, R. (2014). Theorizing Emotions in World Politics. *International Theory*, 6 (3), 491-514. <https://doi.org/10.1017/S1752971914000232>
- Jarvis, L., y Robinson, N. (2024). Oh help! Oh no! The international politics of The Gruffalo: Children's picturebooks and world politics. *Review of International Studies*, 50 (1), 58-78. <https://doi.org/10.1017/S0260210523000098>
- Jeffery, R. y Kim, H. (2013). *Transitional Justice in the Asia-Pacific*. Cambridge University Press.
- Jeju 4.3. Peace Foundation (2003). *The Jeju 4.3. Mass Killing*. Yonsei University Press.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (Eds.). *First Person. New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 121-129). MIT Press.
- Jo, E. (2022). Memory, Institutions, and the Domestic Politics of South Korean-Japanese Relations. *International Organization*, 76 (4), 767-798. <https://doi.org/10.1017/S0020818322000194>
- Jorgensen, K. (2009). "I'm Overburdened!" An empirical study of the player, the avatar, and the gameworld. *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
- Kilbourg, R. (2013). *Cinema, memory, modernity: the representation of memory from the art film to transnational cinema*. Routledge.
- Kim, N. (2015). *Memory, Reconciliation, and reunions in South Korea*. Lexington Books.
- Kim, D.-J. (2021). The 'Excess of Memory' and Cyber-Nationalism in East Asia: The de-territorial narratives between Korea yamp; China, and 'emotional regime'. *The Journal of International Relations*, 24 (1), 1-30. <https://doi.org/10.15235/jir.2021.03.24.1.1>
- Kim, M. (2019). *Routledge Handbook of Memory and Reconciliation in East Asia*. Routledge.
- Kim, D.-J. (2019b). Critical assessments of the South Korean Truth and Reconciliation Commission. En Kim, M. (Ed.). *Routledge Handbook of Memory and Reconciliation in East Asia* (pp. 144-158). Routledge.
- Koh, S. (2019). Transitional Justice, Reconciliation, and Political Archiving. A comparative study of commemoration in South Korea and Japan of the Jeju April 3 Incident. En Kim, M. (Ed.). *Routledge Handbook of Memory and Reconciliation in East Asia* (pp. 287-303). Routledge.
- Khosronejad, P. (2013). *Unburied Memories: The Politics of Bodies of Sacred Defense Martyrs in Iran*. Routledge.
- Kolek, L., Šisler, V., Martinkova, P. y Brom, C. (2021). Can video games change attitudes towards history? Results from a laboratory experiment measuring short and long term effects. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37 (5), 1348-1369. <https://doi.org/10.1111/jcal.12575>
- Landsberg, A. (2014). *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Columbia University Press.
- MacGill, B., Wyeld, T. y Blanch, F. (2010). Re-Writing Recent History: developing a National reconciliation pedagogy using a video game for school aged children. *Information Visualization 2010*.
- Magnuson, J. (2019). Playing and Making Poetic Videogames. Towards a poetics of the lyric for videogames, and a praxis of poetic intervention for videogame creators (Trabajo de Fin de Master) Universidad de California.
- Mälksoo, M. (2015). 'Memory Must Be Defended': Beyond the Politics of Mnemonical Security. *Security Dialogue*, 46 (3), 221-237. <https://doi.org/10.1177/0967010614552549>
- Mälksoo, M. (2023). *Handbook of Politics of Memory*. Edward Elgar Publishing Limited.
- Manning, P. (2017). *Transitional Justice and Memory in Cambodia*. Routledge.
- Martínez-Cano, F., Cifuentes-Albeza, R. y Nicolás, B. (2019). Prosocial videogames, as a transitional space for peace: the case of Reconstrucción. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 1470-1487. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2014-1004>
- Maurantonio (2023). (New) Media Memory. In Mälksoo, M. (Ed.). *Handbook of Politics of Memory* (pp. 258-271). Edward Elgar Publishing Limited.
- Moreno, A. y Moya, J.A. (2023). Defensa Sagrada y reivindicación digital de los mártires en Irán: el videojuego como herramienta propagandística. *Historia y Comunicación Social*, 28 (2), 395-405. <https://doi.org/10.5209/hics.86409>
- Moreno, A. (2024a). International Geopolitics and Digital Games in the Nationalist Agenda of Great Powers. En Bjola, C. y Manor, I. (Ed.). *The Oxford Handbook of Digital Diplomacy* (pp. 600-618). Oxford University Press.
- Moreno, A. (2024b). Geopolítica internacional, tecnonacionalismo y digital games. Tirant lo Blanch.
- Neiger, M., Meyers, O. y Zandberg, E. (2011). *On Media Memory: Collective memory in a new media age*. Palgrave Macmillan.
- Nie, H. (2013). Gaming, Nationalism, and Ideological Works in Contemporary China: online games based on the War of Resistance against Japan. *Journal of Contemporary China*, 22 (81), 499-517. <https://doi.org/10.1080/106705>

64.2012.748968

- Park, S. (2010). The unnecessary uprising: Jeju Island rebellion and South Korean counterinsurgency experience, 1947-1948. *Small Wars & Insurgencies*, 21 (2), 359-381. <http://dx.doi.org/10.1080/09592318.2010.481432>
- Pfister, E. y Görgen, A. (2020). Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte. En Görgen, A. y Simond, S. (Eds.). *Krankheit in Digitalen Spielen* (pp. 51-74). Transcript.
- Pfister, E. (2023). "¡Ah, buenos días, Herr General! Por favor, siéntese y permítame explicarle la situación actual". Hacer memoria en el videojuego. En Kuschel, D. (Ed.). *La guerra civil española en juegos y entornos lúdicos* (pp. 29-60). Iberoamericana Vervuert.
- Saire, S. y King, C. (2010). *Entertainment and Society. Influences, Impacts, and Innovations*. Routledge.
- Salim, M. (2019). *Media and the Liberation War of Bangladesh*. Ananya.
- Schneider, F. (2018). *China's Digital Nationalism*. Oxford University Press.
- Shapiro, M. (2013). *Studies in Trans-Disciplinary Method: After the Aesthetic Turn*. Routledge.
- Smith, A. (1999). *Myths and Memories of Nation*. Oxford University Press.
- So-Yeon, (28.10.2020). How to make an impact - the right way. *Korea JoongAng Daily*.
- Tufte, T., Hemer, O., y Høg Hansen, A. (2015). *Memory on Trial: Media, Citizenship and Social Justice*. LIT Verlag.
- Vandewalle, A. (2023). Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games. *International Journal of the Classical Tradition*, 30 (2), 1-23. <https://doi.org/10.1007/s12138-023-00646-w>
- Van Dijck, (2007). *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford University Press.
- Venegas, A. (2020). *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Venegas, A. (2022). *Pasado virtual. Historia e imagen en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Venegas, A. (2023). *Pantallas de la memoria*. Clave Intelectual.
- Wang, Z. (2014). *Never Forget National Humiliation. Historical Memory in Chinese Politics and Foreign Relations*. Columbia University Press.
- Wang, H. y Singhal, A. (2009). Entertainment-Education Through Digital Games. En Ritterfield, U., Cody, M. y Vorderer, P. (Eds.). *Serious Games: Mechanisms and Effects* (pp. 271-292). Routledge.
- Watts, J. (02.03.2005). China gets gung ho with the new war against Japan... but online war. *The Guardian.com*.
- Wright, B. (2016). *Politicide, and the Politics of Memory in South Korea, 1948-1961* (Tesis doctoral). Universidad de British Columbia.
- Wood, M. (2005). *Official History in Modern Indonesia*. Brill.
- Yecies, B. y Shim, A. (2018). South Korea's creative industry markets. En Lim, L. y Lee, H-K. (Eds.). *Routledge Handbook of Cultural and Creative Industries in Asia* (pp. 210-224). Routledge.
- Zimmerman, F. (2021). Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Authenticity. En Bonner, M. (Ed.). *Game - World - Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (pp. 19-34). HeiUP.

RELACIONES INTERNACIONALES

Revista académica cuatrimestral de publicación electrónica
Grupo de Estudios de Relaciones Internacionales (GERI)
Universidad Autónoma de Madrid, España
<https://revistas.uam.es/relacionesinternacionales>
ISSN 1699 - 3950

 facebook.com/RelacionesInternacionales

 twitter.com/RRInternacional



FECYT-388/2024
Fecha de certificación: 12 de julio de 2019 (6ª convocatoria)
Válido hasta: 24 de julio de 2025