

ASPECTOS HOLLYWOODENSES DE LA IMAGEN DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN EL *CALL OF DUTY*

HOLLYWOOD ISSUES ABOUT WWII IMAGE IN CALL OF DUTY

Cecilia Verino

Universidad Nacional de Rosario

cecilialaura@gmail.com

Fecha de recepción: 20/9/2019

Fecha de aprobación: 18/10/2019

Resumen

La Segunda Guerra Mundial constituye uno de los acontecimientos preferidos en cuanto a la producción de películas y videojuegos históricos. Para empezar, debemos tener en cuenta la configuración concreta de una imagen del pasado adecuada a las pautas del lenguaje visual, que se adapta al formato audiovisual en cuestión y que es funcional en el sentido comercial, pero que frecuentemente no cuenta con rigurosidad histórica.

Este proceso histórico se convirtió en un tema popular y fue representado en obras ficticias a la luz de discursos políticos, como el desplegado durante el 2001 durante el gobierno de George W. Bush. Esta operación cultural se

reflejaría en temas, personajes y conflictos recurrentes, como, por ejemplo, el Desembarco de Normandía como momento clave, decisivo y definitorio de la guerra, el espacio europeo occidental como escenario dominante y más representativo, la elevación del soldado nazi a principal y más importante enemigo del conflicto, la figura del soldado-héroe-ciudadano como protagonista, etc. Para poder comprobar esta última cuestión, tomaremos como ejemplo una franquicia clásica de los juegos sobre la Segunda Guerra Mundial, y proceder a un breve análisis de sus discursos, narrativas, elementos artísticos así como el contexto en el cual surge *Call Of Duty*.

e-tramas 4 – Noviembre 2019 – pp. 46-57

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

Palabras clave

Segunda Guerra Mundial, Videojuegos, Hollywood, *Call of Duty*, Industrias Culturales.

Abstract

World War II is one of the favorite events in the production of historical films and video games. To begin with, we must regard the specific configuration of an image of the past appropriate to the guidelines of the visual language, which adapts itself to the audiovisual format about what is functional in marketing but that doesn't have historical rigor.

This historical process became a popular issue and that was demonstrated in fictional works for political speeches, such as the one deployed during 2001 during the George W. Bush government. This cultural operation uses recurring

themes, characters and conflicts, such as the Normandy Landings as a key, decisive and defining moment of war, the Western European space as the dominant and most representative scenario, the size of the Nazi soldier to main and most important enemy of the conflict, the figure of the soldier-hero-citizen as the protagonist, etc.

To verify this last question, we will take as an example a classic franchise of the games about World War II, and proceed to a brief analysis of his speeches, narratives, artistic elements as well as the context in which it arises: *Call Of Duty*.

Keywords

World War II, Videogames, Hollywood, *Call of Duty*, Cultural Industries.

INTRODUCCIÓN: LOS VIDEOJUEGOS Y LA HISTORIA

*Si conocen historia,
no es por haber leído,
sino de haberla visto
en el cine americano,*

*con grandes escenarios
y música grandiosa
en el sutil estilo
de los americanos.*

Alberto Cortez, Los Americanos. (1972)

La Segunda Guerra Mundial constituye uno de los acontecimientos preferidos en cuanto a la producción de películas y videojuegos históricos. En tanto historiadores, cabe preguntarnos por la motivación de esta recurrencia, más allá de la espectacularidad que pueden ofrecer las batallas y la posibilidad de poder “jugar a la guerra” en uno de estilo FPS (*First Person Shooter* o Disparos en Primera Persona). En virtud de ello, considerando el papel jugado por la televisión en el siglo xx y los videojuegos en la actualidad, debemos tener en cuenta la configuración concreta de una imagen del pasado adecuada a las pautas del lenguaje visual, que se adapta al formato audiovisual en cuestión y que es funcional en el sentido comercial pero que frecuentemente no cuenta con rigurosidad histórica. En relación con ello, coincidimos con Juan Francisco Jiménez Alcázar y Mercedes Abad Merino en “afirmar que el pasado se ha convertido en un producto de consumo” (Jiménez Alcázar y Abad Merino, 2016, p. 12), siendo esta una de tantas ocasiones a lo largo de la Historia donde, según los autores, se la ha manipulado para servir a intereses particulares, con evidente propósito de generar una memoria específica que perdure en el tiempo y que poco o nada tenga nada que ver con lo acontecido.

En cuanto a lo teórico, creemos que es imprescindible reflexionar en torno al aspecto ideológico, por ende, rescatamos un concepto acuñado por Michael Billing (1995) nacionalismo banal, que es entendido como “un conjunto de prácticas, hábitos, creencias y signos que las naciones establecidas manifiestan de forma cotidiana, rutinaria, sutil y familiar para reproducirse como tales y así recordar a la gente su pertenencia a la nación y lealtad a la misma” (p. 8).

Este autor reconoce la preeminencia del discurso en torno al “Nuevo Orden Mundial” a la luz de los cambios acaecidos con el fin de la Unión Soviética y el consiguiente

triunfo del modelo capitalista encarnado en EE.UU., así como el avance de las comunicaciones globales. Y explicita esta coyuntura:

“Resulta fácil concebir este nuevo orden mundial como cierto tipo de aldea mundial, que conecte entre sí a localidades antes distintas. No obstante, desde el punto de vista político, el rasgo principal de este nuevo orden es que está bajo el dominio político de un Estado Nación poderoso: los Estados Unidos de América”. (Billing, 1998, p. 37).

Este nuevo orden mundial, a nuestro entender, comporta una ideología que, gracias a las *mass medias*, se transmite fácilmente en los medios de ocio, consumo y comunicación y refuerza su hegemonía ideológica. En este punto resulta importante resaltar la advertencia de Jiménez Alcázar y Mercedes Abad Merino acerca de que “es posible que el usuario tenga fijada una iconografía y unos presupuestos sobre lo que pasó, o sobre cómo eran las cosas, que no respondan a la realidad” (Jiménez Alcázar y Abad Merino, 2016, p. 23). Esto remite a la imagen post-alfabetizada que Santiago de Pablo (2001) percibe de la sociedad occidental actual, donde muchas personas que han aprendido a leer y escribir sufren este nuevo “analfabetismo” al no poder acceder a las nuevas tecnologías de información. Para dicho teórico, la ficción audiovisual (el cine, el documental, la TV, etc.) constituye el medio más frecuente para muchas personas, de acceder al conocimiento histórico; nosotros nos atreveríamos agregar que lo mismo sucede con los videojuegos y muchos grupos sociales, sobre todo, niños y adolescentes.

La novedad de este dispositivo reside en que el papel pasivo del espectador del cine ha sido sustituido por una participación activa del usuario en aquellos elementos de ocio. Es el mismo jugador quien debe disparar las armas, rescatar a sus compañeros, curar sus heridas, refugiarse en las trincheras; realizando últimamente estas acciones inmerso en un entorno gráfico detallista que brinda una sensación de realismo y permite experimentar lo que en el cine es solamente percibido. Esto supone una manera de abordar el contexto histórico de un modo distinto al acostumbrado en la lectura y en la visualización de películas y documentales. Y dado que son productos cuyo objetivo es generar ganancias —además de entretener— cabe destacar que en el caso de aquellos de temática histórica, los productores siempre han ponderado acontecimientos o procesos históricos populares entre el público general y sobre todo del *gamer* como, por ejemplo, la Antigua Roma, el período medieval, o la Segunda Guerra Mundial. En este sentido, coincidimos con Beatriz Elena Marcano Lárez (2013) en cuanto a que:

“Los videojuegos no están exentos de los sesgos de la ideología que impere en los países que los crean y producen. (...) Desde la perspectiva mediática que a

la vez está “mediada” por los intereses políticos imperantes, se apunta a la generación de miedo en los espectadores y en la construcción de enemigos o en el fortalecimiento de prejuicios.” (p. 5).

Para poder comprobar esta última cuestión, tomaremos como ejemplo una franquicia clásica de los juegos sobre la Segunda Guerra Mundial, y procederemos a un breve análisis de sus discursos, narrativas, elementos artísticos así como del marco en el cual surge: *Call Of Duty*. Elegimos el primero de esta saga y el último de todas las entregas ambientadas en dicha conflagración mundial, dado que el primero supuso una novedad en el mercado *gaming*, debido a los motivos anteriormente mencionados, mientras que el segundo resalta por los últimos avances tecnológicos en dicha industria.

ABORDAJE HISTÓRICO DE *CALL OF DUTY*

Cabe mencionar que esta franquicia cuenta con un antecesor: la saga *Medal Of Honor*, lanzada al mercado en 1999 por Electronics Arts, cuyo desarrollo estuvo a cargo de DreamWorks Interactive y Steven Spielberg como directo, diseñador y guionista. Este último no es un dato anecdótico, ya que si analizamos el contexto de producción cinematográfica, coincidimos con Alberto Venegas Ramos en cuanto a la importancia que tuvo el estreno de la película *Saving Private Ryan* (*Rescatando al soldado Ryan*, en Latinoamérica) dirigida por Steven Spielberg. Parafraseando a Alberto Venegas Ramos, este film supuso un hito en el revisionismo histórico de aquel acontecimiento (Venegas Ramos, 2018). Su éxito dio lugar a numerosas películas, videojuegos, series de televisión o novelas que mantienen y perpetúan la imagen bélica formulada por Spielberg. De hecho, *Medal of Honor* posee secuencias y escenarios comunes con *Saving Private Ryan*, en especial el desembarco aliado en Normandía, que se desarrolla de forma idéntica en ambas producciones.

Según el mencionado autor, esta película representaría la narrativa basada en la “guerra buena” que fue promovida durante la presidencia de George W. Bush tras los atentados del 11 de septiembre de 2001. Es en estas circunstancias donde la Segunda Guerra Mundial se convirtió en un tema popular y fue representado en obras ficticias a la luz de los discursos políticos hegemónicos del momento (Venegas Ramos, 2018, p. 94). Esta operación cultural se reflejaría en temas y conflictos recurrentes, como, por ejemplo, el Desembarco de Normandía como momento clave, decisivo y definitorio de la contienda, Europa occidental como escenario dominante y más representativo, el soldado nazi como principal enemigo del conflicto, el protagonismo del soldado-héroe-ciudadano, etc. Otros elementos que hemos hallado son la ausencia de la sociedad civil, los genocidios y algunos

países participantes como Polonia. En palabras de Venegas Ramos “una popularidad que fue aprovechada para ‘educar’ históricamente a sus usuarios” (Venegas Ramos, 2018, 98). Esto último podría concordar con lo formulado por Andrew J. Salvati y Jonathan M. Bullinger en cuanto a que nunca antes en la historia ha habido un escenario tan patente de “bien contra el mal” del cual sacar provecho, como lo fue la mencionada conflagración. Una fuente de inspiración para hacer entretenimiento, suspenso y software educativo (Salvati y Bullinger, 2015).

Lo novedoso de *Medal of Honor* a partir de su tercera entrega *Allied Assault* (Respawn Entertainment, 2002) reside en sus escenarios abiertos, contrapuestos a los clásicos pasillos cerrados y laberínticos de *shooters* como *Doom* (ID Software, 1993) logrado gracias al uso del motor gráfico implementado en *Quake 3 Arena*, revolucionario para esa época.

Ante las discrepancias producidas con EA en cuanto a la dirección creativa y las políticas laborales, los trabajadores implicados en el desarrollo de la mencionada entrega, decidieron renunciar y fundar su propia empresa, Infinity Ward, donde producirían la mayor parte de los títulos de la saga *Call Of Duty*, considerada su primer juego el sucesor espiritual de *Medal of Honor Allied Assault*.

Call of Duty (en adelante, COD) fue lanzado en 2003 y es el primer videojuego que enfatiza la acción por escuadrones, vale decir, el héroe ya no se encuentra luchando solo, sino acompañado de su pelotón con el cual despliega una táctica en conjunto, dándole más importancia a los militares aliados de la Inteligencia Artificial, la cual posibilita una respuesta de acompañantes y enemigos acorde a la situación —estos últimos buscarán siempre la mejor manera de atacar o devolver el fuego— resultando en un despliegue bélico más realista. El tutorial permite introducir al jugador en el aspecto (entonces novedoso) *de jugar a la guerra*, posibilitándole adaptarse al uso de los controles para disparar armas, arrastrarse, avistar y otras maniobras imprescindible para la supervivencia del soldado.

En lugar de poner como figura principal al mismo soldado norteamericano a lo largo del juego, como era común en la saga *Medal of Honor*, el jugador encarnará de manera alternada a tres personajes de diferente nacionalidad —el recluta estadounidense Joe Martin, el sargento británico Jack Evans y el guerrero soviético Alexei Ivanovich Voronin— en diversos frentes en los que combatir. Con esto el *shooter* ofrecía una experiencia variada y entretenida a lo largo de su recorrido, que abarcaba desde el Día D hasta la Batalla de Berlín. Además, cada capítulo comprendía una misión, la cual era precedida de una explicación previa ilustrada con imágenes históricas y mapas de la zona, lo cual aportaba

mayor realismo histórico y que se repetirá en títulos posteriores. Acordamos con Salvati y Bullinger en cuanto a que estos componentes contribuyen a la “autenticidad histórica” además de favorecer un *fetichismo tecnológico*, dado que —según los mencionados autores— aporta a la confianza en las convenciones cinematográficas y a una autoridad derivada de la forma documental (Salvati y Bullinger, 2015).

En el desarrollo de cada misión, las órdenes del líder van hilvanando la trama y el desenvolvimiento de la guerra. Por otro lado, COD fue uno de los primeros FPS en permitir a los jugadores apuntar con la mira del arma en lugar de disparar desde la cadera. Sumado a aquello, una mayor calidad visual consintió una aproximación acorde a cómo es representada la batalla en las películas. Además de la atención puesta en el armamento específico de cada ejército como los tanques *Panzerkraft* alemanes. Para diversas estrategias, como la de la Operación Overload, nombre clave de la Batalla de Normandía y una de las primeras que debe enfrentar el jugador, la cual comienza con el Desembarco en dicha región, se puede apreciar el despliegue múltiple de naciones y fuerzas (Marina, Ejército y Aviación) Aun así, es patente la imagen que da el juego de la preeminencia de las fuerzas estadounidenses, reduciéndose el accionar de las armadas de los Aliados a una mera asistencia.

Solamente es a partir de la Misión N° 15 —cuando comienza la segunda mitad del juego—, al mostrar la trama el avance del ejército soviético hasta Berlín, que este toma protagonismo. En esta parte se permite apreciar la imagen elaborada en torno a esta armada, donde prima el discurso soviético de defensa de la Madre Patria (mencionada frecuentemente por los soldados y sus superiores) y el respeto a la jerarquía y las órdenes que ello conlleva. Con esto último no debe pensarse que no está presente en las otras naciones, sino que es entre los soviéticos donde este sentimiento nacionalista está exacerbado. Entre las filas se pasea el pregonero que los exhorta con discursos motivacionales que dan cuenta de la ideología con que son representadas: una férrea que se resume en el lema estalinista *Ni un paso atrás* y que por tanto amenaza con el fusilamiento de todo desertor. En el discurso de este ejército es más patente el odio al enemigo, representado en los *nazis fascistas*, como ellos los denominan, y la consigna de matar a diez de ellos por cada soldado soviético que caiga. Entre estos predomina un sentimiento nacionalista y un odio más grandilocuente que el controlado y sobrio nacionalismo estadounidense.

La campaña rusa finaliza con la sucesiva toma de búnkeres nazis —representados como recintos fríos y grises, silenciosos y vacíos, así como desprovistos de todo tipo de

decoración— y tiene como corolario la ocupación de Berlín, operación que tiene su punto culmine en un momento tan simbólico como fue el izamiento de la bandera soviética en el tejado del Reichstag. Solamente después de la victoria aparecen en escena los civiles para sumarse a los festejos y renovar el espíritu nacionalista.

UNA LECTURA HISTÓRICAMENTE ANALÍTICA SOBRE *CALL OF DUTY WWII*

Los mencionados elementos gráficos y de jugabilidad fueron evolucionando a lo largo de las entregas de esta saga que estaban dedicadas a la Segunda Guerra Mundial: COD II (Infinity Ward, 2005), COD III (Treyarch, 2006), COD World At War (Treyarch, 2008) y COD World War II (Sledgehammer Games, 2017, en adelante COD WWII) Para este último título —y acorde con lo comentado en el apartado anterior— Activision (la compañía a cargo de su distribución) y Sledgehammer Games proponen “un nuevo retrato de la Segunda Guerra Mundial para una nueva generación de jugadores, donde una inquebrantable hermandad de hombres comunes que lucharon por la libertad en un mundo al borde de la tiranía” (www.callofduty.com).

En este juego, el protagonista es el Soldado de Primera Ronald “Red” Daniels y sus inseparables pares Robert Zussman, Drew Stiles y Frank Aiello. Ellos están bajo el mando del Sargento William Pierson, el Teniente Joseph Turner y el Coronel Davis. En esta ocasión, el jugador tiene la capacidad de saltar hacia delante y echarse al suelo rápidamente, sus compañeros pueden asistirle (proveer botiquín y armas, señalar enemigos, etc.), lo cual les da un papel más importante, además es totalmente necesario el uso de kits de curación — cuando en entregas anteriores la cura era automática— lo que obliga al jugador a pensar cuidadosamente una estrategia para combatir al enemigo. El apartado artístico merece su mención con cinemáticas a la altura de los filmes bélicos, las cuales muestran rostros con facciones y gestos más realistas. Sin embargo, muchos críticos han señalado los clichés del guion: Daniels es tanto el soldado que debe enfrentar los traumas de su pasado, como el campesino humilde y de perfil bajo que recibe como reprimenda la frase *estás muy lejos de Texas*. Por otro lado, Pierson es el cabecilla de carácter endurecido por sentirse culpable de la muerte de su pelotón en su pasado, etc. Las escenas cinemáticas se ejecutan siempre de la misma manera independientemente de las acciones que realicemos. Según Venegas Ramos, reciclar temáticas y los cambios mínimos entre los diferentes videojuegos que ya han demostrado ser exitosas en el pasado, es una característica vital de lo que él denomina *retropía*, es decir, una visión idealizada del

pasado, donde este es tomado como un catalizador de las potencialidades de la cultura en cuestión (Venegas Ramos, 2018).

Como sucedió con sus antecesores, CODWWII comienza con una breve explicación fáctica que nos sitúa en contexto y su trama se divide en sendas misiones. Cada una de estas están desplegadas en un menú en forma del mapa europeo que muestra el avance de las tropas aliadas (siempre los estadounidenses, acompañados en ocasiones de los franceses y/o de los ingleses) y el retroceso de la ocupación nazi. Esto nos da una idea de un avance lineal y teleológico de los ejércitos aliados, lo cual podría generar una imagen errónea, ya que —como en todo proceso bélico que comporta una ocupación territorial— lo que en realidad sucede con la facción que intenta avanzar es que se vea sometida a avances, retrocesos y contratiempos, además de que las diferentes tentativas estratégicas que despliega tanto esta fuerza como su enemigo, no siempre tienen buen resultado. Por otro lado, en cuanto a este uso de los mapas, coincidimos con Salvati y Bullinger en considerarlos representaciones construidas sobre un terreno; las cuales influyen en la percepción del lugar propio y su relación con otras áreas. El mapa del menú de CODWWII sería, para usar un término de aquellos autores, un ejemplo de marcadores de autenticidad objetiva más allá de la perspectiva involucrada en su construcción, y creemos que también podría atribuirse este concepto a las imágenes, filmaciones y audios de la época usado a lo largo de la saga (Salvati y Bullinger, 2015).

En la primera misión, una transmisión de radio lanza una consigna que refleja el discurso operado en el juego: *En estos aciagos momentos, debemos armarnos de valor para ser el baluarte contra la opresión* seguido por un discurso de Franklin D. Roosevelt mientras vemos a nuestros personajes protagonizar el desembarco de Normandía para luego abrirse paso por Europa, mientras liberan el continente. Las palabras del entonces Presidente de los Estados Unidos elogiando el heroísmo la firmeza y la lealtad de *nuestros hijos, orgullo de nuestra nación*, la música épica, los soldados avanzando incólumes en medio de las balas y explosiones y asistiendo a sus compañeros, crean una imagen conmovedora de “la guerra buena” ahora favorecida por las nuevas tecnológicas que permite un sonido más potente y gráficos de mejor calidad para las cinemáticas. A lo largo de la trama, los combatientes muestran su patriotismo y su cumplimiento del deber, manifestando deseos de conseguir la aprobación de sus superiores y hasta ganas de ir al frente incluso estando heridos. Este discurso que muestra a los soldados estadounidenses como heraldos de la libertad y democracia, nos remite a un postulado de Billing:

“Si el final del siglo xx está presenciando la difusión de la democracia, entonces, sobre todo, el modelo democrático no parte del lugar de trabajo ni de la comunidad de consumidores: es la democracia del Estado Nación. Es más, la nación sigue siendo la causa, por encima de cualquier otra, de que las poblaciones maten y mueran.” (Billing, 1998, p. 38).

Al igual que en la primera entrega, la misión inicial es el Desembarco de Normandía y el Coronel Davis —quien da las órdenes a sus subordinados y los objetivos al jugador— deja en claro lo trascendental de la operación, *somos lo que separa al mundo de la oscuridad*. La cinemática y los minutos de juegos posterior al desembarco, remite mucho a las películas bélicas hollywoodenses, en cuanto a gráficas, ambientación y narrativas. Todo ocurre de manera frenética y caótica, la sangre corre de los cadáveres a la par que el compañerismo y Daniels nos dice que quien “diagramó la estrategia desplegada en ese momento, no se encontraba en ese día en dicha playa”.

La trama continúa con el avance de los aliados por el continente hasta llegar a Alemania, teniendo siempre como protagonistas a las fuerzas estadounidenses y cumpliendo los otros ejércitos un mero papel asistencialista. Destaca en esta parte la recuperación de París, acaecida en mediados de agosto de 1944, donde entran en escena los *maquis* de la Resistencia francesa, al mando —en el videojuego— de Rousseau, la única mujer que participa activamente de la guerra. Ella es quien protagoniza las misiones de espionaje (controlada por el jugador) donde debe infiltrarse en un palacio tomado por los nazis para colocar explosivos a los fines de favorecer la toma de la ciudad hasta tanto lleguen las tropas de De Gaulle.

Más tarde, en Aquisgrán en octubre de 1944, las tropas estadounidenses ocupan el hotel tomado por los alemanes y descubren un escondite de refugiados. Entre los reclutas y sus comandantes se producen riñas sobre qué hacer con ellos, ya que la orden era tomar el hotel, no rescatar civiles. Daniels insiste en esto último, aunque vaya en contra de los comandados, demostrando una faceta de soldado que hace lo que corresponde aunque desobedezca. Otro aspecto realista, además de los cadáveres en torno a los caminos atravesados —así como las carencias alimenticias, de vestuario e higiénicas— es el endurecimiento de carácter que sufre Daniels por causa las condiciones que está sufriendo, a tal punto que un compañero le pregunta *¿Qué ha pasado con el granjero que conocía?* Esto refuerza la muestra de heroísmo del joven, favoreciendo la imagen de soldado heroico que, aun cuando desobedece, es capaz de dar lo que sea por la causa de su país y por salvar a sus compañeros, a tal punto que rechaza el ofrecimiento de volver a su hogar, para buscar a Zussman, que había sido capturado por los nazis —debido a su ascendencia judía— y

llevado a un campo de concentración. Esta acción habilita a mostrar la escena de los estadounidenses (cuando en la historia real fueron los ejércitos aliados en general) entrando a los campos de concentración y descubriendo la crueldad de los nazis.

Daniels logra rescatar a su compañero, quien iba a ser ejecutado en medio de un bosque, pudiendo su salvador conseguir estar en paz con su recuerdo traumático (en su infancia no había podido salvar a su hermano del ataque de un lobo, casualmente, en el claro de un bosque). Este acto le da a Daniels la paz que estuvo buscando toda su vida, y la satisfacción de haber hecho lo correcto. El epílogo se cierra con el discurso de Davis al pelotón —en el cual, ninguno de sus integrantes carga con ningún tipo de secuela o trauma psicológico— antes de que cada uno parta a su hogar y que refleja el ideario estadounidense:

“Cuando la historia los llamó, respondieron. De todas las sendas de la vida, vinieron a defender la paz y la libertad. Se los agradezco. Y el mundo también. Y allá donde los lleve ahora su camino, sepan que siempre estarán en una hermandad de héroes.”

Parafraseando a Marcano Lárez, el juego vehiculiza la idea de que estos soldados habrían ejercido una violencia en pos de defender la vida, la libertad, la dignidad, la propiedad, sean propias o ajena (Marcano Lárez, 2013).

CONCLUSIONES

En resumen, consideramos que, en general, las entregas de COD ambientadas en la Segunda Guerra Mundial presentan lo que Salvati y Bullinger han denominado “autenticidad selectiva” (Salvati y Bullinger, 2015, p. 154) que da cuenta de la recurrencia de los *game designers* a una cadena de significantes constituida por textos históricos y representaciones populares, para lograr una experiencia interactiva del pasado en cual se combina la representación histórica con imaginarios y expectativas de los consumidores. Esto redundante en una serie de ideas que el público general —y en especial para el caso de los videojuegos, las generaciones más jóvenes— formulan sobre cierto acontecimiento o proceso histórico. Consideramos que condiciona una imagen sesgada sobre este conflicto bélico, con pocos matices, que no tiene en cuenta la participación activa de los civiles (con excepción de los maquis de la Resistencia francesa) y los sufrimientos padecidos por ellos, las secuelas físicas y sobre todo psicológicas de los soldados, omite atrocidades perpetradas por los aliados (como las bombas nucleares lanzadas por los estadounidenses o las violaciones cometidas por los soviéticos en su avance por Alemania).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Billing, M. (1995). *Banal Nationalism*. California, EE.UU.: SAGE Publications.
- Billing, M. (1998). El nacionalismo banal y la reproducción de la identidad nacional. *Revista Mexicana de Sociología*, 60(1), 37-57.
- De Pablo, S. (2001). Introducción. Cine e Historia. ¿La gran ilusión o la amenaza fantasma? *Historia Contemporánea*, 22, 9-28.
- Jiménez Alcázar, J. y Abad Merino, M. (2016). “El pasado como producto de consumo en los medios de ocio”. En J. Jiménez Alcázar, I. Mugueta Moreno y G. Rodríguez, (Coords.), *Colección Historia y Videojuegos. Nº 2. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. (pp. 9-30). España: Compobell.
- Marcano Lárez, B. (2013). Videojuegos de acción bélica desde otra perspectiva. En F. I. Revuelta Domínguez, M. R. Fernández Sánchez, M. I. Pedrera Rodríguez y J. Valverde Berrocoso (Coords.), *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. Cáceres, 1 a 3 de octubre de 2013* (pp. 1-16). España: Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología.
- Salvati, A. y Bullinger J. (2015). Selective Authenticity and the Playable Past. En M. Wilhelm Kapell, y B. Andrew (Coords), *Playing with the Past Digital games and the simulation of history* (pp. 153-168). New York, EE.UU.: Bloomsbury Academic.
- Venegas Ramos, A. (2018). Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial. En J. Jiménez Alcázar, I. Mugueta Moreno, y G. Rodríguez, (Coords.), *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura. Nº 5* (pp. 87-105). Murcia, España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.