

Reproducción de identidades de género en los videojuegos de contenido histórico y sus implicaciones socioeducativas en Educación Secundaria

Reproduction of gender identities in video games with historical content and its socio-educational implications in Secondary Education

Delfin Ortega-Sánchez¹, César Barba-Alonso²

¹ Universidad de Burgos dosanchez@ubu.es

² Universidad de Burgos cbarba@ubu.es

Recibido: 13/2/2023

Aceptado: 20/10/2023

Copyright ©

Facultad de CC. de la Educación y Deporte.
Universidad de Vigo



Dirección de contacto:

Delfin Ortega-Sánchez
Facultad de Educación
Universidad de Burgos
C/ Villadiego, 1
09001 Burgos

Resumen

Esta investigación tiene como objetivo analizar los roles de los personajes protagonistas femeninos reproducidos en uno de los videojuegos de aventuras de mundo abierto, catalogado como histórico, con mayor repercusión en la actualidad: *Assassin's Creed*. A partir de la necesidad educativa de examinar los estereotipos de género de las narrativas audiovisuales y representaciones iconográficas proyectadas por los videojuegos de contenido histórico, se realizó un análisis de contenido cualitativo desde un diseño de investigación no experimental transversal, de corte documental-descriptivo, de estas representaciones. De acuerdo con los resultados obtenidos, continúa siendo necesario deconstruir los relatos históricos hegemónicos y sesgados, y promover la inclusión de otras realidades contrahegemónicas y no normativas en torno a la construcción de identidades de género plurales.

Palabras clave

Identidades de Género, Videojuegos, Educación Histórica, Educación Secundaria

Abstract

This research aims to analyze the roles of the female protagonist characters reproduced in one of the open-world adventure video games, classified as historical, with the greatest impact today: *Assassin's Creed*. Based on the educational need to examine the gender stereotypes of the audiovisual narratives and iconographic representations projected by video games of historical content, a qualitative content analysis was conducted from a non-experimental cross-sectional research design of documentary-descriptive cut of these representations. According to the results obtained, it is still necessary to deconstruct hegemonic and biased historical narratives, and to promote the inclusion of other counter-hegemonic and non-normative realities in the construction of plural gender identities.

Key Words

Gender Identities, Video Games, History Education, Secondary Education

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos, como cualquier producto cultural, no sólo entretienen, sino que también producen y reproducen un sistema previo de valores, creencias e ideologías dominantes, redificando las relaciones de poder establecidas (Venegas, 2020; García, 2018; Sacchi, 2018). Por un lado, la globalización trata de extender marcos ideológico-culturales comunes mediante la repetición de imágenes (Hammar, 2016), identificadas por Venegas (2018a, 2020) como *retro-lugares*, y dirigidas a la sociedad de masas. Por otro, los Estados-nación/nacionalismos/bloques culturales intentan generar narrativas excluyentes para reforzar el control ideológico, influir en la geopolítica o instalar mitos y cosmovisiones en los marcos mentales del consumidor acrítico con esta propaganda (Bijsterveld, 2022; Moreno, 2022; Venegas, 2020). Se trata de un proceso de subjetivación de las memorias percibidas como historia (Venegas, 2018b, 2020, 2022), capaces de generar la ilusión en el usuario de estar aprendiendo historia mientras se juega (Venegas, 2018b). A esta interpretación hegemónica, habrían de añadirse los intentos realizados desde posiciones ideológicas contrahegemónicas y subalternas por reapropiarse del medio, y proponerse como herramienta emancipadora desde los márgenes (García, 2018; González, 2018; Hammar, 2016) o como una nueva lógica de mercado (Politopoulos et al., 2019; García, 2018; González, 2018; Venegas, 2018a; Venegas, 2022).

La utilización de videojuegos, diseñados con propósitos educativos, parece derivar en aprendizajes motivadores sobre los contenidos culturales que construyen sus narrativas, e incluso en una influencia e impacto en la comprensión lectora del alumnado (Amin y Wahyudin, 2022). Esta conclusión podría extrapolarse a los videojuegos de contenido histórico, en función de su capacidad de cumplimiento de algunas condiciones, como la autenticidad prestada o su legitimidad (Gheitasi et al., 2023).

En el ámbito geográfico español, son destacables los estudios editados recientemente por Velasco y Prada (2022), dirigidos a la comprensión de las finalidades y el diseño de estrategias de ludificación o gamificación en el campo específico de la enseñanza de la Historia. Entre sus aportaciones, caben resaltarse sus interesantes enfoques, eminentemente prácticos, para la adquisición de aprendizajes competenciales, y la implementación de buenas prácticas y experiencias docentes en torno al juego. Estas propuestas de innovación docente insisten en la necesidad de articularlas, de forma coherente, con los objetivos y procedimientos de evaluación asociados a las metodologías basadas en la ludificación o gamificación, y con el natural diálogo entre las disciplinas historiográficas y las didáctico-disciplinares. En este sentido, sus contribuciones dan cuenta de las capacidades de la ludificación educativa para la adquisición y desarrollo de competencias por el alumnado, el incremento de la motivación intrínseca de los y las estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, la promoción de aprendizajes significativos, la comprensión y manejo de las fuentes primarias, y el desarrollo de habilidades relacionadas con la toma de decisiones y la resolución de problemas.

En las últimas décadas, los estudios de videojuegos de contenido histórico se han consolidado como una importante línea de investigación, destacando su impacto en la producción y reproducción de estructuras, y su contribución a la creación de marcos mentales perpetuadores de la hegemonía; pero también su influencia en la generación de espacios para la transformación y la renegociación (Sequeiros y Puente, 2020). Como evidencian Chapman et al. (2017), los estudios sobre videojuegos se han constituido en una preocupación investigadora relevante para la crítica cultural y la didáctica. En concreto, los videojuegos de contenido histórico rivalizan con otras formas tradicionales de relato histórico, de socializar las memorias y de experimentar con los pasados (Fernández-Ruiz, 2021; Jones y Osborne, 2020; Venegas, 2022). Venegas (2020) sostiene que este tipo de videojuegos responde al modelo de *hiper-historia*, “una representación del pasado condicionada por la seducción, la rentabilidad y la diversión, cuyo objeto principal es convertir el ayer en un producto estético apto para el consumo de masas” (p. 23).

Los videojuegos han alcanzado una significativa relevancia en la construcción de las representaciones y compromiso histórico de la ciudadanía. A pesar del cuestionamiento de su idoneidad en la educación histórica, la literatura científica comienza a ofrecer evidencias de los beneficios de las metodologías de aprendizaje basadas en juegos históricos, y de su impacto y cuestionamiento de las representaciones sobre el pasado por el alumnado (Hiriart, 2020). No obstante, este recurso, alineado con otros como el libro de texto y las aplicaciones de contenidos históricos para móviles y tablets, no parece encontrarse entre los mejor valorados para enseñar historia en el contexto español (Guerrero-Romera et al., 2021).

Con el fin de dar respuesta a la inclusión en las aulas de nuevas tecnologías, la gamificación o la clase invertida (Cantón, 2021; Fernández-Ruiz, 2021; Champion, 2020; Vicent y Platas, 2018; Joly-Lavoie, 2017; López y Jerez, 2015), en los últimos años, se han implementado propuestas didácticas con contenidos y materiales procedentes de la saga de videojuegos *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007). Pese a su interés y a los esfuerzos de la franquicia por presentar su producto como “históricamente exacto” (Banker, 2020; Burgess y Jones, 2022; Vandewalle et al., 2022), las narrativas y los espacios representados se aproximan, con mayor fidelidad, a las memorias que a realidades históricas, permitiendo a los desarrolladores ‘licencias creativas’ y ‘anacronías conscientes’, con el objeto de resultar reconocible y atractivo a los consumidores (Daneels et al., 2021; Fernández-Ruiz, 2021; Ocaña y Ruiz, 2020). A este respecto, Venegas (2018a) considera que:

“Mientras que la labor del historiador es construir relatos críticos acerca del pasado a través de la consecución, interpretación y demostración de fuentes primarias, la labor del desarrollador de videojuegos es crear un producto atractivo. La intención del investigador es didáctica, la del autor, estética” (p. 329).

1.1. Género y videojuegos de contenido histórico

Las cohortes poblacionales más jóvenes (de 11 a 24 años) son las que más horas semanales dedican a los videojuegos. En esta dedicación, el número de jugadoras está creciendo (AEVI, 2021). A pesar de ello, Fernández-Vara (2014) y López-Fernández et al. (2021) apuntan que existe una importante brecha de género entre los videojuegos considerados ‘centrales’, consumidos principalmente por varones, frente a los

denominados ‘casuales’, habitualmente consumidos por las mujeres. Amores (2018), Cantón (2021), González (2018), López-Fernández et al. (2019), Muñoz y Segovia (2019), Rankin y Han (2019), Pérez, (2018) y Waszkiewicz (2021) argumentan que la industria mediática y sus productos está controlada y orientada al cisgénero masculino, heteronormativo, blanco y eurocéntrico, marginando y excluyendo al resto de identidades de sexo-género y de etnias. Aunque, en los últimos años, se ha intentado hacer un acercamiento al público femenino, *queer* o racializado, esta aproximación representa un ‘espejismo de igualdad’ derivado de la democratización del sector (Trivi, 2018). En esta línea, Chapman et al. (2017) advierten que “los videojuegos históricos dominantes parecen tener una tendencia hacia interpretaciones y perspectivas profundamente hegemónicas sobre el pasado, particularmente en términos de género y etnia/raza” (p. 365).

Cross et al. (2022) evidencian una subrepresentación y sobresexualización de personajes femeninos, mediante la asignación mayoritaria de roles pasivos y ‘no jugables’. Sin embargo, en ninguno de los tres estudios realizados en esta investigación se identificó una correlación positiva entre ‘violencia sexual’ y ‘contenido estereotipado’, y los comportamientos de los jugadores en el mundo real. No obstante, Burnay et al. (2021) y Gabbiadini et al. (2016) evidencian, en sus investigaciones sobre videojuegos en línea, la existencia de relaciones entre la exposición a la violencia machista en jugadores varones con una mayor predisposición a acosar o adoptar actitudes sexistas. Como argumentan Curiel (2018), López-Fernández et al. (2019) y Pérez (2018), los estereotipos de género, la violencia contra las mujeres y las violaciones en videojuegos perpetúan la cultura de la violación en varones. Igualmente, Amores (2018) concluye que, a pesar de que el número de personajes femeninos se ha incrementado, su incorporación habitualmente aparece vinculada con figuras masculinas.

A partir de la necesidad educativa de examinar los estereotipos de género de las narrativas audiovisuales y representaciones iconográficas proyectadas por los videojuegos de contenido histórico, la presente investigación analiza los roles de los personajes protagonistas femeninos reproducidos en uno de los videojuegos de aventuras de mundo abierto, catalogado como históricos, con mayor repercusión en la actualidad: *Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2007).

2. MÉTODO

2.1. Diseño

Este estudio se adscribe a los diseños de investigación no experimentales transversales de corte documental-descriptivo. A través de este enfoque y, en los términos propuestos por Corbin y Strauss (2014), se ha revisado la literatura científica previa para definir las categorías apriorísticas del análisis de contenido cualitativo realizado.

2.2. Muestra digital

Se empleó un muestreo teórico-documental a partir del corpus de contenidos audiovisuales generados por la saga principal de *Assassins’s Creed* (Ubisoft, 2007). De acuerdo con los objetivos de la presente investigación, se seleccionaron los personajes

femeninos incluidos en cinemáticas recuperadas de *YouTube* (1.464 minutos), canal desde el que se extrajeron las unidades de registro audiovisuales ($n = 198$). Se analizaron 43 figuras femeninas de los 350 personajes que componen los 7 primeros videojuegos principales de la saga: *Assassin's Creed* (2007), *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), *Assassin's Creed: Revelations* (2011), *Assassin's Creed III* (2012), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), *Assassin's Creed: Rogue* (2014). Los extractos audiovisuales, con 1.464 minutos (24 horas) de cinemáticas, fueron recuperados del canal *Greed gamer* (<https://www.youtube.com/@greedgamer4072>) en la plataforma *YouTube*, tras verificar su idoneidad como canal con más extractos disponibles.

2.3. Instrumento

Con la finalidad de describir los patrones de representación audiovisuales transmitidos por los personajes femeninos, se utilizó un instrumento de vaciado y análisis de datos categoriales diseñado *ad hoc*, a partir de la adaptación del diseñado y validado por Ortega-Sánchez y Pérez (2015), de la revisión del sistema dimensional de Ortega-Sánchez y Juez (2021), y del sistema actancial de Curiel (2018) (Tabla 1).

Videojuego		
D	Narrativa iconográfica y audiovisual	Descriptor
AN	Personificación <input type="checkbox"/> Anonimato <input type="checkbox"/> Término textual empleado (significante):	Denominación terminológica para designar al personaje
PR	Blanca <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Otras <input type="checkbox"/> Sin especificación <input type="checkbox"/>	Pertenencia racial asignada en la caracterización iconográfico-audiovisual
FE	Niña <input type="checkbox"/> Joven/Adulta <input type="checkbox"/> Anciana <input type="checkbox"/> Sin especificación <input type="checkbox"/>	Adscripción del personaje a una franja de edad en su representación iconográfico-audiovisual.
RI	Amigable <input type="checkbox"/> Conciliador <input type="checkbox"/> Agresivo <input type="checkbox"/> Sexualizado <input type="checkbox"/>	Tipo de rostro con el que se caracteriza al personaje en su representación iconográfico-audiovisual.
OS	Heterosexual <input type="checkbox"/> Homosexual <input type="checkbox"/> Bisexual <input type="checkbox"/> Asexual <input type="checkbox"/> Sin especificación <input type="checkbox"/>	Orientación sexual expresada en la narrativa audiovisual.
C	Sexualizado <input type="checkbox"/> Normativo <input type="checkbox"/> Heteronormativo <input type="checkbox"/>	Características corporales con las que caracteriza al personaje en su representación iconográfico-audiovisual.
V	Estandarizada <input type="checkbox"/> Distintiva <input type="checkbox"/> Estridente <input type="checkbox"/> Erótica <input type="checkbox"/>	Tipo de vestimenta con el que se representa al personaje en sus contextos narrativos audiovisuales.
Z	Erótica <input type="checkbox"/> Estridente <input type="checkbox"/> Armónica <input type="checkbox"/>	Tipo de voz con el que se caracteriza al personaje en su representación audiovisual.
EA	Sujeto <input type="checkbox"/> Objeto <input type="checkbox"/> Destinador <input type="checkbox"/> Destinatario <input type="checkbox"/> Oponente <input type="checkbox"/> Ayudante <input type="checkbox"/>	Funciones desempeñadas por el personaje en la trama narrativa, escena o pasaje narrativo audiovisual.
CS	Lumpen <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Sin especificación <input type="checkbox"/>	Clase o extracción social a la que adscribe el personaje.

	Activo, por su contribución a la vida Social <input type="checkbox"/>	
	Activo, por su contribución a la vida cultural <input type="checkbox"/>	
RS	Activo-androcéntrico en la construcción de la vida social del relato <input type="checkbox"/>	Tipo de rol social asignado al personaje, considerando su acción audiovisual y el mensaje textual evocado.
	Activo-androcéntrico en la construcción de la vida cultural del relato <input type="checkbox"/>	
	Víctima-pasivo <input type="checkbox"/>	
Imagen vinculada		

Tabla 1. Tabla de vaciado y análisis de datos. *D.*: dimensión; *AN*: asignación de nombre; *PR*: pertenencia racial; *FE*: franja de edad; *RI*: rostro iconográfico; *OS*: orientación sexual; *C*: expresión y características corporales; *V*: vestimenta; *Z*: voz; *EA*: esquema actancial; *CS*: clase social; *RS*: rol social.

2.4. Análisis de datos

Para analizar las narrativas audiovisuales, se identificaron los roles y las representaciones de los personajes femeninos, atendiendo a la forma en la que podían contribuir a la construcción de las identidades de género del alumnado de Educación Secundaria. Los datos cualitativos fueron codificados y categorizados deductivamente, como se muestra en el instrumento descrito. Con la finalidad de conocer la existencia de tendencias y diferencias en las unidades de registro de cada unidad de análisis seleccionada, los datos fueron cuantificados para su análisis descriptivo (frecuencias absolutas y relativas).

Asimismo, con el propósito de comprobar la potencial asociación entre las dimensiones objeto de estudio, realizamos análisis inferenciales mediante la aplicación del test no paramétrico de χ^2 de independencia y el cálculo de los estadísticos de tamaño del efecto correspondientes. Este análisis se realizó con el objetivo de conocer las potenciales relaciones significativas de asociación entre los tipos de representación de los rostros iconográficos asignados a los personajes femeninos, sus voces y vestimentas, las características corporales asignadas, y las clases y roles sociales narrativos asumidos por estos personajes.

3. RESULTADOS

3.1. Dimensión de género

En la dimensión ‘género’, la suma total de frecuencias absolutas es mayor que en el resto de las dimensiones analizadas. Esta anomalía es producto de la naturaleza de la dimensión, calculada a partir del total de las identidades de género presente en las narrativas audiovisuales. Como muestra la Tabla 2, se observa una eminente masculinización de los personajes, que asciende al 87,71%, mientras que se confirma una infrarrepresentación de los personajes femeninos (12,29).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Masculino	307	307	87,71	87,71
Femenino	43	350	12,29	100,00
Total	350			

Tabla 2. Relación de frecuencias en la dimensión ‘género’. *xi*: variable-atributo (género); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

3.2. Dimensión AN

Un 95,96% de las referencias textuales tienen asignado un nombre propio, manteniendo en el anonimato a un escueto 4,04% de los personajes femeninos (Tabla 3).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Personificación	190	190	95,96	95,96
Anonimato	8	198	4,04	100,00
Total	350			

Tabla 3. Relación de frecuencias en la dimensión ‘asignación de nombre’. *xi*: variable-atributo (asignación de nombre); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada.

3.3. Dimensión PR

La pertenencia racial blanca es predominante (89,9%), pese a la diversidad de localizaciones geográficas que aparecen representadas. El 10,1% corresponde a otras asignaciones raciales, en este caso amerindias, por la ubicación geográfica en la que se desarrolla la acción narrativa (Tabla 4).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Blanca	178	178	89,90	89,90
Negra	0	178	0,00	89,90
Otras	20	198	10,10	100,00
Sin especificación	8	198	0,00	100,00
Total	198			

Tabla 4. Relación de frecuencias en la dimensión ‘pertenencia racial’. *xi*: variable-atributo (pertenencia racial); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

Igualmente, aunque los videojuegos se desarrollan en momentos históricos y ubicaciones donde las poblaciones no poseen rasgos fenotípicos, se manifiesta una presencia mayoritaria de mujeres blancas en los registros audiovisuales.

3.4. Dimensión FE

La ocurrencia de mujeres jóvenes domina al resto de edades (94,46%). En efecto, las ancianas son escasas (3,03%) y la única niña representada (0,51%) aparece en la escena final de uno de los videojuegos de la muestra audiovisual analizada (Tabla 5).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Niña	1	1	0,51	0,51
Joven/Adulta	191	192	96,46	96,97
Anciana	6	196	3,03	100,00
Sin especificación	0	196	0,00	100,00
Total	196			

Tabla 5. Relación de frecuencias en la dimensión ‘franja de edad’. *xi*: variable-atributo (franja de edad); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

3.5. Dimensión RI

Los rostros son caracterizados mayoritariamente como amigables (45,96%). A pesar de que la muestra iconográfica sexualizada (20,71%), los rostros agresivos (18,69 %) y los rostros conciliadores (14,65%) son menos frecuentes, son recurrentes en las cinemáticas (Tabla 6).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Amigable	91	91	45,96	45,96
Conciliador	29	120	14,65	60,61
Agresivo	37	157	18,69	79,30
Sexualizado	41	198	20,71	100,01
Total	198			

Tabla 6. Relación de frecuencias en la dimensión ‘rostro iconográfico’. *xi*: variable-atributo (rostro iconográfico); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

3.6. Dimensión OS

La orientación sexual dominante expresada en las narrativas analizadas es la heterosexual (79,8%), dejando sin especificar otras orientaciones potencialmente asignables al resto de personajes femeninos (20,2%) (Tabla 7). La limitación de estas expresiones da cuenta de la ausencia narrativa de la diversidad de identidades en los distintos momentos históricos.

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Heterosexual	158	158	79,8	79,80
Homosexual	0	158	0,00	79,80
Bisexual	0	158	0,00	79,80
Asexual	0	158	0,00	79,80
Sexualizado	40	198	20,2	100,00
Total	198			

Tabla 7. Relación de frecuencias en la dimensión ‘orientación sexual’. *xi*: variable-atributo (orientación sexual); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

3.7. Dimensión C

Las frecuencias de esta dimensión ('expresión y características corporales') demuestran que la representación iconográfica normativa de los cuerpos es mayoritaria (70,71%). Las unidades de registro audiovisuales correspondientes a los cuerpos sexualizados (15,15%) y a los cuerpos heteronormativos (14,14 %) evidencian, por su parte, la existencia de un equilibrio porcentual (Tabla 8).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Sexualizado	30	30	15,15	15,15
Normativo	140	170	70,71	85,86
Heteronormativo	28	198	14,14	100,00
Total	198			

Tabla 8. Relación de frecuencias en la dimensión 'expresión y características corporales'. *xi*: variable-atributo (cuerpo); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

3.8. Dimensión V

En la muestra analizada, se identifica un predominio de vestimentas estandarizadas (43,94%) para cada una de las clases sociales, los roles de género y las épocas históricas asignadas a los personajes femeninos. También son numerosos los atuendos distintivos (32,83%) para evidenciar el desempeño de estos personajes. Existe paridad entre las vestimentas estridentes (10,10 %) y eróticas (13,13%), manifestando una escasa transgresión de los roles de género y la erotización de los cuerpos (Tabla 9).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Estandarizada	87	87	43,94	43,94
Distintiva	65	152	32,83	76,77
Estridente	20	172	10,10	86,87
Erótica	26	198	13,13	100,00
Total	198			

Tabla 9. Relación de frecuencias en la dimensión 'vestimenta'. *xi*: variable-atributo (vestimenta); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

3.9. Dimensión Z

La suma total de las frecuencias absolutas de la dimensión 'voz' es ligeramente inferior a la del resto de dimensiones, justificable por la ausencia de este atributo en algunas unidades de registro. A la mayoría de los personajes femeninos se les atribuye una voz armónica dominante en todas las cinemáticas (66,33%). Las voces estridentes aparecen con menor frecuencia (21,43%) y se reservan para momentos en los que las mujeres se encuentran en apuros o cuando actúan como oponentes. Los personajes femeninos con voces eróticas (12,24%) son menos representadas y se asocian a la idea de personaje-objeto (Tabla 10).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Erótica	24	24	12,24	12,24
Estridente	42	66	21,43	33,67
Armónica	130	196	66,33	100,00
Total	196			

Tabla 10. Relación de frecuencias en la dimensión ‘voz’. *xi*: variable-atributo (voz); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

3.10. Dimensión EA

El incremento de la suma total de las frecuencias absolutas en esta dimensión se debe al carácter categorial no excluyente del esquema actancial. Los resultados obtenidos demuestran que el papel desempeñado por los personajes femeninos es principalmente el de ayudantes de personajes masculinos (53,19%) o el de objeto (28,51%) ‘salvable’ o ‘conseguible’ por el personaje protagónico masculino. Los personajes femeninos que adoptan el papel de destinador (11,49%), destinatario (1,7%) y oponente (5,11%) registran frecuencias más moderadas o infrecuentes (Tabla 11).

<i>xi</i>	<i>ni</i>	<i>Ni</i>	<i>fi</i>	<i>Fi</i>
Sujeto	0	0	0,00	0,00
Objeto	67	67	28,51	28,51
Destinador	27	94	11,49	40,00
Destinatario	4	98	1,70	41,70
Oponente	12	120	5,11	46,81
Ayudante	125	235	53,19	100,00
Total	235			

Tabla 11. Relación de frecuencias en la dimensión ‘sistema actancial’. *xi*: variable-atributo (esquema actancial); *ni*: frecuencia absoluta; *Ni*: frecuencia absoluta acumulada; *fi*: frecuencia relativa; *Fi*: frecuencia relativa acumulada

3.11. Dimensión CS

A pesar de su residual presencia histórica, la clase social que recibe una mayor representación en las cinemáticas corresponde a la clase media (42,93%). Las clases altas (25,76%) y el lumpen (23,23%), por su parte, están representados de forma equitativa, mientras que la clase baja es minoritaria (6,57%). Tan solo un 1,52% de los personajes femeninos no muestra especificación de su clase social (Tabla 12).

3.12. Dimensión RS

De forma similar a las asignaciones potenciales del esquema actancial –asignaciones múltiples a las características de un mismo personaje–, las frecuencias correspondientes a la dimensión ‘rol social’ son mayores en relación con las demás dimensiones analíticas. De acuerdo con los resultados obtenidos, tan solo un personaje femenino, Mary Read/James Kidd, adopta un rol activo (7,59%) no androcéntrico en la construcción de la vida social y cultural (R_1 y R_2). Las recurrencias audiovisuales con una mayor frecuencia

absoluta (35,34%) adoptan roles activo-androcéntricos (R_3 y R_4), mientras que el rol víctima-pasivo (R_5) también es recurrente en las narrativas analizadas (14,14%) (Tabla 13).

xi	ni	Ni	fi	Fi
Lumpen	51	51	25,76	25,76
Baja	13	64	6,57	32,33
Media	85	149	42,93	75,26
Alta	46	195	23,23	98,49
Sin especificación	3	198	1,52	100,01
Total	198			

Tabla 12. Relación de frecuencias en la dimensión ‘clase social’. xi : variable-atributo (clase social); ni : frecuencia absoluta; Ni : frecuencia absoluta acumulada; fi : frecuencia relativa; Fi : frecuencia relativa acumulada

xi	ni	Ni	fi	Fi
R_1	29	29	7,59	7,59
R_2	29	29	7,59	15,18
R_3	135	193	35,34	50,52
R_4	135	328	35,34	85,86
R_5	54	382	14,14	100,00
Total	382			

Tabla 13. Relación de frecuencias en la dimensión ‘rol social’. xi : variable-atributo (rol social); R_1 (activo-no androcéntrico por su contribución a la vida social), R_2 (activo-no androcéntrico por su contribución a la vida cultural), R_3 (activo-androcéntrico de la vida social del relato), R_4 (activo-androcéntrico de la vida cultural del relato), R_5 (víctima-pasivo); ni : frecuencia absoluta; Ni : frecuencia absoluta acumulada; fi : frecuencia relativa; Fi : frecuencia relativa acumulada; ni : frecuencia absoluta; Ni : frecuencia absoluta acumulada; fi : frecuencia relativa; Fi : frecuencia relativa acumulada

3.13. Análisis inferencial

La distribución de las frecuencias obtenidas en cada unidad de registro concluye en la existencia de relaciones de asociación entre el tipo de rostro iconográfico, las voces ($\chi^2_{(9, n=198)}=122,749, p < ,001, CC = ,619$) y las vestimentas ($\chi^2_{(9, n=198)}=351,055, p < ,001, CC = ,800$) asignadas a los personajes femeninos. De esta forma, puede confirmarse que los rostros femeninos amigables se asocian significativamente con la asignación de voces armónicas y vestimentas estandarizadas. Igualmente, las características corporales normativas aparecen asociadas, de forma significativa, con vestimentas estandarizadas ($\chi^2_{(6, n=198)}=223,204, p < ,001, CC = ,728$) y voces armónicas ($\chi^2_{(6, n=198)}=178,281, p < ,001, CC = ,688$). Por último, se evidencian relaciones significativas relacionales entre las vestimentas estandarizadas y voces armónicas femeninas ($\chi^2_{(9, n=198)}=138,362, p < ,001, CC = ,641$), y entre la clase y rol social asignado a estos personajes ($\chi^2_{(20, n=382)}=753,715, p < ,001, CC = ,815$). Por tanto, la clase media, que caracteriza a las mujeres, establece una relación evidente con la asunción de roles activo-androcéntricos en la construcción de la vida social y cultural de los relatos audiovisuales.

De acuerdo con los resultados devueltos, las frecuencias observadas dan cuenta de que los recuentos son significativamente diferentes de los recuentos de celdas esperados. En

consecuencia, las distribuciones diferenciales obtenidas no se deben al azar, con altos y muy altos tamaños del efecto ($CC > 0,5$).

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Las atribuciones femeninas corresponden a un tipo de mujer joven/adulta, blanca, de clase media y heterosexual, representado con un cuerpo normativo, vestido de manera estandarizada, un rostro iconográfico amigable y una voz armónica. Sus principales roles narrativos y sociales asumen papeles de ayudantes de personajes masculinos, mayoritariamente de naturalizada activo-androcéntrica en la construcción de la vida social y cultural del relato. Esta descripción de los patrones de representación analizados refuerza la teoría de que los personajes femeninos en los videojuegos reproducen y perpetúan los roles de género tradicionales (Amores, 2018; Chapman et al., 2017; Cross, 2022; Curiel, 2018; Pérez, 2018). Pese a la pretensión de los desarrolladores de crear juegos históricos realistas (Vanderwalle et al., 2022) los resultados arrojan más evidencias sobre una visión androcéntrica, patriarcal y heteronormativa, infrarrepresentando las diversidades de género, y adaptándolas a los patrones sociológicos y antropológicos de la cultura y la estética europeas (Banker, 2020; Bondioli et al. 2019; Burgess y Jones, 2022; Chirchiano y Tusseli (2016); Fernández-Ruiz, 2021; García, 2018; González, 2018; Hammar, 2016; Jones y Osborne, 2020; Scarassati, 2019; Sequeiros y Puente, 2020; Trivi, 2018; Waszkiewicz, 2021). En ese sentido, los personajes femeninos que, en el sistema actancial, se ajustan a su consideración de 'objeto' y a roles sociales víctima-pasivos, son mayoritariamente coincidentes. Se las representa, en efecto, como mujeres jóvenes/adultas sexualizadas, objeto del deseo sexual de personajes varones, o que deben ser salvadas o ayudadas por ellos. Estas evidencias concuerdan con las investigaciones de Amores (2018), Cantón (2021), Chirchiano y Tusseli (2016), Curiel (2018), González (2018), López-Fernández et al. (2019), Muñoz y Segovia (2019), Rankin y Han (2019), Pérez (2018) y Waszkiewicz (2021).

Personajes históricos femeninos, como Mary Read o Sofía Sartor, adquieren relevancia en las tramas, pero siempre de forma subordinada a los personajes masculinos. Una muestra de esta circunstancia es Mary Read, quien adopta la decisión de travestirse, asumiendo la identidad de James Kidd, para ejecutar roles asignados tradicionalmente al género masculino. Las atribuciones de género más próximas a los estereotipos hegemónicos femeninos aparecen en escenas en las que debe seducir a un personaje masculino, o cuando se la acusa y injusticia por practicar la piratería.

Las mujeres ancianas y niñas son inusuales en las narrativas audiovisuales analizadas. Las ancianas amerindias poseen roles respetables (ancianas venerables), pero con necesidad del auxilio masculino en determinadas situaciones. La única representación infantil de los videojuegos analizados se mantiene, por su parte, en el anonimato, oculta durante la narrativa, a pesar de su relevancia central en el relato como núcleo de las preocupaciones del personaje masculino.

Aunque la recurrencia de personajes femeninos sexualizados es relativamente minoritaria, resulta significativa en las narrativas desarrolladas. Los cuerpos normativos, sin llegar a presentarse sexualizados, podrían ofrecer estos atributos, como en los casos de Lucy o Sofía Sartor. En el registro audiovisual de mujeres sexualizadas ubicamos personificaciones como Lucrecia Borgia, Cristina Vespucio, la Hermana Teodora o Anne

Bonny. Igualmente, se identifican dos mujeres con cuerpos y vestimentas sexualizados en este registro, con el papel de personajes ejerciendo la prostitución, y muy representadas en los videojuegos analizados. Existen concurrencias descriptivas en todos los personajes sexualizados, como su representación iconográfica racial blanca y, en consecuencia, la manifestación de un canon estético hegemónico, la asunción de roles víctima-pasivos, la recepción de violencia física, psicológica o sexual ejercida por varones, y una paradójica salvación también por varones. Esta evidencia concurre con lo afirmado por Amores (2018), Bondioli et al. (2019), Cross et al. (2022), Curiel (2018), López-Fernández et al. (2019) y Pérez (2018) sobre la perpetuación y reproducción de la violencia sexual, los estereotipos de género y la cultura de la violación en el *mainstream* audiovisual. Este registro audiovisual apunta hacia una aparente mayor predisposición de los varones al acoso sexual (Burnay et al., 2021) y a una menor empatía con las mujeres que sufren este tipo de violencia (Gabbadini et al., 2016). No obstante, como apuntan Cross et al. (2022) no parece identificarse una correlación directa entre ‘violencia sexual’ y contenido estereotipado’.

De acuerdo con Bondioli et al. (2019), Champion (2020), Cantón (2021), Chapman et al. (2017), García (2018), Hammar (2016), Sequeiros y Puente (2020), Venegas (2020, 2022) y Waszkiewicz (2021), los videojuegos construyen realidades temporales pasadas, presentes y/o futuras. Los ‘videojuegos de historia’, pero también los ‘videojuegos históricos’ son productos audiovisuales que reproducen una estética y una cultura hegemónica (Banker, 2020; Venegas, 2018a, 2018b, 2020, 2022). Asimismo, el discurso está comprometido ideológicamente, razón por la que sobrerrepresenta a las clases medias y altas, y se asignan roles femeninos pasivos, secundarios-auxiliares y/o victimizados, que no se ajustan a las realidades históricas que representan. En esta línea, Gonçalves (2022) argumenta que los anacronismos pueden comprometer los resultados de la investigación histórica, principalmente cuando se presentan a audiencias de masas (Venegas 2018a, 2018b). Igualmente, Banker (2020), Burgess y Jones (2022), García (2018), González (2018), Politopoulos et al. (2019), Vandewalle et al. (2022) y Waszkiewicz (2021) informan de una infrarrepresentación racial, de orientaciones e identidades sexuales y de clases sociales, junto con las propias del género femenino, evidenciada en los resultados arrojados en la presente investigación. Desde esta perspectiva, se comprueba que la saga *Assassin’s Creed* pertenece a los ‘videojuegos de historia-mediática’ teorizados por Venegas (2022), y caracterizados por:

“La inexistencia de una reflexión sobre el pasado como consecuencia de la selección y el uso de las fuentes, el proceso de producción e intención de la obra, las mecánicas empleadas para diseñar la relación entre el jugador, y el espacio e imágenes virtuales e interactivas elaboradas para la reconstrucción visual del momento escogido” (p. 127).

Podemos afirmar que la saga *Assassin’s Creed* (2007) es un producto audiovisual de masas, posiblemente consumido por una audiencia masculina mayoritaria y normativa (Fernández-Vara, 2014; López Fernández et al. 2019). Su diseño no responde a necesidades educativas específicas, sino a una lógica de mercado mediante la creación de productos “edaimónicos”, entretenidos y adictivos (Daneels et al., 2021; Fernández-Ruiz, 2021; Ocaña y Ruiz, 2020; Venegas, 2020), pese a la incorporación de historiadores en el proceso creativo (Banker, 2020). Sin negar sus posibles usos didácticos, descritos por Cantón (2021), Champion (2020), Vicent y Platas (2018), Joly-Lavoie (2017) y López y Jerez (2015), entendemos que existen otras propuestas vídeo-lúdicas más interesantes y

con mayor valor formativo en el ámbito de la Didáctica de las Ciencias Sociales que la analizada (Venegas, 2022). Sin embargo, esta saga se posiciona en el mercado audiovisual como un recurso hiperrealista e histórico, presentado como una oportunidad de inmersión en el pasado. En este sentido, atendiendo a los márgenes temporales de producción del corpus estudiado (2007-2014), creemos necesario continuar con su análisis.

BIBLIOGRAFÍA

- AEVI (2022). *La industria del videojuego en España en 2021*. Asociación Española del Videojuego.
- Amin, F. y Wahyudin, A.Y. (2022). The impact of video game: “Age of Empires II” toward students’ reading comprehension on narrative text. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(1), 74-80. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v3i1.1818>
- Amores, M. (2018). Sobre la necesidad de un libro de videojuegos con perspectiva de género. En V.V.A.A. *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 11-38). AnaitGames.
- Banker (2020). Black egyptians and white greeks?: Historical speculation and racecraft in the video game Assassin’s Creed: Origins. *Humanities*, 9(4), 145. <https://doi.org/10.3390/h9040145>
- Bijsterveld, A. (2022). National identity in historical video games: An analysis of how *Civilisation V* represents the past. *Nations and Nationalism*, 28(4), 1.311-1.325. <https://doi.org/10.1111/nana.12845>
- Bondioli, N., Teixeira-Bastos, M. y Carneiro, L.C. (2019). History, design and archaeology: The reception of Julius Caesar and the representation of gender and agency in Assassin’s Creed Origins. *In die Skriflig*, 53(2), 2-12. <https://doi.org/10.4102/ids.v53i2.2431>
- Burgess, J. y Jones, C. (2022). Exploring player understandings of historical accuracy and historical authenticity in video games. *Games and culture*, 17(5), 816-835. <https://doi.org/10.1177/15554120211061853>
- Burnay, J., Bushman, B.J. y Laroi, F. (2021). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behavior*, 45(2), 214-223. <https://doi-org.ubu-es.idm.oclc.org/10.1002/ab.21811>
- Cantón A.P. (2021). Entre arte, historia y hombres: la representación de la mujer en la industria de los videojuegos. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 11, 30-40. <https://doi.org/10.30827/unes.i11.21940>
- Champion, E. (2020). Culturally significant presence in single-player computer games. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4), 1-24. <https://doi.org/10.1145/3414831>
- Chapman, A., Foka, A. y Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>
- Chirchiano, E. y Tuselli, A. (2016). Che genere di videogame? Le rappresentazioni di genere nell’universo videoludico. *H-ermes. Journal of Communication*, 7, 295-320. xxx
- Corbin, J. y Strauss, A. (2014). *Basic of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory* (4th edition). SAGE.
- Cross, L., Jaye, L.K., Savostijanovs, J., McLatchie, N., Johnston, M., Johnston, M., Whiteman, L. Mooney, R. y Atherton, G. (2022). Gendered violence and sexualized representations in video games: (Lack of) effects on gender-related attitudes. *New Media & Society*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/14614448221075736>
- Curiel, A. (2018). La mujer como actante. En V.V.A.A. *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 113-136). AnaitGames.
- Daneels, R., Malliet, S., Geerts, L. Denayer, N., Walrave, M. y Vandebosch, H. (2021). Assassins, Gods, and Androids: How narratives and game mechanics shape eudaimonic game experiences. *Media and Communication*, 9(1), 49-61. <https://doi.org/10.17645/mac.v9i1.3205>

- Fernández-Ruiz, M. (2021). Más allá de la adaptación. *Assassin's Creed* y los mundos transmediales. *Trasvases entre la literatura y el cine*, 3, 103-116.
<https://doi.org/10.24310/TrasvasesTlc.vi3.12337>
- Fernández-Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*, 106, 93-108. <https://bit.ly/3piZ2RG>
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C. y Bushman, B.J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS ONE*, 11(4), 1-14.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0152121>
- García, R. (2018). Videojuegos y subalternidad, una introducción. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 304-334.
- Gheitasi, M., Moreno, J. A., Hermon, S. y Schnabel, M. A. (2023). Gaming the past— commercial video games with historical contexts: Evaluation of the Iranian Lotf Ali Khan Game. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 8(1), 24-36. <https://doi.org/10.21512/jggag.v8i1.9874>
- Gonçalves, B. (2022). Os sentidos do anacronismo. *História Da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography*, 15(38), 285-314.
<https://doi.org/10.15848/hh.v15i38.1829>
- González, J. (2018). Videojuegos queer e identidad gaymer: Un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 360-388.
- Guerrero-Romera, C., Sánchez-Ibáñez, R., Escribano-Miralles, A. y Vivas-Moreno, V. (2021). Active teachers' perceptions on the most suitable resources for teaching history. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8(1), 61. <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00736-7>
- Hammar, E.L. (2016). Counter-hegemonic commemorative play: Marginalized pasts and the politics of memory in digital game *Assassin's Creed: Freedom Cry*. *Rethinking History*, 21(3).
<https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256622>
- Hiriart, J. (2020). How to be a 'Good' Anglo-Saxon: Designing and Using Historical Video Games in Primary Schools. En S. Hageneuer (Ed.). *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12–13 October 2018)* (pp. 141-151). Ubiquity Press.
<https://doi.org/10.5334/bch.k>
- Joly-Lavoie, A. (2017). *Assassin's Creed*: synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire. *McGill Journal of Education / Revue des sciences de l'éducation de McGill*, 52(2), 455-469. <https://doi.org/10.7202/1044475ar>
- Jones, P.I. y Osborne, T. (2020). Analysing virtual landscapes using postmemory. *Social & Cultural Geography*, 21(2), 186-206. <https://doi.org/10.1080/14649365.2018.1474378>
- López, A. y Jerez, I. (2015). Textualidad digital y multialfabetización. Los contenidos digitales como material educativo. *Educatio Siglo XXI*, 33(2), 165-182.
<http://dx.doi.org/10.6018/j/233191>
- López-Fernández, F.J., Mezquita, L., Griffiths, M.D. y Ortet, G., Ibáñez, M.I. (2021). El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de género de videojuegos en adolescentes. *Adicciones*, 33(3), 263-272. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1370>
- López-Fernández, O., Williams, A.J., Griffiths, M.D. y Kuss, D.J. (2019). Female gaming, gaming addiction and the role of women within gaming culture: a narrative literature review. *Front. Psychiatry*, 10(454). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Moreno, A.C. (2022). Tecnonacionalismo. El videojuego como objeto de estudio en las Ciencias Sociales. *Call of History. Videojuego, Memoria y Control*, 1, 33-58.
<https://doi.org/10.5565/rev/tdevorado.163>
- Muñoz, J.M. y Segovia B. (2019). ¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 360-382.
<http://www.revistalatinacs.org/074paper/1335/18es.html>

- Ocaña, J.E. y Ruiz, F.J. (2020). El videojuego de temática histórica como arte visual: anacronías conscientes y licencias creativas en la representación de espacios urbanos de la saga Assassin's Creed. *Co-herencia*, 17(33), 41-63. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.17.33.2>
- Ortega-Sánchez, D. y Pérez, C. (2015). Las mujeres en los libros de texto de Ciencias Sociales de 1º de ESO. En A.M. Hernández, C. R. García, y J.L. de la Montaña (Eds.). *Una enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: Recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas* (pp. 943-951). Universidad de Extremadura-AUPDCS.
- Ortega-Sánchez, D. y Juez, V. (2021). Deconstruyendo identidades de género: análisis de los roles narrativos de la bruja en la literatura infantil. *ALLJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 19, 93-114. <https://doi.org/10.35869/ailij.v0i19.3591>
- Pérez, M. (2018). Diseño y estética del personaje femenino en videojuegos. En V.V.A.A., *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 89-110). AnaitGames.
- Politopoulos, A., Mol, A.A.A., Boom, K.H.J. y Ariese, C.E. (2019). "History is our playground": Action and authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Advances in Archeological Practice*, 7(3), 317-323. <https://doi.org/10.1017/aap.2019.30>
- Rankin, Y.A. y Han, N. (2019). Exploring the plurality of black women's gameplay experiences. En *2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Proceedings (CHI 2019), May 4-9, Glasgow, Scotland, UK*. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300369>
- Sacchi, A. (2018). Construcción de personajes desde un punto de vista artístico. En V.V.A.A., *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 139-162). AnaitGames.
- Scarassati, B. (2019). História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015). *Tempo e Argumento*, 11(27), 304-339. <http://dx.doi.org/10.5965/2175180311272019304>
- Sequeiros, C. y Puente, H. (2020). Democracia, deslegitimación y cambio social: el videojuego como dispositivo de cuestionamiento político. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 29, 121-137. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.540>
- Trivi, M. (2018). El futuro es femenino; el pasado no tanto: un repaso a la historia de las mujeres en los videojuegos. En V.V.A.A., *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 41-64). AnaitGames.
- Ubisoft (2007). *Assassin's Creed Origins*. <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/assassins-creed>
- Vandewalle, A., Daneels, R., Simons, E. y Malliet, S. (2022). Enjoying my time in the animus: A quantitative survey on perceived realism and enjoyment of historical video games. *Games and Culture*, 18(5), 643-663. <https://doi.org/10.1177/15554120221115404>
- Velasco, L. y Prada, J. (Coords.) (2022). *Estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la historia (secundaria y universidad)*. Graó
- Venegas, A. (2018a). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de Historiografía*, 28(1), 323-346. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>
- Venegas A. (2018b). La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(2), 36-56.
- Venegas, A. (2020). *Pasado interactivo. Memoria e historia del videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Venegas, A. (2022). *Pasado Virtual. Historia e imagen en el videojuego*. Pigmalion.
- Vicent, N. y Platas, M. (2018). ¡Juguemos en el Antiguo Egipto! Flipped classroom a través del videojuego Assassin's Creed Origins. *CLIO. History and History teaching*, 44, 41-53.
- Waszkiewicz, A. (2021). Non-normative gender performances of fat video game characters. *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 20, 165-180. <https://doi.org/10.2478/ausfm-2021-0020>