

## ENTRE ARTE, HISTORIA Y HOMBRES: LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

BETWEEN ART, HISTORY AND MEN: THE REPRESENTATION OF WOMEN IN THE GAME INDUSTRY

**Alba Patricia CANTÓN BORREGO**

### Resumen

**Introducción:** La presente investigación tiene la finalidad de mostrar y analizar cómo han sido representadas las mujeres ilustres de la historia de la humanidad, en aquellos videojuegos que tienen una temática histórica.

**Método:** La metodología utilizada va a ser de tipo documental y hermenéutica, apoyada en una revisión bibliográfica para aportar y comparar información sobre el tema a tratar.

**Resultados:** La industria objeto de estudio, cuenta con un buen número de videojuegos de temática histórica. Entre ellos se puede encontrar una de las sagas más importantes no solo de este género, sino de esta industria, como es, «Assassin's Creed». Esta serie de videojuegos, ha llegado a ser utilizada, incluso, como herramienta para la enseñanza en el aula. Sin em-

bargo, aunque en los videojuegos se plasman sucesos que han tenido lugar en la historia, habría que analizar como de veraces son estos hechos a la hora de incluir a personajes femeninos, como podrían ser «Las Brujas de la Noche», o, si, por el contrario, el género femenino sigue estando invisibilizado e, incluso, sexualizado.

**Conclusiones:** La introducción de mujeres, en estos videojuegos, suele estar acompañada de críticas, sobre todo, si no aparecen sexualizadas. Además, entre los diferentes usos didácticos, que se les ha dado a estos productos, no se ha contemplado las posibilidades educativas que tienen a la hora de enseñar en materia de igualdad de género.

### Palabras claves

Videojuegos, Mujeres, Sexualizado, Educativas, Temática histórica.

**Alba Patricia CANTÓN BORREGO.**  0000-0003-3957-3247

Universidad de Granada. Correo electrónico: [patriiciacb9@gmail.com](mailto:patriiciacb9@gmail.com).

Graduada en Educación Primaria de la Universidad de Granada y Máster en Análisis Crítico de las Desigualdades de Género e Intervención Integral en Violencia de Género en la Universidad de Jaén, investigadora de didáctica de las capacidades educativas de los videojuegos y de la representación del género femenino en este ámbito.

**Recepción: 02/VIII/2021**

**Revisión: 04/VIII/2021**

**Aceptación: 07/VIII/2021**

**Publicación: 30/IX/2021**

# ENTRE ARTE, HISTORIA Y HOMBRES: LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

## **Abstract**

**Introduction:** This paper is aimed at showing and analyzing how historical, illustrious women have been portrayed in history-themed video games.

**Method:** The methodology followed has been documentary and hermeneutic, supported by a literature review to provide and compare information on the topic covered.

**Results:** The industry under study has a great number of video games based on history. Among others, we can find one of the most important series not only in its genre, but also in its field: Assassin's Creed. This video game series has even been used as an educational resource in the classroom. Nonetheless, although video games feature historical events, it would

be appropriate to analyze to what extent they remain accurate when it comes to including female characters, such as «The Night Witches», or, on the contrary, whether the female gender still remains invisible or even sexualized.

**Conclusions:** The introduction of women in these video games is often accompanied by criticism, especially if they are not sexualized. Furthermore, among the various educational uses these products have been given, the educational potential of gender equality has not been considered.

## **Key words**

Video games, Women, Sexualized, Educational, History-themed.

## 1. INTRODUCCIÓN

**E**l trabajo que se presenta a continuación versa sobre cómo han sido representadas las mujeres ilustres de la historia en aquellos videojuegos que tienen por temática recrear acontecimientos que ocurrieron en las diferentes épocas de la historia, dando respuesta a cuestiones como, por ejemplo, ¿Cómo han sido representadas?, ¿Se le ha dado a la mujer el mismo trato que a los personajes masculinos? ¿Existe una sexualización de los personajes femeninos?

Así pues, hay que hacer hincapié en el problema que lleva aconteciendo a las sociedades desde hace años, en cuanto a los medios de comunicación y el papel que se le da al género femenino, ya que, los logros y descubrimientos que la mujer ha ido consiguiendo a lo largo de la historia han estado a la sombra del hombre, llegando, incluso, a no ser reconocidas en ningún momento de sus vidas. Un claro ejemplo, es el hecho de que numerosas escritoras elaboraran sus escritos bajo un seudónimo masculino o con el apellido de sus maridos.

Sin embargo, para comenzar a hablar acerca de cómo ha sido esta representación de la mujer, hay que hacer un recorrido cronológico por los diferentes videojuegos que han sido creados centrados en mostrar, desde una manera lúdica, aquellos sucesos que han ido ocurriendo a lo largo de la historia, como es el caso de «Age of Empires», «Medal of Honor», «Valiant Hearts» o la saga «Assassin's Creed».

Por tanto, la importancia de esta investigación radica en analizar si en aquellos videojuegos, los cuales, en ocasiones, han sido utilizados como herramienta para impartir enseñanza en el aula, como es el caso de la saga Assassin's Creed, les ha otorgado, al género femenino, el lugar que se merece o, por el contrario, ha ayudado a que

se siga invisibilizando a aquellas mujeres que fueron importantes en la historia.

### 1.1. Objetivos y delimitación del objeto de estudio

El objetivo principal es estudiar la representación de los personajes femeninos históricos en la industria de los videojuegos. Para ello, se plantean las siguientes preguntas de investigación: ¿Existen videojuegos que den visibilidad al papel que tuvo la mujer en la historia?, ¿Cómo ha sido la representación de los personajes históricos femeninos en los videojuegos?, ¿Ha habido críticas por incluir a estas mujeres en estos productos?

Para dar respuesta a las preguntas anteriormente mencionadas, se van a analizar una serie de sagas de videojuegos con temática histórica, como es el caso de «Assassin's Creed: Odyssey», «Assassin's Creed: Brotherhood», «Call of Duty WW II», «Medal of Honor: Underground», «Battlefield V» y «Age of Empires II».

## 2. MÉTODOS

La metodología utilizada es de tipo documental y hermenéutica, ya que, la investigación se ha basado en la interpretación que se ha tenido de como los videojuegos plasman la representación de la mujer en estos. Además, el proceso de realización de dicho trabajo se basa en la descripción y comparación de dichos videojuegos.

Los videojuegos utilizados para el análisis de los personajes femeninos históricos, han sido: «Age of Empires II», «Call of Duty WWII», «Battlefield V», «Medal of Honor: Underground» (al cual se le conoce, también, con el sobrenombre de «Resistance»), además de la saga «Assassin's Creed», haciendo hincapié en dos de estos

productos, denominados, «Assassin's Creed: Odyssey» y «Assassin's Creed: Brotherhood». Dichos videojuegos han sido escogidos por la controversia que generó la inclusión de personajes femeninos y para visibilizar el hecho de que el número de aquellos que son masculinos es mayor.

La recopilación de los datos se ha llevado a cabo con una revisión bibliográfica en la cual se ha realizado un cribado de información, eligiendo aquella que ha resultado más pertinente para el tema a analizar. De esta manera, se han escogido aquellos artículos y noticias que datan de una fecha cercana a la actualidad y que han generado controversia en la industria de los videojuegos.

Así pues, el objetivo de la revisión bibliográfica ha sido el de identificar, localizar y analizar los documentos que contengan información acerca de la introducción de personajes femeninos históricos en los videojuegos.

Por otro lado, para llevar a cabo dicho análisis se ha tenido que realizar, en primer lugar, un recorrido cronológico de aquellos videojuegos con temática histórica, por medio de la lectura de algunos artículos en revistas online y webs oficiales de videojuegos, como es el caso de «Hobbyconsolas», «Vandal», «3Djuegos», «Ultimagame», «Anaitgames» o, incluso, la «Asociación Española del Videojuego (AEVI)».

Además, se ha hecho uso de una base de datos, denominada «Dialnet», para la búsqueda de artículos especializados en ciencias sociales, educación y género, ya que, esta ofrece un buen número de documentos a la hora de utilizar los descriptores: «genero», «videojuegos», «historia» y «educación». De esta manera, se ha podido verificar aquella información que se tenía en un comienzo y comprobar que se ha escrito acerca del tema a tratar y si se han creado propuestas

educativas para trabajar la perspectiva de género con estos videojuegos.

Para finalizar, los productos que se han escogido para llevar a cabo dicho recorrido cronológico, han sido: «¿Dónde está en el mundo, Carmen Sandiego?», «Civilization», «Age of Empires», «Medal of Honor», «Total War», «Call of Duty: World at War», «Call of Duty: Black Ops», «Battlefield», «Valiant Hearts» y la saga «Assassin's Creed», ya que, existen diferencias entre ellos en cuanto a los acontecimientos ocurridos en la historia que cuentan y a la manera en la que el jugador puede ponerse en la piel del protagonista que vive esas aventuras, es decir, a las mecánicas de juego. De esta manera se proporcionan diferentes visiones acerca de cómo la industria de los videojuegos puede llegar a tratar los distintos sucesos que tuvieron lugar en la historia.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. La historia como tema central en los videojuegos

Dentro de la industria de los videojuegos, se pueden encontrar aquellos que basan su temática en acontecimientos históricos ocurridos en diferentes épocas de la historia.

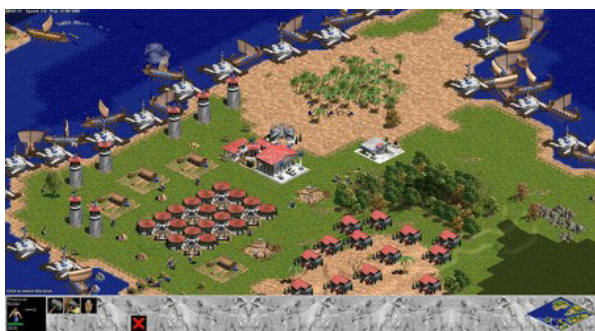
El primer videojuego elegido con estas características, se remonta al año 1985 y se titulaba «¿Dónde está en el mundo, Carmen Sandiego?», éste contaba con una protagonista, llamada Carmen Isabela Sandiego, que, aunque no sea el personaje manejado por el usuario, era el más importante, ya que el jugador tenía que buscar a esta criminal por todo el mundo. Fue uno de los primeros videojuegos con carácter educativo, en el que se combinaban historia, geografía y cultura. Su fama fue tal que llegó, incluso, a tener una serie de televisión (Merca2, 2017). Las posibilidades educativas de dicho

producto hicieron que sirviera de ayuda para impartir, desde otra perspectiva, la asignatura de ciencias sociales, además de que se pudieran adquirir valores como el respeto, la cooperación y solidaridad (Pindado, 2005).



**Figura 1.** Buscando a Carmen Sandiego. Fuente: *Encontramos historia*, 2017.

En la década de los años 90, juegos como «Civilization», en el año 1991 (Civilization, 2016), y «Age of Empires», en el año 1997 (VANDAL, 2018), serán fundamentales, ya que, suponían una nueva forma de jugar. El usuario podía luchar contra leyendas históricas importantes como «Alejandro Magno», «Napoleón» o «Julio César» (Civilization, 2016). El juego se basa, sobre todo, en la estrategia de combate por turnos, en organizar ejércitos y librar batallas de los imperios antiguos teniendo una perspectiva desde arriba, era como si el usuario comandara su propio ejército (Merca2, 2017).



**Figura 2.** Age of Empires. Fuente: *Jarkendia*, 2021.

Al final de dicha década, «Steven Spielberg», crea una compañía llamada «DreamWorks Interactive», en el año 1995. Este reconocido director colaborará en la creación, en el año 1999 (Ultimagame, 2020), de un juego llamado «Medal of Honor», en el cual el usuario se ponía en la piel de un soldado para recrear la segunda guerra mundial (Merca2, 2017).

Con la llegada del 2000, el mercado de videojuegos ofrece uno denominado «Total War», el cual no tardaría en convertirse en el preferido de los jugadores en PC (Merca2, 2017). A partir de este momento, esta industria empieza a tener, entre las diferentes temáticas que la conforman, la premisa de contar sucesos que ya han tenido lugar en la historia, en especial las guerras bélicas entre los diferentes países, aquellas que marcaron un antes y un después (Rodríguez, 2014). Un ejemplo de ello es, en el 2003, la salida de dos videojuegos, «Battlefield 1942» y «Call of Duty». Tanto uno como otro ponen al usuario en la piel de un soldado en el escenario de la Segunda Guerra Mundial, dicho hecho histórico aparece como protagonista en otras entregas de la saga de este último nombrado como, por ejemplo, «Call of Duty: World at War» (Merca2, 2017).



**Figura 3.** Battlefield 1942. Fuente: *3Djuegos*, 2021.

## ENTRE ARTE, HISTORIA Y HOMBRES

Alba Patricia CANTÓN BORREGO

No obstante, no solo se habla de este acontecimiento bélico, otros hechos, en los que el soldado es el protagonista, en un escenario lleno de balas, muerte y espionaje, también tendrán un importante papel en la industria con títulos como: «Call of Duty: Black Ops», en el año 2010, en el cuál el jugador se encuentra en el campo de batalla de la famosa Guerra Fría y «Valiant Hearts», en el año 2014, con la celebración de uno de los conflictos más importantes de la historia, «La Primera Guerra Mundial». Aunque este último, ofrece una manera de recrear las escenas basándose en la animación, en el formato 2D y dando una experiencia menos realista que los juegos nombrados anteriormente, la historia tiende a ser muy atractiva al presentar cartas y documentos propios de soldados que llegaron a participar en ella (Merca2, 2017).



**Figura 4.** *Valiant Hearts: The Great War*. Fuente: Nintendo, 2018.

Sin embargo, en la industria de los videojuegos no solo se ha dado un papel principal a esta clase de enfrentamientos bélicos, sino que, como se ha comentado anteriormente, ha habido otros que han tenido protagonismo, como es el caso de la famosa saga de «Assassin's Creed», la cual ha sido capaz de unir en un videojuego la historia con la ficción. Tuvo sus inicios en el año 2007, por la compañía «Ubisoft»<sup>1</sup>, y desde entonces no han parado de sacar al mercado juegos. En

estos una persona puede ponerse en la piel de un personaje, desde una perspectiva de tercera persona, con representaciones tan realistas del paisaje y de la arquitectura que parecen ser las originales. Además, el jugador puede recorrer las calles de ciudades como «Jerusalén», luchar contra la «Tercera Cruzada», recorrer los edificios de la «Florenia» de los «Medici» y hablar con «Leonardo Da Vinci», la ciudad parisina del siglo XVIII, en época de la «Revolución Francesa», gobernar un barco y viajar por las aguas del caribe ejerciendo la piratería, recorrer las calles de «Egipto» y de la antigua «Grecia», etc. (Merca2, 2017).



**Figura 5.** *Assassin's Creed II*. Fuente: Ubisoft, 2011.

A su vez, este videojuego ha sido usado como recurso didáctico para enseñar en las aulas, ya que supone un modo de viajar al pasado sin moverse del asiento y algunos autores lo califican como una interesante estrategia para estudiar la arquitectura de la época, las relaciones sociales de cada una de las etapas que se muestran y para el aprendizaje significativo en el campo de la historia, haciendo así que la visión que se ha tenido cerca de esta industria cambie. Un claro ejemplo de la importancia que, esta saga, tiene en el campo de la docencia es su uso en la enseñanza-aprendizaje del antiguo «Egipto». En la universidad del País Vasco se ha llegado a utilizar dicha saga, concretamente el videojuego

1. Empresa fundada por cinco hermanos en el año 1986. Uno de ellos fue el fundador, también, de Gameloft, una compañía móvil, en el año 1999 (Grandío, 2016)

«Assassin's Creed Origin», para enseñar a alumnos de 1º ESO las asignaturas de Geografía e Historia, en el periodo faraónico. Estos utilizaron una metodología de clase invertida o Flipped Classroom (Bergmann y Sams, 2016) y decidieron utilizar este recurso, ya que pensaron que al usar elementos de la vida cotidiana del alumnado se puede conseguir enseñar de manera lúdica e interesante determinados contenidos de las materias curriculares (Vicent y Platas, 2018).

Además, de que dicha compañía ha llegado a ofrecer visitas virtuales de 360º por monumentos como es el ejemplo de la catedral de «Notre Dame», tras el incendio que acabó con buena parte de ella (Gómez, 2019).

Ahora bien, ¿Cuál es el papel de la mujer en este tipo de videojuegos? ¿Se representan aquellos personajes históricos femeninos del mismo modo que a los masculinos?

### 3.2. Mujeres ilustres de la historia en los videojuegos

El papel de la mujer a lo largo de la historia ha estado constantemente a la sombra del hombre, como bien se ha comentado anteriormente. Cuando se hablan de descubrimientos, investigaciones, textos, libros, hechos, guerras libradas, conquistas y sucesos importantes que han marcado y cambiado la historia de un pueblo, comunidad, ciudad o país, no suele nombrarse a personajes femeninos, ya sea porque no se les da la suficiente importancia o porque nunca se valoró su trabajo o su presencia en determinados acontecimientos de la historia, y en el caso concreto de la propia industria de los videojuegos se pueden encontrar multitud de situaciones idénticas, como es el caso, por ejemplo, de «Brie Code»<sup>2</sup>, quien sentía que su

trabajo, rodeada de hombres, llegaba a resultar solitario y difícil, por ello llegó a comentar que: durante los primeros cinco años de su carrera, fue la única mujer programadora de cualquier compañía. Por lo que, cuando una persona hace una búsqueda de programadores, difícil es que aparezca el nombre de alguna mujer (Sánchez, 2018).

Y una situación similar parece darse cuando los videojuegos hablan de historia, en éstos se les ofrece un papel protagonista a los hombres, principalmente, presentando a personajes como «Julio César», «Sócrates», «César Borgia», «Barbanegra», «Karl Marx», «Napoleón Bonaparte», entre otros (Sensei, 2018).

Sin embargo, ¿ocurre lo mismo con las mujeres? Pues sí, pero no del mismo modo o con la misma importancia. Una de las primeras apariciones, sería en el videojuego Age of Empires II (1999), en el cual el usuario puede ponerse en la piel de Juana de Arco y comandar un ejército, pero aun aquí, en los mundos virtuales, existe la desigualdad, ya que las apariciones de estas son escasas y en algunas ocasiones pueden llegar a generar críticas debido a su presencia, como es el caso de tres videojuegos que decidieron incluir a las mujeres y, los cuales, van a ser expuestos a continuación.

Aunque esta inclusión dio un aire nuevo a estos productos, no consiguieron la aceptación de todo el público, entre estas producciones podemos nombrar, en primer lugar, «Call of Duty WWII» (2017). Dicho juego está ambientado en la segunda guerra mundial y, en el mismo, se decidió incluir personajes femeninos jugables en sus diferentes modos. Los consumidores de dicha saga tacharon de falsedad histórica a esta entrega, declarando que las mujeres no habían podido participar en este suceso bélico y que

2. Diseñadora principal de las tres entregas del videojuego «Assassin's Creed» y de «Child of Light», también es directora creativa de la empresa «Tru Luv Media». (Ortega, 2018).

## ENTRE ARTE, HISTORIA Y HOMBRES

Alba Patricia CANTÓN BORREGO

por ello no podían aparecer en él. La respuesta ante este hecho fue de dos tipos, primero, se comentó que los videojuegos tienen partes que no son reales y partes que sí lo son y esto mismo estaba demostrado con el «modo zombies» que trae esta saga. Y, en segundo lugar, se demostró que hubo implicaciones en la guerra por parte de la población femenina, en países como la Unión Soviética o Gran Bretaña, tanto pilotando aviones como buques. También, que hubo una francotiradora de origen ucraniano que acabó llamándose «El ángel de la muerte» y que existió un grupo femenino que pilotaba bajo el nombre de «Las Brujas de la Noche», las cuales, aterrizaron al régimen nazi (El octavo Historiador, 2007).



**Figura 6.** Algunas de las mujeres piloto de la aviación Roja. Fuente: Antonio García-Muñoz, 2014.

El segundo videojuego, «Battlefield V»(2018), el cual tuvo críticas por incluir a personajes femeninos, también está basado en conflictos bélicos de la historia y vuelve a la carga con la problemática de que el género femenino<sup>3</sup> no estuvo luchando en el frente, que la guerra es «cosa de hombres» y que no se pueden incluir a este

3. Las mujeres sí estuvieron en el frente y ejemplo de ello puede ser el ejemplo de Lyudmila Pavlichenko, una francotiradora ucraniana del Ejército Rojo, nacida en julio de 1916, la cual llegó a formar parte de la División de Infantería, en la Segunda Guerra Mundial. Fue otorgada con la estrella dorada de Heroína de la Unión Soviética en el año 1942 (Villatoro, 2019).

sector en esta, porque su presencia fue nula. Este llegó a contar con una mujer para su portada y, en su trailer, estas eran las protagonistas, lo cual hizo que algunos de los seguidores de dicha saga enloquecieran y la criticaran por semejante insulto hacia ellos (Macías, 2018). El suceso, ocurrido el 23 de mayo de 2018, supuso un cambio en la saga, ya que estaba protagonizada solo por hombres y dio paso a la inclusión de las mujeres. Sin embargo, años atrás, concretamente en el año 2000, otro producto de esta industria, «Medal of Honor: Underground», decidió dar voz a la historia femenina en el mundo bélico y las colocó en el frente, siendo ellas las protagonistas (Jiménez-Alcázar, et al., 2020).

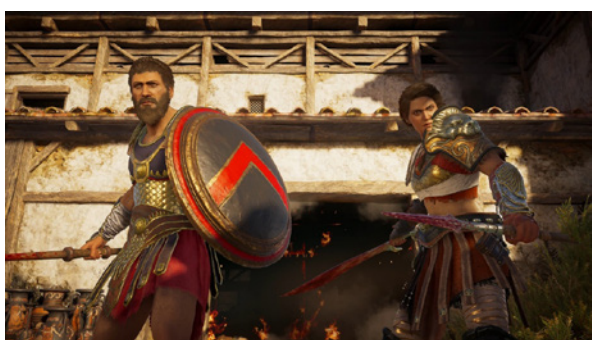


**Figura 7.** Medal of Honor: Underground. Fuente: Vandal, 2018.

El tercer videojuego, fue de la aclamada saga de videojuegos históricos, «Assassin's Creed», más concretamente en su última entrega, «Assassin's Creed: Odyssey», en el cual, Ubisoft, decidió proponerles a los jugadores un cambio e introducir la posibilidad de elegir un personaje



femenino al comienzo de la aventura. Esto trajo muchas críticas por partes de los consumidores, los cuales comentaron que de este modo no se podía jugar siguiendo los hechos históricos, claro está, estos pasaron por alto muchos otros aspectos que dotaban al juego o, incluso, a la saga de que no contaba todos los sucesos ocurridos en la historia con la veracidad suficiente (Jiménez-Alcázar, et al., 2020).



**Figura 8.** *Assassin's Creed: Odyssey*. Fuente: 3Djuegos, 2018.

La saga aclamada por los consumidores de la compañía Ubisoft, ya había mostrado a personajes femeninos anteriormente, como por ejemplo a «Mary Read», «Lucrecia Borgia», «Caterina Sforza», «Cleopatra» y «Aspasia de Mileto». Estas dos últimas forman parte del elenco de personajes femeninos que aparecen en el juego citado anteriormente, «Assassin's Creed: Odyssey» (2018), pero como se puede comprobar dichos personajes no recibieron críticas. Esto puede deberse a que, como ocurre con «Lucrecia Borgia» y «Caterina Sforza», las mujeres que aparecen en «Assassin's Creed: Brotherhood», están rodeadas por un gran contenido sexista, tanto en las expresiones que utilizan como en los movimientos y diseño (Pérez-Casas, 2016).

Así pues, se llega a la conclusión de que el número de personajes femeninos históricos en esta industria es escaso, además de que solo son incluidos cuando tienen como objetivo agra-

dar la vista de los jugadores. Sin embargo, el asunto cambia si se decide mostrar a mujeres valientes, que no sean objetos sexuales, que desempeñen papeles que, normalmente, son propios del hombre.

### 3.3. Videojuegos para educar desde una perspectiva de género

Es evidente que los videojuegos pueden tener una función educativa y esto se puede ver reflejado en la famosa saga *Assassin's Creed*, nombrada anteriormente. Con este videojuego los usuarios pueden aprender contenidos asociados con historia, geografía, arte, e incluso arquitectura, e, incluso, llegan a ser un elemento que incita a conocer más de ellos a través de libros o a visitar las localizaciones en las que se ambientan. También, permite adquirir y desarrollar la competencia lingüística, ya que los usuarios pasan la mayoría del tiempo leyendo al recibir las instrucciones que tienen que seguir para poder avanzar en la aventura. Además, ayuda al aprendizaje de algunos idiomas y puede servir para desarrollar distintas habilidades sociales, como relacionarse o trabajar con otras personas.

Sin embargo, se debería incluir la posibilidad de trabajar la igualdad de género por medio de los videojuegos, no obstante, falta la iniciativa de ser usados para ese cometido, aunque muchas empresas intentan ofrecer una diversidad de personajes jugables y no jugables, para así llegar a un público que no tenga distinciones de sexo. Como bien se ha comentado anteriormente, podría usarse la saga *Assassin's Creed*, también, para este cometido. De esta manera, en las aulas se podría analizar el papel de la mujer que se presenta en cada uno de sus videojuegos, ya que, muestran los diferentes periodos históricos que tuvieron lugar en el pasado con un gran porcentaje de veracidad (Jiménez-Alcázar y Rodríguez, 2014).

### 4. CONCLUSIÓN

El presente estudio ha querido demostrar cómo ha sido la inclusión de los personajes históricos femeninos en aquellos videojuegos que tratan acerca de sucesos que ocurrieron en la historia.

Por tanto, si nos centramos en la temática de los videojuegos, más concretamente la que hemos analizado la histórica, se puede llegar a la conclusión de que algunas tramas han ido cambiando, ya que, conforme transcurren los años algunos juegos comienzan a dar más importancia al personaje femenino. Un ejemplo de ello, ha sido la comentada saga «Assassin's Creed», juego que da la opción de elegir personajes femeninos como protagonistas. Sin embargo, siguen siendo representaciones sexualizadas y con poco protagonismo, como es el caso de «Cleopatra», en comparación a la aparición de hombres históricos de la talla de «Sócrates» o «Napoleón». Además, en las sagas de conflictos bélicos, sobre todo aquellos que hacen referencia a la Segunda Guerra Mundial, el hecho de integrar a mujeres sigue siendo un generador de críticas y conflictos entre los consumidores. Los jugadores varones han nacido pensando que la industria de los videojuegos es para ellos y no les interesa que cualquier personaje perteneciente al sexo opuesto se encuentre dentro de su grupo. El porqué de este pensamiento reside, al parecer, en la educación que se da en una sociedad en la que impera el patriarcado.

Esto último nos lleva a la pregunta de si los videojuegos con temática histórica, pueden educar en igualdad de género, y la respuesta a esto, como hemos comentado anteriormente, si pueden. Sin embargo, no hay constancia de propuestas didácticas creadas para dicha finalidad. Aunque la saga «Assassin's Creed» ha mostrado numerosas posibilidades de enseñanza en la materia de ciencias sociales e, incluso, en arte, dicha saga no ha sido utilizada para educar sobre el tema

de la representación de la mujer en la historia, aun cuando podría utilizarse para impartir este contenido de carácter transversal al analizar el papel que tuvo la mujer en las diferentes épocas que se muestran en dichos videojuegos.

En definitiva, si se utilizaran los videojuegos con la finalidad de enseñar en igualdad de género se podría llegar a cambiar la visión que se tiene del papel que se le ha asignado, sin pedir opinión, a las mujeres, más aún que si se empieza a educar con este fin utilizando un instrumento tan cercano al alumnado, puede generar que este se concientice desde una edad temprana.

### REFERENCIAS

- Bergmann, J. y Sams, A. (2016). *Dale la vuelta a tu clase. Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar*. Ediciones SM.
- Civilization (2016). *Civilization I*. Civilization. <https://civilization.com/es-ES/civilization-1/>
- El Octavo Historiador. (27 de mayo de 2017). *Call of Duty WWII y la polémica sobre las mujeres en la historia y en la guerra*. <https://eloctavohistoriador.com/2017/05/06/call-of-duty-wwii-y-la-polemica-sobre-las-mujeres-en-la-historia-y-en-la-guerra/>
- Gómez, M. (25 de septiembre de 2019). *Assassin's Creed Unity ofrece una visita virtual a la catedral de Notre Dame*. *3D juegos*. <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/197360/assassins-creed-unity-ofrece-una-visita-virtual-a-la/>
- Grandío, P. (22 de octubre de 2016). *30 años de Ubisoft*. *VANDAL*. <https://vandal.lespagnol.com/reportaje/especial-30-anos-de-ubisoft>
- Jiménez-Alcázar, J. F. y Rodríguez, G. (2014). *Sexualidades jugadas: El sexo en los videojuegos históricos*. En *I Jornadas interdisciplinarias sobre estudios de género y estudios visuales: «La producción visual de la*

- sexualidad*». Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata. <https://docplayer.es/6926194-l-jornadas-interdisciplinarias-sobre-estudios-de-genero-y-estudios-visuales.html>
- Jiménez-Alcázar, J. F., Rodríguez, G. y Massa, S. M. (coords.). (2020). *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*. Editum. <https://www.historyayvideojuegos.com/libro-colectivo-ocio-cultura-y-aprendizaje-historia-y-videojuegos/>
- Merca2 (02 de abril de 2017). Los nueve videojuegos que te enseñaran historia. *Merca2*. <https://www.merca2.es/10-videojuegos-ensenan-historia/>
- Macias, A. (25 de mayo de 2018). ¿Una mujer en la IIGM? La polémica con el «Battlefield V». *20 Minutos*. <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/mujer-iigm-absurda-polémica-battlefield-v-3351027/0/>
- Ortega, J. L. (2018). Brie Code, diseñadora de Assassin's Creed, estará en Celsius 2019. *Hobbyconsolas*. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/brie-code-disenadora-assassins-creed-estara-celsius-2019-316177>
- Pérez Casas, A. (2016). Los límites de la ficción: narrativa y estética de los Borja en el videojuego Assassins's Creed: Brotherhood. *Revista Borja. Revista de l'Institut Internacional d'Estudis Borgians*. [En línea]. <https://www.raco.cat/index.php/RevistaBorja/article/view/316197/406318>
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (26), 55-67. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1227433>
- Sánchez, C. (2018). Ellas si hacen videojuegos: las mujeres detrás de «Assassin's Creed» o «Warhammer. *El Confidencial*. [https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2018-03-30/mujeres-sector-videojuegos\\_1541457/](https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2018-03-30/mujeres-sector-videojuegos_1541457/)
- Sensei, D. (20 de diciembre de 2018). Top 10 personajes históricos de Assassin's Creed. *Gamuza Gaming Yakuza*. <https://gamuza.es/top-10-personajes-historicos-de-assassins-creed/>
- Ultimagame (2020). Medal of Honor (1999). *Ultimagame Revista de videojuegos*. <https://www.ultimagame.es/juegos/medal-honor-1999>
- VANDAL (2018). *Juegos de Age of Empires saga*. <https://vandal.elespanol.com/sagas/age-of-empires>
- Venegas, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Vicent, N. y Platas, M. (2018) ¡Juguemos en el Antiguo Egipto! Flipped classroom a través del videojuego Assassin's Creed: 41 Origins. *Clio: History and History Teaching*, 44, 41-53. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6735949>
- Villatoro, M. P. (17 de diciembre de 2019). La oscura verdad sobre Lyudmila Pavlichenko, la francotiradora de Stalin que recuerda Pablo Iglesias. *ABC*. [https://www.abc.es/historia/abci-oscura-verdad-sobre-lyudmila-pavlichenko-francotiradora-stalin-recuerda-pablo-iglesias-201912161736\\_noticia.html](https://www.abc.es/historia/abci-oscura-verdad-sobre-lyudmila-pavlichenko-francotiradora-stalin-recuerda-pablo-iglesias-201912161736_noticia.html)