

La representación y los roles de la mujer bajomedieval en los videojuegos (siglos XI al XV)

Cecilia Verino

¿Por qué estudiar a los videojuegos?

Este interrogante es el título de uno de los tantos análisis que se proponen comprender a estos productos en tanto objetos de estudio. Nos referimos al trabajo de James Newman, quien sostiene que los videojuegos han sido ignorados durante mucho tiempo por los investigadores académicos proveniente de los estudios humanísticos (y a modo personal, me atrevería a agregar que muchos de nuestros pares siguen aún sin reparar en ellos). James Newman esboza algunas razones para ello, por ejemplo, que se los considera como un elemento de ocio infantil —y por ende, rebajados a un mero pasatiempo trivial, que solo sirven para entretenimiento— lo cual haría de ellos una nimiedad que no tiene el peso, la importancia ni la capacidad de generar y transmitir conocimiento como sucede con los otros medios digitales y de comunicación. Sin embargo, el autor formula tres motivos para realizar este abordaje: el tamaño de su industria, su popularidad y por ser un ejemplo de interacción entre persona y ordenador (Newman, 2009).

Se podría afirmar que el escollo principal que enfrentan los historiadores en abrirse a las producciones audiovisuales de carácter históricos reside en su carencia de herramientas teóricas. Además, al haber sido formados casi exclusivamente en base al estudio de textos impresos,

privilegian estas fuentes para sus investigaciones, mientras que el formato audiovisual estaría destinado para el ocio y carece de seriedad. (Montero Díaz y Paz Rebollo, 2013) Si bien podría decirse que el cine ha realizado grandes avances en superar esta disonancia, los videojuegos aún están en ese proceso. Por otro lado, inferimos que la renuencia de los historiadores para considerarlos como medios capaces de formular discursos históricos reside en su carácter lúdico y la capacidad de tener un trato interactivo con estos productos. Así como el cine ha tenido que recorrer un arduo camino para llegar al reconocimiento historiográfico, creemos que los videojuegos están en esta contienda y debemos aportar para ayudarlos a llegar a dicha consideración.

Importancia del análisis de la representación del pasado en los videojuegos históricos

Actualmente existe un consenso en definir a los videojuegos históricos como formas de narrativa histórica. Sin embargo, Manuel Cruz Martínez advierte que para poder llegar a esta definición, es necesario identificar la manera con la cual estos productos se relacionan con discursos historiográficos y qué tipo de ideas sobre la historia transmiten. Por ello, entender la presencia de estas aproximaciones historiográficas dentro de los videojuegos históricos es un asunto clave, porque la consideración del videojuego histórico como narrativa histórica depende de nuestra capacidad de definir cómo dichas narrativas pueden contener y transmitir ideas sobre la historia y el pasado.

Según el mencionado autor, un primer paso podría ser observar cómo se lleva al jugador a evocar un determinado momento del

pasado. Nuestros estudios deben enfocarse en favorecer esas oportunidades para que nuestra disciplina converja con las necesidades identitarias de la actualidad (Cruz Martínez, 2020).

En este sentido retomaremos los postulados de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez en cuanto a las recomendaciones para abordar este enfoque. Los autores mencionan que el factor tiempo tiene un tratamiento complejo, lo mismo que ocurre con la verosimilitud. También la jugabilidad impone su propia lógica en tanto que entra en discusión con la de temporalidad. Es decir, no podemos pretender que la temporalidad, tal como la conocemos en los estudios históricos académicos, se reproduzca de la misma manera en los videojuegos y creemos que allí reside uno de los conflictos de muchos pares nuestros en cuanto a este tipo de estudio.

Pero, por otro lado, como mencionan Jiménez Alcázar y Rodríguez, los contenidos de muchos videojuegos históricos hacen más accesible la comprensión de conceptos y procesos del pasado, más incluso que en otros medios como la televisión o el cine. Es importante, entonces, que el historiador se mantenga actualizado en cuantos a las cambiantes industrias culturales. También analizarlas para saber qué provecho puede sacar de ellas para sus tareas de docencia, investigación y divulgación (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2015).

Con esto queremos subrayar la importancia de los videojuegos como medios de formulación y transmisión del conocimiento histórico, así como también herramientas para aproximarnos al estudio del pasado. Es cierto que la imagen que brinda ese producto sobre el periodo histórico representado da cuenta de la mentalidad presente en el contexto donde fue producido. Pero también debemos remarcar que

constituyen un modo accesible y ameno para la divulgación histórica. Por ende, el imperativo de ponernos al corriente con los últimos avances digitales, que influyen de manera notable en nuestras investigaciones y en nuestros medios para comunicar nuestros conocimientos a la comunidad general, es otra de nuestras motivaciones para estudiar de manera académica a los videojuegos.

En este sentido, sostenemos el imperativo de tener presente que la mirada sobre el pasado formulada en este producto videolúdico, se basa en tópicos y representaciones audiovisuales ya presentes anteriormente en la cultura popular y que fueron denominadas por Alberto Venegas Ramos (2018b) como retrolugares. Este autor acuñó dicho concepto para algo que imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado. La noción de retro está ligada a la idea de imitación y no a una reconstrucción. Si la aplicamos al objeto de estudio de este trabajo, debemos tener en cuenta que las mujeres bajomedievales que analicemos no son una reproducción de aquellas que aparecen en las fuentes, sino que constituyen una evocación formulada a partir de los tópicos generales que tenemos de ellas y que nos han llegado a través de las industrias culturales.

La historia de las mujeres en general y en el estudio de la Edad Media

Estamos de acuerdo con Adeline Rucquoi (1997) en cuanto a que los estudios sobre la mujer en la Edad Media han progresado de manera considerable respecto de los mediados del siglo xx, cuando era un campo prácticamente desconocido, privativo de historiadoras

feministas y, por ende, ignorado por la historiografía oficial. En palabras de la autora, el cambio se dio durante las décadas del sesenta y setenta con la aparición de numerosos estudios sobre este tema. En este sentido, se han sumado nuevas perspectivas y herramientas metodológicas no solo de la Historia sino de otras ciencias como la Antropología o la Sociología. Todo aquello dio como resultado resultó en el abandono de conceptos actuales en favor del el uso de términos propios de la sociedad y la temporalidad en cuestión.

Querríamos retomar el postulado de Michelle Perrot (2008) en cuanto a que la Historia de las mujeres implica sacarlas del silencio en que estaban sumergidas. En este sentido, la idea sería introducir otros puntos de vista y cambiar las perspectivas. Y en este proceso realizar una relectura de las fuentes tradicionales. A partir de esta propuesta, nos gustaría reevaluar los videojuegos históricos de ambientación medieval en pos de esa perspectiva de género, de manera análoga a como muchos pares profesionales lo han hecho con las fuentes primarias. Por tanto, conlleva rescatar el papel de las mujeres, sus relaciones con los hombres, el lugar que ocupan en el entramado social, así como su margen de acción en dicho contexto.

Por otro lado, coincidimos con Cristina Segura Graíño sobre lo imprescindible de las aportaciones de otras disciplinas, para el estudio de las mujeres medievales (Segura Graíño, 2013). Creemos que, si llevamos este objeto de estudio al análisis de los videojuegos, en los cuales abordaremos la construcción de la mujer como sujeto social, esta interdisciplinariedad se vuelve aun más necesaria. Debido a que estaríamos investigando dentro del campo de las Humanidades digitales sostenemos la necesidad de reflexionar sobre las

contribuciones que este campo teórico puede realizar en cuanto al conocimiento que podemos tener sobre las mujeres bajomedievales, así como su estudio y divulgación.

Evolución de la imagen de la mujer en los videojuegos

Coincidimos con Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo Rodríguez en cuanto al interés por analizar el modo en que es representada la feminidad en los videojuegos y como sus cánones acerca del género (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2014). Tradicionalmente no solo se ha criticado la violencia hacia la mujer en los videojuegos sino también, a colación con lo expuesto por Clara Fernández Vara, la predominancia de la figura masculina a costa de representar a la mujer como un accesorio altamente sexualizado (Fernández Vara, 2014). Por este motivo, los videojuegos no aparecen como algo atractivo para las jóvenes, no sólo como jugadoras, sino también como una opción profesional. Afortunadamente esta tendencia ha cambiado en los últimos años. Estudios cuantitativos, como los expuestos en el Trabajo de Fin de Máster de Alejandro Gómez Miguel, afirman que si nos fijamos en la importancia activa de las mujeres en el desarrollo y trama de los videojuegos vemos que en durante el período 2010-2012 más del 75% de los videojuegos presentaban mujeres con mucha importancia en las historias, mientras que en los años ochenta apenas superaban el 25% de los videojuegos. Aun así, consideramos que queda mucho por discutir y deconstruir en cuanto al papel de la mujer como personaje, desarrolladora y consumidora de videojuegos. Y esto atañe también a aquellos que son ambientados en el período medieval (Gómez Miguel, 2013).

Queremos rescatar el postulado de María Rubio Méndez (2012) en cuanto a la reproducción del sustrato ideológico y los simbolismos de la cultura androcéntrica. Esto, sostiene la autora, causa que los estereotipos de género sigan perpetuándose a partir de perspectivas machistas en cuanto a la imagen y el rol de la mujer. En el caso específico de los videojuegos, debido a su carácter interactivo, supone un modo de acercamiento primario para niños y adolescentes.

Teniendo en cuenta lo expuesto hasta ahora en este apartado, nos preguntamos, ¿cómo es representada la mujer medieval en los videojuegos? ¿De qué manera este enfoque puede enriquecer el estudio de la representación del pasado en estos productos? Así como la historiografía medievalista ha dado más espacio y brindado más atención al papel de la mujer, ¿podemos hablar de un proceso similar en los juegos ambientados en este período histórico?

Si bien la tónica general a la hora de representar mujeres en los videojuegos es la estereotipación física y estética, en los últimos años han aparecido ejemplos que muestran lo contrario, videojuegos en los que no se potencian estas características. En ese sentido las reivindicaciones feministas llegaron de forma tardía a los videojuegos, pues no fue hasta finales de los años noventa y principios del siglo XXI cuando se empieza a encontrar heterogeneidad en los personajes femeninos. Hasta entonces, los papeles de las mujeres estaban marcados por la sexualidad y la subordinación, pero después encontramos ejemplos de heroínas y protagonistas con gran importancia y carisma.

Por otro lado, nos proponemos poner en práctica una reapropiación de estos estereotipos (los históricos y los lúdicos) en el

sentido de desconstruirlos. La perspectiva androcéntrica resulta especialmente alarmante si se tiene en cuenta que los videojuegos no sólo pueden ser entendidos como una herramienta para el ocio, sino que pueden constituir un medio muy valioso para la educación en el desarrollo de habilidades y competencias, para el acercamiento de niñas y adolescentes a los ámbitos de Ciencia y Tecnología, así como para la construcción de la identidad de género.

La mujer bajomedieval en los videojuegos: primeras aproximaciones

Creemos que abordar la imagen de la mujer en los videojuegos medievales podría suponer una doble contribución. Por un lado, significaría un avance en el estudio de la mujer medieval en el sentido historiográfico, así como su representación en un medio de la cultura digital actual. Por el otro, sería un aporte al estudio de la figura y el rol de la mujer en los videojuegos. Hemos decidido centrarnos en los siglos XI a XIV como marco temporal para seleccionar los roles y las representaciones asignadas a las mujeres, debido a que la mayoría de los videojuegos de temática medieval están ambientados en dicho período.

En base a lo planteado, podríamos considerar que los estudios medievales han podido brindar varias perspectivas del rol de la mujer en torno a los últimos siglos de dicho período histórico. Todo aquello se ha logrado en base a estudios interdisciplinarios que lograron enriquecer las investigaciones históricas. Consideramos que sumar elementos teóricos desde las Humanidades digitales y, más específicamente,

desde los *Game Studies* podría contribuir en gran medida a enriquecer el conocimiento que tenemos sobre la mujer bajo medieval.

Queremos aclarar de antemano que lo expuesto en este trabajo es producto de los resultados incipientes de una investigación que recién comienza. Por ende, lo expuesto en estas páginas tiene un carácter provisorio. Una de las mayores inquietudes que nos han llevado a adoptar este enfoque es analizar cómo es evocada la figura de la mujer bajomedieval en los videojuegos, así como su contraste con lo que hemos conocido de ellas gracias a los estudios históricos. Por ello, en los siguientes apartados expondremos, a modo de ejemplo, algunos casos de mujeres que aparecen en videojuegos medievales. La metodología adoptada procederá a una breve comparación entre la caracterización del personaje y el ambiente del juego con el contexto histórico en el cual está basado. La siguiente es apenas una muestra del listado de mujeres bajomedievales que hemos recuperado y analizado de los videojuegos. Por ende, nos limitaremos a los títulos “netamente históricos” sino que también consideraremos aquellos de fantasía medieval, dado que estimamos que reúnen tópicos e imágenes comunes existentes en torno al tópico.

La mujer bajomedieval en los videojuegos: roles

Gobernantes. Isabel de Castilla, Civilization V

Isabel la Católica (1451-1505) fue una de las monarcas más célebres y memorables de la Historia de la península ibérica. Considerada como uno de los símbolos de la hispanidad y el catolicismo, es representada

bajo ese cariz en *Civilization V*, un juego de estrategia por turnos. En dicho título, Castilla, liderada por Isabel, es una civilización que requiere la expansión *Brave New World* y el DLC de España e Inca. En esta campaña la reina es representada como una impulsora de la fe cristiana, con su cruz colgada al pecho y su estancia en la Alhambra, ocupada por los cristianos tras la entrega de Granada por parte de los musulmanes el 2 de enero de 1492. La habilidad principal de Isabel en el juego se denomina Reconquista y consiste en que las ciudades conquistadas comienzan con su religión principal y no pueden perderla mientras estén bajo su control.



Figura 1. Isabel la Católica. *Civilization V*(2010) Firaxis Games

En cuanto a su religiosidad, la reina ha procurado demostrar este aspecto de la construcción de su figura real. Por ejemplo, en su testamento, quiso dejar en claro su profunda fe como parte de su gobierno. Lo mismo en cuanto su sepultura, en la Alhambra, exequias realizadas con sencillez (Ladero Quesada, 2006). Podría decirse que el

juego refleja la profusa religiosidad de la monarca, así como su papel en el avance de los reinos cristianos en los territorios de la península ibérica ocupados por los reinos musulmanes.

Religiosas. Hildegarda de Bingen, Inkulinati

Inkulinati es un juego de batallas por turnos inspirado en las *marginalia* medievales, las cuales datan de hace setecientos años. Se denomina *marginalia* a las notas y comentarios hechos en el margen de un libro. El término también se usa para describir las ilustraciones de los manuscritos medievales. Muchas de las criaturas convocadas, así como sus jocosas actitudes, están basadas en la cómica iconografía que es habitual encontrar en los códices de este período.

Uno de los personajes jugables es Hildegarde, en clara referencia a Hildegarda de Bingen (1098-1179). Escritora, filósofa, médica, científica, compositora musical, naturalista. Confeccionó sus obras inspirada, según ella, en visiones y epifanías que le enviaba Dios. Fue abadesa del Monasterio de Disibodenberg, bajo la regla benedictina. Encabezó la salida de las monjas de dicho claustro, hacia dos abadías exclusivas para monjas: Rupertsberg, en 1150 y en Eibingen, en 1165. Fue canonizada el 10 de mayo de 2012, por el Papa Benedicto XVI. Como gran conocedora de la medicina, Hildegard posee poderes curativos, los cuales puede usar para ella misma y sus criaturas.



Figura 2. Hildegarda de Bingen. *Inkulinati* (2020) Yaza Games

La Sibila del Rin escribió varias obras, muchas enciclopédicas, muchas sobre ciencia y medicina. Por lo que puede apreciarse en sus trabajos, como explicaron Romani y Romani (2013), Hildegarda hacía uso de técnicas curativas que eran comunes en la época (como cauterizar o la sangría) aunque también desarrolló procedimientos novedosos. Además, su acervo remite a la teoría de los humores y la patología clásica heredada de los griegos en boga en su tiempo. Aunque también es necesario agregar que introduce conceptos novedosos y variantes inspiradas en la medicina oriental.

Más allá de la seguridad que la religiosa manifiesta en el juego, en sus testimonios escritos podemos ver que se enfoca en su ignorancia, como era común en las escritoras de su tiempo. Da cuenta de los temores que experimenta por sus visiones, como en es la esquila que dirige a Bernardo de Claraval:

Padre, estoy muy angustiada por esta visión que se me apareció en el espíritu del misterio, y que jamás vi con los ojos exteriores de la carne. Yo, miserable y más que miserable en mi condición de mujer, vi desde mi infancia grandes maravillas que mi lengua no puede relatar, a no ser porque el Espíritu de Dios me ha instruido para que crea, y confíe (Fraboschi, Avenatti de Palumbo y Ortiz, 2015: 43).

Nobles. Lady Stephanie, Kingdom Come Deliverance

Lady Stephanie de Talmberg es uno de los intereses amorosos de Henry, el joven protagonista de este título. La dama fue casada a los 18 años con Lord Davish, Señor de Talmberg. Este fue capturado por Havel Medek de Valdek, quien lo encarceló y ocupó su señorío. Recién fue puesto en libertad y volvió con su esposa siete años después.

Durante el transcurso de la historia, Lady Stephanie tiene 30 años (una edad considerada algo avanzada para la época) y su mayor frustración es no poder darle un heredero a Lord Davish. Lo cual es algo totalmente esperable de una noble cuya mayor función en la sociedad era la de concretar alianzas a través de su matrimonio y descendencia.



Figura 3. Lady Stephanie, *Kingdom Come Deliverance* (2019) Warhorse Games

Podría decirse que el romance de Henry y Lady Stephanie se encuadra en el modelo de *fine amour* o amor cortés. En este esquema, el muchacho tiene un amorío con la esposa de un señor, muchas veces de su propio señor. Esta mujer tiene la denominación de dama (del latín "domina"). Esto implica que la mujer ocupa una posición dominante y que está casada, es pretendida por el muchacho, quien intenta acercarse mediante el ofrecimiento de sus servicios y protección hacia ella, en una actitud de inclinación e inferioridad. En este sentido, se deja en claro la superioridad jerárquica de la dama por sobre el muchacho, quién lo demuestra con sus gestos de vasallaje que se pone a disposición suya (Duby, 2013). En KDC, Henry se muestra siempre servicial con Lady Stephanie, a quien protege cuando es capturada y busca consolar cuando se siente triste e inquieta.

El joven realizará proezas para impresionar a la mujer. Por ejemplo, durante la misión "El deporte de los reyes", Henry puede pedirle a Stephanie que le desee suerte en la próxima carrera. Luego, si él le

pregunta qué piensa, ella elogiará su habilidad y, tímidamente, le dirá que su amada es muy afortunada.

Brujas y hechiceras. Zula, Apocalipsis, Harry at the End of the World

Es esta aventura gráfica *point and click*. La amada perdida del protagonista es ejecutada al inicio del juego por ser considerada una bruja, razón por la cual Harry comienza un periplo para rescatar el alma de la doncella en un viaje plagado de criaturas inspiradas de los grabados de principios del siglo xv. Este hecho se produce en un clima de angustia, miedo y desazón como el representado en esta historia y basado en el contexto social de la Europa occidental en los inicios de dicha centuria. La muchacha es ejecutada al manifestar curiosidad por una estrella fugaz que cae a la tierra en medio de la noche.



Figura 4. Zula. *Apocalipsis, Harry at the End of the World* (2018) Punch Punk Games

En ese sentido nos gustaría recuperar el planteo de Yolanda Beteta Martín (2011) en cuanto a lo que sucede a principios del siglo xv. En este período, comienza un proceso de demonización de las actividades mágicas, lo cual da lugar a la persecución y deslegitimación de las

parteras y a las mujeres con conocimientos curativos, oficios que quedan asociados a la figura de la bruja. Esto se produjo en conjunto con el avance del conocimiento científico masculino producido y puesto en circulación en las universidades desde el siglo XIII; ámbito vedado a las mujeres. La mencionada autora dice que los conocimientos empíricos de comadronas y sanadoras supuso una amenaza para el monopolio del saber científico de las universidades y a la autoridad eclesiástica (Beteta Martín, 2011).

Conclusiones y consideraciones a futuro

En estas líneas hemos intentado realizar una aproximación al estudio específico de las mujeres bajomedievales, así como su representación en los videojuegos. Consideramos que una diferenciación en cuanto a los diversos roles que han tenido en este período histórico (madres, brujas, gobernantes, etc.) así como los diferentes sectores sociales (nobleza, campesinado, etc.), puede brindarnos una visión compleja de aquellos tópicos que más se rescatan de ellas. En un futuro, la investigación que dio origen a este trabajo procurará analizar una extensa lista de títulos de diversos géneros (estrategia, aventura gráfica, rol, etc.) para obtener resultados más completos.

Bibliografía

Beteta Martín, Y. (2011). Los delitos de las brujas. La pugna por el control del cuerpo femenino. En: C. Segura y M. I. Del Val Valdivieso

- (Coords.). *La participación de las mujeres en lo político. Mediación, representación y toma de decisiones*. Madrid: Almudayna.
- Cruz Martínez, M. (2020). Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas. En J. F. Jiménez Alcázar, G. Rodríguez y S. Ma Massa, (Coords.). *Colección Historia y Videojuegos, N° 9* (pp. 41-74). Universidad de Murcia: Servicio de Publicaciones.
- Duby, G (2012). El modelo cortés. En: A. Basarte (comp.) y M. Dumas (ed.), *Nueve ensayos sobre el amor y la cortesía en la Edad Media* (pp. 11-34). Universidad de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras.
- Duby, G. y Perrot, M. (1991). *Historia de las Mujeres*. Vol. 2. La Edad Media, España: Taurus
- Fernández Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. En: M. Chicharro Merayo (Coord.). *Revista de Estudios de la Juventud. La Juventud en la pantalla. Ficción televisiva, videojuegos y entretenimiento*, (106), 93-118.
- Fraboschi, A, Avenatti ce Palumbo, C. y Ortiz, M. A (Eda.) (2015). *Cartas de Hildegarda de Bingen. Epistolario Completo*. Volumen I. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Gómez, M. A. (2013). *Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos*. Trabajo de Fin de Máster. Departamento de Sociología IV. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. Universidad Complutense de Madrid.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2018). La historia vista a través de los videojuegos. En: M. P Suárez Pascual, M. I Gascón Uceda, L. A Álvarez y J. F.

- Jiménez Alcázar. *Juego y ocio en la Historia* (pp. 143-70). Universidad de Valladolid.
- Jiménez Alcázar, J. F. y Rodríguez, G. (2015). ¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos. *Pasado Abierto*, (2), 297-311.
- 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*. Facultad de Humanidades y Artes. Universidad Nacional de Mar del Plata, 22 y 23 de abril de 2014.
- Ladero Quesada, M. A. (2006). Isabel la Católica vista por sus contemporáneos. En *la España medieval*, (29), 225-286.
- Montero Díaz, J. y Paz Rebollo, M. A. (2013). Historia audiovisual para una sociedad audiovisual. *Historia Crítica*, (49), 159-83.
- Newman, J. (2009). ¿Por qué investigar a los videojuegos? En: D. Aranda, y J. Sánchez-Navarro, (Coords.). *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos* (pp. 61-105). Barcelona: UCO Press.
- Peñate Domínguez, F. (2017). Los *Historical Game Studies* como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuaderno de Historia Contemporánea*, (39), 387-98.
- Perrot, M. (2008). *Mi historia de las mujeres*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Romani, J. y Romani, M. (2017). Causas y curas de las dermatosis en la obra de Hildegarda de Bingen. *Actas Dermosifiliogr*, (6), 538-43.
- Rubio Méndez, M. (2012). Videojuegos y género: propuestas para una reapropiación eficaz del medio. En: *IX Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología y Género*. Sevilla.

- Rucquoi, A. (1997). La mujer medieval. *Cuadernos Historia* 16, (12).
- Segura Graíño, C. (2013). Las mujeres medievales: perspectivas historiográficas. En: M. I. Del Val Valdivieso y J. F Jiménez Alcázar, (Coords.). *Las mujeres en la Edad Media*. Murcia (pp. 33-54). Sociedad Española de Estudios Medievales: Editum.
- Venegas Ramos, A. (2018a). 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 Ramos, A. (2018b). "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía*, (28), Ejemplar dedicado a: 25 años de Historiografía de las religiones en la península ibérica, 323-46.