



Discusiones teóricas sobre Assassin's Creed: Una introducción al estudio de los videojuegos históricos

Diego Manuel Alejandro Almao Blanquicett

dalmao_diego@hotmail.com

 0009-0009-3864-266X

Recibido: 03/12/2025 | Aceptado: 16/03/2026

Resumen

Assassin's Creed (AC) es una franquicia de videojuegos centrada en la exploración de distintos periodos de la historia humana. Aunque su propósito principal es el entretenimiento, AC ha impulsado varias investigaciones por su manera de acercar momentos concretos del pasado al público de masas. Mediante una revisión documental, proponemos una aproximación a diferentes planteamientos teóricos que analizan AC como objeto de estudio para la investigación histórica. Esto nos permitirá visibilizar el potencial académico de la franquicia en el marco de los Game Studies, un área de conocimiento surgida en los primeros años del siglo XXI, y reafirmar el estatus de los videojuegos como un objeto de estudio establecido desde hace varios años en el campo de las humanidades.

Palabras clave: Videojuegos, Assassin's Creed, Historia, Game Studies, Historical Game Studies.

Abstract

Assassin's Creed (AC) is a video game franchise focused on exploring different periods of human history. Although its main purpose is entertainment, AC has prompted several research projects due to its way of bringing specific moments from the past to the mass audience. Through a documentary review, we propose an approach to different theoretical proposals that analyze AC as an object of study for historical research. This will allow us to highlight the academic potential of the franchise within the field of Game Studies, a well-established field of knowledge since the 2000s, and reinforce the long-standing status of video games as a subject of study in the humanities.

Keywords: Video Games, Assassin's Creed, History, Game Studies, Historical Game Studies.

Cómo citar este trabajo / How to cite this paper:

Almao Blanquicett, Diego Manuel. "Discusiones teóricas sobre Assassin's Creed: Una introducción al estudio de los videojuegos históricos". *Cuadernos de Historia. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, No. 1 (2026): 83-99. <https://saber.ucv.ve/ojs/index.php/cdh>

COPYRIGHT © 2026 CUADERNOS DE HISTORIA

Revista semestral con ARBITRAJE POR PARES. Envío de artículos, reseñas y traducciones a: cuadernosdehistoriaucv@gmail.com. Sujeto a evaluación del Comité Editorial.

ISSN: 3136-6546

Depósito Legal: DC2026000047

Consulte los números publicados en:

<http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/cdh>

Esta revista se publica en formato digital con el auspicio del Consejo de Desarrollo Científico y Humanística de la Universidad Central de Venezuela (CDCH-UCV).

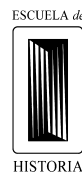
CONSEJO EDITORIAL: Carlos Dimeo Álvarez / Marco Antonio Zavala / Stefan Rinke / José Andrés Gallego / Tomás Straka / Miguel Tinker Salas / Nadia Giral Sancho / Rocío Castellanos / Pedro Pérez Herrero / Leonardo Bracamonte / Miguel Ángel Contreras / Jesús Eloy Gutiérrez

EQUIPO EDITORIAL: Leonardo Bracamonte / Roberto Barráez D'Lucca / Eliana Reinoso / Keisy Dos Santos / Juan Pedro Antonuccio / Jesús Eloy Gutiérrez / Annabel Petit / Yohennys Rodríguez

ASESORES NACIONALES: Lionel Muñoz

ASESORES INTERNACIONALES: Samantha Barrios / Yepsaly Hernández

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN: José Salvador Méndez



DISCUSIONES TEÓRICAS SOBRE ASSASSIN'S CREED

Una introducción al estudio de los videojuegos históricos

DIEGO MANUEL ALEJANDRO ALMAO BLANQUICETT*

ORCID: 0009-0009-3864-266X
dalmao_diego@hotmail.com

I. Introducción

A LO LARGO DE SU HISTORIA, los videojuegos han sido definidos por su relación con el entretenimiento y el ocio de las personas. Con el tiempo, el desarrollo de sus soportes tecnológicos les ha permitido trascender sus límites iniciales como medio, impulsando la creación de obras más complejas que incorporan los avances sonoros y visuales emergentes. El resultado son productos que siguen siendo capaces de entretener, pero que integran posibilidades narrativas y audiovisuales inspiradas en la literatura, el cine y la televisión que profundizan sus alcances y permiten distintas reflexiones que sitúan al videojuego como un objeto cultural significativo de nuestra época.

Podemos definir al videojuego de varias maneras. Bermejo Bermejo los entiende como cualquier software de entretenimiento textual o gráfico que se apoye en plataformas electrónicas como computadoras o consolas y que necesita

que una o más personas participen vía Internet o en un mismo espacio para poder desarrollarse.⁽¹⁾ Por su parte, Parra Bravo propone una visión dedicada a sus capacidades narrativas, afirmando que los videojuegos son construcciones culturales que transmiten vivencias narrativas a las personas, es decir, vivencias que se conectan causal y temporalmente, pero que no salen de los marcos lúdicos que definen el juego y el progreso de la narrativa.⁽²⁾

Precisar el año exacto del surgimiento de los videojuegos es complejo. Por ejemplo, Calderón Martínez considera que es en 1947 cuando aparece el primero,

* Diego Almao (Caracas, 1997). Sociólogo cum laude por la Universidad Central de Venezuela en 2023. Ponente en el “Congreso Internacional: Humanidades en Tiempo Presente” organizado por la Universidad Católica Andrés Bello (2025) y en las Iras Jornadas de Investigación organizadas por la Universidad Central de Venezuela (2025). Actualmente, en el ámbito de las humanidades digitales, sus líneas de investigación comprenden los Game Studies, Historical Game Studies y narrativas interactivas. Escritor y colaborador de distintos medios digitales.

el «Dispositivo de Entretenimiento de Rayos Catódicos», que consistía en controlar un haz de luz a través de una pantalla.⁽³⁾ Este proyecto, que nunca se comercializó, fue resultado de la financiación del gobierno de Estados Unidos en la industria militar y la televisión. Por su parte, López Nieto señala que el primer videojuego conocido es *Spacewar!*, un producto desarrollado en 1961 por el científico computacional Steve Russell y que se convertiría en el primero en ser distribuido de manera masiva.⁽⁴⁾ Independientemente de ello, hay un consenso a la hora de referirse a *Pong* (1972), el primer juego desarrollado por la empresa Atari, como el primer videojuego con éxito comercial en la historia y aquel que abriría la puerta para el desarrollo de toda su industria creativa.

La llegada de este medio al campo académico es un asunto relativamente reciente. Uno de los primeros grandes precedentes sobre el tema lo encontramos en 1997 con *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, un libro escrito por el investigador noruego Espen Aarseth. El texto propone entender los videojuegos como cibertextos, productos textuales digitales que necesitan la intervención significativa (en término de Aarseth, participación no-trivial) del lector para adquirir y construir nuevos significados. Esto es la base de la literatura ergódica, una categoría de obras literarias abiertas a la interacción decisiva de los lectores/jugadores para derivar en la creación de nuevas experiencias y narrativas literarias. Ese mismo año se publica *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, un libro de la investigadora estadounidense Janet Murray. La obra argumenta que los videojuegos y medios interactivos son la

siguiente gran evolución de la narrativa, y que la base de esto es la computadora, pues Murray considera su potencial para crear formas narrativas más inmersivas que las conocidas para ese momento.

A medida que el campo emergente de los Game Studies avanzó y se realizaron distintas investigaciones, empezaron a surgir estudios y reflexiones sobre un tipo específico de videojuegos que presentaban recreaciones ficticias de acontecimientos y espacios de periodos históricos puntuales de la historia de la humanidad. Estos son los videojuegos históricos, definidos por Yépez Guerra como aquellos que representan el pasado y permiten leer la historia.⁽⁵⁾ Venegas propone una definición desde la perspectiva de la memoria, afirmando que los videojuegos históricos son representaciones colectivas del pasado de la manera en que se construyen desde el presente. Desde esta perspectiva, los videojuegos se entienden como productos que ofrecen una versión de los acontecimientos a razón de la selección e interpretación de eventos específicos como se les recuerda.⁽⁶⁾ Sea una definición u otra, los videojuegos históricos como concepto es una de las piedras angulares que articula un campo de investigación emergente en las Humanidades y Ciencias Sociales, los Historical Game Studies.

Esta investigación ofrecerá una serie de elementos teóricos, metodológicos e investigativos que, en conjunto, ofrecen un posible punto de partida hacia el estudio de los videojuegos históricos. Comenzaremos por profundizar el nacimiento del campo de los Game Studies mediante sus antecedentes y una breve cronología de su evolución. Esto nos servirá para particularizar la mirada

en los Historical Game Studies y ahondar, por un lado, en la caracterización de los videojuegos históricos como principal objeto de estudio del campo, así como en sus principales temas de estudio y bibliografía destacada. Todo este trasfondo será útil para acercar los Historical Game Studies al objeto de estudio de nuestra investigación: *Assassin's Creed* (AC), una serie de videojuegos de acción-aventura cuya premisa es la exploración de periodos puntuales de la historia humana. Al repasar diferentes estudios sobre AC en el marco de la investigación histórica, nos interesa visibilizar el estatus de la franquicia como objeto de estudio académico, el valor de los Historical Game Studies como campo emergente en las Humanidades y Ciencias Sociales, y la capacidad de los videojuegos como medio para movilizar narrativas históricas.

Las perspectivas que elegimos discuten nociones críticas para la investigación histórica y la generación del conocimiento sobre el pasado. La primera de ellas desarrolla el concepto de autenticidad en medio de la tensión entre dos factores que, en la industria de los videojuegos, determinan la creación de una realidad histórica digital: la necesidad por transmitir una representación lo más cercana posible al momento o proceso histórico presentado y el interés por ofrecer un producto visualmente atractivo, entretenido y abierto a la interacción y participación de los jugadores. Por su parte, el segundo estudio propone entender la historia en tanto memoria, explicando el papel que juega ella en la construcción de la estructura narrativa que sostiene la mayoría de entregas de AC. Por último, detallamos una investigación cuyo interés

principal está en la manera en que los jugadores interactúan con el pasado representado en cada juego e identificar los factores que promueven o niegan una interacción cultural y socialmente significativa para el jugador.

II. Breve historia de los Game Studies

Como medio, los videojuegos son más jóvenes que la televisión y el cine, lo que explica que la bibliografía especializada sobre ellos sea todavía reciente. Desde sus inicios, el videojuego recibió espacios en algunas revistas que enseñaban cómo fabricar dispositivos electrónicos. Su perspectiva era principalmente técnica, sin ahondar en los contenidos del medio ni con interés en construir una teoría para entenderlos mejor.

Esto empezaría a cambiar en los ochentas, cuando aparecen las primeras revistas especializadas en los videojuegos como forma de entretenimiento. En octubre de 1981 comienza a circular la primera revista de Estados Unidos dedicada a los juegos digitales, *Electronic Games*, cuyas publicaciones iniciales eran protagonizadas por las consolas centrales del mercado estadounidense de ese entonces, la Atari 2600 y la Intellivision, aunque también había espacio para los juegos de arcade. Un mes después, en noviembre, comenzó a publicarse *Computer and Video Games*, la primera revista británica dedicada a videojuegos y con un interés muy marcado por computadoras como la ZX Spectrum y la BBC Micro. En 1983, empezaría a circular la primera revista exclusiva de juegos de computadora en el mercado japonés, *Comptiq*. Tiempo después, *Family Computer Magazine* (1985) y *Famitsu* (1986) iniciaron su circulación.

Eran revistas centradas en el Sistema de Entretenimiento de Nintendo (NES), una consola lanzada en japon en julio de 1983 y que en Estados Unidos se comercializó desde octubre de ese año como Family Computer (Famicom).

En este tiempo, aunque de manera muy básica y aislada, se dieron también las primeras indagaciones teóricas. Un ejemplo es *The Art of Computer Game Design* (1984), un libro escrito por el desarrollador Chris Crawford y cuya premisa versaba en cómo los videojuegos eran un medio artístico incipiente con el potencial de fortalecerse y ser más sofisticado con el paso de los años. Crawford afirmaba que los avances tecnológicos continuarían y que los límites técnicos dejarían de ser un problema en el futuro, y que el principal problema de ese momento para la evolución de los videojuegos era la poca teoría existente sobre el área y la falta de un marco conceptual con principios estéticos y lugar para la crítica y taxonomía de los juegos de computadora.⁽⁷⁾ El libro caracteriza los juegos digitales y los análogos; presenta conceptos exclusivos de los videojuegos, el proceso para diseñarlos, y ofrece más información dedicada a construir un marco teórico en pro de la profesionalización del diseño de videojuegos como rubro.

El campo académico empezaría a interesarse por el mundo de los juegos digitales con más fuerza a partir de los noventas. Maté señala que, como ellos no tenían todavía un campo propio que los entendiera por sus características específicas, las investigaciones provenían de disciplinas como psicología y sociología.⁽⁸⁾ Al menos en Estados Unidos, muchos estudios se centrarían

en determinar sus supuestos efectos nocivos sobre los jugadores, particularmente niños y adolescentes. Esto debido al efecto mediático generado por juegos como *Mortal Kombat* (1992) y *Doom* (1993). El primero, un juego de lucha, usaba *sprites* digitalizados basados en actores reales, lo que hacía que los combates fueran más crudos y realistas al momento de presentar desmembramientos, mutilaciones y copiosas cantidades de sangre. *Doom*, por su parte, consistía en combatir varias hordas de demonios y monstruos con un amplio arsenal de armas, permitiendo a los jugadores destrozarlos en pedazos sangrientos. Al ofrecer una perspectiva en primera persona, la experiencia era más inmersiva e impactante para el jugador con respecto a los juegos en perspectiva lateral.

Estos dos juegos, junto con la película interactiva *Night Trap* (1992), motivaron una serie de audiencias en el congreso de los Estados Unidos entre 1992 y 1993 en torno a la violencia en los videojuegos y su posible impacto en los niños. A razón de estas audiencias, muchas investigaciones tomaron el rumbo de entender estos productos como un posible factor en el desarrollo de actitudes o pensamientos violentos en vez de indagar en otras perspectivas posibles. En este sentido, es importante destacar que los esfuerzos posteriores no encontrarían evidencia sólida que respaldara una relación causal entre los videojuegos violentos y la violencia real.

En 2001, se publica el número inicial de la primera revista académica centrada en el estudio de videojuegos, *Game Studies*. En su editorial, Aarseth consideraba la posibilidad de estar construyendo un nuevo campo investigativo en la academia, un momento

marcado por el esfuerzo de ámbitos ya consolidados de asimilar el objeto de los Game Studies, el videojuego, como un subcampo más dentro de sus propias áreas, así como por quizá ser la primera vez que los eruditos y académicos tomen en serio a los videojuegos en su dimensión de campo cultural.⁽⁹⁾ Un signo de esto fue que, los primeros dos días de marzo de ese año, se había realizado en Copenhague la primera conferencia internacional académica centrada en este tipo de juegos, Computer Games and Digital Textualities.

El creciente interés de la academia por los videojuegos a comienzos de siglo tiene otro signo en *Handbook of Computer Game Studies* (2005), una compilación editada por los investigadores Joost Raessens y Jeffrey Goldstein que comparte los aportes de distintos académicos en torno a estos objetos. Desde reflexiones que abordan su diseño hasta indagaciones sobre su condición de fenómeno sociocultural, sin dejar de lado su recepción por parte de los jugadores y sus consideraciones estéticas, la publicación contó con los aportes de investigadores reputados en el estudio de los nuevos medios de comunicación como Sherry Turkle y Henry Jenkins, y dio un vistazo de los diferentes intereses que coincidían en el videojuego como objeto de estudio. Los propios Raessens y Goldstein afirman que el propósito de la compilación es presentar un estado del arte de las investigaciones sobre videojuegos para 2004 y el camino recorrido para el momento, buscando incluir la mayor cantidad de perspectivas posibles sobre el tema.⁽¹⁰⁾

Gonzalo-Iglesia, Planells y Navarro-Remesal entienden los Game Studies como un campo de investigación y

reflexión donde el juego es el elemento central en tanto es una expresión cultural. Ellos investigan el juego independientemente de su carácter analógico o digital, enfocándose principalmente en las prácticas de los jugadores, los significados que ellos atribuyen a lo que juegan, y las relaciones que establecen hacia los juegos y entre ellos.⁽¹¹⁾ Bermejo Bermejo lo ve de una manera más restringida, considerando a los Game Studies como un campo profesional y no profesional dedicado a producir conocimiento solamente a partir de los videojuegos.⁽¹²⁾ Eklund, Sjöblom y Back consideran que los Game Studies son y no son un campo interdisciplinario. Por un lado, ha desarrollado autonomía respecto a las disciplinas y campos que lo nutren. No se puede reducir a un interés propio de ninguna de ellas. Es más que la suma de sus partes. Sin embargo, en sus distintas investigaciones, el campo se nutre de teorías, métodos e investigadores provenientes de otros ámbitos, por lo que mantiene ciertas relaciones de dependencia.⁽¹³⁾

El desarrollo inicial de los Game Studies estuvo marcado por dos corrientes analíticas que tomaban distintos elementos del videojuego como su principal eje de estudio, la narratología y la ludología. La primera perspectiva le da especial atención a los elementos narrativos en los videojuegos y la manera en que ellos pueden contar historias como medios interactivos. En este marco, los videojuegos se entienden como un salto evolutivo con relación a medios convencionales como el cine y la literatura. Por su lado, los ludólogos concebían a los videojuegos como un medio expresivo completamente distinto a los convencionales y a los que no se les

puede aplicar las mismas teorías y metodologías, sino que requieren abordajes específicos que atiendan a sus particularidades como medio emergente. Estas distintas miradas sobre cómo abordar el estudio de los videojuegos dio pie a una polémica crítica para la fundación de los Game Studies como área, ya que entraban en discusión las teorías y metodologías a utilizar para estudiarlos y entenderlos. Hoy en día, dicho debate, en tanto disputa antagónica, se considera ampliamente superado en el desarrollo del campo, pues los estudios actuales suelen integrar ambas perspectivas o reconocen la importancia de ambas más allá de priorizar una sobre otra para determinados fines. Para Maté, el choque entre perspectivas fue corto en el tiempo, y no habría contado con la intensidad atribuida por lecturas posteriores.⁽¹⁴⁾

III. Origen de los Historial Game Studies

Simulation, History and Computer Games es un capítulo de *Handbook of Computer Game Studies* escrito por el investigador estadounidense William Uricchio. El texto versa principalmente sobre la manera en que medios como el cine, la literatura y los videojuegos se relacionan con el relato histórico. Uricchio comenta que, mientras la literatura y el cine buscan representar la historia y, a partir de esa representación, fijar una determinada versión de los hechos pasados, el videojuego promueve la simulación histórica a partir de la articulación de principios o elementos fijos con la interacción creativa de los usuarios.⁽¹⁵⁾ El carácter de simulación que ofrecen los videojuegos permite que

el sujeto conciba la historia como un proceso multivalente, con múltiples perspectivas y posibilidades basados en una pregunta fundamental: «¿qué pasaría sí...?»

El texto de Uricchio contiene elementos que ayudarían a forjar una línea de investigación en los años venideros. Chapman, Foka y Westin indican que Uricchio establece un precedente importante por entender a los videojuegos como una forma histórica completamente nueva, pero también con base a sus especificidades como medio expresivo emergente rodeado de convenciones culturales particulares.⁽¹⁶⁾ Junto a esto, el texto propone una primera taxonomía para la clasificación de los videojuegos históricos y que incluye nada más dos categorías. La primera comprende aquellos videojuegos que abordan eventos históricos específicos, permitiendo que el jugador conozca una versión especulativa de un pasado puntual. El autor nombra a *Grand Prix Legends* como un ejemplo de esto. La segunda categoría, por su lado, comprende aquellos juegos que abordan los procesos históricos de una manera más abstracta. Así como en la categoría anterior, el tratamiento de estos videojuegos es también especulativo, pero destaca además por detallar menos los momentos históricos que ilustra. Aunque no lo expresan explícitamente, se tratan de juegos contruidos sobre nociones, visiones o ideologías particulares de la historia.⁽¹⁷⁾ Los ejemplos utilizados son *The Oregon Trail* y *Civilization III*.

Luego del texto de Uricchio, publicado en 2005, otro hito importante sucede en 2013, con la publicación de la obra colectiva *Playing with the past: Digital games and the simulation of*

History, un libro editado por los investigadores Matthew Wilhelm Kapell y Andrew B. R. Elliott y que contiene más de veinte artículos escritos por investigadores con distintos intereses, como la religión, antropología, historia, política, comunicación, y otros. A lo largo de sus páginas, el libro ofrece reflexiones en torno a la identidad cultural, la representación de la historia, el vínculo con la alteridad; realismo, simulación y autenticidad histórica, y otros temas. Sin demeritar la importancia de trabajos anteriores, Wright resalta la importancia de este libro al señalar que es el primer espacio concreto en presentar un gran grupo de investigaciones inclinadas a discutir cómo el pasado se representa en los juegos digitales.⁽¹⁸⁾ Un año después, en 2014, se publicaría *Early Modernity & Video Games*, libro editado por Tobias Winnerling y Florian Kerschbaumer que también representa una colección de distintos trabajos y perspectivas sobre el estudio de los videojuegos históricos. Para Peñate Domínguez, lo realmente relevante de este trabajo es el esfuerzo de los editores en construir una propuesta de trabajo metodológica a través de los aportes de cada investigador. Esta propuesta es la Historian's GameCAM, un esquema que permite el análisis de instantes estáticos y secuencias dinámicas contenidas en los videojuegos.⁽¹⁹⁾

Dos años después, los investigadores Adam Chapman, Anna Foka y Jonathan Westin ofrecen la primera definición sistemática de esta perspectiva. En su artículo *Introduction: What is Historical Game Studies?*, ellos indican que la cantidad de artículos e investigaciones que abordan el videojuego como objeto de estudio de la investigación histórica es suficiente para constituir un campo

distinto a los Game Studies, con sus propias teorías, propósitos y contenidos, pero que también comulga intereses y elementos de otras áreas y líneas de investigación.⁽²⁰⁾ Es entonces cuando dicho campo recibe su nombre: Historical Game Studies, un área de investigación que los autores definen como el estudio de los juegos que representan el pasado o se relacionan con discursos sobre él; las aplicaciones potenciales de dichos juegos en otros campos del conocimiento, y las prácticas, motivaciones e interpretaciones de los jugadores y otros inversores involucrados en su producción y consumo.

Los Historical Game Studies investigan la relación entre los videojuegos con el discurso histórico, es decir, la manera de narrar y significar los acontecimientos pasados. Por un lado, se interesan en entender cómo ellos articulan y representan momentos, procesos y periodos históricos concretos. También investigan las formas en que los videojuegos generan memoria histórica o cultural, su uso en los procesos de aprendizaje, la relación de los jugadores y desarrolladores con los juegos, y cómo ofrecen experiencias que equilibren representaciones históricas alineadas a lo estudiado y documentado con la necesidad de crear productos interactivos, entretenidos y, a fin de cuentas, jugables. Esto último nos permite recordar que los videojuegos, aunque sean relevantes para aproximarse a la historia y asimilar conocimiento histórico, no tienen por fin último enseñar sobre historia. No tienen la obligación de ser veraces respecto a los sucesos que presentan porque no son documentos históricos ni historiográficos, sino productos de entretenimiento que usan la historia para presentar una narrativa.

IV. Una breve presentación de *Assassin's Creed*

Assassin's Creed (AC) es una serie de videojuegos de acción-aventura cuya primera entrega se publicó en 2007. Desde entonces, y para el momento en que se escribe este artículo (septiembre de 2025), ha habido 14 juegos principales, entre los cuales *Assassin's Creed Shadows* (2025) figura como el más reciente. Con los años, la serie ha pasado a otros medios narrativos, como la literatura, cine, historietas, audiodramas y, próximamente, televisión, lo que le dota a la franquicia una lógica transmedia.

El hilonarrativo es el enfrentamiento milenario entre dos grupos opuestos, la Orden de los Templarios y la Hermandad de los Asesinos. Estos grupos entran en disputa por tener visiones distintas sobre la manera en que la humanidad puede alcanzar la prosperidad; los Templarios consideran que los humanos son conflictivos por naturaleza, y que solamente alcanzarán la paz si se les regula por medio de un nuevo orden mundial establecido por ellos. Por su lado, los Asesinos consideran que las personas pueden crecer y organizarse por sus propios medios para alcanzar la prosperidad sin la intervención de una autoridad exterior. Mientras que los Templarios entienden el libre albedrío como el origen de la inestabilidad social a lo largo de la historia y buscan limitarla para generar paz, los Asesinos la conciben como el bien máspreciado para el progreso de la civilización.

Los acontecimientos de la mayoría de los videojuegos se desarrollan en dos tramas paralelas. Aquella que más interesa para esta investigación nos permite conocer etapas históricas

concretas que sirven como escenarios del enfrentamiento entre Templarios y Asesinos. Como jugadores, podemos explorar periodos como el Renacimiento en Italia, la Revolución Francesa, la Revolución Americana, las Cruzadas en Jerusalén, el periodo Sengoku en Japón, entre otros. Todos ellos pertenecen al pasado de este mundo de ficción y al que nosotros podemos acceder mediante el Animus, un dispositivo tecnológico que permite a los protagonistas contemporáneos revivir las vivencias de sus antepasados (y principales personajes jugables de cada entrega) por medio de las memorias almacenadas en sus genes.

Elegimos comentar tres estudios centrados en distintos juegos de AC por su manera de abordar temas de interés en el marco de la investigación histórica sin desatender la condición de productos de consumo y objetos de entretenimiento que caracterizan a estos videojuegos. El primero examina cómo un determinado uso de referentes históricos puede permitir que los jugadores tengan una experiencia inmersiva al involucrarse con una recreación del pasado que les parezca creíble de acuerdo con sus expectativas previas. Por su parte, la segunda perspectiva explora la memoria como el concepto que utiliza *Assassin's Creed* para sostener sus dos tramas paralelas. Por último, incluimos un tercer texto que reflexiona sobre la interacción con los procesos históricos recreados a lo largo de la franquicia y cómo ella puede considerarse significativa o no bajo determinados criterios. A su modo, cada estudio se interesa por entender los límites y condiciones que determinan a *Assassin's Creed* como objeto susceptible a generar conocimiento y aproximaciones sobre el pasado.

a. Autenticidad de la representación histórica

La realidad histórica ofrecida por los videojuegos que representan procesos o periodos específicos del pasado se balancea entre dos factores críticos. Por un lado, ante un público cada vez más exigente con el contenido que consumen, las desarrolladoras de videojuegos orientan mayores recursos en la caracterización del momento histórico en cuestión. Conforme la tecnología avanza y los videojuegos como medio se vuelven más complejos, la posibilidad de reproducir el pasado con un nivel mayor de detalle audiovisual se ha vuelto real, permitiendo que las empresas diseñen experiencias inmersivas que, al menos a un nivel superficial, convengan a los jugadores de que lo experimentan es realista y similar a las preconcepciones que puedan tener sobre un proceso histórico particular. Sin embargo, el interés por crear una realidad histórica verosímil con respecto al periodo que se representa está mediado también por la necesidad de que dicha realidad capte la atención del público y le permita participar activamente en ella.

En este contexto, ¿qué respuesta ofrecen los videojuegos para articular ambos extremos? En *Authenticity: Depicting the Past in Historical Videogames*, el investigador James Sweeting propone que ellos construyen y proponen una experiencia bajo una determinada concepción de la autenticidad. Para él, estos videojuegos nunca dicen ser la realidad histórica como tal, sino una aproximación ficcionalizada que siempre destaca su carácter de juego digital. Siendo así, se puede decir que la experiencia es falsa con relación a la manera documentada y

estudiada que se tiene de los hechos, pero no por ello es inauténtica en sí, ya que en ningún momento deja de ser lo que dice ser desde el comienzo, un videojuego, ni tampoco se presenta como exposición fidedigna de la época tal cual aconteció o se registró. La experiencia que ofrece y transmite a las personas es auténtica con relación a sus condiciones iniciales, cumple lo que dice ser y no se desvía de ello.⁽²¹⁾

Sweeting utiliza a *Assassin's Creed Syndicate* (2015) como ejemplo. Esta entrega se desarrolla principalmente en la Londres de 1868, en pleno auge de la Segunda Revolución Industrial y de la monarquía liderada por la reina Victoria. El jugador controla dos asesinos, Jacob y Evie Frye, en su misión de arrebatar el poder que los templarios tienen sobre la capital del Reino Unido. Así como en otros juegos de la franquicia, el jugador avanza completando una serie de misiones con objetivos específicos, pero tiene la libertad de explorar Londres como desee, realizar misiones secundarias entre momentos críticos de la trama y tener un acercamiento a la geografía urbana y dinámicas económicas, sociales y culturales de la época. Sweeting indica que el enfoque de producción de *Syndicate* prioriza la autenticidad de la época histórica reproducida sobre la precisión. Sobre esto, argumenta lo siguiente:

Crear una versión digital realista del Londres victoriano llevaría demasiado tiempo y sería demasiado costoso, pero los desarrolladores solo pueden alejarse hasta cierto punto y seguir afirmando que ofrecen una *versión de* Londres. Por lo tanto, los puntos de referencia clave siguen estando presentes, pero su ubicación en el área de Londres no siempre es precisa, las

distancias entre las calles e incluso la ubicación de algunos de los distritos son inexactas, en particular Whitechapel. Sin embargo, esto no es suficiente para sacar al jugador medio de la experiencia, especialmente al principio.⁽²²⁾

Se da así un uso específico de los referentes históricos que permite generar una impresión de la Londres victoriano tan realista como lo permiten las limitaciones propias del medio y la necesidad de crear un espacio interactivo, entretenido y llamativo para el público potencial. Aunque determinados referentes no se puedan insertar de la misma manera en que existieron, la manera en que se presentan es lo suficientemente convincente para no romper la inmersión del jugador. Salvati y Bullinger llaman a esto autenticidad selectiva, “*una forma de licencia narrativa en la que la experiencia interactiva del pasado mezcla representaciones históricas con convenciones genéricas y expectativas de la audiencia (...)*”.⁽²³⁾

b. Historia como memoria

Como mencionamos más atrás, la mayoría de entregas en *Assassin's Creed* se desarrollan en dos tramas paralelas. Una de ellas nos invita a controlar un personaje de la actualidad involucrado en la lucha milenaria entre los Asesinos y los Templarios. El personaje, por una razón u otra, se ve en la necesidad de revivir los recuerdos de un antepasado por medio del *Animus*, un dispositivo que ambas facciones utilizan para descubrir información esencial sobre lugares o artefactos críticos que les ayuden a tomar ventaja sobre el otro grupo. De esta manera, tanto el personaje de la actualidad como el propio jugador

acceden a la segunda trama y la que nos permite explorar periodos y procesos históricos concretos.

En *History First-hand: Memory, the Player and the Video Game Narrative in the Assassin's Creed Games*, la investigadora Lakshmi Menon estudia esta narrativa dual para establecer la manera en que la franquicia concibe la historia. Para ello, estudia puntualmente dos entregas concretas, *Assassin's Creed II* (2009) y *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013). En el primer juego, el jugador controla en el presente a Desmond Miles, un bartender y miembro de la Hermandad de los Asesinos que utiliza el Animus para revivir una etapa puntual de la vida de Ezio Auditore da Firenze. Dicha etapa transcurre entre 1476 y 1499, cuando Ezio da sus primeros pasos en la Hermandad de los Asesinos en medio de la Italia Renacentista. Por su parte, *Black Flag* también nos lleva a explorar la memoria genética de Desmond para acceder a la vida de otro de sus antepasados, el pirata galés Edward Kenway, quien entre el siglo 1715 y 1722 se ve envuelto en el conflicto entre Templarios y Asesinos por encontrar un lugar conocido como el Observatorio. Esta vez, el personaje que controla el jugador en el tiempo presente es un investigador de Abstergo Entertainment, una subsidiaria de Abstergo Industries, la principal organización de los Templarios en la actualidad.

La inserción de la memoria genética como un elemento que moviliza la trama y sustenta la jugabilidad es crítico. Menon lo explica así:

Por lo tanto, la serie juega con la idea de la historia y la memoria, y la historia *como* memoria, ya que las vidas de los antepasados se reviven a través de los recuerdos genéticos

de sus descendientes. La idea de la memoria genética se explica utilizando ejemplos de la naturaleza: cómo las aves saben volar hacia el sur para pasar el invierno sin que nadie les enseñe, ese instinto proviene de su estructura genética. Esto sugiere que la memoria no es algo que se limite a un individuo, sino que está codificada en nuestra propia existencia, de forma muy similar a como se codifica un programa informático o, en este caso, un juego.⁽²⁴⁾

La franquicia propone un concepto de historia que no la considera como un hecho objetivo, sino integrado en la subjetividad de la memoria genética, volviéndose algo que puede ser accedido y manipulado. Como cualquier memoria, la que *Assassin's Creed* inserta en la narrativa no coincide al 100% con la realidad que la genera. El jugador no recorre toda la vida de los personajes que manejamos en el pasado del juego, sino segmentos específicos pertinentes para la jugabilidad y la trama de la entrega en cuestión. Cada una lo justifica al afirmar que los recuerdos que accedemos son críticos para descubrir información relevante para algún objetivo específico, siendo ellos los que se eligen recordar en el *Animus*. La idea de historia como memoria implica entenderla como un recuento fragmentario, reconstruido y no lineal.

c. *Juego significativo*

La investigación del equipo liderado por el arqueólogo Aris Politopoulos en "*History Is Our Playground*": *Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey* está atravesada por una pregunta fundamental: En la serie *Assassin's Creed*, ¿nos involucramos en un juego significativo con el pasado o simplemente vamos asesinando a nuestro paso por la historia?

En esta ocasión, el objeto de estudio es *Assassin's Creed: Odyssey* (2018), la onceava entrega principal de la franquicia. El marco histórico comprende la Guerra del Peloponeso en Grecia entre las ciudades-estado de Atenas y Esparta entre los años 431 y 422 AC, siendo la segunda vez que la saga desarrolla su trama histórica en la Antigüedad luego de haberla ubicado en el Egipto ptolemaico (49-38 AC) en el juego anterior, *Assassin's Creed: Origins* (2017). Aunque los jugadores pueden elegir entre Alexios y Kassandra como personaje protagonista de la trama histórica sin que eso genere grandes repercusiones en la narrativa, la novelización del juego confirma que Kassandra es el personaje reconocido por el propio canon de la franquicia. Mientras, la narrativa del presente es liderada por Layla Hassan, una nueva protagonista introducida en el juego anterior.

Los investigadores utilizan el análisis comparativo y contrastan su experiencia personal y observación directa del videojuego con la perspectiva de especialistas del periodo en cuestión para dar cuenta de cómo la entrega, más allá de licencias artísticas, ofrece una experiencia auténtica a los jugadores, lo que conecta con uno de los puntos críticos del primer estudio que examinamos. Lo ponen en estos términos:

En muchos casos, a pesar de las inexactitudes históricas, el juego ofrece autenticidad visual y virtual. Un ejemplo de ello es la ciudad de Atenas. A pesar de su tamaño reducido y de las libertades artísticas tomadas con la distribución de los barrios, el jugador tiene la sensación de estar explorando la ciudad real, sobre todo gracias a la rica y detallada

reconstrucción de la zona de la Acrópolis y el Ágora.⁽²⁵⁾

Hay un espacio también para describir cómo este videojuego continúa la tradición de la franquicia de presentar personajes históricos propios del tiempo y lugar que se caracteriza. Mientras que *Assassin's Creed II* y *Assassin's Creed: Brotherhood* permitió interactuar con figuras como Nicolás Maquiavelo, Leonardo Da Vinci y el Papa Alejandro VI, por ejemplo, *Odyssey* introduce referentes como Alcibíades, Hipócrates, Aristófanes, Sócrates, Eurípides, entre otros.

Sin embargo, el nivel de detalle audiovisual y la inserción de personajes propios de la época es insuficiente para los investigadores, que consideran que la manera en que el jugador interactúa con el pasado no es significativa. Politopoulos y su equipo ofrecen varios argumentos para llegar a esta conclusión. Por un lado, consideran que los fuertes son un elemento repetitivo de la jugabilidad que rompe la inmersión, pues ellos no se distinguen entre sí más allá de integrar las armaduras y estandartes particulares de los atenienses y espartanos, las facciones en disputa. La estructura es igual indistintamente del fuerte en cuestión, y la distribución de soldados tampoco cambia, lo que perjudica la representación de los hechos como se tiene registro y también la manera en que el jugador se involucra con el mundo de ficción. Una segunda crítica consiste en cómo la inserción de personajes históricos parece obedecer más a una necesidad de configurar una experiencia auténtica para los jugadores y presentarlos como vías para acceder a misiones secundarias que un modo de visibilizar las historias complejas de estos individuos en la

realidad. Los investigadores consideran que la mayoría del diálogo de dichos referentes no es significativo ni provee información importante sobre su historia personal ni tampoco las misiones secundarias. Por ende, los jugadores se dan cuenta que la manera más rápida de avanzar en el juego es ignorar su contexto y simplemente aceptar las misiones.⁽²⁶⁾

La crítica más importante involucra el uso de la violencia en el juego y su forma de vincular la intervención del jugador en el mundo de ficción. Como sugiere el propio nombre de la franquicia, una de las situaciones más recurrentes que enfrentan los jugadores de los juegos es el asesinato de distintas personas. La manera de justificarlos reside en que estas muertes debilitan a los Templarios, la principal fuerza antagónica de la serie y cuyos ideales chocan con aquellos profesados por los Asesinos, justo como revisamos. En este contexto, el asesinato funciona como medio para proteger el libre albedrío de la sociedad, el supuesto bien mayor.

Por un lado, los investigadores argumentan que la violencia ejercida por el jugador por medio del personaje no tiene un efecto real en la historia más allá del cumplimiento de objetivos. Ellos usan de ejemplo la batalla entre Atenas y Esparta por el control de otras ciudades-estado. Más allá de que el jugador puede combatir para un lado y otro y recibir recompensas como oro y equipamiento, el resultado no cambia críticamente el mundo del juego, la narrativa principal ni tampoco la realidad histórica presentada al jugador. Además, consideran que el asesinato de NPC⁽²⁷⁾ constituye la única vía consistente que ofrece la franquicia para interactuar significativamente con el

mundo de ficción, ya que los personajes protagonistas no están facultados para realizar otro tipo de acciones social y culturalmente relevantes dentro de los límites de la jugabilidad.

V. Conclusiones

Los tres estudios que revisamos se acercan a distintos videojuegos de la franquicia de *Assassin's Creed* para situarlos en los límites de la investigación histórica, cada uno con perspectivas e intereses distintos. Se discute la manera en que la franquicia ofrece representaciones y experiencias del pasado que, sin pasar por un estricto rigor histórico, se sienten verosímiles con relación a las expectativas del jugador sobre la época. Se menciona también el concepto de historia que propone la franquicia con base a la memoria, un concepto que desafía la noción de una secuencia de hechos objetivos para acercar una mirada basada en la subjetividad de la experiencia personal y cómo ella sostiene un proceso de reconstrucción sobre los sucesos vividos. Por último, entran en la mira las formas en que estos juegos permiten al jugador interactuar de manera cultural y socialmente significativa con los periodos históricos que recrean y ofrecen al público más allá de la experiencia audiovisual.

Más allá de las licencias artísticas que la franquicia toma para representar la historia y maneras reducidas que ofrece al jugador para participar genuinamente en acontecimientos del pasado, *Assassin's Creed* ha sido un medio de acceso al conocimiento histórico distinto a la educación tradicional. En este esquema, los jugadores no son sujetos pasivos que

simplemente reciben información sin tomar ningún tipo de iniciativa. En cambio, la base del aprendizaje histórico está en la iniciativa que ellos deben tener para interactuar con el mundo de ficción que se les presenta, sea explorando las ciudades y monumentos históricos o entrando en contacto con figuras como Maquiavelo, Barbanegra, Karl Marx, Alejandro VI, George Washington, Benjamin Franklin, Sócrates, entre otros, quienes aparecen en diferentes videojuegos de la franquicia. La inmersión del jugador en las recreaciones históricas que ofrece cada entrega viene de la mano con un interés anterior que, aunque no tenga necesariamente relación con una curiosidad por entender mejor algunos de los procesos históricos críticos de la historia universal, inevitablemente lleva a tener una aproximación sobre ellos que pueda ser el punto inicial de un entendimiento más profundo y basado en acercamientos mejor documentados.

Como este estudio se construyó con la intención de servir de punto de acceso al estudio de los videojuegos históricos con base a un ejemplo concreto, nos interesa mencionar posibles temas que continúen lo comentado en este espacio. Por un lado, cabe dar un giro al enfoque sobre los videojuegos para estudiarlos como objetos que den cuenta de determinadas percepciones sociales del pasado. Es una perspectiva que nos ayudará a especificar las miradas que movilizan narrativas puntuales de procesos y acontecimientos históricos y entender cómo dichas visiones se construyen y transforman con el tiempo, y como los cambios se reflejan en las representaciones en caso de hacerlo. También interesa observar con mejor detenimiento, en el caso particular de *Assassin's Creed*, la manera en que la

profundidad histórica de los periodos representados en cada entrega es relegada por las necesidades de la narrativa y la jugabilidad de construir una experiencia atractiva y satisfactoria para los jugadores, un signo de la naturaleza comercial que define a estos videojuegos como objetos de consumo. De esta manera, se hará más fácil entender las limitaciones de AC como herramienta educativa para el conocimiento histórico y, si se quiere, desarrollar maneras de fortalecer sus aplicaciones pedagógicas.



Notas y textos de apoyo

(1) Jordi Bermejo Bermejo, «El videojuego: cibertexto y cajón de arena», en *Ciberliteratura y Comparatismo*, ed. Rafael Alemany Ferre y Francisco Chico Ríos (Alicante: Universidad de Alicante, 2012): 25-37, <https://www.cervantesvirtual.com/obra/ciberliteratura-i-comparatisme-ciberliteratura-y-comparatismo/> (consultado el 15 de agosto de 2025).

(2) Cristián Parra Bravo, «Cromosemiótica narrativa en videojuegos: un estado de la cuestión en el estudio del tiempo lúdico-narrativo», *Signa* 32 (2023): 498, <https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32747> (consultado el 15 de agosto de 2025).

(3) Fabián Calderón Martínez, «Vidas paralelas: la Historia Digital y su relación con los Historical Game Studies. Una breve reflexión sobre el uso crítico de los videojuegos en la disciplina histórica», *Historia pública* 5, no. 9-10, (2019): 80, <http://revistafche.medellin.unal.edu.co/ojs/index.php/quiron/article/view/144/110> (consultado el 28 de agosto de 2025).

(4) Daniel López Nieto, «Análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos», *ÍCONO 14* 2, no. 2 (2006): 70-71, <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.388> (consultado el 7 de septiembre de 2025).

(5) Claudio Yépez Guerra, «Los Historical Game Studies: la reconstrucción del pasado a través de la virtualidad», *Revista Sarance*, no. 51 (2023): 72, <https://doi.org/10.51306/ioasarance.051.04> (consultado el 28 de agosto de 2025).

(6) Alberto Venegas, «El videojuego histórico como forma de memoria», *Revista de Historiografía*, no. 34 (2020): 351, <https://doi.org/10.20318/revhisto.2020.5834> (consultado el 24 de agosto de 2025).

(7) Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* (Berkeley: Osborn/ McGraw-Hill, 1984), XIV, <https://ia902900.us.archive.org/12/items/artofcomputergam00chri/artofcomputergam00chri.pdf> (consultado el 12 de octubre de 2025).

(8) Diego Maté, «Game studies: apuntes para un estado de la cuestión», *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, no. 98 (2020): 23, <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967> (consultado el 12 de octubre de 2025).

(9) Espen Aarseth, «Computer Game Studies, Year One», *Game Studies* 1, no. 1 (2001): 1, <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (consultado el 21 de septiembre de 2025).

(10) Joost Raessens, Jeffrey Goldstein, *Handbook of Computer Game Studies* (Londres: MIT Press, 2005), XI, <https://cdn-3.zlibrary.to/v1/files/65dfd11f-c5c1-40d2-b062-92283a331fd3/download?t=KU6BXeIHrVpguKhyg6klhmBp6uhhrpj0> (consultado el 17 de octubre de 2025).

(11) Juan Luis Gonzalo-Iglesia, Antonio Planells, Víctor Navarro-Remesal, «Game studies today: in and beyond digital culture», *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 10, no. 2 (2018): 155-59, https://doi.org/10.1386/cjcs.10.2.155_2 (consultado el 18 de octubre de 2025).

(12) Bermejo, «El videojuego», 42.

(13) Lina Eklund, Björn Sjöblom, Jon Back, «On Interdisciplinary Embraces in Game Studies», *Nordic DiGRA Special Issue* 6, no. 3 (2024): vii-xxv, <https://doi.org/10.26503/todigra.v6i3.2172> (consultado el 21 de septiembre de 2025).

(14) Maté, «Game studies», 23.

(15) William Uricchio, «Simulation, History and Computer Games», en *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Joost Raessens y Jeffrey Goldstein (Londres: MIT Press, 2005), 328, <https://cdn-3.zlibrary.to/v1/files/65dfd11f-c5c1-40d2-b062-92283a331fd3/download?t=KU6BXeIHrVpguKhyg6klhmBp6uhhrpj0> (consultado el 17 de octubre de 2025).

(16) Adam Chapman, Anna Foka, Jonathan Westin, «Introduction: what is historical game studies?», *Rethinking History* 21, no. 3 (2016): 358, <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638> (consultado el 25 de octubre de 2025).

(17) Uricchio, «Simulation», 328.

(18) Esther Wright, «Still playing with the past: History, historians and digital games», *History & Theory* 61, no. 4 (2022): 167, <https://doi.org/10.1111/hith.12280> (consultado el 19 de octubre de 2025).

(19) Federico Peñate Domínguez, «Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades», *Cuadernos de Historia Contemporánea*, no. 39 (2017): 394, <http://dx.doi.org/10.5209/CHCO.56282> (consultado el 25 de agosto de 2025).

(20) Chapman, Foka, Westin, «Introduction», 359.

(21) James Sweeting, «Authenticity: Depicting the Past in Historical Videogames», *Transtechology Research Reader* 2018 (2019): 66, https://www.academia.edu/38994053/Authenticity_Depicting_the_Past_in_Historical_Videogames (consultado el 22 de agosto de 2025).

(22) Sweeting, «Authenticity», 67. Traducción propia. Cursivas en el original.

(23) Andrew J. Salvati, Jonathan M. Bullinger, «Selective Authenticity and the Playable Past», en *Playing with the past: digital games in history*, ed. Matthew Wilhelm Kappell y Andrew B.R. Elliott (Nueva York: Bloomsbury Collections, 2013), 154, <https://scholar.archive.org/work/fsa5skjl7zg45gydin3mstazvy/access/wayback/https://www.bloomsburycollections.com/book/playing-with-the-past-digital-games-and-the-simulation-of-history/ch10-selective-authenticity-and-the-playable-past.pdf?dl> (consultado el 24 de octubre de 2025).

(24) Lakshmi Menon, «History First-hand: Memory, the Player and the Video Game Narrative in the Assassin's Creed Games», *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies on Humanities* 7, no. 1 (2015): 109, https://rupkatha.com/V7/n1/12_Assassins_Creed_Games.pdf (consultado el 24 de agosto de 2025).

(25) Aris Politopoulos et al., «"History Is Our Playground": Action and Authenticity in *Assassin's Creed: Odyssey*», *Advances in Archaeological Practice* 7, no. 3 (2019): 321, <https://doi.org/10.1017/aap.2019.30> (consultado el 25 de agosto de 2025).

(26) Politopoulos et al., «History Is Our Playground», 319.

(27) NPC son las siglas de *non-player character*, un término designado a personajes que el jugador no controla.

REFERENCIAS

AARSETH, ESPEN.
«Computer Game Studies, Year One». *Game Studies* 1, no. 1 (2001): 1-15. Acceso el 21 de septiembre de 2025.
<https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

BERMEJO BERMEJO, JORDI.
«El videojuego: cibertexto y cajón de arena». En

Ciberliteratura y Comparatismo, editado por Rafael Alemany Ferre y Francisco Chico Ríos, 25-37. Alicante: Universidad de Alicante, 2012. Acceso el 15 de agosto de 2025.

<https://www.cervantesvirtual.com/obra/ciberliteratura-i-comparatisme-ciberliteratura-y-comparatismo/>

CALDERÓN MARTÍNEZ, FABIÁN.

«Vidas paralelas: la Historia Digital y su relación con los Historical Game Studies. Una breve reflexión sobre el uso crítico de los videojuegos en la disciplina histórica». *Historia pública* 5, no. 9-10 (2019): 71-91. Acceso el 28 de agosto de 2025.

<http://revistafche.medellin.unal.edu.co/ojs/index.php/quiron/article/view/144/110>

CHAPMAN, ADAM, ANNA FOKA Y JONATHAN WESTIN.

«Introduction: what is historical game studies?». *Rethinking History* 21, no. 3 (2016): 358-371. Acceso el 25 de octubre de 2025.

<https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>

CRAWFORD, CHRIS.

The Art of Computer Game Design. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984. Acceso el 12 de octubre de 2025.

<https://ia902900.us.archive.org/12/items/artofcomputergam00chri/artofcomputergam00chri.pdf>

EKLUND, LINA, BJÖRN SJÖBLOM Y JON BACK.

«On Interdisciplinary Embraces in Game Studies». *Nordic DiGRA Special Issue* 6, no. 3 (2024): vii-xxv. Acceso el 21 de septiembre de 2025.

<https://doi.org/10.26503/todigra.v6i3.2172>

GONZALO-IGLESIA, JUAN LUIS, ANTONIO PLANELL Y VÍCTOR NAVARRO-REMESAL.

«Game studies today: in and beyond digital culture». *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 10, no. 2 (2018): 155-159. Acceso el 18 de octubre de 2025. https://doi.org/10.1386/cjcs.10.2.155_2

LÓPEZ NIETO, DANIEL.

«Análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos». *ÍCONO* 14 2, no. 2 (2006): 68-86. Acceso el 7 de septiembre de 2025.

<https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.388>

MATÉ, DIEGO.

«Game studies: apuntes para un estado de la cuestión». *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, no. 98 (2020): 19-35. Acceso el 12 de octubre de 2025.

<https://doi.org/10.1882/cdc.vi98.3967>

MENON, LAKSHMI.

«History First-hand: Memory, the Player and the Video Game Narrative in the Assassin's Creed Games». *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies on Humanities* 7, no. 1 (2015): 108-113. Acceso el 24 de agosto de 2025.

https://rupkatha.com/V7/n1/12_Assassins_Creed_Games.pdf

PARRA BRAVO, CRISTIÁN.

«Cromosemiótica narrativa en videojuegos: un estado de la cuestión en el estudio del tiempo lúdico-narrativo». *Signa* 32 (2023): 497-512. Acceso el 15 de agosto de 2025.

<https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32747>

PEÑATE DOMÍNGUEZ, FEDERICO.

«Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades». *Cuadernos de Historia Contemporánea*, no. 39 (2017): 387-398. Acceso el 25 de agosto de 2025.

<http://dx.doi.org/10.5209/CHCO.56282>

POLITOPOULOS, ARIS, ANGUS A. A. MOL, KRIJN H. J. BOOM Y CSILLA E. ARIESE.

«"History Is Our Playground": Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey». *Advances in Archaeological Practice* 7, no. 3 (2019): 317-323. Acceso el 25 de agosto de 2025.

<https://doi.org/10.1017/aap.2019.30>

RAESSENS, JOOST Y JEFFREY GOLDSTEIN, eds.

Handbook of Computer Game Studies. Londres: MIT Press, 2005. Acceso el 17 de octubre de 2025.

<https://cdn-3.zlibrary.to/v1/files/65dfd11f-c5c1-40d2-b062-92283a331fd3/download?t=KU6BXeIHrVpguKhyg6klhmBp6uhhrpj0>

SALVATI, ANDREW J. Y JONATHAN M. BULLINGER.

«Selective Authenticity and the Playable Past». En *Playing with the Past: Digital Games in History*, editado por Matthew Wilhelm Kapell y Andrew B. R. Elliott, 153-168. Nueva York: Bloomsbury Collections, 2013. Acceso el 17 de octubre de 2025. <https://scholar.archive.org/work/fsa5skjl7zg45gydin3mstazvy/access/wayback/https://www.bloomsburycollections.com/book/playing-with-the-past-digital-games-and-the-simulation-of-history/ch10-selective-authenticity-and-the-playable-past.pdf?dl>

SWEETING, JAMES.

«Authenticity: Depicting the Past in Historical Videogames». *Transtechology Research Reader* 2018 (2019): 62-83. Acceso el 22 de agosto de 2025. https://www.academia.edu/38994053/Authenticity_Depicting_the_Past_in_Historical_Videogames

URICCHIO, WILLIAM.

«Simulation, History and Computer Games». En *Handbook of Computer Game Studies*, editado por Joost Raessens y Jeffrey Goldstein, 327-338. Londres: MIT Press, 2005. Acceso el 17 de octubre de 2025.
<https://cdn-3.zlibrary.to/v1/files/65dfd11f-c5c1-40d2-b062-92283a331fd3/download?t=KU6BXeIHrVpguKhyg6klhmBp6uhhrpj0>

VENEGAS, ALBERTO.

«El videojuego histórico como forma de memoria». *Revista de Historiografía*, no. 34 (2020): 347-368. Acceso el 24 de agosto de 2025.
<https://doi.org/10.20318/revhisto.2020.5834>

WRIGHT, ESTHER.

«Still playing with the past: History, historians and digital games». *History & Theory* 61, no. 4 (2022): 166-177. Acceso el 19 de octubre de 2025.
<https://doi.org/10.1111/hith.12280>

YÉPEZ GUERRA, CLAUDIO.

«Los Historical Game Studies: la reconstrucción del pasado a través de la virtualidad». *Revista Sarance*, no. 51 (2023): 66-83. Acceso el 28 de agosto de 2025.
<https://doi.org/10.51306/ioasarance.051.04>