

FACULTAD DE  
**DISEÑO**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

**F** FACULTAD  
D E **A·R·T·E·S**

“LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REAFIRMACIÓN  
DE LA MASCULINIDAD HEGEMÓNICA”.

Tesis para obtener el grado de  
**Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad**

Presenta

**Lic. Sergio Arturo Molina Vega**

Director(a) de tesis  
**Dr. Joel Ruiz Sánchez**

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, **30 de junio de 2019. México**

La Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (IMACS) está acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) de Conacyt.

Agradezco a Conacyt como patrocinador del proyecto realizado como tesis de maestría durante el programa de estudio de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

## **INDICE:**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO 1 ¿QUÉ ES SER HOMBRE?</b>	<b>6</b>
<b>1.1 Sistema Sexo- Género</b>	<b>6</b>
<b>1.2 Identidad de Género</b>	<b>14</b>
<b>1.3 Masculinidad</b>	<b>18</b>
<b>CAPÍTULO 2. LOS HOMBRES EN LOS VIDEOJUEGOS</b>	<b>23</b>
<b>2.1 Antecedentes</b>	<b>24</b>
<b>2.2 Estereotipos varones en videojuegos</b>	<b>30</b>
<b>2.3 Análisis de <i>Gears of war</i></b>	<b>33</b>
<b>Marcus Fenix</b>	<b>41</b>
<b>Dominic Santiago</b>	<b>45</b>
<b>Damon Baird</b>	<b>49</b>
<b>Augustus Cole</b>	<b>51</b>
<b>CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA</b>	<b>55</b>
<b>3.1 Metodología General</b>	<b>55</b>
<b>3.2 Instrumento</b>	<b>60</b>
<b>CAPÍTULO 4 RESULTADOS</b>	<b>67</b>
<b>4.1 Gráficas y resultados</b>	<b>68</b>
<b>4.2 Conclusiones</b>	<b>97</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>100</b>

## INTRODUCCIÓN

Durante los últimos cincuenta años, se ha desarrollado la llamada Teoría de Género, que ha venido proponiendo diversas categorías de análisis: Género, estereotipos de género, roles de género, identidad de género, perspectiva de género, entre otras, todas ellas destinadas a revisar las relaciones que se establecen entre los hombres y las mujeres en todos los ámbitos de sus vidas, en todas las épocas y en todos los contextos.

Dicha teoría plantea que las relaciones entre los seres humanos se fundan en los llamados estereotipos de género. Asignaciones preestablecidas del deber ser de hombres y de mujeres, donde los hombres llegan a identificarse a partir de ciertos mandatos sociales, correspondientes con modelos predominantes que caracterizan cómo se deben desenvolver en sus relaciones con otros hombres y con las mujeres.

Más recientemente, una rama de esta teoría se ha enfocado en el estudio de las Masculinidades, posibilitando direccionar la atención hacia el ejercicio de la hombría, catalogándola en diversos contextos y posibilitando el análisis de los varones que propician masculinidades más igualitarias, menos violentas y mejores para sí mismos y las demás personas.

Por otro lado, los video juegos han pasado de ser medios de entretenimiento infantil a toda una industria multimillonaria que mueve miles de títulos anualmente. En este sentido, su importancia como medios de entretenimiento y sobretodo como agentes ideológicos es de considerarse, en tanto que los mensajes que se utilizan pueden ser consumidos, interpretados y aprendidos por personas de todas las edades.

En este sentido, el análisis de los elementos que aporta un videojuego sobre el concepto de Masculinidad Hegemónica puede brindar luz sobre los procesos de que son parte dentro de un individuo, posibilitando así (quizá), propiciar mayor responsabilidad en los contenidos que se programan, así como el diseño de muchos personajes que han

sido blanco de críticas por propiciar ideales de masculinidad que rayan en la misoginia, sin mencionar el recelo de gran parte de la comunidad *gamer* frente al cuestionamiento de los videojuegos como fomentadores del machismo.

Es de mencionarse que los videojuegos pueden sobrepasar su frontera de juego y convertirse en auténticos hitos de la cultura pop y expandir sus territorios hacia otras plataformas como el cine, la televisión, la literatura o el Internet.

Los videojuegos de este tipo, sobrepasan el simple juguete de adultos que entretiene unas horas y se olvida después. Contrario a lo que pudiera pensarse, muchos de éstos títulos generan adeptos en muy diversos estratos sociales (que tengan accesos a los mismos), en diversos países, idiomas e incluso creencias, derivando no sólo en fans del juego en sí, sino construyendo, a veces, teorías religiosas, filosóficas o artísticas, que en sí mismas ya serían dignas de análisis.

Esta investigación se centra en el análisis de la saga *Gears of War*, para dar luz sobre las características y contexto en que se crea esta obra, visibilizando los estereotipos raciales y de género en sus personajes, particularmente la visión sobre Masculinidad Hegemónica de sus protagonistas. Además se analizan de otros simbolismos representativos como el manejo de colores, formas, comportamientos, gestos y diálogos de este título. Se trabaja la semiología de la imagen, desde trabajos de Roland Barthes, Panosfky y Mirzoeff.

Así mismo se ha empleado un instrumento Likert para analizar la percepción de los videojugadores sobre aspectos clave en la reafirmación de la Masculinidad Hegemónica incluidos en el juego, como la heterosexualidad, el comportamiento violento, el lenguaje ofensivo, entre otros, planteados desde los trabajos de Moore, Gillette, Kimmel y Badinter.

## **CAPÍTULO 1 ¿QUÉ ES SER HOMBRE?**

Cuando se intenta definir qué es ser un hombre, se suele minimizar las características más comunes que se conocen. Detalles como el cabello corto, la forma de vestir, el tono de voz, la manera de sentarse, de caminar. El comportamiento violento, menos sensible o más racional, son algunos de los señalamientos más habituales en un ejercicio sencillo de identificación. Sin embargo, entender cómo es que muchas personas que se autodenominan hombres convergen con características similares es un tema mucho más amplio. ¿Cómo se construye la definición de Hombre? ¿De dónde se aprende a ser Hombre? ¿Son los hombres un mismo cúmulo de características? ¿Cómo actúa un hombre? Estas y otras muchas preguntas surgen al intentar hacer un análisis que propicie la comprensión de la Masculinidad como eje de acción y más aún, como un fundamento para la desigualdad.

Entender la Masculinidad como un cúmulo de ideologías que forman y reafirman un comportamiento exige un análisis de muchos factores que se ven involucrados. Por tal motivo se establecen estos primeros apartados, pretendiendo ahondar en los elementos que confluyen en la construcción de una persona como Hombre, abordando desde la Teoría de Género algunos conceptos que ayudan a esta comprensión.

### **1.1 Sistema Sexo-Género.**

Desde la Teoría de Género, se han establecido diferentes niveles de estudio y análisis para facilitar la comprensión del fenómeno de las desigualdades entre mujeres y hombres, ya sea dentro de las familias, la sociedad, la vida política, económica o de cualquier índole. Estos niveles de estudio, también llamados categorías, permiten profundizar en cada aspecto de la construcción y el ejercicio de la masculinidad y la femineidad como un asunto histórico, geográfico y en constante evolución.

Este concepto surge gracias a las aportaciones de Gayle Rubin (1975), que lo define como “un conjunto de acuerdos por el cual la sociedad transforma la sexualidad biológica en productos de la actividad humana y en las cuales estas necesidades sexuales transformadas, son satisfechas” (Rubin, 1996: 44).

El Sistema Sexo-Género, es una de estas categorías de análisis; cuyo estudio ayuda a entender cómo, socialmente, se le atribuyen cualidades, expectativas y responsabilidades a hombres y mujeres basándose en sus diferencias biológicas.

El concepto Sexo en este sistema, se refiere a las diferencias físicas con las que nace cada persona. Sin mencionar características de raza, etnia o de niveles socioeconómicos, las diferencias físicas que las personas tienen desde su nacimiento van más allá de tener pene o vulva, pues existen diferentes niveles de características biológicas.

Aunque no es intención profundizar en tales diferencias, se exponen en esta investigación por su carácter configurativo en el Sistema Sexo-Género, pretendiendo contribuyan a la mejor comprensión de las diferencias entre hombres y mujeres y cómo, siendo diferencias biológicas, ayudan a la división y asignación de roles y expectativas tanto para mujeres como para hombres.

Edwin Melliso (2007), ayuda a diferenciar los niveles de Sexo en los que se apoya el Sistema Sexo-Género:

a) Sexo genético o cromosómico. Iniciando con este nivel, las diferencias se representan con los cromosomas XX para las hembras (aún no se les puede llamar mujeres), y XY para los machos (aún no se les puede llamar hombres), siendo esta Y la precursora del desarrollo hacia la masculinización del ser vivo.

b) Sexo Gonadal. A partir de esta primera división, los cuerpos de machos y hembras comienzan a diferenciarse y producir elementos diferentes. En los machos se da la formación de testículos y empieza la producción de testosterona. En las hembras la

ausencia de Proteína SRY (derivada de la ausencia del Cromosoma Y), permiten la formación de ovarios.

c) Sexo hormonal. Es la producción de testosterona en los machos y estrógenos en las mujeres, manifestándose en ambos sexos, pero más en uno que en otro, respectivamente.

d) Sexo fenotípico: En los machos, gracias a la producción hormonal, se desarrolla un pene, escroto, próstata. En las hembras, el desarrollo de vulva, vagina, labios inferiores y superiores y clítoris, se da gracias a la ausencia de esteroides sexuales y a la exposición de estrógenos.

Si bien el Sexo permite la distinción de las características físicas que, como especie, poseemos, lo cierto es que esa diferencia genital (fenotípica, no la gonadal, la hormonal o ninguna otra), es la que va a determinar socialmente el rol que tanto unos como otras “deben” desempeñar. Existen numerosas características de comportamiento, responsabilidades, atribuciones y expectativas que responden al simple hecho de tener pene o tener vulva y que, por supuesto, no tienen ninguna relación real. A esta diferenciación basada en los genitales, se le conoce como Género.

El sexo-género tiene una enorme vinculación con la naturaleza; esto se debe a que la especie humana transforma constantemente su entorno para adaptarlo a sus necesidades. Una vez transformado, lo asume como natural. Así, se percibe como natural que se viva en casas construidas frente y separadas del entorno (Romo Reza, Papadimitriou 2004:28).

Se conoce como Género a las características culturales que se les atribuyen a las personas basados en su genitalidad. Derivado de sus características genitales (tener pene o vulva), estos machos y hembras pasan a ser hombres y mujeres, respectivamente, y por consiguiente, adquieren una serie de responsabilidades, expectativas y comportamientos propios de su sexo.

“El género es una representación cultural, que contiene ideas, prejuicios, valores, interpretaciones, normas, deberes, mandatos y prohibiciones sobre la vida de las mujeres y de los hombres.” (Colás y Villaciervos, 2007.38). Se refieren a las características que socialmente determinan el *deber ser* de hombres y mujeres en un momento y lugar determinado. Se refieren al comportamiento que se espera socialmente, distribuyendo características y expectativas de acción para cada uno de los sexos. Las atribuciones sociales son muy diferentes para hombres y mujeres, así como las expectativas que se tienen de las personas, dada la supuesta pertenencia a uno u otro sexo. Los estereotipos de género inciden en las actitudes de las personas desde su nacimiento hasta su muerte, en un proceso permanente, e implican el rechazo general del grupo si deciden no cumplir el rol asignado, como plantea Estela Serret: “La identidad, tal como la comprendemos, es justamente una percepción que se elabora en el nivel de las imágenes socialmente compartidas, organizadas por códigos que la colectividad reproduce, sanciona y acepta” (Serret, 2004.1).

Es decir, el Género se construye a partir de la diferencia genital de las personas. Es un conjunto de acciones y actitudes que definirán al grupo denominado “hombres” y al llamado “Mujeres” Cada uno con características diferentes, y el origen de muchas desigualdades.

El Género se manifiesta en muchos ámbitos de la vida cotidiana y se adapta al discurso según el momento y la época, asignando nuevas tareas y obligaciones tanto a hombres como a mujeres, aunque siempre utilizando la diferencia biológica (el sexo), como base de estas diferencias. Además de esto, estas conductas se interiorizan, se asumen y se viven como propias, generando así una continuidad en las maneras de actuar que se van aprendiendo a lo largo de la vida. Bourdieu plantea:

El habitus como sistema de disposiciones en vista de la práctica, constituye el fundamento objetivo de conductas regulares y, por lo mismo, de la regularidad

de las conductas. Y podemos prever las prácticas [...] precisamente porque el habitus es aquello que hace que los agentes dotados del mismo se comporten de cierta manera en ciertas circunstancias (Bourdieu, 1987b: 40)

Dentro de las familias, los roles se asignan desde muy temprana edad. Desde el nacimiento, a las personas se les asignan colores, juegos, lenguajes y expectativas. Al ir creciendo, las infancias tienen muy marcados los juguetes con que se divierten, los juegos que se les permite realizar, la vestimenta en diseños y colores para diferenciar niños y niñas. Después, en la adolescencia, las enseñanzas de cortejo, flirteo o acercamiento, son adquiridas de maneras muy diferentes. Usualmente, a las niñas se les enseña a esperar y a los niños a actuar, permitiendo a éstos, tomar un rol activo desde temprana edad y a ellas el rol pasivo, comportamientos que se pueden ver reflejados en muchos ámbitos de la vida cotidiana en la adultez.

Más allá de las enseñanzas de las familias, otros elementos influyen en la construcción de la masculinidad o la feminidad. Abordan muchos aspectos de la vida cotidiana de las maneras más diversas pero siempre manteniendo el discurso separatista. En los libros de texto de Historia, cuyo contenido aborda la Independencia de México, es fácil identificar figuras como Miguel Hidalgo y Costilla, José María Morelos y Pavón, Ignacio Allende, Vicente Guerrero, Agustín de Iturbide, por citar algunos, mientras que mujeres solamente aparecen Josefa Ortiz de Domínguez y más recientemente Leona Vicario como heroínas de la época. Muchas otras mujeres que participaron en el movimiento de Independencia no son contempladas en los libros: Carmen Camacho, Gertrudis Bocanegra, Luisa Martínez, Altagracia Mercado, quien creó, entrenó y lideró un batallón. En este sentido, el mensaje que se encuadra para las infancias es que las batallas de este país se realizan por hombres guerreros (estas definiciones las veremos más adelante), y no por mujeres, mensaje que contribuye a la separación de actividades entre hombres y mujeres.

Por otro lado, el acceso de estudiantado a licenciaturas o ingenierías también se ve sesgado por cuestiones de género. En 2009, el comparativo de estudiantado en la Facultad de Ingeniería de la UNAM era de 81.5% varones y 18.5% de mujeres, mientras que en Escuela Nacional de Enfermería y Obstetricia, el número era de 83.5% mujeres y 16.1% varones (dato basado en los historiales académicos al semestre 2009-2 de la Dirección General de Administración Escolar, UNAM). Estas cifras reflejan una tendencia persistente en la división de carreras por cuestiones de género.

En el mismo sentido las diferencias culturales se pueden ver reflejadas en el lenguaje. El empleo en el español del masculino como genérico, pretendiendo que generalizar en masculino incluye a las mujeres, pero si se generaliza en femenino, los hombres están siendo invisibilizados.

Las lenguas no se limitan a ser un simple espejo que nos devuelve la realidad de nuestro rostro: como cualquier otro modelo idealizado, como cualquier otra invención cultural, las lenguas pueden llevarnos a conformar nuestra percepción del mundo e incluso a que nuestra actuación se oriente de una determinada manera (Calero, 2002:7).

Cantidad de dichos populares mexicanos reflejan la posición de hombres y mujeres en la sociedad. Ejemplos como “a las mujeres ni todo el amor ni todo el dinero”, “vieja el último” o “soltero maduro, joto seguro” reflejan la expectativa social de hombres y mujeres, bombardeando socialmente las obligaciones y lugares que corresponden a cada quién.

Si bien hay ejercicios para el empleo de lenguaje no sexista, derivado del mandato Federal sobre la Transversalización de la Perspectiva de Género en México (Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018), el lenguaje sigue fomentando segregación y discriminación por género, fomentando la idea de lo masculino como superior, desde el ámbito cotidiano y coloquial, hasta las formalidades políticas y diplomáticas.

Caso similar ocurre entre los medios de comunicación, donde es identificable el fomento a estereotipos, anhelos y deberes.

En publicidad, los cánones más utilizados para anuncios referentes al cuidado del hogar, representan a madres, amas de casa o esposas que no pueden disfrutar a su familia por tener que atender los deberes domésticos. Si se trata de productos de belleza, el mensaje se dirige hacia buscar pertenecer al estereotipo occidental de belleza americana: ser delgada, blanca, rubia, joven y siempre arreglada. Es difícil que la publicidad o las producciones televisivas representen mujeres empoderadas o con perspectiva de género.

Por el contrario, son hombres quienes aparecen en publicidad de bebidas, divirtiéndose, flirteando o disfrutando en espacios públicos. Los mensajes más comunes en los mensajes dirigidos a públicos masculinos tienen que ver con propiciar su capacidad para conquistar mujeres o mostrar su valía y virilidad. Igualmente en películas, producciones televisivas, radiofónicas, u otros medios comunicacionales (como veremos en el caso de los videojuegos), los personajes representados son, en su mayoría, estereotipos de masculinidad hegemónica o feminidad tradicional, dejando poco margen a alternativas que propicien en sus públicos ideas diferentes sobre lo que implica ser un hombre o una mujer.

La publicidad recurre al uso de estereotipos y arquetipos, es decir, la utilización de imágenes, mensajes, y roles sociales que se asocian al producto o servicio, que pertenecen al imaginario colectivo y que son conscientemente simplificados para permitir su rápida y fácil recepción. Estas imágenes quedan impresas y reforzadas en el imaginario colectivo más allá de que luego se admita que hay excepciones (Espín, Marín y Rodríguez. 2004. 207-208).

Ahora bien, las construcciones de género se adaptan, según el lugar y el momento, de tal suerte que no es igual el rol masculino en Cuernavaca, Morelos en 2018, que el rol masculino de Cuernavaca, Morelos en 1950. Las expectativas, obligaciones y responsabilidades de ambos son diferentes, pues el sistema económico y social es

diferente en estas dos fechas. Sin embargo, en ambos casos se espera que sean líderes en sus familias, se asume que son violentos y se les exige ser personas de autoridad.

Es decir, aunque los discursos de género se han modificado con los años, prevalecen los ejercicios de construcción y segregación. Las ideas de lo que deben ser mujeres y hombres por separado. Las construcciones culturales van más allá de las familias inmediatas, por lo que el bombardeo de mensajes es constante y masivo. De esta manera las personas van desarrollando características de comportamiento y se relacionan con otras en grupos sociales. Las construcciones culturales derivadas del género como sistema, permiten perpetuar las ideas de lo que significa la masculinidad y la feminidad, y en cada persona propicia la identificación, permitiendo, entre otras cosas, definir su identidad de género.

Las construcciones sociales determinan otra categoría de análisis desde la Teoría de Género que permite vislumbrar algunos efectos de este ejercicio: Los Roles y Estereotipos de género.

Conocemos los Estereotipos de género como los papeles sociales que se esperan de las personas dadas sus características sexuales. A partir de las diferencias biológicas (Sexo), se implementan mandatos de conducta social (Género). Por este motivo se aclara tajantemente las obligaciones que se esperan de hombres y mujeres como representantes de sus respectivos sexos. Más adelante se abordará la Masculinidad ampliamente, pero cabe comentar en este apartado, que la masculinidad implica, a grandes rasgos, un comportamiento más violento, insensible y descuidado para sí mismos. En este sentido, si se quiere pertenecer al gremio denominado “Hombres” existen ideas claras de lo que las personas deben cumplir constantemente.

Los Roles de género son otro nivel de análisis. Si bien existen socialmente ideas preconcebidas que delimitan (Estereotipos), las acciones de los grupos de personas

determinados por su sexo, son las acciones concretas las que van a determinar los roles que son asumidos por cada persona. Esto es lo que se conoce como Roles de Género. Acciones a realizar, papeles que desempeñar para pertenecer al grupo.

Entender los Estereotipos de género permite conocer y cuestionar por qué existen similitudes entre el comportamiento de personas diferentes, dado que se obedece un número de reglas específico y se cumplen con normas preestablecidas.

## **1.2 Identidad de Género**

Para hablar de identidad de género, se puede desglosar el concepto de roles de género como base, entendiendo que a partir de los Estereotipos y roles que una sociedad asigna a una persona, ésta puede incorporarlos a su vida, asumirlos como propios y derivar de ahí la construcción y reafirmación de su identidad. Aunque, cabe decir que la versatilidad del concepto es sumamente amplia, pues no existen definiciones concretas de las acciones que impliquen el actuar de las mujeres o los hombres específicamente.

El paradigma de los “roles sexuales” (roles de género), fue profundamente cuestionado, por su tendencia a definirlos como si tuvieran una existencia concreta, inmutable, verdadera. No existen roles de género como podrían existir roles de “maestra, hermana, amiga”, señalaron Lopata y Thorne (1978) pues “no hay un conjunto definido de relaciones cuya única función, de alguna manera, esté restringida a la característica social de ser hombre o ser mujer” (Faur. 2004:74)

Si se parte de que el género es el resultado de aprendizajes sociales en contextos históricos y temporales determinados, entonces comprenderemos que el género resulta de muy diversas prácticas culturales. En ese sentido, se comprende que existen muy diversas apropiaciones del género. Es decir, que cada persona puede identificarse según los conceptos que tiene a mano, dado su contexto particular: Hombre, Mujer, etcétera.

La Identidad de género es la manera en que las personas se asumen, según su género. Es decir, la identificación de cada quién como hombre, mujer, *trans*, *queer*, etcétera. Ésta

se manifiesta en cada persona de manera diferente, porque cada hombre y cada mujer son diferentes. Sin embargo, como se ha establecido en el Capítulo 1 primero, gracias al Sistema Sexo-Género, existen muchos elementos que convergen en el concepto Mujeres y muchos elementos que convergen en el concepto Hombres, permitiendo homologar de manera general, las características propias del comportamiento y la manera de actuar tanto de hombres como de mujeres. De esta clasificación, el individuo recoge los elementos con los que siente afinidad, comodidad o pertenencia, derivando entonces, en personas que se asumen hombres por la forma en que se visten, se comportan, reaccionan a situaciones, o por genitalidad (entre muchos otros elementos). De tal manera que se asume propia una construcción social y se vive como una realidad individual. Es decir, existen muchas formas de vivirse como mujeres y como hombres.

Sin embargo, esta idea no siempre ha sido tal. Teóricos han planteado el carácter “complementario” de los roles tradicionales y la distribución de tareas según el sexo. Talcott Parsons (1955), planteaba que cuando coexisten grupos sociales pequeños, como la familia, se les asignaban roles específicos y complementarios. Al papel de los hombres lo llamó “Instrumental”, entendiéndose éste como el rol de trabajo en espacios públicos y su carácter proveedor. En el caso de las mujeres, su papel era “expresivo”, en tanto al trabajo doméstico, de crianza y cuidado de hijas e hijos. La Identidad de lo masculino y lo femenino eran, entonces, asumidas como principio para ejecutar estos roles, a partir de un contexto que fuese repitiendo constantemente que esos eran los papeles que tenían que desempeñar, además de teorizar la idea de que estos roles, así asignados, resultaban en grupos funcionales cuyas tareas eran complementarias y adecuadas para su desarrollo, sin reflexionar o cuestionar la desigualdad intrínseca en los mismos.

Este ejercicio de distribución e identificación, ha determinado históricamente no solo la apropiación de Identidades y acciones propias de cada sexo, sino que consecuentemente

implica expectativas de acción hacia otras personas. Es decir, asumimos nuestra Identidad de género y actuamos conforme tal identidad exige, al mismo tiempo que esperamos que las demás personas actúen conforme su Identidad lo marque.

Sin embargo, la idea de que los varones deban cubrir el rol en espacios públicos y las mujeres en espacios privados como algo complementario, empieza a ser cuestionada desde el feminismo, que plantea las relaciones de distribución de actividades, trabajos y privilegios como injusta y obsoleta.

Actualmente, en México, se entiende por Identidad de Género:

El concepto que se tiene de uno mismo como ser sexual y de los sentimientos que esto conlleva; se relaciona con cómo vivimos y sentimos nuestro cuerpo desde la experiencia personal y cómo lo llevamos al ámbito público, es decir, con el resto de las personas. Se trata de la forma individual e interna de vivir el género, la cual podría o no corresponder con el sexo con el que nacimos (Secretaría de Gobernación).

En este sentido, se entiende que la identidad es individual y procura aceptarse cualquiera que sea, esté o no consistente con nuestro sexo. Aunque, de igual forma se construye y reafirma a lo largo de la vida de las personas a través de la socialización y la incorporación de roles a lo individual.

La interiorización de tales roles y estereotipos es, pues, el resultado del contexto. Las expectativas y las obligaciones que conlleva socialmente cada sexo, permiten a cada persona identificarse y aceptar o no tales roles. El bombardeo ideológico en la familia, la escuela, los medios de comunicación y la sociedad en general, fomentan la idea de cómo debe comportarse si es que quiere pertenecer al gremio llamado “Hombres” o “Mujeres”. Es posible abordar, desde esta perspectiva, la violencia que significa para los hombres su pertenencia a tal grupo, pues si bien existen numerosos privilegios derivados de la masculinidad, también existen consecuencias de ésta, como la falta de autocuidados, la

negligencia médica, la esperanza de vida menor en hombres que en mujeres, entre otros puntos.

En este sentido, asumir una identidad de género no es cosa sencilla. Hay que considerar que puede haber represalias si no se cumple con las expectativas del grupo, que pueden ir desde el rechazo familiar, la discriminación en espacios públicos, hasta la muerte por crímenes de odio. Por tanto, la identidad de género refuerza nuestra valía en la sociedad, aceptando lo que es impuesto por ese grupo y acatando las reglas de acción del mismo.

Sin embargo, socialmente se está en constante evolución, modificando estándares de actitudes y permitiendo acciones según el momento histórico, de tal suerte que en México, en el año 2018 pueda resultar irrisoria la existencia en la década de los 50 la *Guía de la Buena Esposa*, escrita por Pilar Primo de Rivera, que instruía a las mujeres de los matrimonios adinerados españoles el comportamiento “adecuado” para su vida en familia.

Formamos parte de una sociedad y sufrimos un proceso de socialización desde que nacemos. Pero lo que no nos enseñan en ese proceso de socialización es que el individuo puede cambiar de grupo tantas veces como quiera y este hecho no le va a presentar como un individuo incoherente (...), es un proceso natural en la formación psicológica de los grupos (Ortiz Fernández: 2014).

Resulta importante contemplar que la identidad de Género es, a fin de cuentas, una decisión individual, a pesar de las mediaciones sociales, los requisitos y exigencias culturales.

La identidad de género en muchos varones se asume como una masculinidad tradicional, apegada a los cánones de violencia que implica esta hegemonía, descuidando su salud física y mental, exponiéndose a peligros innecesarios o expresando un machismo propio del momento histórico en que viven. Es decir, muchos hombres se Identifican como hombres hegemónicos, fortaleciendo la idea de esa masculinidad a lo largo de su vida

### 1.3 La Masculinidad Hegemónica

Definición de Hombre.

La Real Academia de la Lengua Española, entre algunos otros ejemplos, define la palabra

Hombre como:

1. m. Ser animado racional, varón o mujer. El hombre prehistórico.
2. m. varón (|| persona del sexo masculino).
3. m. Varón que ha llegado a la edad adulta.
4. m. Varón que tiene las cualidades consideradas masculinas por excelencia. ¡Ese

sí que es un hombre! U. t. c. adj. Muy hombre.

Estas definiciones ayudan a comprender cómo, paradójicamente, el concepto Hombre se utiliza convenientemente para involucrar a las mujeres o para dejarlas fuera del escenario. Es decir, se habla de “Hombre” en algunos contextos, cuando se quiere generalizar en términos de la especie humana, de la historia de la Humanidad. Sin embargo, el empleo del concepto puede resultar mucho más puntual y excluyente cuando se requiera. Posterior a la Revolución Francesa, se crea la Declaración de los Derechos del Hombre y el Ciudadano, documento que excluía a las mujeres como ciudadanas, por lo que Olimpia de Gouges, propuso frente este documento la "Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana" (1791). En ella se plantea que los "derechos naturales de la mujer están limitados por la tiranía del hombre, situación que debe ser reformada según las leyes de la naturaleza y la razón".

Por otra parte, la idea de “características masculinas por excelencia” resulta en confusiones o en sentencias tendenciosas. El mismo diccionario de la Real Academia define el concepto “varón” como:

“m. Hombre de respeto, autoridad u otras cualidades.”

Siguiendo la lógica dialéctica implicaría que: Hombre = Varón. Varón=Hombre de respeto y autoridad. Luego entonces todos los hombres son de respeto y autoridad.

Este acercamiento desde el lenguaje es un ejemplo de lo que implica la Masculinidad. Entender cómo se construyen y reafirman los hombres es un ejercicio que requiere observar muy diversos aspectos sociales que contribuyen a tal.

En *La Dominación Masculina* (1998), Bourdieu aborda las situaciones desiguales que viven hombres y mujeres (particularmente en Europa), y proporciona dos elementos importantes para este estudio. Por un lado reflexiona sobre la complejidad del análisis de la dominación masculina desde los hombres. Es decir, contempla la dificultad de hacer un análisis crítico de la situación desigual si quienes hacen esta crítica son hombres, pues todos los conceptos con los que contamos, son resultado de la propia dominación masculina, por lo que nuestros referentes se ven sesgados desde el principio. Por tanto, los hombres que ejercen privilegios, difícilmente son capaces de posicionarse desde otro ángulo de análisis que no sea el de los privilegios de género. Por otro lado, aborda la idea de que los hombres también son víctimas de un sistema machista que genera violencia. Los hombres, dice, son víctimas relativas de este sistema, pues para pertenecer al gremio masculino hay que hacer sacrificios o esfuerzos que atentan contra la propia salud física, mental o pueden llegar incluso al sacrificio mayor, es decir ofrendar la vida. Este análisis contribuyó en el desarrollo de las Masculinidades como un tema de investigación y análisis en la primera década del siglo XXI.

En este sentido, establecer qué es la Masculinidad Hegemónica, es hablar sobre características dominantes, tomadas como el referente principal de lo que *deben ser* los hombres en cierto contexto socio histórico. Desde la Teoría de Género, la masculinidad hegemónica es el modelo de *hombría* prevaleciente en un momento histórico y un lugar

concreto, mismo que define lo que socialmente es aceptable y tal como lo sostiene Bonino (2000), cuando señala que:

El modelo de masculinidad hegemónica implica carecer de todas aquellas características que la cultura atribuye a las mujeres, se construye sobre el poder y la potencia y se mide por el éxito, la competitividad, el estatus, la capacidad de ser proveedor, la propiedad de la razón y la admiración que se logra de los demás. La masculinidad se traduce en autoconfianza, resistencia y autosuficiencia, fuerza y riesgo como formas prioritarias de resolución de conflictos.

María Cristina Palacio y Ana Judith Valencia Hoyo (2001), resumen a la masculinidad en cuatro ejes básicos que delimitan claramente los valores que los hombres deben creer si pretenden pertenecer al gremio masculino: Ser hombre es no ser mujer; ser hombre es tener poder y no debilidad; ser hombre es ser valiente y guerrero y no tener miedo; ser hombre es tener autonomía y dirección económica y no ser dependiente.

Ahora bien, la construcción de la Masculinidad Hegemónica, en tanto que predominante, se puede entender sobre cuatro vertientes generales que definen el comportamiento de muchos hombres. Estos rubros engloban las características de acción de forma aspiracional o, en su caso, prácticas ya ejercidas por los hombres como parte de su masculinidad. Moore y Gillette (1993), clasifican las identidades masculinas hegemónicas en: Guerrero, Mago, Amante y Rey. Esta clasificación responde al contexto de cada varón, puesto que no todos pueden ejercer el poder masculino desde el mismo escenario. Así, habrá hombres cuya fuerza física sea superior a la de otro (guerrero), pero también habrá personas cuyas características físicas les impidan mostrar dominio, por lo que tendrán que encontrar el mecanismo para mantener su estatus de “hombre”, ya sea a través de su poder sexual (amante), su capacidad económica (Rey), o su habilidad para demostrar conocimiento sobre algún tema (mago). Gracias a estos medios de ejercicio de la masculinidad, los adolescentes reafirman su posición de hombres para la vida adulta.

Uno de los aspectos más importantes de la construcción de la masculinidad hegemónica se refiere a la supuesta superioridad de lo masculino sobre lo femenino. En la cultura actual (patriarcal), las prácticas sociales han ido legitimando y reproduciendo la idea de que lo masculino (a nivel simbólico), tiene un mejor lugar, es más importante que lo femenino. Por tanto, las prácticas comunes entre varones se convierten en el emblema a seguir, en aspiración no sólo para hombres sino para algunas mujeres, y alcanzar estos espacios se convierte en logros para ellas, mientras que, por el contrario, si los varones realizan actividades socialmente asumidas como “para mujeres”, se deteriora su posición en el grupo, se les coloca en un lugar inferior, un lugar considerado de mujeres. Como menciona Eleonor Faur (2004):

Esa construcción se desarrolla a lo largo de toda la vida, con la intervención de distintas instituciones (la familia, la escuela, el Estado, la religión, los medios de comunicación, etc.) que moldean modos de habitar el cuerpo, de sentir, de pensar y de actuar el género. Pero a la vez, establecen posiciones institucionales signadas por la pertenencia de género. Esto equivale a decir que existe un lugar privilegiado, una posición jerarquizada para ciertas configuraciones masculinas dentro del sistema de relaciones sociales.

Esta normalización, en tanto que fundamentada en simbolismos, representa para Bourdieu, el mejor ejemplo de cómo la violencia puede encontrar su camino en lo simbólico, atribuyéndole a acciones concretas significados más amplios, convirtiendo esta violencia incluso en algo invisible, gracias a la capacidad de “transformación de la historia en naturaleza y la arbitrariedad cultural en natural” (Bourdieu, 2000:12).

La posición de los hombres hegemónicos ha sido ampliamente cuestionada por el feminismo como corriente ideológica, sin embargo, en últimas décadas se ha escrito teoría respecto al ejercicio de la masculinidad hegemónica y se han podido establecer enfoques que propicien mayor igualdad entre mujeres y hombres, las llamadas Masculinidades Alternativas.

Evidenciar la negatividad de la masculinidad hegemónica contra las mujeres no resulta suficiente, pues para otros hombres o para sí mismos, éste ejercicio de hombría puede resultar violento, negligente e incluso mortal.

Según cifras del INEGI, las principales causas de muerte entre varones durante 2013 incluyen un 6% de muertes por agresiones físicas y un 8.1% de accidentes automovilísticos, así como un 7.3% por enfermedades del hígado (relacionadas con la ingesta de alcohol).

Así mismo la esperanza de vida promedio entre 2013 y 2030 es de 72 años en varones, mientras que es 77 en mujeres. Es decir, el ejercicio de la masculinidad hegemónica tiene consecuencias en la salud de los hombres que la ejercen.

## **CAPÍTULO 2. VIDEOJUEGOS**

El avance en la tecnología que se ha desplegado sobre todo durante los últimos cincuenta años, ha sido impresionante. Es consecuencia de la aplicación de los conocimientos científicos en la búsqueda de facilitar las actividades humanas, mediante la invención de instrumentos, productos, y metodologías de interacción que permitan mejores formas de vida.

Su impacto se refleja de muchas formas: televisión por cable, telefonía celular, internet, redes sociales, entre otros. Se ha modificado la manera de desarrollar nuestras actividades, laborales o de comunicación, particularmente en los países o en regiones que pueden tener acceso a los beneficios derivados de los progresos tecnológicos.

Así, lo que hasta hace pocos años era difícil de imaginar, ahora se ha integrado a nuestra cotidianidad: tenemos acceso a nuevas formas de vida y de interacción social, nuestras relaciones y nuestros comportamientos se han transformado a partir del aprovechamiento de herramientas como las que proporcionan las redes sociales, o de herramientas como los diálogos a distancia que permite internet, mediante grupos de estudio, de intercambio académico, de creación y desarrollo de blogs, de nuevas formas de consulta de información, o de respaldo de la misma mediante las llamadas nubes. Todo esto desde luego, ha sido de gran utilidad.

En este contexto, las nuevas tecnologías también se han ocupado del entretenimiento de las personas, mediante la creación de los videojuegos, en tanto que dispositivos informáticos que, mediante la utilización de una pantalla, reproducen reglas de un juego, programadas para lograr un objetivo, y que sobre todo la última década, han tenido un crecimiento extraordinario.

Los videojuegos por otra parte, son formas de expresión, la del creador y la del ejecutante. Ambos intervienen aunque en distintos momentos: el primero establece,

además de las reglas del juego, las características específicas de los personajes que intervienen en él. El segundo identifica las reglas, las obedece, conduciendo al protagonista por los escenarios diseñados y en ese proceso puede identificarse con los personajes.

Ortega (citado en Gómez, 2005) define a los videojuegos como: “narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o *arcade* y representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”.

Gracias a la relación que se genera entre consumidores y videojuegos, existen algunos juegos que extienden su vida durante varias entregas. Alargando su historia, incorporando personajes y, en ocasiones, saliendo del universo del videojuego para abarcar libros, juguetes, series de televisión o películas. Así surgen las sagas que se convierten en íconos del mundo del entretenimiento digital.

Los videojuegos de este tipo, pueden pasar de ser un simple juguete de adultos que entretiene unas horas y se olvida después. Contrario a lo que pudiera pensarse, muchos de éstos títulos generan adeptos en muy diversos estratos sociales (que tengan accesos a los mismos), en diversos países, idiomas e incluso creencias, derivando no sólo en fans del juego en sí, sino construyendo, a veces, teorías religiosas, filosóficas o artísticas, que en sí mismas ya serían dignas de análisis.

## **2.1 Antecedentes**

Los videojuegos han sido entendidos como un medio de entretenimiento de fácil acceso para las infancias y la adolescencia desde la década de los 70. Los sistemas *arcade* obtuvieron popularidad en espacios públicos como tiendas de servicios, cafeterías o restaurantes, el videojuego se encaminaba a ser un medio de entretenimiento importante,

pero a finales de 1978, apareció la primera consola popular para uso doméstico: La consola Atari 2600.

Durante la década de los 80, mientras los videojuegos se abrían paso por el mercado y el consumo popular, y locales establecidos ofrecían videojuegos en sistemas *arcade* (lo que en México se conoce como “maquinitas”), surgió en Japón la empresa *Nintendo* (1983), que decidió apostar por las consolas domésticas, trayendo consigo el *NES (Nintendo Entertainment System)* a uno de los personajes más icónicos de la historia de los videojuegos: Mario (*Mario Bros.*). Este éxito comenzó con la era de los videojuegos como medios de entretenimiento casero.

Vendrían después la “generación 16 bit” también dominada por *Nintendo* con su *SNES (Super Nintendo Entertainment System)*, aunque existieron diversas empresas que apostaron por creación de consolas como *Sega, Mega Drive, NeoGeo* entre otras. Todas ellas se convertirían después de sus fracasos de ventas, en empresas de desarrollo de videojuegos, pero dejarían las consolas en manos de *Nintendo Sony y Microsoft*. Es en este periodo que aparece otro título emblemático: *Street Fighter II*, conocido por revolucionar el concepto de los videojuegos y popularizar el género de lucha en éstos, además de ser el primero en incluir a una mujer como personaje a utilizar (Chun Li).

A finales de los años noventa, vino la llamada tercera generación de consolas, o *64 bit generation*. Aquí es cuando *Nintendo* empieza a tener una competencia real, gracias a que rechazó la oferta de *Sony* de fabricar el *SNES PlayStation*, que pretendía utilizar la consola de *Nintendo* e incluir un periférico lector de CD para los juegos. Ante esta decisión *Sony* decidiría lanzar su propia consola (*Sony PlayStation*), empezando con esto una competencia por el mercado de videojugadores.

*Microsoft* lanza en el año 2000 su *Xbox*, entrando al mercado con gran aceptación y posicionándose muy pronto como líder de ventas en las consolas domésticas. Con las

tres marcas de videojuegos en el mercado, la oferta de videojuegos se multiplicó, ya que había licencias exclusivas y títulos que podían encontrarse sólo en ciertas consolas. Esto permitió una amplitud de la oferta, derivando en una clasificación mucho más específica de los géneros del videojuego, como los *Beat'em up* (Juego de pelea de progresión), *First Person Shooters* (Juego de tiros en primera persona), Juegos de Lucha, Juegos de acción en tercera persona, Infiltración, Plataformas, *Arcade*, Deportes, entre otros.

En este sentido, la oferta tan amplia permitió generar toda una cultura de videojuego, en la que se sobrepasa la asignación de tareas simples para cumplir un objetivo específico. La temática, el tratamiento, el desarrollo, la trama, la estética visual, la musicalización, se han convertido en parte del producto, de la manera que los videojuegos actualmente no sólo son medios de distracción, sino que introducen al jugador en todo un universo creado con reglas propias, con lenguajes propios y con personajes diversos.

Después del 2010, ya con la última generación de consolas en puerta, y aunado al boom de Internet como herramienta de opinión, se han realizado diversos estudios, blogs, videos, críticas que empiezan a cuestionar el discurso de los videojuegos como mecanismos de generación de ideologías. La evolución en el discurso de los títulos, necesariamente ha convertido su contenido en algo más profundo que juegos de destreza, incluyendo, en ocasiones, datos históricos, posicionamientos políticos, personajes reales o sucesos recientes que pueden fomentar en sus jugadores tener un particular punto de vista.

Actualmente, los videojuegos presentan mucha integración cultural. En su desarrollo es evidente la postura política de los creadores, su contexto político, posición ante la sociedad, ante la discriminación, su visión racial y su perspectiva de género. Esta integración ha representado un progreso en el desenvolvimiento de los contenidos de

entretenimiento, a la par de generar nuevas formas de interacción social que no siempre son favorables.

*Red Dead Redemption 2*, de *Rockstar Games*, lanzado en 2018, es un título del género mundo abierto, que cuenta las aventuras de un vaquero estadounidense de finales del siglo XIX en el que el jugador tiene una enorme cantidad de misiones para desarrollar la historia y donde puede recorrer todo el escenario a pie o caballo, además de que, si lo desea, puede asesinar a cuanto personaje se cruce en su camino.

Dentro de este título el videojugador se encuentra con una sufragista (representando la lucha histórica de las mujeres en aquellos años en su lucha por el derecho al voto), que, en una plaza grita consignas y demandas en pos de ejercer su derecho a votar y ser votadas. El jugador tiene la posibilidad de hablar un poco con ella, ignorarla o agredirla. Emanuel Mailberg, periodista de Vice, escribe sobre el caso de Shikarro, un *youtuber* que no sólo la asesinó, sino que subió varios videos con formas diversas de matar a la sufragista, que iban desde amarrarla a un caballo y arrastrarla por el mapa, dársela de comer a un cocodrilo, o dejarla atada en las vías del tren. Sus videos se viralizaron de inmediato y se llenaron con comentarios de apoyo a sus acciones por parte de otros *gamers* con frases tales como “así deberían tratar a todas las feministas”. La polémica radicó en que la saña con que los usuarios desquitaban su furia contra este personaje que representa un movimiento feminista abiertamente, fue mucho más que con cualquier otro personaje del juego, sin importar las posturas políticas de éstos.

Otro caso a mencionar se dio en *Fallout 76*, también lanzado en 2018, título heredero de una saga ampliamente conocida por su dramatismo narrativo, dilemas morales, además de ofrecer una experiencia completamente para un jugador, pero que para esta ocasión cerró el espacio a la historia prefabricada y abrió la puerta a un

videojuego diseñado enteramente para ser multijugador, brindando un título, también del género mundo abierto, tan amplio como nunca antes visto en sus antecesores.

Aquí la dinámica se fortalece gracias a la interacción en tiempo real con otros jugadores. La intención de la experiencia del juego se basa en tal relación que las personas puedan tener. Y en este sentido, el caso de *NathanTheHicc* se vuelve interesante: a través de Twitter, el usuario AJ compartió un video de su experiencia dentro del juego, donde estando él y sus amigos explorando el escenario, fueron abordados por otro grupo de personajes que les molestaron, los persiguieron, los asesinaban continuamente (recordemos que en estos videojuegos hay vidas infinitas), todo bajo la consignas homofóbicas como “hemos venido a matar a todos los gais. Esta evento se viralizó rápidamente y permitió al jugador abusado denunciar a sus atacantes con la empresa *Bethesda*, encargada de desarrollar *Fallout*, quien decidió castigar a los agresores expulsándoles de los servidores e impidiéndoles jugar el título en línea permanentemente. Ejemplos como estos reflejan la complejidad del mundo de los videojuegos. Su desarrollo va más allá de título en sí y refleja las posturas ideológicas, políticas de género y raciales de sus creadores pero también permite que los usuarios expresen la suya en mayor o menor medida. La tecnología ha permitido que el desarrollo de los contenidos de entretenimiento llegue mucho más lejos de lo que hubieran pensado los primeros diseñadores y programadores de videojuegos.

*Gears of war* (GoW), es uno de los videojuegos más premiados en la historia. Además de “Juego del año”, recibió premios por mejor tecnología, arte visual y mejor historia en 2006 por la *Game Developers Choice Awards*. Además de obtener puntuaciones perfectas en algunos de los más importantes sitios web de rating como *GameSpy* o *GamesRadar*. Además de esto, el título en sí mismo contribuyo

exponencialmente a las ganancias de la empresa Microsoft, incremento de ventas para la consola XBOX 360 por usuarios que querían disfrutar de este título.

La novedad del *gameplay* fue calificada como fluida, cómoda y revolucionaria por el modo multijugador de 4 contra 4, que hasta entonces permitía conexiones de 50 personas contra 50 y volvía un caos cualquier partida online. Además de esto, la historia, aunque sencilla, incorporaba personajes que se asentaron muy bien en el imaginario *gamer* a pesar de ser un cúmulo de estereotipos y clichés.

La saga cuenta con 4 títulos para la consola XBOX 360 (GoW 1, 2, 3 y Judgement) y uno más para la consola XBOX ONE, siendo exclusivo de Microsoft. Además de contar con 7 comics publicados y 4 novelas gráficas que cuentan los sucesos que acontecieron previos o paralelos a los juegos. Éste protagonizado por un grupo de soldados representantes de la masculinidad hegemónica descrita por Moore y Gillette. Es decir, hombres heterosexuales, de mediana edad, violentos, expuestos, insensibles, que nunca muestran miedo, remordimiento, intención de negociación o diplomacia. Sus motivaciones son individuales (venganza, probar su valía ante sus superiores o conseguir dinero), y los únicos rasgos de empatía que se manifiestan responden a la hermandad “entre hombres”.

La historia comienza cuando Marcus Fenix es liberado de una prisión en la que lleva encerrado 14 años por “incumplimiento de su deber militar”, tras abandonar su puesto durante un conflicto para salvar a su padre de morir. Su mejor amigo, Dominic Santiago, lo libera, pues se necesitan más soldados para la Coalición de Gobiernos Ordenados (CGO), ya que otra guerra ha comenzado. Esta vez, el enemigo es la raza llamada locust, unas criaturas humanoides con aspecto de monstruos de pesadilla, con armas de fuego y tácticas de guerra muy bien diseñadas. Los seres humanos deberán enfrentarse a éstos por la supervivencia de la especie y el control del planeta.

Para objetivos de este trabajo, el análisis se centrará en las características de sus protagonistas: Marcus Fenix y Dominic Santiago (*Gears of war 1, 2 y 3*), comparando su diseño y comportamiento con las características propias de la masculinidad hegemónica, intentando dar luz a los elementos que converjan y brindando un elemento de análisis para comprender la reafirmación de este tipo de masculinidad desde un discurso narrativo de entretenimiento como lo son los videojuegos, y cómo los usuarios pueden adoptar estos discursos e incorporarlos a su propio ejercicio de masculinidad que, si bien es individual, es representado por diversas posturas similares para fenómenos concretos y parecidos.

## **2.2. Estereotipos varones en los videojuegos**

Si bien existen numerosas franquicias y títulos que involucran la presencia de mujeres o personajes femeninos como protagonistas, lo cierto es que la mayoría de los títulos icónicos de los videojuegos están representados por varones, y en cuanto a los personajes femeninos, la mayor parte de las veces se les representa como un objeto sexual para satisfacción del videojugador (pensado siempre como *gamer* hombre).

Personajes icónicos como Mario Bros. Link (*The Legend of Zelda*), Solid Snake (*Metal Gear*), Fox McCloud (*Star Fox*), Donkey Kong, Sonic, o hasta el mismo Pac Man son representaciones de la masculinidad, incluso si éstos son animales u objetos. Se evidencia esta masculinidad al contrastar con personajes femeninos de las mismas sagas, como Mrs. Pac Man, un personaje casi idéntico al masculino pero ataviado con lápiz labial, un moño en la cabeza y un lunar pintado. Es decir, se feminiza al personaje o se muestra de forma evidente alguna característica asociada con la feminidad para que el jugador no tenga la menor duda de que ese personaje representa lo femenino. Otro ejemplo puede ser la cabellera rizada, dorada y el vestido rosa de Dixie Kong, personaje femenino de Donkey Kong Country 3.

En otras palabras: La mayoría de personajes de los videojuegos son varones aunque nunca se dirijan a ellos como tales, su ropa y características lo dan por sentado, y cuando se quiere representar un personaje femenino, es necesario exagerar sus rasgos, vestimenta o accesorios para denotar dicha feminidad.

Uno de los elementos a considerar en esta investigación es la susceptibilidad de la comunidad *gamer* ante los cuestionamientos de género. En muchos casos, los videojugadores se sienten aludidos cuando alguna investigación procura demostrar el comportamiento violento y/o machista de los títulos y se enfrascan en defender a capa y espada al gremio *gamer*, como es el caso de *Género y Análisis de Videojuegos* (2009), de Iván Pérez Miranda, de la Universidad de Salamanca, quien en este texto busca confrontar otro estudio titulado *¿A qué juegan nuestros hijos?: Botellón, rol, videojuegos y otros peligros de la infancia y adolescencia* (2004), de Isabel y Javier Sansebastián en el que se analizan 10 videojuegos: *Mario Bros*, *Pokémon*, *Final Fantasy*, *The Sims*, *The Legend of Zelda*, *Grand Theft Auto*, *Tomb Raider*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Resident Evil*, y se concluye que todos ellos ejercen violencia contra las mujeres, ya sea por la falta de personajes femeninos en los títulos, por cómo se representan, por su comportamiento pasivo o por la cosificación de la que son objeto. Pérez Miranda cuestiona este estudio aludiendo que hay muchos errores en la recopilación de datos, en las biografías de varios personajes o en la interpretación de las acciones de éstos.

Resulta interesante que se elabore un estudio de este tipo, pues la intención, muy alejada de querer contribuir con el análisis de roles de género tradicionales, busca el modo de minimizar el estudio de Sansebastián, ya que refleja una situación con la que esta investigación se enfrentará: La incomodidad de la comunidad de videojugadores al tocar los temas de violencia de género.

Entendemos a los videojuegos como dispositivos electrónicos en los que los usuarios interactúan con una realidad simulada, virtual y previamente programada que, como su nombre lo indica, poseen casi siempre una naturaleza preminentemente lúdica, sin embargo, es notorio que existen cargas ideológicas en la creación videojuegos y personajes.

Alberto Venegas Ramos (2016), plantea que los nuevos discursos en los videojuegos se ven afectados paulatinamente por los enfoques de Nuevas Masculinidades, afirmando que si bien los personajes siguen siendo violentos y arriesgados, sus motivaciones son diferentes.

Con los ejemplos como *The Wichter III*, *The Walking Dead* y *The Last of Us*, Venegas Ramos afirma que los protagonistas han olvidado el ideal de rescatar a la princesa en peligro, o salvar al mundo del ataque alienígena, dándole paso a motivaciones como proteger a su familia (hijos e hijas, particularmente), o simplemente sobrevivir en un ambiente hostil. A esto se suma el desarrollo de estos personajes durante el juego, mostrando sus miedos, sus debilidades y sus quiebres:

Es evidente que se ha dado un cambio en la forma de presentarlos acorde a la crisis de masculinidad nacida en nuestra contemporaneidad, donde el papel tradicional del hombre se ha venido resquebrajando gracias a la irrupción de movimientos como el feminista y las propias características de nuestro tiempo. (Venegas, 2016)

Ahora bien, cuando se plantea la carga ideológica y el dominio masculino en el mundo *gamer*, es posible medir el impacto que han tenido los videojuegos como medios de entretenimiento principalmente en las últimas décadas: Un estudio realizado por la firma *The Competitive Intelligence Unit* (CIU) a finales de 2015 reveló que la cantidad de videojugadores en México asciende a 64,8 millones de personas; asimismo sólo en el año 2016, el consumo de videojuegos en las distintas plataformas alcanzó una derrama

económica de 22,852 millones de pesos únicamente en nuestro país, lo cual representa un incremento del 13.3% respecto al año anterior. Si bien la utilización de dispositivos móviles ha multiplicado el consumo de juegos de video, y en términos de cantidad de horas jugadas por usuario son los que figuran con un porcentaje mayor, también es cierto que las consolas fijas (*XBOX 360* y *XBOX ONE*, *PlayStation 3* y *4*, *Nintendo Wii-U* y *Switch*) son las que representan el ingreso económico más cuantioso para las empresas mencionadas. Estos datos nos hablan del grado de penetración e influencia que la industria de los videojuegos tiene en México, así como de su tendencia a la alza.

Esto significa que la tendencia de la comunidad *gamer* se incrementa, por lo que este medio de entretenimiento cada vez abarca más público, de modo tal que la exigencia de calidad en los productos, la originalidad en el *gameplay* o lo dramático de las historias, se vuelve indispensable dentro del mercado. En ese sentido, el diseño de los personajes es muy importante para cada título, pues un buen *gameplay* con personajes mal diseñados, no supondría un éxito de ventas ni de consumo.

### **2.3 Análisis de *Gears of War***

El desarrollo tecnológico y la potencia gráfica de los actuales sistemas de videojuegos han derivado en una mayor complejidad de los componentes narrativos que conforman la historia en los videojuegos. En este sentido habríamos de afirmar que el desarrollo de personajes en los juegos de video, tanto protagónicos como secundarios, es análogo al que podría darse en otros medios creativos como la literatura o el cine.

George Boussard (citado en Garfias, 2010), presidente y creador de videojuegos para 3D REALMS menciona las características claves para diseñar un personaje: “Rasgos de personalidad, apariencia, motivaciones, muletillas y nombre”.

Es decir, la creación de personajes para videojuegos guarda un alto grado de complejidad, dado que son personajes multidimensionales con motivaciones y personalidad propias, y nombres, muletillas y apariencia que generen en los usuarios cierto grado de reconocimiento y, eventualmente, identificación con el personaje, proceso que se facilita dada la naturaleza interactiva del dispositivo.

Para develar de mejor manera el comportamiento de los personajes de GoW y su complejidad, es necesario contextualizar el juego, su trama y algunos elementos dentro del juego que permiten comprender mejor el contexto y el desarrollo de cada personaje así como analizar elementos ajenos a los personajes que son importantes para el mensaje iconológico que representa en su totalidad.

Dentro del universo del juego, la trama comienza en el planeta Sera, donde la humanidad construyó una nueva sociedad y prosperaba ampliamente hasta el “Día de la Emergencia”, cuando aparecieron los enemigos, las criaturas llamadas locust, quienes hasta entonces vivían en la Hondonada, una serie de túneles que se conectan subterráneamente con casi cualquier lugar. Los protagonistas Marcus Fenix y su amigo Dominic Santiago conocen a otros dos personajes: Damon Baird y Augustus Cole, para formar el escuadrón Delta, que fungirá como equipo durante toda la saga.

Durante las tres entregas de *Gears of war* la premisa es muy similar: avanzar en terrenos hostiles liberando espacio para encontrar elementos que les permitan fabricar un arma masiva para el exterminio de los locust. En el primer título, la misión es lanzar una bomba (llamada Bomba de masa ligera), dentro de la Hondonada. Se logra pero no exterminan a las criaturas. En la segunda entrega, se planea inundar todos los túneles destruyendo una de la ciudades habitada por humanos que aún se mantiene en pie, permitiendo ahogar a los enemigos y quizá hasta acabar con la reina. Este plan se logra, aunque no propicia la victoria, sino la liberación de los lambent, una especie de locust

mutados, más salvajes, violentos y primitivos, lo que implica que ahora sean tres bandos. En el tercer título, la reina aparece finalmente y el plan es lanzar un choque de ondas, desde una isla para que cubra todo el planeta y así eliminar al mismo tiempo a locust y lambent. El enfrentamiento final con la Reina culmina con la victoria humana y un epílogo que no deja lugar (aparentemente), a una secuela de estos personajes.

Si bien el juego se desarrolla en un planeta llamado Sera, lo cierto es que la significación primaria ayuda al videojugador a entender que el entorno es muy similar a la Tierra. Árboles, plantas, mares, edificios, calles, ciudades, caminos, bosques, montañas, envuelven el entorno para que el espacio resulte familiar, permitiendo involucrar el sentimiento de lo propio, asumir el discurso en un entorno conocido. Todos los objetos, armaduras, armas, tecnologías, transportes, y cualquier elemento inanimado en la saga es una representación futurista de elementos que conocemos hoy en día

{La significación primaria}, se aprehende identificando formas puras como representaciones de objetos naturales, seres humanos, plantas, animales, casas, útiles, etc.; identificando sus relaciones mutuas como acontecimientos y captando, al fin, ciertas cualidades expresivas. (Panofsky. 1979:47).

La historia de esta saga corresponde a una ideología esgrimida por Estados Unidos de Norteamérica, referente a la guerra y la libertad. Es de recordar que luego del ataque a las Torres Gemelas en 2001, la política bélica norteamericana se centró en la “lucha contra el terrorismo”, en la que su discurso se basó en la importancia de prevenir las amenazas externas y llevar la democracia a todos los lugares donde no se ejerciera como política de Estado.

Este discurso se ha volcado históricamente en las historias de ficción, asumiendo la ambivalencia de “el bueno contra el malo” donde Norteamérica tiene el papel protagónico y sus medios siempre justifican el fin.

{La iconología intrínseca}, se aprende investigando aquellos principios subyacentes que ponen de relieve la mentalidad básica de una nación, de una

época, de una clase social, de una creencia religiosa o filosófica, matizada por una personalidad y condensada por una obra (Panofsky. 1979:49).

En este sentido, es común encontrar muy diversas obras que reflejan o fomentan el pensamiento socio político del contexto de sus desarrolladores. Desde películas sobre los benevolentes soldados estadounidenses que participaron heroicamente en la Segunda Guerra Mundial, hasta las historias de dominación alienígena en las que el pueblo americano ha de rescatar al mundo entero para preservar su libertad, sin cuestionarse los métodos, la moral, o las motivaciones de cada bando. A estos productos les viene muy bien la dicotomía de la bondad contra la maldad pues de ese modo no es necesario entrar en dilemas morales o complicar las decisiones. Y es este discurso el que se rescata en muchas entregas exitosas de videojuegos bélicos como son las sagas de *Halo*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Tom Clancy's The Division*, *Doom*, *Medal of Honor*, *Army of Two*, *Bulletstorm* o *Destiny*, por mencionar algunos. En el caso de *Gears of war*, esta dicotomía se facilita en tanto que los enemigos no sólo son las amenazas para la supuesta libertad de los personajes dentro del juego no sólo por su postura política, sino que su aspecto físico resulta grotesco, monstruoso y atemorizante.

En este sentido, y colateral a los personajes, existe en el Universo GoW un elemento que también es icónico de la saga y representa no solamente la ideología bélica del juego, sino la violencia y brutalidad como sello personal, el arma de fuego distintiva de esta saga: la *Lancer*.

Este artefacto es una ametralladora automática cuya peculiaridad es tener incorporada una motosierra que hace las veces de una bayoneta, simulando las armas del Siglo XVII, y con el objetivo no sólo de disparar, sino tener la posibilidad de cercenar a los contrincantes. La importancia de esta arma radica en que, según palabras de Josué Ortega, escritor de *Gears of war 2*: “Es un plan a diez años, la *Lancer* es el nuevo sable láser” refiriéndose a la intención de convertirla en un objeto de identificación con la saga

y de culto en la cultura pop. Este hecho implica la aceptación e incorporación de un artefacto sumamente violento como símbolo de un juego que en sí mismo representa mucho de la masculinidad hegemónica y el comportamiento violento.

El manejo del color en los símbolos asociados con la franquicia resulta importante. El empleo de los tonos azules para el bando humano y el rojo brillante para el bando *locust*. El logotipo de la CGO, las armaduras, focos, señalamientos y algunos elementos de las armas son iluminados con azules de diversos tonos, mientras que la ropa, armas, escudo y aditamentos de los enemigos es marcado en tonos rojos. La asociación más básica de la iconografía ayuda a mantener la idea de que el rojo es el equipo negativo, que representa la maldad. Un ejemplo sencillo y claro de esta dicotomía del color es visible en la saga *Star Wars*, donde los caballeros *Jedi*, representantes del lado luminoso de la Fuerza (el bando bueno), poseen sables láser de color azul cielo mientras que los *Sith* (caballeros oscuros que representan el poder y la maldad), utilizan sables luminosos de color rojo.

Además de esto, el color juega un papel importante en la ideología que se representa para los personajes así como en los videojugadores, gracias al hecho de este título permite personalización en modo online. Los usuarios pueden elegir los *skins* (colores de armadura, de arma, o prendas específicas de cada personaje), que portarán en la partida. Siendo, esta personalización, un refuerzo a los estereotipos ya plasmados en las características de cada uno.

Como ejemplo se pueden mencionar lentes oscuros, gorras de colores brillantes y cadenas de oro para el personaje Cole (de piel es negra), dándole un estilo *Hip-Hop*, incluso cayendo en el estereotipo del *gángster* negro. Esto apoyándose en el mito del salvaje domesticado, planteando que:

Las personas sin educación y los niños tienen una gran predilección por los colores llamativos; que los animales se excitan a rabiar con determinados

colores; que las personas refinadas los colores llamativos en sus ropas y los objetos que están a su alrededor y parecen dispuestos a borrarlos de su presencia” (Goethe, 1970:55, citado por Mirzoeff. 1999:89).

También es visible la personalización de Dominic Santiago (latino), con ropa estilo comando, simulando un soldado guerrillero, así como un overol con playera blanca y un paliacate en la cabeza, emulando un granjero. Una sutileza del estereotipo del *beaner* (frijolero), con el que Estados Unidos representa a los latinos centro y sudamericanos.

A pesar de que los personajes principales son todos varones y físicamente muy corpulentos, cada uno representa un estereotipo marcado, fácilmente identificable a lo largo de la historia, respondiendo al mito poético de lo que significa ser un “verdadero hombre”. Es decir, hombres valientes, violentos, aguerridos, sin temor al enemigo y con escasa o nula sensibilidad, desafiantes de la autoridad pero con la convicción de la victoria como necesidad personal. Aún con diferentes características raciales y niveles socioeconómicos diversos, son dignos representantes de la llamada masculinidad hegemónica. De manera caricaturizada, se presentan hombres con cuerpos de físico culturistas para identificar a los soldados de un ejército mundial con valores norteamericanos:

La imagen, a su vez, es susceptible de muchos modos de lectura: un esquema se presta a la significación mucho más que un dibujo, una imitación más que un original, una caricatura más que un retrato. Pero, justamente, ya no se trata de una forma teórica de representación: se trata de esta imagen, ofrecida para esta significación (Barthes. 1980:108).

Aunado a esto, es evidente la falta de mujeres en el discurso de la guerra *Gears*, ya que su aparición en los primeros dos títulos es nula como protagonista y menos como personajes utilizables. La teniente Anya Stroud aparece ocasionalmente pero sin ser parte de la trama principal, además de ejercer un papel muy similar a lo que sería una secretaria en una oficina. No es hasta el tercer título que aparecen algunas al frente de la lucha,

donde un total de tres mujeres se presentan como combatientes, con un comportamiento masculinizado.

Any, por ejemplo, pasa de su papel de secretaria militar a un comportamiento sarcástico, violento, férreo y desafiante, dada la necesidad de que su discurso cuadre con el de los personajes varones que le rodean. Aparece también Sam, un personaje nuevo que servirá para hacer pareja con otro de los hombres de la saga, y cuyo comportamiento, igualmente masculinizado, se compagina con su coquetería y descaro para con el personaje de Damon Baird. Curiosamente, el juego se las arregla para mostrarlas fuertes al mismo tiempo que guapas, seductoras y coquetas. Ellas, contrario a los varones, no tienen cuerpos deformemente fornidos, sino que son delgadas, estilizadas y su atuendo siempre deja visible la forma de sus cuerpos.

El análisis de la saga desde una perspectiva visual nos permite entender la importancia de los mensajes, valores, prejuicios e ideologías que reproduce. Por un lado, los personajes son representados no sólo con las características propias de la masculinidad hegemónica, sino que el simbolismo es exacerbado, es decir: a pesar de que todos los soldados de la CGO llevan armadura completa incluyendo casco (por seguridad), los protagonistas no llevan armadura completa. Ninguno utiliza casco, sumando el hecho de que Dominic y Cole tampoco utilizan los brazos ni hombreras de la armadura. Si bien la intención de estas características físicas pudiera ser la fácil identificación de cada personaje o la intención de que el videojugador contemple el rostro de cada personaje en momentos dramáticos, lo cierto es que existen videojuegos cuyos protagonistas utilizan armaduras completas (de pies a cabeza) sin que esto les haga perder el protagonismo, el dramatismo ni dificulta su identificación (*DARK SOULS*, *BIOCHOCK 2*, *DEAD SPACE*, *VANQUISH*, *METAL GEAR: Rising Revenge*, *METROID*, *HALO*, entre otros).

Aquí la iconología representa un significado más interesante: la protección resulta innecesaria para los protagonistas, porque su virilidad les permite estar en medio de la guerra sin mayor protección. El simbolismo de la masculinidad guerrera (Moore y Gillette), es evidente, tanto en el *gameplay* como de los cinemas *display*. Durante toda la historia es posible notar la falta de miedo a la muerte, aunque personajes de la trama van muriendo constantemente en enfrentamientos (Teniente Minh Young Kim, Anthony Carmine, Tai Kaliso, Benjamin Carmine, Dominic Santiago, etc.). El detalle de no utilizar las armaduras como muestra de masculinidad se puede interpretar como un discurso de la falta de autocuidado y la necesidad de expresar virilidad arriesgando la vida constantemente sin mayor protección corporal. Esto se vuelve evidente en GoW, cuando un cadete, Anthony Carmine, muere por un tiro de francotirador al exponer su cabeza en un momento de descuido.

Con un contexto tan complejo, resulta evidente que el desarrollo y comportamiento de los personajes se ve afectado no sólo por su psicología como personajes, sino que responde a toda una narrativa que obedece a una ideología ejercida desde quienes los desarrollaron, así como de cada usuario que los personifica:

## Marcus Michael Fenix.



Fig. 1. Marcus Michael Fenix. ([www.gearsowar.com](http://www.gearsowar.com))

Es un personaje protagónico. Es un hombre blanco, de mediana edad, 1.80m de estatura, de piel blanca y ojos azules, cabello negro y una cicatriz en el rostro. Resolutivo, sumamente intuitivo e inteligente en relación con los movimientos que deben hacerse para cumplir las misiones. Es un soldado muy experimentado que se gana su lugar como Sargento del pelotón Delta a base de esfuerzo y logros militares. Es violento, de pocas palabras (detalle que él mismo menciona en GoW3), y cuando habla hacia los enemigos lo hace con sarcasmo u ofensas soeces. Porta la armadura de la CGO casi completa, salvo por el casco, en su lugar utiliza un pañuelo cubriendo su cabeza, que no se quitará hasta el final de Gow3. Éste funge como su prenda distintiva. En muy contadas ocasiones sonrío y aún en estas, lo hace en medio de batallas.

Es un Hombre Guerrero, desde el enfoque de Moore y Gillette (1993), ya que nunca muestra miedo o debilidad de ninguna forma, no se asusta ante los enemigos (lo que incluyen criaturas de proporciones inmensas parecidas a gorilas, arañas, pulpos y un gusano gigante que lo devora y él debe sobrevivir matándolo desde adentro). Su personaje siempre reacciona de forma violenta y hostil ante cualquier enemigo o amenaza, además de ser muy hábil en cada enfrentamiento. Fenix cuenta con la posibilidad de realizar ejecuciones con diversas armas, así como ataques finales que desmiembran a sus

enemigos y muchas veces acompañados de frases sádicas o vulgares. Fenix muestra sensibilidad en muy contadas ocasiones, siendo las más representativas la muerte de su padre, quien ante sus ojos se convierte en polvo; y la muerte de su mejor amigo Dominic Santiago, quien se sacrifica por el equipo para que éste pueda salir victorioso de una batalla que tenía casi perdida. Este personaje es insensible prácticamente todo el tiempo, ni siquiera en las sistemáticas apariciones de Anya Stroud muestra afecto, sonrisas o cariño, a pesar de estar enamorado de ella y con quien terminando la saga se casará y tendrán un hijo, el cual protagonizará *Gears of war 4*, título que comienza una saga con personajes distintos y en una nueva consola (XBOX ONE).

Visualmente es un personaje imponente, con un semblante rígido y expresión permanentemente molesta, con su voz grave y profunda. Tanto su voz original en inglés, realizada por el actor de doblaje John DiMaggio, como su versión en español, interpretada por Sebastián Llapur, busca una voz muy gruesa y grave, que sea congruente con la personalidad y diseño de Fenix. Sus extremidades son exageradas, con pies y piernas sumamente gruesos, brazos excesivamente fornidos y cabeza pequeña en comparación. La intención exagerada de los rasgos es la hipermasculinización corporal, tanto él como todos los demás personajes masculinos tienen características similares.

Al momento de su aparición en el primer videojuego, Fenix está preso en una celda con actitud apática. El juego comienza cuando su amigo y coprotagonista Dominic Santiago, lo libera y le brinda armadura, armamento y le explica que la situación es apremiante, la emergencia demanda que todos los presos sean liberados y se incorporen a las filas militares de la CGO por lo que deben abrirse camino a tiros para encontrarse con un escuadrón militar y empezar propiamente la historia. Durante este título, el videojugador va conociendo poco a poco el comportamiento de Fenix, pues el modo de

juego permite escuchar sus diálogos durante el *gameplay*, además de ser muy dinámico en cuanto a cinemáticas y escenas dramatizadas.

Marcus Michael Fenix, líder del pelotón Delta e hijo del conocido científico militar Adam Fenix, es un soldado decidido e ingenioso que no ve sus actos como algo heroico, sino como una simple necesidad. Antes de su condena, Marcus era un soldado condecorado y un gran líder. Ahora, este héroe caído podría ser la última esperanza de la supervivencia de la humanidad (Epic Games, 2006: sp).

Marcus Fenix es un soldado cuya historia no es del todo revelada en los videojuegos, aunque existen alusiones a sus triunfos y experiencias militares del pasado por otros personajes y momentos del juego. Su pasado ha sido contado a partir de las novelas gráficas y cómics paralelos a los videojuegos, escritos entre 2006 y 2013. Entre sus principales logros destacan la Estrella Embry, la más grande condecoración a “los Gears que se han distinguido heroicamente con gallardía, valor y coraje, va más allá del llamado del deber, en el ejercicio de la acción contra un enemigo de la Coalición” (Epic Games, 2006), por su participación heroica en las Guerras del Péndulo, particularmente en la Batalla de los campos de Aspho, donde protegió un puente que era paso clave para el triunfo de sus tropas con despliegue de habilidades de liderazgo, valentía en combate y entrega total al cumplimiento de su deber.

Durante los primeros dos títulos viste una armadura completa, botas, rodilleras, cinturón, peto, hombreras, antebrazos, codos, y guantes, sin utilizar el casco propio de tal armadura militar. En su lugar usa siempre un paliacate en la cabeza, emulando el estereotipo de los motociclistas. Utiliza como estándar una metralleta *Lancer* y tiene disponibles ejecuciones variadas según el escenario y el tipo de arma que utilice. Para los desarrolladores fue importante que, independientemente del dramatismo de éste, fuera posible verlo ejecutando a los enemigos sin perder por eso coherencia en su actuar. El simbolismo que se rescata del análisis es que oscila entre un hombre con altos estándares

de honor militar, y un sádico asesino que no cuestiona los métodos de acabar con sus enemigos.

*Gears of war* permite conocer al personaje y muestra su carácter inmediato. No explica del todo las motivaciones de éste por inmiscuirse en la guerra, ni plantea claramente su historia u origen, lo que lo convierte en primera instancia en un personaje sencillo. Es decir, que no tiene mayor profundidad. Propicia que los videojugadores aprendan las mecánicas del juego sin empatizar mucho con él, además de que permite conocer a los personajes que serán sus compañeros permanentes durante la saga: Dominic Santiago, Augustus Cole y Damon Baird.

Si bien el análisis de su personaje refleja una postura clara de la masculinidad hegemónica, no necesariamente la recepción de los usuarios sea afirmativa en el sentido de su carácter, físico, motivaciones o actitudes dentro de la historia, se convirtieran en ideales o aspiraciones de los varones.

## Dominic Santiago.



Fig. 2. Dominic Santiago ([www.gearsowar.com](http://www.gearsowar.com))

Es un hombre de mediana edad con rasgos y ascendencia latina. Es moreno, de cabello negro, barba, con un semblante más joven que el de Fenix, y una expresión facial mucho más amistosa y sociable. Es muy apasionado, extrovertido, impaciente, aguerrido y bromista. De voz más amable y amistosa. En su versión original en inglés, el actor Carlos Ferro tiene varias palabras en español, mientras que en su versión para Latinoamérica, el actor Ricardo Tejedo, lo hace parecer alguien tranquilo en general pero cuando hay que levantar la voz, lo hace sin titubeos. Es el mejor amigo de Marcus, a quien libera al inicio del juego y se refiere a él como “hermano” en numerosas ocasiones. Su carácter pasional le impide en numerosas ocasiones resolver las situaciones y se convierte más en un acompañante que un tomador de decisiones. Aunque se evidencia constantemente su carácter afable y se le muestra como un hombre “de buen corazón” Un estereotipo del latino con características como la calidez, bondad, proteccionismo y valentía. Además de sus rasgos físicos, este ideal del latino surge en varios momentos durante los 3 títulos. Ejemplos como los contactos que tiene convenientemente para conseguir un automóvil, negociando con “hermanos” latinos que encuentran en el mapa; las charlas constantes con María mientras le habla a una fotografía. El sueño que tiene

con ella mientras está desmayado. La entrega que muestra para salvar al equipo en varias ocasiones, culminando con el sacrificio de su propia vida para que el pelotón Delta pudiera escapar de los *lambent* y cumplir con la misión de erradicar a los *locust*.

La representación de los pactos patriarcales es visible con su relación con Marcus Fenix, pues es la única persona en quien confía y con quien puede mostrar sus sentimientos realmente, su relación se ve reflejada en el eslogan de GoW3 *Brothers to the end* (hermanos hasta el fin).

Es un personaje relativamente positivo, considerando el historial trágico que carga. Desde una infancia que le costó mucho por su pobreza, él afrontó las situaciones con entereza y buen ánimo. Conoció a María desde la adolescencia y pocos años después se relacionaron y tuvieron un embarazo joven. La pareja se casó y poco después Dominic se enlista en el ejército como su hermano mayor, Carlos, quien muere en el campo de batalla. Tiempo después, durante el Día de la Emergencia (momento clave del juego, pues es cuando aparece por primera vez la especie *locust*), murieron los ahora dos hijos de Dominic, lo que lo llevó a él y a María a atravesar un periodo de depresión del que su esposa no podría salir, por lo que tomaba antidepresivos constantemente y pasaba la mayor parte del tiempo en un estado meditabundo y errático. Todo esto devino en la consecuente desaparición de ésta durante un día normal que decidió salir de paseo en los territorios hostiles. Así comenzaría la cruzada de Dominic por localizarla.

El cariño por su esposa es tanto, que es visible en todo momento un tatuaje con el título “María” en un estilo de letra muy característico del estereotipo mexicano-americano, o “pocho”.

Durante GoW2, María es localizada, pero fallece en los brazos de Dominic, derivado de la tortura que sufrió durante su captura, convirtiéndose en uno de los momentos más icónicos de la saga, pues es el mismo Dominic quien le da un tiro en la

cabeza para terminar con su sufrimiento. Pasado esto, éste pierde los estribos y desea vengarse, matar a cada *locust* posible, por lo que es tarea de sus compañeros acompañarle y obligarle a enfocarse de nuevo en su misión.

Si bien es un personaje con mayor profundidad dramática y con un tratamiento más amplio de su personalidad, no deja de ser un estereotipo racial y de masculinidad hegemónica, pues su carácter protector, amistoso y amable compagina con un comportamiento violento, vengativo, soez y vulgar en ocasiones.

Los elementos de análisis sobre masculinidad también reflejan los mitos sobre el amor romántico. Por un lado, Dominic tiene como prioridad encontrar a su esposa María, rescatarla, y por ello se enfrenta a cuanto enemigo encara. Es su deber como héroe, pues independientemente de su honor como miembro del pelotón Delta, es un romántico enamorado que se arriesga sin pensarlo para recuperar al amor de su vida. Por otro lado, Marcus, enamorado de Anya, esboza dos sonrisas hacia ella en casi 3 horas de cinemas *display*, y es todo lo que visiblemente se evidencia de su “amor” por ella. Sin embargo, ésta se presenta como una mujer fuerte, teniente de operaciones (contrario a María), que ha de entrar en combate para ayudar al equipo, por lo que Marcus tiene la obligación de verse aún más temerario y valiente para mantener su estatus como hombre.

Hay que recordar que las imágenes, personajes, escenarios y todo lo que se ve en pantalla es decisión de quienes los crean, por lo que se muestra su perspectiva de las cosas: “No se encuentra nunca {...}, una imagen literal en estado puro. Aun cuando fuera posible configurar una imagen enteramente ‘ingenua’, esta se uniría de inmediato al signo de la ingenuidad y se completaría con un tercer mensaje, simbólico”. (Barthes, 1964:8). En este sentido, cualquier comentario, gesto, indumentaria, acción y diálogo de los personajes tiene un simbolismo atravesado por la visión de los desarrolladores de Epic Games.

Si bien este trabajo se centra en Fenix y Santiago como elementos clave de análisis de personajes y masculinidad, también es importante mencionar otros dos personajes importantes para la saga, pero más aún para comprender el contexto y los estereotipos que se cubren en el videojuego.

### Damon Baird.



Fig. 3 Damom Baird ([www.gearsofwar.com](http://www.gearsofwar.com))

Un hombre rubio, de ojos azules y 1.83m de altura. Sumamente inteligente en lo referente a la tecnología y la mecánica. Siempre es el encargado de reparar o programar cosas según lo amerite la historia. Es sarcástico y su léxico se muestra más elevado que el de los demás del pelotón Delta. Sus voces, tanto la original doblada por Fred Tatasciore, como en español por Carlos Segundo, le brindan ese toque poderoso, disciplinado, culto y enteramente sarcástico que le caracteriza. Aunque no se cuenta mucho sobre su historia en los videojuegos, se presenta como un hombre cauteloso, pero violento cuando se trata de pelear. Su distintivo visual es la permanente presencia de unas gafas de soldar que lleva en la frente, listas para cualquier situación. Con una voz potente, su personaje parece el más sarcástico de los 4, dejando clara su postura como el Hombre Mago que posee el conocimiento necesario para salir de las situaciones problemáticas que no duda en esgrimir su inteligencia recalcando la ignorancia de los demás miembros Delta.

Gracias a su comportamiento cretino e intolerante, Baird se presenta de inicio como un fuerte crítico a las decisiones de Marcus sobre la resolución de la misión, aunque poco a poco se irán convirtiendo en aliados, y posteriormente en amigos cercanos, aunque

su principal aliado es Augustus Cole, con quien protagonizará la entrega *Gears of war: Judgement*.

Él representa el estereotipo del hombre blanco educado e inteligente. Aunque su historia no se cuenta durante los juegos, las novelas gráficas relatan su pasado como hijo de una familia adinerada especialista en ciencia y tecnología. Es un personaje que no es un soldado por gusto propio sino por obligación, motivo por el cual muchas veces su actitud es más tendiente a salir del paso, o auto protegerse, que la de sacrificio por el equipo propia de personajes como Dominic Santiago. En otras palabras, Baird representa lo que Moore y Gillette (1993), denominan como el hombre mago. Es decir, una persona que esgrime el poder enfatizando sus conocimientos sobre ciertos temas, procurando ganarse un lugar en el equipo demostrando su valía masculina no desde la fuerza, sino desde su inteligencia. Este elemento resulta importante para el análisis, pues si bien todos los personajes poseen características de fortaleza física similares, las diferencias de personalidad, de conocimientos y de comportamientos demostrarán estereotipos diferentes, pues no igual la masculinidad desde un hombre blanco adinerado y educado, uno moreno con educación trunca, o un negro deportista.

Este personaje, para el final de GoW3 tiene un ligero acercamiento sentimental con Samantha Byrne, una mujer que aparece hasta ese título y no tiene mayor protagonismo en la historia más allá acompañar al equipo, mientras aprovecha para molestarlo y coquetearle al mismo tiempo.

## Augustus “El Tren” Cole.



Fig. 4. Augustus Cole (www.gearsofwar.com).

Es el más fornido de los 4 personajes. De piel negra, 1.93m de altura y un semblante gracioso, es un soldado que en el pasado fue una estrella de un deporte muy similar al fútbol americano llamado *Thrashball*, de ahí su sobre nombre “el Tren”. Aunque aspecto un poco más tosco, Cole es el más simpático y carismático del grupo, aunque también el más imprudente y torpe, además de estar constantemente recordando sus días como estrella deportiva. Tanto el actor del doblaje original Lester Speight, como su versión en español, interpretada por Emilio Guerrero, representaron una voz fuerte, muy masculina pero al mismo tiempo muy alegre y dicharachera, cuadrando la imagen de un hombre fuerte, primitivo pero divertido.

Durante la saga, se convierte en un personaje importante para sus compañeros y además es el más querido por el público videojugador. Es un estereotipo de hombre negro cuya principal cualidad es la fuerza bruta. La representación de Cole responde al planteamiento de Mirzoeff (1999), entendiendo su personaje como el salvaje civilizado. Es decir, un hombre cuyas prácticas culturales le permiten una interrelación con otras personas, pero en cuya esencia sigue el comportamiento salvaje de las tribus africanas. Un claro ejemplo de este prejuicio se da al conocer un poco de la historia del Tren Cole,

ya que él ha rechazado varias promociones y ascensos militares argumentando que eso limitaría su tiempo en el campo de batalla, y por ende, mermaría la cantidad de locust que podría asesinar. El estereotipo de Cole implica no solamente la masculinidad hegemónica y el ejercicio de la violencia propio de ésta, sino la diferencia cultural que se da entre hombres y la jerarquización que existe entre los hombres blancos y de otras razas, siendo la negra una de las más menospreciadas aún en la inclusión. Es de recordar que la masculinidad hegemónica no vuelve iguales a los hombres, sino que los clasifica. A pesar de la inclusión de varones de diferentes características raciales, los prejuicios y estereotipos se marcan en cada uno, designándoles un lugar dentro de la trama “El dibujo no reproduce todo, sino a menudo, muy pocas cosas, sin dejar por ello de ser un mensaje fuerte” (Barthes, 1964:9).

Los estereotipos con que están diseñados estos personajes dejan ver la falta de profundidad del juego en sí mismo. En diferentes momentos dramáticos del juego, su respuesta no va más allá de maldecir un par de veces o lanzar un grito de guerra. Nunca lloran o se quiebran (a pesar de las pérdidas personales y los momentos dolorosos a que son sometidos), nunca hay una muestra de afecto entre ellos que vaya más allá de una palmada a un compañero, además de la constante feminización del lenguaje a la hora de ofender al enemigo.

La preferencia sexual de los protagonistas en ningún momento se cuestiona, se confirma o se asume una preferencia sexual. Durante los primeros dos títulos, se conoce el parentesco de Dominic y su esposa María, sin embargo, Baird, Cole y Marcus no dan señales de tener una pareja ni haberla tenido, por lo que el discurso de la preferencia sexual queda apartado y no es hasta GoW3 que aparece la idea del romance para dos de estos personajes. Curioso resulta que a pesar de la casi nula presencia de mujeres o

historias que propicien el amor de pareja, en ningún momento los videojugadores se cuestionan la heterosexualidad de los personajes.

Si bien se han planteado aquí las historias de vida de cada personaje, lo cierto es que si solamente se consumen los videojuegos, y no los materiales anexos (novelas gráficas y cómics), se desconocen los intereses amorosos de los personajes (salvo el de Dominic Santiago, que queda claro muy pronto). Aun así, el comportamiento de cada personaje, su distancia afectiva con los demás hombres, su lenguaje misógino, su afición a la violencia y su constante insensibilidad, contribuyen a la representación y asimilación por parte de la audiencia que todos los personajes son heterosexuales, pues todo lo que no es de los hombres, la otredad, ha de ser evidenciada para que no haya lugar a dudas. De esta manera es posible entender más ampliamente los aspectos que pueden, en su caso, contribuir a la reafirmación de la masculinidad hegemónica, representando diversos tipos de masculinidad con estereotipos raciales de hombres con cualidades y comportamientos muy distintos pero que, en conjunto, responden a los planteamientos de Kimmel Y Badinter (1996), sobre los tres ejes de la masculinidad: 1. Los hombres no son mujeres (es decir, no son afeminados); 2. Los hombres no son niños (es decir, no son débiles); y 3. Los hombres no son homosexuales (es decir, son heterosexuales, activos, no pasivos, viriles y poderosos).

También es posible visibilizar los simbolismos que reproduce esta saga, tanto en el diseño de personajes como en su narrativa, permitiendo que este producto se consuma sin mayor cuestionamiento y asumiendo como “normales” actitudes que en cualquier otro contexto contemporáneo pudieran ser vistas como negativas, como el comportamiento violento, la feminización del lenguaje como insulto, la insensibilidad, la falta de autocuidados, por mencionar algunos.

El videojuego pretende ser un título de entretenimiento sencillo sin mayor complejidad dramática, además de la inclusión de personajes de diferentes características raciales, personalidades y posteriormente la incorporación de mujeres a la acción, intentando acortar las brechas de género. Sin embargo, se presenta como un cúmulo de estereotipos sobre masculinidad, sobre prejuicios raciales y un ejercicio muy poco profundo de psicología de personajes. Resulta sencillo identificarlo como una oda a la masculinidad hegemónica.

El diseño de sus personajes, así como los elementos que les rodean y con que interactúan, representan mucho más que sus colores, estaturas o rasgos de piel. La conjunción de elementos permite elaborar discursos que van más allá de las palabras textuales de esta saga: “la retórica de la imagen es específica en la medida en que está sometida a las exigencias físicas de la visión, pero general en la medida en que las “figuras” no son más que relaciones formales de elementos” (Barthes, 1964:13).

## **CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA**

### **3.1 Metodología General**

#### a) Problema de Investigación.

La Teoría de Género ha permitido el estudio de las desigualdades entre mujeres y hombres a lo largo de la historia, utilizando diversas herramientas y análisis que permiten comprender los comportamientos de hombres y mujeres como resultado de prácticas culturales que favorecen dichas desigualdades.

En ese sentido, la masculinidad hegemónica, entendida como el tipo de masculinidad tradicional y que implica ciertos comportamientos violentos, es una manera común de “ser hombre”, con todo lo que este comportamiento implica, es decir, siguiendo los patrones de conducta que el contexto indique. En la mayoría de los casos, esta Masculinidad significa ser violentos en mayor o menor medida, ser insensibles y tener poco o nulo autocuidado.

Estos comportamientos, a pesar de ser nocivos para hombres y mujeres, son tradicionales, aceptados y asumidos en muchos contextos sociales y culturales, sin embargo, no son naturales, sino aprendidos. Herencia de la cultura donde los hombres se desenvuelvan.

Es así que, para comprender los comportamientos nocivos de este tipo de Masculinidad, es necesario analizar el contexto que permite la perpetuidad del mensaje hegemónico, así como la reacción y aceptación que tienen los varones que reciben estos mensajes.

Para esta investigación se pretende reducir ese universo de factores y abordar un elemento que puede contribuir en la reafirmación de la Masculinidad: los videojuegos. Esta investigación se lleva a cabo en dos vertientes. En la primera se desarrolla una base teórica a partir de estudios e informes previamente analizados, enfocados en Teoría de

Género, particularmente en los temas de Nuevas Masculinidades, permitiendo contextualizar culturalmente el fenómeno que se pretende investigar.

En este sentido, se pretende elaborar una línea de tiempo desde la segunda mitad del Siglo XX para llegar a los primeros años del Siglo XXI, contextualizando las diversas corrientes que han permitido la evolución del discurso de la Teoría de Género, particularmente el Feminismo y posteriormente las Nuevas Masculinidades. Se planteará el contexto que permita contemplar algunas de las diferentes caras que ha presentado el Feminismo, desde la lucha de las mujeres por ejercer su libertad sexual, la reivindicación de espacios públicos, hasta las críticas a los discursos hegemónicos en los medios de comunicación o la cosificación de las mujeres en la publicidad, para culminar con la inclusión de los estudios sobre masculinidades como un elemento importante para el combate a las desigualdades sustantivas entre hombres y mujeres. Esto permitirá tener una plataforma de acción para el resto de la investigación, pues se explicarán conceptos como masculinidad hegemónica, identidad de género, roles y estereotipos de género o masculinidades alternativas, los cuáles serán utilizados a lo largo de toda la investigación, buscando así comprender la construcción y reafirmación de la Masculinidad Hegemónica como un proceso cultural multifactorial del que se investigará una vertiente: los videojuegos como elemento de reafirmación.

En la segunda vertiente, se utilizarán estudios e investigaciones acerca de los videojuegos y el impacto social en sus jugadores, según la información recopilada como elementos que contribuyan en la construcción o reafirmación de ideologías.

En este sentido, la revisión documental permitirá contextualizar la postura de teóricos e investigadores en tanto la influencia que tienen los videojuegos en fenómenos tales como el comportamiento violento en niños, la normalización de la violencia o el rechazo por algunas propuestas que buscan romper estereotipos machistas, raciales,

homofóbicos, entre otros, para dar paso al análisis específico sobre la percepción de la masculinidad en los personajes que se utilizarán para el desarrollo de este tema.

Estas vertientes permitirán aterrizar el análisis de los personajes que son el centro de esta metodología. Se pretende analizar los contenidos específicos de la saga *Gears of war* (1,2 y 3), para conocer las reglas y las características de los protagonistas, utilizando la perspectiva de género para el análisis e identificando momentos determinantes que constituyan el ejercicio de la masculinidad hegemónica dentro de los juegos.

#### Objetivo General

Analizar la reafirmación de la masculinidad hegemónica a partir de la influencia de los personajes varones de videojuegos.

#### Objetivos Específicos

1.- Analizar al personaje Marcus Fenix de la saga *Gears of war* (Xbox 360), elaborando un comparativo entre su diseño, su desenvolvimiento durante el videojuego y las características propias de la masculinidad hegemónica.

2.- Analizar al personaje Dominic Santiago de la saga *Gears of war* (Xbox 360), elaborando un comparativo entre su diseño, su desenvolvimiento durante el videojuego y las características propias de la masculinidad hegemónica.

3.- Elaborar un comparativo entre ambos personajes, los videojugadores y su identificación con las características que refuerzan la masculinidad hegemónica.

#### b) Unidades de análisis.

Las unidades de análisis van sobre dos vertientes:

1. Varones videojugadores de 20 a 35 años
2. Videojuegos *Gears of war* 1, 2 y 3.

c) Variables.

Las variables básicas son nominales, en tanto que sólo brindarán datos de los participantes:

- Edad de los participantes (videojugadores).
- Género de videojuegos preferido.
- Ha jugado *Gears of war*.
- Ha jugado *Gears of war 2*.
- Ha jugado *Gears of war 3*.

d) Tipo de Variables.

Las principales variables a considerar en el desarrollo de esta investigación:

Variable Dependiente: La reafirmación de la Masculinidad Hegemónica en videojugadores.

Variable Independiente: Videojuegos *Gears of war* 1, 2 y 3.

Variable Interviniente: Personajes Marcus Fenix y Dominic Santiago.

Para efectos de esta investigación se tomará en cuenta los tres primeros títulos de la saga, *Gears of war* (16 de enero de 2006), *Gears of war 2* (8 de octubre de 2008) y *Gears of war 3* (20 de septiembre de 2011), el análisis de ambos personajes se realizará tomando en cuenta los siguientes elementos:

1. Aspecto visual de Marcus Fenix: Cuerpo excesivamente fornido, semblante rígido, cabello corto estilo militar, cicatriz a lo largo del rostro, carencia de lenguaje afectivo no verbal, permanente aparición con armas de diversas formas y tamaños, particularmente con una motosierra integrada a una ametralladora.

Aspecto visual de Dominic Santiago: Cuerpo fornido, protegido con armadura, semblante más alegre, barba y bigote, tez morena clara, rasgos latinos, cabello negro, permanente aparición con armas pesadas, sumamente expresivo visualmente.

1. Comportamiento de Marcus Fenix: Empleo de lenguaje ofensivo y sarcástico, desenvolvimiento violento, arriesgado y “valiente” durante el juego, nulo trato afectivo con sus coprotagonistas, pericia para la matanza y evidente disfrute de ésta, posicionamiento contra sus jefes militares inmediatos (rechazo a la autoridad), capacidad de actuar bajo presión, habilidades de liderazgo.

Comportamiento de Dominic Santiago: Bromista, leal al protagonista, temperamento más nostálgico y romántico. Violento en los enfrentamientos pero sereno en los momentos de calma o cinemáticas. Evidente comportamiento afectivo hacia otros personajes, particularmente hacia Marcus Fenix, a quien constantemente se refiere como “hermano”

2. Motivaciones de Marcus Fenix: Independientemente de las decisiones del jugador para lograr los objetivos del juego, el diseño del personaje es lineal, es decir, sólo tiene un posible camino y un solo final, por lo que sus motivaciones y reacciones ante eventos de la historia son siempre los mismos, priorizando la supervivencia individual y de sus compañeros, para luego preocuparse por la especie humana.
3. Motivaciones de Dominic Santiago: Al ser el segundo jugador (coprotagonista), elegible, su camino a seguir durante los juegos siempre es dirigido por Marcus Fenix, aunque la psicología de este personaje es individual. Es decir, su objetivo no es salvar al mundo (caso contrario del otro personaje), sino encontrar a su esposa secuestrada. Posteriormente, cuando ésta aparece y muere, su motivación se vuelve venganza y por último, ayudar a sus compañeros.

Este análisis permitirá identificar características de algunos tipos de masculinidad que, si bien no son comportamientos iguales, tienen elementos que los hacen converger y posibilitan un grado de homologación bajo el concepto de Masculinidad Hegemónica. Es decir, a pesar de la diferencia entre los tipos de masculinidad entre Marcus Fenix y Dominic Santiago, se buscarán los elementos que tengan en común, posibilitando así el análisis de cada videojuego y sobretodo la identificación que tengan los jugadores con cada uno de estos personajes.

e) Población.

La población que esta investigación utiliza está conformada por varones de entre 20 y 35 años, de preferencia que radiquen en la Ciudad de Cuernavaca, Morelos.

Un requisito indispensable es que estos hombres pertenezcan a la subcultura denominada *gamer* (videojugadores asiduos), y que hayan completado *Gears of war* 1, 2 y 3 por cuenta propia. Dado que la edad promedio de los videojugadores es de 34 años de edad y estos títulos son de 2006, 2008 y 2011, respectivamente, los videojugadores estaban en la adolescencia cuando consumieron los títulos, por eso se maneja el rango de edad propuesto.

### **3.2 Instrumento**

f) Diseño de una muestra estadística o no estadística, o del estudio de caso.

Esta investigación se desarrolla con la ayuda de una muestra no probabilística. Dado el tipo de investigación que se pretende, este tipo resulta más conveniente, ya que al tomar un universo limitado que no es aplicable a todo el Universo posible (es decir, cada varón mexicano de entre 20 y 35 años que haya jugado *Gears of war*), sí es posible tomar la muestra como una representatividad de éste.

Para esta investigación y el desarrollo correcto del muestreo y el instrumento, se requiere a 20 personas que cumplan con las siguientes características:

1. Identificarse a sí mismos como hombres (relación con la identidad de género).
2. Tener entre 20 y 35 años de edad.
3. Haber concluido los títulos *Gears of war* 1, 2 y 3 en modo campaña.

g) Diseño de instrumento de recolección de información.

Se ha elaborado un instrumento (cuestionario), tipo Likert, para la recaudación de ideas y pensamientos de videojugadores que conozcan a ambos personajes y los tres juegos de la saga, con la intención de que estas opiniones sean las que posibiliten el acercamiento a la respuesta de la pregunta de investigación.

En este sentido, el enfoque de la investigación es cualitativo, ya que el instrumento a utilizar tendrá como resultado un enfoque personal de cada participante. Esto significa que, si bien los resultados tienen la posibilidad de ser presentados de manera numérica y estadística, sigue siendo opinión personal de los participantes.

La elaboración de cada enunciado del cuestionario ha sido cuidada para que el instrumento aborde ambas vertientes de esta metodología, por un lado cuestionando a los participantes sobre características de la masculinidad hegemónica, y por otro lado cuestionándoles acerca de cada uno de los personajes elegidos, su aceptación, su admiración o rechazo por éstos, el carácter ideal o aspiracional que puedan desarrollar y el nivel de identificación que se tiene con el diseño y el actuar de cada personaje. Este cuestionario abona sustancialmente para identificar el posicionamiento de los participantes en torno a conceptos como la masculinidad hegemónica, la Violencia, la Superioridad o la Insensibilidad.

La muestra del instrumento se muestra a continuación.

Cuadro 1. Muestra de la prueba Likert.

REACTIVO	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. Creo que el comportamiento de los personajes de <i>Gears of war</i> son ejemplos de Masculinidad.					
2. Prefiero las historias de ciencia ficción a las románticas.					
3. Identifico la relación de hermandad entre Marcus y Dominic con algún amigo personal.					
4. Pienso que el carácter de Dominic Santiago se puede entender como “romántico”					
5. Me parece justo que asciendan a Marcus Fenix a Sargento a pesar de haber sido prisionero de Guerra.					
6. Creo que el lenguaje de los personajes usualmente discrimina a las mujeres.					
7. Creo que el momento más sensible de Marcus Fenix en toda la saga, es la muerte de Dominic Santiago.					
8. Me gustaría tener un cuerpo fornido como el de los personajes.					
9. El color de piel de los personajes (Marcus y Dominic), jerarquizan su importancia como protagonista y coprotagonista, respectivamente.					
10. Demostrar sentimientos de amor por otra persona me coloca en posición de vulnerabilidad.					
11. Es importante para mí vestirme y comportarme de manera que nadie pueda pensar que soy homosexual.					
12. Una manera importante de demostrarle cariño a mi pareja, es hacerle saber que está segura a mi lado, que la protegeré.					

13. Creo que los varones de piel blanca, tienen mejor acceso a los espacios públicos (laborales, académicos, políticos, etc).					
14. Cuando necesito de alguien para contarle mis problemas familiares, laborales, académicos, amorosos o de salud, prefiero hacerlo con amigos varones.					
15. A pesar de la estrecha relación de Marcus y Dominic, en ningún momento se ve cuestionada su heterosexualidad.					
16. Si otro hombre me agrede en la calle (empujones, golpes, etc), mi respuesta será similar (empujarle o golpearle también).					
17. Procuro ir al gimnasio, hacer ejercicio en casa o practicar algún deporte, ya sea por salud o por físico.					
18. A veces utilizo lenguaje femenino para insultar a otros hombres (“pareces niña” “pegas como nena”, etc).					
19. Es importante para mí demostrar que soy mejor que los demás en las cosas que hago (trabajo, escuela, deporte, etc.).					
20. Es más importante para mí el <i>gameplay</i> de <i>Gears of war</i> (Multijugador) que su historia (Campaña).					

Este instrumento está diseñado de manera que el reactivo 1 (Totalmente De acuerdo), representen el acercamiento a la Masculinidad Hegemónica, mientras que el reactivo 5 (Totalmente en desacuerdo), representen lo más cercano a una masculinidad alternativa, es decir, cuestionadora de las características del mito del verdadero hombre. Basándose en ese esquema, el puntaje de los participantes supondrá su percepción sobre lo hegemónico tanto del videojuego como de algunos de sus propios comportamientos cotidianos, facilitando así el análisis de resultados y las conclusiones de esta muestra.

En este sentido, los tópicos, o variables que se toman en consideración para el análisis de resultados se plantean en la siguiente tabla.

Tabla 1. Variables a trabajar.

<b>TEMÁTICA A ABORDAR (Variables)</b>
MITO VERDADERO HOMBRE.
COMPORTAMIENTO VIOLENTO.
AMISTAD.
AMOR ROMÁNTICO.
TRABAJO.
LENGUAJE OFENSIVO.
SENSIBILIDAD.
FÍSICO DE LOS HOMBRES.
COLOR DE PIEL.
HETEROSEXUALIDAD.

La casilla “Dentro del Juego” representa los reactivos construidos desde *Gears of war*, incluyendo a los personajes, eventos, modos de juego o dinámicas de juego, así como la percepción que tiene el videojugador sobre éstos. La columna “Vida Real” representa los reactivos cuyos contenidos se construyen desde lo cotidiano, y pueden variar desde amistades con amigos varones, desempeño laboral hasta formas de vestir y expresarse, como bien se dice, en la vida real.

Con esta base, se elabora la estadística correspondiente a cada variable para obtener datos sobre las opiniones de los usuarios en cada uno, pudiendo abordar más de una variable por reactivo. Para ejemplificar esto, tomemos los reactivos 6 y 18. Éstos abordan el lenguaje ofensivo hacia las mujeres, por un lado, dentro del juego, los personajes continuamente feminizan el discurso para insultar a los enemigos; por el otro, se les cuestiona a los jugadores si ellos en su vida cotidiana realizan esta feminización del lenguaje a manera de insulto. El reactivo 6 corresponde a la columna “dentro del juego”, ya que plantea situaciones específicas de GoW, mientras que el 18 lo cuestiona en su vida cotidiana.

Cabe señalar que, a pesar de tener claridad en cada par de reactivos con sus respectivas variables, lo cierto es que, por la estructura de cada reactivo, es posible que

uno solo pueda caber en diferentes variables, dado que el cuestionamiento o afirmación puede interpretarse tanto en (por ejemplo), lenguaje ofensivo, como en comportamiento violento. Un análisis de estos reactivos de manera inmediata encaja con la variable de Lenguaje Ofensivo, sin embargo, es posible incluir ambos reactivos en otra variable, como puede ser el Comportamiento Violento o el Mito del Verdadero Hombre. En este sentido las respuestas se verán enriquecidas gracias al comparativo más amplio y la posibilidad de ampliar el rango de resultado.

#### h) Descripción de aplicación del instrumento.

Una vez terminado el instrumento, se ha elaborado en línea gracias al sitio web [www.onlineencuesta.com](http://www.onlineencuesta.com), donde el formato permite diseñarlo como se muestra en las gráficas y eso contribuye en la mejor resolución de éste por parte de los usuarios, ya que se responde desde la privacidad del espacio personal sin la prisa del tiempo para responder.

Cada participante llenará su cuestionario a partir de opiniones personales y las memorias que tengan de los videojuegos en cuestión, así como los reactivos que se refieran a actitudes y creencias propias de la masculinidad hegemónica, propiciando que los resultados reflejen esta relación entre el contenido narrativo del videojuego y la vida cotidiana de los usuarios.

Una vez resueltos todos los instrumentos, se elabora una gráfica para contabilizar el puntaje de la muestra y con ello encontrar los puntos u opiniones que, en su caso, puedan aportar luz sobre la hipótesis planteada en esta investigación.

A partir de los resultado arrojados por el instrumento, será posible establecer los rasgos o percepciones que los videojugadores participantes tienen con respecto a los personajes y los comportamientos asociados a la Masculinidad Hegemónica, posibilitando establecer (o no), la relación con su reafirmación como hombres

hegemónicos. Es importante considerar que el videojuego se ha analizado desde el enfoque visual, narrativo, con diseño de personajes, psicología de éstos, así como las posibilidades que el mando otorga al videojugador, así como la narrativa de los tres títulos, por lo que las afirmaciones teóricas que acompañan tal análisis están fundamentadas.

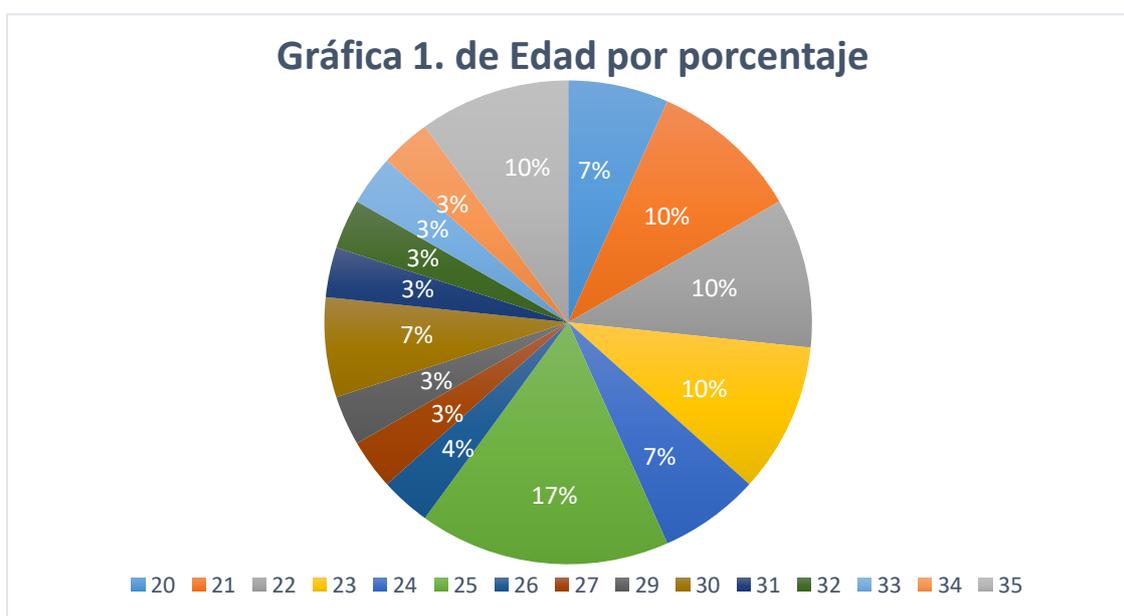
## **CAPÍTULO 4. RESULTADO**

Como parte esencial de este trabajo, la prueba Likert, la muestra y su análisis brinda información sumamente valiosa. Si bien cada individuo aporta respuestas individuales, el colectivo es analizable a partir de la teoría de género y los simbolismos o normalizaciones que sean encontradas, en su caso. Es decir, dadas las cifras establecidas para cada reactivo, se puede cuantificar la respuesta predominante, así como el simbolismo que ésta contenga. De tal manera que, procediendo a hacer análisis, se evidencia la normalización de fenómenos como la violencia, el lenguaje ofensivo, la heterosexualidad como un requisito, entre otras prácticas propias de la masculinidad hegemónica. Este capítulo se centra en el análisis comparativo entre las cifras obtenidas, los datos duros que reflejan los reactivos, las actitudes que los jugadores dicen tomar en la vida cotidiana, así como en la percepción que se tiene sobre fenómenos de masculinidad hegemónica ya sea de manera consciente o inconsciente.

#### 4.1 Gráficas y resultados

Los resultados gráficos de la aplicación del instrumento se esquematizan a continuación. Ya que el rango de edad fue establecido de 20 a 35 años, la participación por edad es muy variada, con mayor índice de participación de jugadores de 25 años.

La gráfica 1, con esquema de pastel, se muestra esta participación porcentual, para contemplar la diferencia de edades, aunque todos cumpliendo el requisito de haber concluido las versiones 1, 2 y 3.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

La participación mayor de jugadores se da en edades de 25 años, seguidos por personas de 21, 22, 23 y 35 años con tres participantes en cada una. En la siguiente tabla, se especifica la cantidad de participantes, divididos por edades, cantidad de jugadores y el porcentaje que representa cada edad.

Tabla 2. Participantes por edad y porcentaje.

<b>Edad</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Participantes</b>
20	7%	2
21	10%	3
22	10%	3
23	10%	3
24	7%	2
25	17%	5
26	3%	1
27	3%	1
29	3%	1
30	7%	2
31	3%	1
32	3%	1
33	3%	1
34	3%	1
35	10%	3

Con un universo de 30 varones, y habiendo respondido en su totalidad cada prueba, es posible ahora exponer las gráficas que representan el desglose de cada variable, contemplando que, individualmente, cada reactivo se trabajó de forma en que pudiera incluirse en una, dos, o más variables para abonar en el análisis interpretativo de éstas. Para tal efecto, es necesario esclarecer la selección de variables, así como la teoría que sustenta cada una, entendiendo que el análisis refleja no solamente el resultado numérico de la prueba, sino los propios prejuicios de los participantes, permitiendo con esto, enriquecer el trabajo de interpretación y, con esto, brindar un puente mayor para responder a la hipótesis original.

En esta tabla matriz, se especifican los totales numéricos y sus porcentuales para su mejor análisis y estudio. De esta manera se pretende tener un mapeo general desde ambos enfoques para emplearlo de la manera que sea necesario. Por un lado, los totales en cifras exactas por respuesta; por otro lado el porcentaje que cada respuesta representa.

Tabla 3. Resultados Generales.

REACTIVO	Total acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Total desacuerdo	Total
1. Creo que el comportamiento de los personajes de <i>Gears of war</i> son ejemplos de Masculinidad.						
Personas	5	7	14	2	2	30
Porcentaje	16.6%	23.3%	46.6%	6.6%	6.6%	
2. Prefiero las historias de ciencia ficción a las románticas.						
Personas	15	4	6	4	1	30
Porcentaje	50%	13.3%	20%	13.3%	3.3%	
3. Identifico la relación de hermandad entre Marcus y Dominic con algún amigo personal.						
Personas	9	7	5	4	5	30
Porcentaje	30%	23.3%	16.6%	13.3%	16.6%	
4. Pienso que el carácter de Dominic Santiago se puede entender como “romántico”						
Personas	2	14	7	3	4	30
Porcentaje	6.6%	46.6%	23.3%	10%	13.3%	
5. Me parece justo que asciendan a Marcus Fenix a Sargento a pesar de haber sido prisionero de Guerra.						
Personas	13	9	5	2	1	30
Porcentaje	43.3%	30%	16.6%	6.6%	3.3%	
6. Creo que el lenguaje de los personajes usualmente discrimina a las mujeres.						
Personas	2	3	7	7	11	30
Porcentaje	6.6%	10%	23.3%	23.3%	36.6%	
7. Creo que el momento más sensible de Marcus Fenix en toda la saga, es la muerte de Dominic Santiago.						
Personas	15	6	1	6	2	30
Porcentaje	50%	20%	3.3%	20%	6.6%	
8. Me gustaría tener un cuerpo fornido como el de los personajes.						
Personas	7	7	3	13		30
Porcentaje	23.3%	23.3%	10%	43.3%		
9. El color de piel de los personajes (Marcus y Dominic), jerarquizan su importancia como protagonista y co-protagonista, respectivamente.						
Personas	4	3	5	10	8	30
Porcentaje	13.3%	10%	16.6%	33.3%	26.6%	
10. Demostrar sentimientos de amor por otra persona me coloca en posición de vulnerabilidad.						
Personas	6	4	7	4	9	30
Porcentaje	20%	13.3%	23.3%	13.3%	30%	
11. Es importante para mí vestirme y comportarme de manera que nadie pueda pensar que soy homosexual.						
Personas	10	1	6	4	9	30
Porcentaje	33.3%	3.3%	20%	13.3%	30%	
12. Una manera importante de demostrarle cariño a mi pareja, es hacerle saber que está segura a mi lado, que la protegeré.						
Personas	10	10	6	4		30
Porcentaje	33.3%	33.3%	20%	13.3%		

13. Creo que los varones de piel blanca, tienen mejor acceso a los espacios públicos (laborales, académicos, políticos, etc).						
Personas	5	7	3	9	6	30
Porcentaje	16.6%	23.3%	10%	30%	20%	
14. Cuando necesito de alguien para contarle mis problemas familiares, laborales, académicos, amorosos o de salud, prefiero hacerlo con amigos varones.						
Personas	6	6	9	4	5	30
Porcentaje	20%	20%	30%	13.3%	16.6%	
15. A pesar de la estrecha relación de Marcus y Dominic, en ningún momento se ve cuestionada su heterosexualidad.						
Personas	13	5	3	4	5	30
Porcentaje	43.3%	16.6%	10%	13.3%	16.6%	
16. Si otro hombre me agrede en la calle (empujones, golpes, etc), mi respuesta será similar (empujarle o golpearle también).						
Personas	6	6	6	10	2	30
Porcentaje	20%	20%	20%	33.3%	6.6%	
17. Procuero ir al gimnasio, hacer ejercicio en casa o practicar algún deporte, ya sea por salud o por físico.						
Personas	6	4	5	8	7	30
Porcentaje	20%	13.3%	16.6%	26.6%	23.3%	
18. A veces utilizo lenguaje femenino para insultar a otros hombres (“pareces niña” “pegas como nena”, etc).						
Personas	4	10	5	10	1	30
Porcentaje	13.3%	33.3%	16.6%	33.3%	3.3%	
19. Es importante para mí demostrar que soy mejor que los demás en las cosas que hago (trabajo, escuela, deporte, etc.).						
Personas	6	9	7	3	5	30
Porcentaje	20%	30%	23.3%	10%	16.6%	
20. Es más importante para mí el <i>gameplay</i> de <i>Gears of war</i> (Multijugador) que su historia (Campaña).						
Personas	4	3	4	7	12	30
Porcentaje	13.3%	10%	13.3%	23.3%	40%	

Para entender la interpretación de resultados, es necesario establecer las variables que se han utilizado para el desarrollo de este trabajo. Los reactivos están diseñados para el abordaje de diez variables que se analizarán a detalle. Si bien, hay reactivos que se incluyen en diversas variables debido su naturaleza, la base de cada variable se especifica a continuación:

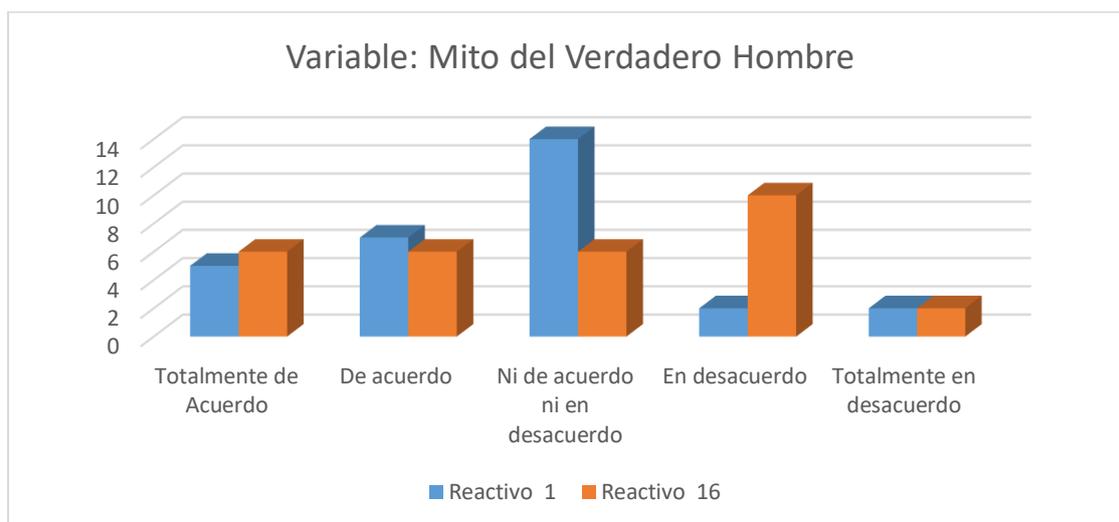
Tabla 4. Relación de Reactivos y Variables.

DENTRO DEL JUEGO	VIDA REAL	TEMÁTICA A ABORDAR
1	16	MITO VERDADERO HOMBRE.
2	20	COMPORTAMIENTO VIOLENTO
3	14	AMISTAD.
4	12	AMOR ROMÁNTICO.
5	19	TRABAJO.
6	18	LENGUAJE OFENSIVO.
7	10	SENSIBILIDAD.
8	17	FÍSICO DE LOS HOMBRES.
9	13	COLOR DE PIEL.
15	11	HETEROSEXUALIDAD.

## VARIABLES A ANALIZAR

### 1. MITO DEL VERDADERO HOMBRE (1,16).

Gráfica 2. Mito del Verdadero Hombre.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

El Mito del Verdadero Hombre responde a la postura de la Masculinidad Hegemónica representada en diversos aspectos culturales. El “verdadero hombre” se puede representar a partir de las definiciones esenciales que ya se han establecido por Kimmel. Es decir: Ser hombre significa no ser mujer (No ser débil); Ser hombre significa no ser un niño (No tener miedo); Ser hombre significa no ser Homosexual (No ser

afeminado). En este sentido, la idealización de lo que es un “hombre de verdad”, se refleja en diferentes aspectos culturales que, de uno u otro modo, reflejen alguna de estas tres vertientes.

Los personajes del videojuego representan, indudablemente, estos parámetros de conducta. Pues en diferentes momentos de la saga, es fácil identificar prácticas similares. Desde el momento en que Marcus Fenix es liberado de prisión y no demuestra ningún tipo de alegría, los constantes combates y peligros a los que el equipo se enfrenta, las muertes de sus compañeros que parecen no afectarles emocionalmente, la hermandad entre Dominic y Marcus que nunca deja de mostrarse como “Homoafectividad”, los constantes enfrentamientos con Baird, en una lucha de egos evidente, hasta el punto en que se convierte en la última esperanza de la humanidad (sin que tal responsabilidad parezca nunca demasiado).

El mito del Verdadero hombre simboliza el ideal de masculinidad que se tiene en occidente: Hombre blanco, de mediana edad, fuerte, emocionalmente racional, sin miedos ni dudas, dispuesto al combate y al enfrentamiento en todo momento, heterosexual, protector, aguerrido, violento, sarcástico, insensible y sobretodo con cualidades físicas que le permitan enfrentar cualquier peligro.

Como ya se ha analizado, tanto Marcus Fenix como Dominic Santiago pertenecen al gremio de los “verdaderos hombres” aunque sus características sean distintas entre sí. Por eso, se parte de este concepto para el análisis sobre esta variable.

La primera parte de la gráfica 2, demuestra que, según ellos, los personajes se muestran neutros. Es decir, para los participantes, no representan el mito del verdadero hombre, pero tampoco están tan alejados de la hegemonía masculina. La muestra en ese sentido se mantiene relativamente neutra. Sin embargo, y haciendo análisis de los contenidos propios del videojuego, es evidente que cada persona (Marcus, Dom, Baird o

Cole) son representaciones diversas de la masculinidad hegemónica, como también se ha establecido previamente en este trabajo. Mucho se ha abordado sobre su actuar, sus motivaciones, sus comentarios, gestos, físico y comportamientos, por lo que queda de manifiesto el carácter propio de la hegemonía masculina.

De tal manera que, a pesar de la opinión negativa de los videojugadores, es comprobable que los personajes responden ampliamente como parte del mito del verdadero hombre.

Por otro lado, el reactivo 16 implica el ejercicio cotidiano del mito. Es decir, plantea un escenario en el que un varón “debe” comportarse como un “verdadero hombre”. En este sentido, la tendencia de los videojugadores se polarizó potencialmente. La mayoría de las respuestas de ladearon tanto en positivo como en negativo. La manera de interpretar estas cifras parte, primero, de la polarización de caracteres entre los jugadores participantes. Así como 12 personas respondieron que tomarían una actitud violenta ante una agresión, otros 12 respondieron lo contrario, lo que evidencia dos importantes elementos de análisis:

A) Un grupo de varones considera normal reaccionar violentamente ante una agresión física. Están de acuerdo en que la situación ameritaría un comportamiento violento o agresivo.

B) Un grupo de varones considera que la situación de agresión sufrida, no debiera ser respondida con tal comportamiento. Es decir, están en desacuerdo con la respuesta violenta ante tal situación.

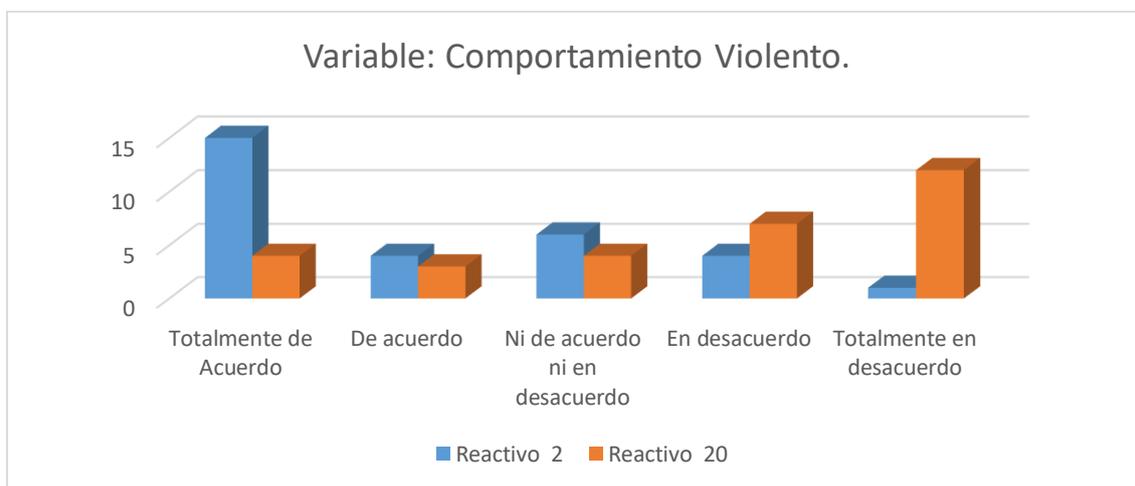
Aunque ambas respuestas (en el plano de lo cotidiano), sean opuestas, lo cierto es que para efectos de análisis dentro del juego, la mayoría coincide que el comportamiento de los personajes no representa el mito.

Una interpretación de todo esto sería la falta de conceptualización, la internalización y normalización del comportamiento de los varones a tal grado, que no sea visible ni si quiera por ellos mismos.

La normalización de los roles y estereotipos masculinos desde el enfoque cultural, permite que estos modelos se perpetúen, dificultando construcciones distintas, o rechazando alternativas de comportamiento que no pertenecen a este enfoque hegemónico. Tal normalización puede darse de forma tan sutil, paulatina y enfocada, que puede resultar difícil darse cuenta del estereotipo en que se está inmerso. En este sentido, la postura numérica de la variable se vuelve predecible, en tanto que los comportamientos hegemónicos son normalizados e invisibilizados en la cotidianidad de los jugadores, independientemente del contenido comprobado en los títulos analizados.

## 2. COMPORTAMIENTO VIOLENTO (2, 20)

Gráfica 3. Comportamiento Violento.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

El modelo de Moore y Gillete definen al hombre guerrero como violento, aguerrido, activo, protector, sin miedo, entre otras características. En ese sentido, el comportamiento violento a considerar en esta variable se evidencia en diversos momentos

de cada personaje. Partiendo del hecho de que los tres títulos se enfocan en el TPS (*Third Person Shooter* o juego de disparos en tercera persona), es evidente que la violencia de los personajes se da desde la programación de los controles y la temática del juego, en que para avanzar es necesario matar a cantidades enormes de enemigos con diversas armas y ejecuciones. Por ese motivo, al momento de hacer en análisis y establecer el reactivo referente al comportamiento violento, la intención es propiciar esta visibilización entre los jugadores, intentando que ellos observen que, independientemente de la simpatía por los personajes, su comportamiento dentro del juego rebasa con mucho la violencia que otros títulos contienen.

El comportamiento violento en la masculinidad hegemónica forma parte esencial, ya que este comportamiento, supuestamente demuestra valentía, no tener miedo o ser protector ante situaciones de peligro. En ese sentido, se espera que los hombres hegemónicos actúen con violencia en ciertos escenarios, ya que de no hacerlo, pierden puntos en su rango de masculinidad.

El reactivo 2, corresponde a las preferencias de los participantes en el consumo cotidiano de medios de entretenimiento: Películas, series, videojuegos, etcétera. Entendiendo por “Ciencia Ficción” los contenidos menos romantizados, más violentos, donde, usualmente, los protagonistas se enfrentan a peligros, enemigos o situaciones que les llevan al límite. En este sentido, la preferencia fue contundente por el sí. Es decir, los participantes prefieren la ciencia ficción a los dramas románticos, reflejando una predilección por historias con mayor carga violenta (en mayor o menor medida), que su alternativa amorosa. Si bien esto no refleja completamente el carácter violento de los jugadores, sí contribuye a clarificar el consumo de éstos. La normalización de la violencia se da, también, por el consumo mediático que insensibiliza a los espectadores y proporciona la idea de que la violencia (entiéndase muerte, asesinato, desmembramientos

o ejecuciones que aparecen en el juego), es más cotidiana, cercana y propia de nuestro entorno. Es decir, contribuye al fortalecimiento de la violencia como mecanismo de coerción y se justifica para “un bien mayor”.

Por otro lado, el reactivo 20, posiciona a los jugadores en el terreno *Multiplayer*. Se les cuestiona sobre la preferencia del modo Multijugador en línea, que el de campaña. La mayoría optó por el no. Es decir, no prefieren el modo multijugador que el modo campaña. Para efectos de este trabajo eso es un dato sumamente relevante, pues se trata de que, los jugadores prefieren las historias que la jugabilidad en línea que no permite más que matar a cada equipo enemigo.

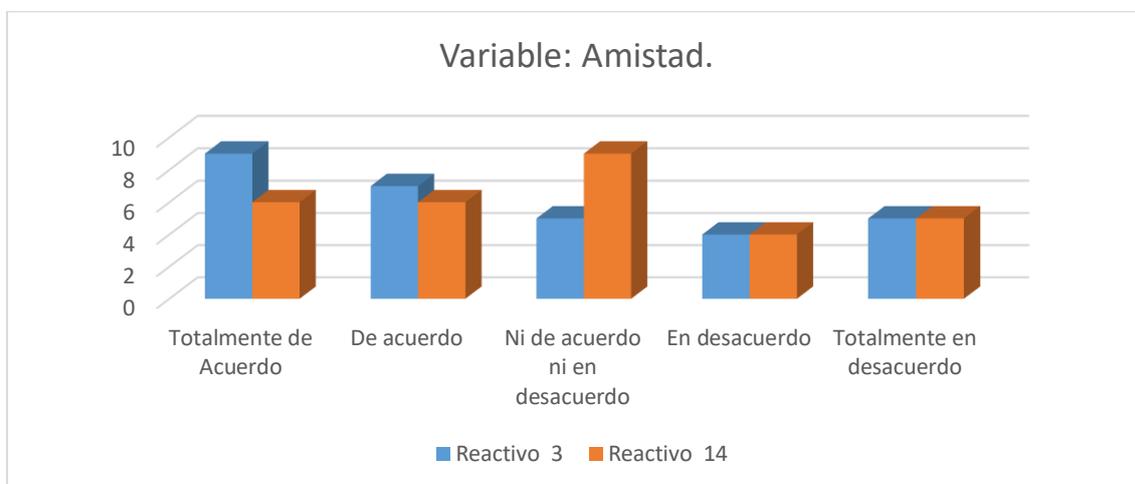
La preferencia por las historias refleja un interés en la narrativa, en los personajes y la trama, opacando la fluidez y dinamismo del modo En línea, pues no cuenta con cinemáticas, diálogos específicos y los personajes no aportan gran cosa a ese modo de juego.

El comportamiento violento al que aluden ambos reactivos, se referirá entonces, a la preferencia del consumo de materiales audiovisuales con altos contenidos violentos, más allá de si reproducen estos comportamientos en su vida cotidiana. Por ello, las respuestas en esta ocasión, pueden parecer contradictorias; en un caso afirmando la predilección por la ciencia ficción y por otro lado prefiriendo el modo Campaña (Historia), sobre el multijugador.

En ese sentido, y como se planteó en la variable número uno, es posible que los jugadores hayan normalizado tan profundamente la violencia que la invisibilicen, al grado de no percibir comportamiento violento en los personajes del videojuego, propiciando un acercamiento afectivo con los personajes, sin cuestionar su actuar y comprando la idea de los programadores de que son los “buenos” bajo esta ambivalencia occidental del bien y el mal tan acuñada por los productos de entretenimiento norteamericanos.

### 3. AMISTAD (3, 14).

Gráfica 4. Amistad.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

La amistad entre varones representa un factor importante en la masculinidad hegemónica. La lealtad y los pactos patriarcales responden a un cúmulo de acciones, apoyos, fidelidades y negociaciones que se hacen implícita o explícitamente entre hombres.

Aun así, las muestras de afecto no pueden permitirse ser demasiado externalizadas y mucho menos verbalizadas, dado que la hegemonía imposibilita la sensibilidad y las muestras de cariño entre hombres, al menos, los heterosexuales.

La amistad es también llamada “Homoafectividad”, entendiendo la característica de comportamiento afectivo, de admiración y respeto que se demuestran entre hombres y que, muy pocas veces, se reflejan hacia las mujeres:

Todo o casi todo lo que es propio del amor, la mayoría de los hombres hetero lo reservan exclusivamente para otros hombres. Las personas que ellos admiran; respetan; adoran y veneran; honran; quienes ellos imitan, idolatran y con quienes cultivan vínculos más profundos; a quienes están dispuestos a enseñar y con quienes están dispuestos a aprender; aquellos cuyo respeto, admiración, reconocimiento, honra, reverencia y amor ellos desean: estos son, en su enorme mayoría, otros hombres (Fyre. 2017:sp)

Si bien la amistad es un lazo fuerte entre varones, también se ve comprometida bajo ciertos criterios tradicionales como la posesión de una mujer. Es decir, cuando un varón se involucra con “la mujer de otro” está rompiendo un pacto importantísimo entre varones que, aunque no fuera verbalizado, implica la pérdida total de posición ante un grupo de hombres. En este sentido, la variable sobre este concepto se refleja en dos sentidos: por un lado, el reactivo 3 hace referencia directa a la relación que tienen los protagonistas del juego. Marcus Fenix y Dominic Santiago representan el lazo más fuerte amistad entre los personajes de esta saga. Si bien Damon Baird y Augustus Cole también son presentados como amigos inseparables, los primeros son los personajes con quienes los jugadores interactúan en el modo historia, es decir, se genera más vínculo con éstos porque son utilizables. Ambos interpretan papeles de machos hegemónicos, sin embargo, durante la trama suceden tragedias, dramas y situaciones que demuestran al jugador que ambos tienen un vínculo afectivo sólido y más allá de los peligros y circunstancias. En ese sentido, el reactivo plantea un escenario en que los jugadores puedan identificar esa relación y contextualizarla con alguien que conozcan en la vida real, planteando con ello el vínculo afectivo de principio. En este reactivo, los jugadores se inclinaron por la respuesta positiva, es decir: sí identifican la relación de Marcus y Dom con alguien de sus vidas, lo que permite que se genera un lazo de empatía para con los personajes, tienden a involucrarse en la historia y comprenden el lazo homoafectivo que existe entre ambos personajes.

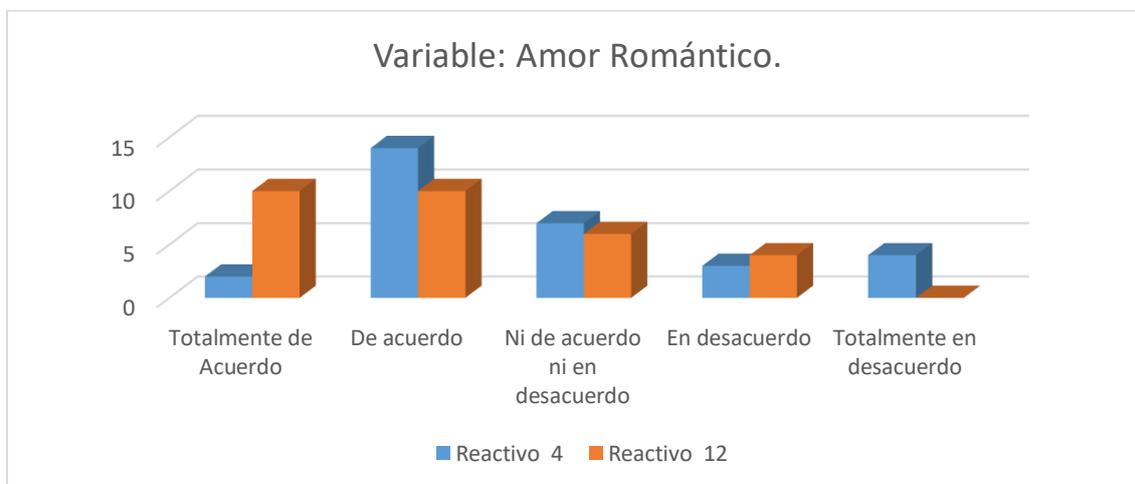
Por otro lado, el reactivo 14 plantea la necesidad de tener un apoyo para los momentos difíciles o fuertes de la vida cotidiana. La idea es representar la homoafectividad, cuestionando la necesidad de tener a otro hombre como bastón emocional en los momentos complicados, aludiendo a la idea de que a los varones hegemónicos les es más fácil doblegarse ante un congénere igual a hacerlo frente a las

mujeres. El reactivo propone que esta necesidad de afecto, respeto, comprensión, admiración, etcétera, se dan más fácilmente entre varones. Los participantes también se inclinaron positivamente, lo que alude a que la mayoría sí busca el apoyo y cobijo de otros hombres en sus momentos difíciles.

Esto refleja una interiorización de los pactos entre varones que permiten tener aliados y hombres de confianza en los círculos cercanos, independientemente del juego, y llevados a la vida real. Estos resultados reafirman la intención de estas variables de demostrar elementos que se transversalizan en la realidad como en los videojuegos. Es decir, las construcciones afectivas entre personajes ficticios también moldean, en mayor o menor medida, las amistades de los jugadores.

#### 4. AMOR ROMÁNTICO (4, 12)

Gráfica 5. Amor Romántico.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

Uno de los elementos más trascendentes de la Masculinidad Hegemónica se refiere al amor romántico. La representación de éste puede manifestarse en proteccionismo, posesividad, celotipia, así como el ideal de la vida de pareja, el matrimonio, la maternidad o la monogamia.

Este tipo de amor representa el mayor índice de emparejamientos a nivel mundial, dejando conceptos como el amor libre, el poli amor o la poligamia como modelos “alternativos” de amor y generación de relaciones afectivas.

Se entiende que el concepto del amor romántico tiene características que reflejan la postura de la masculinidad hegemónica como motores de acción. Es decir, el amor romántico también incluye comportamientos machistas que se velan, se normalizan o se legitiman. Como ejemplos se puede encontrar el proteccionismo, reflejado en las constantes muestras de “cuidado” que demuestran los varones basándose en la caballerosidad, cuyo centro es el posicionamiento de lo masculino como fuerte, resistente, valiente, lo positivo; lo femenino, por el contrario, se entiende como lo débil, tierno, sensible, frágil, es decir, lo negativo.

Partiendo de esta rama de la masculinidad, el instrumento cuenta con una variable enfocada en el amor romántico, particularmente en el tema del proteccionismo. El reactivo 4 contiene la afirmación sobre el personaje Dominic Santiago, aludiendo a que su personaje es de carácter romántico.

Si bien el personaje representa la Masculinidad Guerrera a la que hace referencia Moore y Gillette, en tanto que es un hombre violento, aguerrido, valiente e insensible en cuestión de dolencias físicas, también se evidencia durante toda la saga el profundo amor que él siente por su esposa (más allá del amor por sus hijos, de los que en ningún momento se habla durante los 3 títulos), y siendo ésta el motivo principal de acción de Dominic, ya que está desaparecida y su meta es encontrarla durante los primeros dos títulos.

En ese sentido, el reactivo apela a la opinión de los jugadores para corroborar si perciben al personaje Dominic Santiago como alguien romántico, ya que, independientemente de que durante los 3 títulos asesine a cuanto enemigo tenga enfrente

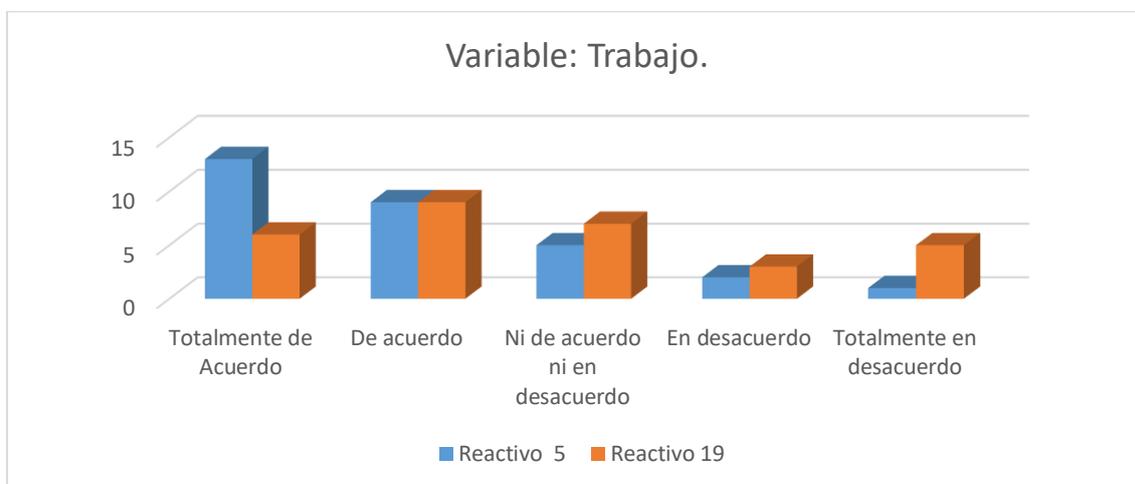
o se muestre como un hombre sin miedo mientras las balas rozan su cabeza, representa, al mismo tiempo, a un caballero protector y enamorado.

Como respuesta los jugadores asumieron, en su mayoría, que en efecto, el comportamiento del personaje es romántico. Permitiendo así una interpretación sobre la historia del personaje, sus motivaciones y su psicología. Es decir, esta percepción se basa enteramente en los momentos de cinemáticas del Dominic, ya que su comportamiento durante el *gameplay* (jugando), es evidente su violencia, ironía y hasta un toque sádico. Por otro lado, el reactivo 12 plantea el proteccionismo como una manera en que se expresa el amor hacia la pareja y tomándolo como una medida importante dentro de una relación afectiva. En esta tesitura, los jugadores respondieron en una abrumadora mayoría que esto es correcto. Ellos opinan que es importante que sus parejas se sepan protegidas a su lado. Esta respuesta brinda luz, una vez más sobre la reafirmación de la masculinidad hegemónica, en el sentido en que el ser protectores de nuestras parejas es una prioridad de comportamiento, esperado por las parejas y buscando ejercerlo por parte de los participantes de esta prueba.

La variable sobre amor romántico queda, según estos reactivos confirmada, en tanto que se asocia el amor romántico con las conductas esperadas de un hombre (independientemente de si éste es violento en cualquier otro aspecto de su vida).

## 5. TRABAJO (5,19)

Gráfica 6. Trabajo.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

Dentro de los parámetros de la masculinidad hegemónica que se han abordado hasta este momento, el trabajo implica mucho más que una actividad en sí. Es decir, la característica de los hombres como “trabajadores” les brinda una cualidad sumamente necesaria en los círculos sociales que esgrimen la masculinidad tradicional.

Esta idea del varón protector y proveedor de la familia es tan grande y asumida, que cuando no se cumple, la masculinidad hegemónica de cada varón se ve mermada de forma importante. Tanto es así que se estima que entre 1990 a 2015 se suicidaron en México 104 mil personas, el 83% de estas eran hombres (Instituto Nacional de Salud Pública, INSP), respondiendo también a la causa no especificada del fracaso como miembros del “club de hombres”, o por la presión de no poder solventar la manutención de sus familias. El trabajo puede simbolizar el éxito o fracaso de un hombre hegemónico, pues estar en posibilidades de sostener una familia, de crecimiento posicional en una escala laboral o la posibilidad de independencia económica, siguen siendo base para una hombría tradicional.

Para la prueba Likert se incorpora la variable Trabajo por representar un hito en el ejercicio de la masculinidad hegemónica.

El reactivo 5 establece la opinión de los jugadores sobre la escalada laboral del Sargento Marcus Fenix, quien comienza el juego siendo un prisionero de guerra. Éste asciende después de algunas hazañas bélicas a líder de escuadrón (Delta), Poco después, ante la muerte del Teniente Kim, Fenix pasa a dirigir la operación bajo el cargo de Sargento, generando así la animadversión de otro miembro del pelotón por considerar injusto ese rango. En ese sentido, se les cuestiona a los jugadores si creen que tales ascensos son justos. La mayoría abrumadora estableció que sí, es justo. Cuando se hace un análisis de todo el contenido cinemático del juego, es perceptible que son pocas las decisiones que Fenix toma en conjunto con Control (el grupo militar que le da órdenes), y es más impulsivo, necio o poco previsor. Es decir, una vez más pesa más la simpatía por el personaje que sus logros reales y la eficiencia de sus acciones.

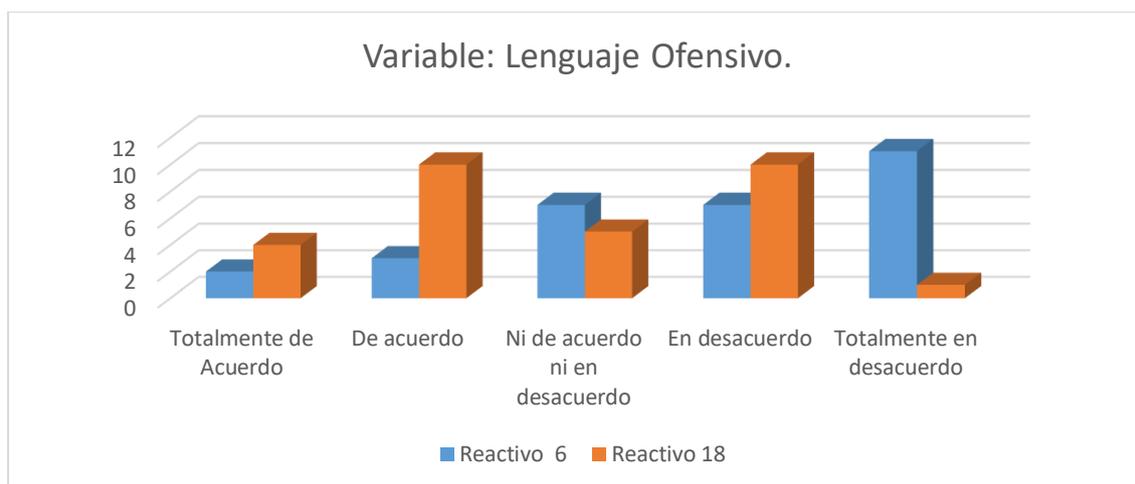
Para el reactivo 19 se establece la importancia de los jugadores por demostrar ser mejores que los demás en diversos espacios de su vida (la familia, el trabajo, la academia, etc), estableciendo como un parámetro la competencia individual. Para el resultado, las respuestas fueron afirmativas aunque no por mucho. La mayoría de jóvenes consideran que es importante que demuestren a los demás que ellos son los mejores en varios escenarios. Esta actitud, entendida desde la masculinidad hegemónica, también refleja un sentido de competencia, de esfuerzo y de constante aprobación de actitudes individuales. Haciendo el vínculo entre ambos reactivos y la variable, se entiende que los jugadores entienden el merecimiento en los casos de esfuerzo. Es decir, a mayor trabajo o logros, mayor debe ser la recompensa laboral.

La variable confirma que el valor del trabajo en la masculinidad hegemónica es sumamente importante. Dadas las respuestas, se entiende que los jugadores opinan

merecer un mejor espacio (laboral, académico, etc), si su trabajo es muy sacrificado, reafirmando la idea del hombre proveedor.

## 6. LENGUAJE OFENSIVO (6, 19).

Gráfica 7. Lenguaje Ofensivo.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

Otro aspecto importante de la masculinidad hegemónica es el manejo del lenguaje, en donde la feminización de éste puede entenderse como insulto o como empujamiento de la otra persona.

El lenguaje machista tiende a utilizar los términos en masculino sin ningún tipo de tregua al llamado Lenguaje Inclusivo, que intenta homologar los discursos para hombres y mujeres. Por el contrario, el lenguaje tradicional utiliza los referentes masculinos para hablar y sólo por excepción, los feminiza.

Esto en el lenguaje diplomático. Para el lenguaje coloquial, es diferente. La feminización del lenguaje se ha utilizado históricamente como ofensa (particularmente para ofender a otros varones, heterosexuales). Frases como “pareces vieja” o “vieja el último” simbolizan el rechazo a lo femenino por considerarse inferior.

La masculinidad hegemónica no sólo fomenta constantemente la idea del lenguaje femenino como insulto, sino que al mismo tiempo se defiende de éste. Es decir, los hombres hegemónicos utilizan el lenguaje feminizado para ofender a otras personas, sin embargo, si alguien les habla con lenguaje feminizado, los varones han de responder, usualmente, de manera violenta.

En ese sentido, la variable denominada Lenguaje Ofensivo, busca hacer visibles estas características. El reactivo 6 establece el escenario de si los personajes utilizan lenguaje ofensivo con las mujeres. Este hecho (el lenguaje ofensivo de los personajes), está más que comprobado en diversos momentos de la saga y en muchas frases que dicen los personajes durante el *gameplay* tales como “¿Qué pasa perras?” (Dominic Santiago), “Ya no lloren señoritas”, “¿No puedes callar a esa zorra?” (Augustus Cole).

A pesar de las pruebas constantes y contundentes, los jugadores consideran que la saga *Gears of War* no tiene lenguaje ofensivo contra las mujeres. Abrumadoramente, las respuestas se volcaron por el no, pudiendo esto demostrar una interiorización y normalización del uso de lenguaje violento por parte de los personajes.

Por otro lado, el reactivo 18 plantea la utilización de lenguaje femenino para insultar otros hombres (se colocan ejemplos tales como “pareces niña” o “pegas como nena”), Planteando el escenario en la vida real, en lo cotidiano, se les cuestiona a los participantes si utilizan ese tipo de frases para ofender o insultar a otros varones. Con una ligera ventaja, se inclinaron por el sí. Una leve mayoría opinó que, efectivamente, usan el lenguaje femenino como ofensa hacia varones.

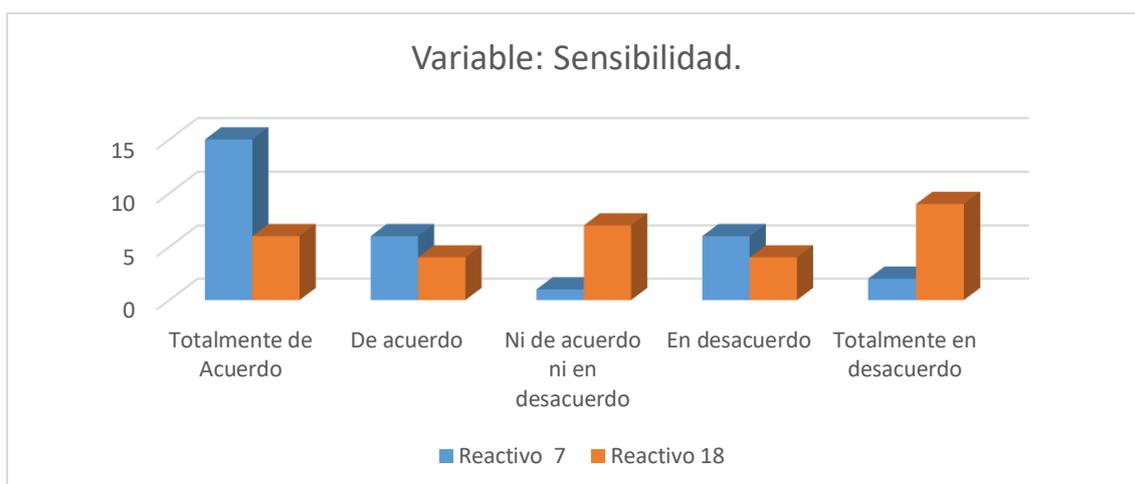
Contrastar ambas respuestas genera un análisis singular. Por un lado, los participantes afirman utilizar los femeninos de ciertas palabras para ofender a otros varones, pero no consideran que ese mismo empleo de lenguaje signifique violencia hacia las mujeres por parte de los personajes del videojuego. Las representaciones simbólicas

de la cultura patriarcal pueden brindar una mejor comprensión, ya que establecen la visión de lo masculino como una forma de rechazo a todo lo femenino. En ese sentido, el empleo de lenguaje femenino a manera de insulto no resulta solo predecible, sino normalizado.

La variable sobre Lenguaje Incluyente contribuye en la resolución de la hipótesis en el sentido en que evidencia la normalización de la violencia en el lenguaje tanto en la vida cotidiana como en el videojuego, apoyando la idea de la reafirmación a partir de la reproducción de roles y estereotipos muy marcados y ampliamente normalizados por los videojugadores.

## 7. SENSIBILIDAD (7,10)

Gráfica 8. Sensibilidad.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

Dentro de los parámetros sugeridos por María Cristina Palacio y Ana Judith Valencia Hoyo (2001), uno de los ejes trascendentales de la masculinidad es tener poder y no debilidad. En ese sentido, y aunado a la postura del Androcentrismo, colocando a los varones como el medio de la discusión, se entiende que la sensibilidad sea un sinónimo de debilidad (bajo esos criterios hegemónicos). Es así que los varones sensibles pierdan su carácter masculino dominante al expresar emociones.

La sensibilidad en los varones ha sido históricamente reprimida, al grado de fomentar valores de resistencia que derivan en mala salud, mal funcionamiento del corazón, o ciertas enfermedades de la presión. La idea socialmente aceptada de que los varones son más racionales y, por ende, menos emocionales, obliga a demostrar constantemente un carácter apacible, pensativo, poco visceral y sobretodo, obliga a guardar las emociones dentro y dejarlas salir lo menos posible.

Dentro del videojuego, la sensibilidad consiste en un ejercicio limitado para la demostración y dramatismo de momentos específicos de la historia, brindando momentos de quiebre a los personajes para intentar profundizar un poco más en su diseño.

Es así que el reactivo 7 propone que el momento más emotivo del personaje Marcus Fenix es la muerte de Dominic Santiago en *Gears of War 3*. Durante toda la saga, la amistad de ambos personajes se fortalece y se ejemplifica de diferentes maneras, desde el hecho de que sea Dom quien saca a Marcus de la cárcel, o que éste último consuele a Santiago cuando su esposa muere.

Ya cerca del final de *Gears of War 3*, Dominic se sacrifica por el grupo para que puedan llegar al escenario final y ganar la guerra. Conscientemente éste se despide de sus amigos, de su esposa fallecida y estrella un tanque en una estación de gasolina para generar una explosión y acabar con un batallón enemigo que les permita a sus amigos seguir adelante.

En ese momento Marcus pierde momentáneamente la cordura. Grita, se enfurece, se mira desconsolado, intenta ir por su amigo en mitad de la explosión, y termina huyendo con el grupo mientras asesina a cuanto enemigo puede.

Es así que el reactivo propone la visibilización de que ese momento en la historia es el más emocional del personaje Marcus, pues ni siquiera con la muerte de su padre (el final de *GoW3*), tiene una reacción similar. La mayoría de jugadores asumieron que la

aseveración es cierta. Consideran que ése es el momento más sensible de Fenix. Una vez más, las cinemáticas forman toda esta interpretación, pues durante el *gameplay*, no se evidencia el enojo, el dolor o la tristeza de los personajes.

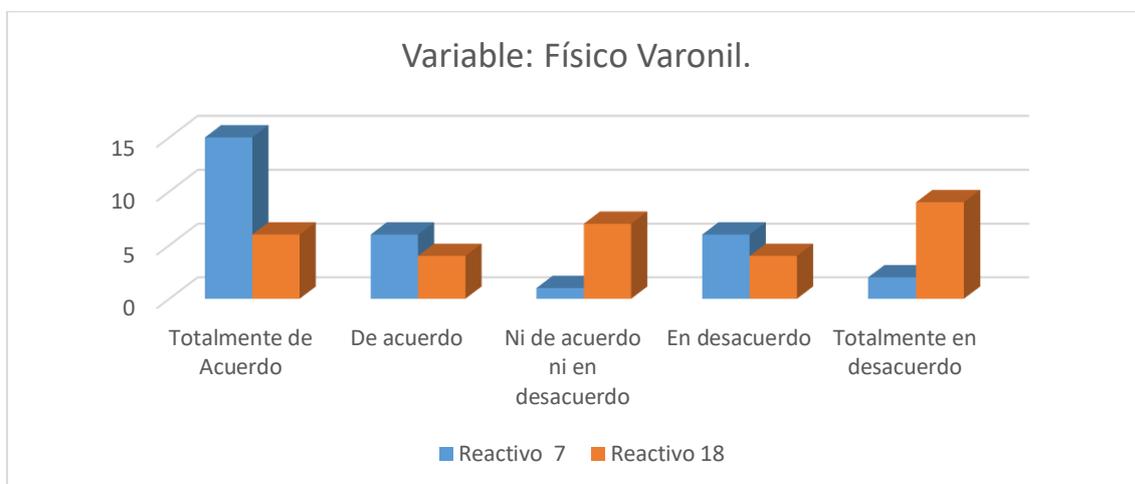
Por otro lado, el reactivo 10 plantea que, expresar sentimientos de amor por otra persona nos coloca en situación de vulnerabilidad. Esto asociado con la idea de la masculinidad hegemónica de mantener un estatus de raciocinio y no de emocionalidad, además perpetuando la idea del amor romántico de “dosificar” los sentimientos. Sin embargo, las respuestas de los participantes se enfocaron en contradecir el dicho original. Es decir, los jugadores opinan en su mayoría, que demostrar sentimientos de amor por otra persona no les coloca en situación de vulnerabilidad.

Esto implica una ruptura, al menos en este grupo, con los discursos tradicionales de masculinidad y pone en la mesa de debate, la idea de que la sensibilidad pueda considerarse como un elemento necesario o positivo para las relaciones de pareja. Esto responde, probablemente, al ejercicio propio de las llamadas masculinidades alternativas. Es decir, prácticas en que los varones ejercen su masculinidad de manera más libre y segura, asumiendo un rol más activo en tanto al autocuidados de salud, a las responsabilidades de su sexualidad, el trato respetuoso hacia otras personas y también darle un lugar importante a los propios sentimientos de cada uno.

El análisis de esta variable se puede interpretar como una reafirmación de que la sensibilidad en los personajes existe y es muy evidente mientras se juega el título, sin embargo, los mismos jugadores no perciben tal sensibilidad como un elemento negativo, o que cuestione el poder. Es decir, el grupo de análisis demuestra que uno de los pilares de la masculinidad hegemónica es cuestionable.

## 8. FÍSICO VARONIL (8, 17).

Gráfica 9. Físico Varonil.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

La masculinidad hegemónica también se representa a partir del físico. Entendiéndose como un tipo de cuerpo, empleo de cierta ropa, hacer ejercicio o utilizar cierto tipo de productos como lociones, desodorantes o artículos para peinado y facial.

Según las conceptualizaciones de Moore y Gillette (1993), los tipos de hombres Guerreros se definen, entre otras cosas, por su fortaleza física, queriendo demostrar permanentemente su poderío basándose en las cualidades físicas o en su capacidad de soportar dolores y preocupaciones. Al mismo tiempo, el hombre Amante se caracteriza por la gallardía, carisma y arreglo en su personalidad para conquistar. En este sentido el físico del hombre hegemónico juega un papel importante para el desempeño de la masculinidad.

La variable sobre el físico de los varones implica la postura que tienen los hombres sobre su cuerpo. El ideal, lo deseado o rechazado, y partiendo de ahí, la visión que tienen sobre el cuerpo de otros varones.

Es importante recalcar que los paradigmas de la belleza física de los varones, así como su fortaleza, han ido cambiando a lo largo de las últimas décadas. Con la

incorporación de la llamada “Metrosexualidad” se ha abierto paso una práctica de la masculinidad mucho más pulcra, cuidada y a la moda. Este ejercicio de la masculinidad mezcla los aspectos “femeninos” del cuidado, en tanto al uso de productos de belleza, tratamientos para el cuerpo, la piel, el rostro, etcétera, y se utiliza la ropa no sólo como vestimenta sino como símbolo de elegancia, pulcritud y estatus. Es decir, es un ejercicio de la masculinidad que rompe con el estereotipo de los hombres como sucios, prácticos y despreocupados por su aspecto, introduciendo hábitos de higiene y limpieza que históricamente se les atribuían sólo a las mujeres o, en su caso, a varones homosexuales. Este concepto abre un panorama a nuevas formas de expresar la masculinidad heterosexual sin (tanto), prejuicio sobre los cuidados del físico. En este sentido, el ideal de masculinidad hegemónica está modificándose poco a poco, pasando de los cuerpos fornidos y descuidados en tanto la vestimenta, a cuerpos mucho más trabajados a nivel tratamientos de belleza, peinados y

En el reactivo 8, se plantea a los jugadores si les gustaría tener el físico de los personajes de GoW, siendo éstos personajes vigoréxico, en la intención de hacer que los participantes reflejaran su admiración por el físico “tan masculino” de los personajes. Una ligera mayoría optó por responder afirmativamente, mostrando como ideal el cuerpo de los personajes. Esto se puede interpretar como un ideal de corporalidad híper masculinizada por parte de los jugadores.

En el caso del reactivo 17, el planteamiento es si los participantes se ejercitan cotidianamente por salud, por bienestar o algún otro motivo. Esto con la intención de contrastarlo con el ideal de los cuerpos fornidos del videojuego. En este caso, la mayoría respondió que no se ejercitan o no hacen ninguna actividad física. Es importante recalcar que la comunidad *gamer* es usualmente sedentaria, es decir, poco porcentaje de jugadores

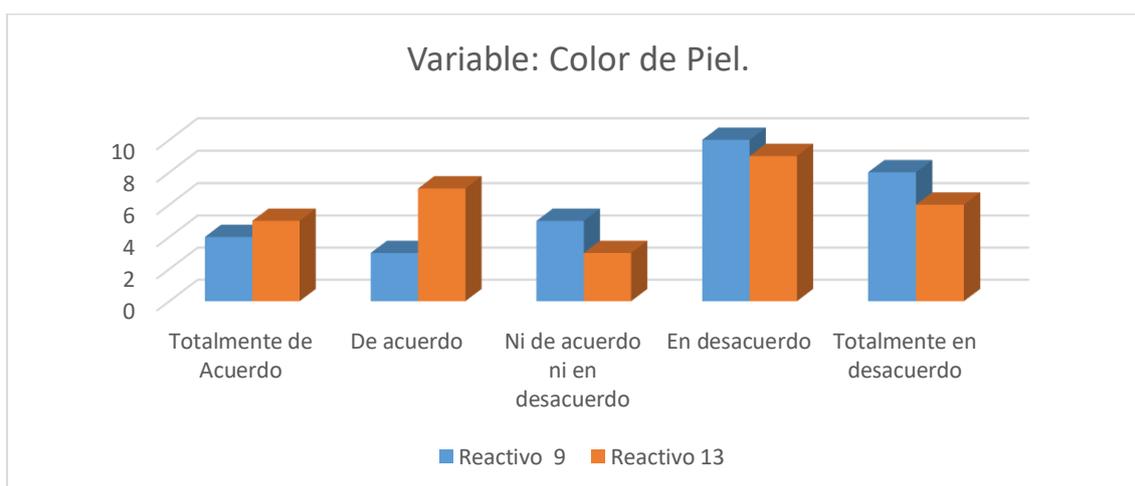
asiduos realizan actividades físicas, practican algún deporte o frecuentan un gimnasio, por lo que la respuesta era medianamente predecible.

La variable sobre el físico de los varones representa un contraste interesante en tanto que los participantes reflejan el interés en poseer el cuerpo de los personajes como un ideal, pero por otro lado están indispuestos a ejercitarse por no considerarlo importante. Como parte reafirmativa de la masculinidad es posible entenderse desde la postura del privilegio masculino, en que no es trascendente el físico sano, energético o atlético de los varones para posicionarse en espacios laborales o académicos.

Puede entenderse que los varones no tienen una preocupación constante por su físico (sobrepeso, ejercicio, limpieza, higiene, pulcritud, etcétera). Y en ese sentido, aunque el ideal de cuerpo exista, no existe una necesidad de alcanzar esa meta porque no implica un obstáculo en la carrera de muchos hombres

## 9. COLOR DE PIEL (9,13).

Gráfica 10. Color de Piel.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

Dentro de la masculinidad hegemónica, incluso dentro del trato entre varones, la jerarquía existe y se marca no solamente por la fortaleza física entre hombres o por el poderío económico o competitivo, sino que también existe la carga racial y étnica.

En este sentido, las implicaciones de la masculinidad van más allá de la fortaleza física o carisma, sino que simbólicamente, el lugar en el que se posicionan diferentes hombres en una obra de ficción también dependerá de sus rasgos físicos, color de piel, estatura, edad, etcétera.

Para efectos de GoW, el parámetro está confirmado: El protagonista, Marcus Fenix, es un hombre blanco, de ojos azules y de mediana edad. Su aliado principal, Dominic Santiago, es su mejor amigo y compañero de batalla. Es un hombre latino, moreno, con rasgos y comportamiento más “festivo” representando al estereotipo estadounidense de la población latina. En tercer lugar Damon Baird, el hombre caucásico que responde al estereotipo de varón inteligente, hábil con las palabras, y con un carácter más bien seductor. En último lugar aparece el Tren Cole, el hombre negro, el más fornido y jugador profesional de trashball, obedece al rol del hombre poco culto, tosco, muy violento pero de buen corazón.

Partiendo de esta jerarquización (existente desde la programación del videojuego), el reactivo 9 cuestiona a los jugadores si creen que la importancia de Marcus y Dominic se elabora basándose en su tono de piel, es decir, si su grupo étnico y racial influye en la jerarquización dentro de la historia del juego, insistiendo en que este hecho es real y comprobado mientras se analizó el contenido visual del videojuego, sin embargo, la pregunta aborda la opinión de los participantes. Éstos asumieron que no es el caso. Dando una respuesta negativa, asumen que la jerarquización por tono de piel en estos títulos no existe. En este reactivo podría interpretarse el hecho de que todos los participantes son

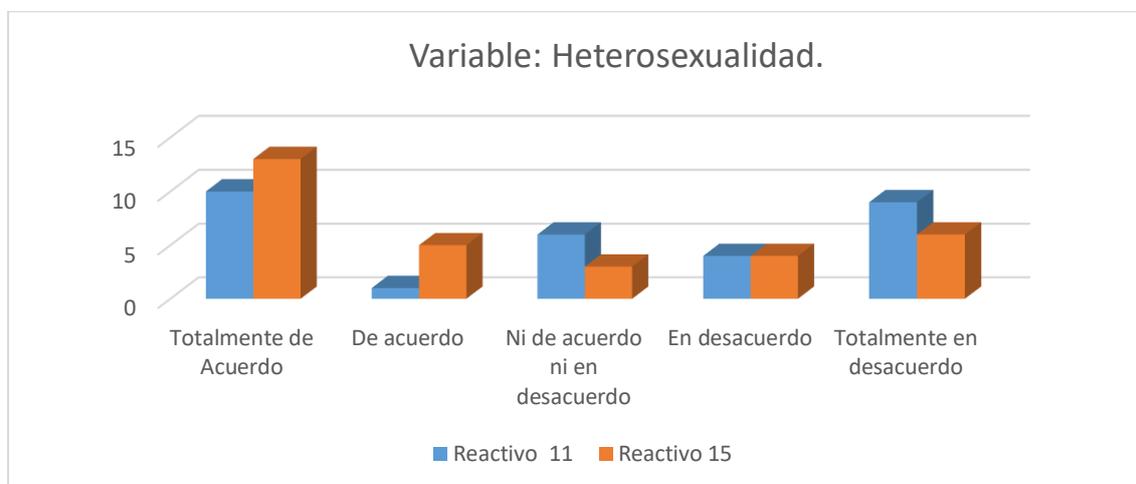
latinos, de tez morena y mexicanos, pudiendo significar un sesgo en la visibilización de la discriminación en que el videojuego incurre.

Por otro lado, el reactivo 13 cuestiona sobre la vida real. Solicita a los participantes responder si creen que el color de piel blanca influye en la facilidad para acceder a espacios laborales o académicos, aludiendo a que, estadísticamente, los puestos de alto rango de empresas, política y otros sectores, son ocupados por personas con piel más clara. A este reactivo los participantes, con una ligera mayoría opinaron que no. Sus respuestas se enfilan para afirmar que el color de piel clara no influye en la aceptación de espacios laborales o académicos. Este sesgo en la interpretación podría deberse a diversos aspectos como la falta de vivencia del fenómeno en alguna institución por parte de los participantes, o que, por su rango de edad, estén estudiando, con desempleo o viviendo situaciones que no les haya enfrentado con esta realidad.

De la variable es posible decir que los participantes no la viven como una realidad contemporánea. El racismo y clasismo que se refleja en el videojuego y en la vida cotidiana, parece no evidenciarse en los jugadores. De sus respuestas, es notorio que la percepción del color de piel no influye sobremanera en su idea de masculinidad .

## 10. HETEROSEXUALIDAD (11, 15).

Gráfica 11. Heterosexualidad.



Gráfica: elaboración propia. 16 de mayo de 2019.

Retomando la triada propuesta por Palacios y Valencia Hoyo (2001), uno de los elementos esenciales de la construcción de la masculinidad hegemónica es la Heterosexualidad, entendida ésta no sólo como la preferencia erótico-afectiva hacia las mujeres, sino alejar del comportamiento cualquier índice de feminidad.

La heterosexualidad ha significado un pilar para la masculinidad hegemónica, pues las muestras de poderío masculino también cruzan históricamente por sus conquistas de mujeres. En ese sentido la homosexualidad o bisexualidad se entienden desde el patriarcado como la “otredad”. Es decir, lo ajeno, lo alejado. Lo negativo.

Para esta variable el tema a trabajar con respecto a la Heterosexualidad va en función de lo que reflejan los personajes durante el desarrollo del videojuego. En el reactivo 15, el cuestionamiento hacia los jugadores se hace a partir de su idea de la relación que existe entre Marcus y Dominic, aludiendo a si ellos consideran que los personajes en todo momento reflejan heterosexualidad. La mayoría de participantes optaron por la afirmativa. Es decir, consideran que en ningún momento se cuestiona la heterosexualidad de ambos. A pesar de que en total son casi 10 horas de cinemáticas en

las que se cuenta toda su historia, no hay diálogos, escenas, acercamientos o expresiones que puedan significar un interés erótico-afectivo por ningún hombre. Al contrario, las constantes insinuaciones de Dominic Santiago por recuperar a su esposa o los recuerdos con ella, significan un enamoramiento por ella; Marcus, por otro lado, se siente atraído hacia Anya Stroud, y aunque en el desarrollo de los tres títulos no se percibe que inicien una relación, sí existe la sugerencia eventual de que se convertirán en pareja (hecho consagrado en *Gears of War 4*, cuyo protagonista es el hijo de Marcus y Anya).

Para el reactivo 11, se les cuestionó a los jugadores si para ellos era importante utilizar ropa que no diera lugar a pensar que fueran homosexuales. Es decir, que su vestimenta cotidiana es cuidada para no aparentar homosexualidad.

Aquí se presenta una situación particular que no fue contemplada durante la realización de la prueba: nueve de los participantes declararon, posterior a la prueba que este reactivo les generó conflicto porque ellos son homosexuales y su ropa no refleja necesariamente la preferencia. Es decir, la participación de 9 videojugadores declarados homosexuales propicia que este reactivo sea violento y atentara contra sus preferencias, asumiendo personalmente toda la responsabilidad de ese inconveniente.

En este sentido, las respuestas al reactivo fueron muy polarizadas, dado que hubo alto índice de respuestas y alto índice de respuestas negativas. Aunque llegando a una ligera mayoría la negativa. Es decir, mayor número de participantes declaran que no es importante vestirse de forma en que no se cuestione su sexualidad. Este resultado refleja un sesgo de preferencia que debió contemplarse en los datos básicos de la prueba Likert.

La variable diez tuvo una respuesta ambivalente, en tanto que los participantes asumieron que los personajes del juego nunca reflejan comportamientos No heterosexuales, sin embargo, también asumen que en su vida cotidiana la vestimenta “hetero” no es fundamental en su estilo.

## 4.2 Conclusiones

Las características propias de la Masculinidad Hegemónica reflejan, en la mayoría de los casos, situaciones de violencia y dominación física, simbólica, psicológica, económica, de varones hacia mujeres o de hombres hacia otros hombres considerados más “débiles”. Este discurso es reconocible en muy diversos aspectos culturales que pueden ir desde la cotidianidad familiar hasta los productos de entretenimiento que se consumen diariamente.

Esta investigación ha tenido por centro el planteamiento de que esta reafirmación también se ve reflejada en los contenidos de programación de los medios de entretenimiento, particularmente en los videojuegos. En este caso, utilizando los tres primeros títulos de la saga *Gears of War* para tal análisis. Y se ha pretendido demostrar que, los elementos que ese juego proporciona al público son, en efecto, propios de la Masculinidad Hegemónica.

La edad de los participantes ha permitido establecer que sus procesos de pensamiento responden a los de un adulto. Por este motivo, el tratamiento que se le dio a esta investigación buscaba aportar ideas sobre el concepto de reafirmación, ya que el proceso de formación debió darse en cada individuo en sus periodos de infancia y adolescencia. La trascendencia del concepto radica en que el proceso de reafirmación se puede trabajar durante toda la vida escuchando o reproduciendo ciertos discursos

Se analizó ampliamente a cada personaje protagonista y coprotagonista para contrastar sus diseños (físicos y psicológicos), con el discurso de la Masculinidad Hegemónica.

Para el personaje Marcus Fenix se analizó tanto la historia dentro del juego como su diseño, color, rasgos, voz, lenguaje corporal, verbal, entre otros aspectos. Apoyado en

la teoría, se puede establecer que el personaje sí representa ampliamente a un Hombre Guerrero, volviéndose un ícono del “Verdadero Hombre”, cumpliendo con las características de este modelo de Masculinidad: No ser homosexual, no ser afeminado, no ser infantil.

Del mismo modo se elaboró el análisis del coprotagonista Dominic Santiago, su colega y amigo. En este caso los datos trabajados permiten interpretar al personaje como una mezcla entre el Hombre Guerrero y Amante. Es decir, es un hombre violento que no le teme a nada y arriesga la vida, pero su motivación principal es recuperar a su esposa, respondiendo al estereotipo del caballero al rescate. Todo su diseño responde también a la Masculinidad Hegemónica. En este sentido, el comparativo entre ambos personajes y los conceptos sobre el mito del “Verdadero hombre” se cubrieron ampliamente. Tras el análisis de la imagen, la indumentaria, el armamento y sobre todo el comportamiento de éstos, se puede concluir que sus estereotipos se basan en las construcciones hegemónicas y su discurso reproduce ideales de Masculinidad tradicional.

En análisis del instrumento realizado contribuyó a la resolución del cuestionamiento central. Los resultados individuales por variables ya se han establecido en el rubro Resultados. Sin embargo, es posible concluir que las variables funcionan para establecer cierta veracidad en el planteamiento inicial. Es decir, el análisis de cada variable posibilita afirmar que los contenidos en los videojuegos contribuyen a la reafirmación de la masculinidad hegemónica, aunque no de la forma esperada.

Esto se explica teniendo en cuenta que la intención del trabajo era corroborar que los jugadores estuvieran conscientes del comportamiento violento de los personajes y a pesar de ello les aceptara e idolatrarán. Caso errado, pues como se pudo verificar en el estudio sobre los resultados de las pruebas, en muchos casos los participantes ni siquiera contemplaban tales actos como manifestaciones de violencia. Esto significa que la

violencia y el machismo de los personajes es normalizado o invisibilizado por los jugadores. En ese sentido, se puede interpretar que, tanto los personajes como los jugadores, responden a una serie de construcciones previas que les posibilitan aceptar los comportamientos violentos, machistas y hasta misóginos en diferentes entornos, contribuyendo así con el discurso hegemónico esperado para los varones.

Es así que la prueba contribuyó a establecer que, si bien los participantes no son conscientes de los comportamientos hegemónicos de los personajes, éstos no dejan de existir. Es decir, los protagonistas son violentos, machistas y hombres hegemónicos, pero la mayoría de los videojugadores no los percibieron como tales. La manera de abordar, entonces, el análisis, parte de la normalización del discurso hegemónico que posibilita tal invisibilización. Si bien es cierto que la teoría de género ha cuestionado duramente la hegemonía masculina en diversos aspectos de la vida cotidiana y ha permitido evidenciar desigualdades y comportamientos dominantes por parte de los varones, también es de notar que gran parte de los discursos culturales parten de la postura masculina como eje de la sociedad. En este sentido, la invisibilización de tales comportamientos no es extraña, si se considera que históricamente esta dominación se ha planteado como algo “natural”. Tampoco resulta sorprendente, entonces, que en productos de entretenimiento como este videojuego, encuentre y normalicen tales posturas. El comparativo entre los elementos dentro del juego y de la vida cotidiana permitió contrastar cada reactivo y cada variable para brindar luz sobre los comportamientos tradicionales de la Masculinidad Hegemónica que se reproducen aunque no se tengan conscientes.

Los jugadores brindaron sus opiniones, según cada variable, reflejando posturas personales y acciones individuales, lo que posibilitó generar un análisis sustancioso y satisfactorio del que se pudo desprender la afirmación, hasta el momento, de que los videojuegos *Gears of War* 1, 2 y 3 reafirman la Masculinidad Hegemónica.

## BIBLIOGRAFÍA

Barthes, Roland (1957). *Mitologías*. Edición Siglo Veintiuno S.A. de C.V. México.

Barthes, Roland. (1964) *Retórica de la imagen (en la semiología)*. Escuela de Altos estudios, Francia.

Bonino, Luis (2004). *Masculinidad Hegemónica e Identidad Masculina*. Dossiers Feministes 6. Masculinitats: Mites, de/construccions I mascarades.

Bonino, Luis (2000). *Varones, género y salud mental: Deconstruyendo la “normalidad” masculina*. En M. Segarra y A. Carabí (Eds) (2000): *Nuevas Masculinidades*. Barcelona: Icaria. (p. 41-64).

Bourdieu, Pierre (1998). *La Dominación Masculina*. Edición Anagrama (2000)

Díez Gutiérrez, Enrique Javier; Fontal Merillas, Olaia; Blanco Jorrín, Dayamí (2006). *Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos*. Universidad de León. Departamento de Filosofía y Ciencias de la Educación. Campus de Vegazana. Fac. Ciencias del Trabajo.

Faur, Eleonor (2004). *Masculinidades y Desarrollo Social. Las relaciones de género desde la perspectiva de los hombres* Universidad Nacional de San Martín. Edición Arango (p.54).

Goethe (1970). *Teoría de los Colores*. Citado por Mirzoeff, Nicholas (1999), *Una introducción a la cultura visual*. Edición Paidos, Argentina,

Guersenzvaig, A. (2006). *El usuario arquetípico: Creación y uso de personajes en el diseño de productos interactivos*. Accedido en Septiembre de 2006.

Moore, Robert y Gillette, Douglas (1990). *La nueva Masculinidad*. Paidos, Ibérica, S.A. España

Palacio V. María Cristina; Valencia Hoyo, Ana Judith (2001). *La identidad Masculina: Un mundo de inclusiones y exclusiones*, Universidad de Caldas. (p. 87).

Panofsky, Erwing (1979). *El Significado de las Artes Visuales*. Alianza Forma, E.U.

Parsons, T. Y R. Bayles (1955). *Family, Socialization and Interaction Process*. Citado en Conway et al, 1987 y en Connell, 1995.

Sauquillo Mateo, Piedad; Ros, Concepción; Bellver Moreno, M<sup>a</sup> Carmen; (2008). *El rol de género en los videojuegos. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, Noviembre (p.130-149).

Serret Bravo, Estela Andrea (2004). *Mujeres y hombres en el imaginario social. La impronta del género en las identidades* en Ileana García Gossio (coord.), K, México, Tecnológico de Monterrey, Cámara de Diputados, Miguel Ángel Porrúa.

Varela, Nuria (2008). *Feminismo para principiantes*. Ediciones B, S.A. Barcelona, España (p.18 -107)

### **Referencias Electrónicas**

Cifra estadística causas de mortalidad en 2013 varones.  
[http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva\\_estruc/702825075019.pdf](http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825075019.pdf)

Colás Bravo, Pilar; Villaciervos Moreno, Patricia; (2007). *La interiorización de los estereotipos de género en jóvenes y adolescentes*. Revista de Investigación Educativa, Sin mes (p.35-58).

Díez Gutiérrez, Enrique Javier (2001). *Sexismo y violencia de género en videojuegos*. Universidad de León, España

Esquivel, F. (2016). *Perfil de Consumo de Videojuegos en México*, Septiembre de 2016. The Competitive Intelligence Unit. Recuperado el 05 de abril de 2017, de <http://www.the-ciu.net/nwsltr/591Distro.html>

Garfias Frías, José Ángel. (2010). *La industria del videojuego a través de las consolas*. Revista mexicana de ciencias políticas y sociales, 52 (209), (p.161-179).

Recuperado en 04 de abril de 2017.

Gómez del Castillo Segurado, Ma. Teresa; (2005). *Violencia social y videojuegos*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, enero (p.45-51).

<https://gearsofwar.com/en-us>

[http://es.gearsofwar.wikia.com/wiki/Serie\\_Gears\\_of\\_War](http://es.gearsofwar.wikia.com/wiki/Serie_Gears_of_War).

<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350716165/expulsion-definitiva-de-fallout-76-tras-un-ataque-homofobo/>

[https://www.vice.com/es\\_latam/article/ev3gmm/motherboard-jugadores-red-dead-redemption-2-atacan-feministas](https://www.vice.com/es_latam/article/ev3gmm/motherboard-jugadores-red-dead-redemption-2-atacan-feministas)

<https://www.3djuegos.com/noticias-ver/101468/gears-of-war-sigue-cosechando-premios-y-reconocimientos>

López B., Borja. (2010). *Juego. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Conceptual de Videojuegos*, 54-75. Ed. Alesia Games & Studies. España, 2010.

Marilyn Frye. *The Politics of Reality: Essays on Feminist Theory*  
<https://biblioteca-feminista.blogspot.com/2017/06/marilyn-frye-politics-of-reality-essays.html>

Melliso, Edwin, Ms. Sc. *Desarrollo del Sexo (2007)*

[https://tarwi.lamolina.edu.pe/~emellisho/teoria\\_archivos/oogenesis%20inicial2.pdf](https://tarwi.lamolina.edu.pe/~emellisho/teoria_archivos/oogenesis%20inicial2.pdf)

Ortiz Fernández, Mar. *Psicología: La necesidad de pertenencia y la formación de grupos*.  
<https://www.empresasgayfriendly.com/novedad/psicologia-la-necesidad-de-pertenencia-y-la-formacion-de-grupos/>

PORTAL INEGI. *Principales causas de Mortalidad por residencia habitual, grupos de edad y sexo del fallecido*.

<http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/registros/vitales/mortalidad/tabulados/ConsultaMortalidad.asp>

*"Red Dead Redemption 2" Players are excited to attack and kill Feminists in the Game*

[https://www.vice.com/en\\_us/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-](https://www.vice.com/en_us/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-)

[game?fbclid=IwAR0PC9CsSQddXkOUIC0KbiE1pBlqsTWSyKuj6t\\_nJ3GFJ56ccB5DxUdBvgl](https://www.vice.com/en_us/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-game?fbclid=IwAR0PC9CsSQddXkOUIC0KbiE1pBlqsTWSyKuj6t_nJ3GFJ56ccB5DxUdBvgl)

Rubin, Gayle: *El tráfico de mujeres: notas sobre la economía política del sexo* (1975/1994), (p.44)

Stuart, Keith. *The Last of Us, Bioshock: Infinite and why all video game dystopias work the same way.* (2013) Publicación Digital The guardian

<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/jul/01/last-of-us-bioshock-infinite-male-view>

Venegas Ramos, Alberto (2016). El hombre y la ruina: Nuevas masculinidades en el videojuego. Revista digital Presura.

Cuernavaca, Morelos, 05 de agosto de 2019.

**Dra. Lorena Noyola Piña**

**Directora de la Facultad de Diseño**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS**

**P R E S E N T E**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis: "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REAFIRMACIÓN DE LA MASCULINIDAD HEGEMÓNICA", que presenta el alumno:

**SERGIO ARTURO MOLINA VEGA**

Para obtener el grado de Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi VOTO APROBATORIO para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier duda o aclaración.

ATENTAMENTE



Dr. Joel Ruiz Sánchez

Cuernavaca, Morelos, a 10 de Junio de 2019.

**Dra. Lorena Noyola Piña**

**Directora de la Facultad de Diseño**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS**

**P R E S E N T E**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis: "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REAFIRMACIÓN DE LA MASCULINIDAD HEGEMÓNICA". que presenta el alumno:

**SERGIO ARTURO MOLINA VEGA**

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesis estudia con profundidad y propiedad la problemática que plantean actualmente la cultura de los videojuegos, en la que se difunden y consolidan valores escapandose de una lectura crítica. Es por esto que abordar los roles de género que se modelan en los videojuegos es de importancia. La manera de abordar la problemática se ajusta a los criterios de la maestría en la que la imagen es abordada transdisciplinariamente.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.



ATENTAMENTE

**DR. JUAN CARLOS BERMÚDEZ RODRÍGUEZ**

PITC- UAEM. Facultad de Diseño

Por una humanidad culta

Cuernavaca, Morelos, a 5 de agosto de 2019.

**Dra. Lorena Noyola Piña**

**Directora de la Facultad de Diseño**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS**

**P R E S E N T E**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis: "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REAFIRMACIÓN DE LA MASCULINIDAD HEGEMÓNICA". que presenta el alumno:

**SERGIO ARTURO MOLINA VEGA**

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

**A T E N T A M E N T E**



**DRA. LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD**

Cuernavaca, Morelos, 07 de Agosto de 2019.

**Dra. Lorena Noyola Piña**

**Directora de la Facultad de Diseño**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS**

**P R E S E N T E**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis: "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REAFIRMACIÓN DE LA MASCULINIDAD HEGEMÓNICA". que presenta el alumno:

**SERGIO ARTURO MOLINA VEGA**

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

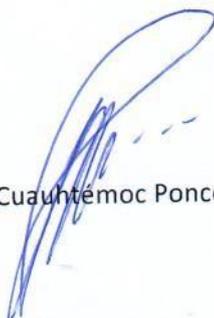
Lo anterior con base en: **Considero que el proyecto ha sido planeado y realizado con un alto criterio en estructura e investigación, obteniendo como resultado un proyecto que cumple con todas las expectativas necesarias de la maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.**

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

**ATENTAMENTE**

*Por una humanidad culta*

Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez



Cuernavaca, Morelos, a 10 de agosto de 2019.

**Dra. Lorena Noyola Piña**

**Directora de la Facultad de Diseño**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS**

**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis: "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REAFIRMACIÓN DE LA MASCULINIDAD HEGEMÓNICA". que presenta el alumno:

**SERGIO ARTURO MOLINA VEGA**

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: La tesis refleja un manejo adecuado de los concepto adquiridos a lo largo del posgrado y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

ATENTAMENTE

Por una humanidad culta

  
Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores

