

Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad
e-ISSN: 2007-3607
Universidad de Guadalajara
Sistema de Universidad Virtual
México
paakat@udgvirtual.udg.mx

Año 11, número 20, marzo-agosto 2021

La reafirmación de la masculinidad hegemónica a través de los videojuegos

The Reassertion of hegemonic masculinity through videogames

Joel Ruiz Sánchez*

<https://orcid.org/0000.0002-2459-8452>

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México

Sergio Arturo Molina Vega**

<https://orcid.org/0000-00017141-2393>

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México

[Recibido 12/5/2020. Aceptado para su publicación 2/11/2020]

DOI <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a11n20.547>

Resumen

En este artículo se analiza la reafirmación de la masculinidad hegemónica que pueden favorecer los videojuegos en sus videojugadores. El estudio tomó como referencia *Gear of War* y su objetivo fue determinar si a través de los personajes de este videojuego se difunden estereotipos de género y cómo esto influyó en la visión sobre la masculinidad hegemónica que percibieron los jugadores de la saga. Para este propósito se empleó un instrumento Likert, que permitió acceder a la percepción de los videojugadores sobre aspectos clave en la reafirmación de la masculinidad hegemónica incluidos en el juego, como el comportamiento violento, el uso de lenguaje ofensivo, la importancia del físico, entre otros. A partir del análisis se pudo establecer que, a pesar que los protagonistas del juego son

hombres hegemónicos, violentos y machistas, la mayoría de los participantes del estudio no percibieron como tal estos rasgos en los personajes. La consciente no-identificación de este tipo de aspectos refleja que existe una normalización del discurso hegemónico que propicia su invisibilización.

Palabras clave

Masculinidad; masculinidad hegemónica; estereotipos masculinos; masculinidad en los videojuegos; normalización; videojugadores.

Abstract

The article analyzed the reassertion of hegemonic masculinity that videogames can favor in their videogamers. The study took Gear of War as a reference and its objective was to determine if gender stereotypes are diffused through the characters of this videogame and how this influenced the vision of hegemonic masculinity perceived by the gamers of this saga. For this purpose, a Likert instrument was used, which allowed access to the perception of gamers on key aspects in the reassertion of hegemonic masculinity included in the game, such as violent behavior, the use of offensive language, the importance of physique, among other. From the analysis it was established that, despite the fact that the protagonists are violent, chauvinists and hegemonic men, most of the participants did not perceive these traits as such in the characters. The conscious non-identification of this type of aspects reflects that there is a normalization of hegemonic discourse that favours its invisibility.

Keywords

Masculinity; hegemonic masculinity; male stereotypes; masculinity in video games; standardization; gamers.

Introducción

En las últimas décadas, la teoría de género ha profundizado en el estudio de las desigualdades entre mujeres y hombres. Al utilizar diversos enfoques, estos estudios han permitido comprender sus comportamientos como el resultado de ciertas prácticas culturales que favorecen las divergencias entre los géneros. Dentro del universo de temas y problemáticas que aborda la teoría de género se encuentra la masculinidad hegemónica, entendida como esa “masculinidad tradicional” que caracteriza comportamientos, en mayor o menor medida, violentos e insensibles, y que por lo general se relaciona con el poco o nulo autocuidado, tanto de la higiene y la salud como de la imagen personal. Esta masculinidad se tiene como una manera “común” de ser hombre, con todo lo que ello implica –incluyendo los patrones de conducta establecidos por el contexto en el que se encuentre–.

Los comportamientos asociados a la masculinidad hegemónica, a pesar de ser mayoritariamente negativos –en igualdad para hombres y mujeres–, son

considerados como “tradicionales” y, por lo tanto, terminan siendo aceptados y asumidos en varios contextos sociales y culturales. Ante esto, es importante tener conciencia de que las características y conductas que se puedan asociar con esta concepción de masculinidad no son naturales ni propias del género masculino, sino que son aprendidas –y aprehendidas–, a forma de “herencia” de la cultura imperante en la que se desenvuelvan los hombres.

Para comprender lo nocivo de los comportamientos relacionados a este tipo de masculinidad es necesario analizar el contexto que permite la perpetuidad del mensaje hegemónico, así como la reacción y aceptación que esto tiene por parte de los varones que reciben el mensaje. Para este propósito, la investigación que se presenta ahondó en el mundo de los videojuegos, tras encontrar que en ciertos juegos electrónicos se contribuye a la reafirmación de la masculinidad hegemónica.

En esta tesisura, el estudio se conformó por dos vertientes: una base teórica y una investigación de campo. En la primera se hizo una revisión de literatura enfocada en la teoría de género, para lograr contextualizar culturalmente el fenómeno a analizar. En un segundo momento, se realizó una exploración de campo con videojugadores varones de las primeras tres entregas de la saga *Gears of War*, con la intención de determinar si la masculinidad hegemónica presentada en el juego reafirmaba estos ideales en los jugadores. Los resultados obtenidos demuestran que, en efecto, entre los videojugadores existe una velada aceptación y reproducción de estos valores que fundamentan la masculinidad “tradicional”.

El concepto de masculinidad

El género es definido por Colás y Villaciervos (2007) como “una representación cultural que contiene ideas, prejuicios, valores, interpretaciones, normas, deberes, mandatos y prohibiciones sobre la vida de las mujeres y de los hombres” (p. 38). En específico, con *género* se refiere a las características que socialmente determinan el *deber ser* de hombres y mujeres en un momento y lugar determinado. Esto se relaciona con el comportamiento que la sociedad espera de cada uno de los sexos, es decir, con las particularidades y expectativas que “deberían” de permear su actuar. Tanto las atribuciones sociales como las concepciones predeterminadas que se tienen de los individuos, son muy diferentes para hombres y mujeres, dada la supuesta pertenencia a uno u otro género.

Los estereotipos de género inciden en las actitudes de las personas desde su nacimiento hasta su muerte, en un proceso permanente que implica el rechazo general del grupo si deciden no cumplir el rol asignado. Serret (2004) plantea que: “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" (p. 43). El género se construye a partir de la diferencia genital de las personas, como un conjunto de acciones y actitudes diferentes que definen al grupo denominado "hombres" y al denominado "mujeres", lo que origina muchas desigualdades.

El género se manifiesta en muchos ámbitos de la vida cotidiana. Al adaptarse al discurso y al contexto de una época determinada, se configuran varias tareas y obligaciones, tanto para hombres como para mujeres, en cada lugar geográfico y tiempo histórico, aunque siempre considerando la diferencia biológica (el sexo) como base de estas discrepancias. Estas conductas se interiorizan, se asumen y se viven como propias, lo que genera una continuidad en las maneras de actuar que se van aprendiendo a lo largo de la vida. En este sentido, Bourdieu (2000) plantea lo siguiente:

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 (p. 40).

Dentro de las familias, los roles se asignan a muy temprana edad. Desde el nacimiento, a las personas se les estipulan colores, juegos, lenguajes y expectativas a partir de su sexo. Al ir creciendo, las infancias tienen claro el tipo de juguetes que deben utilizar, los juegos que se les permite jugar, así como la vestimenta, los diseños y los colores que se usan para la distinción entre niños y niñas. Al llegar a la adolescencia, las diferencias de género aprendidas se encuentran, en cierta medida, normalizadas, y llegan a reafirmarse en el actuar del individuo; ejemplo de ello son las habilidades de cortejo y flirteo, adquiridas de maneras muy diferentes según el género, donde el hombre tiene un rol preponderante.

Respecto a la pertinencia de abordar la masculinidad desde las relaciones de género, Minello (2002) señala que esta aproximación permite comprender tanto el plano individual como el social, la historia, las estructuras, las normas, las prácticas sociales y sus significados culturales; además, supone la articulación del género con otros ejes de desigualdad social (como la etnia, la raza, etcétera).

Al referirnos específicamente a la masculinidad hegemónica, identificamos diversos planteamientos. Algunos autores (Connell, 1995; Connell y Messerschmidt, 2005) apuntan que la masculinidad debe ser entendida como un proceso sociocultural que se inscribe en un conjunto de prácticas, que tienen que

ver con las relaciones de poder y las relaciones sociales de género en una sociedad determinada. Para Héretier (1996), las categorías de lo femenino y lo masculino se vinculan con los imaginarios y las prácticas sociales concretas que se materializan en los cuerpos. Sobre esta línea, Gordo (2000) asegura que pensar en la *masculinidad* remite a un modelo de sociedad basado en la diferencia sexual, como instancia productiva y gobierno de los cuerpos.

El concepto de masculinidad es relativamente nuevo, deriva de los estudios sobre género que aparecieron en el último tercio del siglo XX y principios del XXI, y alude a ciertas características propias de la sociabilidad humana. En este sentido, tiene que ver con la configuración de los roles de género y el control del cuerpo.

Téllez y Verdú (2011) sostienen que la masculinidad como concepto representa en la actualidad un tema de interés social, a la luz de las transformaciones de los roles de género acaecidas en los últimos años. Estos mismos autores afirman que la masculinidad es, al mismo tiempo, la posición en las relaciones de género, las prácticas por las cuales los hombres y mujeres se comprometen con esa posición de género, y los efectos de estas en la experiencia corporal, en la personalidad y en la cultura (Téllez y Verdú, 2011).

Por otro lado, Madrid (2016) postula que lo central en el estudio de las masculinidades es entender que la producción simultánea de masculinidades hegemónicas y de la clase dominante no es el individuo en sí mismo, sino las instituciones en las cuales estos se desenvuelven y desarrollan distintas prácticas colectivas. Bard (2018) completa esta idea, al sostener que ninguna masculinidad surge si no es en un sistema de género, y esta no es un objeto, ni una norma ni una esencia, pues implica procesos y relaciones por medio de las cuales las sexualidades viven.

Gears of War: contexto y trama

Los videojuegos comenzaron a volverse populares desde la década de los setenta, y se definieron como un medio de entretenimiento de fácil acceso para niños y adolescentes. Los sistemas *arcade* (lo que en México se conoce como "maquinitas") se popularizaron en espacios públicos –como tiendas de servicios, cafeterías o restaurantes–, lo que convirtió al videojuego en un importante medio de entretenimiento y recreación. A finales de 1978 apareció la primera consola con éxito para uso doméstico: Atari 2600. Durante la década de los ochenta, mientras los videojuegos se abrían paso por el mercado y el consumo, surgió en Japón la empresa Nintendo, en 1983, que decidió apostar por las consolas domésticas.

Esto trajo consigo el NES (Nintendo Entertainment System), y con ello a uno de los personajes más icónicos de la historia de los videojuegos: Mario Bros, que marcó el inicio de 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). Existieron diversas empresas que apostaron por la creación de este tipo de consolas, como Sega, Mega Drive y NeoGeo, pero se convertirían después en desarrolladores de videojuegos, dejando el diseño de consolas en manos de Nintendo Sony y Microsoft. En este período aparece otro título emblemático: *Street Fighter II*, conocido por revolucionar el concepto de los videojuegos y popularizar el género de lucha en estos, además de ser el primero en incluir a una mujer (Chun Li) como personaje relevante.

A finales de los noventa, vino la llamada tercera generación de consolas, o *64 bit generation*. Esto marcó el inicio de la competencia para Nintendo, debido 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 decidió lanzar su propia consola (Sony PlayStation), con lo cual abrió la competencia por el mercado de videojugadores a nivel mundial. Microsoft lanzó en 2000 la consola Xbox, que significó su entrada al mercado de videojuegos, y colocó a la empresa como líder de ventas de 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 solo en ciertas consolas.

La amplitud de la oferta posibilitó la aparición de una cultura del videojuego. Dentro de estos, se sobrepasó la asignación de tareas simples para cumplir un objetivo específico, y la temática, el tratamiento, el desarrollo, la trama, la estética visual y la música se convirtieron en parte esencial del producto. De esta manera, los videojuegos ya no eran solo medios de entretenimiento, sino que además introducían al jugador en un universo con reglas propias, lenguajes particulares y personajes diversos.

En este contexto, y ante el gran éxito que comenzaron a tener los videojuegos de disparos en tercera persona (Third Person Shooter, TPS por sus siglas en inglés), surgió *Gears of War*, lanzado por el desarrollador de videojuegos Epic Games en 2006. El argumento del juego se sintetiza en lo siguiente: alienígenas llamados Locust se enfrentan a la raza humana en el planeta Sera, a donde habían llegado como parte de sus intereses expansionistas. La trama gira en torno a cuatro personajes: Marcus Fénix, Damon Baird, Dominic Santiago y

Augustus El Tren Cole, integrantes del Ejército de la Coalición de Gobiernos Ordenados (CGO).

La historia sigue a Marcus Fénix, quien se encuentra condenado a prisión tras rebelarse a las órdenes de un superior directo. Años después, cuando el planeta Sera se encuentra en ruinas, Fénix es liberado gracias a un indulto y recibe la orden de hacer frente a los Locust y mantener a salvo a los sobrevivientes; para lograrlo se une a un escuadrón de infantería. La premisa de las tres primeras entregas es similar, “avanzar por terrenos hostiles con la intención de liberar espacio y encontrar una especie de elemento (mineral) que les permita construir un arma de destrucción masiva para exterminar a los Locust” (Ruiz y Molina, 2020, p. 5).

Estrategia metodológica

Como parte de la investigación se realizó un trabajo de campo con el objetivo de determinar si la masculinidad hegemónica –en cuanto a estereotipos, patrones de conducta o valores asociados a la idea tradicional de masculinidad– se reafirmaba por los videojuegos en los videojugadores. Para ello se seleccionaron los primeros tres títulos de la saga *Gears of War* (estrenados en 2006, 2008 y 2011, respectivamente). La selección del videojuego se realizó a partir de la observación de que es un producto jugado fundamentalmente por hombres, y porque los protagonistas se asemejan a la caracterización de la identidad masculina planteada por Moore y Gillette (1993), cuya propuesta es retomada en este trabajo.

Las necesidades de la investigación hacían más conveniente llevar a cabo el estudio con una muestra no probabilística, ya que solo tomando un universo limitado –no aplicable a todo el universo posible, es decir, a todo jugador varón mexicano de *Gears of War*– es posible tener una muestra representativa. Para la correcta selección del muestreo se eligieron 30 participantes, quienes fueron contactados a través de videojugadores con los que se tenía una relación de manera previa, que fungieron de enlace para conectar con los informantes; estos debían cumplir con las siguientes características:

- 1) Definirse a sí mismos como hombres (esto en relación con la identidad de género).
- 2) Tener residencia en alguna ciudad en el interior de México.
- 3) Tener entre 20 y 35 años de edad.

- 4) Haber concluido los títulos *Gears of War 1, 2 y 3* por cuenta propia y en modo campaña.
- 5) Pertenercer a la subcultura denominada *gamer* (que fuesen videojugadores asiduos).

La edad promedio de los participantes de la muestra fue de 34 años. Los títulos seleccionados son de 2006 a 2011, período en el que los videojugadores se encontraban en la adolescencia. Antes de proceder a la aplicación del cuestionario, se preguntó a los jugadores la edad en la que habían jugado por primera vez el videojuego, con lo que se confirmó que los informantes eran adolescentes cuando accedieron a estos, aspecto importante a tener en cuenta en la determinación del grado de influencia que obtuvieron de su experiencia con estos títulos.

Para recabar la información, se diseñó un cuestionario tipo Likert¹ que permitió obtener las aportaciones y opiniones de los videojugadores con respecto a los tres juegos de la saga. Cabe aclarar que aunque los resultados se presentaron de manera numérica y estadística, el enfoque de la investigación fue cualitativo, pues se trata de un estudio de percepción. Las variables utilizadas para el análisis de los resultados fueron: el mito del verdadero hombre, el comportamiento violento, el valor del trabajo, el uso de lenguaje ofensivo, sobre la sensibilidad masculina, la importancia del físico varonil y la importancia del color de piel.

Resultados

El mito del verdadero hombre

La primera variable hace referencia al *mito del verdadero hombre*, que 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 establecidas por Kimmel (1997): ser hombre significa no ser mujer (que se traduce como no ser débil); ser hombre significa no ser un niño (es decir, no tener miedo); y ser hombre significa no ser homosexual (no ser afeminado). De forma similar, Vela (2018) plantea que la idealización de lo que es *un hombre de verdad* se refleja en diferentes aspectos culturales que, de uno u otro modo, evidencian o manifiestan alguna de estas tres vertientes.

Para Díez (2008), en los videojuegos se otorga la categoría de universal a una idea deformada acerca de lo masculino, que comprende rasgos como el poder, la fuerza, el coraje, el control, el honor, la revancha, los retos, las aventuras y el orgullo. En la saga *Gears of War*, las prácticas y patrones de conducta que replican

estos atributos son fáciles de identificar en diferentes momentos, incluso como características representativas de algunos de los personajes.

Esto se ejemplifica en Marcus Fénix, sargento de las fuerzas armadas de la CGO y protagonista de la primera saga, y su mejor amigo, Dominic Santiago, soldado comando. En su proyección, pareciera que estos personajes carecen de sentimientos –que podrían interpretarse como señal de debilidad–, pues en ningún momento expresan emociones que contradigan, o pongan en duda, su fuerza, su poder o su coraje. Así, su inexpresividad se mantiene en el salir de la cárcel, los combates, el enfrentamiento constante al peligro y las muertes de sus compañeros.

Aunado a esto, la noción del *verdadero hombre* también permea la relación que se desarrolla entre los personajes. A pesar de la hermandad que existe entre Dominic y Marcus, en ningún momento hay muestras de homoafectividad –es decir, afecto entre varones–; por el contrario, la lucha de egos que tienen los personajes con el soldado Damon Baird resulta evidente a lo largo del videojuego.

En conclusión, se considera que el mito del verdadero hombre simboliza el ideal de masculinidad que, en este caso, se tiene en occidente: un hombre blanco, de mediana edad, heterosexual, dotado de cualidades físicas imperantes, fuerte, racional, insensible, sarcástico, sin miedos ni dudas, siempre dispuesto al combate y al enfrentamiento, que además de ser aguerrido y violento, es protector. De la combinación de estas características se conforma el gremio de los verdaderos hombres.

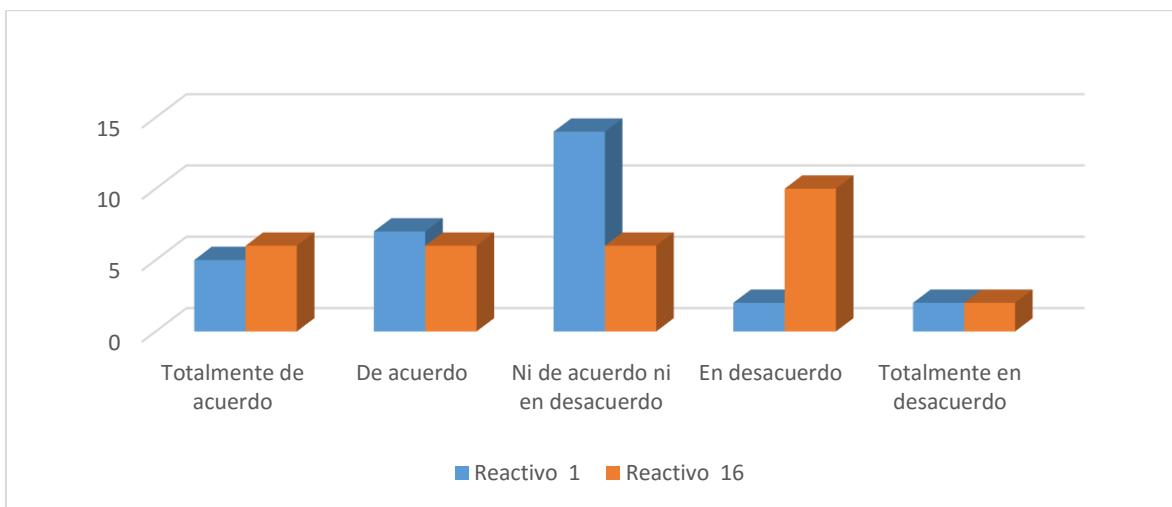
Los resultados del reactivo 1 (Creo que el comportamiento de los personajes de *Gears of war* es una manifestación de la masculinidad) muestran que la mayoría de los informantes posicionan a los personajes del videojuego como neutros frente a las características y rasgos del mito del verdadero hombre; es decir, consideran que no representan del todo el mito, pero tampoco están tan alejados de las peculiaridades de la hegemonía masculina (gráfica 1).

Sin embargo, como ya se ejemplificó, a partir del análisis de los contenidos propios del videojuego es evidente que los personajes (Marcus Fénix, Dominic Santiago, Damon Baird, entre otros) son representaciones de la masculinidad hegemónica –diversas, con distintas configuraciones, pero, al final, parte de la misma concepción de “masculinidad tradicional”–, evidenciada en su actuar, sus motivaciones, sus comentarios, sus gestos, su físico y sus comportamientos.

A pesar de la opinión negativa de los videojugadores en el sentido de que los rasgos de los personajes no corresponden a los de la masculinidad hegemónica, es comprobable que los personajes responden ampliamente al mito del verdadero hombre; de acuerdo con los datos recopilados, ciertas

características que poseen los personajes corresponden con los arquetipos de la masculinidad hegemónica señalados por autores como Kimmel (1997), Bonino (2000), Moore y Gillette (1993) y Vela (2018). En este punto podría mostrarse que los videojugadores internalizaron la idea de los programadores, en el sentido de que los personajes que se muestran son los buenos, pues se inserta en esta ambivalencia occidental del bien y del mal tan acuñada por los productores norteamericanos de entretenimiento.

Gráfica 1. El juego refuerza el mito del verdadero hombre



Fuente: elaboración propia con datos del cuestionario aplicado.

En el reactivo 16 del cuestionario se implica el ejercicio cotidiano del mito, al plantear un escenario en el que un varón debe comportarse como un “verdadero hombre” ante una agresión. Ante esto, las respuestas de los videojugadores se polarizaron: doce respondieron que tomarían una actitud violenta ante una agresión, mientras que doce respondieron lo contrario y seis se mantuvieron en una posición neutra. De esto nacen dos elementos para analizar:

- a) Un grupo de varones consideró normal reaccionar violentamente ante una agresión física, lo que podría interpretarse como que están de acuerdo con que existen situaciones que ameritarían un comportamiento violento o agresivo.
- b) Un grupo de varones estimó que una situación en la que se sufre de agresión no debería ser respondida con agresión de vuelta, es decir, se encuentran en desacuerdo con una respuesta violenta ante una situación violenta.

Esto resulta interesante; la mayoría de la muestra coincide en que el comportamiento violento de los personajes en el juego no obedece al mito del verdadero hombre, pero hay una divergencia de opiniones en si el comportamiento violento (presentado por los personajes y propio de la masculinidad hegemónica) está justificado ante una situación de agresión (como las ocurridas en el juego, pero en un plano de cotidianidad más cercano a los jugadores). Al contrastar los resultados en estos dos ítems, se pudo interpretar que la falta de conocimientos respecto al tema de la masculinidad y lo que implica, así como la internalización y normalización del comportamiento recio de los varones, impiden la visibilización de aspectos relacionados con la masculinidad hegemónica.

El enfoque cultural permite entender que la normalización de los roles y estereotipos masculinos perpetúa la existencia y repetición de estos modelos, lo que dificulta construcciones distintas o rechaza alternativas de comportamiento que no pertenecen a este enfoque hegemónico.

Esta normalización suele darse de forma tan sutil, paulatina y enfocada, que la reproducción de estereotipos se ve como algo normal. En tanto que los comportamientos hegemónicos se han aprehendido en la cotidianidad de los jugadores, y permean su concepción o juicio, la polarización de opiniones por parte de la muestra ante el planteamiento de una situación violenta es discordante entre los participantes. Esto puede explicarse debido al limitado reconocimiento por parte de muchos hombres sobre la existencia de determinados comportamientos que pueden ser catalogados como violentos.

Reforzamiento del comportamiento violento

Cabra (2013) plantea que el videojuego puede ser considerado como un elemento fundamental para la gestión de las emociones, las fuerzas creativas y las fuerzas agresivas, tanto para hombres como para mujeres. Debido a esto, la exposición a videojuegos se convierte en un factor de suma importancia para comprender las dinámicas y posibles transformaciones de las masculinidades contemporáneas.

Como ya se mencionó, el comportamiento violento es parte esencial en la masculinidad hegemónica, ya que a través de este se demuestra valentía y una cierta superioridad. En ese sentido, dentro de esta concepción hegemónica se espera que los varones actúen con violencia en ciertos escenarios, y de no hacerlo pierden puntos en su rango de masculinidad.

Ante esto, es necesario entender la violencia simbólica como un fenómeno que configura las relaciones sociales, en el que se entrecruzan la percepción y el reconocimiento entre los agentes en un espacio social determinado, donde se da

un intercambio de elementos –como códigos y lenguaje-. Un aspecto fundamental que determina esta violencia simbólica son las relaciones de poder desigual a partir de la dominación masculina (Bourdieu, 2000).

Este tipo de violencia es invisible (Muñoz, 2016), pero puede ser considerado como fundamento de otros tipos –como la violencia física y emocional–, contribuyendo a su naturalización. Una de sus características es que se introyecta en el cuerpo y se reproduce a través del discurso; con ello se sientan las bases para la configuración de relaciones de dominación en una sociedad determinada.

Dentro de este contexto se inserta el modelo del Guerrero, de las clasificaciones de identidades masculinas de Moore y Gillete (1993). Los personajes del juego pertenecen a este tipo de hombre de atributos físicos privilegiados, activo, protector, sin miedo y especialmente violento. No obstante, debido a que la violencia es parte importante del videojuego, que los personajes sean violentos no es fortuito.

Los tres títulos considerados de *Gear of War* son juegos de disparos, de supervivencia y enfrentamiento; desde la programación de los controles y las acciones de los jugadores, hasta la temática, el argumento y la línea narrativa que sigue el juego, la violencia se encuentra presente en los personajes, los escenarios y las situaciones –ejemplo de ello es que para poder avanzar en el juego es necesario matar a cantidades enormes de enemigos–.

Por ese motivo, al momento de hacer el análisis y establecer el reactivo referente al comportamiento violento, se buscó propiciar esta visibilización entre los jugadores para que observaran que, independientemente de la simpatía que puedan llegar a tener por los personajes, su comportamiento dentro del juego rebasa con mucho la violencia que contienen otros títulos de la misma naturaleza –como por ejemplo *Halo*–.

En el reactivo 2 (Prefiero las historias de ciencia ficción a las románticas) se indagó sobre las preferencias de género que tenían los participantes en el consumo cotidiano de medios de entretenimiento –películas, series, videojuegos, etcétera–. En esta pregunta, los participantes evidenciaron su preferencia por la ciencia ficción.²

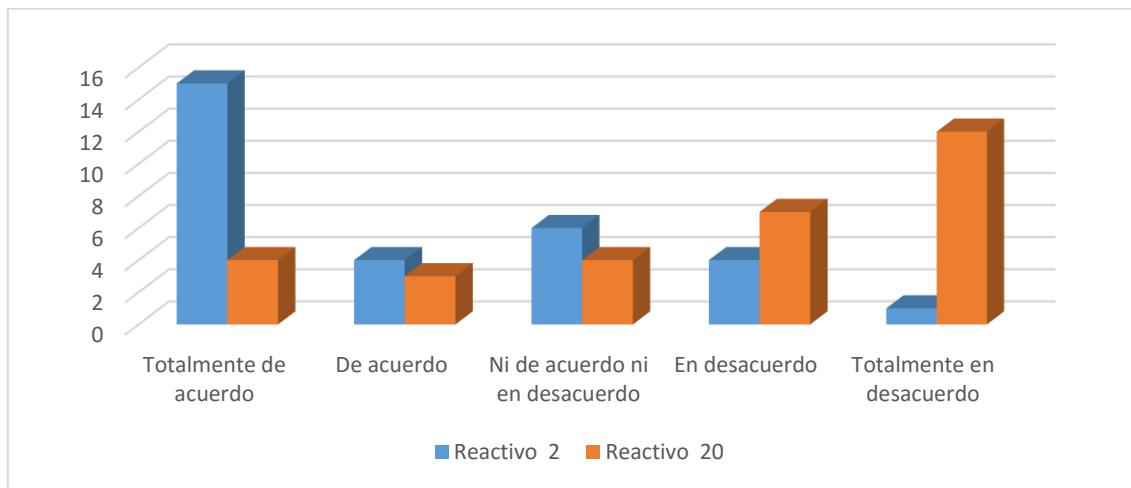
Es importante aclarar que no todos los contenidos de este género son violentos. Para efectos de la investigación, la ciencia ficción se relacionó con temas y argumentos menos romantizados, algunos con niveles altos de violencia, donde usualmente los protagonistas se enfrentan a peligros, enemigos o situaciones que los llevan al límite. Si bien esta predilección no refleja de manera explícita el carácter violento de los jugadores, sí contribuye a establecer la existencia de cierta

afinidad por los contenidos en los que existe violencia (en un sondeo previo con los informantes, estos afirmaron tener predilección por juegos y películas con contenidos violentos).

La normalización de la violencia se da también por el consumo mediático, que insensibiliza a los espectadores y presta a la idea de que la violencia (entiéndase muerte, asesinatos, desmembramientos, ejecuciones o cualquier otro acto violento que aparece en el juego) es más cotidiana, cercana y propia de nuestro entorno. Es decir, contribuye al fortalecimiento de la violencia como "mecanismo de coerción" (Navone, 2016, p. 34), que se justifica en miras de un bien mayor.

En contraste con este consumo y aparente preferencia de la violencia por la violencia, en el reactivo 20 (gráfica 2) se cuestionó a los jugadores su preferencia en los modos de juego: el de campaña frente al modo multijugador en línea. En este aspecto la mayoría expresaron su inclinación por el modo de campaña, resultado relevante dado que pone de manifiesto que los jugadores prefieren la historia del juego, que pueden explorar desde el modo campaña, antes que la jugabilidad en línea, que únicamente permite enfrentarse y matar a cada equipo enemigo.

Gráfica 2. El juego refuerza el comportamiento violento



Fuente: elaboración propia con datos del cuestionario aplicado

Esta preferencia refleja un interés en la narrativa, en los personajes y la trama, frente a la fluidez y dinamismo del modo en línea, que no cuenta con cinemáticas ni diálogos específicos, y donde los personajes no tienen un aporte real al juego.

La comparación de los reactivos da una visión más amplia respecto al reforzamiento de la violencia que puede llegar a tener el juego en los videojugadores. Ambos están relacionados con la preferencia del consumo de materiales audiovisuales con altos contenidos violentos; sin embargo, las respuestas pueden parecer contradictorias: en un caso afirman la predilección por la ciencia ficción, y en otro, prefieren el modo campaña (la historia) sobre el multijugador (la violencia).

En ese sentido, y como se planteó en la variable número uno, es posible que los jugadores hayan normalizado la violencia, de tal suerte que la invisibilizan al grado de no percibir con un enfoque negativo su presencia en contenidos de entretenimiento o en los comportamientos de los personajes ficticios presentados en estos. En contraste, también se evidencia que en la aproximación al videojuego analizado entran en análisis elementos ajenos a la presencia de violencia (la historia, los personajes, las modalidades de juego, etcétera).

Reforzamiento de los valores sobre el trabajo

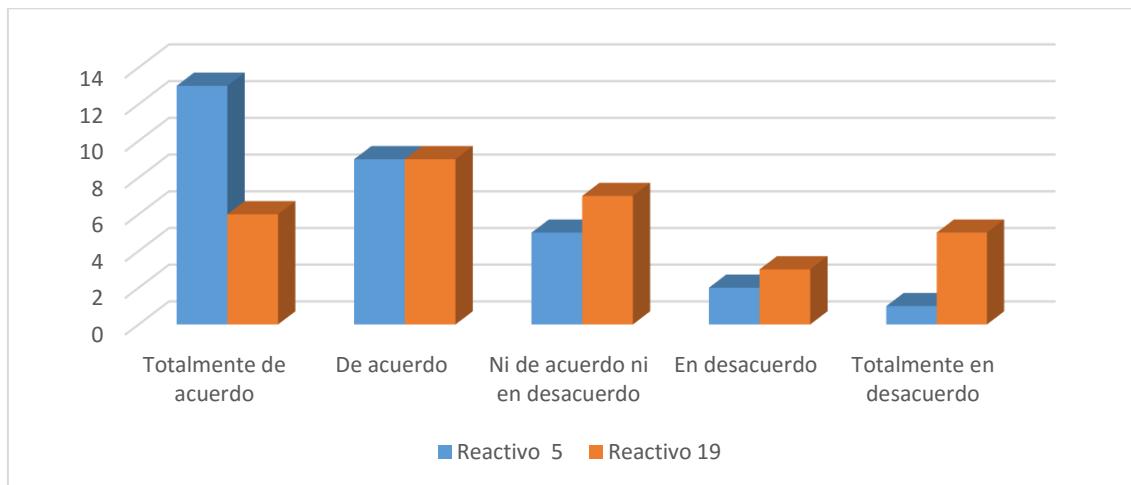
Dentro de los parámetros de la masculinidad hegemónica que se han examinado hasta este momento, el trabajo implica mucho más que una actividad en sí. La característica *trabajador* en los hombres les brinda una cualidad sumamente necesaria en los círculos sociales que esgrimen la masculinidad tradicional. Esta idea del varón protector y proveedor es tan grande y asumida que cuando se incumple, la masculinidad hegemónica de cada varón se ve mermada de forma importante.

El trabajo puede simbolizar el éxito o fracaso de un hombre hegemónico. Ser sostén de una familia, tener la posibilidad de crecimiento posicional en una escala laboral o la posibilidad de independencia económica, son factores fundamentales para la definición tradicional de la *hombría*. Para ahondar en este hito en el ejercicio de la masculinidad hegemónica, en el cuestionario se incorporó una variable relacionada al trabajo.

En el reactivo 5 (Me parece adecuado que hayan ascendido de rango a Marcus Fénix a pesar de haber sido un prisionero de guerra) se pidió la opinión de los jugadores sobre la escalada laboral de uno de los protagonistas. Al inicio del juego, el personaje es un prisionero de guerra, tras salir, y después de algunas hazañas bélicas, asciende a líder del escuadrón Delta y, poco después de la muerte del teniente Minh Young Kim, pasa a dirigir la operación bajo el cargo de sargento, lo que propicia la animadversión de otro miembro del pelotón por considerar injusto se le adjudique ese rango.

La mayoría de los jugadores valoraron que este ascenso era justo (gráfica 3), detalle que lleva a pensar que en esta valoración se entretelen consideraciones personales de los jugadores. Esto debido a que, al analizar el contenido cinematográfico del juego, el ascenso de Marcus Fénix no se respalda del todo; las decisiones que toma en conjunto con Control (el grupo militar que le da órdenes) son pocas, y en su actuar resalta su carácter impulsivo, necio o poco previsor. Es decir, en esta aseveración tuvo preponderancia la simpatía que tienen los jugadores con el personaje, más allá de sus logros reales o la eficiencia de sus acciones.

Gráfica 3. El juego refuerza los valores sobre el trabajo



Fuente: elaboración propia con datos del cuestionario aplicado

Para el reactivo 19 se planteó un cuestionamiento sobre el afán que tienen los jugadores por demostrar ser mejores que los demás en diversos espacios de su vida (la familia, el trabajo, la academia, etcétera), establecido como un parámetro de competencia individual. Las respuestas afirmativas fueron mayoría, lo que refleja que estos varones consideran importante demostrar a los demás que ellos son los mejores en varios escenarios; esta actitud, entendida desde la masculinidad hegemónica, evidencia un sentido de competencia, de esfuerzo y de constante aprobación de actitudes individuales.

Al momento de establecer el vínculo entre los reactivos y la variable sobre el trabajo, se observó que los jugadores asociaron el merecimiento en los casos de esfuerzo: a mayor trabajo o logros, mayor debe ser la recompensa laboral. Debido a las respuestas, se desprende que los jugadores creen merecer un mejor espacio (laboral, académico) si su trabajo requiere de sacrificios, que se reafirma con la

idea del hombre proveedor. La conjunción de ambas opiniones confirma que para la masculinidad hegemónica el valor del trabajo es sumamente importante.

Uso de lenguaje ofensivo

El manejo del lenguaje es otro aspecto importante a considerar en la masculinidad hegemónica. En el lenguaje tradicional se utilizan términos en masculino sin ningún tipo de consideración a la intención inclusiva del lenguaje –que intenta homologar los discursos para hombres y mujeres–, tendencia que puede calificarse, en este sentido, como machista. Históricamente, la feminización del lenguaje se ha utilizado como ofensa, en particular para agraviar a varones heterosexuales, pues se tiene una consideración inferior de lo femenino y, por tanto, de las palabras propias para referirse a este género.

La masculinidad hegemónica no solo fomenta de constante la idea de la feminización del lenguaje como insulto, por considerar que empequeñece a la otra persona, sino que al mismo tiempo aviva la necesidad de defenderse del mismo. Es decir, los hombres hegemónicos utilizan el lenguaje feminizado para ofender a otras personas, sin embargo, si alguien les habla con un lenguaje feminizado, los varones responden usualmente de manera violenta.

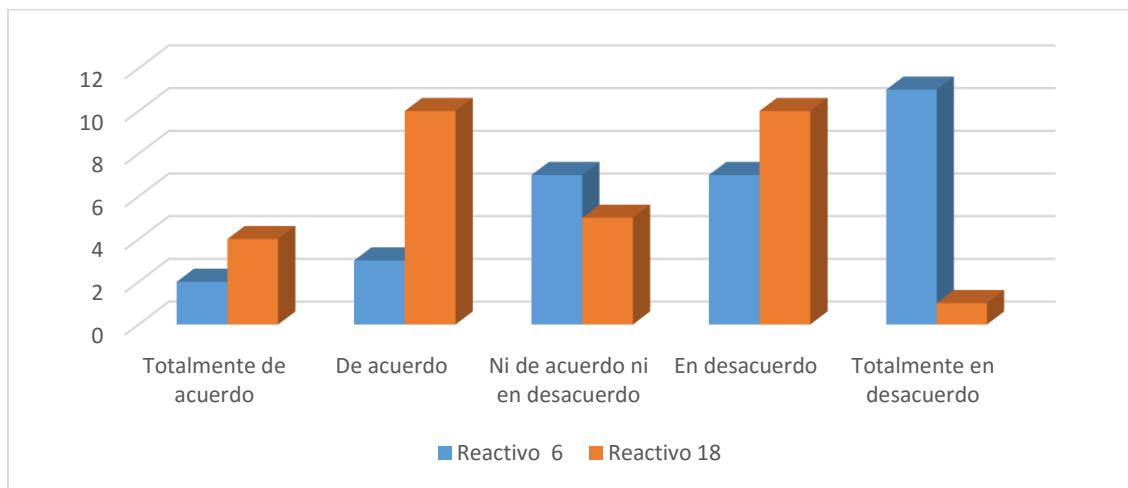
El reactivo 6 (El lenguaje de los personajes discrimina a las mujeres) versa sobre el lenguaje ofensivo, y busca visibilizar esas características comunes en los procesos de comunicación entre hombres (gráfica 4). En esta línea, el reactivo plantea los escenarios en los que los personajes utilizaron un lenguaje ofensivo contra las mujeres, presente en frases a lo largo de la saga como: “¿qué pasa, perras?”, “ya no lloren, señoritas”, “¿no puedes callar a esa zorra?”.

A pesar de estas muestras explícitas, los jugadores se posicionaron como en desacuerdo de que *Gears of War* tenga un lenguaje ofensivo contra las mujeres. Esta opinión es muestra de una interiorización y normalización del uso de lenguaje violento por parte de los videojugadores. Por otro lado, el reactivo 18 planteó la utilización de lenguaje femenino para insultar u ofender a otros hombres en la vida cotidiana; para exemplificarlo, se presentaron expresiones como “pareces niña” o “pegas como nena”. Un porcentaje apenas mayoritario de los jugadores reconocieron que usan el lenguaje femenino como ofensa hacia otros varones en su cotidianidad.

Los resultados obtenidos a través de la variable sobre lenguaje permitieron evidenciar la normalización del uso ofensivo de la lengua en la vida diaria –utilizada como otro recurso de violencia para con otros varones– y su presencia –con las mismas características e intenciones– en el videojuego. Se puede decir que esto

ocurre porque la reafirmación de la masculinidad es un proceso que se fundamenta en la reproducción de roles y estereotipos de género, los cuales se difunden a través de dispositivos de comunicación y entretenimiento, y son consumidos por los individuos sin ningún tipo de filtro.

Gráfica 4. El juego refuerza el uso de lenguaje ofensivo



Fuente: elaboración propia con datos del cuestionario aplicado

Reforzamiento de la sensibilidad

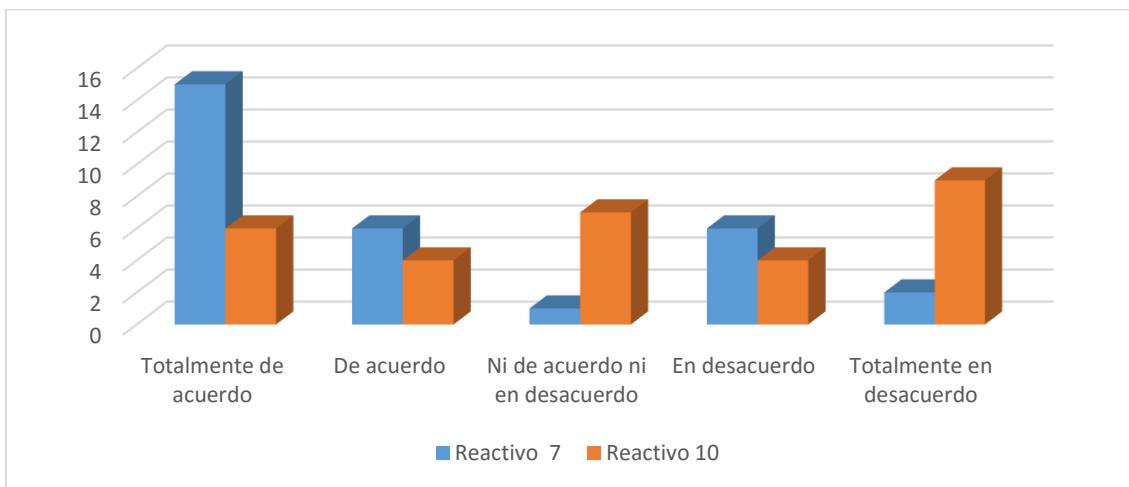
Los varones se colocan en el centro del debate ante dos de los ejes trascendentales de la masculinidad: el poder y la no-debilidad (Palacio y Valencia, 2001). Bajo los criterios hegemónicos, la sensibilidad en los hombres es sinónimo de debilidad, se plantea que al expresar emociones los varones pierden su carácter masculino dominante.

La idea socialmente aceptada de que los hombres son más racionales y, por ende, menos emocionales, obliga a los varones a demostrar un carácter apacible constante, donde se prioriza lo pensativo y lo poco visceral, y se les obliga a guardar las emociones (dejarlas salir lo menos posible). En el videojuego, la sensibilidad de los personajes se encuentra limitada, solo se presenta en ciertos momentos narrativos, lo que otorga un cierto grado de dramatismo a la historia y un peso a los protagonistas, al complejizar sus personalidades.

En el reactivo 7 se preguntó a los jugadores si consideraban la muerte de Dominic Santiago como el momento en el que el personaje Marcus Fénix se presentaba más sensible –por considerar este deceso uno de los más emotivos en el juego– (gráfica 5). Durante toda la saga, la amistad de ambos personajes se

fortalece y se muestra –muy a su estilo– de distintas maneras; por ejemplo, Dominic es quien saca a Marcus de la cárcel, y Marcus es quien consuela a Dominic ante la muerte de su esposa.

Gráfica 5. El juego refuerza la sensibilidad



Fuente: elaboración propia con datos del cuestionario aplicado

Cerca del final de *Gears of War 3*, Dominic se sacrifica para que el grupo llegue al escenario final y gane la guerra; se despide de sus amigos y de su esposa fallecida, y acto seguido estrella un tanque en una estación de gasolina, lo que genera una explosión que aniquila al batallón enemigo, abriéndoles el paso a sus amigos para seguir adelante.

Ante la muerte de Dominic, Marcus pierde momentáneamente la cordura; grita, se enfurece, y en su desconsuelo intenta ir por su amigo en mitad de la explosión, pero, al no poder hacer nada, termina huyendo con el grupo. Se propuso que ese momento en la historia de la saga es el más emocional para el personaje de Marcus Fénix, pues ni siquiera con la muerte de su padre (más adelante en la tercera entrega) tiene una reacción similar.

La mayoría de los jugadores estuvieron de acuerdo con esta aseveración; es fácil comprender la influencia que tuvieron las cinemáticas en estas respuestas: durante el juego el personaje no muestra dolor ni tristeza ante las muertes de sus colegas, pero sufre un arrebato emocional al perder a su amigo.

Al explorar el lado afectivo, en el reactivo 10 (Demostrar amor por otra persona me coloca en una posición de vulnerabilidad) se enfrentó a los jugadores a la aseveración de que expresar sentimientos de amor por otra persona supone

una situación de vulnerabilidad. Esta afirmación va de la mano con la idea de la masculinidad hegemónica de que el hombre debe mantener un estatus de raciocinio –de no emocionalidad– en todo momento, y que ante el amor romántico debe dosificar los sentimientos.

Las posiciones de los participantes fueron variadas, pero una mayoría se mostró en desacuerdo con esta aseveración. Esto –incluyendo la cantidad considerable que mantuvo una posición neutra– comienza a implicar una ruptura respecto a los discursos tradicionales de masculinidad, que puede ser respuesta del ejercicio de las llamadas masculinidades alternativas, que permiten a los varones ejercer su masculinidad de manera más libre y segura (en este aspecto específico, otorgándole un lugar significativo al reconocimiento y expresión de los sentimientos propios y de los demás).

El análisis de esta variable permite interpretar que si bien en los personajes del juego se presenta una reafirmación de la inexpresividad de sentimientos y emociones propia de la masculinidad hegemónica –mientras se juega, los protagonistas permanecen más o menos inmutables ante muertes y todo tipo de violencia–, esta se rompe en momentos dramáticos en favor de la historia, en los que se les permite exteriorizar su lado emotivo y sensible.

Esta muestra de sensibilidad en los personajes, que se habían manejado a lo largo del *gameplay* como recios, no es percibida por los jugadores como un elemento negativo que cuestione el poder y la bravura que tienen los mismos. Así, ciertas concepciones rígidas que integran la masculinidad hegemónica pueden –y lo son– ser disputadas por los mismos varones.

La importancia del físico varonil

Dentro de la masculinidad hegemónica se le da al físico y a la presentación personal un papel importante; se espera que el varón tenga un tipo de cuerpo, vista con cierta ropa, haga actividad física, utilice determinados productos de higiene personal (lociones, desodorantes o artículos para el cabello y el vello facial). Según las conceptualizaciones de Moore y Gillette (1993), el arquetipo del hombre Guerrero se define, entre otras cosas, por su fortaleza física; las cualidades físicas que posee este tipo de varón le permiten demostrar su poderío, ejercer dominio y lo capacitan para soportar dolores. Otra aproximación al físico varonil se da en el prototipo del hombre amante, caracterizado por la gallardía y el arreglo de su persona que, en combinación con su carisma, le dan el poder para conquistar.

Con estas tipificaciones de hombres se ejemplifica que el físico juega un papel importante para el desempeño de la masculinidad dentro de la visión

hegemónica. El cuerpo juega un papel fundamental en la construcción de la masculinidad, debido a que es un factor previo en torno al que se generan, y después se naturalizan, las diferencias (Díez, 2015). Por ello, en esta variable se buscó la postura de los hombres sobre el cuerpo masculino –tanto el ideal como el deseado y el rechazado–, y partiendo de estos, la visión que tienen sobre el cuerpo propio y de otros varones.

Es importante recalcar que los paradigmas de la belleza física de los varones se modificaron en las últimas décadas; la incorporación de la llamada metrosexualidad ha abierto paso a una práctica de la masculinidad mucho más pulcra, cuidada y “a la moda”.

En este ejercicio se integran aspectos usualmente considerados del cuidado femenino –el uso de productos de belleza, tratamientos para el cuerpo, la piel y el rostro, el uso ropa no solo como vestimenta sino como símbolo de elegancia, esmero y estatus–, que rompen con el estereotipo del hombre sucio, práctico y despreocupado por su aspecto. Este concepto abre un panorama a nuevas formas de expresar la masculinidad heterosexual, sin tantos prejuicios sobre los cuidados del físico o los hábitos de higiene y limpieza que históricamente se les atribuían a las mujeres o a los varones homosexuales.

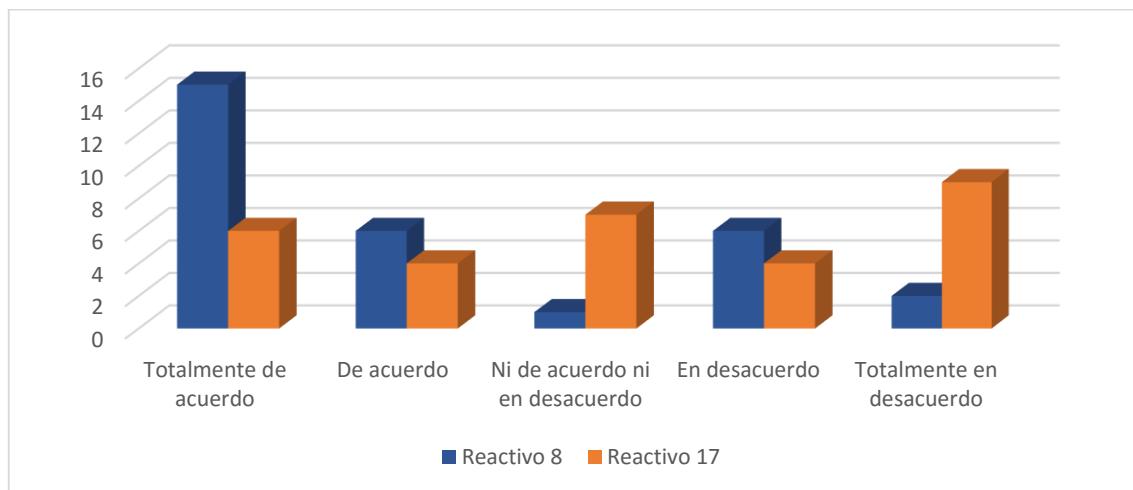
Ante esta nueva aproximación, es claro que las ideas sobre el físico que consideraba la masculinidad hegemónica están modificándose poco a poco; los cuerpos descuidados pero fornidos dejaron de ser el ideal, y cuerpos cuya apariencia se ha trabajado –en cuestiones estéticas– y cuidado –con tratamientos de belleza, por ejemplo– se tienen por igual de válidos en términos de masculinidad.

En el reactivo 8 (Me gustaría tener el cuerpo fornido que tienen los personajes) se preguntó a los videojugadores si les gustaría tener el físico de los protagonistas de *Gears of War*, que son en extremo musculosos (gráfica 6). La intención de este ítem fue conocer la opinión de los participantes respecto al físico de los personajes (que responde a un ideal de masculinidad tradicional). La mayoría respondió afirmativamente a la pregunta; de esta opinión puede interpretarse una aspiración respecto a la posesión de una corporalidad hipermasculinizada por parte de los participantes (influenciada por los ideales masculinos tradicionales).

Para aterrizar esta aparente preferencia en la vida real, en el reactivo 17 se preguntó a los participantes si ejercitaban en lo cotidiano, ya fuera por cuestiones de salud, bienestar o por algún otro motivo. La intención de esto era contrastar la realidad del cuerpo varonil con los cuerpos fornidos, considerados como ideales, que presenta el videojuego. En este caso, la negativa ante la respuesta fue

mayoritaria, lo que pone en evidencia que los jugadores de la muestra no se ejercitan ni realizan alguna actividad física.

Gráfica 6. El juego considera importante el físico varonil



Fuente: elaboración propia con datos del cuestionario aplicado.

Es importante recalcar que el sedentarismo es común dentro de la comunidad *gamer*, pues los propios informantes reconocen que pasan muchas horas jugando, razón por la cual esta situación fue medianamente predecible.

Los resultados obtenidos en la variable sobre el físico de los varones presentan un contraste interesante: los participantes mostraron un marcado interés por tener el cuerpo de los personajes, pero manifestaron que por regla general no se ejercitan, porque para ellos no es algo importante.³

Aunque esta postura de no preocupación por el físico ideal se aleja de la reafirmación de las concepciones de la masculinidad tradicional, es posible entenderla desde la idea del privilegio masculino, donde el físico de los varones no es trascendente en las concepciones u oportunidades que puedan tener en la vida real –un físico poco atlético no es obstáculo para posicionarse en espacios laborales o académicos, por ejemplo–.

En este sentido, aunque el ideal del cuerpo fornido lo tenían introyectado algunos de los jugadores, en estos no había una necesidad de alcanzar esa meta. De esto se desprende que la masculinidad también alberga concepciones que respalda que los hombres no tengan una preocupación constante por su físico (del peso, la musculatura, la higiene, la presentación, etcétera).

Importancia del color de piel

En la masculinidad hegemónica, la jerarquía en el trato entre varones no solo se marca por la fortaleza física, o por el poderío económico y competitivo, sino también por la carga racial y étnica. A nivel simbólico, las implicaciones de estos elementos en la masculinidad definen el lugar en el que se posicionan diferentes hombres; esta implicación de la realidad se filtra en las obras de ficción, donde la masculinidad de un personaje depende de sus rasgos físicos (musculatura, estatura, edad), su comportamiento (recio, insensible, violento), pero también de su color de piel.

En *Gear of War* se presenta un abanico de etnias en los personajes: Marcus Fénix es un hombre blanco y de ojos azules; su mejor amigo y compañero de batalla, Dominic Santiago, es un hombre moreno, con rasgos latinos y comportamiento un tanto “festivo” (como parte del estereotipo latino presente en el imaginario de los estadounidenses); Damon Baird es otro hombre caucásico, pero obedece al tipo de varón inteligente, hábil con las palabras y de carácter seductor; Tren Cole es un hombre negro, más fornido que el resto, jugador profesional de trashball (deporte practicado en el videojuego basado rudamente en el fútbol americano), y dentro de sus características está ser poco culto, tosco y muy violento, pero con un buen corazón.

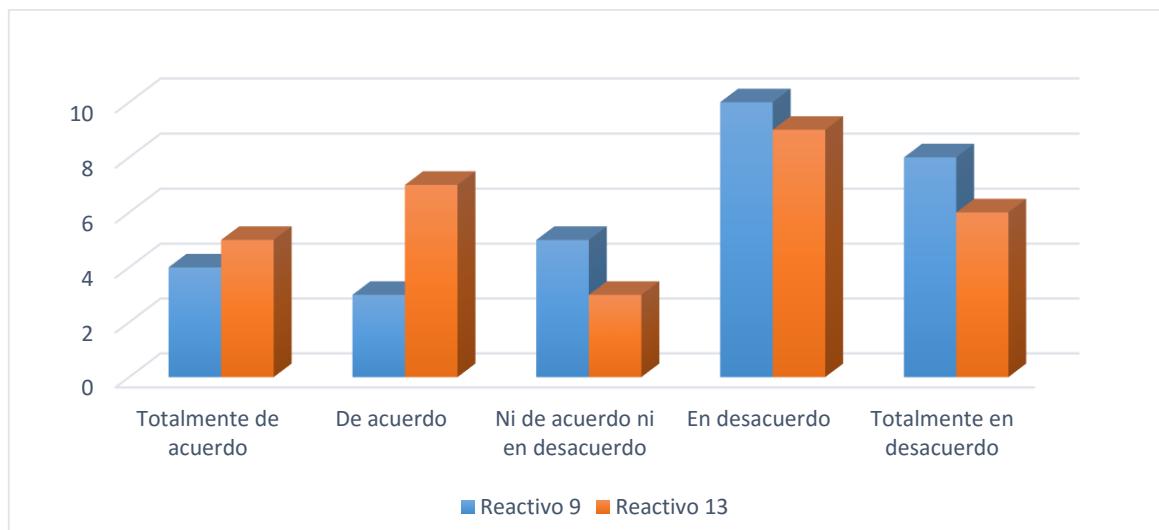
A partir de esta variedad de etnias, el reactivo 9 (El color de piel influye en la jerarquización de los personajes) preguntó si la importancia de Marcus y Dominic en el juego se basaba en su tono de piel, es decir, si el grupo étnico y racial al que pertenecen influye en su jerarquización dentro de la historia.⁴ La mayoría de los participantes asumió que no era el caso; si se toma en cuenta que los participantes de la muestra son mexicanos, se puede considerar que esta posición pudo ser un sesgo –una falta de conciencia o reconocimiento– en la visibilización de la discriminación en que incurre el videojuego.

En este orden de ideas, el reactivo 13 (Creo que los hombres de piel blanca tienen mejores condiciones de acceso a los espacios laborales y académicos) enfocó estos aspectos en la vida real, al cuestionar a los participantes si el color de piel influye en el acceso a diferentes espacios u oportunidades. Aunque el número de respuestas fue cercano a ambas consideraciones (gráfica 7), la mayoría de la muestra rechazó la idea de que el color de piel influye en la aceptación e inclusión en espacios laborales o académicos.

Es posible que en esta interpretación se conjuguen diversos aspectos, tanto de cuestiones sociales aprehendidas u observadas, como relacionadas a la experiencia propia (no haber experimentado, en carne propia o como testigo fiable,

una situación de exclusión por el color de piel), las cuales pueden influenciar el rechazo o desconocimiento del alcance del racismo como un elemento que determina posiciones hegemónicas entre los propios hombres.

Gráfica 7. El juego considera importante el color de piel



Fuente: elaboración propia con datos del cuestionario aplicado.

Al respecto, Moore y Gillette (1993) consideran que hay ciertas características que son constitutivas de las identidades masculinas hegemónicas (los arquetipos del Rey y el Mago, en este caso), que tienen que ver con el ejercicio del poder y los conocimientos que posee una persona, aspectos que en el videojuego quedan de manifiesto con las posiciones de liderazgo y alto rango que se le asignan a Marcus Fénix y Damond Baird, los personajes de piel blanca de la saga. Por el contrario, a los personajes de piel oscura se les relega a posiciones inferiores y a obedecer órdenes.

La información obtenida de esta variable establece que las cuestiones racistas que se reflejan en el videojuego no son percibidas por los jugadores, quienes, a su vez, no lo tienen ni viven como un problema que les ataña o preocupe en su vida cotidiana. De sus respuestas, es notorio que la percepción del color de piel no influye sobremanera en su idea de masculinidad, quizá porque es un fenómeno que ha sido normalizado e invisibilizado en el contexto de la sociedad contemporánea, sobre todo en un ámbito como el mexicano, en el que históricamente se han minimizado las dimensiones y connotaciones del racismo y la discriminación.

Conclusiones

Las características propias de la masculinidad hegemónica abarcan prácticas y patrones de comportamiento relacionados con la valentía, el poder, la autonomía, la independencia, la dominación (tanto física, ayudada por sus atributos corporales, y psicológica, permitida por sus conocimientos, como sexual y simbólica), la capacidad económica, la insensibilidad y la inclinación hacia la violencia. En este discurso se reconocen diversos aspectos culturales que aportan a esta concepción tradicional de lo que es e implica *ser hombre*; rubros que de la cotidianidad familiar en la que se mantienen y reproducen se trasladan a los productos de entretenimiento consumidos por la población en el día a día.

Esta investigación puso en tela de juicio si los contenidos de los videojuegos, como parte de estos medios de entretenimiento, reafirman, de alguna forma, la masculinidad hegemónica en quienes lo consumen, especialmente en varones. Se pretendió demostrar que las características de los personajes de *Gears of War* son propias de la masculinidad hegemónica y, en ese sentido, contribuyen a su reafirmación en la comunidad de videojugadores heterosexuales.

La edad de los participantes en el trabajo de campo permite considerar que sus procesos de pensamiento actuales responden a los de un adulto. En este sentido, la investigación abona a la discusión sobre el concepto de reafirmación de la masculinidad hegemónica, ya que el proceso de conformación de esta en los videojugadores que participaron en el estudio sucedió en sus períodos de infancia y adolescencia –como ellos lo confirmaron–.

La trascendencia de esto radica en que, si bien el proceso de reafirmación ocurre durante toda la vida, en el consumo e interiorización de determinados discursos o imágenes, la adolescencia es un período en especial vulnerable a la aprehensión de estas ideas, que contribuye a la reproducción de ciertos estereotipos y patrones de conducta como los que están presentes en la saga *Gears of War*.

Para analizar el contenido del juego, la investigación partió de la normalización del discurso hegemónico de la masculinidad, situación que posibilita su invisibilización. Si bien es cierto que la teoría de género ha cuestionado duramente la conformación y el ejercicio de la masculinidad tradicional, las desigualdades entre los géneros y los comportamientos dominantes por parte de los varones señalan que los discursos entorno a la masculinidad se fundamentan en el patriarcado, que sigue siendo referente cultural y simbólico.

En este sentido, la invisibilización de estos elementos hegemónicos no es extraña, si se considera que a lo largo de la historia se han planteado como algo

natural. Este contexto ha permitido que los dispositivos y productos de entretenimiento, como los videojuegos, difundan y normalicen estos aspectos. Para facilitar la exposición de este fenómeno, se hizo especial referencia a las características de la masculinidad hegémónica que se presentan en y a través de los protagonistas del videojuego.

El instrumento para recabar las respuestas, juicios y opiniones de los jugadores participantes del estudio, permitió hacer un comparativo entre los elementos presentes en el juego y la forma como se traducen en la vida cotidiana; gracias a esto se logró una primera visión de los comportamientos tradicionales de la masculinidad hegémónica que se difunden en este tipo de productos, y la manera en que estos son percibidos por los consumidores varones (tanto en sus posturas individuales como en las conjeturas que se pueden sacar de comparar unas y otras).

En síntesis, concluimos que las primeras tres sagas del videojuego *Gears of War* reafirman la masculinidad hegémónica en quienes lo juegan, específicamente en el segmento de población seleccionado para este estudio. Sin embargo, los resultados obtenidos confirman que este proceso no es consciente en los videojugadores, pues no identificaron en el juego muchos de los elementos que la literatura ha señalado como constitutivos de la masculinidad hegémónica. Esto lleva a plantear que la normalización e invisibilización de estos comportamientos es tal que no son considerados como parte de un proceso de reafirmación, que puede expresarse a través de los comportamientos cotidianos de cada uno de ellos.

Referencias

- Bard Wigdor, G. (2018). Las violencias romantizadas: masculinidades hegémónicas en el capitalismo tardío y heteropatriarcal. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (77), 59-100. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4959/495957375002/html/index.html>
- Biblioteca Nacional de España. (2010). Novela de Ciencia Ficción: guía de Recursos Bibliográficos. Biblioteca Nacional de España. Recuperado de: <http://www.bne.es/export/sites/BNWEB1/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/resources/pdfs/CienciaFiccion.pdf>
- Bonino, L. (2000). Varones, género y salud mental: Deconstruyendo la “normalidad” masculina, en M. Segarra y A. Carabí (eds.), *Nuevas Masculinidades*. Barcelona: Icaria, 41-64.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Cabra, N. A. (2013). Muñecas de plomo, soldaditos de trapo: El videojuego como migración a otras experiencias de género. *Nómadas*, (39), 165-179. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4702152>

- Colás Bravo, P. y Villacíervos Moreno, P. (2007). La interiorización de los estereotipos de género en jóvenes y adolescentes. *Revista de Investigación Educativa*, 25(1), 35-58. Recuperado de: <https://revistas.um.es/rie/article/view/96421/92631>
- Connell, R. W. (1995). *Masculinities*. Cambridge: Polity Press.
- Connell, R. W. y Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic masculinity. Rethinking the concept. *Gender & Society*, 19(6), 829-859. Recuperado de: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0891243205278639>
- Díez Gutiérrez, E. J. (2008). La cultura sexista y la violencia en los videojuegos. *Revista Mal, Estar e Subjetividade*, 7(1), 13-32. Recuperado de: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/malestar/v8n1/02.pdf>
- Díez Gutiérrez, E. J. (2015). Códigos de masculinidad hegémónica en educación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 68, 79-98. Recuperado de: <https://rioei.org/historico/documentos/rie68a04.pdf>
- Gordo, A. (2000). La gestión psicosocial de la diversidad sexual y de género, en M. Villalendas y A. Gordo (coord.), *Relaciones de género en psicología y educación*. Madrid: Dirección General de Promoción Educativa, 179-197.
- Gullvag, O. (2005). Social Theories for Researching Men and Masculinities: Direct Gender Hierarchy and Structural Inequality, en M. Kimmel, J. Hearn & R. W. Connell (eds.), *Handbook of Studies on Men & Masculinities*. USA: Sage Publications, 15-34. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/297375519_Social_theories_for_researching_men_and_masculinities_Direct_gender_hierarchy_and_structural_inequality
- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: McGraw Hill.
- Héretier, F. (1996). *Masculino/femenino. El pensamiento de la diferencia*. Barcelona: Ariel.
- Kimmel, M. (1997). Homofobia, temor, vergüenza y silencio en la identidad masculina, en T. Valdés y J. Olavarria, *Masculinidad/es. Poder y crisis*. Chile: Ediciones de las Mujeres núm. 24 / Isis Internacional / FLACSO-Chile.
- Madrid, S. (2016). La formación de masculinidades hegémónicas en la clase dominante. *Revista Latinoamericana de Sexualidad, Salud y Sociedad*, (22), 369-398. Recuperado de: <https://www.scielo.br/pdf/sess/n22/1984-6487-sess-22-00369.pdf>
- Minello Martini, N. (2002). Masculinidades: un concepto en construcción. *Nueva Antropología*, 61(18), 11-30. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/159/15906101.pdf>
- Moore, R. y Gillette, D. (1990). *La nueva Masculinidad*. España: Paidós / Ibérica, S.A.
- Muñoz Rodríguez, L. F. (2016). Violencia simbólica y dominación masculina en el discurso cinematográfico colombiano. *Revista Colombiana de Sociología*, 39(1), 103-122. Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/recs/article/view/56343/55361>
- Navone, S. L. (2016). La máscara de Ulises: videojuegos, narrativa y masculinidades. *Nómadas*, (44), 241-254. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105146818014.pdf>
- Palacio V. M. y Valencia Hoyo, A. J. (2001). *La identidad masculina: Un mundo de inclusiones y exclusiones*. Colombia: Universidad de Caldas.

- Ruiz Sánchez, J. y Molina Vega, S. A. (2020). Violencia y masculinidad hegemónica en los videojuegos: Análisis del contenido visual de Gears of War. *El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales*, (12). Universidad Autónoma del Estado de México Toluca, México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=531564526008>
- Serret Bravo, E. A. (2004). *Mujeres y hombres en el imaginario social. La impronta del género en las identidades*, en Ileana García Gossio (coord.), *Mujeres y sociedad en el México contemporáneo. Nombrar lo innombrable*. México: Tecnológico de Monterrey / Cámara de Diputados / Miguel Ángel Porrúa, 43-70. Recuperado de: http://biblioteca.diputados.gob.mx/janum/bv/ce/scpd/LIX/muj_soc_mex.pdf
- Téllez Infante, A. y Verdú Delgado, A. D. (2011). El significado de la masculinidad para el análisis social. *Nuevas Tendencias en Antropología*, (2), 80-103. Recuperado de: <http://www.revistadeantropologia.es/Textos/N2/El%20significado%20de%20la%20masculinidad.pdf>
- Vela, J. (2018). Sexismo y la construcción de la masculinidad en los videojuegos. *Anales del Museo Nacional de Antropología*, XX, 74-82. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7237265>

Este artículo es de acceso abierto. Los usuarios pueden leer, descargar, distribuir, imprimir y enlazar al texto completo, siempre y cuando sea sin fines de lucro y se cite la fuente.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Ruiz Sánchez, J. y Molina Vega, S. A. (2021). La reafirmación de la masculinidad hegemónica a través de los videojuegos. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 11(20). <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a11n20.547>

* Doctor en Sociología por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT. Profesor-investigador de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Correo electrónico: jorsan30@hotmail.com

** Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Docente en la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Correo electrónico: sergioart.mv@gmail.com

¹ Likert (también denominada método de evaluaciones sumarias) es una escala psicométrica ampliamente usada en encuestas de investigación –sobre todo en temas referentes a ciencias sociales-. En estos cuestionarios se presenta un conjunto de ítems “en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes”; el sujeto externa su reacción ante cada afirmación eligiendo uno de los cinco puntos/categorías de la escala, asignados a un valor numérico (con lo que especifica su nivel de acuerdo o desacuerdo con la misma). “Así, el participante

obtiene una puntuación respecto de la afirmación y al final su puntuación total, sumando las puntuaciones obtenidas en relación con todas las afirmaciones" (Hernández, Collado y Baptista, 2014, p. 238).

² La ciencia ficción "es un género narrativo que sitúa la acción en unas coordenadas espacio-temporales imaginarias y diferentes a las nuestras, y que especula racionalmente sobre posibles avances científicos o sociales y su impacto en la sociedad" (Biblioteca Nacional de España, 2010, p. 1).

³ Esto lo refieren en una pregunta específica sobre la importancia que le dan al físico los videojugadores.

⁴ En un análisis anterior del contenido visual del videojuego se comprobó que estos rangos están influenciados por las características étnicas de los personajes, de ahí la curiosidad de conocer la opinión de los participantes (Ruiz y Molina, 2020).