

VIOLENCIA Y MASCULINIDAD HEGEMÓNICA EN LOS VIDEOJUEGOS: ANÁLISIS DEL CONTENIDO VISUAL DE *GEARS OF WAR*

VIOLENCE AND MASCULINITY HEGEMONIC IN VIDEOGAMES: ANALYSIS OF THE VISUAL CONTENT OF *GEARS OF WAR*

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México
Joel <http://orcid.org/0000-0002-2459-8452>
Sergio <http://orcid.org/0000-0001-7141-2393>
jorsan30@hotmail.com

Recepción: 07 de mayo de 2020
Aprobación: 26 de octubre de 2020

RESUMEN

El artículo examina los aspectos visuales del videojuego *Gears of War*. Se analizan las características y el contexto en el que se produce esta obra, los simbolismos presentes en el juego, así como el manejo de colores, formas, comportamientos, gestos y diálogos de este título. El objetivo fue determinar si están presentes estereotipos raciales y de género en sus personajes y cómo influye esto en la visión sobre masculinidad hegemónica que transmiten sus protagonistas. Se utiliza la semiología de la imagen como fundamento metodológico. El resultado de este análisis nos lleva a concluir que existe en el videojuego una clara propensión a transmitir imágenes con aspectos de orden cultural que idealizan al personaje guerrero, violento, rudo, insensible y misógino, aspectos que pueden considerarse como parte constitutiva de la masculinidad hegemónica.

Palabras clave: imagen, masculinidad hegemónica, estereotipos, violencia, racismo

ABSTRACT

The article examines the visual aspects of the videogame *Gears of War*. The characteristics and context in which this game is produced are analyzed, the symbolisms present in the game as well as the colors, shapes, behaviors, gestures and dialogues. The objective was to determine if racial and gender stereotypes are present in their characters and how this influences the vision of hegemonic masculinity transmitted by their protagonists. The semiology of the image is used as a methodological foundation. The result of this analysis leads to the conclusion that there is a clear propensity in the videogame to transmit images with aspects of cultural order that idealize the warrior character, violent, rude, insensitive and misogynist, aspects which can be considered as a constitutive part of hegemonic masculinity.

Keywords: Image, hegemonic masculinity, stereotypes, violence, racism

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han dejado de ser medios de entretenimiento infantil, y se han convertido en una industria multimillonaria que mueve miles de títulos anualmente. En este sentido, su importancia como medios de entretenimiento y sobre todo 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. 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 estos títulos generan adeptos en muy diversos estratos sociales en distintos 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 son dignas de análisis.

En este sentido, el análisis de los elementos que aporta un videojuego sobre el concepto de masculinidad hegemónica puede brindar luz sobre los procesos que configuran las pautas culturales del comportamiento machista. Es por ello que esta investigación se centra en el análisis de la saga *Gears of War*, intentando discernir sobre las características y el 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 otros simbolismos representativos como el manejo de colores, formas, comportamientos, gestos y diálogos de este título.

Se utiliza la semiología de la imagen como fundamento metodológico. El resultado de este análisis nos lleva a concluir que existe en el videojuego una clara propensión a transmitir imágenes con aspectos de orden cultural, que idealizan al personaje guerrero, violento, rudo, insensible y misógino —aspectos que pueden considerarse como parte constitutiva de la masculinidad hegemónica—.

1. SOBRE EL CONCEPTO DE MASCULINIDAD

En su clásica obra *La dominación masculina*, Bourdieu (1998), 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,

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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 sociohistórico. 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: 44):

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: 87), 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

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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: 54):

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 en algo invisible, gracias a la capacidad de “transformación de la historia en naturaleza y la arbitrariedad cultural en natural” (Bourdieu, 1998: 12).

La posición de los hombres hegemónicos ha sido ampliamente cuestionada por el feminismo como corriente ideológica, sin embargo, en últimas décadas se han ampliado las perspectivas teóricas 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, este ejercicio de hombría puede resultar violento, negligente e incluso mortal. En este sentido, coincidimos con Vela (2018: 74) cuando plantea que “[...] desde los estudios de género es posible discernir el concepto de masculinidad hegemónica en diversos productos culturales, siendo este un rasgo identitario de fuerte presencia en la construcción de muchos personajes dentro de los juegos”.

2. BREVE HISTORIA DE GEARS OF WAR

De acuerdo a Navone (2016: 245), la presencia de los videojuegos en el último cuarto de siglo ha sido significativa:

Los videojuegos son productos que han ido ganando peso como fenómeno cultural desde las últimas décadas, lo que los incluye dentro del debate: ¿estamos ante un sistema de dominación remado debido a la inclusión y combinación de imágenes, sonido e interacción? o ¿frente a una compleja máquina ambigua que habilita al usuario/a para reapropiarse de experiencias de género?

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

Existen varios títulos que se han convertido en estandartes de los videojuegos, ya sea por su alta calidad de *gameplay*, su modo multijugador *online*, la historia que relatan o las posibilidades de interacción entre los personajes. *Mario Bros*; *Street Fighter*, *The Legend of Zelda*, *Halo*, *God of War* o *Fallout* son algunos ejemplos que rebasaron sus consolas para convertirse en íconos de culto dentro del mundo de los videojuegos. La saga *Gears of War* forma parte de este gremio.

Desarrollado en 2006 por el equipo de Epic Games, *Gears of War* es un título del género Third Person Shooter, y es uno de los más premiados en la historia. Ha obtenido 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 Games Radar.

La saga *Gears of War* cuenta con 4 títulos para la consola XBOX 360 —*Gears of War 1*, *2*, *3* y *Judgement*— y uno más para la consola XBOX ONE, siendo exclusivo de Microsoft. Además de contar con siete comics publicados y cuatro novelas gráficas que cuentan los sucesos que acontecieron previos o paralelos a los juegos.

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, 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 estos por la supervivencia de la especie y el control del planeta.

3. LA HISTORIA EN EL VIDEOJUEGO

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 las ciudades, habitada por humanos que aún se mantiene en pie,

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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, en apariencia, 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).

4. EL CONTEXTO DEL RELATO

La historia de esta saga corresponde a una ideología esgrimida por Estados Unidos 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 centró 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

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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, por su postura política, sino que su aspecto físico resulta grotesco, monstruoso y atemorizante.

5. ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE LA SAGA Y SU VÍNCULO CON LA MASCULINIDAD

5.1. Marcus Fenix

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 *Gears of War 3*—, 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 del juego. Éste funge como su prenda distintiva. En muy contadas ocasiones sonríe y aún en estas, lo hace en medio de batallas.



Imagen 1. "Marcus Fenix". *Gears of War* (2006).

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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 —la XBOX ONE—.

5.2. *Dominic Santiago.*

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. 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 hablan 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. 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 México-Americano, o “pocho”.

Durante *Gears of War 2*, 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

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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.

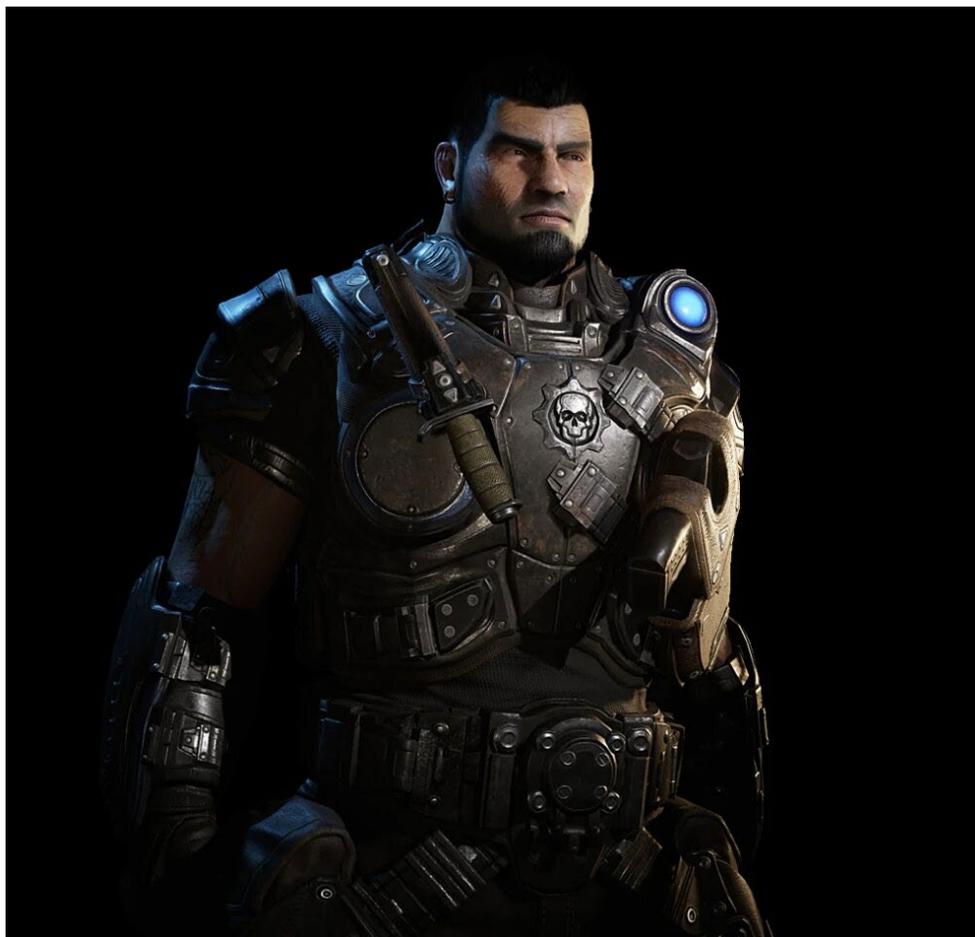


Imagen 2. "Dominic Santiago". *Gears of War* (2006).

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.

5.3. *Damond Baird*

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

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

demás del Pelotón Delta. 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.

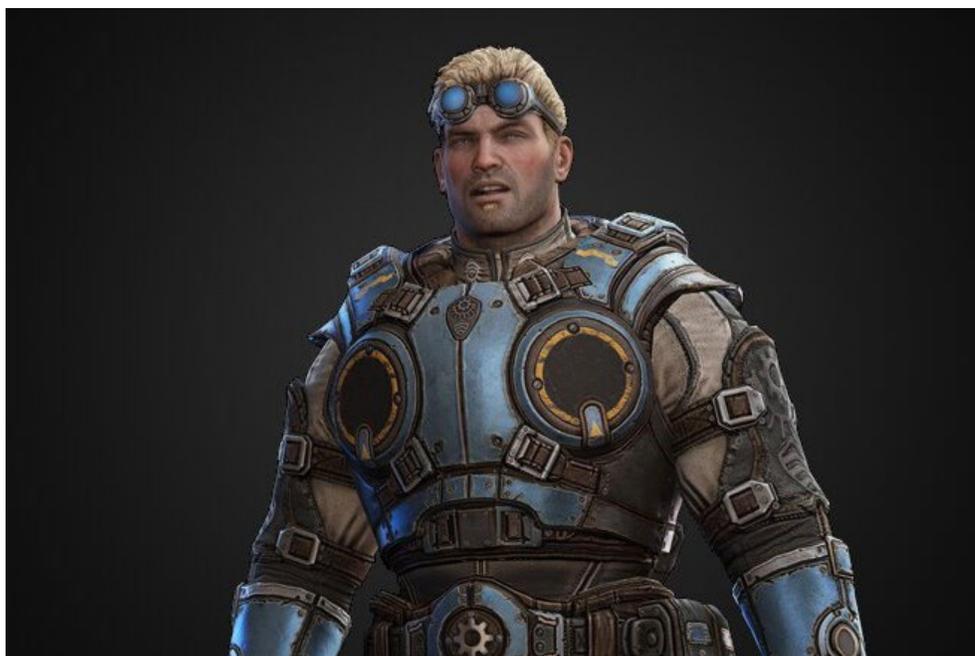


Imagen 3. "Damon Baird". *Gears of War* (2006).

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. 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 *Judgement*.

5.4. Augustus "El Tren" Cole

Es el más fornido de los cuatro 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

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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.



Imagen 4. "Augustus 'El Tren' Cole". *Gears of War* (2006).

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, en consecuencia, 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).

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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 *Gears of War 3* 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.

6. EL SABLE LÁSER: UN ARMA ICÓNICA EN GEARS OF WAR

Existe en el Universo de *Gears of War* 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.



Imagen 5. “El sable láser”. *Gears of War* (2006).

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

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

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 análisis de la saga desde una perspectiva visual nos permite entender la importancia de los mensajes, valores, prejuicios e ideologías que reproduce (Gómez del Castillo, 2005). 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 un casco, los protagonistas no llevan armadura completa. Ninguno utiliza casco, sumando el hecho de que Dominic y Cole tampoco utilizan los brazos ni hombros de la armadura.

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.

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.

A partir del análisis iconográfico e iconológico, es posible detectar los simbolismos de masculinidad hegemónica que inundan la saga y que responden a los valores estadounidenses tan recurrentes en las obras de ficción. La falta de inventiva en el discurso evidencia la comodidad de quienes lo crearon sobre la ideología neoliberal y bélica que permea en su país de origen.

Las imágenes representan mucho más que sus colores, estaturas o tonos de piel. Los elementos que se utilizan en su diseño permiten reflejar ideologías o posturas políticas de

ARTÍCULO

JOEL RUIZ SÁNCHEZ,
SERGIO ARTURO MOLINA VEGA
*Violencia y masculinidad hegemónica
en los videojuegos: Análisis del
contenido visual de Gears of War*

quienes los crean y perpetuarlos a través de sus consumidores. Actualmente, es inevitable que los videojuegos se vean envueltos en polémicas políticas e ideológicas, pues los contenidos han rebasado con mucho la diversión sencilla de un juego virtual, para convertirse, incluso, en obras de culto. Si bien éste es un videojuego simple en su temática, es cierto que refuerza estereotipos de género y raciales, además de una idea bastante simplista de lo que significa la guerra y sus consecuencias. Coincidimos con Marqués (2000: 110) cuando sostiene que “[...] muchos videojuegos son violentos y, además, ofrecen una visión estereotipada del mundo porque ensalzan una serie de valores antisociales como el sexismo, el racismo, el maniqueísmo, el militarismo, el egoísmo, etc.”.

En síntesis, a partir del análisis de los tres primeros títulos de la saga *Gears of War* se ha pretendido demostrar que los elementos visuales que este juego proporciona al público son, en efecto, propios de la masculinidad hegemónica. Es decir, el análisis posibilita afirmar que los contenidos en los videojuegos contribuyen a la reproducción de los elementos constitutivos de ésta. ¶

REFERENCIAS

- Barthes, R. (1964). “Retórica de la imagen (en la semiología)”. En R. Barthes *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós, pp. 29-47.
- Bonino, L. (2000). “Varones, género y salud mental: Deconstruyendo la ‘normalidad’ masculina”. En M. Segarra y A. Carabí eds. *Nuevas mMasculinidades*. Barcelona: Icaria, pp. 41-64.
- Bourdieu, P. (1998). *La Dominación Masculina*. Edición Anagrama.
- Faur, E. (2004). *Masculinidades y Desarrollo Social. Las relaciones de género desde la perspectiva de los hombres*. Universidad Nacional de San Martín-Editorial Arango.
- Gómez del Castillo Segurado, M. T. (2005). “Violencia social y videojuegos”. En *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, pp. 45-51.
- Marqués, P. (2000). “Videojuegos: Efectos psicológicos”. En *Revista de Psiquiatría Infantil y Juvenil*, núm. 2, pp. 106-116.
- Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Argentina: Paidós.
- Moore, R. y Gillette, D. (1993). *La nueva Masculinidad*. España: Paidós.
- Navone, S. L. (2016). “La máscara de Ulises: videojuegos, narrativa y masculinidades”. En *Nómadas*, núm. 44, pp. 241-254.
- Palacio, M. C. y Valencia Hoyo, A. J. (2001). *La identidad Masculina: Un mundo de inclusiones y exclusiones*. Universidad de Caldas.
- Panofsky, E. (1979). *El Significado de las Artes Visuales*. E.U.: Alianza Forma.
- Vela, J. (2018). “Sexismo y la construcción de la masculinidad en los videojuegos”. En *Anales del Museo Nacional de Antropología*, vol. XX, pp. 74-82.