

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,