

Aproximación a la construcción discursiva de género desde el videojuego GTA V

GTA V bideo-jokotik generoari buruzko diskurtso-eraikuntzara hurbiltzea

An approach to the discursive construction of gender from the video game GTA V

Martha Patricia Zarza Delgado, Diana Elisa González-Calderón*,
 María Esperanza Zimbrón-Nieto

Universidad Autónoma del Estado de México

RESUMEN: El documento examina el discurso contenido en videojuegos dirigido a públicos juveniles. El estudio analizó una de las muchas historias que pueden generarse en el videojuego Grand Theft Auto V (GTA V). El modelo de análisis pone especial énfasis en las microsecuencias que construyen sentido al espectador, particularmente las relativas a la perspectiva de género, como un eje para la identificación de jerarquías y relaciones de poder. Se hace evidente la violencia de género en la cultura de alto consumo adolescente, la cual genera, transmite y reproduce un tipo de pensamiento hegemónico y discriminatorio.

PALABRAS CLAVE: Discurso; representación; roles de género; videojuegos.

ABSTRACT: *The paper examines the message contained in video games for young audiences. The study analyzed one of the many stories that could be generated in the video game Grand Theft Auto V (GTA V). The analysis model places special emphasis on the microsequences that build meaning to the viewer, particularly those related to the gender perspective, as an axis to identify hierarchies and power relationships. Gender violence is evident in the teenagers consumption videogame culture, which generates, transmits and reproduces a type of hegemonic and discriminatory thinking.*

KEYWORDS: *Discourse; representation; gender roles; video games.*

* **Correspondencia a / Corresponding author:** Diana Elisa González-Calderón. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad Autónoma del Estado de México. Paseo Universidad, s/n, Universitaria (50110 Toluca de Lerdo-México) – degonzalez@uaemex.mx – <https://orcid.org/0000-0003-3016-1115>

Cómo citar / How to cite: Zarza Delgado, Martha Patricia; González-Calderón, Diana Elisa; Zimbrón-Nieto, María Esperanza (2022). «Aproximación a la construcción discursiva de género desde el videojuego GTA V», *Zer*, 27(52), 177-197. (<https://doi.org/10.1387/zer.23171>).

Recibido: 9 noviembre, 2021; aceptado: 11 febrero, 2022.

ISSN 1137-1102 - eISSN 1989-631X / © 2022 UPV/EHU



Esta obra está bajo una Licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Introducción

Los bienes de consumo reflejan las preferencias y valores de la sociedad que los utiliza y los consumos culturales forman parte de la identidad social.

La cultura se construye con las prácticas de los seres humanos, las cuales se van transformando y modificando ocasionalmente de forma radical; en este proceso intervienen factores como tiempo, espacio y lugar. Al respecto, el artículo *Sexismo y violencia de género en videojuegos* (Díez Gutiérrez y Terrón, 2014), refiere a los falsos valores promovidos por algunos videojuegos donde el poder a través del dominio es el principal objetivo, manifestando conductas como la agresión y desprecio hacia los demás; impulsos, peligros conmensurables y competición. Estos valores son asumidos por el jugador como virtudes o habilidades, traducidas en muestras de valor, destreza y fuerza, sentimientos de superioridad, poder, insensibilidad, situaciones de riesgo, o posesión de algo o alguien; que en su caso son representaciones de personas que pertenecen a una subcultura, minoría, o incluso mujeres que se muestran como objeto.

A pesar de las restricciones de edad para jugar ciertos videojuegos, es posible encontrar representaciones de estas prácticas en la plataforma Youtube, en acceso abierto. Por ello se destaca el riesgo posible en el consumo por públicos más jóvenes según la clasificación ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) especificada en la carátula GTA V (Zimbrón Nieto, 2019), en la que se recomienda el uso a mayores de 17 años, sin embargo, es muy común que los adolescentes a partir de los diez años lo usen (Romanos, 2013; Pascual, 2015; Joalpa, 2014).

Con base en los resultados obtenidos en el análisis de la investigación previa a este documento, resulta de interés destacar el alto nivel de agresión que muestran, siendo contenidos que naturalizan una manera de ser y relacionarse. Tal pareciera que algunos videojuegos se encuentran a favor de preservar los estereotipos basados en la masculinidad hegemónica.

Es así que este documento examina el videojuego Grand Theft Auto V (GTA V) en la plataforma Youtube, como muestra de la experiencia de juego dirigida a públicos juveniles y seleccionada por la gran cantidad de reproducciones acumuladas, lo que hace evidente que su contenido es de gran interés a ciertos públicos. Se parte de la premisa de que son modelos conductuales de gran influencia por la forma en que se entrelaza la ficción y la realidad, en donde el *gamer* que aparece en pantalla de manera permanente potencializa a través de sus expresiones y gestos la violencia que se muestra en el videojuego.

En este sentido, se analiza la configuración de lo masculino/femenino, el tipo de relación que se establece entre géneros representados en la ficción y en la reali-

dad-ficción; así como busca identificar el rol asignado a los géneros en escena, en donde el *gamer* (realidad) juega un papel significativo en la validación de los roles que se asignan en la ficción. Si bien, es un videojuego que se construye desde las distintas decisiones de quien lo juega, se consideró importante el análisis sobre la manera en que un usuario (el *gamer* de la pantalla y propietario del canal de Youtube) muestra, explica y construye desde sus decisiones en el juego, un universo simbólico desde la misma narrativa que lleva a cabo, favoreciendo la identificación de los espectadores con el *gamer* como ente real, que cumple una función didáctica de la interacción y posibilidades del GTA V. Analizar la narrativa y la configuración del mismo videojuego desde la teoría del microanálisis fílmico de Zunzunegui (1996) en tres momentos distintos atiende a que la práctica del juego que se muestra cae en una repetición de contenidos; por lo que la selección atendió a la diferencia encontrada en las secuencias seleccionadas, siendo líneas discursivas y de gran significado de lo que interesa mostrar en esta investigación.

Es importante señalar que la mirada emisora impone sentido y parámetro de valor, que muestra una manera de entender el mundo, por lo que se entiende que el diseño de las múltiples posibilidades que ofrece el videojuego es una modelización cognitivo-simbólica; por lo que el análisis de contenido llevado a cabo en los tres momentos seleccionados desde los diferentes niveles de representación (ficción-realidad) y la manera como se inter-relacionan favorece la idea que interesa a este documento, que la representación simbólica del género construye universos que traspasan la ficción y modelan relaciones y conceptos problemáticos en la realidad.

1. Antecedentes

Las consolas de videojuegos articulan un mensaje desde el escenario de las representaciones, lo que coadyuva a la configuración social. Esta investigación se centra en el análisis de los mensajes simbólicos de las imágenes de los videojuegos y reflexiona con perspectiva de género en cómo se transmiten e interpretan desde una ideología cultural.

El mundo de los videojuegos crece constantemente, desde la década de los 70 que se comenzó a comercializar hasta nuestros días se observa como una industria compleja en constante evolución y desarrollo, que desde su composición como un juego, plataforma social, simulador, sistema para rehabilitación, educación o entrenamiento entre otras acepciones, se ha transformado en un sistema de comunicación intertextual e interactivo, que se gesta en la virtualidad con miras a concretarse en la realidad.

Algunos tipos de videojuegos ofrecen intriga y un camino de laberintos misteriosos, abren la posibilidad de transgredir y traspasar lugares o explorar mundos nue-

vos, manipulando temporalidad y espacio. La meta, la ambición, la aventura, la inmortalidad, la emoción y sensaciones extremas son cuantificables y evidentes a través de la puntuación; en síntesis, ofrecen la posibilidad de vivir en circunstancias extremas (Parkin, 2016).

Un tema recurrente de los videojuegos son las batallas sanguinarias con matanzas, crueldad, y representaciones de masculinidades donde se identifica una exageración en sus características, convirtiendo la imagen del hombre en lo que se conoce como «hipermacho», lo que simplifica, en términos generales, la complejidad y diversidad del ser humano.

1.1. LOS VIDEOJUEGOS COMO REFERENTES FORMATIVOS

Zimbrón Nieto (2016) confirma que aunque los infantes menores de seis años ya tienen estructurados los roles sociales tradicionales, aún no presentan violencia hacia el género opuesto, en especial el masculino, donde la figura materna ejemplifica en la mayor parte de los casos lo relacionado al bienestar. Sin embargo, en la realidad se continúa viviendo en estructuras patriarcales de poder, de aquí que se identifican ciertos factores que afectan las relaciones de género definidas como positivas a violentas, y la influencia de ciertos productos culturales, como los videojuegos.

Pindado, J. (2011) afirma que en la etapa adolescente los medios de comunicación construyen a través de la dialéctica la formación del relato hacia la identidad personal, por lo que se consideran espacios simbólicos de gran riqueza. Es decir, el «objeto» se usa como herramienta, convirtiéndose en una alternativa para la exploración y construcción del proyecto biográfico, los objetos de consumo sirven con la finalidad de comunicar identidades de filiación que se relacionan a espacios sociales. En este sentido, algunos tipos de videojuegos muestran actitudes de transgresión con un discurso de género donde lo masculino es la norma y lo femenino se adapta.

Los videojuegos en línea conforman sistemas intertextuales, con jugadores que interactúan en un espacio simbólico colectivo de gran afluencia donde, en especial las nuevas generaciones, convergen en espacios sociales, articulando una sociedad llena de complejidades simbólicas (Levis, 2013).

Diversos estudios, como *Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents* (Begue, Sarda, Douglas, Clementine, y Roche, 2017), afirman que la exposición repetida al contenido de los medios determina la forma en que la sociedad ve y percibe la realidad. En este sentido, los adolescentes pueden modelar su percepción de género a partir de las representaciones de los videojuegos. El uso de videojuegos sexualizados aumenta el sexismo hostil y la aceptación de los hombres hacia el hostigamiento de las relaciones sexuales.

En este mismo orden de ideas, la teoría psicosocial de E. Erikson, que es referente desde mediados del siglo XX, afirma que el ser humano se desarrolla en relación a la interacción con el medio ambiente, donde se concluye que dependemos del contexto y la relación con los demás. Esta misma teoría define que en la adolescencia se consolida el pensamiento lógico y las actividades lúdicas se convierten en adiestramiento para aprender reglas sociales y laborales, se gestionan los propios intereses, se busca la aceptación y aprobación de adultos y alternos, se exige el reconocimiento que provoca la conducta competitiva; de lo contrario, se marca como un fracaso personal. Bajo este contexto, la identificación de género se lleva a cabo a través de roles sociales y consolidación de estereotipos (Robles Martínez, 2008).

Así pues, con la práctica de los videojuegos de acción se identifica asimetría de poder e inequidad, lo que genera modelos dirigidos a la niñez y adolescencia que son reiterativos con respecto al discurso de mantener las estructuras patriarcales.

1.2. EL GÉNERO COMO UN ACTO SIMBÓLICO

Por otro lado, la equidad fue una interrogante en esta investigación que buscó identificar los elementos que faciliten la diferenciación basada en el poder y violencia de género, situación que obstaculiza la incorporación indistinta de hombres y mujeres a las mismas actividades, actitudes y derechos.

Desde el simbolismo cultural androcéntrico, el género conduce a la inequidad social, económica y política, reproducidas en las relaciones laborales avaladas legalmente por el sistema jurídico. La equidad es bilateral, las mujeres no solo buscan la integración a la vida pública donde se reconozcan sus derechos, los hombres también deben acceder a la vida privada en las mismas condiciones de obligaciones y cuidado en lo cotidiano. El género también se identifica en la psique y en la conducta social determinada por la lucha de poder; los seres humanos incorporamos el género como parte de nuestra identidad social, difícilmente podremos evitar la inequidad cuando los simbolismos de la cultura reafirman las identidades de forma errónea. La equidad se logra reconociendo las diferencias e incorporándolas a nuevos simbolismos culturales, donde haya diálogos equitativos (Lamas, 2014).

Los símbolos se convierten en referentes que perpetúan el arraigo de esquemas patriarcales de poder y de la valoración de las identidades. En este sentido, los elementos iconográficos de la imagen en los videojuegos se convierten en símbolos que llegan a usarse como un medio que conforma identidades, relaciones e interacciones sociales; es contundente que la imagen en videojuegos enseña modos de ser.

Con apego a las teorías de género (Lamas, 2015; Butler, 2002; Lagarde, 1990; Mulvey, 1975), se contempla el cambio de paradigmas en la sociedad donde se re-

conoce que lo hegemónico estereotipado afronta las consecuencias de un atraso en la concepción esencial del ser y deber ser de la humanidad. Renovar la mirada sería entonces valorar los nuevos modelos masculinos emergentes, respetando la diversidad, la solidaridad, la equidad, la igualdad de derechos, las relaciones de paz y de tolerancia, tal como lo afirma Bourdieu (2000).

Es urgente producir conciencia sobre los estereotipos de género promovidos en los sistemas mediáticos y la violencia simbólica que guardan, en especial algunos videojuegos que basan las narrativas en la supremacía de lo masculino a costa de la cosificación y discriminación en especial de lo femenino, lo que obliga a mirar una nueva conceptualización del ser humano como un conjunto de principios morales, emocionales, sensitivos, intelectuales y físicos.

2. Metodología

2.1. PLANTEAMIENTO

Esta investigación es un estudio de emisión que pretende develar las líneas de fuerza que en una historia del videojuego GTA V dotan de sentido y que en ocasiones son imperceptibles para el espectador. Su alcance es descriptivo, se seleccionó en la plataforma Youtube por la cantidad de reproducciones acumuladas, lo que la posiciona como un referente juvenil en la experiencia del juego.

Para los fines de esta investigación, la mirada desde la teoría de la comunicación permite entender la responsabilidad de la estructura emisora en la configuración del objeto de estudio, por ser un conjunto de información dotado de simbolismos que articula un mensaje y un discurso, dirigido de forma masiva a un receptor específico. Dicha estructura se ha complejizado desde una lectura contextual, porque toma especial importancia situar el objeto de estudio en un espacio y tiempo, y entender que de aquí deriva una mirada social, histórica y por supuesto política a los sucesos registrados, a los cuerpos representados y a los temas analizados desde la perspectiva de género.

El caso de estudio ha sido sometido a un análisis de contenido desde la teoría de Barthes, que identifica el nivel informativo y simbólico, así como su relación con un aporte lingüístico que da sentido a la imagen audiovisual (Barthes, 1986); es así que este es un mensaje cargado de intención que se apoya de otros sistemas de significación (Barthes citado por Cervantes, 2015).

Se contempló a los videojuegos como un audiovisual por los diversos estímulos emitidos desde el audio y la visión, mismos que otorgan sentido a la experiencia espectacular y requieren de un estudio preciso, pues «todo código es simultáneamente arbitrario y racional [...] permite quizá definir históricamente una sociedad» (Barthes, 1986:27).

Las unidades de análisis seleccionadas son vistas como un documento audiovisual que plasma una mirada particular de entender el género y sus relaciones, por lo que fue necesario diseccionar a través de microsecuencias que Santos Zunzunegui señala como ideales por ser

...pequeños fragmentos, microsecuencias [...] en las que se pueda estudiar la condensación de las líneas de fuerza que constituyen el filme del que se extirpa. [...] los distintos momentos elegidos supone un montaje en el que se reflejan no solo los gustos del autor del texto, sino también una cierta idea [...] (Zunzunegui, 1996:15)

2.2. EL ANÁLISIS DESDE EL ENFOQUE DE GÉNERO

Al esquema anterior se añadió un eje transversal que analiza el enfoque de género y que se sustentó con los mensajes identificados a través de la visión de Goffman (2001) y la dramaturgia social del *self* como la construcción de la personalidad a través de un acto simbólico. Se establece que el proceso de interpretación es el espejo de sí mismo y se da a partir de las actuaciones sociales, de esta forma se desarrolla la ideal del *self*, donde se define la idea de uno mismo en relación a la existencia de los demás y la pertenencia a un grupo, el individuo existe en relación al grupo y viceversa tomando como base los significados en las interacciones y acciones sociales, donde las percepciones, impresiones y actuaciones dan origen a la vida social; a través del gesto las emociones y la capacidad de actuar en sociedad.

Considerando que los estereotipos mostrados marcan un modelo, el análisis se apoyó en los aportes de Laura Mulvey (1975) quien señala que las imágenes registran una diferencia sexual percibida en una determinada forma de mirar y hacer del cuerpo un espectáculo. Es así que la representación de mujeres y hombres, y la idea de lo femenino-masculino en una cultura patriarcal, impone un orden simbólico. Por lo anterior, la elección de la unidad de análisis, se vio potenciada por la reflexión que sobre el término escopofilia hace la autora, y que citando a Freud, reconoce que hay un tipo de placer a la mirada que considera «a los demás como objetos, sometándolo a una mirada escrutadora y curiosa» (Mulvey, 1975:367), como acto voyeurista. Experiencia que identificamos en la unidad de análisis por la cantidad de seguidores y vistas en ese producto cultural, y la configuración que se hace de lo femenino en el videojuego.

En este sentido, se analizó:

- La configuración masculino /femenino (como categorías de género).
- La relación entre personajes de diferente género.
- El rol asignado a lo femenino y masculino en escena (roles de género).

2.3. ACERCA DEL CASO DE ESTUDIO

La elección del estudio de caso se estableció con base en los siguientes indicadores:

1. El nivel de ventas del videojuego, lo que sería un referente de su aceptación en el mercado y dato de consumo. Es el videojuego que más ganancias ha recabado en la historia; a pesar de tener ocho años de su lanzamiento y haber superado tres generaciones de consolas, sigue estando en el gusto de los jugadores.¹
2. El nivel de mimesis. En este sentido, según las críticas GTA V es una obra maestra tecnológica al hacer una representación digital cercana a la realidad que favorece el desvanecimiento de la frontera con la ficción.
3. La narrativa del videojuego, que sustenta la construcción de escenas, personajes y hace visible el tipo de relaciones que se establecen.
4. La manera en la que se resuelven los conflictos suscitados en la narrativa, lo que identifica sus formas, motivos, y simbolismos.

La unidad de análisis es una representación de las muchas posibilidades que se generan como una demostración de potenciales narrativas de acción. Se analiza la experiencia representada de juego en el portal de Youtube, pues por la cantidad de vistas (10,102,438 registradas en enero de 2022) se entiende como un producto cultural de alto consumo y por lo tanto referente de la experiencia de juego que cualquiera podría tener. Lo que se muestra es el ejercicio lúdico donde el usuario «Fola», es un *gamer* español (4.34M de suscriptores), quien deviene en líder de opinión y que aparece en recuadro permanente durante la transmisión del audiovisual, y desde una posición omnipotente, emite juicios, opiniones, explica la narrativa, decide la acción y conforma el relato; en conclusión, en él se ejemplifica el juego mismo y su enseñanza.

Así pues, se consideró pertinente y en cierta forma representativo, analizar la intervención del *gamer* «Fola», al mostrar el modo de juego e interpretación de las temáticas mostradas en el audiovisual objeto de estudio titulado «*En primera persona es más sexy! (GTA V PS4#1)*» (Folagor03, 2014). La cantidad de reproducciones acumuladas y la fecha reciente de los comentarios vertidos demuestra que sigue generando interés en su público como un producto de consumo por sí mismo, por lo que la presencia permanente del *gamer* en pantalla lo posiciona como un personaje más en la representación y como un ejemplo de la traducción del discurso. De este material se analizaron distintos momentos del audiovisual y se seleccionaron tres microsecuencias que inciden en elementos sustantivos, lo referente a la relación de gé-

¹ https://elpais.com/cultura/2021/03/30/1up/1617114232_432011.html [27 enero 2022].

nero entre los personajes del videojuego y los roles asignados en escena que denotan el universo de valor que interesa analizar en esta investigación.

3. Análisis de microsecuencias

Antes de iniciar propiamente el análisis de las microsecuencias, se contextualiza el impacto que el videojuego GTA V ha tenido en México y se describe a grandes rasgos su forma de juego. Se procede a la identificación de las microsecuencias para llevar a cabo un análisis de contenido desde los elementos formales y simbólicos, así como su interacción con la palabra, para dar lugar a una interpretación desde la teoría del género.

3.1. CONTEXTO DE GTA V

Según *Take-Two Interactive*², GTA V ha roto récords y la revista Forbes-México (Parcerisa, 2017) lo reconoce como el cuarto videojuego más vendido en la historia del país, siendo solo superado por *Tetris*, *Minecraft*, y *Wii Sports*. *Rockstar*, empresa creadora del videojuego en 2013, obtuvo más de 1 billón de dólares en ganancias, logró vender más de 32 millones de copias de GTA V ubicándose en el videojuego de acción más vendido en solo 24 horas y el tráiler con más reproducciones.³ Es decir, por las altas estadísticas alcanzadas se deduce la aceptación y consumo del producto.

En términos generales, GTA V es un videojuego de mundo abierto que consiste en rondar por la ciudad casi siempre en automóviles, u otros medios de transporte. Se llevan a cabo acciones como robar, secuestrar o matar, que generan puntos traducidos en dinero con el que se puede comprar todo lo que se ofrece en el mundo real, que incluye armas, autos, casas o pagar prostitución. Los jugadores llamados *gamers* toman el control con cada conducción tipo escape. En síntesis, ofrece un mundo para explorar a conveniencia pudiendo caer en el abuso, dando la opción de evadir la ley y transgredir lo establecido sin consecuencias.

El videojuego GTA V cuenta con parámetros contextuales de producción y significado que reflejan directamente el sistema económico y el momento histórico actual, lo que aporta una visión real y general de los simbolismos culturales a nivel global.

² Es una empresa estadounidense desarrolladora y distribuidora de videojuegos, fundada el 30 de septiembre de 1993. Su base central está en Nueva York, Estados Unidos, con una base internacional en Ginebra, Suiza.

³ <https://inversian.com/rockstar-historia-resumida/> [20 octubre 2017].

En octubre del 2021 la Secretaría de Seguridad Pública del gobierno de México advirtió el riesgo de adolescentes que consumen ciertos videojuegos después de rescatar a tres menores entre 11 y 14 años que habían sido reclutados por el crimen organizado para hacer las labores de «halcones», a través del uso de videojuegos como Call of Duty, Free Fire, Gears of War, Fortnite y Grand Theft Auto V; se dio a conocer que el crimen organizado se acerca a menores de edad para integrarlos a estas redes.⁴

Este hecho alerta sobre el uso de ciertos videojuegos en adolescentes, lo que nos hace reflexionar sobre el fácil acceso a su uso y que representa un riesgo o una ventana abierta a actividades indeseables; además de la relación palpable entre el mundo virtual y el real.

El objeto de estudio se analizó desde la observación directa del audiovisual que promueve su uso, y del propio videojuego que permite hacer deducciones que construyen el discurso, especialmente desde el análisis que deriva de la observación hermenéutica. El audiovisual en 2019 contaba con 9.577.768 reproducciones, a enero de 2022 cuenta con 10,102,438. En siete años su consumo ha ido en aumento posicionándose en el audiovisual más visto del *gamer* referido, según DomyGames, youtuber especializado⁵. Es decir, la muestra objeto de estudio se ha reproducido más de 10M, permitiendo que su contenido forme parte de la cultura digital.

3.2. FORMA Y SENTIDO DE GTA V

En el material audiovisual objeto de análisis, existen algunos personajes elegidos a gusto del *gamer*. En este sentido, la masculinidad protagónica tiene una forma concreta que se hace visible desde dos niveles informativos: por un lado, el personaje masculino de la ficción es un hombre con ciertas características, con corporalidad robusta y fuerte, pero por otro lado, hay otra masculinidad presente en la forma de Fola el *gamer*.

Su rostro en recuadro permanente suma mensaje a lo que ocurre en la totalidad del videojuego, quien interactúa con la narración y su comprensión para el espectador de este audiovisual. Ambos personajes conviven en una sola idea de lo masculino y su rol dentro del videojuego, planteando una relación claramente desigual con la contraparte femenina, esto se deduce por los juicios y opiniones que traduce en acciones, explica la narrativa y toma decisiones hacia la construcción de relato, por

⁴ <https://www.excelsior.com.mx/nacional/narcos-usan-gta-call-duty-free-fire-para-reclutar-a-ninos-alertan/1478119> [27 enero 2022].

⁵ https://www.youtube.com/watch?v=1Ky_aGl5Xro [28 enero 2022].

lo tanto el espectador cuenta con el discurso explícito de lo visto y escuchado en escena, sin dejar dudas ni espacio a la construcción personal del receptor, es así que se identifica el universo mostrado desde la heteronormatividad hegemónica.

Las mujeres representadas en esta unidad de análisis muestran cuerpos voluptuosos y ropa sugerente. La mirada de la cámara y el monólogo que lleva a cabo el *gamer* focaliza a las mujeres como objetos de consumo de uso y desecho. Con ninguna hay relación más allá de lo meramente sexual. «Uno de los puntos clave en cualquier narración es la construcción de un personaje mediante unos atributos para que este forme parte de esta mimesis de la realidad que es la narración» (Carrión Domínguez, 2021: 93). Si bien, el personaje masculino de la ficción —el protagonista— es la forma hegemónica de la masculinidad, el *gamer* es un elemento simbólico de gran potencia por los diálogos que lleva a cabo, donde señala el marco de valor en el que se mueven las relaciones de género en ese espacio virtual, siempre en disputa, como mercancía y en desigualdad jerárquica.

Además de la violencia mostrada, cobra especial atención la mirada sobre el cuerpo como un espectáculo visual que por el sonido que emite el *gamer* denota placer. Desde los estudios del psicoanálisis que lleva a cabo Laura Mulvey señala «que los mecanismos de fascinación del cine se ven reforzados por modelos preexistentes de fascinación que operan en el sujeto individual y en las formaciones sociales que lo han moldeado» (Mulvey, 1975).

Validando la teoría de la dramaturgia social de Goffman (2001), se observa cómo las representaciones nos llevan a dar lectura a la relación e interacción en escena, donde los gestos e impresiones nos refieren al papel de los personajes y se deduce su conformación e interacción desde la cultura occidental. Es decir las mujeres que interactúan con el jugador son representadas bajo formas y sonidos eróticos, su vestimenta ajustada y cuerpos sugerentes así como emisión de sonidos jadeantes son simbolismos de lo que se identifica como placentero a la mirada masculina.

3.2.1. *Primera microsecuencia*

La primera microsecuencia analizada empieza en el minuto 6.00 y termina en el 6.27, la escena se desarrolla en una ciudad con iluminación nocturna donde el espacio urbano se percibe maltratado. El personaje masculino de la ficción está al volante —dirigido por Fola el *gamer*—, quien busca a una prostituta que cree reconocer en una mujer que ve corriendo con ropa sugestiva en la calle; al tratar de alcanzarla con el automóvil, la arrolla y señala:

— *Creo que la he matado, ¿estoy en lo cierto?*

Desde la posición de poder que le da estar en un vehículo y moverse libremente, se baja del automóvil para verificar el acto, la cámara hace un acercamiento al cuerpo tirado en el piso que se encuentra boca abajo, dejando ver detalles específicos del cuerpo de la mujer. Ella se levanta torpemente por el golpe. El *gamer* se ríe de los intentos de ella al tratar de incorporarse y echar a correr tratando de huir.

El *gamer* la llama, pero no hay respuesta de la chica. En ese momento se activa en pantalla un círculo de armas. El personaje masculino de la ficción dirigido por el *gamer* elige una escopeta, enfoca la puntería y dispara. La mujer cae al piso con un disparo en la espalda. Se percibe el derramamiento de sangre pues ha quedado tirada boca abajo, junto a una bolsa de basura (*Ilustración 1*). Ya muerta, la mirada de la cámara se enfoca nuevamente en el cuerpo de la víctima, y se escucha el sonido de placer del *gamer* ante el espectáculo morboso y corpóreo, dispara nuevamente a la víctima. El *gamer* percibe que la policía está cerca y huye preguntándose por qué lo persiguen.



ILUSTRACIÓN 1

Primer Femicidio «En primera persona es más sexy» Folagor03 GTA V PS4#1 minuto 6.24 (<https://www.youtube.com/watch?v=jAtDFQ4AVAY&t=627s>)

Esta microsecuencia presenta un feminicidio, entendida como el «Asesinato de una mujer a manos de un hombre por machismo o misoginia» según la RAE (2022), el cual ocurre sin motivo aparente, pues los personajes no se conocen, ni han interactuado. Ella es asesinada por el simple hecho de ser mujer y afinar puntería por

parte del *gamer*. No se omite señalar el juego previo de intimidación y despliegue de poder del hombre en el vehículo sobre la mujer que corre desesperada en la calle. El miedo que ella presenta es motivo inspirador para el ensañamiento al mostrarse como un juego de tiro al blanco.

Este tipo de imágenes tienden a naturalizar el acceso y dominio hacia las mujeres, situación que adquiere especial relevancia cuando la ONU reporta que en el mundo mueren alrededor de 140 mujeres al día por violencia de género. En México la estadística actual es de diez mujeres al día, esta cifra ha ido en aumento pues del 2017 a la fecha pasó de 7 a 10 feminicidios diarios (Xantomila, 2020).

El personaje masculino de la ficción lleva a cabo un acto escopofílico⁶ que toma forma a través de los recursos visuales que presenta el videojuego, como el enfoque a vuelo de pájaro de zonas eróticas pero también por los auditivos que emite el *gamer* y con lo que hace saber que lo que mira es una fuente de morbo y placer. Se observa durante el audiovisual que la mirada del *gamer* forma un relato subestimado y vulgar que tiene como principio menospreciar a las personas que aparecen en escena, especialmente las representadas como mujeres.

Bourdieu (2000) también señala que la retórica de ciertas representaciones sociales corresponde a los estereotipos de género establecidos y la permanencia del poder desde lo masculino; las relaciones violentas, intolerantes, racistas y sexistas se identifican con un modelo social basado en el dominio y la sumisión alejando estas representaciones de la equidad de género que busca una cultura de paz. En este sentido, es evidente el poder y dominio que ejerce el jugador, situación que se traduce en agresión tanto verbal como gráfica, además de la discriminación al género femenino concretándose en la «casualidad» de que la mujer queda muerta al lado de basura, lo que la ubica como un desecho más.

3.2.2. Segunda microsecuencia

La segunda microsecuencia que corre a partir del minuto 6.51 al 9.39, relata el encuentro del personaje masculino de la ficción con una prostituta, quien se aprecia a la espera de clientes y con ropa provocativa. La mujer se acerca al automóvil y ella se hace invitar con la frase *Do you want to show me what you got?* (¿Quieres enseñarme que tienes?), acompañada de ademanes seductores y voz sugerente, cobra presencia la expresión entusiasta del *gamer* y bajo su narrativa se entiende el objetivo del momento.

⁶ La **escopofilia** se refiere a la obtención de placer mirando a otra persona que en este caso particular es una mujer muerta. La persona observada solo es percibida como un simple objeto.

La mirada de la cámara y el sonido lleva a presenciar el momento de sexo oral sugerido en el interior del automóvil, que es reforzado por el ruido de ansiedad, placer y excitación que hace el *gamer*, y que pareciera que ha conseguido lo que deseaba; entonces la mujer baja del auto y se aleja de espaldas a la vista de la cámara. Sin embargo, él quiere algo más allá de lo recibido y al no conseguirlo toma la decisión de matarla. El personaje masculino de la ficción también baja del auto y el videojuego abre la opción de armas, el *gamer* elige y el personaje virtual empuña una bazuca. En pantalla se ve la noche solitaria, con las luces de la ciudad a la distancia, la mujer caminando de espaldas y la mano del protagonista con el arma encañonada. El *gamer* insiste en que ella no le dio lo que quería, repitiéndolo en tono molesto constantemente. El personaje se acerca más a la mujer por detrás y se escucha como aprieta el gatillo mientras ella camina despreocupada.

— *Lo siento compañera... dice el gamer.*



ILUSTRACIÓN 2

Segundo Femicidio «En primera persona es más sexy» Folagor03 GTA V PS4#1 minuto 9.27 (<https://www.youtube.com/watch?v=jAtDFQ4AVAY&t=627s>)

Dispara a la espalda, la derriba, se escucha un pequeño quejido de la mujer al momento de caer y repentinamente se escuchan gritos de transeúntes; la mujer rueda por el pasto y el masculino ficcional vuelve a apretar el gatillo, acercándose más a la víctima y enfocando su trasero (*Ilustración 2*).

— *Ahora es cuando me siento mal, dice el gamer.*

y se contesta a sí mismo:

— *No, no me siento mal.*

Vuelve a cortar cartucho y da un tercer disparo, mientras se aprecia el rostro del *gamer* en tensión y con el ceño fruncido. Lo anterior afirma la relación directa de las sensaciones reales con la virtualidad, además de ser palpable la mimesis que existe entre el *gamer*, el personaje de ficción y el relato, la interactividad de los videojuegos logra unir las figuras que forman la narrativa; este hecho puede dar pauta para cuestionar el uso de los videojuegos y la influencia que pueden generar en los jugadores.

En la escena, el automóvil fortalece la masculinidad del personaje, al ser un aditamento que con el brío, velocidad y sonido de la aceleración, complementa la idea de la masculinidad incansable, vigorosa, activa y violenta, ya que desde la manera de conducir se identifica una relación con el entorno y los paseantes a quienes agreden sin el menor remordimiento y a la menor provocación.

Los distintos encuentros sexuales que se llevan a cabo a partir del minuto 6.51 están planteados de la misma manera, a razón de mostrar a mujeres complacientes al deseo del personaje masculino, pero no del todo comprensibles al deseo de Fola el *gamer*, quien en diversos momentos señala querer un encuentro sexual más allá del sexo oral que le practican en la virtualidad y la frustración que le provoca no obtener más:

— *...no sé si esto se podía hacer en GTA III porque lo jugué bastante poco esperando esta versión [...] a ver si puedo ver que se me ponga encima, creo que eso sí se podía ver, pero...*

Fola el *gamer* hace comentarios sobre el sexo llevado a cabo y decide repetirlo en dos ocasiones más, mientras en la imagen del recuadro se aprecia relajado, recostado en la silla y en espera de la acción virtual. El sonido del video con el sexo sugerido hace el resto.

La escena logra su cometido a través del uso de distintos signos auditivos, visuales y lingüísticos, donde se identifican elementos redundantes, como la mancha blanca en la barbilla de cada una de las mujeres en la narración después de haberle practicado sexo oral al protagonista. Estos elementos visuales son calificados como divertidos por el diseñador del videojuego⁷ cuando ha afirmado que todo lo expuesto existe para entretenimiento. Sin embargo, la representación resulta violenta e inequitativa por el simple hecho de que la función de la mujer en tales escenas es exclusivamente para dar placer al hombre.

⁷ <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/11/12/navegante/1352701803.html> [07 febrero 2022].

Cuando otra de las mujeres se baja del auto después del momento sexual, le pregunta al personaje:

— *Are you coming back to see me? (¿Me volverás a ver?)*

El *gamer* responde molesto e incómodo:

— *sí, sí, sí, nos volveremos a ver.*

Y la mata. La pregunta que la mujer hace muestra la disparidad de expectativas que se generan desde la experiencia de género y aunque la frase se entiende sin sentido ante el encuentro fortuito, el discurso presenta el sentimentalismo femenino de forma burlona.

3.2.3. Tercera microsecuencia

La tercera microsecuencia comienza en el minuto 9.40 al 10.51, y a pesar de mostrar el mismo objetivo sexual, se presenta la variable de raza visible en una mujer de piel oscura, a quien señala de manera despectiva, pero que cambia ante la mirada del cuerpo fragmentado y erotizado. En este sentido, resulta significativa la mirada discriminatoria por raza, pero que no omite la configuración sexual y objetual de la mujer representada.

En las narrativas del videojuego se identifica un sexismo exacerbado que de manera reiterada ubica en desventaja jerárquica a lo femenino con relación a lo masculino, justificando el uso de violencia en dichos encuentros hombre-mujer (*Ilustración 3*).

Cada microsecuencia analizada hace descripción de distintos tipos de violencia de género. Por un lado, el feminicidio como crimen de odio por ser mujer, pero también la cosificación del cuerpo como objeto que se usa y desecha, así como la discriminación y racismo que se expresa a través de las palabras del *gamer* en la última microsecuencia. Siendo universos en los que se «puede dar rienda suelta a sus fantasías y obsesiones a través de órdenes lingüísticas que impone sobre la silenciosa imagen de la mujer, que permanece encadenada a su lugar como portadora de sentido, no como productora del mismo» (Mulvey, 1975:366).

La conexión de los diferentes signos forman un discurso claro, que complementa el escenario visual con la carga lingüística del *gamer* en las escenas mostradas. La frágil frontera de la realidad y la ficción favorece la experiencia y la personalidad del *gamer*, quien facilita la identificación con el usuario común del videojuego o espectador del audiovisual que se presenta en la plataforma digital.



ILUSTRACIÓN 3

Sexismo «En primera persona es más sexy» Folagor03 GTA V PS4#1 minuto 10.25 (<https://www.youtube.com/watch?v=jAtDFQ4AVAY&t=627s>)

La representación de estas situaciones y los diálogos frescos y simples del *gamer* favorecen la naturalización de los momentos representados, a pesar de la violencia que puedan mostrar. Ejemplo de ello es la justificación a uno de los asesinatos cometidos donde señala

— *Esta piba no me ha gustado.*

Se ha expresado anteriormente que el *gamer* tiene una función omnipotente al mostrarse con derecho de tomar, dejar, matar o conceder vivir, y donde toda insatisfacción merece castigo. Su actuar está fuera de todo remordimiento y más bien justifica su posición de poder frente a los que le rodean en la narración.

4. Conclusiones

EL VIDEOJUEGO GTA V COMO MEDIO PROMOTOR DE VIOLENCIA DE GÉNERO EN ADOLESCENTES

Las microsecuencias de GTA V que se analizaron en este artículo sin duda siguen los patrones recurrentes de muchos videojuegos en los cuales las batallas san-

guinarias, las matanzas y la violencia están presentes como representaciones de masculinidades exacerbadas que convierten a los hombres en «hipermachos», cuya relación con las mujeres muestra posturas de poder que no son deseables cuando se piensa que son influyentes en la conformación de la personalidad de los adolescentes y la construcción de las relaciones de género. A través de diversas imágenes y acciones en estos espacios virtuales se transmiten mensajes simbólicos con valoraciones que sin duda pueden llegar a condicionar el comportamiento humano al proveer un bagaje de posibles respuestas ante situaciones de vida construidas desde la violencia y agresión.

El gran número de reproducciones del video de Youtube analizado y el alto consumo registrado en las ventas del videojuego permiten entenderlo como un medio de ideologización en el ámbito cultural que construye significados sociales en el tema particular de las relaciones de género y que sin duda deben ser cuestionadas. Cuando se reflexiona en el hecho de que la personalidad del personaje ficticio y del *gamer* se fusionan, las representaciones en la pantalla se tornan reales conformándose mutuamente, lo que favorece la identificación de la experiencia, las acciones que comparten, así como los conceptos y las significaciones de los hechos. Es decir, que en este ir y venir de lo virtual y de lo real, las experiencias se complementan y hay un meta-discurso por parte del *gamer* que fortalece la experiencia planteada por los creadores del videojuego que influye en las conformaciones y valoraciones de género en los usuarios.

Bajo este entendido, se presume que los videojuegos son el tipo de consumo que alecciona; predetermina actitudes que se pueden convertir en uno de los muchos detonantes de las relaciones de violencia de género.

En este sentido, a partir del material audiovisual analizado, queda evidencia de una dialéctica cuyo principal interés es encontrar placer. Las concepciones del género ficcional representado en el videojuego se fortalecen con la representación realista del *gamer*, convirtiéndose en voz para un número significativo de seguidores quienes articulan la comprensión de lo ocurrido a través de la narrativa que genera y que deviene en referente social que valora, valida y justifica el poder masculino, el machismo, la misoginia y el feminicidio.

En este mismo orden de ideas, a través de las escenas del encuentro con las feminidades representadas, se refuerza la presencia de la mujer-objeto vinculada a la satisfacción del sujeto ficcional, pero también del sujeto real de pantalla (*gamer*) y de cualquier espectador del audiovisual quien independientemente de su género, disfruta del placer visual desde una mirada patriarcal configurada por el universo narrativo.

La condición objetual, de consumo y desecho de las mujeres en la ficción conforma una idea de relación entre lo masculino y lo femenino. Es la no comprensión

del ser humano complejo, sino más bien fragmentado a conveniencia, cuestión visible en la focalización de las distintas partes del cuerpo de las mujeres para disfrute visual. Es así que en el videojuego se hace presente una mirada masculina latente en la subjetividad de la cámara, al focalizar el cuerpo de las mujeres que, en conjunto con el relato sonoro, conforma un universo masculino virtual cuyo interés hacia el universo femenino se reduce a representaciones erógenas, dominio, humillación e inequidad.

Los feminicidios que se muestran en el audiovisual y la ligereza con la que se presentan son eventos preocupantes por el riesgo de naturalizar un acto delictivo que debería ser inaceptable por el hecho en sí mismo, pero también por el acceso de estos delicados contenidos a los usuarios potenciales del videojuego. De igual manera hay un riesgo desde los aparatos de difusión usados, como el fácil acceso desde la plataforma Youtube.

Si bien hay políticas mundiales humanitarias que intentan acabar con la discriminación y la violencia, es imperativo señalar esos consumos culturales que promueven la división de las sociedades, por lo que es urgente destacar que los sistemas mediáticos tienen una gran responsabilidad educadora que determina a nivel social y que conforma imaginarios que influyen en las estructuras de relación, por lo que las agendas internacionales deben establecer normas rigurosas y expresar su posición clara frente al alarmante escenario global de violencia de género.

Si los videojuegos incluyen la reproducción de la sociedad y de los valores que imperan, entonces GTA V permite identificar diferentes perspectivas de análisis: desde la forma podemos abundar en el sorprendente desarrollo tecnológico que destaca por el nivel de hiper-realidad, lo que favorece la experiencia en el usuario-espectador al borrar los límites de la realidad-ficción; pero por otro lado, el contenido muestra una sociedad desigual en un mundo hostil, donde la ambición y el poder determinan cada movimiento, con clara dominación masculina y promoción de inequidad entre géneros.

Si aceptamos que los seres humanos pasan por momentos de transición formativa, y todo con lo que conviven tiene un efecto hacia la formación y conformación que edifica su sistema de valores, entonces adquiere mayor importancia el tipo de influencia que reciben, porque les otorga marcos de referencia que posicionan frente al mundo.

Así pues, es claro que la sociedad debe tener mayor conciencia crítica sobre los contenidos y posibles efectos de sus consumos culturales como lo son los videojuegos en general, y de manera particular, de GTA V como objeto de estudio de este escrito, pues urge claridad sobre los posibles efectos de los mensajes simbólicos que promueve y para que esto ocurra, el mundo de los adultos debe conocer lo que pasa

en la experiencia interactiva de adolescentes con los videojuegos, para entonces establecer un criterio de consumo racional y cuestionador.

Contribución específica y orden de autoría en el artículo

Este documento deriva de la investigación denominada «La imagen en videojuegos como medio de proyección hacia la formación del constructo de género en adolescentes», llevada a cabo por M. Esperanza Zimbrón-Nieto para obtener el grado de Doctorado en Diseño por la UAEMex, en el año 2019, bajo el programa de excelencia del CONACYT.

La Dra. en C.S. Martha Patricia Zarza Delgado fue Directora de tesis y la Dra. Diana Elisa González-Calderón tutora adjunta del documento de investigación. Como ya fue señalado, el artículo deriva del documento Doctoral, y fue trabajado entre las tres autoras señaladas.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Callejo, J., Gutiérrez, J. (2012). *Adolescencia entre pantallas. Identidades juveniles en el sistema de comunicación*. Barcelona: Gedisa.
- Carrión Domínguez, Á. (2021). La configuración de la inventio narrativa: una propuesta metodológica para el análisis temático de las ficciones audiovisuales. *ZER: Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 26(50). <https://doi.org/10.1387/zer.22050>
- Cervantes, A. (2015). Roland Barthes y el cine. *Revista Icónica Pensamiento fílmico*. Recuperado el 29 de enero de 2022, de <http://revistaiconica.com/roland-barthes-y-el-cine/>
- Begue, L., Sarda, E., Gentile, D. A., Bry, C., & Roché, S. (2017). Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents. *Frontiers in psychology*, 8, 466. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00466>
- Díez Gutiérrez et al. (2018). *Sexismo y violencia de género en videojuegos*. Recuperado el 26 de junio de 2020, de: https://www.researchgate.net/publication/265528066_Videojuegos_y_sexismo
- Folagor03 (18 de noviembre del 2014). *Youtube*. Recuperado el 26 de junio de 2020, de En Primera Persona Es Más Sexy! (GTA V PS4 #1): <https://www.youtube.com/watch?v=jAtDFQ4AVAY&t=587s>
- Goffman, E. (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu Editores. España.

- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Argentina: Sivel.
- Marta Lamas, *Cuerpo sexo y política*, México, Oceano, 2014
- Mulvey, L. (1975) *Visual Pleasure and Narrative Cinema. The Sexual Subject. A screen Reader in Sexuality*. Mandy Merck
- Parcerisa, C. (6 de enero de 2017). *Forbes México*. Recuperado el 24 de Junio del 2020 de <https://www.forbes.com.mx/forbes-life/videojuegos-mas-populares/>
- Pascual, J. A. (2015, Marzo 29). *Profesores denunciarán a menores que jueguen a GTA V*. Recuperado el 4 de julio de 2020, de *Computer Hoy*: <https://computerhoy.com/noticias/software/profesores-denunciaran-menores-que-jueguen-gta-v-26253>
- Parkin, S. (2016). *Muerte por videojuegos*. España: Turner.
- Pindado, J. (2011). Los medios de comunicación y la construcción de la identidad adolescente. *ZER: Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 11(21). <https://doi.org/10.1387/zer.3712>
- Robles Martínez, B. (2008). La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de la vida de Erik Erikson. *Revista mexicana de pediatría*, 29-34.
- Romanos, J. (2013, Septiembre 15). Un niño de 11 años ya tiene el juego Grand Theft Auto V. *República*.
- Salas-Menotti, I. (2008). Significado psicológico de la violencia y la agresión en una muestra urbana colombiana. *Diversitas*, 331-343.
- Urresti, M. (2008). *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*, Buenos Aires: La cruzja ediciones.
- Xantomila, J. (28 de junio de 2020). ONU: Femicidios en México crecieron diariamente de 7 a 10 en tres años. *La Jornada*.
- Zimbrón Nieto, M.E. (2016). *Estrategia Lúdica para Mejorar la Convivencia de Géneros en Edad Preescolar (Maestría en Diseño)*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Zimbrón Nieto, M.E. (2019). *La imagen en videojuegos como medio de proyección hacia la formación del constructo de género en adolescentes. (Doctorado en Diseño)*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen*. Madrid: Signo e imagen.