

ÍNDICE

ANEXOS	1
ANEXO I: SONDEOS APROXIMATIVOS	1
ANEXO II: TABLA DE RECOGIDAS DE DATOS	2
ANEXO III: TABLAS DE ANÁLISIS	3
ANEXO IV: ANÁLISIS VIDEOGRÁFICO	7
ANEXO V: PROPUESTA DIDÁCTICA	49
ANEXO VI: AMPLIACIÓN	61

ANEXOS

ANEXO I: SONDEOS APROXIMATIVOS

En este link se puede consultar los sondeos realizados al estudiantado de 5° y 6° de Primaria del C.P. Severo Ochoa (se han eliminado los nombres de los estudiantes para garantizar su privacidad):

<https://drive.google.com/file/d/1IIN2DMYigI7K9u3sOEfe8MEL9w1SgAP/view?usp=sharing>

ANEXO II: TABLA DE RECOGIDAS DE DATOS

A continuación se muestran los datos recogidos en el sondeo aproximativo, en la tabla quedan recogidos aquellos videojuegos que han sido mencionados por más de un estudiante. El total de encuestados es 87 ya que de los 92 estudiantes a los que se les entregó el sondeo 5 no escribieron su nombre.

Categorías	Frecuencia niños	Porcentaje niños	Frecuencia niñas	Porcentaje niñas	Total (niños y niñas)	Porcentaje total
Ningún videojuego favorito	0	0,00%	7	17,95%	7	8,05%
Fornite	30	62,50%	14	35,90%	44	50,57%
Fifa	20	41,67%	6	15,38%	26	29,89%
GTA	15	31,25%	9	23,08%	24	27,59%
Call of Duty	14	29,17%	3	7,69%	17	19,54%
Minecraft	6	12,50%	7	17,95%	13	14,94%
Just Dance	0	0,00%	9	23,08%	9	10,34%
Apex Legends	7	14,58%	1	2,56%	8	9,20%
Pokemon	6	12,50%	1	2,56%	7	8,05%
Mario Odyssey	3	6,25%	3	7,69%	6	6,90%
Ark	5	10,42%	0	0,00%	5	5,75%
Rocket league	5	10,42%	0	0,00%	5	5,75%
Brawl stars	4	8,33%	1	2,56%	5	5,75%
Splatoon	1	2,08%	4	10,26%	5	5,75%
Mario Kart	1	2,08%	4	10,26%	5	5,75%
Resident Evil	2	4,17%	3	7,69%	5	5,75%
Spiderman	3	6,25%	1	2,56%	4	4,60%
The Legend of Zelda	3	6,25%	1	2,56%	4	4,60%
Animal Crossing	0	0,00%	4	10,26%	4	4,60%
Roblox	0	0,00%	4	10,26%	4	4,60%
Rainbow six	3	6,25%	0	0,00%	3	3,45%
NBA 2K19	3	6,25%	0	0,00%	3	3,45%
Subway Surfers	1	2,08%	3	7,69%	4	4,60%
For honor	2	4,17%	0	0,00%	2	2,30%
Clash Royale	2	4,17%	0	0,00%	2	2,30%
Mario Galaxy	0	0,00%	2	5,13%	2	2,30%

Tabla 6. Videojuegos mencionados por el alumnado de Primaria más de una vez en el sondeo

ANEXO III: TABLAS DE ANÁLISIS

Tablas utilizadas para el análisis de videojuegos

Proporción de personajes/figuras masculinas y femeninas	Predominan los personajes/figuras masculinos	Hay una proporción semejante	Predominan los personajes/figuras femeninas
Quiénes son los personajes principales del juego	Predominan los personajes/figuras masculinos	Hay una proporción semejante	Predominan los personajes/figuras femeninas

Tabla 7. Equilibrio entre personajes masculinos y femeninos

Cuerpos exuberantes y sensuales	Cuerpos “normales”
Caras “angelicales” con ojos grandes y gesto “añorado”	Caras habituales y con defectos (arrugas, granos, etc.)
Vestuario insinuante y “sexy”	Vestuario corriente de diario
Posturas eróticas	Sin posturas “insinuantes”

Tabla 8. Imagen de las mujeres

Función que cumple el tipo de imagen de las mujeres	Erótica	Pasiva	Activa	Otra (especificar)
Rol que desempeñan las mujeres	Asertivo	Agresivo	Pasivo	Otro (especificar)

Tabla 9. Roles de las mujeres

Cuerpos fuertes y robustos	Cuerpos “normales”
Caras serias y desafiantes	Caras sonrientes y amables
Personajes atractivos	Personajes desaliñados y poco atractivos

Tabla 10. Imagen de los hombres

Función que cumple el tipo de imagen de los hombres	Erótica	Pasiva	Activa	Otra (especificar)
Rol que desempeñan los hombres	Asertivo	Agresivo	Pasivo	Otro (especificar)

Tabla 11. Roles de los hombres

Acciones y comportamientos	Mujeres	Hombres	Ninguno	Ambos
Matar, luchar, agredir				
Amar, cuidar, expresar sentimientos				
Competir				
Cooperar				
Otros				

Tabla 12. Acciones y comportamientos de los personajes

Qué relaciones se dan	Entre hombres y mujeres	Entre hombres	Entre Mujeres
Amistad			
Sexuales			
De conquista			
De colaboración			

Tabla 13. Relaciones entre los personajes

Competitividad	Cooperación
Vale el que gana	No hay perdedores (todos/as ganan)
Venganza por encima de la justicia	Justicia como valor supremo
Fuerza para conseguir objetivos	Solidaridad del grupo para avanzar
Violencia como estrategia	Diálogo y reflexión como estrategia
Estereotipo de los roles de la mujer	Igualdad de roles de hombre y mujer
Dureza del hombre/belleza de la mujer	Ternura y cuidado como valor
Los/as “otros/as” son mis enemigos	La diversidad es valorada y aceptada

Tabla 14. Tipología de los valores que se exaltan en el videojuego

Categoría	Sí	No
Repudio de lo femenino		
Asociación de las tareas domésticas con el rol femenino		
Asociación de la ética del cuidado con el rol femenino		
Muestra de agresividad, valentía y competición		
Muestra de cariño o afecto entre personajes masculinos		
Inhibición de las emociones y sentimientos		
Uso sexista del lenguaje		
Lenguaje violento		
Lenguaje homófobo		
Fomenta el desarrollo del “rol proveedor”		
Fomenta el desarrollo del “rol protector”		
Fomenta el desarrollo del “rol procreador”		
Fomenta el desarrollo del “rol de autosuficiencia”		

Tabla 15. Aspectos del videojuego orientados a la construcción de las masculinidades tradicionales dominantes

ANEXO IV: ANÁLISIS VIDEOGRÁFICO

En este apartado analizaremos los videojuegos más demandados en función al cuestionario realizado y el interés de análisis del proyecto, siendo los elegidos: **Fornite Battle Royale** , **GTA V**, **Call of Duty 4: Modern Warfare** y **Apex Legends**.

1.FORNITE

Centrándonos en la versión **Fornite Battle Royale** vemos que en este modo de juego disponemos de un mapa de una isla que debemos recorrer y competimos contra otros 99 jugadores online, que disponen de su propio mapa y a los que tenemos que vencer haciendo que mueran antes que nosotros.



Los jugadores/as son lanzados desde el cielo y aterrizan en la isla al inicio de cada partida. Para sobrevivir los jugadores deben explorar la isla, formar equipos, conseguir armas y recursos, esconderse, defenderse hacer construcciones y matar a sus adversarios. Los recursos se recogen mientras se explora la isla, a medida que uno se encuentra adversarios por el camino. En cada partida online, que puede tener una duración de 20 minutos y que no se puede pausar, hay una tormenta que hace que el mapa de la isla se estreche para que los jugadores se encuentren y se eliminen entre sí, antes de que el tiempo acabe. El último jugador o equipo sobreviviente se convierte entonces en el ganador. Hay diferentes versiones de juego: podemos jugar de manera “playground” para practicar y teniendo vidas ilimitadas; de manera individual; en parejas; grupos de 4 o batallas de 50 jugadores contra 50 (Bouthemy, 2018). Todos los jugadores/as de una misma partida juegan en la misma modalidad. Los jugadores/as deben ir superando diferentes desafíos (como eliminar a un número determinado de jugadores, recoger objetos, o quedar en una determinada clasificación), una vez cumplidos, los jugadores pueden ascender de nivel y recibir recompensas, esto se denomina pases de batalla. El entorno sobre el que se rodean los personajes es una isla inhabitada que disfraza características de un lugar real con una apariencia fantástica y un ambiente colorido (“Fornite”, 2019).

Análisis:

La página oficial del videojuego, nos indica que la edad mínima para jugar a este es de 12 años. Sin embargo, según la página web *Common Sense Media*, este videojuego no debe ser recomendado para niños menores de 13 años, puesto que el juego dispone de un Chat abierto, con el que los jugadores pueden conversar con personas desconocidas, que están como ellos jugando a esta versión online. Aunque, según esta misma página, con un control parental adecuado puede tratarse de una alternativa amigable a los juegos violentos de primera persona. Y lo cierto es que Fornite es un juego muy famoso entre los jóvenes, 6 de cada 10 adolescentes afirman haber jugado a él (Filucci, 2018).

PERSONAJES

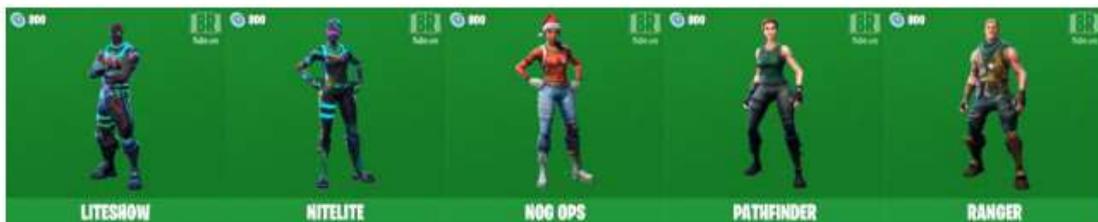
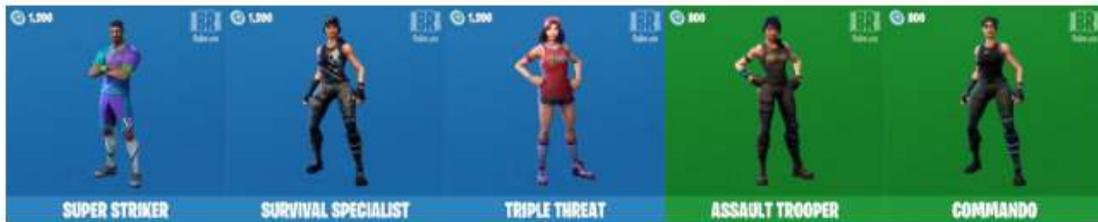
Siguiendo las categorías de análisis planteadas con anterioridad, Fornite es un videojuego en el que puedes cooperar con otros jugadores/as para poder ganar la partida, sin embargo su carácter principal es la **competición**. Para ello el jugador/a se incorpora al juego a través de un personaje, el cual escoge previamente. La acción se desarrolla a través de la **manipulación de dicho personaje**. Hay personajes masculinos y femeninos de diversos tipos. Según La página de internet *Guía Fornite* estos son todos los skins disponibles en el videojuego Fornite (“Todas las skins de Fornite”, 2019):













Se trata de un total de 135 personajes, de los cuales **60** son personajes femeninos, es decir que el **44.44%** de los personajes son mujeres. Aunque se trata de un porcentaje elevado, teniendo en cuenta el bajo nivel de representación de la figura femenina en el mundo de los videojuegos, la representación sigue siendo inferior que la figura del varón. Si prestamos atención, vemos como personajes femeninos y masculinos difieren en la pose utilizada para la imagen. Ellas tienen los brazos sueltos o apoyados en la cadera, mientras que ellos los muestran cruzados sobre el dorso; a excepción de dos personajes masculinos de la categoría verde, en la que tienen los brazos extendidos. Como podemos observar en las imágenes, las vestimentas de estos son muy diferentes y suelen estar diseñadas de acuerdo a diferentes categorías. Los atuendos de los personajes de la misma categoría se parecen mucho entre ellos aunque estos sean para hombre o mujer. La mayor diferencia es la forma que éstas adoptan en función de si el cuerpo del personaje es masculino o femenino, ya que son indumentarias bastante ceñidas que se modelan, por lo general, a la estructura corporal del personaje.

Encontramos vestimentas fantásticas que se asemejan a superhéroes, militares, deportistas, ladrones, monstruos, astronautas, etc. Los vestuarios suelen ser bastante coloridos y elaborados para ambos géneros. Las formas del cuerpo se mantienen constantes en todos los personajes, tanto en hombres como en mujeres, difiriendo en aspectos más superficiales como el color o el corte de pelo, el color de la piel o la expresión facial. Aún sabiendo que hay cierta diversidad, podemos encontrar algunos patrones comunes entre los protagonistas:

- **Los cuerpos femeninos** suelen tener pechos grandes, caderas anchas y cinturas estrechas; aunque a la vez son personajes musculosos y con muslos fuertes. Su semblante es serio y desafiante, al igual que el del los varones. Aunque encontremos diversidad de cuerpos tanto masculinos como femeninos, en general se trata de figuras sexualizadas, atractivas y poco realistas que se asemejan a los dibujos animados.
- **Los cuerpos de los personajes masculinos** suelen ser robustos y tener el tronco fuerte y brazos y piernas musculadas. Los pantalones de los chicos suelen ser más flojos y menos ceñidos que los de ellas. Las caras suelen mostrar una actitud desafiante aunque no demasiado seria o violenta.

A pesar de la posible sexualización de los cuerpos de ambos géneros, no diríamos que encontramos claros estereotipos sexistas en el desarrollo del juego. Ambos, personajes masculinos y femeninos, desarrollan por tanto un **rol activo**, a la par que agresivo, ya que el objetivo del juego es a menudo eliminar a otros jugadores utilizando distintas armas y estrategias. El objetivo es, pues, competir para ver quién es el superviviente. Las relaciones entre los personajes masculinos y femeninos son entonces de **amistad y cooperación**, si son aliados; o de **competición**, si **luchan** unos contra los otros, ya que como hemos dicho en Fornite se puede jugar de manera individual, por parejas o en escuadrón de 4 personas.

ARMAS

Las armas de este videojuego están basadas en armas reales, pero su diseño y color hacen que parezcan falsas. La elección de un arma adecuada para matar es una de las bases del juego por lo que podemos encontrar páginas web que nos muestran sus características. A continuación exponemos un link de la página, *defornite*, con una lista actualizada de todas las armas de las que dispone el juego: <https://defornite.es/armas/> Aquí se pueden apreciar algunos ejemplos (“Armas de Fornite Battle Royale”, s.f.):



defornite.es

PISTOLA POCO COMÚN (UNCOMMON PISTOL)

Estadísticas:

- ▶ DPS: 162
- ▶ Daño: 24
- ▶ Daño en la cabeza: 48
- ▶ Daño en estructuras: 25
- ▶ Tamaño del cargador: 16
- ▶ Tiempo de recarga: 1,5 segundos



defornite.es

PISTOLA RARA (RARE PISTOL)

Estadísticas:

- ▶ DPS: 168,7
- ▶ Daño: 25
- ▶ Daño en la cabeza: 50
- ▶ Daño en estructuras: 25
- ▶ Tamaño del cargador: 16
- ▶ Tiempo de recarga: 1,4 segundos



defornite.es

ESCOPETA PESADA ÉPICA (EPIC HEAVY SHOTGUN)

Estadísticas:

- ▶ DPS: 73,5
- ▶ Daño: 73,5
- ▶ Daño en la cabeza: 183,75
- ▶ Daño en estructuras: 79
- ▶ Tamaño del cargador: 7
- ▶ Tiempo de recarga: 5,9 segundos



defornite.es

ESCOPETA PESADA LEGENDARIA (LEGENDARY HEAVY SHOTGUN)

Estadísticas:

- ▶ DPS: 77
- ▶ Daño: 77
- ▶ Daño en la cabeza: 192,5
- ▶ Daño en estructuras: 82
- ▶ Tamaño del cargador: 7
- ▶ Tiempo de recarga: 5,6 segundos



defornite.es

FUSIL DE ASALTO (M16) POCO COMÚN (UNCOMMON ASSAULT RIFLE M16)

Estadísticas:

- ▶ DPS: 170,5
- ▶ Daño: 31
- ▶ Daño en la cabeza: 62
- ▶ Daño en estructuras: 33
- ▶ Tamaño del cargador: 30
- ▶ Tiempo de recarga: 2,2 segundos



defornite.es

FUSIL DE ASALTO (M16) RARO (RARE ASSAULT RIFLE M16)

Estadísticas:

- ▶ DPS: 181,50
- ▶ Daño: 33
- ▶ Daño en la cabeza: 66
- ▶ Daño en estructuras: 33
- ▶ Tamaño del cargador: 30
- ▶ Tiempo de recarga: 2,2 segundos



Fornite muestra un total de **85 armas** de diferentes categorías, como son pistolas, escopetas, ametralladoras, fusiles, *scars*, subfusiles, *miniguns*, lanzagranadas, misiles teledirigidos, granadas, bombas, explosivos, revolvers, ballestas y lanzacohetes.

DESARROLLO DEL JUEGO

Analizaremos 3 partidas de este videojuego subidas a través de diferentes canales a la plataforma Youtube.

1. El Rubius

Analizamos a continuación un video del canal El Rubius (2018), el Youtuber con más seguidores de España con 34 millones de suscriptores:

<https://www.youtube.com/watch?v=ULX1mtbHSBE>

El vídeo consiste en la grabación de la partida Fornite de este jugador en **modo solitario** con un personaje femenino, a la vez que se muestra en la esquina superior izquierda una grabación del jugador (solo su cara) mientras que participa en el juego a la vez, podemos escuchar la voz del Rubius a lo largo de toda la partida. Se puede ver cómo a medida que avanza el juego, el jugador se pone más nervioso, el tono de voz es más intenso y violento y el nivel de voz se incrementa. La partida se basa en ver como su personaje se desplaza por la isla matando a su paso a todos los jugadores que se encuentra, para lo que el jugador tiene que cambiar de arma, recoger armas y objetos nuevos y construir fortificaciones. A parte de la voz del jugador, el sonido que escuchamos durante todo el video son los disparos de las armas que este utiliza. La mayoría del vocabulario utilizado en este video son palabrotas, como ejemplificamos a continuación:

- **Palabrotas o lenguaje violento:** “mierda, shit , puto ninja, vamos a ir a por este a saco, tenía mazo de mierdas loco, que se maten entre ellos es lo importante, se lo acaban de cargar, a ver si le podemos meter un pum, le he dado en la puta

pata, sal ratita que quiero verte la colita, se me da de culo, ahí está el cabrón, a tomar por el culo, ¿dónde coño está la gente? , ¿dónde coño está la peña?, por la puta puerta, de puta madre chaval, puta base, puta mierda, where the fuck are you rats?, ¿dónde coño está tío?, tengo los huevos en la garganta, estoy con el puto corazón..., coño, puto círculo, de puta madre, puta casa, ¿dónde coño está, tío?, puta maceta, joder”.

- **Comentarios sexistas** : “ven con papi, lets fucking go bitch, hijo de puta, in your fucking face bitch”.

2. TheGrefg

A continuación analizamos el video de otro Youtuber famoso en España, **TheGrefg** (2019), de 10 millones de seguidores:

https://www.youtube.com/watch?v=d4_s0xP6K3A

Al igual que el otro video, vemos el desarrollo del juego a la vez que el Youtuber se graba a sí mismo jugando. Los patrones coinciden: lenguaje violento y tono de voz que asciende y se vuelve más agresivo a la vez que evoluciona la partida.

- **Lenguaje violento**: “ostia, puta idea , cojones, ya viene la mafia, ¡eh, eh, eh, eh, eh!, estoy en la mierda, lo has matado tú con la fétida, muertísimo, esto muy bien papi, nos los estamos merendando, no me toques el cojón, nos lo mataríamos, ¿qué coño pasa?, me he hecho 3 kills, puta máquina, eres tonto, me cago en la ostia , what a fuck?, es la putada.”

3. VEGETTA777

A continuación, mostramos el video del Youtuber **VEGETTA777** (2018), de 26 millones de suscriptores:

https://www.youtube.com/watch?v=tg75lvn_rrQ&list=PLSbDMtNBmYTt1CE9Cub2S1kOcNrdKDqYl&index=68

En este caso, solo vemos el desarrollo del videojuego, el Youtuber no se ha grabado a sí mismo mientras juega, aunque si podemos escuchar su voz durante la partida. Procedemos a analizar el lenguaje y comportamiento del jugador a lo largo del video. La introducción del juego ya comienza con un tono de voz potente y rápido que se perpetúa durante todo el video. Aunque el lenguaje no es tan violento como en los anteriores canales, muestra el dinamismo y tensión de la partida. En este caso, el diálogo es más intenso al principio y a medida que avanza, los comentarios se disminuyen y los momentos de silencio aumentan, según el Youtuber es porque intenta escuchar los pasos de sus adversarios.

- **Lenguaje violento**: “se ponen finos, me llamo vegeta y te parto la jeta, ¡uy uy!, mucho cuidadito que el asunto se pone calentito, amigos no hay, creo que han muerto los dos pero tampoco estoy muy seguro, justo le ha metido el tiro en el momento en que le he metido el tiro al otro, me tomo un cristalito y tol chute,

está muy loco este Vegetta, esta muy loco, van a intentarte enchufar y ponerte fino, el lugar más sangriento, menudo chute lleva el Vegetta, estoy to chutao, bestia parda, Vegetta cógeme y hazme cosas traviesas, ten cuidado no se te ponga dura esta noche de travesura, muerto su madre la del cordero, ¡muerto!, al de la derecha lo puedo pillar por detrás.”

- **Comentarios sexistas:** “esto va doler que te cagas en las bragas, esta noche de travesura”.

CONCLUSIONES

Fornite es un juego de **acción, estrategia y competición**; cuando se destruye un objeto suelen salir chispas de colores y cuando se dispara a un personaje y este se queda sin puntuación, desaparece, desvanece dejando un haz de luz en el aire. Fornite, camufla bajo su diseño colorido y sus personajes caracterizados como dibujos animados **un mundo violento**, centrado en la guerra y la eliminación de los adversarios. Los jugadores y jugadoras aprenden técnicas y estrategias de guerra, a la vez que aprenden las características y el uso de un gran repertorio de armas de diferentes tipos y capacidades. No vemos muestras de cariño o afecto entre jugadores y **no se muestran ni expresan sentimientos** de dolor o pena hacia el adversario herido. Fornite nos obliga a eliminar a otros jugadores, sin piedad, teniendo que escoger el arma más adecuada para matarlos, como única posibilidad de ganar la partida. Los retos planteados y el modo de juego, forman jugadores preparados para disparar a matar al adversario utilizando la violencia como modo de juego.

Como hemos especificado antes, el desarrollo del juego tiene lugar en una isla inhabitada, los jugadores se desplazan por ella y entran en las casas, recogiendo objetos como armas y botiquines que encuentran en ellas. En ningún momento del juego se hace alusión a los posibles habitantes de la isla. Es como si nunca hubieran existido o como si todos hubieran muerto. Por lo tanto no se hace referencia a la unidad familiar, esta ni siquiera forma parte de este mundo. Mucho menos se mencionan las tareas del hogar, los niños y las niñas, ni quien se ocupa de los **cuidados** de estos. Por lo tanto, este videojuego no hace referencia a la **ética del cuidado** ni a los saberes tradicionalmente considerados femeninos. Se centra únicamente, en un ambiente bélico, de destrucción y muerte disimulado por la utilización de colores brillantes que conforman el decorado.

Aunque Fornite es, en principio, un videojuego orientado tanto al consumo femenino como masculino (el 47% de las adolescentes afirman haber jugado al Fornite, frente a 75% de participación por parte de los varones) fomenta los valores de competitividad, violencia y valentía como modo de conseguir objetivos, característicos de las **Masculinidades Tradicionales Dominantes** (Filucci, 2018). No sabemos qué diálogos se desarrollan en todas y cada una de las partidas de Fornite, pero estos ejemplos nos muestran que los jugadores utilizan un **lenguaje violento y en ocasiones sexista** mientras se desarrolla el juego, a lo que cabe destacar la gran repercusión que estos Youtubers ejercen sobre los jóvenes, constituyendo un ejemplo a seguir para ellos.

Alguno de los consejos para jugar a Fornite de la revista *Hobbyconsolas* son: seguir de cerca lo que hacen los profesionales, cómo protegen, cómo atacan y qué armas y estrategias utilizan los profesionales (en esta categoría podemos incluir a los Youtubers); ser muy agresivos y no andarse con tonterías, mientras otros rivales se sientan atacados e intenten huir, no dudar en ir tras ellos; los que ganan son los que tienen las armas más poderosas, hay que ser el primero y acabar con los rezagados (Hernández, 2018). Si analizamos todos estos comportamientos, vemos un mensaje claro: acaba con todos, no pienses en los demás, tú puedes con todo. Mensaje asociado con la construcción de las masculinidades que fomenta el desarrollo del **rol de la autosuficiencia**: hazlo todo sin tener miedo, sin necesitar a nadie, asume el riesgo, sé un verdadero hombre.

2. GTA

Se trata de un videojuego en el que los jugadores interactúan con el juego manipulando a **un personaje**, que desarrolla las acciones dentro de la pantalla. Los jugadores superan las misiones, identificándose con el personaje, como si fueran ellos los que estuvieran viviendo las escenas en **primera persona**. Los 3



personajes protagonistas del juego son masculinos. En GTA 5 la historia y diálogos del videojuego se ven modificada en función de cuál sea el protagonista escogido por el jugador: Michael, Trevor o Franklin. No se trata simplemente de avatares, sino que forman parte de la historia del juego. Cada personaje tiene sus propios amigos, enemigos y círculos de negocios. El juego consiste en ir superando diferentes misiones de diferentes temáticas, para superarlas debemos ir intercambiando personajes y cumplir con los objetivos que se nos manda. Para superar las misiones se puede utilizar un personaje, los dos o incluso los tres. En algunos casos es el jugador el que puede seleccionar el cambio de personaje y en otros casos es el guión el que hace el cambio automáticamente. A medida que el jugador va completando las misiones, se va desarrollando la historia del videojuego, el efecto causado en el jugador es como si este estuviera inmerso en una película en la que sus acciones dan paso a la siguiente escena.

Análisis:

Según la página *Common Sense Media*, GTA se describe como un juego de sexo, drogas y violencia. Sus historias tratan sobre el mundo criminal y los jugadores toman el papel de bandas criminales como la mafia, teniendo que cometer terribles crímenes para superar el juego, acciones que son cometidas sin remordimientos ni consecuencias, por lo que el juego queda recomendado, como indica su portada, exclusivamente para adultos (Knorr, 2016). Sin embargo, la realidad con la que nos encontramos es

completamente diferente y sabemos, al menos por las encuestas realizadas en el colegio, que son muchos los niños menores de edad los que acceden a este videojuego.

PERSONAJES

Antes de analizar las temáticas de la misiones, nos centraremos en el **análisis de los personajes principales**. Los tres protagonistas cuentan con un listado de habilidades generales, las cuales irán mejorando a medida que se practican. Junto con estas destrezas comunes, cada uno tiene una habilidad especial única, que los diferencia de los demás. Según la página *Fandom* estos personajes se caracterizan por (“la mayor enciclopedia sobre GTA”, s.f.):

- **Franklin:** es el más joven de los tres, con 25 años es un joven estafador. Es un adicto a la adrenalina, le encantan los deportes peligrosos, y ponerse en primera línea cuando hay peligro. Trabaja en un concesionario, por lo que uno de sus fuertes es la conducción.
- **Trevor:** es un sociópata expiloto del ejército de 40 años de edad. Es una persona inestable, consumidora de drogas y con comunes ataques violentos y destructores. Vive en una caravana y su mayor aspiración es controlar todo el tráfico de armas y metanfetamina de su zona. Es una imparable máquina de matar.
- **Michael:** un ex-ladrón de bancos de 45 años retirado que debido a un acuerdo con protección de testigos disfruta ahora de una vida de lujo en una mansión con piscina y pista de tenis. Sin embargo, no es feliz con su vida: su esposa, Amanda, es una compradora compulsiva y no mantiene una buena relación con sus hijos Jimmy y Tracey, a los que no entiende. Tiene la capacidad de ralentizar el tiempo en los tiroteos, pudiendo obtener la máxima precisión.



Si analizamos su **aspecto físico**, podemos advertir cómo los tres posan con posturas desafiantes, que demuestran fuerza y virilidad. Su semblante es serio y su mirada provocadora, suelen llevar siempre armas encima: Michael las lleva en la bolsa y vemos como tiene un fajo de billetes en la mano, mostrando su poder adquisitivo; Franklin lleva una pistola y Trevor un bate. Aunque su vestuario difiere entre ellos, todos llevan pantalones holgados de color oscuro, y la parte superior de manga corta. Michael y Franklin llevan un polo. Franklin lleva debajo de este una camiseta, lo que le da un look más juvenil. Trevor por el contrario lleva una camiseta sucia, que le da un aspecto más desaseado pero que denota peligrosidad a la vez. A pesar de esta apariencia física con la que los personajes aparecen en la carátula del videojuego y en otras imágenes utilizadas para promocionarlo, según *Wikihow*, el juego GTA V te permite caracterizar a tus personajes, comprándoles ropa, accesorios o llevándoles a la peluquería (“Cómo jugar a Grand Theft Auto %”, s.f.).

Tanto las personalidades de estos personajes, como su apariencia física, concuerdan con el **modelo masculino tradicional**, definido por los valores de fuerza, valentía y violencia que hemos analizado en el marco teórico del proyecto. Entre los tres reflejan los estereotipos tradicionales de “cómo ser un macho”: conducción temeraria, consumo de drogas, alto poder adquisitivo, malas relaciones familiares con su pareja e hijos y uso de la violencia para conseguir sus objetivos.

Aunque encontramos **personajes femeninos** en el desarrollo de la historia del videojuego, estos aparecen en una proporción muy inferior. Además, ninguno de ellos es un personaje principal ni el jugador puede tomar a ninguno de estos personajes para jugar en el modo historia. Con ello concluimos que en este videojuego son los personajes masculinos los que desarrollan la acción, quedando los femeninos relegados a un papel **secundario y pasivo**.

ARMAS

Según la página web *Fandom*, el videojuego GTA V contiene un arsenal de armas de gran tamaño, entre las que encontramos 88 armas organizadas en diferentes categorías: cuerpo a cuerpo, pistolas, escopetas, subfusiles, fusiles de asalto, rifles, artillería pesada y proyectiles (“La mayor enciclopedia sobre GTA: armas”, s.f.). Aquí se ilustran algunos ejemplos, el resto pueden consultarse en el siguiente link: https://gta.fandom.com/es/wiki/Armas_de_Grand_Theft_Auto_V

	<p>Pistola ametralladora</p>	<p>Esta arma automática es la batería que necesita el bajo de tu motor doble V8: ninguna emboscada se escucha bien sin ella.</p>	
	<p>Minisubfusil</p>	<p>Popular desde que marketing miró más allá de las unidades de operaciones especiales y empezó a pensar en los pobres.</p>	
	<p>Subfusil MkII</p>	<p>Ligero, compacto y con una potencia de fuego abrumadoramente letal: convierte cualquier espacio cerrado en un matadero con solo</p>	

DESARROLLO DEL JUEGO

En cuanto a las misiones que se deben superar en el videojuego, GTA V cuenta con un total de **69 misiones principales**, a las que se le pueden añadir otras secundarias sumando un total de 90 misiones. Sin embargo no todos los jugadores tendrán acceso a las misiones de la misma manera, ya que cada jugador puede seguir un orden de misiones diferente o incluso completarlas de manera distinta al resto.

Este es un índice de misiones de acuerdo a la página de juego *GTA Growth* (“GTA V > Misiones”, s.f.):

Ludendorff, North Yankton

- Introducción
 - Prólogo

Los Santos (primera parte)

- Simeon Yetarian
 - Franklin y Lamar
 - Embargo
 - Complicaciones

- Michael De Santa
 - Padre/hijo
 - Asesoramiento matrimonial
 - La niñita de papá
 - El esposo ejemplar (opcional)
- Franklin Clinton
 - Chop
 - Stretch el largo
- Lester Crest
 - Solicitud de amistad
 - Inspección de la joyería
- Golpe a la joyería
 - Preparando el golpe - Opción A (Osado): Carabinas
 - Preparando el golpe - Opción B (Astuto): Equipo de Bugstars
 - Preparando el golpe - Opción B (Astuto): Granadas de gas BZ
 - El trabajo de la joyería - A (Osado)
 - El trabajo de la joyería - B (Astuto)
- Blaine County (primera parte)
 - Trevor Philips
 - Sr. Philips
 - Ron, el nervioso
 - El reencuentro
 - Tao Cheng
 - Industrias Trevor Philips
 - Laberinto de cristal
- Los Santos (segunda parte)
 - Michael De Santa
 - Fama o drama
 - ¿Alguien dijo yoga?
 - Federal Investigation Bureau
 - Muerto viviente

- Tres son multitud
 - De libro
 - El bloqueo (parte I)
 - Preparando el golpe: Vehículo de huida
 - Preparando el golpe: Camión de basura
 - Preparando el golpe: Ropa de trabajo
 - Preparando el golpe: Máscaras
 - Preparando el golpe: Grúa
 - El bloqueo (parte II)
- Franklin Clinton
 - Safari por el barrio
- Lester Crest
 - Asesinato en el hotel
 - El asesinato múltiple
 - El asesinato del vicio
 - El asesinato del autobús
 - El asesinato de la obra
- Trevor Philips
 - Explorar el puerto
- Golpe a Merryweather
 - Preparando el golpe: Minisubmarino
 - Preparando el golpe - Opción B (Alta amar): Cargobob
 - El golpe a Merryweather - Opción A (Carguero)
 - El golpe a Merryweather - Opción B (Alta mar)
- Devin Weston
 - Me enfrenté a la ley...
 - Cámara aérea
 - Infiltrado
- Solomon Richards
 - Sr. Richards
- Martin Madrazo
 - Caída libre

- Blaine County (segunda parte)
 - Michael De Santa
 - Leves turbulencias
 - Federal Investigation Bureau
 - Preparación del Golpe de Paletto
 - Negocios turbios
 - Trevor Philips
 - Depredador
 - Descarrilado
 - El golpe de Paletto
 - Preparando el golpe: Material militar
 - El golpe de Paletto
- Los Santos (tercera parte)
 - Trevor Philips
 - Club de relax
 - Investigando el golpe
 - Michael De Santa
 - Desenterrando el pasado
 - Reuniendo a la familia
 - Amor de padre (opcional)
 - Cataclismo
 - Lecciones para padres (opcional)
 - Devin Weston
 - Pack Man
 - Franklin Clinton
 - Carne fresca
 - Lamar de problemas
 - Solomon Richards
 - La balada de Rocco
 - Problemas legales
 - Lester Crest
 - Limpiando el FIB

- Federal Investigation Bureau
 - Atando cabos
- Asalto al FIB
 - Planes para el arquitecto
 - Vehículo de huida (II)
 - Camión de bomberos
 - Asalto al FIB - Opción A (Bomberos)
 - Asalto al FIB - Opción B (Por el techo)
- El gran golpe
 - Planeando el golpe
 - Preparando el golpe - Opción A (Sutil): Barrera de púas
 - Preparando el golpe - Opción A (Sutil): Gauntlet - Pillbox Hill
 - Preparando el golpe - Opción A (Sutil): Gauntlet - Rockford Hills
 - Preparando el golpe - Opción A (Sutil): Gauntlet - Mission Row
 - Preparando el golpe - Opción B (Obvio): Vehículo de huida (III)
 - Preparando el golpe - Opción B (Obvio): Tuneladora
 - Preparando el golpe - Opción B (Obvio): Desviado
 - El gran golpe - Opción A (Sutil)
 - El gran golpe - Opción B (Obvio)
- Misiones finales
 - Interludio del final
 - Opción A: Opción sensata
 - Opción B: Ha llegado la hora
 - Opción C: La tercera vía

Las misiones que hemos escogido para analizar son el *Prólogo*, primera misión de la partida que da sentido al videojuego; *Asesoramiento Matrimonial y la Niñita de Papá*, con el fin de analizar la construcción de las masculinidades relacionándolas con la unidad familiar. Para ello, consultaremos 3 partidas grabadas y subidas a la plataforma online Youtube del canal Legacyhorizon (2015), cada una de ellas de misiones

diferentes y en la que todas las misiones se han superado obteniendo la máxima puntuación.

1. Prólogo:

Estudiamos el vídeo del canal Legacyhorizon (2015):

<https://www.youtube.com/watch?v=kDkeaZFi53E>

Descripción:

Es la primera misión a la que nos enfrentamos en GTA V y la que da sentido argumental al videojuego entero. El lugar donde transcurren los hechos es Ludendorff, North Yankton y está orientada en el año 2004.

El juego comienza mostrando como un personaje encapuchado con armas que entra a la fuerza en un local. Una vez dentro, golpea y tira al suelo a una mujer, la cual emite un grito como única reacción al suceso. Son tres personajes masculinos los que protagonizan la acción: Trevor, Michael y Bar. Estos amenazan al personal que trabaja en el edificio exigiendo que abra la puerta, tras ello, uno de ellos golpea al hombre que le abrió la puerta. Uno de los encapuchados hace una llamada por teléfono que activa un explosivo de una de las puertas de seguridad. Cuando esta salta por los aires, el jugador toma el control de uno de los personajes y recoge el dinero. Uno de los guardias de seguridad apunta con la pistola a uno de los ladrones. El jugador tiene entonces que dispararle para poder huir.

Se enfrentan a la policía, que está fuera, disparan hasta matarlos a todos. Una vez muertos cogen un coche, donde hay un conductor esperándolos y huyen. El jugador tiene entonces que manejar el coche, siguiendo las indicaciones del plano de juego para escapar. Por el camino el conductor muere en un tiroteo, le tiran sin remordimientos de coche y la huida continua hasta que el coche sufre un accidente al ser atropellado por un tren.

Al bajar del vehículo, hay un hombre escondido tras una casa, les dispara, dos caen heridos; entre ellos el protagonista principal, Michael. La policía llega y el jugador/a, a través del personaje de Trevor, se enfrenta a ellos disparándoles; intenta huir cogiendo a una mujer que grita como rehén. Trevor consigue huir. El prólogo finaliza con la escena de un entierro, en el que supuestamente están enterrando a Michael, pero se ve como este se fuma un cigarrillo detrás de un árbol observando la escena, por lo que deducimos que ha fingido su muerte.

Las voces de los personajes son graves y ásperas el lenguaje que utilizan es violento y agresivo.

- **Lenguaje violento:** “Abre a la puerta o saldrán heridos, si quieres mirar a la muerte a la cara adelante, las manos a la espalda, ¡ni se te ocurra!, ¡entra ahí!, que no te explote en la cara, deprisa, usa el teléfono para activar la carga explosiva, ¿Habéis visto eso?, está loco, ¡joder, no tenías que hacer eso!, ya habrá tiempo para apenarse más tarde, joder, a la mierda la policía, hay que

darles duro, ¡joder!, ¡el paleta la ha palmado!, este tío es un capullo, ¡mierda!, ¿dónde coño está el helicóptero?, alguien ha debido chivarse ¡joder!, , ¡qué te follen!, acabad conmigo, morid, ¡eh, tú!, ¡atrás, joder!”

- **Lenguaje machista:** “He puesto la cara de esa zorra contra el cristal, hijo de puta”.

Análisis del prólogo:

Las escenas que se suceden en el videojuego, están llenas de agresiones, disparos y violencia, protagonizados por los tres personajes masculinos. En ellas vemos cómo se utiliza un repertorio variado de armas, como mucha gente muere (la mayor parte de esta gente son policías), presenciamos uso de rehenes, persecuciones y uso de explosivos. El prólogo del videojuego está lleno de expresiones y **lenguaje violento** que los personajes utilizan constantemente como se ejemplifica previamente. No se muestran remordimientos, pena, ni consideración hacia el resto de personajes que aparecen en la trama, ni siquiera al pegarles, dispararles o matarles. El único objetivo es hacerse con el botín, para lo que el jugador/a debe participar en la sanguinaria trama.

Los únicos dos **personajes femeninos** que apreciamos en esta primera misión son utilizados como rehenes, que caen al suelo gritando y pidiendo ayuda. Hay un comentario explícito hacia como se ha tratado a una de esas mujeres en uno de los diálogos: “¿Habéis visto eso? He puesto la cara de esa zorra contra el cristal?” A lo que su compañero le responde, “Si, eres todo un semental”. No solo se insulta a la figura femenina, sino que se la menosprecia y se da una muestra de superioridad física ante ella, reforzado con la palabra “semental” que significa hombre de gran potencia sexual. Vemos aquí claramente expuesto, la ejemplificación del **rol procreador** de las masculinidades tradicionales, en la que se muestra al varón como un ser siempre sexualmente activo. Así como el **rol de autosuficiencia:** hombres que no demuestran miedo, ni temen a nada, sin inseguridades.

Se trata sin duda de un **inicio feroz**, que nos adelanta la temática de juego y de lo que tendremos que hacer como jugadores/as: pegar, robar, matar, conseguir dinero de manera ilegal, ser el más fuerte sin temer a nada ni sufrir remordimientos.

2. La Niñita de Papá

Analizamos el vídeo del canal LegacyHorizon (2015):

<https://www.youtube.com/watch?v=gXknx0wSmkw>

Descripción:

Los protagonistas son Michael y su hijo Jimmy. Estos tienen una acalorada discusión en casa: Michael se enfada porque Jimmy está gritando en su habitación mientras juega a videojuegos y no le permite disfrutar de su película. En la discusión, Michael rompe el

televisor de su hijo, le acusa de ser un vago. Luego, Michael le dice que solo trataba de ayudarlo, su hijo solloza y Michael se disculpa alegando que solo quería que hicieran cosas juntos.

Después, deciden hacer una salida por la ciudad padre-hijo alrededor de Vespucci Beach y dar una vuelta en bici, Jimmy dice que tiene algo que enseñarle. Van hasta la playa en coche, por el camino hablaban sobre un robo de un barco y Jimmy acusa a su padre de ser un “estafador, asesino, ladrón y mentiroso”. Durante el videojuego el jugador/a debe seguir el mapa y conducir el vehículo hasta el punto marcado por el juego. La conducción es violenta y temeraria. Una vez que llegan al muelle cogen una bici cada uno y deciden hacer una carrera, si Jimmy es el ganador, su padre le comprará una nueva televisión.

La carrera transcurre a lo largo del muelle, camino por el que hay personas caminando, el jugador/a esquiva a la gente y los peatones se apartan a su paso, quejándose de él e insultándolo. En un momento de la carrera, el jugador con el personaje de Michael atropella a una mujer, aunque el juego sigue como si nada.

Una vez finalizada la carrera, Jimmy y Michael comienzan a discutir otra vez, esta vez sobre Tracey, la hermana de Jimmy. Michael defiende a su hija, diciendo que se porta mejor que él, a lo que este responde que eso es porque “está muy ocupada follándose a tíos para salir en la tele”. Luego le dice a su padre que su hermana Tracey está en un barco al lado del muelle haciendo un casting porno. Cuando su padre se entera se quita la camiseta y se lanza al mar, para ir a “rescatar” a su hijita.

El jugador tiene entonces que nadar hasta el barco para continuar con la misión. Cuando Michael llega al barco ve a Tracey bailando sobre una mesa en bikini en frente de otros dos chicos y una chica. Tira el altavoz con música por la borda y le dice a su hija que se van de allí. Tras pelearse con uno de los actores, al que tira por la borda, se lleva a su hija de allí, agarrándola por el brazo, hacia una moto de agua. El jugador tiene entonces que dirigir la moto escapando de dos de los chicos que había en el barco, que les persiguen por detrás. Michael dispara, y les mata a los dos. Tracey acusa a su padre de haberles matado, a lo que él responde, “toma aire nena. No pasa nada, te llevaré de vuelta con tu hermano”. Ella está preocupada porque dice que ha “esnifado farlopa” y que su testimonio ante un jurado podría no ser admitido. Cuando ve a su hermano le grita y le dice que es un gilipollas, acusando a los dos de haber arruinado su vida.

- **Lenguaje violento:** “¿Te diviertes chupando pollas?, ve a ver porno, ¿Qué coño estás haciendo?, chúpamela, ¡qué coño! cabrón, está muy ocupada follándose a tíos para salir en la tele, ¡gilipollas!, me va a dar algo oyendo esta mierda, joder, de puta madre, tirano, eres un perdedor, me arden los pulmones pero merecerá la pena si te humillo”.

Análisis de la misión:

La primera escena de esta misión nos muestra un conflicto, Jimmy molesta a su padre. La forma de resolución de este problema es, cómo no, **violenta**, terminando con la

rotura de la televisión, en vez de utilizar el diálogo para resolver la situación se utiliza la fuerza bruta. Como modo de superar la situación, deciden hacer algo juntos para olvidarlo. La acción escogida es hacer una carrera de bicis (acción competitiva) por el medio del paseo de la playa (atropellando a su paso a los peatones). Al acabar esta acción, lejos de haber acabado el conflicto, la discusión comienza de nuevo, aunque esta vez metiendo de por medio al personaje secundario femenino Tracey, hija de Michael, a la que se introduce directamente con connotaciones sexuales: “está muy ocupada follándose a tíos para salir en la tele”, sexualizando desde un primer momento a este personaje y normalizando la prostitución de las mujeres. A continuación, se hace saber que está en un casting porno, en un barco cercano. El personaje Michael, tiene entonces que ir a salvarla. Aunque según parece, ella está allí por voluntad propia, Michael tiene que hacer de “héroe”, a pesar de que ella no ha pedido su ayuda. No se tiene en cuenta por tanto la voluntad del personaje femenino, es más, se actúa en contra de su voluntad. Aparece aquí manifestado claramente el **rol protector-controlador** identitario de la masculinidad hegemónica, en el que el varón siente la necesidad de proteger, a la vez que se ejerce control sobre la mujer, estableciendo una relación de dependencia en la que ella acepta dicha protección dominante. Esto se ve ejemplificado cuando Michael se lleva a su hija del brazo, la cual refunfuña como si fuera una niña pequeña, sin imponer realmente sus opiniones. Controla de este modo a su hija, como si esta fuera de su propiedad y tuviera todo el derecho del mundo a tomar decisiones por ella.

El personaje femenino viste un *trikini* junto con unos pantalones cortos vaqueros y posa con posturas sexuales e insinuantes. La única información que obtenemos de ella, es relacionada con su vida sexual, lo que hace que obtengamos una **imagen sexualizada** de este personaje.

La misión nos transmite que el padre Michael no guarda una buena relación con sus hijos, a los que parece no entender ni saber cómo comunicarse con ellos. Podríamos relacionar esta conducta con el **rol proveedor**. Michael está tan ocupado centrado en su trabajo criminal que le aporta grandes beneficios, que no tiene tiempo para dedicarse a los cuidados de su familia.

3. Asesoramiento Matrimonial

Estudiamos el vídeo del canal LegacyHorizon (2013):

<https://www.youtube.com/watch?v=pHomPso3jOM>

Descripción:

Michael entra en su casa y pregunta por Amanda, su esposa y Tracey, su hija, pero nadie responde. Ve unas raquetas de tenis en el suelo tiradas y se enfada, grita el nombre de su esposa a la que encuentra sin ropa, tapada con una toalla. Le dice: “¿Estoy pagando a ese cabrón 150 pavos a la hora por follarse a mi mujer? Se da a entender que el amante de Amanda es su profesor de tenis, cuando el amante dice “no te cobraré esta clase”. Ante la agresividad de Michael, el amante salta por la ventana, huyendo. A la salida de casa, nos encontramos esperando al otro personaje principal, Franklin. Michael

le pregunta si le va a ayudar. La misión comienza y consiste en ir a por el amante de Amanda.

El jugador debe entonces conducir el coche y seguir el mapa y las instrucciones del juego para encontrarle. Le encuentran en la terraza de una casa. Empiezan a discutir a gritos y se insultan, uno de los comentarios es “a ver si te gusta que te jodan lo que te pertenece”. Michael engancha un extremo de una cuerda a la terraza de la casa y el otro extremo al coche, se monta en él y, al acelerar, destroza la terraza de la casa.

Michael recibe una llamada de teléfono, es el profesor de tenis que le dice que esa no era su casa. De fondo se oye a una mujer gritando que le amenazaba: “estás muerto”, la respuesta de Michael hacia la mujer es de indiferencia, no se toma la amenaza en serio y la menosprecia. “Qué miedo señora, estoy aterrorizado”, dice con desdén.

La siguiente escena es consiste en huir de unos “panchitos” que le persiguen, enviados en teoría por la mujer del teléfono. Llegan a su casa y el otro coche llega tras ellos. En él hay dos matones, la mujer del teléfono y un hombre acusado de narcotráfico y que es al parecer el dueño de la casa. Este coge el bate de uno de los matones y golpea a Michael con él por haber destrozado la casa. Le obliga a pagar la reconstrucción de la casa: dos millones y medio de dólares. Luego, ella le escupe en la cara y se marchan. Para conseguir ese dinero, Michael debe contactar con un viejo contacto, Lester. Ahí acaba la misión.

Análisis de la misión.

De nuevo nos encontramos ante un escenario predominado por la sucesión rápida de **acontecimientos violentos** que se intentan solucionar por el medio de la fuerza bruta. Los diálogos están, asimismo, cargados de agresividad: “se ha follado a un cabrón en mi cama”, “Entonces, ¿Vamos a matar a ese tío?”, “Desearía estar muerto. ¿Algún problema?”, “estoy de putísima madre”, el diálogo también incluye **comentarios racistas**, cuando se refiere a los hombres que le persiguen con desdén, llamándoles “panchitos”; “hay unos panchitos con pinta muy chungo detrás”, y **sexistas** como se ejemplifica más adelante.

En la situación que se presenta en esta misión, Michael se toma de nuevo la justicia por su cuenta y en vez de dialogar con la persona con la que tiene el problema, esta vez su mujer en vez de sus hijos, soluciona la situación a través de la fuerza bruta y sin tener en cuenta las opiniones del personaje femenino. Su reacción es perseguir al amante, mientras dice que “lo va a matar”. Ni siquiera mantiene una conversación con su mujer, a la cual deja en casa sin siquiera mirar atrás. De este modo, la escena refleja claramente los **roles proveedor y protector-controlador** característicos de las masculinidades tradicionales dominantes, a la vez que vemos cómo la actitud de este personaje en el videojuego infravalora y menosprecia la capacidad de los personajes femeninos de tomar decisiones en reiteradas ocasiones, siendo el protagonista masculino el que decide cómo actuar ante las situaciones por ellas, en esta ocasión incluso insinuando que su mujer es “de su propiedad”. Por otro lado, el amigo de Michael, Franklin, se une a la

persecución del amante de Amanda sin estar informado de la situación ni mantener ningún tipo de conversación con Amanda. Asimismo, cuando Michael se ve amenazado por la mujer del teléfono, este no se cree sus amenazas. Estas se acaban cumpliendo, pero a través del papel de personajes masculinos que solucionan el conflicto. Además, cuando Michael se enfrenta al profesor de tenis en una discusión violenta, el profesor intenta solucionar el problema diciendo que no le cobraría las clases de tenis. Con este tipo de diálogo, se deja claro a qué papel queda relegado la mujer, al de un objeto que se puede comprar, cuyo único valor es el dinero.

Las dos mujeres que aparecen en la escena desarrollan un **papel pasivo** y son menospreciadas y sus opiniones son infravaloradas. Los hombres, al contrario, son los protagonistas de la acción, se normaliza su comportamiento violento, como si sus actuaciones fueran las correctas. Las relaciones establecidas entre personajes masculinos y femeninos quedan relegados a un **carácter sexual**, en el que solo los hombres parecen beneficiarse de la relación.

FORO DE JUGADORES

Durante la búsqueda de información sobre el videojuego, se encontró una pregunta en el foro de jugadores *JugonesTop* (s.f.) que llamó concretamente la atención: “¿Dónde puedo encontrar algunas prostitutas en Grand Theft Auto? Grand Theft Auto V?”. Y es que, hay muchos tipos de acciones violentas que se pueden llevar a cabo en el juego como: atropellar a alguien, robar un coche, pegar a personas o animales, provocar una guerra entre bandas, formar parte de una persecución, quemar bosques o provocar un atentado terrorista, **también podemos acostarnos con prostitutas**. Este videojuego permite a sus jugadores disponer de prostitutas a las que se les paga para mantener relaciones sexuales y a las que tras el servicio se puede matar para recuperar su dinero. Internet está lleno de tutoriales y artículos que nos indican cual es el mejor modo de conseguir poder acostarnos con estas prostitutas, los requisitos son que sea de noche y tener un buen coche.

Para profundizar en estos comportamientos sexistas que potencia el juego, hemos realizado una búsqueda en Youtube para ver cómo se concretan las posibilidades que da el juego de acostarse con prostitutas. Para ello hemos buscado “Putas GTA V” en el buscador de Youtube. Estas son descripciones de 4 de los vídeos encontrados:

1. Avaxsteel.

Analizamos el vídeo del canal Avaxsteel (2015):

<https://www.youtube.com/watch?v=6I8IcID-x8c>

Descripción:

Es de noche, el jugador que va en un coche pita a una mujer que está en la calle. Esta se sube al coche y le indica que le lleve a un sitio privado. El jugador desplaza el coche a un callejón oscuro. A continuación, la mujer le pregunta “¿qué quiere?” a lo que el juego responde con la opción de seleccionar un precio determinado a pagar, para los servicios

disponibles: 50\$ una felación, 70\$ penetración, 100\$ una segunda penetración. El jugador compra los tres servicios, uno tras otro.

Durante la felación la prostituta hace comentarios como “te gusta esto”, “me gusta tu polla”, “mi coño te quiere”, “juega con mis tetas” “esta es la mejor polla que he visto nunca”, “fóllame”, se oye a la prostituta gemir. El personaje del jugador no hace ningún comentario ni emite ningún sonido durante todo el acto. Durante toda la escena el jugador interactúa con el juego como si la escena la viviera en primera persona, siendo el jugador el que mantiene la relación con la prostituta.

Una vez finalizado el acto, la mujer sale del coche y hace una llamada telefónica mientras que camina por la calle. El jugador entonces selecciona un arma, un bate de golf y la golpea repetidas veces hasta dejarla inconsciente en el suelo. Luego se va corriendo a su vehículo. Con esta acción, el juego hace que recuperes el dinero que había pagado a la prostituta por tus servicios. El video finaliza.

2. Rickygamescool

Estudiamos el vídeo del canal Rickygamescool (2014) :

https://www.youtube.com/watch?v=UWY20_HDOcA&t=27s

Descripción:

La escena de este video es prácticamente la misma que la del video descrito anterior solo que con otro decorado y personajes. El jugador va en busca de una prostituta que se suba a su coche, una vez dentro solicita los 3 servicios, tras ellos mata a la prostituta y recupera su dinero. Este video, incluye además la voz en off del Youtuber, que narra lo que va haciendo mientras que juega, nos recomienda las mejores zonas para encontrar prostitutas y comenta el video con un tono sarcástico: “mejor algo más privado, ¡Dios mío! se pone exigente...” dice, cuando la prostituta le pide ir a un lugar privado. Cuando llega la escena en la que la prostituta se va del vehículo, el Youtuber se ríe diciendo “¿A dónde vas?, ¿Te vas a ir sin decirme nada, ni el número de teléfono?” después la dispara, recupera su dinero y añade entre risas “¡aaahh, se murió!”.

3. Drew mat

Analizamos el vídeo del canal Drew mat (2014):

<https://www.youtube.com/watch?v=VapJeJyoCk4>

Descripción:

El juego muestra la opción de entrar en un prostíbulo, en el que se ve a mujeres en ropa interior bailando en la barra y paseando por la sala. Alrededor solo se muestran personajes de hombres mirándolas. El juego te muestra cómo puedes interactuar con las prostitutas, para tener una vista mejor de su cuerpo o para lanzarle dinero mientras que baila (mirar alrededor, lanzar un dólar, lanzar una lluvia de dinero, dejar la barra). Si interactúas con una de las prostitutas el videojuego te indica como ir a una sala privada con ella. Se ve como la chica hace un *striptease* mientras el jugador se sienta. En la

pantalla, el juego nos muestra las acciones que están permitidas hacer: cambiar la vista (para ponerla en primera persona), coquetear, meter mano o terminar el baile. Mientras la prostituta hace el *striptease* hay un guardia en la sala. El juego te advierte: no manosees cuando el guardia pueda verte o te sacará. Sin embargo, el juego permite la opción de “meter mano”. El juego consiste entonces en manosear a la bailarina solo cuando el guardia no está mirando, en cuyo caso, no pasa nada.

4. WATZAP

Estudiamos el vídeo del canal WATZAP (2016):

<https://www.youtube.com/watch?v=-8R18anWkWw>

Descripción:

A lo largo del juego encontramos a muchas chicas en la calle paradas al lado de una farola por la noche, se tambalean como si estuvieran borrachas o drogadas. Cuando el jugador intenta interactuar con ellas, estas contonean o incluso remangan la ropa. Si el jugador intenta acostarse con ellas y ellas no quieren echan a correr, tras lo que los jugadores pueden perseguirlas, alcanzarlas, golpearlas y dejarlas inconscientes en el suelo. En GTA V también se puede perseguir, pelear y disparar a hombres, pero en el video, estos a menudo se intentan defender mientras que la prostituta a la que se ataca cae al suelo inconsciente al recibir un solo golpe en la cara.

Análisis de los 4 vídeos:

Con estas escenas, el videojuego no solo objetiviza a las mujeres, las cuales son planteadas como meros objetos de disfrute sexual masculino, diseñados para satisfacer las necesidades de estos. Sino que normaliza la explotación sexual, con los bailes en barra, los *streeptease*, bailes privados y sobretodo, con la prostitución. No satisfecho con eso, el videojuego fomenta la violencia sexual y la posibilidad de disponer del cuerpo femenino a unos niveles en los que la vida de estas deja de importar cuando el juego permite la opción de agredir o matar a la prostituta, con el agravante de recuperar el dinero que se había invertido en sus servicios. Este tipo de acciones retorcidas, sanguinarias y extremadamente machistas, representan un modelo de sexualidad en el que no solo el disfrute sexual es exclusivamente masculino, sino que este está basado sobre la dominación, explotación y agresión a la mujer.

CONCLUSIONES

Se trata de un videojuego orientado mayoritariamente hacia una **audiencia masculina**, en la que se fomentan los valores de destrucción, agresividad, muerte y robo como objetivo principal del juego. Es un juego **competitivo** en el que se utiliza la fuerza para superar los objetivos propuestos. Con ello concuerda el **lenguaje soez, sexista y racista** que utilizan los personajes con los que interactúa el jugador y sus diálogos. A ello se le suma la perpetuación de estereotipos y comportamientos sexistas: la imagen femenina, como hemos analizado antes, está marcada como un claro icono sexual, también definido por el tipo de interacciones que se pueden mantener con estos personajes.

Se trata de un **videojuego violento y agresivo** en el que se fomenta la supresión de los sentimientos y en el que robar, agredir y matar se convierte en un juego. Enseña a sus jugadores, en este caso niños y niñas de primaria, lo divertido que es ser un asesino. Además establece un claro tipo de relación entre hombres y mujeres, en el que el único beneficio que se obtiene es el sexual. El juego en sí supone un claro modelo de los ideales tradicionales bajo los que se tiene que construir un “verdadero hombre”, constituyendo un claro ejemplo de las características y valores propios de las **masculinidades tradicionales dominantes**.

Aunque son muchas las excepciones que encontramos y que comienzan cada vez más a visibilizarse, tradicionalmente, el mundo criminal se ha visto protagonizado por el mandato masculino, al ser GTA un juego que refleja este mundo, las mujeres quedan relegadas en un segundo plano. Los personajes femeninos en GTA V aparecen como personajes secundarios, personajes amorosos o con motivos dinámicos para hacer avanzar la trama. Se muestra una mirada criminal sesgada, solo desde el punto de vista masculino. Esto también afecta a los protagonistas varones, que actúan sobre el arquetipo viril, que nunca muestran miedo o inseguridad, y que les haría ser “menos hombre”.

Los personajes masculinos que aparecen en el juego son, en general, hombres altos, fuertes y musculados con semblante serio y agresivo que cumplen los estereotipos de atracción de hombre viril y violento. A menudo las caras aparecen con heridas y magulladuras. En cuanto a la apariencia, algunos son personajes elegantes y atractivos; mientras que otros tienen un aspecto desaliñado, siendo personajes poco agraciados. Estos desempeñan un rol activo-agresivo, son los protagonistas de la acción que a menudo se desarrolla de forma violenta, dado que las principales funciones del juego son pegar, matar, destrozarse, atracar bancos, robar, etc.

En cuanto a la influencia del videojuego en el desarrollo de **masculinidades tradicionales dominantes** encontramos diferentes aspectos a destacar. Como hemos descrito anteriormente, las figuras masculinas se caracterizan por ser **agresivas, competitivas y viriles**; el contenido de las misiones consiste en superar diferentes pruebas para las que se exige tener estas características y en las que hay que desafiar a la ley, someter a los personajes a continuos peligros como peleas, disparos, robos, atracos o **competir** continuamente con otros jugadores para superar desafíos y desbloquear apartados del juego, etc. Matar a otros personajes es a menudo requerido con lo que fomentamos la **inhibición de la empatía o la expresión de los sentimientos**. El enfrentamiento físico o a través de la violencia es, normalmente, la manera que muestra el juego de solucionar conflictos de cualquier tipo. En la misión *Asesoramiento Matrimonial*, Michael entra en su casa y se encuentra a su mujer engañándole con otra persona, la solución al conflicto es ignorar a su mujer e ir violentamente en busca de su amante. Si analizamos todos estos aspectos en su conjunto, podemos apreciar como el juego transmite así la idea de hombre independiente, que no necesita ni puede pedir ayuda para solucionar sus problemas, en definitiva es una clara representación del **rol**

de autosuficiencia característico de la masculinidad hegemónica, explicado en el marco teórico del proyecto. Si nos centramos en la misión *La Niñita de Papá*, vemos como el protagonista Michael y su hijo Jimmy hacen una salida por la ciudad, casualmente acaban cerca del puerto, donde su otra hija está haciendo un casting porno en un barco. Michael debe entonces cumplir con su función de padre “salvador” y “heroico” rescatando a su querida hija y cumpliendo así con el **rol**, que se muestra también en otras escenas del videojuego. Sabiendo que están presentes en el videojuego dos de los cuatro roles característicos de este tipo de masculinidades, nos movemos a analizar el tercero: **el procreador**. Los hombres deben de estar siempre dispuestos y con el deseo de mantener relaciones sexuales. En los diálogos de las tres misiones analizadas, hemos encontrado referencias sobre la vida sexual de los personajes. Los personajes femeninos entran entonces en escena para poder satisfacer las necesidades sexuales de los hombres, aportando poco más al desarrollo de la acción que no sea relacionado con un aspecto sexual. Además, en el videojuego, como se mostrará a continuación los hombres pueden interactuar con los personajes femeninos para intentar que estas se acuesten con ellos, asimismo pueden acceder a un prostíbulo, en el que solo hay prostitutas mujeres, para disponer de sus servicios. Normalizando, de este modo, la prostitución y transmitiendo el valor de que las mujeres solo sirven para obtener beneficios sexuales de ellas.

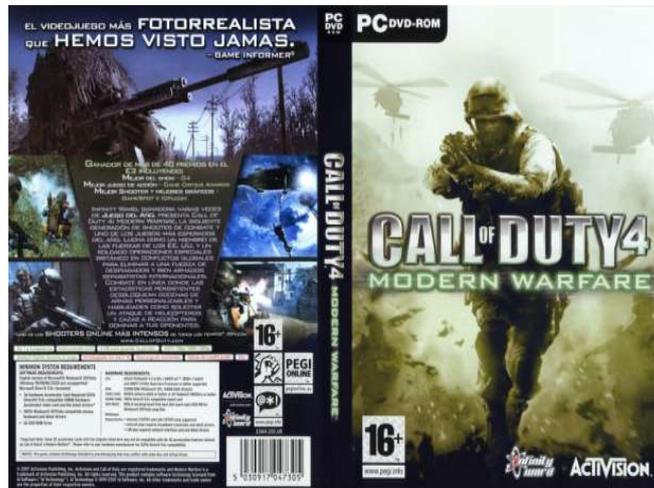
Por último, **el rol proveedor** queda ejemplificado en dos de las misiones analizadas, *La Niñita de Papá* y *Asesoramiento Matrimonial*, en la que se da a entender que es Michael, el padre de familia, el que la sostiene, el que compra el mobiliario de la casa, como la tele y el que paga y financia las clases de su esposa, dando a entender que esa no tiene dinero para autogestionarse. Quedan por tanto reflejados, **los cuatro roles** de las masculinidades tradicionales.

En cuanto a los personajes femeninos, suelen tener cuerpos voluminosos y sensuales, con pechos grandes, cintura estrecha y cadera ancha. Sus rostros suelen tener ojos y bocas grandes, de carácter sensual. Suelen tener vestuario y posturas insinuantes. **Las relaciones** que se establecen entre personajes femeninos y masculinos son, por lo tanto, meramente de carácter sexual.

3. CALL OF DUTY

El juego está catalogado para jugadores mayores de 16 años. Además, se identifica como juego violento y que contiene lenguaje soez. El jugador/a tiene que comportarse en este juego como si fuera un soldado cuyo objetivo es matar a todo aquel que se encuentra a su paso. Se interactúa con la pantalla a través de la **manipulación de un personaje en primera persona**, que hace que se sienta inmerso en el mundo de la lucha como si este mismo estuviera en el campo de batalla. El escenario de juego es muy realista, y el sonido que le acompaña describe un ambiente sórdido, en el que los pasos,

los gritos, los disparos y las bombas son los protagonistas. El videojuego tiene diferentes misiones que deben ir superándose para que la trama de este pueda avanzar.



Análisis:

PERSONAJES

La lista de personajes de este videojuego es bastante amplia, según la página *Fandom* (s.f.), el número de personajes principales asciende a 23, todos ellos son personajes masculinos, por lo que estos son los protagonistas de la acción, la cual está basada en la violencia (“Personajes de Call of Duty 4”, s.f.). A continuación describimos algunos de los personajes principales, el resto podrán ser consultados en el siguiente link:

https://callofduty.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Personajes_de_Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare

John MacTavish es el personaje que el jugador/a interpreta en la primera misión del prólogo P.N.S, abreviación que significa Puto Nuevo Soldado. No se sabe mucho sobre su vida, aparte de que proviene de Escocia. Sirvió con el 3er Batallón del Regimiento de Paracaidistas antes de unirse al SAS, con al menos un viaje al Norte de Irlanda.



Conocido por el apodo Bravo Seis es el Capitán. Trabaja como oficial de las SAS (Servicio Aéreo Especial), suele llevar puesto un sombrero, y el arma que más utiliza es una carabina M4A1 modificada. El lenguaje que utiliza es violento y trata con desprecio al resto de soldados. Es un personaje impulsivo y vengativo.

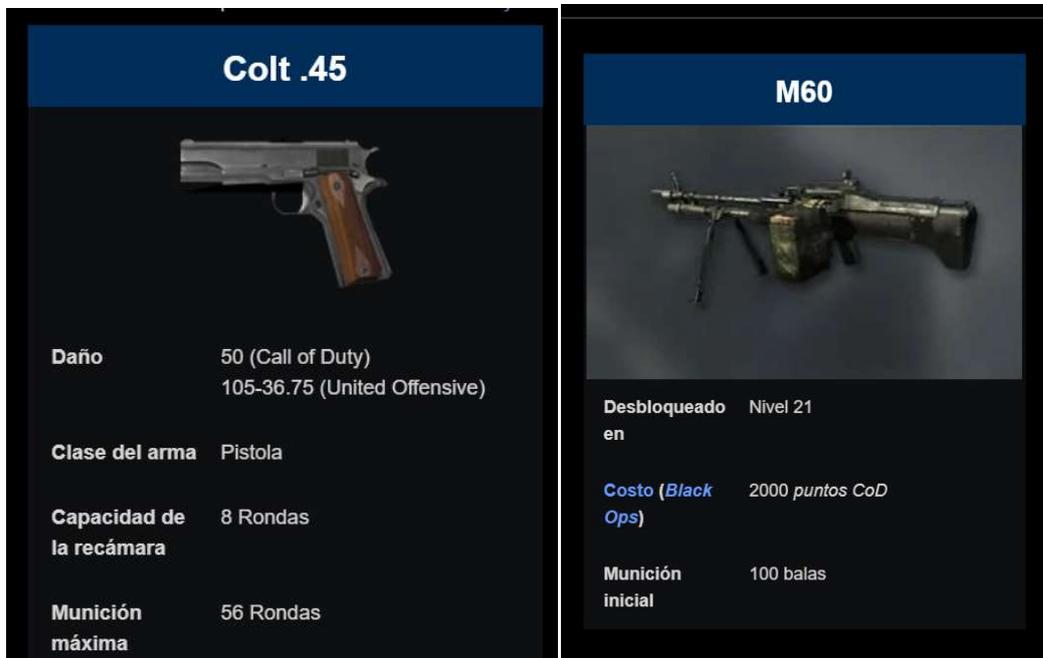
Los atuendos que llevan los personajes del juego son trajes militares, suelen llevar siempre armas encima y su expresión facial es seria y agresiva. La tipología de cuerpo corresponde con una constitución fuerte y poderosa que es similar en todos los personajes. Las mayores diferencias físicas que se establecen entre ellos corresponden a los peinados y el vello facial, manifestándose a través de diferentes estilos: rapados, simirrapados, barba, bigote, etc. Los rasgos físicos se ajustan a los ideales propios de las masculinidades tradicionales de **hombres viriles y fuertes**.

Según la página *Fandom* (s.f.) no existe ningún **personaje femenino principal** (“Personajes de Call of Duty 4”, s.f.). En las misiones analizadas posteriormente tampoco se hace referencia a ellos, ni como soldados ni tan siquiera como víctimas de guerra, simplemente son omitidos de la historia de este videojuego.

ARMAS

Call of Duty es un juego de guerra, que intenta recrear el ambiente bélico con la mayor precisión posible, esto queda reflejado no solo en la temática de las misiones o en el decorador de los paisajes, sino que también se muestra en el repertorio de armas que el jugador debe aprender a manejar y utilizar según la ocasión lo requiera (“Armas de Call of Duty 4”, s.f.). Aquí mostramos algunos ejemplos, el resto se pueden consultar en la página:

https://callofduty.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Armas_de_Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare



Las armas, no son ficticias, sino que son representaciones de armas de la vida real.

DESARROLLO DEL JUEGO

Según la página web *MeryStation*, el juego cuenta con diferentes misiones que deben superarse (“Guía completa”, s.f.). Estas están agrupadas en Prólogo, Acto I, Acto II, Acto III y Epílogo:

1. Prólogo:
 - P.N.S
 - Tripulación prescindible
 - El golpe
2. Acto I
 - Apagón
 - El pantano
 - Cazado
 - Muerte aérea
 - Jabalí
 - Sorpresa y pavor
 - Secuelas
3. Acto II
 - Casa franca
 - Todos camuflados
 - Un tiro, un muerto
 - Al rojo vivo
 - Los pecados del padre
4. Acto III
 - Ultimatum
 - Todos dentro
 - En el CG no se lucha
 - Fin del juego
5. Epílogo
 - Club de ligue aéreo

De entre estas misiones, se ha escogido para analizar 3 de ellas, *P.N.S.* por ser la primera misión del videojuego y la que contextualiza al mismo; *Muerte Aérea y Todos Dentro.*

1.Prólogo: P.N.S.

Analizamos el video del canal GrNn (2013):

<https://www.youtube.com/watch?v=HxZtxz8shr0>

Descripción:

En esta primera misión, al jugador se le explica el contexto bélico del juego, la información es transmitida a través del soldado Gaz que mantiene una conversación con el Capitán Price diciéndole: “tenemos una guerra en Rusia”, patriotas contra ultranacionalistas rebeldes y 15.000 armas nucleares en juego. Por otro lado, nos habla de uno de los hombres más poderosos de oriente medio buscado por inteligencia y por último anuncia al capitán de nuestra llegada, somos el nuevo jugador soldado: Soap.

El jugador/a interpreta el papel de Soap, en esta primera misión. La misión consiste en aprender a manejar el personaje, como desplazarse, como disparar, qué armas usar en función de los materiales que hay que disparar... Para ello el soldado Gaz, nos explica cómo hacerlo y luego nos lleva ante el Capitán. Este nos hace recorrer unos obstáculos de una nave de carga en un tiempo de 60 segundos. El lenguaje que utiliza es violento y feroz. Una vez completado el desafío, el jugador puede participar en la siguiente misión.

Análisis prólogo:

La única temática del juego es la guerra y la destrucción. El adiestramiento hacia el combate se hace de manera técnica, enfocando el entrenamiento hacia un único objetivo, matar. En el entrenamiento no se hace alusión en ningún momento a la parte “humana” de la guerra, a lo duro que es matar al adversario, la carga psicológica que estas acciones pueden suponer, a los daños colaterales generados, la población civil que muere inocentemente... El videojuego frivoliza todo este proceso suprimiendo la **expresión de sentimientos** y la carga emotiva del ambiente bélico. El jugador, a través de su papel de soldado, se siente sometido a una alta presión desde el inicio del juego, teniendo que ser capaz de cambiar de arma, ser capaz de desplazarse por el espacio en el menor tiempo posible y efectuar disparos con precisión con el objetivo de eliminar blancos y **ser autosuficiente**.

El lenguaje utilizado por el capitán es desafiante y humillante, la primera interacción con el jugador es para burlarse de su nombre “¿Qué clase de puto nombre es Soap? ¿Cómo es que un mamón como tú a pasado la selección?” En esta misión, no encontramos **ningún personaje femenino**. **Los personajes masculinos** que aparecen en escena visten trajes del ejército y portan armas, su tono de voz es grave, su lenguaje agresivo y su actitud desafiante. Se mueven con chulería y con aires de superioridad.

2. MuerteAaérea

Estudiamos el vídeo del canal LegacyHorizon (2016):

<https://www.youtube.com/watch?v=iZASScIly9s>

Descripción

La misión comienza con la muestra de un avión que posee misiles de gran alcance, en el que se supone que está el jugador. El jugador recibe una llamada de uno de los soldados que está en el campo de batalla, este le pregunta si les ven desde el avión. Advierte de que no se debe disparar sobre ningún objetivo marcado con luces estroboscópicas, pues son aliados. Se ve una iglesia del pueblo y se recuerda que el avión no está autorizado a disparar a la iglesia. Recibe la orden de disparar al enemigo desde el avión. El jugador abre fuego indiscriminadamente sobre los enemigos.

Llegan vehículos por la autopista, el jugador recibe la orden de no disparar ya que se trata de civiles. Sin embargo, se ve cómo las tropas aliadas sacan a los civiles del coche y los tiran a la carretera para quedarse con sus transportes y marcarlos con señales luminosas. Las tropas se desplazan a otra aldea con el objetivo de eliminar todo lo que haya en ella, después las tropas vuelven a la base.

Análisis de la misión:

Durante toda la misión observamos diálogos cargados de **violencia y agresividad**. Las muertes del enemigo son tomadas como un juego e incluso consideradas como algo gracioso, estos son algunos ejemplos en los que queda reflejado: “coge a ese tipo”, “liquida a esos tipos” “atacad a cualquier cosa que no tenga una luz estroboscópica parpadeante. - ¡Bieen! (entre risas). Buena muerte, buena muerte (entre risas) Veo un montón de pedacitos ahí abajo. Acaba con esos tipos, fríelos”.

El juego, en vez de reflejar el sufrimiento y los daños que la guerra puede suponer para la población civil, se burla de estos ciudadanos a los que roban sus vehículos mediante la fuerza bruta y de los que se burlan con desprecio: “míralo, se ha meado encima” dicen después de presenciar la escena de ver como un soldado saca del coche a un ciudadano. Asimismo, se da la orden de eliminar a todo un pueblo sin siquiera plantearse si este está poblado o no o los daños que esto puede causar. Se **normaliza la violencia y la supresión de los sentimientos** o la dificultad de matar a otras personas, haciendo que esto se considere una tarea divertida y fácil.

Los soldados del campo de batalla se ven como siluetas por lo que no sabemos si se trata de **personajes masculinos o femeninos**. Sin embargo, las voces y las órdenes recibidas son masculinas, pudiendo estar ser identificadas por su tono de voz.

3. Todos Dentro

Analizamos el vídeo del canal Legacyhorizon (2006):

<https://www.youtube.com/watch?v=5eBn8Yh0whY>

Descripción

La misión comienza con unos soldados corriendo a través de un bosque hasta llegar a un campamento militar. El jugador es uno de ellos. Una vez en el campamento, se debe disparar al enemigo. En ocasiones, vemos como la pantalla se nos mancha de sangre al eliminar a otros jugadores. Recrea un ambiente lleno de sangre, ruido de balas, granadas y mensajes por radio que nos incitan a matar al enemigo. Los diálogos son escasos.

Solo son palabras de alerta, dolor o indicaciones para continuar en el campo de batalla. El paisaje está cubierto de humo, por lo que la visibilidad es reducida. En el espacio de juego hay tanques, los cual debemos tratar de eliminar con explosivos. En un determinado momento, el jugador recibe la señal de reunirse junto a los conductos de ventilación, los cuales cortan con una radial para poder introducirse a través de ellos. La misión finaliza.

Análisis de la misión:

Como en las misiones analizadas anteriormente, el videojuego muestra un ambiente sórdido en el que los personajes solo tienen un objetivo, matar al enemigo. En esta ocasión, el combate se realiza cuerpo a cuerpo, por lo que el jugador vive la escena como si él mismo estuviera en el campo de batalla. Debe elegir entre sus armas cual es la más adecuada para matar y hacerlo con la mayor brevedad posible. El juego somete al jugador a una gran presión. Se normaliza, como hemos explicado con anterioridad la **violencia como modo de conseguir objetivos y la supresión de las emociones** que esto conlleva.

Los personajes que aparecen en el juego, son de nuevo **personajes masculinos** vestidos con trajes militares y cargados de armas. El tiempo que duran en escena es corto, puesto que el objetivo del jugador es eliminarlos nada más que son visualizados.

CONCLUSIONES

Call of Duty es un juego violento, en el que se exalta la **dureza del hombre y la fuerza como modo de conseguir objetivos**. Los personajes que encontramos a nuestro paso son siempre vistos como enemigos a los que hay que eliminar, casi nunca como víctimas o heridos, los efectos colaterales y el sufrimiento de la guerra desaparecen en este juego. A pesar de que los soldados marchan por ciudades o pueblos, no se ven los habitantes que allí habitan, solo soldados. El lenguaje que utiliza el juego es violento y obsceno.

En relación a la **construcción de las masculinidades tradicionales** este videojuego fomenta la agresividad, virilidad y valentía como modo de conseguir objetivo; a la vez que se suprimen la expresión de sentimientos y emociones, consigo mismos, de los otros y entre compañeros. A pesar de ser un juego de guerra, el dolor y el sufrimiento quedan totalmente anulados, relacionando la muerte con la diversión. Se ve reflejado aquí el **rol de autosuficiencia**, con él continuamente se bombardea al jugador con la idea de tener que sobrevivir como sea ante el peligro sin pedir ayuda.

Como se ha especificado con anterioridad, no hemos encontrado referencia a los personajes femeninos a lo largo del juego, ni como soldados ni como víctimas de guerra. El mundo de la familia y los cuidados quedan totalmente suprimidos del juego. Se suprimen los efectos colaterales de la guerra, haciendo de esta una tarea divertida en la que matar se convierte en algo fácil, frívolo y, lo más preocupante, **divertido**.

4. APEX LEGENDS

Según su página web la empresa **Electronics Arts**, que sale a la luz en el año 1982, es un líder mundial en el sector del entretenimiento digital interactivo, contando con más de 300 millones de jugadores registrados en todo el mundo. EA tiene una gran variedad de juegos; muchos de ellos bélicos como Command Conquer Rivals, Battle Field, Iron Force II; otros deportivos como el famoso FIFA o NBA LIVE 19; o juegos de simulación social como los famosos SIMS (“Últimos juegos”, s.f).

En Apex Legends, este videojuego Battle Royale de hasta 60 jugadores divididos en equipos de 3 personas, los jugadores deben desplazarse y conocer el mapa de juego para superar cada partida. Hay diferentes personajes entre los que escoger, cada uno de ellos tiene características y habilidades diferentes que influyen en el campo de juego. El



El juego está ambientado en una ficticia región del espacio conocida como la Frontera, en la que debido a una guerra los recursos peligran y la supervivencia se convierte en una tarea complicada. Los supervivientes tuvieron que mudarse a las Tierras Salvajes de la Frontera, las cuales no habían sido dañadas durante este periodo. Ahora este territorio se caracteriza por el peligro y la amenaza, al estar poblados de exploradores y forajidos que se encuentran en una continua lucha por el poder. Es aquí donde el jugador/a entra en el juego, para enfrentarse al resto de habitantes para conseguir gloria y fortuna (“Últimos juegos”, s.f).

Análisis:

Como en los videojuegos anteriores, haremos un estudio de los personajes del juego, las armas utilizadas, el modo de juego y concluimos con un breve resumen de la información obtenida.

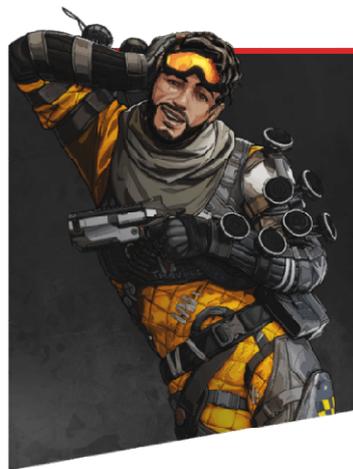
PERSONAJES

Apex Legends cuenta con un total de 9 personajes: 4 personajes femeninos, 5 masculinos y un robot, por lo que vemos que la proporción de jugadores masculinos y femeninos está bastante equilibrada. Los jugadores deben conocer las características de estos personajes para crear su pelotón y tener más oportunidades de ganar la partida, ya que estos poseen diferentes habilidades en el campo de batalla.



Por orden de aparición de izquierda a derecha estando de pie, estos son los personajes de Apex: Caustic, Lifeline, Bloodhound, Wraith, Gibraltar, Pathfinder, Bangalore, Octane, Mirage es el nombre del personaje que está en horizontal. Exceptuando dos personajes (Lifeline y Octane), el resto llevan armaduras de gran calibre o vestimentas que les cubren todo el cuerpo, por lo que aunque vemos que sus cuerpos son voluptuosos y robustos la figura corporal queda difuminada bajo su vestimenta. A Pesar de ello, se puede apreciar diferentes tipologías de cuerpos tanto femeninos como masculinos, no todos los personajes tienen la misma constitución, sino que esta varía. Aparte de la armadura, van cargados de armas tecnológicas con las que atacar y luchar contra sus adversarios.

En general, sus semblantes son serios y su mirada desafiante, la imagen que muestran es estar listos para el campo de batalla. Son solo dos los personajes que muestran una postura más relajada : el personaje femenino **Lifeline** y el masculino **Mirage**. Podemos apreciar en sus rostros una sonrisa y una mirada “pícaro” o incluso seductora.



Los personajes femeninos y masculinos tienen el mismo peso en el videojuego, ambos realizan las mismas acciones y funciones, desempeñando un rol activo-agresivo dentro del videojuego: la lucha por la supervivencia. Las relaciones que se establecen entre los personajes, indistintamente de su género, son: de **colaboración**, si forman parte del mismo pelotón o de **competición** si pertenecen a distintos pelotones.

La empresa EA, nos describe las características e historia de sus personajes en su página web (“Conoce a las Leyendas”, s.f.):

<https://www.ea.com/es-es/games/apex-legends/about/characters>

ARMAS

Al igual que en otros juegos de guerra Apex Legends proporciona una gran variedad de armas de combate, entre las que los jugadores pueden escoger en función de la situación en la que se encuentren en el juego. Encontramos armas de diferentes categorías: pistolas, subfusiles, escopetas, fusiles de asalto, ametralladoras ligeras, rifles de francotirador y armas especiales (González, 2019). En este link se pueden consultar todas ellas, del que también se han sacado las ilustraciones que se muestran a continuación:

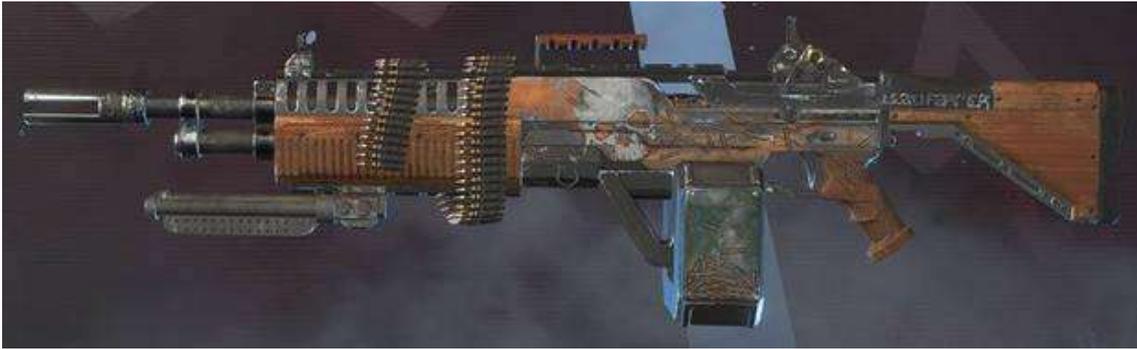
<https://vandal.elespanol.com/guias/guia-apex-legends-trucos-y-consejos/armas>



Pistola wingman



Subfusil EVA-8



Ametralladora Devotion

DESARROLLO DEL JUEGO

En este apartado, analizaremos 3 partidas de este juego grabadas y subidas a la plataforma Youtube.

1. Willyrex

El primer video analizado será el de Willyrex (2019), teniendo este Youtuber 14 millones de suscriptores a su canal:

https://www.youtube.com/watch?v=Bbz_X6BaLYc

Descripción:

El video comienza con una introducción del Youtuber en la que explica la forma de jugar de este videojuego. El juego requiere que trabajes en equipo con otros dos jugadores. los cuales son, en este caso, Vegetta y Ángel. Durante la partida podemos escuchar las conversaciones que estos mantienen, aunque solo vemos la imagen del Youtuber Willyrex superpuesta al video de la partida. Los jugadores utilizan un tono de voz medio, sin gritos; las conversaciones son relajadas. Se utilizan algunas expresiones de lenguaje agresivo como “qué asco de arma” o “puñitos en toda la cara”, aunque estas no abundan a lo largo de la partida y son dichas sin agresividad. El volumen del videojuego está bastante bajo por lo que no se aprecian los sonidos especiales del juego.

El paisaje de juego es una zona desértica, con pocas plantas y una montaña rocosa. Las instalaciones que hay son contenedores metálicos de grandes dimensiones. Nada más empezar el jugador se mete en una nave semiabandonada, comienza a disparar a los enemigos que se encuentra a su paso y a recoger armas y botiquines que se encuentra en el terreno de juego. Los jugadores se comunican entre sí para poder matar a sus enemigos, hablan sobre la munición que tienen, la posición en la que se encuentran, los enemigos que divisan... Discuten “en broma” porque Willyrex ha matado a otro jugador cuando esa víctima le pertenecía supuestamente a Vegetta. También se animan entre ellos, se felicitan por las muertes a otros adversarios y se avisan para protegerse en caso de que vayan a atacar a otro jugador. La partida consiste en desplazarse por el mapa de juego, recoger munición y armas y eliminar a otros jugadores. Esta finaliza con la victoria de los Youtubers.

2. TheValeros

Esta siguiente partida está grabada por el Youtuber TheValeros (2019), con 6,9 millones de suscriptores:

<https://www.youtube.com/watch?v=Lle9qFTmWJA>

Descripción:

En este juego tan solo escuchamos la voz del Youtuber, puesto que los jugadores con los que ha decidido jugar son aleatorios y no han sido seleccionados por él, no se establece un diálogo con ellos. Nos describe el terreno de juego y nos habla sobre lo que le gusta y no del videojuego: las armas, el número de jugadores, las posibilidades de comunicación con los miembros de tu equipo en el juego, etc. Aunque defiende en ocasiones a sus compañeros, según él, no juega totalmente en equipo ya que no conoce a las personas con las que está jugando. Sin embargo, afirma jugar mejor cuando lo hace con personas desconocidas ya que está “menos distraído y juega de manera más profesional”. El tono de voz que utiliza es medio, no hay gritos. Sin embargo hay algún comentario violento como “hola chicos vengo en son de paz” (A la vez que dispara sin parar al enemigo) y comentarios en los que sexualiza a objetos comunes como “munición bien sexy y bien rica”, “es un arma bien sexy”. “juego con el gato entre las piernas, quiero decir encima del muslo, no penséis mal, que os conozco”, “ese robot anda un poco perdido, creo que es un poco virgen en el juego”.

El territorio de juego es el mismo que en el otro canal de Youtube, una isla desértica con poca vegetación. El jugador se desplaza por la isla en busca de enemigos a los que matar recogiendo a su paso objetos, armas y botiquines. La partida finaliza con el Youtuber y su equipo siendo los ganadores del juego.

3. LOLiTO FDEZ

La última partida que estudiaremos será la de LOLiTO FDEZ (2019), cuenta con 813.629 visualizaciones y el Youtuber tiene 5,4 Millones de suscriptores:

<https://www.youtube.com/watch?v=IlicfY15TPk&t=428s>

Descripción:

El video comienza con el Youtuber anunciando a sus suscriptores que “relajen las tetas” ya que “son muy pesados” preocupándose por que haya dejado de jugar a Fornite, cosa que estos deducen al ver que el Lolito está haciendo vídeos de este videojuego, Apex legends. Le da comienzo a la partida con la expresión “Let’s go bitches”. Ya desde un primer momento, podemos advertir el lenguaje obsceno y violento que el Youtuber utiliza durante el video. El tono de voz es elevado y abundan las repeticiones de la misma palabra de manera rápida y nerviosa, Ej. “¡mátalo, mátalo, mátalo!”. El sonido del juego está alto, abundan los disparos, las explosiones y los ruidos que emiten las armas cuando estas se recargan. Durante el video, vemos la grabación de la partida y la grabación del jugador jugando al mismo. Apex Legends es un juego de equipo, el Youtuber juega junto con otros dos jugadores, de los que solo

podemos escuchar sus voces. LOLiTO se comunica con sus compañeros para hablar sobre la muerte de los enemigos, no paran de repetir “muerto, muerto”, “remátalo” durante toda la partida.

Al igual que las otras partidas analizadas, el juego consiste exclusivamente en desplazarse por el espacio recogiendo armas y munición para matar a todos los enemigos que se encuentran a su paso hasta que solo quede su pelotón como superviviente. La partida finaliza con este pelotón como los ganadores del juego, celebrando el número de muertos que han conseguido: 31.

CONCLUSIONES:

Apex Legends es un juego violento, que recrea un ambiente bélico ficticio. Aunque no se pueda jugar de manera individual y se tengan que crear pelotones de 3 jugadores con los que se deba cooperar, la base del juego es **la competición**. El objetivo es eliminar al resto de jugadores que son catalogados como “enemigos” desde el inicio, este es el único modo de ganar la partida. Para ello los jugadores utilizan la estrategia, pero sobretodo, la fuerza y la violencia para conseguir sus objetivos. La igualdad de roles entre los personajes de hombre y la mujer está bastante igualado, ya que ambos desarrollan las mismas acciones dentro del juego. Sin embargo, este videojuego está promocionado mayoritariamente por Youtubers masculinos, que son considerados un modelo a seguir por los jóvenes que los ven.

Del mismo modo, el juego refleja los **valores de las masculinidades tradicionales dominantes**, tanto en su contenido como en la forma en la que los jugadores se desenvuelven en el juego. Partiendo de la descripción de las partidas de Youtube que se han mostrado con anterioridad observamos cómo tanto los personajes del juego como los jugadores del mismo muestran: actitudes intimidatorias, violentas y competitivas que quedan evidenciadas con el tipo de lenguaje y tono de voz utilizadas durante el desarrollo de las partidas, incluyendo en ocasiones un lenguaje sexista y violento; el juego suprime los sentimientos y las emociones de los personajes, una barra de vida es lo único que hace referencia hacia el estado físico y mental de los personajes, cuando esta se agota el personaje muere; aunque es cierto que los jugadores de un mismo equipo se felicitan y apoyan entre ellos, lo hacen casi exclusivamente cuando uno de ellos ha conseguido matar a otro jugador. Además, el juego no hace referencia a **la ética del cuidado**, las tareas domésticas, la unidad familiar, etc. Todos estos conceptos han sido suprimidos de este mundo alternativo, en el que solo existe la lucha como modo de sobrevivir. No se han encontrado indicios suficientes para relacionar el contenido del juego con los roles identitarios de las masculinidades tradicionales dominantes, aunque no se descarta la presencia de estos en algún aspecto del juego que haya quedado por analizar.

ANEXO V: PROPUESTA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD 1: “Observando personajes”

Mira las siguientes imágenes. Son personajes de diferentes videojuegos. Indica, de las características que se marcan a su izquierda, las que creas que mejor los describen.

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual



Battle Hound. **Fornite**

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual



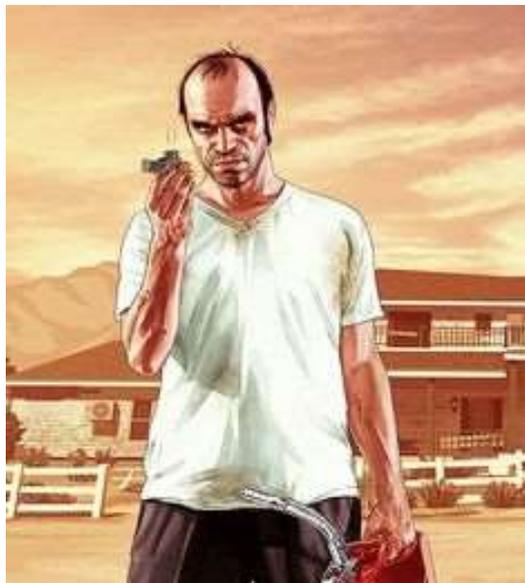
Funk Ops. **Fornite**

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual



Michael. **GTA**

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual



Trevor. **GTA V**

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual



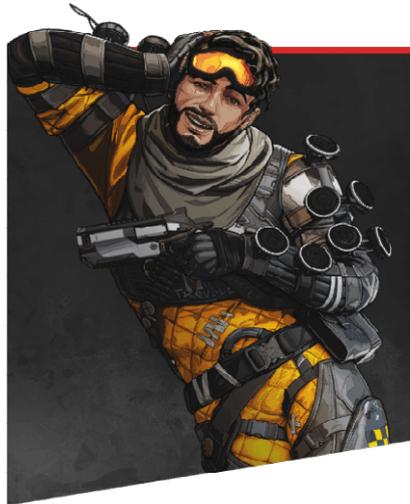
John MacTavish. **Call of Duty 4: Modern Warfare**

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual



John Price. **Call of Duty 4: Modern Warfare**

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual



Mirage. Apex Legends

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual



Caustic. Apex Legends

Ahora responde a las siguientes preguntas:

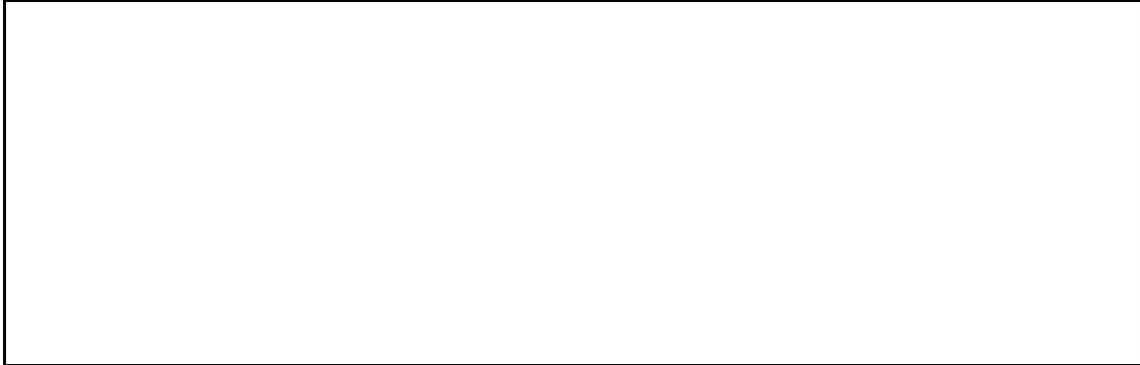
¿Cuáles son los rasgos que más has elegido?

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual

¿Cuáles son los que nunca has elegido?

- Frágil
- Atractivo y bello
- Fuerte
- Paternal
- Cercano
- Duro
- Seguro de sí mismo
- Solidario
- Preocupado por la justicia
- Inseguro
- Intelectual

Fíjate que los rasgos que más se destacan, en la mayoría de las imágenes, son la dureza y la fortaleza. ¿Por qué crees que estos personajes tienen esas características en común? Escribe tu respuesta.



2. Si tuvieras que elegir la imagen con la que más te sientes identificada o identificado, ¿elegirías alguna de éstas? ¿Por qué?



3. ¿Crees que estas imágenes influyen en la moda y formas de comportarse de los y las jóvenes? ¿Y en tí? ¿Por qué? ¿Crees que todos los hombres tienen que ser fuertes y duros como los de los videojuegos?



Una vez contestadas estas preguntas, coméntalas en clase con el resto de tus compañeros/as y profesorado. Debatid sobre el tipo de imagen de hombre que presentan los videojuegos. ¿Por qué crees que es así? ¿Qué consecuencias tiene en la forma de pensar y de actuar de los chicos y chicas que están jugando con ellos?

ACTIVIDAD 2: “¿Enemigos?”

Observa las siguientes imágenes. Son escenas de diferentes videojuegos.



Imagen 1. Fornite

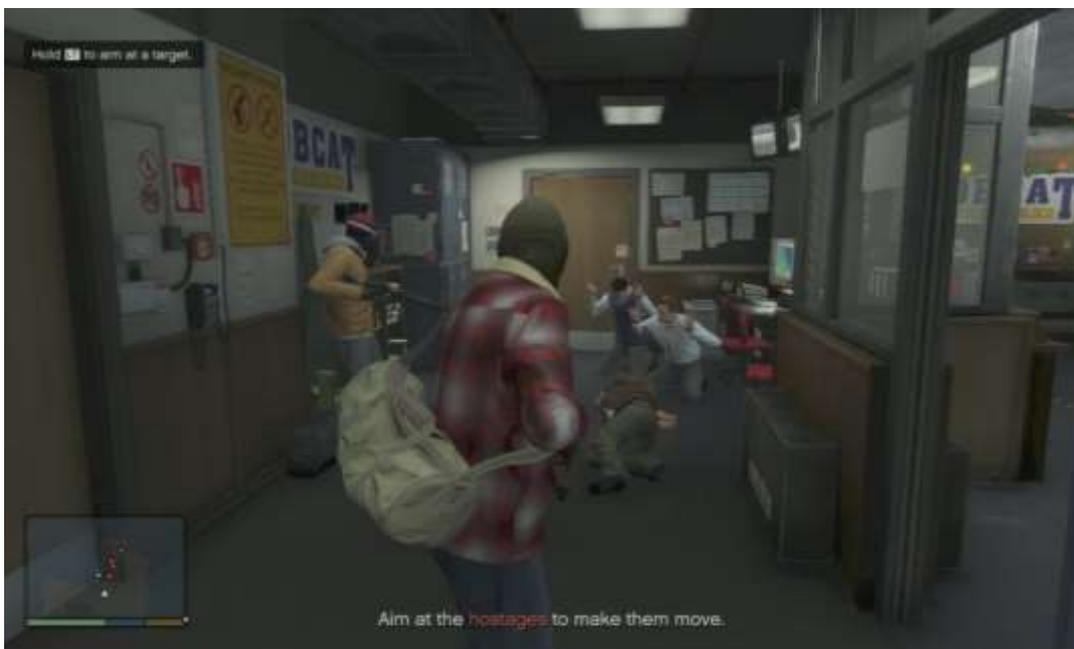


Imagen 2. GTA V



Call of Duty 4: Modern Warfare

En estas fotos aparecen “enemigos” de distintos videojuegos. Obsérvalos e intenta escribir un breve texto inventándote información sobre uno de ellos.

Ponle un nombre:

Asígnale una edad:

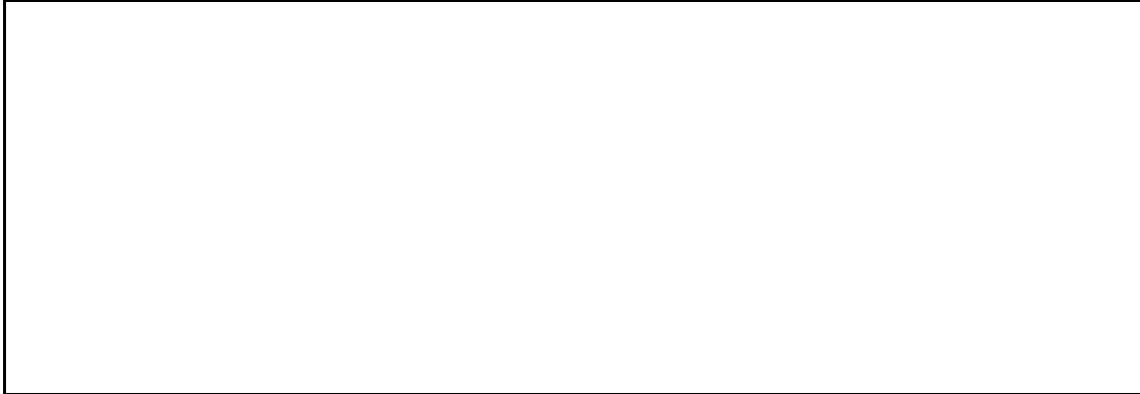
Describe a su familia:

Comenta sus aficiones:

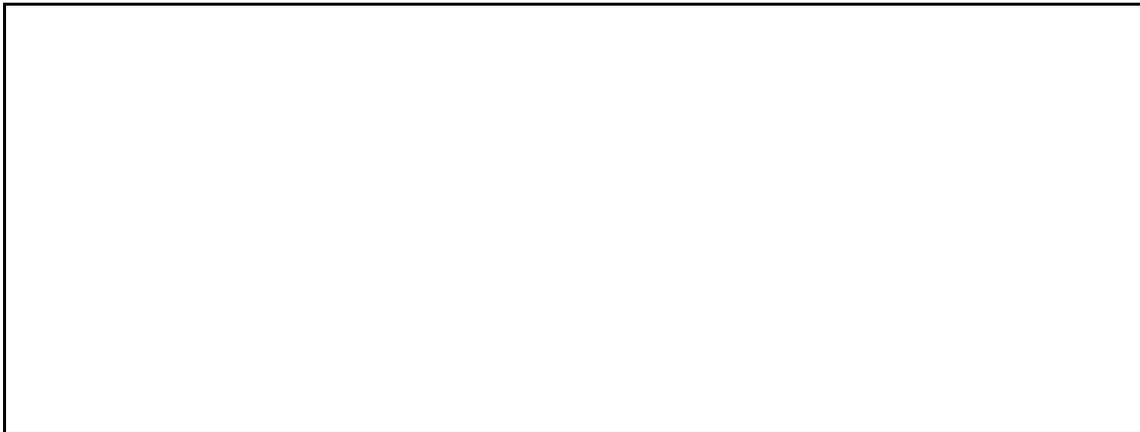
Sitúale en una cultura determinada:

Relata brevemente su historia pasada:

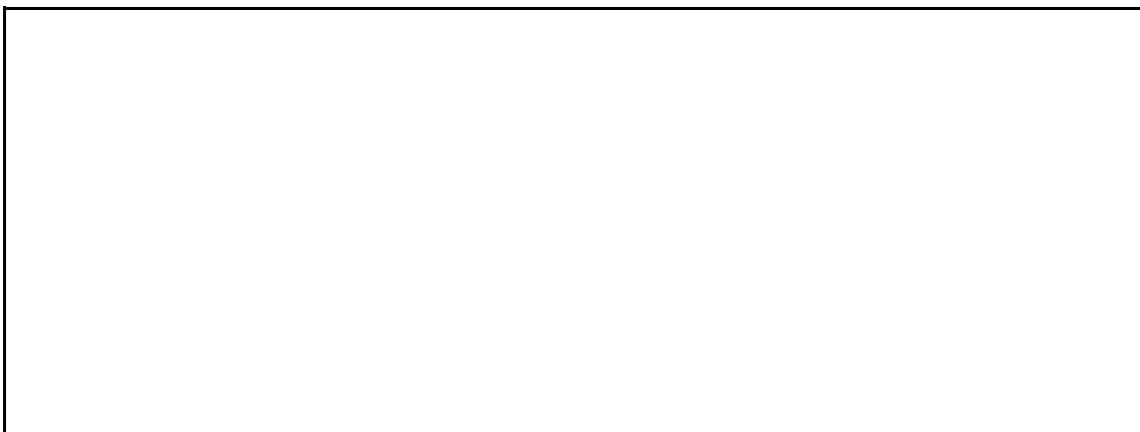
Imagínate ahora que puedes encontrarte con ese “enemigo” o “enemiga”. ¿Cómo te sentirías pegando, disparando, matando a esa persona? ¿Crees que es fácil matar a alguien? ¿Por qué?



¿Crees que es posible el entendimiento con el “enemigo” o la “enemiga”? ¿Por qué? En caso afirmativo, imagínate una estrategia de “búsqueda de acuerdos” con él.



En **grupos de 3**, discute qué riesgos supone para nuestros cuerpos (físicos y mentales) este tipo de enfrentamientos: conducir temerariamente, consumir drogas, pelearse con alguien, disparar a alguien, matar a alguien. Toma notas para luego comentarlas con el resto de la clase.



ACTIVIDAD 3 “¿Qué harías tú en esta situación?”

A continuación, os exponemos el principio de una escena de la misión “Asesoramiento Matrimonial” del videojuego GTA V.

Descripción de la escena:

Michael entra en su casa y pregunta por Amanda, su esposa, y Tracey, su hija, pero nadie responde. Ve unas raquetas de tenis de Amanda tiradas en el suelo. Entra a buscarla y descubre que su esposa le está engañando con el profesor de tenis...

Debate con los compañeros/as del grupo anterior. ¿Cómo crees que reacciona el personaje ante esta situación? Imaginaos que sois Michael ¿Cómo responderías vosotros ante esta situación?

Continuación de la escena:

Michael, utilizando un lenguaje agresivo, se enfada terriblemente. El amante, al verle salta y huye por la ventana. Michael, sin ni siquiera hablar con su mujer, sale a perseguirlo con su coche, acompañado de un amigo. Una vez que lo localiza, decide destruir la casa donde se encuentra a modo de venganza. Mientras, su mujer permanece en casa sin hacer nada.

Preguntas para debatir en clase:

- ¿Crees que Michael actúa correctamente? ¿Por qué?
- ¿Cómo describirías los comportamientos de Michael? ¿Y de Amanda?
- Si ha sido Amanda la que ha engañado a su marido, ¿Por qué Michael se enfada con el amante y no con ella?
- Si fueras Amanda, ¿Qué le dirías a Michael cuando entra en casa y te descubre con su amante?
- Si fueras Amanda ¿Le dirías algo a Michael acerca de su comportamiento cuando este vuelve de perseguir al profesor de tenis?
- Si fuese al revés y Amanda descubriera a Michael engañándole con su profesora de tenis, ¿Crees que Amanda perseguiría y destruiría la casa del amante como hizo Michael? ¿Por qué?
- ¿Crees que está justificado el uso de la violencia en el caso de que tu pareja te engañe?
- ¿Crees que la violencia es un buen modo de resolver los conflictos? ¿Qué otras formas hay?
- ¿Crees que el videojuego, con esta escena, hace que parezca normal que los hombres solucionen los problemas con la violencia?

ACTIVIDAD 4: “¿Qué sabes sobre los videojuegos?”

Esta actividad nos permitirá saber tus conocimientos actuales respecto a los videojuegos y si has aprendido con esta sesión. En parejas, responder a las siguientes preguntas, con ilustraciones, palabras o frases:

- ¿Qué tipo de hombre reflejan, normalmente, los videojuegos?
- ¿Son o deben ser todos los hombres así en la realidad?
- ¿Cómo se solucionan los problemas en los videojuegos?
- ¿Cómo podemos solucionar los problemas en la vida real?

Se os entregará una fotocopia de un papel DIN A3 con ellas:

¿Qué tipo de hombre reflejan, normalmente, los videojuegos?	¿Son o deben ser todos los hombres así en la realidad?
¿Cómo se solucionan los problemas en los videojuegos?	¿Cómo podemos solucionar los problemas en la vida real?

<p>¿Qué tipo de hombre reflejan, normalmente, los videojuegos?</p>	<p>¿Son o deben ser todos los hombres así en la realidad?</p>
<p>¿Cómo se solucionan los problemas en los videojuegos?</p>	<p>¿Cómo podemos solucionar los problemas en la vida real?</p>

ANEXO VI: AMPLIACIÓN

Aquí podemos observar, de manera más desarrollada las categorías que los autores Flecha, Puigvert, y Ríos (2013) establecen en su obra:

Masculinidades Tradicionales Dominantes

De manera indirecta, es la sociedad la que promueve conductas y comportamientos basadas en desigualdades de género, a través, sobre todo de los medios de comunicación. En concreto, uno de los mensajes más transmitidos y adquiridos desde la infancia y perpetuados en la adolescencia es la Asunción de la relación entre atracción sexual y violencia y el rechazo o la asimilación de igualdad y falta de atracción sexual. La población mundial es bombardeada con este mensaje constantemente, a través de películas, series y novelas en las que se erotiza al modelo de chico “malo” que es caracterizado como un chico violento, misterioso, duro y atractivo (Flecha, Puigvert y Ríos, 2013). Algunos ejemplos de este patrón son las películas *3 metros sobre el cielo* o *50 sombras de grey*. Los y las adolescentes adquieren inconscientemente este modelo de referencia como forma de identificación sexual. Los chicos tratan de reproducir este patrón y las chicas asimilan este modelo de chico violento como modelo sexual de atracción. En muchos casos, las adolescentes defienden su atracción hacia el chico malo, argumentando que la atracción es simplemente un proceso químico, algo biológico, y que no pueden, de este modo, hacer nada para modificarlo. Lo que hay que mostrar, es que el proceso de atracción está también determinado por la sociedad y por lo tanto puede ser transformado. Las investigaciones determinan que el vínculo entre violencia y deseo lleva en gran parte a casos de violencia de género. Aunque no todos los chicos que desarrollen Masculinidades Tradicionales Dominantes son violentos, todos aquellos que sean violentos contra las mujeres son chicos con Masculinidades Tradicionales Dominantes (Flecha, Puigvert, y Ríos, 2013).

Muchas mujeres creen falsamente que solo pueden sufrir violencia de género en relaciones dependientes como las expuestas en las famosas historias de amor romántico, es decir, dentro de relaciones estables, cuando en realidad es muy frecuente encontrar una víctima de violencia de género dentro de una relación esporádica. Muchas mujeres han sido asesinadas por hombres con los que han tenido una relación informal u ocasional. Si la relación se establece con un hombre violento, da igual si se trata de una relación formal u ocasional, el hombre será violento de todas formas (Flecha, Puigvert, y Ríos, 2013). Debemos trabajar en el aula el concepto de amor romántico y el estereotipo de erotización del hombre violento y viril.

Masculinidades Tradicionales Oprimidas

En esta categoría incluimos a aquellos hombres, que se identifican como “chicos buenos” y que son considerados por los diferentes agentes socializadores como son la escuela y la familia como no-violentos, no-sexistas y que hacen las tareas de la casa. Sin embargo, según esta investigación, son precisamente estos chicos los que no son

considerados atractivos sexualmente. Son buenos chicos para “casarte con ellos” pero no para divertirse ni mantener relaciones sexuales satisfactorias, para eso están los “chicos malos” (Flecha, Puigvert, y Ríos, 2013).

Este tipo de masculinidad, no supone una alternativa a la masculinidad Tradicional Dominante, sino que actúa como complementaria de ella. Los chicos malos ni siquiera consideran a los “chicos buenos” como un obstáculo para ligar con una chica, ya que incluso consideran que pueden conquistar a las parejas de estos, al creer que ellos no son capaces de satisfacerlas sexualmente (Flecha, Puigvert, y Ríos, 2013). Este tipo de hombres, no pueden ser considerados como los causantes de la violencia ejercida contra las mujeres, sin embargo su comportamiento no favorece a solucionar el problema.

Nuevas Masculinidades Alternativas

Estas masculinidades, totalmente opuestas a las Masculinidades Tradicionales Dominantes o a las Masculinidades Tradicionales Oprimidas, representan a hombres que saben combinar atracción sexual y establecen relaciones de igualdad con las mujeres. Son aquellos que trabajan conjuntamente con las mujeres por conseguir una sociedad igualitaria, con igualdad de género. Se trata de hombres seguros de sí mismos, que no temen a las mujeres por establecer relaciones igualitarias con ellas. Esta seguridad, relacionada con valores de igualdad, es la que los hace atractivos. Son hombres capaces de manejar sus sentimientos y emociones, expresando lo que sienten, sin temer ser juzgados o considerados personas débiles por ello. Es más, comprenden la expresión de sentimientos como una manera de ser fuertes, saliendo de la presión a la que se somete la Masculinidad Tradicional Hegemónica, en la que la expresión de sentimientos es una muestra de debilidad (Flecha, Puigvert, y Ríos, 2013).