Representaciones Sociales de la Masculinidad en la Narrativa de Grand Theft Auto V

Alex Mauricio GÓMEZ MACHADO

Reporte de investigación inscrito

en cumplimiento al grado de

Magister en Estudios Sociales

Dirigido por: Silvia BECERRA OSTOS

Facultad de Humanidades

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá, Colombia

Julio 2020

Reconocimiento/Dedicatoria

Gracias a cada uno de mis familiares que me dieron su apoyo y voz de aliento para continuar con la investigación. A mis padres: José Alonso Gómez y Sandra Machado, mi Hermana Natalia Gómez, mi novia, Angie Ruiz y mi abuela Rosaura de Machado. Gracias también a mi primo, César Augusto García-Herreros, por aportar con sus conocimientos en los momentos que más lo necesitaba, no olvido lo necesario que era para mi vida que llegaran las vacaciones e ir a casa de mis abuelos para jugar en el Play Station.

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar las representaciones sociales de la masculinidad en la narrativa de Grand Theft Auto V a través de los tres personajes principales de la historia: Trevor Phillips, Michael de Santa y Franklin Clinton teniendo en cuenta las relaciones existentes con otros sujetos, en donde podrán hacerse evidentes las problemáticas del género. Por lo tanto, la utilización del análisis de las narrativas en los videojuegos y la observación como herramientas metodológicas permiten conocer la estructura narrativa y los elementos formales e informales del objeto de estudio, llevando así a una amplia comprensión de la obra y su relación directa con las representaciones sociales, las cuales son evidentes en escenas y diálogos en su modo historia. Así bien, la investigación sigue la línea de los estudios del género a partir de los contrastes presentes en las representaciones sociales de la masculinidad, ejemplificadas en la realidad virtual en la región de Los Santos, siendo esta un espejo de la realidad vivida en zonas fronterizas de EE.UU. y México. Por último, el análisis de las representaciones sociales de la masculinidad permite entender como las problemáticas presentes en una sociedad influyen directamente en las relaciones del género, llevando a sus personajes a demostrar y confrontar la constante producción y reproducción de aquello que significa ser hombre.

Palabras clave: Representaciones sociales, masculinidad, narrativas, videojuegos.

Tabla de Contenido

Reconocimiento/Dedicatoria 2
Resumen 3
INTRODUCCIÓN 7
CAPITULO I - MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO 19
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. 20
1.2 OBJETIVOS: 24
1.2.1 Objetivo General: 24
1.2.2 Objetivos específicos: 24
1.3 JUSTIFICACIÓN: 25
1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA Y CAMPO DE INVESTIGACIÓN: 27
1.5 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS: 28
1.5.1 Masculinidad: 28
1.5.2 Representaciones sociales: 32
1.5.3 Videojuegos: 35
1.6 METODOLOGIA: 55
1.6.1 Enfoque de la investigación 56
1.6.2 Enfoque epistemológico de la investigación: 57
1.6.3 La narrativa: 58
1.6.4 Instrumentos de investigación: 59
CAPITULO II – NARRATIVA Y REPRESENTACIONES SOCIALES 71
2.1 GENERALIDADES Y ANÁLISIS DE LA NARRATIVA DE GTA V 71
2.1.1 Contexto 72
2.1.2 Descripción General GTA V 74
2.2 HISTORIA Y NARRATIVA DE GTA V 79
2.2.1 Los tres personajes de GTA V: 82
2.3 ELEMENTOS FORMALES GTA V 86
2.3.1 Análisis del Videojuego según su narrativa: 86
2.3.2 Estructura Narrativa de GTA V 88
2.3.3 Estructura Hipertextual: 89
2.3.4 Tipo de Narración: 89
2.4 RASTREANDO LAS REPRESENTACIONES SOCIALES EN GRAND THEF AUTO V 90

2.4.1 Narcotráfico y Violencia: 91
2.4.2 Pobreza, exclusión: 96
CAPITULO III: 100
3.1 REPRESENTACIONES SOCIALES DE LA MASCULINIDAD EN GTA V . 100
3.2 La masculinidad hegemónica en la ciudad de Los Santos. 103
3.3 Masculinidades y exclusión social. 114
3.4 Masculinidad y familia 123
CONCLUSIONES 127
Referencias 137

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1 Esquemas Tipo de Narración 70

Ilustración 2 Tipos de Narrativas 71

Ilustración 3 Mapa de Los Santos en el Videojuego 79

Ilustración 4 Michael de Santa 82

Ilustración 5 Trevor Phillips 84

Ilustración 6 Franklin Clinton 85

Ilustración 7 Estructura Narrativa GTA V 88

Ilustración 8 Estructura Paralela 89

Ilustración 9 Trevor torturando a Kerinov 96

Ilustración 10 Grafiti a la entrarada de Village Diginty en GTA V 97

Ilustración 11 Carteles de Village Dignity en GTA V 98

Ilustración 12 Asesinato de Johnny GTA V 107

Ilustración 13 Discusión entre Debra, Floyd y TRevor. GTA V 114

INTRODUCCIÓN

Pensar desde el campo de los estudios de género conlleva a cuestionarse hoy día sobre las formas en que se representan y reproducen socialmente el ser hombre bajo las narrativas presentadas en los diferentes medios tecnológicos – culturales, en este caso los videojuegos. Es así como esta gran industria cultural encargada de mes a mes entregar para las diferentes plataformas y consolas nuevos títulos para los múltiples géneros, lleva consigo junto a todo el trabajo de creación de la interfaz, la incorporación de una línea narrativa que permita al videojugador disfrutar de la experiencia que significa controlar y tomar las decisiones del o los personajes que desarrollan la historia.

Así bien, como aproximación sobre los estudios de la masculinidad se tendrá en cuenta la siguiente revisión bibliográfica de investigaciones propuestas en América Latina, el Caribe y los distintos países de habla hispana sobre las problemáticas de género, han generado una amplia y nutrida bibliografía en cuanto a las luchas por los derechos, la equidad y reconocimiento a la diversidad y vivencia del género en las sociedades occidentalizadas actuales. Cabe resaltar que dichos estudios, en especial sobre la masculinidad en las ciencias sociales de América Latina, inician su sistematización a partir de 1994, ofreciendo un estado del arte con una gran cantidad de acumulación de conocimiento (Olavarría, 2005)

Chile es uno de los países que cuenta con mayor acumulación de trabajos acerca de los estudios de género en torno al hombre, con libros publicados sobre la sexualidad, violencia, familia, paternidad y masculinidad, lo cual ha permitido e iniciado una gran cantidad de reflexiones, debates, grupos de estudio y semilleros de investigación interesados en generar un campo amplio de estudio para el hombre en las Ciencias Sociales (Olavarría, 2005).

Los estudios de género en América Latina sobre la masculinidad, iniciaron sus problematizaciones sobre como el hombre se construye como hombre, es decir como el hombre se configura como hombre, estudios iniciados en cada uno de los países latinoamericanos y sus principales ciudades como: Iquitos, Cuzco, Lima, Bogotá, Armenia, Buenos Aires, Ciudad de México, Santiago de Chile y varias ciudad de Brasil (Olavarría, 2005).

Los resultados de dichas investigaciones arrojan la existencia de un "deber ser" de los hombres, el cual tiene que ver con las obligaciones, mandatos, su rol e importancia social por encima del de la mujer, es decir, dar representaciones de superioridad y autoridad. Aquellos datos proporcionados por dichas investigaciones, suministrados en la década de los años noventa, constata que en los países de latinoamericanos se ha consolidado una masculinidad autoritaria y dominante, la cual se ha impuesto por encima de las múltiples formas de ser hombre, dicha masculinidad se le ha categorizado como masculinidad hegemónica (Olavarría, 2005).

Posteriormente, los estudios sobre la masculinidad apuntaron hacia la práctica de la paternidad, ¿qué significa ser padre?, ¿cómo se aprende a ser padre?, y de ¿cómo se supone que una madre debe ser madre?. Los estudios encontraron una reiteración de la forma hegemónica de paternidad, la cual genera en los hombres a compararse e identificarse con aquella paternidad, y por lo tanto, generar su rol de padre (Olavarría, 2005).

Ampliar el tema acerca de los estudios de género en América Latina, supone dar una mirada a las investigaciones propuestas por Mara Viveros, profesora de la Universidad Nacional de Colombia, quien en su libro "De quebrados a cumplidores" da a conocer un balance bibliográfico que hasta el momento se había producido en el continente latino

americano, remontándose también a la década de los noventa, en la cual, los estudios acerca de la masculinidad eran escasos y seguían los cánones establecidos por la academia anglosajona, postura contraria a lo propuesto por José Olivarra en su balance.

Viveros (2002), al establecer un balance dedicado del estado en cuestión acerca de los estudios de género sobre las masculinidades, establece puntos importantes en cuanto a los trabajos producidos, los cuales, han permitido contrarrestar a nivel académico las posturas esencialistas que se han construido sobre la identidad masculina en América Latina como una identidad estática y sin ningún tipo de conflictos.

Durante los años en que se levanta el balance bibliográfico por parte de Viveros (2002), sobre los estudios de la masculinidad, ya aceptaban en sus posturas las propuestas que se estaban presentando desde los estudios feministas hacia la comprensión del género entendido como el discurso de la diferenciación sexual. Aunque parezca que se había establecido una relación entre los estudios de la masculinidad y la femineidad, suponían una gran barrera, pues bien, las mujeres feministas expresaban sus temores de acuerdo a que gran parte de los trabajos se habían enfocado en estudiar los dolores y malestares masculinos generados por el sometimiento de unos roles de ser hombre obsoletos o por la debilidad del poder que años antes ostentaban.

Otra de las desconfianzas que surgen en los estudios feministas, tiene que ver con que los estudios de la masculinidad han abierto un fuerte camino para que los hombres establezcan e intenten ejercer su dominio en un campo de estudio como el de género, es decir, es un campo de lucha ganado por las luchas feministas y los movimientos sociales de mujeres. Es así como la autora sostiene que los estudios acerca de la masculinidad que se proponían para la primera década de este siglo en América Latina carecían de grandes

problemas por los cuales se veían afectados los estudios de género, tales como la falta de reflexiones acerca de la política y el poder, debido a que las ciencias políticas continúan siendo uno de los puntos clave de resistencia en la inclusión de los problemas de género (Viveros, 2002).

En consecuencia, Viveros, (2002), sostiene que gracias a los estudios de la masculinidad se abrió un amplio campo a los estudios de caso, los cuales permitieron especificar e identificar las construcciones locales de la masculinidad, pero aun así se mostraron insuficientes desde una perspectiva sintética, que pretenda explicar continuidades y discontinuidades para brindar criterios comparativos entre estos.

Otro balance bibliográfico propuesto en el año 2007 por Gutmann y Viveros, establecen como punto de partida de los estudios sobre la masculinidad en América Latina, la comprensión, prácticas y esfuerzos para combatir la propagación del SIDA. Así pues, siguiendo las líneas de investigación de los estudios de género de la región, las desigualdades de clase siempre han permanecido en el ojo de las ciencias sociales latinoamericanas, por lo tanto, las crisis financieras que afectaron las sociedades de América latina durante la década de los ochenta produjeron un gran desempleo entre los hombres, obligando a las mujeres a conseguir trabajos y nuevas formas de subsistir en condiciones de vida cada más difíciles, lo cual, generó una fuerte crisis en los cimientos sociales, entre ellos la aparición de lo que fue considerado en la región como “la erosión del machismo” (Gutmann & Viveros, 2007).

Cabe resaltar, que la mayoría de los estudios acerca de la masculinidad y las masculinidades en Latinoamérica, han sido abordados por antropólogos, historiadores, psicólogos, sociólogos e investigadores de la salud pública.

Para Gutmann y Viveros (2007) América Latina ha presentado un interés en replicar y adaptar teorías europeas para tan complejas dinámicas sociales de la región, haciendo incluso la utilización de teorías que reafirman la totalidad de la masculinidad hegemónica surgidas en distintos países de Europa y Estados Unidos, estereotipos de hombres que tienen que ver con las tradiciones coloniales y la modernidad europea, como también, investigadores que escriben desde afuera de la región por encima de aquellos que generan conocimiento dentro de ella.

Acotando un poco más los estudios de género producidos en América Latina acerca de la masculinidad, desde Centro América a partir del año 2003, Pan para el Mundo (PPM) a través de organizaciones como el Centro de Consultoría para el Desarrollo (CECODE) en Guatemala y la Oficina de Seguimiento y Asesoría de proyectos (OSA) en Costa Rica, han promovido un proceso de sensibilización para trabajar a cabalidad el tema de género y la masculinidad con los hombres de las organizaciones de (PPM) en países como Panamá, Guatemala, El Salvador y Costa Rica. Esta investigación recoge la experiencia lograda gracias al Instituto costarricense de Masculinidad, Pareja y Sexualidad (Instituto WEM) y del autor, los cuales trabajaron con grupos de reflexión, de terapia y talleres de educación popular trabajados con hombres. (Campos, 2007)

El texto, “Así aprendimos a ser hombres” (Campos, 2007) trabaja los conceptos centrales en cuanto a la teoría de la masculinidad, haciendo preguntas tales como; ¿qué es la masculinidad?, ¿Cómo somos los hombres?, ¿Cuáles mandatos nos han gobernado?, ¿por qué nos cuesta tanto demostrar nuestros sentimientos más profundos?, Cómo manejamos el poder?.

Esta investigación, permitió evidenciar que las representaciones y prácticas de la masculinidad, en especial la hegemónica, también se presentan en estos países centro americanos, en donde gracias a los grupos de reflexión, a las terapias y los talleres de masculinidad, en los cuales participaron hombres campesinos, trabajadores citadinos, hombres de negocios, hombres educadores y jóvenes, se pudo generar una intervención en cuanto a las formas de pensar, sentir y actuar de los hombres. Lo que se buscaba en general era propiciar un cambio de incidencia en lo social y lo político, es decir, socializar a las nuevas generaciones los cambios dados a partir de las políticas de género y la consolidación de una nueva sociedad más justa y equitativa (Campos, 2007).

Esta investigación es relevante en el campo de los estudios de género centro americanos, dado que su campo de acción no se limitó únicamente a un país en específico, tampoco a una sola población de hombres, ni rango de edad, puesto que las problemáticas abordadas en este estudio, han sido discutidas y analizadas a partir de las necesidades que los mismo hombres han manifestado gracias a sus relatos, historias de vida y aportes que los mismos hombres han hecho a la investigación, todo esto gracias a las intervenciones generadas en los talleres. En general, la intervención abrió más campos para la comprensión y el estudio de la masculinidad en jóvenes.

En el caso de Ecuador, Xavier Andrade con su libro “Masculinidades en Ecuador, publicado en el año (2001), centra su mirada en dos importantes discusiones acerca de cómo se dan las relaciones de género y la forma en que estas adquieren significados de poder. La primera discusión se centra en estudiar los enfoques teóricos dominantes acerca del problema de los hombres y las masculinidades en Latinoamérica, la segunda tiene que ver con aquellos problemas que giran en torno a las masculinidad en el contexto ecuatoriano (Andrade, 2001)

A partir de lo anterior, Andrade (2001), analiza cinco temas de importancia que giran en torno a las masculinidades y que para él son válidos sin importar su nivel de prioridad en las investigaciones, tales son: la paternidad; como un cambio y resistencia por las nuevas concepciones de la masculinidad dominante, la racionalización de lo masculino; definido en el ámbito del "machismo" y la política, y por último, las paradojas del silencio y exceso del lenguaje sobre el cuerpo la sexualidad.

Ahora bien, en el campo de los estudios de género sobre la masculinidad, se han tejido múltiples campos de análisis a partir de categorías como la raza, la etnia, la clase social, el cuerpo y la sexualidad, campos que han sido abordados tanto por las teorías feministas como por hombres que estudian hombres. En este sentido, cabe resaltar el poco número de trabajos que se han elaborado en el caso de Colombia sobre las masculinidades, abordajes que aunque han sido de total importancia para la academia de América Latina, como en el caso de Mara Viveros Vigoya, para quien es importante iniciar discusiones en el torno de esos primeros momentos en donde se constituye, afianza y reafirma la masculinidad en los hombres, esto quiere decir, que nos acercamos al tema de los jóvenes y la masculinidad

Una de las investigaciones acerca de la masculinidad en los jóvenes elaborada en el CIDSE, Centro de Investigaciones y Documentación Socioeconómica, por Fernando Urrea y Pedro Quintin (2002) en Santiago de Cali, lleva como eje central de la investigación la construcción de las subjetividades masculinas en jóvenes de clases subalternas de la ciudad de Cali. La investigación centra su atención en la construcción conceptual sobre los procesos que producen las masculinidades en jóvenes de sectores populares urbanos, para ello, a partir de la categoría gramsciana "clases subalternas", se elabora un análisis acerca de las condiciones de segregación residencial y de exclusión "étnico – racial".

Otro de los puntos a tratar por Urrea & Quintín (2002)|es a partir de como en esas mismas clases sociales, se crean diferenciaciones y mutaciones internas sobre la masculinidad, incluso se llega a discutir y generar resistencia frente a los tipos de masculinidad hegemónica, es decir, se pone en cuestión el "ser Hombre". En este sentido, esta investigación está enmarcada dentro de un fuerte componente socio-económico y socio – racial, pues se contextualiza en la tercera ciudad más poblada del territorio colombiano que para esa época contaba con 2 8 millones de habitantes.

En general, dicha investigación, explora las subjetividades masculinas entendidas a partir del proceso de producción de identidades móviles y diversas partiendo del género y la diversidad sexual como ejes constructores de sujetos jóvenes de la ciudad de Cali.

La ciudad de Bogotá D.C, también ha sido escenario propicio para la construcción de investigaciones de género con jóvenes, para este caso, la investigación titulada como: "Ser Hombre": Un acercamiento desde las representaciones sociales sobre la masculinidad en jóvenes de Ciudad Bolívar y la configuración de sus subjetividades políticas, elaborada por Karina Ballén, publicada en el año (2012), permite un acercamiento a las representaciones sociales de la masculinidad y cómo estas trascienden en las subjetividades de los jóvenes, es decir, esta investigación presenta un estudio sobre las representaciones sociales que constituyen la masculinidad en los jóvenes, de cómo esta configura las subjetividades políticas. Eventualmente, la juventud es una etapa propicia dentro de la vida, en la cual la construcción de la masculinidad toma su momento cúspide, permitiendo afianzar y moldear los roles masculinos.

Esta investigación levantada por Ballén (2012) tomas las representaciones sociales como una herramienta conceptual y metodológica, lo cual permite profundizar la descripción

de la subjetividad frente a la identidad de género. En general, se busca comprender lo que los jóvenes piensan y creen acerca de "ser hombre" y cómo estas creencias y prácticas se dinamizan e interrelacionan en la dimensión de lo colectivo.

Esta reflexión, busca comprender la necesidad de deconstruir con modelos, buscar nuevas formas de masculinidad que permitan influir en la constitución de sujetos políticos, preocupados por equilibrar la gran brecha existente entre los géneros, conscientes de los roles que juega la mujer en la sociedad actual y preocupados por la no repetición de la violencia de género hacia las mujeres como también hacia los hombres (Ballen, 2012).

Estas dos invetigaciones tratadas anteriormente, tienen en común los campos de acción de los estudios de género, pues bien, ambas focalizan su atención en poblaciones y sectores de las ciudades de Bogotá y Cali, en donde los problemas como el pandillismo, la drogadicción, el hurto, la discriminación racial y étnica se ven entrelazadas y permiten evidenciar las representaciones y prácticas de la masculinidad hegemónica como también, nuevas masculinidades que pugnan por un cambio sustancial en la lucha por la equidad del género.

Comprender entonces los videojuegos en clave de los estudios del género, pensado desde Navone (2016), como una tecnología de reproducción que se ancla en el cuerpo por medio de discursos e instituciones que conllevan a la problematización sobre los determinismos biológicos vs su construcción dentro de la cultura y sociedades. Por lo tanto, al entender dicha problemática surgen múltiples cuestiones acerca de la potencia que dichos artefactos culturales poseen gracias a la gran cantidad de sonidos, imágenes e interacción entre diferentes jugadores o tal vez ante una compleja y ambigua máquina que propone al

videojugador apropiarse de las experiencias de la masculinidad propuestas en la narrativa y desarrolladas en los personajes.

De esta forma, pensar las representaciones sociales desde un videojuego como lo es Grand Theft Auto V, pone a los estudios del género a un lugar versátil desde el cual se observa un mundo virtual diseñado y pensado principalmente para el género masculino, sin desconocer que lo femenino puede también disfrutar de este, en donde fenómenos tales como el narcotráfico, la violencia, la pobreza, el racismo y el machismo hacen parte de la construcción de la narrativa de la historia, guiada a partir del cruce de las vidas de los tres principales personajes: Trevor Phillips, Michael de Santa y Franklin Clinton.

Por consiguiente, el objetivo general de la investigación estará enfocado en analizar las representaciones sociales de la masculinidad presentes en la narrativa de Grand Theft Auto V, que permitirá a los estudios del género entrever como a partir de la construcción de los diálogos contenidos en el hipertexto e imágenes de la interfaz, se reproducen problemáticas que serán escenificadas en la trama principal. La observación y el análisis de las narrativas son los instrumentos de la investigación, teniendo en cuenta que el enfoque de esta es de carácter cualitativo, que permiten ser una guía suficiente para el cumplimiento de los objetivos específicos, los cuales se encuentran constituidos a partir de preguntas como:

1¿Cuáles son las representaciones sociales dentro del videojuego que se producen y reproducen dentro de este?

2. ¿Cómo a partir de la narrativa de los videojuegos se reproducen las representaciones y prácticas sociales de la masculinidad?

3. ¿Cómo es el funcionamiento de las representaciones sociales de la masculinidad en la narrativa del videojuego teniendo en cuenta la historia de los tres personajes principales?

De ahí que el objetivo general de la investigación tenga como derrotero el analizar las representaciones sociales de la masculinidad presentes en las narrativas en Grand Theft Auto V. Dicho videojuego fue seleccionado como objeto de estudio por ser uno de los más jugados por videojugadores en distintas consolas, y que por su contenido que ejemplifica una radiografía social, llega a ser muy importante para comprender la fuerza de la industria cultural de los videojuegos, funcionando como una ventana desde la cual son observados y analizados múltiples fenómenos que hacen parte del día a día de las sociedades actuales.

Anclados al objetivo general, los objetivos específicos servirán de escalones para comprender como la narrativa del videojuego en estudio, construye dentro de los diálogos de las misiones las representaciones sociales de los tres personajes principales de la historia, en conjunto a las imágenes capturadas durante la observación del mundo abierto, y que encaminaran el hijo conductor durante toda la investigación en concordancia con las conclusiones que se obtuvieron, los cuales son:

1) Determinar cómo las características de jugabilidad y narrativa del videojuego Gran Theft Auto V permiten el rastreo de representaciones sociales que configuran la masculinidad,

2) Identificar como en la narrativa del videojuego se evidencia a través de los personajes principales de Grand Theft Auto V la producción y reproducción de las representaciones sociales de la masculinidad y

3) Demostrar cómo funciona la masculinidad dentro de la narrativa del videojuego a partir del análisis de los personajes principales y misiones de Grand Theft Auto V.

La estructura de la presente investigación consta de tres capítulos y un último apartado en donde se encontrarán las respectivas conclusiones. En el primer capítulo titulado: Marco Teórico y Metodológico, se encuentran los respectivos referentes teóricos. En cuanto a las categorías de estudio, se entienden como masculinidad, representaciones sociales y una reconstrucción teórica e histórica del significado del videojuego, con aproximaciones a este desde la comunicación social y el contexto social y nacional. En cuanto a los referentes metodológicos de la investigación, cuyo fundamento está en el análisis de los videojuegos partiendo de los estudios culturales y comunicacionales, ya que estos permiten tener un mejor entendimiento sobre los elementos técnicos, la jugabilidad y las reglas, estableciendo así criterios formales que encaminarán y facilitaran el análisis de las narrativas.

El segundo capítulo denominado como: Narrativa y Representaciones sociales, consta del desarrollo metodológico propuesto en el capítulo uno, en este se desarrollará el análisis del videojuego Grand Theft Auto V, partiendo desde sus generalidades, historia, narrativa y elementos formales, los cuales darán al lector un acercamiento y panorama puntual de este. Siguiente a ello, en el apartado denominado: Rastreando las Representaciones Sociales, gracias a los instrumentos metodológicos se seleccionaran misiones por su lugar y contenido, ya que facilitaran la lectura de fenómenos como el narcotráfico, la violencia, la pobreza y la exclusión y así complementar los análisis propuestos para el capítulo tres.

Por último, el tercer capítulo es titulado como: Representaciones sociales de la masculinidad, allí se realiza el análisis teniendo en cuenta el hipertexto de misiones selectas

de los tres personajes del videojuego, en donde se hace posible el rastreo de la masculinidad entre las líneas de diálogo allí presentes. Es así por ejemplo que en el primer apartado se analiza la masculinidad hegemónica a través del polémico y violento personaje Trevor Phillips, en el segundo apartado se analiza la relación existente con la exclusión, referenciando problemáticas sociales tales como la migración y el racismo bajo las miradas de Franklin y Trevor. Finalmente, el anclaje a la familia es el último apartado a tratar, entendido desde Michael de Santa, ya que se estudiaran los conflictos presentadas dentro de esta, entre ellas la infidelidad, lo cual conllevan a su desintegración.

Para finalizar, se hace necesario entender como un entramado tecnológico, ejemplificado en los videojuegos, no debe ser visto única y frívolamente programado por montón de códigos, sonido e imágenes 3D anclados al consumo, al ocio o desde ciertos lugares de la educación y la piscología donde han sido satanizados, más bien, deben ser entendidos desde la postura de todo un conjunto de contenidos ideológicos y culturales que gracias a sus narrativas dejan una buena historia para analizar, lo que los desarrolladores quieren contarle a los video jugadores, todo depende del tipo de lentes que se utilicen para jugarlo.

CAPITULO I - MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

En el presente marco teórico se desarrollarán las categorías que conducen a una amplia discusión en el terreno del debate de género, analizado en ésta caso a partir de la construcción social de la masculinidad, entendiendo su producción y reproducción desde las representaciones sociales en una de las grandes industrias culturales que permean hoy día el mundo de la juventud, los videojuegos.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En la actualidad las representaciones sociales de la masculinidad son constituidas por múltiples factores asociados a procesos de cambios socio – cultural, muchos de ellos comprendidos en las nuevas formas de construcción de los sujetos, por ejemplo, a través de la imagen y la virtualidad. Así pues, los procesos de configuración de las prácticas de masculinidad en el tiempo pasado y por supuesto en el presente, constituyen la reproducción de la condición de lo masculino, "el ser hombre" como proyecto de género (Connell, 1997).

Por consiguiente, de los múltiples enfoques teóricos que han indagado acerca de la construcción de la masculinidad, ninguno de ellos ha logrado por completo dar cuenta del concepto en concordancia con las prácticas constitutivas del género[1],comprendiendo entonces que la masculinidad no es una categoría sobre el cual pueda establecerse una teoría generalizadora (Connell, 1997; Lawlor, 2018b). A partir de lo anterior, la búsqueda por una definición de masculinidad llega a ser una tarea sino tediosa, probablemente imposible, pues como lo señala, todas las sociedades cuentan con registros culturales de género, pero no todas tienen el concepto de masculinidad.

Entonces, la masculinidad hace referencia a la construcción de género que se estableció en la cultura europea, sugerencia que la investigación histórica ha propuesto en los estudios del siglo dieciocho hacia atrás. Pues bien, esta masculinidad sólo puede existir en cuanto a su contraste, en este caso la femineidad, por lo tanto, la misma cultura se encarga

[1] Connel (1997) hace referencia al proceso de configurar practicas a partir de Jean Paul Sartre, el cual habla en Search for a Method de "unificación de los medios de acción. Es decir, que una visión dinámica de la organización de la práctica permite para el caso de la masculinidad y de la femineidad el establecimiento como proyectos de género.

de generar dos tipos de carácter polarizados en el sentido y lógica de la cultura moderna europea/americana (Connell, 1997).

A partir de lo anterior, el conjunto de las ciencias sociales junto a otras, han tratado de dar cuenta del significado de masculinidad, de sus enfoques teóricos y para ello, grandes académicos se han encargado de proponer definiciones de esta partiendo de sus respectivas disciplinas[2]. Se ha creado la necesidad de buscar una definición clara acerca de la masculinidad ha propiciado un amplio espectro en las distintas disciplinas y ciencias que se preocupan por establecer unas características y modos de ser propias del género masculino. En este sentido, el problema investigativo se centra en cómo las representaciones sociales de la masculinidad se reproducen en las narrativas de medios audiovisuales pertenecientes a la industria cultural de los videojuegos teniendo como objeto de estudio el modo historia del videojuego Grand Theft Auto V.

El planteamiento de la investigación surge en tratar de entender como las narrativas contendidas dentro del videojuego permiten a los usuarios ir navegando entre líneas de diálogos como también de lo que es visible en el mundo abierto de la ciudad de Los Santos,

[2] Las definiciones indagadas por (Connell, 1997), acerca de la constitución de la masculinidad, dando a esta su existencia gracias al contraste con la femineidad, abarcan posturas desde las definiciones históricas, es decir, la mujer siempre ha sido vista como diferente al hombre en el sentido de ser portadora de características físicas y cognitivas inferiores; esta concepción formó parte de la ideología burguesa del siglo diecinueve. Por otra parte, las definiciones esencialistas de la masculinidad pueden encontrarse en los argumentos propuestos por Freud, en donde se recogen los rasgos principales del núcleo de lo masculino, ejemplo de ello, la asociación que el mismo Freud encontró entre la masculinidad y la actividad y en contra parte, la feminidad con la pasividad.

Otra de las definiciones, establecida por Lionel Tiger, propone que la verdadera hombría se ancla al compromiso masculino y la guerra, pues esta aparece en los "fenómenos duros y difíciles", es decir, que la guerra puede ser parte de la estética masculina. Por parte de la ciencia social positivista, la definición de masculinidad se propone desde: lo que los hombres realmente son. Esta definición tiene sus bases en la tipificación que se establecen a partir de las investigaciones de género. Las definiciones normativas establecen diferencias entre los géneros, es decir, lo que el hombre debería ser en cuanto a su identificación y constitución con su género masculino. Por último, los enfoques semióticos definen la masculinidad a partir de la diferenciación simbólica como la no femineidad, es decir, se toma la masculinidad como un término profundamente marcado por la autoridad simbólica. El falo es la propiedad.

la reproducción de la masculinidad en un espacio virtual como logran serlo los videojuegos y la conexión de estos lenguajes con la juventud, entendiendo que esta es una de las etapas de la vida en donde se toman muchas de las decisiones que los definirán en adelante, es decir, en la cúspide de la construcción, que permite a los jóvenes reflexionar sobre su rol como sujeto masculino, así como también, generar rutas que encaminen otras opciones o estilos de vida de aquello que significa ser hombre (Fernández-Llebrez González, 2004). Entonces, al caracterizar su género e identificarse con "ser hombre" es un momento vital dedicado prioritariamente a la construcción de una identidad de género propia (Gallego, 2018; Martínez Cáceres, 2009).

El joven desarrolla la capacidad de un "pensamiento formal" que le permita tomar distancia de la realidad actual e imaginar y posibilitar otras formas de construirse, de ser y de funcionar. Así, por ejemplo, la representación paterna establecida durante su niñez ya no será un modelo a seguir, pues el joven en los procesos de configuración de sus prácticas de género a partir de su masculinidad, apropiará y afianzará otras prácticas distintas a las constituidas en el ámbito familiar que en la mayoría de los casos corresponden al núcleo de la representación social (Connell, 1997).

Pues bien, la reproducción de la masculinidad en el papel constructor del género en los jóvenes puede entenderse a partir de las representaciones sociales, reproducidas también en las tecnologías de la información. Es decir, que esta propuesta parte también del cuestionamiento sobre como las narrativas presentadas en los espacios virtuales, para este caso los videojuegos, llegan a ser mediadores que configuran los procesos y las prácticas de la masculinidad. Ahora bien, aquellas imágenes y diálogos pretenden ser analizados, hacen parte de la constitución del campo de la virtualidad, puesto que allí, se reproducen y se buscan

nuevas formas de representación y construcción de su identidad de género, sea hombre o mujer gracias a las posibilidades de ser que ofrece la virtualidad. Para tal motivo Balardini (2002), sostiene que "la irrupción de la tecnología del chip y de las pantallas, invadiendo nuestra domesticidad, han impuesto su presencia en los más variados espacios públicos, y nos llevan a una nueva modalidad perceptiva que pone en jaque nuestro horizonte cognitivo, habida cuenta de las críticas de Giovanni Sartori entre otros.

Este nuevo *homo videns,* cambia sus nociones de tiempo espacio en relación a la cultura de los viejos *sapiens* de la palabra y el texto escrito. Estamos frente la primera generación de jóvenes *videoformados,* gusta decir Sartori (1998). Y esto habla de mucho más que un simple estar frente a una pantalla-objeto. En todo caso, habla de un "estar siendo", en una dinámica transformadora, de un sujeto frente a algo más que un objeto pasivo al que manipular. En este sentido, un poder subjetivador profundo en esta relación y sus nuevos lenguajes. El resultado, la producción de nuevos sujetos" (Balardini, 2002).

Es posible entonces rastrear a partir de lo virtual, en este caso desde el videojuego, las posibles formas de las representaciones sociales de la masculinidad plasmadas en el constante bombardeo de imágenes e hipertexto que de una u otra forma ayudan a consolidar o transformar los procesos en que se reproduce la masculinidad en los videojugadores.

Es así, a modo de ejemplo, como se inicia la conformación del televidente o videojugador, cuya función radica en ser más un animal vidente que un animal simbólico, esto debido a que las representaciones dadas por imágenes poseen para él mayor sentido que las cosas dichas con palabras (Sartori, 1998). Cabe resaltar que el reinado de la televisión se ha visto derrumbado por la llegada de la edad cibernética, así pues, el nuevo soberano destrona al televisor, haciendo referencia al ordenador, en el cual no sólo se unifica la palabra,

el sonido y las imágenes, sino que es capaz de introducir a sus usuarios en realidades simuladas o virtuales.

A partir de lo anterior, emergen cuatro preguntas desde la concepción de la problemática las cuales se encuentran encaminadas a la construcción de los objetivos de la investigación, las cuales son: ¿Cuáles son las representaciones sociales dentro del videojuego que se producen y reproducen dentro del videojuego?, ¿Cómo a partir de la narrativa de los videojuegos se reproducen las representaciones y prácticas sociales de la masculinidad? Y ¿Cómo es el funcionamiento de las representaciones sociales de la masculinidad en la narrativa del videojuego?

1.2 OBJETIVOS:

1.2.1 Objetivo General:

Analizar las representaciones sociales de la masculinidad presentes en las narrativas del videojuego Grand Theft Auto V.

1.2.2 Objetivos específicos:

Determinar cómo las características de jugabilidad y narrativa del videojuego Gran Theft Auto V permiten el rastreo de representaciones sociales que configuran la masculinidad.

Identificar como en la narrativa del videojuego se evidencia a través de los personajes principales de Grand Theft Auto V la producción y reproducción de las representaciones sociales de la masculinidad

Demostrar cómo funciona la masculinidad dentro de la narrativa del videojuego a partir del análisis de los personajes principales y misiones de Grand Theft Auto V.

1.3 JUSTIFICACIÓN:

La presente propuesta investigativa pretende analizar cómo a partir de las narrativas como mediación entre el sujeto y los videojuegos se reproducen comportamientos, valores y prácticas comunes de las sociedades capitalistas actuales, teniendo como punto los estudios de género y a partir de este las representaciones sociales de la masculinidad. Para tal efecto, es necesario preguntarse acerca del por qué la masculinidad en esta propuesta investigativa, más exactamente en Colombia, un país latinoamericano con raíces profundamente conservadoras, en el cual, día a día se siguen generando conflictos socio – culturales que giran en torno a los problemas de género y en donde poco a poco la academia ha empezado a interesarse por los estudios en torno a la masculinidad, así pues, (Viveros Vigoya, 1997) señala que:

> Si bien en los últimos veinte años se ha realizado un gran número de estudios sobre las mujeres con el fin de superar el "androcentrismo" de las ciencias sociales, los balances teóricos y empíricos de De Barbieri (1992) y Gomáriz (1992) señalan que en el trabajo acumulado en el campo de los estudios latinoamericanos de género existen vacíos como el que se refiere a la investigación y reflexión desde la perspectiva masculina. A pesar del énfasis de los estudios de género en el aspecto relacional de este concepto, la mayoría de ellos se han centrado fundamentalmente en las mujeres. Sólo desde fecha muy reciente ha empezado a cobrar importancia la producción de trabajos sobre los hombres como actores genéricos en distintos países latinoamericanos. (Viveros Vigoya, 1997, p. 1)

Así pues, los estudios sobre la masculinidad crecen cada día más en la academia latinoamericana y con buen paso en la colombiana como parte de la reflexión del androcentrismo en las ciencias sociales y de los procesos de configuración de esta en los ámbitos sociales, culturales, históricos, políticos y económicos, así como también en los procesos generacionales que para este caso se enmarcará en torno a la juventud pues como lo sostiene Balardini:

> Resultado de estos cambios en el mundo del trabajo y la cultura, y de una creciente fragmentación social, vemos surgir una proliferación de formas de ser juveniles, que ponen un fuerte acento en la estética, con una ostentación por el estilo en el sentido de fijar huellas y marcas, de definirse desde la imagen. Y ya no desde la confrontación ideológica, mediante proyectos políticos de transformación social, como sucedía en los sesentas y setentas. En un mundo en que la política ha quedado subordinada y rendida a la economía, no tienen mucho margen. En lugar de luchar por revolucionar el mundo, luchan por integrarse a él. No olvidemos que "el mercado" la productividad y el consumo, son los nuevos organizadores del mundo. (Balardini, 2002, p. 17)

Por lo tanto, las formas de consumo de los jóvenes en la actualidad se enmarcan en los procesos de construcción a partir de la imagen, pues estos tienden a constituir los mensajes publicitarios con sus vidas, es decir, aquellos mensajes tienden a anclarse con el mundo del entretenimiento y del ocio tales como: videojuegos, conciertos, redes sociales, viajes, discotecas. En general, lo que se pretende es apostar por la comunicación persuasiva en la cual se da un lugar menos importante a la razón y mayor relevancia a lo emocional y lo simbólico (Ávila Ruiz et al., 2008; Díez et al., 2004)

Asimismo, los estudios realizados desde las ciencias sociales en torno a la constitución de nuevas formas de apropiación de conocimientos, de estética, etc. En lo que respecta a los nuevos campos de la virtualidad, les han dado mayor relevancia a las redes sociales, dejando de un lado los juegos de vídeo, pues como lo sostiene Cabra:

> En lo concerniente a los usos y prácticas relacionadas con la tecnología, los jóvenes (hombres y mujeres) se configuran como actores altamente significativos. En el gran espectro de posibilidades tecnológicas, dichos jóvenes aparecen como usuarios frecuentes de los videojuegos. Sin embargo, los videojuegos no cuentan con la misma intensidad de atención e investigación que otros escenarios tecnológicos, como el computador, la red y las comunidades virtuales. (Cabra, 2010, p. 167)

En este sentido, Cabra (2010) haciendo utilización de los argumentos de Moreno (2002) sostiene que:

> No se ha prestado la atención debida a los juegos de ordenador y a sus contribuciones narrativas, escudados los expertos, casi siempre, en infundados prejuicios. ¿Cuál es la razón de esta actitud apriorísticamente negativa? En primer lugar, se debe mencionar el desconocimiento que todavía existe respecto al videojuego y, en segundo lugar, el

> mecanismo de ansiedad ante la informática en general y ante los ordenadores en particular. (Moreno, 2002, p. 79)

Por lo tanto, tanto los estudios sobre la masculinidad como los que se centran en el campo de la virtualidad se encuentran en un momento clave para su formulación y construcción a través de las nuevas posturas y los nuevos retos que la realidad social le impone a las ciencias sociales presentes.

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA Y CAMPO DE INVESTIGACIÓN:

Grand Theft Auto V es un videojuego de mundo abierto y acción diseñado por Rockstar Games, esta quinta entrega de la saga Gran Theft Auto se encuentra protagonizada por tres personajes: Trevor Phillips, Michael de Santa y Franklin Clinton lo cuales desarrollan la historia en la ciudad de Los Santos.

La investigación se centrará en analizar la narrativa presente en el modo historia de GTA V, teniendo como fuente de información y análisis el hipertexto presente en el videojuego, en el cual se podrá identificar como se construyen, configuran y reproducen las representaciones sociales de la masculinidad en cada uno de los personajes siendo estos evidentes en los diálogos generados en cada una de las misiones del videojuego.

Grand Theft Auto V es un videojuego que funciona como una ventana a la realidad, pues la gran cantidad de discursos que se tejen allí se encuentran en conflicto constante dentro de las sociedades occidentales actuales, tales como: pobreza, inequidad y violencia de género, narcotráfico, pandillerismo, migración y corrupción, enmarcados en un contexto en el que el capitalismo permite la libre acumulación de dinero sin importar el costo social y moral de los individuos.

Así bien, permite evidenciar como en la industria cultural se reproducen fuertes discursos sobre el género que terminan naturalizándose, reproduciendose y convirtiéndose a través de un videojuego de aventura, acción y mundo abierto en donde los protagonistas serán los sujetos de estudio a partir de su desarrollo en la narrativa atrapando las representaciones sociales de la masculinidad presentes en el arco general del modo historia.

1.5 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS:

1.5.1 Masculinidad:

La masculinidad dentro de la investigación se encuentra inmersa en los debates de género a nivel académico, político, social y cultural, pues son en dichos campos donde sus formas de producción y reproducción por parte de los sujetos se enmarcan en concepciones de dominación desde el cuerpo y el pensamiento de las sociedades androcéntricas occidentales actuales que siguen produciendo y afianzando una marcada división sexual.

En este sentido, la masculinidad jugará en la investigación como concepto central de la discusión para así analizar sus representaciones sociales a partir de lo que significa ser "hombre" en las sociedades occidentales actuales a través de la reproducción cultural dada desde la virtualidad y la imagen, en este caso, los juegos de vídeo entendidos como creadores de sentidos desde mediación artefacto – sujeto.

Por consiguiente, entender la construcción de la masculinidad en las actuales sociedades conlleva a pensar tal como lo dice Bourdieu: entendiendo que la construcción de la visión determinista biológica de la división sexual del trabajo no es una cuestión que de por hecha una organización simbólica de los géneros, es más bien una construcción social, la cual establece formas solidas de la cuestión biológica y del cuerpo tanto para el femenino y

el masculino como también de las costumbres y sus funciones dentro de las distintas esferas de la vida humana (Bourdieu, 1998).

En cuanto a la visión androcéntrica que establecerá los parámetros de dominación de uno sobre el otro se encuentra condensada la construcción simbólica de la masculinidad, dando como problematización la imposibilidad de establecer o capturar una mirada única sobre sus formas de operar en la vida social, puesto que no se reducirá únicamente a una cuestión de desempeño o rol. Es decir, no logra ser contenida por la representación del cuerpo, sino también del pensamiento, logrando así una visión diferenciadora del otro, lo viril como un hombre y lo femenino como una mujer. (Bourdieu, 1998)

Asimismo, hablar acerca de masculinidad conlleva a contemplar la necesidad de establecer múltiples lugares para su entendimiento, pues en las palabras de Connell (1987) la construcción de la masculinidad hegemónica conlleva a la concepción de una superioridad social, esta no lograda a partir de la fuerza brutal sino más bien a partir de la organización que una sociedad le dé a sus procesos culturales en cuanto a la producción de sus individuos. Es decir, que la imposición de un grupo de hombres sobre el otro, ya sea por medio de cualquier forma de violencia, no implica en sí mismo el establecimiento de una masculinidad hegemónica pues ésta es más bien una superioridad establecida a partir de las construcciones de genero de la ideología religiosa, la política o social como también los distintos contenidos ofrecidos en los medios de comunicación y de entretenimiento.

Más aún, la masculinidad hegemónica supone la imposición sobre el mismo género a partir de la acumulación simbólica y social, es decir, no existe una dominación directa por medio de la fuerza, pero si legitima la utilización de ésta en cualquier momento por quienes sostienen el modelo social hegemónico. Por tanto, lo que allí se construye es un campo en

el cual se despliegan otras formas de masculinidad subordinadas por otra que establece las reglas del juego sobre la dominación, las cuales a través de la historia se han ido creando y recreando, estando unas por encima de otras pero pensando siempre en la superioridad mantenida sobre el género femenino (Connell, 1987).

Lo ya planteado desde (Bourdieu, 1998) y la incapacidad que este establece en cuanto a la comprensión de la masculinidad como un mero acto per formativo, Connell (1987) propone una concepción similar para la masculinidad hegemónica precisamente porque no constituye un arquetipo o estereotipo que pueda encasillarse debido a las múltiples mixturas que se tejen dentro de ella. Por lo tanto, la hegemonía de la masculinidad se teje o va tomando su forma como dominante a partir de otras masculinidades que aceptan la subordinación y que desde esa relación de poder complementan el proyecto de dominación, tanto así que el resultado será una forma de control indetectable (Ramírez Rodríguez, 2006).

Ahora bien, Bourdieu avanza en su análisis acerca de la masculinidad para abarcarla en los términos de lo simbólico, para éste caso, la violencia simbólica. Es de analizar el predominio de la dominación masculina y su naturalización a través de todas las estructuras sociales en lo que concierne a las actividades productivas y reproductivas, y de cómo a partir de dicho entramado se establece una división sexual del trabajo dejando al hombre un logar preferencial en la producción y reproducción en cuanto a lo biológico y lo social anclado a la configuración objetiva de un sentido común (Bourdieu, 1998).

Son así establecidas las relaciones de poder en las cuales se encuentra también inmersa y atrapada la mujer bajo el orden de lo simbólico, en cuyo lugar se hace necesario separarlo de lo físico, sin que este tenga un mayor peso que el otro, esto lleva a entender lo simbólico como lo opuesto a lo real, en donde la importancia de un análisis de la objetividad

de la experiencia subjetiva de las relaciones de dominación es imprescindible para comprender que por el simple hecho de no tener una experiencia material de lo simbólico, no es de menor peso ni debe ser pasado por alto (Bourdieu, 1998).

Entonces la dominación tras el debilitamiento de la objetividad masculina, teniendo como ejemplo el papel de la mujer que gana reconocimiento social por su cuenta sin la necesidad de anclarse a las dinámicas simbólicas de la sociedad occidental, al separase de las concepciones del amor que sea socialmente aceptado, tiende a generar formas no dependientes del género masculino. Sin embargo, Bourdieu (1998) señala que:

La inclinación amorosa no está exenta de una forma de racionalidad que no debe nada al caculo racional o, en otras palabras, que el amor es a menudo para una parte amor fati, amor del destino social (Bourdieu, 1998, p. 53).

Así bien, la categoría de masculinidad juega en dos lugares muy importantes de producción y reproducción social, una en el campo objetivo y la otra en el subjetivo, en el plano material e inmaterial, pues es a nivel de la fuerza simbólica de la dominación tanto en el cuerpo con en el pensamiento donde se ancla al lugar de las representaciones sociales y su relación con los rasgos constitutivos de la categoría, para éste caso Bourdieu (1998) señala que uno de los principios de la dominación masculina se ancla fuertemente a la manipulación de objetos técnicos y de las máquinas por lo que concierne a la creación de un logos que potencia acción humana pero que pareciese que únicamente perteneciera a un género lo cual conlleva a que el género femenino no solo no posea la manipulación tecnológica sino también la capacidad de nuevas configuraciones de identidad y subjetividad que producen y reproducen las tecnologías, para nuestro caso en concreto las consolas y los videojuegos (Cabra, 2013).

1.5.2 Representaciones sociales:

Dentro de la investigación es necesario comprender que las representaciones sociales en cuanto a su configuración hegemónica, se encuentran compartidas en una mayor o menor proporción por todos los miembros de un grupo estructurado, es decir: vistos como uniformes, estables y coercitivos a partir de su constitución ideológica. A demás de ello, las representaciones sociales hegemónicas se muestran como adversas al cambio, con un núcleo prácticamente inamovible, teniendo como característica callar contenidos perturbadores de lo diferente.

Así bien, las representaciones sociales permitirán en la investigación analizar el género masculino, pues facilita entender rasgos constitutivos de la masculinidad hegemónica a partir de las posturas del cuerpo, posturas políticas, económicas y las diferentes formas de comprender el ser hombre desde las otras esferas de la representación social de la masculinidad.

Partiendo de lo anterior, la representación social es una construcción a nivel individual y colectiva, es decir, toda la información que ha permeado al sujeto como también la aceptación de la representación de un fenómeno. Por lo tanto, permite el tejido de múltiples informaciones, opiniones, actitudes, creencias, sentimientos y valores que permitirán crear derroteros de acción.(Jiménez & Figueroa, 2011). En consecuencia, debe considerarse como un concepto hibrido, pues es capaz de incorporar otros conceptos de menor rango y de distinta naturaleza para consolidarse como entramado de significaciones.

De lo anterior, es indispensable la compresión de los conceptos que constituyen al de representación, pues como lo señala Jiménez y Figueroa, (2011) puesto que este se refiere aquello que se presenta en la mente pero que ya existe de antemano en la realidad, por lo que

se refiere en sí, no es el objeto sino la creación de él que se encontrará en una red de diversos elementos adheridos al contexto cultural próximo de los sujetos.

En consecuencia Jodelet (1986, p. 470), propone que “los sujetos comprenden e interpretan de manera diferente la situación en que se encuentran y no se comportan de manera similar ante un procedimiento que se mantiene idéntico”. Es decir, existen entre las colectividades hay representaciones a las cuales los sujetos presentaran mayor importancia para mantenerlas de acuerdo a las jerarquías que en éstas se tejen, es decir, aquellas que concuerdan con su rol gozaran de mayor aceptación.

La representación social se configura a partir de la unión entre lo psicológico y lo social; tiene que ver en como nosotros, sujetos sociales, naturalizamos los acontecimientos de la vida cotidiana convirtiéndole en conocimiento “espontaneo” o “ingenuo” a lo cual las ciencias sociales han categorizado como el sentido común que encuentra su opositor en el pensamiento científico (Jodelet, 1986).

En éste sentido, dicho conocimiento se construirá a partir de la experiencia como también de variados modelos de información, pensamientos y conocimientos que se obtienen a partir de la tradición cultural, el sistema educativo y la gran industria de la información Jodelet (1986). Conjuntamente, la representación social como teoría de estudio del sentido común pretende dar explicación a los hechos e ideas que se solidifican en la realidad social y cultural desmontando aquello que se vuelve habitual para los sujetos que naturalizan a partir de la reproducción continua de la realidad social.

Por otro lado, a partir de la relación entre los seres humanos y la realidad, ya sea nivel individual y colectiva, se ha logrado determinar la continua transformación parcial de

los sujetos sobre la realidad del mismo modo en que son afectados por ella, es decir, se configuran y reconfiguran constantemente ideologías que dependen específicamente del contexto histórico – social en que los individuos se encuentran inmersos, debido a esto la representación social y los procesos cognitivos no han sido estables a través de la línea histórica de las sociedades, son cambiantes y pueden entenderse a partir de tres modalidades (Jiménez & Figueroa, 2011).

Las representaciones sociales hegemónicas son aquellas que gozan de mayor aceptación por los miembros de un grupo social estructurado, se entienden como uniformes, estables y coercitivas, son el producto de las ideologías, no hay una inestabilidad concreta en ellas pues aunque su periferia acepte cierto nivel de flexibilidad o variaciones, en su núcleo inamovible su función es aplacar o subvalorar los contenidos diferentes, es decir, defienden lo aceptado por todos y rechazan las representaciones alternativas (Jiménez & Figueroa, 2011).

La siguiente modalidad de las representaciones sociales son las emancipadas, las cuales tienen su procedencia del contacto con grupos de individuos diferentes y nuevas formas de información. Son versiones específicas de segmentos sociales con ideas y conocimientos que circulan en su contexto, son autónomos en su configuración puesto que son el resultado de la interacción de ciertos sectores de la sociedad.

Finalmente, las representaciones sociales polémicas, son aquellas que tienen su origen en el conflicto, no son unánimes, ya que no gozan de la aprobación de toda la sociedad, es decir, son productoras de controversia. Aun así, son potencia en cuanto pueden llegar a ser elementos constitutivos de cambio ante las representaciones hegemónicas (Jiménez & Figueroa, 2011).

1.5.3 Videojuegos:

El juego:

Los estudios investigativos propuestos desde finales del siglo XX y la década transcurrida del siglo XXI en países de habla hispana, haciendo referencia más exactamente a países como España, Chile, Colombia y Argentina, sobre un fenómeno cada vez más visible e imperante en las sociedades actuales, tal como lo es el despliegue de la vida en las tecnologías de la información, la navegación y la creación de relaciones sociales en el ciberespacio, ha generado un gran debate con respecto a la incidencia de la realidad virtual sobre lo real.

Lo anterior, se ha consolidado con la aparición y configuración de campos académicos interesados en la formación de nuevas subjetividades, nuevos sujetos y nuevas formas de sujeción a partir de los avances realizados en el campo informático, concebido tanto en las redes sociales, en la simple navegación de internet o en la inmersión y disfrute de los videojuegos. En este sentido, para hablar y comprender la dinámica social y actual del videojuego, es necesario comprender la función del juego en las sociedades actuales. Como primera medida, el juego debe entenderse como una acción existente previa a la cultura, a la civilización humana, no es propia de la humanidad puesto que los animales no han esperado que los hombres les enseñen a jugar (Huizinga, 1972).

Un segundo punto a tratar, son las distintas aproximaciones que se han dado para explicar la función del juego, las cuales van desde la concepción de este como la descarga del exceso de la energía vital, satisfacer una necesidad para el relajamiento o como un ejercicio para comprenderse y dominarse así mismo. Otras miradas lo comprenden como una necesidad para satisfacer los deseos reprimidos, no llevados a cabo, los cuales por medio de

la ficción del juego tienen su realización afianzando el sentimiento de la personalidad (Huizinga, 1972). Así pues, el juego no se puede comprender en estas posibles miradas, pues abarca unas dinámicas y relaciones mucho más complejas.

Lo anterior, lleva a suponer que la acción del jugar no se comprende en la racionalidad del acto pues "los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos: somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional (Huizinga, 1972, p. 15)

Ahora bien, para acercarse más hacia el por qué y la función del juego actual entendida desde el Homo Ludens (Huizinga, 1972), hay que complementar está idea con su transformación al Homo Videns.

Virtualidad y videojuegos:

Antes de la llegada de la televisión a mediados del siglo pasado, el ser humano ya había desarrollado dos formas de ver, tal como lo postula Sartori (1998), aprendió a engrandecer visualmente lo más pequeño gracias al microscopio y a observar a largas distancias gracias a los binóculos y el telescopio, pero es a partir de la televisión que el homo sapiens logra verlo todo, transmisiones en directo a cientos de kilómetros vistas desde el sillón del hogar. Aun así, el progreso tecnológico que experimentó la humanidad tras la aparición de las pantallas a color trajo consigo la evolución de la multimedia que junto al internet dio a experimentar una época de la cibernética.

A partir de los años cincuenta y los setenta del siglo XX en América Latina las mayorías acceden a la modernidad a través del constante consumo televisivo, sin dejar a un lado la cultura oral que sigue siendo origen de los actos comunicativos primarios, el cual se

constituirá también dentro la línea de línea de la oralidad, pero esta vez en segundo grado ya que consta de artefactos tecnológicos tales como la radio, la televisión, el cine, los medios audiovisuales como videojuegos y el internet. De lo anterior señala Barbero (2004) que las mayorías en América Latina no se anclaron a la modernidad por medio del libro sino a partir de narrativas y géneros, y los lenguajes que la industria cultural establece como experiencia audiovisual.

Los nuevos avances tecnológicos han configurado la forma de vivir y por lo tanto de habitar en sociedad, puesto que los sujetos únicamente no se encuentran gravitando en la realidad material, sino más bien los podemos encontrar ahora en los campos virtuales creados a partir de las nuevas tecnologías de la información y el mass media.

A continuación se presentará el estado actual de la investigación sobre subjetividad y virtualidad[3] tomando como referentes a Daniel E. Aguilar Rodríguez[4], Elías Said Hung[5], Nina Alejandra Cabra Ayala[6] y Paula Sibilia[7]. La concepción del sujeto Daniel E. Aguilar Rodríguez y Elías Said Hung comprenden la evolución de este a través de las distintas teorías filosóficas y de las ciencias sociales, partiendo desde la postura del Ego Cogito de Descartes, los dos niveles de subjetividad propuestos por Michel Foucault, la escuela de Frankfurt, hasta

[3] Los tres primeros desarrollaron sus investigaciones de doctorado en Colombia, siendo pertinentes para la comprensión de estas categorías a nivel local y la última a nivel latinoamericano.

[4] Phd. En sociología, kansas state university. Profesor investigador asistente, departamento de comunicación social, universidad del norte.

[5] Doctor en tecnología, estructura y tratamiento de la información, universidad complutense de Madrid. Profesor-investigador titular, departamento de comunicación social, universidad del norte. Director del observatorio de la educación del Caribe colombiano.

[6] Nina Alejandra cabra Ayala. Colombiana, docente investigadora y coordinadora de la línea de jóvenes y culturas juveniles del instituto de estudios sociales contemporáneos (IESCO), de la universidad central. Comunicadora social, especialista en comunicación-educación, magíster en filosofía y doctoranda en antropología.

[7] Paula Sibilia (Buenos Aires, Argentina, 1967). Estudió comunicación y antropología en la universidad de buenos aires, donde también llevó a cabo actividades docentes y de investigación. Ha obtenido una maestría en comunicación en la universidad federal fluminense de Río de Janeiro, un doctorado en salud colectiva en la universidad del estado de Río de Janeiro y otro en comunicación y cultura en la universidad federal de Río de Janeiro. Actualmente es profesora de estudios culturales y medios en la universidad federal fluminense. Sus investigaciones más recientes se ocupan del estatuto del cuerpo y de sus imágenes, de las nuevas prácticas corporales y de las transformaciones en la subjetividad contemporánea.

la idea acerca de la posibilidad de crear un segundo ser dependiente de un ciberespacio, el cual constituirá allí diversas identidades. En este sentido, comprende la relación entre sujeto - usuario y espacio virtual en dos dimensiones; por un lado, la dimensión no – virtual y por el otro la dimensión virtual.

Por consiguiente, el sujeto hará parte de la dimensión no – virtual, y el sujeto – usuario hará parte de una dimensión virtual. Entiendo lo anterior, el sujeto – usuario estará confinado a ser un "producto consciente de sí mismo" (Aguilar & Said, 2010, p. 198). Es decir, a diferencia del sujeto ubicado en la dimensión no – virtual este "posee control sobre los rasgos y elementos que lo identifican ante los otros". Cabe resaltar la diferencia que hay que establecer entre un sujeto – usuario de las redes sociales y un sujeto – usuario de los videojuegos. Pues bien, el sujeto – usuario de los videojuegos está confinado a la estructuración y vivencia del espacio virtual haciendo uso de la "ciencia ficción como metanarrativa que encuentra en los videojuegos uno de los frentes de acción más significativos en la sociedad contemporánea" (Cabra, 2010).

Dado que lo anterior, inicia por configurar las concepciones del sujeto – usuario en su dimensión virtual como lo es el videojuego, es necesario entablar la discusión sobre la virtualidad y la ciencia ficción. Se comprende pues que la virtualidad es un escenario post orgánico[8], en el cual se "promueve la anulación de toda la restricción espacial, ignorando las distancias geográficas y las fronteras nacionales" (Síbílía, 2006, p. 64). En este sentido, es evidente que estos procesos de la virtualidad son intrínsecos de los procesos de globalización en las sociedades occidentales contemporáneas ancladas a la lógica de consumo neoliberal.

[8] Sibilia, (2006) hace referencia al sociólogo portugués Herminio Martis, el cual sostiene que dicho concepto evoca una tecno ciencia fáustica, cuya principal meta consisten en superar la condición humana.

Así pues, la virtualidad en el videojuego y su anclaje a la ciencia ficción se expresa como un abandono de la "narrativa que surgió como una expresión del deseo moderno de la anticipación y la proyección ha dejado de referirse a un futuro lejano e inexistente; para hablar de un tiempo híbrido, en el que se mezclan las idea del porvenir, las nostalgias del pasado y los acontecimientos y conmociones del presente (Cabra, 2010, p. 170). Entonces, se puede pensar a la ciencia ficción como una nueva forma de encontrar la conexión entre la condición contemporánea de los humanos con la tecnología.

Dado lo anterior, la ciencia ficción es entendida como meta narrativa, en el sentido en que se configura como la vivencia de las promesas de la modernidad y la reconfiguración de la percepción y experiencia del tiempo y la subjetividad (Cabra, 2010). Al mismo tiempo, en la percepción del tiempo constituido en la ciencia ficción, este sujeto – usuario puede comprenderse como post orgánico, para lo cual, lo analiza como "el ideario fáustico" de la tecno ciencia. Pero para entrar a discutir con Alberto Sánchez Martínez[9] acerca de lo post orgánico, este no lo entenderá desde los referentes de Sibilia (2006), sino como un cuerpo ausente, des localizado, ya que al adentrarse en el ciberespacio propiciado por el internet " la comunicación virtual en la modernidad ha dado pauta para inferir sobre los efectos que dicha virtualidad ha creado en relación con la presencia" (José Sánchez, 2010, p. 238). La comunicación virtual entre sujetos – usuarios supone la desaparición física, en el cual, el primer espacio que se omite es el corporal, seguido del territorial y luego el mundial.

Ahora bien, dichos sujetos – usuarios confinados a la des-localización del cuerpo físico, encuentran en la tecnología "fuentes y lugares de creación de las comunidades

[9] Profesor-investigador y miembro del área de Educación, cultura y procesos sociales del Departamento de Relaciones Sociales de la UAM-Xochimilco. Maestro en Comunicación por la UNAM con especialidad en nuevas tecnologías de información y comunicación

humanas y de sus posibilidades de producción simbólica" como también, llevados por la idea de la ciencia ficción a partir de las maquinas tecnológicas, llevan a repensar la idea y experiencia del cuerpo humano (Cabra, 2010, p. 174). En los videojuegos funcionan como metanarrativas de la ciencia ficción de las sociedades contemporáneas, lss cuales permiten a los sujetos – usuarios entrar en realidades ficticias concedidas por el deseo de vivir y experimentar planos de existencia fuera del espacio – tiempo del sujeto – no virtual, al mismo tiempo de pertenecer a comunidades confinadas en el ciberespacio generando códigos y símbolos propios de una experiencia post orgánica.

De este modo, para comprender mejor y a detalle el impacto del videojuego en la actualidad, Etxeberria, (2016)[10] sostiene que "los juegos constituyen el 54% del consumo del ocio audiovisual e interactivo, en España durante el año 2007, por delante del cine (23%)" (Etxeberria, 2016, p. 14). Así pues, la industria de los videojuegos resulta ser un negocio rentable para las grandes compañías diseñadoras de estos, poniéndose por encima de Holywood. Cabe también resaltar, que este tipo de juegos son los preferidos por niñas y niñas, siendo estos los más susceptibles al deseo de poder interactuar junto a otros usuarios o sencillamente en una partida individual en la cual desarrollar la historia propuesta en comunidad o ser partícipe de su propia experiencia.

En concordancia con lo anterior, Cabra (2013) sostiene que el video juego es un espacio en donde se bifurcan las fuerzas creativas del juego con los agenciamientos cada vez más complejos que los avances tecnológicos nos han ofrecido. En este sentido, entender el videojuego en la actualidad implica analizarlo desde una condición de hibridación en cuanto

[10]Felix Etxeberria es **profesor** catedrático de Ciencias de la Educación de la Universidad del País Vasco. Sus principales **líneas de investigación** se orientan en torno al bilingüismo y la educación, la educación con inmigrantes, el fracaso escolar, la violencia en la escuela, los videojuegos, ciudades educadoras, prejuicios y educación.

a su consolidación como un potente artefacto cultural debido a su potencialidad para fortalecer o desestabilizar las relaciones tradicionales junto a la desigualdad de género. Es decir, que existe una dominación tecnológica de los objetos técnicos y máquinas por parte del género masculino, no necesariamente desde la utilización de esta por parte de uno de los géneros en específico, sino más bien como un potenciador en donde se crean y recrean identidades junto a las sensibilidades que los sujetos desprenden, usan y habitan dentro de dichas tecnologías.

El video juego:

Estudiar los juegos de vídeo es uno de los grandes retos para la actualidad pues eventualmente no han sido analizados a profundidad y con la seriedad necesaria por los investigadores sociales para el caso de Colombia y América Latina. Así bien, para dar forma a varios de los cuestionamientos que surgen con respecto al estudio de los videojuegos primero se darán definiciones que se han sido trabajadas por investigadores de América del Norte y Europa.

Ha de entenderse al videojuego como un conjunto de prácticas instaladas en las sociedades actuales que necesitan de un estudio riguroso y especializado inscritos a líneas de investigación desde los estudios culturales, la ludología, los estudios narratológicos, la teoría del diseño del videojuego y la semiótica del juego. Por otra parte, se ha conceptualizado también como una ventana de estudios de lo ficcional, medios de expresión actuales, marketing, generadores de violencia, aislamiento y por supuesto el fracaso escolar (Pereira Henríquez & Alonzo Zúñiga, 2017).

(Kirriemuir & Mcfarlane, 2004)consideran que los videojuegos son sistemas complejos comprendidos desde sus motores gráficos, la interacción entre el medio y el sujeto

y la narrativa que puede ser comprendida a partir de los diferentes géneros de éstos. Por otro lado, Mitchell & Savill-Smith, (2004),Rosas et al., (2003) señalan que para entender los videojuegos deben der leídos desde dos perspectivas. La primera desde el jugar (to play) y la segunda desde el juego (game), en este sentido, jugar es una acción que proporciona placer, incrementa la atención, la participación activa y promueve el conocimiento. Por otra parte el juego se entiende como un sistema que aporta reglas y toda una caracterización que establece los parámetros de una competición (Pereira Henríquez & Alonzo Zúñiga, 2017).

Por otra parte, Aguilera y Mañas, (2001) y Jaime Sánchez (2009) plantean que un videojuego se compone de la interacción entre la mass media, periféricos de entrada tales como joystick, mouse, teclados, sensores de movimientos y otros dispositivos que permiten una inmersión e interacción total entre el hombre y la maquina como mediación hacia la virtualidad (Pereira Henríquez & Alonzo Zúñiga, 2017).

Los videojuegos y las representaciones sociales de la masculinidad

Hablar acerca de videojuegos y el anclaje existente con los estudios del género conlleva a comprender la amplitud de esta basta industria cultural cuyas historias, narrativas y jugabilidad permiten al videojugador adentrarse en una gran variedad de tramas atravesadas en algunas ocasiones por relatos asociados a la ciencia ficción con tintes de realidad, haciendo referencia a aquellos valores y representaciones sociales y culturales forjados en el diario vivir de las comunidades y sociedades contemporáneas.

Por lo tanto, Vela (2018) propone que la narrativa de un videojuego es un proceso mediante el cual la historia es contada, es decir, las formas en que esta se va desarrollando, lo que permite también entender a quien se le está hablando y desde donde, que en otras palabras posibilita entender las representaciones, imaginarios y valores de los personajes del

videojuego, quienes por su parte dan carta abierta a la reproducción de problemáticas sociales, las cuales al encontrarse sumergidas en una trama ficcional tienen a pasar desapercibidas o naturalizadas por los videojugadores.

De esta manera, las tenciones y problemáticas presentes en las sociedades llegan a ser también evidentes dentro de los videojuegos en lo que concierne a la producción y reproducción de la masculinidad, teniendo como punto de afirmación el núcleo como centro hegemónico de esta, el cual se alimenta de múltiples valores y representaciones asociadas al mundo masculino y ser objeto de estudio en sus narrativas, por lo tanto Vela (2018) expone que dentro del videojuego:

> Estas narrativas construyen a los hombres como guerreros y a las mujeres como cuidadoras, en correlación con manidos escenarios sexistas. Los personajes femeninos están motivados por la maternidad, el amor romántico de la entrega (la de ellas) y los cuidados. Las motivaciones masculinas son el éxito, la adquisición de poder, la superioridad y el sometimiento del enemigo (Vela, 2018, p. 76).

Con lo anterior, un claro ejemplo de estas construcciones en las narrativas que sostienen un relato estrictamente ligado al mundo de los hombres, puede leerse a partir del ejemplo de la saga de Grand Theft Auto, ya que en ella todos sus personajes principales han sido del género masculino, los cuales siempre se han caracterizado por sus altos niveles de violencia, búsqueda constante del poder sin importar los costos y el dominio sobre algunos personajes o individuos femeninos, cuyo principal rol en cada uno de las entregas de videojuegos ha sido la prostitución, entendida como la única y posible representación de la feminidad en un videojuego diseñado y desarrollado por hombres y para hombres (Vela, 2018).

Pero si se quiere ir unos años atrás, títulos lanzados para la consola Nintendo Nes tales como: Super Mario Bros y la Leyenda de Zelda, cuentan con una estructura de juego en

donde se establece una clara simbolización de la diferencia sexual, cuyas representaciones se establecieron a partir de la clase y el orden social. En este sentido, puede evidenciarse como Miyamoto, creador de estos dos grandes títulos, establece dos personajes masculinos sobre los cuales recaerá el peso de restaurar el orden perdido en el inicio de cada historia, ya que la inestabilidad que se presenta al ser secuestrada la autoridad del reino que debe ser rescatada, que para estos dos casos son dos princesas: Peach y Zelda respectivamente, en el cual sus protagonistas: Mario y Link, deberán enfrentarse a múltiples aventuras y retos que serán la prueba para concretar su empoderamiento como hombres de verdad y cuya recompensa será el amor de la princesa salvada del mal (Navone, 2016)

Es entonces como lo anterior puede entenderse a partir de la representación típica del héroe, personificado en aquello hombre; Mario o Link, el cual deberá tener el valor necesario para restablecer el orden monárquico del reino para así casarse con la princesa y alcanzar un orden y reconocimiento social superior al que pertenecía. Por otra parte, es necesario resaltar que durante la aventura de estos personajes, en el gameplay es muy importante la acumulación de dinero, pues esto les permitirá acceder a mejores indumentarias o armas estableciendo relaciones económicas que privilegiaran y facilitaran la aventura del héroe. (Navone, 2016)

De este modo, se ve como el ascenso social, la acumulación de dinero, la búsqueda del respeto y la constante reafirmación de la masculinidad al superar pruebas por medio de actos violentos no supone más que un constante acceso y búsqueda de la virilidad asociada a unas narrativas que buscan la construcción de personajes masculinos gracias a representaciones sociales asociadas a la violencia, el heroísmo, la clases sociales y el machismo que serán determinantes para producir la personalidad y relevancia del personaje

dentro del videojuego. Siendo estos constantes reproductores de problemáticas sociales, pues aunque el valor de la ciencia ficción sea inigualable como también los efectos visuales, no ha sido posible pensar narrativas desarrolladas en el espacio exterior o en dimensiones alternas sin seguir naturalizando las relaciones y problemáticas sociales entre los géneros. (Vela, 2018).

Una historia de los videojuegos.

Transcurre el año de 1952, el desarrollador Alexander s. Douglas inventa lo que llega a ser considerado como el primer videojuego el "Nought", la primera versión computarizada del juego que hoy en día seguimos conociendo como triqui, desarrollado para ser ejecutado en la EDSAC, de las primeras generaciones del computadores del Reino Unido (Belli & Raventós, 2008).

Para el año de 1958, valiéndose de un de un programa especializado en el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, William Higginbotham crea Tennis for Two, el primer simulador de tenis de mesa diseñado exclusivamente para el entretenimiento de los visitantes del Brookhaven National Laboratory. Cuatro años más tarde un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets demora seis meses en crear un juego para computadora utilizando gráficos vectoriales; SpaceWar, desarrollado en PDP – 1, allí los jugadores controlaban dos naves espaciales que competían entre ellas, apenas si fue conocido fuera del ámbito universitario por los jóvenes de la época (Belli & Raventós, 2008).

Ya en 1966, Ralph Baer junto a Albert Maricon y Ted Dabney inician el desarrollo de un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds, dando a luz a lo que fue el inicio del videojuego doméstico (Belli & Raventós, 2008); transformando las prácticas y formas del juego convencional a partir de lo que Feixa (2005) considera como la Cultura de habitación.

Para el año de 1972 aparece el Magnavox Odyssey, catalogado como el primer sistema domestico de videojuegos que podía conectarse a la televisión con una selección de juegos pregrabados. Cabe resaltar que un año antes, en 1971 Nolan Bushnel inicia la comercialización de Computer Space, versión llamada así en los Estados Unidos.

Como uno de los hitos de ascensión de los videojuegos se tiene la aparición de la máquina recreativa Pong, versión similar a Tennis for Two pero ésta vez utilizada en espacios públicos, potenciando así el videojuego como un artefacto cultural que permitiría a las jóvenes generaciones del momento compartir experiencias sociales frente a una pantalla de videojuegos, es así como Al Alcorn diseña el sistema y lo entrega a Nolan Bushnel quien recién habría fundado la mítica compañía ATARI (Belli & Raventós, 2008).

Así bien, 1972 resulta ser un año interesante para la creciente industria desarrolladora de los videojuegos, pues la presentación de Space invaders lo establece como el hito del desarrollo tecnológico, una piedra angular de dicha industria. A partir de éste año y los venideros, se darán avances significativos en cuanto a las técnicas de procesamiento de los microprecesadores y chips de memoria, como también la aparición de los salones recreativos en dónde se disfrutaba de Space Invaders desarrollado por Taito o Asteroids por Atari y la recién salida consola domestica ATARI 2600 (Belli & Raventós, 2008).

A partir de la gran génesis y consigo la aparición de las consolas de videojuegos, el mercado estalla para dar así una gran variedad de sistemas domésticos tales como la Oddyssey 2, Intellyvision, y Atari 5200 que junto a ellas desfilaba una gran selección de videojuegos y desarrolladores tales como Pacman (Namco), Battle Zone (Atari), Pole Position (Namco), Tron (Midway)o Zaxxon (Sega) (Belli & Raventós, 2008).

En muy poco tiempo la industria de los videojuegos se multiplicó y con esto, la gran invención y producción de nuevas consolas llevó a los desarrolladores a su etapa más alta, ejemplo de ello fue la compañía Atari, la cual para el año de 1972 tuvo una inversión inicial de 250 dólares por cada uno de sus creadores: Bushnell y Dabney, diez años después ya se había posicionado como el gigante del entretenimiento con un ingreso anual de 2000 millones de dólares (Kent, 2001).

En 1983 la industria de los videojuegos tiene uno de los años con mayor crisis en su historia, vivida con mayor intensidad en países como EE.UU y Canadá. Todo comenzó para junio de 1982, en donde muchas de las compañías de juegos de vídeo se fueron a la quiebra, de las cuales salieron múltiples causantes, entre ellas la aparición excesiva de videojuegos de pésima calidad, siendo el causante de esto Atari, pues no patentó el desarrollo de sus videojuegos, dejando que muchas más compañías hicieran una copia que muchas veces no generaba credibilidad entre los usuarios. Así bien, cuestiones como la piratería, promesas sin cumplir por parte de Atari en lo que concierne a nuevos lanzamientos que nunca llegaron, exceso de consolas de videojuegos en el mercado, la piratería y la aparición de la computadora personal fueron cuestiones que por dos años pusieron en jaque el futuro de la naciente industria del juego de vídeo. Fue hasta 1985 tras la pérdida de la hegemonía industrial de los videojuegos por parte de EE.UU que Japón se establece como el nuevo motor de desarrollo de los videojuegos a partir de la aparición de dos grandes compañías: NINTENDO Y SEGA (Belli & Raventós, 2008).

Pues bien, tras la superación de la crisis, la industria norte americana decide adoptar la NES, consola desarrollada por Nintendo como su plataforma, confiados gracias a la gran aceptación en Japón de su primera consola llamada Famicom y junto a ella una gran variedad

de videojuegos que revolucionaron el mundo junto a Mario Bros de 1985 y Zelda por Shigueru Miyamoto (Belli & Raventós, 2008).

Para el año de 1990 tenemos un gran salto en la capacidad de procesamiento de las memorias y motores gráficos, pues se pasa de los 8 bits a los 16 bits con las consolas Mega Drive y la SNES. Por otro lado ya se estaban dando saltos importantes en los ordenadores y juegos clásicos como DOOM veían la luz. En éste sentido uno de los grandes avances de los 16 bits y la SNES fue el desarrollo de los videojuegos Donkey Kong y Killer Instinc, los cuales lograron incorporar las primeras gráficas en 3D, abandonando así el 2D de las generaciones pasadas (Belli & Raventós, 2008).

Tras los grandes saltos tecnológicos pensados en el procesamiento de la imagen, el 3D era una realidad, los 32 bits habían sido cuestión de la generación anterior, ahora se incursionaba en los 64 bits para lo cual SONY tiene su gran participación con la consola Play Station en 1995, Sega con la Sega Saturn y Nintendo con la Nintendo 64. Dato curioso es la utilización del CD-ROM como almacenamiento de videojuegos por la Play Station, opción rechazada por Nintendo tras sus acercamientos a Sony para el desarrollo de una nueva consola tras ver los fracasos de sega (Belli & Raventós, 2008).

Por otro lado, uno más de los grandes logros de la compañía nipona Nintendo fue la creación de la consola portátil y con ello la aparición de la Game Boy, consola portatil que a través de los años ha tenido múltiples versiones debido a los constantes cambios en su capacidad de procesamiento con grandes títulos como Pokémon, título indiscutible que da a sus desarrolladores Game Freak y Nintendo una de las franquicias más grande hasta la actualidad (Belli & Raventós, 2008).

De ésta manera, el crecimiento de la industria de los videojuegos fue dando de qué hablar con el pasar de los años, pues de los 64 bits se pasó a los 128 bits con la aparición de consolas como la Play Station 2, la Xbox y Nintendo Game Cube aprovechando su motor gráfico para crear grandes historias además de la consolidación de legendarias sagas como Grand Theft Auto (III, Vice City y San Andreas. A partir de allí la competencia entre las tres grandes compañías que se establecieron en el mercado ha continuado, con la aparición en el 2005 - 2006 de las consolas Play Station 3, Xbox 360 y Nintendo Wii y más recientemente en el año 2012 hasta la fecha 2019 de la Play Station 4, Xbox One y Nintendo Switch.

Los diferentes géneros en los videojuegos.

En el mundo de los videojuegos existe una amplia gama de géneros, es decir se han tenido que clasificar teniendo en cuenta sus elementos comunes tal como ha sucedido en la industria de la música y el cine. Entonces, se puede generar una clasificación del videojuego a partir de su representación gráfica, la interacción del jugador y la máquina, la ambientación y el sistema de juego, punto crucial para la tan compleja clasificación de ésta gran industria del entretenimiento (Belli & Raventós, 2008).

Géneros:

Lucha:

Son videojuegos en los cuales se recrean combates entre la computadora o con otros jugadores, los combates son vistos desde una perspectiva lateral. Generalmente están inspirados en las artes marciales reales o ficticias, boxeo, lucha libre y enfrentamientos con armas. De los grandes exponentes clásicos se puede determinar a Mortal Kombat, Street Fighter, Killer Instinct, Virtua Figther, Tekken y The King of fighter 95 y 97 (Belli & Raventós, 2008).

Beath them Up:

Videojuegos en los cuales el jugador no se enfrenta únicamente contra un oponente sino contra un gran número de individuos mientras se va superando nivel por nivel, lo importante de éste género es la oportunidad de poder jugar junto a otra persona en modo coopertivo. Entre los juegos clásicos de dicho género se encuentran: Renegade, Double Dragon, Conan el Barbaro, Teenage Mutant Ninja Turtles y Alien Vs Predator, cabe resaltar que dicho género tuvo su apogeo en la consola de Nintendo SNES.

Acción en primera persona:

Son videojuegos generalmente de acción en donde el jugador hace utilización de las acciones básicas como mover el avatar y disparar las diferentes armas que se encuentran en el escenario. El principal objetivo de este género de videojuegos es la posibilidad de recrear la sensación de encontrarse inmerso y por supuesto generar una identificación con el avatar y su historia. Entre los juegos más destacados del género se encuentran Doom, Quake, Half Life, Halo y Unreal. Cuenta también con el sistema de multijugador online puesto que su desarrollo se dio en la Pc (Belli & Raventós, 2008).

Acción en tercera persona:

El género se encuentra comprendido por misiones en las cuales el jugador observa por completo el avatar, es decir desde una perspectiva isométrica del mundo en donde se desarrolla el videojuego dando así paso a un gameplay más libre y la aparición de los videojuego de mundo abierto. Entre los videojuegos más destacados del genero se encuentra toda la Saga de Grand Theft Auto, Max Payne, Red dead redemption, Tom Raider, Shadows of Mordor, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, entre otros.

Plataformas:

El videojugador tiene como objetivo controlar el avatar de un personaje en específico según la especificación del juego, en el cual el objetivo principal es cruzar el escenario a partir de evitar obstáculos utilizando saltos, escalando o agachándose. Por otra parte, el jugador también cuenta con una variedad de habilidades (poderes) que permiten derrotar a los enemigos que se van presentando a través del hilo argumental. La evolución gráfica de este género puede observarse en el videojuego Super Mario Bros, que hasta la consola SNES se desarrollaba de una forma horizontal, pero no fue hasta la aparición de los 64 bits y la Nintendo 64 en donde el 3D permitió que Mario 64 y muchos juegos más tuvieran una experiencia de mundo abierto el cual hasta el día de hoy con Super Mario Odyssey ha logrado explotar su máximo de jugabilidad.

Simulación de Combate:

Son videojuegos que se caracterizan por su avanzado realismo en lo que se refiere al desarrollo de las partidas. En ellos se puede encontrar el gran desarrollo en cuanto al movimiento de los personajes, el comportamiento del armamento y la realidad que se maneja en cada una de las misiones. Entre los juegos más reconocidos del género se encuentra Operation FlashPonit, Armed Assault y el tan solicitado simulador de combate aéreo Ace Combat en cada una de sus entregas.

Arcade:

Éste género se caracteriza por su facilidad en el gameplay, su apogeo durante los años 80 lo convierte quizá en esa leyenda de los videojuegos, no requería de una historia pues su durabilidad y repetición daba para largas horas de entretenimiento. Entre los juegos más

conmemorativos se encuentran: Space Invaders, Asteroids, Pac – Man, Missile Command, Galaxian entre otros.

Deportes:

Son aquellos que simulan juegos de deportes tales como el Futbol, tenis, hockey, BMX, Skate Boarding entre otros. Dichos juegos cumplen con las reglas y las motivaciones del deporte en la realidad a través del control de todo el equipo, compitiendo contra la máquina o en el modo online contra más jugadores.

Carreras/conducción.

Este género consiste en arrancar desde un punto de la pista y llegar al mismo a partir de la repetición de circuitos, largos trayectos e incluso competencias de cambio de transmisión perfecta. Su objetivo principal es competir con los demás contrincantes de la máquina o en el modo online. Entre los videojuegos más destacados se encuentran toda la saga de Need For Speed, Nascar, F1, Grand Turismo, Forza entre otros.

RPG:

(ROLE – PLAYING – GAME) Juego de interpretación de roles, también conocido como juego de rol. Éste género de videojuegos en donde uno o más jugadores desempeñan un rol, se caracteriza por tener una personalidad o un papel dentro de toda historia, pues lo interesante en éste tipo de videojuegos es que la historia va creándose en el transcurso de la partida. A partir de éste género se despliegan otros subgéneros como el JRPG (Japanese Role playing game) juegos de éste género que se han desarrollado en Japón, con estéticas del manga y el anime, historias reales y combates por turnos, tales como Pokemon o FinalFantasy.

Por otra parte, los MMORPG (Massively Multiplayer Online Game). Es un subgénero también del RPG que permite a centenares de jugadores entrar en un mundo virtual en simultaneidad a través del servicio de internet. Estos videojuegos consisten en la creación de un personaje para ir subiendo sus especificaciones como el nivel y la experiencia. Entre los títulos más importantes de género y los subgéneros encontramos: World of Warcraft, Dofus, Runescape, Guild Wars, Diablo II y III entre otros.

Los videojuegos en Colombia:

Es poca la literatura que puede encontrarse acerca de los videojuegos en Colombia, pese a ello, se ha podido documentar ligeramente acerca de las primeras consolas que llegaron a la región de Latinoamérica y en especial a Colombia. Señala Valderrama (Valderrama, 2012) que la llegada de las primeras consolas al país se presentó debido al flujo constante del contrabando y la piratería, debido a la falta de confianza de las grandes industrias para la inversión en el comercio de la región y así dejando de lado que el Estado hiciese una inversión cultural más fuerte sobre el ya posicionado mercado de las consolas y los videojuegos.

Así bien, son los “San andresitos” en la ciudad de Bogotá, los puntos de comercio en los que se dará inicio a la venta de los videojuegos, lugares que llenaran diferentes lugares de la ciudad de “maquinitas” en salones donde se cobraba por hora el disfrute de grandes títulos y además de las consolas (Valderrama, 2012).

Uno de las grandes problemáticas acerca dela historia de los videojuegos en Colombia es la falta de académicos que se enfrenten a estudiar dicho fenómeno social, pues durante los años 70 y 80 los hogares colombianos, con mejores capacidades económicas, accedieron a consolas como Atari 2600 o Telebolito, en las cuales se disfrutaron de videojuegos como

PONG. Cabe resaltar que la gran mayoría de estas consolas entraron por la Isla de San Andrés o en ocasiones enviadas por familiares que residían en los Estados Unidos (Valderrama, 2012).

De ésta manera, el comercio de las consolas y los videojuegos en Colombia se encontraba manejado por los contrabandistas que entraban las mercancías ilegalmente al país, pues eran básicamente ellos quienes decidían que marca de consolas eran las que más debían comprarse y cuáles no, lógicamente dicho fenómeno se debió a la incapacidad de poder piratear[11] videojuegos como los de Nintendo lo cual llevo a que después de los años 2000 se establecieran dos marcas favoritas PlayStation y Xbox (Valderrama, 2012).

Así bien, para el año 2010 con datos e investigaciones más precisas acerca de la temática de los videojuegos, arroja que para dicha fecha el 72,9% de los adolescentes colombianos juegan habitualmente en consola o pc videojuegos, de entre los cuales el 83,5 % son hombres y el 64,7% son mujeres. En este orden de ideas, el computador con un porcentaje del 52,5%, el celular con un 52,2% y las consolas con un 38,1% en cuanto a la preferencia para jugar videojuegos, aunque cabe resaltar que las mujeres preferían el computador y el celular por encima de la consola, diferente al caso de los hombres para quienes la consola es la plataforma predominante de diversión seguida del celular y el computador. Cabe resaltar que para el año 2010 la influencia de las consolas de videojuegos en Colombia marcaba apenas el 39% con respecto la media latinoamericana (Arango et al., 2010).

[11] Según la RAE, su significado es el siguiente: Cometer acciones delictivas contra la propiedad, como hacer ediciones sin permiso del autor o propietario, contrabando, etc.

1.6 METODOLOGIA:

El análisis de los videojuegos en la actualidad se encuentra ligado dentro de las "nuevas tecnologías de la comunicación" ya que es en éste campo donde se encuentra gran cantidad de literatura basada en los múltiples efectos de los videojuegos (Santorum, 2017) Así bien, el lugar que estos han ganado en los últimos años los ha llevado a consolidarse como un nuevo fenómeno cultural, introduciéndolos a debates dentro de la comunicación y las ciencias sociales como: un sistema de dominación configurado por el dominio de imágenes, sonido e interacción o también, una compleja máquina en la cual el jugador/a puede apropiarse de su rol de género a partir de las experiencias propuestas en la narrativa del videojuego (Navone, 2016).

A partir de los años 80 la industria del videojuego lleva a los hogares un artefacto cultural que ha cautivado y cambiando las formas de vida de miles de jóvenes en el mundo y por supuesto, ha abierto un amplio campo de estudio en la academia que busca entender la incidencia de las nuevas tecnologías de la comunicación en las sociedades actuales; sin embargo, su inserción no fue nada fácil, ello debido a los distanciamientos con sectores privilegiados de la sociedad como una expresión popular ajena de esta. Por otro lado, el tiempo que tomó esperar a aquellos que crecieron jugando videojuegos para que se graduaran de universidades y así entender al videojuego como un objeto de estudio (Bogost, 2010; Scolari & Contreras-Espinosa, 2019).

Para entender los videojuegos como artefactos culturales, primero que todo hay que concebir al artefacto como un objeto diseñado para cumplir una función, desde utensilios

prehistóricos hasta los actuales teléfonos celulares. En éste sentido, un artefacto cultural será pensado a partir de rastros identitarios de aquellos que los diseñan y de quienes los utilizan, por lo tanto, un artefacto cultural debe entenderse no específicamente como utensilios o herramientas pues muchos de ellos ni siquiera logran ser tangibles o no es un condicional para serlo, como es el caso de las películas, libros, prendas de vestir, etc; por esta razón los videojuegos son entendidos como tal al poseer una multitud de símbolos y signos que alimentan un entramado de significados compartida por múltiples grupos sociales (Torres, 2015).

Así bien, Torres (2013) y Murray (1999) entienden que la disciplina del diseño de dichos artefactos es una práctica cultural puesto que como individuos participamos en una red de signos y significados que llamamos cultura a partir de la reproducción de comportamientos, la adopción de valores y prácticas comunes.

1.6.1 Enfoque de la investigación

Teniendo en cuenta el tipo de análisis e instrumentos que se van a utilizar en esta investigación, como primera medida se hace necesario precisar que el enfoque metodológico se encuentra ligado al paradigma cualitativo, como una teoría dominante en la comunidad de los estudios sociales. Por consiguiente, el enfoque de la investigación es de carácter cualitativo por sus principios basados en la subjetividad y los análisis que hace de la realidad como una combinación consensuada entre los diferentes actores de su construcción y reproducción. (Pérez, 2001).

Entonces, para Pérez (2001) los métodos de investigación cualitativa como enfoque permiten tener un acercamiento directo al objeto de estudio, entender las diferentes perspectivas de mundo que allí se tejen, es decir que los fenómenos de la vida cotidiana son

explorados, analizados para llegar a una reflexión acorde a su complejidad. Por lo tanto, este enfoque ayudará a destapar actividades de la vida diaria como también motivaciones y significados frente a las acciones y reacciones de los sujetos en su contexto cotidiano.

1.6.2 Enfoque epistemológico de la investigación:

El enfoque epistemológico de la investigación se encuentra enmarcado dentro los propuestos de la filosofía hermenéutica, entendiendo de esta que su eje central se enmarca en la comprensión como carácter primordial de la existencia humana. Por consiguiente, los horizontes y planteamientos que configuran la hermenéutica con las ciencias sociales ese encuentran ligados a tres elementos constitutivos de la ontología hermenéutica, los cuales consisten en: primero, rechazar el modelo de las ciencias positivas para fundamentar las ciencias humanas, segundo; la experiencia hermenéutica como generalización de todo conocimiento, y como tercero; la comprensión de todo ser como un lenguaje (Ávila, 2010).

Así que los estudios de la hermenéutica para los científicos sociales, no deben ser entendidos como una simple interpretación de la filosofía hermenéutica, más bien, se hace necesario un entendimiento más radical anclado a la tradición de la autocomprensión de las ciencias sociales hacia finales del siglo XX. Puede entonces comprenderse que el punto de anclaje que toma mayor relevancia para este caso es el carácter interpretativo de todo conocimiento, basado en que toda comprensión de lo humano debe realizarse sobre una concepción previa, es decir, una condición de posibilidad (Ávila, 2010).

Conjuntamente, puede entonces decirse que las ciencias sociales en sus teorías, modelos y conceptos se dedican a problematizar y reconfigurar, basadas en los recursos interpretativos con los que disponen los investigadores los fenómenos que le interesan y pasaran a ser parte de su campo de acción, por consiguiente, los recursos de la interpretación

son variados, esto si se entiende desde analogías de las humanidades como logran ser (el juego, el texto, el drama) como también el papel que juega el investigador en el momento en que es capaz de construir sus objetos de investigación para entender como a la luz de los métodos y técnicas se observa y analiza en mundo social (Ávila, 2010).

Finalmente, tanto los científicos sociales y las ciencias sociales comprenden que la descripción no puede darse sin la plena existencia de la interpretación, como también sobre la validez que la autocomprensión del trabajo que se hace teniendo en cuenta su actualidad histórica caracterizada por la aparición de múltiples formas de entender el mundo debido a la aparición de gran variedad de formas en que este es interpretado (Ávila, 2010).

1.6.3 La narrativa:

Adoptar las narrativas como metodología de investigación, tiene como propósito recolectar la información suficiente sobre un grupo social o una persona en particular, de modo que estas se piensan como un medio que facilita llegar a aquellos relatos que se pretenden averiguar. En este orden de ideas, la narración es entendida como la concepción en la que el pensamiento no está configurado únicamente por argumentos, tampoco los argumentos lógicos no son únicamente el contenido del relato ni la estructura o la abstracción de las funciones son pensadas como contenidos de la narración (Aarseth, 2012; Pérez, 2001).

En esta medida, la sociedad se encuentra configurada por relatos, teniendo como fuente de análisis las estructuras de estos que pueden proporcionar datos significativos, pero que por otra parte los pequeños detalles pueden llevar a otros registros con igual importancia. Por estos motivos, la narración hace parte del pensamiento, constituyendo las formas y los contenidos acerca de lo que una cultura reflexiona y piensa de sí misma (Pérez, 2001).

Por otra parte, si las narrativas son pensadas como objeto de estudio lo que allí va a importar puntualmente es la narrativa en sí misma, desprendida de quien la escribe y del proceso de construcción, para lo cual se estudiaría una fábula, una leyenda o narraciones orales o escritas, las cuales necesitarían un análisis semiótico que no modifiquen y respeten la forma original del relato (Pérez, 2001).

1.6.4 Instrumentos de investigación:

Los instrumentos de investigación utilizados para analizar las representaciones sociales de la masculinidad en el videojuego Grand Theft Auto V se basan principalmente en la observación, entendida como el primer paso dentro del método científico y los análisis de las narrativas en los videojuegos entre los diferentes personajes que permiten capturar la información necesaria para efectuar los respectivos análisis:

La observación:

La observación es entendida como una técnica de investigación que permite conocer, de una forma directa y precisa el objeto de estudio que permitirá describir y analizar situaciones presentes en la realidad estudiada.

Por consiguiente, los pasos para la observación según Díaz (2011) constan de:

- Determinar el objeto, situación, caso que se va a observar.
- Determinar los objetivos de la observación (para que se va a observar).
- Determinar la forma con que se van a registrar los datos.
- Observar cuidadosa y críticamente.
- Registrar los datos observados.
- Analizar e interpretar los datos.

- Elaborar conclusiones.
- Elaborar el informe de observación.

De esta forma, cabe resaltar que para el tipo de investigación cuyo objeto de estudio es un videojuego, debe hacerse de una forma directa es decir que sucede cuando el investigador se pone en contacto directo con el hecho o el fenómeno que se va a investigar (Díaz, 2011). Por lo tanto, la observación llega a ser la forma en que mejor logran sistematizarse, de una forma lógica, los registros visuales que puedan ser verificables sobre aquello que se pretenda conocer, es decir, logra captar de la mejor manera posible lo que ocurre en la realidad, para este caso, la virtualidad del videojuego, puesto que permite su descripción para así analizar o explicarlo desde un método científico (Campos y Covarrubias & Lule Martínez, 2012).

Finalmente, es preciso entender que la observación como instrumento del objeto de estudio, para este caso el videojuego Grand Theft Auto V, se hizo a partir de la exploración y descripción del mundo, la utilización del modo fotografía de la Play Station 4 para lograr capturar lugares y momentos específicos, ya sea en el modo exploración como en el desarrollo de las misiones, lo cual permitió capturar los fenómenos y problemáticas presentes en el desarrollo de la narrativa del videojuego.

Análisis narrativo de los videojuegos

Las historias contadas en los videojuegos se enmarcan como un fundamental para su análisis narrativo, ya que el jugador buscará un direccionamiento que le permita llevar a cabo los objetivos y así continuar con la historia. En éste sentido, Fernández-Vara (2019) haciendo énfasis y referencia a los videojuegos de aventura, basados en una historia apoyada en la solución de puzles y la exploración del mapa con uno o más personajes, también se encuentra

la manipulación de objetos junto a la navegación espacial del mundo ficcional, elementos fundamentales para analizar la narrativa de un videojuego, ya que implica que este cuente con una historia estructurada, pues existen géneros en los cuales se carece de esta, dando como resultado un error al tratar de analizarlo bajo el siguiente esquema propuesto por Clara Fernández Vara (2019) apoyado en la teoría descrita en su texto *Introducction to Game Analysis*. A continuación, se desarrollarán los tres pasos que sugiere la autora para el análisis de un videojuego:

1. Contexto:

Debe realizarse una introducción del contexto general del videojuego, la cual proporcionará un vistazo global de éste, es decir, una ficha técnica que permitirá situarlo "histórica, cultural, social y económicamente". Caber resaltar que éste primer paso llega a distanciarse un poco del análisis en sí.

2. Descripción:

En éste paso, se dará una descripción del videojuego, es decir aquellas características que lo distinguen de todos los demás y que lo hacen tan importante para nuestro análisis (Férnandez-Vara, 2019).

3. Elementos Formales:

Éste último paso corresponde a detallar claramente los elementos que conforman los videojuegos, en donde no se hará una descripción de los componentes del diseño de los videojuegos puesto que en el momento del análisis se deberá entender cómo se integra la forma y el contenido, es decir, entender cómo se interrelacionan los elementos formales y como los videojugadores les proporcionan el sentido para interactuar con ellos (Férnandez-Vara, 2019).

Esquema de las partes de análisis de un videojuego según Clara Fernández Vara.

CONTEXTO:

- Contexto dentro de los vídeojuegos.
- Equipo de producción.
- Genero
- Contexto Tecnológico.
- Contexto Socio – Cultural.
- Contexto Económico.
- Audiencia.
- Relaciones con otros medios.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO.

- Número de jugadores.
- Reglas y objetivos del juego / modos de juego.
- Mecánicas del juego
- Espacios del juego.
- Mundo Ficcional del juego
- Historia.

ELEMENTOS FORMALES.

- Reglas del mundo.
- Reglas diegéticas vs extradiegéticas.
- Opciones de guardado.
- Relaciones entre el mundo ficcional y las reglas.
- Valores y retórica procedimental.

- Contenido procedural vs contenido generado manualmente.
- Dinámicas del Juego.
- Espacio entre el jugador y el juego.
- Esquemas de control.
- Niveles de dificultad / equilibrio del juego.
- Representación (diseño visual, sonoro y musical)
- Juegos guiados por reglas vs juegos guiados por objetivos.
- Niveles y diseño de niveles
- Elección de diseños.
- Trucos / mods / hacks / errores.

Así mismo, en el análisis narrativo de los videojuegos debe también tenerse en cuenta los elementos narrativos, los cuales poseen una estructura esquematizada que darán un orden al estudio del videojuego propuesto para la investigación (Rodríguez, 2019). En este sentido se explicarán los pasos para el análisis narrativo que propone la autora:

Introducción:

- Introducción al Video juego
- Equipo de Producción
- Género
- Contexto Histórico
- Características Principales

Argumento:

- Desarrollo Narrativo del Videojuego según las partes más notables de su argumento

Elementos Formales:

- Estructura de la Narrativa
- Tipo de Estructura
- Tipo de narración
- Tipo de lectura aplicable

Introducción:

La importancia de un esquema inicial dentro de los análisis narrativos de los videojuegos, conlleva a una introducción de estos a partir de un esquema que se complemente gracias al contexto tecnológico, socio – cultural y económico puesto que es necesario dar a conocer a los lectores los fundamentos de la obra que va a analizarse. Es así como debe entenderse la contextualización de la obra, para este caso, Grand Theft Auto V, el cual se encontrará en marcado no solo en el campo de lo literario, sino también de lo cinematográfico y de los videojuegos. (Rodríguez, 2019).

Así bien, Santorum (2017) señala que el primer mecanismo que relaciona al usuario con el videojuego es la interfaz, ya que es in situ donde el jugador actúa sobre lo que ve, oye y siente, es ese momento en donde la mediación jugador consola se presenta a partir de la experiencia sensorial y corporal. De esta manera, Santorum (2017), citando a Moreno (2002), señala que *las interfaces son la puerta interactiva de la hipermedia y definen el tipo de participación lectoautorial. Su creación conceptual debe amalgamarse perfectamente con su materialización infográfica y con las estructuras interactiva, narrativa, dramática, informativa* (Moreno, 2002, p. 222)

Argumento:

Desarrollo Narrativo:

En este segundo momento, cabe resaltar que no se puede entender cómo funciona un videojuego si no se es capaz de entender la estructura y argumento de una manera clara, puesto que al estar analizándose la narrativa en obras electrónicas, como lo son los videojuegos, es decir, Hipertextos, el desarrollo narrativo proporcionará diferenciar cuales son las partes más importantes de la narrativa del videojuego como lo señala (Rodríguez, 2019):

> Pese a parecer una parte secundaria en el análisis, la identificación —por parte del usuario— de los acontecimientos narrativos de mayor importancia dentro del videojuego, muestran la capacidad por parte del usuario de diferenciar las partes más importantes del argumento para nuestro análisis narrativo. Al igual que la primera parte del esquema, la introducción al videojuego, era necesaria para contextualizar el videojuego dentro de su campo, esta parte también sirve como tal y funcionará como acercamiento a la parte narrativa de la obra. (Rodríguez, 2019, 37)

Elementos Formales:

Comprobar Validez del texto:

Hay que precisar que para iniciar con una validez del texto o hipertexto en el caso de los videojuegos, es necesario comprobar que este cuenta con una narrativa pertinente para ser analizado, debido a que:

> Existen videojuegos que carecen de una narrativa o cuya narrativa no es importante. Estas narrativas, serían totalmente ajenas al videojuego en sí, y podría suceder algo similar a lo que los tres puntos sobre ficción y narrativa de Planells declaran. En estos se decretaban los límites entre ficción y narrativa, donde uno de ellos advertía que "toda narración ficcional genera ficción, pero no toda ficción contiene narraciones". Esto nos serviría para entender por qué es importante decretar si el videojuego puede ser analizado en clave en clave narrativa o no (Rodríguez, 2019, p. 37,38).

Así bien, para la comprobación es necesario tener en cuenta las seis características que Rodríguez (2019) toma de (Dos Santos, 2013) acerca de los aportes que la tecnología añadió a la literatura:

1. La extrema importancia de sus elementos visuales.
2. Su visualidad Heterogénea.
3. La heterogeneidad general de todo lo que se encuentra en el ambiente de la lectura.
4. La lectura inmersa que prácticamente se le impone al lector.
5. La participación activa que se le exige al lector.
6. Las constantes transformaciones sufridas por la obra.

Por lo anterior, en videojuegos donde no existe algún tipo de narrativa para analizar, ejemplo de ello: League of Legends, Space Invaders, Candy Crush, Free Fire o Pac Man, no es posible de rastrear algún tipo de argumento central que continúe con la linealidad necesaria para nutrir la acción en el gameplay (Rodríguez, 2019).

Estructura de la Narrativa:

Tras la aparición del hipertexto, las estructuras de análisis tradicional de las narrativas encontraron un truncamiento en cuanto a los saltos y transformaciones que muchos videojuegos poseen en la actualidad. Aun así, para que una narrativa posea un orden claro, debe estimarse su definición básica (enumeración, recuento o exposición de los hechos), las cuales estarán enmarcadas en las partes de principio, medio y fin. (Rodríguez, 2019).

En este sentido, García (2018) explica que la teoría literaria tradicional descrita en el texto de Aarseth (2012) propone unos puntos en común entre el juego y las historias, aproximándose así a un espacio ludo – narrativo, en donde se tejerán cuatro dimensiones independientes entre sí: mundo, objetos, agentes y eventos:

> Como define Silva en Teoría de la literatura, las acciones se desarrollan en un espacio determinado (191), es decir, el mundo que refiere Aarseth. Los objetos y agentes

> pertenecen a las funciones que realizan los personajes, como ha quedado definido por Propp en Morfología del cuento. Los eventos son las interacciones diversas entre los personajes, lo que origina la trama que establece Tomachevski en Teoría de la literatura. Con este emparentamiento, la teoría narrativa del videojuego se asemeja con la teoría narrativa literaria… (García, 2018, 14)

García (2018) apoyado en los postulados propuestos por Ryan (2004) en su investigación: La Narración Como Realidad Virtual: La Inmersión Y La Interactividad En La Literatura Y En Los Medios Electrónicos, utiliza el concepto de inmersión, explicado que dicho concepto es la experiencia por la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos. Por lo tanto el autor explica que:

> Este concepto define la acción del inmersor para integrarse al relato. Ryan centra su estudio en la realidad virtual, considerando el trabajo del jugador por insertarse en un mundo distinto a él a partir de las herramientas tecnológicas, como lo son los lentes de realidad virtual y el Sistema Operativo (Garcia, 2018, p. 14).

Ahora bien, la narrativa tradicional puede anclarse a los postulados sobre la Narrativa del Videojuego propuesta por Wolf (2003), en The Videogame Theory Reader, proponen los siete retos para la creación de teorías de videojuegos en donde se hace necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: Terminología y exactitud, historia, metodología, tecnología, interactividad, jugabilidad, integración de aproximaciones interdisciplinarias. (García, 2018).

Lo anterior debe verse ligado a la narrativa ludovirtual que va a funcionar como sintetizadora del sujeto inmerso en la introducción al relato, es decir, se apoya en la narrativa literaria buscando la adaptación pertinente a las características propias del videojuego, teniendo en cuenta la inmersión y el inmersor. (García, 2018).

La teoría narrativa es entonces entendida a partir de tres vertientes que estudia García,(2018), teniendo en cuenta los postulados de Aarseth (2012) para comprender las narraciones dentro de los videojuegos, las cuales son clasificadas como típicamente lineales, multicursales o abiertas. Así bien, se hacen dos delimitaciones que permiten analizar y clasificar la narración de los videojuegos.

Narración Semidefinida:

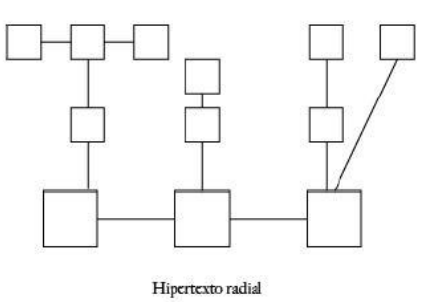
Se desarrolla en aquellos videojuegos que poseen una trama preestablecida y se complementa gracias al inmersor. En ésta, el jugador cumple los objetivos del juego programados en la historia y se ajusta al relato del videojuego. (García, 2018). Cabe resaltar que no es una narración definida teniendo en cuenta que, aunque tenga una continuidad y un desenlace, no determina si el videojugador es capaz de concluir con los objetivos propuestos en el videojuego. Es entonces donde se prueban sus habilidades mentales y físicas para lograr que el personaje complete su misión. Si existe el fracaso el personaje también lo hará, ello separa la linealidad del relato original.

Narración indefinida:

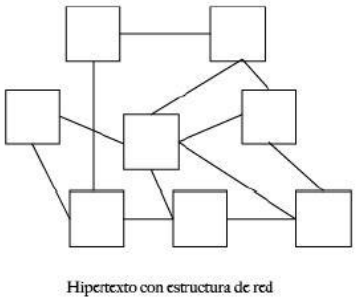
La narración se encuentra sometida a la voluntad del videojugador, allí el videojuego se encuentra programado y constituido a partir de un espacio en donde puede tener una interacción general y una historia que va desarrollarse con completa libertad para explorar y realizar acciones dentro del mundo. Este tipo de narración suele encontrarse en videojuegos en línea de plataforma multijugador, en la cual son los videojugadores los encargados de tejer la narrativa potenciando la libertad indefinida del relato.

Concluyendo lo anteriormente explicado frente al análisis de las narrativas en los videojuegos, el abordaje en la configuración de las representaciones sociales de la

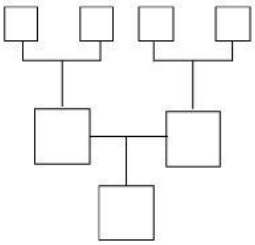
masculinidad se hará en uno de los videojuegos más vendidos en todas las consolas durante la década del 2010 al 2019, siendo este también motivo de miles de polémicas y restricciones en varios países debido a su alto contenido de violencia, sexo y manifestaciones sociales asociadas al mundo del crimen, Grand Theft Auto V, un fenómeno cultural en la juventud actual que cuenta con una narrativa cruda y sin censura ligada a los valores culturales de la sociedad capitalista estadounidense.



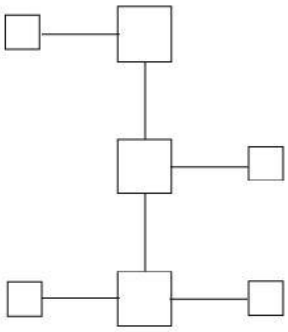
Hipertexto radial



Hipertexto con estructura de red

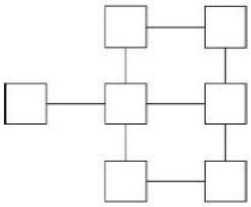


Hipertexto arborescente



Hipertexto axial

Estructuras Hipertextos



Hipertexto paralelo

Ilustración 1 Esquemas Tipo de Narración

Tipo de la narrativa:

Teniendo en cuenta que el esquema ha sido creado para el análisis narrativo de los videojuegos, los textos presentados en GTA V son hipertextuales, es decir que para este caso se adoptará como un cibertexto, entendiéndose como aquel texto al cual accedemos gracias a un aparato tecnológico y que debe clasificarse teniendo en cuenta los tipos de estructuras presentados por Goicochea (2012) que también pueden llegar a servir para clasificar una estructura hipertextual (Hipertexto radial, con estructura de red, arborescente, axial, paralela, etc). El flujo de estas estructuras de hipertextos se puede ver en la ilustración 1. Por lo tanto, es necesario tener en cuenta que dicho análisis servirá situar la narrativa en un espacio similar a una obra literaria electrónica (Rodríguez, 2019).

Tipo de Narración:

Rodríguez (2019) explica que este tipo de análisis es propio dentro de los vídeojuegos, al ayudar a comprender mejor la relación del objeto de estudio con la narrativa, puesto que se es necesario generar un balance entre los terrenos están siendo estudiados.

En este sentido, los cuatro tipos de narración con los cuales se puede definir una narrativa en un videojuego son: emergente, evocada, dictada y embebida. La perspectiva del

jugador-narrador se describe en la ilustración 2, construidas a partir del estudio frente al conflicto narrativo – ludológico de Henry Jenkins (Rodríguez, 2019)

Narrativa emergente	El jugador construye la narrativa
Narrativa evocada	Se utilizan historias o personajes que evoquen otras narrativas
Narrativa dictada	El avance de la narración va ligado a la exploración que realice el usuario
Narrativa embedida	La narrativa viene marcada por el creador del videojuego y es imposible cambiarla

Ilustración 2 Tipos de Narrativas

CAPITULO II – NARRATIVA Y REPRESENTACIONES SOCIALES

2.1 GENERALIDADES Y ANÁLISIS DE LA NARRATIVA DE GTA V

En el videojuego Grand Theft Auto V, el videojugador interactuará y conocerá la vida de tres personajes principales, en una suerte de ciudad con aires de Los Ángeles, California, ambientada en los años del 2013 - 2014. Ofreciendo al jugador la posibilidad de vivir las fantasías a través de la representación de la cultura popular, la cultura criminal asociada a la acumulación del capital gracias a robos, narcotráfico, secuestro y asesinatos que de una u otra manera se ligan con las representaciones sociales de la juventud, la masculinidad, la pobreza, los migrantes y los afroamericanos confinados en los suburbios y

zonas rurales del gran territorio que Rockstar Games diseñó para una experiencia de juego inigualable.

2.1.1 Contexto

Grand Theft Auto V se presenta como la quinta entrega de la exitosa saga desarrollada por Rockstar Games[12]: Grand Theft Auto, videojuego que ha logrado posicionarse dentro del top diez de esta gran industria cultural como uno de los más vendidos de la década gracias a su gran variedad de contenido en cuando a: misiones, historia y jugabilidad, en uno de los mundos abiertos más completos hasta la fecha que la marca desarrolladora ha podido ofrecer al público.

GTA V[13], transporta a los videojugadores a la ciudad de Los Santos, gran metrópolis que deja entrever la similitud geográfica con la ciudad de Los Ángeles, que entre otras cuestiones, nos muestra un ambiente de incertidumbre económica frente a un declive citadino en el cual sus ciudadanos se encuentran inmersos en múltiples problemáticas sociales lo cual lleva a los protagonistas del juego a prácticas criminales como un estilos de vida que muy bien se ejemplifican en actos como la violencia, el narcotráfico y el machismo.

Este videojuego se estrenó el 14 de abril de 2015, originalmente para la plataforma de PC, luego extendiendo su jugabilidad a PS4, XBOX One, PS3 y XBOX 360. Se encuentra categorizado dentro de los géneros de los videojuegos en: Acción, Aventura y Shooter con

[12] Es una empresa estadounidense, desarrolladora de videojuegos. Su juego más famoso es la saga Grand Theft Auto.

[13] Grand Theft Auto V

los tintes de un thriller policial y mafioso; por lo tanto, la edad recomendada para jugar según los estándares de PEGI[14] es para mayores de 18 años.

Aunque GTA V tenga una calificación en PEGI de 18 años la gran mayoría de su audiencia son videojugadores que no cumplen con dicha edad para jugarlo, sabiendo así que no es un juego para niños puesto que su contenido en la gran mayoría está ligado al robo, el exceso de velocidad, uso del alcohol, la marihuana y contenido sexual explicito ejemplificado en las visitas de los protagonistas al burdel de Los Santos, la prostitución callejera durante las noches y misiones secundarias de paparazzi robando la intimidad de una actriz de Vinewood.

Conjuntamente a PEGI, la ESRB[15] es la encargada de la calificación de los videojuegos en Estados Unidos, ha clasificado a GTA V con la calificación de M, "Mature" esto debido a su contenido de violencia extrema, sangre y gore, lenguaje obsceno, alto contenido sexual y alusión a las drogas.

Por otro lado, comprender el contexto social de GTA V implica la inmersión dentro del videojuego y quizá, aquello que ha logrado esta última entrega de la saga es el acercamiento de los videojugadores a unas experiencias de jugabilidad ligada a las narrativas que los aproximan a estilos de vida representados en series y películas basadas en el crimen organizado y la acción, exaltando la máxima opulencia y prestigio al cual se puede acceder a partir de dichas prácticas como último fin de constitución de un sujeto, como también la

[14] **Pan European Game Information** o **PEGI** (en español: **Información Paneuropea sobre Juegos**). Es un sistema europeo destinado a garantizar que el contenido de los productos de entretenimiento, como son las películas, los vídeos, los DVD y los juegos de ordenador, sea etiquetado por edades en función de su contenido.

[15] **Entertainment Software Rating Board** o **ESRB** (**Junta de Valoración de Software de Entretenimiento**) es el sistema estadounidense destinado a garantizar que el contenido de los videojuegos sea etiquetado por edades en función de su contenido. Las clasificaciones por edades orientan a los consumidores (especialmente a los padres) y les ayuda a tomar la decisión sobre si deben comprar o no un producto concreto.

experiencia de vivir en zonas dentro y fuera de la ciudad consideradas como periféricas, barrios y calles habitadas por sujetos excluidos y amenazados por políticas próximas a la realidad que repercuten sobre su calidad de vida, siendo ejemplo de ellos los migrantes, los afroamericanos, subculturas urbanas, prostitutas y habitantes de calle presentes en las calles de Los Santos y sus alrededores.

La economía en Los Santos se encuentra marcada por la gran variedad de posibilidades para acumular y gastar el capital adquirido a partir de actividades como invertir dinero en la bolsa, comprar negocios locales o simplemente, tal como lo demuestran Trevor, Michael y Franklin, entrando en negocios sucios o en actividades delictivas como el narcotráfico, los grandes golpes de asalto a bancos en donde se contratarán personas que ayudaran a montar todo el plan para efectuar el golpe y obtener un cantidad considerable de dinero. Por otra parte, encontramos más actividades con las cuales se puede acumular dinero y también un gran historial delictivo ganando respeto completando misiones tales como el sicariato, el robo de autos, de tiendas, de personas, el hackeo de cuentas bancarias, etc (Moody et al., 2018).

2.1.2 Descripción General GTA V

Grand Theft Auto V es un videojuego diseñado para dos formas de interacción; la primera y más común tiene que ver con la jugabilidad individual a partir del seguimiento de la narrativa e historia proporcionada por Rockstar Games, y la segunda; el modo multijugador online que soporta entre dos a treinta videojugadores en una misma partida.

En el caso de la presente investigación nos centraremos en el modo individual, cuyas reglas se encuentran enmarcadas en un código civil estipulado por las políticas de la ciudad ficticia de Los Santos, en donde depende del videojugador ser un buen ciudadano o no.

Prácticamente las decisiones que se tomen durante el gameplay repercutirán en el ambiente social de la ciudad. En pocas palabras, en un mundo abierto como GTA V existen múltiples cantidades de normas que velan por la protección de los ciudadanos, ejemplo de ello son las señalizaciones de tránsito en cada una de las calles y la respuesta oportuna del cuerpo policial, bomberos y ambulancias ante cualquier eventualidad presentada.

Las mecánicas de GTA V se encuentran potenciadas debido a su mundo abierto funcionando perfectamente como un SandBox[16], permitiendo libremente el desarrollo de múltiples formas de juego y aventuras. En cuanto a su narrativa, se desenvuelve con una triada explosiva: Trevor, Michael y Franklyn, cuyas historias se entrelazan permitiendo al videojugador desarrollar las misiones con cada uno de ellos siguiendo un hilo argumentativo en las tres historias de vida.

De este modo, las misiones por desarrollar en la región de San Andreas son un total de 69 que llevan un aproximado de 30 horas de juego, solo para terminar el argumento central de este. El 100% del juego se completa culminando cada una de las misiones secundarias "Extraños y Locos" además de la búsqueda de cada uno de los objetos ocultos que se encuentran escondidos por todo el mapa.

Los Santos:

En relación con el mundo abierto que ofrece GTA V en la región de San Andreas, la ciudad de Los Santos es el punto de desarrollo de la gran cantidad de misiones y acciones que se desarrollan dentro del juego, para lo cual Rockstar games en la contraportada del videojuego describe de la siguiente manera:

[16] Referencia a los videojuegos en donde el jugador tiene completa libertad frente a las decisiones que tome en el videojuego. En pocas palabras, puede construir su propia historia.

> Los Santos: una extensa metrópolis llena de gurús y autoayuda, aspirantes a estrellas y famosos en decadencia tratando de mantenerse a flote en una era de incertidumbre económica y tele por cable barata. (Rockstar Games, 2014)

Contando con la ayuda del manual virtual que ofrece Rockstar Games sobre cada una de las especificaciones del juego, también nos da una clara descripción de lo que el videojugador va a encontrarse durante su experiencia de juego en relación con mundo abierto y las locaciones en donde se desarrolla la historia entregando una introducción de la siguiente manera:

> Bienvenido a la ciudad de Los Santos, en el gran estado de San Andreas, donde el cielo realmente está en la Tierra. Rascacielos, parques de remolques, mansiones, guetos, océanos, desiertos, clubs de golf, clubs de striptease… En Los Santos y sus alrededores hay algo para todo el mundo. (Rockstar Games, 2014)

Teniendo en cuenta lo anterior, Rockstar Games nos presenta un mundo ficcional ligado a la ciudad de los Angeles, con cada una de las dinámicas propias de una vasta metrópolis y que como bien lo señalan: es el verdadero cielo sobre la Tierra, haciendo énfasis en aquellas primeras promesas del modelo socioeconómico capitalista, un lugar donde cada uno de los deseos, hasta los más ocultos se pueden cumplir.

A demás, la ciudad de Los Santos cuenta con una distribución arquitectónica ligada a las características poblacionales de las comunidades que allí habitan, dicha sectorización se hace a partir de distritos, los cuales se encuentran organizados y explicados de la siguiente forma, haciendo referencia de Kiwismurf (2020) un usuario del sitio de Fandom en donde una comunidad de usuarios que comparten gustos en común se encargan de nutrir el sitio web denominado: La mayor enciclopedia sobre GTA.

Centro de Los Santos:

Se encuentra conformado por el centro financiero de la ciudad, en la cual también se constituye el Downtown Los Santos, caracterizado por ser uno de los más adinerados de la ciudad, con unas características urbanísticas priorizadas por la concentración de rascacielos, pertenecientes a los grandes capitales de la ciudad (Kiwismurf, 2020)

Norte de Los Santos:

Es caracterizado por ser un distrito de gran fluencia comercial y de concentrar residencialmente a los ciudadanos con mayor capital de la ciudad. Allí podemos encontrar tiendas exclusivas de las marcas comerciales más caras, como también grandes y lujosas mansiones en sus colinas. Cabe resaltar que dentro de este distrito se encuentra una de las zonas icónicas de la ciudad, que hace referencia y tributo a Hollywood, acá llamada como Vinewood, la cual concentra los teatros más importantes y el Paseo de la Fama (Kiwismurf, 2020).

Sur de Los Santos:

Este distrito tiene una mala reputación debido a su alto índice de criminalidad marcado por las bandas callejeras y los bajos niveles económicos que posee la población que allí habita. Dicho sector se caracteriza por encontrarse allí ubicado el Aeropuerto y el puerto de la ciudad que junto a los suburbios configuran un ambiente hostil y de fuertes problemáticas sociales marcadas principalmente por la desigualdad e inequidad de derechos (Kiwismurf, 2020).

Este de Los Santos:

Es un distrito que en la gran mayoría de su extensión es caracterizado por la gran cantidad de industrias y una abundancia de población Latina. A demás de lo anterior, tiene

un contraste con barrios de clase baja y otros de clase media ubicados hacia el norte de este, por ello son tan significativas las diferencias tan próximas entre por ejemplo un barrio como East Vinewood habitado por ciudadanos de clase media – alta y barrios como El burro Heights o La Mesa cuyos residentes en su mayoría son de clase obrera (Kiwismurf, 2020)

Oeste de Los Santos

El último distrito se caracteriza por ser de clase media – alta, guardando mayor similitud con los distritos del norte y central de Los Santos. Cuenta con un gran atractivo turístico que comprenden las playas de Vespucci Beach y Del Perro Beach, limitando con el Océano Pacífico. Cuenta con gran variedad de edificios, bancos y tiendas lujosas concentrando gran cantidad del comercio y el ocio de la ciudad.(Kiwismurf, 2020)

Es de resaltar que la ciudad de Los Santos responde a las dinámicas de las sociedades neoliberales confinadas a unos topos de privilegio u olvido, en los cuales muchos de los ciudadanos gozan de grandes comodidades y lujos, simbolizando la clase alta, como en el caso de los distritos Oeste y Norte de la ciudad, pero en contra posición a lo anterior, los distritos Sur y Este se encuentran caracterizados por población vulnerable y excluida de muchos de los privilegios que los otros dos distritos. En esta medida, es muy importante entender y aclarar que en el videojuego GTA V se representa la disposición geográfica urbana de muchas ciudades de América, en las cuales se organiza a la ciudadanía, su arquitectura y calidad vida de acuerdo a su condición socio económico como puede observarse en la ilustración 3 que hace referencia al mapa de Los Santos en el videojuego.

Ilustración 3 Mapa de Los Santos en el Videojuego

2.2 HISTORIA Y NARRATIVA DE GTA V

GTA V inicia su historia en la ciudad de Lundendorff, Notth Tankton, cuya primera misión consiste en asaltar un banco, la cual resulta ser un fracaso que conlleva a la muerte de uno de los asaltantes conduciendo a Trevor y a Michael Townley quien luego cambiará su apellido a De Santa, y los llevará a la separación de sus relaciones económicas y fraternales y así cada quien tomar su camino en el mundo del crimen (Moody et al., 2018) (Jiron, 2015)

Tras los acontecimientos ocurridos nueve años atrás, Franklin Clinton un embargador de autos en compañía de su mejor amigo, Lamar Davis, en una de sus jornadas laborales es enviado por su jefe a recuperar el auto de Jimmy, hijo de Michael de Santa, por encontrarse en mora con el pago de las cuotas. Cuando Franklin intenta llevarse el auto, es atacado y

golpeado por Michael, pues se da cuenta que es una jugada sucia por parte del concesionario obligando a Frank a estrellar el vehículo contra las vitrinas de este. Frank es despedido, y desde ese momento construye una amistad con Michael a partir de la realización de trabajos con tintes turbios. (Jiron, 2015) (Moody et al., 2018)

Llevados a cabo dichos acontecimientos, Michael encuentra a su esposa Amanda siendo infiel con su entrenador de tenis, esto desata su ira y junto a Franklin deciden perseguirle para asesinarlo hasta su mansión, en donde Michael afecta la estructura de esta, amarrando una de las vigas de la propiedad a su auto, acelerando a fondo para poder derrumbarla, desconociendo ambos que la propiedad pertenece a un capo narcotraficante de alta peligrosidad llamado Martin Madrazo. (Jiron,2015) (Moody et al., 2018)

Tras el desenmascaramiento de su esposa y los problemas que esto contrajo, Michael es amenazado de muerte por Madrazo si no paga una indemnización por los daños hechos a su residencia, para lo cual, decide asaltar junto a una banda de criminales y Franklin una de las joyerías más importantes de Los Santos para saldar dicha deuda. Tras lograr el robo de la joyería, Trevor, su amigo de hace años, se entera del robo y decide buscar información sobre dicho caso, llevándolo de nuevo a encontrarse con Michael tras nueve años, noticia que le sorprende pues lo había dado por muerto, no lo esperaba, pues había asistido al funeral. (Jiron,2015) (Moody et al., 2018)

Michael al encontrarse con Trevor cambia su forma actual de ser, pues pareciese que su antigua amistad es bastante influyente en él, ya sus comportamientos se vuelven imprudentes y violentos, llevándolo a ser abandonado por su familia. Tras estos acontecimientos aparece un nuevo enemigo para Michael, un capitalista de riesgo y corporativista con sed de venganza debido a múltiples estafas, Devin Weston. Por otra parte,

Trevor continúa planeando controlar el mercado de metanfetamina en el condado de Blaine (Jiron, 2015; Moody et al., 2018).

Siguiendo con la historia, viéndose Michael involucrado con dos nuevos personajes que aparecen en la trama Clinton y Philips que a su vez son extorsionados por David Norton y Steve Haines agentes del FBI que buscan robar información confidencial a la agencia IAA. A partir de ello, Michael tiene que desarrollar una serie de trabajos los cuales constan en: asaltar un convoy privado que lleva fondos económicos destinados a la IAA y robar un banco en el cual se depositaban las nóminas de funcionarios públicos sumergidos en corrupción (Jiron, 2015).

Ya para culminar la historia de GTA V, Trevor, Michael y Franklin inician la planeación de un último golpe el cual consiste en atracar la reserva de lingotes de oro de Unión Depository, el banco con más dinero de la ciudad de Los Santos y a nivel internacional. Mientras ello sucede, Michael se reúne de nuevo con su familia, Trevor descubre que uno de sus mejores amigos durante el robo de nueve años atrás no está en la cárcel, sino que había muerto durante el robo enfrentando a la policía, siendo de este el cadáver que se encuentra en la tumba de Michael. Tras estas revelaciones, Trevor pierde la confianza en su amigo y decide no continuar con los planes para asaltar el banco llevando a un conflicto entre los dos que termina por solucionarse cuando Trevor decide ir en rescate de Michel pues este se encontraba en la mitad de un enfrentamiento del FBI, la IAA y la seguridad privada de Merryweather, cabe aclarar que dicha ayuda solo se da por necesidad para efectuar el último asalto (Jiron, 2015; Moody et al., 2018).

Finalmente, tras culminar la misión del gran golpe el videojugador tendrá tres opciones con las cuales se cerrará la historia; asesinar a Trevor o a Michael o que los tres

sobrevivan ayudándose en la eliminación de cada uno de sus enemigos principales para posteriormente dar un final sangriento a Merryweather y decidir seguir siendo amigos, pero con la condición de nunca más volver a trabajar juntos (Jiron, 2015).

2.2.1 Los tres personajes de GTA V:

Entender la trama de Grand Thefth Auto V supone develar un poco las vidas de los tres personajes principales del videojuego: Michael de Santa, Trevor Philips y Franklin Clinton, para lo cual a continuación tendremos las principales características identitarias de cada uno de ellos, tarea importante que permitirá identificar a partir de ciertos datos sobre sus vidas y de cómo las representaciones sociales de la masculinidad se van configurando según las vivencias de los personajes, ayudando en los siguientes apartados.

Michael de Santa:

Antes de entrar al programa de protegidos del FBI era llamado y conocido como Michael Townley (Illustración 4), un exitoso ladrón de bancos de la costa este, actualmente retirado. A los 45 años vive en una lujosa mansión junto a su esposa Amanda y sus dos hijos

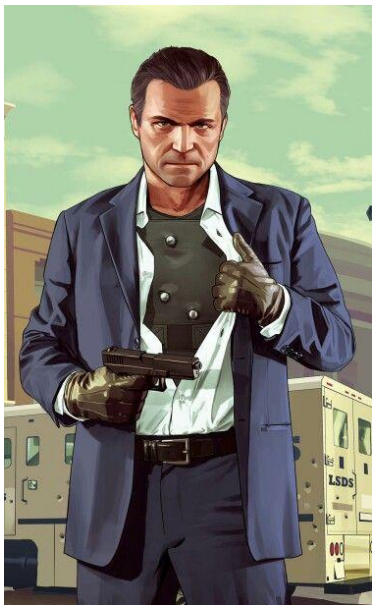


Ilustración 4 Michael de Santa

Tracey y James en la ciudad de Los Santos. Además de ser un hombre preocupado por su familia, constantemente visita al doctor Isiah Friedlander con quien toma terapias psicológicas, debido a que no ha logrado concluir capítulos de su vida, poniendo como ejemplo a su hijo James, al cual no comprende y que tal vez siente un miedo porque su hijo cometa los mismos errores que su padre a temprana edad. Algo muy importante en la vida de Michael son sus pasatiempos: el cine clásico, el alcohol y el tabaco hacen de él un prototipo de hombre de negocios (Kiwismurf, 2020)

Tras conocer a Franklin Clinton, la vida de Michael vuelve a encaminarse en el mundo del delito, pero por otro lado ha fracturado su relación familiar, en especial con Amanda, ya que al descubrir su infidelidad con el entrenador de tenis su ira y su sed de venganza de hombre lo llevó a destruir la propiedad del narcotraficante mexicano y ahora debe pagar ese dinero para la reconstrucción (Kiwismurf, 2020).

Michael comprende que lo único que desea es la felicidad, lejos de la perfección y que también posee una gran adicción la cual lo puede llevar a morir, debido a que su vida se ha convertido en un ciclo constante de intentos de asesinato, razón por la cual no se siente contento al tener miles de dólares, al no tener una familia estable ya que sus hijos no soportan su estilo de vida y su mujer no para de engañarle, siente que es un fracaso de hombre por lo cual el único instante en que se siente satisfecho consigo mismo es tener un arma en su mano o apuntándola en la cabeza de alguien (Kiwismurf, 2020).

Trevor Phillips

Ciudadano de los Estados Unidos de América, nacido en la frontera con Canadá. Es un frecuente consumidor de drogas, llevado por sus deseos que manifiesta con actos violentos y desmanes destructivos hacia las personas de Los Santos. Su historia de vida fue marcada al

no ser admitido a la edad de veinte años en un equipo de hockey, por lo cual decide enlistarse en la fuerza área ya que se sentía capaz de pilotear aviones, tristemente cuando iba a recibir su certificación como piloto una psicóloga lo diagnostico como mentalmente inestable, por lo que cayó en pensamientos inestables, depresión e incoherencias. Luego de ello, conoce a Michael y se ratifica como ladrón de bancos. (Kiwismurf, 2020)

Durante la narrativa del videojuego, Trevor (Ilustración 5) inicia en el mundo del narcotráfico creando su pequeña empresa la cual nombra como: Industrias Trevor Phillips, dedica a la venta de drogas y armas cuya finalidad es el monopolio del mercado negro en Los Santos. Trevor es un sujeto que dice no importarle su forma de vestir, ya que su vestimenta favorita consta de unas botas, unos vaqueros grises y una camisa playera sucia. Pero más allá de lo anterior, marca su aspecto el consumo constante de sustancias farmacéuticas, drogas y alcohol, lo cual en la gran mayoría de las ocasiones, lo llevan a ser un sujeto violento y sin miedo a manifestar lo que piensa, dejando la duda frente a la veracidad de sus comentarios(Kiwismurf, 2020).

Ilustración 5 Trevor Phillips

Su actitud frente a sus compañeros y demás personas es dominante, tiene una fijación por las prostitutas, a las cuales las ve como inferiores y su machismo es más marcado frente

al género femenino. Cabe resaltar como dato curioso el enamoramiento repentino por la mujer de Martin Madrazo, Patricia Madrazo, bastante mayor que él a quien decide secuestrar, pues supuestamente ve que su vida es infeliz junto al narcotraficante mexicano debido a los malos tratos y humillaciones que recibe en su lujosa mansión (Kiwismurf, 2020).

Franklin Clinton

Franklin Clinton (Ilustración 6) nació en el año de 1988 en el distrito Sur de Los Santos. Durante su gestación, su madre era constantemente golpeada y abusada por su padre lo que llevó a la fractura de su núcleo familiar desde antes de su nacimiento con el abandono por parte de su progenitor. Al nacer Franklin perdió el apoyo de su madre, pues ella cayó adicta a la cocaína que la llevó años después a su muerte. Tras este duro golpe, durante su

Ilustración 6 Franklin Clinton

adolescencia Franklin se muda a vivir con sus abuelos con quienes no logra tener una buena relación lo que le conlleva a tener una vida en las calles de Los Santos (Kiwismurf, 2020). En las calles Franklin conoce a Tonya Wiggins y JB Bradshaw con quienes inicia a vender cigarrillos siendo descubiertos por su abuelo[17] y generando discordias entre la familia. Por

[17] Tonya Wiggins: Sigo recordando aquella vez que tu abuelo te pilló con JB trapicheando con cigarrillos. Os persiguió por todo Los Santos Sur. (Diálogos de la misión Un último favor) (Rockstar Games, 2014).

otro lado, Tonya inicia a Franklin en su sexualidad a la edad de trece años[18]. Tras estos acontecimientos, fallecen sus abuelos dejando como herencia la casa para él y si tía Denise.

Después de estos acontecimientos, Franklin, junto a Tonya, asiste a la escuela Davis High en donde conoce a Lamar Davis y Tanisha Jackson entablan una fuerte relación en torno a las formas de vida de pandilleros, conformando su propia pandilla nombrada como los Families, ello lo lleva a ser expulsado de la escuela tras agredir a un profesor y decide dedicarse al robo de automóviles, la venta de drogas y el asalto a supermercados lo cual desencadena junto a su amigo Lamar en un gran robo a un banco por aproximadamente dos mil dólares y a trabajar para un expendedor de drogas local, siendo todo lo anterior el detonante para finalizar en la cárcel.

En el año 2013 conoce a Michael de Santa y a Trevor Phillips con quienes inicia una nueva amistad marcada por el crimen y el dinero siendo Franklin el más joven de los tres con apenas 25 años.

2.3 ELEMENTOS FORMALES GTA V

2.3.1 Análisis del Videojuego según su narrativa:

Grand Theft Auto V es un videojuego que permite ser leído como un objeto electrónico con una literatura que desarrolla un argumento y por lo tanto una narrativa (Moody et al., 2018). De este modo, es posible entenderlo a partir de los seis puntos Dos Santos (2013) señala:

1. La extrema importancia de sus elementos visuales.

[18] Tonya Wiggins: No estoy tan pasada como para no acordarme de aquella noche, detrás del Burger Shot. - Franklin: Otra vez con esto... Teníamos 13 años o así. -Tonya Wiggins: Pero, después de aquella noche, te convertiste en un hombre. (Diálogos de la misión Otro favor) (Rockstar Games, 2014).

2. Su visualidad Heterogénea.

3. La heterogeneidad general de todo lo que se encuentra en el ambiente de la lectura.

4. La lectura inmersa que prácticamente se le impone al lector.

5. La participación activa que se le exige al lector.

6. Las constantes transformaciones sufridas por la obra.

Estos puntos se cumplen en GTA V; ya que es un videojuego completamente narrativo, teniendo en cuenta que cumple una extrema importancia de sus elementos visuales, cosa que Rockstar Games ha venido potenciando en cada una de sus versiones pues inicialmente fue lanzada en PS3 y Xbox 360 logrando captar la atención de los videojugadores. Tras la aparición de la última y actual generación de consolas PS4 y Xbox One mejoró su motor gráfico proporcionando una mejor calidad en el cuidado de las texturas, detalles y sombras junto a una gran cantidad de detalles que transforman a la ciudad de Los Santos en una auténtica obra de arte.

Ahora bien, GTA V proporciona al videojugador una lectura constante en cada una de las misiones y decisiones que se toman dentro del videojuego, esto debido a la importancia de cada uno de los diálogos presentados durante la narración de la historia, que por cierto permiten acercar al público a los detalles más mínimos de cada uno de los personajes, plasmados en anécdotas, historias, secuencias argumentales y misiones que van generando una participación activa del lector, siendo este quien tome la decisión de llevar la historia a su final, la cual como ya se señaló en el argumento del videojuego, dispondrá de las decisiones tomadas por el videojugador sobre el destino de Trevor, Michael y Franklin.

2.3.2 Estructura Narrativa de GTA V

GTA V en toda su estructura narrativa puede establecerse según los criterios de (Garcia, 2018) que se encuentra dentro de los parámetros de la narrativa semiestructurada, ya que como se evidenció anteriormente, la historia de los tres personajes principales tiene una génesis que los va vinculando y que los lleva a cumplir cada uno de los golpes propuestos para finalmente tener un desenlace en donde el videojugador tendrá la potestad de elegir el destino de ellos.

Por otra parte, (Rodríguez, 2019) propone un esquema narrativo que se encuentra compuesto por un principio, medio y un final, el cual se encontraría organizado en la siguiente forma:

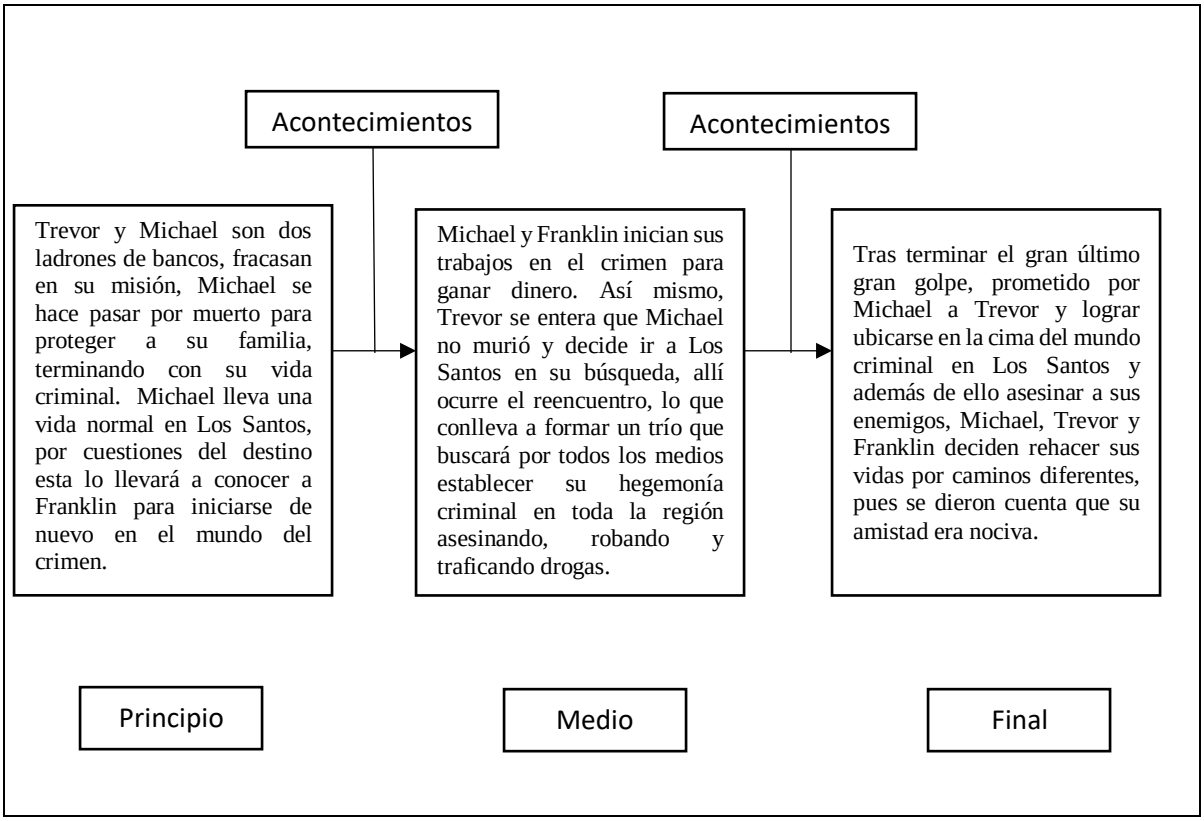


Ilustración 7 Estructura Narrativa GTA V

2.3.3 Estructura Hipertextual:

La narrativa que se presenta en GTA V posee tres puntos desde los cuales se puede narrar la historia, que aunque son tres personajes diferentes por lo general trabajan en grupo en cada una de las misiones del videojuego, siendo así un hipertexto que se acomoda al tipo Paralelo (Ilustración 7), ya que desde el inicio nos va ligando uno a uno los personajes y sus historias, hasta el punto de lograr asociar a la trama principal de los protagonistas a personajes secundarios que terminan odiándose y siendo parte importante en el despliegue de la narración (Moody et al., 2018). Todo esto entendido a partir de los diálogos presentados van ligando una a uno las decisiones que se toman. Por ende, se logra esquematizar creando un puente argumentativo de principio a fin, permitiendo al videojugador la navegación lineal y así tener múltiples puntos de vista que se desarrollan en simultaneo dentro de la misma historia, posibilitándole seleccionar las secuencias de cada uno de los personajes que intervienen en la historia.

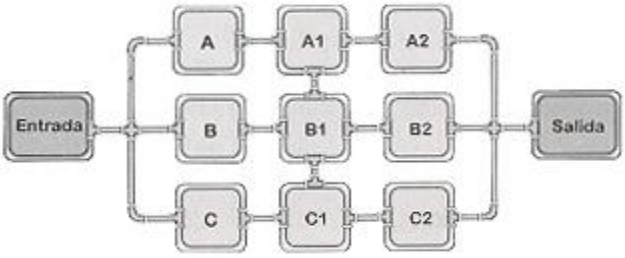


Ilustración 8 Estructura Paralela

2.3.4 Tipo de Narración:

GTA V proporciona dentro de su construcción narrativa la posibilidad de ir explorando el relato a partir de la puesta en escena de cada uno de sus personajes (Moody et

al., 2018). Desde el inicio el videojugador entrará en el desarrollo de la narración teniendo en cuenta la trama argumental que propone el desarrollador del juego.

En este sentido, GTA V se establece como una narrativa embebida con algunos rasgos de dictada, pues en el desarrollo de la narración no se permite tomar decisiones diferentes a las establecidas por Rockstar Games, pero por otro lado se pueden observarse las características de la narrativa dictada debido a que si no se avanza en cada una de las misiones, la narración es imposible de continuar, es decir, que si el videojugador no avanza en su exploración del videojuego este no le permitirá ver el desarrollo de los personajes y por ende la evolución y final de los mismos (Aarseth, 2012).

2.4 RASTREANDO LAS REPRESENTACIONES SOCIALES EN GRAND THEF AUTO V

Rastrear las representaciones sociales en un videojuego como lo es Grand Theft Auto V, denota una ventana de los imaginarios que las personas y grupos tienen sobre un contexto concreto de su realidad, en este caso la reproducción de la cultura occidental presente en las narrativas e hipertextos dados a los videojugadores (Lawlor, 2018a), razón por la cual se presentan una gran cantidad de contenidos propios del sentido común, convirtiéndose así en estructuras del pensamiento cotidiano entrando así al campo de la reproducción.

Entendiendo que para Moscovici (2000), la reproducción no cae simplemente en un acto esencialmente reproductivo no es únicamente desdoblarlo, repetirlo o reproducirlo sino que conlleva a tareas más complejas como reconstruirlo, retocarlo e incluso cambiar su texto. Por lo tanto, la representación no es únicamente la ausencia ejemplificada de un modo simbólico, puesto que la representación tiene un significado tanto para el sujeto como en la realidad en la cual se reproduce, por ello evoca una dimensión de interpretación necesaria

para lograr atrapar los sentidos construidos por los individuos y las sociedades (Villarroel, 2007).

En este orden de ideas, el videojugador sería entendido desde una perspectiva de Moscovici (2000) como un sujeto epistémico que se encargará de reproducir, construir y reconstruir el conocimiento del sentido común a partir del repertorio cognoscitivo simbólico y cultural que la sociedad ha puesto a su disposición.

2.4.1 Narcotráfico y Violencia:

De esta manera, entendiendo las representaciones sociales a partir de los estudios de Jodelet (1986) es necesario observar que estas son imágenes que plasman un conjunto de significados, es decir, que son conjuntos de referencias que permiten interpretar lo que sucede dentro de las sociedades, dar sentidos a aquellas cuestiones que no se contemplaban en un momento próximo, en pocas palabras son una forma de entender nuestra realidad cotidiana y de cómo a partir de ellas logramos significar la vida dentro de la esfera social (Moody et al., 2018).

Por ello, la conexión existente entre los videojuegos y las representaciones sociales se relaciona como una forma de conocimiento, debido a que se presenta una constante intervención social en los personajes, los grupos, la comunicación, los valores e ideologías y la cultura, siendo evidentes las dinámicas de una sociedad ejemplificada en Los Santos y por esta razón es que GTA V es uno de los videojuegos más polémicos y vendidos durante la década que cerró, debido a su fuerte contenido de representaciones que de una y otra forma evocan en su narrativa formas de vida que muchos videojugadores pueden llegar a naturalizar al encontrarse inmersos en un contexto virtual, nada alejado de la realidad, atravesado por la

dominación masculina, el capitalismo salvaje y prácticas de violencia que conquistan mercados negros a partir del asesinato y el narcotráfico.

Tras ello, Valencia (2010), en su texto Capitalismo Gore, señala que uno de los ejemplos más claros del capitalismo gore como representación se ve reflejado en Grand Theft Auto:

> Cuyo contenido violento permite a los jugadores llevar a cabo comportamientos criminales que van desde el robo de coches al homicidio. Legitima comportamientos profundamente machistas, sexistas, misóginos y de violencia contra las mujeres, ya que en él puedes practicar sexo con una prostituta y después matarla y recuperar tu dinero. (Valencia, 2010, p, 162)

Sin embargo, es muy bien entendido por la autora no generar una mirada de victimización sobre el videojuego, sino entender como a partir de sus representaciones muestra dos de sus polaridades que dan todo el desarrollo del capitalismo gore:

> En primer lugar, se nos muestra a los criminales (que en esta investigación definimos como sujetos endriagos[19]) como parte de una cultura consumista y como respuesta frontal a un sistema (el estadounidense) que perpetua las horribles desigualdades sociales y, además, las celebra abiertamente. (Valencia, 2010, p, 162)

En este sentido, las representaciones sociales que emanan de Grand Theft Auto V denotan la carga de múltiples discursos presentes en las sociedades actuales que tejen el carácter simbólico de este. Es decir, se presenta como una ventana desde la cual se pueden observar conflictos naturalizados que devienen en grandes brechas frente al reconocimiento de derechos gracias a la verticalización de las estructuras sociales allí mostradas, elevadas a partir de la violencia, el no reconocimiento del otro y conductas asociadas a la ilegalidad.

[19] "Tomamos el termino endriago de la literatura medieval… El Endriago es un personaje literatio, un monstruo, cruce de hombre, hidra y dragón. Se caracteriza también por una gran estatura, ligereza de movimientos y condición bestial" *(Valencia, 2010, p, 89).*
*"*Los sujetos endriagos surgen en un contexto específico: el post fordismo. Este evidencia y traza una genealogía somera para explicar la vinculación entre la pobreza y violencia..." *(Valencia, 2010, p, 90)*

Dichas representaciones sociales son más claras en el momento de analizar los diálogos presentes en cada uno de los personajes del videojuego, para este caso un buen ejemplo de ello es Trevor Phillips del cual ya poseemos información relevante que ayudará a analizar cómo se manifiestan dichas representaciones en el videojuego ancladas al sentido común:

> Lo estás mirando por el lado racional… Hay gente que resulta útil, y gente que no; y la gente que no es útil debe morir. Yo, en cambio, no soy racional. Me da igual si eres útil o no (Rockstar Games, 2014).

En la construcción del personaje de Trevor Phillips se evidencia un discurso dominante y violento, el cual logra articularse a la lógica actual del capitalismo, ejemplificando la reproducción de la desigualdad desde el discurso a partir de prácticas violentas o la misma muerte, en dónde él se hace soberano de la vida y decide quien vive y quien muere según el fin de un individuo. Un ejemplo claro es una frase empleada por Trevor: "Las armas y la droga de esta zona pasan a través de Industrias Trevor Philips o no pasan" (Rockstar Games, 2014).

Otra de las representaciones sociales que emergen tienen que ver con la construcción de una vida con grandes lujos sin importar su costo, en este caso el cometido está enlazado al fin de monopolizar el mercado negro dentro de la ciudad de Los Santos, narrativa ligada a la construcción del narcotraficante latinoamericano que lograba controlar regiones para fortalecer las rutas de exportación de sustancias psicoactivas y que tanto en el videojuego como en la vida real existe gracias a la complicidad de integrantes de los estados que potencian el crimen por medio de prácticas de corrupción a fin de obtener una tajada del gran pastel para lo cual, Valencia (2010) explica qué:

> … si analizamos el problema de las drogas recurriendo a la teoría económica, observamos que el tráfico es un mercado activo en el que las restricciones del

> gobierno tienen unos efectos predecibles: cuanto más dura sea la prohibición más rentable será el negocio; es sencillo deducir esto si se aplican las lógicas de la oferta y la demanda. La prohibición crea monopolio y esto, a su vez, crea violencia entre los grupos que se disputan el mercado y también criminalidad entre la población civil que funge como compradora" (Valencia, 2010, p. 116)

Entonces, la problemática del narcotráfico desde los años ochenta del siglo XX, llevó a varios gobiernos del mundo, en especial a los sudamericanos a enfrentarse cara a cara a los organizados y violentos carteles de la droga, generando así un perfil y múltiples formas de concepción del narcotraficante construido a partir de narrativas adaptadas desde la realidad al cine, la televisión y por supuesto los videojuegos, como es el caso de GTA V, donde la mayor parte de las transacciones económicas y sociales se encuentran atravesadas a partir de la representación mafiosa de sus protagonistas, teniendo como un claro ejemplo al ya mencionado Trevor Phillips, un sujeto que sin importar el costo de sangre y vida de otros personajes tiene sus objetivos claros frente a la creación de riqueza, siendo la violencia extrema, la desaparición, tortura y secuestro, practicas empleadas para acrecentar su dominio frente a los demás capos presentes en la trama del videojuego.

Un ejemplo de lo anterior, se encuentra en la misión 30 de GTA V titulada como: Asesinato Múltiple. Dicha misión tiene el protagonismo de Michel de Santa y Trevor Phillips, apoyados por Steve Haines, un agente ficticio del FBI dedicado a los negocios sucios. En la misión secuestran a un espía llamado Kerimov para extraer información importante, este al negarse es amordazado y amarrado a una silla. Le encargan a Trevor Phillips ejecutar su tortura contemplada en cuatro métodos: electrocución con una pinzas, extraer un diente con un alicate, ahogamiento con gasolina y un golpe en los genitales con una llave inglesa (el videojugador debe tener cuidado con no superar el pico de dolor, pues la victima podría sufrir un infarto y morir). Al finalizar dicha misión logran su cometido, asesinar a un hombre

azerbaiyano gracias a las indicaciones que Kerimov da tras sufrir las torturas. Haines le ordena a Trevor que lo desaparezca. Sin embargo, no le hace caso y decide dejarlo con vida, llevándolo al aeropuerto para que escape de la ciudad de Los Santos. Trevor Phillips demuestra una vez más su gusto por prácticas de tortura que atentan violentamente sobre el cuerpo de sus víctimas, llevándoles al límite del desespero.

Esta controversial misión, ejemplifica el proceder y las prácticas de violencia de muchas bandas y carteles organizados, como también de instituciones del Estado, en donde se marcan profundamente las representaciones sociales de la masculinidad, imponiéndose la figura de Trevor sobre Kerinov en una relación de poder directa, ya que si no se confiesa lo preguntado, la violencia será desatada sobre el cuerpo de la víctima. Una representación brutal de la dominación masculina sobre los hombres cuya intencionalidad parte principalmente de Steve Haines, quien da las órdenes para ejecutar las torturas:

> Steve Haines: Sabes lo de los azerbaiyanos
> Kerimov: ¿eh?
> Steve Haines: ¡Los azerbaiuanos!
> Kerimov: Monto sistemas audiovisuales, en alta definición. De un Tipo importante, un vip por un buen precio, ¿sabes?
> Steve Haines: Eres un puto espía.
> Kerimov: No, no, no. No soy espía.
> Steve Haines: Y los capullos de la Agencia lo Sabe, no... Así que tengo que enterarme, de lo que les contaste y de que te contaron ellos.
> Kerimov: Les deije, les dije, les dije, lo que te he contado
> Steve Haines: ¿ah?
> Kerimov: Yo… yo… (miedo)
> Steve Haines: Esto no duele.
> Kerimov: La casa de Rockford Hills, el dueño trabaja en el consulado, no sé nada más:
> Steve Haines: ¿y eso es todo?
> Kerimov: Eso es todo.
> Steve Haines: Vamos a hacerle hablar.
> Kerimov: No, no, no… (Rockstar Games, 2014)

Ilustración 9 Trevor torturando a Kerinov

En el anterior diálogo se hace evidente la tensión que Steve Haines desde su condición dominante pretende obtener la información de Kerinov para así competir directamente con la Agencia, otra oficina del FBI, y concluir el plan de asesinar al azerbaiyano (Ilustración 9), el cual es catalogado como una amenaza para el país.

2.4.2 Pobreza, exclusión:

En la narrativa de GTA V también es posible denotar una fuerte crítica a la diferenciación de clases que eventualmente conlleva a la exclusión y determinación de zonas o barrios en los cuales se confinan sujetos de acuerdo a su etnia, capital económico, simbólico o nacionalidad, de lo cual es importante analizar como Franklin Clinton, protagonista del juego, tiene su niñez, adolescencia y juventud en uno de los barrios más desiguales de Los Santos, sufriendo a temprana edad el abandono de sus padres, la incorporación a una pandilla, la expulsión del sistema educativo y finalmente su consolidación dentro del mundo del crimen (Moody et al., 2018).

Al encontrar fuertemente plasmada esta representación social de la pobreza en el videojuego, basado en Vasilachis (2003) comprende a partir de los análisis realizados de datos que ayudaron a entender la pobreza como una teoría fundada concluyó que:

> Las personas pobres son aquellas que se ven sometidas a un entramado de relaciones de privación de múltiples bienes materiales, simbólicos, espirituales y de trascendencia, imprescindibles para el desarrollo autónomo de su identidad esencial y existente. (Vasilachis, 2013, p: 91)

En este sentido, se relaciona lo propuesto por Vasilachis (2013) con GTA V como una mirada en la construcción de la narrativa desde la cual se puede leer la configuración de los entramados que generan las relaciones de privación que imposibilitan una movilidad social, tales como son la carencia de bienes y servicios necesarios para sobrevivir, lo cual conlleva a un doble riesgo; por un lado la existencia, la vida misma y por otro el no reconocimiento de sus derechos, abriendo una fuerte brecha en el tema de la igualdad.

Dicha problemática puede evidenciarse en una zona al norte de Los Santos, cerca al pueblo de Paleto en donde se encuentra una comunidad de familias desahuciadas, víctimas de la recesión económica del 2008 pues logran verse carteles con mensajes alusivos a la pérdida de sus viviendas junto a un fuerte mensaje de protesta anticapitalista:

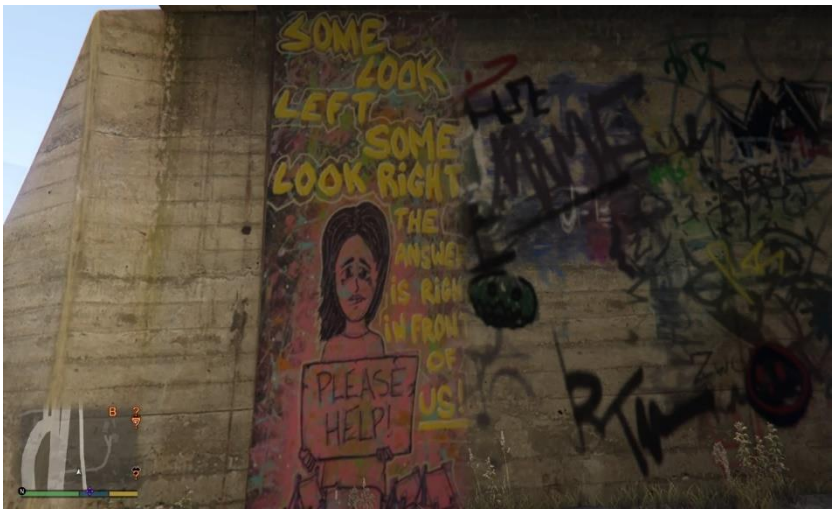


Ilustración 10 Grafiti a la entrarada de Village Diginty en GTA V

El grafiti expuesto en la entrada de dicha comunidad “Algunos miran a la izquierda, algunos miran a la derecha, la respuesta está justo en frente de nosotros” (Ilustración 10). comparte un mensaje frente a las diferentes aristas políticas que de una u otra forma han dejado han dejado en la pobreza a millones de personas, generando también un desgaste frente a las ideologías pues dichos sujetos al privárseles de bienes culturales o simbólicos se les dificulta e incluso dar un sentido a su existencia, pero cabe aclarar que se teje una fuerte carga que se desliga de estos dos polos políticos e insinúa mirar hacia el frente, a lo que ellos han considerado como; “Dignity Village”.

Ilustración 11 Carteles de Village Dignity en GTA V

Los siguientes carteles (Ilustración 11) presentan dos arengas. Yes We Camp: Sí, acampamos y The revolution will not be televise: La revolución no será televisada y No Drugs or Alcohol, podemos encontrar en la entrada del campamento se encuentran relacionados directamente con la política y cultura estadounidense; el primer cartel encuentra su relación con la campaña presidencial de Barak Obama en 2008, año en el que también se

presenta la Crisis Financiera[20], reventando la bolsa a causa de los masivos créditos hipotecarios entregados a la población norteamericana que dejó a miles de personas sin una vivienda digna en donde vivir. "Yes We camp" entonces haría referencia a "Yes, we can" lema con el que el primer afroamericano en la historia se convierte en presidente de los EE.UU.

El segundo cartel, "The revolution will not be televised" hace alusión a uno de los poetas y cantautores más influyentes del movimiento afroamericano de los años 60 y 70 del siglo XX en EE. UU, Gil Scott – Heron, quien fue reconocido por su canción titulada: The revolution will not be televised. Cabe resaltar que no es la primera vez que Rock Star Games hace una alusión a Gil Scott – Heron, pues en la cuarta entrega de la saga, GTA IV en una de las emisoras radiales del juego llamada: International Funk, suena la canción: Home is where the hatred is. Tras lo anterior, es evidente la conexión y la representación social presente en el campamento "Dignity Village", a partir de símbolos políticos y culturales que respaldaron en su momento a un grupo minoritario en los EE.UU durante un periodo de racismo y uno de crisis económica, siendo estos representantes de los excluidos, promulgadores de la igualdad y el respeto por los derechos de los olvidados, para lo cual, la conexión con (Vasilachis, 2013) comprende las acciones de privación han llevado a miles de pobres a efectuar la violencia e justicia, puesto que no conocen o se les ha sido arrebatado el principio esencial de igualdad además de la jerarquización presente para continuar con un orden social imperante, caso puntual que fue detallado anteriormente con Franklin Clinton y su historia de vida desarrollada en uno de los barrios más pobres de Los Santos; South Los Santos.

[20] " La crisis financiera internacional tuvo su origen en el problema de las hipotecas subprime de EE.UU. y se extendió después, afectando no solo a toda la economía de ese país, sino también a las de otras naciones, de manera principal, miembros de la Unión Europea" (Juarez et al., 2015, p. 129)

Para cerrar este capítulo, Grand Theft Auto V permite rastrear, a partir de su jugabilidad y escenarios, las representaciones sociales que tejen los sentidos en su narrativa asociada a la realidad, es decir, la virtualidad puede verse como un campo desde el cual se reproducen y afianzan discursos hegemónicos o de resistencia a partir de las identidades e ideologías que allí se presentan en el juego.

Es así como la violencia, el narcotráfico y la pobreza se han normalizado, pareciese que estuvieran allí, tanto en la realidad como en la virtualidad, como formas de vida necesarias dentro de las sociedades actuales, pero que Rockstar Games, además de ser una de las desarrolladoras de videojuegos más influyentes y adineradas de la última década, ha sabido explotar con sus contenidos explícitos y directos, en donde cabe la posibilidad que de ser un juego tan criticado por su exceso de contenido violento y sexual sea más bien una crítica a la normalidad. Puesto que dentro de su basto escenario se encuentren pequeños lugares de resistencia, en donde los mensajes disocian completamente de la narrativa del videojuego. Una pequeña fortaleza, Dignity Village, dentro de la enorme, violenta y desigual región de Los Santos.

Tras haber analizado las representaciones sociales presentes en GTA V expuestas en este capítulo, es necesario entender ahora cómo influyen sobre las problemáticas del género, lo cual se presentará a continuación con un análisis de misiones y secuencias de diálogos en los cuales se encontrarán presentes los personajes principales del videojuego.

CAPITULO III:

3.1 REPRESENTACIONES SOCIALES DE LA MASCULINIDAD EN GTA V

Continuando con el tema de las representaciones sociales dentro del videojuego GTA V, ha podido detallarse que dentro de este se pueden evidenciar múltiples diálogos y

construcciones que con el desarrollo de la narrativa del videojuego logran solidificarse y ser más fáciles de atrapar dentro de los hipertextos enlazados al desarrollo de cada personaje de la historia.

Es así como a partir de lo estudiado en el capítulo anterior, se desarrolló un análisis a dos representaciones sociales que se encuentran ligadas y correlacionadas en la construcción de sentidos, identidades, como formas de vida presentes en la realidad y reproducidas en la virtualidad: la violencia y la pobreza, dos representaciones que sin duda alguna tejen una red de significados asociados a la desigualdad de derechos, generando problemáticas como el narcotráfico, el pandillismo y la drogadicción en sujetos que en la gran mayoría de su tiempo son reconfigurados dentro de sus relaciones sociales, familiares e incluso las de género.

De este modo, las representaciones sociales de la masculinidad en GTA V se pueden leer partiendo de tres miradas asociadas al videojuego, es decir, analizar sus tres personajes principales como también algunos secundarios y terciarios que se cruzan en su camino puesto que de uno u otra manera permiten rastrear el imaginario frente a lo que significa ser hombre para la sociedad norteamericana y de cómo este mismo llega a ser reflejado en las sociedades que consumen la industria cultural de los videojuegos estadounidenses.

Así bien, analizar el género como representación implica comprenderlo dentro de un sistema que utiliza la diferencia sexual entre hombres y mujeres para legitimarse, en donde la distinción se convierte en una elaboración cultural que produce desigualdades sociales, la cual no se encuentra ligada al determinismo biológico de lo masculino o lo femenino cuyas miradas fosilizadas hagan de dichas posturas inamovibles (Jiménez & Figueroa, 2013)

En este orden de ideas, Jiménez y Figueroa (2013) citando a Butler (1997), comprenden que, en la confrontación desigual del género, la mujer es pensada como ese “otro” desde la perspectiva del género masculino, es decir únicamente desde el “cuerpo”.

Entendiéndose así al hombre como aquel que puede y es más que cuerpo, no corpóreo o desencarnado, ligado a concepciones tales como la razón, el poder, la autoridad. Una brecha de desigualdad muy profunda de lo masculino sobre lo femenino.

Entonces, la estructuración social en la cual la masculinidad establece su dominación se encuentra enmarcada a partir de condicionamientos que legitiman su ejercicio, es decir, la notoria violencia simbólica desde la cual legitima y ejerce su poder dentro de las estructuras sociales, las cuales se encuentran marcadas por las cuestiones de producción y reproducción, ya sean vistas en la división sexual del trabajo, la reproducción biológica o por supuesto la mejor parte (Bourdieu, 2000), En este sentido, Bourdieu explica que "la representación androcéntrica de la reproducción biológica y de la reproducción social se ve investida por la objetividad de un sentido común, entendido como consenso práctico y dóxico, sobre el sentido de las prácticas." (Bourdieu, 2000 p. 49)

Entonces, las representaciones sociales de la masculinidad a partir de su anclaje al sentido común, corresponde a la construcción de un ideal masculino presente en la sociedad donde el sujeto vive, es decir, que configura a los hombres frente a la cuestión de vivir y sentir el cuerpo, las emociones y de pensarse a sí mismos, apoyados por la hegemonía del género, la cual en la gran mayoría de las oportunidades busca homogeneizar las diferencias, cayendo en la contradicción frente a la diferencia, ya que dentro de la heterogeneidad los modelos de los seres humanos abundan. Por lo tanto, no existe una única forma de ser hombre o mujer, sabiendo que dentro del mismo mundo de lo masculino no existe una homogeneidad frente a lo que significa ser hombre, es decir, que la masculinidad entendida desde las representaciones sociales basadas en la teoría de estas mismas, presentan un núcleo solido casi inamovible que se encuentra en una confrontación directa frente a lo que eventualmente

configura el mundo de los hombres teniendo en cuenta las distintas aristas de su configuración, como por ejemplo: el lugar de procedencia, la cuestión racial, social y lógicamente con mucha más fuerza lo económico y político (Jiménez & Figueroa, 2013).

A partir de ello, a continuación, se analizará como dentro de la narrativa de Grand Theft Auto V una constante producción y reproducción de las representaciones sociales de la masculinidad en cada uno de sus personajes principales, como también en algunos grupos de hombres presentes en la ciudad de Los Santos.

3.2 La masculinidad hegemónica en la ciudad de Los Santos.

La ciudad de Los Santos en el juego de Grand Theft Auto V, marcada por una gran cantidad de problemáticas sociales, puede llegar a analizarse bajo un efecto espejo entre la virtualidad y la realidad, en el sentido de las desigualdades construidas a partir de una estructura que encuentra sus cimientos en el sentido común.

Por consiguiente, las problemáticas referentes al género y la masculinidad son naturalizadas y potenciadas por el sentido común, lo que conlleva a un análisis de estas a partir de las representaciones sociales, para lo cual Jiménez y Figueroa (2013) explican que al encontrarse configuradas por ideologías y procesos histórico – sociales en los cuales se encuentran inmersos los sujetos.

Por lo tanto, la teoría de las representaciones sociales propone tres modalidades en las cuales se puede categorizar la experiencia de la masculinidad dentro del videojuego. En este orden de ideas, Jiménez y Figueroa (2013) haciendo alusión a Arruda (2000) explican que las representaciones sociales hegemónicas son aquellas que gozan de una mayor aceptación dentro de los sujetos de un grupo estructurado, es decir, que se establecen como uniformes, construidas y mantenidas a través de ideologías. Cabe resaltar que estas al

solidificarse, anclarse, convirtiéndose y configurándose como lo señala Bourdieu (2020) dentro de los esquemas de pensamiento de aplicación universal, asociados dentro de la objetividad, es decir, condiciones de diferencia y similitud que conviven entre sí, es decir; la naturalización de la diferencia, dentro de una aparente igualdad.

Ello refiere que las representaciones sociales hegemónicas son aquellas que por su naturaleza se resisten al cambio, simulan una flexibilidad frente a las construcciones sociales periféricas. Por lo tanto, tratan de abrirse para permitir lo diferente, pero en efecto su núcleo es estático, puesto que al ser compartidas por la gran mayoría de sujetos tienden a eclipsar las representaciones alternativas (Jiménez & Figueroa, 2013).

Tras lo explicado, la ciudad de Los Santos en el juego Grand Theft Auto V, puede entenderse como una inmensa colcha de retazos de diferentes representaciones sociales hegemónicas, pero para este caso, los análisis sobre la masculinidad pueden atraparse a partir de los diálogos que se expresan en la narrativa apoyados de material visual como imágenes.

A continuación, analizaremos los diálogos presentes en la misión Sr. Philips[21], en los cuales puede leerse entre líneas elementos propios de la masculinidad hegemónica, que permitirán entender su funcionalidad. Así bien, en la mencionada misión, su segundo apartado da entrada en la narrativa a Trevor Philips, en la cual se detalla un exceso de violencia y machismo desbordado.

La historia nos muestra a Trevor Philips dentro de su casa rodante teniendo relaciones sexuales con Ashley Butler quien es la novia del líder de los Lost[22] mientras la tv permanece

[21]Sr. Philips es una misión principal de Grand Theft Auto V y la primera misión que hacemos como Trevor Philips, desde el prólogo. Además es la misión donde descubrimos una nueva ubicación, siendo esta el condado de Blaine. Consiste en la ejecución de varios miembros de los Lost MC y el líder de los Aztecas, Ortega. Kiwismurf, (2020)

[22] he Lost Motorcycle Club (Club de Motociclistas "Los Lost" en español), también conocido como la Hermandad The Lost, es un club de moteros que está establecido en Liberty City en Grand Theft Auto IV, Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City y Grand Theft Auto: Chinatown Wars y en Blaine County en

encendida, Trevor escucha una noticia que lo distrae, se aparte de Ashley, sube su cremallera y ella le pregunta:

> Ashley: ¿Quieres drogarte ya, cielo?
> Trevor toma de la mesa una gran botella de cerveza.
> Ashley: Tre.. Trevor, nene, ¿quieres…? ¿Quieres fumar un poco?
> Trevor sale de la casa, sin saber que Johnny Klebitz[23] se dirige enfurecido hacia su casa para discutir con él. Ron y Wade, amigos de Trevor intentan frenar la discusión:
> Ron: No lo hagas, Johnny. No lo hagas.
>
> Johnny: ¡Trevor! ¿Has estado de nuevo con mi novia?
>
> Trevor sale de la casa, pero no se da cuenta de lo que está sucediendo.
>
> Johnny: Estoy hablando contigo, ¡imbécil! (Rockstar Games, 2014)
>
> Ron: No lo hagas, Johnny.
>
> Se acerca mal humorado a Trevor:
>
> Ron: Se lo he dicho, Trevor. Se lo he dicho.
>
> Trevor se aparta mientras sigue bebiendo su cerveza.
>
> Johnny: ¡Todos nos drogamos! ¡Todos! Pero eso no es una excusa.
>
> Ashley sale de la casa rodante
>
> Ashley: Déjalo, Johnny, déjalo.
>
> Johnny: El cristal nos controla nena, pero eso no arregla las cosas. No las arregla.
>
> Johnny se dirige hacia Trevor, pero Ron y Wide tratan de detenerlo.
>
> Ron: Johnny, te digo que lo dejes.
>
> Johnny: No pienso dejar nada. (Rockstar Games, 2014)

Grand Theft Auto V. Dominan los barrios de Acter y Berchem de Alderney, pero se los ve también en Algonquin y Dukes.Y dominan Stab City en Blaine County. Sus mayores enemigos son The Angels of Death, la otra banda de moteros de Liberty City, y a la vez, tienen una gran rivalidad con Trevor Philips, dado el caso de que, técnicamente, los expulso de Blaine County Kiwismurf, (2020)

[23] Jonathan "Johnny" Klebitz (1974- 2013) es el protagonista de Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned. También aparece como secundario en Grand Theft Auto IV, Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony y Grand Theft Auto V. Miembro y líder, desde el encarcelamiento del anterior jefe, Billy Grey, de la sección de Alderney de la banda de moteros de los Lost Kiwismurf, (2020)

Finalmente, Johnny se separa y corre directo hacia donde se encuentra Trevor.

Johnny: ¡Trevor! Te estoy hablando, hijo de puta.

Trevor gira hacia él, pero este no se encuentra en sus cinco sentidos.

Trevor: ¿Sí? ¿Qué estás diciendo?

Johnny: Que follarte a mi mujer está mal, cabrón.

Trevor: Bueno, me tengo que follar a alguien. ¿Prefieres que me folle a ti? ¿Ese es el problema?

Trevor: Bájate los pantalones, vaquero. Vamos, vamos a follar.

Johnny: ¿Esto te parece gracioso?

Trevor: ¡Bájatelos!

Ron, Wade y Ashley se acercan a ellos

Ron: Le he dicho que lo deje, Trevor. Te lo he dicho. Déjalo.

Trevor: Cállate, Ron.

Trevor inicia a rondar a Johnny

Trevor: Estoy a punto de follarme a un adicto a la anfeta ¿verdad, vaquero? Me la va a chupar con sus encías sin dientes.

Johnny: A la verga, Trevor. Todavía la quiero.

Trevor: Ok, vaquero, ya lo sé. Ehh vamos, shh eyy

Johnny: No lo dije enserio, amigo. Es que…

Trevor: Lo sé

Johnny: Estoy mal

Trevor: Lo sé, vaquero. No pasa nada. (Rockstar Games, 2014)

Trevor abraza a Johnny y repentinamente sufre un ataque de ira, agarrándolo por el cuello con violencia, lo empuja y tira al suelo y estalla en su cara la botella de cerveza que estaba bebiendo, para así pisar la cabeza de Johnny con total sevicia hasta producir su muerte. Una escena desolada como lo podemos ver en la ilustración 12

.

Ilustración 12 Asesinato de Johnny GTA V

> Trevor: ¡Puta escoria!
>
> Trevor: La próxima vez no se te ocurrirá cruzarte en mi camino. Acabo de ver un puto fantasma, ¿y ahora tengo que escuchar tus estupideces? ¡Levántate! ¡Levántate! Anda y que te jodan. (Rockstar Games, 2014)

Al final, Trevor, poseído por las metanfetaminas y el licor, decide marcharse junto a Ron y Wade en busca de los demás miembros de Lost.

Entender la masculinidad en Trevor Philips supone adentrarse en el campo de la representación hegemónica de esta, puesto que en los hipertextos puede leerse una confrontación generada a partir de una infidelidad, sin embargo se teje un respeto o miedo por parte de Johnny hacia Trevor, pues aunque este estuviera en un ataque de ira total al ver que su novia le engaña, decide desviar la culpa de todos hacia el consumo de meta – anfetamina y alcohol, además de culparse al él mismo por todo lo que está sucediendo.

El anterior juego de poderes entre el mismo género masculino puede entenderse desde Connell (1997) puesto que precisa sobre la masculinidad que: “reconocer más de un tipo de masculinidad es solo el primer paso. Tenemos que examinar las relaciones entre ellas

(Connell, 1997, p. 11). Así bien, entender la masculinidad hegemónica como una práctica común conlleva a pensar también en las formas bajo cual, el sentido común de las sociedades legitima como normal dentro del orden natural del patriarcado. No solo con la dominación del hombre sobre la mujer, sino también del hombre por el hombre.

Por consiguiente, entender a Trevor Phillips dentro de la construcción de la masculinidad puede llevar a que el personaje no sea el arquetipo de sujeto configurado por masculinidad hegemónica, ya que esta no siempre es visible en todos los hombres, ni siquiera en los más poderosos. Ahora bien, cabe resaltar que en ocasiones suele estructurarse a partir de dos factores muy importantes, los cuales son el ideal cultural y el poder institucional, por lo cual figuras como militares, multimillonarios y políticos gozan a nivel social de dicha construcción, la cual es cuestionada por grupos feministas o masculinidades disidentes puesto que se legitima a partir de la institucionalidad, la autoridad y la violencia como su forma de ser (Connell, 1997).

Trevor Phillips es entonces la representación del chico malo dentro de la historia de Grand Theft Auto V, esto con relación a la construcción de su personaje a partir de formas de ser violentas, impositivas y autoritarias frente a los demás hombres, y en ciertas ocasiones frente a un tipo de mujeres en particular.

Otra de las escenas contempladas dentro de las misiones del videojuego que deben analizarse tienen que ver con el asesinato del primo y la novia de su mejor amigo Wade, que por cierto, su actitud sumisa y de miedo frente a Trevor lo lleva construir una cadena de acontecimientos errados y desafortunados que terminan en una gran tragedia y por consiguiente a la compra de un burdel en el centro de la ciudad de Los Santos en donde logran evadir a las autoridades.

En esta misión, Trevor Phillips llega al apartamento del primo de Wade, Floyd Hebert[24], quien se encuentra con su esposa Debra[25]. El motivo de la visita era por la compra del Club de striaptease de la ciudad, pero Trevor no es bien recibido por lo que se inicia una discusión que terminará en un doble asesinato.

Floyd: ¿Qué mierda haces aquí?

Trevor: Qué forma tan graciosa de saludar a tu primo.

Floyd: No eres mi puto primo, Trevor.

Trevor: Creí que éramos como de la familia.

Floyd: Por favor, sólo vete a estropearle el inmobiliario o a otra persona.

Aparece Debra

Debra: ¿Quién mierda es, Floyd?

Floyd: ¡Nadie, cielo!

Trevor: Oye, ¿por casualidad se le pegaron ladillas en esa conferencia?

Parece que esto no le gusta a Trevor, empuja a Floyd y de una patada abre la puerta del apartamento

Debra: (gritando) ¡Floyd!

Trevor: ¡Escuché que esas conferencias son completas orgías! ¿eh?

Al ver esto Floyd entra detrás de Trevor al apartamento lo que no cae nada bien a Debra

Trevor: ¿Puedo entrar? ¿eh?

Debra: (furiosa) ¡Me gustaría que te fueras inmediatamente!

Trevor: Sí...

Trevor: Estás en período de orgía empresarial, ¿no?

Trevor: Sí, con todos los ejecutivos y directores de comunicaciones de aquí a Bangalore dándote por la izquierda, por la derecha y el centro.

---

[24] Floyd es el primo de Wade Hebert y novio de Debra. Vivía en un pequeño apartamento, localizado en Vespucci Boulevard, con su novia Debra hasta su muerte. Además, fue uno de los amigos de Trevor y a la vez, su ayudante, pues cumplía las órdenes de Philips, pese a haberse negado en varias ocasiones (Kiwismurf, 2020).

[25] Es una mujer controladora y de carácter fuerte. A la vez, es manipuladora con algunos hombres, especialmente con su novio, Floyd Hebert, el cual lo considera un perdedor. Suele viajar mucho por su trabajo aunque, según Trevor, esto solo es una excusa para alejarse de la rutina con su novio y tener aventuras con distintos hombres, en especial con Bob, su supuesto amante (Kiwismurf, 2020)

Trevor se muestra desafiante, sirve café y se sienta en el sofá

Trevor: Todo en nombre de unir al equipo, ¿verdad?

Floyd se encuentra muy asustado, Debra se acerca con mucha ira hacia Trevor

Trevor: Eso fue lo que Floyd me dijo ayer mientras admiraba mi... mi pene.

Debra ya no logra controlar más su enfado e insulta a Trevor

Debra: ¡Quiero que te largues!

Trevor: Mira todo lo que tengo, tía.

Trevor: Tuve una infancia muy dura.

Trevor: ¡Mi papá fue malo conmigo! ¿OK?

Floyd sostiene a Debra por los hombros para evitar que golpee a Trevor

Trevor: Mira, Debra, yo te quiero...

Trevor: Y también te quiero a ti, Floyd.

Trevor: ¿Por qué no podemos estar todos juntos, eh?

Trevor: Tú puedes tener de lunes a jueves, y tú puedes tener los fines de semana, ¿OK?

Trevor: Sé que no es normal, pero en este mundo tan, tan loco... ¿es bueno ser normal?

Trevor: ¡A ver, Debra, Floyd!

Trevor en una maniobra sarcástica se inclina ante ellos y les pregunta

Trevor: ¿Quieren casarse conmigo?

Floyd es golpeado por Debra pues ella ya no aguanta más

Debra: ¡Fuera de mi condo!

Debra: Lárgate tú también, Floyd.

Debra: No necesito esta... esta... mierda.

Trevor: ¡Sí!

Debra: ¡Ya ves!

Debra mira a Floyd directo a los ojos

Debra: Ya me hiciste decir groserías.

Debra: ¡Eres una mierda, Floyd!

Debra: ¡Una mierda!

Debra: Ni siquiera eres un hombre.

Debra: Bob tiene razón.

Trevor: Eh, ¿quién es Bob?

Debra: Quiero que se larguen los dos. ¡Ahora mismo!

Debra: Tú y tu amigo el raro.

Trevor se enfurece, se levanta del sillón pero Floyd trata de detenerlo

Trevor: ¡Eh, espera! Me llamo Trevor, muñeca.

Debra: ¡Me... vale mierda que puto nombre tengas!

Debra corre hacia la cocina para buscar un arma

Debra: No tengo miedo de usar esto.

Debra: No lo tengo.

Debra apunta con una pistola a Trevor

Debra: Bob me enseñó a usarla.

Al oír ese nombre, Floyd estalla en ira y toma un cuchillo de la cocina

Floyd: ¡A la mierda Bob!

Floyd: ¡Yo tampoco tengo un puto miedo!

Floyd: Largo de mi puta casa.

Trevor: ¡Ustedes dos son unos putos maleducados! (Rockstar Games, 2014)

La siguiente escena que vemos al finalizar la discusión en un acto violento, es a Trevor cerrando la puerta del apartamento con su rostro y cuerpo llenos de sangre y en un total silencio, lo cual lleva a suponer que tanto Floyd como Debra fueron asesinados.

En el diálogo de la escena ya mencionada, logra evidenciarse el choque entre dos formas de masculinidades ligadas a dos modalidades de las representaciones sociales, por una lado la hegemónica, pues aunque como antes fue establecido, no siempre Trevor encaja en una masculinidad hegemónica por carencia de rasgos constitutivos del patriarcado, pero si es importante analizar las acciones que toma sobre lo que se establece del ser hombre, lo cual observarse en la escena en donde Trevor trata de conciliar, el cual busca una alternativa

para que la pareja acepte dejarlo vivir, tal vez un juego discursivo en donde lo que se buscaba era la dominación de ambos para su conveniencia. Cuestión que es analizada por Bourdieu, (1998)de la siguiente manera:

> El trabajo de construcción simbólico no se reduce a una operación estrictamente *performativa* de motivación que orienta y estructura las representaciones, comenzando por las representaciones del cuerpo (que no es poca cosa); se completa y se realiza en una transformación profunda y duradera de los cuerpos (y de los cerebros), o sea, en y a través de un trabajo de construcción práctico que impone una *definición diferenciada* de los usos legítimos del cuerpo, sexuales sobre todo, que tiende a excluir del universo de lo sensible y de lo factible todo lo que marca la pertenencia al Otro sexo. (Bourdieu, 1998, p. 37)

Con lo anterior, las formas de dominación que ejecuta Trevor se encuentran ligadas a esa construcción simbólica de la cual habla Bourdieu, (1998). Puesto que las formas de acomodar su cuerpo frente a Debra y Floyd, como también la manipulación que quiere ejercer sobre ellos, denota la no consideración que tiene de por los dos, pues los considera como inferiores y por lo tanto fue capaz de llegar a la violencia cuando la pareja se subleva frente a él. Por lo tanto, para Trevor se necesita ser demasiado "hombre" para hacerle frente por lo que el género femenino para él queda subordinado a sus deseos.

En cuanto a Floyd, al ver que Trevor no respeta su apartamento ni la presencia de su esposa trata de hacer frente a la situación, pero cabe resaltar que al conocer los alcances de Trevor su empoderamiento en el momento disminuye, tanto así que su esposa (Debra) lo menos precia al poseer un estatus producido por su puesto de trabajo, él trabaja en el puerto, ella es mujer de negocios, lo que ha conllevado a que durante la discusión se destape la infidelidad de Debra hacia Floyd, lo que genera en él la ira. Cabe entonces resaltar que la representación de la masculinidad de este personaje se ancla a las representaciones polémicas, puesto que como lo explican Jiménez y Figueroa (2011) citando a Moscovici

(2000) en Arruda (2000), estas surgen en situaciones de conflicto, es decir que se presentan en el momento en que se confronta con otra forma de representación. Aun así, es necesario entender que estas no gozan de aceptación ni son compartidas por toda la sociedad, aunque pueden llegar a ser aditivos que reformulen cuestiones de las representaciones hegemónicas, pues estas en su gran mayoría son pertenecientes minorías sociales.

Por Consiguiente, la relación que se teje entre el tipo de masculinidad de Trevor y Floyd al igual que junto a su esposa Debora es de subordinación, para lo cual Connell, (1997), explica de la siguiente forma:

> "La masculinidad gay es la masculinidad subordinada más evidente, pero no la única. Algunos hombres y muchachos heterosexuales también son expulsados del círculo de legitimidad. El proceso está marcado por un rico vocabulario denigrante: enclenque, pavo, mariquita, cobarde, amanerado, ano acaramelado, bollito de crema, hijito de la mamá, oreja perforada, ganso, floripondio, entre muchos otros. Aquí también resulta obvia la confusión simbólica con la femineidad" (Connell, 1997, pag. 13.)

Cabe resaltar el tipo de relación entre Floyd y Debora evidenciados en los hipertextos del videojuego, pues a raíz de los expuesto por Connell (1997) la esposa, lo insulta poniendo en duda su masculinidad al no ser capaz de defenderse frente Trevor. Así bien, Floyd entra la masculinidad subordinada al ser incapaz de cumplir con lo que la sociedad estableció como ser hombre, proteger a su pareja, reñir con otros hombres, pensar cada uno de los movimientos que va ejecutar, en fin, cuestiones que lo llevan contra las cuerdas también por el género femenino, más exactamente por las miradas hegemónicas de este, en la ilustración 13se ve esta tensión en escena. Al final, aunque Floyd es denigrado por no poder hacer frente a Trevor, es necesario entender que la confrontación entre lo hegemónico y lo polémico conllevan a un proceso lento y progresivo de cambio, en donde la coexistencia de estas dos, las nuevas formas de entender y vivir la masculinidad pueden ser en un inicio amenazante ante el núcleo hegemónico de la representación pero que de una u otra manera puede ser

asimilada para así dar paso a los cambios que las sociedades necesitan (Jiménez & Figueroa, 2013).

Ilustración 13 Discusión entre Debra, Floyd y Trevor. GTA V

3.3 Masculinidades y exclusión social.

Dentro del mundo creado por Rockstar Games, pueden también evidenciarse las profundas problemáticas de exclusión presentes en las sociedades actuales, comprendiendo que la ciudad de Los Santos alberga gran cantidad de ciudadanos funcionando, así como una radiografía en donde es posible la identificación de grupos minoritarios que dentro de la narrativa del videojuego son visibles en algunas de sus misione.

Con el propósito de resaltar cómo las formas de la representación social de la masculinidad en algunos personajes están presentes dentro de la narrativa de Grand Theft Auto V, se tendrá en cuenta algunos apartados de la historia de Franklin Clinton, personaje que representa a la comunidad afro. Por otro lado, también se analizará la misión en la cual

un dúo de agentes de migración persigue, denigra y deporta a un grupo de mexicanos en condición de ilegalidad.

Así bien, en una de las primeras misiones, llamada: Complicaciones, Franklin trabaja en un concesionario de autos para Simeon Yetarian[26], un ciudadano de nacionalidad armenio quien se encuentra negociando un automóvil con un comprador, Kenneth[27], uno de los diálogos contenidos en el hipertexto de esta misión es el siguiente:

> Simeon: Sr. Kenneth, ¿estábamos con la financiación?
>
> Kenneth: Sí, la financiación... me parece una mierda, una estafa.
>
> Simeon: Ah, sólo por el color de mi piel, ¿dices que soy un estafador?
>
> Kenneth: No, el color de la piel no tiene nada que ver con eso...
>
> Kenneth: Mi crédito está bien, y no quiero correr riesgos con la financiación.
>
> Simeon: Tú eres un riesgo. No pienso bajarte el precio sólo por ser un hombre blanco.
>
> Kenneth: No, quiero un trato justo porque soy un hombre de negocios responsable con un trabajo a largo plazo.
>
> Simeon: Pues lo tomas o lo dejas.
>
> Kenneth: ¿Puedes dejarme pensar sobre esto?
>
> Simeon: ¿Sobre qué hay que pensar? O eres un hombre o una vagina.
>
> Kenneth: Simplemente no creo que esté bien.
>
> Simeon: Tú no estás bien.
>
> Simeon: Tal vez un idiota rico como tú pueda perder su tiempo, pero yo tengo niños que alimentar.
>
> Simeon: Decídete ya.

[26] Simeon Yetarian (1973 -?) es un personaje de la saga Grand Theft Auto que aparece en Grand Theft Auto V y Grand Theft Auto Online. Es de nacionalidad armenia y dueño de una empresa dedicada a la venta de autos, llamada Premium Deluxe Motorsport, y jefe de Franklin Clinton y del personaje online. Simeon aparece por primera vez en el tráiler de Michael, en donde es golpeado por el mismo Michael (Kiwismurf, 2020).

[27] El Sr. Kenneth es un personaje que aparece como secundario en Grand Theft Auto V. Hace una pequeña aparición en la misión "Complicaciones" de Simeon Yetarian, teniendo un par de líneas durante la cinemática. Es un hombre con mucho dinero que pretende comprar un Premier, de la marca automovilística Declasse, en Premium Deluxe Motorsport, la empresa de Yetarian (Kiwismurf, 2020)

Kenneth: Tengo que estar seguro de que esta es la decisión correcta.

Simeon: Me haces perder el tiempo.

Kenneth: Dame un minuto.

Simeon: Todo este puto tiempo que hemos pasado hablando, podría estar ayudando a los desfavorecidos.

Kenneth: Mira, lo estoy pensando.

Simeon: Compra el coche o sal a caminar.

Kenneth: ¿No puedes ir a hablar con otro cliente y volver conmigo? (Rockstar Games, 2014)

El diálogo presentado entre Simeón y Kenneth se encuentra marcado por la indecisión del comprador, quien genera la ira del vendedor llevándolo a utilizar un tono agresivo, pero esta vez no desde el clásico modelo de dominación imperante, sino que se presenta de una forma en donde quien ataca se victimiza y utiliza un discurso de dominación para legitimarse.

En consecuencia, entender esta forma de violencia a partir de Bourdieu (1998), el cual explica que la violencia simbólica debe ejercerse directamente sobre el cuerpo, pero que no necesariamente debe ser sobre este, pues se encuentra restringida de toda coacción física, es decir, existen unos actos prácticos entre el conocimiento, una suerte de frontera invisible entre los dominadores y los dominados que solo el poder simbólico es capaz de desatar, lo que conlleva a que el dominado en algunas ocasiones termina aceptando la subyugación sin darse cuenta alguna y otras cuantas más acatadas al pie de la letra.

Por consiguiente, la reacción de Kenneth frente a Simeon se ve como un caso de sumisión (Moody et al., 2018), ya que puede leerse y verse ansioso, con miedo e incluso se observa que llega a sentirse culpable por no querer comprar el automóvil. En vista de ello, la relación de dominación soportada por la forma hegemónica de la masculinidad, también establecida en la ideología que legitima una superioridad racial de acuerdo con su origen, en

donde quién domina es el nativo sobre el migrante, en este punto de la historia da un giro a las estructuras ya que Simeón debería ser dominado, pero domina, utilizando como impulsor el discurso racial a su favor para manipular las decisiones de Kenneth.

Kenneth: Sí, la financiación... me parece una mierda, una estafa.

Simeón: Ah, sólo por el color de mi piel, ¿dices que soy un estafador?

Kenneth: No, el color de la piel no tiene nada que ver con eso...(Rockstar Games, 2014)

Por lo tanto, las relaciones que se tejen entre las masculinidades logran entenderse a partir de la complicidad, es decir que, para este caso, analizado desde Connell (1997), la masculinidad de Kenneth puede verse como aquella que no cumple con ciertos modelos normativos, más precisamente porque:

> "Esto se puede hacer al reconocer otra relación entre grupos de hombres, la relación de complicidad con el proyecto hegemónico. Las masculinidades construidas en formas que permiten realizar el dividendo patriarcal, sin las tensiones o riesgos de ser la primera línea del patriarcado, son cómplices en este sentido. (Connell, 1997, pag. 14)

Kenneth no se opone a lo que desea Simeón que es comprar el auto, termina complaciendo la compra de este aceptando que él es quien manda, pues al haber sido tratado de mujer termina aceptando y siendo cómplice del modelo hegemónico de la masculinidad. Así bien, en este caso en donde se creía que la dominación de uno iba a estar legitimada por cuestiones hegemónicas como la identidad y la nacionalidad se ve desmoronada al entender que a quién se creía como víctima por ser migrante, en este caso se empodera de la situación logrando posicionar su dominación frente a quien se suponía que dominaría.

El siguiente dialogó a analizar se encuentra en el primer apartado "Patrulla Civil, Fronteras" de las misiones secundarias del videojuego tituladas como "Extraños y Locos"

ligadas al trayecto argumentativo de Trevor Phillps. Allí, Trevor se encuentra con dos hombres Joe[28] y Josef[29], quienes son poseedores de una Park Ranger[30], al acercárseles uno de ellos le pide el pasaporte, vale aclarar que el acento de este hombre es ruso. Joe le dice a Trevor que no es más que una confesión y le cuentan acerca de su participación en la Patrulla Civil de fronteras, esto con el propósito de mantener al margen a los inmigrantes en los Estados Unidos.

> Trevor se acerca a la camioneta que Joe y Josef se encuentran investigando:
>
> Josef: ¡Eh, alto! enséñanos la documentación
>
> Trevor: ¿qué?
>
> Josef: Danos tu pasaporte, hijo de puta
>
> Trevor: No entiendo
>
> Josef: ¿No entiendes mi idioma? ¿a ti qué carajos te pasa?
>
> Josef: ¡Te digo que me enseñes tu pasaporte!
>
> Josef: Todos los inmigrantes ilegales son iguales, te estoy arrestando civilmente ¿lo entiendes?
>
> Josef: América es la tierra de las oportunidades ¡y voy a usar la oportunidad de enviarte de vuelta al sitio del que vienes.
>
> Trevor: ¿Qué?
>
> Joe: Muy bien, ¡Josef! Excelente
>
> Joe se dirige y le habla a Trevor
>
> Joe: Te convertiremos en un civil protector de las fronteras de nuestra nación ante elementos indeseables,

---

[28] Joe es un miembro de la Patrulla Fronteriza Civil junto a su mejor amigo Josef, un inmigrante ruso obsesivamente fascinado con América, y ambos operan en Sandy Shores, donde cazan inmigrantes ilegales con el fin de tratar de deportarlos a sus países de origen, a pesar de la mayoría de las veces terminan arrestando ciudadanos legales de los Estados Unidos de origen hispano (Kiwismurf, 2020).

[29] Josef (¿? - 2013) es un personaje secundario de Grand Theft Auto V. Josef es un inmigrante ruso y agente de la Patrulla Civil de Fronteras junto a su compañero Joe. Sale por primera vez en la misión Industrias Trevor Philips, donde se descubre que está casado con Janet, la dueña de la taberna "Yellow Jack Inn" (Kiwismurf, 2020).

[30] Comercializado en gran medida por el patriotismo, un comercial de Granger siempre incluye escenas de estadounidenses fuertes que enfocan el heno y ganan guerras. Estrictamente hablando, esta camioneta de tamaño completo todavía está "hecha en América" ... Si incluye América Central y del Sur.(Kiwismurf, 2020)

Joe: lo siento ciudadano, solo era un ejercicio de entrenamiento.

Trevor: Bueno, me alegro de que los patriotas estén aquí afuera defendiendo nuestro esplendido desierto.

Joe: Vaya gracias

Trevor: Cuando podrán estar en su pueblo follando unas chicas y acabando de degradar del todo la especie!!

Joe: Aqupi tenemos un problema muy serio.

Josef: Sí, gente muy motivada, ansiosa por realizar trabajos de bajo nivel con cualquier salario para mantener a sus familias, está inundando este país.

Joe: es un desastre!!

Joe: Y por eso hemos formado la patrulla civil de fronteras

Suena el celular de Joe…

Joe: ¡Alto, alto, alto, alto!

Joe: Mi detector patriota se ha disparado…

Joe: Vamos, ¡Hay dos ilegales por encima de las colinas!

Joe: Vamos, vamos, conduce tú. (Rockstar Games, 2014)

En este momento Trevor sube a la Park Ranger junto a Joe y Josef en búsqueda de dos mexicanos que estaban armando desorden en una cantina cercana. Al llegar allí, investigan el lugar, no los encuentran, salen y los dos mexicanos conducen ebrios un automóvil, los detienen y los suben dentro de la Park Ranger para ser deportados.

Teniendo en cuenta el anterior diálogo, logra evidenciarse la estructura de dominación legitimada por la ideología nacionalista en los EE.UU, la cual crea un enemigo, el migrante (Meza-Maya & Lobo-Ojeda, 2017; Walther, 2019). Cabe resaltar que, adhiriéndose a la problemática sobre la migración, las disputas entre el mismo género masculino son evidentes al observarse el choque entre lo hegemónico, avalado por la cultura, y lo minoritario o polémicas, debido a que estás al igual que el problema de la migración no son consensuadas dentro de la sociedad (Jiménez & Figueroa, 2013).

Entender la problemática de la migración y la masculinidad conlleva a comprender, en términos de desigualdad, primero que todo la inequidad en la repartición de las riquezas entre los diferentes países del planeta Tierra y junto a ello las disparidades entre el género masculino y femenino, incluso dentro del mismo género. En este sentido, Vega (2009) entiende que el proceso de globalización en América Latina no ha logrado concretar y cerrar las brechas de la desigualdad económica y las necesidades sociales de la población dentro de su población, acrecentando cada día más el fenómeno dentro de la región.

Por otro lado, Vega (2009), haciendo énfasis en González (1989) y Canales (2002), entiende que el desempleo, la inestabilidad salarial y las constantes crisis económicas por las que han cursado países como México, han sido las principales causas de las migraciones hacia los EE.UU. Por consiguiente, otros de los factores que han influido en el fenómeno de la migración hacia los EE.UU por parte de la población mexicana durante los últimos veinte años del siglo XX fueron:

> "la economía de los Estados Unidos entró en un claro estancamiento (recesión económica durante 2008) que se expresó en una creciente pérdida de competitividad en el comercio mundial. Ante esta situación, diversas estrategias se pusieron en práctica para recuperar el nivel de competencia de las empresas estadounidenses" (Vega, 2019, p. 54)

Sumado a lo anterior, Delaunay (1997) expone que la gran mayoría de mexicanos que se encuentran en el exterior son pertenecientes al género masculino, para lo cual se hizo necesario obtener el registro del déficit en donde fue necesario hacer una evaluación satisfactoria para determinar las problemáticas generadas a causa de la migración internacional. Así bien, las generaciones más afectadas por el fenómeno de la migración presentan una divergencia de 10 hombres por cada 100 mujeres, lo cual no va a significar la culminación de la carrera migratoria, pues ya finalizando el siglo XX más mexicanos optaban

por quedarse a vivir en los EE.UU. ya en edades avanzadas, a diferencia de las mujeres cuya preponderancia era mucho mayor cuando superaban los cincuenta años de edad en lo que concernía a su estancia dentro de los Estados Unidos.

Por otra parte, entender las zonas fronterizas como lo ejemplifica Valencia (2010), basando sus estudios sobre la migración desde los postulados de Mike Davis[31], entiende las fronteras como "zonas fronterizas de sacrificio", haciendo énfasis en aquellos lindes o zonas entre los países subdesarrollados y países desarrollados donde se instauran dinámicas y problemáticas sociales cuyo derrotero es el todo vale, siendo estos lugares considerados como el patio trasero o garaje de los dos países y se pueden entender de la siguiente manera:

> "… Las fronteras se consideran un territorio fértil para la reinterpretación, es de esperar que sea en ellas, donde primero cristalicen ciertos movimientos, tanto creativos como de destrucción. Por ello, las afirmamos como el espacio propicio para la creación de una dimensión escatológica que puede ser encarnada por movimientos armados caracterizados por ideologías de muerte y consumo, recombinando elementos dispares e incluso contradictorios a favor de alcanzar sus metas, << llevando a límites extremos la nueva relación cultural entre el placer y la muerte >>" (Valencia, 2010, p. 125)

Por este motivo, las representaciones sociales de masculinidad entran en conflicto en este lugar fronterizo de Los Santos, tal como puede evidenciarse en el juego, en donde la hegemonía de cierto grupo social al cual pertenecen Joe y Josef, que al sentirse legitimados dentro de su zona fronteriza lleva a que los mexicanos buscados por su condición de migrantes dobleguen sus voluntades y sean al final capturados para ser deportados hacia su país.

Las representaciones sociales de la masculinidad presentan una constante lucha dirigida por la violencia simbólica que Bourdieu (1998) analizó y las cuales dentro de los

[31] Habla de "zonas de sacrificio" refiriéndose con este término al desastre ecológico al que se han confinado ciertas regiones de los Estados Unidos por no considerarlas, ni a ellas ni a sus habitantes, como elementos productivos para el sistema y el capital. (Valencia, 2010, p. 123)

campos de significación de la dominación logran imponerse a partir de los discursos que reproducen la ideología y recrean una identidad que se cataloga como superior, es decir, por encima de todos las otras representaciones que no se anclen y que cuestionen el núcleo central de la hegemonía.

En consecuencia, entender el papel de Franklin Clinton dentro de la trama supone observarlo desde la influencia que tienen Trevor y Michael sobre él. En el momento en que sus historias se cruzan y lo vuelven un colaborador de ellos, acrecentando su vida marginal dentro de la ciudad de Los Santos, es decir, llevándolo ahora a un nivel de criminalidad más alto, en donde tiene que codearse con narcotraficantes y policías corruptos. Por ello, desde la mirada de Connell (1997) puede leerse que las interrelaciones de género con otras estructuras, como son la clase y la raza, crean relaciones más amplias en la categorización de las masculinidades, pues bien, las relaciones de raza pueden transformarse en una dinámica integral en la configuración de las masculinidades, es así como:

> "En un contexto de supremacía blanca, las masculinidades negras juegan roles simbólicos para la construcción blanca de género. Por ejemplo, las estrellas negras deportivas llegan a ser ejemplares de rudeza masculina, mientras la figura de fantasía de los violadores negros desempeña un rol importante en la política sexual entre los blancos, un papel muy explotado por los políticos de derecha en Estados Unidos. Contrariamente, la masculinidad hegemónica entre los blancos sostiene la opresión institucional y el terror físico que ha enmarcado la conformación de las masculinidades en las comunidades negras" (Connell, 1997, p. 15)

En este sentido, el término "marginación" no es el ideal, aunque la concepción que siempre es relativa a una autorización de la masculinidad hegemónica del grupo dominante. Esto ha llevado a varios hombres negros de los EE. UU a ser comprendidos como fuerza de trabajo dentro del sistema capitalista americano y los medios violentos para mantener dicha rigurosidad.

Por ello, el desempleo en grandes cantidades, la pobreza urbana son motores cuyo propósito es impulsar el racismo institucional dentro de la concepción de la masculinidad negra, la cual siempre ha sido pensada desde la marginación, atrapada por la legitimación de la masculinidad hegemónica del grupo dominante. A manera de ejemplo, supone que algunos atletas negros en los EE.UU pueden llegar a convertir su imagen en representación de la masculinidad hegemónica, pero por otro lado, para la misma sociedad negra del país, la fama y la riqueza de algunos sujetos no genera en ellos autoridad social (Connell, 1997).

En conclusión, entender las representaciones sociales de la masculinidad desde las poblaciones minoritarias o que en el transcurso de la historia han sido excluidas cuya narrativa también se encuentra presente en Grand Theft Auto V y que pueden observarse en el videojuego como una ventana virtual, de cómo las problemáticas sociales, que no solo afligen a la sociedad norteamericana sino también lo hacen al resto de América latina, conducen a la comprensión de los campos de dominación desde donde se tejen los discursos que al final originan las brechas raciales y de género que terminan legitimando las injusticias más profundas entre las sociedades actuales.

3.4 Masculinidad y familia

En las representaciones sociales dentro de Grand Theft Auto V, otra mirada que surge dentro de las problemáticas en la masculinidad hace referencia al personaje Michael de Santa, quien luego de abandonar en su juventud la vida criminal que llevaba junto a su amigo

Trevor, decide partir junto a su esposa Amanda[32], encubierto por el FBI, hacia la ciudad de Los Santos para iniciar una nueva vida.

Es así como Michael construye una familia junto a Amanda, con quien tiene dos hijos Tracy de Santa[33] y James de Santa[34], y no tiene una muy buena relación ellos debido a su adicción al licor, el tabaco, las drogas y las strippers, por lo que su esposa en venganza a lo anterior, decide tener relaciones fuera de su matrimonio con otros hombres. GTA V lleva al videojugador a un momento dentro de la narrativa en donde Michael se enfrenta a lo que todo hombre considera como un golpe crítico a su dominación sobre el género femenino y es la infidelidad de su esposa con su entrenador de tenis en la misión titulada: "Asesoramiento Matrimonial" observando la discusión de la escena en el siguiente diálogo:

> Michael: ¿Amanda? ¿Tracey? ¡Eh!
>
> Michael: ¡Amanda!
>
> Michael: ¡Amanda! Espero que no estés... ¡No en mi casa!
>
> Sube a su cuarto y encuentra a su mujer desnuda fuera de su cuarto solo la cubre una sábana.
>
> Amanda: ¡Que te den, Michael! ¡Vete!
>
> Michael: ¿Le estoy pagando a ese cabrón 150 pavos la hora por follarse a mi mujer? ¿En mi casa?
>
> Michael entra de muy mal humor a su cuarto y encuentra en ropa interior al instructor de tenis Kyle Chavis.

---

[32] Amanda De Santa (Amanda Townley anteriormente) (1970 - ?) es un personaje de la saga Grand Theft Auto que aparece como principal en Grand Theft Auto V. Es la esposa de Michael, uno de los protagonistas del juego. Tiene dos hijos llamados James y Tracey.(Kiwismurf, 2020)

[33] Tracey De Santa (anteriormente Tracey Townley) (1991 - ?) es un personaje que aparece en Grand Theft Auto V. Es la hija de Michael y de Amanda, tiene un hermano llamado James, con el cual vive peleando. Tiene un novio del que se desconoce su nombre. Tiene 22 años [1] y vive en la mansión, con el resto de su familia (Kiwismurf, 2020)

[34]James "Jimmy" De Santa (anteriormente James Townley)[2] (1993 - ¿?), es un personaje de la saga GTA que aparece como secundario en Grand Theft Auto V. También hace una aparición en el último DLC de GTA Online, Golpe al Diamond Casino. Es hijo de Michael, uno de los tres protagonistas del juego (Kiwismurf, 2020).

Amanda: ¡Michael, vete!

Kyle: Lo siento, amigo... Me dijo que tenías un acuerdo.

Michael: Tú y yo vamos a cerrar otro. (Amanda le coge del brazo) Me voy a encargar de organizar tu puto funeral.

Kyle: Lo siento mucho. No te cobro la clase, te lo prometo.

Michael: ¡Eres hombre muerto! (Michael se intenta zafar del agarrón del brazo de Amanda)

Kyle: ¡Joder!

Michael: ¡Muerto!

Kyle salta por el balcón del cuarto

Michael: ¡Joder! Mierda.(Rockstar Games, 2014)

Al finalizar la escena mientras todo lo anterior sucedía en la casa de Michael, Franklin llegaba de visita para consolidar unos negocios, pero decide iniciar una persecución junto a su nuevo socio, al instructor de tenis que finaliza con la destrucción por error de una de las mansiones de Martin Madrazo, el narcotraficante mexicano que controla la mafia dentro de la ciudad.

Tras la lectura del diálogo, es importante reconocer que en la narración se fragmenta ese grupo de afectos que se configuran en la modernidad como la familia nuclear, en donde una vez más se puede leer el ejemplo de la ruptura de los lazos matrimoniales y por ende familiares a causa de adicciones al alcohol o al sexo que la representación hegemónica de la masculinidad legitima dentro del mundo del hombre. Abriendo así para Amanda la posibilidad de vengarse de su esposo utilizando las mismas acciones que él, problema que dejará a sus dos hijos en la mitad.

Es preciso entonces comprender que las nociones de aquello que la sociedad entiende como paternidad y maternidad son constructos sociales que giran en torno a un proceso

biológico, la reproducción, pero que difiere de la idea de ser padre y madre pues esta se configura a teniendo en cuenta los contextos históricos, políticos y económicos en donde se desenvuelven las vidas de los sujetos (Gallego, 2018).

Entonces, hablar de la infidelidad dentro del núcleo familiar supone una de las miradas quizá más controversiales y problemáticas por las que pueden pasar las parejas, ya que la complejidad de su comprensión es mayor cuando es la mujer quien se ve involucrada en ello. Los estudios de género han sido los encargados de abrir el campo al estudio de este fenómeno, puesto que las mujeres han permanecido alejadas de la infidelidad conyugal, ya que como lo explica Hernández y Pérez (2007) cuando las mujeres han sido tomadas como objeto, lugar que les ha dado mayores privilegios, se las ha convertido en sujetos del caos, de lujuria e infidelidad, por lo que se las toma como victimarias cuando muchas veces son los mismos hombres quienes han construido la conducta dentro del género femenino (Turtiainen, 2017), entrando también en los relatos de la literatura y la historia como:

> Desde el mito de Eva, como incitadora del "pecado original", las mujeres han sido objeto de un tratamiento misógino en la literatura y la historia, sobre todo lo referido a la sexualidad; por tanto, sus contenidos son también grandes creadores de subjetividades y prácticas humanas, que al no existir al margen de las ideologías, responden a determinados contextos de dominaciones culturales: en este caso, la dominación masculina. De esta manera es posible entender entonces, que personajes de la historia tan fascinantes como Cleopatra, aparezcan ensombrecidos por el estigma de haber devenido causa de la "perdición" del gran emperador romano Julio César, por su archiconocida infidelidad. (Hernández García & Pérez Gallo, 2007, p. 4).

Entendido ello, la rabia e impotencia que demuestra Michael al ver que trataba de darle todo a su esposa, lo llevo a darse cuenta de la infidelidad con el tutor de tenis, acción que pone en cuestión su hombría y legitimidad como un macho benefactor dentro de su hogar. Por otra parte, la visión de Amanda frente a sus actuaciones recae en constantes reclamos por el abandono que ha sufrido junto a sus hijos, pues vivir en una gran mansión no significa

tener una vida perfecta y menos creer que por tenerlo todo y dar una estabilidad económica a la familia lo lleve satisfacer sus deseos sin la responsabilidad hacia los otros (Turtiainen, 2017).

En conclusión, rastrear las representación sociales de la masculinidad dentro de un videojuego tan amplio como lo es Grand Theft Auto V en su narrativa, conllevó a tomar puntos precisos de la historia en donde la masculinidad se veía en todo el furor de la hegemonía, pero también era muy importante entender como otras formas de construcción de hombre pueden verse supeditadas, ultrajadas y eliminadas a partir de lo que considera como natural en lo que significa ser machos dentro del sentido común.

Por otra parte, es muy importante resaltar que en el videojuego, el papel de la mujer no queda supeditado a la dominación masculina, sino que de una u otra manera, casos como el de Debra y Amanda, son mujeres que no buscan depender de un hombre y que son capaces de tomar "las riendas de su vida" y así dar un sentido y legitimidad de su papel como mujer en una historia donde la violencia y la eliminación de hombres por hombres es la forma en que se construye la dominación y el poder sobre el territorio de la ciudad de Los Santos.

CONCLUSIONES

En esta tesis se analizaron las representaciones sociales de la masculinidad presente en la narrativa del videojuego Grand Theft Auto V, teniendo como eje central los estudios de género con una perspectiva de la virtualidad y los videojuegos de objeto de estudio. En la actualidad, son considerados una de las ventanas más influyentes dentro de la industria cultural, siendo capaz de permitirle a los videojugadores ir más allá del ser un simple observador diferente a lo que sucede en el caso del cine y así ser partícipe de las decisiones

y acciones que permiten a los personajes finalizar su historia en las narrativas construidas por los desarrolladores, Rockstar Games.

En el capítulo uno se analizaron las representaciones sociales de la masculinidad en el videojuego Grand Theft Auto V, partió de horas de juego y de grandes cuestionamientos frente a las problemáticas sociales y del género que allí se reflejaban con tal naturalidad y que en ciertas ocasiones dentro del modo historia se convertían en motivo de burla para los personajes. Es allí donde se generan preguntas acerca de cuáles serían los motivos por los que un videojuego políticamente incorrecto es capaz de ser una de las franquicias con mayor éxito en acaparar dólares y seguidores, las respuestas podrían encontrarse si se entiende a este como un fiel reflejo de la realidad social ligada a los contextos en los cuales los videojugadores habitan, también es necesario entender que los desarrolladores de la franquicia no son unos sujetos con psicopatías encerrados en un cuarto creando miles de algoritmos y diseñando durante años con el único motivo de dañar la niñez y la juventud, la propuesta va más allá de ello y puede entenderse desde una crítica a las sociedades capitalistas modernas que basan sus lógicas de vida en el consumo excesivo, el racismo, la xenofobia, el machismo, la violencia y la muerte como problemáticas de las cuales no se puede escapar y hacen parte del día a día.

Por consiguiente, puede decirse entonces que los videojuegos llegan a convertirse en objetos de estudio dentro de los estudios sociales y culturales, teniendo en cuenta su gran contenido simbólico y entramado cultural de imaginarios, identidades, narrativas y representaciones que median con el videojugador, permitiendo así la asimilación del mundo ficcional creado por los desarrolladores con el fin de contar una historia o generar un simple disfrute del ocio.

Conjuntamente, las representaciones sociales y los análisis de las narrativas presentes en el videojuego permitieron observar como en el campo de la virtualidad, haciendo énfasis principalmente en los desarrolladores, Rockstar Games, existe una producción y reproducción de sentidos que van a servir como anclajes con la realidad que allí se trata de simular tales como: valores, símbolos, representaciones hegemónicas con la capacidad de capturar al videojugador al sumergirse en el gameplay (Navone, 2016).

Con lo anterior, fue posible contrastar a partir de la observación directa del videojuego como las representaciones sociales reproducidas en muchos de los fenómenos sociales expuestos en la narrativa de este, juegan un papel importante dentro de la trama, ya que no están allí presentes porque sí, sino que más bien tienen una finalidad marcando pautas para la ejecución de las misiones, como también siendo importantes en la construcción de la narrativa de los personajes principales, siendo estos víctimas o victimarios dentro de problemáticas sociales como el narcotráfico, la violencia o el machismo (Moody et al., 2018)

Tratar de capturar las representaciones sociales de la masculinidad a partir de la experiencia del gameplay del videojuego Grand Theft Auto V, llevó a utilizar una metodología propia de los estudios emergentes sobre la virtualidad y los videojuegos, desde donde se hizo indispensable elaborar un análisis que permitiera en una forma más global incorporar componentes técnicos de este para poder entender también las conexiones que se generan con los usuarios a partir de las diferentes plataformas en el cual es ejecutado como también entendiendo el lugar de enunciación, EE.UU país en donde fue desarrollado y por supuesto donde ancla toda la reproducción cultural presente en su narrativa.

Por tal razón, estudiar los videojuegos como un fenómeno cultural y su creciente popularidad en la última década, permitió también tener un suelo teórico y metodológico para

el estudio de gran variedad de fenómenos y problemáticas sociales, que desde su aparición en la década de los años ochenta, crearon cambios fundamentales en las formas de comprender la juventud a partir de nuevas formas en donde lo lúdico dejaba de verse expresado en la realidad para ahora ser parte de la virtualidad gracias a una consola que proyectaba imágenes a 8 bits a través de un televisor.

Sumado a esto, fue también relevante comprender como las formas de apropiación de los espacios, siendo más específico la habitación, inicia un proceso de resignificación para la juventud partiendo de las representaciones del género, puesto que décadas anteriores a la aparición de las consolas de videojuegos muchos hombres tenían sus formas de socialización fuera del hogar, en el espacio público, ello cambio gracias a los avances tecnológicos de la industria cultural, llevando a que estas prácticas tomaran un nuevo significado y apuntaran hacia el espacio privado, donde muchos jóvenes ahora crearían lazos de amistad potenciados por la virtualidad y el ocio (Feixa, 2005).

La entrada de los videojuegos en Colombia y su recepción por parte de la sociedad fue un fenómeno cultural al cual se opusieron y no se le vio con buenos ojos por parte de muchos padres de familia, incluso facciones del gobierno y el sector educativo que veían en las consolas un motor de adicción y perdida del tiempo total para los jóvenes, con la constante aparición de salones de videojuegos o “maquinitas” como fueron conocidos en los años noventa, lógico, la creación de dichos salones iban ligados al valor comercial de los videojuegos, el nivel socio económico de las familias y por supuesto, los altos impuestos que se tenían que pagar para permitir entrar mercancías de ATARI o Nintendo al país. Cuestión que fue solucionada desde la ilegalidad del contrabando y su venta en los mercados contrabandistas conocidos en la ciudad de Bogotá como San Andresitos (Valderrama, 2012).

Fue entonces importante comprender el impacto que los videojuegos tuvieron sobre la cultura, sin desconocer al PC y el internet como las herramientas precursoras de la virtualidad, y de cómo son capaces de transformar costumbres que se creían estáticas como bien se explicó en el párrafo anterior. Por esta razón, entender los nuevos artefactos tecnológicos como constructores de nuevos sentidos permitirán a las sociedades actuales avanzar gracias a las posibilidades de interconexión entre personas de todo el mundo y el despliegue de la creatividad de desarrolladores de videojuegos que se encarguen no simplemente de entregar un juego para los tiempos de ocio, sino que a través de este sea posible hacer una lectura de aquellas problemáticas que son naturalizas en la virtualidad y en la realidad, siendo así algo que se desligue del jugar por jugar.

Entonces se hizo necesario comprender la relación existente entre los videojuegos y las representaciones sociales de la masculinidad, desde la constante búsqueda y afirmación de la virilidad presentes en las narrativas asociadas a la creación del héroe o del hombre rudo que se configura tras haber superado pruebas que lo llevan finalmente a ser merecedor de una gran fortuna o del amor eterno de una princesa, cuya función se reduce únicamente a ser pensada como trofeo para el ascenso social. De esta forma puede decirse entonces que los videojuegos en ciertas ocasiones sin un ojo crítico puesto sobre sus narrativas llegan a ser reproductores y naturalizadores de problemáticas sociales como el machismo, la pobreza o la violencia, transformándolas entonces en un simple acto de oprimir botones dentro de los videojuegos

Para el capítulo dos se identificó como en la narrativa del videojuego se reproducen representaciones sociales ligadas a fenómenos sociales tales como el narcotráfico, la violencia, la pobreza y la exclusión, teniendo en cuenta este mundo presentado en Grand

Theft Auto V se encuentra inspirado en las problemáticas sociales, políticas y económicas propias de la frontera entre los EE.UU y México, en donde se presenta no solamente una violencia simbólica, sino también directa sobre los cuerpos de los sujetos a los cuales ciertos grupos pertenecientes a realizar actividades ilegales, ya sean narcotraficantes o agentes del Estado, se prestan para la tortura y desaparición de individuos a costa de seguir teniendo el control de su territorio y sus negocios.

Tras explorar el mundo abierto del videojuego, cerca del condado de Paleto, hacia el norte del mapa, se encontró un campamento llamado: "Dignity Village" el cual se encuentra conformado por habitantes de calle y desempleados, al parecer los desarrolladores de Rockstar Games los ubicaron allí haciendo alusión a aquellas familias que perdieron sus viviendas durante la crisis económica del 2008 en los EE.UU. También tras la observación de la villa se encontraron carteles y pendones con mensajes de inconformidad frente a las políticas económicas como también frases alusivas a las luchas de los movimientos anti – capitalistas.

Por ende, aquellas representaciones sociales que lograron ser observadas y analizadas en el gameplay y en diálogos del videojuego, despliegan toda su carga dentro de la narrativa a partir de los diálogos e imágenes que allí se reproducen generando una fuerte carga de ideologías e identidades que se encuentran en tensión y que buscan de una u otra manera también una solución, claro está, desligada de las prácticas ilegales a las cuales están acostumbrados sus protagonistas para solucionar sus problemas, la violencia.

Observar los fenómenos sociales ligados a estas fuertes tensiones entre distintos bandos presentes en el videojuego, conllevó pensar en quienes eran esos sujetos o personajes que asesinaban, robaban o traficaban una tras otra vez, misión tras misión, dando como

resultado que son hombres de distintas edades y proceder social, lo cual llevó a entender que las representaciones sociales de la violencia, la exclusión y la pobreza están engranadas a las problemáticas de género, pues pareciese que este mundo virtual de Los Santos fuera un lugar dominado por los hombres, absolutamente todo lo que va apareciendo en el videojuego se ancla a los deseos y representaciones de la masculinidad, autos y motocicletas deportivas, mujeres en traje de baño, facilidad para adquirir armas, solución de problemas por medio de la violencia, exclusión de los más débiles, consumo de licor y drogas, obtención de dinero fácil, creación de un prestigio cada vez que se supera un obstáculo, en fin múltiples facciones que anclan y hacen de este videojuego un laboratorio de estudio para comprender la reproducción cultural de las sociedades capitalistas actuales.

De esta forma se engranó la investigación y ya en el último y tercer capítulo, se demostró cómo funcionan las representaciones sociales de la masculinidad dentro de la narrativa de Grand Theft Auto V, teniendo en cuenta a los tres personajes principales, estudiando las formas en las que producen y reproducen su masculinidad desde la lectura de los diálogos con diferentes personajes, es evidente como motor principal de esta las representaciones sociales hegemónicas fosilizadas a los sentidos comunes de la cultura.

La masculinidad hegemónica analizada a través de Trevor Phillps, personaje cuya historia dentro del videojuego se encuentra ligado a la violencia, ejemplificado con su movimiento especial, un ataque de ira que le permite asesinar con mayor precisión y en más corto tiempo a sus enemigos. Es la típica representación del macho, el cual no permite ser contrariado ni enfrentado, su espíritu de competitividad es desorbitado, le gusta obtener lo que quiere sin importar el costo y sobretodo es especialista en ejercer la violencia simbólica

y directa sobre sus amigos y enemigos. Consta también de ciertas adicciones como a las peleas, las prostitutas, el alcohol y las drogas.

En la misión que se analizó, fue notable el control que Trevor ejercía sobre sus víctimas en la manera como esta habla y es capaz de enfrentar y sacar lo peor de sí a Debra y a Floyd y poder ejercer la violencia sobre ellos en donde finalmente terminar asesinándolos, algo natural en el diario vivir de Trevor, pues nadie le dice que no. Otra de las misiones que fue analizada es donde Trevor hace su debut en el videojuego, una escena de sexo que lleva al asesinato del novio de la mujer con quien sostenía relaciones sexuales. La tensión es alta en esta escena, ya que dos hombres representantes de la masculinidad hegemónica se enfrentan por ella, terminando en el uso de la violencia y sevicia legitimándose dentro de aquellos que no tienen enemigos, siempre les elimina, demostrando una vez más que el imaginario de la representación hegemónica de la masculinidad se encuentra asociado a la manipulación de los otros y el poder absoluto de todo aquello que se odia y se desea, una exaltación al patriarcado, al machismo y a la violencia hacia cualquier forma de género.

Las masculinidades y la exclusión social fueron abordadas teniendo como referente a Franklin Clinton, pues aunque su personaje se encuentre también ligado a las representaciones hegemónicas, se optó por entenderlo desde las representaciones polémicas, esto debido a que en apartes del videojuego narra apartes de su vida en uno de los barrios más pobres de los Santos, South Los Santos, y ser parte de la gran comunidad afroamericana sufriendo constantes rechazos y estigmas sociales y culturales debido a su proveniencia.

Se hizo en análisis de una de las misiones en donde Franklin trabajaba como vendedor de autos, siendo una escena bastante particular en donde un hombre de origen armenio discute con uno de sus clientes por la indecisión en la compra, esto lleva a una serie de discusiones

e insultos siendo muy llamativa la forma en como un migrante se victimiza frente a un ciudadano, es decir que allí puede evidenciarse como las tensiones entre el género derivan también en tensiones políticas, haciendo ver como victimario a quien por medio de la violencia simbólica se victimiza para ejercer el control de situación y poder obtener lo que necesita, es decir, es una masculinidad que se mueve entre lo hegemónico y la excluido a conveniencia.

Otro de los puntos claves sobre las masculinidades hegemónicas y aquellas que son consideradas polémicas tiene que ver con la misión en donde Trevor se encuentra a dos hombres quienes le despliegan un discurso nacionalista, supremacista, organizando una patrulla civil fronteriza para capturar a todo aquel que no pertenece a la nación, misión que finaliza con la captura de dos mexicanos ebrios, siendo esto sustancial para entender que allí la representación social de la masculinidad hegemónica se determina primero que todo a con la legitimidad de ser ciudadano, la "raza" o su tono piel y por supuesto el lenguaje. Por lo tanto los fenómenos de la xenofobia y el racismo se despliegan con toda naturalidad lúdica dentro del videojuego, en una persecución por medio del desierto, problemática que hasta el día de hoy bajo el gobierno del presidente de los EE. UU Donald Trump se ha acrecentado gracias a la legitimidad del discurso xenófobo hacia los migrantes latinoamericanos con expulsiones, arrestos y deportaciones, pareciera que la doctrina Monroe estuviera más vigente que nunca.

Este capítulo finalizó con el análisis de Michael De Santa en la misión donde su esposa le es infiel con el entrenador de tenis que él mismo le había contratado. Michael todo un hombre de familia, engañado por su esposa Amanda y puesto en juego su rol como hombre al ella ya no considerarlo como alguien que merezca su respeto, debido a que muchos de sus

secretos han sido puestos al descubierto, como por ejemplo su adicción al alcohol, las drogas y las prostitutas, adicciones que llevaron a que su matrimonio fracasara, perdiendo así legitimidad frente a su núcleo familiar.

Aunque Michael sea un modelo de las representaciones sociales de la masculinidad hegemónica, fue puesto en jaque al descubrir que, siendo todo un hombre poseedor de dinero, un auto de lujo y una gran mansión era traicionado en su propia cama por su esposa, cuestión que lleva al declive al personaje hasta el punto de hacerle volver a su viejo mundo del crimen.

En conclusión, esta tesis busco analizar y entender como en los diálogos e imágenes las representaciones sociales de la masculinidad dentro de la narrativa de Grand Theft Auto V, tienen sus formas de reproducirse con tal naturalidad dentro del videojuego que si no se observara bajo la lupa de las ciencias sociales serian tomadas como algo normal dentro de la construcción del argumento, y aunque siendo así, no se busca por ningún motivo satanizarle, sino comprenderle como una narrativa capaz de reproducir fenómenos y problemáticas sociales con tal exactitud que a veces no se es posible distinguir entre la virtualidad y la realidad.

Esta tesis puede ser tomada como un primer paso hacia un proyecto mucho mayor, el cual fue sustento de la idea inicial, en donde sea posible capturar las representaciones sociales de la masculinidad y los imaginarios de lo que significa ser hombre el modo online de Grand Theft Auto V, lo cual permitirá comprender como los video jugadores online crean historias y sus propios avatares dentro de un mundo virtual de simulación.

Para finalizar, es muy importante resaltar que tras las búsquedas y revisiones bibliográficas se encontró una investigación titulada “The end of the dream? How Grand

Theft Auto V simulates and subverts its male" elaborada por Kyle Moody en el año 2018 en la Fitchburg State University, encontrando ciertas similitudes en la metodología de análisis y las problemáticas sobre el género. Por lo tanto, es necesario hablar acerca de la importancia de este tipo de investigaciones cuyo objeto de estudio sean los videojuegos teniendo en cuenta los contextos locales, los lugares donde se investiga ya que en este caso se bifurca en dos miradas; una mirada norteamericana y la otra suramericana, lo cual marcará profundamente las intenciones y lecturas del investigador como un sujeto configurado por su memoria, historia y cultura cuyos puntos de vista varían en la comprensión de los fenómenos sociales a estudiar.

Referencias

Aarseth, E. (2012). *A narrative theory of games*. https://doi.org/10.1145/2282338.2282365

Aguilar, D., & Said, E. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: Caso de Facebook. *Zona Próxima*, *12*, 190–207. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85316155013

Aguilera, M. de, & Sebastián Mañas. (2001). Atravesando el espejo: Mediaciones tecnológicas y discursivas en las nuevas obras audiovisuales: el caso de los videojuegos. *Comunicar*, 17–26.

Andrade, X. (2001). *Masculinidades en Ecuador*. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Arango, G., Bringué, X., & Sádaba, C. (2010). La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas - Rumbos y Sentidos de La Comunicación*, *9*(17), 45–56. https://doi.org/10.22395/angr.v9n17a3

Arruda, A. (2000). "Representaciones sociales y cultura en el pensamiento ambientalista brasileño" en Jodelet, Denise y Alfredo Guerrero (comps.). *Develando La Cultura. Estudios En Representaciones Sociales*, 33–61.

Ávila, R. (2010). Sobre "La comprensión de lo social. Horizonte hermenéutico de las Ciencias Sociales." *Pedagogía y Saberes*, *32*. https://doi.org/10.17227/01212494.32pys125.128

Ávila Ruiz, R. M., Cruz Rodríguez, M. A., & Díez Bedmar, M. del C. (2008). Didáctica de las ciencias sociales, currículo escolar y formación del profesorado la didáctica de las ciencias sociales en los nuevos planes de estudios. In *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en contextos interculturales. Una experiencia de investigación y aplicación didáctica con consecuencias curriculares*. http://mendeley.csuc.cat/fitxers/382832bf632b0064492ce6e63928cdad

Balardini, S. (2002). *Jóvenes, tecnología, participación y consumo*. http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20101023013657/balardini.pdf

Ballen, K. (2012). "Ser Hombre": Un acercamiento desde las representaciones sociales sobre la masculinidad en jóvenes de Ciudad Bolívar y la configuración de sus subjetividades políticas. *CINDE, Revista Smestral*, *4*, 87–109.

Barbero, J. M. (2004). Nuestra excéntrica y heterogénea modernidad. *Estudios Políticos*, *0*(25), 115–134.

Belli, S., & Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, *14*, 159–179. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2736172.pdf

Bogost, I. (2010). *Persuasive games : the expressive power of videogames / Ian Bogost.* http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat06493a&AN=sab.000254075&site=eds-live

Bourdieu, P. (1998). *La Dominacion Masculina*. Anagrama. http://www.nomasviolenciacontramujeres.cl/wp-content/uploads/2015/09/Bondiu-Pierre-la-dominacion-masculina.pdf

Cabra, N. (2010). Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad. *Signo y Pensamiento*, *29*(57), 162–177. https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/2515/1785

Cabra, N. (2013). Tin dolls and little rag soldiers, videogames as migration to other gender experiences. *Nómadas*, *39*, 165–179. http://www.scielo.org.co/pdf/noma/n39/n39a12.pdf

Campos, Á. (2007). *Así aprendimos a ser hombres* (O. de S. y A. en P. OSA. (ed.)).

Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, *7*(13), 45–60.

Canales, A. (2002). Migración y trabajo en la era de la globalización: el caso de la migración México-Estados Unidos en la década de 1990. *Papeles de Población*, *8*.

Connell, R. (1987). *Gender and Power: Society, the Person, and Sexual Politics*. Stanford University Press. http://www.sup.org/books/title/?id=2532

Connell, R. (1997). La organización social de la masculinidad. *Masculinidades Poder y Crisis*, 31–48. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Delaunay, D. (1997). Los migrantes invisibles. *Taller de Medición de La Migración Internacional*, 53–69.

Díaz, L. (2011). *La Observación*. Universidad Autonoma de México. http://www.librosoa.unam.mx/xmlui/handle/123456789/1277

Díez, E. J., Fontal, O., & Blanco, D. (2004). Los videojuegos desde la perspectiva de género: Roles y estereotipos. *Doredin.Mec.Es*, 1–5. http://www.doredin.mec.es/documentos/01820112013044/docs/2004/1-72004.pdf

Dos Santos, A. (2013). "Literaturas en pantalla: antecedentes y características", Alicia a través de la pantalla. Lecturas literarias en el S.XXI,. *Fundación Germán Sánchez Ruipérez*, 119–134.

Etxeberria, F. (2016). Videojuegos y educación. *Teoría de La Educación: Educación y Cultura En La Sociedad de La Información, ISSN 1138-9737, Nº. 2, 2001, 2.*

Feixa, C. (2005). La habitación de los adolescentes. *Papeles Del CEIC: International Journal on Collective Identity Research*, *unknown*(16), 1–21.

Fernández-Llebrez González, F. (2004). ¿Hombres de verdad?: Estereotipo masculino, relaciones entre los géneros y ciudadanía. *Foro Interno: Anuario de Teoría Política*, *4*, 15–44. https://doi.org/10.5209/rev_FOIN.2004.v4.8926

Férnandez-Vara, C. (2019). *Introduction to Game Analysis* (2nd ed.). Routledge.

Gallego, G. (2018). *Estudios De Familia En Clave De Masculinidades. Estado De La Discusión En Colombia *. 10*, 30–50. https://doi.org/10.17151/rlef.2018.10.2.3

Garcia, J. (2018). La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y

videojuego. *Revista Laboratorio*, *18*(Julio), 1–22.

Goicoechea, M., & García Carcedo, P. (2012). *Alicia a través de la pantalla: estudio de la lectura literaria en el siglo XXI. Presentación de modelos de experimentación y resultados.* (pp. 141–158).

Gutmann & Viveros, M. (2007). Masculinidades En América Latina (Masculinities in Latin America). Tratado de psicología social: Perspectivas socioculturales. *Miguel Ángel Aguilar and Anne Reid, Eds*, 120–139.

Hernández García, Y., & Pérez Gallo, V. H. (2007). Un análisis feminista de la infidelidad conyugal. *Nómadas: Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, *16*(16), 7–119. https://doi.org/10.5209/NOMA.27622

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza.

Jiménez, M., & Figueroa, M. (2011). Representaciones sociales de la masculinidad. *Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias*, *35*, 169–190.

Jiron, F. (2015). *El imaginario del sueño americano y videojuegos: análisis de Grand Theft Auto (Tésis de Maestría)* [Universidad Andina Simón Bolívar]. http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/4057/1/PI-2008-08-Velásquez-Conceptos Jurídicos.pdf

Jodelet, D. (1986). La representación social : Fenómenos , concepto y teoría. In *Psicología Social II*. https://www.researchgate.net/publication/32701GV9Jm2u7rmsCe65wKzPTw5jtS38n2tVEGimenos_concepto_y_teoria

Juarez, G., Sanchéz, A., & Zurita, J. (2015). La crisis financiera internacional de 2008 y algunos de sus efectos económicos sobre México. *Contaduría y Administración*, *60*, 128–146.

Kent, S. (2001). *La gran historia de los videojuegos*. Watcher. https://kupdf.net/download/kent-steven-l-2001-la-gran-historia-de-los-videojuegos_5ad4f065e2b6f5fb77b98e3d_pdf

Kirriemuir, J., & Mcfarlane, A. (2004). *Literature Review in Games and Learning*.

Kiwismurf. (2020). *Grand Theft Auto V*. https://gta.fandom.com/wiki/Grand_Theft_Auto_V

Lawlor, S. (2018a). Your daughter is in another castle: Essential Paternal Masculinity in Video Games. *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*, *81*, 29–42. https://doi.org/10.7560/VLT8104

Lawlor, S. (2018b). YOUR DAUGHTER IS IN ANOTHER CASTLE: Essential Paternal Masculinity in Video Games. *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*, *81*, 29–42. https://doi.org/10.7560/VLT8104

Martínez Cáceres, A. (2009). Prevenir la violencia cambiando la forma de ser hombre entre los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, *86*, 177–194. http://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=3106643

Meza-Maya, C. V., & Lobo-Ojeda, S. M. (2017). Formación en valores sociales en adolescentes que juegan Grand Theft Auto V / Formation of social values in adolescents that play Grand Theft Auto V / Formação de valores sociais em adolescentes que jogam Grand Theft Auto V. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, *15*(2), 1051–1065. https://doi.org/10.11600/1692715x.1521726012017

Mitchell, A., & Savill-Smith, C. (2004). *The use of computer and video games for learning: A review of the Literature, Learning and Skills Development Agency*. http://www.isda.org.uk/files/PDF/1529.pdf

Moody, K., Taylor, N., Voorhees, G., Randall, N., & Wilcox, S. (2018). The end of the dream: How grand theft auto v simulates and subverts its male player-character dynamics. In *Masculinities in Play* (pp. 55–69). https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5_4

Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías : el relato hipermedia / I. Moreno.* (E. Paidós (ed.); Issue August).

Moscovici, S. (2000). *Social Representations. Explorations in Social Psychology* (G. Duveen (ed.)). Polity Press. https://www.researchgate.net/publication/261GV9Jm2u7rmsCe65wKzPTw5jtS38n2tVEGiorations_in_Social_Psychology

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio.*

Navone, S. L. (2016). La máscara de Ulises: Videojuegos, narrativa y masculinidades. *Nómadas*, *44*, 241–254. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75502016000100014&lng=en&tlng=en

Olavarría, J. (2005). La masculinidad y los jóvenes adolescentes. *Revista Docencia*, *27*, 46–55.

Pereira Henríquez, F., & Alonzo Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas - Rumbos y*

Sentidos de La Comunicación, *15*(30), 51–64. https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2

Pérez, G. (2001). Presupuestos metodológicos. Perspectiva Crítico - Reflexiva. In *Modelos de Investigación Cualitativa en Educación Social y Animación Sociocultural. Aplicaciones Prácticas.* (Segunda Ed, p. 319). Narcea, S.A. de Ediciones.

Ramírez Rodríguez, J. (2006). Madejas entreveradas. Violencia, masculinidad y poder. Varones que ejercen violencia contra sus parejas. *Relaciones: Estudios de Historia y Sociedad*, *27*(106), 223–233.

Rockstar Games. (2014). *Grand Theft Auto V*. https://www.rockstargames.com/V/

Rodríguez, P. (2019). *Modelo para el ánalisis narrativo de videojuegos: Dos estudios de caso*. https://eprints.ucm.es/51568/

Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., Lopez, X., Lopez, V., Rodriguez, P., & Salinas, M. (2003). *Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students*. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4

Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1N1PTQH3M-1G9698G-4VX

Sánchez, Jaime, Sáenz, M., & Ripoll, M. (2009). Usability of a multimodal videogame to improve navigation skills for blind children. *ASSETS'09 - Proceedings of the 11th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, *3*(2), 35–42. https://doi.org/10.1145/1639642.1639651

Sánchez, José. (2010). La virtualidad como espacio de acción contemporánea. *Argumentos*, *23*(62), 227–244. http://www.scielo.org.mx/pdf/argu/v23n62/v23n62a10.pdf

Santorum, M. (2017). *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias.* 1–379. https://eprints.ucm.es/44265/1/T39123.pdf

Sartori, G. (1998). *Homo videns la sociedad teledirigida*. Taurus. http://www.redmovimientos.mx/2016/wp-content/uploads/2016/10/Homo-Videns.pdf

Scolari, C. A., & Contreras-Espinosa, R. S. (2019). How do teens learn to play video games? Informal learning strategies and video game literacy. *Journal of Information Literacy*, *13*(1), 45–61. https://doi.org/10.11645/13.1.2358

Síbílía, P. (2006). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*.

Torres-Parra, C. R. (2013). De la promesa digital a los videojuegos del oprimido. Claves sobre un uso de resistencia a través del consumo cultural. *Palabra Clave*, *16*(3), 760–786.

Torres, C. (2015). *Videojuego Crítico Diseño de simulaciones inmersivas como artefactos para la resistencia cultural*. *March*.

Turtiainen, E. (2017). *The portrayal of female characters in Grand Theft Auto V*.

Urréa, Fernando & Quintín, P. (2002). Subjetividades masculinas en jóvenes de clases subalternas urbanas. *CIDSE, Centro de Investigaciones y Documentación Socioeconómica*, 26.

Valderrama, D. (2012). *Videojuegos del tercer mundo (Trabajo de grado Pregrado)*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C., Colombia.

Valencia, S. (2010). *Capitalismo gore*. Editorial Melusina, S.L.

Varley, A., Rocha, M., & González de la Rocha, M. (1989). Los recursos de la pobreza: familias de bajos ingresos de Guadalajara. *Bulletin of Latin American Research*, *8*, 312. https://doi.org/10.2307/3338765

Vasilachis de Gialdino, I. (2003). *Pobres, pobreza, identidad y representaciones sociales*. Editorial Gedisa.

Vega, G. (2009). Masculinidad y migración internacional: una perspectiva de género. *Aldea Mundo*, *14*(28), 53–64. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54317603006%0ACómo

Vela, J. (2018). Sexismo y construcción de la masculinidad en los videojuegos. *Anales Del Museo Nacional de Antropología XX/2018*, 74–82.

Villarroel, G. (2007). Las representaciones sociales: Una nueva relación entre el individuo y la sociedad. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, *17*(49), 434–454.

Viveros, M. (2002). De quebradores y cumplidores: sobre hombres, masculinidades y relaciones de género en Colombia. *Revista Colombiana de Antropologia*, *38*, 329–332. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0486-65252002000100013&nrm=iso

Viveros Vigoya, M. (1997). Los estudios sobre lo masculino en América Latina. Una producción teórica emergente. *Nómadas (Col), 6.*

Walther, B. K. (2019). Using Ludo-Narrative Dissonance in Grand Theft Auto IV as

Pedagogical Tool for Ethical Analysis. In *Lecture notes in computer science* (Vol. 11899, pp. 3–12).

Wolf, M. (2003). *The Video Game Theory Reader* (1st ed.). Routledge.