

# Masculinidad hegemónica vs. diversidad en los videojuegos



Christian Israel Huerta Solano

Juan Carlos Navarro García

Brandon Alfredo Almaraz Cortes

## Videjuegos... ¿Exclusivos de los hombres?

Aunque cada vez es más común encontrar mujeres y personas de la diversidad sexual entre los *gamers*, durante muchos años esta fue una actividad casi exclusiva para los hombres; ya sea porque la mayoría de los personajes jugables eran “varones” o debido a que las mecánicas de los juegos requieren de cualidades más comúnmente asociadas a la masculinidad, como lo es el liderazgo, la agresividad o la perseverancia. Destacando que, si bien estos rasgos se consideran negativos por hacer una distinción exagerada de los roles y estereotipos entre mujeres y hombres, siguen siendo aceptados casi sin cuestionamiento. No obstante, es importante dejar claro que dichas cualidades y conductas *no son naturales*, ni tampoco únicas del “sexo masculino”, sino que han sido aprendidas en la cultura hegemónica en la que se desenvuelven muchos hombres [1].

Si bien no son los únicos casos, en algunos juegos con mayor número de usuarios, la aparición de personajes como Samus Aran en *Metroid*, Chun-Li en *Street Fighter*, Ellie y Lev en *The Last of Us part 2* o Krem en *Dragon Age Inquisition*, han permitido cuestionarse cómo se aprenden o reafirman algunas de las conductas consideradas “masculinas”, así como la incorporación de otro tipo de *gamers*, puesto que algunos *avatares digitales* contrastan con los roles de género y estereotipos que usualmente son representados en las narrativas de los juegos de video, ya sea como figuras con rasgos físicos hipermasculinizados (que exageran la masculinidad) u hombres virtuales que dominan, ganan y conquistan cada reino o pelea que se les presentan en el mundo digital.

## ¿Los videojuegos refuerzan la masculinidad hegemónica?

Primero habrá que diferenciar el tipo de juego, su clasificación y el público al que está dirigido. Sin embargo, existen algunos videojuegos que debido a las características físicas, psicológicas y culturales de sus personajes refuerzan o permiten el aprendizaje de una *masculinidad hegemónica*, entendiéndola como una forma de *ser hombre* que valora la fuerza física sobre las emociones, rechaza lo femenino, privilegia la heterosexualidad y promueve ideales rígidos; por ejemplo, que los hombres no deben llorar ni mostrarse vulnerables emocionalmente. Es decir, la reproducción de la masculinidad hegemónica puede ser reforzada en los espacios digitales, perpetuando desigualdades de género y distintas formas de violencia con la posibilidad de manifestarse en el ámbito físico, aunque no en todos los casos, ya que dependerá de las condiciones sociales, culturales y de salud psicológica del *gamer*.

Consideremos dos ejemplos populares de videojuegos de aventura-acción. La serie de *God of War* comprendida entre 2005 y 2013, publicada en PlayStation por Santa Mónica Studio, propiedad de Sony; además de *Gears of War*, publicada por Epic Games y The Coalition para Microsoft Studios, entre 2006 y 2011. En ambos casos, los personajes principales (Kratos y Marcus Fenix)

fomentan la idealización de la masculinidad hegemónica, reflejando aspectos culturales que comprenden poder físico, violencia, venganza, honor, falta de emocionalidad y evitación de la *homoafectividad* (afecto entre hombres). Esto también debe ser analizado a la luz del contexto cultural y social en que los videojuegos señalados fueron publicados.

Lo anterior cobra relevancia porque se ha encontrado que, ante la exposición a videojuegos con tales características, se contribuye a la reafirmación de la masculinidad hegemónica, misma que no solo impacta en la adolescencia y juventud, sino que, sin una mirada crítica, puede extender estereotipos y discursos que la normalicen a lo largo de toda la vida [1].

### ¿Qué es la expresión de género, identidad y orientación sexual y cómo se presenta en los videojuegos?

Los videojuegos pueden reproducir aspectos de la cultura y la sociedad, considerando que los personajes se desarrollan dentro de un mundo, por lo que las normas de *actuación* de estos dependerán de la historia que se cuenta, reglas sociales, personalidad y la posesión de un cuerpo (virtual) para poder lograr los objetivos.

En el caso de los RPG (juegos de rol), los atributos físicos, de expresión de género, identidad y orientación sexual, pueden ser distintos a la que tiene el *gamer* en el mundo real, afectando la historia e inmersión en la aventura.

Como podemos observar (figura 1), cuando hablamos de *género* se hace alusión a las normas, comportamiento y funciones sociales que determinada sociedad asume para los hombres o las mujeres. El género es construido socialmente y no es condicionado por el sexo biológico [2].

La *expresión de género* tiene que ver con la forma en que una persona o personaje (virtual) se expresa respecto a su vestimenta, conductas, forma de hablar, etc.; lo que puede o no coincidir con la *identidad de género*, es decir, la sensación interna y personal que tiene cada persona sobre el propio género (masculino, femenino o

no binario), y que puede o no concordar con su sexo biológico asignado al nacer [3].

Mientras que la *orientación sexual* se refiere a la atracción emocional, física, sexual y romántica que una persona tiene con respecto a otra. Como ejemplo, pensemos en tres de los personajes de *The Last of Us part 2*: la orientación sexual puede ser hacia personas del mismo sexo (homosexual), como el caso de Ellie; hacia ambos sexos (bisexual), como Dina; o hacia el sexo opuesto (heterosexual), como Owen.

Así, cuando hablamos de videojuegos, conceptos como expresión de género, identidad de género y orientación sexual

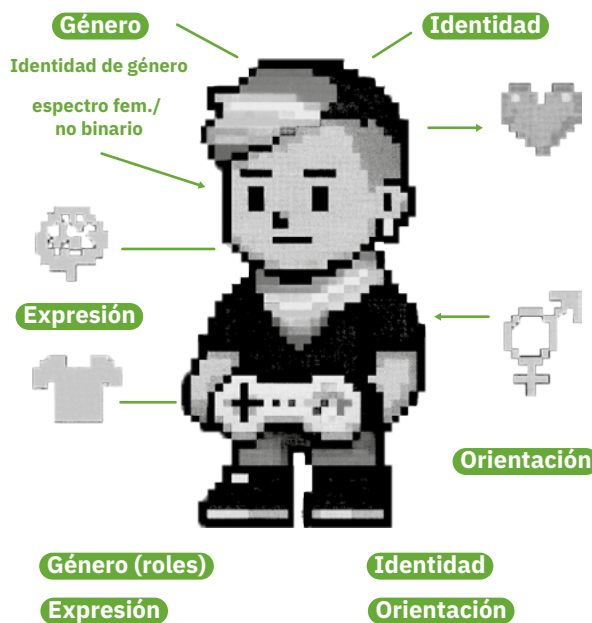


Figura 1. Representación de los conceptos de género, identidad y orientación sexual.

se vuelven muy importantes porque al jugar las personas tienen la oportunidad de “actuar” y mostrar formas de ser que, en la vida diaria, están cargadas de significados culturales. Por ejemplo, un *gamer* puede elegir un personaje femenino y comportarse de maneras que la sociedad suele asociar con lo masculino, o elegir un personaje varón que refuerce ciertos comportamientos considerados de mujeres.

Es decir, el avatar seleccionado permite explorar más allá de lo que se considera normal. Un jugador tímido puede volverse valiente, o alguien puede jugar con un personaje de otro género para cuestionar las normas establecidas, permitiendo la creación de nuevos discursos y formas de vivenciar los roles impuestos por la masculinidad hegemónica [3].

## ¿Es posible cuestionar la masculinidad hegemónica en los videojuegos?

La respuesta es sí. *Metroid*, publicado por Nintendo en 1986, ha sido un ejemplo constante desde el año de su lanzamiento y hasta la actualidad. Sin embargo, la introducción de Samus Aran no fue tarea fácil, ya que al estar basada en una mujer tuvo que valerse de la *masculinidad hegemónica* para ser presentada ante los videojugadores, predominantemente hombres.

En el juego, Samus es personificada de forma hipermasculinizada, es decir, con características que sean afines a lo que se considera masculino. Para ello, es cubierta totalmente por una armadura y un casco espacial. Asimismo, el caso de Samus es complejo y permite representar una contradicción fomentada por la masculinidad hegemónica, ya que si bien en el primer juego (*Metroid 1986*) la inclusión del personaje permitía desmitificar habilidades usualmente atribuidas a lo masculino, también reafirmaba la masculinidad hegemónica cuando, al llegar a etapas finales de *Metroid*, Samus se desprendía del traje espacial y era posible verla con un *body* rosa, e incluso en bikini, es decir, se reafirmaba la masculinidad del jugador, cosificando al avatar digital, volviéndola una “recompensa visual” por haber completado las misiones.

Lo anterior permitió el surgimiento de estudios científicos [4], en los que se cuestionaba la presentación de los personajes femeninos y LGBT relacionados a la cosificación, los problemas mentales o su invisibilización, en el caso de las mujeres afrodescendientes.

## ¿Qué falta por hacer?

El surgimiento videojuegos que cuestionen la masculinidad hegemónica como los mencionados ha llevado a la industria a repensar la fantasía de los *gamers* que prevaleció durante años, en la que un ganador siempre debe tener un cuerpo masculino y heterosexual, lo que ha derivado que este cuestionamiento se traduzca en personajes principales y secundarios en juegos como *The Last of Us*, *Bayonetta*, *Tomb Raider*, *Horizon Zero Dawn*, *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom* o *Princess Peach: Showtime!*

Sin embargo, aún está pendiente el análisis y participación de mujeres y miembros de la comunidad LGBT para que los personajes no sean representados mediante estereotipos o enfermedades mentales, además de evitar el fenómeno denominado como *bury your gays* (entierren a sus gais), en los que se cree “correcto” presentar las muertes, mediante la “eliminación” de los personajes de la LGBT, porque no son indispensables.





Del mismo modo, es necesario pensar en el ejercicio de la ciudadanía digital de los *gamers*, es decir, que los jugadores sean conscientes y activos en la reflexión sobre cómo los videojuegos funcionan como espacios de socialización y participación donde se expresan identidades y valores que influyen en la convivencia en línea.

Así, pueden propiciarse cambios como los que sucedieron con Lara Croft, en *Tomb Raider*, que contribuye al rompimiento de roles dominantes de género y presenten otros que sean acordes a las personas reales, en las que todos y todas tengan arcos argumentales y personalidades en las que se incluyan sus miedos, ambiciones, retos y posibilidades más allá de la masculinidad hegemónica.

## Referencias

1. Ruiz Sánchez J, Molina Vega SA. La reafirmación de la masculinidad hegemónica a través de los videojuegos. *PAAKAT Rev Tecnol Soc* [Internet]. 2021 [citado 22 de mayo de 2025];11(20). Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2007-36072021000100005&lng=es&nr-m=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2007-36072021000100005&lng=es&nr-m=iso&tlng=es)
2. West-Livingston LN, Dittman JM, Park JA, Pascarella L. Sexual orientation, gender identity, and gender expression: From current state to

solutions for the support of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer/questioning patients and colleagues. *J Vasc Surg*. 1 de agosto de 2021;74(2, Supplement):64S-75S.

3. Dahbar MV. La tarea crítica en Judith Butler: de la teoría de la performatividad de género a una teoría performativa de la asamblea. *oxi* [Internet]. 1 de julio de 2023 [citado 10 de septiembre de 2025];(23):57-75. Disponible en: <https://revistes.ub.edu/index.php/oximora/article/view/42056>
4. Orellana C. *Videojugadoras chilenas: Experiencias y estrategias sobre desigualdad y violencia de género en videojuegos* [Internet]. Universidad de Chile-Facultad de Ciencias Sociales; 2023 [citado 22 de mayo de 2025]. Disponible en: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/203353>

**Christian Israel Huerta Solano** Profesor investigador, Centro Universitario de Ciencias de la Salud (CUCS), Universidad de Guadalajara (UdeG).

**Juan Carlos Navarro García** Estudiante de la Maestría en Inclusión y Atención a la Diversidad, CUCS, UdeG.

**Brandon Alfredo Almaraz Cortes** Estudiante de la Maestría en Inclusión y Atención a la Diversidad, CUCS, UdeG.

Contacto: [brandon.almaraz@academicos.udg.mx](mailto:brandon.almaraz@academicos.udg.mx)