

# Jugant al gènere: masculinitats i feminitats dels jugadors de rol en taula i dels seus personatges

## Playing with gender: masculinities and feminities of tabletop role players and their characters

Teresa Faus Boscà  
Clara Belén Martínez Meca

Universitat de València - Estudi General

Correspondència: Clara Belén Martínez Meca. Plaza Mayor, 5. 46723 Almoines (València).  
A/e: [cmartinezmeca@gmail.com](mailto:cmartinezmeca@gmail.com).

Data de recepció de l'article: juny 2012  
Data d'acceptació de l'article: gener 2014

### Resum

L'objectiu d'aquesta recerca és comparar els models de masculinitat i feminitat dels jugadors de rol en taula de la ciutat de València amb el grau de masculinitat i feminitat dels seus personatges. L'interès d'aquest estudi rau en l'observació de l'elecció voluntària de rols de gènere, en un espai on disminueix la pressió social per adoptar un rol tradicional. Ens hem basat en l'esquema de Raewyn Connell, i en el treball de diferents autors, per establir cinc models de feminitat (recalcada-tradicional, recalcada-moderna, resistent-menor, resistent-major i resistent-masculina), i també cinc models de masculinitat (hegemònica, còmplice, marginada, contestatària i subordinada) que apliquem al col·lectiu. Aquests models es diferencien pel lloc que ocupen en els eixos de gènere de Connell (producció, poder i catexi) i per la distància que mantenen respecte a la feminitat i masculinitat tradicionals. Els resultats mostren que, mentre que en la vida quotidiana els homes s'oposen en major mesura que les dones al model tradicional de gènere, en el rol els personatges d'ambdós sexes tendeixen a allunyar-se'n igualment.

**Paraules clau:** gènere, masculinitats, feminitats, rol en taula.

### Abstract

The aim of this research is to compare the masculinity and femininity models of role players in Valencia with the degree of masculinity and femininity of their characters. The interest of this study lies in observing the voluntary choice of gender roles in an area where social pressure to adopt a traditional role decreases. Based on the proposal of Raewyn Connell and the work of different authors, we have built five models of femininity (traditional-emphasized, modern-emphasized, minor-resistant, higher-resistant and masculine-resistant) and five models of masculinity (hegemonic, complicit, marginalized, oppositional and subordinated) that apply to the group. These models differ by the place they occupy in Connell's areas of gender (production, power and cathexis) and their distance from traditional femi-

ninity and masculinity. The results show that while in everyday life men are more opposed to the traditional model of gender, in the role the characters of both sexes tend to move away from it on an equal basis.

**Keywords:** gender, masculinities, femininities, tabletop role-playing games.

## Presentació

En aquest estudi investiguem els models de masculinitat i feminitat que es construeixen en l'espai artificial dels jocs de rol en taula, i també els models que en desenvolupen els jugadors en la vida quotidiana. Els resultats d'aquest estudi provenen d'un únic projecte de recerca.

En els jocs de rol en taula, el jugador ha de dissenyar un personatge, que serà el seu àlter ego durant el temps que duri la partida, amb les característiques físiques i psíquiques que vulgui. Per aquesta raó, podem estudiar l'adopció voluntària de rols, en un espai en què disminueix la pressió social per a adoptar un rol socialment congruent amb el sexe. El nostre objectiu és il·luminar d'una manera nova els estudis sobre construcció de gènere.

Pensem que la llibertat per a confeccionar els personatges en els jocs de rol possibilita superar els estereotips de gènere, com a «construccions socials», que són assignats a cada sexe, amb una desviació que «sol estar socialment condemnada». Açò ocorre perquè la seua estabilitat depèn, en gran manera, dels «mecanismes de retroalimentació existents entre les imatges mentals i les condicions reals d'homes i dones» (Martín Casares, 2006, p. 52-53). Per tant, representar un personatge és una possibilitat per a canviar aquestes imatges mentals, i és un primer pas per a modificar les condicions reals de les persones. Aquest canvi pot produir-se si els jugadors, a l'hora d'elaborar els personatges, trenquen amb el rol de gènere tradicional per al seu sexe, de manera que desestabilitzen aquests rols, definits com «les activitats, comportaments i tasques o treballs que cada cultura assigna a cada sexe» (Martín Casares, 2006, p. 50).

Creiem que els jocs de rol ofereixen una eina molt interessant per als estudis sobre la identitat, incloent-hi la identitat de gènere. A través del rol, es pot observar l'adopció voluntària de diferents identitats. Si combinem açò amb diferents tècniques sociològiques, podem esbrinar les raons de l'elecció d'una identitat o una altra, i allò que aquestes decisions ens diuen sobre la societat en què es produeixen.

En aquesta recerca estudiem els models de masculinitat i feminitat. Avancem que aquests models són les cinc maneres diferents —açò defensem— amb què homes i dones poden desenvolupar el seu rol de gènere en la vida quotidiana, de manera més o menys pròxima al rol tradicional. A més a més, són models que els jugadors poden triar per als personatges. També investiguem el grau de masculinitat i feminitat dels personatges, és a dir, com és la combinació d'atributs masculins i femenins que els jugadors trien per als personatges.

El nostre objecte de recerca són els jugadors de rol en taula que juguen habitualment a la ciutat de València. Estudiarem els jugadors amb edats compreses entre els quinze i quaranta-cinc anys, ja que els nostres informants clau han coincidit a establir aquestes edats com a mínim i màxim aproximat de les edats dels jugadors.

El nostre objectiu general és comparar els models de masculinitat i feminitat dels jugadors en la seua vida quotidiana amb el grau de masculinitat i feminitat present en els seus personatges. I tenim dos objectius específics. El primer, conèixer la masculinitat i feminitat dels personatges. El segon, comparar els resultats de l'objectiu anterior amb els models de feminitat i masculinitat que els jugadors prenen en la vida quotidiana.

Amb aquest propòsit, ens servirem de la hipòtesi següent: suposem que les dones elegiran feminitats més allunyades del rol tradicional en els seus personatges (que tindran un grau alt de masculinitat), mentre que els homes optaran per masculinitats properes al rol tradicional (amb

una feminitat baixa i una masculinitat alta). Pensem que açò pot succeir perquè els homes desenvolupen en la seua vida quotidiana rols més tradicionals que les dones.

Basem aquesta hipòtesi en García-Mina Freire (2003, p. 56), Martín Casares (2006, p. 266) i Valle (2002, p. 43), que expliquen la resistència de l'home a modificar el seu rol tradicional a causa del temor de perdre els seus privilegis i prestigi social. En canvi, a les dones se'ls obre la possibilitat d'incrementar el seu prestigi social en canviar el seu rol tradicional, raó per la qual estarien més disposades de canviar-lo. A més a més, segons Rubio Castro (2009), les dones estarien adoptant actituds considerades tradicionalment masculines, per rebel·lar-se davant la devaluació del rol femení tradicional i cercar així una nova i millor valorada manera de ser dona.

Per definir els distints models de masculinitat i feminitat ens fonamentarem en la teoria de Raewyn Connell sobre els models de gènere i el seu ordre. També hem fet servir algunes idees d'altres autors.

En la nostra recerca utilitzem el mètode quantitatiu, ja que, segons Miguel Beltrán (García Ferrando *et al.*, 2005, p. 36), es pot aplicar quan la «quantitat» és «l'objecte de la descripció», i els nostres objectius cerquen la quantificació. Concretament, la tècnica elegida és l'enquesta, per la seua «capacitat per a estructurar les dades i la seua elevada eficiència per a obtenir informació», la qual cosa possibilita la seua «posterior anàlisi estadística» (García Ferrando *et al.*, 2005, p. 173).

Tot i que el camp dels estudis de gènere és molt prolífic, no hem trobat estudis similars, ni estudis sobre els jugadors de rol en taula. Sí que són nombrosos els treballs sobre els jugadors de rol en línia (Adamatti *et al.*, 2009; Hayes, 2007).

En primer lloc, desenvoluparem el nostre marc teòric. A continuació, ens referirem a la metodologia i a les tècniques escollides, i també als problemes que planteja la nostra mostra. Després de l'anàlisi empírica, exposarem les conclusions.

## 1. Marc teòric

### 1.1. FEMINITATS I MASCULINITATS

Per al nostre estudi partim de la premissa de l'existència de més de dos gèneres. Ens basarem en la teoria de Raewyn Connell. Per a aquesta autora, el gènere és una categoria fluïda, que «es construeix a través de la interacció social» (2005, p. 35), entenent com a interacció social no només la interacció entre sexes, sinó també la interacció de l'individu amb la resta d'estructures socials com l'economia o la classe.

La pluralitat de rols de gènere és sustentada per diversos autors, com ara Margaret Mead, que ens mostra en els seus estudis com els rols femenins i masculins no són universals, sinó que experimenten grans canvis segons diferents cultures (Kimmel i Aronson, 2000, p. 38-43). Kimmel, a més, sosté, igual que Connell, que aquesta pluralitat sorgeix a causa de la interacció d'homes i dones amb el medi. Açò és, la societat coacciona els individus perquè adoptin un rol determinat de gènere, però els individus hi oposen diferents graus d'acceptació i/o resistència, fruit igualment de les interaccions dels individus amb la societat. És aquesta tensió, segons Kimmel, la que provoca la creació de diferents masculinitats i feminitats (Kimmel, 2000, p. 88-92).

Per tant, per definir bé el gènere, cal tenir en compte l'estructura social (Valle, 2002), que és considerada per l'autora, seguint Max Weber, «una totalitat on s'articula allò institucional, allò simbòlic i allò material». Aquests tres elements, als quals l'autora es refereix com «el poder, la catexis i la producció», són els pilars clau a l'hora de construir el gènere propi. Per *poder* es refereix a «l'estructura d'autoritat, control i coerció amb relació al gènere» (Valle, 2002, p. 25), és a dir, el patriarcat (Connell, 2005, p. 73), la seua legitimitat, la postura que hi té l'individu i l'autoritat de l'individu dins la societat. Per *catexis* entén, seguint Freud, «la construcció emocional de les relacions socials» (Connell, 1987, p. 25), en què té un paper rellevant el desig sexual (Connell, 2005, p. 73), però també l'organització dels sentiments tant hostils com positius respecte als altres

(Connell, 1987, p. 26). Per *producció* entén la posició de l'individu en el mercat laboral com un tot, que inclou professió, educació o divisió de tasques.

La interacció de l'individu amb aquests tres pilars construeix un rol de gènere específic, que no es limita a un rol masculí general o a un rol femení general, ja que dins la masculinitat hi ha diversos rols o models de gènere diferents, igual que dins de la feminitat. Aquests rols són, per descomptat, tipus ideals weberians que, com a tals, no s'ajusten completament a la realitat complexa de la societat, però sí que permeten observar-la i analitzar-la (Giddens, 2004, p. 42). A més, són «contínuament canviants», ja que s'han d'«adaptar als reptes» que la societat, i els individus en reacció a la societat, interposen (Connell i Messerschmidt, 2005, p. 835).

A continuació, explicarem en profunditat els models de masculinitat i feminitat que fem servir en aquesta recerca. Cal assenyalar que altres autors han proposat diferents models per a l'anàlisi, tot adequant-los al seu objecte d'estudi, en el cas de les masculinitats, per exemple: consumidors de sexe (Joseph i Black, 2012), practicants d'arts marcial (Hirose i Pih, 2010) o persones discapacitades (Shuttleworth *et al.*, 2012).

A partir d'aquests models, hem creat una categorització nova, que pensem que abraça més elements que les anteriors, sobretot pel que fa a les feminitats (i ací cal apuntar que hi ha molta més bibliografia sobre les masculinitats que sobre les feminitats, aspecte que s'hauria de palliar). La nova categorització no representa realment una dificultat afegida a la recerca, ja que només inclou deu models: cinc masculinitats i cinc feminitats.

## 1.2. ELS MODELS DE MASCULINITAT

Per establir els diferents tipus de masculinitat ens basem en l'estudi de Connell en *Masculinities* (2005). L'autor hi estableix quatre models de masculinitat als quals n'afegim un més: el de «masculinitat contestatària». Hem agrupat aquests models en tres blocs, segons el lloc que ocupen a l'escala social.

Com ja hem dit, la formació d'aquests models deriva de la interacció entre poder, catexi, producció i individu.

### 1.2.1. *Masculinitats dominants*

Ací incloem la masculinitat hegemònica i la masculinitat còmplice.

La masculinitat hegemònica<sup>1</sup> pertany a la minoria que lidera els tres pilars de l'estructura del gènere i, per tant, se situa en la cúspide de l'estructura social. Representa el patriarcat en el seu vessant legitimat, açò és, ostenta l'autoritat i la sosté mitjançant la violència simbòlica però no la física, actualment deslegitimada. Exerceix l'autoritat tant en la vida pública com en la privada.

La masculinitat còmplice és pròpia de la massa que no pertany a l'hegemònica, però treu benefici del dividend patriarcal que l'hegemònica promou i manté. Té menys autoritat en la vida pública, i es veu obligada a renegociar contínuament el seu espai institucional, però continua tenint autoritat en la vida privada.

Ambdues masculinitats s'adhereixen a la sexualitat heterosexual i mantenen una relació d'homofòbia respecte al seu sexe (més marcada en l'hegemònica). Però mentre que la masculinitat hegemònica manté una relació de dominació respecte a l'altre sexe, la masculinitat còmplice manté una relació de negociació continuada. Per *negociació* entenem el procés de discussió de l'espai

1. En un sentit gramscian d'hegemonia: «dinàmica cultural a través de la qual un grup adquireix i sosté una posició de líder en la vida social» (CONNELL, 2005, p. 77).

corresponent a la dona i a l'home, en què aquest intenta mantenir el màxim possible de dividend patriarcal. És un procés continu, ja que sempre s'arriba a una solució asimètrica.

Ambdues masculinitats tenen un nivell educatiu alt<sup>2</sup> (que en la còmplice pot ser mitjà-alt). La cúspide del mercat laboral està ocupada per la masculinitat hegemònica. La masculinitat còmplice intenta ascendir tant com pot, però també es preocupa per gaudir de la feina (Connell, 2005, p. 172-174).

### 1.2.2. *Masculinitats dominades*

Hi incloem dues masculinitats dominades, que es caracteritzen perquè ocupen posicions distintes de les masculinitats dominants en dos dels eixos que construeixen el gènere: la masculinitat marginada per la seua posició en el mercat de treball, i la masculinitat subordinada per la seua posició en la catexi.

La masculinitat marginada se situa en la base del mercat laboral. Fa referència a homes que pertanyen a una classe treballadora amb una educació molt bàsica, aturats o amb treballs de baixa qualitat (Connell, 2005, p. 93). Encara que són els que menys s'aprofiten del dividend patriarcal, s'encarreguen de mantenir la dona en una posició subordinada respecte a l'home, sobretot mitjançant la violència física i simbòlica (Connell, 2005, p. 115-116). El principal mecanisme de què disposen per a adquirir prestigi és la violència (la qual és també un mitjà d'unió amb el seu sexe), juntament amb la sexualitat obligatòria, heterosexual, casual i compulsiva (Connell, 2005, p. 98-106). No tenen autoritat en la vida pública, però sí en la privada.

La masculinitat subordinada és dominada per la seua sexualitat homosexual o bisexual. Encara que els homes pertanyents a aquest grup no tinguin necessàriament una mateixa identitat, la seua sexualitat trenca amb el projecte de masculinitat hegemònica. Aquesta masculinitat se situa en l'últim esglaó de la jerarquia masculina, ja que, per a la resta de masculinitats, aquests homes «no pertanyen a la masculinitat sinó a la feminitat» (Connell, 2005, p. 78). La seua relació amb la producció i el poder és determinada per la seua condició sexual, ja que a causa d'aquesta relació pateixen discriminació política, cultural i econòmica, i també violència simbòlica i fins i tot física (Connell, 2005, p. 78). La seua prosperitat dins del mercat de treball depèn, en gran manera, del fet que no revelen la seua condició sexual (Connell, 2005, p. 155). La seua autoritat, sobretot la pública, es veu minvada en funció de la seua aparença de masculinitat: els homes més femenins tenen menys autoritat (Connell, 2005, p. 156).

### 1.2.3. *Masculinitat contestatària*

En la masculinitat contestatària, s'hi troben aquells que pertanyerien a les masculinitats dominants si no haguessin renunciat conscientment al dividend patriarcal per practicar polítiques contra-sexistes.

La seua relació amb el poder i la producció es caracteritza per la renúncia a l'exercici de l'autoritat i el progrés en el mercat de treball a canvi de treballs que autorealitzen l'individu. Tenen una relació de compromís envers la dona i intenten eradicar tot comportament sexista. Abracen, a més a més, l'aspecte sentimental de les relacions entre individus, també amb homes, i superen així la barrera de l'homofòbia que se situa entre les amistats masculines (Connell, 2005, p. 131-133).

2. Per *nivell educatiu baix* ens referim als que estudien o han acabat d'estudiar: menys de cinc anys d'escolarització, educació primària o ESO o batxiller elemental. Per *nivell educatiu mitjà*: FP o grau mitjà; batxillerat LOGSE, o FP grau superior. Per *nivell educatiu alt*: arquitectura o enginyeria (tècnica o superior), ensenyaments artístics, diplomatura; grau universitari o llicenciatura. Per *nivell d'especialització*: postgrau o especialització.

### 1.3. ELS MODELS DE FEMINITAT

Per definir els models de feminitat ens basarem en la visió de Connell sobre les relacions de gènere. Per a aquesta autora hi ha dos tipus principals de feminitat: la «recalcada» i la «resistent» (Giddens, 2004, p. 169). Com a investigadores trobem important operacionalitzar aquests conceptes, raó per la qual hem elaborat una tipologia —susceptible de discussió i ampliació— que ens permeti analitzar la concreció en la realitat d'aquest model dicotòmic. Hem seguit el mateix esquema que Connell utilitza per a les masculinitats: la interacció entre diferents tipus de poder, catexi i posició productiva i les diferents relacions dels individus amb aquests tres pilars.

#### 1.3.1. *Feminitats recalcaades*

Per a la nostra investigació hem construït dos models de feminitat recalcaada: la recalcaada-moderna i la recalcaada-tradicional.

Quan Connell parla de *feminitat recalcaada*, està pensant sobretot en el model tradicional d'esposa - mare - mestressa de la casa. Aquest model l'anomenem *feminitat recalcaada-tradicional*. La dona es defineix per la seua condició d'esposa —fidel i dependent— de l'home i perquè és una mare altruista que té cura dels fills i aconsegueix realitzar-se a través d'altres —sobretot homes— dins l'àmbit domèstic i familiar (Montesinos, 2002, p. 19 i 41-50). És insegura i submissa, sexualment passiva, tècnicament incapaç i objecte de plaer visual per part de l'home (Plaza, 2005, p. 75-85).

En l'àmbit de la producció es caracteritza perquè desenvolupa un paper de mestressa de casa i no busca feina. El seu nivell educatiu és baix. Es tracta d'una dona sense autoritat en la vida pública i potser tampoc en la privada. Respecte a la catexi, es troba en una situació de submissió a l'home, i fins i tot podria ser receptora de la violència masculina. És una dona heterosexual, i encara potser amb actituds homòfobes.

La feminitat recalcaada-moderna engloba les dones que treballen en el mercat laboral, amb un sou que no els permet la independència econòmica i que és vist com una ajuda en la família més que no pas com un sou propi.<sup>3</sup> Pateixen una doble jornada i no tenen capacitat de decisió sobre la despesa familiar, per la qual cosa no tenen autoritat privada i comparteixen la majoria de les característiques de la feminitat recalcaada de Connell.

La seua condició d'aturades o de treballadores amb un treball mal qualificat o temporal les desproveeix d'autoritat pública.

Quant a la catexi, presenten una situació de negociació o fins i tot de submissió a l'home. Estaríem parlant d'una dona heterosexual.

#### 1.3.2. *Feminitats resistents*

Tot seguint la visió de Connell sobre la feminitat resistent, hi hem confeccionat tres tipus ideals: la resistent-major, la resistent-menor i la resistent-masculina.

La feminitat resistent-major inclou les dones que treballen en el mercat laboral, amb ingressos molt alts i en llocs de poder, sia a l'empresa privada o a la institució pública. No tenen doble jornada i participen (i fins i tot les imposen) en les seues decisions a la llar i es relacionen amb l'altre membre de la parella en termes d'igualtat (Montesinos, 2002, p. 39). El seu nivell educatiu és alt. Ostenten, doncs, autoritat tant en la vida pública com privada. Seríem davant una dona heterosexual, homosexual o bisexual, que manté relacions d'igualtat amb els homes.

3. Ens referim al tipus de dona que va sorgir a partir de la incorporació de les dones al mercat laboral des dels anys seixanta (MONTESINOS, 2002, p. 39).

El segon model és la feminitat resistent-menor. El seu nivell educatiu és alt, però ni la seua posició en el mercat laboral ni els seus ingressos són tan elevats. Exerceixen treballs liberals i tenen llocs intermedis. El seu nivell d'autoritat en la vida pública i privada és també inferior al de la feminitat resistent-major. Quant a la catexi, destaca la presència o bé d'una igualtat entre sexes, o bé d'una negociació contínua. Poden ser heterosexuals, homosexuals o bisexuals.

Som conscients que la feminitat o masculinitat no corresponen per essència a dones i homes, respectivament, sinó que el contingut del gènere i la seua atribució a un sexe determinat respon a processos socials. Per açò, hi hem introduït un nou model: la feminitat resistent-masculina.

Es referiria a dones amb un model de gènere en el límit entre la masculinitat i la feminitat. Reneguen de la feminitat perquè creuen en la superioritat dels homes o perquè desitgen gaudir del seu poder i estatus, la qual cosa reforça la subordinació de les dones, ja que fomenta la devaluació de les nocions tradicionals de feminitat, encara que creï espais per fugir de la subordinació de gènere (Reay, 2001).

Aquestes dones no es caracteritzen per la seua situació en el mercat laboral, ja que en el seu cas la posició en la producció no és significativa a l'hora de construir la seua feminitat. La diferència cal cercar-la en les dimensions de poder i catexi. Quant al poder, serien les úniques que combinarien l'absència d'autoritat en la vida pública amb la possessió d'autoritat en la vida privada. Açò podria ocórrer perquè la seua masculinitat els dóna un cert dividend patriarcal en la vida privada, però en la vida pública la seua autoritat roman anul·lada perquè no segueixen els rols de gènere tradicionals. Pel que fa a la catexi, aquestes dones es caracteritzarien perquè defensen la igualtat homosexual, i fins i tot el domini de la dona sobre l'home. Cal assenyalar que no són necessàriament homosexuals, poden ser heterosexuals o bisexuals.

#### 1.4. LA POSICIÓ DELS MODELS DE GÈNERE RESPECTE ALS MODELS TRADICIONALS

Pensem que els models de gènere apuntats poden situar-se en un continu de més a menys coincidents amb el model tradicional. Amb referència als models de feminitat, considerem que el model tradicional es correspon amb la feminitat recalçada-tradicional, a partir de la qual els models serien (de més a menys propers): recalçada-moderna, resistent-menor, resistent-major i resistent-masculina. Pel que fa als models de masculinitat, considerem que el model tradicional es correspon amb el de masculinitat marginada, seguit de prop pel de masculinitat hegemònica. A partir d'aquests models, hi trobem la masculinitat còmplice i, més allunyades però properes entre elles, la contestatària i la subordinada.

## 2. Metodologia

Com hem esmentat abans, en la recerca utilitzem el mètode quantitatiu. Vam fer servir la tècnica de l'enquesta. Concretament, vam construir una enquesta autoemplenada, la versió definitiva de la qual es va tancar després de la realització d'un pretest.

L'univers es compon de jugadors i jugadores de rol en taula —de quinze a quaranta-cinc anys— que juguen habitualment a la ciutat de València. La dificultat prové del fet que aquest univers consta, en un percentatge important, de grups d'amics, i fins i tot de persones que no formen part de cap grup. Com que aquests grups o individus no estan registrats en cap lloc, i no hi ha estudis previs sobre el tema, desconeixem les dimensions de l'univers.

Per calcular un univers aproximat, ens basem en els jugadors de rol en taula que formen part de les associacions i grups amb què contactem, encara que som conscients que no estem tenint en compte les persones que no formen part de cap grup. El total fou 102, i a partir d'aquest nombre vam fer una mostra aleatòria simple, amb un nivell de confiança del 95 %,  $P = Q$  i un error real de  $\pm 3$  %. La nostra mostra és de 94, quasi tot l'univers.

Quant al treball de camp, cal assenyalar que passàrem 51 enquestes de manera presencial (de les quals n'incloem 46 en l'anàlisi) i 40 virtualment (de les quals n'incloem 30). Les 91 enquestes es van fer del 22 de novembre al 20 de desembre de 2010.

Per a les enquestes presencials vam contactar amb les associacions i els grups a través del web, fòrum o perfil de Facebook que feien servir per acudir al seu lloc de reunió a València. També vam acudir a una convenció de jugadors de rol. Per a les virtuals, enviàrem l'enquesta per correu electrònic a les associacions i a membres de fòrums de rol, i fins i tot a coneguts, a qui vam demanar que reenviaren l'enquesta a altres jugadors.

La diferència entre les 91 enquestes fetes i les 76 analitzades es produí perquè algunes ens van arribar via correu electrònic una vegada havíem començat l'anàlisi de les dades, d'altres tenien massa casos perduts i la resta pertanyien a subjectes que no formaven part de la mostra. Per a l'anàlisi de les dades hem utilitzat el programa estadístic SPSS.

Som conscients que la nostra mostra no és representativa, i tanmateix hem considerat interessant continuar amb l'anàlisi per fer una primera exploració d'aquest camp d'estudi tan nou.

## 2.1. DISSENY DE L'ENQUESTA

Podem dividir el qüestionari en quatre parts. En la primera, recollim les dades sociodemogràfiques dels jugadors. Ens interessava especialment conèixer la posició dels jugadors en el mercat de treball com a manera d'establir-ne la posició tant en l'eix de la producció com en el del poder, en la seua faceta d'autoritat pública. En la segona part, recollim informació sobre els personatges preferits pels jugadors en els jocs de rol en taula següents: *Vampiro: la mascarada* i *La llamada de Cthulhu*.

Quant al personatge de *Vampiro: la mascarada*, els vam demanar que ordenaren —segons la seua preferència— els atributs físics, socials i mentals que es poden elegir per construir els personatges. També vam mesurar la masculinitat, feminitat, androgínia i indiferenciació del seu personatge ideal, a través d'una escala de Bem: els jugadors havien de puntuar de l'1 al 7 l'adequació del seu personatge amb una sèrie d'adjectius (femenins i masculins). Ens interessava saber si el personatge escollit era masculí (amb una puntuació alta en masculinitat i baixa en feminitat), femení (alta en feminitat i baixa en masculinitat), androgin (puntuacions elevades de masculinitat i feminitat) o indiferenciat (puntuacions baixes en ambdues). Una puntuació elevada es defineix com a superior a la mitjana, i baixa com a inferior a la mitjana (Fernández Sánchez, 1983).

Quant a *La llamada de Cthulhu*, havien de triar-ne un entre els deu personatges preconstruïts (amb un sexe, una professió i uns atributs específics) que els vam presentar, corresponents amb els deu models de gènere que manegem.

En l'última part, es recull la catexi del jugador mitjançant un qüestionari inspirat en un altre utilitzat en *Imaginario cultural, construcción de identidades de género y violencia* (Martínez Benlloch, 2008), del qual prenem prestats alguns ítems, i n'introduïm d'altres de creació pròpia, per adaptar-lo a allò que buscàvem mesurar. Els subjectes havien d'expressar el seu acord o desacord (en una escala de Likert) sobre aquests ítems, referents a diversos aspectes de la catexi: homofòbia, igualtat homosexual, domini de l'home sobre la dona, domini de la dona sobre l'home, relació de negociació amb l'altre sexe, relació d'igualtat amb l'altre sexe i legitimació de la violència.

## 3. Els jugadors de rol en taula i els seus personatges: masculinitats i feminitats

### 3.1. EXPLORACIÓ DELS ROLS DE GÈNERE EN LA VIDA QUOTIDIANA

En aquest apartat observarem els diferents models que sorgeixen en l'eix de la catexi i la producció i, a continuació, en creuarem ambdues variables per obtenir la variable models de gènere, tot at-



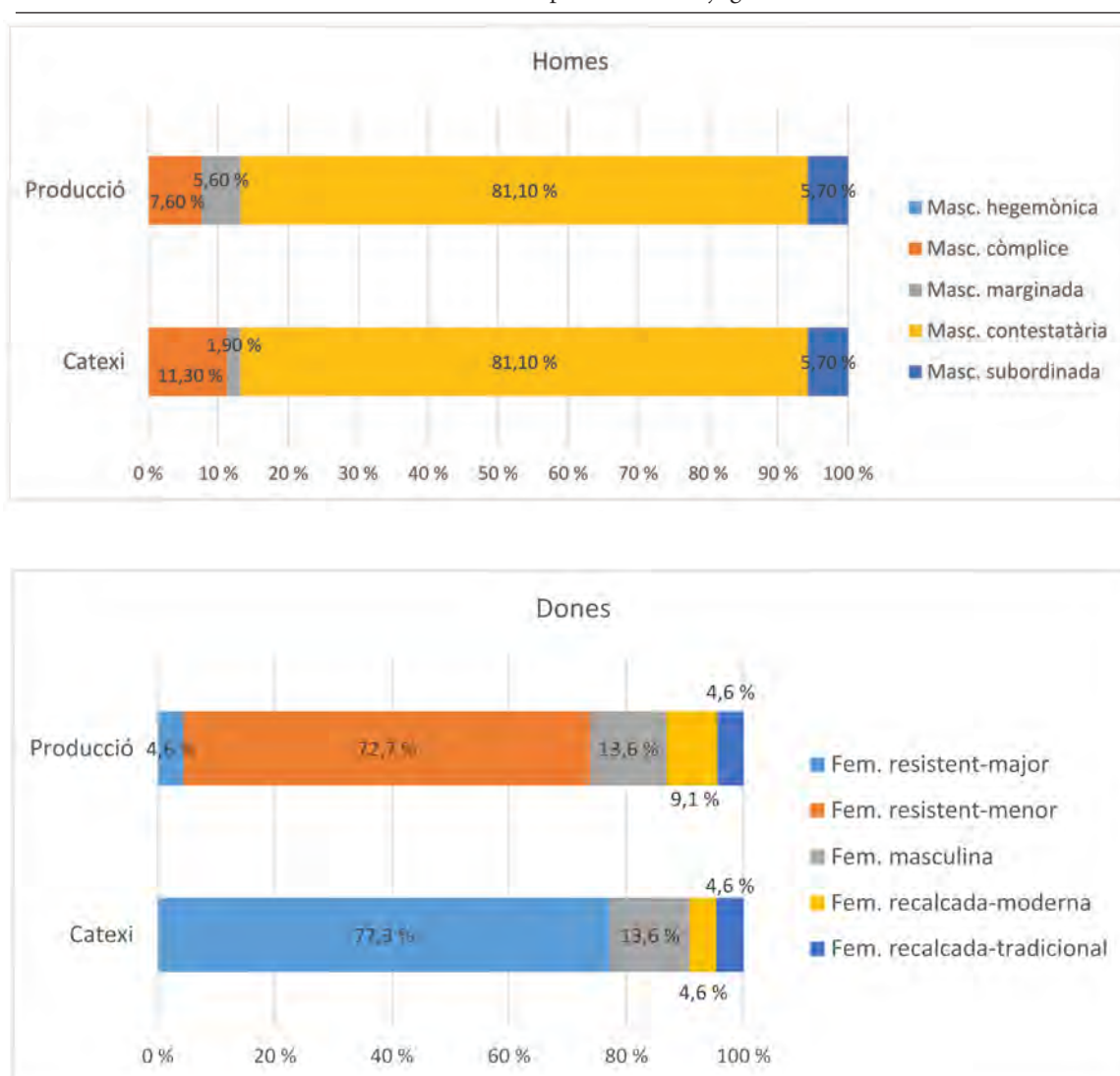
nent, en cada categoria, l'eix que té més pes a l'hora de definir aquell model concret de feminitat o masculinitat.

### 3.1.1. Catexi i producció

Entre els homes no hi ha una diferència excessiva entre la catexi i la producció, i és clarament predominant la masculinitat contestatària en ambdós casos. En el cas de les dones, en canvi, hi trobem una diferència important, la qual cosa podria indicar una insatisfacció més gran en la posició ocupada en la producció. Concretament, la presència de la feminitat resistent-major es redueix dràsticament en l'eix de producció respecte al de catexi, mentre que la resistència-menor augmenta moltíssim la seua presència (gràfic 1).

Per tant, la majoria de les dones i els homes fugen de la masculinitat i feminitat tradicionals, sobretot en la catexi, en què predomina la masculinitat contestatària i la feminitat resistent-major.

GRÀFIC 1. Catexi i producció dels jugadors

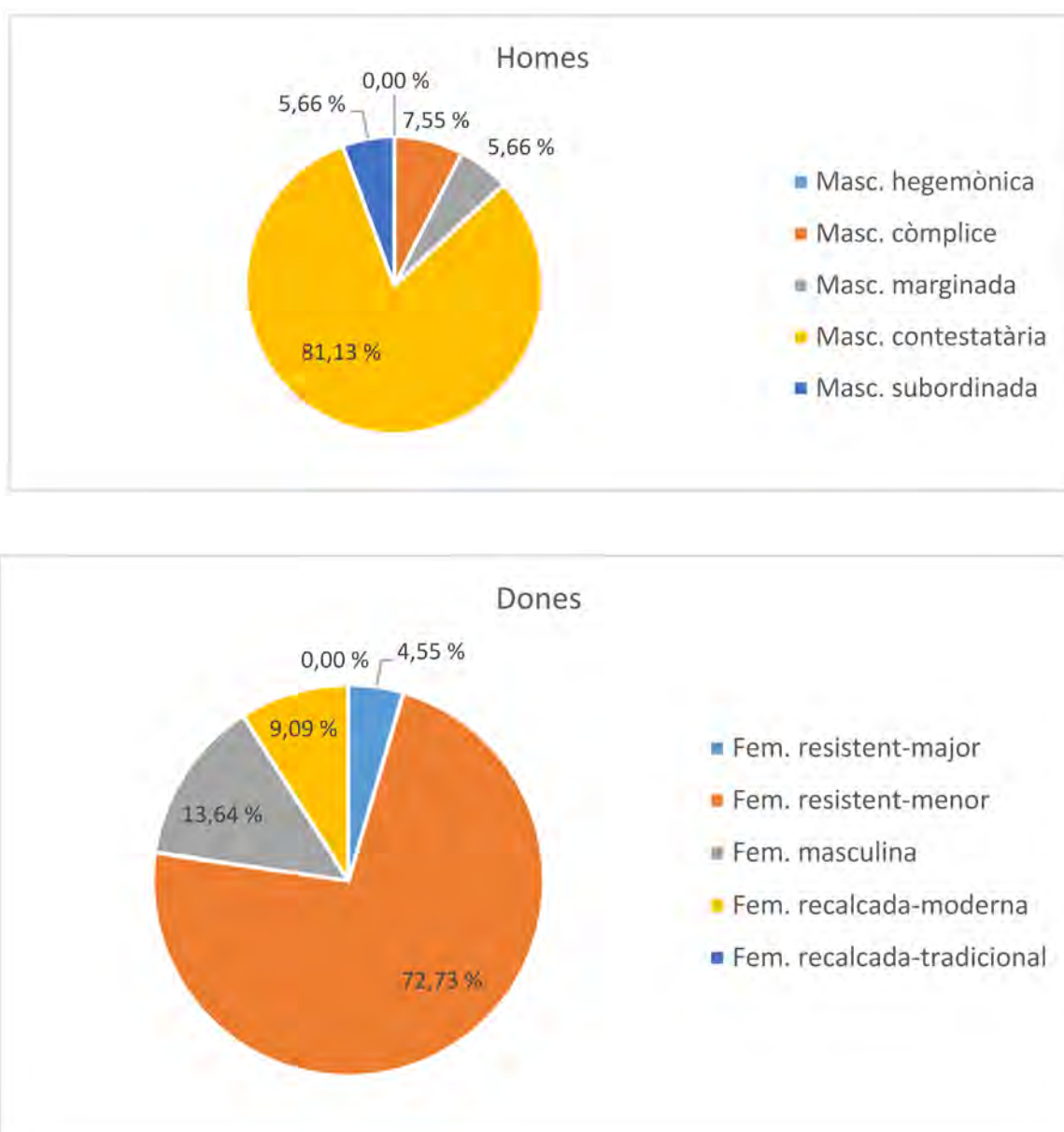


Font: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

3.1.2. *Models de masculinitat i feminitat*

Predominen la masculinitat contestatària i la feminitat resistent-menor. La resta de masculinitats, i també la feminitat resistent-major, tenen poca presència. La masculinitat hegemònica i la feminitat recalçada-tradicional tenen un pes inexistent ([gràfic 2](#)).

GRÀFIC 2. Models de gènere dels jugadors



FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

Hi ha, per tant, molt poca presència tant de la masculinitat com de la feminitat tradicionals. Pel que fa a la masculinitat subordinada i la feminitat masculina, hi trobem una presència més forta de la segona. Açò és, més dones tenen una feminitat *no femenina* que homes tenen una masculinitat *no masculina*.

### 3.2. EXPLORACIÓ DELS PERSONATGES I COMPARACIÓ AMB ELS MODELS DE GÈNERE

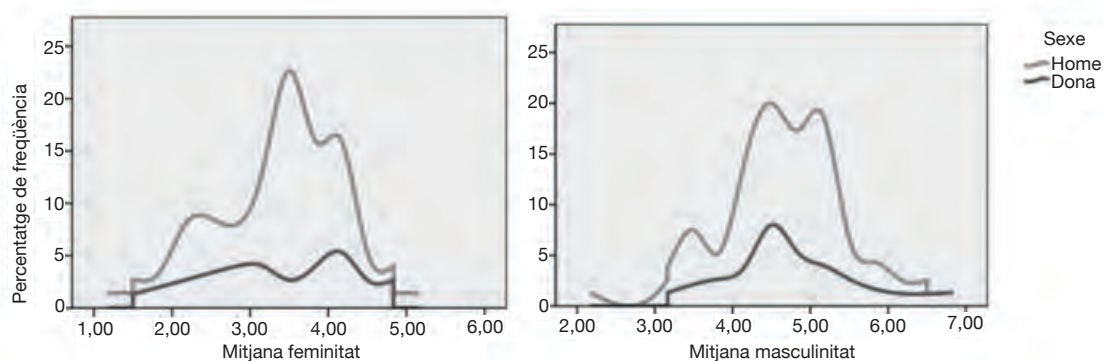
En aquesta part explorem els personatges elegits pels jugadors en els jocs *Vampero: la mascarada* i *La llamada de Cthulhu*. En tots els casos, comparem els resultats abocats amb els models de gènere analitzats. Cal assenyalar que la masculinitat hegemònica, la feminitat recalcada-tradicional i la feminitat resistent-major no apareixen perquè no hi són presents o tenen molt poc pes.

#### 3.2.1. Mitjanes de feminitat i masculinitat

Veurem primer les mitjanes de feminitat i masculinitat per sexe dels personatges elegits per a *Vampero: la mascarada* i, a continuació, el tipus de gènere dels personatges segons l'escala de Bem.

Tant pel que fa a la mitjana de masculinitat com a la mitjana de feminitat, el rang dels homes és més alt. A més, els homes arriben a mitjanes de feminitat més elevades que les dones, mentre que les dones arriben a mitjanes de masculinitat més elevades que els homes (gràfic 3 i taula 1). A més, la masculinitat o feminitat d'un personatge té poca relació amb el sexe del jugador que l'elegeix. Aplicant el coeficient Eta, acceptem la hipòtesi d'independència en ambdós casos.

GRÀFIC 3. Mitjanes de feminitat i masculinitat



FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

TAULA 1. Màxims i mínims de les mitjanes de feminitat i masculinitat

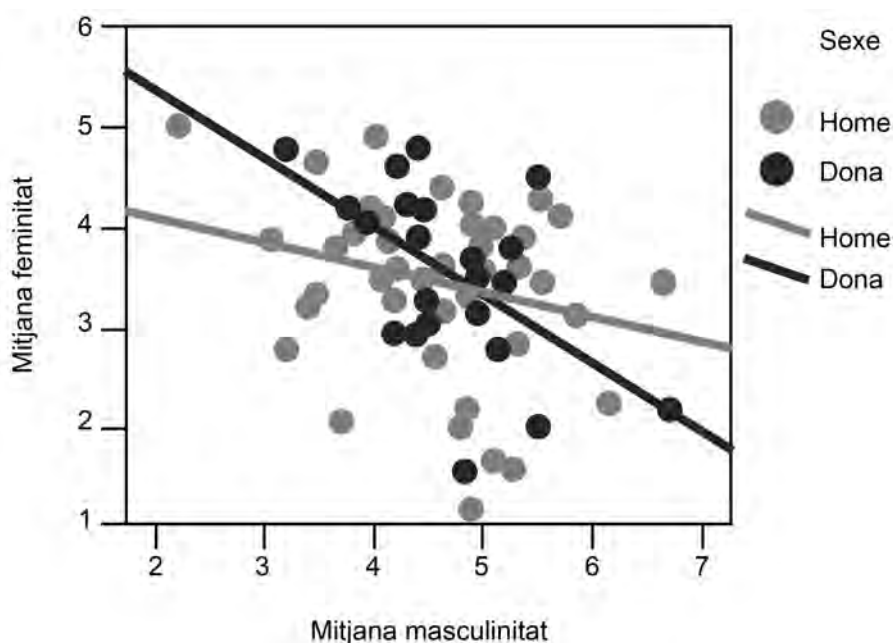
	Mitjana feminitat		Mitjana masculinitat	
	Màxim	Mínim	Màxim	Mínim
Homes	5,06	1,17	6,65	2,22
Dones	4,78	1,56	6,7	3,2

FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

D'altra banda, la mitjana de masculinitat i feminitat dels personatges està relacionada, com ens indica l'índex de correlació de Pearson. Aquesta relació és inversa (gràfic 4).

Agrupem els personatges segons les categories de l'escala de Bem: feminitat, masculinitat, androgínia i gènere indiferenciat. Pel que fa a la distribució dels personatges de *Vampiro: la mascarada*, entre els elegits per dones hi ha un percentatge més elevat de personatges femenins. Pel que fa als personatges masculins, veiem que tenen una presència pràcticament idèntica en ambdós sexes. Entre els personatges elegits per homes hi ha una presència lleugerament superior tant de personatges andrògins com indiferenciats (gràfic 5). Per a les dones, els personatges amb trets masculins (masculins o andrògins) representen un 45,5 %. Per als homes, els personatges amb trets femenins (femenins o andrògins) representen un 45,3 %. És a dir, en elegir trets socialment adjudicats a l'altre sexe, les dones rebutgen en major mesura els trets propis que els homes.

GRÀFIC 4. Mitjana de feminitat i masculinitat dels personatges de *Vampiro: la mascarada*

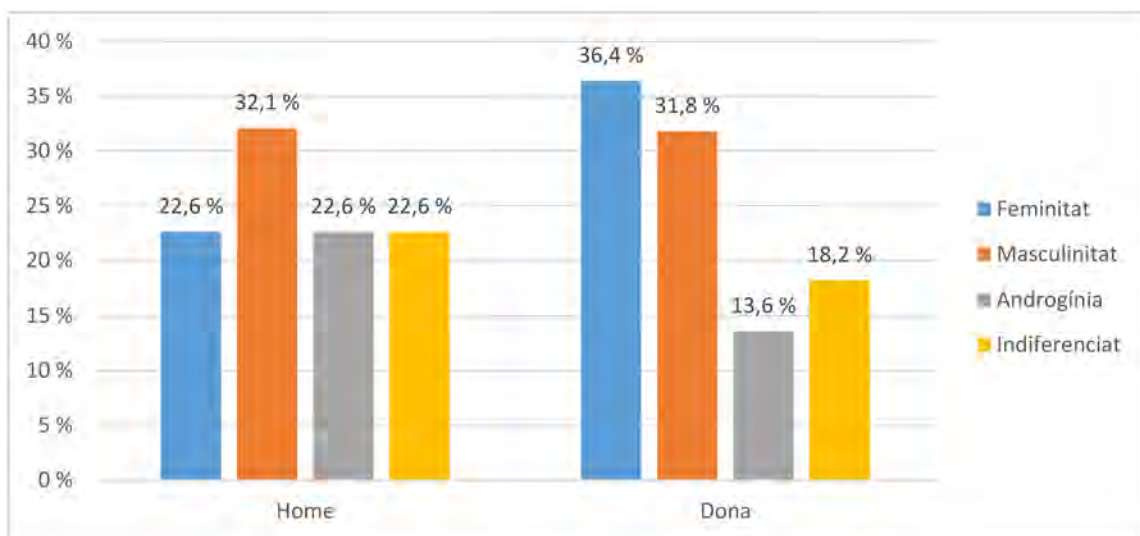


Font: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

La prova de khi quadrat ens indica que hem d'acceptar la hipòtesi d'independència. Aquest resultat és esperat, ja que ni la mitjana de feminitat ni la mitjana de masculinitat depenen del sexe del jugador. La prova de khi quadrat també ens indica independència entre els models de gènere dels jugadors i la feminitat / masculinitat / androgínia / gènere indiferenciat del personatge, però sí que trobem certes tendències significatives.

Tant en el cas de jugadors amb masculinitat contestatària com en el de jugadors amb masculinitat còmplice, el gènere psicològic del seu personatge no es decanta per cap categoria, encara que esperàvem una presència més gran de l'androgínia entre els personatges de jugadors amb masculinitat contestatària, i una presència més gran del masculí entre els personatges de jugadors amb una masculinitat còmplice. Els jugadors amb masculinitat marginada són o masculins o indiferenciats, la qual cosa coincideix amb les nostres expectatives, igual que la forta presència (la més gran entre les masculinitats) de personatges femenins entre els jugadors de masculinitat subordinada, entre els quals, al contrari del que esperàvem, no hi ha personatges andrògins.

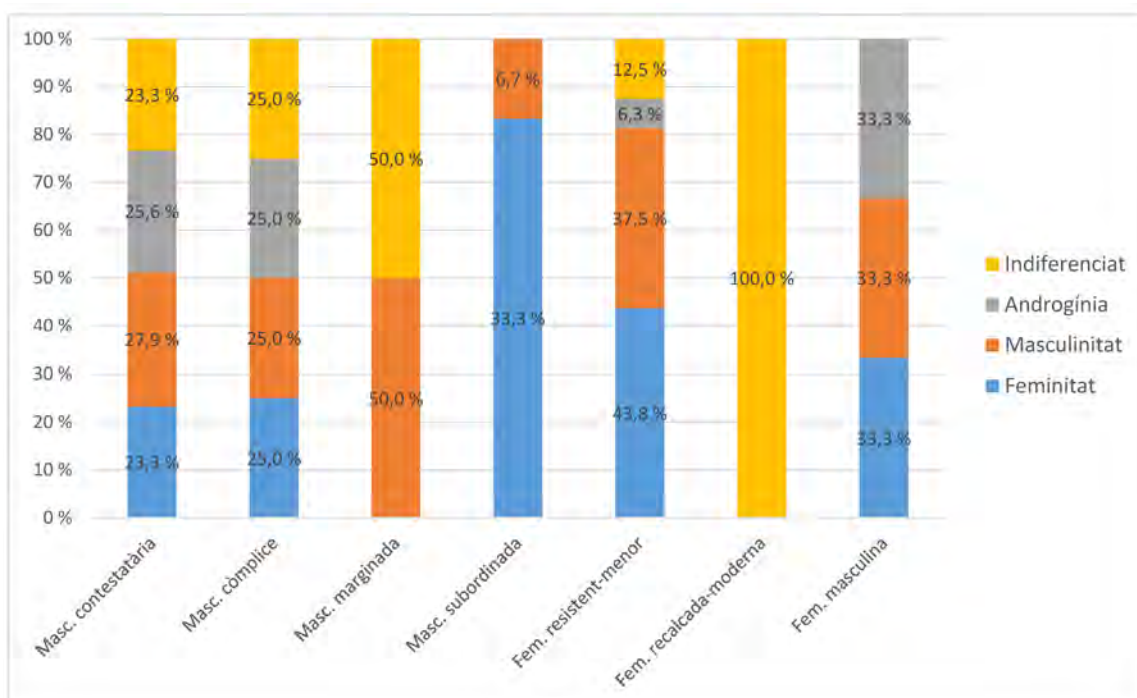
GRÀFIC 5. Escala de Bem



FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

Pel que fa a les feminitats, la sorpresa més gran la proporcionen les jugadores de feminitat recalçada-moderna, que elegeixen per als seus personatges un gènere indiferenciat. Dins la feminitat resistent-menor, hi ha una presència important tant de personatges femenins com masculins. Quant a la feminitat masculina, trobem la mateixa proporció de personatges femenins, masculins i andrògins (gràfic 6).

GRÀFIC 6. Comparativa dels models de gènere dels jugadors amb l'escala de Bem



FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

Per tant, el gènere indiferenciat es presenta majoritàriament en la masculinitat marginada i en la feminitat recalçada-moderna, que són els models de gènere més propers a la masculinitat i feminitat tradicionals.

### 3.2.2. Sexe dels personatges en 'Vampiro: la mascarada' i 'La llamada de Cthulhu'

Primer veurem el sexe elegit per als personatges i, a continuació, ho relacionarem amb els models de gènere.

En ambdós casos els jugadors solen elegir personatges del seu mateix sexe, encara que les dones tendeixen més a elegir personatges del sexe contrari al seu (taula 2). El khi quadrat confirma aquesta relació i la prova de V de Cramer ens indica una relació molt forta.

TAULA 2. Sexe del personatge elegit pels jugadors segons sexe

		El mateix sexe	L'altre sexe	Sense sexe
Vampiro: la mascarada	Homes	90,74 %	9,26 %	0 %
	Dones	72,73 %	13,64 %	13,64 %
La llamada de Cthulhu	Homes	88,89 %	11,11 %	No existeix l'opció
	Dones	86,36 %	13,64 %	

FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

Açò és especialment rellevant en el cas de *La llamada de Cthulhu*, en què cal elegir entre personatges predefinitos, ja que elegir un sexe concret implicava excloure la possibilitat d'elecció d'habilitats i professions, per la qual cosa creiem que ací la relació entre sexe i jugador seria més petita, però no és així.

Aquelles feminitats que menys elegeixen personatges del seu sexe són la resistent-menor i la masculina. Entre les masculinitats són la contestatària i, curiosament, la còmplice, que en *Cthulhu* elegeix en un 50 % personatges dona. Pareix, per tant, que l'elecció del sexe del personatge té més a veure amb el propi sexe que amb el rol de gènere exercit (taula 3).

La prova de khi quadrat ens confirma una relació de dependència en ambdós casos, i la V de Cramer ens indica que és una relació forta. En el cas de *Vampiro: la mascarada*, menys forta que amb el sexe del jugador i en el cas de *La llamada de Cthulhu*, més forta.

### 3.2.3. Característiques del personatge en 'Vampiro: la mascarada' i 'La llamada de Cthulhu'

En aquest apartat veurem les característiques específiques dels personatges de *Vampiro: la mascarada* i *La llamada de Cthulhu* i els compararem amb els models de gènere dels jugadors. Concretament, analitzarem els binomis d'atributs elegits per al primer joc i els models de gènere elegits per als personatges del segon.

En el joc de *Vampiro: la mascarada* vam demanar als jugadors que ordenessin uns atributs per als personatges segons la seua preferència. Amb les respostes, hem compost la variable atributs, agrupant els ítems per binomis. Per exemple, la categoria físicosocials significa que elegirem, en primer lloc, els atributs físics i, en segon lloc, els socials.

Encara que la prova de khi quadrat ens fa acceptar la independència entre les variables sexe i atributs elegits, sí pareix que hi deu haver certa diferència entre sexes. Els binomis socials-mentals

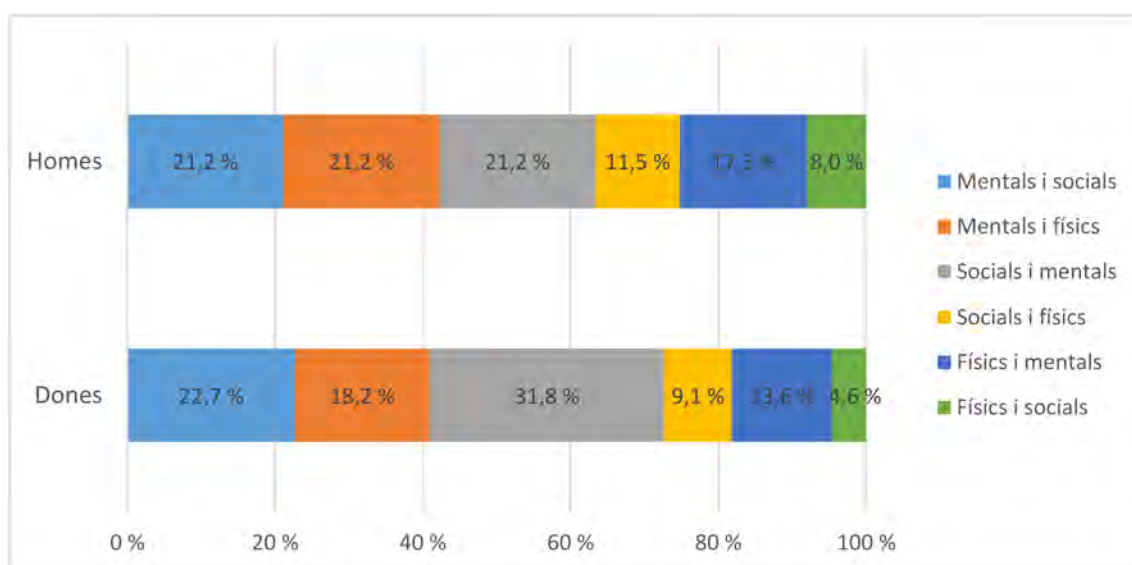
i mentals-socials tenen una presència més gran en dones, mentre que els homes elegeixen en major mesura que les dones els binomis amb atributs físics (gràfic 7).

TAULA 3. Sexe elegit per al personatge segons el joc i el model de gènere del jugador

	Vampiro			Cthulhu	
	Homes	Dones	Sense sexe	Homes	Dones
Masc. còmplice	100 %	x	x	50 %	50 %
Masc. marginada	100 %	x	x	100 %	x
Masc. contestatària	90,70 %	9,30 %	x	90,70 %	9,30 %
Masc. subordinada	100 %	x	x	100 %	x
Fem. resistent-major	100 %	x	x	x	100 %
Fem. resistent-menor	81,30 %	x	18,80 %	81,25 %	18,75 %
Fem. masculina	66,70 %	33,30 %	x	x	100 %
Fem. recalçada-moderna	x	100 %	x	x	100 %

FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

GRÀFIC 7. Atributs elegits per al personatge de Vampiro: la mascarada



FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

La prova de khi quadrat també ens indica independència en la relació amb els models de gènere del jugador, però, també en aquest cas, trobem certes pautes.

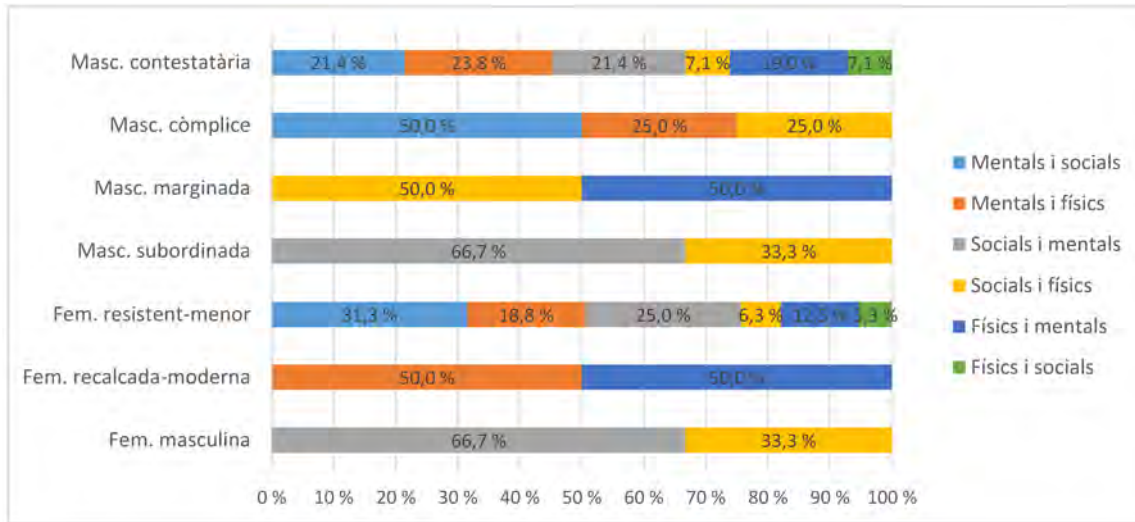
Hi ha més varietat d'opcions en la masculinitat contestatària i la feminitat resistent-menor, potser a causa d'una presència més gran de jugadors amb aquests models de gènere. Curiosament, tant els jugadors amb masculinitat subordinada com les jugadores amb feminitat masculina coincideixen en l'elecció d'atributs, i trien com a primera opció els socials.

Les jugadores amb feminitat recalçada-moderna elegeixen el binomi mentals-físics o físics-mentals. La masculinitat marginada també elegeix els binomis físics-mentals o socials-físics. D'al-

tra banda, la masculinitat còmplice elegeix preferentment el binomi mentals-socials i, en segon lloc, els binomis socials-físics i mentals-físics (gràfic 8).

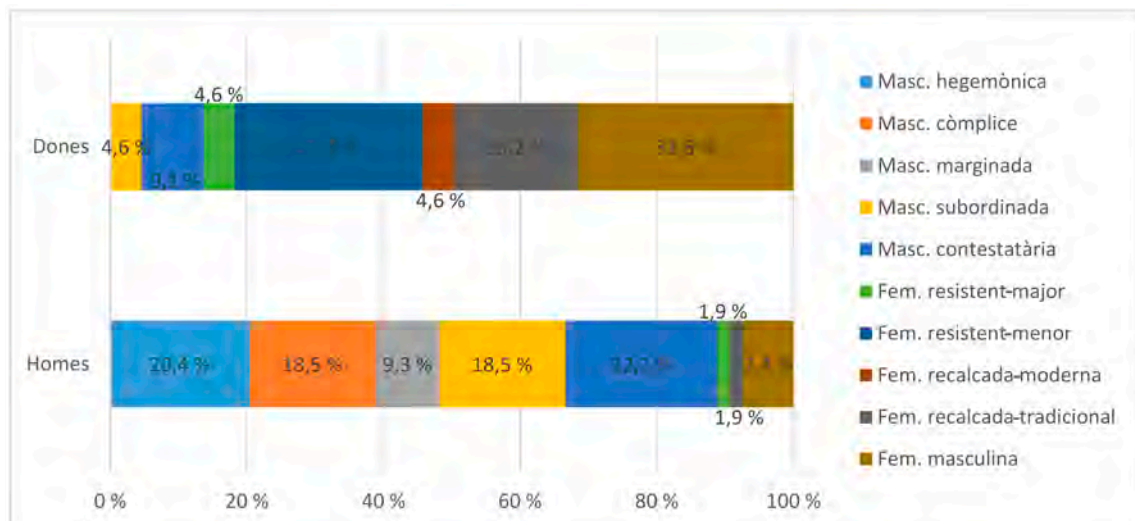
En el joc de *La llamada de Cthulhu* les dones han escollit majoritàriament els personatges amb una feminitat masculina o resistent-menor. Els homes han elegit els personatges masculins sense una preferència clara, encara que sí que notem que el personatge menys elegit ha estat el que té una masculinitat marginada (gràfic 9). La prova de khi quadrat, en aquest cas, rebutja la hipòtesi d'independència. Segons la V de Cramer la relació és molt forta.

GRÀFIC 8. Comparativa dels models de gènere i atributs dels personatges de *Vampiro: la mascarada*



FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

GRÀFIC 9. Models de gènere dels personatges de *La llamada de Cthulhu*



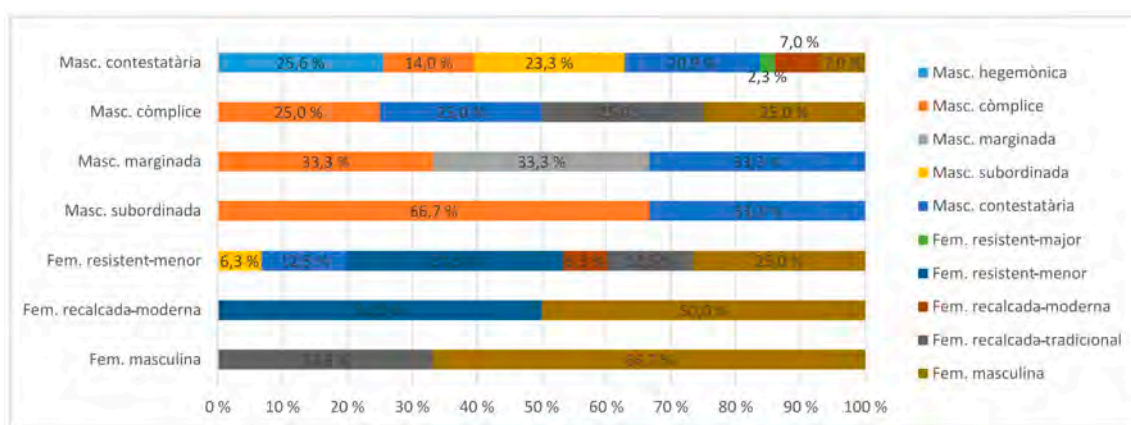
FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.



Els jugadors han tendit a escollir personatges amb una masculinitat o feminitat contràries a la pròpia en l'escala de més a menys tradicional. Per exemple, les jugadores amb feminitat masculina han elegit, en un 33,3 %, personatges amb una feminitat recalçada-tradicional. En canvi, les jugadores que en la vida quotidiana exerceixen el model de feminitat recalçada-moderna, per als personatges, han triat o bé una feminitat resistent-menor, o bé una feminitat masculina.

No s'ajusta a allò esperat l'elecció dels jugadors de masculinitat còmplice, que si bé en un 50 % elegeixen models tradicionals (masculinitat còmplice i feminitat recalçada-tradicional), en un altre 50 % elegeixen models menys tradicionals, com són la masculinitat contestatària o la feminitat masculina. La resta d'eleccions sí que s'ajusten a allò esperat amb alguna petita sorpresa, com l'elecció important de personatges de masculinitat hegemònica per part dels jugadors amb una masculinitat contestatària, o l'elecció de personatges amb masculinitat contestatària per part de jugadors amb masculinitat marginada (gràfic 10).

GRÀFIC 10. Comparativa dels models de gènere dels jugadors amb els models de gènere dels personatges



FONT: Elaboració pròpia. Enquesta *ad hoc*.

Segons la prova de khi quadrat, el model de gènere escollit per al personatge és dependent del model exercit en la vida quotidiana pel jugador. Açò sí, la V de Cramer ens indica que la relació és moderada.

#### 4. Conclusions

Al llarg d'aquest estudi hem reflexionat sobre els resultats obtinguts, i ens agradaria plasmar-los de manera sintètica. Respecte als models de gènere dels jugadors, veiem que la feminitat majoritària és la resistent-menor, seguida per la feminitat masculina. L'única feminitat recalçada recollida ha estat la moderna, que té una presència més bé escassa, igual que la feminitat resistent-major. Entre les masculinitats, la que té més presència és la masculinitat contestatària, que és la que s'oposa a la masculinitat tradicional. Les masculinitats còmplice, marginada i subordinada són les altres tres masculinitats que apareixen en els jugadors de rol en taula.

Així doncs, la nostra hipòtesi no s'ha complert. Nosaltres suposàvem que les dones desenvolupaven en la vida quotidiana rols més allunyats del rol tradicional que els homes. Veiem que no és així, ja que la majoria dels homes desenvolupa una masculinitat enfrontada a la masculinitat tradicional, mentre que la majoria de les dones desenvolupa una feminitat que encara que s'oposa a la feminitat tradicional (perquè és una feminitat resistent), no s'hi enfronta directament.

Quant a la masculinitat i feminitat elegides per als personatges, observem que la proporció de personatges masculins és pareguda en ambdós sexes, la de personatges femenins és superior en dones i la de personatges andrògins i de gènere indiferenciat és més alta entre els homes. Respecte a la nostra hipòtesi, podem dir que no es confirma en part, atès que el nombre de dones que elegeixen personatges amb un grau alt de masculinitat (açò és, personatges masculins i andrògins) és inferior que el nombre d'homes que elegeixen personatges amb masculinitat alta i feminitat baixa (açò és, personatges masculins). En resum, tant les dones com els homes escullen personatges allunyats del seu rol tradicional.

Finalment, hem vist que els trets elegits per als personatges, en concret el sexe, té a veure més amb el sexe del jugador que amb el seu rol de gènere, raó per la qual la relació entre les dues parts de la hipòtesi també es rebutja. És a dir, que la feminitat i masculinitat dels personatges no té una relació forta amb els models de masculinitat i feminitat presents en la vida quotidiana. Pensem que açò té relació, precisament, amb el raonament que hem apuntat en la presentació: els jocs de rol en taula poden construir un espai en el qual subvertir els rols de gènere establerts.

## 5. Referències bibliogràfiques

- ADAMATTI, Diana Francisca [et al.] (2009). «An analysis of the insertion of virtual players in GMABS methodology using the VIP –JogoMan Prototype». *Journal of Artificial Societies and Social Simulation*, núm. 12(3). També disponible en línia a: <<http://jasss.soc.surrey.ac.uk/12/3/7.html>>.
- ARMENGOL, Josep M.; CARABÍ, Àngels (ed.) (2009). *Debating masculinity*. Tennessee: Men's Studies Press.
- CONNELL, Raewyn W. (1987). *Gender and power: Society, the person and sexual politics*. Cambridge: Polity Press.
- (2005). *Masculinities*. 2a ed. Cambridge: Polity Press.
- CONNELL, Raewyn W.; MESSERSCHMIDT, James W. (2005). «Hegemonic masculinity: rethinking the concept». *Gender & Society*, núm. 19, p. 829-859. També disponible en línia a: <<http://gas.sagepub.com/content/19/6/829>>.
- FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Juan (1983). *Nuevas perspectivas en la medida de masculinidad y feminidad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- GARCÍA FERRANDO, Manuel; IBÁÑEZ, Jesús; ALVIRA, Francisco (2005). *El análisis de la realidad social: Métodos y técnicas de investigación*. 3a ed. Madrid: Alianza.
- GARCÍA-MINA FREIRE, Ana (2003). *Desarrollo del género en la feminidad y la masculinidad*. Madrid: Narcea.
- GIDDENS, Anthony (2004). *Sociología*. Madrid: Alianza.
- HAYES, Elisabeth (2007). «Gendered identities at play, case studies of two women playing morrowind». *Games and Culture*, núm. 2 (1), p. 23-48. També disponible en línia a: <<http://gac.sagepub.com/content/2/1/23.abstract>>.
- HIROSE, Akihiko; PIH, Kay Kei-ho (2010). «Men who strike and men who submit: hegemonic and marginalized masculinities in mixed martial arts». *Men and Masculinities*, núm. 13 (2), p. 190-209. També disponible en línia a: <<http://jmm.sagepub.com/content/13/2/190>>.
- JOSEPH, Lauren J.; BLACK, Pamela (2012). «Who's the man? Fragile masculinities, consumer masculinities, and the profiles of sex work clients». *Men and Masculinities*, núm. 15 (5), p. 486-506. També disponible en línia a: <<http://jmm.sagepub.com/content/15/5/486>>.
- KIMMEL, Michael (2000). *The gendered society*. Nova York: Oxford University Press.
- KIMMEL, Michael S.; ARONSON, Amy (2000). *The gendered society reader*. Nova York: Oxford University Press.
- MAQUEIRA D'ANGELO, Virginia (2001). «Gènere, diferencia y desigualdad». A: BELTRÁN, Elena; MAQUEIRA D'ANGELO, Virginia (ed.). *Feminismos: Debates teóricos contemporáneos*. Madrid: Alianza, p. 127-190.
- MARTÍN CASARES, Aurelia (2006). *Antropología del género: Culturas, mitos y estereotipos sexuales*. Madrid: Cátedra.
- MARTÍNEZ BENLLOCH, Isabel (coord.) (2008). *Imaginario cultural, construcción de identidades de género y violencia: Formación para la igualdad en la adolescencia*. Madrid: Ministerio de Igualdad.
- MONTESINOS, Rafael (2002). *Las rutas de la masculinidad: Ensayos sobre el cambio cultural y el mundo moderno*. Barcelona: Gedisa.
- PLAZA, Juan F. (2005). *Modelos de varón y mujer en las revistas femeninas para adolescentes: La representación de los famosos*. Madrid: Fundamentos.

- REAY, Diane (2001). «Spice Girls, Nice Girls, Girlies and Tomboys, Gender discourses, girls' cultures and femininities in the primary classroom». *Gender and Education*, núm. 13 (2), p. 153-166.
- RUBIO CASTRO, Ana (2009). «Los chicos héroes y las chicas malas». *Revista de Estudios de Juventud*, núm. 86, p. 49-63. També disponible en línia a: <<http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=17687074>>.
- SHUTTLEWORTH, Russell; WEDGWOOD, Nikki; WILSON, Nathan J. (2012). «The dilemma of disabled masculinity». *Men and Masculinities*, núm. 15 (2), p. 174-194. També disponible en línia a: <<http://jmm.sagepub.com/content/15/2/174>>.
- VALLE, Teresa del (coord.) (2002). *Modelos emergentes en los sistemas y las relaciones de género*. Madrid: Narcea.