

**LA MUJER COMO AGRESORA EN GAME OF THRONES:
Aproximación a la relación del género femenino con la violencia¹**

**THE WOMEN AS AN AGGRESSOR IN GAME OF THRONES:
Approximation to the relation of the feminine gender with the
violence**

Sara González Fernández²

Resumen: *Este trabajo analiza a los personajes femeninos más relevantes de Game of Thrones en el rol de agresoras, con la finalidad de conocer qué relación tienen con la violencia, qué tipo de actos violentos son los que cometen y qué causas le llevan a hacerlo. Con ello, se pretende conocer si a partir de las acciones violentas femeninas se puede considerar la serie feminista o más bien femenina.*

Palabras clave: *Violencia. Mujer. Game of Thrones.*

1. Introducción: planteamiento y objetivos de la investigación

La ficción serial televisiva ha sido uno de los géneros más característicos de la pequeña pantalla por ser una constructora de realidades simbólicas a través del entretenimiento. Sin embargo, las series de televisión entendidas como un producto de la industria cultural, ha sido un fenómeno reciente cuyo futuro no ha hecho más que empezar. Y es que el salto cuantitativo y cualitativo que han experimentado las series en las últimas décadas ha provocado que se hayan convertido en “unos contenidos con gran legitimación en todas las esferas de la sociedad” (Muñoz, 2016: 70). En un momento de eclosión para la narrativa y la ficción audiovisual en la que ésta se ha instalado con aplomo en la sociedad favorecida por la llegada de las nuevas tecnologías y la era digital, se ha generado un panorama de competencia audiovisual en la que se trabaja por crear cada vez mejores series de televisión:

El binomio serie-público no ha dejado de evolucionar. Los personajes y las situaciones se adaptan a las épocas: cambian las modas, las formas de pensar, las temáticas. La confluencia de diversas estructuras discursivas audiovisuales y escritas, como el cine, la literatura, el teatro, el periodismo, van conformando las posibilidades narrativas y estéticas de las series que, en este momento, viven una suerte de ‘boom’ favorecido por las facilidades de visionado en distintos soportes. (GUTIÉRREZ y GAVILÁN, 2016, p.24).

¹ Trabajo presentado en la DTI 5 (Comunicação e Identidades Culturais) del XV Congreso IBERCOM, Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Católica Portuguesa, Lisboa, 16 a 18 de noviembre de 2017.

² Universidad de Sevilla, Doctora en Comunicación, sargonfer@gmail.com.

Es en este contexto donde nace *Game of Thrones (GoT)* en 2011 para la cadena HBO. La serie, inspirada en las novelas de fantasía medieval de George R. R. Martin, narra las luchas y los enfrentamientos que mantienen diferentes familias para alzarse con el poder de los Siete Reinos y con el Trono de Hierro. La expectación generada desde su primera temporada la ha convertido en un auténtico fenómeno de masas, donde tanto la crítica como la audiencia coinciden en ensalzar las bondades de una ficción que ha consolidado la *quality television* o los parámetros de la conocida como televisión de calidad:

Juego de Tronos es una de las escasas series con derecho a ser considerada como representativa de la actual 'edad dorada' de la televisión estadounidense. Y puedo esgrimir tres argumentos principales para defender dicha afirmación: su complejidad narrativa, su factura técnica, y su impacto emocional en una amplia audiencia. (RODRÍGUEZ, 2014, p. 145)

Más allá del desarrollo de su propia trama, uno de los aspectos que ha suscitado más polémica ha girado en torno al papel que desempeña la mujer en *GoT*. Y es que su representación como colectivo débil, vilipendiado en muchas ocasiones por el género masculino, ha provocado que la serie sea tachada de machista al no presentar a la mujer en una trama de igualdad en la que tuviera las mismas oportunidades que los hombres. Sin embargo, y, teniendo en cuenta la cantidad de personajes femeninos que cuentan con un papel destacado en la serie, así como la fuerza y el arrojo que demuestran por no tenerle miedo a nada ni a nadie y la asunción de roles desempeñados tradicionalmente por los hombres, como la guerra, el uso de la violencia, el poder o el ejercicio del mando, se ha despertado una ola de sentimientos feministas hacia *GoT*, pues la mujer es símbolo de capacidad de transformación y evolución en un contexto adverso para ellas.

En este sentido, los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo se centran en analizar qué relación tienen los personajes femeninos más relevantes de *GoT* con la violencia, qué tipo de acciones violentas cometen y cuáles son las causas que le llevan a recurrir a ellas. Y es que, históricamente, las acciones violentas, ligadas al desempeño de los espacios de poder, se han asociado con el género masculino por razones socioculturales relacionadas con la asignación de roles e identidades culturales. Es por ello por lo que la relación entre hombres y violencia, como agresores, ha sido más estudiada desde todos los ámbitos disciplinares, incluido el de la narrativa audiovisual, que la de las mujeres, siendo sus

estudios más limitados y centrados, dentro de una perspectiva de género, en su papel de víctima y no en el de agresora.

En el caso concreto de la serie de televisión *GoT*, las violaciones, las agresiones o la subordinación a la que son sometidas la mayoría de los personajes femeninos hacen que el estereotipo de la mujer como receptora de la violencia sea uno de los más analizados. Y la originalidad de este trabajo radica, por tanto, en que se pone el foco de atención en la mujer como ejecutora de actos violentos y no como víctima y en cómo recurre a ellos para conseguir sus objetivos, entre otras cuestiones. Así, a partir de las agresiones cometidas por los personajes femeninos y tras asumir un rol violento más propio de los hombres que de las mujeres, ¿se puede considerar *GoT* una serie feminista, femenina o una serie en la que se muestra el empoderamiento de la mujer? A partir de una metodología basada en el análisis de contenido cuantitativo y a partir de una ficha de análisis compuesta por dos bloques diferenciados, se obtendrán los datos y la información necesaria para responder a estas preguntas iniciales y a los planteamientos con los que surge este trabajo.

2. Marco teórico

2.1. La violencia en la ficción: un espectáculo para la audiencia

La violencia es un fenómeno social que se caracteriza porque cambia, se transforma y evoluciona a medida que lo hace el contexto histórico y sociocultural. Se trata, por tanto, de una manifestación que no es estática y esto es lo que provoca que no exista una definición categórica y absoluta de la misma:

La violencia no es un fenómeno natural, es un problema social que se debe definir, examinar, valorar y analizar, es un hecho multicausal que debe investigarse desde una perspectiva holística, crítica, histórica, género sensitiva, tomando en cuenta variables cuantitativas y cualitativas que permita comprender sus causas y buscar posibles opciones que permitan prevenirla o intervenirla (MESÉN, 2007, p. 4).

Lo cierto es que, sea como fuere, la violencia se configura como una acción perjudicial y negativa que provoca daño a algo o a alguien y a la que se recurre de forma intencionada para alcanzar un fin. Por tanto, su uso se considera inadecuado ya que al ser “la forma más baja y primitiva de poder, pues solo se puede usar para castigar, destruir o hacer daño” (Ursua, 2006: 150), pero las normas y los valores culturales y sociales son los que hacen que recurrir a la violencia esté más o menos legitimado y sea más o menos aceptado. En este sentido, ya

sea por la complejidad o ambivalencia que encierra en sí mismo este término, la incursión de la violencia, ya sea real o ficticia, en la televisión es cada vez más frecuente debido al espectáculo que genera su mediatización y su exposición para los espectadores:

La violencia se ha convertido en espectáculo. El cine, la televisión, Hollywood principalmente, han hecho de la más descarnada y distorsionada violencia todo un atractivo espectáculo. Explosiones, chorros de sangre, armas reales o imaginarias, artes marciales, elaborados y maravillosos efectos especiales y nuevas técnicas de digitalización y animación computarizada compiten para cautivar a los espectadores (TARRE, 2005, p. 185).

Miedo y congoja, pero también atracción y fascinación son algunas de las contradictorias emociones que provoca la violencia en los en los espectadores. Así, a través de la pantalla, la audiencia puede experimentar múltiples sensaciones, desde la excitación hasta la experimentación de emociones fuertes, sean positivas o negativas, al mismo tiempo. Los medios de comunicación son conocedores de ello y, también, de la facilidad de asimilación con la que cuenta la violencia audiovisual para el público, ya que tiene una fuerte capacidad de atracción al contar con un lenguaje universal que “no necesita traducción ni interpretación” (LICERAS, 2014, p. 356):

No hace falta un gran esfuerzo ni una gran inteligencia para descifrar el sentido de la acción violenta. La industria audiovisual sabe perfectamente que la violencia es la manera más eficiente de captar la atención de la gente y de manipularla, especialmente si se trata de gente joven (CAMPS, 2003, p. 12).

Los contenidos violentos, por tanto, atraen a cualquier tipo de espectador, a pesar de que varíe el grado de interés, la curiosidad o las emociones y necesidades que tenga cada uno de ellos para consumir este tipo de productos. Y es que, como señala González (2017, p.76), hay “un embellecimiento de la violencia en el que se depuran sus aspectos más cruentos para resaltar los estímulos más cautivadores”, algo que contribuye a aumentar el atractivo que de forma intrínseca ya tienen los contenidos violentos, especialmente, en televisión. Es por ello por lo que resulta fácil insertar la violencia en los medios de comunicación, unos medios que han contribuido a trivializar sus efectos y su uso “a partir del momento en que comenzaron a escenificarla y a representarla hasta la saturación” (HERNÁNDEZ, 2014, p. 107). A pesar de ello, cabe señalar que en las series de televisión ha existido cierto pudor a la hora de representar cuestiones como el sexo o la propia violencia de forma explícita, pero, poco a

poco se ha ido rompiendo con ese tabú, hasta tal punto que ha pasado de ser una cuestión casi censurada a convertirse en una seña de calidad y de distinción, como ocurre con las series emitidas en el canal de cable HBO:

Al contrario que los canales de cable básico (que aún dependen de anunciantes y tienden a moderar en cierta medida los elementos más escabrosos), HBO no incluye anuncios en sus series, por lo que en el canal no hay nada prohibido. Aunque en una visión más superficial lo más notorio es la frecuente utilización de palabras malsonantes, violencia extrema, situaciones sexuales y uso de drogas, los dramas de HBO también han apostado por incluir tópicos argumentales escasamente utilizados en televisión (CASCAJOSA, 2006, p. 29).

Se puede decir, por tanto, que en el entretenimiento audiovisual la violencia se ha convertido en un recurso no solo estético, sino también narrativo, que cobra cada vez más relevancia en los formatos de ficción y que, al contar con unas características intrínsecas que generan de por sí espectáculo y sensaciones encontradas, la violencia mediática lleva al espectador a situaciones límite donde, a través de la ficción, principalmente, puede experimentar hasta qué punto puede llegar el ser humano con la ejecución de un acto violento al identificarse o empatizar con los personajes ficticiales que recurren a ellos.

2.2. La relación de la mujer con la violencia: identidades y estereotipos culturales

En la formación de las identidades sociales, la cultura ha jugado un papel determinante y fundamental en la justificación de determinadas conductas y comportamientos humanos en su desarrollo social. Así, la masculinidad y la feminidad como género alude a una representación cultural configurada por prejuicios, normas y reglas sociales que fija la vida de los hombres y las mujeres. De esta manera, es como se configura una realidad diferente para hombres y mujeres, ya que se entiende que la sociedad tiene para cada género unas expectativas distintas en función de las cualidades culturales, que no biológicas, asociadas a cada uno de ellos:

Según el tipo ideal históricamente gestado, la mujer, toda mujer auténtica, está adornada de unas características que la distinguen del varón: es dulce y tierna, cotilla y astuta, preocupada por lo concreto, incapaz de interesarse por cuestiones universales, sentimental, intuitiva, irreflexiva y visceral. El varón, todo varón auténtico, por su parte, posee también unas cualidades de las que carecen las mujeres: es eminentemente racional, activo y emprendedor, dominador de las grandes palabras (libertad, justicia), competitivo y agresivo (FISAS, 1998, p.35).

En este sentido, cabe señalar que desde la cultura se ofrecen una serie de valores distintivos asociados a la violencia y agresividad humana y, en lo que respecta al género, “la violencia y la agresividad se relaciona con el masculino, puesto que se erige como sexo dominante frente al femenino como consecuencia de la evolución social” (GONZÁLEZ, 2017, p. 55). Un ejercicio de superioridad social que se configura con el uso de la violencia como demostración de fuerza y poder por parte del hombre. Es por ello por lo que el género masculino “excusa con facilidad al hombre violento porque presenta su violencia como algo normal y natural” (FISAS, 1998, p. 15) dentro de los valores de la cultura patriarcal.

A pesar de ello, no existe razón alguna que circunscriba el uso de la violencia con el hombre, ya que el ejercicio de la misma no entiende ni de sexos ni de géneros. Sin embargo, lo cierto es que aunque tanto hombres como mujeres puedan recurrir a la violencia, ambos no cuentan con las mismas probabilidades de hacerlo, ya que la adopción de roles y la interiorización de las normas sociales son las que “consiguen regular la dirección de la violencia y las que constituyen la marca de un tipo de sociedad concreta” (DOMÈNECH e ÍÑIGUEZ, 2002, p. 1). Y es que, si las actividades del hombre guardan relación con la vida pública y el ejercicio del poder, las de la mujer se restringen a la vida privada, al cuidado del hogar y la familia y cada uno asume los comportamientos que la sociedad espera de ellos según dictaminan los estereotipos masculinos y femeninos de cada cultura.

La interiorización y asimilación de estas diferencias de género sociales y culturales ha provocado la actitud que se espere de la mujer en relación con la violencia sea de receptora y víctima de la misma y no de agresora, debido a que, como se ha señalado con anterioridad, el ejercicio de la violencia ha sido una esfera socialmente reservada para los hombres. Un imaginario consolidado no solo por la organización patriarcal de la sociedad, sino también por todos los agentes sociales, como la familia, el colegio o los medios de comunicación. Unos medios que se constituyen como generadores de opinión pública y que refuerzan los valores culturales de una sociedad. Así, a través de la publicidad, el cine o las series de televisión se refuerzan los estereotipos de género y tanto hombres como mujeres aparecen representados siguiendo los roles que el entramado sociocultural ha dispuesto. La educación, la concienciación y la acción ha provocado que, cada vez más, la ruptura con la tradicional división de roles sea más latente en todos los ámbitos de la sociedad y que, por ejemplo, ya no se asocie, de forma tan categórica y unitaria como años atrás, a una mujer violenta con una

mujer masculinizada que use la violencia. Y es que la imagen desvirtuada y negativa de la mujer al transgredir su rol de género suele aparecer para dañar su identidad femenina:

Incapaces de subvertir la relación de dominación, tienen por efecto, al menos, confirmar la imagen dominante de las mujeres como seres maléficos, cuya identidad, completamente negativa, está constituida esencialmente por prohibiciones [...], desde la magia, la astucia, la mentira o la pasividad (en el acto sexual sobre todo), hasta el amor posesivo de los poseídos, el de la madre mediterránea o de la esposa maternal, que victimiza y culpabiliza victimizándose y ofreciendo su ilimitada entrega y sufrimiento en silencio como regalo sin contrapartida posible o como deuda impagable (BOURDIEU, 2000, p. 26-27).

La evolución de la sociedad y del papel de la mujer en ella ha provocado que se vayan introduciendo en esferas que tradicionalmente han sido exclusivas de los hombres y viceversa, y de esta manera, han adquirido “una serie de prácticas, aficiones y valores que, habitualmente, se han asociado al género masculino, como ocurre con el hecho de fumar, beber o ejercer la violencia” (GONZÁLEZ, 2017, p.57). La visibilización de la mujer y de sus actividades, sean o no de carácter violento, se convierte en una reivindicación social que comienza con la ruptura de roles y estereotipos de género, ya que no se trata de impedimentos biológicos, sino de meras construcciones socioculturales.

2.2.1. Mujer y violencia en *Game of Thrones*

La presencia de la mujer en *GoT* se enmarca en una sociedad patriarcal en la que el hombre tiene un lugar preponderante en la línea de sucesión y en la lucha para conquistar el Trono de Hierro y los Siete Reinos. Se puede decir, por tanto, que la mujer se encuentra dentro del colectivo de los débiles o vulnerables, junto a los enanos, los enfermos e incluso los bastardos. Sin embargo, la fuerza que reside en *GoT* se encuentra, precisamente, en la transgresión de las normas socioculturales por parte de muchas de las mujeres que tienen un papel relevante en la serie. Y es que, a pesar de que aparecen representadas bajo estereotipos y roles de género, tales como madres, prostitutas, damas, brujas o guerreras, lo cierto es que también lo hacen como guerreras, luchadoras y líderes de ejércitos capaces de enfrentarse a todo y contra todos. Así, en *GoT* se ha seguido con la tendencia en la ficción audiovisual de contar con personajes femeninos que son auténticas heroínas, que hacen uso de la violencia y que se desenvuelven de forma activa en las tramas de acción y aventura:

El valor de la mujer guerrera como imagen de liberación femenina ha sido motivo de extenso debate entre la crítica. Ante la escasez generalizada de personajes femeninos activos, la aparición de una ‘mujer fuerte’, armada y peligrosa es a menudo saludada como un modelo positivo que puede romper la jerarquía patriarcal que domina gran parte del género (PITARCH, 2008, p. 44).

Si se piensa en personajes como Arya Stark, Brienne Tarth o Yara Greyjoy, lo cierto es que se corresponden con un perfil positivo en cuanto a la representación de una mujer que rompe con los roles impuestos por su género y con el comportamiento que se espera de ellas con respecto al uso de la violencia. Sin embargo, ¿aparecen dichos personajes en una sociedad igualitaria o patriarcal?, ¿se puede decir que su práctica y actividad de lucha es algo habitual en el contexto sociocultural en el que se desarrolla la serie o se trata de casos excepcionales? En este sentido, el hecho de que los personajes femeninos hagan uso de la violencia, ya sea física o verbal, para llevar a cabo sus objetivos no convierte a la serie en una abanderada por la igualdad y del feminismo, pues para que así fuera, tanto hombres como mujeres deberían contar con los mismos derechos y oportunidades y convivir en una sociedad igualitaria. En *GoT* las mujeres que llegan al poder y hacen uso de la violencia, como Cersey Lannister o Daenerys Targaryen, no lo hacen inicialmente por su valía propia, sino de la mano de un hombre o porque la línea sucesoria ya no ofrece más alternativa. Se trata, por tanto, de personajes empoderados, que ante una realidad adversa en la que se encuentran en desventaja con respecto a los hombres, son capaces de superarse, de romper las barreras de género y ser dueñas de su propia vida y destino. Y si para ello tienen que recurrir a la violencia, no tienen la menor duda en hacer uso de las agresiones si de esta forma pueden alcanzar sus objetivos.

3. Diseño metodológico

Para alcanzar los objetivos propuestos en este trabajo, se hará uso del análisis de contenido como técnica de investigación propicia para la recogida de datos y para “formular inferencias válidas y reproducibles a partir de ciertos textos (u otro material con significado) en los contextos de su uso” (KRIPPENDORFF, 2004, p. 18). Así, la metodología del análisis de contenido se puede definir como:

El conjunto de procedimientos interpretativos de productos comunicativos (mensajes, textos o discursos) que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados, y que, basados en técnicas de medida, a veces cuantitativas (estadísticas basadas en el recuento de unidades), a veces

cuantitativas (lógicas basadas en la combinación de categorías) tienen por objeto elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones mismas en que se han producido aquellos textos, o sobre las condiciones que puedan darse para su empleo posterior (PIÑUEL, 2002, p.2).

Este método de investigación permite interpretar el contenido de una variedad de materiales al analizar tanto el texto como su contexto, en el caso de este trabajo, de las acciones violentas cometidas por los personajes femeninos más relevantes de *GoT*. Además de ello, para poder cuantificar los datos obtenidos, se hará uso de la aplicación del análisis de contenido cuantitativo, ya que, según Gómez, Contreras y Lucas (2013, p.22), al tiempo que posibilita medir de forma efectiva y establecer la magnitud del fenómeno estudiado, permite comparar los datos obtenidos con otros estudios similares. De esta manera, se recurrirá a una ficha de análisis, compuesta por variables y categorías, que se aplicarán a aquellas acciones violentas físicas o verbales cometidas por los personajes femeninos seleccionados de *GoT* y con las que se podrán obtener los resultados de este trabajo. En este sentido, hay que señalar que para fijar dichas variables y categorías, se ha estimado conveniente aplicar un pre-test con la finalidad de asegurarse de la claridad, oportunismo, eficiencia y validez de la recogida de datos antes de determinar la ficha de análisis definitiva, se llevarán a cabo los cambios oportunos para ajustar el sistema de variables y categorías y, con ello, obtener los datos y los resultados que se ciñan a los objetivos propuestos en este trabajo.

3.1. Definición de la muestra y propuesta de trabajo

La muestra seleccionada para llevar a cabo este trabajo comprende los 67 capítulos correspondientes a las siete temporadas de *GoT* emitidas hasta la fecha³. Del cómputo total de esta muestra, hay que señalar que el objeto de estudio se centrará en analizar las acciones violentas cometidas por los personajes femeninos más relevantes y que han contado con una mayor continuidad a lo largo de las distintas temporadas que conforman la serie. Es por ello por lo que se han descartado algunos como la matriarca de la Casa Stark, Catelyn Stark (su presencia abarca desde la primera hasta la tercera temporada) o la salvaje Ygritte (su participación en la serie es de la segunda a la cuarta temporada). De esta manera, los personajes femeninos seleccionados para analizar su participación en las acciones violentas como agresoras son las siguientes: Arya Stark, Sansa Stark, Cersei Lannister, Daenerys

³ La séptima temporada de *GoT*, que ha contado con siete capítulos (tres menos que el resto de temporadas), fue emitida entre el 17 de julio y el 27 de agosto de 2017.

ASSIBERCOM

Associação Ibero-Americana de Pesquisadores da Comunicação
XV Congresso IBERCOM, Universidade Católica Portuguesa, Lisboa, 16 a 18 de novembro de 2017

Targaryen, Brienne Tarth y Yara Greyjoy. Un total de seis personajes a partir de los cuales se analizarán las agresiones violentas físicas o verbales que protagonicen a lo largo de la serie, con la finalidad de conocer con qué frecuencia recurren a ellas, por qué y para qué. Pero, ¿qué se entiende por violencia? Al tratarse de un fenómeno social en constante evolución en función del contexto sociohistórico y cultural y que “siempre depende de valores subjetivos el denominar una acción de tal forma” (Isla y Míguez, 2003, p. 24), se aportará una definición propia de violencia para ajustarse a ella en relación a la selección de escenas a analizar. Así, se entenderá como violencia o agresión violenta aquellas acciones directas o indirectas, de carácter físico y/o verbal que pretenden causar un daño intencionado a algo o a alguien. Por otro lado, una vez definido el objeto de estudio sobre el que se centrará la propuesta de este trabajo, se ha elaborado una ficha de análisis, a partir de una serie de variables y categorías, donde, para definir las, se ha tenido en cuenta la máxima que señala que “las categorizaciones no son más fiables o más válidas cuanto más complejas sean” (Ruiz, 1996, p.208). De ahí que se caractericen por su simplicidad, claridad y eficacia para obtener los datos y los objetivos propuestos para este estudio:

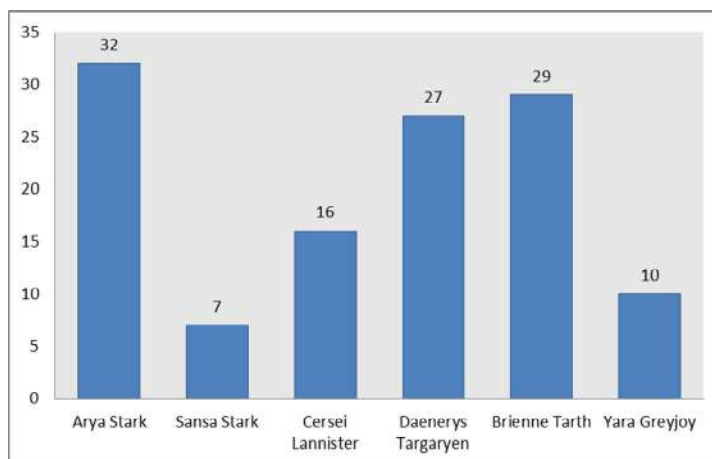
	VARIABLE	CATEGORÍAS
BLOQUE 1. CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE AGRESOR	Nombre del personaje	Arya Stark Sansa Stark Cersei Lannister Daenerys Targaryen Brienne Tarth Yara Greyjoy
	Rol desempeñado en la serie	Protagonista Antagonista Personaje secundario Ambiente Otro / No determinado
	Edad	Niño (hasta 10 años) Adolescente (hasta los 18) Joven (hasta los 30) Adulto (hasta los 45) Maduro (hasta los 65) Anciano (mayores de 65) No se aprecia
	Desencadenante de la acción violenta	Premeditado Inmediato

BLOQUE 2. CARACTERIZACIÓN DE LA ACCIÓN VIOLENTA	Tipo de acción violenta	Verbal: -Leve, fuerte, amenazas Física -Leve, fuerte, mortal
	Relación de la agresora con la acción violenta	Directa Indirecta
	Características de la acción violenta	Con armas Sin armas Con humor Sin humor
	Causas que originan la acción violenta	Venganza Castigo Enfrentamiento Consecución de objetivos Defensa propia Prohibición Obligación Traición Otros

4. Resultados

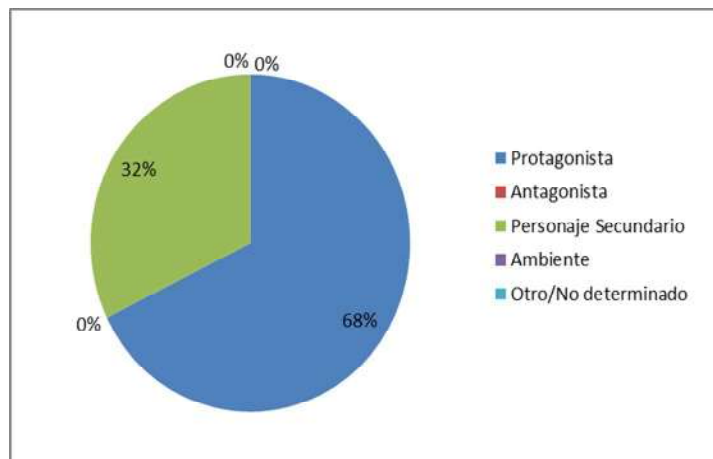
Tras analizar las agresiones cometidas por los seis personajes femeninos seleccionados para este trabajo a lo largo de los 67 capítulos de las temporadas emitidas hasta la fecha de *GoT*, se presentan los resultados obtenidos agrupados en los dos bloques que componen la ficha de análisis utilizada. En lo que respecta al bloque relativo a la caracterización del personaje agresor, se pone de manifiesto, en la primera de las variables analizadas, el número total de agresiones ejecutadas por los personajes femeninos seleccionados para este trabajo.

Gráfico 1. Número de agresiones cometidas por los personajes



Así, se puede observar cómo la pequeña de la Casa Stark, Arya, es la mujer que más acciones violentas comete, seguida muy de cerca por Brienne Tarth y Daenerys Targaryen. Por su parte, Cersei Lannister y Yara Greyjoy tienen una notoriedad menor, siendo la de Sansa Stark la más pronunciada. En este sentido, llama la atención los datos tan dispares que presentan las hermanas Stark y que se corresponden con su personalidad, carácter y forma de plantearse el destino de su propia vida. Y es que, a pesar de que ambas han tenido que enfrentarse a situaciones muy duras y adversas, las dos lo han hecho de forma muy diferente, ya que si Arya parece haber nacido para la lucha y el combate, Sansa presenta un perfil totalmente opuesto, más cercano al de la diplomacia de las damas de corte; algo que se refleja en el uso que hacen de la violencia.

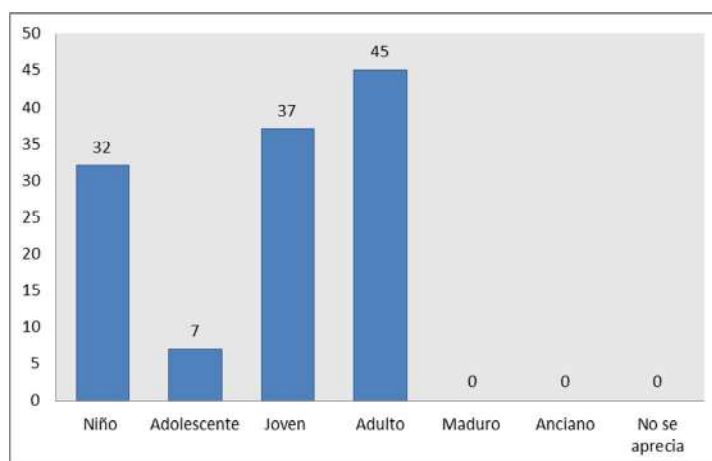
Gráfico 2. Rol desempeñado por el personaje agresor



En cuanto al rol que desempeñan los personajes femeninos analizados de *GoT* cabe señalar que la gran mayoría son protagonistas, a excepción de Brienne Tarth y Yara Grayjoy, que son personajes secundarios. Por tanto, el resto de categorías queda sin representación, entre ellas, la de una de las figuras más relevantes de cualquier ficción: la del antagonista. Y es que en una serie como *GoT* resulta muy complejo clasificar a los personajes en este rol si se atiende a su definición, es decir, a aquella figura que dificulta, impide o entorpece la acción y la lucha en la que se embarca el protagonista. En este caso, se podría decir que todos los personajes femeninos analizados son, a su vez, protagonistas y antagonistas en función de la situación en la que se encuentren y de los objetivos que persigan. Por tanto, la dicotomía bueno/malo héroe/villano tiene una aplicación muy débil en el caso concreto de estos personajes y, de

manera generalizada, en los que aparecen a lo largo de la serie, pues sus múltiples líneas argumentales provoca que también haya una multiplicidad de protagonistas que desarrollen las diferentes tramas que se presentan.

Gráfico 3. La edad del personaje agresor

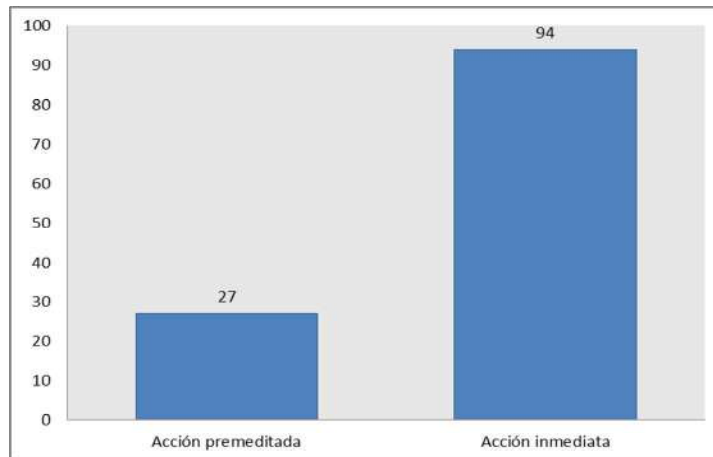


En la variable perteneciente a la edad del personaje agresor, se puede observar cómo la franja de la adolescencia es la que cuenta con menor representación al corresponderse esta con Sansa Stark, el personaje que menos agresiones comete. Sin embargo, en el lado opuesto se encuentra la edad adulta representada por Cersei Lannister y Brienne Tarth, recurriendo esta última mucho más a la violencia por ser una guerrera y una escudera que protege, en un principio, a Renly Baratheon y posteriormente a Jaime Lannister y a Catelyn Stark e hijas. Por otro lado, también la juventud, encarnada por Daenerys Targaryen y Yara Greyjoy, cuenta con una representación importante, ya que son dos mujeres impetuosas y fuertes que no dudan en recurrir a la violencia si con ello pueden alcanzar sus objetivos. A pesar de ello, los datos que más llaman la atención son los de la franja de edad de la niñez por contar con una representación muy destacada, pero hay que tener en cuenta que está personificada por Arya Stark, una niña que se convierte en una auténtica asesina, siendo esta discordancia lo que quizás más impacta de su personaje: el uso que una menor hace de la violencia, así como la frialdad de sus ejecuciones y el disfrute que consigue con ello.

En lo que respecta al bloque relativo a la caracterización de la acción violenta, se analiza, en primer lugar, si el desencadenante que provoca a las agresoras a recurrir a una acción

violenta, ya sea física o verbal, es inmediatamente anterior a la ejecución de la misma o se trata de un acto premeditado y meditado.

Gráfico 4. Desencadenante de la acción violenta



Tal y como puede observarse en el gráfico precedente, el motivo mayoritario que provoca el inicio de una acción violenta surge justo antes de que se cometa la agresión. Tanto así, que el 77% de ellas se origina justamente al inicio del conflicto. Se trata, por tanto, de acciones impulsivas que conllevan una implicación emocional, como la rabia, la ira o el miedo, y que requieren de una reacción inmediata debido al clima de tensión, amenazas o provocación en el que transcurren. Por su parte, las acciones violentas que se ejecutan de forma premeditada se reducen a un 33%, correspondiendo a actos calculados, controlados y con cierta planificación en cuanto a su ejecución. Entre este tipo de agresiones, llama la atención que Daenerys Targaryen es una de las mujeres que más recurre a la violencia de forma premeditada como parte de su estrategia política y demostración de poder. Junto a ella, Arya Stark también cobra protagonismo en este sentido, sobre todo, desde el momento en el que elabora una lista con las personas que tiene que matar movida, principalmente, por el deseo de odio y venganza.

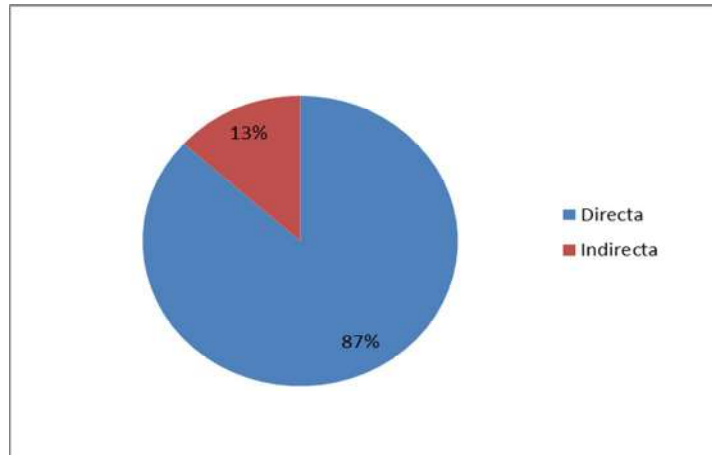
Tabla 1. Tipo de acción violenta

PERSONAJES	VERBAL			FÍSICA			TOTAL
	Leve	Fuerte	Amenazas	Leve	Fuerte	Mortal	
Arya Stark	2	2	3	4	11	10	32
Sansa Stark	2	0	1	1	2	1	7
Cersei Lannister	1	1	6	2	4	2	16
Daenerys Targaryen	0	0	11	0	1	15	27
Brienne Tarth	0	0	0	3	17	9	29
Yara Greyjoy	0	0	1	0	4	5	10

Por otra parte, en la variable correspondiente al tipo de acción violenta se pone de manifiesto el perfil que presenta cada uno de los personajes agresores analizados y cómo se refleja en el uso que hacen de la violencia. Así, en el caso de Arya Stark se observa cómo recurre menos a las agresiones verbales que a las físicas y que, entre estas, las más destacadas son las de carácter fuerte y mortal. Y es que su perfil de guerrera y sus habilidades con la espada la convierten en uno de los personajes que menos dudan en hacer uso de la violencia e incluso de matar si con ello es capaz de alcanzar sus objetivos y saciar su sed de venganza. Por el contrario, su hermana Sansa tiene un mayor equilibrio entre los actos violentos verbales y físicos, pues sus escasas agresiones hacen que no tenga un perfil destacado en ninguna de las categorías seleccionadas. Cersei Lannister, por su parte, sobresale especialmente en las agresiones verbales de carácter amenazante, a las que suele recurrir para amedrentar a quien se interpone o a quien obstaculiza la consecución de sus objetivos. En el caso de Daenerys Targaryen se pone de manifiesto que se trata de una mujer de fuerte carácter y con mucha firmeza a la hora de tomar decisiones, algo que se aprecia en el tipo de agresiones que comete, que son, de forma mayoritaria, amenazas y actos violentos de carácter mortal. Se trata de una líder que no conoce la moderación ni la condescendencia para quien la traiciona o impide y dificulta su lucha hacia el Trono de Hierro. Por último, tanto Brienne Tarth como Yara Greyjoy se caracterizan por recurrir a acciones violentas de carácter físico, algo que cobra sentido si se tiene en cuenta su perfil de feroces guerreras, que no dudan en recurrir a la

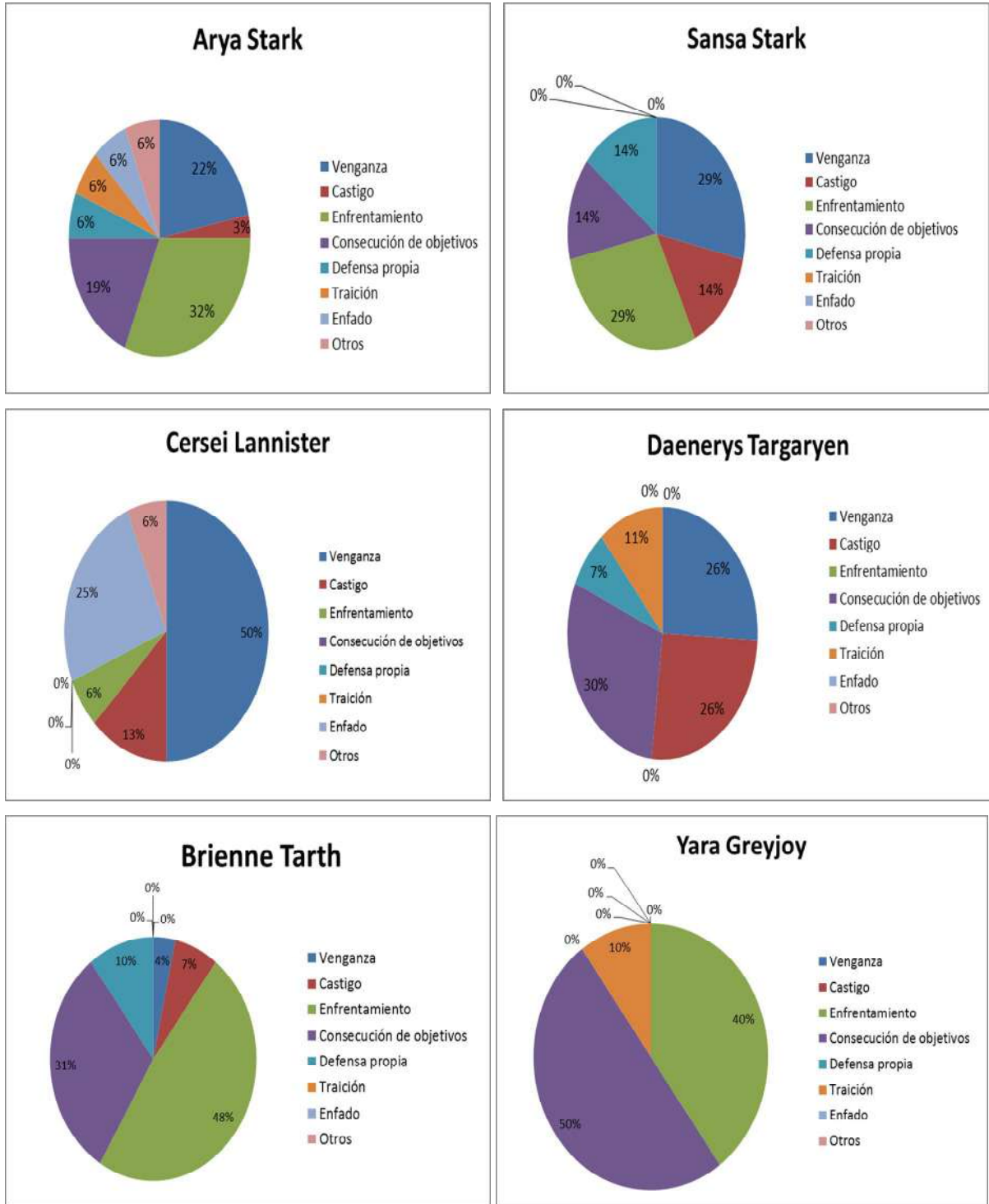
violencia para enfrentarse y para luchar contra quien sea necesario para defender su vida y sus propios objetivos.

Gráfico 5. Relación del personaje agresor con la acción violenta



En otro orden de cosas, el análisis de la variable en la que se muestra la relación de la figura del agresor con la acción violenta hace referencia al grado de implicación que tiene dicho personaje con la ejecución de la agresión, es decir, si la comete él mismo o si, por el contrario, da la orden para que sea ejecutada por terceros. De esta manera, la gran mayoría de las acciones violentas son cometidas de forma directa por el agresor, por lo que se puede decir que hay una participación voluntaria y un claro interés por parte del personaje agresor en cometer un acto violento, ya sea con armas o sin ellas (Arya Stark, Brienne Tarth y Yara Greyjoy son las que más uso hacen de las armas para ejecutar sus agresiones de forma directa). Por el contrario, las acciones violentas que se realizan de forma indirecta son mínimas con respecto al total de las cometidas, pero no por ello menos significativas. Así, cabe destacar que la mayoría de ellas están representadas por personajes como Daenerys Targaryen, sobre todo, las acciones violentas de carácter mortal. Y es que son pocas las ocasiones en las que ella acaba con la vida de alguien, puesto que se decanta por ordenar que sus soldados o sus dragones lo hagan por ella. Daenerys demuestra con ello que se centra en la estrategia política para alcanzar sus objetivos, su poder, su capacidad de mando y liderazgo, dejando para su ejército, sus soldados y sus dragones la ejecución de sus órdenes.

Conjunto de gráficos 1. Causas que originan la acción violenta



La última de las variables analizadas en este trabajo se corresponde con las causas que provocan el inicio de la acción violenta. De esta manera, se puede diferenciar con claridad el grupo de agresoras compuesto por Arya Stark, Brienne Tarth y Yara Greyjoy, ya que son los

tres personajes analizados que cuentan con un perfil más guerrero y luchador. Así, todas ellas guardan en común que el enfrentamiento con otros contrincantes y la consecución de objetivos sean dos de las causas más destacadas que les lleve a iniciar una agresión. Enfrentarse en la batalla con otros soldados o luchar a punta de espada para alcanzar su meta son para ellas las principales motivaciones, a pesar de que el personaje de Arya tenga otra causa destacada: la venganza, que está constituida en una lista roja en la que se encuentran todos los enemigos que se ha prometido matar. Precisamente, es la venganza la causa que está presente en todos los perfiles analizados, a excepción del de Yara Greyjoy, aunque en algunos casos, de forma más notable que en otros. En este sentido, cabe destacar al personaje de Cersei Lannister y el uso que hace de ella. La venganza es su principal motivación para realizar acciones violentas y, a través de su inteligencia y su perspicacia, idea sus planes de venganza para destruir a aquellos que le han provocado un daño anterior a ella o a los suyos, así como para diseñar su estrategia de poder. Se podría decir lo mismo de Daenerys Targaryen y la relación que tiene con las agresiones de carácter vengativo y de cómo ambas, al igual que Arya Stark, las convierten en un desencadenante idóneo para poner de manifiesto su estratégica inteligencia para ejecutar aquellas acciones violentas que provoquen el mayor daño posible a su enemigo. Por otro lado, el castigo también es la causa que tiene mayor porcentaje en los personajes de Cersei Lannister y Daenerys Targaryen, ya que ambas consideran que la violencia, principalmente la de carácter físico, es una buena forma de imponer disciplina y de aplicar una sanción a aquellos que han osado a incumplir sus normas o preceptos, así como de advertir a los que le rodean de lo que les puede ocurrir si no siguen sus órdenes y dictámenes. Por último, cabe señalar las causas que motivan a Sansa Stark a iniciar una acción violenta. Debido a que sus agresiones son tan escasas, no hay ninguna categoría en la que destaque especialmente. Y es que dos de ellas se inician por venganza y otras dos por enfrentarse con alguien, mientras que el castigo, la consecución de objetivos y la defensa propia están representadas, cada una de ellas, tan solo por una agresión.

5. Conclusiones

Una vez analizados los resultados a partir de la ficha de análisis elaborada para la obtención de datos, se puede concluir que la relación de la mujer con la violencia en *GoT* se enmarca dentro de una sociedad patriarcal en la que no cuentan con los mismos derechos y oportunidades que los hombres. Y es que la ambientación histórica y sociocultural de la

época hace que la representación de roles y estereotipos de género estén muy marcados, aunque, a pesar de ello, también es cierto que los personajes femeninos analizados se adentran en el ámbito de la violencia, siendo éste tradicionalmente asociado con el género masculino, bien para conseguir sus objetivos, bien para saciar su sed de venganza y castigar a los que se atreven a traicionarlas o a no obedecer sus órdenes. El enfrentamiento en la batalla y la agilidad con la espada se reserva para personajes como Arya Stark, Brienne Tarth y Yara Greyjoy, unos perfiles marcadamente guerreros y que constituyen una excepción dentro del masculino terreno de la lucha y el combate. Por otra parte, también cabe destacar que la gran mayoría de las acciones violentas que cometen se caracterizan por la inmediatez y no por la premeditación en la que se ejecutan, una característica asociada con el estereotipo de género femenino, pues la rapidez y la premura están ligadas a implicaciones emocionales como la ira, el enfado o la rabia, lejos del raciocinio, la mente fría y los pensamientos reposados y calculados más relacionados con las conductas propias de los hombres dentro de lo establecido por los estereotipos masculinos.

Con todo ello, se puede decir que *GoT* es más una serie femenina que feminista, debido a que la presencia de mujeres es muy notable en una ficción en la que el desarrollo de su trama es más propicio para hombres al estar relacionada con la lucha de poder, la conquista de territorios y el reinado del Trono de Hierro. Además de ello y, a partir de las agresiones cometidas por los personajes femeninos analizados, se trata de una serie en la que se muestra el empoderamiento de la mujer y en la que la violencia forma un papel destacado para ello, aunque no indispensable. La capacidad de superarse y de hacerse notar en una realidad adversa para ellas al ser consideradas como un colectivo incompetente para la lucha y el poder, las convierte en valedoras de su propia vida y su propio destino y, si para ello tienen que hacer uso de la violencia, no dudan en recurrir a ella para imponer su criterio o ejercer un poder y una autoridad con el que, en ocasiones, no cuentan por el mero hecho de ser mujeres.

6. Referencias

BOURDIEU, Pierre. **La dominación masculina**. Barcelona: Editorial Anagrama, 2000.

CAMPS, Victoria. (2003). La violencia en la televisión: ¿Qué debemos hacer? **Quaderns del CAC**, n.17, 2003, p.3-14.

CASCAJOSA, Concepción. No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. **Zer-Revista de Estudios de Comunicación**, vol. 11, n. 21, 2006, p. 23-33.

DOMÈNECH, Miquel e ÍÑIGUEZ, Lucipino. La construcción social de la violencia. **Athenea digital: revista de pensamiento e investigación social**, n.2, 2002, p. 1-10.

FISAS, Vicenç. **El sexo de la violencia. Género y cultura de la violencia**. Barcelona: ICARIA, 1998.

GÓMEZ, Justino, CONTRERAS, Sergio y LUCAS, Antonio. Ciencia y conocimiento científico. En LUCAS, Antonio. y NOBOA, Alejandro. (coords.). **Conocer lo social: estrategias y técnicas de construcción y análisis de datos** (pp. 9-58). Madrid: Fragua, 2013.

GONZÁLEZ, S. **La representación de la violencia en las series de televisión. Análisis de la ficción estadounidense y española** (Tesis Doctoral). Sevilla: Universidad de Sevilla, 2017.

GUTIÉRREZ, María De Lourdes López y GAVILÁN, María Teresa Nicolás (2016). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. **Revista ComHumanitas**, vol. 6, n.1, 2016, p. 22-39.

HERNÁNDEZ, Johandry. El cadáver mediático y su potencia visual: una mirada antroposemiótica. **Opción**, n. 75, 2014, p. 104-118.

ISLA, Alejandro y MÍGUEZ, Daniel. De las violencias y sus modos. Introducción. En **Heridas urbanas. Violencia delictiva y transformaciones sociales en los noventa** (pp. 4-38). Buenos aires: Editorial de las Ciencias, 2003.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Content Analysis. An Introduction to Its Methodology**. Londres y Nueva Dehli: Sage, 2004.

LICERAS, Ángel. (2014). La educación informal de los medios de comunicación y la protección de los menores de la violencia en televisión: historia de un fracaso. **Profesorado**, vol. 18, n.2, 2014, p. 353-365.

MESÉN, Roxana. La violencia un factor constante: un acercamiento a la experiencia de Trabajo Social en el sector Educación. **Revista costarricense de trabajo social**, n. 19, 2007, p. 1-19.

PIÑUEL, José Luis. Epistemología, metodología y técnicas de análisis de contenido. **Sociolinguistic Studies**, vol. 3, n.1, 2002, p. 1-42.

RODRÍGUEZ, Francisco Javier Lozano (2014). Juego de tronos: en la nueva era dorada del drama televisivo, o ganas o mueres. **Frame: revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación**, n.10, 2014, p.144-149.

RUIZ, José Ignacio. **Metodología de la investigación cualitativa**. Bilbao: Universidad de Deusto, 1996.

TARRE, Manuel. **Para vivir seguros**. Caracas: Editorial Alfa, 2005.

ASSIBERCOM

Associação Ibero-Americana de Pesquisadores da Comunicação
XV Congresso IBERCOM, Universidade Católica Portuguesa, Lisboa, 16 a 18 de novembro de 2017

URSUA, 2006). Cultura y violencia. Aspectos sociales que contribuyen a la violencia y estrategias culturales de prevención. En SANMARTÍN, José. (ed.). **¿Qué es esa cosa llamada violencia?** (pp. 149-157). Diario de Campo, 40. México: INAH, 2006.