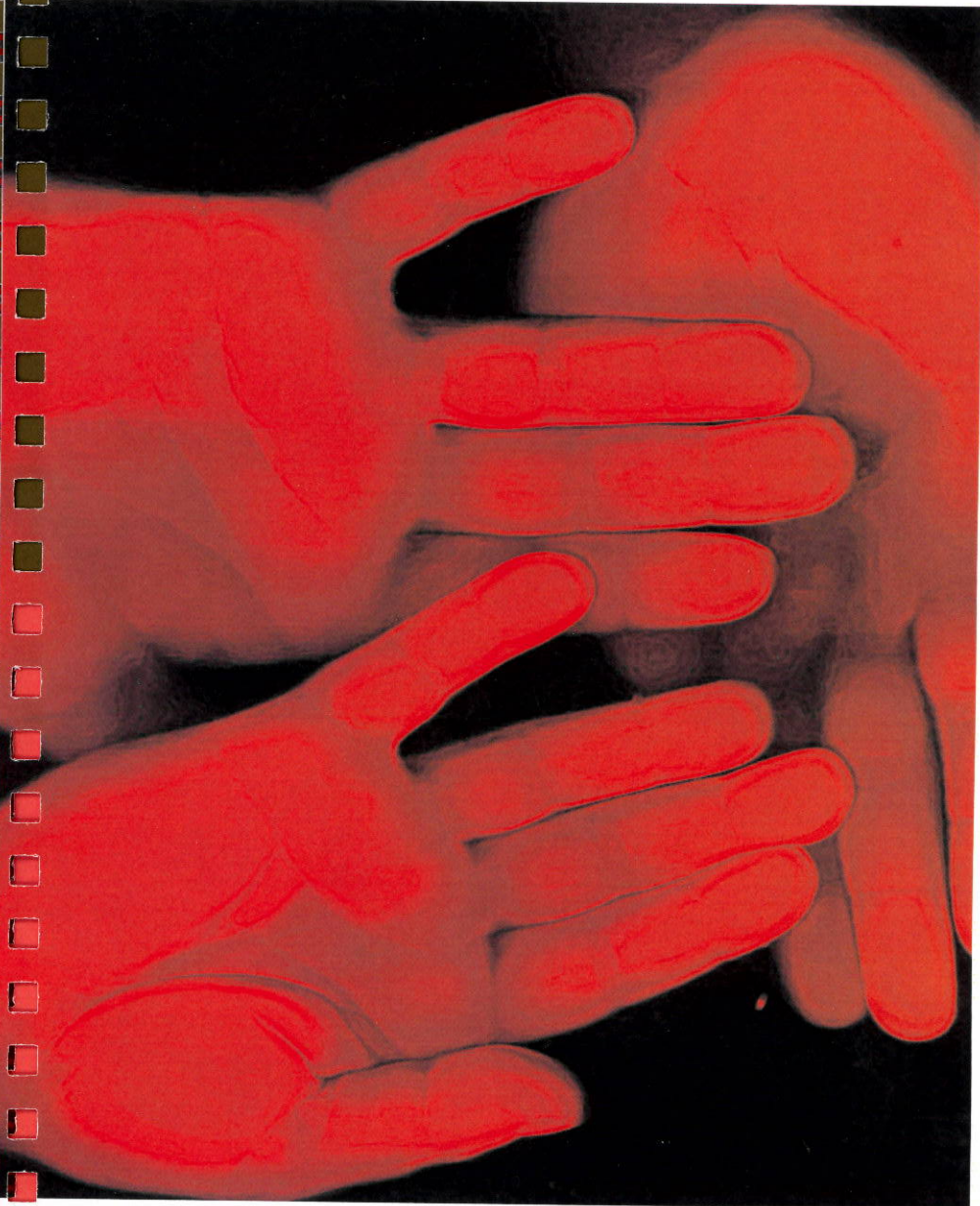
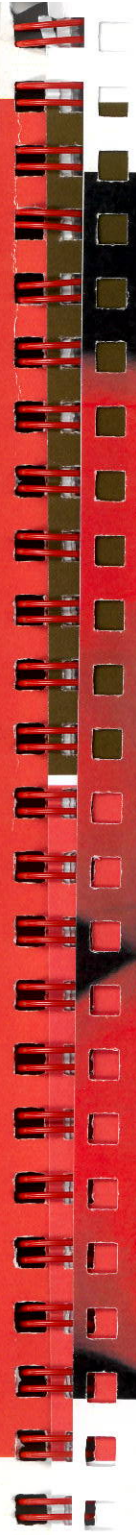
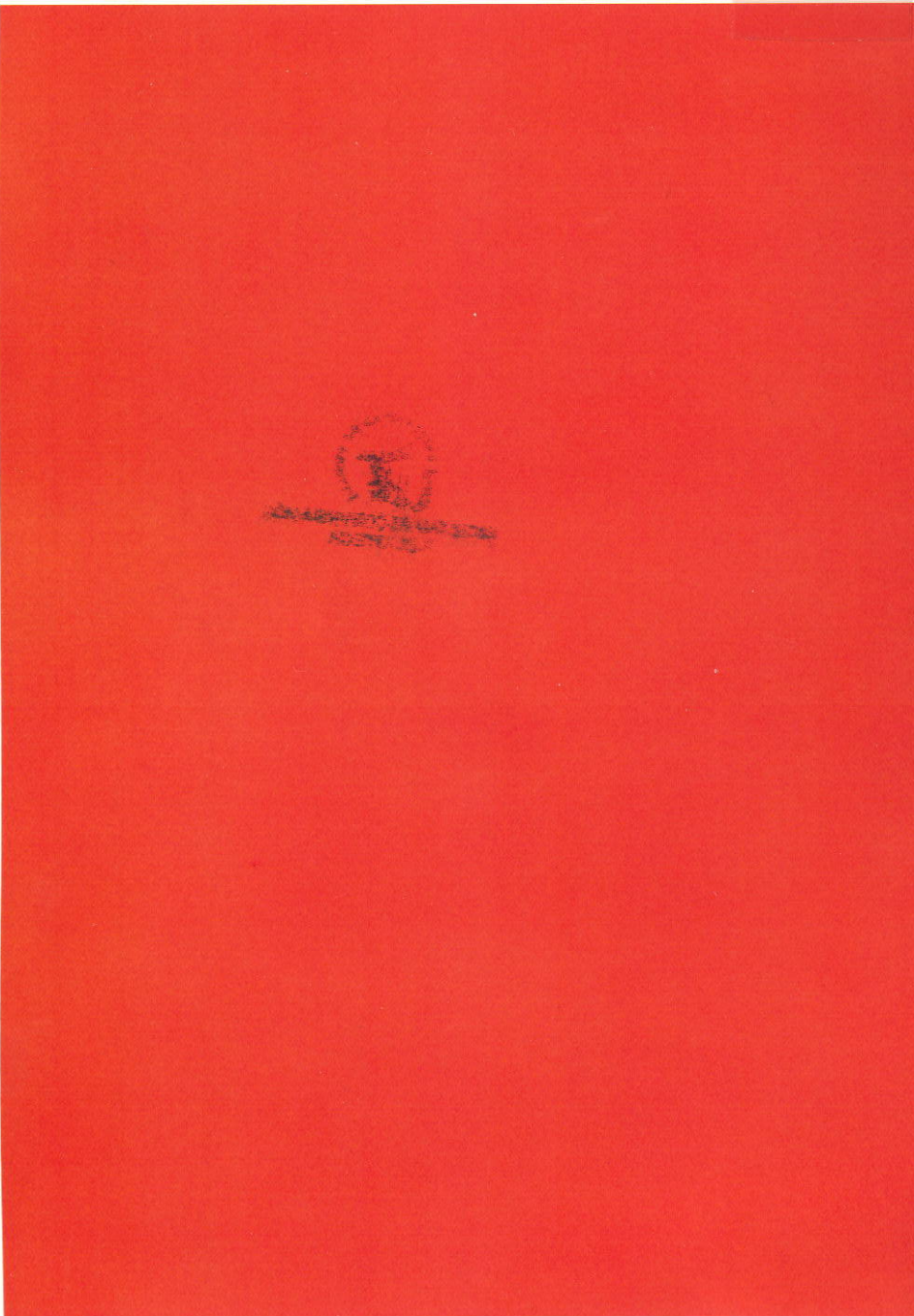


MIGRAGAMES_

323.1
mig

INFORME +





323.12
mig

323.1
mig

012163 892

MIGRAGAMES_

Edición
Edición Digital ATRES D, SLL

Diseño Editorial:
Fernando R. Contreras

Ilustración
Fernando R. Contreras

Creación DVD
Antonio Gómez Aguilar

Impresión
Edición Digital ATRES D, SLL

Depósito Legal: SE-1957-2008



Resolución de 12 de junio de 2007 de la Directora General de Coordinación de Políticas Migratorias, por la que se conceden subvenciones en la modalidad de Universidades (Sensibilización y Formación), al amparo de la orden de 2 de enero de 2007, por la que se aprueban las bases reguladoras de subvenciones para programas e infraestructuras destinados al arraigo, la inserción y la promoción social de personas inmigrantes en el ámbito de las competencias de la Dirección general de Coordinación de Políticas Migratorias y se efectúa su convocatoria para el año 2007.

i 2437 3357 AD DVD. 25

Este libro contiene un DVD, pídale en el mostrador de préstamo

MIGRAGAMES_

Director:

Fernando R. Contreras
Universidad de Sevilla

Investigadores doctores:

Pedro A. Hellín Ortuño
Universidad de Murcia
Juan Carlos Gil González
Universidad de Sevilla
Antonio Gómez Aguilar
Grupo PAI HUM 752

La redacción base de los capítulos de este volumen corresponden a: capítulo 1, Fernando R. Contreras; capítulo 2, Fernando R. Contreras y Pedro A. Hellín Ortuño; capítulo 3, Juan Carlos Gil González; capítulo 4, Pedro A. Hellín Ortuño; capítulo 5, Antonio Gómez Aguilar; capítulo 6, Fernando R. Contreras; y glosario, Antonio Gómez Aguilar. Las opiniones expuestas en cada capítulo son expresadas a título personal, no correspondiendo necesariamente con la visión del equipo.

Proyecto "MigraGames: Estudio textual de los sitios web de grupos racistas con contenidos contra la inmigración", subvencionado por la Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias de la Consejería de Gobernación de la Junta de Andalucía. Referencia: 2007/46

Índice

Capítulo 1

Contenidos: Marco institucional, político y científico de la investigación del Proyecto MigraGames, (6).

Capítulo 2

Contenidos: Algunos antecedentes científicos para el análisis ideológico del racismo y su visibilidad en la Red, (18).

Capítulo 3

Contenidos: Retos y expectativas futuras en los diarios en Internet. Fuentes de representación de las minorías, (36).

Capítulo 4

Contenidos: Webs con contenidos racistas contra la inmigración, (66).

Capítulo 5

Contenidos: Videojuegos con contenidos racistas en Internet, (80).

Capítulo 6

Contenidos: Foros y blogs, (104).

Glosario de términos, (128)

Bibliografía, (138)



Capítulo 1

Contenidos: Marco institucional, político y científico de la investigación del Proyecto MigraGames.

Fernando R. Contreras

1.1. Algunas consideraciones generales.

En el párrafo 35 de la resolución 1999/78, la Comisión de Derechos Humanos pidió a la Alta Comisionada de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos que emprendiera investigaciones y consultas sobre la explotación de Internet para incitar al odio racial y difundir propaganda racista y xenófoba, que estudie la manera de favorecer la colaboración internacional en ese ámbito y que elabore un programa de educación en materia de derechos humanos e intercambios por Internet sobre las experiencias de lucha contra el racismo, la xenofobia y el antisemitismo. En atención a esa solicitud, el 20 de mayo de 1999 la Oficina del Alto Comisionado para los Derechos Humanos (OACDR) envió comunicaciones a los Estados Miembros, los órganos de las Naciones Unidas, los organismos especializados, las organizaciones gubernamentales internacionales y las organizaciones no gubernamentales para solicitarles sus opiniones e información.

Este proyecto obedece a la política pública sobre comunicación social pensada como un conjunto de acciones públicas relacionadas con la distribución de recursos culturales de todo tipo en la sociedad española (y andaluza), cuya finalidad es la provisión de bienestar individual y colectivo.

Según el informe de la EESCopinions TEN/117, "Mayor seguridad en la utilización de Internet", estamos asistiendo a una proliferación de los sitios racistas. A pesar de tener un organismo interno de control y una legislación en materia de racismo que se cuenta entre las más duras del mundo, el número de páginas web de extrema derecha se ha disparado en Alemania hasta alcanzar la cifra de 330 en el año 2000, una cifra que, según el organismo de control, multiplica por diez la registrada cuatro años antes. El Observatorio Europeo del Racismo y la Xenofobia detectó un sitio de corte racista en 1995, 600 en 1997, 1430 en enero de 1999 y, para julio de ese mismo año, la cifra alcanzaba ya los 2100. Este tipo de sitios puede recibir diariamente de 20000 a 30000 visitas. Existen pruebas de que el número de sitios racistas ha aumentado desde los acontecimientos del 11 de septiembre, mientras que existen cerca de 100 sitios Internet donde se apoyan los ataques suicidas con bombas (Centro Simon Wiesenthal. Véase en <http://www.wiesenthal.com>).

En este caso específico, la finalidad de este informe es denunciar la realidad negativa representada por otros medios no convencionales (consideramos convencionales a la prensa, radio, cine, televisión) de los inmigrantes en el espacio público. Se contempla el estudio de productos culturales como los videojuegos que se adquieren gratuitos en muchas ocasiones desde Internet y el uso de la esterotipificación y de la violencia simbólica para degradar la identidad del inmigrante o sujetos de otras culturas foráneas.

La investigación informa sobre la situación de los grupos afectados por su bajo índice de acceso a Internet, por el aumento de contenidos violentos, del uso abusivo de la libertad de este medio de información, así como la consolidación de asociaciones ilegales que superan sus fronteras nacionales y provocan a un nivel superior el debilitamiento de los servicios mediáticos de la Comunidad frente a estos colectivos concretos. Como ya aparece en el Dictamen del CES sobre la Sociedad de la Información y los delitos informáticos, DO C 311 de 7.11.2001, p. 12. sobre los delitos informáticos, el racismo en Internet exige también un planteamiento mucho más enérgico. El 90% de estos sitios opera a través de ISP estadounidenses, con la seguridad de que las autoridades comunitarias no pueden exigir a los proveedores americanos que revelen la identidad de los responsables de esos sitios (Véase Centro Simon Wiesenthal: <http://www.wiesenthal.com>).

La Directiva 2000/31/CE sobre el comercio electrónico exigió que los ISP adoptaran medidas para eliminar o bloquear el acceso cuando se produjese alguna notificación sobre material ilegal. Esto significa que una empresa que acoge sitios web en sus ordenadores no es responsable de distribuir material ilegal si no es consciente de su existencia. Pero si llega a conocimiento de un ISP –o de cualquier otra empresa de hospedaje web– que la información es ilegal, deberá inmediatamente eliminarla o prohibir el acceso a la misma. La aplicación de la Directiva de la UE sobre comercio electrónico se está viendo socavada por los tribunales de otros países. Si bien los tribunales de los países europeos prohíben la exhibición de propaganda, la venta de artículos racistas y exigen a los ISP el bloqueo de los sitios racistas, los tribunales de otras naciones (el 7 de noviembre de 2001 un tribunal de San José, en Estados Unidos, dictaminó que los proveedores de servicios Internet no tienen por qué acatar el fallo de otro tribunal francés que denunciaba un ISP norteamericano con contenidos racistas) no asumen las mismas directrices legales. Por ello, es necesario llegar a un acuerdo internacional sobre la legislación del usuario. Al inscribirse, los proveedores de contenidos deben facilitar siempre direcciones de correo reales con el fin de poder mejorar el acceso de la policía a material potencialmente sospechoso en la red. Si bien debemos respetar la libertad de expresión, no debe ser excusa para permitir que florezca el delito y la violencia.

Las políticas promovidas en Europa, España y Andalucía por los organismos y agencias internacionales van encaminadas hacia una lógica de implementación de políticas sociales acotadas y segmentadas que pretenden paliar algunas de las consecuencias de la depravación material, cultural y simbólica, como es el espacio mediático, de los grupos vulnerables.

Las futuras intervenciones deben poseer una serie de atributos estratégicos de intervención social para que Internet sea un medio de comunicación social y no un campo de batalla de odio y discriminación. Se debe potenciar en la educación en las nuevas tecnologías de la información contemplando la participación activa como instrumento para la construcción de ciudadanía, que luego, dependiendo de las características contextuales, podrá reflejarse en interacciones y modos de relación igualitarios en otros espacios ampliados de la vida pública, promoviendo de tal manera la democracia.

Su carácter asociativo hace referencia a la articulación –informal o formal– para el logro de fines comunes, en áreas de los gobiernos locales, instituciones sectoriales (en nuestro caso, instituciones locales, medios de comunicación, telecentros con conexión a internet, etc.), organizaciones de la sociedad civil y/o asociaciones comunitarias de base y religiosas, que se localicen en el territorio de actuación y en sus proximidades. La gestión asociada favorece el desarrollo de capital social, implica la conformación de escenarios de planificación y gestión mixta, intersectorial, interdisciplinaria y pluripartidarios, donde tratamos de construir una cultura de lo público, lo político y lo social más democrática y transparente.

Existe una carencia de conocimiento sobre los hábitos de uso de Internet de los inmigrantes, sobre la relación de la información mostrada y su casuística social, sobre los tipos de violencia simbólica de los sitios web, y finalmente el uso y la aplicación de la consulta a Internet para la consolidación de redes de comunidades racistas o conflictivas.

Volvemos la mirada hacia una política de la representación que registra la arbitrariedad de la significación e indaga en el reconocimiento y la disposición a vivir con la diferencia. Es decir, que este trabajo que tiene el lector no se limita a la reivindicación de imágenes positivas, sino que la política de la representación promueve unas representaciones que exploran de por sí las relaciones de poder y deconstrucción entre los binomios cultura/subcultura, las relaciones entre sociedades de origen/destino, y las relaciones de sujeto extranjero/autóctono.

Los argumentos que fundan esta investigación giran en torno a las consecuencias sociales y políticas de construir y diseminar determinadas construcciones discursivas del mundo. El papel de la crítica se convierte en el desarrollo de un entendimiento más completo de nuestros procesos culturales y simbólicos y de cómo éstos se vinculan con el poder social, político y económico. Esto permite incluir aquellos criterios de evaluación basados en la diferencia y la diversidad como valores políticos, de modo que la crítica de la investiga-

ción se centre más en las cuestiones relacionadas con el discurso, las relaciones sociales, el poder y sus consecuencias. Esta crítica no requiere de una fundamentación o excusa epistemológica universal, pues se hace desde el interior de una tradición del pluralismo cultural, que estima la igualdad y la democracia y se sustenta en la comparación pragmática con otras formas de organización social, y no en una abstracta razón universal o en la representación del mundo real. En resumen, se deduce de estas palabras que una vez maniatadas estas representaciones estereotipadas en los discursos violentos, xenófobos y racistas sobre los inmigrantes en Internet, puede que la cuestión no radique en una lucha de imágenes positivas, sino de la representación de la diferencia y la diversidad de los pueblos.

El problema proviene de varios parámetros discriminatorios de la comunicación en Internet que pueden corregirse mediante un cambio anticipatorio y preventivo, tomando en cuenta el marco teórico del análisis textual, semiótico y cultural. La investigación de observación participativa y los indicadores culturales permite el análisis empírico de la exclusión, la sobreinclusión y resonancia, la conciencia de clase y la definición de estereotipos y roles.

En estos momentos, podemos hablar de una estratificación digital socio-mediática siempre que consideremos a las poblaciones inmigrantes extranjeros (es necesaria esta redundancia semántica para diferenciar del inmigrante desde otra comunidad del mismo Estado-Nación) en nuestro Estado, debido a factores estudiados y actualizados de carácter social que implican de modo directo o indirecto una aproximación a Internet como son, por ejemplo:

Aspecto principal que deben modificar los inmigrados Fuente: Inmigración y extranjería en Andalucía, Junta de Andalucía, 2002.	Porcentaje acumulado
Aceptar nuestras costumbres y leyes	9
Aprender nuestro idioma	16,1
Cambiar actitudes	23,4
Evitar machismo	25,2
Relajación religiosa	27
Mayor sociabilidad	69,4

Según el Informe Mundial de UNESCO de 1999 sobre la Comunicación, la aproximación de la ciudadanía a los medios de comunicación viene determinada por aspectos sociales, culturales, religiosos, económicos y políticos como los que acabamos de exponer.

Aspecto principal que deben modificar los autóctonos Fuente: Inmigración y extranjería en Andalucía, Junta de Andalucía, 2002.	Porcentaje acumulado
Cambiar comportamientos	76,8
Evitar prejuicios y estereotipos	29,4
Aceptar, comprender y respetar sus culturas y costumbres	42,7
Aceptar su religión	44,1
Mayor convivencia y relaciones	63,4
Admitir la presencia de inmigrantes	65,2

Casi nunca un proyecto es capaz de resolver por sí mismo todo un problema, pero puede tener efectos en grupos acotados de población y ser demostrativo e innovador en el modo de enfrentar los problemas para facilitar transferencias y repeticiones de esa modalidad, con los ajustes necesarios, en otros contextos. Por ello, el proyecto se localiza y se enmarca en el siguiente contexto cultural, que incorpora los siguientes aspectos:

- i. Internet, globalización y cultura electrónica global.
- ii. Construcción de la raza, etnicidad e identidades nacionales en los discursos xenófobos y racistas contra la inmigración en la red.
- iii. Redes de ciudadanos, identidad y debates sobre los contenidos identitarios en el ciberespacio.
- iv. Internet y la política de identidad cultural.
- v. Libertad, descontrol y diseminación de las subculturas urbanas (skinhead, neonazis, racistas, radicales, cultura blanca, supremacistas).

La comunicación tiene una gran responsabilidad en el surgimiento de la nación-estado y de la identidad nacional. La difusión de la cultura a través del proceso de tecnificación que comienza con la imprenta y su posterior mercantilización en formatos de libros, periódicos, permitió a las lenguas vernáculas normalizarse y diseminarse, creando en el espacio público las condiciones óptimas para la emergencia de la conciencia nacional. La imprenta permitió que la población en masa compartiera una lengua común en un medio de comunicación. Los procesos del capitalismo de la imprenta lograron fijar una lengua vernácula como la lengua nacional y representaron una comunidad nacional imaginada. Nación /Comunicación han sido desde entonces un binomio inseparable que explica la nación como una comunidad imaginada

que se rige por una identidad construida a partir del ensamblaje de símbolos y rituales con relación a categorías territoriales y administrativas.

Internet y los medios de comunicación han permitido simultanear los mismos acontecimientos en una dimensión espaciotemporal para toda la comunidad, reforzando el concepto de nación y la importancia del Estado. En la actualidad, no se puede hablar sólo de los medios de comunicación convencionales (prensa, radio, cine o televisión), sino también de la diseminación de las representaciones culturales de las redes digitales y de los nuevos ritmos de vida que conlleva las nuevas tecnologías digitales de la información y la comunicación.

Internet está cada vez más implicada en las disposiciones temporales de las sociedades modernas y alcanza a una población que aprende su formación cívica entre fragmentos de este tipo de literatura. Son ejemplos de subculturas o residuos culturales que buscan la identidad en una sociedad despersonalizada y que llega con facilidad a sectores de la población marginal de las grandes ciudades o de pequeñas poblaciones cerradas en la mayoría de los casos. Internet comienza a considerarse una parte importante para la reproducción de la vida social; el efecto inmediato de esta violencia en la red es el injerto del odio dentro de la esfera privada de los usuarios, y que ordena, coordina e innova aquellos contenidos informativos que nos preocupan del mundo social público y nacional. Al igual que otros medios de comunicación, conecta las representaciones de los problemas de la vida cotidiana con la producción de la identidad del inmigrante en un mundo marginal.

Sobre los antecedentes del proyecto, se han alcanzado grandes avances en el conocimiento y tipificación de grupos radicales en Internet en estudios culturales del ámbito anglosajón, teniendo menos presencia en nuestro ámbito latinoamericano, aunque se trate de un fenómeno global.

No existen en el terreno académico de la investigación, muchos trabajos significativos que relacionen el uso para la construcción y el consumo de representaciones en Internet de los inmigrantes en España. Básicamente la literatura científica se dedica al estudio del tratamiento mediático de la noticia de la inmigración, es decir, desde los procesos de producción de la información y no desde la última fase del modelo comunicativo, el consumo.

A parte de esto, existe un campo de investigación muy próximo como es el caso de la Comunicación Intercultural, que trabaja en la construcción positiva de la figura del inmigrante. Es un ámbito que se desarrolla en los Departamentos Universitarios de Periodismo y Comunicación que estudian los procesos comunicativos como procesos de hibridación cultural. De acuer-

do, a esta línea los medios de comunicación son tratados como industrias culturales que producen símbolos intercambiables en un mercado hegemónico occidental. Este dominio del espacio mediático por símbolos, signos y mensajes de una cultura dominante provocan enfrentamientos y choques con las culturas más débiles y menos representadas por los medios de comunicación.

La comunicación intercultural ha sido un fuerte impulso para que los investigadores de estos departamentos contemplen el fenómeno social en su ámbito de investigación. Pese a ello, los efectos de la propaganda racista, del discurso xenófobo y de sus manifestaciones subculturales en la diseminación electrónica que provoca Internet es una parcelación muy específica del fenómeno de la interculturalidad y la inmigración. Hay que apuntar que este fenómeno todavía está poco estudiado debido a las dificultades que supone el conocimiento de una tecnología muy reciente y más compleja en su funcionamiento, en comparación con los medios convencionales.

Entre toda la información recogida, podemos citar el Informe de La Conferencia Mundial contra el Racismo, la Discriminación Racial, la Xenofobia y las Formas Conexas de Intolerancia celebrado en Durban (Sudáfrica) del 31 de agosto al 7 de septiembre de 2001; TEN/117 "Mayor seguridad en la utilización de Internet", Bruselas, 18 de septiembre de 2002, DICTAMEN del Comité Económico y Social sobre la "Propuesta de Decisión del Parlamento Europeo y del Consejo por la que se modifica la Decisión nº 276/1999/CE por la que se aprueba un plan plurianual de acción comunitaria para propiciar una mayor seguridad en la utilización de Internet mediante la lucha contra los contenidos ilícitos y nocivos en las redes mundiales" (COM(2002) 152 final – 2002/0071 (COD)); CONFERENCIA MUNDIAL CONTRA EL RACISMO, LA DISCRIMINACIÓN RACIAL, LA XENOFobia Y LAS FORMAS CONEXAS DE INTOLERANCIA de las NACIONES UNIDAS ,Comité Preparatorio, Primer período de sesiones, Ginebra, 1º a 5 de mayo de 2000, Tema 7 del programa provisional, INFORMES, ESTUDIOS Y DOCUMENTACIÓN DE OTRO TIPO PARA EL COMITÉ PREPARATORIO Y LA CONFERENCIA MUNDIAL, Consulta sobre la explotación de Internet para incitar al odio racial y difundir propaganda racista y xenófoba; y Plan de acción «Safer Internet» (1999-2005). El objetivo general del plan de acción «Safer Internet» es promover un entorno favorable al desarrollo de la industria relacionada con Internet, mediante el fomento de una utilización segura de la Red y la lucha contra los contenidos ilícitos y nocivos. Decisión nº 276/1999/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 25 de enero de 1999, por la que se aprueba un plan plurianual de acción comunitaria para propiciar una mayor seguridad en la utilización de Internet mediante la lucha contra los contenidos ilícitos y nocivos en las redes mundiales. De las respuestas recibidas a la consulta sobre Internet emprendida por la

Oficina del Alto Comisionado para los Derechos Humanos pueden extraerse ciertas conclusiones generales (NACIONES UNIDAS, A/CONF.189/PC.1/5, 5 de abril de 2000):

A. Las organizaciones internacionales reconocen los peligros que supone y el daño que causa la explotación de Internet para incitar al odio racial, y difundir propaganda racista y xenófoba. Sin embargo, Internet puede también servir como instrumento en la lucha contra el racismo, la discriminación racial, la xenofobia y las formas conexas de intolerancia. El uso de Internet para distribuir información y materiales positivos, investigaciones y datos sobre los inmigrantes y las minorías puede apoyar la acción contra el racismo y el antisemitismo, incrementar la conciencia, promover la comprensión y aumentar la tolerancia. Puede ser eficaz para sensibilizar más a la población acerca del material negativo y perjudicial encaminado a incitar al racismo y la xenofobia.

B. La mayoría de las respuestas consideran la importancia de la educación en cualquier decisión para combatir el racismo, la xenofobia y la intolerancia en Internet. La educación en Internet se valora como el instrumento más importante en la lucha contra el uso de la Red con esos fines.

C. Nuestro gobierno se encuentra en una etapa inicial en los exámenes sobre la cuestión del racismo en Internet; aunque, admite y comienza a encauzar investigaciones en esta línea sobre material xenófobo y racista nocivo en Internet.

D. Todos los países, incluidos aquellos con capacidades poco desarrolladas en Internet reconocen los posibles beneficios de Internet así como sus peligros. Sobre la cuestión de combatir el racismo en Internet, confían en aquellos que cuenten con la capacidad de hacerlo.

F. Cuanto más se usa Internet a nivel nacional, se presta más atención al contenido nocivo y racista y, en particular, a la explotación de Internet para incitar al odio racial y difundir propaganda racista y xenófoba.

G. Algunos gobiernos informan de que las disposiciones existentes en sus Códigos Penales nacionales relativas a la incitación al odio racial pueden utilizarse para someter a juicio a los autores de delitos llevados a cabo por conducto de Internet.

H. En la Asamblea General de las Naciones Unidas a la que nos referimos, se destacó la importancia de la cooperación internacional para combatir el uso de Internet para los fines de la incitación al odio racial, y la difusión de propaganda racista y xenófoba. A través de la cooperación y coordinación internacionales se podría colaborar para crear normas y prácticas internacionales y a proporcionar asistencia técnica en esta esfera a los países con capacidades de Internet menos desarrolladas.

1.1. Internet y la inmigración en España.

El fenómeno de la inmigración se observa principalmente bajo la referencia de las siguientes teorías dominantes en las ciencias sociales (Ribas Mateos, 2004):

1.- El modelo de atracción y repulsión (push-pull). Ordena la migración a través de la enumeración de factores económicos de expulsión (sequía, desempleo, escasez de tierras, bajos salarios, explosión demográfica) y de los factores de atracción que se reducen a las posibilidades de inserción al mercado laboral (Ravenstein, Lee).

2.- Teorías de la acción individual. Ordena mediante una perspectiva que valora ante todo la conducta individual que racionaliza una maximización del beneficio (George Borjas).

3.- Teorías del capital social. David Coleman remodeló el término de capital cultural de Pierre Bourdieu y creó la denominación de capital social para explicar la importancia de las realidades características de la migración que comparte con la estructura social y su posibilidad de articular acciones dentro de ella. Es la capacidad de los individuos para la sobrevivencia con recursos escasos y con una mala preparación profesional pero que superan organizándose en redes o estructuras sociales más amplias (Coleman, Portes, Chiswick).

4.- Teorías de la movilidad social. Ordena la migración a través de los parámetros que miden no la movilidad espacial, sino la movilidad en la estructura social (a través de las generaciones). La movilidad social se analiza mediante la perspectiva intergeneracional (en la misma fase migratoria del inmigrante) y la perspectiva intrageneracional (en el estudio de la movilidad de padre e hijos de inmigrantes) (Tribalat, Portes, Zou, Touraine y Ragazzi).

5.- La perspectiva histórico-estructural. Ordena los movimientos de la población considerando la historia de las transformaciones que experimenta una formación social dada. Se basa en el materialismo histórico de Marx y el análisis utiliza los estudios sobre el cambio social que se deduce de la presión interna y externa de los movimientos migratorios en la economía nacional e internacional (Piore, Masssey).

6.- El modelo centro-periferia. Basado en el esquema marxista-estructuralista, ordena desde una perspectiva global los movimientos migratorios en función de la expansión del centro y del detrimento de la periferia (Spencer, Weber, Tönnies y Simmel).

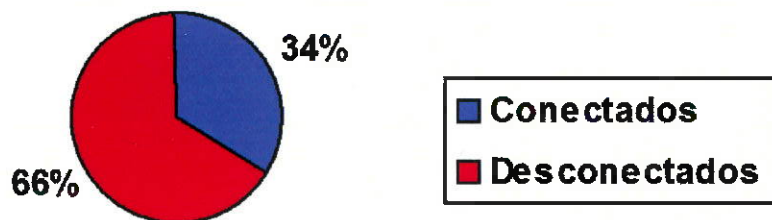
7.- El modelo de las ciudades globales. Ordena el análisis desde la inserción de los inmigrantes en las estructuras del mundo laboral vinculada a hiperurbanización de las grandes ciudades (New York, Tokio Londres, Hong Kong, Sao Paulo, Miami) (Sassen, Portes).

8.- Teorías de la polarización. Ordena a la inmigración en la estructura de empleo polarizada hacia un sector secundario que exige menos formación, menos movilidad ascendente y peores condiciones de trabajo (Sassen).

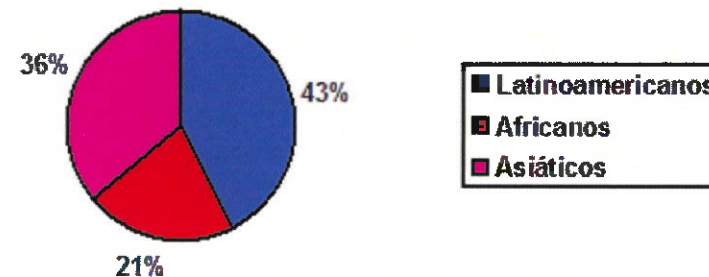
En cuanto a la comunicación mediática y la sociología de la inmigración no existen apenas estudios profundos que relacionen el consumo mediático con las divisiones sociales de los inmigrantes: inmigrantes, exiliados, refugiados, inmigrantes temporales o sencillamente, el fenómeno de la transmigración. Lo normal es que no se valoren estas categorías sociales, ni los motivos de sus desplazamientos y se les considere a todos pertenecientes a la misma categoría. Así por ejemplo, la relación entre la publicidad y la inmigración que contruye campañas de venta dirigidas en la actualidad por empresas de telefonía móvil, alimentación y banca, sólo distingue a una masa uniforme de inmigrantes que dividen por su origen continental: latinoamericanos, asiáticos, europeos (del este) y africanos.

El estudio de Adela Ros, directora del programa Immigració i Societat de la Informació, de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) asegura que el uso de las nuevas tecnologías por parte de los inmigrantes se extiende a los móviles, a la televisión por satélite y a Internet donde utilizan el correo electrónico, las webcámaras y la mensajería instantánea o telefonía desde el ordenador. El acceso es distinto dependiendo de factores familiares, religiosos, de edad, género o etnia.

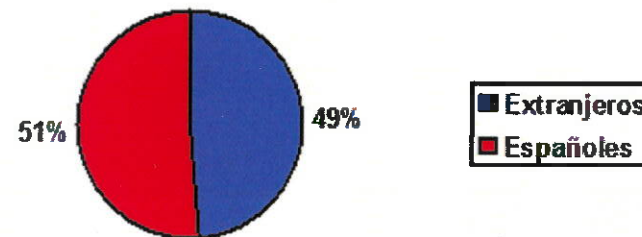
El Centro de Estudios para la Integración Social y Formación de Inmigrantes (CEIM), de la Comunidad Valenciana informa que emplean para sus conexiones los locutorios y los cibercafés. De todos los medios de comunicación, el más utilizado es el móvil ya que las compañías telefónicas ofrecen grandes ofertas a los inmigrantes (Telefónica ha apostado por los clientes latinoamericanos, Vodafone, por los de los países del Este). El menos utilizado es la televisión por los problemas idiomáticos que supone a determinados grupos.



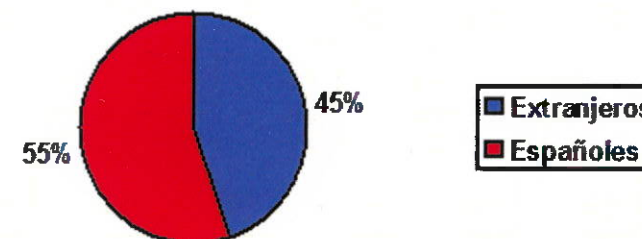
Acceso de la población inmigrante a Internet.
Fuente: Asociación para la Investigación en Medios de Comunicación, 2007.



Acceso de la población inmigrante a Internet por su origen.
Fuente: Asociación para la Investigación en Medios de Comunicación, 2007.



Acceso de la población inmigrante a la televisión
Fuente: Asociación para la Investigación en Medios de Comunicación, 2007.



Acceso de la población inmigrante a la radio
Fuente: Asociación para la Investigación en Medios de Comunicación,

Capítulo 2

Contenidos: Algunos antecedentes científicos para el análisis ideológico del racismo y su visibilidad en la Red.
Fernando R. Contreras /Pedro A. Hellín Ortuño



1. Introducción.

El racismo ha estado presente en todas las civilizaciones que se han querido diferenciar por razones de nacionalidad, clase social y/o etnia. Adorno y Horkheimer (2001:213-250), estudiando la Ilustración, escriben sobre los elementos del antisemitismo, dejándonos un testimonio crítico válido para el análisis del racismo actual (ya que no dista nada de aquél). Su aportación más relevante diseña la idea nuclear de este trabajo: representación/interpretación y visibilidad/invisibilidad.

Pese a la necesidad de la visibilidad social y/o mediática de la identidad, es posible construir una identidad de la invisibilidad. Precisamente de la falta de una visibilidad nítida y clara, se nutren las posibilidades abstractas del discurso racista, del mismo modo que cuando las representaciones muestran la plenitud identitaria, desaparece la sospecha. Con un régimen fascista, por ejemplo, los judíos son una raza distinta frente a una tradición religiosa; se puede comparar a los judíos (de tradición oriental para los europeos) con su verdadera nacionalidad y comprobar que profesan un falso ordenamiento que se opone al equilibrio social. Son el pueblo elegido, porque son marcados *por el mal absoluto como el mal absoluto*. A partir de aquí, del momento en que estos rasgos extrapolados pueden convertirse en una identidad absoluta, los racistas expresan su propia esencia. Los discursos racistas sólo pueden trabajar sobre los discursos desnudos. Empleando la metáfora del cuerpo humano, sería comparable a vestirlos con un disfraz: debajo un cuerpo humano, la esencia humana, en la superficie, nuestra construcción simbólica que nos envuelve dotándonos de identidad social (es como si tuviésemos un muñeco desnudo que disfrazásemos a nuestro gusto).

Los atributos aportados desde el fascismo a los judíos se han convertido en denominadores comunes en los discursos racistas actuales, que visten la identidad de los inmigrantes al margen de su lugar de procedencia. A continuación, adaptamos algunos de esos lugares comunes del discurso racista extraídos del texto de Adorno y Horkheimer sobre el racismo fascista, que pueden aplicarse perfectamente al discurso racista mediático que se propaga por Internet (y por consiguiente a otros canales mediáticos globales):

A) La falta de adaptación de los judíos (o de los inmigrantes) compromete la universalidad existente. La impotencia de una minoría para hacerse escuchar frente a los poderes democráticos busca la asociación de otras minorías, de este modo nace la conjura de la extrema amenaza sobre los regímenes libres; debido a la existencia de unas minorías comprometidas sólo con su propio ordenamiento de vida. Esta situación supone una relación inestable con el orden social dominante. Para los judíos (o los grupos minoritarios), su orde-

namiento interno es su fortaleza, ya que los preserva frente a las condiciones de dominio externas y supone una forma de escapar del control de la sociedad mayoritaria. Así que la relación que establecen los judíos (o las minorías) con los pueblos de señores (así lo denominan Adorno y Horkheimer) es de avidez y temor.

B) La racionalidad moderna permite una doble relación de crueldad y liberación. El racismo aprovecha esta dialéctica entre la Ilustración y el dominio, de modo que el judío asimilado (o el inmigrante integrado) obtiene en el autodomio ilustrado la superación de los signos dolorosos que provocan en su esencia el dominio ajeno. Esta superación consiste en la disolución de su comunidad y en la integración en la sociedad regida por la burguesía moderna. Una vez en este nuevo estadio, el judío (o el inmigrante) es reducido a la pura opresión a través de su reorganización como raza pura. Para los racistas, la raza es la particularidad natural inmediata, la forma de asegurar el orden social. Continuando con la tradición ilustrada, la naturaleza es equivalente a la pura violencia, al desorden, al caos y a los impulsos animales.

C) El racismo como movimiento popular supone la nivelación, o la igualación. La arianización de la propiedad judía (literalmente como lo llaman Adorno y Horkheimer) consiste en el placer de ver las manos vacías de los otros; superar la envidia de las riquezas ajenas apropiándose de lo que pertenece al otro. Esta ideología no beneficia a los hombres, sino a su impulso destructivo. "La verdadera ganancia con la que cuenta el camarada es la sanción de su odio por obra del colectivo" (2001:215). El antisemitismo o el racismo frente a la inmigración es un instrumento social de corrupción que destruye la riqueza de las naciones sólo por el placer de la ruina económica del otro.

D) El racismo (o el antisemitismo) es un esquema rígido. No existen explicaciones o refutaciones estrictamente racionales, económicas o políticas, ya que la verdad queda subyugada a la fuerza del dominio enraizado en el mal. Los perseguidores no tienen razones para explicar su persecución y las víctimas no tienen razones para comprender su fatal desventura. Así que el comportamiento racista se desencadena entre hombres cegados y privados de objetividad, que responden a conductas sin explicación y a reacciones absurdas. De modo que en estas sociedades brota la impotencia que surge de la carencia de reflexión, de significado, y en último término (como dicen Adorno y Horkheimer), de la verdad.

E) La relación grupal de los antisemitas, racistas o xenófobos se desarrolla a partir de una obediencia a mandatarios supremos. No se nace con estos sentimientos, se forman. Las víctimas cambian dependiendo de los momentos

históricos (católicos, judíos, negros, "diferentes"). No existe un antisemitismo genuino ya que el racismo es un idealismo dinámico en que los mandatarios no odian a los judíos, ni aman a sus secuaces, porque no hay beneficio económico, ni placer sexual. Es una ideología que organiza las bandas de partidarios y construye discursos sobre la protección de la familia, la patria y la humanidad. Esta pobreza racional en el grupo los aísla, porque la racionalidad anegada no permite espacio a los protectores de la verdad. El racismo, como el antisemitismo, dicen Adorno y Horkheimer, exhorta a terminar el trabajo comenzado, y aunque conscientes de que la acción se independiza de la voluntad humana, la aceptan en sí misma y enmascaran su propia privación de finalidad. La ceguera alcanza a todo, porque no comprende nada.

F) El fundamento económico es otro factor para el antisemitismo y se basa en el pánico a la ocupación laboral como en el caso de los inmigrantes. Su fundamento se basa en el disfraz del dominio como producción. Mientras la producción es acaparada por la alta burguesía, se denuncia al inmigrante (o al judío) de acaparar y apoderarse de los bienes ajenos o del trabajo de otros, sin pararse a pensar en las circunstancias de estos hechos.

G) La religión practicada por inmigrantes (o judíos) es esgrimida como elemento segregacionista por un Estado cuyos miembros han renunciado hace tiempo la salvación eterna o sencillamente, a los grandes metarrelatos. La sociedad posmoderna integra la religión como un bien cultural, pero no la supera o la asume. De modo que, la lucha contra la religión del otro une a racistas ilustrados con devotos fanáticos racistas. El esfuerzo por librarse de este progreso religioso externo se transforma en un rito institucional protegido por las autoridades mundanas (normalmente como observan Adorno y Horkheimer, es la doctrina cristiana la que actúa de resorte ideológico, o así fue, durante el régimen fascista).

H) La ciencia actúa del mismo modo que la religión. Emplea la repetición de una argumentación precisa para conseguir la conservación de estereotipos. De modo que el rito mágico puede convertirse en la forma más sublimada de mimetismo. La ciencia cegada y sesgada repite automáticamente aquellos procesos espirituales, que le son eficaces, para ponerlos al servicio de la autoconservación del antisemitismo o el racismo.

1.1. Introducción al análisis cultural (o de la recepción) sobre el racismo y su visibilidad en la Red.

Mediante las conexiones facilitadas por Internet, el racismo ha cambiado sus límites geográficos. Las redes de información han facilitado el vínculo de la

misma conciencia en distintos lugares del planeta, han posibilitado una dispersión unida mediante un sistema cultural global. Para el objeto de nuestro trabajo, el sistema cultural vigente tiene un buen fundamento en la invención de la nación y en el posterior brote moderno de los nacionalismos.

Lévi-Strauss (1999) partía de la misma tesis cuando pretendía indagar sobre el origen de la raza en las estructuras culturales de las sociedades. Al observar el mundo occidental, pudo comprobar que estas estructuras arman el esqueleto del etnocentrismo. Las mismas estructuras todavía se mantienen reordenando la relación raza/cultura; civilizado/salvaje; primitivo/progreso; diversidad y colaboración entre culturas (que actualmente denominamos interculturalidad). Basándonos en su texto extraemos las siguientes claves, útiles para comprender el racismo desde el análisis cultural, o de la significación:

A) El origen de la discusión de las razas se haya en la doctrina de Gobineau sobre el racismo. Las razas no son fenómenos observables, pues su estudio demuestra que no existen diferencias raciales en los orígenes, pues somos el resultado de mezclas entre grupos humanos. Frente al desconocimiento de la existencia de una posible diversidad de razas, el racismo recurre a la diversidad cultural o a las condiciones previas, a la diversidad de las culturas históricas.

B) El racismo genético habla de los caracteres visibles de las razas (talla, color de la piel, cabellera, tipo de cráneo, etc.) y de una distribución geográfica difusa. Se habla de una raza invisible dentro de una raza tradicional con lo cual su estudio empírico escapa de toda observación, quedando el discurso a suposiciones lógicas que aseguren el razonamiento racista. En estos nuevos razonamientos, se explican valores de supervivencia vinculados a las razas (estudios sanguíneos, sensibilidad frente a enfermedades como la viruela o la peste, etc.) y se aportan datos estadísticos y comparaciones entre blancos y negros u occidentales y otros.

C) El desarrollo científico se aporta como prueba de inferioridad de una cultura sobre otra. No obstante, se omiten los factores contingentes de las denominadas culturas primitivas frente a Occidente. No fue la razón, sino la fuerza de una estructura militar más poderosa la que, no solo conquistó colonias fuera de sus fronteras, sino la que destruyó el avance científico de estas sociedades. Los pueblos sometidos por Occidente fueron obligados al sacrificio de su libertad, independencia y autonomía y en este orden, a asimilar su ciencia provocando, según afirma Lévi-Strauss, un retraso en la línea de un desarrollo común.

D) La riqueza de una cultura, o del desarrollo de algunas de sus fases, dice literalmente Lévi-Strauss, no existe a título de propiedad intrínseca, sino en función de la situación en la cual se encuentra el observador en relación con ella. Las culturas son estructuras complejas subdivididas en sistemas funcionales (conductas, juicios implícitos) que conducen a las sociedades por el devenir histórico.

E) Los límites de la cultura de un grupo se ordenan geográficamente tanto por la relación de amistad como de hostilidad frente a otros grupos humanos vecinos. Si no existe hostilidad, surgirán los lazos de unión a través de distintos protocolos (como los casamientos cruzados).

F) La evolución de una cultura primitiva a una cultura "civilizada" ha significado el paso de unas sociedades que conseguían avances preculturales de carácter biológico (posición erguida, habilidad manual, sociabilidad, pensamiento simbólico y aptitud de vocalizar y comunicarse) al de las sociedades que han llegado a la especialización de sus culturas para facilitar la supervivencia, mediante comodidades tecnológicas, disposiciones agresivas o contemplativas, un distinto nivel de ingeniosidad técnica, etc. En esta última fase, según el antropólogo, si han afectado a la cultura las aptitudes genéticas para contribuir al fortalecimiento del grupo humano.

Además de lo expuesto, vamos a desarrollar otros factores que intervienen en el análisis de la significación del discurso racista en la red y que hemos de tener en cuenta.

Es indiscutible que los grupos humanos han formado culturas distintas en función de su ubicación geográfica, de las propiedades que definen su medio ambiente y del nivel de ignorancia que tenían de la existencia de otros grupos humanos. Esto último partiendo de que las sociedades humanas nunca han estado solas. Lévi-Strauss demostró que aunque estén separadas, dos culturas lindantes pueden establecer lazos de amistad y asimilar rasgos una de otra, como la disolución de dos sustancias; pero en el caso contrario, las dos culturas que mantienen una relación de hostilidad también se acompañan pues necesitan saber una de otra constantemente para afirmar sus rasgos identitarios singulares. No existe el aislamiento completo, la proximidad incita al deseo de oponerse, de distinguirse, de ser ellas mismas. La hostilidad también es una relación social, ya que las sociedades no quieren sentirse en deuda con un grupo vecino. En consecuencia, dice Lévi-Strauss (1999:46): "la diversidad de culturas humanas no debe invitarnos a una observación divisoria o dividida. Ésta no está tanto en función del aislamiento de los grupos como de las rela-

ciones que les unen". El contacto con otros grupos ha generado, desde siempre, culturas híbridas.

Numerosos códigos del discurso racista tienen que ver con el modo en que las naciones colonizadoras hablaban a los pueblos dominados: es un discurso con formas europeas (u occidentales) a una masa de indígenas. El discurso del colonialismo siempre supuso la incultura de los negros y la barbarie congénita de los árabes, por lo que se ocupó de acabar con los rasgos culturales autóctonos. La falta de una cultura nacional arrastró a estos países hacia una exaltación del fenómeno de la racialización. Mediante esta operación, en África, la orientación cultural de un hombre o una mujer es negro-africana o arábigo-musulmana. El racismo privilegia la identidad territorial. Esta exaltación occidental de la identidad del Estado tiene que ver con la confusión en la que, en numerosas ocasiones, viven los inmigrantes. Para ellos, la lealtad se reparte entre varias identidades múltiples (y simultáneas) que no recoge el Estado: la étnica, la religiosa, la social y la territorial. El Estado moderno ha desarrollado una concepción cerrada en la que sus ciudadanos le deben una completa lealtad y fidelidad, que se traduce en una territorialización y totalización de las relaciones y las actividades humanas, al tiempo que dota de una completa y distinta dimensión al inmigrante. El Estado que habla en su propio lenguaje, el lenguaje de la ley, deja al descubierto a los otros, que se sienten en un entorno social abstracto e impersonal.

1.2. Análisis del discurso de sitios racistas en Internet.

En los espacios racistas que encontramos en Internet, podemos distinguir algunos elementos comunes para su clasificación y tipificación, además de aquellos que provienen del análisis de la significación y del análisis de la ideología. A continuación, expondremos los elementos configuradores del análisis de los códigos reales y discursivos. Sin embargo queremos orientar nuestro estudio hacia la acción discursiva de estos grupos racistas frente al fenómeno de la inmigración. Lo consideramos más interesante, pues en las visitas de websites descubrimos un discurso estético que vive en el presente de nuestras modernas sociedades y que participa del imaginario tenebroso del odio racista. Estas páginas web incuban una realidad negativa de otras culturas distintas y niegan la posibilidad de la colaboración en la diferencia. Además, en Internet, este discurso es capaz de vincular irracionalmente lo que pertenece al mundo simbólico con lo que es del mundo real; dicho de otro modo, no distingue entre diferencia cultural y desigualdad social, como los viejos discursos fascistas.

Mediante las operaciones mediáticas (reducción a temas), son seleccionados aquellos contenidos que reducen la complejidad de la realidad para su rápida comprensión. Esta operación muestra la diferencia cultural como factor influyente en las desigualdades sociales: violencia en la sociedad de acogida, falta de respeto a las tradiciones de la sociedad huésped, etc. El discurso se orienta básicamente a mostrar la situación de debilidad en la que se encuentra la sociedad "invadida" y se dirige precisamente, a los sectores de población más débiles (cultural y económicamente) de nuestras sociedades. Nuestro estudio de las páginas web racistas demuestra que hacen llegar sus mensajes mediante el uso de videojuegos en red, música en formato MP3, carteles, películas y una serie de artículos (camisetas, relojes, llaveros, etc.) que permiten la identificación estética de los individuos. La comercialización de la estética racista permite su difusión y afianzamiento.

El análisis del discurso es un método que vincula las relaciones complejas entre las estructuras sociales y las prácticas discursivas. Podemos distinguir tres dominios de la vida social que se controla discursivamente: las representaciones del mundo, las relaciones sociales entre los individuos y la construcción de sus identidades particulares y sociales.

1.3. Semántica social de raza, etnia y minorías.

La sociología (MacLionis/Plummer, 2006) diferencia claramente entre estos términos. La raza es una categoría de individuos que comparten ciertos rasgos hereditarios que los miembros de la sociedad consideran socialmente significativos o relevantes. Convencionalmente, las razas se clasifican por el color de la piel, los rasgos faciales, la estatura, el tipo de pelo, etc.

Forman una etnia personas que comparten una herencia cultural. Los miembros de una misma etnia comparten la religión, la lengua, los antepasados comunes, la gastronomía con lo que logran completar una identidad propia o específica.

[Raza/Etnia] es un binomio con dos conceptos opuestos por la misma dualidad que [Naturaleza/Cultura]. La discriminación racial es una discriminación que se refiere a factores biológicos y la discriminación étnica hace referencia a factores culturales. El racismo es la creencia de que una raza es congénitamente superior (o inferior) a otra raza. Existen algunas referencias en el pasado:

España: El goticismo nace en el siglo XIV, tiene su apogeo XVI y perdura hasta el siglo XIX. Consiste en la alegación de una descendencia goda como un argumento de las informaciones de limpieza de sangre. Simboliza una era mítica de pureza étnica cuando la casta cristiana no estaba contaminada por sangre con-

versa o musulmana. Según Stallaert (1998), el etnicismo español creó un puente entre el antijudaísmo religioso medieval y el antisemitismo biológico o racial.

Francia: El conde Boulainvilliers durante la Revolución (1789) reclama un espacio para la nobleza entre el rey y el pueblo para lo que esboza una idea racial de la nobleza basada en los orígenes genealógicos.

Alemania: El pensamiento racial tiene su origen en la cuestión de la unidad nacional. Después de la guerra de 1814, los nacionalistas (y los románticos) alemanes exaltan la nobleza natural, y una definición ideológica de nación basada en su común origen tribal.

Inglaterra: El racismo surge también vinculado al nacionalismo. Los hombres de la nación inglesa han heredado el derecho a la libertad, no en cambio todos los hombres.

Esto último será respaldado por la doctrina del poligenismo que afirma la distancia entre las razas debido a sus orígenes muy diversos. El darwinismo (y el eugenésimo) aporta las armas ideológicas de dominación para sostener la existencia de razas y clases y que sólo las superiores sobreviven.

Respecto a estos conceptos, es importante describir el funcionamiento de las minorías. Las minorías son grupos de individuos que tienen en común la raza o la misma cultura y que por ello, están subordinadas a las mayorías dominantes de las sociedades en las que viven. También podemos considerar minorías a personas que viven bajo condiciones especiales: los enfermos, los ilegales, los nómadas, los minusválidos, los desviados de religiones oficiales, etc.

Las minorías son visibles porque poseen una identidad propia que se manifiesta a través de los rasgos físicos de la raza (imposibles de ocultar), y los rasgos culturales o étnicos que también producen esa identidad social específica o diferente. Appadurai (2007) define para el fenómeno social de las minorías dentro de los sistemas políticos democrático lo que ha denominado angustia de lo incompleto. Las mayorías numéricas en las sociedades liberales pueden convertirse en predatorias e incluso etnocidas de las minorías, cuando éstas recuerdan la pequeña brecha que supone su todo nacional puro y en su etnia nacional. Esta sensación de incompleto puede llevar a las mayorías, dice Appadurai, al paroxismo de violencia contra las minorías.

Resultado de esta sensación de incompleto e incertidumbre, que debería estudiarse por la psicología o la sociología y que es difícil de comprender, aumenta la violencia cultural. El exceso de odio frente a las minorías si bien parte del narcisismo de las mayorías, las diferencias menores son más peligrosas pues los sistemas económicos y las transformaciones sociales (maleabilidad

del censo, de las constituciones o de las ideologías cambiantes de inclusión) son más flexibles con respecto a la identidad de las mayorías y las minorías.

La reflexión de Appadurai sobre las minorías es más extensa y para resumirla, destacaremos las siguientes conclusiones de su investigación para nuestro trabajo y que explican comportamientos y reacciones en Internet, ya que vincula el funcionamiento del miedo a las minorías con los procesos globalizadores:

Las minorías provocan miedo e incertidumbre porque median entre la vida diaria y su fondo que es la globalización (los movimientos migratorios son en la actualidad una consecuencia más de los procesos globalizadores). De este modo, ponen en crisis el ser nacional y la ciudadanía nacional.

El estado jurídico de una minoría (inmigrante) suelen estar mal definido, ejerciendo presión sobre el ordenamiento constitucional de los Estados-nación y su legislación.

Los movimientos de las personas en las fronteras suponen nuevas medidas de control y vigilancia.

Sus transacciones financieras borran los límites entre las economías nacionales y las transacciones ilícitas y las delictivas (contratación ilegal de inmigrantes con contratos abusivos).

Sus idiomas provocan debates en el seno de las sociedades sobre la coherencia cultural del país.

Sus estilos de vida desplazan las tensiones comunes de la sociedad, especialmente en las zonas urbanas.

Su política es fluctuante provocando un estado de inquietud sobre la vía de conservación de la seguridad.

Las minorías étnicas suelen borrar los límites del pueblo nacional, ya que casi todas las concepciones de la nación y el pueblo se basan en la idea de pureza o singularidad étnica.

Las minorías pobres sirven en los discursos sociales como prueba del fracaso de las numerosas fórmulas de desarrollo y de asistencia social.

La globalización ha provocado la multiplicación de estos flujos migratorios al desarrollar un modelo económico descentralizado que contrata obreros de distintos orígenes y que en la actualidad son los trabajadores de determinados sectores de producción. Las minorías son necesarias e inevitables, pero al tiempo, y esta es la contradicción que denuncia Appadurai, son molestas. Son "nosotros" cuando los necesitamos, los utilizamos o los controlamos y son "no-nosotros" cuando podemos evitarlos, rechazarlos, expulsarlos o eliminarlos. El



racismo se impone bajo dos lógicas: la politización del fenómeno que requiere de una intensa movilización colectiva (no es necesario la representación de la inferioridad del dominado) y la representación del dominado (es necesario identificarlo, señalarlo y reconocerlo).

Desigualdad	Diferencia
<p>Dimensión social/política del racismo Se implementa mediante una legislación dura sobre la población inmigrante como resultado de la presión mediática y social. En algunas ocasiones, el proceso político ha finalizado en etnocidio, es decir, la aniquilación completa de la cultura minoritaria de sus signos, de sus tradiciones y con la voluntad de sus representantes, que terminan cediendo y asimilando la cultura dominante como medio de sobrevivencia.</p>	<p>Dimensión ideológica/cultural del racismo Existen sociedades que tienen arraigada en su tradición cultural la falta de respeto a determinadas razas o étnias o sencillamente son cerradas e inflexibles a cambios externos como los producidos por la inmigración.</p>

1.3.1. Las minorías en Internet: el racismo industrial.

Leung (2007) publica un informe en el que explica la relación de las minorías con la tecnología Internet. La función nuclear de una cultura de las tecnologías de la información en las comunidades marginales ha sido dirigida hacia su visibilidad en los medios, negada por las grandes industrias o corporaciones mediáticas. Se conocen experiencias previas con otro tipo de tecnologías como las cámaras de video o los VCRs. Los grupos marginados podrían cambiar el consumo y la producción si utilizaban las tecnologías de representación. No se pudo sacar una valoración alta de estas experiencias del pasado, pero sí han demostrado (Ang, 1996) que realmente afectaron a la elección, al control y al consumo que las minorías hacen de los medios. En el Tercer Mundo, las tecnologías del video y de la cámara, han retado al poder centralizado de las industrias de los medios de radiodifusión. E incluso las minorías étnicas aprovecharon el uso de esta tecnología como los afroamericanos y latinos como medio de autodefensa frente a la brutalidad policial en determinados países. Es decir, se ha utilizado como instrumento del activismo político de una forma antiinstitucional.

El acceso a los medios de comunicación e Internet siempre han sido campos de resistencia de las minorías. Hablamos de racismo industrial cuando los medios han limitado la presencia de las minorías raciales o étnicas no solo en los contenidos que completan las parrillas de emisión de radios o televisiones, sino también en las políticas de igualdad de oportunidades de trabajo y en la discriminación positiva. Realmente no existen productoras audiovisuales que

pertenezcan a estas minorías y su aparición en nuestras sociedades es además bastante complicada si no encuentran ayuda de los gobiernos. Esto se complica aún más si la política nacional es segregacionista e impera el racismo institucional.

En Internet, el patrón es similar. Hall ha demostrado que la representación que los medios de comunicación plasman de la raza está focalizada por la construcción masculina, de raza blanca y heterosexual en los países occidentales. El control de la representación en la red proviene del mundo offline o fuera de red, es decir, que se encuentra en las mismas manos. El control de la raza blanca sobre Internet hace pensar en una colonización del medio de comunicación por las clases medias blancas occidentales. El resto de las razas o étnias se distribuyen en accesos y control irregular, siendo en Estados Unidos la población afroamericana e hispana los más proclives al uso de Internet para sus estudios y el chat. Internet puede convertirse si el uso es igualitario en un modo de afianzamiento de estas minorías. En Andalucía, desconocemos las estadísticas de nuestras minorías inmigrantes y su acceso y presencia en Internet, pero a un simple vistazo a nuestro estudio demuestra que es poco significativa, ya que sus recursos y conocimientos suelen ser escasos; ello les obliga al empleo de otras tecnologías de la información más accesible como es la telefonía móvil o la contratación de locutorios. Además el conflicto racial suele ser distinto dependiendo del país. En Estados Unidos, el racismo se interpreta como un problema entre blancos y negros, y el etnicismo entre los blancos y los indios o los asiáticos. En España, se suele entremezclar el fenómeno racial y el étnico, así lo demuestran las conversaciones en los foros en lengua española. Los interlocutores cruzan argumentos raciales con étnicos (e incluso con argumentos xenófobos).

También se nota en Andalucía una ausencia de espacios particulares de estas minorías en Internet; es difícil que los buscadores localicen páginas personales en la red de sectores inmigrantes en nuestra Comunidad en las que publiquen sus problemas, sus aficiones, sus impresiones en el nuevo país, o sencillamente se comuniquen saliendo de su aislamiento (idiomático, cultural, social). Internet no parece ser el medio que más utilicen, ello crea un vacío relleno por otros que sí construyen la imagen de ellos. Así se origina este fenómeno mediático discriminatorio, el racismo hace visible lo invisible en Internet bajo sus dictados.

Internet no es una tecnología de la información tan cómoda de utilizar como la televisión, la radio o el móvil. El proceso de apropiación, por el cual el usuario se adueña del objeto técnico en la comprensión de su funcionamiento en su vida, requiere de una alfabetización digital, de una información que deberían impartir instituciones educativas orientadas hacia esas minorías étni-

cas. De este modo, la Red no quedaría dicotomizada entre los medios dominantes y las minorías.

El medio puede abrir comunicación con sus lugares de origen (en lenguas nativas) y además, las propias poblaciones inmigrantes pueden ser activas en la construcción de su imagen. En Internet, la representación de la inmigración no sólo se concentra en los sitios racistas, sino que cada vez más se inserta una imagen falsa de su situación en la publicidad de los portales de las empresas privadas. Rostros sonrientes, jóvenes de belleza exótica, limpios, felices que hacen olvidar el drama diario de las pateras, de los brotes racistas, de los inmigrantes afinados en pequeños pisos, de los guettos de chabolas, etc. La publicidad de estos portales escribe una historia distinta de asimilación, occidentalización e integración. Estas imágenes eliminan las diferencias culturales y remarcan la igualdad social después del proceso de conversión: "frente al consumo todos somos iguales". De modo que las minorías no son dueñas de su autorrepresentación y de nuevo son otros los que diseñan su raza y etnia.

1.4. Los prejuicios, los estereotipos y el racismo en los textos electrónicos.

Fromm (1989) ha definido los prejuicios como la incapacidad de los humanos de vivir con otras relaciones interpersonales auténticas y necesita de la construcción ficticia de la realidad exterior que reduce a los buenos (héroes) y a los malos (grupos étnicos). El prejuicio es un estado de la persona a juzgar a otros. Estos juicios son inflexibles y discriminatorios que se realizan bajo alguna creencia lejos de los hechos reales. Los prejuicios se sienten frente a la orientación sexual, raza, etnia, religión, sexo, edad, ideología política o clase social. Los prejuicios son positivos cuando sobrevaloramos a los otros, y son negativos cuando evaluamos discriminando por ser distintos. Normalmente, están muy arraigados en las culturas locales. Los prejuicios suelen transformarse en estereotipos que es el modo de comunicarlos. El estereotipo es una imagen cargada de prejuicios que puede transmitirse con rapidez, comodidad y precisión. Son fácilmente comprensibles y permiten clasificar a las personas bajo una realidad deformada.

Los inmigrantes son clasificados por los medios de comunicación y la opinión pública mediante estereotipos. Normalmente, nadie conoce exactamente la cultura de origen del inmigrante que es el centro de una noticia o en nuestro caso, de debate en un blog o foro. También se desconoce el motivo de su establecimiento en nuestra comunidad; de este modo, no se diferencia entre los distintos tipos de inmigrantes (inmigrantes nacionales o extranjeros; inmigrantes voluntarios o involuntarios; inmigrantes regulares (trabajo tempo-

ral), irregulares o refugiados (políticos). Los estereotipos racistas siempre se basan en la inferioridad de una raza sobre otra.

En la actualidad, la ideología racista que circula en Internet se regula bajo dos principios: el individualismo y el holismo. Las sociedades holistas reconocen al individuo por su relación al grupo, que le confiere un estatuto y una posición dentro de una jerarquía. En la India funciona una sociedad holista que divide a través de la religión en castas formadas por puros e impuros. En las sociedades individuales se definen los individuos mediante su igualdad de derechos con respecto a los demás individuos. El racismo surgirá del auge del igualitarismo y con la disolución del pensamiento holista. El racismo se apoya en elaboraciones míticas, consistentes en integrar en una sola y misma imagen diversos elementos constitutivos de una cultura nacional y en organizar una representación de origen. Desde Estados Unidos llega el reconocimiento de ZOG (Zionist Occupational Government) que se ha convertido en uno de los dogmas principales de las fuerzas extremistas en la red del movimiento anti-semitismo (Zickmud, 2001). En Internet, los mitos se organizan alrededor de los credos. Hablamos de los credos al referirnos a los fundamentos de los mitos racistas y xenófobos que crecen contra los judíos, los afroamericanos, los asiáticos, los latinos, los homosexuales y las lesbianas. La naturaleza de estos fundamentos se inspira en las diferencias de raza, etnia, religión, clase, sexo y orientación sexual (homosexualidad/lesbianismo). Los miembros de Posse Comitatus no jugaron un papel significativo en Internet pero su ideología ha influido en los credos de otras organizaciones extremistas. Posse Comitatus cree que el gobierno nacional está involucrado en una vasta conspiración para destruir a los granjeros, a la gente blanca y a la familia americana. Ellos se adhirieron al reconocimiento del ZOG (Zionist Occupational Government) que identifican como sinónimo del gobierno norteamericano. Los miembros de Posse sostienen que ZOG está controlado por la Conspiración Internacional Judía, un grupo de poderosos financieros judíos que domina el mundo. Los miembros de Posse se niegan a pagar los impuestos, a contribuir a la seguridad social o a circular con la licencia de conducir. Cuentan, además, con una rama armada que aguarda el día de la confrontación final con las autoridades controladas por los judíos. Fundamentalmente, emplean los sitios-web, los newgroups, foros y chats. Además cuentan con servidores que les hospedan sus contenidos sin temor a la censura.

Para Wittgenstein, el lenguaje funciona internamente en relación directa con la comunidad que lo usa y las reglas discursivas del juego que formulan las nociones de racionalidad que existen dentro de esa cultura. De tal modo que si uno se mueve de una cultura a otra, las reglas y las normas del juego del lenguaje cambian. Basándonos en estas proposiciones lingüísticas, antro-



pológicas y de la comunicación simbólica podemos desvelar mucho sobre la dimensión [unificadora/segregacionista/discriminatoria] de la cultura. El Otro metafóricamente se convierte en una enfermedad cultural, algo cuya presencia dentro de la nación es suficiente para destruir la estabilidad social y los valores especiales en los que una Nación se hace fuerte. La consistencia de los temores sociales, la "intercambiabilidad" del Otro y la reacción racista frente al Otro vinculan a los extremistas de otras naciones que difunden sus materiales en Internet. Ej: "Scarborough Skinhead Web Page". Los distintos sitios norteamericanos se han asociado a los europeos formando una amplia red organizada que intercambian información (mitos, prejuicios y estereotipos) en la actualidad.

Por su parte, la sociología ha explicado la aparición del racismo a través de las frustraciones, la personalidad autoritaria, la cultura y el conflicto social. En Internet, las frustraciones personales se observan en distintas direcciones. Normalmente, las personas plantean su preocupación por la seguridad, el trabajo o la familia de modo que expresan pasar por situaciones difíciles o que ocupan posiciones marginales en la sociedad en que viven. La frustración que sufren en vez de dirigirla hacia ellos mismos o a otros que podrían tomar represalias contra ellos, deciden dirigirla contra las poblaciones más indefensas como los inmigrantes. Esta rabia direccionada les hace sentirse mejor, les permite desahogarse. En los blogs o foros suele encontrarse muchos mensajes que permiten una catarsis al racista, liberando en amenazas e insultos su frustración: aunque ellos estén como los magrebles o los latinoamericanos en el paro, él continúa siendo superior. La sociedad no puede confundirse: él no es un vago, no está sin trabajo por su incapacidad, sino por la falta de oportunidad que restan los inmigrantes cuando la contratación no es legal y justa: "cómo vamos a exigir mejores condiciones de trabajo, si los inmigrantes lo hacen por la mitad". De este modo surge la figura del chivo expiatorio, los inmigrantes como grupo con poco poder o prestigio en la sociedad en la que viven, son responsabilizados irracionalmente de sus propios problemas.

El racismo también se manifiesta en usuarios de Internet que desde una situación privilegiada mantienen actitudes rígidas frente a los débiles o desfavorecidos respecto a los valores culturales de su sociedad: los cambios lo entienden como una obligación que tienen las minorías (los débiles) frente a la sociedad de los "mejores" (en los que se incluyen). Su sentido competitivo y su visión jerárquica de la comunidad les insensibilizan frente al respeto de la diferencia.

Según la teoría cultural del prejuicio de Emory Bogardus no nos comportamos particularmente frente a las minorías, sino que tenemos actitudes gru-

pales aceptadas de modo que podríamos afirmar que forma parte de nuestra cultura. En Internet, esto se contempla en la diferencia que se establece en numerosos mensajes de foros entre argentinos y "sudacas". Una amplia mayoría de foros visitados, los comentarios racistas iban dirigidos a otros países latinoamericanos.

Tabla del prejuicio racial

Agresión generalizada debido a la frustración
Modelos sociales de permisividad frente al racismo que aísla a los grupos indefensos
La identificación uniforme para reconocer a aquellos que despreciamos

1.5. Resultados comunes entre los distintos campos de intervención en Internet.

Hemos dividido el trabajo de análisis en cuatro grandes servicios en red por poseer cualidades específicas cada uno:

- Diarios digitales y publicaciones diarias en red.
- Sitios web.
- Videojuegos en red
- Weblogs /Foros.

De los sondeos realizados en Internet por el equipo de investigación podemos adelantar algunos resultados en esta primera parte de nuestro informe:

1. El concepto de raza blanca es difuso. Se adoptan los principios de una religión común, el cristianismo en todas sus vertientes; un tipo de piel (la blanca, ¿?) y una procedencia geográfica concreta, que a su vez se asocian a la historia de la colonización europea y la dominación; pero se incluyen todos los países europeos, desde británicos y alemanes, a serbios y griegos (con sus obvias diferencias), y se anula la idea de la pertenencia a una determinada cultura social, enraizada en un lugar determinado. El racismo es una subcultura global y globalizadora.

2. La cultura del odio conserva los mismos principios, intercambiables entre los hombres y mujeres que pertenecen a estas comunidades ideológicas, desde la propaganda fascista y antisemita, racista y contra los extranjeros e inmigrantes. Estos principios están fundados en las emociones humanas: el miedo, la frustración y el odio irracional. El grado de visibilidad que otorgan los sistemas globales de representación (como en este caso, Internet), han

logrado un alto grado de complejidad en la codificación de estos discursos racistas. Los temas que tratamos, son ordenados como en una agenda de medios; los acontecimientos están bien argumentados mediante una narración correcta; y finalmente, los espacios son exhibidos bajo los requisitos de una comunicación eficaz, modulando los tiempos necesarios para la comprensión y adhesión de los usuarios a los contenidos.

3. El fenómeno de la inmigración es tratado a nivel discursivo con el mismo detalle con que lo hacen los medios profesionales. Introducen códigos reales entremezclados con códigos discursivos logrando esa diferenciación obtusa que oculta los verdaderos intereses propagandísticos de la información ofrecida. En ella, se brinda ayuda, comprensión y humanidad en una sociedad "invadida", "corrupta" y "caótica". El pluralismo cultural (el multiculturalismo) es mostrado como un discurso antisocial que preconiza la falta de cohesión social, de orden y de principios reguladores de ciudadanía.

4. Los distintos recursos multimedia (MP3, MPG4, foros, chats, juegos online) son utilizados para destacar la carencia de los inmigrantes de una formación cívica para la convivencia. En ello se fundamenta la exaltación de la cultura blanca, en un racionalismo colonialista que no puede admitir otras formas de existencia o conocimiento. Por otra parte, el consumo individual de música, videos o la conversación por Internet ofrece el sentimiento de solidaridad en la distinción, y reconforta el sufrimiento de la frustración de los miembros de estas comunidades (que puede ser de muchos tipos, pero siempre relacionada con un sentimiento heroico de ser excluidos por defender el ideal blanco). El individuo libera esa emoción contenida a través de la fuerza de una música blanca y de unas imágenes que actúan de signos de identificación colectiva. O sencillamente, siente la proximidad del otro, con el que seguro comparte el mismo discurso, y que siempre puede ofrecer conversación en un chat.

5. El racismo globalizado posee una estética propia, como todos los movimientos sociales contemporáneos, que sirve a la vez como identificación de la pertenencia al grupo y como diferenciadora de sus miembros ante el resto de la sociedad. Todos los medios de difusión utilizados para la transmisión de la ideología racista (especialmente la radio e Internet) se hacen eco de esta estética, mediante el uso de iconos, símbolos y personajes idealizados, difundiéndola y fomentando el uso entre sus miembros.

6. La comercialización de los textos racistas juega un papel fundamental en el sostenimiento de los grupos extremistas o con ideologías radicales. Por una parte, los provee de recursos económicos que les permiten seguir funcionando y organizándose, por otra, se aprovecha el soporte comercial para difundir

el ideario político, con lo que se consiguen nuevos adeptos y se fortalecen las convicciones de los ya captados. El pensamiento racista ha sabido construir una rentable industria global del odio.



Capítulo 3

Contenidos: Retos y expectativas futuras en los diarios en Internet. Fuentes de representación de las minorías.

Juan Carlos Gil González

1.- Introducción: las posibilidades periodísticas de la Red.

En su desnuda esencia la comunicación humana es un proceso que consiste en la puesta en común de señales, información, sentimientos... entre varios miembros de una colectividad que se reconocen y participan activamente del resultado final. Para que dicha comunicación sea exitosa es preciso compartir unos mismos patrones culturales, esto es, unos mismos esquemas conceptuales que posibiliten que las expectativas generadas por los sujetos participantes sean satisfechas.

Aceptando como válida esta premisa general, la actividad periodística, con independencia del canal que emplee, consiste sucintamente en trasladar un mensaje, previamente elaborado por los profesionales, desde un emisor a múltiples receptores. Es decir, si nos limitásemos a dar una definición empírica de la tarea que llevan a cabo los medios de comunicación consiste en que alguien que posee un cierto saber lo transmite, con la ayuda de cierto lenguaje, a alguien que, se supone, no lo posee. Y como cada época confiere a sus instituciones principales un perfil característico, en su origen, el periodismo nació con una vocación contestataria. Esta actividad profesional e intelectual siempre intentó denunciar las injusticias, defender las causas sociales y revelar las promiscuas relaciones entre los poderes constituidos (ejecutivo, legislativo y judicial).

Sin embargo, los soportes tradicionales (papel impreso, emisoras de radio, televisiones analógicas) han compartido la característica de la unidireccionalidad en la elaboración de la información, es decir, han llevado el mensaje desde un polo originario hasta un destinatario previamente determinado y conocido. Era muy difícil, teniendo en cuenta la estructura productiva de los medios, que los receptores pudiesen retroalimentar el proceso informativo. Si acaso, habría que mencionar las cartas al director de los medios impresos, con sus exigencias, recortes y elección final por el encargado del medio que las recibiese, como el único salvoconducto al alcance de los receptores para hacer efectiva su presencia en los periódicos. Para los medios audiovisuales existía la posibilidad de la llamada telefónica en directo (radio) y la asistencia como público al plató de televisión, que, como los coros de la tragedia griega, se pretendía que representasen, si quiera ilusoriamente, la voz del pueblo.

Desde esta perspectiva, el periodismo, toda vez que se convirtió en macroempresa de comunicación, cuyo objetivo era la obtención de lucro, puede ser entendido como una tarea intelectual al servicio de unos intereses prefijados por los dueños/poseedores de dichas macroempresas. Los medios de comunicación que dominan el espacio informativo de una determinada comunidad tienden a considerar como sinónimas las expresiones "opinión pública" y

“opinión publicada,” en la medida en que la segunda es el resultado inmediato de su trabajo profesional. Esta convicción explica razonadamente que los poderes políticos y económicos hayan intentado rodearse de mass media afines con el propósito de que emitiesen una particular visión del mundo acorde y defensora de sus intereses particulares.

Enseña la historiografía que en el curso del devenir muy pocos acontecimientos pueden reputarse como casuales, muy al contrario, la más de las veces se acude a la casualidad porque se desconocen, o no se investigan adecuadamente, los motivos reales que explican los hechos. Lo cierto es que a fines de los setenta varios investigadores de diversa formación y actividad profesional se dedicaron a sensibilizar a la opinión pública sobre la conveniencia de aprovechar las oportunidades que ofrecían los avances tecnológicos. Tal fue su incidencia, que una de las características de las sociedades capitalistas avanzadas de nuestro tiempo reside en la omnipresencia de las Nuevas Tecnologías en todos los campos de la vida individual y colectiva. En los últimos años se ha ampliado decisivamente la incidencia de aquéllas en amplios sectores de la vida política y jurídica y también comunicativa.

Hoy, gracias a las nuevas Tecnologías de Información y de la Comunicación, y en particular Internet, se han puesto las herramientas básicas para que el periodismo digital sea la versión del ágora griega en la que cada sujeto pensante y comprometido comente y dé su opinión sobre las informaciones publicadas. Este nuevo sujeto puede formular sus discrepancias, e incluso, puede hasta crear sus propios medios de comunicación. En Internet, todos los nodos de la red son equivalentes, por lo tanto, la comunicación puede ser bidireccional y simétrica. El periodismo digital puede convertirse próximamente en un verdadero periodismo democrático, de tal forma que la participación de los receptores tenga la misma relevancia que la de los emisores.

Ahora bien, esto es una posibilidad entre muchas, ya que en la Red el medio de comunicación digital tiene la posibilidad de dejar abierta o cerrada la línea de retorno. La participación periodística de los ciudadanos es posible pero no obligatoria. Serán las exigencias de la propia comunidad en su conjunto las que marquen las líneas de la apertura o cierre de los cauces comunicativos entre los emisores y receptores. Bien es verdad que existe una minoría asocial que se encarga, por falta de la mínima educación exigible, de ensuciar todo aquello que pueda utilizarse públicamente. Como en este trabajo se ha estudiado, existen multitud de foros y website en los que los insultos, las palabras soeces contra el Otro, el racismo y la xenofobia son la nota predominante.



Es sumamente complicado hallar el equilibrio entre el control, por mínimo que sea por parte de los propietarios, y el ejercicio del derecho a la libre expresión de forma anónima y sin trabas, que permite la tecnología de la Red. En el momento que se instala cualquier mecanismo de control se actúa como censor, en la medida que alguien supone que algún comentario o actitud es inaceptable. Esa tarea no deja de ser una opinión personal. Definir taxativamente la frontera entre lo chocarrero y lo políticamente incorrecto es una actividad que lleva implícita una alta carga de censura.

El profesor Yoneji Masuda, de la Universidad de Aomori, fundador y presidente del Institute for the Information Society, opuso a la siniestra imagen del “Estado automatizado”, es decir, a la organización política totalitaria apoyada en el control de lo tecnológico, la computopía (computer-based utopia); o sea, “la sociedad sin clases, libre de un poder dominante y cuyo núcleo social serían las comunidades voluntarias” (Masuda, 1984: 172).

Para que esta sociedad libre no se considere un sueño inalcanzable, su autor establecía las condiciones que debían observarse para llevarla a la práctica: a) reconocimiento del derecho de todos los ciudadanos, sin ningún tipo de excepción, a participar en la decisión de los asuntos que le afectan; b) el espíritu de “sinergia,” decir, de cooperación y de sacrificio voluntario y altruista de los intereses egoísta en función del bien común, como exigencia ética y jurídica que debe presidir todo el sistema social; c) la garantía del derecho de las personas y los grupos para conocer y acceder a todas las informaciones que les conciernen; d) la distribución equitativa entre todos los ciudadanos de los beneficios y cargas que comporta la vida social; e) la búsqueda de las soluciones a través del acuerdo participativo en los distintos conflictos y tensiones que puedan plantearse; f) la cooperación de los ciudadanos en la puesta en marcha de las soluciones adoptados sin que, por tanto, sea necesario acudir a la coacción acompañada del castigo por la fuerza de la ley, como sucede en las sociedades actuales. (Masuda, 1984; 123 ss.).

Aplicado a la plazuela periodística, este proyecto utópico sería dar el poder a los lectores, entendido éste como la capacidad para interactuar en la conformación de las noticias con el propio medio de comunicación. Siendo así, los polos de la comunicación sí se verían concernidos y representados en la información final.

2.- Metodología

La comunicación, los medios y la información son conceptos que nos remiten a fenómenos sociales que se integran en distintas lógicas: económica

(obtener beneficios de una empresa) tecnológica (ampliar la cantidad y calidad de los servicios) y simbólica (servir a las relaciones humanas, es decir, a la democracia). En este trabajo nos interesamos por esta última lógica que es la encargada de estudiar el modo en que los individuos regulan los intercambios sociales cuando crean y manipulan los signos, y cómo a partir de ahí, construyen las representaciones y valores que dan a sus prácticas. Por ello, el estudio de las informaciones digitales es una tarea crucial para el análisis del discurso mediático, debido a que la mayor parte de nuestro conocimiento social y político, así como las creencias sobre el mundo, provienen de la ingente cantidad de información que recibimos de los múltiples medios digitales que están a nuestro alcance.

La elección del análisis de discurso como metodología para analizar la representación de las minorías en los diarios digitales implica partir de una forma de acción social entre las personas que conviven en una comunidad y comparten, de un lado, un mismo contexto sociocomunicativo y, de otro, un uso lingüístico común. Desde la perspectiva discursiva, las noticias sobre racismo, inmigrantes y minorías étnicas publicadas por los medios digitales no son otra cosa que textos orientados a unos fines y que se dan en interdependencia con el contexto (lingüístico, cognitivo y sociocultural). Queremos centrarnos, pues, en cómo las estructuras sociolingüísticas se ponen en funcionamiento para construir formas de comunicación y de representación del mundo.

Ahora bien, el lenguaje, en tanto que herramienta principal del análisis del discurso, ofrece a quienes lo utilizan múltiples alternativas lingüísticas (morfo-sintácticas, léxicas, gráficas...) de entre las que hay que elegir para interactuar discursivamente. Esa elección, sujeta a un control consciente por parte de los actores de la comunicación, se lleva a cabo según unos esquemas contextuales en los que participa la situación, los propósitos del que inicia la comunicación, las características generales de los destinatarios, los posibles ruidos... Estos parámetros, al ser cognitivos y socioculturales, son dinámicos; pueden verse alterados y están sujetos a posibles negociaciones.

A pesar de la complejidad existe una serie de normas de carácter sintáctico y sociocultural que ayuda a los actores de la comunicación a construir piezas discursivas coherentes. Desde esta perspectiva discursiva, entendemos la comunicación como un proceso interactivo y complejo que tiene en cuenta las expresiones verbales, los implícitos, los sobreentendidos y lo que se dice de forma velada.

Como miembros de grupos socioculturales, los usuarios de las lenguas y signos comunicativos forman parte de una compleja red de relaciones de

poder y resistencia, de dominación y firmeza que son las que constituyen las estructuras sociales. En ellas, evidentemente, se producen las tensiones entre la igualdad y la desigualdad, entre la identidad y la diferencia. Desde esta atalaya teórica, nuestro análisis de discurso de las noticias de la muestra partirá de la consideración de que todas las personas que participan en un acto comunicativo tienen una ideología propia, una visión del mundo genuina, así como unas finalidades concretas adecuadas a cada situación comunicativa.

2.1) El análisis

Uno de los aspectos fundamentales que caracterizan el análisis del discurso es que parte del principio de que el uso lingüístico se da dentro de un contexto. Por ello, es fundamental obtener los datos que se van a analizar dentro de su entorno habitual. Además tener en cuenta el contexto exige observar el marco en el que se elaboran y se manifiestan los textos.

En lo que se refiere a los aspectos concretos del análisis del discurso de las noticias sobre minorías, racistas y xenófobas, tomamos como unidad básica el enunciado, entendido como el producto concreto y tangible de un proceso de enunciación realizado por un Enunciador y destinado a un Enunciario. Los enunciados entrelazados dan lugar a proposiciones y finalmente, la combinación de todas ellas, da lugar a los textos. Éstos (las noticias) serán considerados por nosotros como una unidad comunicativa, intencional y completa.

Nuestro análisis partirá de las noticias publicadas en Internet, entendidas como textos comunicativos que hacen referencia a un hecho, evento que se da en el transcurso de un devenir espacio-temporal y que por decisión de los editores del medio, debe conocerse. Para cada noticia transmitida hay unos estatus y papeles característicos para las personas que participan en ella. Dichas personas ponen en juego unos instrumentos verbales con una serie de claves compartidas que pretenden conseguir un fin determinado. Y finalmente, también se ponen a disposición de los participantes unas normas básicas de interpretación que son las empleadas para dar sentido a los textos. La singularidad de nuestra metodología se encuentra en la facultad de asignar sentido al texto teniendo en cuenta los factores cognitivos y sociales que, sin estar obligatoriamente en el texto, orientan, sitúan y especifican el significado del texto.

Esta amplia gama de componentes que están implicados en el análisis del discurso no se aplica caprichosamente según el caso sino que a través de las prácticas sociales se va constituyendo en una suerte de convención asumida como propia por los actores de la comunicación.

El análisis de discurso nos da la posibilidad de abordar las noticias sobre el racismo desde una perspectiva global y desde un posicionamiento local. En el primer caso, hacemos referencia a la unidad comunicativa en su conjunto, a su estructura, a su utilización pragmática. Mientras que desde la óptica local se toman en consideración los elementos lingüísticos.

2.1.a) Cognición social y contexto sociocultural.

Nosotros sostenemos que los textos por sí sólo únicamente poseen el significado primario que corresponde a lo que explicita el diccionario de la lengua para cada una de las palabras empleadas en cada caso. Ahora bien, toda proposición arrastra consigo un significado profundo, un sesgo ideológico inevitable que está íntimamente relacionado con el texto. Para descubrir ese significado enmascarado necesitamos analizar el contexto cognitivo, social, político y cultural en el que se enmarca el acto comunicativo, pues como sostiene Teun A. van Dijk (1997), la aproximación cognitiva se basa en que los textos no tienen significados, sino que son los usuarios del lenguaje quienes se lo atribuyen.

Las noticias seleccionadas para el análisis provienen de medios de comunicación digitales españoles. Este dato nos indica, de un lado, que los dueños de dichos medios pertenecen al mundo de la gran empresa, y de otro, que los periodistas que han elaborado la información son miembros de la clase media, blanca, con una visión occidentalizada del mundo, es decir, los periodistas blancos (principalmente masculinos) escriben prioritariamente como integrantes del grupo al que pertenecen los dueños de los medios de comunicación. Y, además, no debe descuidarse que las características de los potenciales receptores son muy similares, es decir, sus productos textuales van dirigidos a un grupo de personas con unos parámetros culturales compartidos y similares, generalmente de clase media, que según sostiene Patrick Charaudeau (2003: 79-83) afecta a "la naturaleza psicológica y social de los que efectúan el intercambio comunicativo."

Esto explica, con meridiana claridad, que en los temas relacionados con las minorías inmigrantes (demanda de trabajo, vivienda, cotización a la Seguridad Social, educación, conflictos...) éstas reciban el calificativo de "ellos," es decir, un grupo localizado, calificado y diferenciado, no perteneciente al "nosotros" común e integrador que nos es propio. Además, hemos constatado que la mayoría de los inmigrantes representados en los medios digitales pertenecen a la clase trabajadora no cualificada, con lo cual, los medios prefieren dar noticias de "ellos" (los otros) en los que el centro neurálgico de la información es el conflicto, porque generalmente, estos hechos se recuerdan mejor. El grave

inconveniente de esta práctica es que, indirectamente, se fomenta el desarrollo de los prejuicios y estereotipos.

Por tanto, los periodistas y los receptores de los mensajes digitales comparten una visión semejante de los sucesos informativos que se enuncian en el texto. Esta representación del conocimiento es lo que los analistas del discurso han denominado *modelo*. Con lo cual, un modelo representa aquello que determinados usuarios del lenguaje han entendido sobre el acontecimiento que se narra en el texto. Cuando un periodista titula una noticia "Protesta contra la inmigración autorizada" es porque normalmente su modelo mental contiene opiniones que favorecen la perspectiva ideológica empleada en la redacción de ese suceso.

Además, cuando en el desarrollo de la información se justifica la autorización de dicha manifestación, el periodista recurre a la retórica de la objetividad: "es la Delegación del Gobierno quien confirmó la autorización basándose en una decisión anterior (31 de octubre de 2007) del Tribunal Superior de Justicia de Madrid." Es el discurso judicial, el que se impone a las razones más elementales de convivencia. Se presupone por todos los que conforman el grupo común de españoles que el respeto al art. 21.2 de la Constitución Española ("En los casos de reuniones en lugares de tránsito público y manifestaciones se dará comunicación previa a la autoridad, que sólo podrá prohibirlas cuando existan razones fundadas de alteraciones del orden público, con peligro para personas o bienes") nunca puede producir una discriminación, ni un enflaquecimiento de la moralidad colectiva.

Hacia el final de dicha información, se puede leer "El Frente Nacional celebró ayer otra protesta contra los inmigrantes. Desde la parada de metro de Iglesias a Cuatro Caminos, con el lema *Por tu seguridad, por la de tu familia*. Los participantes aseguraron que tenían la autorización para celebrarla, pero la Delegación del Gobierno no confirmó este dato." En este caso, el periodista se limita a dar una simple información y no a interpretar sus consecuencias, como exige la mínima diligencia profesional. Si la fuente autorizada (oficial) no confirma el dato, se deduce que la manifestación celebrada contravenía los preceptos legales. Es decir, era ilegal al no contar con todos los requisitos prescritos. En lugar de destacar ese dato, que es relevante desde el punto de vista informativo, simplemente se limita a constatar una obviedad: que la manifestación se celebró, con la aquiescencia de los poderes públicos, que fueron los que, en este caso, favorecieron el ejercicio de un derecho.

Los lectores han interiorizado ese modelo de lectura y han terminado por asumirlo, de tal forma que la comprensión última del texto es óptima cuando

ellos aportan todo su bagaje cultural, es decir, todo aquello que han ido adquiriendo de su entorno social y afectivo. Desde esta perspectiva, el hecho de destacar el lema de las manifestaciones adquiere una alta relevancia discursiva. La seguridad y la familia son dos pilares fundamentales de nuestra sociedad. La familia es el núcleo primero de la convivencia, el lugar adánico desde el cual se abren los ojos al mundo. La seguridad es la *condictio sine que non* de la supervivencia de aquélla. El razonamiento lógico es impecable, y difícilmente se puede estar en desacuerdo con él. La habilidad de los convocantes reside en la asentada asociación de ideas para una minoría (la inmigración es sinónimo de inseguridad y causa primera de la pérdida de la virginidad de los lazos familiares); que poco a poco, y haciendo una interpretación aberrante de la realidad conformada por los medios, va ganando adictos.

En determinadas páginas web de ideologías políticas se cuelgan noticias, comentarios, reportajes, notas, artículos sobre los actos que sus dirigentes protagonizan. Es común en estos casos que las plumas de los periodistas hagan caso omiso a las mínimas normas de ética que exige la profesión.

En estas publicaciones digitales, la relación, según se propone a los lectores, entre violencia e inmigración es total. Además el propio texto hace una defensa de lo que se supone que ellos no son: ni racistas ni fascistas. *Excusatio non petita*. Ellos han ejercido su derecho a la manifestación para denunciar lo que para ellos es una evidencia: la inmigración (a la que se cataloga globalmente sin hacer ningún tipo de distinción) es la causa del fabuloso aumento de la delincuencia. Por protestar en la calle por esa obviedad, no se le puede llamar a nadie ni fascista ni racista.

Está comúnmente aceptado que los Derechos Fundamentales consagrados en nuestra Constitución lo son precisamente porque se predicán de todas las personas, en tanto que éstas son consideradas sujetos de derechos con independencia de su nacionalidad (art. 23). Ahora bien, la coletilla con la que finaliza dicho precepto afirma: "en los términos que establezcan los tratados y la ley." Este es el fundamento jurídico que habilita al Legislador para limitar los derechos de "los otros," es decir, de aquéllos que no pertenecen a la ilusoria comunidad que ha cedido libremente su soberanía al Poder Constituyente.

Esta maniobra jurídica, sustentada en una ficción indemostrable (que los profesores de Derecho Constitucional denominan mito constitucional) facilita el prejuicio extendido de que los inmigrantes no pueden gozar de los mismos derechos fundamentales ni en la misma medida que los nacionales de un país. Sus derechos de reunión, manifestación y asociación, por ejemplo, están más restringidos por el hecho accidental de la procedencia, poniendo en tela

de juicio la máxima de que los Derechos Fundamentales pertenecen a las personas por el hecho de ser consideradas como tal.

Por otro lado, así como los políticos controlan el discurso oficial y los periodistas están adiestrados para moverse con facilidad por todos los recovecos mediáticos, los jueces y magistrados, tienen, por regla general, en la sociedad en que vivimos, un alto prestigio por la responsabilidad y trascendencia de su tarea. Estos profesionales especializados en la Justicia no sólo controlan quién puede decir qué en cada momento de un juicio, sino que además gozan de un especial acceso a géneros de discurso como son los veredictos, los autos de procesamiento, las providencias... que logran una notable repercusión mediática. Por ello, puede sostenerse, que pertenecen a una elite que participa activamente en la confección de los discursos sociales más influyentes e importantes.

Esta concepción de los jueces y magistrados es compartida por Enunciador y Enunciario. Con lo cual, todo aquello que esté avalado por la decisión de los Juzgados y Tribunales españoles disfruta de credibilidad suficiente, y por regla general, se presupone que no está contaminada por intereses políticos, económicos o sociales. Ellos mismos, en no pocas ocasiones, tratan de justificar sus estrategias de actuación. El periodista firmante de la noticia "El autor de la agresión xenófoba en un tren de Barcelona seguirá libre?" cita directa y textualmente el fundamento jurídico esgrimido por la Audiencia: "la espectacular repercusión pública de la noticia, incluso su alcance internacional, no debe servir para medir la gravedad de la conducta del acusado. Los jueces califican de inadmisibles e injustificables la agresión que se aprecia en el vídeo grabado por las cámaras de seguridad del tren la noche del pasado 7 de octubre y consideran lógico el enfado de las instituciones y autoridades. Sin embargo, precisan que ellos no pueden verse influidos por la repercusión social del hecho."

Las fuentes informativas a las que acuden los medios digitales también cuentan con sus propias rutinas y, sobre todo, también forman parte de ese grupo simbólico que es controlador de todos los resortes del discurso mediático. No es infrecuente que los medios de comunicación acudan a los jueces, policías, subdelegados del gobierno, alcaldes, consejeros, portavoces oficiales, profesores... para confirmar datos, pedir informes de especialistas o para solicitar opiniones autorizadas. En raras ocasiones se acude a los inmigrantes, a las minorías, para que sean ellas las que expliquen los sucesos de los que han sido protagonistas. Esta elección, en ocasiones, por parte de algunos periodistas da por hecho que sus parámetros culturales interesan poco para comprender el sentido de los sucesos.

En la noticia de la manifestación por la muerte de un menor a manos de un soldado profesional que se dirigía a un acto público, el periódico considera oportuno citar a la Delegada del Gobierno en Madrid, Soledad Maestre. Ésta ha señalado que el asesinato (del menor de 16 años) se produjo “camino a la manifestación y no durante ésta y ha subrayado que no es una agresión racista puesto que la víctima es española.”³

De esta forma cabe esta interpretación, la fuente oficial, en colaboración con el altavoz que supone para ella tener a su disposición un medio digital, de un lado, elude cualquier tipo de responsabilidad directa haciendo constar que el acto suicida (clavar un puñal en el corazón) no se produjo en la manifestación (acto en el que las autoridades deben garantizar los derechos de los participantes y de los bienes colindantes). Hecho que debe interpretarse dentro de la habitual lucha política entre los distintos partidos de las democracias actuales. Y de otro, deja claro, que al ser la víctima española (y matado por otro español) no se trata de un acto racista, haciendo constar por ello, que la sociedad española no es racista, en general.

Ambas argumentaciones están perfectamente adheridas a la forma de pensar de nuestra sociedad. La mayoría de las encuestas realizadas en España afirman que los españoles respondemos negativamente a la pregunta directa sobre si se considera racista o no. Nadie está dispuesto a aceptar ese calificativo tan políticamente incorrecto. Además su explicación se convierte en tarea harto complicada en un sistema de organización social como el nuestro, que se declara teóricamente partidario de la igualdad de derechos y del respeto a los demás sujetos.

Además, en las noticias seleccionadas, las minorías de inmigrantes están obligadas a tratar casi a diario con las instituciones públicas (ayuntamientos, diputaciones, ONG...) para intentar resolver los problemas a los que tienen que hacer frente. Cuando no lo consiguen, o sufren cualquier tipo de trato diferenciado respecto de otros colectivos, se ven forzados a organizar formas de resistencia para atraer la atención pública. Cuando esto ocurre, obtienen el favor de los medios (los acogen en sus páginas como protagonistas de acciones reivindicativas); pero en contrapartida, sirven para acreditar los valores informativos compartidos entre Enunciador y Enunciario (violencia, conflictos, negatividad, reivindicaciones injustas, exclusión, marginación...).

Así puede entenderse que dentro del complejo marco ideológico en el que se inserta la percepción recíproca entre grupos, el prejuicio de la dominación de los miembros de la clase media sobre los que vienen de otros lugares se arraiga por la tarea de los medios de comunicación, en general y de los

digitales en particular. Además, éstos consiguen que esos prejuicios se interioricen en los esquemas conceptuales de los receptores, que empiezan a reproducirlos en su vida cotidiana.

Ambos participantes son conscientes de que los medios de comunicación re-construyen la realidad a partir de unas prácticas y rutinas profesionales (fuentes de información, esquemas de las noticias según su importancia, valores corporativos...) que les permiten acceder a las elites poderosas, a instituciones nacionales e internacionales que coadyuvan a retratar a las minorías inmigrantes como protagonistas de acontecimientos que rompen el ordinario discurrir de la vida. Son ellos, los que por falta de cultura democrática, los que por inadaptación a las costumbres del lugar de acogida, los que por incapacidad en el dominio en el lenguaje se hacen responsables de los conflictos dramáticos y caracterizados negativamente en los que participan.

Estas propiedades del proceso de producción de las noticias tienden a la legitimación de la ideología de las elites políticas, socioeconómicas y culturales, es decir, con este argumento queremos poner de manifiesto el papel trascendente que desempeñan los medios de comunicación digitales, en la construcción, distribución y aceptación de las ideologías del grupo social que maneja los resortes de la comunicación.

2.1.b) Semántica textual.

Todas las personas que emplean un lenguaje común están interesadas por el significado de los textos o del habla. ¿Qué quiere decir este texto? ¿qué significa esta expresión? Son algunas de las preguntas claves a las que se enfrenta la semántica textual, puesto que ésta propone reglas de interpretación para las palabras, frases, párrafos e incluso textos completos.

La semántica textual trabaja principalmente con el significado de las proposiciones, que pueden definirse aproximadamente como la estructura de significado conceptual de una oración (Van Dijk, 1977). Uno de los ejes que vertebra este tipo de análisis reside en la coherencia local de los textos. Un texto, pues, guarda coherencia textual cuando sus propuestas se refieren a hechos que están relacionados entre sí, por vínculos, de tiempo, condición, causa y consecuencia.

En la noticia, cuyo titular es el siguiente, “Nueve de cada diez prostitutas son inmigrantes, según un informe de UGT”⁴ leemos en su entrada: “Nueve de cada diez prostitutas son inmigrantes, la mayoría en situación irregular, y el 95% del total de mujeres que ejerce esta actividad –en torno a 350.000- lo hace de forma involuntaria.” Estas dos proposiciones (nueve de cada diez son

inmigrantes y la mayoría está obligada a ejercer la prostitución) están relacionadas causalmente (las inmigrantes se dedican a esta profesión mayoritariamente, y lo hacen en contra de su criterio).

Ahora bien, nótese que hay dos expresiones en estas proposiciones que se refieren a colectivos distintos que, a fin de cuentas, sufren la misma realidad. Nueve de cada diez, viene a ser casi el 100% de las inmigrantes, mientras que de las que no lo son y se dedican a la venta sexual del cuerpo, el 95% es una cifra inaceptable en una sociedad socialmente avanzada. En la marginación, en los peores trabajos, en lo inaceptable socialmente, inmigrantes y no inmigrantes están casi igualadas, estando pues, las proposiciones temáticamente relacionadas.

Las proposiciones también se relacionan conceptualmente (“ilegalidad” e “inmigración;” “economía sumergida” y “dinero negro;” “dehumanización de la persona” y “esclavitud...”). Estos conceptos forman parte de los guiones de lectura que modulan el significado final de la noticia. Nuestro conocimiento social compartido en torno a dichos guiones nos ofrece los numerosos “vínculos implícitos” entre conceptos y proposiciones del texto, lo cual, debe entenderse como un campo semántico compartido del que sólo se manifiesta una mínima parte, mientras que el resto de la información se presupone conocida por todos los actores de la comunicación. Este tipo de dependencia del conocimiento común conforma un cuerpo de coherencia subjetiva e ideológica: lo que es coherente para el periodista, gracias al contexto sociocomunicativo, suele ser coherente para los receptores.

La coherencia local puede tener una característica añadida. Ésta es la de su funcionalidad, o dicho de otro modo, las proposiciones también pueden ser coherentes funcionalmente, hecho que se produce cuando una proposición tiene la función de aclarar, acotar o contrastar a otra que la precede. Es decir, en las proposiciones informativas, las más generales van seguidas de otras más específicas que dan a los lectores los detalles más relevantes para que él tenga los elementos suficientes para hacer su propia valoración de los hechos. En la noticia a la que aludimos se afirma “el informe pone de manifiesto el incremento del tráfico ilegal con fines de explotación sexual en España, aunque las denuncias por parte de mujeres inmigrantes son muy escasas.”

La segunda proposición es la que ofrece la explicación contradictoria respecto de la que la precede, sin que luego se expliquen las causas de dicha contradicción. Con toda lógica, tendrá que ser el lector el que decida buscar entre todos sus conocimientos la argumentación que mejor se adapte a sus expectativas. Así se deja la puerta abierta para que haya personas que puedan pensar que dicha situación obedece a las condiciones de explotación a la que

se ven sometidas las inmigrantes que llegan a España engañadas... Y sobre todo, esta espiral de silencio puede ser consecuencia de los compromisos económicos adquiridos por las propias mujeres con las mafias que las introducen clandestinamente en nuestro país. Sin embargo, otros lectores, con intereses divergentes, pueden sostener que la ausencia de denuncias se explica por la avaricia, el vicio y las ganas de ascender rápidamente en la escala social. Sin duda, una explicación cuya posibilidad está dentro de la propia noticia.

De otro lado, la propiedad elemental del discurso periodístico es la de ser globalmente coherente. Más allá de las relaciones de significado entre las frases que componen una noticia, ésta debe contar con una unidad semántica general. La coherencia global hace referencia a todo aquello que todos intuitivamente calificamos como temas. Éstos aportan el sumario conceptual del texto y resalta los datos o hechos más importantes.

Teun A. Van Dijk afirma que “en términos teóricos se pueden describir dichos temas como macroposiciones semánticas, es decir, como proposiciones que se derivan de secuencias de proposiciones en el texto: por ejemplo, por macrorreglas como la selección, abstracción y otras operaciones que reducen la información compleja.” (Van Dijk, 1997, 31 ss). Los actores de la comunicación emplean este concepto para comprender de forma completa y resumir un texto. Periodísticamente, la coherencia global se expresa formalmente en el titular (entiéndase titular como aquella parte que encabeza cualquier información y que está compuesta, por un antetítulo, título y subtítulo, o alguno de ellos) de la noticia y en la entradilla de la misma.

Noticia 1.- Titulo: “Nueve de cada diez prostitutas son inmigrantes, según UGT.”

Noticia 2.- Titulo: “Aclad ofrecerá ayuda gratuita a prostitutas inmigrantes en Palencia.”

Subtitulo: “Psicólogos y trabajadores sociales de la asociación visitarán clubes y casa de citas para divulgar el uso del preservativo y prevenir el sida.”⁵⁵

Noticia. 3.- Antetitulo: “El quinto ha sido enviado a la Fiscalía de Menores.”
Titulo: “Libertad provisional para cuatro de los detenidos en la manifestación antifascista.”

Entradilla: “La juez de guardia de Barcelona dejó este mediodía en libertad provisional a los cuatro detenidos que esta mañana pasaron a disposición judicial después de la manifestación que terminó en altercados el sábado por la noche en el centro de la capital catalana.”⁵⁶

Tras la lectura de estas noticias, propuestas por vía de ejemplo, podemos reducir cada una de ellas a una lista de macroposiciones o temas principales. Éstos pueden ser:

Noticia 1.

La mayoría de las inmigrantes en situación irregular se dedica a la prostitución. En España crecen los índices de prostitución. La prostitución es una forma contemporánea de esclavitud. La prostitución genera una masa importante de dinero negro. Las prostitutas denuncian poco esta forma de esclavitud.

Noticia 2.

Aclad ofrece ayuda psicosocial e información a las trabajadoras del sexo. Los psicólogos visitan a las prostitutas en sus lugares de trabajo. Los trabajadores de la Asociación son bien recibidos por las prostitutas y por los dueños de los locales de alterne. El objetivo es que las prostitutas se acerquen a los locales de la Asociación. Invertirá 20.000 euros para consultas médicas.

Noticia 3.

Detenidos en una manifestación antifascistas. Los detenidos fueron puestos en libertad por la juez de guardia. Se les acusa de desórdenes y atentados contra la autoridad. La manifestación acabó con 22 Mossos d'Esquadra y unos 40 manifestantes heridos.

Para comprender cabalmente cada una de estas noticias, necesitamos, una vez más, hacer uso de un amplio conocimiento del mundo. Por ejemplo, para que las inmigrantes entren en España por cauces no controlados o irregulares, y se dediquen posteriormente a la prostitución, se admite la existencia de mafias que tratan con las personas como si fuesen objetos, y además se presupone la existencia de unos lugares, alegales (algunos tienen licencia de apertura como club de alterne; la prostitución no es una actividad penalizada en España; si lo es atentar contra la libertad sexual de las personas, obligándoles, con violencia o intimidación, a mantener relaciones sexuales no queridas. Véase el Código Penal, artículos, 187 a 190), donde se permite su ejercicio.

Cuando se celebra una manifestación, debe haber un pronunciamiento previo por parte de la autoridad legalmente establecida (Delegación del Gobierno); esto implica que se van a poner los mecanismos para garantizar el constitucional derecho de reunión pacífica (art. 21 CE). El punto de vista que adopte el periodista, en tanto que narrador privilegiado de los hechos, lleva adherido una alta dosis de carga ideológica no explícita en el texto necesariamente.

En el ejemplo propuesto en la tercera noticia, hubo heridos por ambas partes. Y según los datos ofrecidos por el periodista, casi el doble de los heridos pertenecía a los que ejercían su derecho en la calle. Sin embargo, el medio digital opta por entrelazar estas proposiciones destacando en primer lugar los heridos pertenecientes al cuerpo de la policía autonómica catalana.

Los lectores de dicho medio comparten la opinión de que si se han producido altercados han sido por causa de los manifestantes que se han extralimitado en el ejercicio de su derecho. Es decir, en el ideario colectivo se entiende que los Mossos d'Esquadra se habrán visto en la obligación de responder a la provocación procedente de los manifestantes.

Esta opción narrativa lleva sus implicaciones políticas, es decir, una forma determinada de ver y comprender el mundo. Pues, como ha sostenido Lorenzo Gomis (1991), los medios de comunicación ya no informan, sino que se dedican a ofrecer una interpretación sucesiva de la realidad. Y toda interpretación implica necesariamente a una persona, que selecciona, interpreta, mide las consecuencias y luego redacta. Todas esas tareas, al ser calificadas como intelectuales responden a una visión individual de los acontecimientos. Esta elección, no significa que el periodista deba abusar de su posición de controlador de parte del discurso, para magnificar hechos que no tienen la trascendencia debida, ni tampoco minimizar las consecuencias de otros acontecimientos que por su propia entidad sí son importantes.

2.1.b.1) Las implicaciones.

Ya hemos mencionado en varias ocasiones que una jugosa parte de la información de una noticia no está dicha de forma explícita sino que ésta se transmite de forma implícita. Muchas de las palabras, frases e incluso proposiciones pueden hacer referencia a otros conceptos o proposiciones que pueden inferirse de la noticia teniendo como sustento un conocimiento *a priori*. Las consecuencias ideológicas de lo "no dicho" y su posterior estudio es muy importante en el análisis de discurso, tanto, que, a veces, es más revelador que lo que en realidad se publica en los medios.

Existen varios tipos de implicación: las suposiciones, las presuposiciones, y otras formas menos marcadas, como son la sugestión y la asociación. En las noticias relacionadas cuyos protagonistas son los inmigrantes y en las que tiene como centro neurálgico el racismo, el uso sistemático de la palabra ilegal no significa solamente que se ha infringido la ley, sino que asocia a todos los que se encuentra en esa situación con un concepto jurídico más grave, como es el de delito. (El Código Penal, en su artículo 10 estipula que "son delitos o faltas las acciones y omisiones dolosas o imprudentes penadas por la ley"). Es decir, que no todas las infracciones de la ley son delitos. Hay un aspecto fundamental, querer el resultado, y en la mayoría de las noticias que hemos analizado, los inmigrantes pueden cometer infracciones pero sin ser plenamente conscientes de que están cometiendo una ilegalidad punible).

En la noticia "La Guardia Civil contará con sus dos primeros aviones para hacer frente a la inmigración ilegal" se nos informa que el Instituto Armado adquiere nuevos medios aéreos para controlar nuestras costas. Además como en la información se asegura que "el coste de la operación asciende a 50 millones de euros, cuyo pago por parte de la Secretaría de Estado de Seguridad será desglosado en tres: 30 millones para este año y 10 millones para los años 2008 y 2009." La inmigración es un fenómeno absolutamente legal siempre que se cumplan los requisitos que exige la Ley Orgánica 4/2000, de 11 de enero, sobre derechos y libertades de los extranjeros en España y su integración social.⁸ La necesidad de vigilar las costas españolas es consecuencia, en gran medida, de las mafias que trafican con las personas que, huyendo de la miseria de los países de origen, aceptan jugarse la vida para encontrar un trabajo con el que paliar su situación.

Así se convierten en personas silenciadas, pues, como no han tenido la oportunidad de acceder a un trabajo por los mecanismos previamente establecidos, cuando lo obtienen, se ven sometidos a la explotación sin posibilidad alguna de denunciar su situación. La necesidad de que conozcamos el presupuesto de la operación es un ejemplo del la cantidad de esfuerzo económico que realiza el gobierno, pero que será financiado por el bolsillo de todos los contribuyentes.

Lo mismo ocurre con el concepto inmigrante. Según el ideario colectivo, en el que tanto tienen que ver los grandes medios de comunicación y sus ramificaciones digitales, los inmigrantes están siempre relacionados con trabajo ilegal y conflicto. Siendo así, se entiende que ellos tendrán que mirar por sus intereses particulares en cualquier refriega con las autoridades o con cualquier nacional. Esto quiere decir que son personas con un menor grado de credibilidad. Dicho a la inversa, se fomenta el estereotipo de que los que vienen de fuera de forma irregular son mentirosos. Un buen ejemplo para sostener un discurso racista es que los que vienen de fuera, al no ser como nosotros, pretenden engañarnos para disfrutar de las comodidades que son inherentes a nuestra forma de vida.

Muchas implicaciones ideológicas se producen no sólo por lo poco que se dice de algunos hechos, dejando al receptor que pueda llevar a cabo sus propias relaciones de ideas, también tiene mucho que ver el alto número de datos que deberían ser, desde un punto de vista ético, irrelevantes. Esos datos irrelevantes, en caso de que los protagonistas de la noticia sean inmigrantes, refugiados o grupos racistas, se multiplican. Aparecen de este modo etiquetas raciales o étnicas que, tal vez sin interés por parte de los medios, son las que

luego se emplean por los receptores para calificar a los colectivos implicados en las noticias.

Noticia. Titular. "Al menos 27 arrestos por el robo de vehículos 4x4 que eran vendidos en otros países."

"Las Fuerzas de Seguridad han desarticulado una banda de magrebies responsables del robo del 85 vehículos todo-terreno de alta gama que después trasladaban a Marruecos para su venta, han informado fuentes de la investigación. En la operación "Boquerón," iniciada por el equipo de crimen organizado de la Guardia Civil de Galicia, han sido detenidas 27 personas, en su mayoría marroquíes, aunque hay también algún ciudadano español. (...) Los detenidos habían logrado robar 85 coches valorados en unos 4.5 millones de euros. La banda exporta la mayor parte de los vehículos a países del Magreb, Mauritania y Extremo Oriente a través de fletes de contenedores por vía marítima e incluso dentro de camiones frigoríficos. (...) Los detenidos están imputados por robo de vehículos, tráfico de estupefacientes, falsedad documental, atentado, receptación y asociación ilícita."⁹

Desde el punto de vista informativo, si tuviésemos que reducir a proposiciones esta información, aludiríamos al robo de vehículos de alta gama; a la exportación a África; a la investigación realizada; a cómo se organizaban los responsables de la banda; los delitos que se le imputan... No es relevante en absoluto la nacionalidad de los miembros de la banda. Si ese dato no se supiese, el lector tendría todos los elementos informativos necesarios para su completa comprensión de la noticia.

Si dicha información irrelevante se ha ofrecido es porque las implicaciones que se desencadenan de ella forman parte de una suerte de biosfera comunicativa en la que el Enunciario tiene una serie de intereses: marroquíes y delincuencia, Inmigrantes inadaptados.

Además, no es casual que los lugares a los que iban dirigidos esos coches de alta gama estén en la información resaltados tipográficamente. Países por debajo del umbral de la pobreza, que tienen personas capaces, o bien de adquirirlos, o bien para negociar con ellos y enriquecerse. En ambas suposiciones los países africanos salen mal parados. Permiten que una minoría tenga capacidad adquisitiva suficiente para poder disfrutar de esos lujos lo cual denota una falta flagrante de justa redistribución de las riquezas.

De este modo la noticia en su totalidad contiene implicaciones que sugieren a los lectores que la inmigración debe ser controlada y que hay que estar vigilante porque, en caso contrario, algunos de ellos van a aprovecharse de cualquier resquicio para delinquir.

2.3) Las superestructuras y los esquemas de las noticias más repetidos.

Los temas se organizan, por regla general, a través de un esquema abstracto consistente en categorías convencionales que especifican la función general de cada uno de ellos en una noticia. Como apunta Teun A. van Dijk (1997) dicho esquema se conoce con el nombre de superestructura. Al igual que los periódicos impresos, los diarios digitales proponen un esquema jerárquico entre los distintos acontecimientos que se han transformado en noticia. Así como en el papel impreso tenemos una portada, en los medios digitales encontramos una pantalla que se abre directamente nada más poner la dirección de la web.

Dicha pantalla de apertura instantánea es la que ofrece al lector la posibilidad de conectarse con otras secciones. En ella aparecen los temas más destacados, sin un orden temático preestablecido. En los diarios digitales hay algunos temas que son preferentes sobre otros (pero es una mera orientación en la jerarquización de los acontecimientos); sin embargo, es la inmediatez (entendida ésta como el menor lapso de tiempo posible entre que se produce el hecho y su transformación en discurso informativo) la que determina que un tema vaya más destacado que otro. Otros criterios profesionales como la novedad, la relevancia de la persona implicada o la trascendencia para los lectores pasan a un segundo plano, sin perder por ello, su importancia.

Dicho lo cual, gracias a Internet el tiempo que media entre el hecho susceptible de convertirse en noticia y su configuración como tal se ha reducido extremadamente. También hay que decir que en esa primera pantalla el usuario se puede deslizar hasta llegar a la publicidad (generalmente localizada hacia el final de la pantalla) para tener una visión mosaico de todos los temas que se han producido en un breve espacio de tiempo y que el diario digital ha estimado oportuno hacer públicos. Precisamente, tras esa visualización de toda la pantalla, es como se puede apreciar la jerarquía establecida entre los distintos acontecimientos. Unos llevan, titulares con un tipo de letra mayor, el más destacado se hace acompañar de alguna fotografía; aparecen los comentarios y reacciones de los implicados...

Todos los diarios digitales, por emulación de los impresos, ofrecen sus titulares, sus destacados, el contexto, las reacciones de los protagonistas y los artículos de opinión (aunque estos son los mismos que los del diario impreso). Y una novedad respecto de los periódicos en papel, ofrecen enlaces con otras noticias relacionadas con ese tema. Es decir, los lectores tienen a su disposición una pequeña hemeroteca en la que se pueden obtener los datos contextuales y complementarios para una mejor comprensión de cualquier acontecimiento.

Eso sí, los enlaces se los proporciona el medio digital, con lo cual, es éste el que controla desde el origen la interpretación que pretende transmitir a sus lectores.

Otra sustancial diferencia a la hora de la valoración de las noticias reside en la aportación de elementos gráficos. En los diarios impresos las fotografías e infografías completan, ensanchan o reducen el significado del texto. Incluso, a veces, lo contradicen. Salvo las páginas dedicadas a la publicación de los editoriales, el resto del diario va acompañado de imágenes que ajustan el sentido de las noticias a las que complementan. Por el contrario, en las ediciones digitales, las fotografías no disfrutan de tanta trascendencia, salvo, que éstas por sí mismas sean noticia, bien, sea, por su impacto, por su rareza o por lo inhabitual del momento. Esta falla, es suplida con los enlaces visuales, es decir, los vídeos de las noticias. Los acontecimientos que están en la agenda de los medios también pueden transmitirse en directo por Internet. Por regla general suelen ser vídeos pertenecientes a las cadenas de noticias 24 horas. Éstas forman parte de las macroempresas multimedia, lo que refuerza los argumentos esgrimidos al principio de este capítulo.

Según hemos comprobado en nuestro análisis, todas esas estrategias, empleadas por los profesionales de la información, son las que expresan el significado semántico global y las que marcan la importancia de los temas que se entrelazan en una noticia.

Noticia. Título. El militar que asesinó al menor iba solo y se abalanzó sobre el grupo sin mediar palabra.

El crimen del menor de 16 años en un vagón del Metro de Legazpi el domingo a manos de un supuesto nazi sigue causando consternación. La única cuchillada en el corazón, mortal de necesidad, perpetrada con un arma blanca, hace pensar en la intencionalidad del militar, el presunto autor material, detenido tras los hechos por agentes de la Policía municipal. (...) Mientras algunos se quedaban en el lugar de los hechos, el grueso del grupo decidía ir a la manifestación. Y fue ahí donde se produjeron los segundos incidentes cerca del punto del final de la concentración. Ellos niegan que hubiera una batalla campal entre los dos grupos enfrentados, nazis y antifascistas, pero la Policía, como se sabe, sostiene lo contrario. Las fuentes consultadas por ABC, indican que todo comenzó tras las cuchilladas, primero en el Metro, y después en la calle. Allí, en dirección al final de la marcha, unos 300 antisistema de izquierdas pertrechados con palos, lanzaron botellas y cócteles molotov. Los enfrentamientos con los agentes y con los manifestantes acabaron con cuatro detenidos: tres menores -dos de 16 y una chica de 15- y la de José Antonio M. de la H. de 36 años, de ideología nazi (...).¹⁶

En este titular se hace referencia a dos acciones. La primera y más importante: el asesinato (clavándole una navaja, de apenas ocho centímetros, en el corazón) y la segunda: abalanzarse sin que hubiese provocación previa.

Ahora bien, en la posterior narración de la noticia, se observa, como hay una clara implicación política del medio en cuestión, pues, trata de dar la sensación al lector, que, tras el desgraciado desenlace provocado por el militar (la muerte de un menor con arma blanca); la responsabilidad de los conflictos posteriores con la Policía y con el resto de manifestantes es compartida por ambos grupos (antisistemas de izquierdas y nazis).

De la lectura completa resulta que esas dos acciones son las principales de la noticia. Eso quiere decir que para el medio de comunicación ambas acciones (la muerte de un menor a manos de un militar profesional y la reyerta posterior tras la finalización de una manifestación) comparten el mismo rango informativo. El diario digital ha optado por oponer otra acción al mismo nivel discursivo que la otra. El resultado es que al final de la narración la responsabilidad del profesional del ejército aparece diluida, amortiguada, casi disimulada, por el lugar estratégico que ocupa la información sobre la manifestación.

Habría que señalar como dato relevante, el juego que establece el firmante de la noticia con respecto a las citas y a las fuentes. Cuando recoge declaraciones de los menores, se muestra distante y, como sabe que son actores implicados, pues no les reconoce como fuentes fiables. Sin embargo, cuando acude a una parte autorizada, no duda de su versión, aunque, si leemos con atención, también ésta ha estado implicada en la manifestación como parte activa. Y luego, alude a sus fuentes omitidas (es decir, aquellas que se enuncia pero que no sabemos, como lectores, cuáles son).

Es un comportamiento muy habitual de los medios digitales e impresos no conceder la palabra a las minorías cuando éstas están implicadas en algún conflicto. Sólo se han recogido los testimonios de los testigos (que el lector debe considerar como tal, porque no hay ninguna prueba discursiva de su veracidad). En este caso, han aparecido contando, desde su perspectiva, los hechos, pero el periodista les ha restado credibilidad. En cambio, los neonazis no aparecen.

Los comentarios implícitos del firmante de la información se distribuyen de forma discontinua por toda la noticia. Expresiones, como "mortal de necesidad," "presunto autor material," "no tiene antecedentes" y "desde su ingreso en las Fuerzas Armadas no había dado ningún problema de comportamiento..." (por cierto, esa última expresión va entrecomillada en la noticia, lo cual, quiere decir que es una cita de una fuente del ejército) quieren hacer ver a los lectores que el soldado de 24 años (por tanto muy joven, con derecho a equivocarse y con tiempo suficiente para rectificar y arrepentirse), era una persona normal, que no había provocado nunca ningún altercado (se lava indirectamente

la imagen del ejército) y que por tanto, sin justificar su acción (eso sería moralmente inaceptable para cualquier lector democrático); ésta estaría dentro de los parámetros de la comprensión.

2.4) Estilo y retórica.

El estilo es la consecuencia de la elección de las palabras y estructuras sintácticas, de entre varias posibles, que realiza el periodista a la hora de plasmar textualmente el hecho seleccionado. Como toda la noticia en general, dichas decisiones llevan consigo una clara implicación social e ideológica, puesto que ilustran las opiniones del periodista (su modo de ver el mundo, su bagaje cultural y su postura política ante determinados hechos) respecto de los sucesos. Además las estructuras y las palabras matizan el significado de la situación social y comunicativa.

Por tanto, las palabras "ilegales," "invasión de inmigrantes;" "aspecto agitado," "terrorista islámico", "manifestantes", "nazis", "antisistema de izquierdas", "antifascista" y las expresiones "los... venden droga," "los... son los responsables de," "los... trabajan mucho mientras que los otros... nada," pueden interpretarse como un decidido acto de señalar el posicionamiento ideológico del informador respecto de los inmigrantes y de las minorías nazis y antifascistas. A partir de la selección temática de determinadas informaciones, con la utilización de ciertos adjetivos y con la enunciación de las actividades señaladas se conceptúa a dichas minorías sin que exista una deliberada intención de conseguirlo.

Por principio ninguna persona es ilegal. Es posible que no se cumplan los requisitos de ingreso para acceder a un país pero dicha carencia no es sinónimo de ilegalidad que significa contrario a la ley. Nazis y antisistema son dos palabras cuyo campo semántico está ubicado en la violencia, el terrorismo, acciones secretas, limpieza de sangre, lucha... Nazis es el apocope español de los partidarios de la ideología nacionalsocialista alemana que pretendía una sociedad compuesta de personas "arias," supuestamente superiores al resto de seres humanos. Una raza elegida para el gran proyecto de purificar al ser humano con sus virtudes que deberían transmitirse de generación en generación. Para lo cual, habría que exterminar a otras razas "contaminadas," entiéndase judíos, comunistas, liberales...

Antisistema de izquierdas es el calificativo difundido por los medios de comunicación para definir a todos esos grupos que, con independencia del discurso crítico que mantengan, no están conformes con el modelo de socialdemocracia imperante. Grupos antiglobalización, izquierdas revolucionarias,

maoístas, comunistas ortodoxos, nacionalistas de izquierdas, todos son considerados como grupos minoritarios y, por ello, violentos. Son el reverso de una moneda compuesta por dos caras igualmente violentas: radicales de derechas en una, antisistemas de izquierda en la otra.

Además de expresar actitudes negativas y predisponer a los lectores para la creación de un cierto consenso (todos aceptan esa imagen sin someterla al más mínimo razonamiento crítico), el empleo de tales palabras también pone en evidencia una dimensión cultural del lenguaje de dichas noticias: estilo sencillo, claro y directo de los medios para conectar fácilmente con los lectores. A veces, estas características no son las más idóneas para comprender, primero, y luego plasmar la complejidad de los temas en los que están implicadas estas minorías.

No puede descuidarse en un análisis de estas características otro aspecto íntimamente relacionado con la retórica y el estilo como es la sintaxis de las frases. Por ejemplo, es muy frecuente omitir los agentes de acciones negativas cuando se da en una situación comprometida. En el titular "Samuel Eto'o amagó con irse de La Romareda por los insultos racistas que recibió en 2006,"¹¹ no sabemos quiénes profirieron dichos insultos (aunque se intuye que serían algunos de los asistentes al campo). En la entradilla de dicha noticia sí se aclara que "un aficionado ha sido multado con 6.000 euros por proferir gritos xenófobos y racistas durante el partido que el pasado domingo disputaron el Real Zaragoza y el F. C. Barcelona, en el estadio de La Romareda."

La retórica de las noticias seleccionadas reside en las hipérbotes, metáforas y sinécdoques empleadas para referirse a las minorías. Por vía de ejemplo, proponemos algunas expresiones que deberían haberse cuidado con más diligencia para no favorecer la propagación de algunos prejuicios.

"Las Fuerzas de Seguridad han desarticulado una banda de magrebies responsables del robo de 85 vehículos todo-terreno de alta gama..."¹²

Evidentemente no es casual el sustantivo banda. Este concepto nos traslada a un campo semántico determinado. Se inscribe dentro de la delincuencia, un mundo heterogéneo, sin límites definidos, es decir, un grupo que se mueve a golpe de impulsos delictivos y con una ausencia de control total. Sus miembros se reúnen para obtener sus intereses con independencia de lo que estipulen las leyes. Según se lee a lo largo de la noticia, la calificación de la banda como de magrebies es inexacta. En la zona denominada Magreb se incluyen en la actualidad (Túnez, Argelia, Marruecos, Sahara Occidental, Libia y Mauritania).

Apenas si dos países (Mauritania y Marruecos) equivalen a todo el Magreb (son cuatro y el protectorado del Sahara Occidental) para calificar a la banda. Por otro lado, se manifiesta un ligero desconocimiento de la geopolítica cuando en la información se hace distinción entre Magreb y Mauritania. Se lee: "Los detenidos habían logrado robar 85 coches valorados en 4,5 millones de euros. La banda exportaba la mayor parte de los vehículos a países del Magreb, Mauritania..." Este país que ya está incluido dentro de esa zona del norte de África, así que no habría hecho falta destacarlo en negrita, salvo que el informador desconociese esa realidad.

Noticia. Título. "El militar que asesinó al menor iba solo y se abalanzó sobre el grupo sin mediar palabra."

"Mientras algunos se quedaban en el lugar de los hechos, el grueso del grupo decidía ir a la manifestación. Y fue ahí donde se produjeron los segundos incidentes cerca del punto del final de la concentración. Ellos niegan que hubiera una batalla campal entre los dos grupos enfrentados, nazis y antifascistas, pero la Policía, como se sabe, sostiene lo contrario."¹³

Huelga decir que las batallas, no son actos pacíficos. Muy al contrario, en ellas siempre se suelen producir roces, golpes, magulladuras, detenidos, lesionados... E incluso, por exceso de pasión, también hay resultado de muertes. El adjetivo campal, es una frase hecha, que ayuda a consolidar y resaltar un dato, que semánticamente ya se había ofrecido.

Noticia. Título. "Encuentra al inmigrante ilegal"

"Un grupo de estudiantes republicanos de la Universidad de Nueva York pondrá hoy en práctica un juego en el que se persigue a trabajadores indocumentados y cuyo anuncio ha causado el repudio de universitarios de diverso origen étnico. Encuentra al inmigrante ilegal es el nombre del juego que miembros del Club Republicano de la Universidad de Nueva York han anunciado que llevarán a cabo en el parque del centro de estudios. El juego consiste en que varios estudiantes identificados como agentes de inmigración tratarán de detener a otro joven, que llevará la etiqueta de indocumentado. El falso agente que logre detener al indocumentado será proclamado ganador y recibirá un premio de entre 50 y 100 dólares. (...). Según la presidenta del Club, Sara L. Chambers, el juego es provocativo, pero ha rechazado que sea racista."¹⁴

Aparte del dudoso gusto por este tipo de juego, alejado de cualquier ética, sí puede advertirse la relación retórica que se produce entre la ilegalidad (del titular) y la indocumentación de la noticia. Ya hemos explicado que lo ilegal se relaciona en el ideario colectivo con el concepto de delito, de tal manera, que por sinécdoque, se convierte el indocumentado en sujeto que comete un delito.

Noticia. Título. "Los gritos racistas obligan a suspender un partido de fútbol entre chavales de 16 años"

Los cadetes del Fuente el Saz y el A. D. Alcobendas (jugadores de 14 a 16 años) no llegaron a terminar el partido que les enfrentó el sábado. A los 30 minutos



de juego, el fútbol dejó paso a los insultos, las amenazas y la xenofobia. "Moros, hijos de puta, sudacas" "volved a vuestro puto país en patera, a ver si os ahogáis" gritaban.¹⁵

Los insultos fueron repetidos hasta en dos ocasiones por parte del medio de comunicación. Este tipo de expresiones demuestran que una parte de la sociedad tiene interiorizada el discurso de los grupos xenófobos. Ha calado, con esa metáfora publicada una y mil veces por los medios, el hecho de la muerte y la patera. Es una asociación propiciada por la repetición (otra figura retórica que los medios emplean con mucha asiduidad).

Noticia. Título. "El alcalde denuncia los incumplimientos de Interior en la llegada de agentes policiales. Se trata de un problema de convivencia cultural y no descarto que pueda haber sangre." (En la noticia lo subrayado por nosotros va entrecomillado).

El alcalde de Crevillent, César Augusto Asencio, culpa al Ministerio del Interior de los brotes racistas en el municipio. El primer edil denuncia que los reiterados incumplimientos del Gobierno para aumentar la plantilla policial impiden atajar el problema. "Sin solución policial," advierte Asencio, "esto irá a más y puede haber sangre."

"Estamos ante un problema de convivencia cultural, no de racismo." "La dosis que venden (la población magrebi) es mínima y no los podemos juzgar. Nuestra policía es administrativa y carece de medios y de agentes especializados para llevar a cabo las investigaciones." "Si no se pone inmediatamente una solución policial, esto puede ir a más y no descarto que pueda haber sangre." "Los que llegan a ser extraños son los de aquí, porque los inmigrantes no se adaptan a nuestras costumbres. Ven a una mujer maquillada o fumando un pitillo y la tratan mal. Esto provoca muchos enfrentamientos con los familiares."¹⁶

Las expresiones no son las más adecuadas. Atajar el problema (la inmigración, entendida como factor que contribuye al desarrollo local, como personas que vienen a desempeñar una tarea profesional) requiere un tratamiento informativo que no profundice en los estereotipos ni en los prejuicios ya existentes en la sociedad. Los magrebíes (al no hacer diferenciación entre las distintas nacionalidades, son considerados por igual los ciudadanos de cualquier país) reciben todos la misma catalogación: son personas que se dedican al tráfico de droga. Además, con el agravante de que como es la pequeña escala, no se puede hacer nada contra ellos.

Al ser un problema estrictamente de seguridad, cuya responsabilidad le compete a órganos estatales; advierte el regidor municipal, que la población autóctona puede extralimitarse en su defensa, y tomarse la justicia por su mano. Es una buena estrategia retórica. Antes de que se pueda producir cualquier incidente, intentar predecirlo, para que si los habilitados para ello, no ponen remedio, asuman la parte de culpa que legalmente les correspondería. También es una inmejorable fórmula para descargar la responsabilidad sobre otros.



Como ya se ha estudiado en este capítulo, este texto se asemeja más a un comunicado de prensa que a una noticia propiamente dicha. Sólo hay una fuente de información. Está repleta de citas, lo cual demuestra la escasa participación del periodista. Se intenta subrepticamente enfatizar la retórica de la objetividad, es decir, esa creencia, de que los medios de comunicación, lejos de manipular la realidad, la ofrecen tal cual es. Evidentemente siempre hay una intencionalidad por parte del medio cuando informa.

Algunas expresiones contienen una sintaxis enrevesada y poco clara; otras ahondan en los prejuicios sobre los inmigrantes: ellos/ nosotros; nuestras costumbres /su inadaptación; inmigración /problema y droga... problema policial/ solución policial. A pesar, de lo cual, en el texto parece sostenerse la idea de un pueblo racista.

Nos encontramos ante una manifestación clara de lo que Wiewiorka denomina racismo simbólico, como ya se ha explicado en la introducción de este informe. Es ese racismo que se aleja de los inmigrantes mediante la defensa de los estereotipos burdos y de la discriminación más aparente. Este racismo se asienta en sentimientos ostensiblemente no raciales. No somos racistas pero no entendemos por qué las minorías se llevan tanta atención de los poderes públicos. La discriminación positiva es un fraude porque niega que seamos todos iguales. Eso son los argumentos más característicos de este tipo de racismo que está fuertemente arraigado en las estructuras sociales.

La ordenación de las categorías sintácticas, la disposición de las frases, la estructura simple o compleja de las mismas... pueden expresar y significar el poder simbólico de un nivel cultural superior, y por lo tanto, extraer una mayor información pública a través de los medios informativos. Así, como ha demostrado Fowler, cuando las acciones positivas recaen sobre un grupo dominante, sus miembros aparecen como sujeto agente, es decir, como centro del discurso. En cambio, si las acciones que se predicán de ellos son negativas, éstos aparecerán como sujeto omitido, empleándose, por tanto, el recurso a la impersonalidad. A la inversa se produce para las minorías

3.- Conclusiones.

Lo primero que debe resaltarse es que tras la lectura de un texto informativo se pueden encontrar rasgos del contexto comunicativo que manifiestan, además, sus condiciones de producción y su estrategia de lectura.

Tras analizar las relaciones entre las estructuras textuales y las contextuales, entre la imagen del emisor y la configuración de los receptores, entre el estilo del que se expresa y las personas a las que desea convencer, llegamos a la conclusión de que las distintas estructuras de poder que controlan el discurso mediático y la ideología inherente a ellas están manifestadas, expresadas y legitimadas por las noticias.

Los medios de comunicación digitales analizados prestan una atención muy limitada a las minorías de inmigrantes y a la de grupos racistas a no ser que ambos están vinculados con ilegalidad, violencia, delincuencia o desviación de las costumbres generales. Los medios digitales incluyen a las minorías (inmigrantes, prostitutas, antifascistas, neonazis...) en temas que responden a los estereotipos prevalentes de la sociedad: "Amenazan los pilares fundamentales de nuestra convivencia, la seguridad de nuestras familias, nuestra salud pública..." El resumen que se obtiene es que las minorías están integradas por individuos problemáticos.

Las minorías aparecen como agentes principales cuando protagonizan acontecimientos negativos. "Trafican con drogas, pertenecen a mafias o grupos delictivos organizados, ejercen la prostitución, protagonizan hechos violentos (manifestaciones, barricadas, lucha callejera...)". Los inmigrantes, en particular, no aparecen en situaciones consideradas habituales por el grupo dominante (burgués, blanco, de clase media, y occidental). Es decir, no son presentados como trabajadores¹⁷, como cualquier otro nacional. Ninguno de los firmantes de las noticias empleadas pertenece a ninguna minoría y suele emplear fuentes de información que tampoco están integradas por estas personas. La conclusión es que se equipara minoría con menor credibilidad.

Algunos grupos racistas sí cuentan con sus boletines informativos, sus medios propios de comunicación, sus foros, mas los diarios digitales no suelen emplear esas fuentes de información salvo que precisen recoger algún comunicado que favorezca el sentido general de la noticia en la que ellos están presentes. En estos medios digitales los grupos de corte racista no ocultan sus ideas y sostienen, mientras nadie lo denuncie, sus tesis: inmigración es sinónimo de violencia; aumento del tráfico de drogas, prostitución, violencia de género, conflictos laborales por la influencia externa.

Algunas noticias en Internet emplean como categoría científica los prejuicios sociales y algunos estereotipos que se han ido imponiendo, a fuerza de repetirlos en los medios de comunicación, en la sociedad de principios del siglo XXI.

Las noticias reflejan que los grupos étnicos y las bandas racistas pertenecen a un mundo aparte, sesgado y diferenciado del mundo calificado como normal. La inmigración, a pesar de ser un fenómeno que se ha producido a lo largo de muchos años, se sigue considerando como hecho que rompe la normalidad. Además, el mundo del derecho, que es el que regula las normas de conducta entre nacionales, también establece simbólicamente esa diferenciación. Siendo así, en las relaciones raciales son las minorías las causantes de los problemas, por ausencia de adaptación; y en la solicitud de derechos sociales (trabajo, vivienda, salud, educación) se les considera competidores, cuando no favorecidos "injustamente" por la polémica discriminación positiva. El reflejo que irradian los medios denota que los inmigrantes son muchos y que las estructuras socioeconómicas de nuestro país no pueden absorberlos a todos.

Ahora bien, los periódicos digitales nunca aseguran francamente que las minorías inmigrantes son causantes de violencia. Esta conclusión se obtiene de la lectura continuada de noticias relacionadas con inmigrantes y tras establecer una sutil asociación de ideas. En cambio son más directo con los grupos nazis y antifascistas (anticapitalistas, antiglobalizadores...). Dichos prejuicios son adquiridos y compartidos por los receptores de dichos medios. Ambos grupos aparecen informativamente igualados y con los mismos atributos. Comparten el mismo campo semántico al estar fuera del sistema político en el que se desenvuelve el resto de grupos, partidos políticos, asociaciones civiles, sindicatos, ONG... de nuestro entorno más cercano.

Finalmente hemos de afirmar que los medios de comunicación de masas en general y los digitales en particular, participan activamente en la producción persuasiva de las ideologías dominantes. Así que los medios no se dedican simplemente a reflejar y expresar la construcción de la realidad que elaboran sino que además reconstruyen y representan a las personas que conforman el universo informativo.

Notas

1 Véase www.elpais.com 26-10-2007.

2 Véase www.elpais.com 23-11-2007.

3 Véase www.abc.es 13-11-2007

4 Véase www.ideal.es 31-10-2007

5 Véase www.elnortecastilla.es. 31-10-2007

6 Véase www.elmundo.es 19-11-2007

7 Véase www.elpais.com 16-11-2007

8 El Tribunal Constitucional ha declarado inconstitucionales tres artículos de la mencionada Ley. El TC anticipó el fallo de la sentencia sobre la popularmente conocida como ley de extranjería que resuelve el recurso interpuesto por el Parlamento de Navarra. Los artículos declarados inconstitucionales son el 7.1; 8 y 11.1 que regulan los derechos de reunión, asociación y el derecho de sindicarse libremente, conforme a las leyes que lo regulan para los españoles. Es inconstitucional que se les exija a ellos la autorización previa de estancia o residencia en España. El legislador tendrá que modificarlos conforme a los preceptos exigidos por el Alto Tribunal, ya que esta declaración de inconstitucionalidad alcanza sólo a la redacción dada a los artículos de la Ley de Extranjería, con lo cual, no anula la ley en su integridad.

9 Véase www.elmundo.es 19-11-2007

10 Véase www.abc.es 13-11-2007

11 Véase, www.20minutos.es 31-10-2007

12 Véase, www.elpais.com 19-11-2007

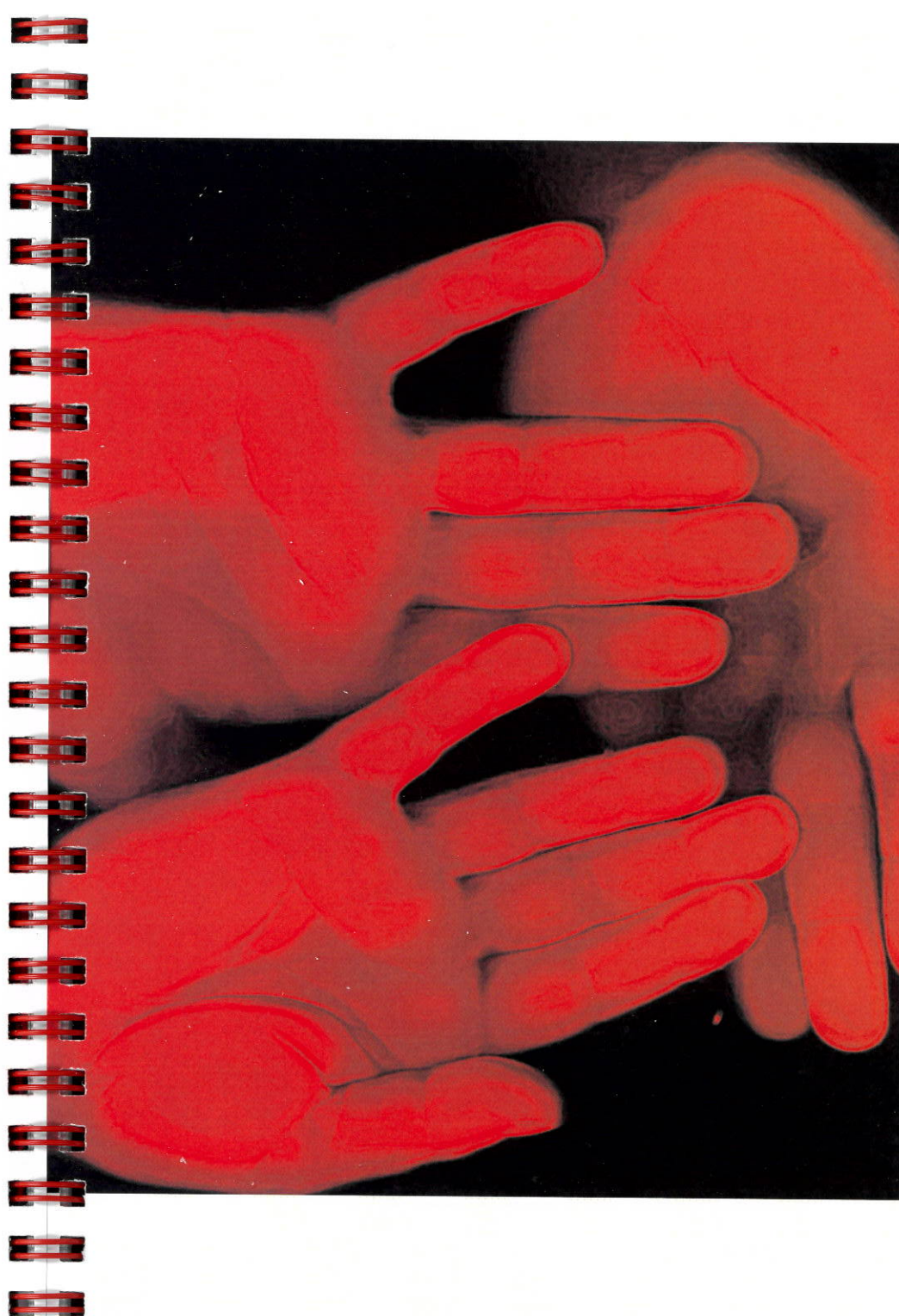
13 Véase www.abc.es 13-11-2007

14 Véase www.emigrantes.es 22-02-2007

15 Véase www.20minutos.es 26-10-2007

16 Véase www.lasprovincias.es 13-10-2007

17 Según datos del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales hasta diciembre de 2007 había un total de 383.790 de trabajadores extranjeros afiliados a la Seguridad Social en situación de alta laboral. Consúltense www.mtas.es búsquese el enlace de inmigración y ahí se encuentra toda la información relativa a su situación laboral por regímenes, provincias, puestos de trabajo.



Capítulo 4

Contenidos: Webs con contenidos racistas contra la inmigración.

Pedro A. Hellín Ortuño

1. Introducción

Son ya muchos los millones de usuarios de la comunicación online, tantos que la cotidianeidad de nuestras relaciones con ella nos permite hablar de su creciente supremacía como medio de comunicación social. Internet permite divulgar ideas e información a escala mundial, con unas posibilidades de divulgación y penetración sin parangón en la Historia. Esto ha permitido que grupos minoritarios o prohibidos en otros medios puedan propagar su ideología con eficacia.

En la actualidad, a través de las autopistas de la información, mensajes difamatorios, material pornográfico y exhortaciones a la violencia logran transitar libremente. Este nuevo escenario tecnológico también está siendo utilizado por grupos de ideología racista para ganar adeptos, difundir su ideología extremista y convocar las reuniones de sus seguidores (Internet no solo sirve para extender sus ideas, también les proporciona una oportunidad de organizarse).

Existen en la red páginas web, muy accesibles para cualquier usuario que fomentan el odio racial, entre las que destacamos el Ku Klux Klan, el Stormfront; o los Panteras Negras (expresión violenta del movimiento negro), sin ningún tipo de remilgos desde su portal.

Por ejemplo, en Alemania los grupos de ultra-derecha han echado mano de los métodos más sofisticados. Equipados con ordenadores, teléfonos móviles y faxes, sus líderes tienen acceso a públicos más amplios. Utilizan Internet para intercambiar desde copias prohibidas de los discursos de Hitler hasta recetas para elaborar explosivos caseros. A pesar de que la legislación alemana castiga la difusión de ideas nazis con cinco años de prisión, el anonimato proporcionado por los sistemas de información en red dificulta la identificación y localización de los autores de estos mensajes.

Por otro lado, en Columbia, Carolina del Sur (EE.UU.), milita la organización conocida como Carolinian Lords of the Caucasus (CLOC o Señores Carolíneos del Cáucaso), que utiliza su web para atraer simpatizantes. Bajo el símbolo de una cruz en llamas afirma "estar a la vanguardia en la gran guerra por la dominación aria de Internet".

El odio al judío ha llegado a Australia, donde los grupos racistas han demostrado sus aptitudes para utilizar la tecnología moderna y reproducir así el viejo odio. Tras analizar la situación actual, Jeremy Jones, Director del Consejo Ejecutivo Judío en su país, concluyó que "Internet ha servido más de lo que se cree a grupos antisemitas y de 'supremacía blanca' que utilizan las

redes para enviar material que incluye argumentos negando el Holocausto. Diversos miembros de la colectividad judeo-australiana reciben mensajes intimidatorios por medio del correo electrónico". También que "instrucciones y consejos sobre como lograr la supremacía de la raza blanca se transmiten instantáneamente junto con material bibliográfico que promueve y justifica cualquier actividad antijudía. Los grupos que buscan propagar su ideología anti-semita pueden recibir información de grupos racistas de todo el mundo".

Cada vez más voces coinciden en señalar la necesidad de crear una legislación que regule el uso de Internet. Organizaciones pro derechos humanos, como el Centro Simon Wiesenthal, se muestran preocupadas ante la creciente presencia de los llamados *Hate Groups* (grupos de odio) en Internet, desde allí se ha iniciado una campaña con el fin de sensibilizar a la opinión pública sobre los peligros de difundir mensajes fanáticos y violentos.

No obstante, los defensores de la libertad en Internet señalan que éste es distinto a los medios tradicionales. Por primera vez cualquier persona puede expresar sus puntos de vista ante un público desconocido, sin ninguna consecuencia. Los directivos de las empresas de comunicación aseguran que el excluir a los "grupos de odio" de la red no es la solución para evitar la proliferación de mensajes racistas, porque se promueve la idea de que éstos tendrían algo importante que decir.

Por su parte los ultranacionalistas y extremistas argumentan que estos grupos cumplen una función social y catártica ya que posibilitan la expresión de impulsos violentos, lo que contribuye a tranquilizar a las personas evitando que pongan en práctica sus pulsiones.

El racismo online es un fenómeno nuevo y en los últimos años ha crecido de forma acelerada. En Estados Unidos, hacia 1995 apenas había un sitio de estas características, pero en julio de 1999 se habían registrado 2100 sitios web racistas (y el número ha seguido subiendo desde entonces) que promueven el racismo, el anti-semitismo, la música de grupos que incitan al odio racial, los grupos nazis o la fabricación de bombas.

Los grupos promotores del odio racial usan la Red para transmitir "la ideología de la supremacía racial" a través de artículos, fotos y caricaturas. Ofrecen catálogos del "rock del odio", abren sitios para convencer a niños/as y reclutar mujeres. Internet ha facilitado la venta de libros y objetos recordatorios nazis. Durante algún tiempo, algunas librerías online vendieron libremente en todo el mundo *Mi Lucha* de Adolfo Hitler o materiales que niegan el holo-

causto de los judíos y otros grupos humanos durante la segunda guerra mundial. La difusión de *Mi Lucha* está prohibida en varios países.

Hasta hace unos 15 años los racistas permanecían agazapados, ya que conocían los riesgos a que se exponían si se manifestaban en lugares públicos para, por ejemplo, distribuir sus panfletos. Hoy siguen agazapados, pero Internet les ha permitido organizarse, ganar nuevos adeptos, recaudar fondos, organizar reuniones y convenciones en Europa, Estados Unidos e Iberoamérica, según sostiene Mark Peolot de la organización Southern Law Poverty Center, un centro que lleva a los tribunales a grupos racistas blancos como el Ku Klux Klan. Gracias a este medio, la extrema derecha de Estados Unidos ha entrado en contacto con la de Europa, y el movimiento ha adquirido dimensiones mundiales. Los grupos racistas aprovechan la cobertura y el enorme potencial que tiene Internet, si bien el racismo en Internet es un fenómeno que actualmente concierne prioritariamente a los países del Hemisferio Norte (Estados Unidos concentra el 70% de los sitios web y la mitad de los internautas).

Los métodos que utilizan los racistas cambian continuamente, se sitúan unas semanas en una dirección electrónica y luego se mudan a otras, a poder ser fuera de su país o del ámbito de actuación de la ley en vigor. Reproducimos un texto al respecto localizado en una de las webs estudiadas.

En esta situación nuestra necesidad de una WEB en un entorno libre como el de USA es ya no un lujo, o una posibilidad sino simplemente una cuestión de supervivencia. Es la única forma que va quedando para poder tener al alcance de todos unos textos de formación, noticias, intercambio de ideas y personas, fuera de la mano brutal de la inquisición sionista europea.

Sin embargo, ahora es tecnológicamente posible ubicar los sitios institucionales y bloquear el acceso de usuarios internacionales a determinadas webs.

El catálogo de argumentos racistas lo alimenta en gran parte la inmigración, dado que los extremistas raciales se organizan para oponerse a todo aquello que los extranjeros, con creciente frecuencia, traen a nuestras costas: una mayor diversidad humana y multiplicidad de culturas, hechos que son vistos como dañinos para nuestra cultura social.

Al mismo tiempo, un movimiento cada vez mayor en contra de la inmigración hace las veces de megáfono. Estos últimos años han sido testigos del nacimiento de grupos de "extremistas nacionalistas", organizaciones que no sólo apuntan a las políticas de inmigración con las cuales no están de acuerdo, sino que también enfrentan y hostigan a los inmigrantes de forma indivi-

dual. Estos grupos popularizan, cada vez más, teorías imbuidas de fanatismo y estadísticas de dudoso origen.

Como consecuencia, actualmente se difunden en el ámbito de la opinión pública ideas racistas que habían estado relegadas a sectores marginales: argumentos que sostienen que los inmigrantes son sanguijuelas que absorben la sangre de nuestra sociedad, criminales que portan todo tipo de enfermedades y costumbres corruptas. Ya no es raro escuchar historias absurdas y difamatorias sobre conspiraciones secretas pergeñadas por inmigrantes y acciones criminales masivas difundidas por los medios de comunicación.

Este tipo de fenómeno no se limita a los Estados Unidos. En ambos lados del Atlántico se experimentan cambios sociales similares, que incluyen el decrecimiento de las mayorías blancas, el crecimiento de poblaciones que no son blancas y el incremento de la diversidad religiosa. Mientras que esta transformación en un Occidente multicultural y más mundializado nos trae a muchos de nosotros la esperanza de contar con sociedades más abiertas y vitales, para una minoría importante constituye la chispa que provoca, aún más, virulentos odios raciales y religiosos.

La reacción violenta —y la retórica de los grupos que alientan el odio y que promueven abiertamente la aversión racial— trasciende las fronteras de la nación. Como ejemplo la historia de un experto en informática de origen belga que se encarga de llevar adelante el sitio Web del ex líder del Ku Klux Klan, David Duke (<http://www.davidduke.com>), y que también tiene a su cargo los sitios Web del Partido Nacional Británico (<http://www.bnp.org.uk>) y del Frente Nacional Francés (<http://www.frontnational.com>). A pesar de que estos partidos fomentan un obvio extremismo racial, ambos están consiguiendo sorprendentes avances en las elecciones locales de sus respectivos países.

Los lazos internacionales de estos partidos se extienden más allá del ciberespacio. El año pasado, los estadounidenses defensores de la supremacía de la raza blanca asistieron a eventos extremistas llevados a cabo en Gran Bretaña, Francia y Alemania, e incluso Duke tuvo un papel protagonista en una conferencia internacional, con sede en Irán, donde se negaba el Holocausto. Un extremista canadiense, Paul Fromm, invirtió gran parte del 2006 dando conferencias en eventos organizados por el Consejo de Ciudadanos Conservadores, un grupo que promueve el odio en los EE.UU. A su vez, los extremistas europeos también son bien recibidos en Estados Unidos, dos líderes del partido racista y xenófobo belga, Vlaams Belang (Participación Flamenca), hablaron en una reunión de extremistas en Virginia,

alertando que Europa está a punto de ser “tomada” por gente que es “hostil a la civilización occidental”.

En España, son escasas las páginas racistas y no existen muchas diferencias entre las páginas web que difunden ideología racista con respecto a las del resto de Europa y E.E.U.U., en general se corresponden con páginas de ideología política racista, como veremos a continuación.

2. El Proceso

La selección de la muestra analizada la hemos realizado con un criterio totalizador, nuestra intención ha sido claramente disponer del análisis de la totalidad de páginas web con contenidos racistas, en castellano y referidas al ámbito español.

Para ello, después del momento inicial de documentación sobre estudios anteriores buscando referencias a esas páginas, hemos realizado búsquedas exhaustivas en los principales buscadores de la Red¹ (*Google, Altavista, Yahoo, Msn, Hispavista, Wanadoo y Lycos*, mas el metabuscador *Copernic*) utilizando diferentes tópicos.

La búsqueda se fue depurando (la selección de ítems) a medida que se veía la conveniencia o no, mediante el número de resultados válidos, de usar determinadas palabras clave en todos los buscadores seleccionados. Aquí descubrimos que “racismo” es una palabra prácticamente inútil para esta búsqueda, puesto que, lógicamente, es utilizada mayoritariamente por las webs anti-racistas en una clara alusión peyorativa.

Los sitios seleccionados tenían que ser páginas web de contenido institucional (básicamente descartamos las páginas comerciales, casi siempre tiendas online de merchandising para la divulgación de ideologías racistas² y asociadas a páginas institucionales seleccionadas).

Realizadas las primeras búsquedas y afinados el proceso de búsqueda por palabras clave y la selección de sitios de interés, comenzamos a trabajar con una muestra de 26 páginas web, de las que, finalmente, resultaron cumplir todas las condiciones 14, de modo que ya podemos adelantar como conclusión el escaso número de este tipo de páginas existentes en España.

De las páginas estudiadas solo dos no se corresponden con ideologías políticas, siendo una de ellas un periódico online de marcada tendencia nacionalista, donde se recogen noticias de todas las formaciones de ideología racis-

ta existentes en España; y la otra una página homenaje. El resto pertenecen a grupos ideológicos (9), alguna división juvenil de estos grupos, y lo que parece una delegación territorial a nivel nacional.

3. Análisis y resultado

En primer lugar tenemos que argumentar por qué hemos utilizado el análisis del discurso como herramienta, ya que aunque existen claras diferencias entre el discurso escrito y el hablado, básicamente podemos decir que son dos. La primera es que escribir lleva más tiempo que hablar, por lo que el texto intenta mostrarse integrado [según Wallace Chafe, 1982]² mediante el uso de conjunciones subordinadas, entre otras cosas. La segunda es que el autor no tiene contacto con el lector, además no se comparte situación, por lo que la implicación de este es menor.

Estas diferencias tienen consecuencias profundas, sin embargo, según Renkema (1999) hay muchas características del discurso que apenas suponen diferencia. En las dos formas de discurso pueden estudiarse los fenómenos que tienen que ver con la cooperación, estrategias de cortesía, cohesión y coherencia, variación estilística, etc. Por eso se utilizan los términos “destinatario” o “receptor” para denominar tanto a los lectores como a los oyentes y el de “emisor” sirve para el autor y el hablante.

Un punto coincidente no muy tratado es que a pesar de que los autores no pueden reaccionar ante las acciones del destinatario, si pueden anticipar las reacciones probables y escribir el texto según esto. Por lo que consideramos que la comunicación escrita (y más en Internet donde se utilizan todas las posibilidades de *feedback* que aporta la tecnología multimedia) también puede estudiarse desde el punto de vista de una interacción verbal.

En el nivel formal de presentación de la página web podemos decir que, en general, el cuidado estético es pobre, la mayoría de las páginas tienen una estructura convencional clásica de ilustración superior con enlaces a ambos lados y texto corrido en el espacio central, la programación es html en todas ellas y predomina el azul como color principal. En algunas de ellas (la minoría) se introducen enlaces en forma de imágenes animadas o videos que se pueden activar con un clic, aunque en general, la programación está poco desarrollada y la estética busca la claridad a la hora de ofrecer información, presentándola de forma plana y lineal.

Un elemento destacable es la utilización de los carteles políticos como elementos visuales en buena parte de las páginas web. Esto refuerza nuestra

impresión de la linealidad de la estructura y la presentación de estas páginas, puesto que utiliza un elemento gráfico preInternet, la cartelería tradicional, como principal soporte de ilustración, en los carteles hemos encontrado frecuentes referencias de tipo racista.

Las secciones más reseñables presentes en los *sites* estudiados son:

Actualidad. Su función, normalmente, es la de servir como dossier de prensa de las actividades realizadas por la organización.

Affiliate. Sección preferente en casi todas las webs analizadas. Normalmente el procedimiento consiste en enviar un email prediseñado. Incluyen formularios y números de cuentas bancarias, en los casos más elaborados.

Agenda. Listado de actividades, calendarizado, de la organización. Sirve principalmente para informar de reuniones y concentraciones a los miembros y/o simpatizantes.

Artículos. Extensos, tratan con detalle e intención adoctrinadora temas como raza, doctrina, historia, revisionismo, inmigración, cultura, naturaleza, consumo y política.

Biblioteca. Libros (normalmente prohibidos por su contenido), en formato Word comprimido o en PDF, listos para descargar y ordenados en catálogos.

Biografías. Panegíricos sobre personalidades asociadas al mundo fascista.

Colaboraciones. Es la sección abierta a las aportaciones, suele utilizarse como una sección de “cartas al director”. En una de estas secciones descubrimos la existencia de un *Observatorio de la Delincuencia Inmigrante* al encontrar su comentario acerca de la “Guía práctica para los profesionales de los medios de comunicación: tratamiento informativo de la inmigración” que presentó el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales en colaboración con el Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia, dentro del proyecto *Promoequality*.

Contacta. Una de las más destacadas en todas las páginas, lo que evidencia la vocación de difusión y captación que las páginas web desempeñan para estas organizaciones. Suelen aparecer todos los datos posibles (excepto en el caso de las organizaciones ilegales donde solo aparece el email), correo electrónico, teléfonos y dirección postal de la sede y las distintas delegaciones, incluso horas de contacto.

Descargas. Cuando existe, concentra toda la oferta de la página en esta sección: boletines informativos, fichas de afiliación, documentación de interés, material electoral, dossiers de prensa y archivos de audio y video.

Ecología, Naturaleza. El respeto a la naturaleza es un valor que se inculca en muchos de estos grupos, asociado al fomento del espíritu de grupo. Aquí encontramos algunos enlaces a grupos de montaña, por ejemplo.



Encuestas. Tratan sobre temas de la actualidad político-social que están siendo debatidos en ese momento, siempre con relación a la temática preferente de la organización: inmigración, terrorismo, nacionalismo, etc. El planteamiento de estas encuestas (que en ocasiones están redactadas de forma irónica) hace que las respuestas correctas queden muy evidentes para los simpatizantes (ofreciendo unos resultados claramente representativos de la ideología de los usuarios de la página web).

Enlaces. A otras páginas amigas, incluso en otros países, lo que da idea de la extensión de las redes y el nivel de organización de estas organizaciones.

Entrevistas. Fundamentalmente a personalidades y dirigentes del movimiento racista y a integrantes de grupos similares en otros países. Buscan reforzar las convicciones de los miembros del grupo mediante la puesta en común del ideario cohesionador.

Iberoamérica. En España la cuestión racial asume matices identitarios. La gran presencia de grupos nacionalistas, dentro de los grupos de ideología racista, hace que la cuestión del mestizaje americano no se vea con muy malos ojos, sino como un "mal menor" necesario para la "salvación" de los pueblos americanos, que les permitió incluirse en la esfera ibérica y europea.

Manifiesto. En esta sección se expone el ideario de los grupos a los que pertenece cada página, está presente en casi todas las estudiadas (con variaciones en el nombre) y expone una ideología extremista.

Material imprimible y propaganda. Campañas políticas, propaganda subversiva o de incitación a la revuelta y fanzines para aumentar la notoriedad de estos grupos. Lo habitual es encontrar mensajes de tipo nacionalista y/o xenófobo que apelan directamente a la acción.

Música. Cuando está presente permite la descarga en formato MP3 de archivos musicales de música blanca, un tipo de música cuyos temas principales son la exaltación de la raza blanca y el odio hacia otras razas.

Noticias. Una selección de las noticias de actualidad que afectan directamente a los intereses de estos grupos: unidad nacional, terrorismo, religión, inmigración, inseguridad ciudadana, más las que se refieren directamente al partido o grupo (se considera noticia en muchos casos el echo de que un medio de comunicación haya echo mención de la actividad de los mismos).

Novedades. Esta sección actúa como "aviso" para informar de las secciones que han renovado sus contenidos.

Nuestros principios. Puede confundirse/fundirse con la sección del Manifiesto, aunque en ocasiones aparece por separado para poder expresar los objetivos políticos que pretende alcanzar (y como) la organización.

Temas. Son desarrollos monográficos, que pueden incluir referencias y enlaces, de los mismos temas que se tratan en los artículos: raza, doctrina, historia, revisionismo, inmigración, cultura, naturaleza, consumo y política.

Utilidades. Acceso a chats, foros y tablones de anuncios.

En cuanto a los contenidos más significativos, dejando al margen los de tipo político no referidos a la inmigración, podemos comenzar llamando la atención sobre la abundancia de alusiones a la "avalancha" de inmigrantes en nuestro país, casi siempre en tono apocalíptico. Aunque sabemos que el fenómeno migratorio en España forma parte de un ciclo migratorio que afecta, al menos, al conjunto de Europa occidental.

Sostenemos que la inmigración masiva tiene un impacto negativo en Europa y nos sitúa ante el borde del abismo.

Sin embargo, aquí tiene mayor calado, según Gozávez (2002), ya que hemos sido uno de los países que más tardíamente se ha incorporado a la inmigración y porque durante la última década hemos tenido el incremento de extranjeros más alto de Europa.

Esto es lo que da pie a expresiones como la que encontramos en un comentario al hilo de las últimas propuestas de control de la inmigración

Opción política que se manifiesta abiertamente por una política de repatriaciones y de contención de la inmigración masiva.

Aunque en casi todas las páginas predominan los discursos nacionalistas frente a los racistas, no es difícil encontrar dentro de los primeros algunos párrafos de exaltación de la raza blanca como el que reproducimos:

Tenemos como Hombres Blancos el deber de defender la continuidad histórica de nuestra Raza, la supervivencia de nuestro pueblo y nuestra cultura. Para eso tenemos que planteamos una alternativa política y social.

Estas ideas son las que nos hacen asociar estas páginas web a la difusión de contenidos racistas, principalmente apoyándose en el uso de los estereotipos del inmigrante, entendiéndolo por estereotipo "una imagen convencional que se ha acuñado para un grupo de gente" (Quin y McMahon, 1997: 137).

Siguiendo a Enric Ramiro, el estereotipo es una forma simple de pensar sobre un grupo de personas que facilita el comunicar nuestras ideas, por eso los utilizamos con frecuencia y casi de forma inconsciente. Algunas veces se forma a partir de nuestras vivencias e interrelaciones con el colectivo y, en caso de no tener un contacto personal, se tiende a crearlo a través de los medios de comunicación. Es una forma sencilla de clasificar a la gente, resultado de una selección de características que depende de los valores del grupo, de su opinión y sobre todo permite la comprensión rápida y acertada del receptor del mensaje, facilitando al emisor una vía para establecer una corriente de simpatía con su público.

El que los estereotipos y su utilización para juzgar a los Otros esté tan extendida tiene que ver con la dificultad (idiomática, cultural, etc.) que conlleva entenderlos, según Arroyabe (2001:26), además de ser contrario a nuestras preferencias o intereses (y privilegios). Por inercia y despreocupación hacemos lo que estamos obligados a hacer, pero nada más, y ni siquiera eso si lo podemos evitar: si somos los más fuertes, la mayoría, simplemente dejamos que nuestro peso se haga sentir e imponemos nuestra visión, dando lugar a manifiestos como éste:

Oponerse a la creciente opresión y continuo racismo antiblanco que sufrimos por parte de las leyes nacionales e internacionales.

En realidad los estereotipos negativos sobre los inmigrantes no sólo los difunden los grupos de ideología racista, ya que según el estudio realizado por el Grupo Eleuterio Quintanilla (1998) sobre la imagen de la inmigración en los libros de texto españoles, se suele presentar a la población inmigrada como un problema o una avalancha; en la imágenes predomina la inmigración africana, aunque según los datos el mayor número de inmigrantes en España corresponde a europeos comunitarios; se insiste en su carácter de ilegal, presentándolos en contextos de criminalización (como hace el Observatorio de la Delincuencia Inmigrante) aunque la mayor parte de ellos están aquí de forma legal; las personas refugiadas están ausentes de los textos; abundan los estereotipos etnocéntricos, desde el punto de vista europeo, incluyendo los sexistas; en general no se cumplen las recomendaciones del "código de imágenes y mensajes": incitan más a la caridad que a la reflexión, generalizan, no dejan clara la interdependencia mundial y los testimonios de los protagonistas están ausentes. Por lo que creemos que en el caso actual, el de las webs institucionales, los estereotipos de inmigrante utilizados son tomados de los creados por los medios de comunicación y la industria editorial, lo que a su vez, facilita la comprensión a nivel de los receptores, puesto que son estereotipos compartidos de antemano.

Y todo esto teniendo en cuenta que según el estudio de M^a Ángeles Cea (2004), la imagen tópica negativa de los inmigrantes en España ha ido evolucionando hacia parámetros más reales. Así, a la pregunta sobre si los extranjeros quitaban puestos de trabajo a los españoles (uno de los argumentos más presentes en las páginas webs de contenido racista), en 1991 un 62% de los encuestados por el CIS respondían afirmativamente; en 2000 el porcentaje bajó hasta el 37%.

Otro de los datos que merece la pena reseñar de este estudio es que la mayor parte de las apreciaciones tópicas negativas del inmigrante se encuentra en las características sociodemográficas que tienen que ver con varones,

con un nivel de estudios primarios, una baja cualificación laboral (o pensionistas), de clase baja trabajadora, con una ideología política de derechas, religiosos practicantes y habitantes de núcleos de población de menos de 50.000 habitantes (características que extrapoladas de esta forma nos permiten construir un estereotipo negativo del racista y nos ponen en evidencia el relativismo de los mismos). Estos datos se complementan con los de la investigación realizada un tiempo antes por Patricia Barbadillo (1997), ya que la autora afirma que la tendencia a manifestar prejuicios negativos hacia la inmigración viene determinada por los siguientes factores: posicionamiento ideológico hacia la derecha, voto a partidos de la derecha parlamentaria o nacionalistas, la mayor edad y el menor nivel educativo.

El último gran argumento racista en estas páginas web es el recurso a la violencia para solucionar el problema de la inmigración, el ojo por ojo es habitual cuando encontramos comentarios a noticias sobre actos violentos cometidos por inmigrantes; aunque existe un rechazo masivo (83% la desapruueba completamente, manteniéndose fijo), podemos apreciar una ligera evolución al alza, así en las encuestas del CIS de 1993 y 1997, el porcentaje de población que las aprueba hasta cierto punto pasó del 2 al 4%, el de los que las desapruaban hasta cierto punto del 5 al 7% y el de los indiferentes del 2 al 3%. Lo que parece corroborar lo "oportuno" de su uso por parte de estos grupos.

4. Conclusiones

El número de páginas web en castellano, con contenidos racistas, es muy reducido, quizás debido a la fácil localización, seguimiento y bloqueo que se puede hacer de las mismas. Solo una de las páginas analizadas tenía contenidos explícitamente violentos y está alojada en Estados Unidos, ya que en España (Europa) había sido prohibida en varias ocasiones.

En la mayor parte de los casos los sitios web recopilados pertenecen a espacios de propaganda política, de marcado carácter nacionalista, por lo que el racismo y la violencia contra el inmigrante no ocupan lugares preponderantes en los contenidos, dándose mucho más peso a otro tipo de argumentos, como la unidad, la identidad, la religión, etc.

La estética de estos sitios es bastante convencional, predominando la estructura clásica de organización de la información, los colores planos y la disposición lineal de la información, no hay efectos de animación en flash, la programación se realiza íntegramente en html.

La idea más repetida contra la inmigración es la de la inseguridad ciudadana, seguida de cerca por el “robo” de los puestos de trabajo a los españoles. La expulsión es la solución mas repetida, justificándola como la solución ante el peligro de perder la “identidad española”, entendida como la cohesión “racial”, religiosa y de las costumbres.

Aunque en la mayoría de ellas se rechaza la violencia de forma explícita, existen en todas justificaciones de la “autodefensa” ante la agresión. Según esto, ante el clima de inseguridad que generan los inmigrantes la agresión preventiva puede llegar a justificarse.

Esa misma justificación de la “autodefensa” se hace cuando se habla de la agresividad de los grupos de “ultraizquierda”, que en estos momentos estarían protegidos por el gobierno del país y algunos medios de comunicación, circunstancia que intentan aprovechar para imponerse. En el caso del discurso fascista, el Otro es todo aquel que no comparte la misma visión del mundo.

Cuando hay fotografías o videos de los miembros de las organizaciones, la estética skinhead aparece con cierta frecuencia, aunque no es la de la mayoría en ningún caso y suele corresponder con algunos de los individuos más jóvenes.

Uno de los objetivos fundamentales de las páginas web de contenido racista es el de la difusión de la ideología de la organización, pero no es el único, ya que la captación de miembros parece ser fundamental por el grado de esfuerzo en ofrecer el máximo de información de contacto (que incluso se puede duplicar).

Este tipo de páginas web cumplen también una función sustitutiva de los medios de comunicación, a los que normalmente no pueden acceder estos partidos o asociaciones. Difunden las noticias generadas por la organización y además se hacen eco (en muchos casos considerándolo un éxito) de cualquier aparición en los medios de comunicación convencionales.

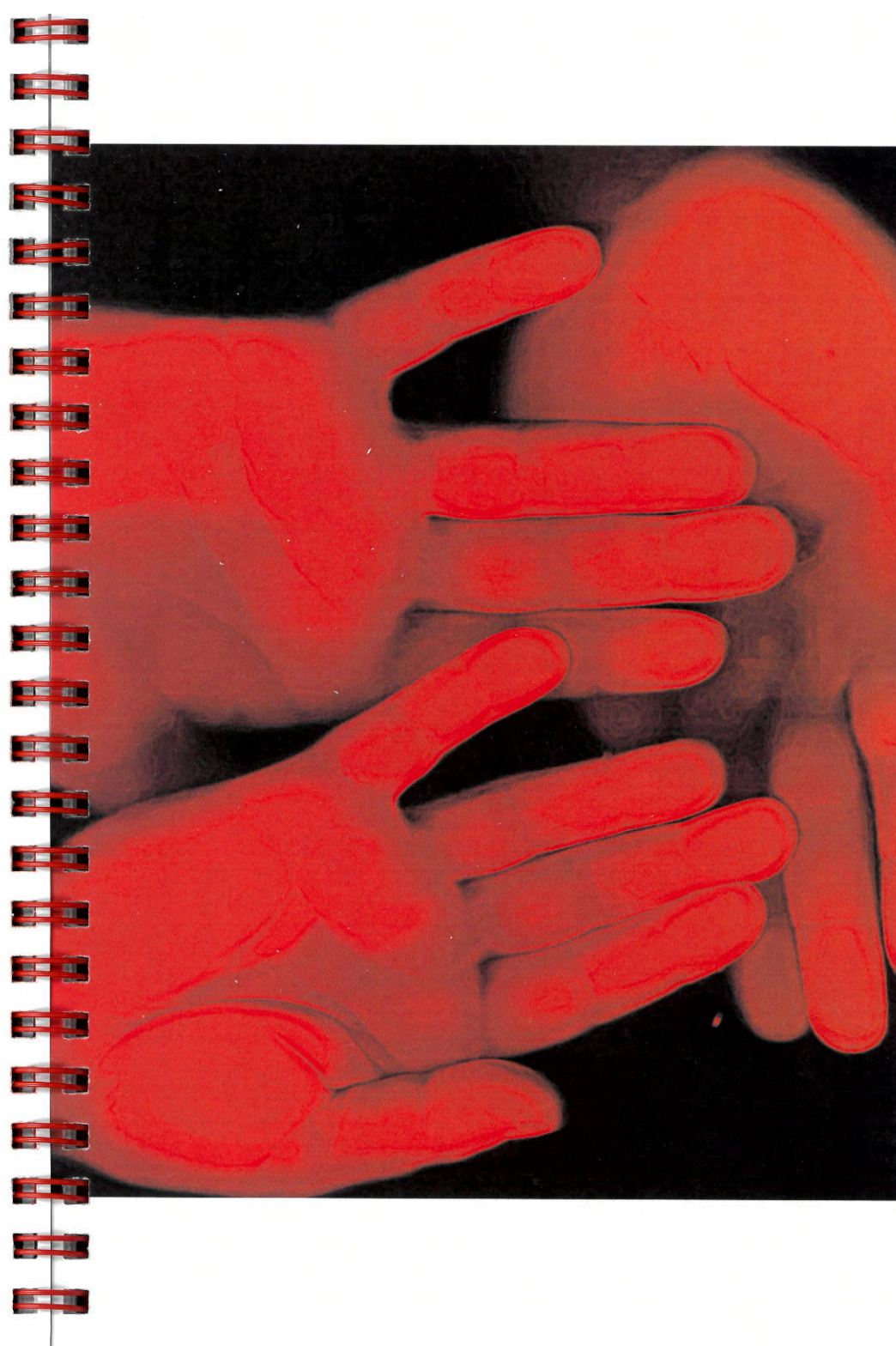
En definitiva, las páginas web no son el medio más utilizado ni más explícito para la difusión de ideología racista en España.

Notas

1 Información disponible en: http://www.tingloop.com/buscadores/buscadores_mas_visitados.htm

2 Para información sobre este tipo de páginas véanse los resultados del estudio introducido en la presentación de este informe.

3 Citado en Renkema, J. (1999): *Introducción a los estudios sobre el discurso*. Gedisa, México.



Capítulo 5

Contenidos: Videojuegos con contenidos racistas en Internet.

Antonio Gómez Aguilar

1. Introducción

Esta parte del informe tiene como finalidad denunciar la visión de la realidad representada por los videojuegos de contenidos racistas disponibles en Internet. Veremos como en este tipo de juegos los estereotipos y la violencia simbólica se utilizan para degradar la identidad de determinados grupos raciales o etnias, así como a los inmigrantes o sujetos de otras culturas foráneas.

Para clarificar algunos conceptos antes de comenzar nuestra reflexión, entenderemos el racismo según la definición del DRAE como la "exacerbación del sentido racial de un grupo étnico, especialmente cuando convive con otro u otros" y en una segunda acepción, como la "doctrina antropológica o política basada en este sentimiento y que en ocasiones ha motivado la persecución de un grupo étnico considerado como inferior." Por tanto, entenderemos que poseen contenidos racistas aquellos videojuegos donde encontremos motivos evidentes que representen la creencia de que una raza es congénitamente superior (o inferior) a otra raza, a través de sus imágenes, sus personajes, sus músicas, sus objetivos, sus acciones, etc.

Partiremos de la definición de videojuego elaborada por Levis (1997: 27), según la cual, un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Completamos esta definición con la ofrecida por Marqués (2000), que entiende por videojuegos todo tipo de juego electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas (contenido), cuyo punto de apoyo común es el medio que se utiliza (plataforma electrónica), con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y de la plataforma tecnológica que utiliza (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil).

El mundo de los videojuegos tiene arte, tendencia, música, diseño, comunicación, empleo de aptitudes, socialización entre personas, estrategia y táctica, etc. y abarca todo tipo de temáticas: provocación, actitudes agresivas, violentas o incluso belicistas, pero también en algunos casos lo hace de forma racista y xenófoba. En este sentido, intentaremos ser cuidadosos y respetuosos con aquellos otros videojuegos que cumplen una importante función meramente lúdica, o incluso a veces pedagógica, y que tanto están aportando a la actualización y la reinención de nuestro universo de ficción colectivo.

Este informe, elaborado a modo de guía, ha sido realizado para explicar este fenómeno antisocial a la ciudadanía. La estética racista es una manifestación subcultural presente en Internet, que por su discurso elaborado, tiene

unos rasgos y cualidades comunes que trataremos en este análisis. Nuestro papel desde la crítica es desarrollar un entendimiento más completo de nuestros procesos culturales y simbólicos, y de cómo estos se vinculan con el poder social, político y económico.

2. Antecedentes

El tema de los videojuegos, aun cuando tenga una trayectoria histórica de más de veinticinco años, presenta lagunas importantes y opiniones contrapuestas entre los propios expertos. Es por ello que se demandan estudios e investigaciones diversas acerca de su uso, de su conveniencia, de las características significativas que poseen, del tipo de información y pautas conductuales que transmiten, del lenguaje que utilizan, del planteamiento y solución que dan a los problemas que presentan y de sus efectos entre la población infantil y juvenil en tanto que candidatos más vulnerables.

Según un estudio de PriceWaterhouse, el 20% de los españoles son jugadores de videojuegos¹. En 2005 esta industria generó ya más facturación que el cine y su ventaja se está disparando. Los avances de la tecnología y la diversidad de los juegos han ampliado el perfil tipo del jugador de videojuegos en los últimos años. Estos avances técnicos están permitiendo la creación de juegos de diferentes tipos que llegan a muy diversos grupos de públicos objetivos.

Internet, como medio de amplificación a nivel mundial, ha creado una amplia gama de videojuegos que persiguen la concienciación y movilización social sobre problemas determinados: de tipo social, sobre desigualdades, sobre la inmigración, la gestión de recursos o ayudas, sobre temas políticos y de gobierno. Un activismo en Internet que en ocasiones tiene fines loables, pero que en otras ocasiones no son fines tan claros o, al menos, son más proselitistas respecto a una opción: como son los videojuegos de tipo político, con sesgo de guerra, o amparados por algunos de los contendientes de una guerra como “guerra psicológica”. Esta propaganda persigue tanto el cerrar filas propias, el dar una versión afín a los puntos de vista del generador o afectar en negativo sobre la moral del “adversario”.

En este contexto, los videojuegos gratuitos a los que se puede jugar desde Internet están ganando cada vez más popularidad. En algunos casos se trata de versiones de prueba para juegos comerciales, y en otros se desarrolla el juego de forma gratuita o usando herramientas *open-source*. La técnica más extendida de los videojuegos que podemos descargar de forma gratuita a través de Internet se llama Flash², y es más flexible y más rápida que las utilizadas

hasta ahora. Además cuesta un tercera parte de lo que cuesta la animación tradicional. El Flash crea una animación que recuerda mucho a los dibujos más antiguos del cartoon. La rápida expansión de este tipo de plataformas de desarrollo como el Flash, permiten encontrar miles de formas de expresión creadas por autores de todos los rincones del mundo. El problema surge cuando esas expresiones escapan a los valores sociales y humanos. Porque como dice Puggelli (2003: 118-120) el factor más importante por medio del cual los videojuegos son vehículos de socialización, es el de los valores. Tenemos que tener en cuenta, como plantea esta autora, que el conocimiento estratégico que procede del proceso de socialización es el más importante: se aprende, por ejemplo, que la autoridad es siempre jerárquica, la importancia de la fuerza, de la tenacidad, de las armas, del encanto.

Estalló (1995: 117) afirma que se ha hablado mucho acerca de la neutralidad de los videojuegos en cuanto a los valores que implican y difícilmente pueden considerarse estos entretenimientos como algo aséptico y carente de contenido. Los videojuegos constituyen instrumentos mediante los que sus usuarios comprenden el medio cultural que les rodea. Representan, fielmente, simbolismos sociales y construcciones culturales de nuestro entorno, lo que debe permitirnos comprender sus contenidos y, a la vez, sus posibilidades como transmisores de valores. No podemos obviar que el juego y las actividades de entretenimiento configuran una sutil expresión de los modos de percibir la realidad que una cultura determinada posee.

La realidad es que los videojuegos cada vez son un fenómeno más extendido y universal, que ocupa a cada vez mayor número de personas, y que incide especialmente, en menores y adolescentes en su proceso de crecimiento y socialización. Su influencia en la construcción de formas de entender y pensar la realidad en ellos, es poderosa, y es algo que debemos conocer y analizar, cada vez con mayor profundidad y rigor.

Según un informe difundido por el Centro Simón Wiesenthal³ en el año 2006 había más de 200 direcciones en Internet que contenían juegos inspirados en el odio racial que compartían consignas similares sobre la aniquilación de las minorías. Estos datos reflejan como los grupos racistas están encontrando nuevas formas de aprovechar la tecnología para extender su mensaje. Como la mayoría de los juegos, estos títulos se han creado principalmente para un público juvenil. La diferencia está en que estos juegos están repletos de mensajes y temas racistas.

Aunque los estudios acerca de la generación de violencia derivados del uso de los videojuegos han fracasado, o al menos no han sido del todo con-

cluyentes, respecto a si los videojuegos generan una sociedad más violenta y más insolidaria, es importante seguir reflexionando sobre el uso que determinados colectivos hacen de los videojuegos como vehículo para la comunicación de sus ideologías y sus doctrinas, y en la mayoría de los casos, como elementos de iniciación a un pensamiento xenófobo y racista.

3. Metodología

Este capítulo tiene una finalidad eminentemente práctica: es una introducción para el análisis de videojuegos. Del videojuego como objeto de lenguaje, como lugar de representación, como momento de narración y como unidad comunicativa. En una palabra, del videojuego como texto⁶. Hablaremos, por tanto, de análisis textual del videojuego.

Establecemos una propuesta de análisis del videojuego porque entendemos que tiene un valor didáctico, un valor teórico y un valor documental. Valores didácticos en cuanto a que el análisis nos enseña a descomponer y recomponer un objeto concreto con el fin de comprender su estructura y su funcionamiento, con lo cual permite entrar en la mecánica del videojuego, captar las leyes de su composición y familiarizarse con un lenguaje distinto del natural, además de adiestrar un tipo de mirada cómplice y disciplinada. El valor teórico del análisis se debe a que los grandes problemas que se plantean y se afrontan a partir de videojuegos concretos, convierten al análisis en un instrumento indispensable para una teoría que descubra progresivamente la utilidad de los ejemplos, o mejor aún, que nos amplíe la mirada después de haberla concretado en un análisis. Y finalmente un valor documental ya que el análisis nos permite dar cuerpo a investigaciones históricas o sociológicas, ya que asume con sencillez los datos que ofrece un videojuego, y a partir de ahí dedica a identificar constantes y variables, a confrontar lo dicho, a reagrupar y dividir, etc.

En este sentido, en este capítulo vamos a partir de un objeto dotado de presencia y de concreción, una muestra de los videojuegos con contenidos racistas disponibles en Internet, vamos a fragmentarlo y vamos a componerlo, volviendo así al objeto del principio, pero ya explícito en su configuración y en su mecánica. Tras el recorrido de este camino obtendremos un conocimiento más pleno del objeto analizado, mostrando su esqueleto y su nevadura, ofreciéndonos una mejor inteligibilidad del objeto analizado.

Aun así, debemos destacar que nuestra propuesta de análisis no deja de ser “una propuesta”, ya que del mismo modo que no hay una teoría unificada sobre los videojuegos, no se puede proporcionar ningún modelo univer-

sal de análisis de videojuegos. Con nuestra aportación, intentaremos proporcionar indicaciones sobre los procedimientos y categorías que se activan en el análisis, esbozando así un primer marco de referencia. De esta forma: afrontaremos el análisis de los componentes del videojuego, el análisis de las formas de la representación, el análisis de las estructuras narrativas y finalmente el análisis de la dinámica comunicativa.

Se trata de un capítulo con pretensiones de manual, y como todos los manuales, queriendo ofrecer un panorama resumido, corremos el riesgo, por un lado de omitir cosas importantes, y, por el otro, de resultar superficiales. Por eso esperamos del lector observaciones, integraciones y críticas: después de todo, sólo la práctica continua de cuanto aquí se sugiere, su experimentación sobre el terreno, pueden identificar los aciertos y los puntos débiles de nuestro trabajo, y permitirnos una reelaboración más eficaz.

4. El Análisis: analizar, reconocer, comprender

El objeto de todo análisis, como conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado, es su descomposición y su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc., es decir, sus principios de construcción y funcionamiento.

Para esto es necesario un alejamiento de la situación normal a través de la cual se percibe normalmente el videojuego. Para ello hemos interactuado con los videojuegos muchas veces, aprovechándonos de la decisiva diferencia entre la primera experiencia, más aproximativa y parcial, ya que está casi exclusivamente dedicada a la dimensión narrativa y a la comprensión de juego y adquisición de destrezas para su manejo, y las experiencias sucesivas, más precisas y completas, abiertas al detalle así como también a los recovecos estilísticos, a los matices del lenguaje, la música, etc. En este sentido, volver a ver, a jugar, deteniendo la acción, más atentos al detalle y menos implicados en el juego nos permite acceder a un nivel de lectura superior y no seguir las cadencias y las direcciones impuestas por el videojuego.

Para nuestro análisis del videojuego estableceremos una sólida estructura de análisis basada en el análisis cinematográfico. Pero, a diferencia de una película, el videojuego no se desarrolla externamente a nosotros, sino que demanda una fuerte intervención por parte del jugador o usuario. En este sentido, la interacción con el videojuego nos aportará elementos nuevos de análisis que también debemos tener en cuenta, a la vez que reforzará el efecto y la intensidad de la implicación y la empatía del usuario en algunos elementos ya presentes en el análisis cinematográfico.

Nos centraremos en analizar los estereotipos raciales que aparecen en los videojuegos:

- a. En la presentación de las imágenes de hombres y mujeres (imagen física, vestuario, etc.) de las distintas razas.
- b. En los roles desempeñados por hombres y mujeres de las distintas razas.
- c. En el modelo de hombre y de mujer que aparece en los videojuegos.
- d. En las relaciones entre personajes de las distintas razas (entre hombres, entre mujeres, entre hombres y mujeres).
- e. En las acciones que desempeñan los personajes de las distintas razas.
- f. En la comparación entre los comportamientos de los personajes de las distintas razas en las acciones.
- g. En el entorno en el que desarrolla el videojuego.

5. Delimitación del campo

En este estudio analizaremos una muestra de videojuegos que pueden descargarse de forma gratuita a través de Internet⁶. Nos referimos a videojuegos que no suelen entrar en los circuitos comerciales, pero que pueden ser descargados de forma gratuita, normalmente, desde páginas Web sin avisos sobre su contenido.

Normalmente este tipo de videojuegos están creados por particulares o por organizaciones y no por empresas del sector del videojuego. Del mismo modo, tampoco pretendemos considerarlos representativos de los videojuegos comerciales convencionales. Por este motivo no vamos a compararlos con otros videojuegos del mercado, sino que solamente vamos a centrarnos en ellos y en su configuración y en la forma que tienen de representar la ideología que subyace tras ellos más allá de su función "lúdica".

Los videojuegos informáticos en líneas generales responden a estructuras parecidas, aunque podemos dividirlos en categorías dentro de las cuales las características propias de cada una de ellas determinarán modos de uso y tipos de programas de juegos específicos. Hemos seleccionado algunas clasificaciones de videojuegos que nos ayuden a catalogarlos.

En 1984, Chris Crawford (Goldstein, 1993) hizo una clasificación de los videojuegos en tres grandes categorías a partir del tipo de estrategias implicadas: juegos de acción y destreza y juegos de estrategia. Según Crawford, los juegos de acción y destreza son aquéllos que enfatizan habilidades percepti-

vas y motoras; los juegos de estrategia se centran en la solución de problemas e incluyen los juegos de aventura y los juegos de rol.

Garner (1992), aplicando unos criterios de clasificación que se ajustaban a las necesidades concretas de su investigación, organizó los videojuegos en función de cuatro criterios distintos, que también nos resultan interesantes para nuestro análisis:

- La perspectiva del jugador/a: se trata de un criterio de clasificación que hace referencia a la forma en que el jugador/a se incorpora a la actividad de juego (manipulación de objetos en los que el jugador/a controla los movimientos y actividades de un objeto, vehículo, arma; manipulación del personaje, en los que el jugador/a controla los movimientos y actividades de un personaje; en primera persona en los que se crea al jugador/a la ilusión de que está enfrentándose directamente con la actividad que se desarrolla en la pantalla).

- El campo de percepción: cómo se utiliza la pantalla para presentar un universo particular a partir de un programa de juego determinado (de límites fijos, en los que la pantalla presenta al jugador/a los límites donde tendrá lugar el juego; de ventana fija, en los que la pantalla no define los límites conceptuales del juego sino que los personajes u objetos pueden moverse más allá de los ejes de la pantalla, dando la sensación de que el juego se lleva a cabo en un universo y que cada pantalla o ventana representa un área del mismo; de ventana móvil, en los que se crea la apariencia de un foco de visión móvil en lugar de fijo).

- Las capacidades interactivas: competición individual, competición interactiva indirecta (los jugadores/as van alternando sus turnos); competición interactiva directa (los jugadores/as utilizan los objetos o personajes del juego para competir entre ellos) y cooperación/competición interactiva directa (los jugadores/as comparten el esfuerzo para vencer a los enemigos generados por el juego, sin que se excluya la competencia).

- El escenario de juego: naturaleza del universo del juego en el que se desenvuelve el jugador/a (realidad auto-generada, específicamente diseñada para el juego; realidad transferida, simulación de nuestra vida diaria, realidad negociada, la que combina las dos realidades anteriores en un contexto determinado).

Estas clasificaciones nos ayudarán a enmarcar nuestra muestra de videojuegos comprobando las características comunes entre ellos.

i. Fases del análisis

Vamos a describir brevemente las cuatro fases que hemos recorrido en nuestro análisis para obtener los datos que luego pasaremos a exponer; segmentar, estratificar, enumerar y ordenar y recomponer y modelizar.

ii. Segmentar

Para segmentar el objeto de análisis debemos dividirlo en las distintas partes que lo componen. La subdivisión de un objeto debe hacerse progresiva-



mente individualizando partes más pequeñas que componen el relato. Del mismo modo que un relato de otro medio, vamos a segmentar los videojuegos en tres partes: planteamiento, nudo y desenlace. En nuestro caso el planteamiento incluirá la presentación del juego, de los personajes y ambientes, su mecánica y el objetivo del mismo.

iii. Estratificar

En esta fase indagaremos sobre las partes individuadas y vemos su comportamiento interno dentro del relato con el fin de determinar los diversos elementos que intervienen en el relato.

iv. Enumerar y ordenar

Con los elementos elaboramos un primer mapa del objeto. Tomando este mapa como base llegaremos a descubrir las correspondencias, la regularidad y los principios que rigen el objeto analizado. Al analizar el mapa podremos sintetizar los resultados de la primera parte del análisis para intentar comprender la lógica del propio objeto, para tratar de comprender su orden constitutivo.

v. Recomponer y modelizar

El paso final es recomponer el fenómeno y obtener así un cuadro global. Esta visión unitaria del objeto los sentidos, a través de una representación sintética, de sus principios de construcción y de funcionamiento.

En resumen, segmentaremos y estratificaremos, enumeraremos y reordenaremos los elementos, los reuniremos en un complejo unitario y les daremos una clave de lectura, confiando en haber comprendido la estructura y la dinámica del objeto investigado.

Análisis de los componentes del videojuego
Principales modalidades de exploración
Materias de la expresión
Significantes visuales: imágenes y signos escritos

5.1. Los significantes visuales.

Los significantes visuales se corresponden con las imágenes y los signos escritos que aparecen en los relatos de los videojuegos. Hemos extraído tanto las imágenes como los textos que puede considerarse que tiene componentes racistas.

En nuestros visionados hemos podido comprobar como las imágenes utilizadas en este tipo de videojuegos no suelen ser imágenes muy elaboradas. Tienden más bien a la caricatura y a la definición visual de los personajes

mediante estereotipos. De esta forma vemos como los videojuegos se apropian de los estereotipos raciales y culturales presentes anteriormente en otros medios de expresión y los utilizan para que las identidades, nacionalidades, razas o etnias de los personajes de los videojuegos puedan identificarse a través de unos pocos rasgos convencionalmente aceptados.

Hemos encontrado a los personajes mexicanos representados con barba y cara de malos o bien con el típico sombrero mexicano. Llevando zapatillas de playa, camisetas de tirantes y armados con revólveres. También hemos podido ver otros personajes representados de manera muy simple portando la bandera de su país para representar que se trata de “nacionalistas” o bien portando una mochila con hojas de marihuana para representar que se trata de “contrabandistas de droga”. En el caso de las mujeres mexicanas, estas aparecen representadas con pelo negro despeinado, piel morena, embarazadas y descalzas. En el caso de los personajes de raza negra, la tendencia más habitual en estos videojuegos es representarlos con rasgos de simios o bien como pandilleros disparando desde coches en movimiento. Del mismo modo, hemos encontrado representaciones de judíos con cuernos demoníacos.

En algunos juegos donde aparecen los “personajes del jugador”, estos están representados también de forma estereotipada como Skinheads o como miembros de Ku Klux Klan vistiendo los atuendos y caracterizaciones típicas asociadas a ambos grupos, como son las cabezas rapadas o las túnicas, respectivamente.

A parte de la representación visual de los personajes, otro elemento destacado de la imagen es la representación de los impactos de balas en los juegos cuyo objetivo es abatir a otros personajes. Normalmente este tipo de juegos muestran el diseño de una sencilla mira que sirve para apuntar y disparar sobre los personajes, los cuales al ser alcanzados estallan en sangre. En este sentido es muy importante el uso de color rojo para resaltar los impactos.

Las representaciones visuales de los personajes suelen estar acompañadas de textos gráficos que ilustran la identidad del personaje y que suelen ser insultos o descalificaciones hacia lo que los personajes representan: de esta forma en algunos videojuegos podemos encontrar textos como “bredeers” (animales de crianza o criadoras) para referirse a los dibujos de mujeres con rasgos hispanos embarazadas que corren llevando niños de la mano o “espaldas mojadas” para referirse a los inmigrantes que intentan pasar la frontera de México y Estados Unidos. Otros juegos dirigidos a otros grupos sociales utilizan entre sus consignas textos como “la caza de ratas en el campo de concentración”, respecto a los judíos, “limpieza étnica”, respecto a los negros, “[mata



a los putos antes de que te violen!", respecto a hispanos, "el juego de la bomba suicida", respecto a los no-árabes, o "ley blanca", respecto a los no-blancos.

Además de utilizar los textos para caracterizar a los personajes, son utilizados para explicitar consignas o para desarrollar las instrucciones sobre la mecánica de los videojuegos. Entre otros hemos encontrado textos como "Hay un simple objetivo en este juego: mantenerlos afuera, a cualquier costo", refiriéndose a grupos de inmigrantes determinados. Los textos también son utilizados en los videojuegos para la elaboración de sumarios de "eliminados".

5.2. Significantes sonoros: voces, músicas, ruidos y silencios

Los significantes sonoros hacen referencia a los elementos que componen la banda sonora de los videojuegos. Entre ellos podemos encontrar las voces, las músicas, los ruidos y los silencios. En el caso de los videojuegos analizados las músicas son rápidas, fuertes y estridentes, y en algunos casos incluyen consignas racistas en sus letras.

Las voces no son muy habituales y cuando aparecen sirven para reproducir frases hechas o expresiones también estereotipadas que pueden asociarse a la raza o grupo al que representan los personajes. Otras veces sirven para leer los lemas que aparecen escritos en pantalla o para introducir al juego.

Los ruidos aparecen en momentos puntuales como refuerzo de determinadas acciones como los sonidos de los disparos, los impactos de las balas, las explosiones o los lamentos de los personajes.

5.3. Signos: tipología de C.S. Pierce

Siguiendo la tipología establecida por Pierce dividiremos los signos en índices, iconos y símbolos. Los índices testimonian la existencia de un objeto, los iconos reproducen los contornos de un objeto y los símbolos son signos fuertemente convencionales.

En los videojuegos el uso de símbolos es muy común, ya que estos son fácilmente reconocibles para los jugadores y así pueden simplificar la comprensión de la mecánica del juego o su puesta en escena. En juegos tan conocidos, y poco sospechosos, como el ajedrez o el billar algunas personas encuentran una simbología oculta de corte racial: la ventaja de las blancas sobre las negras en el ajedrez o la persecución de la bola negra en el billar frente a la inmortalidad de la blanca que siempre sobrevive, son algunos ejemplos, quizá algo extremos de simbología en los juegos de estrategia. En



muchos de los juegos analizados hemos encontrado objetos y planteamientos que simbólicamente pueden considerarse racistas. Más allá de hipótesis más o menos discutibles, hemos encontrado en los videojuegos símbolos fácilmente reconocibles como por ejemplo banderas de Estados Unidos con las barras y una sola estrella de David en lugar de las 50 estrellas.

El uso de signos como las banderas asociadas con las nacionalidades de los personajes también es muy habitual en otros videojuegos, así como otros signos claramente representados como las hojas de marihuana para asociarlos con el narcotráfico. En algunos videojuegos cuyos personajes eran de origen judío hemos encontrado a personas reales de la política como Ariel Sharon en el papel de los jefes del enemigo, así como fotografías de personajes como Lenin, Martin Luther King, Malcom X, que son utilizados en otros videojuegos como objetivos para disparar contra ellos. En estos casos las fotografías de personajes reales se usan como símbolos de las razas o ideologías a las que pertenecían.

Otro tipo de símbolo menos evidente es el uso en algunos juegos el número 88, que para los skinheads logra un efecto similar a las letras HH, las iniciales de *Heil Hitler*.

6. Análisis de la representación

En los relatos audiovisuales, dentro de los que enmarcamos a los videojuegos, es muy importante la representación de los elementos dentro del relato. Para el análisis de la representación ésta se divide en puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie.

Nivel	Determinación del...	Categorías
Puesta en escena	Contenido	Generalidad: Informantes, indicios, temas y motivos. Ejemplaridad: Arquetipos, claves y figuras.
Puesta en cuadro	Modalidad	Dependencia/Independencia Estabilidad/Variabilidad
Puesta en serie	Nexo	Nexo: condensación, articulación. No Nexo: fragmentación.

En la puesta en escena hay que ver los elementos anteriormente señalados que están contenidos en cada escena; en la puesta en cuadro nos centramos en cómo aparecen esos elementos dentro del encuadre y que relación

tienen entre ellos; y en la puesta en serie relacionamos los nexos de unión que hay entre una escena y otra dentro del relato.

En los videojuegos analizados, la representación, como ya hemos ido comentando en cada elemento, es bastante esquemática y fuertemente estereotipada. No parecen dar excesiva importancia a la complejidad de la puesta en escena. El contenido de las escenas está compuesto de elementos que aparecen de forma clara y directa. El modo en el que se presentan en cuadro tampoco tiene excesivas pretensiones, simplemente mostrar de forma clara los elementos visuales. En cuanto a la puesta en serie, los nexos entre una escena y otra suelen articularse como causa/efecto y salvo algunas excepciones no hay puntos de giro en los relatos, con lo cual el nexo entre las escenas es fácil de establecer y bastante previsible.

a. El espacio

El espacio juega un papel muy importante en los relatos multimedia. Es un espacio construido en el relato en base al siguiente cuadro:

Ejes de organización	Categorías analíticas
In/off	In Off no percibido Off imaginable Off definido
Estático/dinámico	Estático fijo Estático móvil Dinámico descriptivo Dinámico expresivo
Orgánico/inorgánico	Plano/profundo Unitario/fragmentado Centrado/excéntrico Cerrado/abierto

El espacio in es el que aparece en el cuadro, mientras que el espacio off es el que queda fuera de campo y puede ser no percibido, imaginable por el contenido del cuadro o definido. También podemos hablar de espacios dinámicos o estáticos dependiendo de si permanecen fijos o si están en movimiento y de si son espacios expresivos o meramente descriptivos. La organicidad o inorganicidad de los espacios viene determinada por su caracterización: plano/profundo, unitario/fragmentado, centrado/excéntrico o abierto/cerrado. Los espacios orgánicos suelen ofrecer una mayor riqueza de matices y tener un mayor protagonismo en el relato.



Aun así, los distintos tipos de espacios suelen aparecer de forma combinada en los relatos audiovisuales y siempre con una intencionalidad expresiva.

En el caso de los videojuegos analizados, los espacios no suelen jugar con el espacio off, y si lo hacen es un espacio off fácilmente imaginable por el uso de elementos estereotipados en la caracterización del espacio in o en cuadro. Suelen ser espacios fijos o a lo sumo dinámicos descriptivos, ya que su función expresiva es meramente descriptiva y contextualizadora de la acción. Aparecen en su mayoría como espacios inorgánicos, planos, unitarios, centrados en una misma localización, cerrados y fuertemente definidos.

b. El tiempo

El uso del tiempo dentro de los relatos audiovisuales otorga a los creadores un potente elemento expresivo. Hemos resumido en el siguiente cuadro las posibles organizaciones temporales más comunes:

Ejes de organización	Categorías analíticas
Orden	Circular Cíclico Lineal Acrónico
Duración (aparente) normal Anormal	Natural absoluta Natural relativa Resumen Elipsis Extensión Pausa
Frecuencia	Simple Múltiple Repetitiva Iterativa/frecuentativa

Los videojuegos analizados muestran tiempos lineales en cuanto al orden temporal, con una duración normal o ligeramente acelerada por los movimientos de los personajes y con una frecuencia simple, que puede considerarse repetitiva por la posibilidad de reproducir el juego una y otra vez con el mismo esquema simple.

c. Análisis de la narración

c.1. Personajes

En el análisis de la narración nos vamos a centrar en cómo aparecen los personajes, qué acciones llevan a cabo y qué transformaciones sufren. En el siguiente cuadro hemos resumido las opciones para el análisis:

	Personaje	Acción	Transformación
Nivel fenomenológico	Persona	Comportamiento	Cambio
Nivel formal	Rol	Función	Proceso
Nivel abstracto	Actante	Acto	Variación estructural

La mayoría de los juegos se basan simplemente en “acción y disparos”. Los personajes aparecen asumiendo roles de grupos como el Ku Klux Klan o los *skinheads*, y la única acción que deben llevar a cabo es atacar a negros, latinos, judíos, árabes, etc. En estos tipos de videojuegos las relaciones entre los personajes son por oposición de manera muy simple: buenos/malos, blancos/no blancos, inmigrantes/no inmigrantes, etc.

Personaje	
Persona	Plano/completamente redondo Lineal/contrastado Estático/dinámico ...
Rol	Activo/pasivo Influenciador/autónomo Modificador/conservador Mejorador/degradador Protector/frustrador Protagonista/antagonista ...
Actante	Sujeto/objeto Destinador/destinatario Adyuvante/oponente ...

Entendiendo el estereotipo como una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable, los personajes estereotipados pueden encajar con determinados individuos pertenecientes a determinados colectivos, razas o etnias. Es decir, ese conjunto de creencias acerca de las características de las personas de un grupo determinado que es

generalizado a casi todos los miembros del grupo que son los estereotipos. Podríamos estar de acuerdo con que las personas representadas a través de ellos existen realmente, pero el problema viene en el momento en el que aplicamos estos estereotipos a todo el colectivo, o cuando esta es la única representación o la mayoritaria, y no se encuentra en un contexto adecuado. En definitiva el estereotipo es peligroso porque simplifica una realidad y hace de esta simplificación una imagen universal e inmutable que otorga un gran poder a aquéllos que la utilizan.

Aunque los jugadores de manera explícita puedan rechazar lo violento o lo discriminatorio, sin embargo, no se cuestionan los personajes o las acciones de los videojuegos donde se evidencian estos conceptos de forma más sutil. Sólo en los casos donde el personaje lo refleja de manera burda, sin dejar lugar a dudas, es donde se rechazan por el videojugador.

Esta falta de reflexión suele ir acompañada de la reproducción sin cuestionamiento de los estereotipos de personajes que proponen los videojuegos. Por ejemplo: los terroristas son los árabes porque así se ha potenciado la visión del mundo árabe sobre todo a partir del 11-S, o los rusos porque son comunistas; las mujeres para obtener protagonismo han de ser guapas y deben mostrarlo; los viejos, las mujeres embarazadas o las mujeres en general son débiles y personajes secundarios o comparsas de la acción.

c.2. Ambientes

Respecto a los ambientes en los que se desarrollan los videojuegos, como ya cometamos antes al hablar de los espacios, son representados al igual que los personajes, fuertemente estereotipados. Por ello es fácil asociar los paisajes de desiertos con cactus y ríos con la frontera entre México y Estados Unidos.

c.3. Acontecimientos

La esencia de la mayoría de los videojuegos supone que los demás son rivales enemigos. Prácticamente en los videojuegos sólo parece haber situaciones permanentes de competitividad, de enfrentamiento. Esto potencia una visión de la competencia como única forma de relacionarse. De que la realidad está dividida en ganadores/as y vencedores/as. Y que lo mejor es estar en el bando de los ganadores/as. La mayoría de los videojuegos se construye sobre la base de un tópico extendido y difícil de combatir, porque está asentado en la visión de la realidad de la mayoría de la población: el juego que provoca emoción, que involucra intensamente a sus participantes, es el que implica que haya un ganador y todos los demás se conviertan en perdedores.



En relación con los acontecimientos que ocurren en los videojuegos analizados, éstos están basados en su mecánica, que no por sencilla deja de ser menos cruel. Normalmente se trata de juegos en los que prima la violencia, el maltrato y la crueldad; estos aspectos son imprescindibles para conseguir el objetivo del juego, cuando no son estos el fin en sí mismos.

El objetivo más habitual en los videojuegos analizados es "matar". Este objetivo se completa en cada videojuego con distintos matices a la hora de tener como objetivo "matar a inmigrantes", "matar a afroamericanos", "matar a árabes" o "matar a homosexuales". En otros juegos los jugadores adoptan el papel de un kamikaze que corre por las calles de una ciudad en hora punta con el objetivo de causar el mayor número posible de víctimas con una bomba que lleva adosada a su cuerpo.

En ocasiones los objetivos de los juegos son grupos muy concretos como en el caso de un juego de origen austriaco que se desarrolla en un campo de concentración y donde el objetivo es la minoría turca. Otros juegos muestran un rechazo generalizado a todas las personas que no sean de raza blanca; en uno de ellos comenzamos matando a negros e hispanos, hasta que llegamos al metro donde "se esconden los judíos". Hemos encontrado otros casos de videojuegos con distintas mecánicas, cuyo resultado era igualmente perverso. Uno de ellos planteaba la historia de 5 adolescentes indocumentados que tratan de evitar a los agentes de inmigración. Las reglas del videojuego son sencillas; no llamar la atención, no robar en las tiendas o mantenerse alejado de los agentes de inmigración. Si se siguen estas reglas el jugador podrá evitar terminar en un centro de deportación. Lo perverso del juego, más allá del propio planteamiento, es que no importa lo mucho que un jugador se esfuerce para ganar, el juego nunca tiene un final feliz. Los personajes siempre son deportados y enviados nuevamente al centro de detención o de regreso a su ciudad donde tienen que empezar desde el principio otra vez.

Otros juegos, que encontramos en algunas Webs en las secciones de "comedia", tratan sobre cómo podemos gestionar campos de concentración. Uno de ellos, ambientado en el campo de Auschwitz, propone disparar a las "ratas judías" entre botellas de Zyklon-B6 y estrellas de David. Otro de los juegos encontrados en esta misma sección de "comedia" es una versión del Pacman (comecocos) donde el protagonista es un nazi y los fantasmas son judíos. Otro videojuego de los analizados consiste en derribar ladrillos de una pared con una bola. En el juego los ladrillos son caras de personas de raza negra, judíos, etc. La puntuación aumenta cuantos más "ladrillos" derribemos.

En este sentido, el valor o contravalor, que se ha encontrado en la mayoría de los juegos ha sido la violencia. En estos videojuegos, su acción se resume a la violencia, matar y matar. Y el problema no es ya tanto la cantidad como la futilidad de esa violencia. Una violencia absolutamente innecesaria y absurda. En algunos de estos juegos dan más puntos en relación con la mayor debilidad de aquellos que mates, y en ellos, las razas distintas a la blanca son consideradas inferiores, con lo cual se va consolidando la primacía de dicha raza.

7. Análisis de la comunicación

Frente a la contemplación de la televisión o el cine que, aunque mantengan intelectualmente estimulados y activen la imaginación, dejan poca iniciativa a la persona que los ve, los videojuegos exigen una implicación activa en el propio desarrollo de los mismos. El jugador/a se ve obligado a tomar decisiones que le involucran en el proceso del juego. El jugador/a se siente incluido en el juego porque el programa le ofrece desempeñar un rol en la trama en un contexto simulado ligado a la fantasía (escenas desarrolladas en el espacio o en tiempos lejanos). La sensación de implicarse en un rol produce una fuerte identificación en el jugador/a que asume como propias las coordenadas del relato. Esto es lo que los hace esencialmente diferentes al resto de los fenómenos audiovisuales contemporáneos. Pero no podemos olvidar que la estructura y el contexto de los videojuegos también están claramente delimitados y definidos de antemano. La presencia del narrador o la narradora queda disimulada en la aparente intervención del usuario/a sobre la trama narrativa y lúdica. Jugamos a ser narradores creativos capturando el espacio lúdico, comprando la libertad vigilada por las tecnologías (García Jiménez, 1998).

8. Conclusiones: analizar, describir, interpretar

Los videojuegos pueden ofrecer muchas horas de diversión pero también pueden convertirse en el arma de grupos poco inocentes.

Destacamos la falta de control que los padres españoles tienen sobre los contenidos a los que sus hijos tienen acceso en Internet, pues la mayor alfabetización digital de los niños les permite eludir la censura paterna. Además, los hijos pasan demasiado tiempo solos en casa como para poder ser controlados por sus padres. En Internet, los jóvenes tienen acceso a contenidos violentos que miran con "indiferencia".

La representación de los medios, incluyendo a los videojuegos, hace visible las identidades diversas y es después de este proceso de espectacularización cuando surge la interpretación.

En Europa, por ejemplo, está incrementándose el número de accesos a páginas web que exaltan la Yihad, la clave parece estar en que cada vez hay más información escrita traducida del árabe al inglés y al español. Según analistas expertos de la Guardia Civil⁶, “esto facilita la difusión de la propaganda radical a jóvenes musulmanes que pertenecen a una segunda y tercera generación de inmigrantes o bien a europeos conversos que no manejan el árabe con fluidez”.

Lo que estamos viendo es que los grupos extremistas están utilizando las nuevas tecnologías para dar a conocer su mensaje. En algunos casos estos videojuegos, que forman parte de las campañas de publicidad de estas organizaciones, son sólo un reclamo para que los usuarios vuelvan a acceder a esas páginas más información o para adquirir productos como libros, música o cualquier otro que incluya también mensajes de odio y racismo.

Las nuevas tecnologías de la comunicación, sobre todo desde la popularización de Internet, han permitido a las minorías y a las comunidades marginales, tener una visibilidad en los medios que hasta ahora las grandes corporaciones mediáticas les habían negado. Y sobre todo, les han permitido un acceso directo a potenciales consumidores de su ideología gracias a la facilidad de elaboración, difusión y localización por parte de los usuarios de sus propios mensajes y productos mediáticos en Internet.

La Red se ha convertido en un importante vehículo para mostrar los odios, realizar persecuciones raciales, amenazar a las personas, planificar atentados y llevar a cabo acciones que son totalmente condenables. Estos juegos convierten la violencia racial en un entretenimiento.

En los videojuegos, el jugador asume un papel de protagonista activo premiado por sus acciones. Por eso se cree que la violencia de los videojuegos es distinta que la del cine o la televisión.

Estos juegos, lo queramos o no, reflejan una parte de la realidad y ofrecen un controvertido debate sobre si son los guionistas de estos juegos los que influyen o determinan la realidad o si es esta realidad la que se ve reflejada en las pantallas. En este punto habría que diferenciar los videojuegos, para mayores de dieciocho años, donde se usa la violencia realista y en los cuales se hace otro uso de la violencia. En el caso de estos videojuegos realistas, el

uso de la violencia sería tan criticable como pudiera serlo en el cine o la televisión. De hecho, es del cine y de la televisión de donde muchos de los videojuegos han sacado los modelos violentos que han utilizado. Esta tendencia se está compensando y ya hay numerosas adaptaciones cinematográficas de videojuegos que mantienen el nivel de violencia sin recibir críticas en sus adaptaciones cinematográficas.

Aún así, puede existir un elevado riesgo de habituación e insensibilización en el público inmaduro ante fenómenos como la violencia, aunque esto se vería minimizado si se combina con otros elementos como la discusión en clase, las orientaciones del profesor/a. En este sentido, manifiestan que puede ser un instrumento educativo en vez de destructivo. Los valores que promueve el contexto en el que se desenvuelven los casos puntuales aparecidos en los medios de comunicación han magnificado y generalizado la imagen social de que los videojuegos refuerzan y conducen a comportamientos agresivos.

Pese a ello se valora la capacidad de descarga tensional que permite el jugar a los videojuegos en un entorno controlado sin hacer daño a nadie, pues esto es una forma de soltar energía pacíficamente.

Parece que, de alguna forma, sí está afectando a los comportamientos y a la conducta de nuestros/as adolescentes, a su forma de relacionarse y de estar en el mundo. Este tipo de videojuegos parece no favorecer excesivamente la comprensión de la realidad desde una perspectiva compleja, cuidando el lado emocional y sensible de la interacción, facilitando la resolución dialogada de los conflictos y estableciendo formas prosociales y asertivas de construcción social. Pero lo peor de esta cultura de la violencia.

Amnistía Internacional ha querido llamar la atención sobre este hecho a través de un informe “Haz clic y tortura; videojuegos, tortura y violaciones de derechos humanos que se enmarca en la campaña internacional ¡Actúa ya! Tortura nunca más” que emitió a finales del 2001. Este informe trata de la difusión de prácticas degradantes, como la tortura, entre el público infantil y juvenil a través de los videojuegos y estudia, por segundo año consecutivo, algunos ejemplos de videojuegos que aplauden con impunidad la tortura, la matanza o las ejecuciones.

La violencia fantástica contenida en los videojuegos puede ser un espacio de catarsis, una válvula de escape para descargar tensiones y agresividad contenida en la vida real. En este sentido, afirmamos que la violencia fantástica que contiene este tipo de entretenimiento no tiene nada que ver con la realidad que muestra la televisión. El juego presenta la violencia como una válvula



la de escape; mientras juega, el niño o adolescente descarga su agresividad en una dinámica interactiva con los personajes del juego; en tanto que otros medios ejercen una presión psíquica, el espectador no puede incidir ni variar los acontecimientos, hay aceptación, pasividad o impotencia, en definitiva no posee el control de lo que sucede en la pantalla (Véase más en Gros, 1998, 52).

El argumento más elaborado y utilizado para minimizar el efecto violento de los videojuegos lo expone Marqués (2000, 56): se acusa a los videojuegos de fomentar la violencia. Y, efectivamente, muchos de ellos son violentos y presentan una visión estereotipada y deshumanizada del mundo, que se muestra con contravalores sociales tan poco recomendables como el sexismo, el racismo, el maniqueísmo, el militarismo, el egoísmo. No obstante, para sus usuarios queda claro que se trata de un juego, un juego que, precisamente, les permite experimentar la trasgresión de las normas (de la misma manera que una novela nos permite tener una experiencia vicaria de lo que les ocurre a unos personajes que a menudo transgreden también las pautas sociales). La diferencia estriba en que en los videojuegos el usuario es quien toma las decisiones sobre lo que hace el personaje de ficción (con el que frecuentemente debe identificarse en primera persona y moverlo como un títere), en tanto que en el caso de la novela el lector actúa simplemente como un espectador de lo que le sucede a los personajes de la obra. Por otra parte, hemos de admitir que la contemplación de los telediarios y la lectura de las noticias de los periódicos proporcionan muchos más ejemplos de violencia y de comportamientos indeseables que los videojuegos, con el terrible valor añadido de que no constituyen una ficción. Como podemos ver, primero se reconoce que algunos videojuegos son violentos y fomentan contravalores sociales, para inmediatamente decir que esto no es lo general y que, en todo caso, es algo simbólico que permite la trasgresión vicaria de las pautas sociales en la ficción (suponemos que esto implica que hacerlo simbólicamente es algo bueno o que hacerlo de forma ficticia conlleva que no se haga en la realidad, lo cual es muy cuestionable). Un segundo argumento es que vemos más violencia en la televisión y en la realidad, lo cual parece convertirse en una eximente.

Cada vez más una virtualidad interconectada a través de las redes de comunicación afecta a la configuración de la realidad. En este sentido nos vemos obligados a no mantener una actitud de neutralidad que equivaldría a cerrar los ojos a los potenciales actos criminales en grupos sociales psicológicamente frágiles, que evolucionan dentro de un caldo de cultivo racista alimentado por manipuladores cuyo grado de violencia es conocido.

La mayoría de las personas jóvenes que utilizan estos videojuegos, afirman en los foros que no les afectan. Es casi unánime el consenso sobre este aspecto. En nuestra opinión, realmente no son conscientes de cómo influye en su concepción de la realidad, en sus creencias y valores, en sus comportamientos, en sus relaciones con los que les rodean.

Esta creencia está enraizada en el desconocimiento de los principios que promueven el aprendizaje del repertorio cognitivo-conductual que, progresivamente, va configurando su identidad psico-social.

Debemos remitirnos a la psicología conductual y revisar los conceptos de reforzamiento y programa de reforzamiento para llegar al mecanismo último que explique el extraño atractivo y el magnetismo que ejercen los videojuegos sobre sus usuarios (Estalló, 1995: 15). Y no hay influencia más marcada que aquella que no es consciente, pues no permite una racionalización de la misma, induce a creer que no es necesario generar mecanismos conscientes de defensa frente a ella.

Debemos potenciar la educación en las nuevas tecnologías contemplando la participación activa que constituye un instrumento para la construcción de ciudadanía⁹, que luego, dependiendo de las características contextuales, podrán reflejarse en interacciones y modos de relación igualitarios en otros espacios de la vida pública, promoviendo de tal manera la democracia.

Existen algunas iniciativas de colectivos sociales y humanitarios que quieren provocar debates y reflexiones sobre las causas y consecuencias de las fronteras que nos rodean (las cercanas, las lejanas, las visibles y las invisibles), e incitan a que se planteen alternativas desde formatos tan abiertos, cotidianos y cada vez más accesibles, como son Internet y los videojuegos. A través del formato del videojuego, la aventura, el humor, el juego, etc., intentan que los jóvenes se impliquen y se acerquen, más y mejor, en la realidad a intervenir¹⁰.

Del mismo modo que muchos padres intentan administrar los hábitos de ver televisión a sus hijos, pueden, de forma similar, administrar las experiencias de utilización de los videojuegos de sus hijos siempre y cuando ellos:

Conozcan el contenido y los procedimientos de los videojuegos de sus hijos.

Lean la literatura que viene con los videojuegos.

Discutan el contenido del videojuego con sus hijos.

Presten atención a los sistemas de puntuaje de los videojuegos.

Observen a sus hijos jugar y periódicamente utilizan los videojuegos de sus hijos.

Establezcan reglas explícitas sobre el uso de los videojuegos, como limitar el tiempo de juego de sus hijos.

Eduquen a sus hijos sobre las diferencias entre violencia a través de los medios y la vida real.

Se aseguren de que haya supervisión de un adulto durante el juego.

Notas

1 El País, domingo 4 de noviembre de 2007

2 Proliferan también otro tipo de videojuegos más modestos, realizados con tecnología Flash, con una calidad que deja bastante que desear. Éste es el caso del juego de las Autodefensas Campesinas, albergado en la página del grupo paramilitar ACCU de Colombia. El usuario debe impedir que el comando de la policía sea totalmente destruido con el ataque con pipetas de gas por parte de miembros de la FARC y el Eln. Otro exponente de este tipo es Gulf War 2, creado por Dermot O'Connor. Se trata de un simulador de presidente de los Estados Unidos al frente de la guerra contra Irak. Varios asesores políticos y militares ayudan a tomar distintas decisiones, cada cual más alocada, que acaban irremisiblemente por desencadenar un conflicto global en el que se ve implicado medio mundo (Ciberp@is, 27 de marzo de 2003).

3 Véase <http://www.wiesenthal.com/site/pp.asp?c=fwLYKnN8LzH&b=242023> [acceso 10/01/2008]

4 Para el esquema del análisis tomaremos como base la estructura planteada por Cassetti para el análisis cinematográfico. Véase Cassetti, F. (1991): *Cómo analizar un film*, Buenos Aires, Paidós.

5 Videojuegos descargados de Internet:

A) **Ghetto Blaster**: se trata de destruir caras de personas de raza negra, judía, etc. El programa se descarga de manera gratuita de Internet, sin ningún aviso previo, recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse. El videojuego destaca por la idea racista y xenófoba que transmite.

B) **Shoot the Blacks**: o de disparo. La temática del juego consiste en matar a cuantas más personas de raza negra sea posible. El programa se descarga de manera gratuita de Internet, sin ningún aviso previo, recomendación por edades o advertencia alguna del tipo de imágenes que pueden verse. La violencia y el racismo están implícitos en cada detalle del videojuego.

C) **Kill Them All**: mátalos a todos. El objetivo del juego es disparar a una serie de fotografías que aparecen en la pantalla y que son de líderes políticos como Lenin, Martin Luther King, Malcom X,... El programa se descarga de igual manera que los anteriores.

D) **Kaboomll**: el juego consiste en cumplir la misión de un suicida, que se hace explotar entre la multitud, y cuanto más gente haya mejor. A mayor número de personas muertas mayor número de puntos. El programa se descarga de igual manera que los anteriores.

Los programas de los juegos se descargan de Internet de manera gratuita, de la página www.newgrounds.com sin recomendación por edades ni advertencias de las imágenes que se pueden observar.

Algunos de ellos también están disponibles en la página www.resist.com/racis-tgames/index.htm [acceso 26/02/2007].

6 Marca registrada de un insecticida a base de cianuro que se usó en la Alemania Nazi durante el Holocausto.

7 El Correo de Andalucía, domingo 26 de octubre de 2007.

8 El País, sábado 27 de octubre de 2007

9 Videojuegos como *Guardianes del clima* donde el objetivo es salvar al planeta del cambio climático y para ganar no hay que matar a nadie. www.guardianesdelclima.com Está dirigido a chavales de 8 a 14 años. [acceso 31/10/2007]

10 *Bordergames.org* es una iniciativa de la Fiambrera Obrera en la que chavales magrebies crean un videojuego que tiene como escenario el madrileño barrio de Lavapiés. Véase en http://www.aulainter-cultural.org/article.php3?id_article=1216

Capítulo 6

Contenidos: Foros y blogs.
Fernando R. Contreras



1. ¿Qué son los foros y blogs?

Los foros se denominan también foros de mensajes, de opinión o foros de discusión y es un servicio web que le da soporte a discusiones u opiniones en línea creando auténticos espacios para la opinión pública. Lo normal es que el foro sea un complemento más a un sitio web que invite a los usuarios al debate o al intercambio de información sobre un tema concreto que además suele dar título al propio foro. La conversación hipertextual es libre e informal y acaba consolidando una comunidad en torno a un interés informativo común. En todos los foros, existe la figura del moderador que controla, coordina e introduce los temas de discusión. Mediante la formulación de la primera pregunta motiva el debate, cede la palabra o expulsa cuando algún participante sobrepasa los límites de la cortesía. Los foros guardan una diferencia importante con los weblogs, permiten una gran cantidad de usuarios y las discusiones están vinculadas, algo similar a lo que serían los comentarios en los weblogs. Cada mensaje dejado en un foro recibe el nombre de post. Además cada foro puede servir de plataforma de otros foros creándose debates paralelos al inicial. Éstos lo suelen comenzar los mismos usuarios que intervienen.

Los blogs (web+logs/ web+diarios) originalmente funcionan a modo de diario de su autor, pero publicado en red. El término weblog fue acuñado por Jorn Barger el 17 de diciembre de 1997. Su otra denominación más popular, blog, fue acuñada por Peter Merholz, quien mostró separada la palabra weblog en la frase we blog de la barra lateral de su blog Peterme.com en mayo de 1999. Su uso se ha extendido debido a la aparición de herramientas informáticas y hospedaje en servidores dedicado exclusivamente a ellos (Blogger, LiveJournal, DreamHost) que ha facilitado a los usuarios particulares la creación de su propio diario.

Los blogs o bitácoras son espacios en Internet en el que simulamos una conversación entre varios interlocutores. No todos los blogs tienen esta opción que depende de cómo lo ha diseñado su autor, pues la programación informática permite diseñar blogs en los cuales no todos los internautas (o incluso ninguno) puedan participar. La comunicación no tiene una instantaneidad en el tiempo como en la comunicación interpersonal. Tampoco tenemos seguridad de la identidad de nuestro interlocutor, y mediante la construcción de un seudónimo, podemos crearnos una identidad falsa en la conversación (género, profesión, nivel de educación, raza, etnia, religión, orientación sexual, etc.)

La conversación es textual. Funciona con el envío de mensajes que quedan registrados en un listado de intervenciones. Los textos se renuevan periódicamente apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva

siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Lo normal es que alguien promueva el debate sobre un tema concreto, y a continuación, se sumen internautas conectados a la red. La existencia de este blog puede llegar al conocimiento del usuario mediante un buscador en la web, un enlace desde un sitio web o sencillamente, por recomendación directa de otro usuario.

Los blogs son un medio de comunicación muy novedoso que comienza a usarse profesionalmente por empresas informativas y académicas. Sus particularidades son muchas y las diferencian claramente de los medios convencionales. En Internet, existían formas de comunicación muy próximas, los chats con conversaciones textuales en tiempo real y los foros, conversaciones textuales sin respuestas instantáneas por parte de los participantes. La tecnología informática para la creación de un blogs se encuentra gratuita en Internet. Con unas pocas recomendaciones por parte del programador, cualquier usuario de Internet puede crear su propio espacio. Existen también empresas que a cambio de insertar publicidad, ofrecen además otros servicios añadidos como almacenamiento, correos electrónicos, hospedaje, además de las facilidades para que ubiquemos un blogs en su sitio web y beneficiarse de la visibilidad que significa un alto número de visitas. Algunos sitios web de este tipo, suelen realizar un mal control de sus contenidos. Su despreocupación también se debe a que en su lugar de origen, las leyes no penalizan los contenidos racistas o violentos.

2. Los contenidos racistas contra la inmigración en los blogs y en los foros.

Los blogs con contenidos racistas suelen encontrarse en Internet encabezados por insultos o amenazas ("esos putos rumanos de mierda"). Hablan de la inmigración o de los inmigrantes. Escasamente encontramos blogs que pertenezcan a asociaciones, organizaciones o grupos sociales con una identidad específica. Esto no significa que los participantes de ese espacio en red no cumplan con un perfil similar político, económico, cultural y social. Partimos, es una obviedad, que el racismo no es innato en las personas, sino un fenómeno aprendido. La mayoría de los blogs visitados durante esta investigación muestran en la forma y la función de sus textos una serie de huellas psicosociales que perfilan a los usuarios interlocutores. Es decir, que estos blogs o foros sirven para asociar a individuos dispersos que comparten las mismas (o similares) ideas racistas.

Un primer vistazo a Internet muestra que la mayoría de los blogs/foros visitados revelan a un usuario que cumple con el perfil de un consumidor de cultura mediática, preocupado por el trabajo y las condiciones de calidad de su

vida o que emplea signos fascistas o nazis para la construcción de su identidad personal, tradicionalista o sencillamente con miedo a los cambios sobre los hábitos de vida aprendidos en el entorno familiar y con una interpretación fanática de la religión que se traduce en el temor a los valores morales introducidos por los inmigrantes practicantes de otras religiones o creencias. Es significativa la edad media de estos usuarios que corresponde al periodo de la adolescencia y la juventud; esto no coincide con el consumidor de textos racistas en otros medios de comunicación (prensa, radio o televisión). Esta última conclusión se alcanza cuando percibimos que casi todos los símbolos, signos e iconos que aparecen en el texto del blogs/foros se localizan en lo que llamaremos subcultura o cultura de minorías marginales (fans de músicas residuales que no alcanzan los canales comerciales de las grandes compañías, nacionalistas, puritanos, miembros de bandas, parados, grupos permeables a las expresiones que provienen del mundo de la droga o de otros territorios sórdidos como es la prostitución, de guettos urbanos como demuestra el lenguaje empleado).

Este uso del lenguaje es pobre en los órdenes semántico, sintáctico y morfológico; llama la atención la abundancia de faltas de ortografías de estos blogs/foros. Estas carencias en la forma de los argumentos son respaldados con recursos retóricos propios de estos segmentos sociales como es el uso abundante de emoticonos, jergas juveniles, nickname o seudónimos en la red muy provocativos y ofensivos (matasudakas, revientasudacas, hastaloscojones). Todos estos recursos del lenguaje se fusionan con los recursos multimedia del hipertexto, vínculos, sonidos, animaciones, videos, imágenes que les permite combinar una nueva escritura con más posibilidades de mostrar emociones que ordenar argumentos racionales.

Pese a estas iniciales impresiones sobre la lectura del blog o foro que hablan de la inmigración o de los inmigrantes, podríamos diferenciar tres tipos generales empleando las distintas modalidades de racismo de Wieviorka (1992) y estableciendo un discurso dominante en toda la conversación textual:

a) Blogs/Foros desigualitarios o con contenidos clasificados de racismo simbólico. Destaca la argumentación que utiliza la razón y está próxima a los hechos reales.

b) Blogs/Foros diferencialistas o con contenidos clasificados de prejuicios que muestran una disyunción entre los fenómenos sociales, políticos o culturales y aquellos que permiten la construcción de un registro imaginario: "tanto inmigrantes en el país van a dejar a los españoles sin trabajo".

c) Blogs/Foros violentos o con contenidos provocativos clasificados de racismo marginal. Es un discurso visceral en el que prevalece el insulto, la amenaza o la descalificación. Se basa en la intencionalidad del lenguaje frente a la acción. La emoción o los sentimientos (siempre de odio, desprecio o rabia) compartidos les unen y animan frente a futuras acciones (o "medidas") que remedien el "problema": "los españoles no somos como los simios enanos latín-que que no son nada sino van en grupo..."

Es importante señalar que en repetidas ocasiones en los blogs/foros el racismo tiene respuesta con otro racismo en una confrontación dialéctica, aunque no todas las respuestas provienen de la población inmigrante. En la mayoría de las ocasiones, las respuestas son insertadas en los blogs desde los países de origen de los inmigrantes, que en un acto de enfrentamiento también amenazan o insultan (a partir de aquí reproducimos diálogos de los blogs o foros con faltas de ortografías, mayúsculas, saltos de líneas y signos como lo han insertado sus autores).

Nativo 1: "Viva Don Pelayo que mató a los putos moros y viva Hernán Cortés que eliminó putos sudacas de mierda...Y si no avanzamos más es por culpa de TODA ESA MIERDA DE INMIGRANTES LADRONES Y APROVECHADOS QUE NOS TOCA PADECER, que solo vienen a aprovecharse del sistema que con tanto esfuerzo y sacrificio levantaron nuestros padres y abuelos, por culpa de unos políticos vendidos por un puñado de votos..."

Nativo 2: "INMIGRANTES MALEANTES
PUTOS SUDAKAS DE MIERDA"

Nativo 3: "Los inmigrantes tienen derecho a irse a tomar por culo de vuelta a sus países de origen"

Respuesta 1: "PUES ES UNA PENA KE NO TE HAYAN ELIMINADO A TI...PERO BUENO YA SABES KE SIEMPRE KEDA BASURA DONDE NO DEBE HABERLA...Y MI AMORSITO SI SIENTES TANTA ENVIDIA MEJOR NO DEMUESTRES DE DONDE VIENES, OK? KE LA ENVIDIA MATA, Y AVOS TE VA A MATAR PERO BIEN MI VIDA. Y BUENO ANTES DECRITICARNOS INTENTA SUPERAR-
NOSSSSSSSSSS, OK?"

VIVA C**O***L***O***M***B***I***A"

Respuesta 2: "Español date cuenta que sos la mierda de Europa..."

Soy argentino...tengo descendencia como la mayoría de los argentinos española e italiana...

Siento asco por mi lado español...no siento completo asco ya que uno de mis apellidos gracias a Dios es VASCO y no completamente español..."

Hemos observado en algunos blogs/foros como grupos de inmigrantes se enfrentan a otros grupos inmigrantes de distinta nacionalidad o raza predominante respecto a esa nacionalidad; por ejemplo entre peruanos y ecuatorianos, gitanos y argentinos, musulmanes africanos y rumanos, árabes y judíos, etc.

Post: "judíos hijos de puta"



antes de gritar chorradas contra los moros revisen vuestro historial genético hijos de puta que seguro que yegais a un antepasado moro, incultos de mierda solo habláis tonterías cuando los moros solo os dieron paz cultura y os enseñaron a lavaros, o sino intentad mantener una conversación sin pronunciar una palabra de origen árabe"

Y también hemos constatado que en numerosos foros donde se conversa textualmente sobre otros temas, cuando un interlocutor introduce comentarios racistas o xenófobos, suele aislarse mediante un común acuerdo de ignorarle; sencillamente no se le responde a la provocación (el silencio también es lenguaje) o bien el autor del foro o blog le bloquea su acceso mediante el recurso informático.

Post (provocación): "HOLA, hijos de la gran puta (los latinoamericanos) excepto los argentinos ke son personas razonables.iros a vuestro puto país a follaros entre vosotros.a violaros.a mataros.a robaros... pero ke os pensais hijos de puta no merecis vivir en españa. si veneis a españa es por puto vivio..."

En los blogs el debate racista culto o lo que Wieviorka llama racismo simbólico no es tan frecuente como las conversaciones descarnadas con insultos y amenazas. La violencia, en este caso verbal, libera impulsos y tendencias más o menos instintivas. Se desarrolla alrededor de una credulidad sin límites, intransigente y radical que confunde los hechos. Normalmente, también en los blogs este racismo radical se desarrolla alrededor de un chivo expiatorio; se descubre que determinado grupo conspira o supone una amenaza. Es cuando el discurso inventa crímenes imaginarios ("los chinos raptan a las jóvenes en sus comercios para el tráfico de blancas"; "los sudacas se apropian de los barrios mediante la violencia practicada en bandas con armas blancas"; "cuidado con contratar a los rumanos, porque cuando entran en casa informan a su banda para saber lo que pueden robar"). En el caso de los blogs desigualitarios, los textos se basan en la crítica racional, la confrontación de los hechos y guarda una fuerte conexión con la realidad, que si bien distorsiona, no se aleja hacia la construcción de mitos, estereotipos o imaginarios tenebrosos. Este racismo nace del prejuicio y suele remitir a problemas sociales muy reales y que pertenecen a la opinión pública.

Desde una perspectiva eco-sistémica, la circulación de la información y sus mecanismos de [encubrir/descubrir] [desconexión/transmisión], muestran el miedo social [del] y [al] inmigrante. Las identidades nativas suelen defender sus valores desde el encubrimiento no comunicándolos al inmigrante; la clausura del sistema frente a un posible ataque exterior. Este ataque semánticamente se traduce en miedo, en una sociedad asustada frente a lo que cambia alrededor. Los individuos racistas se comportan como una organización computacional/ informacional/ comunicacional dentro de Internet. Son capa-

ces de recibir informaciones y emitir instrucciones. El ecosistema que conforma en sus uniones no tiene cerebro, ni memoria, ni red de comunicaciones que le sea propia. Su carácter es policéntrico y acéntrico. La comunicación existe desde la solidaridad y desde el antagonismo dentro de su ecosistema ideológico.

Los racistas comparten numerosas redes de comunicación (websites, blogs, chats, foros y productos multimedia del tipo MP3, videojuegos, MPG4, animaciones Flash) entre sus partidarios. Estos, como congéneres ideológicos, forman una sociedad. Cada sociedad dispone de una gama de signos o señales e incluso de un lenguaje (el racista español/el racista argentino/el racista marroquí). Los congéneres de distintas sociedades no se entienden (comunicación cerrada). La regla del ecosistema racista es la no-comunicabilidad entre otros sistemas de comunicación. Todas las comunicaciones sociales ofrecen a los ecosistemas al menos una organización local y parcial. La no-comunicabilidad puede ser utilizada como un medio de defensa que oculta los códigos y mensajes secretos. La coexistencia de comunicaciones cerradas no es garantía total para que la eco-organización se reconozca como una máquina comunicacional. Si pensamos en el grupo de inmigrantes y en el grupo de racista como dos sistemas sociales enemigos puede establecerse una batalla informacional (presa/depredador). La sobrevivencia de los sistemas sociales se basa en la máxima extracción de información del enemigo. En emitir contra el enemigo el máximo ruido y pseudo-información.

El racista emplea contra el inmigrante como ruido y pseudo-información los mitos (la conspiración), los prejuicios, los estereotipos que incuban una realidad social negativa y la construcción del chivo expiatorio. Ello crea un ciclo antagonista: los antagonistas utilizan la inteligencia, la astucia, el desciframiento, la investigación, la hipótesis y la estrategia. Los fenómenos de comunicación son más sofisticados (el engaño) que la competición (posibilidad de comunicación entre unos y otros) Existe, la comunicación entre enemigos pero desde esta sofisticación: el racismo se utiliza entonces para la dominación social, la discriminación particular y la discriminación social. Si la red está demasiado enmarañada (no se entiende, no se da la comprensión), entonces se encuentra demasiado parasitada por "errores" y "ruidos" provocados por estrategias entre antagonistas y por la limitación y carencias cognitivas que poseemos cada uno. Los errores que provocan dificultades para el proceso comunicativo, también facilitan su desarrollo. La comunicación, de acuerdo al modelo expuesto por Edgar Morin, es una organización compleja y el ruido es nutriente de la complejidad. Las ambigüedades, incertidumbres, "ruidos" del entorno plantean cuestiones, problemas, enigmas, charadas, a los participantes que como respuesta, desarrollan las redes comunicativas que ellos tejen en el ecosistema racista contribuyendo con ello al enriquecimiento de la eco-

comunicación racista. El racismo es aprendido de este modo, y también es concluyente que sólo en estos lugares se aprende y se retroalimenta; el racismo no es innato en las sociedades. El racismo aumenta y se mantiene a través de los medios de comunicación de esa sociedad. Si interpretamos el racismo como una eco-organización es una máquina viva computacional / informacional / comunicacional en el sentido de que dispone de los recursos de la computación, de la información, de la comunicación para asegurar su propia producción, su propia regeneración y su propia regulación.

3. Las ilocuciones en los blogs/foros.

Si extrapolamos las investigaciones de Austin sobre las expresiones del lenguaje en Internet obtendremos que en un blog o foro podemos identificar la elocución en el acto físico de producir un mensaje o emisión (post); la ilocución o el acto al que conduce la emisión, si leemos amenazas racistas, saber si se efectúan; y finalmente, la perlocución sería el efecto producido a través de la elocución y la ilocución, por ejemplo, la ejecución de la amenaza de expulsar a un grupo de inmigrantes de una ciudad.

Las ilocuciones que hemos observado en la mayoría de las conversaciones de los blogs/foros tienen una estructura común que obedece claramente a la explicación del modelo de Renkema:

- a) Un contenido proposicional. Normalmente su intención es convencer sobre la autenticidad de la información a los participantes. Transmite señales (color de la piel, inteligencia), síntomas sociales (aumento de la delincuencia) o símbolos (nacionalidad, religión) que concretan la imagen negativa del inmigrante.
- b) Una condición preparatoria. Por la cual, el destinador piensa que los participantes aceptan la validez de sus proposiciones (de verdad, de sinceridad y de legitimidad) y con ello asegura la adhesión a su causa.
- c) Una condición de sinceridad. En este estado, el destinador espera que tras su adhesión, los participantes colaboren en la destrucción de la imagen positiva del inmigrante y colaboren en la construcción de su imagen tenebrosa.
- d) Una condición esencial. El destinador comprueba el éxito de su discurso cuando provoca reacciones similares en el blog o foro. Es decir, que su incitación es exitosa y los demás también participan de la destrucción de la imagen personal del inmigrante.

Las ilocuciones se producen en discursos argumentativos y en ocasiones en discursos epidícticos que pretenden proteger los valores propios de un orden social que se producen con un ritmo regular en estos espacios de Internet. Para ello, multiplicarán las reuniones en la red y organizarán protocolos compuestos de ceremonias virtuales para celebrar hechos interesantes en nuestro país, elogios a las generaciones pasadas, a los antepasados familiares y a sus costumbres, a sus logros y a sus triunfos de manera que fomenten la comunión de los espíritus. Cuando todo ello fracasa, se recurrirá a la amenaza y a la coacción para que los disidentes se sometan a los discursos que le impregnarán de valores comunes.

Post: ¡LOS ESPAÑOLES PRIMERO! Principio básico, los que han luchado por alcanzar la situación actual de bienestar que tenemos, nuestros padres y abuelos, deben ser los primeros beneficiarios, y debemos ser nosotros los españoles los que tengamos el derecho de decidir quiénes entran y quiénes no en nuestra casa que es España...Y NO QUEREMOS INMIGRANTES, GRACIAS PERO NO...

La amenaza es la relación entre la argumentación y la violencia verbal en estos espacios virtuales. En estos foros o blogs tenemos que hablar más de radicales que de racistas, pues la misma amenaza agresiva se realiza desde ambos bandos, aunque como hemos comprobado, quienes se enfrentan a los racistas escriben desde los lugares de orígenes de nuestros inmigrantes o así parece hacernos creer el interlocutor, pues puede falsear su mensaje por miedo a represalias:

Post: a mí todos uds me besan el culo y me lamen los cojones!!!...hace falta más ETA, y más terrorismo islámico y de toda índole cabrones!!!...deberían de botar el SANTIAGO BERNABEU...en una final de fútbol...y que no quede ni tierra donde pueda salir hierba...miren hacia atrás y saquen cuenta de todo lo que nos robaron de América, de todo lo que mataron cuando abnadan de conquistadores...y de todo lo que apredieron de nuestras culturas de América...un SUNAMI...debería de asar y borrarlos del mapa!!! So hijos de putas...me tocan los cojones...y seguirán llegando pa joderles la vida...mal nacidos...uds están condenados a dejar de existir...en un tiempo más y se irán la minoría...lean bien...minoría...allí mandarán todos esos a los que uds desprecian tanto...ya verán...ya verán

Las ilocuciones, como afirmaba Searle, son distintas a las perlocuciones ya que se conectan a la búsqueda de efectos en ciertos sentidos. Entre estos efectos, Searle destaca la búsqueda de aprehensión del propio acto ilocucionario. Se trata de provocar la comprensión del significado, así como la fuerza de locución. El efecto de las ilocuciones es sacar el sentido de estado normal de las cosas. De este modo, la inmigración no es un fenómeno social sino un problema social. Cuando lo tratamos como fenómeno creamos efecto de una manifestación más de la vida en convivencia en un mundo abierto, pero cuando es tratado como problema, el efecto de aprehensión alimenta la ima-

gen negativa que tenemos de los inmigrantes (invasión, prostitución, traficantes, violencia, pobreza).

En los blogs/foros, los actos ilocucionarios más frecuentes son: afirmar, aseverar, enunciar, aconsejar, pedir, avisar y saludar. Mediante estos actos se argumenta, se construyen creencias y se amenaza en los espacios de discusión en Internet entre los participantes de distinta raza y origen.

Las ilocuciones pierden fuerza en estos lugares de Internet, porque realmente los interlocutores no tienen la intención de hacer lo que dicen, aunque sí dan a entender que lo van a cumplir. Lo normal es que los actos ilocucionarios que amenazan, prohíben o involucran a los inmigrantes en situaciones violentas no lleguen a ejecutarse. Se trata de promesas insinceras (Searle, 2001).

Las promesas insinceras solo obedecen a un estado psicológico. De modo, que existen enunciaciones que no pueden ser insinceras (saludar), y otras como la afirmación, la aseveración o la promesa que no tienen por qué guardar relación con el estado psicológico. Según Austin (1971), los sentimientos pueden expresarse mediante enunciados insinceros. Ciertos enunciados no son necesarios que sean verdaderos o sinceros, ya que para el interlocutor la mentira es suficiente. Cumple con la exigencia que se limita a la posibilidad de expresar lo que realmente se piensa. La insinceridad es un elemento esencial en el mentir y es diferente del decir algo realmente falso. Veamos la enunciación, la aseveración y la afirmación.

3.1. Afiramar, aseverar enunciar.

El contenido proposicional p (modelo de análisis del proceso de lectura por Walter Kintsch y Teun van Dijk) es siempre relativo a la raza (indios, gitanos, asiáticos), a su lugar de origen (Rumania, Colombia, Perú, Ecuador, Venezuela, Marruecos, Argentina), a calificativos despectivos (simios, enanos, mierdas, sucios, monos, vagos, putas, violentos, pobres, pandilleros), a sus supuestos medios de vida (robo, delincuencia callejera, drogas, prostitución, extorsión, secuestro, fraude), a las amenazas (expulsar, matar, eliminar, aniquilar, golpear) y otros de identidad (latinking, blacklion, bandas, mafias, redes, sociedades clandestinas).

En el proceso de lectura, se vinculan estas proposiciones que funcionan en la memoria de largo plazo enriqueciendo mitos que construyen el imaginario tenebroso del inmigrante (la imagen terrible que da miedo, vivimos en una sociedad asustada). La memoria de corto plazo ayuda al interlocutor a recor-

dar sólo un pequeño número de proposiciones que le permite construir su enunciado rápidamente en la conexión al foro o blog.

1. [Indio]
2. [Colombia]
3. [Perú]
4. [simio]
5. [vago]
6. [fraude]
7. [redes]
8. [expulsar]
9. [sudaca]
10. [mono]
11. [enano]
12. [mierda]
13. [puto]
14. [Marruecos]
15. [Ecuador]
16. [desgraciado]
17. [muerto-de-hambre]
18. [secuestrador]
19. [delicuyente]
20. [asesino]
21. [traidor]
22. [banda]
23. [pandilla]
24. [robo]
25. [ladrón]
26. [eliminar]
27. [aniquilar]
28. [colgar]
29. [violador]
30. [traficante]
31. [drogas]
32. [sucio]
33. [analfabeto]
34. [inútil]
35. [aprovechado]
36. [mentiroso]
37. [escoria]
38. [polaco]*

39. [cazurro]
40. [clase-baja]
41. [chupapolla]
42. [pajillero]
43. [borracho]
44. [romper]
45. [nación]
46. [pistola]
47. [navaja]
48. [mafia]
49. [africano]
50. etc.

* En el sentido de extranjero.

El interlocutor puede de este modo rápidamente realizar varias combinaciones cortas y rápidas de discurso como es normal en la redacción de un post (mensaje corto publicado en un foro). Por ejemplo:

Post: "Estos indios peruanos de mierda son unos vagos y los colombianos viven del fraude y organizan redes de delincuencia en nuestro país.."

La estructura proposicional para la composición del texto quedaría en nuestra fórmula de este modo: 1-2-5-6-7-8. La mayoría de estas ilocuciones que aparecen en los blogs o foros son afirmaciones, aseveraciones, amenazas, advertencias y prohibiciones dirigidas a la pérdida de imagen positiva de la inmigración.

Para ello, la intertextualidad mostrada en las conversaciones mediante post o mensajes se sustenta en varios criterios. Podríamos hablar de la cohesión del texto que surge de la interpretación que de determinados elementos del interior de texto hacemos para poder entender otros. Esta cohesión se refiere a la conexión entre los elementos de un texto ordinario. No obstante, en la producción de la conversación hipertextual esta relación se amplía a los mensajes que quedan encadenados unos a otros. Normalmente, el texto se disocia si no comprendemos que los elementos de la lista de mensajes guardan relación. Ello no tiene que ver con la coherencia que sería lo conocido por los participantes desde el entorno que les rodea. Las listas que forman los mensajes escritos por los participantes en una conversación hipertextual no es el exterior del acto de comunicación, sino un interior textual atomizado en numerosas partículas o nodos de significado. La coherencia es el conocimiento que comparten los interlocutores sobre la inmigración. Tras la organización que supone poner los textos en un escenario común, comprobamos que la intencionalidad de los mensajes se encamina a cumplir con el objetivo nuclear de destrucción de la imagen positiva del inmigrante y refutar todas las opiniones

que aparezcan en el blog o foro reconstruyendo el valor social de la inmigración. Para ello, el protocolo establece un grado de aceptabilidad de la secuencia de oraciones por la audiencia destinataria a fin de considerarse un mensaje reconocido. Por esta razón, ya lo consideran Perelman y Olbrechts-Tyteca (1989), otro factor de influencia es la situación en la que se desarrolla el texto: se requiere de una comunidad de racistas o xenófobos para desarrollar estos textos. No podemos olvidar que el racismo no es innato, sino aprendido. De este modo, el discurso racista es un discurso demostrativo muy próximo al discurso de un educador. El interlocutor racista sabe que lo que va a decir no suscita controversia, ya que ensalza valores que son el objeto de la comunicación social en este espacio de Internet.

Post: Refrán español: Al moro, al negro al sudaca y al indio igual que al mulo, palo por el culo.

Finalmente, la intertextualidad en Internet tiene que considerarse con las posibilidades que ofrece la página multimedia de navegación a otras direcciones de la red, completando el significado de lo dicho en un foro con lo expresado en otros foros, que usualmente se subdividen a partir de uno que actúa de raíz y que reúne a participantes que se separan para continuar una conversación más particular.

Cuando las afirmaciones llegan a más, y como acto ilocucionario reclama, por virtud de una convención, una respuesta o secuela que puede tener una o más direcciones. La respuesta requiere de un segundo acto de parte del que protagonizó el primero o de una tercera persona. En este estado de respuesta, surge un acto perlocutario cuando el racista hace obedecerle de lo que ha dicho, pero esto sólo puede darse frente a recursos persuasivos de los que frecuentemente carecen (como una argumentación completa) o el uso de una influencia personal equivalente a la fuerza. En los sitiosweb observados todavía pueden diferenciarse entre las acciones que poseen un objeto perlocucionario (convencer, persuadir) de aquellas que solo producen una secuela perlocucionaria. Por ejemplo, algo muy frecuente por parte de los racistas como objeto perlocucionario es advertir (de la invasión de los inmigrantes, del deterioro de nuestras instituciones y costumbres, de la violencia callejera de nuestras ciudades), con ello se logra poner a alguien en estado de alerta. De acuerdo a Searle, puede ser la secuela de un acto perlocucionario que alarma a alguien. A su vez, que alguien se sienta disuadido puede ser la secuela de una alocución, en vez de ser el objeto de decir, "No permitir que entren esos en el país". A propósito de esto, Searle (1971) reconoce que algunos actos perlocucionarios siempre tienen secuelas, más que objetos, a saber aquellos actos que carecen de fórmula ilocucionaria. Así, puedo sorprender, molestar, insultar o humillar a otro mediante una locución, aunque no existan fórmulas ilocucio-

narias: "Te humillo diciendo...". En Internet, también es característico de los actos perlocucionarios que la respuesta o secuela que se obtienen pueden lograrse adicionalmente por medios no locucionarios. Así, los racistas o los radicales pueden intimidar a alguien en el blog o foro, diciéndole que han detectado su IP (su dirección en Internet) y que van a localizar su domicilio para buscarle y además lo pueden escribir utilizando emoticonos o empleando la economía de signos de los sms.

4. La fórmula de la descortesía: el insulto y la insinceridad (o falsa identidad) en las conversaciones racistas.

Existen otras ilocuciones en los discursos racistas (aconsejar, pedir, avisar y saludar), pero lo más frecuente es la falta de cortesía en los términos comunicativos definidos por Brown y Levinson. En los blogs o foros, el discurso racista se centra concretamente en el insulto, en la provocación (que logran los malentendidos) y en la insinceridad. El objetivo básico de estas estrategias discursivas es el fracaso de las relaciones personales en el acto de la comunicación.

Los racistas no desean aproximarse a los inmigrantes, sino por el contrario, demostrar la imposibilidad de comunicación. Los participantes no buscan construir sus enunciados mediante la elección correcta de las formas lingüísticas; directamente optan por la ruptura.

El malentendido o la insinceridad forman parte de la estrategia para la descortesía lingüística. La construcción de los malentendidos, las fórmulas que no buscan en el proceso comunicativo la cooperación conversacional (ya que los insultos son unidireccionales, no buscan la interacción), la negociación (no existe o son muy pocas las posibilidades de que en estas situaciones comunicativas quepa una negociación sobre la marcha de la conversación, la voluntad del racista es silenciar la opinión de los que no opinan como él) y finalmente en el contrato (los participantes tienen un saber común, la capacidad de relacionar texto y contexto y de reconocer la influencia de lo proyectado en la conversación).

La conversación textual aumenta la distancia entre ellos a medida que se intensifican los actos virtualmente amenazadores mediante las formas prepotentes respecto a los interlocutores (mediante órdenes, prohibiciones, consejos). Estas expresiones se mueven en un eje de proximidad o distancia mediante la relación jerárquica destacando la situación del dominante sobre el dominado (superior sobre el inferior) o la relación formal e informal (que se da entre iguales):

Post: Es que se cuele gente con culturas muy primitivas y de países tercermundistas. Como van a convivir con gente del primer mundo...

Post: Cual es la diferencia entre atropellar un perro y un sudaca...que con el perro se oye el frenazo...

Los blogs o foros racistas juegan también con otras relaciones comunicativas. Normalmente, existen lugares en Internet donde se establece el consenso, el respeto, la confianza, el conocimiento compartido y el sentimiento positivo frente al discurso y la ideología racista. Por el contrario, la fórmula de la descortesía hiere más cuando el interlocutor racista se introduce en un foro o blog con otro contenido creando disenso o sentimiento negativo. Para esto último, la fórmula de la provocación es la mejor estrategia discursiva para la creación de un escenario virtual de violencia verbal.

En esta tarea de provocación, las enunciaciones siempre van dirigidas hacia el daño que puede causar sobre la imagen (face) que cada interlocutor proyecta en la situación de interacción. El blog o foro es similar a un encuentro o una reunión social, en la que varios interlocutores intercambian mensajes que sirven para la construcción del valor social positivo que cada uno demanda para sí mismo a partir de la posición que otros toman que ha adquirido en un contacto determinado. Fue Goffman quien alude que al comportamiento verbal se le suma un conjunto de conductas que van adquiriendo un valor simbólico de intercambio en la vida social.

El discurso racista conoce que en el espacio público la imagen está en continua construcción y se tiene que mantener con la emisión constante de señales que ayuden a este fin. La descortesía sobrepasa el espacio de lo público y adultera el territorio de lo privado que es la imagen que el propio racista tiene de sí mismo. Alcanza un espacio etológico (o conductual) y un espacio psicológico. En el insulto y en la insinceridad de la comunicación, los racistas firman un contrato comunicativo que habla de los territorios del yo: el cuerpo ("las enfermedades que arrastran los inmigrantes"), los bienes materiales ("los trabajos que ya no ocuparán nuestros hijos porque los inmigrantes ocupan todos"), la familia ("los hijos mestizos o sin religión"), mi territorio espacial ("el barrio invadido de inmigrantes"), mi espacio mental ("nuestro propio país nos penaliza por hablar mal de los sucios sudacas"). Este contrato comunicativo es un proceso dinámico que vincula en un orden comunitario a estos individuos dispersos si no existiera Internet como canal.

La cortesía lingüística entre racistas o las fórmulas de descortesía entre racistas e inmigrantes forman respectivamente conjuntos de normas sociales pacíficas y de consenso o de violencia verbal, conflictiva y belicosa que regu-

la el comportamiento en los blogs o foros de Internet. Sus fórmulas condicionan las conductas verbales, prohibiendo algunas o autorizando otras. Por ello, es imposible el diálogo pacífico en un foro racista. Rápidamente, el administrador del sitio expulsaría de la comunidad virtual a quien no obedeciera el orden establecido. Es imposible en el interior de esta comunidad convencer a los participantes de su inhumanidad o de su irracionalismo. La comunidad racista excluye a todos los interlocutores que no obedecen al protocolo establecido.

La descortesía sirve para crear tensión y está basado en la discordia. Todo principio de cooperación conversacional desaparece cuando la agresión rompe con la posibilidad de que en el mismo enfrentamiento se logre la armonía necesaria para una interacción.

Según establece Brown y Levinson, el ser social está constituido por dos entidades independientes (Casamiglia Blancafort/ Tusán Vallis, 1999) que dependen de nuestros deseos (*face wants*). El deseo de que uno no se vea obstaculizado en sus actos constituiría la imagen negativa, mientras que el deseo de que nuestros actos sean aprobados formaría la imagen positiva. Por ello, Casamiglia Blancafort/ Tusán Vallis resumen que la imagen positiva se refiere al valor y es la que una persona reclama para sí misma.

En los blogs o foros, esta dinámica funciona de modo similar pues los participantes requieren continuamente del esfuerzo que supone controlar y mantener la imagen propia racista (e identificarse en una comunidad concreta) y controlar y manejar la imagen del Otro (del inmigrante). En este caso, la imagen del Otro, del inmigrante, es destruida continuamente mediante acciones negativas que se denominan actos amenazadores de la imagen. En estos casos, la situación de la cortesía lingüística queda totalmente explicada pues existe una voluntad clara de agresión. Los enunciados no se miden, ni suavizan, sino que por el contrario, alcanzan el mayor grado en la escala como es el insulto o el sarcasmo.

Los insultos funcionan abiertamente, no existe fórmula o estrategia cortés entre el racista y el interlocutor extranjero o inmigrante. El comportamiento en estos foros o blogs funcionan en tres direcciones básicas:

a) Blog o foro racista donde no suelen entrar los que no participan de las mismas ideas.

b) Blog o foro racista en el que se desafían inmigrantes, extranjeros y racistas nacionales o extranjeros.

c) Blog o foro de participantes con nacionalidades de nuestros inmigrantes. Es frecuente que el racista entre en un foro o blog de latinoamericanos para insultar y desestabilizar la comunicación participativa.

Post: OLLE CATALAN MIESPANOL ESMALO ESO ME AGRADA.LAS ESPAÑOLAS SIEMPRE ANDICHO QUE ESTO SIESGOSAR PARESE QUE EN ESPAÑA NO HAY HOMBRES. MI ESPANOL ESMALO PORQUE ME CRIE EN LOS ESTADOS UNIDOS UNA GRAN NACION QUE LES ROMPIO EL CULO A USTEDES...

Normalmente, el empleo de atenuadores (*softener*) es usado en la conversación para la construcción del sarcasmo. El uso de desactualizadores, eufemismos, litotes y otras formas de acompañamiento (reparaciones, minimizadores, modalizadores, desarmadores o cameladores) (Casamiglia Blancafort/Tusán Valls, 1999) es sustituido aquí por una estrategia tecnológica: la sustitución de la identidad. El interlocutor falsea su identidad y pasa por inmigrante o por otro más del foro (es decir, del grupo racista).

Al resultar imposible la comunicación abierta pues no respetamos los protocolos, la infiltración se logra creando identidades falsas. En este caso, en el foro o blog, el racista recibe la respuesta a su insulto de alguien que se hace pasar por un inmigrante o que cambia su raza, su etnia o su religión. Para ello, utilizará el insulto, los procedimientos sustitutivos que eliminan fuerza al acto amenazador o empleará la cortesía negativa que recompensa la acción dirigida a la imagen negativa del inmigrante. El participante actuando con un rol falso introduce en la conversación el comportamiento respetuoso, ya que si se mostrara abiertamente en contra de los argumentos presentados en la conversación sería rápidamente aislado (como colaboracionista) y expulsado del foro o blog:

Post: Supongo que no gustan...aunq no se debe generalizar no todos los inmigrantes de origen arabe tienen fines oscuros o terroristas, pero si son mal vistos por la mayoría de los españoles, y mas cuando hubo el atentado terrorista del 11-m en la estaciones de santa Eugenia y Atocha.

5. El racismo de género e inmigración en blog/foro.

El racismo de género tiene que ver con los mitos del patriarcado y la amenaza de una conspiración contra la tradición y la paz. La mujer es vista como una amenaza al equilibrio demográfico. Los hijos de inmigrantes son un medio de conquista que pasa oculto a la opinión pública. Esos hijos de inmigrantes serán españoles con derecho al sufragio universal en el sistema democrático que consolidan una conspiración para terminar con los valores de la tradición española (valores ancestrales que solo se transmiten a través de los clanes familiares). La mujer es construida como un peligro que forma parte de

esta conspiración: por ello se recomienda en estos blogs/foros no mantener relaciones con las mujeres inmigrantes. La mujer inmigrante no es sincera, es astuta, utilitarista, y emplea su belleza para la confusión de los nativos. Mediante una relación consolidada, las mujeres inmigrantes consiguen la nacionalidad española, tras ello vendrá obligar a su pareja a traer a sus hijos de otra relación en su país de origen y también responsabilizarse del resto de la familia (hermanos, padres). Las mujeres también pueden emplearse por la conspiración que organizan los inmigrantes para reducir la resistencia mediante el chantaje o la seducción sexual de las prostitutas inmigrantes: el vicio o las enfermedades que portan y contagian debilitan tanto los valores morales como el estado físico de los nativos.

La belleza de las mujeres inmigrantes también es discutida desde mitos patriarcales construidos durante el romanticismo y que los medios de comunicación acaban por implementar en nuestra sociedad mediática.

El romanticismo (Contreras, 2007) introduce una nueva perspectiva biocultural, la naturalización de la mujer significa el paso a la categoría de hembra de la especie humana. La [mujer/hembra] es una noción romántica que la reduce a una esencia intemporal dentro de la secuencia de la naturaleza. La [mujer/hembra] se parece más a una yegua, perra o vaca que al hombre cuyo parecido es accidental y meramente morfológica ya que la esencia es radicalmente distinta. La mujer es representada por un animalismo que la convierte en un ser irracional. Los románticos reafirman la continuidad genérica y transforman lo femenino en objeto filosófico, mediante la argumentación de una mujer sin razón. Niegan a todas las mujeres el principio de individuación (en contra de la corriente individualista de la modernidad). El recurso ontológico consiste en transformar [todas las mujeres] en [la mujer].

La Otredad es el recurso masculino para la demostración de su superioridad. [La mujer] es el proceso de fabricación de lo absolutamente otro. La Otredad Absoluta es lo prepolítico, irracional, misterioso, con apariencia humana, potencia anárquica natural. Todavía lamentablemente se repite la figura literaria romántica de la doncella inocente de triste destino o la construcción de la mujer fatal. La misoginia o sumisión al varón parten de diversos supuestos morales, intelectuales y en esta ocasión, también biológicos con postulados pseudo-científicos que provienen de la filosofía e incluso de los pequeños adelantos de una ciencia experimental, la psicología.

El pensamiento ilustrado supone nuevos fundamentos de convivencia y una pérdida de legitimidad de las formas de vida y las instituciones (familia, propiedad, Estados absolutos). Pese a estos adelantos que alcanzan en ocasio-

nes a las mujeres, la igualdad de género choca con una misoginia filosófica que pretende apuntalar un orden patriarcal nuevo. El romanticismo intentará controlar sus cuerpos y sus ideas, haciéndolas sumisas y llamándolas a la obediencia. Controlará todo intento de rebeldía contra el orden patriarcal, sometiendo sus deseos, ocultando su visibilidad y aislándola con el temor de la desconfianza. El romanticismo implementará una ideología acorde con el poder patriarcal que requerirá de una legitimación institucional.

El mismo mito de los esclavos será empleado en las mujeres, y en la sociedad moderna, en las mujeres inmigrantes: a) su débil naturaleza; b) su ignorancia y atraso; y c) su malicia que puede llegar a provocar daños a sí mismo sin la tutela masculina. Mediante la habilidad del pensamiento, el arte y la pseudociencia pasarán de representaciones conceptuales sincrónicas a representaciones de orden genético. Oponerse a esta empresa es difícil cuando los grandes pensadores como Hegel afirman que los varones deben vivir para el Estado y las mujeres para la familia. Las mujeres inmigrantes sumarán a esta discriminación su raza, su etnia, sus creencias y su condición de extranjera.

El ser femenino es una estrategia espectacular de la naturaleza para garantizar la perpetuidad. Su esencialidad consiste en trascenderse a sí mismas. Lo femenino es lo inmediato, que es aquello incapacitado para el cálculo de fines, la interpretación o directamente, la comprensión. Carece de inteligencia, equidad o virtud que reemplaza por la astucia. No es inmoral, sino que al ser absolutamente natural, carece de moral, la mujer es amoral. Los varones, como son iguales, apenas guardan diferencias entre ellos. Las mujeres, dado que son idénticas, las exageran (maquillaje, moda).

Esta forma de negación de los pocos valores que distinguen a la mujer en una cultura racista patriarcal se manifiesta mediante el insulto centrado en la construcción misógina de la mujer extranjera o de la hembra salvaje sin principios morales o lógicos (intelectuales) durante el proceso de lectura:

1. [mujer]
2. [animal]
3. [salvaje]
4. [irracional]
5. [comida]
6. [alojamiento]
7. [seguridad]
8. [higiene]

9. [sucia]
10. [Colombia]
11. [Perú]
12. [Venezuela]
13. [Marruecos]
14. [amoral]
15. [estúpida]
16. [inútil]
17. [simio]
18. [mentirosa]
19. [desecho]
20. [vaga]
21. [prostituta]
22. [promiscua]
23. [folla]
24. [familia]
25. [procreadora]
26. [hijos]
27. [fraude]
28. [redes]
29. [expulsar]
30. [ladrona]
31. [estafadora]
32. [delincuencia]
33. [analfabeta]
34. [gorda]
35. [humillar]
36. etc.

Un ejemplo:

Post: "...luego se viene una se tira a un viejo y se trae toda la familia...mira me dais asco.colombianos.venezolanos...."

Su estructura proposicional obedece más o menos a esta fórmula: 22-14-23-9-10-12

Otro ejemplo:

Post: "...sus mujeres son unas guarras que se creen que un trapo sirve para dejarlo en una estanteria de adorno...Estoy harta de estar horas y horas en las colas de los supermercados porque esas zorras no saben contar el dinero, y si les dices que te han dado mal el cambio en vez de mirarlo te dicen que no y que no, no sirven para nada, son unas idiotas, unas retrasadas con cara de mierda que solo

sirven para traer engendros y infestarnos el país de mierda y más mierda con sus frases de telenovela que dan asco..."

Normalmente, los textos racistas suelen construir estereotipos negativos a partir de los modelos migratorios de las mujeres. En el caso de los foros o blogs, las fórmulas de descortesía que dañan la imagen positiva es más frecuente. Estos modelos de migración femenina han sido sintetizado por Vicente y Setién (González Ferreras y Setién, 2006): a) Mujeres casadas o con pareja que se reencuentran con el marido en el lugar de destino, mujeres que emigran junto al marido o mujeres que encabezan la aventura de la migración para mantener la familia; y b) Mujeres solteras que pueden emigrar para reunirse con sus padres, mujeres (que normalmente son las hijas mayores) que emigran para ayudar a sus familias o mujeres que emigran por un proyecto personal propio animadas por la idea de conocer otras culturas, lugares y cuentan con financiación personal y educación medio-alta. Ocultando la verdad de estos esquemas migratorios, las fórmulas de descortesía construyen el discurso racista y distorsionan la imagen de la mujer inmigrante.

6. El racismo medioambiental e inmigración en blog/foro.

El racismo medioambiental es otra desigualdad social que repercute sobre la imagen de las minorías. Consiste en la concentración de las minorías desfavorecidas y marginales en las zonas con problemas medioambientales.

Desde el desarrollo industrial de los grandes centros urbanos, las periferias concentraron a los obreros que se acomodaban cerca de las fábricas o de las plantas de producción. Eran zonas contaminadas que solían hospedar a personas con bajos ingresos y de distintas razas. Estas zonas estaban devaluadas y sus condiciones de vida solían ser más duras. En la actualidad, las poblaciones inmigrantes también se hacen en zonas menos apreciadas, y el racismo medioambiental frente a este fenómeno alcanza a concretarse como el miedo de los ciudadanos a que su barrio y su propiedad inmobiliaria se devalúen por la proximidad de vecinos inmigrantes de otras razas o etnias.

En Internet podemos decir que los interlocutores racistas deshumanizan a los inmigrantes no sólo a través del insulto, o los tropos, sino empleando la descripción de sus espacios vitales como argumentación que explique su estado incivilizado.

Post: "...viven como animales que pueden traer de bueno..."

Precisamente la contratación de los inmigrantes en los trabajos de operaciones elementales agudiza el efecto que produjo la industrialización. Los

obreros con trabajos simples eran deshumanizados debido a un trabajo monótono y aburrido. Y además eran considerados como inútiles porque frente a la máquina, los trabajadores se fatigaban.

Una forma de racismo nuevo que hablan los usuarios de los blogs y foros es el racismo medioambiental. Según este modelo de discurso, los inmigrantes no mantendrán el país desempeñando las tareas difíciles para los españoles, "no es la edad de oro de la inmigración". Todo lo contrario, se contempla como la invasión de la estética de lo feo, lo horrible, lo tenebroso, lo sucio, lo promiscuo, lo inseguro, lo terrible. La inmigración cambia la belleza de las ciudades, de los pueblos y de sus paisajes. La inmigración si bien supone la multiplicación de la producción, también es la propagación de la miseria, de la pobreza y de la delincuencia. El discurso racista también tiene que ver con el mal estado del entorno: "Los inmigrantes ensucian las calles con la basura que arrojan por desconocer las reglas de convivencia; cambian los paisajes naturales de nuestros campos y costas, llenas ahora de chabolas, campamentos improvisados, niños desnudos y sucios o costas sembradas de los cadáveres de los hombres que atravesaron las fronteras en pateras. Los edificios están sucios de pintadas de los grupos jóvenes que provienen de Latinoamérica (latinking, blacklion) o los transportes públicos están llenos de extranjeros que inspiran miedo y desconfianza". El discurso explica los prejuicios de una inmigración que destruye la belleza de nuestras ciudades, de nuestros campos y de nuestras costas y crean la fealdad.

Post: "...Estos indios que vienen son lo peor de lo peor de sus países. No vienen premios nobeles, si no asquerosos llenos de enfermedades, con nivel cultural cero y en muchos casos negativos. Indios incivilizados que se mean en las calles y ni hablan en castellano".

Para el discurso racista, la inmigración es fuente de miseria, pobreza que llena las calles de rostros lastimosos, de niños sucios, malnutridos y sin educación, de prostitutas, de traficantes de drogas, de mafias, de bandas violentas que nos traen recuerdos sobre una sociedad desigual y una naturaleza humana imperfecta. Los hacen responsables de la fealdad de nuestro mundo construido con el esfuerzo de nuestras generaciones, de nuestras familias. Para los racistas, la inmigración es un proceso de deterioro por el que los extranjeros absorben las riquezas de nuestros entornos naturales y marchitan su belleza; tras lo cual se irán, dejando nuestra hermosa comunidad convertida en una cloaca.

7. El racismo interétnico en foros o blogs: los radicales.

Es menos frecuente pero existen enfrentamientos racistas entre individuos representantes de las minorías inmigrantes de nuestra comunidad. Por ello,

quizás debemos de hablar con la finalidad de integrar a todos los grupos de discursos violentos en Internet bajo esta denominación genérica de radicales.

De los blogs o foros consultados, hemos observado como de los países de origen de nuestros inmigrantes aparecen intervenciones con un fuerte contenido racista o simplemente de enfrentamiento. Este racismo se entabla entre las propias comunidades de inmigrantes por medio de individuos que intervienen en los espacios de la red desde las conexiones de sus países. No podemos olvidar como muestran numerosos estudios (Van Dijk, 2007) (Appadurai, 2007) (Stallaert, 1998) en los países latinoamericanos, en los países asiáticos o africanos también existe el racismo y el conflicto interétnico que es introducido por los inmigrantes en nuestro país. Por ejemplo, en los blogs o foros diferencian entre los inmigrantes rumanos sí son europeos o de raza gitana, entre los mulsumanes si están europeizados o son practicantes del Islam y entre los latinoamericanos existen conflictos entre ecuatorianos, peruanos, argentinos, etc.

8. Voces para la comprensión.

En determinados blogs o foros, el tema central no es el racismo o la inmigración, sino otros totalmente desconectados de estos fenómenos. Estos espacios de encuentro suelen llevar nombres que tienen que ver con las poblaciones inmigrantes (ej. "Foreros Latinoamericanos") en España. En ellos la conversación textual transcurre entre temas diversos, pero en ocasiones, suele perturbarse por la intromisión de racistas que introducen sus provocaciones despreciativas e insultos.

Post: "Que pena me dan todos esos comentarios, es verdad el pero malo que haya inmigrantes ILEGALES, pero es que hay que pensar en que situación está el mundo, por desgracia las personas que tienen que emigrar son las personas que menos preparación tiene por lo tanto esto se resiente más.

Yo soy de México, la situación aquí es bastante contrastada como hay muchos ricos como hay muchos pobres y es raro que se emigre a España, normalmente a USA. Pero al menos yo no quiero emigrar o al menos no tengo la necesidad y si la tuviera sería de la manera legal".

Post: "Hola a los hermanos ecuatorianos!! Me uno a post desde Ecuador. Tienen un numero pa mí?

Aunque digan que los ecuatorianos no trabajan, son vagos, etc. Salí una noticia de que los ecuatorianos son los que más están aportando al seguro español. Son personas que no lograron conseguir empleo aca y fueron en busca de algo mejor. Les agradezco a los españoles que les han abierto las puertas y censuro a los intolerantes".

No todas las conversaciones textuales mantenidas en la red rompen con las reglas de la cortesía.

Las comunidades de individuos racistas son la manifestación de una sociedad asustada frente a los cambios que provocan la población inmigrante. El miedo a la pérdida de un orden establecido, la falta de flexibilidad a las nuevas situaciones de convivencia o la carencia de una formación multicultural desde las escuelas sobre el "Otro cultural" elimina la aparición de una sociedad de la cortesía. Desde el marco de la comunicación, ello es alarmante pues permitimos que sean las formas verbales o simbólicas de la violencia las que medien entre nosotros y los otros. Recordemos que desde la comunicación podemos operar sobre las representaciones del mundo, las relaciones sociales entre los individuos y la construcción de sus identidades particulares y sociales. A propósito de ello, González Ferreras y Satién (2006) definen las necesidades de una revisión de los textos formativos en la educación primaria. Recomiendan que se incluya contenidos de otras culturas, empleen elementos culturales distintos en cada actividad didáctica, mostrar en la vida académica del centro otras culturas o bien, mejoren la entrada de las culturas minoritarias.

La educación multicultural se ve afectada por factores exclusivamente relacionados con el funcionamiento de las minorías, familias y grupos culturales (barreras culturales, dificultades lingüísticas, tiempo de estancia en el país, estilo educativo de los padres). También existen factores de discriminación institucional (clases separadas, ubicación en niveles de educativos inferiores a su edad, exclusión de los centros por motivos culturales, ausencia o nivel bajo de los programas de apoyo), factores relacionados con los docentes (discriminación por parte del profesorado) y otros factores vinculados a la segregación en los centros urbanos, falta de legislación o dificultades de inserción en el mercado laboral. Si a ello, además les unimos los problemas de la alfabetización digital o formación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, el problema de integración se agudiza.

Tabla con una propuesta de ayuda positiva para todos	
La publicación de espacios en Internet por inmigrantes	Aumentar la demanda social de filtros antiracistas a los fabricantes de informática para la conexión de ordenadores a Internet
Creando fichas de culturas de inmigrantes (datos geográficos, históricos, políticos, sociales, etc) y contactos con sus representantes en Internet	Conociendo de las asociaciones de inmigrantes en Internet que no le gustan que digan de ellos. Ej. "asiáticos", "japoneses, chinos"
Dando a conocer cuales son los temas tabú de lo que no quieren hablar en Internet	Observatorios del tratamiento racista de la inmigración en Internet
Explicando en que consiste la violencia simbólica de la propaganda racista y sus efectos en Internet	Reconociendo y denunciando la discriminación racial que en numerosas ocasiones pasa desapercibida o no se le da suficiente importancia

Glosario de términos

Antonio Gómez Aguilar



Ancho de banda: Aunque es un término que procede del mundo de las telecomunicaciones, se aplica a memorias y redes para indicar la máxima cantidad de información simultánea que se puede transferir por un canal en cada unidad de tiempo. Generalmente se mide en bits por segundo (bps) o en hercios (Hz) que define el rango de frecuencias que puede abarcar sin degradar la señal.

Arquitectura: En informática se refiere al tipo de estructura hardware de la máquina. Por extensión, también suele ser aplicada para clasificar los microprocesadores (arquitectura X86 o 680XX) o el tipo de ranuras de expansión (PCI, EISA...).

Backbone: Se refiere a las principales conexiones troncales de Internet. Está compuesta de un gran número de routers comerciales, gubernamentales, universitarios y otros de gran capacidad interconectados que llevan los datos entre países, continentes y océanos del mundo.

Bajar o descargar (*download*): Proceso que consiste en transferir un archivo de un ordenador remoto a nuestro propio ordenador.

Base de datos: Sistema de almacenamiento de datos muy flexible que te permite utilizar la información en función de diversos criterios.

Bit: Unidad mínima de información que una computadora puede procesar. Sólo puede representar dos valores: 1 y 0 (encendido y apagado).

Bucle: Secuencia de instrucciones de un programa que será ejecutado hasta que cumpla una determinada condición. En sonido es la reproducción de un fragmento grabado repitiéndose continuamente, el cual también es designado como loop.

Buffer: Espacio de almacenamiento temporal donde son guardados determinados datos antes de ser transmitidos. Constituye una memoria intermedia que es utilizada en distintos periféricos (teclado, impresoras...) para aumentar su rapidez y rendimiento, compensando las velocidades entre la recepción de datos (más lento) y su rápido procesamiento.

Buscador: Programas y páginas web especializadas que facilitan la localización de la información en Internet.

Byte: Agrupación de 8 bits.

Caché: Memoria de acceso rápido que está situada entre el procesador y la memoria RAM para acelerar los intercambios de datos. Almacena los datos que se utilizan más a menudo.

Ciberespacio: Hace referencia al espacio que conforman el conjunto de todas las redes telemáticas del mundo.

Cibernauta: Internauta o navegante que viaja por el ciberespacio. Viajero virtual que accede a cualquier tipo de información disponible en Internet

Cliente/servidor: Concepto utilizado en la informática de redes por medio del cual los ordenadores son divididos en dos categorías: clientes y servidores. Los clientes solicitan información a los servidores. Los servidores almacenan información y la entregan a cualquier cliente autorizado que la requiera.

Cliente: Ordenador que forma parte de una red y que recibe la información y el software de otro ordenador principal llamado servidor.

Compresión de datos: Forma de reducir el tamaño de un fichero de ordenador mediante algoritmos especiales. Se utilizan programas como programas como el WinZip o el ARJ. Antes de utilizar un fichero de este tipo, tendrá que descomprimirlo.

Cracker: Informático cuyo objetivo es conseguir romper las barreras de seguridad de Internet y acceder a la información. Al contrario de los hackers, los crackers intentan romper la seguridad de los programas comerciales.

Chat: Conversación electrónica en tiempo real y dentro de Internet con otros internautas de cualquier punto del planeta.

Dance: El dance tiene el significado más literal de todos los géneros o estilos de música, es simplemente eso: músicaailable. Viene en diferentes formas, desde el hip hop hasta el disco. La música dance constituyó un género en la década de los años 70, aunque para finales de esa década había mutado en diferentes formas: dance-pop, hip-hop, house, y techno, entre otros.

Decoder: Proceso que convierte ficheros MP3 en pistas de audio (es inverso al "encoder")

Digitalización: Convertir cualquier tipo de información al lenguaje binario propio de los ordenadores. La información es introducida a un soporte informático mediante cierto procedimiento que puede ser el escaneo en el caso de imágenes fijas, o el muestreo en el caso de la grabación del sonido.

Dirección URL (Uniform Resource Locator): Formato de las direcciones de las páginas web.

DJ: Del inglés Disc Joker, fue un término surgido en el medio radiofónico norteamericano. Ahora es aplicado al responsable de programar, mezclar y reproducir las grabaciones musicales en las pistas de baile de las discoteca y los eventos de la cultura dance.

Download: Descarga de un fichero desde un ordenador remoto en Internet hasta nuestro equipo. El envío de un fichero a Internet se denomina "upload"



DSP (Multiefectos) Digital Signal Processor: Instrumento de Procesamiento de Señales (de audio) Digitales. Por medio de los algoritmos que genera se pueden lograr multitud de efectos como: Reverberación, Chorus, Delays, Distorsiones, etc.

E-Learning: Aprendizaje a través de Internet.

Emoticones: Signos utilizados en los mensajes de correo electrónico para expresar emociones. Los emoticones representan caras si se miran de lado. El emoticono más famoso es el smiley :-] que representa dos ojos, una nariz y una sonrisa.

En línea: Conectado a Internet o a un servidor remoto.

Encoder: Conversión de ficheros de sonido WAV al formato MP3

Encriptación: Proceso que traduce un mensaje mediante un código especial para que no pueda ser leído por otra persona que no sea el destinatario, el cual dispone de la clave para descifrarlo.

Enlace: Acceso directo a otras páginas web de Internet. Es realizada mediante una palabra subrayada, una imagen, etc.

Escalabilidad: Característica que permite a los sistemas informáticos crecer, tanto en potencia como en prestaciones, sin tener que renovar por completo los equipos.

Extensión: Etiqueta final del nombre de un fichero compuesto por tres letras después del nombre y del punto. Cada tipo de archivo tiene una extensión diferente. Por ejemplo, los documentos de Word se llaman .DOC; las páginas web HTM, etc.

FAQ (Frequently Asked Questions, preguntas más comunes): Documento que contiene las preguntas y las respuestas más comunes sobre un tema específico.

Flash: lenguaje de programación para crear animaciones y gráficos tridimensionales dentro o fuera de Internet. Su principal virtud reside en la capacidad de agregar vida audiovisual a los sitios web sin hacer que la visualización de los mismos se haga más lenta. Para acceder a páginas diseñadas con Flash, se requiere un plug-in o aditamento extra al navegador, disponible en la red en <http://www.macromedia.com>.

Foros: Espacio telemático en el que son tratados temas determinados. Los visitantes pueden leer los mensajes que ya han escrito otros y dejar los suyos.

Freeware: Software que puede ser utilizado gratuitamente, aunque el propietario conserva el copyright. Suele distribuirse en Internet o a través de los CD's de algunas revistas.

FTP (*File Transfer Protocol*): Protocolo empleado para la transmisión de archivos a través de Internet en una red TCP/IP. Hay programas especializados en realizar este trabajo.

Hacker: Informático cuyo objetivo es conseguir romper las barreras de seguridad de Internet y acceder a la información de los particulares y las empresas. Generalmente se limitan a dejar su firma y no causan daños. No piratean el software ajeno.

HTML (*HyperText Mark-up Language*): Lenguaje empleado para la creación de páginas web. Puede incluir enlaces hipertexto, imágenes, sonidos y applets de Java.

HTTP (*Hiper Text Transport Protocol*): Protocolo para la transmisión y visualización de documentos textuales, gráficos y sonoros en Internet, el cual permite la visualización de las páginas web en los navegadores o browsers Netscape, Internet Explorer, Surfer Safari RSS u otros.

Interfase (entorno de comunicación): Es denominada interfase a la apariencia visual (pantallas) del programa y la manera en la que el usuario puede establecer comunicación con él. También recibe esta denominación todo elemento que facilite la conexión entre dispositivos (puerto de impresora, USB, et.) a través de los cuales realiza un intercambio de información.

Internauta: Usuario que accede a los servidores de Internet y navega a través de sus páginas.

Internet (*Interconnected Networks*): La red de redes. Es la autopista de la información por excelencia y está constituida por un conjunto de redes telemáticas interrelacionadas que permiten la comunicación de millones de usuarios de todo el mundo. Todos los ordenadores que están en Internet utilizan el protocolo TCP/IP para comunicarse.

Intranet: Red de ordenadores de una institución, generalmente situados localmente en un mismo edificio, que utiliza los protocolos de comunicación TCP/IP de Internet. Permite disponer de un entorno propio y exclusivo de páginas web al que solamente pueden acceder las personas externas autorizadas.

IP (*Internet Protocol*): Protocolo que gestiona la forma en la que los ordenadores conectados a Internet establecen comunicación e intercambian información. Dicha gestión es realizada asignando a cada ordenador conectado a Internet un identificador IP formado por cuatro números separados por puntos.



Link: En una página web es un hipertexto que permite acceder directamente a otra página.

Loop: Es un fragmento de sonido grabado cuya reproducción es una repetición continua.

MIDI (*Musical Instrument Digital interface*): Lenguaje musical digital. Acrónimo de Interfaz Digital para Instrumentos Musicales. Permite a un instrumento musical controlar el sonido de otros instrumentos y equipo electrónico. La invención de este sistema abrió las puertas a todo un nuevo mundo de creatividad musical, como también una nueva generación de sintetizadores y equipos de grabación.

Minimalismo: Música basada en la repetición de un motivo muy breve durante la cual es introducido material musical nuevo, ligeras variaciones y pequeños desplazamientos de frases. Sus características son una actitud musical muy meditativa y una especie de continuum sonoro. La música es sencilla, fácil de captar, no tiene carácter sofisticado, sino que es un proceso sonoro planificado o espontáneo, pero muy extenso. Utiliza sencillas fórmulas rítmico-melódicas repetidas en forma de obstinato, aunque no de un modo rígido sino con ligeras variaciones y pequeños desplazamientos de frases.

Módem: Palabra que proviene de la fusión de las palabras modulador / demodulador. El módem pone en comunicación un ordenador con la línea telefónica, permitiéndole acceder a redes telemáticas y comunicarse con otros ordenadores.

Motor de Búsqueda: Programa de búsqueda de acuerdo a palabras clave específicas, el resultado es desplegado en la modalidad de una lista jerarquizada en la que tales palabras claves fueron halladas. Los más populares son Yahoo y Google.

MP3 (*Mpeg Layer 3*): Formato de archivo de audio digital de gran compresión. Permite almacenar piezas musicales completas en muy poco espacio de memoria y con calidad cercana a un CD. Los archivos MP3 pueden ser descargados de muchos sitios de Internet.

MPEG (*Moving Pictures Experts Group*): Sistema de vídeo digital con buena compresión y calidad. Los archivos de vídeo con este formato tienen la extensión MPG.

Multicasting: Técnica de transmisión de datos a través de Internet que consiste en el envío de paquetes de información desde un punto a varios destinatarios simultáneamente.

Multimedia: Aplicación que incluye diversos medios: texto, gráfico, audio, vídeo u animación.

Música electrónica: Surgió hacia 1950 con la invención de la banda magnética como nuevo tipo de música. Se entiende como tal, no una música mecánica amplificada electrónicamente, sino composiciones y sonidos generados electrónicamente.

Navegador (*browser*): Programa que se emplea para acceder a la información contenida en la World Wide Web y visualizarla. Los más utilizados son: Netscape y Microsoft Internet Explorer.

Navegar: Desplazarse por las páginas web de Internet mediante un navegador. Otro término empleado para la denominación de esta práctica es surfear.

Netiquette: Código de conducta recomendado en las comunicaciones por e-mail, y especialmente en los grupos de discusión y demás foros de Internet.

Network: Red de trabajo entre varios ordenadores.

Nickname (*nick*): Nombre con el que se identifican los usuarios en los canales de chat.

Nodo de Internet: Cualquiera de los servidores que están permanentemente conectados en Internet.

Off-line: Desconectado de la red.

On-line: En línea. Conectado a la red.

Página inicial (*home page*): Página de entrada a un sitio web. Suele incluir una tabla de contenidos del website y enlaces a los mismos y a otras páginas web relacionadas.

Password: Palabra clave que puede ser necesaria para acceder a algún servicio o aplicación informática.

Path: Descripción de la ubicación exacta de un fichero dentro de la estructura de carpetas del disco.

Pirata informático: Persona que copia software ilegalmente y lo comercializa sin licencia. A veces también pretende obtener información confidencial de otros usuarios de Internet para utilizarla de manera ilícita.

Plug-ins: Programas que deben instalarse en los ordenadores clientes para que sus navegadores puedan reconocer y procesar determinados tipos de archivo (Flash, Director, Real Audio, etc.) También son conocido como AD-ON y aumentan las capacidades y prestaciones de los navegadores. Hay otros programas que trabajan con plug-ins, como Photoshop, Logic, Pro Tools, etc.



Programa: Conjunto de instrucciones escritas con un lenguaje de programación que los ordenadores interpretan y facilitan a los usuarios la realización de tareas concretas.

Protocolo: Conjunto de normas que deben cumplir dos ordenadores para que puedan comunicarse entre sí. Los protocolos permiten también la comunicación entre productos de diversos fabricantes.

Proveedor de acceso a Internet (ISP): Empresa que proporciona acceso a Internet previo pago de una cuota.

Publicación web: Procedimiento que a través de programas especializados permite enviar al servidor archivos HTML, de audio, de texto u otros para que sean accesibles al usuario de Internet. Este proceso también es denominado cargar en red, colocación o puesta en línea.

Quicktime: Tecnología de reproducción de ficheros de vídeo desarrollada por Apple, que ha dado lugar al formato MOV. Las últimas versiones tienen funciones de streaming.

Rave: Acontecimiento musical que se realiza fuera de la discoteca.

Real Player: Programa creado por la compañía Real Networks; está especializado principalmente en archivos de audio y vídeo con formato de tipo .wav, .ram o .rm.

Realidad virtual: Programas tridimensionales de simulación que logran una apariencia de realidad. Son utilizados conjuntamente con ciertos dispositivos como: cascos con gafas RV, guantes con sensores, etc. Tienen aplicaciones lúdicas o científicas como en medicina, arquitectura, etc.

Realmedia: Formatos que ofrecen una buena compresión de audio (RA) y vídeo (RM). Tienen la función de streaming.

Red: Infraestructura normalmente de cable que permite la interconexión entre los ordenadores ya sea a nivel local, nacional o mundial.

Redes locales: Una red local (Local Area network, LAN) es una conexión entre diversos ordenadores próximos que facilita el intercambio de información entre ellos y el uso compartido de algunos periféricos.

RF (*Radio Frequency*): Tecnología utilizada en radio, televisión y redes de banda ancha para transmitir la información. Utiliza señales portadoras del rango de megahercios (MHz)

Sampler: Teclado electrónico capaz de grabar y reproducir fragmentos o secuencias enteras, ya sea de temas o voces.

Señales digitales: Es una señal que sólo puede variar de manera discreta. Entre dos valores consecutivos no puede haber ningún valor intermedio.

Servidor: Ordenador central de una red de ordenadores que suministra programas y servicios (impresora, disco duro, conexión a Internet...) a otros ordenadores menores llamados clientes. La filosofía cliente/servidor como base informática de las empresas está transformándose mediante sistemas basados en Internet e intranets.

Servidor de Internet: Cualquiera de los ordenadores que están permanentemente conectados a Internet, y facilitan la conexión temporal a otros ordenadores.

Shareware: Software que los usuarios pueden utilizar gratuitamente durante un periodo de tiempo determinado. Más allá de este periodo, deben pagar una cuota si desean seguir utilizándolo.

Sistema MIDI: Conjunto de instrumentos MIDI conectados entre sí.

Sitio web: Ver website.

Streaming (flujo continuo): Forma de reproducir archivos de sonido y de video a medida que van siendo descargados de Internet, sin esperar a tener en el ordenador todo el archivo. La fluidez del proceso es lograda mediante el almacenamiento temporal en un buffer de la información que va llegando, hasta el momento en el que debe ser reproducida. Los formatos que admiten esta tecnología son: RealAudio, RealVideo, QuickTime, WindowsMedia, Schockwave, entre otros.

TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*): Es el protocolo de comunicaciones más extendido y que se usa en Internet y en las intranets de las empresas. También es utilizado entre los ordenadores conectados a una red Unix. Define la forma como los datos son transferidos entre ordenadores.

Techno: Género de música nacido en Dusseldorf, de la mano de Kraftwerk, a principios de los '70. En los '80 se convirtió a la cultura pop y tuvo su evolución en Detroit, donde terminó de moldear las bases de casi toda composición de la música electrónica. En Norteamérica el techno era un fenómeno subterráneo, pero en Inglaterra fue convertido en un movimiento popular rápidamente. A principios de la década de los 90 fue subdividido en géneros como el hardcore, ambient, y el jungle, todos destinados a ser bailables y para ser tocados por DJ's.

Tiempo real: Es una operación que es realizada en el mismo momento que alguien la solicita.

Transmisión radiofónica en Internet: Un servidor recibe señales de radio y las retransmite digitalmente a Internet. El usuario puede acceder a la señal de radio en tiempo real mediante el sistema streaming.

Unidad de disco: Término que se aplica a cualquier disquetera, lector de CD-ROM o disco duro.

URL (*Uniform Resource Location*): Son las direcciones de Internet, las cuales son referidas a páginas web que empiezan siempre con las letras http//

Vinilo: Formato musical clásico y conocido que trascendió a lo largo del tiempo y que funcionó en la música dance como el elemento más importante para un DJ.

Virus: Programas informáticos desarrollados para destruir la información y producir problemas de funcionamiento a los ordenadores que infectan. Son propagados automáticamente al transferir información entre los ordenadores.

W3 Consortium: Es el organismo encargado de estandarizar y homogeneizar las sucesivas versiones de HTML <http://www.w3.org>

WAV: Formato estándar para almacenar sonidos. Los archivos de sonido WAV dan una calidad aceptable, pero son de gran tamaño ya que es un formato de almacenamiento de audio de alta densidad.

Web: Forma abreviada de designar la World Wide Web

Website (espacio web, sitio web): Dentro de Internet, conjunto de páginas web de un mismo propietario (persona, empresa o institución) relacionadas entre sí mediante enlaces hipertextuales. La diferencia entre un sitio web y una página web radica en el volumen y disposición de su contenido.

Bibliografía



Bibliografía

- Adorno, T. y Horkheimer, M. (2006): *Dialéctica de la Ilustración*, Madrid, Trotta.
- Águila Soto, C. (2005): *Ocio, jóvenes y modernidad*, Almería, Universidad de Almería.
- Amnistía Internacional. Sección Española (1999): *¿Traerán los reyes magos matanzas, torturas y ejecuciones? Juguetes, videojuegos y violaciones de derechos humanos*, <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/traeran-los-reyes-magos-torturas-matanzas-y-ejecuciones.pdf> [12/12/2007]
- Amnistía Internacional. Sección Española (2000): *Haz click y tortura*, <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/hazclickytortura.pdf> [07/01/2008]
- Amnistía Internacional. Sección Española (2002): *¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de derechos humanos*, <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/sabes-a-que-juegan-tus-hijos.pdf> [08/01/2008]
- Amnistía Internacional. Sección Española (2004): *Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/con-la-violencia-contra-las-mujeres-no-se-juega.pdf> [08/01/2008]
- Amnistía Internacional. Sección Española (2007): *Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/acceder-a-violaciones-de-derechos-humanos-un-juego-de-ninos.pdf> [09/01/2008]
- Amnistía Internacional. Sección Española. (2006): *España: menores y derechos humanos, responsabilidades en juego*, <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/menores-y-derechos-humanos-responsabilidades-en-juego.pdf> [08/01/2008]
- Amnistía Internacional. Sección Española: *¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de derechos*, diciembre de 2002, www.ai.es [acceso 19/12/2007]
- Ang, I. (1996): *Living Room Wars: Rethinking Media Audiences for a Postmodern World*, London, Routledge.
- Appadurai, A. (2007): *El rechazo de las minorías. Ensayo sobre la geografía de la furia*, Barcelona, Tusquets.
- Arroyabe, E. (2001): "Europa como mosaico de identidades: algunas reflexiones". En Turrón, D. y González, J.: *Identidades culturales y minorías étnicas en Europa*. Deusto, Bilbao.

Austin, J. L. (1971): *Cómo hacer cosas con palabras*, Barcelona, Paidós.

Baptista Ferreira, G. (2003): *Linguagem e modernidade. Comunicação e experiência nas sociedades mediatizadas*, Lisboa, Livros Horizonte.

Barbadillo Griñán, P. (1997): *Extranjería, racismo y xenofobia en la España contemporánea. La evolución de los setenta a los noventa*. Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.

Bertuccelli Papi, Marcella (1996): *Qué es la pragmática*, Barcelona, Paidós.

Blood, R. (2005): *Universo del weblog: Consejos Prácticos para Crear y Mantener su Blog*, Madrid, Ediciones 2000.

Bravo, D. /Briz, A. (2002): *Pragmática sociocultural: estudios sobre el discurso de cortesía en español*, Barcelona, Ariel.

Calsamiglia Blancafort, H. /Tusán Valls, A. (1999): *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*, Barcelona, Ariel.

Calsamiglia Blancafort, H. y Tusón Valls, A. (1999): *Manual de análisis del discurso*. Barcelona, Ariel.

Cea D'Ancona, M. A. (2004): *La activación de la xenofobia en España. ¿Qué miden las encuestas?*. Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.

Charaudeau, P. (2003): *El discurso de la información. La construcción del espejo social*. Barcelona, Gedisa.

Civertice, Protégeles y Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid (sin fecha): *Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/videojuegos-menores-y-responsabilidad-de-los-padres.pdf> [09/01/2008]

Civertice, Protégeles, Aempi y Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid (sin fecha): *Guía de videojuegos para padres*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/videojuegos-guia-para-padres.pdf> [09/01/2008]

Colección AI Educa (2004): *Videojuegos: ¿Qué valores transmiten?*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/ai-educa-videojuegos.pdf> [09/01/2008]

Contreras, F. R. (1998): *El ciber mundo*, Sevilla, Alfar.

Contreras, F. R. (2007): "Perspectivas feministas en el conocimiento y en la actividad mediática", en Loscertales, F. / Nuñez, T.: *La mirada de las mujeres en la sociedad de la información*, Madrid, Visionnet.

Cuche, D. (2007): *La noción de cultura en las ciencias sociales*, Buenos Aires, Nueva Visión.



Díez Gutiérrez, E.J. (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, Instituto de la Mujer y el CIDE (MEC)

Díez Gutiérrez, E.J. (et.al) (2001): *Las organizaciones violentas y sus mecanismos de seducción: el caso de los videojuegos*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/las-organizaciones-violentas-y-sus-mecanismos-de-seducion.pdf> [acceso 02/01/2008]

Díez Gutiérrez, E.J. (et.al) (2001): *Videojuegos: cuando la violencia vende*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/videojuegos-cuando-la-violencia-vende.pdf> [acceso 23/12/2007]

Díez Gutiérrez, E.J., (2005): *Videojuegos y sexismo*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/videojuegos-y-sexismo.pdf> [15/11/2007]

Díez Gutiérrez, E.J., (2007): *El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/el-genero-de-la-violencia-en-los-videojuegos-y-el-papel-de-la-escuela.pdf> [19/12/2007]

Díez Gutiérrez, E.J., (coord.) (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/la-diferencia-sexual-en-el-analisis-de-los-videojuegos.pdf> [07/12/2007]

Enric Ramiro Roca: "Aproximación teórica a los conceptos de identidad y estereotipos en una sociedad intercultural" *Estados Unidos: ¿Santuario de web racista?*. Publicado en ALAI 309, http://alainet.org/active/show_text.php3?key=814

Estallo Martí, J.A. (1997): *Videojuegos, efectos sobre el comportamiento*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/videojuegos-efectos-sobre-el-comportamiento.pdf> [23/11/2007]

Estallo Martí, J.A. (2000): *Videojuegos, efectos a largo plazo*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/videojuegos-efectos-a-largo-plazo.pdf> [01/02/2008]

Estalló, J.A. (1995): *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*, Barcelona, Planeta.

Ettxeberria San Sebastián, F. (1998): *Videojuegos y educación*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/videojuegos-y-educacion.pdf> [10/12/2007]

Fernández Bravo, A. (2000): *La invención de la nación. Lecturas de la identidad de Herder a Homi Bhabha*, Buenos Aires, Manantial.

Fromm, E. (1989): *El miedo a la libertad*, Barcelona, Paidós.

Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (2002): *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*, en <http://www.injuve.mtas.es/injuve/contenidos.item.action?id=1355306986> [27/10/2007]

García Jiménez, J (1996): *Narrativa audiovisual*, Madrid, Cátedra.

Generalitat Valenciana y Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (sin fecha): *Informe sobre videojuegos*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/informe-sobre-videojuegos.pdf> [06/11/2007]

Goffman, E. (2004): *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu.

Gómez del Castillo Segurado, M.T. (2007): *Videojuegos y transmisión de valores*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/videojuegosytransmisiondevalores.pdf> [03/02/2008]

Gomis, L. (1991): *Teoría del periodismo. Cómo se forma el presente*. Barcelona, Paidós.

González Ferreras, J. / Setién, M. L. (eds.) (2006): *Diversidad migratoria. Distintos protagonistas, diferentes contextos*, Bilbao, Universidad de Deusto.

González Pérez, V. (2002): "La inmigración africana en la España mediterránea. El proceso de integración". En Eiras Roel, A. y González Lopo, D. L.: *Movilidad interna y migraciones intraeuropeas en la península ibérica*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela.

Greimás, A. J. / Courtés, J. (1989): *Del sentido II*, Madrid, Gredos.

Greimás, A. J. / Courtés, J. (1989): *Semiotica*, Madrid, Gredos.

Gros, B. (Coord.) (1998): *Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento*, Bilbao, Desclée de Brouwer.

Grupo Eleuterio Quintanilla (1998): *Libros de texto y diversidad cultural*. Talasa, Madrid.

Instituto de Educación del Ayuntamiento de Barcelona (2006): *¿Quién pone las reglas del juego? Guía para la elección y el uso de videojuegos*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/quien-pone-las-reglas-del-juego.pdf> [09/01/2008]

Instituto de la Mujer, Ministerio de Educación y Ciencia (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, en



<http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/la-diferencia-sexual-en-el-analisis-de-los-videojuegos.pdf> [09/01/2008]

Instituto de la Mujer, Ministerio de Educación y Ciencia (2004): *Guía didáctica para el análisis de los videojuegos*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/guia-didactica-para-el-analisis-de-los-videojuegos.pdf> [09/01/2008]

Koyré, A. (1994): *Pensar la ciencia*, Barcelona, Paidós.

León Jariego, R. y López López, M.J. (sin fecha): *Los adolescentes y los videojuegos*, en <http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/los-adolescentes-y-los-videojuegos.pdf> [17/01/2008]

Leung, L. (2007): *Etnicidad virtual. Raza, resistencia y world wide web*, Barcelona, Gedisa.

Levis, D. (1997): *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós.

Lévi-Strauss, C. (1999): *Raza y cultura*. Madrid, Altaya.

Macionis, J. J. / Plummer, K. (2006): *Sociología*, Madrid, Pearson-Prentice Hall.

Marquès, P. (2000): "Videojuegos: Efectos psicológicos", en *Revista de Psiquiatría Infantil y Juvenil*, 2 (pp.106-116)

Marqués, P. (2003): *Los videojuegos y sus posibilidades educativas*, <http://dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm#videojuegos> [acceso 16/06/2003]

Masuda, Y. (1984): *La sociedad informatizada como sociedad postindustrial*. Madrid, Fundesco y Tecnos.

Metarreligión: http://www.meta-religion.com/Extremismo/grupos_racistas/racismo_por_computadora.htm

Orihuela, J. L. (2006): *La revolución de los blogs*, Madrid, La Esfera de los Libros.

Osborne, R./ Monferrer, J. M. (2005): *Procesos en torno a la religión: Presente y futuro*, Madrid, Uned.

Perceval, J. M. (1995): *Nacionalismos, xenofobia y comunicación. Una perspectiva histórica*. Paidós, Barcelona.

Perelman, Ch. / Olbrechts-Tyteca, L. (1989): *Tratado de la argumentación. La nueva retórica*, Madrid, Gredos.

Pérez Luño, A. (2004): *¿Ciberciudadani@ o ciudadani@.com?* Barcelona, Gedisa.

Pescador Albiach, Darío (2001): *Ciberpragmática: el uso del lenguaje en Internet*, Barcelona, Ariel.

Puggelli, F.C. (2003): "I videogiochi e il processo di socializzazione", en Maraglano, R.; Melai, M. y Quadrio, A. (2003): *Joystick. Pedagogia y videogame*, Milan, Disney Libri (pp.115-125)

Renkema, J. (2004): *Introducción a los estudios sobre el discurso*, Barcelona, Gedisa.

Rojas Orduña, O. (2005): *Blogs. La conversación en internet que está revolucionando medios, empresas y ciudadanos*, Madrid, ESIC Editorial.

Searle, J. (2001): *Actos de habla*, Madrid, Cátedra.

Stallaert, C. (1998): *Etnogénesis y etnicidad*, Barcelona, Proyecto A Ediciones.

Van Dijk, T. A. (1997): *Racismo y análisis crítico de los medios*, Barcelona, Paidós.

Van Dijk, T. A. (1999): *Ideología. Un enfoque multidisciplinario*, Barcelona, Gedisa.

Van Dijk, T. A. (2003): *Racismo y discurso de las élites*, Barcelona, Gedisa.

Van Dijk, T. A. (coord.)(2007): *Racismo y discurso en América Latina*, Barcelona, Gedisa.

Van Dijk, T. A. (1983): *La ciencia del texto. Un enfoque interdisciplinario*. Barcelona, Paidós.

Van Dijk, T. A. (1990): *La noticia como discurso*. Barcelona, Paidós.

Van Dijk, T. A. (1997): *Racismo y análisis crítico de los medios*. Barcelona, Paidós.

Wieviorka, M. (1992): *El espacio del racismo*, Barcelona, Paidós.

Zickmud, S. (2001): "La cultura del ciberodio", en Contreras, F.R. / Sierra, F.: *Culturas de Guerra*, Madrid, Cátedra.

Repertorios jurídicos.

Leyes políticas del Estado. Madrid, Civita-Thomson, 2007. Versión actualizada en septiembre de 2007.

Código penal y legislación complementaria. Madrid, Civitas-Thomson, 2007. Versión actualizada en septiembre de 2007.

UNIVERSIDAD DE SEVILLA



600543560



JUNTA DE ANDALUCÍA

CONSEJERÍA DE GOBERNACIÓN

Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias

