

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 mases, 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