



Universidad de Valladolid

Curso 2020-2021

Facultad de Filosofía y Letras
Grado en Periodismo

**Análisis del tratamiento y la representación del
racismo en los videojuegos “Triple A”**

Alumno:

Asier Martínez Jurio

Tutor:

Salvador Gómez García

Convocatoria: Julio 2021

ANÁLISIS DEL TRATAMIENTO Y LA REPRESENTACIÓN DEL RACISMO EN LOS VIDEOJUEGOS “TRIPLE A”

AUTOR:

Asier Martínez Jurio

Universidad de Valladolid

TUTOR:

Salvador Gómez García

Universidad de Valladolid

RESUMEN

En la presente investigación se han analizado cuatro videojuegos “Triple A” (superproducciones) que abordan temáticas racistas. De esta forma se expone el tratamiento que cada uno de ellos hace de los prejuicios raciales. Se parte de la teoría del framing, para hacer hincapié en las diferencias y similitudes que presentan entre sí cada uno de los videojuegos seleccionados. Se ha tomado el análisis de contenido como principal metodología para el estudio de las variables seleccionadas, las cuales se dividen en tres grandes grupos: representación de la raza discriminada, comportamientos y acciones discriminatorias que se ejercen contra la raza discriminada y actitud de la raza discriminada hacia su opresor. Además, se quiere profundizar en el tratamiento que hacen del discurso racista y como enfocan cuestiones como: la esclavitud, la marginación o el desprecio a otras razas.

PALABRAS CLAVE:

Videojuegos, racismo, influencia, violencia, reflejo, discriminación, acoso

ANALYSIS OF THE TREATMENT AND REPRESENTATION OF THE RACISM IN THE AAA VIDEOGAMES

AUTHOR:

Asier Martínez Jurio

Universidad de Valladolid

TUTOR:

Salvador Gómez García

ABSTRACT

In the present investigation, four “Triple A” (superproductions) videogames that address racist issues have been analyzed. In this way, the treatment that each one of them makes of racial prejudices is exposed. The research takes base from the theoretical perspective of framing. One of the objectives is to emphasize the differences and similarities that each of the selected video games present. The content analysis is the main methodology of the study. This tool allow to make a detailed analysis of the variables. This variables are divided in three mayor groups: the representation of the discriminated race, the racism actions and discriminatory behavior that the oppressed race have to suffer and the actitude that the race has toward his oppressor. In addition, we want to delve into the treatment they make of racist discourse and how they approach issues such as: slavery, marginalization or the hate for other races.

KEYWORDS: Videogames, racism, influence, violence, reflection, discrimination, bullying

ÍNDICE	
1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Justificación del trabajo.....	5
1.2. Objetivos.....	7
1.3. Preguntas de investigación.....	8
1.4. Marco teórico y estado de la cuestión.....	8
1.4.1. Concepto de videojuego.....	9
1.4.2. La influencia cognitiva del videojuego.....	10
1.4.3. Los medios de comunicación y el discurso racista.....	13
2. METODOLOGÍA.....	16
2.1.1. Muestra: perfiles de los videojuegos analizados.....	16
2.1.2. . Diseño y procedimiento.....	19
2.1.3. Instrumentos.....	19
3. RESULTADOS.....	21
3.1. Análisis.....	21
3.1.1. <i>BioShock Infinite</i>	21
3.1.2. <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	24
3.1.3. <i>Assassin's Creed 3</i>	27
3.1.4. <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i>	29
3.2. Recopilación de resultados.....	30
4. CONCLUSIONES.....	32
5. BIBLIOGRAFÍA.....	37
6. ANEXOS.....	42

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación

La presente investigación aborda el tratamiento que los videojuegos dan a temas de ámbito social, centrándose exclusivamente en el racismo. Se parte de que, desde hace tiempo, los videojuegos comparten cuotas de popularidad, ingresos e influencia como medio audiovisual con las películas o las series de televisión. Además, al igual que estos productos de ficción, son capaces de abarcar un amplio abanico de temáticas en un contexto definido de “ludificación de la cultura” (Raessens, 2014).

Por tanto, se puede afirmar que los videojuegos se han instalado en nuestra sociedad y, hoy por hoy, figuran como una de las primeras opciones de ocio para muchos colectivos y, de forma progresiva, con un mayor distanciamiento frente al cine o a la música.

Según los datos recogidos en *El Anuario 2020: La industria del videojuego en España*, “los videojuegos se han consolidado como bien de consumo generalizado, como se refleja en el tamaño del sector de esta industria audiovisual en España. Con casi 16 millones de videojugadores en el país, de los cuales el 46% son mujeres, España se encuentra en el top-10 mundial por tamaño de mercado, con una facturación que sobrepasa ya los 1.700 millones y que muestra un crecimiento interanual cercano al 20%. Hablamos de más de 650 empresas o estudios, la mayoría PYMEs, que generan más de 15.000 puestos de trabajo”.

Debido a su reciente crecimiento y expansión, el videojuego se puede considerar un medio de comunicación más, sin embargo, al ser tan novedoso, su capacidad de influencia en la audiencia genera mucho debate entre investigaciones que subrayan sus aspectos nocivos y aquellas que exaltan sus posibles beneficios (Brillant, 2019).

Cabe destacar la influencia de los videojuegos en el ámbito social y como pueden influenciar al consumidor. Los videojuegos representan todo un fenómeno social y, por ello se considera que; hay que prevenir el mal uso que se hace de ellos y aprovechar su potencial educativo (Muñoz, 2005). A menudo se conocen casos en donde la representación de la violencia en los videojuegos ha influenciado en el comportamiento del usuario hasta el punto de influir en su mentalidad. Es peligroso que el videojuego pueda llegar a absorber al jugador hasta el punto de que no sepa diferenciar entre la ficción y la realidad. Una situación que, cualquier caso, es inherente a cualquier medio de comunicación. Bogost (2007) indaga en el impacto que tienen los videojuegos sobre la

constitución misma de los sujetos, en cuanto: “los videojuegos también pueden alterar y modificar las actitudes y creencias fundamentales sobre el mundo generando un cambio social potencialmente significativo a largo plazo.

Esta popularidad permite abordar cuestiones de análisis en el ocio digital que también han formado parte de otros medios clásicos (Cantano & Venegas, 2020). En este Trabajo Fin de Grado, se aborda el tema del racismo, cuya manifestación siempre ha sido muy amplia y abarca todos los medios audiovisuales, especialmente relevantes para esta investigación es como aparecen: en la televisión, cine, música, literatura y arte. Al ser el videojuego un medio relativamente novedoso, se considera de interés el análisis de varios casos en donde se trate el racismo desde distintos contextos y perspectivas, con el fin de ver si se asemeja al existente en la sociedad actual.

En ese sentido, algunas sagas de videojuegos han propuesto franquicias como *The Witcher* (CD Projekt, 2007-2015) o *Final Fantasy* (Square Enix, 1987-2016) que se alejan de la realidad debido a que su universo está ligado a la fantasía, mitología o folklore. Sin embargo, pese a su característica ambientación y argumento, son capaces de reflejar y tratar temas de forma similar a como lo hace cualquier contenido de ficción.

La aparición de estas temáticas en un medio emergente como el videojuego ha despertado unas voces de alarma más acuciantes que en otros contextos. Una situación que ha constatado, por ejemplo, el informe de *Amnistía Internacional: Videojuegos, ¿sabes a qué juegan tus hijos?, Videojuegos, racismo y violación de derechos humanos* (2002) que afirma que “el videojuego, como elemento lúdico del menor, desempeña un papel crucial en su desarrollo y en su educación, y contribuye a fomentar, como cualquier otro juego o juguete, actitudes que pueden estar o no en línea con un respeto a determinados valores. A su vez, se constata la existencia de varios videojuegos con componente racista en Internet”. Se puede constatar que cualquier usuario, incluidos menores, pueden tener fácil acceso a contenidos que están categorizados para personas mayores de edad y se pueden descargar sin ningún tipo de barrera o filtro.

Como cualquier producción audiovisual, los videojuegos abordan infinidad de temáticas y el racismo no ha sido una excepción, al tratarse de contenido accesible a una edad muy temprana. Por ello, surge la necesidad de analizar en profundidad el trato que los videojuegos dan al racismo y observar como la representación que se le da puede influir en la conducta o principios del usuario, especialmente si es un menor.

Se eligió este tema como sujeto de estudio debido a la importancia que tienen los medios de comunicación a la hora de informar sobre temas tan delicados como el racismo. Los videojuegos narran historias que pueden influir en la conducta moral del jugador, por ello se debe analizar si el trato que los videojuegos dan al racismo sirve como reflejo de la sociedad y puede ayudar a difundir o visibilizar este problema social, o, por otro lado, su contenido y representación puede dar lugar a generar odio hacia otras razas, de manera que fomente el racismo.

Las cuestiones anteriores han definido el proceso de selección de la muestra analizada en este estudio que se basará en videojuegos de categoría “Triple A”, es decir, aquellos que han sido desarrollados por empresas relevantes en la industria y que gozan de una mayor repercusión social. De esta forma, para realizar la investigación se emplea una muestra que comprende cuatro videojuegos “Triple A” y que tienen presente en su narrativa el racismo. Los videojuegos que van a ser analizados son: *BioShock Infinite*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Assassins Creed 3* y *Grand Theft Auto: San Andreas*.

1.2. Objetivos

Debido a su creciente popularidad, los videojuegos abordan un amplio y variado conjunto de temáticas. Dentro de ellas, se encuentran diferentes tipos de realidades sociales. Por ejemplo, se representa el concepto de racismo a través de la discriminación que viven distintas especies o razas en contextos realistas o fantásticos. Los objetivos de la presente investigación son los siguientes:

- Analizar en profundidad cuál es el tratamiento habitual que identifican los videojuegos, en relación con la discriminación racial.
- El tratamiento que los videojuegos dan al racismo se aleja, en ocasiones, del “tradicional”, cuando aparecen razas fantásticas. Por ello se quiere diferenciar el tratamiento que cada uno de ellos hacen del racismo y, a su vez, señalar posibles similitudes.
- Observar cómo se enfrenta el personaje o raza al racismo que sufre y si tiene intención de rebelarse contra la discriminación y luchar por sus derechos sociales.
- Concretar si las muestras analizadas sirven como reflejo del racismo ocurrido en la sociedad actual o, por el contrario, pueden impulsar estereotipos negativos a la conducta de la audiencia.

1.3 Preguntas de investigación

- ¿La raza discriminada se mantiene sumisa hacia su opresor, o, por el contrario, adquiere una actitud de rebeldía para luchar por sus derechos?
- Teniendo en cuenta los videojuegos analizados y como tratan el racismo, ¿Cuáles son los que hacen un tratamiento más realista y que se pueda comparar al existente?
- Cada videojuego analizado presenta un contexto distinto al resto, ¿El tratamiento del racismo es similar en las muestras analizadas, o, por el contrario, presenta cambios significativos?
- ¿Cómo puede influir el tratamiento que los videojuegos dan al racismo en la sociedad? Y tratando de ahondar en esa cuestión, ¿Es similar al de otros medios de comunicación?

1.4. Marco teórico y estado de la cuestión

La presente investigación será abordada desde la teoría del framing. No existe una definición concreta de esta teoría en el ámbito de la comunicación, ya que cada autor la define de una forma distinta.

Para Entman (1993: citado por Koziner, 2013), la teoría del framing se basa en seleccionar algunos aspectos de la realidad percibida y hacerlos más relevantes en un texto comunicativo, de modo que se promueva una determinada definición del problema, una interpretación causal, una evaluación moral y/o una recomendación de tratamiento para el asunto descrito.

Por otro lado, James Tankard la define como “una idea organizadora central del contenido informativo que ofrece un contexto y sugiere cuál es el tema mediante el uso de la selección, el énfasis, la exclusión y la elaboración” (2001, p. 3).

También tiene interés para esta investigación la propuesta de Belén Amadeo (2008) que define al framing como “un proceso de transmisión de sentido, un proceso que va de los medios a la audiencia y de la audiencia a los medios. Involucra tanto recursos de cognición e interpretación individuales como características de la sociedad en la que se insertan los medios”.

A partir de las perspectivas anteriores, se ha decidido que el framing se debe concebir entonces desde una perspectiva integradora, es decir, como un proceso comunicativo que implica tanto patrones cognitivos como contextos socioculturales, y en el que los

discursos mediáticos se encuentran vinculados a las circunstancias de producción y recepción de la noticia. De este modo, los fundamentos teóricos del framing integran la concepción sociológica y la psicológica; la configuración de los encuadres de los medios y los encuadres resultantes del procesamiento cognitivo de los receptores (Marín y Zamora, 2014).

Esta visión tiene en cuenta que cada individuo tiene una capacidad distinta de reacción e interpretación. Antes de actuar, el individuo se hace una idea de lo que tiene ante él, consultando con sus actitudes y conocimientos previos. Las personas no responden directamente a los hechos objetivos, sino que lo hacen con referencia a su interpretación. Esta interpretación, con contenidos normativos y sociales, condiciona su respuesta (William I: citado por Sádaba, 2001).

Por tanto, y de forma concreta a esta investigación, al considerarse el videojuego un medio de comunicación más, el mensaje que transmite al receptor también puede influenciar en su cognición sobre un tema concreto.

Además, también se encuentra una estrecha relación con la teoría del cultivo, ya que si el jugador pasa demasiado tiempo en el videojuego puede llegar a pensar que la realidad social se asemeja a la que se representa este. En la medida en la que una audiencia invierta mucho tiempo consumiendo un producto audiovisual más probable, será que crea que la realidad se asemeja a lo retratado en dicho producto. Así, la exposición a esta clase de videojuegos puede tener un efecto de cultivo en las actitudes y creencias de los usuarios (Van Mierlo. & Van den Bulck, 2004; Williams, 2006; citado por González- Vázquez y Perosanz, 2018).

1.4.1. Concepto de videojuego

Se pueden encontrar distintas definiciones sobre lo que es un videojuego. Frasca (2001), lo entiende como cualquier forma de software de entretenimiento por ordenador, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.

Se puede definir videojuego como “una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ordinaria porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo a reglas fijas y de una forma ordenada,

dentro de unos determinados límites espacio-temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados (Salem y Zimmerman, 2006: citado por Lacasa, 2011)”.

Contreras, Eguía y Solano (2011) presentan cuatro estrategias constructivistas donde la didáctica se centra en la acción mental mediada por instrumentos:

- Adquirir conocimientos y mejorar habilidades son aspectos básicos del desarrollo de la partida en el videojuego. En todo videojuego para poder avanzar es imprescindible el aprendizaje. Los juegos se apoyan en el aprendizaje constante y pueden disponer de alternativas con el fin de adaptarse a las capacidades de aprendizaje de los distintos jugadores.
- Un videojuego consigue colocar al usuario en el centro de la experiencia, alcanzando el nivel de estado óptimo caracterizado por la inmersión, concentración y aislamiento y toda energía e interés está focalizada en el juego. En este punto el jugador se implica en la experiencia de aprender.
- El videojuego como vivencia narrativa, permite la construcción de la realidad a través de la narración, recurso cognitivo básico por el cual los seres humanos conocen el mundo
- El juego ofrece la posibilidad de experimentar con nuevas identidades ya que podemos tener tantas identidades como videojuegos y el individuo vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente, lo que le permite experimentar con el contenido y el contexto.

1.4.2. La influencia cognitiva del videojuego

Al ser los videojuegos un medio en continuo crecimiento, su influencia es cada vez mayor. La televisión y particularmente los videojuegos pueden ser una poderosa herramienta educativa. En el caso de los videojuegos se destacan tres características especiales. En primer lugar, el niño no es solo un espectador, sino que interactúa y se transforma en el actor principal del juego. Por otro lado, consigue la atención absoluta del jugador y tiene un refuerzo positivo a la acción ejecutada en forma inmediata. Debido a lo anterior si el contenido del juego es violento, la conducta violenta será aprendida fácilmente (Gentle DA, 2004, Anderson C.A, 2004: citado por Rojas, 2008).

La aparición, hace unos 25 años, de los primeros videojuegos en España, hace que hablemos de un fenómeno nuevo del que se ha comenzado a tener noticia cuando, con las posibilidades del juego en red, ha cobrado la notoriedad social que, en la actualidad, ostenta (Pérez y Ruíz, 2006).

Se quiere comparar la visión que se tiene de Internet con la que gran parte de la población tiene de los videojuegos. El papel e influencia de Internet son vistos básicamente como positivos, o, al menos, no negativos, para las experiencias personales, familiares, escolares y sociales, mientras que con el papel e influencia de los videojuegos se muestran más críticos. Esta diferente forma de ver coincide en gran manera con la que tienen los padres, profesores y educadores sociales, los cuales, en general, tienen una opinión favorable de las posibilidades que ofrece Internet para la educación y el desarrollo de los niños y adolescentes, y, en cambio, ven más peligros en los videojuegos (Tejeiro y Pelegrina, 2003; Levis, 1997: citado por Machargo y Luján, 2003).

La influencia de los videojuegos en la sociedad presenta aspectos tanto negativos como positivos. Cabe destacar la importancia de este medio en el ámbito educativo. Etxeberria (2008) presenta varios principios relacionados con la educación, que los videojuegos incluyen en su diseño:

- Proporcionar una visión clara del objetivo.
- Facilitar una demostración de cómo hay que jugar.
- Permitir un avance gradual.
- Fomentar la exploración y el descubrimiento.
- Impulsar la actividad, la interacción, no la pasividad.
- Facilitar medios para que el jugador construya y elabore sus propias estrategias.
- Tener carácter lúdico, divertido, con sorpresas y emociones.
- Permitir abandonar el juego y volver cuando lo desee.
- Facilitar ayudas cuando sea necesario.
- Guardar los progresos y el nivel alcanzado.

Estos principios demuestran la gran capacidad educativa que tienen los videojuegos y como pueden ayudar a fomentar el desarrollo mental de los niños.

Los videojuegos sitúan el sentido en un espacio multimodal mediante la incorporación de experiencias para solventar problemas y reflexionar sobre las complejidades de mundos

imaginados y de relaciones sociales tanto reales como imaginadas e identidades en el mundo moderno (Gee, 2003).

Sedeño (2010) afirma que los videojuegos fomentan la reflexión, la concentración y el razonamiento estratégico. Se relaciona a ellos el desarrollo general de algunos tipos de reflejos y aumentan los niveles de agilidad mental. Estas habilidades podrían contextualizarse dentro de las llamadas competencias espaciales, destrezas de representación espacial implicadas en el procesamiento de palabras, que incluyen la comprensión de la naturaleza secuencial del texto y la conexión entre porciones visibles del texto.

Por otro lado, al videojuego también se le atribuyen aspectos negativos como la adicción o el fomento de comportamientos violentos. Muchas personas pueden, en un momento dado, adquirir una fijación patológica por un determinado objeto o una determinada actividad, hasta el punto de que, aparentemente, podamos decir que son adictos a ella. Pero incluso en esos casos no cabe culpabilizar a la actividad en sí, ni decir que es adictiva o que supone un peligro, sino que, más propiamente, deberemos preguntarnos qué es lo que ha llevado a esas personas a tal fijación. Por otra parte, hay actividades tan entretenidas y absorbentes que no es extraño que uno le dedique más tiempo y recursos de los que había planeado inicialmente, sin que de ello se desprenda que sean actividades “adictivas” (Tejeiro y Pelegrina, 2009).

Cabe señalar lo que puede suponer la exposición de los niños a videojuegos con contenido violento. Los contenidos de los videojuegos nos colocan, en general, ante los abismos del ser. Es decir, la lucha a muerte, el reto absoluto, del todo o nada, la persecución implacable, la prueba imposible... y, sobre todo, la violencia. Una violencia total que se recrea con morbosidad en la destrucción y aniquilación del contendiente y que, además, simula ser infinita. Los videojuegos parecen vulnerar para los niños y adolescentes terrenos que los adultos hasta entonces han considerado tabúes. En un videojuego, siempre simulada, pero cada vez más gráficamente, se puede no sólo matar a cientos de contrincantes, sino despedazarlos, reventarles el cráneo, quemar sus intestinos, aplastarles el estómago o despeñarlos por el abismo más insondable (Pérez Tornero, 1997; citado por Díez Gutiérrez, 2009).

El género bélico es el que más relaciona al jugador con la guerra o la violencia. Se caracterizan por tener una estructura narrativa a través de la cual el jugador se ve inmerso

en la recreación de un conflicto armado, unas veces fantástico y otras basado en episodios históricos. En este último caso, esta recreación no se trata de un simple relato histórico, sino que a menudo deriva en una reinterpretación de los hechos en la que se proyectan determinados sistemas de valores e ideologías (Ford, 2016; Gagnon, 2010; citado por González- Vázquez y Perosanz, 2018).

1.4.3. Los medios de comunicación y el discurso racista

Como ya se ha mencionado, el videojuego se puede considerar un medio de comunicación más, con la misma capacidad de influencia, difusión y transmisión, que algunos más antiguos como la televisión o la radio (McLuhan, 1996). Los medios masivos tienen un papel especial en la comunicación entre dos diferentes grupos de elite y las instituciones, y son cruciales para la comunicación de ideologías raciales o étnicas hacia y entre la mayoría del público (Van Dijk, 2001).

Para Sørensen (2003, p.185), los medios de comunicación brindan a los lectores, espectadores y oyentes una percepción y conocimientos sobre los orígenes, culturas y religiones de los grupos minoritarios. Cuando los problemas y los logros de los inmigrantes y de las minorías étnicas se exponen con ecuanimidad, esta información ayuda sobremanera a matizar las opiniones sobre los inmigrantes y a salvar la brecha que separa a las minorías de la mayoría. Por otra parte, los medios pueden ser también semillero del miedo y los prejuicios, creando así, consciente o inconscientemente, un terreno fértil para el cultivo de ideas harto negativas o incluso para avivar el racismo y la xenofobia.

Según Arriaga (2013), el discurso racista puede verse como una serie de prejuicios, estereotipos y representaciones transmitidas a través de diferentes medios; sin embargo, los lectores-receptores de dichas comunicaciones no las aceptan ni las reproducen sin generar cambios en ellas. Por el contrario, cada sujeto, dependiendo de sus contextos, de sus modelos mentales, de sus posiciones sociales, etc., desarrolla adecuaciones y adaptaciones de dichos mensajes y de determinadas representaciones. Es por ello que los discursos racistas son tan penetrantes, pero, al mismo tiempo, tan diversos y variables. Sin embargo, cada sujeto tiene la posibilidad y eso se concreta cada vez más a través de herramientas digitales basadas en los intercambios comunicativos.

Wieviorka (1998) realiza una comparación sobre como los medios de comunicación, hasta la Segunda Guerra Mundial, realizaban una representación del racismo basada en

desacreditar a sus víctimas, con el objetivo de hacerlas sentir inferior al resto. En los años sesenta esa representación es menos burda y se basa en la ausencia en los medios de comunicación del grupo “racializado”, el negro norteamericano, sigue siendo el hombre invisible, hasta que se le representa como asesino o violador.

Cabe destacar cómo las redes sociales pueden servir de altavoz para el discurso racista. A través de este medio estas conductas pueden verse expresadas con mayor facilidad. Ello debido a que las características propias de las redes sociales permiten un diálogo sin filtros, en el que “la interacción inmediata y muchas veces invisible, impide que las facciones o gestos del interlocutor puedan moderar o reprimir una frase, aumentándose la probabilidad de que se generen conductas agresivas (Godoy, 2011; citado por Ferrándiz y Ibáñez, 2011). Los videojuegos como el resto de los medios de comunicación, son causa y reflejo de la sociedad que hemos creado. En el racismo se refiere “Es poco frecuente que aparezcan negros, árabes, gitanos..., al menos que sean deportistas, o que aparezcan como “los malos” (Gómez del Castillo, 2007).

En los videojuegos es frecuente encontrar un abanico racial muy amplio que va más allá de la raza humana e incorpora aquellas ligadas a la fantasía. En su análisis sobre el videojuego rol “*Dragon Age: Orígenes*”, López (2011) trata las distintas particularidades que tienen las razas en este videojuego. “Uno de los puntos interesantes y que entroncan con la interacción tiene que ver con la posibilidad del lector/ - jugador de crear su propio personaje, atribuyendo raza, características y aspecto físico para poder intervenir en la historia”. Además, detalla las distintas razas existentes en el videojuego y como cada una de ellas afecta en su desarrollo; “Las razas son otro de los elementos recurrentes. Los clásicos del mundo fantástico inducen a incluir en cualquier nueva historia, elfos, enanos y magos. En el videojuego cada uno de ellos tiene capacidades específicas y dependiendo de las decisiones del usuario/ lector, el argumento irá variando” (López, 2011).

La representación de las distintas razas en los videojuegos es un aspecto clave a tener en cuenta. Según un estudio de análisis realizado por Wohn (2011) gran parte de los personajes representados son de raza blanca. Este estudio tomó como muestra 54 de los videojuegos más populares y realizó un análisis. Concluyó que el 92% de los personajes de humanos analizados eran blancos.

En su libro “*On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*”, Murray (2018) opina sobre la predominante representación de la raza blanca en los videojuegos;

“No veo la predominancia de la raza blanca como algo normativo, sino como algo que ocurre en un contexto en donde la cultura dominante es la de la raza blanca, por ello la industria del entretenimiento quiere priorizarla ya que es la que mejor sintoniza en el mercado dominante”.

Harrer (2018) expone varios puntos en común que tienen los videojuegos a la hora de representar a la raza que está siendo discriminada. Existen dos imágenes estereotipadas que se reproducen en muchos videojuegos relacionados con la conquista o el colonialismo, el “nativo” y el “esclavo”, ambos suelen estar controlados y dominados por la raza colonizadora. A los “nativos” se les asocia normalmente con comportamientos primitivos, viven en tribus que deben ser conquistadas por el héroe blanco que protagoniza el juego. El “esclavo” se presenta como una figura sumisa e inferior a su esclavista, pero siempre se presenta la posibilidad de que pueda aprovechar cualquier oportunidad para traicionarlo o conspirar en su contra (Hall, 1995; citado por Harrer, 2018).

Myers (2012; citado por Deskins, 2013) afirma que los videojuegos crean estereotipos que pueden llevar a generar prejuicios, los cuales pueden preconcebir un juicio negativo sobre un grupo y sus miembros. Por ejemplo, pueden llevar a comportamientos discriminatorios hacia un grupo y pensar que son peligrosos e ignorantes, sin tener ninguna información contrastada, dejándose llevar solo por esos prejuicios. Estos prejuicios, aunque sean imprecisos pueden llegar a crear una actitud negativa que suele llevar a la discriminación, racismo o sexismo del grupo juzgado.

En su análisis, *Contenidos: Videojuegos con contenidos racistas en Internet.*, Aguilar (2018) afirma que las representaciones visuales de los personajes suelen estar acompañadas de textos gráficos que ilustran la identidad de los personajes y que suelen ser insultos o descalificaciones hacia lo que los personajes representan. Destaca expresiones como: “espaldas mojadas” para referirse a los inmigrantes que intentan pasar la frontera de México y Estados Unidos, “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 los hispanos o “el juego de la bomba suicida”, respecto a los no-árabes.

2. METODOLOGÍA

Para realizar el estudio se ha optado por un análisis de contenido de los distintos videojuegos que se presentan a continuación. Esta metodología se define como una forma para estudiar y analizar las comunicaciones de una forma sistemática, objetiva y cuantitativa a fin de medir variables (Pérez,1994).

Dentro de los distintos tipos de análisis de contenido, se encuentra el cualitativo, que es el método que pretende seguir esta investigación. El análisis cualitativo de contenido se define a sí mismo dentro de este marco de trabajo como una aproximación empírica, de análisis metodológicamente controlado de textos al interior de sus contextos de comunicación, siguiendo reglas analíticas de contenido y modelos paso a paso, sin cuantificación de por medio (Mayring, 2000; citado por Cáceres, 2003).

Como se ha señalado anteriormente, esta investigación pretende analizar la representación y exposición que los videojuegos hacen del racismo. Cada unidad analizada presenta a primera vista elementos muy diferenciados. La intencionalidad del trabajo es escoger videojuegos de distinta temática, pero que a su vez tengan en común el tratamiento del racismo. Se analizará por separado cada videojuego en profundidad, para ello se prestará atención a distintos criterios como el contexto que genera esa discriminación racial, la causa del racismo o las distintas razas que conviven en el mismo universo.

El universo planteado fueron los videojuegos “Triple A”, es decir aquellos que son producidos y distribuidos por empresas relevantes. Se han seleccionado videojuegos de este ámbito, ya que las grandes distribuidoras como Electronic Arts o Ubisoft serían lo equivalente a los medios de comunicación de masas. Por ello, no se han seleccionado videojuegos indie, ya que estos son desarrollados por pequeñas empresas o individuos anónimos y su relevancia suele ser mucho menor en la mayoría de los casos.

2.1 Muestra: perfiles de los videojuegos analizados

Para realizar la investigación se han escogido cuatro videojuegos muy populares y que han sido desarrollados por empresas relevantes en este ámbito: *BioShock Infinite* (2013, Irrational Games), *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED), *Assassin´s Creed 3* (2012, Ubisoft) y *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004, Rockstar Games). Además, se ha constatado que, de una forma u otra, el racismo esté presente en los cuatro videojuegos

seleccionados. A continuación, se presenta, de forma breve, las principales líneas argumentales y de contexto.

BioShock Infinite

Es el tercer juego de la saga *BioShock*. Fue lanzado a la venta el 26 de marzo de 2013 y está desarrollado por Irrational Games y 2K Games. Es un juego de disparos (shooter) en primera persona para un jugador. El juego está protagonizado por Booker DeWitt, un investigador privado, que se desplaza a Columbia en busca de una chica llamada Elizabeth. El juego mantiene la esencia de las dos anteriores, pero se ubica en Columbia, una ciudad flotante en las nubes que está separada del resto de los Estados Unidos de América. Además del racismo, el juego trata otros aspectos, como el patriotismo, la religión o la explotación laboral. La ciudad de Columbia está gobernada por Zachary Hale Comstock, un héroe de guerra, por el cual todos los habitantes de Columbia sienten respeto y devoción, es apodado “El Profeta” o Padre Comstock. Su aislamiento se debe a su actuación en el Levantamiento de los boxers en Pekín, en donde Columbia asesinó a gran cantidad de civiles chinos, sin el permiso de EE. UU., lo cual demostró que era un peligro para el resto del mundo. El objetivo de Columbia es unir al mundo en una sola nación, aquella gobernada por el hombre blanco y rico. De entre los ideales de Columbia destacan: el patriotismo americano, el mantener la pureza de la raza y predicar la imagen de América por el mundo.

The Witcher 3: Wild Hunt

Es el tercer juego de la saga *The Witcher*. Las tres entregas han sido desarrolladas por la empresa polaca CD Projekt RED y están basadas en el universo de fantasía literaria *La Saga de Geralt de Rivia* creada por el escritor polaco Andrzej Sapkowski. *The Witcher 3: Wild Hunt* narra las aventuras de Geralt de Rivia, un brujo que se dedica a cazar monstruos para ganarse la vida. En esta entrega, Geralt se centra en la búsqueda de su hija adoptiva, Ciri, la cual está siendo perseguida por la “Cacería Salvaje”. Es un videojuego de rol con un mundo abierto lleno de lugares que visitar e infinidad de misiones que realizar. La saga está ambientada en un universo fantástico, en donde la magia, la guerra y la estética medieval toman mucha presencia. Como cualquier juego de fantasía, en el mundo de *The Witcher* existen los elfos, los enanos y demás razas fantásticas.

Assassin's Creed 3

Es una de las entregas de la exitosa saga de Ubisoft, *Assassin's Creed*. El videojuego salió a la venta el 30 de octubre de 2012. El desarrollo de la historia del juego transcurre desde 1754 a 1783 y está protagonizado por Ratonhake: tön, también llamado Connor Kenway, de ascendencia británica y Mohawk. El juego trata La Guerra de Independencia de los Estados Unidos entre el Imperio Británico y las colonias británicas. Es un videojuego de mundo abierto que destaca por su frenética acción y libertad a la hora de emprender aventuras. Al igual que las anteriores entregas de la saga, la jugabilidad destaca por usar el sigilo y el entorno para poder asesinar a los objetivos de una forma precisa y directa. En medio de tanto conflicto, las tribus nativas americanas permanecen la mayor parte del juego neutrales, sin embargo, al final se ven utilizadas tanto por los británicos como por los patriotas.

Grand Theft Auto: San Andreas

Es una de las entregas de la saga *Grand Theft Auto* desarrollada por Rockstar Games y lanzada originalmente en PlayStation 2 el 26 de octubre de 2004. Al igual que el resto de la saga, este videojuego destaca por su mundo abierto, acción y disparos. El juego está protagonizado por Carl Johnson, mejor conocido como CJ y se desarrolla en el estado ficticio de San Andreas, que está inspirado en ciudades estadounidenses como Los Ángeles o San Francisco. CJ vuelve a su hogar después de haber estado desaparecido durante años, durante el desarrollo del juego tendrá que hacer frente a multitud de situaciones, como defender su barrio, traficar con drogas o trabajar para el gobierno. CJ es uno de los cabecillas de la banda callejera de los Grove, formada únicamente por personas afroamericanas. Su objetivo es defender a su banda y hacer que gane influencia y respeto para hacerse con el control de Los Santos.

Para llevar a cabo el análisis, se ha realizado un libro de códigos, cuyas variables serán la base para realizar la investigación. En primer lugar, se analizará cada videojuego en profundidad, con el objetivo de exponer el tratamiento que cada uno de ellos hace del racismo.

Además, en los anexos se incluirá las fichas de análisis que han servido para recoger la información que se expone en este.

2.2 Diseño y procedimiento

El análisis de cada uno de los videojuegos por separado permitió, en primer lugar, anotar todo lo relacionado con manifestaciones del racismo que aparecía en ellos. *BioShock Infinite* y *The Witcher 3: Wild Hunt* se jugaron, mientras que se visualizaron partidas completas de *Assassin's Creed 3* y *Grand Theft Auto: San Andreas* a través de la plataforma YouTube. Para esclarecer algunos datos o acceder a información específica sobre algo de los contenidos de los videojuegos, se usó la información recopilada en distintas wikis sobre los videojuegos en cuestión. Después de anotar todos los datos, se comenzó a redactar los análisis a modo de narración, con el objetivo de recopilar toda la información adquirida. Una vez realizados los análisis, se presentó una recopilación de los resultados en base a las variables seleccionadas para realizar esta investigación. La principal dificultad que se ha encontrado en el desarrollo de esta investigación, es que, el racismo no está presentado de la misma forma en todos los videojuegos, en algunos es algo puntual, mientras que, en otros, está presente durante todo el juego, lo que ha dificultado la clasificación y cuantificación de los videojuegos en algunas de las variables.

2.3 Instrumentos

Las variables recogidas en el libro de códigos son la base principal del análisis y cada una de ellas será analizada por separado en cada uno de los videojuegos.

Para los aspectos narrativos del personaje o raza que sufre discriminación racial se escogieron las variables:

- Si el protagonista del juego sufre racismo y es discriminado por su raza (Sí/No)
- Tipo de raza discriminada: humana o fantástica.

Para analizar los comportamientos y acciones violentas que se ejercen contra el personaje o raza que sufre discriminación se escogieron las variables:

- Esclavitud. Se tendrá en cuenta si el sujeto analizado se encuentra sometido a trabajos forzados, encarcelamientos injustificados, usado como mercancía, en definitiva, si es tratado como un esclavo al que le han despojado sus derechos (Sí/No).

Para desarrollar este concepto, se ha tenido en cuenta que, según la Organización de las Naciones Unidas: “la palabra "esclavitud" abarca en la actualidad diversas violaciones de los derechos humanos. Además de la esclavitud tradicional y la trata de esclavos, comprende abusos tales como la venta de niños, la prostitución infantil, la utilización de niños en la pornografía, la explotación del trabajo infantil, la mutilación sexual de las niñas, la utilización de niños en los conflictos armados, la servidumbre por deudas, la trata de personas y la venta de órganos humanos, la explotación de la Prostitución y ciertas prácticas del régimen de apartheid y los regímenes coloniales”. Un concepto amplio que se ha tenido en cuenta para definir la variable anterior.

- Marginación. Se quiere observar si la raza o personaje discriminado se encuentra apartado y marginado del resto de la sociedad. Ej.: vive en barrios marginales, no tiene contacto ni puede entablar conversación con alguien que no pertenezca a su grupo discriminado (Sí/No).
- Violencia física. En este apartado se tendrá en cuenta toda agresión física que sufra la raza o personaje discriminado. Ej.: linchamientos, tortura, golpes, asesinatos.... (Sí/No).
- Comentarios agresivos o discriminatorios: Se prestará atención a aquellos mensajes que puedan perjudicar la autoestima o el honor e imagen del personaje o raza discriminada, además, de que puedan seguir fomentando el odio hacia ella (Sí/No).

Se quiere hacer hincapié en como la discriminación verbal constante afecta a la vida de la persona discriminada, por ello, Van Dijk (2007) destaca el acoso racista permanente al que se ven sometidos los miembros del grupo étnico minoritario y las implicaciones negativas que tiene para su bienestar y calidad de vida. Un ejemplo, serían los actos comunicativos verbales: insultos o comentarios desagradables hacia miembros del grupo étnico minoritario que, por otro lado, serían inaceptables entre los miembros del propio grupo.

En cuanto a la visión que tiene la sociedad sobre la actitud que presenta el personaje o raza basándose la discriminación que sufre se escogieron las variables:

- Actitud. Se quiere analizar la actitud que el sujeto discriminado presenta hacia la discriminación que sufre, es decir, su comportamiento ante el racismo del cual es víctima.
 - Sumisa. Totalmente utilizada por el opresor.
 - Adaptada a la sociedad. Pese a sufrir discriminación, convive con el resto de la población.
 - Rebelde. Intentos de rebelión, lucha por sus derechos e intenta cambiar las tornas, ataques violentos.
- Actos violentos. En el caso en el que la raza discriminada muestre una actitud de rebeldía contra su opresor, se quiere tener en cuenta si realiza actos violentos que puedan suponer un peligro para la sociedad, o, por si por el contrario quieren reivindicar sus derechos de forma pacífica (Sí/No).

Para la elaboración de estas variables se ha tenido en cuenta el trabajo de Igartua (2014), “La imagen de la inmigración en la ficción transmitida por horario estelar en la televisión española” publicado en *Palabra Clave*. Conviene apuntar que a partir de las variables que se definen en este estudio, se quiere realizar un análisis completo teniendo en cuenta tanto la actitud del opresor, como de la raza discriminada.

3. RESULTADOS

3.1 Análisis

3.1.1. BioShock Infinite

a) Presentación de las razas discriminadas

Los habitantes de Columbia consideran al resto del mundo inferiores y se refieren a ellos como “la Sodoma de abajo”, la cual no comparte su visión del mundo.

Pese a que los protagonistas del juego, Booker DeWitt y Elizabeth, no sufren el racismo de primera mano, sí que es un tema presente a lo largo de todo el recorrido argumental. En este caso, todas aquellas personas que habitan en Columbia y no cumplen el ideal racial son discriminados.

Durante el desarrollo de la trama se pueden encontrar multitud de situaciones en donde personas de raza negra, asiática o irlandesa son discriminadas, agredidas o marginadas por el resto de la sociedad.

b) Comportamientos racistas y acciones discriminatorias

La esclavitud estará presente en multitud de ocasiones en *BioShock Infinite*. A pocas horas de empezar la historia, el protagonista llega a una rifa, cuyo premio es humillar públicamente a una pareja de esclavos, un hombre irlandés y una mujer afroamericana. El jugador gana la rifa y tendrá que tomar la decisión de si agrede con la pelota a los esclavos o al promotor de la rifa, Jeremiah Fink.



Imagen 1 . Una pareja de esclavos humillada en la Plaza de la Rifa.

Fuente: Bioshock Infinite

Jeremiah Fink es el propietario de Industrias Fink, la principal fábrica de armas de Columbia, se caracteriza por la explotación laboral y el abuso de sus trabajadores. En una escena del juego se puede observar a personas de raza negra condenadas a trabajos forzados en su fábrica. Además, ejerce la esclavitud encerrando a sus trabajadores en cárceles, en dónde posteriormente son torturados o asesinados. Se puede destacar a Chen Lin, un armero asiático que es encarcelado para ser interrogado por su vinculación con Vox Populi, posteriormente es brutalmente asesinado.

Además de la esclavitud y la excesiva violencia, las razas discriminadas también sufren una profunda marginación por el resto de los habitantes de Columbia. Aquellos que no son esclavos, se dedican a tareas de limpieza y carecen apenas de derechos humanos. Este aislamiento se puede observar cuando el jugador llega al barrio marginal de Shantytown, poblado principalmente por personas de raza negra. Cabe destacar el contraste de esta zona con el resto de Columbia, ya que mientras en gran parte de la ciudad abunda la riqueza y la paz, en Shantytown no hay más que pobreza y hambre.

Los habitantes fieles a los ideales del Profeta se niegan a compartir espacio con las otras razas, las cuales son vistas como inferiores. Esto se demuestra en distintos aspectos del juego, en un diálogo una persona se niega a preguntar la hora o una dirección a una persona de raza negra por el desprecio que siente hacia ella, como dato curioso, en cierta parte del juego se distingue que hay baños exclusivos para personas blancas, mientras que los irlandeses y las personas de raza negra deben usar un servicio distinto.

El propio Padre Comstock muestra su visión de desprecio hacia las razas que bajo su punto de vista se alejan de la pureza racial, esto se muestra en muchos de los diálogos del juego, como, por ejemplo: “De niño tenía un perro llamado Bill. Como todo perro, Bill era un fiel amigo. Aunque no lo hubiéramos alimentado. Bill habría sido fiel. Aunque lo hubiéramos golpeado. Bill habría sido fiel. Solo cuando el hombre de color pueda decir lo mismo, ocupará su lugar en la sociedad”.

También se puede destacar el abuso verbal que sufren las personas discriminadas, con ejemplos como: “escoria”, “maldito amarillo” o “la Sodoma de abajo” entre otros, se representa a las tribus nativas como asesinos con hachas rojas y a los chinos como villanos de piel amarilla y ojos rasgados.

c) Actitud de la raza discriminada hacia su opresor

Sin embargo, el videojuego no muestra a todas las personas que están sufriendo discriminación en un estado de sumisión hacia su opresor. El grupo de los Vox Populi, liderado por Daisy Fitzroy, tiene como objetivo enfrentarse al Padre Comstock y a sus Fundadores, para reivindicar los derechos del resto de razas y acabar con la pobreza en Columbia. Comstock utiliza los medios de comunicación para generar odio en contra de los Vox Populi, hacer ver a Columbia que son los causantes de todos los males e incluso culpar a Fitzroy de supuestamente haber asesinado a su mujer, Lady Comstock.



Imagen 2. Cártel de Daisy Fitzroy que busca simpatizantes que se unan a la rebelión de los Vox Populi.

Fuente: Bioshock Infinite

Daisy anima al jugador a que se una a su causa y acabe con la tiranía de Comstock, esto se muestra en algunos de los diálogos del juego, como, por ejemplo: “Hay una lucha en marcha, DeWitt. La única pregunta es, ¿De qué lado estás? Comstock es el dios del hombre blanco, del hombre rico, del hombre despiadado. Pero si crees en la gente común, entonces únete a los Vox. Si crees en la gente justa únete a los Vox”.

Al comienzo del juego, los Vox Populi carecen de los medios necesarios para llevar a cabo su ansiada rebelión contra los Fundadores. Sin embargo, debido a sucesos de la trama, los Vox, adquieren armas y la capacidad de enfrentarse a su opresor. Posteriormente los Vox Populi asedian Industrias Fink y estalla la guerra contra los Fundadores. En esta parte se muestra que los Vox no eran tan pacíficos como lo hacían ver, Daisy Fitzroy asesina a Fink e intenta acabar con la vida de su hijo, un niño inocente, pero el jugador le para los pies y asesina a Daisy.

3.1.2. The Witcher 3: Wild Hunt

a) Presentación de las razas discriminadas

En el universo de *The Witcher* conviven todo tipo de razas y seres fantásticos. Los enanos, los elfos y los medianos son considerados “las razas antiguas”, las cuales existieron en el Continente mucho antes que los humanos o los monstruos.

Estas “razas antiguas” conviven con los humanos, sin embargo, estos los discriminan y los apodan “no humanos”, ya que para ellos son inferiores y están vinculados a la magia. Principalmente los elfos y enanos son odiados por los humanos que viven en los Reinos del Norte debido a su rechazo a la magia y a lo desconocido.

El racismo contra los no humanos que se da en *The Witcher 3: Wild Hunt*, es solo una muestra de lo que ocurre durante toda la saga. Se debe destacar el acontecimiento de La Batalla de Rivia, un suceso que ocurre en *la Saga de Geralt de Rivia*, y quizá sea el mayor acto de discriminación hacia ellos que ocurre en toda la saga. El suceso se resume en una matanza masiva de elfos y enanos, debido al excesivo odio y desprecio que los humanos sienten hacia ellos.

Geralt de Rivia, el brujo y protagonista de la saga, es a menudo marginado y temido por su condición de mutante y asesino de monstruos. Sin embargo, no es que sea discriminado por su raza, sino que simplemente causa miedo y rechazo a gran parte de la población.

b) Comportamientos racistas y acciones discriminatorias

En *The Witcher 3: Wild Hunt*, el foco del racismo hacia los no humanos se centra en la ficticia ciudad de Novigrado, un amplio núcleo urbano de estética medieval, que se puede comparar a ciudades cosmopolitas actuales como Nueva York, Londres, París Madrid o Barcelona. Pese a que los no humanos no están sometidos a ningún tipo de esclavitud, sí que existe una discriminación, marginación y odio hacia ellos que se aprecia durante todo el juego.

La mayoría de los no humanos habita en las zonas más pobres y marginadas de Novigrado, en callejones o zonas abandonadas con extremas condiciones higiénicas. Sin embargo, algunos de ellos tienen una posición más privilegiada dentro de la sociedad e incluso desempeñan funciones relevantes dentro de ella: banqueros, mercaderes exitosos, propietarios de granjas, etc. El ejemplo más claro, es el enano Vimme Vivaldi, un banquero propietario del Banco de Vivaldi en Novigrado. Otro ejemplo, es Carlo Varese uno de los cuatro jefes del crimen de la ciudad, que lidera una banda formada exclusivamente de enanos. También destaca Holofernes Meiersdorf, un mediano propietario de una granja de abejas que regenta junto con sus cuatro hijos.

La violencia contra los no humanos se manifiesta durante gran parte del juego. El acto más destacable es la persecución y ejecución de no humanos por parte de los Cazadores de Brujas, una organización que se dedica a cazar a todos aquellos vinculados a la magia. El jugador puede tomar la decisión de ayudar a escapar a los magos de Novigrado, lo que posteriormente desembocará en la caza de no humanos por parte de los cazadores de brujas, debido a la ausencia de magos y hechiceras en la ciudad. Si debido a las decisiones del jugador en la trama, el monarca Radovid V gana la guerra, este comenzará una purga de todos los no humanos de Novigrado.

Geralt encontrará a lo largo de sus aventuras algunos eventos relacionados con el racismo hacia los no humanos, como es el caso de la misión secundaria “morir en la hoguera”, en donde tendrá que salvar a una elfa de ser quemada viva por un grupo de bandidos. En la propia ciudad de Novigrado también existen un par de eventos de los cuales el jugador será testigo del racismo que existe hacia los no humanos: una elfa a la que le están acosando dos hombres o un elfo al cual le están dando una paliza en plena calle. En estas situaciones el jugador tiene la decisión de meterse en el conflicto o quedarse al margen.

Por otro lado, los comentarios hirientes hacia ellos también están presentes dentro del juego, los humanos se refieren a ellos con descalificativos como: jodido elfo, no humano, ardilla, orejas puntiagudas, o, con expresiones como, “Los no humanos mienten por naturaleza”.

c) Actitud de la raza discriminada hacia su opresor

A pesar de que gran parte de los no humanos están integrados dentro de la sociedad, existe un grupo de rebeldes, conocidos como los Scoia'tael, que tienen el objetivo de acabar con la discriminación y el odio que generan los humanos de los Reinos del Norte hacia ellos. Los humanos los apodan “ardillas”, debido a las colas de ardilla que llevan siempre con ellos. Los comandos de Scoia'tael están formados principalmente por elfos y en ocasiones los integran algún enano o mediano. Sin embargo, su rebelión está lejos de ser pacífica, sus actos destacan por la quema de aldeas, asesinato de civiles o robo de caravanas mercantiles. En toda la saga tienen un papel muy relevante, sin embargo, en *The Witcher 3: Wild Hunt* solo hacen aparición en la misión secundaria “La bestia del bosque”. En ella, Geralt va en busca de un supuesto monstruo que está asaltando caravanas de mercancías, los verdaderos artífices del asalto son un comando de Scoia'tael. El jugador tendrá que tomar la decisión, de si acaba con ellos, o, si los deja con vida y vuelve al remitente de la misión afirmando que ya ha acabado con el monstruo que amenazaba los caminos. Se encuentran muchas similitudes entre la representación que se da a los Scoia'tael y las tribus nativas americanas.

Los comandos Scoia'tael viven aislados en los bosques, con apenas recursos y con un gran apego a la naturaleza. Son representados como fríos asesinos y temidos por el resto de la población.



Imagen 3. Comando de Scoia'tael Fuente: CDProjektRED

3.1.3. Assassins Creed 3

a) Presentación de la raza discriminada

Ratonhnhaké: ton (Connor Kenway), es el principal protagonista del videojuego. Hijo del templario Haytham Kenway y de la nativa Kaniehtí:io, que pertenece a la tribu Kanien'kehá:ka, también conocidos como Mohawk. A diferencia de los dos videojuegos anteriores, en donde la discriminación racial solo la sufrían personajes secundarios, en este caso, el propio protagonista sufrirá racismo durante todo el videojuego debido a su condición de nativo.

La aldea en donde se cría Ratonhnhaké:ton es atacada y quemada por los hombres de George Washington, sin embargo, el protagonista durante gran parte del juego, cree que los atacantes de su aldea fueron Charles Lee y los británicos, lo que hace que emprenda su aventura como asesino bajo el nombre de Connor Kenway, para liberar y proteger a su pueblo. El ataque a la aldea supone la muerte de Kaniehtí:io, la madre de Connor.

b) Comportamientos racistas y acciones discriminatorias

Los nativos son vistos por los británicos y los patriotas como herramientas que utilizar o mercancía para comerciar. En la ciudad de Boston, es muy común ver caravanas de esclavos, que son encarcelados y torturados en fuertes británicos. En cierta misión del juego, el jugador tendrá que liberar a un grupo de nativos de las manos del esclavista Silas Thatcher.



Imagen 4. Caravana de esclavos recorriendo la ciudad de Boston. Fuente: *Assassins Creed 3*

Debido al odio que generan las tribus nativas, Connor se hace pasar por español durante el juego. Sin embargo, eso no quita que sea incriminado falsamente por acciones que no ha cometido, como iniciar una masacre en el ayuntamiento de Boston o conspirar para asesinar a George Washington, lo que le lleva a la horca sin ni siquiera ser enjuiciado, pero consigue escapar ileso.

Los colonizadores ni siquiera respetan el derecho a que las tribus nativas tengan un hogar o propiedad. Esto se observa cuando el oficial del Imperio Británico, William Johnson, se interesa por comprar las tierras que pertenecen a la tribu de los Kanien'kehá:ka y donde está asentada su aldea, lo que da a entender, que ni siquiera tienen derecho a tener su propio territorio.

Los descalificativos contra los nativos están presentes durante todo el videojuego: vistos como salvajes, “vivís en el barro como animales”, tratados como “valiosa mercancía”.

Charles Lee muestra su desprecio hacia Connor y su aldea en la siguiente cita del juego: “Los despojos humanos que viven en tu tierra. Tu aldea y su gente. Todo eso ¡Arderá!”.

c) Actitud de la raza discriminada hacia su opresor

Pese a que, en un principio, la tribu de Kanien'kehá:ka, se mantiene ajena al conflicto, no tarda en ser manipulada por Charles Lee y los británicos para que se unan en su lucha contra los patriotas americanos. Esto lleva a que Connor se enfrente a su propia tribu y asesine a su mejor amigo Kanen'tó: kon, ya que, Connor apoya la causa de George Washington, creyendo que de ese modo va a lograr la libertad de su pueblo. Esto es un ejemplo de cómo ambos bandos utilizan a las tribus nativas para sus propios fines.

Casi al final del juego, Connor se da cuenta de que ha sido utilizado por George Washington y de que a este solo le interesa la libertad del hombre blanco.

Connor Kenway lucha para conseguir la libertad de su pueblo, sin embargo, la excesiva manipulación tanto de los británicos como de los patriotas, hacen que su causa sea en vano y que al final se convierta en una marioneta de George Washington para ganar la guerra.

3.1.4. Grand Theft Auto: San Andreas

a) Presentación de la raza discriminada

La banda callejera de los Grove, destaca por vivir marginada en su barrio y su forma de vida se basa en la violencia en las calles y en el tráfico de drogas. El racismo del juego se basa en el odio y la disputa que hay entre todas las bandas para conquistar territorios.

b) Comportamientos racistas y acciones discriminatorias

Durante todo el juego varios miembros de la policía como el agente Tenpenny o el agente Pulaski, utilizan a CJ y al resto de bandas como marionetas para que cumplan sus órdenes, y, si se niegan a ello, los amenazan con ingresarlos en prisión.

Esto se observa nada más comenzar el juego, cuando CJ es arrestado sin ningún motivo nada más llegar a Los Santos, acusado de intentar agredir falsamente a un policía con un arma. La manipulación de la policía hace que varios miembros de los Grove, como Ryder o Big Smoke traicionen a su propia banda, bajo la falsa promesa de conseguir fama y dinero.

Es curioso que el agente Tenpenny, que es de raza negra, no tenga ningún tipo de empatía con aquellos que viven en Grove Street y simplemente se dedique a utilizarlos para sus propios fines corruptos. “Me gustan las cosas como están. Me gusta que los pandilleros me hagáis el trabajo, reventándoos los unos a los otros por la acera”. Cita del agente Tenpenny en uno de los diálogos del juego.

Otra de las muestras de abuso policial se produce en la misión “High Noon”, en donde el agente Pulaski obliga a CJ a punta de pistola a cavar una tumba para un agente fallecido, que él mismo ha asesinado.

El videojuego imita los típicos estereotipos que se dan de cada una de las distintas razas. Los Grove son representados como personas de raza negra muy violenta, “Los Vagos” son una banda mexicana que se caracteriza por el tráfico de drogas y por mezclar palabras en español con otras en inglés. También aparece la Tríada China o la Familia Sindacco, una clara representación de las mafias italianas.

Todas estas bandas se encuentran en conflicto, además, hay que destacar el amplio uso de descalificativos que emplea el juego, con expresiones como: “cholos”, “estúpido

mexicano”, “nigga” o “culos amarillos”. Este lenguaje agresivo discrimina a todas las razas por igual y da constancia de que ninguna de ellas convive en armonía.

Este odio y racismo entre bandas se observa en Sweet Johnson, hermano del protagonista, el cual se niega a que su hermana Kendl, tenga como novio a Cesar Vialpando, miembro de la banda latina “Los Aztecas”.

c) Actitud de la raza discriminada hacia su opresor

Cabe destacar la excesiva violencia que el protagonista CJ, ejerce con todo aquello que le rodea. Asesinatos a personas inocentes, uso de armas, asalto y robo a propiedades privadas, carreras ilegales y de más actos que caracterizan a la saga de Rockstar Games.

La representación que se hace de las personas de raza negra, pretende imitar a las que actualmente habitan EE.UU. y se encuentran ligadas al mundo del crimen o la droga. Sin embargo, en todo el juego no aparece ninguna de ellas que este más adaptada a la sociedad o tenga una forma de vida alejada del crimen o los actos ilegales. Como ya se ha comentado, el juego plasma en varias ocasiones, la corrupción y la violencia que la policía ejerce contra este tipo de bandas para obtener su propio beneficio.

3.2. Recopilación de resultados

Tabla 1. Aspectos narrativos del personaje/raza que sufre discriminación				
Videojuego	BioShock Infnite	The Witcher 3: Wild Hunt	Assassins Creed 3	Grand Theft Auto: San Andreas
a. El protagonista sufre racismo	2	2	1	1
b. Tipo de raza discriminada	1	2	1	1

Leyenda: a. 1=Sí 2=No b. 1= Humana 2= Fantástica. Fuente: elaboración propia

En cuanto a los aspectos narrativos de los personajes discriminados en los videojuegos analizados, se destaca que en el 50% de los casos analizados, el protagonista sufre racismo y en el otro 50%, el racismo lo sufren otros personajes más secundarios y el protagonista no es discriminado por su raza. A pesar de que se trata de una muestra de conveniencia, no deja de resultar significativo que el “racismo” como problema se manifiesta en cuatro juegos mainstream como parte de la trama argumental.

Por otro lado, en el 75% de los juegos analizados, el tipo de raza discriminada es humana, en función de que se discrimina a personas de raza negra, latina o asiática, salvo en el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt* (25%), que el racismo lo sufren las razas fantásticas, como los elfos o enanos.

Tabla 2. Comportamientos y acciones violentas que se ejercen contra el personaje/raza que sufre discriminación

Videojuego	BioShock Infinite	The Witcher 3: Wild Hunt	Assassins Creed 3	Grand Theft Auto: San Andreas
a. Esclavitud	1	2	1	2
b. Marginación	1	1	1	2
c. Violencia física	1	1	1	1
d. Comentarios racistas y discriminatorios	1	1	1	1

Legenda: 1= Sí 2= No Fuente: Elaboración propia

En el análisis de los comportamientos y acciones violentas que se ejercen contra el personaje o raza que sufre discriminación, se observa que la esclavitud y el trato de esclavos por parte del opresor, está presente en un 50% de los videojuegos analizados, mientras, que en el otro 50% restante no se practica.

En un 75% de los casos analizados, la raza discriminada se encuentra marginada y apartada del resto de la sociedad, salvo en el caso de *Grand Theft Auto: San Andreas* (25%), que, a pesar de ser bandas criminales, conviven con el resto de la población.

Por último, se destaca que tanto la violencia física como los comentarios racistas y discriminatorios están presentes en el 100% de los videojuegos analizados.

Tabla 3. Visión que tiene la sociedad del personaje o raza que sufre discriminación

Videojuego	BioShock Infnite	The Witcher 3: Wild Hunt	Assassins Creed 3	Grand Theft Auto: San Andreas
a. Actitud	3	3*	3	3
b. Actos violentos	1	1	2	1

Leyenda: a. 1=Sumisa 2=Adaptado a la sociedad 3=Rebelde ¹ b. 1= Sí 2=No

Fuente: elaboración propia

En cuanto a la visión que tiene la sociedad del personaje o raza que sufre discriminación se destaca lo siguiente: en el 100% de los videojuegos analizados la actitud de las razas oprimidas es rebelde e intentan conseguir la igualdad y reclamar sus derechos.

Por otro lado, en el 75% de los casos, la raza discriminada ejecuta actos violentos durante el desarrollo del videojuego, *Assassins Creed 3* es la excepción, ya que, los nativos permanecen neutrales hasta que son obligados a luchar en la guerra por orden de los británicos.

4. CONCLUSIONES

El análisis de los juegos, que componen la muestra permite ofrecer una serie de conclusiones exploratorias limitadas por la muestra. Por ello, se puede concluir que, aunque de forma muy variada, en todos los videojuegos analizados está presente el racismo y que, si los videojuegos tienen un cierto carácter “costumbrista” (a pesar de estar ambientados en mundos fantásticos) están reflejando situaciones y tensiones propias de nuestra vida cotidiana.

De forma más concreta, debido al trato inhumano, la esclavitud, violencia y marginación que sufren las personas de otras razas por parte de los habitantes de Columbia, *BioShock Infinite*, es el videojuego en donde más se observa la discriminación racial o el odio hacia otras razas. El racismo hacia las razas fantásticas en *The Witcher 3: Wild Hunt*, se centra más en la marginación y el aislamiento. En *Assassins Creed 3*, se observa como el opresor

¹ Matizar que en el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt* parte de las razas discriminadas están adaptadas a la sociedad, debido a que su reputación o cargo se lo permite).

es capaz de utilizar a la raza discriminada como una marioneta para que cumpla sus intereses. Por otro lado, en *Grand Theft Auto: San Andreas*, no existe un bando opresor o superior como tal, sino que todas las razas se discriminan entre sí, además, de presentar unos rasgos muy estereotipados.

Salvo en el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*, en el resto de los videojuegos el racismo lo sufren razas humanas, ya sean personas de raza negra, asiática, latina o nativos americanos. Cabe destacar como el opresor, es siempre la raza blanca: en el caso de *BioShock Infinite*, la opresión la ejercen los habitantes de la raza “pura” de Columbia liderada por el Padre Comstock y en el de *Assassins Creed 3*, los colonizadores británicos y los patriotas.

Existe una diferenciación clave en el tratamiento del racismo que hace cada uno de los juegos, y, es cuando el protagonista lo sufre de primera mano y es discriminado por su raza. Esto se observa en *Assassins Creed 3*, donde su protagonista, Ratonhnhaké:ton, es insultado por su condición de nativo o acusado falsamente de crímenes que no ha cometido. Pese a que el racismo de *BioShock Infinite* puede llegar a ser el más violento, los protagonistas no lo sufren ni tampoco es parte de la trama principal del videojuego, de ese modo, el racismo se rebaja a ser una de las características de la cultura de Columbia, sin definir la personalidad o rasgos de los protagonistas.

La violencia física y los comentarios discriminatorios están presentes en el 100% de los videojuegos analizados. El abuso verbal se caracteriza por generar odio hacia el físico o color de piel de la persona discriminada, con ejemplos como: “maldito amarillo”, “estúpido mexicano” o “salvajes”. Sin embargo, en las muestras en donde la esclavitud está presente, el abuso verbal, no solo arremete contra la apariencia física de la raza discriminada, sino que además vulnera su libertad y derechos humanos, esto se observa en ejemplos como: “valiosa mercancía” o “perrito fiel”.

Se destaca como la marginación y la esclavitud siempre están presentes cuando existe un poder opresor. Como ya se mencionó en la teoría de Harrer (2008), los videojuegos tienden a representar imágenes estereotipadas, que se basan en el colonialismo y en la figura del “nativo” y el “esclavo” (la utilización y manipulación de las tribus nativas por parte de los colonizadores británicos en *Assassins Creed 3* o la condena a trabajos forzados a las razas discriminadas en *BioShock Infinite*).

Según las preguntas de investigación inicialmente formuladas y tras obtener los resultados del análisis de contenido, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Sobre la pregunta, **¿La raza discriminada se mantiene sumisa hacia su opresor, o, por el contrario, adquiere una actitud de rebeldía para luchar por sus derechos?**

Se observa que en ninguna de las muestras analizadas la raza discriminada se encuentra sumisa a su opresor. En todos los videojuegos analizados, se destaca la presencia de un grupo rebelde dispuesto a luchar por sus derechos humanos y enfrentarse a la tiranía de aquellos que los discriminan por su raza. Como ya se ha comentado, en *BioShock Infinite*, se encuentran los Vox Populi, en *The Witcher 3: Wild Hunt*, los comandos de Scoia'tael, En *Assassins Creed 3*, el propio protagonista y el resto de tribus nativas se ven forzadas a rebelarse para proteger su territorio de los colonizadores y por último, en *Grand Theft Auto: San Andreas*, todas las bandas callejeras son hostiles entre sí.

Sin embargo, esta rebeldía dista bastante de ser pacífica, ya que, salvo en el caso de las tribus nativas de *Assassins Creed 3*, que se ven forzadas a entrar el conflicto, el resto de grupos rebeldes protagoniza multitud de actos violentos, que, en ocasiones, pueden suponer un peligro para el resto de la sociedad.

Esto se observa en los Vox Populi, que en un principio son un grupo rebelde en conflicto con Los Fundadores, hasta el momento en el que adquieren armas y llevan a cabo una rebelión que supone el asesinato de personas inocentes y la conquista de la ciudad de Columbia. Del mismo modo, los grupos de elfos Scoia'tael, saquean caravanas de mercancía, asesinan a humanos inocentes en los bosques y ejercen una violencia similar a la de sus opresores. En ambos casos se muestra como el haber estado tanto tiempo discriminados por sus opresores, ha hecho que en el momento en el que los rebeldes adquieran poder y los medios necesarios para su lucha, no sean diferentes a aquel que ejerce racismo contra ellos.

Sobre la pregunta, **¿Cuáles son los videojuegos que hacen un tratamiento más realista y que se pueda comparar al existente?**

Pese a que todos los videojuegos analizados muestran algún tipo de racismo que se pueda reflejar en el existente en la realidad, algunos sí que hacen un tratamiento más realista que otros.

Como es lógico, *The Witcher 3: Wild Hunt*, es la muestra que más se aleja de la realidad debido a que el racismo lo sufren razas fantásticas, lo que hace que no haya mucho paralelismo con la sociedad real. Sin embargo, las situaciones de marginación a las que están sometidas las razas representadas, si se pueden comparar a las de algunas etnias existentes, como la gitana o judía.

El alcance y poder que consigue el patriotismo americano en *BioShock Infinite* es casi imposible que exista en la sociedad actual. Sin embargo, algunas características de la ideología de Columbia, como mantener la pureza de la raza o unir a todo el mundo en una sola nación, se pueden relacionar con la Alemania nazi.

Grand Theft Auto: San Andreas sería la representación más próxima a la actualidad, debido a que representa la vida de una persona afroamericana en los EE.UU. a principios del siglo XXI, sin embargo, la excesiva violencia que ejerce el protagonista con todo lo que le rodea, además, del uso de estereotipos que simplifican mucho la representación de las razas, hace que no sea un tratamiento del todo realista. Por otro lado, el abuso y control policial que sufre el protagonista a lo largo del juego, en especial la escena en donde es detenido en plena calle por la policía sin haber cometido ningún delito, se puede asociar a sucesos recientes como el asesinato de George Floyd por parte de la Policía de Minnesota.

Teniendo en cuenta el análisis realizado, se puede afirmar que *Assassins Creed 3* realiza el tratamiento más realista. Ya que, aunque el juego se ubique en un periodo temporal comprendido desde el año 1754 hasta el 1783, no se pueda relacionar con la actualidad o la trama de los Asesinos y el Animus sea algo ficticio, sí que representa acontecimientos como La Guerra de Independencia de los Estados Unidos, de una forma fiel a la realidad. Además, el racismo que sufren las tribus nativas se relaciona con el colonialismo británico. El videojuego presenta a relevantes personajes históricos como George Washington o Charles Lee.

Sobre la pregunta, **¿El tratamiento del racismo es similar en las muestras analizadas, o, por el contrario, presenta cambios significativos?**

Se observa que existen varias similitudes en las muestras analizadas. Como ya se ha comentado, en todas ellas, la raza discriminada sufre violencia física y tiene que soportar comentarios que vulneran sus derechos o descalifican su apariencia física.

BioShock Infinite es el videojuego que más cambios significativos presenta respecto al resto. El jugador camina por las calles de Columbia y observa la marginación y la excesiva vulneración de derechos que sufren las razas discriminadas de una forma mucho más profunda que en el resto de casos (el barrio marginal de Shantytown, el odio que genera Comstock a Vox Populi a través de los medios de comunicación y un largo etc.).

Una investigación anterior ha señalado que el propósito de los sucesos racistas ocurridos en *BioShock Infinite* es dar un contexto y no compararlos con situaciones de la vida real (Autio, 2018). Por ello, se quiere tratar el racismo como una característica fundamental de la cultura de Columbia que sirva para sorprender al jugador durante todo el recorrido del videojuego.

Sobre la pregunta, ¿Cómo puede influir el tratamiento que los videojuegos dan al racismo en la sociedad? Y tratando de ahondar en esa cuestión, ¿Es similar al de otros medios de comunicación?

Tras realizar el análisis se observa que el tratamiento que los videojuegos analizados hacen del racismo no difiere en exceso del existente en otros medios audiovisuales. *Assassins Creed 3*, se podría comparar a cualquier película o serie que narre la colonización de América. *The Witcher 3: Wild Hunt*, sí que se aleja algo más del tratamiento que dan otros medios, debido principalmente a los elementos fantásticos. La representación que se hace del racismo en *BioShock Infinite* y *Grand Theft Auto: San Andreas*, destaca por su excesiva violencia hacia las distintas razas discriminadas.

Como se destaca en el análisis, los estereotipos raciales de *Grand Theft Auto: San Andreas*, pueden crear en el jugador una imagen muy simplificada de cada una de las razas y asociarlas a una identidad o comportamientos muy definidos, que no representen la realidad y diversidad existentes.

A modo de conclusión, se puede afirmar, que el tratamiento de los cuatro videojuegos analizados destaca por:

- Su profundidad en cómo se narra el sufrimiento de la raza discriminada, que la llevan a la marginación por el resto de la sociedad o a estar condenada a una vida basada en la vulneración de sus derechos humanos.
- La representación de la minoría o raza discriminada es mucho más detallada y profunda que la que los medios de comunicación suelen presentar.

- El jugador conoce los antecedentes y las causas de la discriminación racial que sufre cada una de las razas discriminadas, lo que hace que tenga una visión muy amplia del contexto, y, conozca tanto la versión del opresor, como la de los personajes discriminados.

5. BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, A. (2008), Contenidos: Videojuegos con contenidos racistas en Internet. En Edición Digital Atres, *Migragames: estudio textual de los sitios web de grupos racistas con contenidos contra la inmigración* (80-103). Recuperado de:

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/110598/1/Migragames-42-53.pdf?sequence=1>

Amadeo, B. (2002). La teoría del Framing. Los medios de comunicación y la transmisión de significados. *Revista de Comunicación*. Recuperado de:

<https://revistadecomunicacion.com/pdf/2002/Art006-32.pdf>

Amnistía Internacional, (2002). Videojuegos, ¿sabes a qué juegan tus hijos?, videojuegos, racismo y violación de derechos humanos. Recuperado de:

<http://www.amnistiacatalunya.org/edu/es/videojuegos/02-03-informe.html>

Arriaga, E. (2013). Racismo y discurso en la era digital: el caso de la revista *Holay* los discursos en las redes sociales. *Discurso & Sociedad* 7(4):617-642. Recuperado de:

[http://www.dissoc.org/ediciones/v07n04/DS7\(4\)Arriaga.html](http://www.dissoc.org/ediciones/v07n04/DS7(4)Arriaga.html)

Autio, T. (2018). “Mind your manners amongst your betters”: A close-up on BioShock Infinite’s environmental storytelling about racismo (Bachelor’s seminar and tesis). University of Oulu, Finlandia. Recuperado de:

<http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201809152808.pdf>

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press. Recuperado de: <https://n9.cl/6sww4>

Brilliant T, D., Nouchi, R., & Kawashima, R. (2019). Does Video Gaming Have Impacts on the Brain: Evidence from a Systematic Review. *Brain sciences*, 9(10), 251.

<https://doi.org/10.3390/brainsci9100251> . Recuperado de:

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31557907/>

- Cáceres, P. (2003). Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable. *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*. Recuperado de: <https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/view/3>
- Deskins, T. (2013). Stereotypes in Video Games and How They Perpetuate Prejudice. *McNair Scholars Research Journal*. Recuperado de: <https://commons.emich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1062&context=mcnair>
- Díez Gutiérrez, E. (2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/s*. Recuperado de: <https://feminismos.ua.es/article/view/2009-n14-sexismo-y-violencia-la-socializacion-a-traves-de-los-videojuegos>
- El Anuario del Videojuego, (2020). La industria del videojuego en España. AEVI. Recuperado de: http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación*. Recuperado de: <https://gedos.usal.es/handle/10366/56630>
- Ferrándiz, J., Ibáñez C. (2011). expresiones de prejuicio en las redes sociales virtuales tras las elecciones generales de 2011. *Revista de Ciencia Política*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5496029>
- Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate. Georgia Institute of Technology, Georgia. Recuperado de: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Gee, J. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Technology Pedagogy and Education*. Doi 10.1145/950566.950595. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/220686314_What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Learning_and_Literacy
- Gómez del Castillo, T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado de: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/16449/file_1.pdf?sequence=1

Gómez, L., Contreras, R. y Solano, L. (21 de septiembre de 2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Ciencias*. Recuperado de:

http://dspace.uvic.cat/bitstream/handle/10854/2764/artconlli_a2012_contreras_ruth_vid_eojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González-Vázquez, A., Igartua, J. J. (2020). Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos. *Palabra Clave*, 23(1), e2314. DOI:

<https://doi.org/10.5294/pacla.2019.23.1.4>

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7195716>

Harrer S., (2018) Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis. *Open Library of Humanities* 4(1). p.5. doi: <https://doi.org/10.16995/olh.210> . Recuperado de:

<https://olh.openlibhums.org/articles/10.16995/olh.210/>

Igartua, J., Barrios, I. M., Ortega, F. y Frutos, F. J.(2014). The Image of Immigration in Fiction Broadcast on Prime-time Television in Spain. *Palabra Clave* 17 (3), 589-618. DOI: 10.5294/pacla.2014.17.3.2. Recuperado de:

<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/2/html>

Koziner, N. (2013). Antecedentes y fundamentos de la teoría del framing en comunicación. *Austral Comunicación*. Recuperado de:

<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/86202>

Lacasa, P. (2011). Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid, España:Ediciones Morata. Recuperado de: <https://bit.ly/35punIu>

López, A., Encabo, E. y Jerez, I. (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes». *Revista Científica de Educomunicación*. Recuperado de: <https://www.torrossa.com/en/resources/an/2501997#>

Machargo, J., Luján, I. (2003). Percepción de la influencia del ordenador, de Internet y de los videojuegos por los adolescentes. *Anuario de filosofía, psicología y sociología*. Número 6. 159-172. Recuperado de:

https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/3638/1/0237190_02003_0008.pdf

Marín, A., Zamora, R. (2014). Aproximación integradora en la investigación sobre la teoría del framing desde su condición multiparadigmática. *Disertaciones: Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4800931>

McLuhan, Marshall (1996): Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano. Recuperado de: <http://www.sidalc.net/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=AGRIUAN.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expression=mfn=014697>

Muñoz García, F. (2005). Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatr Integral; IX (9):697-706*. Recuperado de: https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Impacto_television_MU%C3%91O_Z_GARCIA.pdf

Murray, S. (2018). On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space. Recuperado de: <https://bit.ly/3xhNSym>

Naciones Unidas. Recuperado de: <https://www.ohchr.org/EN/PublicationsResources/Pages/ArchivesFS.aspx>

Pérez Martín, J., & Ignacio Ruiz, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (21), a066*. <https://doi.org/10.21556/edutec.2006.21.508>. Recuperado de: <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/508>

Pérez, G. (1994). Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. I. Métodos. Recuperado de: http://concreactraul.weebly.com/uploads/2/2/9/5/22958232/investigacin_cualitativa.pdf

Raessens, Joost (2014). The ludification of culture. En Fuchs, M.; Fizek, S.; Ruffino, P.; Schrape, N.: *Rethinking gamification*, Lüneburg: Hybrid Publishing Lab. Recuperado de: https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/2965/Rethinking_Gamification_91-114_Raessens_Ludification.pdf?sequence=1

Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*. Recuperado de: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062008000700012&lng=en&nrm=iso&tlng=en

Sádaba, T. (2001). Origen, aplicación y límites de la “teoría del encuadre” (framing) en comunicación. *Comunicación y Sociedad- Volumen 14, N.2*. Recuperado de:

<https://dadun.unav.edu/handle/10171/7975>

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Revista Científica de Educomunicación 183-189*. Recuperado de:

<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=34&articulo=34-2010-21>

Sørensen, B. (2003). El racismo, los medios de comunicación e Internet. En *Las dimensiones del racismo*. Recuperado de:

<https://www.ohchr.org/Documents/Publications/DimensionsRacismsp.pdf#page=191>

Tankard, W. (2001). The Empirical Approach to the Study of the Media Framing. En Stephen, D., August, E. y Gandy, H. (Ed.), *Framing Public Life: Perspectives on Media and Our Understanding of the Social World* (pp. 95-96). Routledge Communication Series. Recuperado de: <https://n9.cl/71jtq>

Tejeiro, R., Pelegrina, M. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales 235-250*. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/58204>

Van Dijk, T. (2001). El discurso y la reproducción del racismo. *Lenguaje en contexto 131-180*. Recuperado de:

<http://www.discursos.org/oldarticles/EI%20discurso%20y%20la%20reproducci%F3n%20del%20racismo.pdf>

Van Dijk, T. (2007). Prólogo. Discurso racista. En Igartua, J., Muñiz, C. (Ed.), *Medios de comunicación, inmigración y sociedad* (1-9). Ediciones Universidad Salamanca.

Salamanca. Recuperado de: <https://n9.cl/lzx4b>

Venegas, A., Cantano, A. (2020). *Videojuegos y conflictos internacionales*. Héroes de papel Studies. Recuperado de: <https://www.heroesdepapel.es/product.php?id=142>

Wievorka, M. (1998). El Racismo Una Introducción. Recuperado de:

<https://bit.ly/351Bfqf>

Wohn, D. (2011). Gender and Race Representation in Casual Games. *Sex Roles* 65:198–207. Recuperado de: <https://bit.ly/3vm5NTE>

6. ANEXOS

6.1. Libro de Códigos

1. Aspectos narrativos del personaje/raza que sufre discriminación
 - a. El protagonista sufre racismo
 - 1= Sí
 - 2= No

 - b. Tipo de raza discriminada
 - 1= Humana
 - 2= Fantástica

2. Comportamientos y acciones violentas que se ejercen contra el personaje/raza que sufre discriminación
 - a. Esclavitud
 - 1= Sí
 - 2= No
 - b. Marginación
 - 1= Sí
 - 2= No

 - c. Violencia física
 - 1= Sí
 - 2= No
 - d. Comentarios agresivos o discriminatorios
 - 1= Sí
 - 2= No

3. Visión que tiene la sociedad del personaje o raza que sufre discriminación
 - a. Actitud
 - 1= Sumisa
 - 2= Adaptado a la sociedad
 - 3= Rebelde
 - b. Actos violentos
 - 1= Sí
 - 2= No

6.2. Ficha de Análisis

Se creó este modelo de ficha de análisis para poder ir recopilando toda la información relacionada con el racismo, mientras se iban visualizando cada uno de los videojuegos.

Unidad de análisis 1	Título de la muestra	
1. Aspectos narrativos del personaje/raza que sufre discriminación	a. El protagonista sufre racismo	a. Tipo de raza discriminada
2. Comportamientos y acciones violentas que se ejercen contra el personaje/raza discriminada	a. Esclavitud	b. Violencia física
	c. Marginación	d. Comentarios agresivos o discriminatorios

3. Visión que tiene la sociedad/opresor de la raza/personaje que sufre discriminación	a. Actitud	(4) Actos violentos
--	------------	---------------------