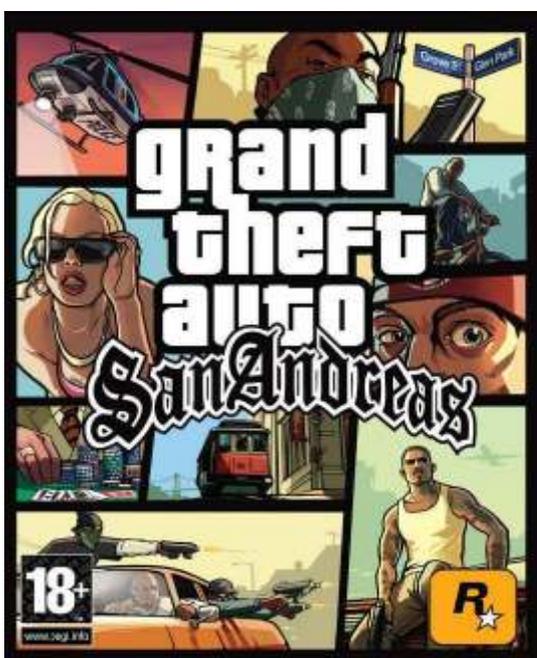


GTA SAN ANDREAS: posibilidades sin límite.



Carlos Herrera Fiestas
Javier Molina Palomar
(Universidad de Granada)

Escala para la evaluación del potencial educativo de videojuegos adaptada del profesor José Antonio Ortega Carrillo.

La industria de los videojuegos ha experimentado un gran auge en los últimos diez años, llegando incluso a superar los ingresos de la industria cinematográfica.

Fue en 1958 cuando se creó el primer videojuego de la historia, dos palitos en movimiento que se enviaban una pelota mutuamente. Desde las primeras incursiones en este amplio sector del entretenimiento, tales como "Space Invaders" o "Pac Man", hasta los modernos "Resident Evil 4" o "Final Fantasy XII", los videojuegos se han convertido en una fuente inagotable de diversión. Pasando por Atari, Mega Drive, Nintendo 64, PlayStation 2 o la moderna Xbox 360, estas "maquinillas" han proporcionado entretenimiento a todo aquel que se ha dejado seducir por sus encantos.

Videojuegos de todo tipo han sido testigos del paso de las generaciones que cada vez demandan unos “juegos de vídeo” más adultos y en algunos casos, no muy adecuados para niños de ciertas edades. Antes bastaba con salvar a la típica princesa de las garras de un horrible monstruo verde que la había secuestrado para apoderarse de su reino. Ahora no es así. Cuantas más personas mueran y de la peor forma posible, más y mejores premios se obtienen en el desarrollo de la partida. Sonic y Mario, protagonistas de famosos videojuegos, no entenderían que Carl Johnson, personaje principal de “Grand Theft Auto San Andreas”, matase a gente por mera diversión. Los tiempos avanzan y los videojuegos incrementan la edad que debe tener el jugador.

¿Todo en los actuales videojuegos es malo? No, por fortuna. Como se señala en la página http://www.aprendeyjuegaconea.com/escuela_educativo.asp los videojuegos desarrollan capacidades manuales, cognitivas afectivas, motoras, ayudan en la resolución de problemas, en la toma de decisiones, interiorizan pautas y normas de conducta y se aprende a manejar y conocer el mundo de las nuevas tecnologías. Todo este catálogo de posibilidades con el mero hecho de empezar a jugar con un videojuego. Muy pocos se habrán percatado que esta página pertenece a una conocida compañía desarrolladora de videojuegos.

Por tomar otra referencia, la profesora del departamento de Teoría e Historia de la educación, Begoña Gros Salvat, comenta en “EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa” Núm. 12. /junio 00 con el artículo titulado “La dimensión socioeducativa de los videojuegos” <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html> que los videojuegos poseen diversos atributos como diversas notaciones simbólicas, son dinámicos y altamente interactivos.

Con estas breves reseñas, se pretende hacer consciente a la gente de que aunque determinados sectores de la sociedad critiquen su contenido, esta forma de entretenimiento siempre ha estado y estará respaldada por una serie de cualidades que la hacen propicia para el desarrollo global de los niños y niñas de todas las edades.

El [Grand Theft Auto San Andreas](#) sale a la venta en España a finales de octubre de 2004. Sin embargo, en agosto ya comienza a verse el trailer del videojuego. Es la quinta entrega de la saga *Grand Theft Auto* y llega de Estados Unidos unido a la polémica.

[Rocksar Games](#) tiene fama de dotar a sus juegos de contenidos violentos y sexuales de forma explícita. Se puede comprobar la existencia de estos contenidos en el desarrollo del videojuego, en el que las acciones básicas del personaje se destinan sobretodo a actos violentos y agresivos, enmascarados en la defensa de la banda propia.

La [Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento \(ADESE\)](#) lo premió con el galardón Doble Platino en 2005 por vender más de 160.000 copias. En octubre de 2004, con sólo cuatro días en el mercado, logró ponerse en el cuarto puesto de los 10 videojuegos más vendidos del mes para todas las plataformas. Durante los cuatro meses siguientes fue el juego más vendido en España, y se mantuvo entre los más cotizados en 2005. En febrero de 2006 volvió a colocarse en primer puesto debido a su reducción de precio.

A continuación, se muestra un exhaustivo análisis del [Grand Theft Auto San Andreas](#). Para ello se ha usado la escala para la evaluación del potencial educativo de videojuegos adaptada del profesor José Antonio Ortega Carrillo, de la [Universidad de Granada](#). Se trata de un completo análisis de todos y cada uno de los apartados más significantes de dicho videojuego.

Este artículo tiene como fin mostrar las posibilidades inmorales, estímulos negativos y contravalores que puede transmitir, y de hecho los transmite, este videojuego a jugadores de edades tempranas los cuales no tienen formada una actitud crítica para valorar lo que ven en la pantalla.

O. Ficha técnica:

TÍTULO	GRAND THEFT AUTO "SAN ANDREAS"
EMPRESA CREADORA	Rockstar Games.
IDIOMA	Inglés subtulado en español.
NÚMERO DE JUGADORES	1 ó 2 jugadores.
EDAD MÍNIMA RECOMENDADA	Mayores de 18.
GÉNERO	Acción
REQUISITOS TÉCNICOS MÍNIMOS	<ul style="list-style-type: none"> - PlayStation 2 - Xbox - PC (Procesador Pentium III o Athlon a 1GHz, 256 MB de RAM, DVD-ROM 8x, tarjeta gráfica Geforce 3 o superior con 64 MB, 3.6 GB de espacio libre en disco duro, tarjeta de sonido compatible DX9)
AÑO DE APARICIÓN	2004
CONTENIDO DE PORTADA Y CONTRAPORTADA	<ul style="list-style-type: none"> - Portada: título en el centro rodeado de 9 dibujos con personajes y escenas del juego. Aparece la edad recomendada y el logotipo de la empresa. - Contraportada: título del juego rodeado por 6 imágenes del juego. Historia introductoria para el juego. Aparece la edad recomendada, el icono (clasificación PEGI) de violencia, logotipo de la empresa creadora y características técnicas del juego.
CÓDIGO PEGI	<p>PEGI es la abreviatura de Pan European Games Information (Información Paneuropea sobre juegos). Se trata del sistema europeo de clasificación por edades (excepto en los lugares donde, por ley, se aplican otras clasificaciones). PEGI se basa en dos indicadores distintos que se complementan entre sí. El primero consta de categorías de edad.</p> <p>El segundo grupo de iconos describe el contenido de los juegos. Dependiendo del tipo de juego, puede tener varios de estos iconos. La clasificación del juego está sujeta a la intensidad de los contenidos. Los iconos son:</p> <p>PEGI permitirá a padres y compradores elegir aquellos juegos que mejor se adapten a la edad del jugador.</p>
POSIBILIDAD DE JUGAR EN RED	No.

I. Análisis morfosintáctico y estético:

DESCRIPCIÓN SINTÉTICA DEL ARGUMENTO, ¿QUÉ HISTORIA/AS APARECEN EN EL DESARROLLO TEMÁTICO DEL VIDEOJUEGO?

El juego se ambienta en un ficticio estado de EE.UU. en la década de los noventa. El protagonista pertenece a una de las bandas callejeras, por la que deberá luchar para reconstruir el prestigio que tenía. El objetivo del juego es cumplir diferentes misiones que se van proponiendo a lo largo del juego.

DESCRIPCIÓN DEL ARGUMENTO DE LAS ESCENAS QUE PUEDEN APARECER INTRODUCIENDO (TRAILERS), ACLARANDO O REFORZANDO EL ARGUMENTO DE LAS DIVERSAS ETAPAS

Al inicio de cada misión aparece una escena de vídeo explicando lo que se debe hacer para cumplir el objetivo.

DESCRIPCIÓN DE TODAS LAS ACCIONES QUE REALIZA EL JUGADOR EN EL DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO

- Desplazarse (correr, nadar, conducir toda clase de vehículos, escalar).
- Matar, pelear, atropellar y robar a cualquiera de los personajes que aparecen, exceptuando a algunos personajes principales de la historia.
- Manejar todo tipo de armas.
- Mantener la estética y salud del personaje (cortarse el pelo, afeitarse, comer, ir al gimnasio, comprar ropa).
- Romper mobiliario urbano y vehículos.
- Ligar y conseguir novia.
- Emplear el tiempo de ocio (jugar a videojuegos, bailar, lowrider (bailar con el coche), hacer deporte, jugar al billar, echar carreras, tunear el coche, aprender técnicas de lucha, sacarse el carnet de coche, moto o avión).
- Reclutar personas para la banda y atacar zonas de otras bandas para conquistarlas.
- Conseguir respeto.
- Ganar dinero (trabajando, apostando, robando, formando un negocio).



CARACTERIZACIÓN DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES RELEVANTES QUE INTERVIENEN EN LA HISTORIA Y TRAILERS

ASPECTO Y RELACIONES

Carl Johnson (CJ): Protagonista de la historia. Su aspecto es variable en función de la alimentación, su cuidado personal (corte de pelo, tatuajes) y el ejercicio. Al inicio del juego aparece delgado y algo musculoso.

Sweet Johnson: Hermano mayor de Carl. Es más corpulento que el protagonista. Ceño fruncido y con barba.

Big Smoke: Personaje obeso con gafas y perilla.

Ryder: Personaje delgado con bigote que cuida poco su aspecto.

Kendl Johnson: Hermana de Carl y Sweet, atractiva y delgada.

César Vialpando: Novio de Kendl y líder de la banda "Los barrios Aztecas". Aspecto agresivo, fuerte y delgado. Muestra tatuajes por todo su cuerpo.

Oficial Tenpenny: Oficial corrupto de policía calvo y con bigote.

Pandilleros: Van del color de su banda. Tienen aspecto rapero.

Ciudadanos: Dependiendo de la zona y del rol social que desempeña en el juego, su aspecto varía.

VESTIMENTA (COLOR, TEXTURA)

Carl Johnson (CJ): Varía dependiendo de la ropa que compres. Puede ser de mayor o menos calidad, de muchos estilos y colores.

Sweet Johnson: Pantalones vaqueros, camiseta verde ancha, gorra verde.

Big Smoke: Camisa verde, sombrero negro, gafas de vista y pantalón oscuro.

Ryder: Gorra negra, sudadera verde ancha, pantalón oscuro y gafas de sol.

Kendl Johnson: Top ceñido con distinta tonalidad de verdes y falda vaquera corta.

César Vialpando: Camiseta de tirantes blanca y vaqueros.

Oficial Tenpenny: Uniforme de policía.

Pandilleros: Ropa rapera del color de su banda (verde, morado, amarillo)

Ciudadanos: Dependiendo de la zona y del rol social que desempeña en el juego, su ropa varía (bañadores y bikinis en la playa, uniformes a los trabajadores...)

ILUMINACIÓN

La iluminación varía según la hora del día, el tiempo meteorológico y el escenario.



UTENSILIOS

Carl Johnson (CJ): Armas (puños americanos, cuchillos, pistolas, micro subfusiles, escopetas, granadas, explosivos a control remoto, cócteles molotov, subfusiles, rifles, ametralladoras, fusiles de asalto, catana, bazooka, lanzacohetes, lanzallamas), gafas de visión térmica, chaleco-antibalas, cámara de fotos, spray, pala, bate de baseball, palo de billar, consolador, extintor, prismáticos, paracaídas, teléfono móvil, ramo de flores, disfraces (aparcacoches, traje de sadomasoquismo), mochila a reacción, joyas y complementos.



Sweet Johnson: Pistola.

Big Smoke: Pistola.

Ryder: Pistola.

Kendl Johnson: -

César Vialpando: Pistola.

Oficial Tenpenny: Pistola.

Pandilleros: Armas de diferentes tipos, aunque no tantas como el protagonista.

Ciudadanos: Según su rol social (porras los policías, pistolas algunos ciudadanos...)

GESTOS Y ACCIONES MÁS FRECUENTES

Carl Johnson (CJ): Desplazarse, pelear, disparar, conducir, robar, comprar, alimentarse, hacer ejercicio.

Sweet Johnson: Sale en las escenas de vídeo dialogando. Además conduce, dispara y organiza la banda.

Big Smoke: Sale en las escenas de vídeo dialogando. Además conduce y dispara.

Ryder: Sale en las escenas de vídeo dialogando. Además conduce y dispara.

Kendl Johnson: Sólo sale en las escenas de vídeo dialogando.

César Vialpando: Sale en las escenas de vídeo dialogando. Además conduce.

Oficial Tenpenny: Sale en las escenas de vídeo dialogando.

Pandilleros: disparar, defenderte y hablar entre ellos.

Ciudadanos: Según su rol social (trabajan, conducen, disparan, huyen...)

ROL Y ESTATUS SOCIAL

Carl Johnson (CJ): Pertenece a la banda "Grove Families". Irá aumentando su estatus a lo largo del juego, consiguiendo negocios y propiedades.

Sweet Johnson: Dirige la banda "Grove Families".

Big Smoke: Miembro de los "Grove Families" desde su fundación. Tiene casa propia, pero fuera del barrio.

Ryder: Miembro de los "Grove Families". Consume droga.

Kendl Johnson: No participa activamente en la banda "Grove Families", aunque lleva las cuentas de los negocios.

César Vialpando: Líder mejicano de la banda "Los Barrios Aztecas". Novio de Kendl y, con el transcurso del juego, aliado de Carl.

Oficial Tenpenny: Policía corrupto y consumidor de drogas que extorsiona a Carl.

Pandilleros: miembros activos de las bandas. Defienden sus barrios si son atacados o provocados.

Ciudadanos: Dependiendo de la zona, su labor y su trabajo su rol y estatus varían.

CARACTERIZACIÓN SEXUAL

Carl Johnson (CJ): Dependiendo de la imagen que el personaje se cree tendrá más sex-appeal y resultará a las chicas del juego más o menos atractivo.

César Vialpando: Lleva una camiseta de tirantes ceñida que muestra su musculatura.

Kendl Johnson: Tiene aspecto atractivo potenciado por la ropa ceñida y escasa que lleva.

Ciudadanos: Entre las ciudadanas se encuentran prostitutas (en la calle o en burdeles) con poca ropa y provocativas, los bañistas de la playa en bañador o bikini.

En el juego Carl puede conseguir diferentes novias, incluso varias simultáneamente, con las que puede mantener relaciones sexuales. En concreto destaca una de ellas que practica el sadomasoquismo.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA EN LA QUE SE DESARROLLA LA HISTORIA

AMBIENTACIÓN HISTÓRICA

La historia se desarrolla en la década de los '90 en un estado ficticio norteamericano, San Andreas. En las tres ciudades más importantes de ese estado (Los Santos, San Fierro y Las Venturas) tienen lugar los acontecimientos que rodean la historia.

FONDOS

Aparecen todo tipo de fondos ambientales, rurales y sobretodo urbanos.

Llegan a ser muy variados, como: calles, mansiones, bares, restaurantes, galerías de tiro, burdeles, hoteles, discotecas, armerías, fábricas, talleres, peluquerías, cementerios, obras, tiendas de ropa, base militar, puerto, aeropuerto, casinos...

ELEMENTOS NATURALES

Ríos, playas, acantilados, desiertos, bosques y parques.

MOBILIARIO (COLOR, TEXTURAS E ILUMINACIÓN)

Es muy variado ya que se trata de tres ciudades distintas, cada una con su propio estilo. Hay una amplia gama de color y de texturas. Los hay de madera, de ladrillo, metálicos,...

La iluminación depende del momento del día, el escenario y el clima. Hay tanto iluminación natural como artificial en función de donde se desarrolle la acción.

MENSAJES PUBLICITARIOS

Repartidos por Los Santos hay carteles publicitarios. En uno de ellos aparece el título del videojuego "TRUE CRIME". Sin embargo, lo relaciona con un camión de basura debido a que se trata de un videojuego de otra compañía. La música de la radio contiene canciones de grupos reales, algunos de ellos muy conocidos. En una tienda de maquetas de uno de los amigos de CJ, aparecen muñecos de la anterior entrega de la saga Grand Theft Auto "Vice City".

ELEMENTOS MÓVILES

Todos los personajes, vehículos (motos, bicicletas, coches, karts, quads, autobuses, taxis, ambulancias, camión de bomberos, coches y motos de policía, helicópteros, camiones, trenes, tranvías, cochecitos de golf, tanques, aviones e hidroaviones, lanchas...), aguas de los ríos y la playa, elementos de la calle, puertas, utensilios que maneja el personaje, caballos de la casa de apuestas...

OTROS

Los escenarios situados en zonas lujosas se distinguen claramente de las zonas marginales de las ciudades.

DESCRIPCIÓN DE LOS ASPECTOS SONOROS

PASAJES MUSICALES

En los vehículos los personajes pueden seleccionar la emisora de radio que quieran escuchar. Cada una tiene estilos musicales diferentes.

EMISORA	ESTILO MUSICAL
Playback FM	Hip-Hop clásico
K Rose	Country
K- DST	Rock clásico
Bounce FM	Funky
SF-UR	House
Radio Los Santos	Hip-Hop moderno
Radio X	Música Alternativa
CSR 103.2	Soul contemporáneo
K-JAH West	Dub/Reggae
Master Sounds 98.3	Rare Grooves
WCTR	No tiene música (sólo hablan)

EFFECTOS SONOROS

Disparos, explosiones, alarmas, gente (gritos, quejidos, murmullos...), puertas, agua, vehículos, objetos que se rompen...

MONÓLOGOS

Al principio el protagonista narra su historia para poner en contexto. Durante el juego no hay monólogos.

DIÁLOGOS ORALES

Son todos en inglés, subtítulos en español. En algunos diálogos los personajes usan tonos muy despectivos, incluso a personas muy cercanas como familiares y amigos.

DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LOS TEXTOS ESCRITOS QUE APARECEN EN LAS DISTINTAS ESCENAS

Las intervenciones exponen el contenido de las misiones y el desarrollo de la historia. Cada personaje se expresa de una forma determinada, aunque todos tienen como punto común un vocabulario grosero, plagado de insultos y tacos.

DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS PARCIALES (LOGROS) QUE PERMITEN IR AVANZANDO EN LA ACCIÓN

Por lo general, se presentan todas las misiones en un orden aleatorio. Algunas misiones no pueden ser realizadas sin haber cumplido otras anteriores. Puede ocurrir que una vez realizadas todas las misiones de un modo alternativo, haya que hacer una de ellas, obligatoriamente, para continuar. La recompensa que se recibe al terminar la misión no varía en función de la forma de conseguir el objetivo, ya sea de una manera más adecuada o menos.

II. Análisis semántico e interpretativo (en clave psicopedagógica):

INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS PRESENTES Y LATENTES (SIMBÓLICOS Y SUBLIMINALES) DE LAS DISTINTAS ETAPAS DEL ARGUMENTO DEL VIDEOJUEGO

Significados machistas:

- Todos los policías, militares y FBI son hombres. No hay ninguna mujer en el cuerpo.
- Los Miembros de las bandas son todos hombres.
- La figura de la mujer aparece como un objeto sexual de placer. Esto se muestra en los burdeles y las abundantes prostitutas de la calle.
- Sólo hay una mujer entre los protagonistas del juego y que además sólo sale en las escenas de vídeo. No dispara ni conduce, sin embargo se ocupa de las cuentas de

algunos negocios. Sus dos hermanos la sobreprotegen por ser mujer y la menor de los hermanos.

Significados racistas:

- Todos los policías, militares y FBI son blancos. El único policía negro es Tenpenny, el policía corrupto, y que además consume droga.
- Las bandas están divididas por nacionalidades (mejicanos, gente de color...)
- Los comentarios de los personajes tienen tintes racistas.
- La mayoría de los personajes que mandan las misiones son blancos. El protagonista, que es de color, se subordina a ellos.
- Al aproximarse a otra banda eres atacado por ser de otra banda.

Significados violentos:

- Para avanzar en el juego es necesario dar palizas, robar, matar...
- Cualquier ciudadano puede ser maltratado o asesinado por el protagonista, el cual no será perseguido si no es visto por la policía (a menos que su víctima haya sido un policía).
- Cualquier ciudadano puede poseer un arma.
- Al hablar en algunos momentos del juego, los personajes son agresivos.
- Al aproximarse a otra banda eres atacado por ser de otra banda.



INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS PRESENTES Y LATENTES (SIMBÓLICOS Y SUBLIMINALES) DE TODAS LAS ACCIONES QUE REALIZA EL PERSONAJE EN EL DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO (EN CADA ETAPA)

Significados machistas:

- Se pueden tener varias novias a la vez, asimismo, se pueden mantener relaciones sexuales con ellas.
- El personaje puede entrar en burdeles, donde puede tirar dinero a la stripper o pagar para un baile privado.

Significados racistas:

- Al acercarse a bandas rivales de otras nacionalidades, hace comentarios racistas.
- No aceptan a César (novio de Kendi) por ser mejicano.

Significados violentos:

- Durante el juego se consiguen armas con bastante facilidad.
- Es necesario sacarse el carné de piloto de avión para avanzar en el juego, pero no te exigen la licencia de armas.
- Para robar un vehículo sólo hay que pulsar un botón.
- Para avanzar en el juego es necesario dar palizas, robar, matar...

INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS PRESENTES Y LATENTES (SIMBÓLICOS Y SUBLIMINALES) DE LOS PERSONAJES MÁS RELEVANTES QUE INTERVIENEN EN LA HISTORIA

ASPECTO

Carl Johnson (CJ): Su aspecto es subjetivo, pero se valora más en el juego la musculatura y resistencia en contra de la gordura. A mayor musculatura, mayor facilidad para pelear, manejar armas o escapar de las autoridades y enemigos. Un aspecto más cuidado (lo que requiere mayor gasto de dinero en gimnasio, comida, ropa y barbería) te posibilita más sex-appeal.

Sweet Johnson: La barba, la edad y la corpulencia le proporcionan cierto respeto dentro del juego ya que es el líder de la banda.

Big Smoke: El ser obeso y con gafas no le hace ser peligroso a simple vista.

Ryder: Por su aspecto delgado, las gafas de sol que ocultan sus ojos y sus gestos dan indicios de su adicción a las drogas.

Kendl Johnson: Se busca que sea provocativa y joven.

César Vialpando: Su aspecto agresivo, fuerte y con tatuajes le dan cierto respeto al ser líder de su banda.

Oficial Tenpenny: Siendo el único policía de color, es el corrupto dentro del juego.

Pandilleros: Se les distingue por el aspecto estereotipado de pandilleros de una banda.

Ciudadanos: Por lo general se usa bastantes estereotipos (ricos y pobre, la ancianita, el camello, prostitutas...).

VESTIMENTA (COLOR, TEXTURA)

Carl Johnson (CJ): El jugador puede crear un personaje con el estilo que prefiera.

Sweet Johnson: Viste sencillo, con el color de su banda.

Big Smoke: Viste sencillo, pero extravagante por el sombrero, y con colores de la banda.

Ryder: Descuidado en el vestir.



Kendl Johnson: Su ropa tiene el claro objetivo de provocar por lo ceñida. Lleva los colores de la banda.

César Vialpando: Su ropa tiene el claro objetivo de provocar por lo ceñida.

Oficial Tenpenny: Lleva su reglamentario uniforme de policía.

Pandilleros: Ropa estereotipada de rapero y pandillero. Llevan el color de las bandas a las que pertenecen.

Ciudadanos: bañistas y prostitutas destacan por su ropa ceñida y escasa. El resto se presentan con ropa estereotipada.

ILUMINACIÓN

La iluminación cambia para dar mayor realismo al juego.

UTENSILIOS

Carl Johnson (CJ): La mayoría de los utensilios que utiliza son armas. Es significativo que el personaje pueda conseguir un consolador, con el cual puede dar palizas. Su sex-appeal aumenta al comprar joyas y complementos.

Sweet Johnson: El personaje tiene facilidad para llevar armas.

Big Smoke: El personaje tiene facilidad para llevar armas.

Ryder: El personaje tiene facilidad para llevar armas.

Kendl Johnson: No utiliza armas por ser mujer.

César Vialpando: El personaje tiene facilidad para llevar armas.

Oficial Tenpenny: El personaje tienen facilidad para llevar armas.

Pandilleros: Los personajes tienen facilidad para llevar armas.

Ciudadanos: Muchos personajes tienen facilidad para llevar armas.

GESTOS

Carl Johnson (CJ): Todos los gestos son relativos a acciones de la vida cotidiana o a acciones violentas.

Sweet Johnson: No tiene gestos significativos.

Big Smoke: No tiene gestos significativos.

Ryder: Tiene gestos que dan indicios de que está drogado.

Kendl Johnson: Tiene gestos femeninos.

César Vialpando: Tiene gestos de chico duro.

Oficial Tenpenny: Tiene gestos violentos.

Pandilleros: No tienen gestos significativos.

Ciudadanos: Varían y se refieren a acciones de la vida cotidiana.

ACCIONES QUE REALIZA

Carl Johnson (CJ): Son por lo general violentas, que sirven para avanzar en el juego.

Sweet Johnson: Son por lo general violentas.

Big Smoke: Son por lo general violentas.

Ryder: Son violentas o relativas a drogas.

Kendl Johnson: Sólo sale dialogando o discutiendo.

César Vialpando: Son por lo general violentas.

Oficial Tenpenny: Son por lo general violentas y muy agresivas.

Pandilleros: Están encaminadas a atacar o defenderse violentamente. Si pasas por un barrio rival te atacan, aún sin haber hecho nada.

Ciudadanos: Las hay de todo tipo según el papel que desempeñen en el juego.



ROL Y ESTATUS SOCIAL

Carl Johnson (CJ): Aunque pertenece a la banda "Grove Families", cuando consigue un nivel de vida alto, deja de preocuparse por la banda.

Sweet Johnson: Para Sweet lo más importante es que su banda sea la mejor.

Big Smoke: Se caracteriza por defender sus propios intereses, mostrando un falso interés por la banda.

Ryder: Es un drogadicto estereotipado y desleal.

Kendl Johnson: No participa activamente en la banda por ser mujer y se la relega a tareas administrativas.

César Vialpando: Despreciado por Sweet y Carl hasta que demuestra su lealtad.

Oficial Tenpenny: Único policía de color del juego, es corrupto y drogadicto.

Pandilleros: Son todos hombres y se muestran como miembros manipulables de la banda.

Ciudadanos: Dependiendo de la zona, su labor y su trabajo su rol y estatus tienen connotaciones diferentes, tanto positivas como negativas.

CARACTERIZACIÓN SEXUAL

Carl Johnson (CJ): Si el personaje es fornido, viste bien y se cuida estéticamente, atraerá a las mujeres. Si gana gordura (una de las características del personaje) las mujeres le rechazarán.

César Vialpando: Se caracteriza como un chico fuerte y atractivo.

Kendl Johnson: el aspecto de Kendl va encaminado a la provocación.

Ciudadanos: Sólo las mujeres son caracterizadas sexualmente de forma específica.

No se respetan los valores de fidelidad en la pareja ya que se tienen varias parejas a la vez.

INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS PRESENTES Y LATENTES (SIMBÓLICOS Y SUBLIMINALES) DE LOS DIFERENTES ELEMENTOS QUE COMPONEN LA ESCENOGRAFÍA EN LA QUE SE DESARROLLA LA HISTORIA

AMBIENTACIÓN HISTÓRICA

Las ciudades Los Santos, San Fierro y Las Venturas intentan recrear a las ciudades norteamericanas de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas. Con ello se pretende crear estereotipos

FONDOS

La variedad de fondos tiene como objetivo dotar de realismo los escenarios en los que se desarrolla la historia. La mayoría de los establecimientos están dirigidos a comercio de armas, sexo, estética y alimentación.

ELEMENTOS NATURALES

La variedad de elementos naturales tiene como objetivo dar mayor realismo a los escenarios del juego.

MENSAJES PUBLICITARIOS

El anuncio sobre el videojuego "TRUE CRIME" se debe a que es un juego de otra compañía, de temática parecida al San Andreas y es una forma de rechazarlo. La música publicita a ciertos grupos y bandas de música actuales.

Se hace publicidad de la propia saga del videojuego.

ELEMENTOS MÓVILES

Los elementos móviles ajenos al personaje recrean ciudades y espacios reales y dinámicos.

MOBILIARIO (COLOR, TEXTURAS E ILUMINACIÓN)

El mobiliario de las zonas pobre es muy diferente al de las zonas pobres, incluso en texturas y colores. En las zonas ricas las texturas son lisas y los colores vivos; en las zonas pobres las texturas son rugosas y los colores tenues.

La iluminación exterior varía temporalmente, pero no geográficamente. La iluminación interior varía según el establecimiento (luz tenue en burdeles y discotecas, y más luminosidad dentro de tiendas y restaurantes).

INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS PRESENTES Y LATENTES (SIMBÓLICOS Y SUBLIMINALES) DE LOS EFECTOS SONOROS, MONÓLOGOS Y DIÁLOGOS, PASAJES MUSICALES QUE ACOMPAÑAN A LAS ETAPAS Y ACCIONES QUE SUCEDEN EN EL VIDEOJUEGO

PASAJES MUSICALES

La radio se utiliza para dar más realismo al juego, y para que el jugador tenga variedad de estilos musicales para elegir.

EFFECTOS SONOROS

Casi todos los efectos sonoros son de acciones que realiza el personaje. De estas, la mayoría son acciones violentas (golpes, gritos...).

MONÓLOGOS

Únicamente hay uno al inicio del juego en el que Carl explica la situación inicial. Sirve al jugador para meterse en la historia y familiarizarse con el personaje protagonista.

DIÁLOGOS ORALES

Al ser diálogos en inglés subtítulos en español, el jugador no puede captar todos los comentarios, sobretodo en escenas que requieren mayor concentración (por ejemplo, una persecución).

INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS PRESENTES Y LATENTES (SIMBÓLICOS Y SUBLIMINALES) DE LOS MENSAJE ESCRITOS

Los subtítulos son la forma más explícita de utilización de insultos y palabrotas.

INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS PRESENTES Y LATENTES (SIMBÓLICOS Y SUBLIMINALES) DE LOS DIVERSOS RESULTADOS PARCIALES (LOGROS) QUE PERMITEN IR AVANZANDO EN LA ACCIÓN

No se valoran en absolutos los medios para conseguir las misiones, y sólo cuentan en el juego su realización. Hay misiones obligatorias y otras secundarias. Para conseguir algunas misiones es necesario matar y robar.

INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS PRESENTES Y LATENTES (SIMBÓLICOS Y SUBLIMINALES) QUE SE DERIVAN DEL RESULTADO FINAL DEL VIDEOJUEGO

Al finalizar el juego, el jugador se siente el dueño de las tres ciudades porque no tiene ningún enemigo que le haga frente y la gente le respeta. Justifican la consecución de riqueza y respeto por medio de la violencia. En este juego el fin justifica los medios. Legitiman la violencia como forma de imponerse como banda sobre las otras.

III. Análisis afectivo-emocional:

DESCRIPCIÓN DE LAS RELACIONES MOTIVAS Y AFECTIVAS QUE APARECEN EN LOS COMPORTAMIENTOS DE LOS PROTAGONISTAS Y DEMÁS PERSONAJES ENTRE SÍ.

Los protagonistas tienen entre sí fundamentalmente dos tipos de relaciones: la familia y la banda. Tres de los personajes principales (CJ, Sweet y Kendl) son hermanos que se reúnen tras la muerte de su madre. Su relación tiene problemas por diversas causas (culpabilidad por la muerte de un hermano y de la madre, novio de Kendl de otra banda, desaparición de CJ...). Conforme avanza el juego los hermanos están más unidos.

La relación entre los cabecillas de la banda (Sweet, Big Smoke, Ryder, CJ) es fraternal. Son amigos desde hace mucho tiempo. En un momento de la historia Ryder y Big Smoke traicionan a los hermanos Johnson por dinero y poder. Los miembros de la banda (pandilleros) se apoyan defendiendo entre sí y a la banda "Grove Families".

El oficial Tenpenny extorsiona durante la historia a Carl. Lo culpa de un asesinato que no cometió. Se establece así una relación basada en sus propios intereses.

DESCRIPCIÓN DE LAS EMOCIONES QUE SIENTE EL JUGADOR AL LEER LA INFORMACIÓN QUE APARECE EN LAS CAJAS DEL VIDEOJUEGO Y/O AL VER SU INTRODUCCIÓN.

Al leer la información el jugador siente un deseo de venganza. Ansias por descubrir el mundo de las bandas.

El jugador siente interés por conocer la historia. La puede saltar para comenzar a jugar, pero interesa ver el ambiente y la situación que rodean al protagonista. El jugador siente rabia e impotencia, ya que culpan a Carl de un delito ajeno y lo dejan tirado en territorio de otra banda.

DESCRIPCIÓN DE LAS EMOCIONES Y SENSACIONES QUE SIENTE EL JUGADOR EN EL TRANSCURSO DEL JUEGO.

La emoción principal que el jugador tiene es el deseo de ser respetado. Dentro de ésta, encuadramos otras emociones secundarias como son deseo de superación, ambición de conseguir riqueza y afán de camaradería.

En el desarrollo del juego, la lucha entre bandas “obliga” al jugador a sentir odio, ira, racismo y xenofobia contra los personajes de otras bandas. Para la consecución de objetivos el deseo de matar puede desarrollarse ya que matar es imprescindible.

DESCRIPCIÓN DE LAS SENSACIONES QUE SIENTE EL JUGADOR AL FINALIZAR EL VIDEOJUEGO.

Se siente satisfacción y orgullo de haber acabado uno de los juegos más largos del mercado.

POSIBLES RAZONES EMOTIVAS POR LAS QUE EL JUGADOR DESEA VOLVER A INICIAR EL JUEGO (ADICCIÓN).

Además de sentirse realizado, el jugador desea volver a jugar para disfrutar del juego desde otra perspectiva (cambiar las características del personaje, hacer misiones secundarias, buscar objetos ocultos...).

IV. Valoración ética (actitudes y valores):

Describir las posibles actitudes, valores y antivalores que desencadena el videojuego:

LA LECTURA DE LA INFORMACIÓN VISUAL Y ESCRITA DE LA CAJA QUE CONTIENE EL VIDEOJUEGO.

Información escrita: Explica la historia de Carl antes de los acontecimientos del videojuego e introduce la situación actual.

- Drogas.
- Corrupción.
- Amistad.
- Unión familiar.

- Violencia.
- Ambición.
- Estratificación social.

Información visual: Se trata de 15 imágenes (9 dibujos en la portada y 6 imágenes del juego)

- Sexo.
- Juegos de azar.
- Violencia.
- Riqueza.

LA HISTORIA EN LA QUE SUMERGE AL JUGADOR DURANTE LA ACCIÓN.

Los valores que mueven la historia suelen ser de interés personal, o relacionados con el bien de la banda. Aunque hay ocasiones en las que los logros van dirigidos a varias personas, el jugador normalmente busca avanzar por su propio bien (conseguir respeto, conseguir sex-appeal, tener más riquezas...).

- Interés personal.
- Buscar el propio bien.

LAS ACCIONES QUE REALIZA EL JUGADOR EN EL DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO.

La mayoría de la acciones transmiten valores relacionados con la superficialidad, la agresividad y violencia, el sexo superficial y banal, el odio y racismo hacia los “enemigos” de otras bandas, y el egoísmo del protagonista que dirige el jugador.

- Superficialidad.
- Agresividad.
- Violencia.
- Sexo superficial y banal.
- Odio.
- Racismo.
- Egoísmo.

EL VESTUARIO Y ASPECTO FÍSICO.

Vestuario y aspecto físico tienen una gran importancia, ya que el personaje no causa la misma impresión en los ciudadanos del juego. En este apartado prima la superficialidad (ropa cara, gimnasios, cortes de pelo, tatuajes...).

- Superficialidad.

LA ACTUACIÓN DE LOS DIVERSOS PERSONAJES QUE INTERVIENEN EN LA HISTORIA Y SUS ROLES SOCIALES.

Carl Johnson (CJ): Su actitud se basa en su interés propio, aunque quiere ayudar a la familia y a su banda. Usa la violencia con frecuencia, es pasota y chulo.

- Interés personal.
- Buscar el propio bien.
- Amistad.
- Unión familiar.
- Repulsión a las drogas.
- Agresividad verbal.
- Violencia.
- Odio.
- Racismo.
- Egoísmo.
- Chulería.
- Superficialidad.
- Sexo superficial y banal.
- Menosprecio de la vida honrada.



Sweet Johnson: Es orgulloso y no muestra casi nunca su afectividad hacia su familia y amigos.

- Buscar el bien de la banda.
- Amistad.
- Unión familiar.
- Repulsión a las drogas.
- Agresividad verbal.
- Violencia.
- Odio.
- Racismo.
- Autoritarismo.
- Lealtad.



Big Smoke: Sus intereses son motivados por el dinero y la riqueza, llegando incluso a traicionar a sus "amigos".

- Interés personal.
- Buscar el propio bien.
- Agresividad verbal.
- Violencia.
- Odio.
- Racismo.
- Egoísmo.
- Superficialidad.
- Menosprecio de la vida honrada.



Ryder: Sólo le interesan las drogas, y conseguir dinero para "estar colocado".

- Interés personal.
- Buscar el propio bien.
- Adicción a las drogas.



- Agresividad verbal.
- Violencia.
- Odio.
- Racismo.
- Egoísmo.

Kendl Johnson: Necesita independencia y se rebela contra su hermano Sweet. Luego es responsable de los negocios.

- Unión familiar.
- Agresividad verbal.
- Fidelidad en la pareja.
- Lealtad.
- Responsabilidad.



César Vialpando: Ama a Kendl y quiere estar con ella pese a los impedimentos que pone Sweet.

- Amistad.
- Violencia.
- Lealtad.
- Sinceridad.
- Confianza.



Oficial Tenpenny: Policía corrupto que extorsiona a Carl buscando sus intereses propios.

- Interés personal.
- Buscar el propio bien.
- Adicción a las drogas.
- Agresividad verbal.
- Violencia.
- Odio.
- Egoísmo.
- Chulería.
- Menosprecio de la vida honrada.
- Corrupción.
- Ambición.



LOS ESCENARIOS EN LOS QUE SE DESARROLLA LA HISTORIA.

Hay una evolución clara del personaje según los escenarios. Avanza desde una ciudad conflictiva con guerras entre bandas (Los Santos) a una ciudad industrial y obrera (San Fierro). Por último la acción se desarrolla en una ciudad lujosa, destinada a gastar dinero por su gran cantidad de casinos (Las Venturas). Esto nos trasmite falta de esfuerzo ya que para avanzar lo mejor es irse a otra ciudad en la que ganar dinero fácil. Llevar una vida honrada no proporciona tantas riquezas según la historia del juego.

- Conflictividad.
- Derroche y despilfarro.
- Falta de esfuerzo.

- Menosprecio de la vida honrada.

LOS MONÓLOGOS, DIÁLOGOS, EFECTOS SONOROS Y PASAJES MUSICALES QUE ACOMPAÑAN A LAS ETAPAS Y ACCIONES QUE SUCEDEN EN EL VIDEOJUEGO.

Los diálogos están plagados de insultos y palabrotas que transmiten agresividad, odio, racismo, chulería... Los efectos sonoros están fundamentalmente relacionados con la violencia y agresividad que ejerce el personaje.

- Agresividad verbal.
- Odio.
- Racismo.
- Chulería.

LOS TEXTOS.

Los subtítulos son el reflejo de los diálogos, ya no sólo por el contenido, sino también por la forma y la violencia que transmite en su vocabulario.

- Agresividad verbal.
- Odio.
- Racismo.
- Chulería.

LOS RESULTADOS PARCIALES QUE PERMITEN IR AVANZANDO EN LA ACCIÓN

Partiendo de acciones violentas e ilegítimas, el personaje adquiere cosas positivas como respeto, riquezas, vehículos, objetos... para avanzar en el juego.

- Violencia.
- "El fin justifica los medios".
- Ilegitimidad e ilegalidad.
- Satisfacción.
- Orgullo.

EL RESULTADO FINAL DEL VIDEOJUEGO.

Tras completar las misiones principales del juego, el personaje tiene libertad absoluta para actuar por el estado de San Andreas.

- Violencia.
- Poder.
- Respeto.
- Satisfacción.
- Orgullo.

- Felicidad.

V. Juicio sobre la utilidad e interés educativo del videojuego y de la edad mínima recomendada de uso.

Ciertas misiones del juego obtienen un beneficio para su grupo mostrando un trabajo colaborativo entre los miembros de la banda y los hermanos de la familia Johnson.

El protagonista repudia las drogas, incluso cuando el jugador ordena al personaje que las tome.

La edad recomendada que aparece en la carátula (mayores de 18 años) es la adecuada para poder jugar.

VI. Información mínima que debería aparecer en el etiquetado del producto (caja envoltorio) para que padres y usuarios conozcan su contenido real.

En la carátula del videojuego para PlayStation 2 aparecen los iconos de edad (juego recomendado para mayores de 18 años) y el icono de contenidos violentos del código PEGI. Se ve necesario la incorporación de los iconos siguientes: palabras malsonantes, sexo o desnudos malsonantes, drogas y discriminación.

El código PEGI carece de grados diferentes que midan la cantidad o intensidad de los contenidos. Únicamente se muestran los iconos si hay una presencia explícita de los contenidos que miden los iconos.

Se observa que las carátulas del juego tienen iconos diferentes en sus versiones de PC y PlayStation 2. Mientras que en el formato para PC aparecen los iconos de edad (mayores de 18 años), violencia y palabras malsonantes, en el formato para PlayStation 2 sólo aparecen los iconos de edad (mayores de 18 años) y violencia.

VII. Análisis crítico de los contenidos de las webs existentes sobre el videojuego.

La página oficial de GTA San Andreas es www.rockstargames.com/sanandreas, la cual está en inglés. La página española es www.sanandreas-eljuego.com. Ambas webs tienen el mismo contenido y estructura.

Tiene diferentes apartados: trailers del juego, fotos, banda sonora, breve historia del juego... Lo más significativo es el mapa del estado de San Andreas, situado en la página principal. El mapa está dividido en tres zonas que corresponden con las tres ciudades (Los Santos, San Fierro y Las Venturas). Cada una de ellas te permite seleccionar diferentes lugares que son puntos estratégicos a lo largo del desarrollo del juego. Estos sitios son mostrados con breves vídeos.

Los trailers que hay en la web, permiten ver a los usuarios el estilo del juego destacando escenas como carreras de coches, persecuciones, disparos, peleas, asesinatos, explosiones... todo con una música animada. Ofrece material digital para forofos del juego como fotos, salvapantallas...

VIII. premios y menciones que ha recibido el videojuego.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) lo premió con el galardón Doble Platino en 2005 por vender más de 160.000 copias. En octubre de 2004, con sólo cuatro días en el mercado, logró ponerse en el cuarto puesto de los 10 videojuegos más vendidos del mes para todas las plataformas. Durante los cuatro meses siguientes fue el juego más vendido en España. En febrero de 2006 volvió a colocarse en primer puesto debido a su reducción de precio.

Premios:

- Mejor juego del año 2004 (revista PlayStation 2 Oficial).
- Juego del año 2004 (revista Hobby Consolas).
- Juego del año 2004 (revista Play2Manía).
- Mejor aventura de PS2 2004 (revista Play2Manía).
- Mejor juego de acción 2004 (Meristation).

Además, el videojuego ha recibido puntuaciones muy altas de especialistas del sector y usuarios del juego:

- 97 sobre 100 (revista Hobby Consolas).
- 9,9 sobre 10 (www.todojuegos.com).

IX. Bibliografía y recursos de Internet.

- MARTÍNEZ, D. (2003) *De Super Mario a Lara Croft. La historia oculta de los videojuegos*. Dolmen Editorial, Madrid.
- Revista Hobby Consolas números 158, 159 y 164.
- <http://www.adese.es/web/main.asp>
- <http://www.rockstargames.com/sanandreas>
- <http://www.sanandreas-eljuego.com>
- <http://www.todojuegos.com>
- Escala para la evaluación del potencial educativo de videojuegos de José Antonio Ortega Carrillo.
- Carátula y manual de instrucciones del juego
- Guía de GTA San Andreas de la revista Play2Manía