

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

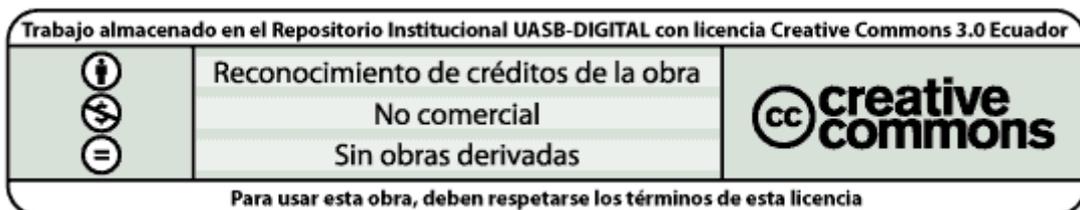
Área de Derecho

Programa de Maestría en Comunicación

**El imaginario del sueño americano y videojuegos: análisis de
Grand Theft Auto**

Francisco Andrés Jirón Polo

2015



CLAUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN DE

TESIS

Yo, Francisco Andrés Jirón Polo, autor de la tesis intitulada EL IMAGINARIO DEL SUEÑO AMERICANO Y VIDEOJUEGOS: ANÁLISIS DE GRAND THEFT AUTO, mediante el presente documento, dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Comunicación, en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

Fecha:.....

Firma:.....

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR, SEDE ECUADOR

Área de Comunicación

Programa de Maestría en Comunicación

**EL IMAGINARIO DEL SUEÑO AMERICANO Y VIDEOJUEGOS: ANÁLISIS DE
GRAND THEFT AUTO**

AUTOR:

Francisco Jirón Polo

TUTOR:

Iván Rodrigo Mendizábal, c.Ph.D.

Quito, 2015

RESUMEN

Muchas veces no se entiende cómo las personas pueden pasar largas horas jugando en consolas de videojuego o computadoras. Esto se debe en parte, a que no se comprende los juegos de video y se cree que no existe un argumento o un discurso en el desarrollo de una historia durante el juego. En el caso específico de Grand Theft Auto existe una historia principal y varias historias secundarias, con el agregado de que el jugador forma parte del elenco. En esta serie de juegos los protagonistas intentaran alcanzar el sueño americano.

En este trabajo se analiza el imaginario del sueño americano presente en la narración de Grand Theft Auto VI y V, juegos de video para mayores de 18 años, que exige criticidad del jugador hacia los personajes y los eventos producidos durante el desarrollo de la historia. Existe violencia en muchos aspectos (robo de autos, asaltos a mano armada, tiroteos contra la policía, peleas callejeras, etc.). Sin embargo, Grand Theft Auto es mucho más que un videojuego violento, en su trama existe un discurso sobre lo ético y lo políticamente correcto que nos ofrece su punto de vista sobre el sueño americano.

En este trabajo se expone cómo los videojuegos caricaturizan la vida norteamericana, con violencia y humor negro, resaltando lo más oscuro y grotesco de la ciudad del sueño estadounidense. Para lograr esto se describen algunos aspectos de Grand Theft Auto tales como las ciudades como escenario, los personajes y la historia que se desarrolla durante el juego; y, se lo contrasta con el discurso del sueño americano, para concluir en una desmitificación o aporte al mismo por parte de Rockstar, empresa productora de la serie de videojuegos mencionada

A Diana y Ana Francisca

ÍNDICE

Índice	6
Introducción	8
CAPÍTULO 1	12
1. IMAGINARIOS SOCIALES EN LOS VIDEOJUEGOS	12
1.1 Lo imaginario	12
1.2 Imaginario social	15
1.3 El sueño americano	16
1.4 El análisis del discurso	21
1.5 El análisis del discurso ideológico	23
CAPÍTULO 2	28
2. VIDEOJUEGO: GRAND THEFT AUTO	28
2.1 Entendiendo el Videojuego	28
2.2 Grand Theft Auto: breve descripción	31
2.3 Personajes y escenarios	34
2.3.1 Grand Theft Auto IV: Liberty City, su escenario y personajes	34
2.3.2 La historia principal de Grand Theft Auto IV: ¿de qué se trata todo esto?	35
2.3.3 Escenario donde se desenvuelve Grand Theft Auto IV: ¿Liberty City o Nueva York?	37
2.3.4 ¿Quiénes somos? ¿Los personajes de Grand Theft Auto pertenecen a nosotros?	43
2.4 Grand Theft Auto V: Los Santos, su escenario y personajes	49

2.4.1 La historia principal de Grand Theft Auto V: tres personajes, una sola misión	49
2.4.2 Escenario de Grand Theft Auto V: Los Santos y sus alrededores	52
2.4.3 Personajes de Grand Theft Auto V: identidades de tres personajes y su red de relaciones	56
CAPÍTULO 3	63
3. EL “SUEÑO AMERICANO”: UNA PESADILLA EN GRAND THEFT AUTO	63
3.1 Introduciendo al discurso de Grand Theft Auto IV	64
3.2 Introduciendo al discurso de Grand Theft Auto V	65
3.3 Grand Theft Auto y los estereotipos	66
3.4 Tierra de oportunidades: acciones	69
3.4.1 Los trabajos de Niko en Liberty City	69
3.4.2 Los trabajos de Michael, Trevor y Franklin en Los Santos	73
3.4.3 The end: los finales	79
3.4.3.1 El discurso al final de Grand Theft Auto IV (Niko Bellic se justifica)	80
3.4.3.2 El discurso al final de Grand Theft Auto V (¿los personajes se justifican?)	83
CONCLUSIONES	93
BIBLIOGRAFÍA	99

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos en el tiempo actual tienen gran acogida ya no solo en los niños, sino en los jóvenes y adultos; muchos de estos juegos expresan un discurso que si bien pueden ser, desde el punto de vista del imaginario del sueño americano, como justicia y equidad hay juegos como los de la serie Grand Theft Auto, que ven este sueño como algo que se gana con violencia.

Siendo los videojuegos parte importante en la cultura contemporánea, constituyen un potente medio de consumo de símbolos y cumplen un importante papel en la creación de nuevas representaciones sociales o con ellos la consolidación de ciertos imaginarios; en este sentido, los discursos de los juegos de video, desde hace muchos años dejaron de ser inocentes y han pasado a ser contenedores de dichos imaginarios. Por otra parte, no se debe olvidar que estas piezas de comunicación, pertenecientes a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, deben ser analizadas profundamente, tal como se lo ha hecho con las telenovelas, películas, noticias, etc.

En la popular serie de juegos de video Grand Theft Auto hay un claro discurso sobre el imaginario del sueño americano. La pregunta que guió este trabajo es: ¿Son los videojuegos como Grand Theft Auto los medios que en la actualidad se emplean para representar los imaginarios sociales respecto a la sociedad? En este marco, ¿cuál sería el discurso de los videojuegos como nuevos medios de comunicación respecto a cómo imaginario social del sueño americano? En este trabajo se pretende exponer la forma en que es revelado este imaginario, siendo éste el objetivo principal de esta investigación. Los objetivos específicos son exponer las características reflejadas en los personajes principales de GTA y descubrir de qué manera se “justifica” la violencia en este juego. Y, por lo tanto,

identificar y presentar los símbolos que construyen al “otro”, y mostrar como este “otro” coincide con el estereotipo de gánster.

Grand Theft Auto como otros videojuegos son poderosos medios de representación. El discurso, en este juego, lo que representa y de qué manera lo expresa, deben ser analizado con la finalidad de que se lo comprenda, no sólo como un producto más de entretenimiento, sino también como el medio de comunicación de imaginarios. Por mucho tiempo los videojuegos han sido vistos, y se los continúa viendo en la actualidad, con mucha ingenuidad. Más allá del diseño lúdico, programático y de los usos que se le dé a estos juegos, ellos tienen, y en especial Grand Theft Auto, un potencial extraordinario para el análisis como forma narrativa y de discurso. Grand Theft Auto es mucho más que entretenimiento, para Pérez la Torre “símbolo de la cultura juvenil contemporánea; y, sobre todo GTA es el mayor azote contra el sueño americano que ha producido la historia de los videojuegos (...) Un espejo deformante que exagera hasta lo grotesco el lado oscuro de la ciudad americana contemporánea” (Perez, 2010, pág. 161), donde se tiene personajes que no son los héroes clásicos, como policías o militares, se podría clasificarlo como un antihéroe que tiene que vivir en una ciudad hostil y tienen que recurrir todo el tiempo a la violencia y a la delincuencia como un acto legítimo para sobrevivir y alcanzar las metas. Esto demuestra que no tiene la inocencia que muchos le atribuyen, más aun si se piensa que todo juego tiene una dimensión lúdica, es decir, formativa. Por el contrario, se debería valorar la forma en que el juego fomenta determinado discurso sobre la vida y la política, marcado por la presencia continua de la violencia.

En el presente trabajo se analiza el discurso existente en dos de los juegos más recientes de la serie Grand Theft Auto, también denominada GTA; estos videojuegos son

GTA IV lanzado en el 2008 y GTA V del 2013, juegos polémicos que se atreven a mostrar con otro lente lo que significa un pueblo de oportunidades.

La metodología que guía este análisis es la de Van Dijk en su texto “Análisis del discurso ideológico”, donde se propone el análisis de los siguientes aspectos:

- Identidad
- Acciones
- Normas y valores
- Red de relaciones
- Recursos

Para esto se ha visto necesario, siguiendo las recomendaciones de Van Dijk, responder a las preguntas:

- ¿Quiénes somos, quiénes pertenecen a nosotros y quiénes no?
- ¿Qué hacemos?
- ¿Qué normas y valores tenemos?
- ¿Quiénes son nuestros amigos y quiénes nuestros enemigos?
- ¿Cuáles son los recursos que tenemos o no acceso?

Esto con el fin de poder llegar a conocer a fondo a los personajes, que son representaciones de una sociedad, las acciones y motivaciones que mueven a los personajes; y con estos recursos poder entender qué hay detrás del discurso expuesto en GTA IV y V.

Este trabajo se divide en tres partes o capítulos. En el primero se desarrolla el tema del imaginario, muy importante como parte del marco en el que se va a hacer el análisis de Grand Theft Auto, para entender de mejor forma los sentidos de las narraciones que

expresan estas máquinas de significaciones. Dentro de este capítulo se trata también el imaginario social y la idea de sueño americano como parte de este último.

En la segunda parte se encuentra una introducción de lo que es un videojuego; y, a grandes rasgos se hace una descripción de Grand Theft Auto, donde se descubre también el escenario de las ciudades y se las compara con ciudades reales de Estados Unidos. Se describe las características de los principales personajes, y se hace un resumen de las historias contadas a lo largo de los juegos Grand Theft Auto IV y V.

En el tercer capítulo, se contrasta el imaginario del sueño americano con lo que viven los protagonistas de las historia, en la “tierra de las oportunidades”, se detalla a los personajes principales y se los confronta con los estereotipos de delincuentes, los trabajos que realizan en un país, que se supone, es de justicia, oportunidades, y equidad; y, por último, se analiza el discurso final y se expone la forma de justificación que tienen los protagonistas.

Para finalizar el trabajo y a modo de conclusión se responde a la pregunta del problema, topando los objetivos general y específicos, comprobando que en Grand Theft Auto, existe un discurso sobre los mitos del sueño americano, estereotipa a los migrantes, y minorías, poniéndolo al jugador en la piel de la otredad. También se analiza la posición de los creadores del juego, sobre la vida estadounidense y su forma de ver al otro, quedando claro que en los juegos de video existen discursos y muchos son narrativas que deben ser analizadas.

CAPÍTULO 1

IMAGINARIOS SOCIALES EN LOS VIDEOJUEGOS

1.1. LO IMAGINARIO

El término imaginario puede parecer contradictorio a lo real, debido en parte “a la tendencia propia del modernismo occidental en separar la práctica imaginaria de toda posibilidad de existencia, como si lo simbólico no fuera parte de lo real” (Hurtado, 2004, pág. 3). Es por esto que cuando se habla de lo imaginario se puede pensar en imaginación, sueños, fantasía, etc. Pero lo imaginario está relacionado con la imagen; y, con imágenes de la realidad; así “la noción de imaginario indica una serie de imágenes que hacen que la vida de un sujeto o de una sociedad sea tal y como es. Por ello lo imaginario es tanto psíquico como social, abarca lo individual y lo colectivo” (Beuchot, 2008, pág. 87), por lo que lo imaginario puede ser visto también como representación, una imagen o representación característica que nuestro cerebro hace sobre algo o alguien, estas imágenes o representaciones son parte esencial de los videojuegos y por tanto de GTA.

Cuando se habla del Imaginario, por tener éste una dimensión psíquica es importante tomar en cuenta la teoría del psicoanalista Jung, que afirma cómo es el imaginario “la historia no escrita del hombre desde tiempo inmemorial” (Jung, 1981, pág. 296), luego se referirá al imaginario como “el conjunto de esas imágenes que forman el inconsciente colectivo, heredado in potentia para todo individuo” (Jung, 1990, pág. 24). Jung, en esta cita, también menciona un inconsciente colectivo, o representación que hace un colectivo, por lo que se le puede dar también esa dimensión social (representación social), que sugiere Beuchot, y asegura que está en el hombre desde mucho tiempo atrás.

Lo imaginario es exclusivamente humano porque “es la determinación esencial de la psique humana, siendo entonces flujo o corriente incesante de representaciones, deseos y afectos” (Castoriadis, 1999, pág. 95). Es por esto que lo imaginario puede ser “ideología o utopía; de tal modo que se hace necesario que esta imaginación radical sea domeñada, canalizada, regulada y ajustada a la vida en sociedad y a la realidad” (Castoriadis, 1999, pág. 96). Por lo tanto, se puede decir que lo imaginario se basa en lo real para crear lo utópico, y lo utópico es una realidad deseada, por ejemplo el “sueño americano” que es la realidad deseada, pero en los juegos de la saga de Grand Theft Auto, esta utopía se vería como una pesadilla, canalizando imágenes de diferente forma, o usando imágenes deformadas de una realidad.

Por todo lo expuesto anteriormente parecería que lo imaginario es parte inseparable de la vida en sociedad y como afirma Chateau, “el pensamiento lógico normal, ese pensamiento cotidiano que nos persigue siempre, también es perfectamente imaginario, pero estamos tan familiarizados con él que nos resulta difícil darnos cuenta de ello” (Chateau, 1976, pág. 224).

Un punto de vista diferente de lo imaginario es visto como:

(...) un mecanismo de defensa para contrarrestar los devastadores efectos de la modernidad, el ser humano ha edificado y se ha instalado en un omnipresente *mundo imaginario* que suple la insatisfacción resultante de la conversión moderna de la subjetividad. Paralelamente al *mundo real*, fijado por rutinas condicionadas por la organización espacio-temporal del trabajo, emerge un *mundo imaginario* que bien puede ser considerado como un reservorio de sueños con una vida alternativa a la petrificada vida moderna, una *doble realidad* que confiere vitalidad a lo carente de vida. El *mundo imaginario* abastece de una corriente de *irrealidad* a una realidad en la que la imaginación

ha sido doblegada bajo los dictados de la racionalidad instrumental (Carretero, 2003, pág. 183).

Carretero ve a lo imaginario como un mundo paralelo o separado a la realidad, pero hay que tomar en cuenta, que nuestra imaginación, nuestros mundos ideales se nutren de imágenes reales, por lo que no se puede separar lo imaginario de lo real. Si bien puede ser un escape de una mala realidad, este mundo imaginario está basado en la realidad de donde toma las imágenes que distorsionará o moverá.

Bachelard explica de la siguiente forma qué es la imaginación:

Queremos siempre que la imaginación sea la facultad de formar imágenes. Y es más bien la facultad de formar imágenes suministradas por la percepción y, sobre todo, la facultad de librarnos de las imágenes primeras, de cambiar las imágenes. Si no hay cambio de imágenes, unión inesperada de imágenes, no hay imaginación, no hay acción imaginante. Si una imagen presente no hace pensar en una imagen ausente, si una imagen ocasional no determina una provisión de imágenes aberrantes, una explosión de imágenes, no hay imaginación (Bachelard, 1994, pág. 9).

De cierta forma, Bachelard afirma que la imaginación se basa en una “imagen presente”, “el valor de una imagen se mide por la extensión de su aureola imaginaria” (Bachelard, 1994, pág. 9).

Lo imaginario se puede decir que son las imágenes vivas, imágenes en movimiento, que pueden tomar muchas formas, por eso se puede afirmar que “la imagen aprendida en los libros, vigilada y criticada por los profesores, bloquea la imaginación” (Bachelard, 1994, pág. 22), pero si esta imagen es libre, se la puede transformar, en sueño y en un

imaginario, y en el caso de GTA se ve ese sueño americano y la manera de drástica de alcanzarlo.

1.2. IMAGINARIO SOCIAL

Los imaginarios como se mostró previamente, pueden ser individuales y sociales o colectivos. Para Taylor el imaginario social se entiende como:

(...) algo mucho más amplio y profundo que las construcciones intelectuales que puedan elaborar las personas cuando reflexionan sobre la realidad social de un modo distanciado. Pienso más bien en el modo en que imaginan su existencia social, el tipo de relaciones que mantienen unas con otras, el tipo de cosas que ocurren entre ellas, las expectativas que se cumplen habitualmente y las imágenes e ideas normativas más profundas que subyacen a estas expectativas (Taylor, 2006, pág. 37).

Esto hace posible las relaciones sociales y el funcionamiento de la sociedad; y, da una pauta como sociedad, de lo que está bien y no, por ejemplo, por estos imaginarios se produce un rechazo a la violencia de los videojuegos como GTA. El imaginario social también "es el magma que crea permanentemente el sistema social" (Castoriadis, 1983, pág. 9), y es lo que nos hace huir de una vida semejante a la que lleva Niko Belic o los tres protagonistas de Grand Theft Auto V. El imaginario "es creación incesante y esencial indeterminada (social-histórica y psíquica) de figuras-formas-imágenes, a partir de las cuales solamente puede tratarse de "alguna cosa". Lo que se llama "realidad" y "racionalidad" son obras de ello" (Castoriadis, 1983, pág. 10), y por ello se califica de irracional el uso de violencia. Pero por otro lado la lógica de las ciudades contemporáneas como Los Santos y Liberty City empujan a sus habitantes más hambrientos de éxito al uso

de la delincuencia para tener un éxito económico, en esto se encuentra la ironía de este tipo de videojuegos.

Lo imaginario está compuesto de una serie de signos al igual que "la sociedad es esencialmente un magma de significaciones imaginarias sociales que dan sentido a la vida colectiva e individual. Por consiguiente, la socialización no es más que la entrada y el funcionamiento en ese magma instituido de significaciones sociales" (Castoriadis, 1999, pág. 246). Se puede decir que la sociedad está construida por el ser humano y la actualiza constantemente, con el movimiento de las imágenes aprendidas. Dicho de otra manera, "el hombre no empieza por estar vertido a los otros como otros, y menos aún si se considera que estos otros lo son 'frente a mí'. Porque encuéntrelos de cualquier manera, hay siempre una cuestión previa: ¿dónde acontece este encuentro? Evidentemente nos lo hemos encontrado en un *mundo humano*. La constitución del mundo humano es previa al encuentro con los otros y fundamento de este encuentro" (Zubiri, 2006, pág. 43).

En ese sentido se entiende que lo imaginario ayudará a comprender pensamientos y opiniones, de individuos y sociedades, que se hacen sobre la base de imaginarios sobre otras personas, instituciones, países, etc., y se torna de suma importancia tener en cuenta lo imaginario para el análisis de piezas creativas como son los videojuegos, y en especial si se habla de GTA, donde las opiniones y las maneras de representar ciertas sociedades no están acordes a nuestras experiencias, estilos de vida, opiniones y creencias.

1.3. EL SUEÑO AMERICANO

Se ha visto cómo los imaginarios o representaciones son creadas a través de la historia y llegan a ser de gran influencia en muchas personas, así el imaginario del sueño

americano tiene sus orígenes en el siglo XIX, y ha llegado a ser una de las razones más importantes para las oleadas de migración que se han desplegado hasta los Estados Unidos.

Los elementos comunes, imágenes y representaciones con el que se construye este imaginario social suelen ser: Estados Unidos es tierra de abundancia (esto sería una especie de riqueza natural); otro elemento es el principio de igualdad de oportunidades; y, por último todo aquél que se esfuerce lo suficiente tiene la oportunidad de prosperar. Estos son los pilares donde se asienta el imaginario del sueño americano y que está dentro de las mentes y aspiraciones de miles de migrantes, en el caso de los nativos norteamericanos (que en su mayoría son hijos de migrantes) también existe este discurso, y por lo general se le aumenta el aspecto moral, que fue impuesto según Zubiri por:

(...) una secta religiosa minoritaria perseguida o mal vista en la metrópoli, cuyo paradigma o arquetipo es el de los ciento dos puritanos que, de entre los huidos a Holanda en 1608, regresaron en 1620 a Southampton sólo para embarcarse en el *Mayflower* con rumbo a Jamestown. (...) Más de veinte mil correligionarios fueron a reunirse con ellos hacia 1633, y así quedó formado el núcleo demográficamente suficiente de Nueva Inglaterra (Zubiri, 2006, pág. 335).

Por su parte, los protestantes luego de la separación con la Iglesia Católica y huyendo de la inquisición, vieron en América su refugio, basándose en sus creencias y tomando la Biblia como fuente de inspiración hicieron del norte de este continente la Tierra Prometida. Así Norteamérica era para ellos la tierra que Dios les había escogido, como en el libro del Éxodo lo fue Canaán para los hebreos.

Así, los primeros migrantes (que eran protestantes en su mayoría) a Norteamérica creían ser el pueblo escogido por Dios, por lo tanto eran un pueblo superior a otro, no solo

estaban en la tierra prometida sino que estaban, según ellos, en ventaja con otros pueblos. Tocqueville afirma que Norteamérica es “creada para que impere en ella la inteligencia, del mismo modo que la otra parecía entregada a los sentidos” (Tocqueville, 1989, pág. 26). Era una tierra que tenía en sí misma ciertos atributos y que debía ser habitada y gobernada por seres superiores, pues según Tocqueville “era allí donde los hombres civilizados tenían que intentar edificar la sociedad sobre fundamentos nuevos, y donde (...) ofrecerían al mundo un espectáculo para el cual la historia del pasado no les había preparado” (Tocqueville, 1989, pág. 30). Desde entonces se va construyendo el mito de una tierra de oportunidades, no solo por sus riquezas naturales, sino también por la superioridad de sus habitantes y el aspecto divino que les envolvía. En el caso de Niko Bellic, su primo es quien hace las veces de biblia, y le envía mensajes con las “buenas nuevas”, pero Roman en vez de llegar a ser un salvador llega a ser quien lo lleva a una trampa mortal.

El discurso de la tierra de justicia, equidad y oportunidades se lo mantiene hoy en día, la actual primera dama de los Estados Unidos dijo acerca del presidente de esa nación: "Barack conoce el sueño americano porque lo vivió, y quiere que todos en este país tengan la misma oportunidad, no importa quién sea, o de dónde venga, o cómo luzca, o qué quiera" (El país digital, 2012). Este es un gran aporte para la construcción de este imaginario, y es precisamente algo con lo que no contarán los personajes de las series de videojuegos GTA. Es importante aclarar en este punto que el sueño americano no es un imaginario exclusivo para los que viven fuera de los Estados Unidos, como Niko Bellic, sino que incluso en muchos de los ciudadanos nativos estadounidenses, representados en GTA V como Franklin, Michael y Trevor, está latente este discurso.

De esta forma se construye el imaginario del sueño americano y también “(...) aquí se comprende la construcción de los imaginarios que vinculan a la migración con el punto

de llegada. La ilusión del viaje se constituye en el sentido que permitirá la construcción del imaginario migracional dentro de un escenario de realización más allá de las fronteras” (Goycochea, 2003, pág. 12). Si bien se ha dicho que este imaginario de sueño americano no es exclusivo de los que viven fuera de Estados Unidos, ha producido un éxodo hacia el país norteamericano, Jung afirma en relación al imaginario que “los héroes son casi siempre viajeros. El viajar es una imagen de aspiración del deseo nunca saciado” (Jung, 1990, pág. 218), esto unido a la alta estima que se tiene por el lugar del destino, que es otra dimensión dentro de “las razones culturales de la migración, (...) la imagen positiva del país elegido como destino” (Goycochea, 2003, pág. 22), esta sobrestima según Goycochea no es casual, sino que “responde a la escala valorativa en que se clasifican los países en función de criterios objetivos y subjetivos, en los que se sobrevaloran las condiciones de desarrollo, asociado a la imagen de modernización de los países” (Goycochea, 2003, pág. 22), mas adelante se conoce a Roman Bellic, personaje de GTA IV, que “...encarna la ridícula ingenuidad de aquellos que, contra toda evidencia, siguen creyendo en el sueño americano” (Perez, 2010, pág. 170), y es quien contagiará con sus cartas y relatos sobre estimadores Niko para que termine motivándolo en migrar desde muy lejos a Liberty City.

Este imaginario que de cierta forma ha sido el motivador del desplazamiento de una parte de la migración hacia el norte de América, o de las aspiraciones de vida de muchos estadounidenses, ha sido difundido, a parte de parientes y amigos residentes en Estados Unidos, como es el caso de Roman y Niko, también es popularizada la idea por un sinnúmero de productos audiovisuales de entretenimiento, entre estas están las películas, literatura, series televisivas, música, videojuegos, etc.

Dentro de las historias narradas en los videojuegos se conserva muchos aspectos, que según Celso Sanchez Capdequi (Sanchez 1997, 161), son:

(...) creencias, valores y modelos socioculturales de acción que fueron creados en el pasado y que perviven en estado virtual dispuestos para una permanente relectura creadora de futuros esquemas de vida social. Es como la fuente de recursos ideales que las sociedades pueden emplear en la estimulación de su propia inventiva. Puede suministrar en el proceso de creación de la sociedad los recuerdos pretéritos de esquemas de conducta (comunidades artísticas, profesiones médicas), de figuras sociales emblemáticas (héroes, líderes carismáticos, santos o profetas), de instituciones políticas (monarquía, democracia), de imágenes de sociedades «referenciales» (Oriente, la antigua Grecia, Roma, Renacimiento) (Sanchez, 1997, pág. 161).

Los imaginarios que existentes en los videojuegos muchas veces “suministran símbolos e imágenes propiciadores de una *identidad colectiva*” (Sanchez, 1997, pág. 161), así como también “facilita una *vía de escape* ante las insatisfacciones y frustraciones que emanan de la vida contemporánea” (Sanchez, 1997, pág. 161). Tal como el “cine es entendido como «fábrica de sueños» que vuelve a acoger en su imaginería a figuras como el héroe, el monstruo, los combates y las pruebas iniciáticas” (Sanchez, 1997, pág. 161), también los videojuegos permiten hoy en día a las personas “(...) una ‘salida al tiempo’ comparable a la efectuada por los mitos. La vida de una época pretérita aparentemente más feliz funge como una fuente sustitutiva de valor en la sociedad actual presente que tiene bloqueada su capacidad de emitir significado” (Sanchez, 1997, pág. 162).

Estas características de los imaginarios, “como magma creador de toda vida social” (Sanchez, 1997, pág. 162), se encuentran dentro de la narrativa de los videojuegos y hace posible un análisis de Grand Theft Auto refiriéndose precisamente al imaginario del sueño americano.

1.4. EL ANÁLISIS DEL DISCURSO

Es de importancia un análisis crítico del discurso en los videojuegos de la saga Grand Theft Auto, esta pieza cultural, tiene igual importancia que una obra literaria o cinematográfica y en su dimensión discursiva se la puede analizar de manera similar por lo que parece pertinente tomar en cuenta lo que para Van Dijk es:

...un tipo de investigación analítica sobre el discurso que estudia primariamente el modo en que el abuso del poder social, el dominio y la desigualdad son practicados, reproducidos, y ocasionalmente combatidos, por los textos y el habla en el contexto social y político. El análisis crítico del discurso, con tan peculiar investigación, toma explícitamente partido, y espera contribuir de manera efectiva a la resistencia contra la desigualdad social (Van Dijk, 1999, pág. 23)

Y toma más fuerza o importancia el estudio analítico, según Van Dijk, cuando es “...una reacción contra los paradigmas formales dominantes...” (Van Dijk, 1999, pág. 23), pero también para entender la resistencia a dichos paradigmas desde los discursos en piezas artísticas o comunicacionales como es el caso de los videojuegos que es parte de estos dos mundos. El análisis "tiende singularmente a contribuir a nuestro entendimiento de las relaciones entre el discurso y la sociedad, en general, y de la reproducción del poder social y la desigualdad —así como de la resistencia contra ella—, en particular" (Van Dijk, 1999, pág. 24), con este estudio se pretende saber cuál es la relación entre el discurso de GTA y la sociedad estadounidense o la sociedad migrante a Estados Unidos, y como es representado el poder en éste videojuego.

Van Dijk expone los principios básicos de un análisis del discurso:

“1. El análisis del discurso trata de problemas sociales.

2. Las relaciones de poder son discursivas.
3. El discurso constituye la sociedad y la cultura.
4. El discurso hace un trabajo ideológico.
5. El discurso es histórico.
6. El enlace entre el texto y la sociedad es mediato.
7. El análisis del discurso es interpretativo y explicativo.
8. El discurso es una forma de acción social” (Van Dijk, 1999, págs. 24, 25)

El discurso al ser un trabajo ideológico, histórico o una forma de acción social, etc., de cierta forma, puede controlar las mentes, y es donde se encuentra la importancia del análisis, los “...grupos que controlan los discursos más influyentes tienen también más posibilidades de controlar las mentes y las acciones de los otros” (Van Dijk, 1999, pág. 26). Con el análisis del discurso se busca ver cómo se manifiesta el poder y el dominio “...en los modos en que se abusa del control sobre el discurso para controlar las creencias y acciones de la gente en interés de los grupos dominantes” (Van Dijk, 1999, pág. 26). Si se considera este poder como dañino “...el dominio puede ser definido como el ejercicio ilegítimo del poder” (Van Dijk, 1999, pág. 26).

De acuerdo a Van Dijk, “la mayor parte de nuestras creencias sobre el mundo las adquirimos a través del discurso” (Van Dijk, 1999, pág. 29). Es de esta manera que el imaginario del sueño americano, llegó a ser, precisamente para muchas personas, un sueño y Estados Unidos el lugar de las oportunidades y de la justicia; pero existen otros discursos: los videojuegos como plataforma de discursos proponen creencias y puntos de vista sobre el sueño americano como lo hace Grand Theft Auto.

1.5. EL ANÁLISIS DEL DISCURSO IDEOLÓGICO

Como se ha mencionado el discurso no es exclusivo de un grupo de poder, o de cierto movimiento ideológico, de igual manera la ideología no es exclusiva, ya que "...no solamente los grupos dominantes pueden tener ideologías que sirve para legitimar su poder o para construir un consenso o el consentimiento de dominación. También los grupos dominados y de oposición pueden tener una ideología que organice efectivamente las representaciones sociales que exigen la resistencia y el cambio" (Van Dijk, 1996, pág. 20).

Las ideologías pueden llegar a cristalizarse en acciones, por esta razón es que se puede dominar y de cierta forma manipular a través de las ideologías a través del discurso. Una manera frecuente de manipular es con:

La semántica ideológica subyacente a tal selección léxica sigue una pauta estratégica muy clara, esto es, en general se tiende a describir en términos positivos a los grupos a los que pertenecemos (ingroups) y a sus miembros, así como a sus amigos, aliados o seguidores, mientras que a los grupos ajenos (outgroups), a los enemigos u oponentes se les describe en términos negativos" (Van Dijk, 1996, págs. 24, 25).

Así por ejemplo, se podría asociar a los afroamericanos (Franklin en GTA V) o extranjeros (Niko protagonista de GTA IV) con la delincuencia, otro ejemplo es cuando asocian a los blancos, occidentales y cristianos con aspectos positivos de la sociedad, esto se aprecia claramente en discursos de tinte racista. "Los significados están manipulados, estructuralmente, por el principio del favoritismo hacia el ingroup y la descalificación del outgrup" (Van Dijk, 1996, pág. 27).

Para Van Dijk las ideologías son estructuras basadas en "categorías de grupo-esquema" (Van Dijk, 1996, pág. 28), por lo que los discursos con influencia ideológica

contendrá información de las categorías de identidad, acciones, normas y valores, red de relaciones y recursos, para obtener estos datos se debe responder a las preguntas:

- ¿Quiénes somos nosotros? ¿Quiénes (no) pertenecen a nosotros?
- ¿Qué hacemos nosotros? ¿Cuáles son nuestras actividades? ¿Qué se espera de nosotros?
- ¿Cuáles son las metas de estas actividades?
- ¿Qué normas y valores respetamos en tales actividades?
- ¿Con qué grupos estamos relacionados: quiénes son nuestros amigos y quiénes nuestros enemigos?
- ¿Cuáles son los recursos a los que típicamente tenemos o no acceso (privilegiado)? (Van Dijk, 1996, pág. 28)

Para poder responder estas preguntas hay que saber de qué grupo, o desde el punto de vista del grupo que se está remitiendo el mensaje, y esto nos lleva a los significados locales e implicaciones:

- a) “Descripciones autoidentitarias. Quiénes somos, de dónde venimos, cuáles son nuestros atributos, cuál es nuestra historia, de qué modo somos diferentes a otros, de qué estamos orgullosos” (Van Dijk, 1996, pág. 29).

Por otra parte está lo que se piensa de los demás, de los diferentes a uno o pertenecientes a otros grupos “Quiénes serán admitidos, cuáles son los criterios de admisión, quienes pueden inmigrar, etc. Obviamente, tales descripciones de autoidentidad serán generalmente positivas” (Van Dijk, 1996, pág. 29). Esto se puede dar en relación a grupos minoritarios, o grupos de otra etnia, creencia religiosa, estatus social, etc.

- b) “Descripciones de actividad. ¿Cuáles son nuestras tareas? ¿Qué es lo que hacemos? ¿Qué se espera de nosotros? ¿Cuáles son nuestros papeles sociales?, etc. La

descripción de la actividad ideológica es típica en aquellos grupos que se definen por lo que hacen, como los grupos profesionales y los activistas” (Van Dijk, 1996, pág. 29).

Se puede pertenecer a un grupo por el trabajo que se realiza, así un profesional o grupo de profesionales puede menospreciar a cierto tipo de artistas, a las personas que piden dinero en la calle, o a personas que usan la violencia para conseguir dinero como en el caso de los personajes de los videojuegos de la saga GTA.

- c) “Descripciones de propósitos. Las actividades adquieren un sentido ideológico y social solamente si tienen propósitos (positivos)” (Van Dijk, 1996, pág. 30).

El discurso resalta lo bueno de las acciones que el grupo hace, en el caso de los activistas ecologistas, harán notar su amor por la naturaleza y de cómo estos están aportando al mundo con su trabajo.

- d) “Descripciones de normas y valores. Para una buena parte de los discursos ideológicos son cruciales los significados que involucran normas y valores acerca de lo que nosotros consideramos como bueno o malo, correcto o erróneo, y lo que en nuestras acciones y propósitos tratamos de respetar o de alcanzar” (Van Dijk, 1996, pág. 30).

El mayor ejemplo de esto es el discurso que se maneja en la Iglesia, donde parte primordial de los mensajes son sobre el bien y el mal, de qué se debe o no hacer moralmente, no solo los grupos religiosos tienen una ideología sobre lo bueno y lo malo, para muchos trabajar está bien, y eso es lo correcto, obviamente lo contrario es lo errado.

- e) “Descripciones de posición y de relación. También los grupos definen ampliamente su identidad, actividades y propósitos en relación con otros grupos” (Van Dijk, 1996, pág. 30),

Por ejemplo, los policías frente a los civiles, los empleados ante sus jefes, los creadores de videojuegos frente a los consumidores de estos, fascistas y anarquistas. “Mediante esta categoría se puede prever que se pondrá un especial énfasis en las relaciones grupales, el conflicto, la polarización, y la presentación negativa del otro (desacreditación)” (Van Dijk, 1996, pág. 30), se puede dar el caso que un profesor vea, en una relación académica, a su alumno como inferior, y se puede ver así mismo como una persona con autoridad y poder.

- f) “Descripción de los recursos. Los grupos pueden existir y subsistir únicamente cuando tienen acceso a recursos generales o específicos. Cuando dicho acceso se ve amenazado o limitado por conflictos intergrupales, el discurso ideológico se centrará básicamente en tales recursos” (Van Dijk, 1996, págs. 30, 31),

Los paramilitares y hacendados enfocan su discurso contra la guerrilla, tomando en cuenta la amenaza de pérdida de sus tierras, de igual manera personas de bajos recursos económicos se centrarán sus discursos en la injusticia, la falta de empleo, la búsqueda de mejores oportunidades etc., Generalmente uno de los prejuicios que existe para los migrantes, es precisamente, la amenaza que ellos pudieran representar para la economía de un país, así la xenofobia se ve alimentada por el miedo a perder el empleo o que se dificulte la búsqueda de trabajo. En GTA se verá cómo los personajes luchan violentamente, aplicando delincuencia de la mas variada, para conseguir los recursos

económicos necesarios para vivir el sueño americano, todo esto en un escenario donde existe la relación: mayor violencia – mayores réditos económicos.

Como se puede ver “es posible recurrir a diversas estrategias y estructuras discursivas para expresar tanto creencias ideológicas como las opiniones personales y sociales que de ellas se derivan” (Van Dijk, 1996). Con el discurso se puede atacar al otro o simplemente enaltecer las costumbres o forma de ser del grupo al que pertenecen, pero hay que tomar en cuenta que “la autoglorificación no significa que nunca pueda darse una autocrítica. Irónicamente, tal crítica supone a menudo buenas características” (Van Dijk, 1996, pág. 33), es así como en muchas películas, series de televisión, libros y por supuesto videojuegos, como Grand Theft Auto, se lleva a cabo una crítica hacia ellos mismo como empresa norteamericana.

Para el caso de la presente tesis se utilizará este modelo y se describirá cómo se expone en los videojuegos Grand Theft Auto IV y V, las siguientes categorías de análisis:

1. Identidad
2. Acciones
3. Normas y valores
4. Red de relaciones
5. Recursos

Una vez identificadas como se presentan las categorías en los dos videojuegos, se responderá las preguntas de Van Dijk antes mencionadas: ¿Quiénes somos?, ¿Qué hacemos?, ¿Cuáles son nuestras normas y valores?, ¿Quiénes y cómo son nuestros amigos y enemigos? Y se analizará si los personajes de Grand Theft Auto están dentro de esta categoría y cómo se los muestra.

CAPÍTULO 2

VIDEOJUEGO: GRAND THEFT AUTO

2.1. ENTENDIENDO EL VIDEOJUEGO

El video juego, en la manera más simple de su concepción, se puede decir que es “(...) un juego electrónico que cuenta como parte sustancial un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz (teclado, Mouse, joystick, etc.) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o “traduce” en algún aspecto (por ejemplo la tecla “w” del teclado correlacionada con “caminar hacia delante”)” (Perez, 2010, pág. 34). Hay que tomar en cuenta que “el videojuego se distingue del juego tradicional por sus cualidades electrónica y audiovisual, junto al dispositivo de interfaz. Asimismo, se distingue de otro tipo de experiencias audiovisuales, como una película, por la influencia determinante de la participación del usuario en el desarrollo de la experiencia lúdica” (Perez, 2010, pág. 35).

Pero los videojuegos son mucho más que un simple juego electrónico, estos son generadores de “un espacio, definen y estetizan un tipo de práctica, y llevan al jugador a hacer mundos posibles bajo la premisa de que con el jugar con los videojuegos se hipotetiza el mundo actual” (Rodrigo Mendizábal, 2004, pág. 14). Por esta razón los videojuegos producen significados y muestran hipótesis, por ejemplo GTA expone su hipótesis sobre el sueño americano.

Los videojuegos que tienen su parte tecnológica inseparable, también tienen su parte cultural, por lo que se puede hablar de los videojuegos como productos tecno culturales. Su práctica, afirma Rodrigo,

(...) se sostiene entre lo técnico y lo tecnológico. Teniendo en cuenta los rasgos de las racionalidades antes descritas, se puede decir que la *práctica cultural técnica de interactuar* con video juegos se relaciona con esa racionalidad instrumental en la que se encuentran inscritos los individuos y para quienes el uso social de la tecnología es funcional a sus vidas y es emancipadora de sus propias necesidades e imaginarios, en tanto que la *práctica cultural tecnológica de jugar* con videojuegos se emparenta con aquella racionalidad tecnológica donde el uso es de por sí estratégico para fines concretos y donde los individuos coinciden coherentemente con algunos presupuestos institucional-sociales (Rodrigo Mendizábal, 2004, págs. 29-30).

Por lo expuesto los videojuegos deben ser tomados en cuenta dentro de los análisis sociales, culturales y como productores del

(...) sentido de una segunda naturaleza mediante representaciones; (...) articulan el mundo de lo real alrededor de un mundo sígnico lo que hace posible que los individuos puedan modelar sus propias relaciones con lo exterior; (...) exponen la contingencia de vivir en un entorno (aunque sea informático) en el que no existen límites, ubicuo y totalizante. Habría, sin embargo, una variación en toda esta lógica gracias a la informática que lleva a que los videojuegos actúen también como *juguets racionalizados que permiten la conceptualización primaria del mundo* (Rodrigo Mendizábal, 2004, pág. 33).

Para entender lo anteriormente expuesto, se cita las características de los videojuegos que se ha tomado de la obra *Maquinas de pensar* de Rodrigo Mendizábal: los videojuegos aparentan ser inteligentes y estar orientadas a sociedades inteligentes; sirven “ya sea para trabajar, divertirse, y acceder a toda una intrincada red de información e interactuar y dotar de nuevo sentido a lo real” (Rodrigo Mendizábal, 2004, pág. 35); privatizan e instauran el sedentarismo casero en el que el individuo viaja imaginariamente a través de los juegos consumiendo “signos y símbolos silenciosamente en un espacio

denominado «la cueva aterciopelada» del hogar al punto de lograr afectividad con los mismos objetos con los que interactúa” (Rodrigo Mendizábal, 2004, pág. 35); se ven como:

(...) artefactos conceptuales que hacen preceder el mapa a lo real, que reinscriben discursos previos y que están sometidos a lógica de cálculo que eluden el azar (o este ya está calculado matemáticamente). Se entenderá, en este contexto al videojuego como un «*medioambiente electrónico programado*» inmersivo y de simulación «inteligente» que requiere al menos de un usuario-jugador. Supone un espacio virtual (el resultado de lo proximal y lo distal dado por signos-íconos) donde el juego está programado para provocar interacción mediante un programa narrativo multimedial o «*máquina semiótica*» (Rodrigo Mendizábal, 2004, pág. 36).

Dentro de este marco se encuentra Grand Theft Auto, que es una serie de videojuegos, con las características antes mencionadas y que está organizado por reglas, que proporciona al usuario experiencias ligadas a objetivos o misiones que tiene que realizar para poder ganar. Es precisamente en virtud de estas “reglas y la incidencia determinante del usuario en el desarrollo del juego, éste suele poseer un alto grado de variabilidad entre las diversas sesiones participatorias, articulado con determinadas acciones y eventos invariantes como, generalmente, las condiciones de victoria” (Perez, 2010, pág. 35).

Para Frasca, en cuanto a la semiótica del videojuego, se puede confrontar tres dimensiones principales: *playworld*, *dimensión mecánica* y *playformance* (Frasca, 2009, pág. 37). En este sentido, el análisis de *playworld* se puede entender como un análisis orientado a los componentes del mundo del juego y sus cualidades representadas en la pantalla. En el caso de Grand Theft Auto IV, el *playworld* sería Liberty City, ciudad donde se desarrolla el juego y donde existen todos los personajes y elementos que le dan

significado, en Grand Theft Auto V la historia transcurre en Los Santos. El análisis de la dimensión mecánica remite a las reglas de juego como una característica para analizar: existen límites en el juego y una serie de reglas que se deben cumplir para poder superar las misiones y para que se desarrolle la historia del juego. Algunas de las reglas en Grand Theft Auto, por ejemplo, están ligadas con el tiempo y se deben superar en un lapso determinado. Finalmente, el análisis de *playformance*, se puede entender como un estudio de la interactividad del jugador orientado a la realidad del juego; en otras palabras, el comportamiento del jugador cuando encarna al personaje de la historia, cómo utiliza los elementos a su alrededor (en la realidad dentro del juego) y cómo se desenvuelve durante el juego.

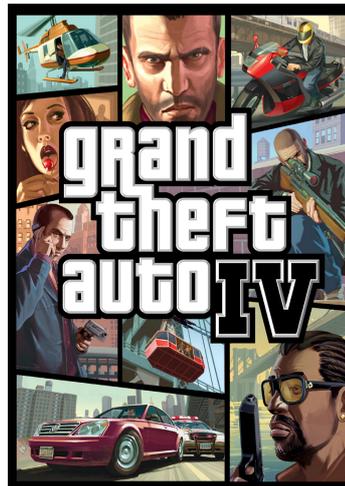
Para terminar este tema es importante recalcar que Grand Theft Auto y todos los videojuegos son “objetos y producciones culturales, fenómenos del conocimiento y formaciones discursivas de una sociedad que se auto señala bajo los signos de la hegemonía del éxito y del liderazgo” (Rodrigo Mendizábal, 2004, pág. 14). Por esto se puede decir que los videojuegos son parte importante en la cultura actual, constituyen un potente medio de consumo de símbolos y cumplen un importante papel en la creación o afirmación de discursos, en este caso del sueño americano.

2.2. GRAND THEFT AUTO: BREVE DESCRIPCIÓN

Grand Theft Auto es una serie de videojuegos para personas mayores de edad, ya que exige cierta criticidad del jugador hacia los personajes y los eventos producidos durante el desarrollo de la historia. En la historia que transcurre durante el juego existe violencia en muchos aspectos (robo de autos, asaltos a mano armada, tiroteos contra la policía, peleas callejeras, etc.), casi se podría decir que se habla del guión de una película

de Tarantino, “toda la saga está llena de escenas deliberadamente provocadoras de este tipo, donde la violencia se vincula a grandes ganancias de dinero desde un prisma de humor negro” (Perez, 2010, pág. 165). Sin embargo, este videojuego tiene otros elementos como el aspecto lúdico, las reglas implícitas de este juego, el manejo de ciertos medios virtuales de comunicación, la toma de decisiones que pueden hacer variar la historia (la esencia se mantiene pero puede tener ciertos matices diferentes dependiendo de las acciones que se tomen) que lo hacen diferente a una película, pero que se pueden analizar de forma similar.

Figura 1: Portada del juego Grand Theft Auto IV.



(Rockstar, 2012)

GTA IV es un videojuego desarrollado por la empresa Rockstar, el noveno título de la serie Grand Theft Auto y el primero de la misma en aparecer en las videoconsolas de séptima generación. Fue lanzado para PlayStation 3 y Xbox 360 en el año 2008.

La historia del juego discurre en una ciudad llamada Liberty City, una ciudad ficticia basada en la actual ciudad de Nueva York. El protagonista de la trama es Niko Bellic, un veterano de guerra de Europa del Este, que emigró a Estados Unidos en busca del sueño americano, pero que rápidamente es arrastrado a un submundo criminal.

Grand Theft Auto V es un videojuego de la franquicia Rockstar, para PlayStation 3 y Xbox 360, que salió a la venta el 17 de septiembre del 2013, es el segundo título de la serie Grand Theft Auto que salió para las consolas Playstation 3 y Xbox 360.

Esta vez se cuenta una historia de violencia y corrupción en la ciudad de Los Santos y sus alrededores, una clara recreación de la ciudad norteamericana de Los Ángeles y los pueblos aledaños, también se ve los comportamientos típicos, por ejemplo, de los actores que deben haber en Hollywood y los productores de espectáculos. En esta historia hay 3 personajes principales, con los que se puede completar las misiones alternando entre un personaje y otro; o, muchas veces en equipo.

Como en otras ediciones de la serie, estos videojuegos están compuestos de elementos de conducción y disparos o también llamado entre los videojugadores como *shooter*, todo desde una perspectiva en “tercera persona”¹, y poseen un juego de mundo abierto² que les da a los jugadores una sensación de libertad, ya que se pueden mover casi sin ninguna restricción dentro de los límites de un gran escenario.

Estos escenarios se caracterizan por “la cínica “relajación” moral de una ciudad donde la policía acecha constantemente en los bajos fondos, pero se “desvanece” en cuanto uno alcanza determinado estatus económico” (Perez, 2010, pág. 167), con esta descripción que hace Pérez de la ciudad, se puede entender de que se habla de ciudades muy grandes y donde la corrupción es la que reina, y queda claro que en este tipo de escenario la relación

¹ Existen algunas maneras de clasificar los videojuegos, y una de ellas es por la perspectiva desde la que vemos el juego. Los dos géneros más conocidos de juegos de video según la perspectiva son primera persona y tercera persona. La cámara en primera persona es cuando el mundo se ve desde la perspectiva del personaje protagonista, es como si la cámara estuviera ubicada en la cabeza del personaje principal y en algunos casos podemos ver únicamente las manos y los brazos del personaje al que manejamos. GTA IV se lo denomina de tercera persona, se caracteriza por que el personaje que se controla se ve de cuerpo entero y generalmente de espaldas.

²El Videojuego de mundo abierto ofrece la posibilidad de moverse libremente por toda una ciudad virtual como es el caso de GTA; a diferencia de otros juegos, se puede alterar los elementos que encontramos o llegar a cualquier punto por múltiples caminos.

perfecta es: "... a mayor implicación en la delincuencia organizada, mayor cantidad de beneficios económicos; se deduce que, en la ciudad de GTA, si uno no es rico desde el principio, el trabajo honrado resulta poco más que una garantía de permanencia en la pobreza" (Perez, 2010, pág. 167), obviamente el objetivo del juego es cambiar la situación en la que se encuentran los personajes por lo que el jugador se ve envuelto en actos delictivos a lo largo y ancho de las enormes ciudades de GTA.

2.3. PERSONAJES Y ESCENARIOS

En los siguientes sub capítulos se analiza los personajes de Grand Theft Auto bajo las preguntas que propone Van Dijk, "¿Quiénes somos nosotros? ¿Quiénes (no) pertenecen a nosotros?" (Van Dijk, 1996, pág. 28).

Para responder estas preguntas es necesario tomar en cuenta las implicaciones de las "Descripciones autoidentitarias", esto es lo que somos, nuestra procedencia, mayores atributos, historia, aspiraciones y logros. Bajo este lente se puede ver a los personajes de la saga muy diferentes a nosotros, suponiendo que nuestra descripción autoidentitaria sea positiva.

2.3.1. GRAND THEFT AUTO IV: LIBERTY CITY, SU ESCENARIO Y PERSONAJES

GTA IV nos lleva a Liberty City una ciudad ficticia que, como se ha dicho, emula a Nueva York. Encarnados en Nico Bellic, se debe sobrevivir en la ciudad a la que se llega tras escapar de un violento y turbio pasado, para caer en cuenta de que en la tierra de los "sueños" las cosas no son tan distintas.

2.3.2. LA HISTORIA PRINCIPAL DE GRAND THEFT AUTO IV: ¿DE QUÉ SE TRATA TODO ESTO?

En GTA IV se encarna a Niko Bellic quien llega de ilegal, en un gran buque comercial, a Liberty City, en el puerto lo espera su primo Roman quien migró a esta ciudad años antes y quien convence a Niko de que emprenda en tan peligrosa travesía y todo con la promesa de oportunidades de prosperidad y libertad.

Desde el primer instante en que baja Niko del barco empiezan sus decepciones sobre su imaginario del sueño americano, al ver que Roman su primo lo va a recibir en un taxi que el mismo conduce, la decepción se profundiza una vez que llegan al departamento de Roman, donde será por el momento la residencia de Niko, quien comienza a preguntar de las riquezas descritas por Roman en los correos electrónicos, los mismos que fueron el detonante para que Niko decida dejar su país y buscar fortuna en esta nueva tierra.

Niko Bellic ahora vive en un pequeño departamento, en un barrio que se encuentra debajo de una serie de puentes, pasos a desnivel y una vía férrea, es uno de los peores barrios de la ciudad, el departamento está en unas condiciones precarias, las mismas que son reflejadas en los diálogos de Niko con Roman, cuando el primero reclama y muestra su indignación al verse engañado.

Niko: ¿Esta es la mansión de la que escribías en tus correos Roman, y el taxi en el que me trajiste es el Ferrari rojo del que tanto hablabas?

Roman: Bueno, el Ferrari está en la mecánica...

Niko: ¿y la mansión?

Roman: la mansión está por venir...

Niko: eres un imbécil Roman, me engañaste...

Roman: no lo tomes así Niko, hay cosas grandes que están por venir, este país está lleno de cosas grandes...

Niko: (después de pisar una gran cucaracha de las muchas que corren por el departamento)...lo único grande que hay aquí son las cucarachas³.

En el transcurso de la historia Niko conoce mejor la verdadera situación de su primo y ve que es peor de lo que pensó en un principio, ya que no tenía los lujos de los que tanto le hablaba, sino que también estaba lleno de deudas y grandes problemas con la mafia que controla la ciudad.

Niko, recién llegado, para salvar a su primo de sus peligrosos prestamistas se ve envuelto con la mafia rusa y trabajara para los mafiosos más importantes de la ciudad. Al poco tiempo Niko se encuentra sumergido en una vida delictiva mucho peor de la que huía en su país natal.

Desesperado por el dinero para ayudar a su primo quien le confiesa que quiere casarse y cambiar de vida, Niko se alía a los gánsteres, políticos, traficantes y sicarios más peligrosos de la ciudad. En este medio delictivo conoce a Michelle de quien se enamora, pero al final resulta ser una policía encubierta, Niko se librara de la policía y finalmente se encontrará a Kate con quien quiere pasar el resto de su vida.

Con respecto al final de la historia principal se tendrán dos posibles finales dependiendo de las elecciones que se hagan durante el juego. En un final, uno de los mafiosos pretende matar a Nico durante la boda de su primo Roman, en la balacera producida entre la banda del mafioso y la de Niko muere Kate, luego de matar al mafioso en venganza de lo sucedido con su novia, Niko le expresara a Roman lo costoso que le salió

³ Dialogo tomado de una de las secuencias cinematográficas (conocida en el cine como escena) del juego GTA IV, cuando Niko Bellic conoce el departamento de su primo Roman.

vivir el “sueño americano”, aquí termina el juego y antes que empiecen a salir los créditos Niko recibe una llamada de Roman, donde él le confiesa que tendrá un hijo y que ha decidido que si es mujer le llamara Kate.

En el otro final, las cosas transcurren por una decisión que se tomará un tiempo antes de la boda, cuando Roman le plantea un plan donde se traiciona a una serie de personas de la banda de Niko, pero se quedan con mucho dinero para huir y tener comodidades hasta el fin de sus días, luego de aceptar el trato, Kate novia de Niko, decide dejarlo al ver su amor al dinero, la misma que no asistirá a la boda de Roman. En la boda de Roman la banda traicionada decide vengarse de Niko e irrumpen en la iglesia disparando por las espaldas a Niko, quien logra esquivar las balas, pero esta vez el que cae muerto es Roman, su primo. La persecución por parte de Niko al asesino de Roman es intensa, al final logrará vengar la muerte de su primo al pie de la estatua de felicidad (representación de la estatua de la libertad), donde bajo una gran lluvia se ve un Niko Bellic desolado y angustiado, durante los créditos Niko recibe la llamada de Kate, quien le expresa el pésame por lo de Roman y le ratifica que no lo volverá a ver, seguido recibe la llamada de la Novia de Roman, que en gran llanto le comenta que tendrá un hijo de Roman al que él nunca le permitirá verlo.

En los dos casos no hay final feliz, y en ambos Niko renegará de su suerte en esta tierra del sueño americano.

2.3.3. ESCENARIO DONDE SE DESENVUELVE GRAND THEFT AUTO

IV: ¿LIBERTY CITY O NUEVA YORK?

Liberty City es una ciudad ficticia, inspirada en la ciudad de Nueva York y en estas páginas se lo demuestra.

Cuando se ingresa en la página Web oficial de GTA IV se encuentra la siguiente leyenda: “Welcome to Liberty City. Where the people are angry and lonely, and the taxes sky high” (Rockstar, 2012) (Bienvenidos a Liberty City. Donde las personas están enojadas y solas, y los impuestos están por los cielos).

El libro guía que viene junto con el juego también nos da la bienvenida al Liberty City y nos da una breve reseña de lo que se va a encontrar:

Welcome to Liberty City

With more sights, shows, bars, museums, shopping and borderline psychopaths than you can shake a shotgun at, there is no place quite like Liberty City. Where else can you get sworn at by a senior citizen, accosted by a crackhead, propositioned by a prostitute and strip-searched by a police officer all before breakfast? Discover the history, culture and diversity that make this booming metropolis the capital of the world, at least according to its island, each with its own distinct atmosphere and personality. You will soon see for yourself that there is truly something for everyone. There is also Liberty City’s ugly sister Alderney...if you care” (Rockstar Games, 2008, pág. 6).

En una traducción propia de este texto sería la siguiente:

Bienvenido a Liberty City

Con más lugares de interés turístico, espectáculos, bares, museos, tiendas y psicópatas al límite que te pueden sacudir con una escopeta, no hay lugar como Liberty City. ¿Dónde más puedes conseguir ser insultado por una persona mayor, abordado por un adicto al crack, tener proposiciones de una prostituta y por un oficial de la policía y todo antes de desayunar? Descubre la historia, la cultura y la diversidad que hacen de esta metrópolis un auge en la capital del mundo, al menos de acuerdo con los cafeinómanos locales, cada uno

con su propia atmósfera y personalidad. Pronto verás por ti mismo que hay realmente algo para todos. También está Alderney la hermana fea de Liberty City... si te interesa.

De cierta forma esta bienvenida con la que se encuentra el libro guía, que viene con el juego, advierte lo que se va a encontrar en el mismo. Adicional, a la guía y el juego, viene un gran mapa de Liberty City, donde se ve que la ciudad está compuesta por seis islas y donde se encuentran los siguientes barrios:

Broker es una zona industrial y se asemeja a Brooklyn y está atestada de fábricas y almacenes. Dukes es un barrio bastante poblado, tal vez el más poblado de Liberty City y tiene las características de Queens. Bohan, basado en el Bronx, es el barrio más pequeño de la ciudad. Algonquin, basado en Manhattan, es el barrio más grande de la ciudad y está situado en la isla central que conforma la ciudad.

Es sin duda un enorme lugar para tratarse de un videojuego y esto también lo advierte el libro guía del juego:

Sightseeing

So many things to see and people to do – deciding where to go can be a daunting task in Liberty City. From Middle Park to Star Junction to Firefly Island, this vibrant city is jam-packed with famous sights and landmarks. It will take you weeks to even scratch the surface. Weazel News will tell you that the only people interested in Liberty City’s historic buildings these days are democracy-hating terrorists but the Triangle Building, Grand Easton Terminal, Civic Citadel and Rotterdam Tower are pieces of classic architecture not to be missed. Liberty City also boasts some of the best shopping in the world so leave some time and room on your credit card to pick up a designer suit or semi-automatic weapon” (Rockstar Games, 2008, pág. 8).

La traducción que he hecho del texto es la siguiente:

Turismo

Hay tantas cosas que ver y que hacer, decidir a dónde ir puede ser una tarea de enormes proporciones en Liberty City. Desde Middle Park a Star Junction en Firefly Island, esta vibrante ciudad está repleta de lugares de interés y monumentos. Le tomará semanas para arañar siquiera la superficie. Noticias Weazel le dirá que las únicas personas interesadas en los edificios históricos de la ciudad de Liberty en estos días son los terroristas que odian la democracia, pero el Triangle Building, Grand Easton Terminal, Civic Citadel y Torre de Rotterdam son piezas de arquitectura clásica que no debe perderse. Liberty City también cuenta con algunas de las mejores tiendas del mundo para dejar un poco de tiempo y espacio en la tarjeta de crédito para recoger un traje de diseñador o un arma semiautomática.

Estas son las características que se encuentra en el libro guía de GTA IV, se trata de una ciudad grande y peligrosa que es muy parecida, al menos físicamente, a Nueva York, y es que en Liberty City hay muchos lugares representativos que se asemejan a los de la actual Nueva York, así por ejemplo en Liberty City está Estatua de la Felicidad, que tiene una gran similitud con la Estatua de la Libertad en Nueva York, un icono indiscutible de la ciudad, la descripción de la Estatua de la Felicidad es la siguiente:

State Of Happiness

Happiness Island off Lower Algonquin

A gift from the French at the end of the 19th century, this iconic landmark evokes a bittersweet mix of patriotism and xenophobia.” (Rockstar Games, 2008, pág. 8).

Traducido sería:

Estado de la Felicidad

Happiness Island, cerca de Lower Algonquin

Un regalo de los franceses a finales del siglo XIX, este hito icónico evoca una mezcla agri dulce de patriotismo y xenofobia.

Figura 3: Imagen donde se ve de espaldas a la Estatua de la Felicidad y al fondo Liberty City.



(Rockstar, 2012)

Pero no solo el origen de esta estatua es similar a la de la Estatua de la Libertad. En la imagen anterior se puede observar el gran parecido. Sin embargo, existen algunas variaciones, la más notable es que la Estatua de la Felicidad tiene un especie de vaso en vez de la antorcha que sostiene la estatua de la libertad, cuando se tiene la oportunidad de ver más de cerca la cara de la estatua de Liberty City se observa que ésta esboza una gran sonrisa a diferencia de la verdadera estatua ubicada en Nueva York.

Es importante conocer que mientras se juega GTA IV se puede visitar la Estatua de la Felicidad y que en la tabla que sostiene con su brazo hay el siguiente texto:

Send us your brightest, your smartest, your most intelligent, Yearning to breathe free and submit to our authority,

Watch us trick them into wiping rich people's asses,

While we convince them it's a land of opportunity.

JULY IV

MDCCLXXVI”⁴

Que en español es:

Envíanos al más brillante, al más astuto, al más inteligente,
Anhelando respirar libre y sometiéndolos a nuestra autoridad,
Obsérvanos engañándolos para limpiar los traseros de los ricos,
Mientras los convencemos de que es la tierra de las oportunidades.

4 DE JULIO

MDCCLXXVI (1776)

Este texto es corroborado con un documental que se puede ver, mientras se encarna a Niko Bellic, en uno de los canales ficticios de televisión que hay en Liberty City.

Otro lugar representativo de Liberty City que se parece a uno de Nueva York es la Torre Rotterdam muy parecido al edificio Empire Estate.

El Triangle Building de Liberty City, por otra parte, se asemeja al famoso edificio neoyorquino en forma de triángulo Flatiron. La Torre LC24 es comparable con One Court Square, el MetLife Building tiene su réplica en Liberty City como GetaLife Building y el que en Nueva York es el Times Square en Liberty City está representado como el Star Junction (Cruce Estrella), donde se exhiben la publicidad de los productos de marcas y empresas características de Liberty City como el Banco de Liberty, el refresco Sprunk (su logo es similar al de Sprite), el periódico local Liberty Tree, etc.

Así se define en GTA IV el Star Junction:

Star Junction

⁴ Inscrición en la tabla de la Estatua de la Felicidad en el Juego GTA IV.

*Burlesque and Kunzite Street * Algonquin*

Where the bright lights of Capitalism blink 24 hours a day. A great place to go if like advertising” (Rockstar Games, 2008, pág. 8).

Su traducción al español es:

Star Junction

*Burlesque y Calle Kunzite * Algonquin*

Donde las luces brillantes del capitalismo parpadean las 24 horas del día. Un gran lugar para ir si te gusta la publicidad.

Figura 4: Star Junction



(Rockstar, 2012)

Estas son algunas de las características de las muchas que tiene Liberty City y que se asemejan a Nueva York, con el fin claro de caricaturizar y criticar no solo el estilo de vida que se lleva en esta ciudad y en el país sino también sus políticas.

2.3.4. ¿QUIÉNES SOMOS? ¿LOS PERSONAJES DE GRAND THEFT AUTO IV PERTENECEN A NOSOTROS?

GTA IV tiene una gran cantidad de personajes que se van conociendo o eliminando durante el desarrollo de la trama. De los personajes principales se puede contar más de 20

de los que intervienen directamente tanto en la trama principal como en las historias secundarias. De esta enorme cantidad de personajes aquí solo se describe a algunos de los más importantes.

En este apartado se revelará la identidad de Niko Bellic, personaje principal, para responder ¿Quién es Niko Bellic? ¿Pertenece a nosotros?, para lo cual se hará unas Descripciones autoidentitarias, tomando en cuenta que el personaje que se encarna en el juego es Niko, por lo que se describirá de dónde viene, cuáles son sus atributos, cuál es su historia, de qué modo es diferente a otros, de qué está orgulloso y qué busca.

Al describir personajes, tanto el principal como los secundarios, se puede revelar cuál es su red de relaciones, se sabe así con qué grupos está relacionado Niko Bellic, quiénes son sus amigos y enemigos. Se hará una breve descripción de posición y de relación, tomando en cuenta que los grupos también definen su identidad, según Van Dijk.

Niko Bellic

Es el personaje principal y protagonista de la historia, es un emigrante de Europa del Este que huye de un pasado de crimen para perseguir el “sueño americano”. De aproximadamente 30 años de edad, es un excombatiente de su patria que se muda a Liberty City engañado por su primo con la promesa de mejores oportunidades. Pero termina haciendo las mismas o peores actividades delictivas que hacía en su país.

“Los principales puntos débiles de Niko son su pobreza y su primo, Roman Bellic...” (Perez, 2010, pág. 170), a quien se describe a continuación.

Figura 5: Niko es perseguido por la policía



(Rockstar, 2012)

Roman Bellic

“El personaje de Roman Bellic encarna la ridícula ingenuidad de aquellos que, contra toda evidencia, siguen creyendo en el sueño americano. Para Roman, Liberty City es la ciudad de las grandes oportunidades” (Perez, 2010, pág. 170).

Roman es primo hermano y compatriota de Niko. Roman emigró años antes a Liberty City y convenció con cartas a Niko de que realice el viaje, con la intención de tener un compañero en quien confiar y que lo salve de los malos negocios que él había hecho con personas peligrosas de la mafia. Durante la trama Roman refleja su desmedida ambición y su gusto por engañar.

La cabeza de Roman Bellic tiene un precio puesto por los criminales más peligrosos de Liberty City, ya que también le gusta el juego y apuesta gran cantidad de dinero que no puede pagar.

Little Jacob

Jacob es un jamaicano traficante de armas y drogas, es amigo de Roman quien lo presentará a Niko, quien se volverá uno de sus mejores amigos y socios. Little Jacob es perteneciente a una pandilla famosa en Liberty City llamada los Jamaican Posse, es buscado por la policía por cargos de posesión de armas y drogas, y ha sido detenido por asalto y secuestro.

Francis McReary

McReary es un policía de los más corruptos la LCDP (Departamento de Policía de Liberty City), que se entera, gracias a un infiltrado, de los crímenes que ha cometido Niko. Este policía ocasionalmente extorsiona a Niko Bellic para que trabaje para él, los trabajos que Niko hace para Francis no son diferentes que los que hace para la mafia.

Un dato interesante es que en la trama se revela que su principal vocación era ser sacerdote, pero fue descubierto por un “hermano” de la congregación mientras Francis hacía “trampas a dios” (el término “trampas a dios” lo dicen en un diálogo de la historia, pero no se sabe exactamente a qué acto se refieren con eso). Al ser expulsado del seminario Francis decide ser policía. McReary siempre se jacta de su labor para ayudar y proteger a los ciudadanos de Liberty City, pero siempre termina usando a Niko para extorsionar, espiar, robar y hasta asesinar.

Dimitri Rascalov

Dimitri es un peligro criminal y representa al principal enemigo de Niko Bellic y por lo tanto tiene el papel antagónico de la trama del juego.

Dimitri y Niko rápidamente se hacen amigos, según avanza la trama se advierte la codicia de Dimitri quien traiciona a su jefe y lo hace asesinar por Niko, quien también será traicionado después de haber sido usado. Así, Niko se convertirá en su peor enemigo y lo perseguirá hasta el final del Juego donde morirá en sus manos al pie de la Estatua de la Felicidad.

James Pegorino

También llamado Don Jimmy Pegorino es un mafioso ítaloamericano muy poderoso y casi dueño del barrio Adlerney en Liberty City. Uno de los sueños de Pegorino es ver a su familia formar parte de las cinco principales familias de mafiosos de Liberty City (los Ancelotti, Pavano, Messina, Gambetti y Lupisella) que piensan que los Pegorino son "un chiste". Cuando conoce a Niko lo contrata para que lo ayude a combatir a los Ancelotti y poder ser parte de la comisión de las cinco familias.

Niko pasa a ser el asesino favorito de Jimmy Pegorino quien lo ve como a su hijo, el mismo que se había suicidado hace pocos años.

Mallorie Bardas-Bellic

Mallorie es una portorriqueña secretaria de Roman Bellic, y que posteriormente pasara a ser su esposa, Mallorie tiene en su historial amorios con criminales y mafiosos peligros, Mallorie se quedará embarazada de Roman Bellic y será viuda el día de su boda dependiendo de la manera en cómo se lleve el juego, de no ser así estará dispuesta a poner el nombre de Kate a su hija de ser niña.

Como se puede ver estos personajes son de distintas procedencias, los cuales son el reflejo de la migración de la que se habló en el primer capítulo. Al ser este un juego con

una historia de gánsteres no es de sorprenderse que la mayoría de los protagonistas sean criminales.

Una de las principales características de estos personajes, aparte de ser extranjeros o descendientes directos de un extranjero, es que ven en el país donde se encuentra como un lugar de oportunidades y de prosperidad, aunque esta prosperidad no sea fruto del trabajo honrado.

La característica principal de los personajes de GTA IV y en especial de su protagonista es la de ser diferente, se trata de una persona que pertenece a una minoría por ser migrante ilegal, sus atributos principales son la violencia y el uso de ésta para ganarse la vida.

Identidad ¿Quién es Niko Bellic?

La identidad esta ligada a la alteridad, y a través de las diferencias que al mismo tiempo acepta a los propios y expulsa al otro, Hall lo explica de la siguiente manera:

...(es un) encuentro, el punto de sutura entre, por un lado, los discursos y prácticas que intentan <interpelarnos>, hablarnos o ponernos en nuestro lugar como sujetos sociales de discursos particulares y, por otro, los procesos que producen subjetividades, que nos construyen como sujetos susceptibles de <decirse> (Hall, 2003, pág. 20)”

GTA IV cuenta la historia de Niko Bellic un migrante de la ex unión soviética, por lo que pertenece a una minoría, sus principales atributos son el manejo de armas, la lucha cuerpo a cuerpo, la conducción a la defensiva, es un personaje que encaja perfecto en el estereotipo del migrante delincuente que huye de un pasado violento. Es importante recalcar que Niko Bellic no está orgulloso de lo que hace, pero es empujado a hacerlo, este es el lugar que tiene el protagonista y donde se lo a puesto en la historia de GTA IV.

Niko Bellic busca el sueño americano, busca una vida de lujos, esto lo hace asemejarse al estereotipo que existe del migrante delincuente y lo convierte en parte de esa minoría, la cual es rechazada por la sociedad y leyes de Liberty City.

Red de Relaciones ¿Quiénes son sus amigos y enemigos?

Sus amigos son vendedores de drogas, traficantes de armas, asaltabancos, dueños de clubs nocturnos de mala monta. Sus enemigos son la policía, con excepción de los más corruptos, ciudadanos promedio como trabajadores, estudiantes, amas de casa, etc., que se ven amenazados o agredidos por Niko Bellic.

2.4. GRAND THEFT AUTO V: LOS SANTOS, SU ESCENARIO Y PERSONAJES

La historia que se vive en Grand Theft Auto V se lleva a cabo en la ciudad de Los Santos, una ciudad que recrea a Los Ángeles, donde se vive las experiencias de Franklin, Michael y Trevor, quienes tienen una carrera delictiva diferente pero que se unirán para realizar algunos trabajos juntos y planear un último gran golpe.

2.4.1. LA HISTORIA PRINCIPAL DE GRAND THEFT AUTO V: TRES PERSONAJES, UNA SOLA MISIÓN

La historia de GTA V empieza en Lundendorff, North Yankton, y la primera misión es atracar un pequeño banco local, el robo es un fracaso que dejó un cómplice muerto. Trevor, que vive en clandestinidad dedicado a los negocios ilícitos, y Michael Townley, que es puesto bajo protección de testigos junto a su familia en la ciudad de Los Santos con el nombre de Michael de Santa y es uno de los protagonistas de la historia que se desarrolla en Grand Theft Auto V.

Nueve años después Franklin Clinton, que trabaja como embargador de autos en un concesionario junto a Lamar Davis, su mejor amigo, por orden de su jefe tiene que recuperar el auto de Jimmy, hijo de Michael de Santa, por un supuesto atraso en el pago del vehículo, en el intento de sacar el auto de la casa de Jimmy, Michael ataca a Franklin, al darse cuenta que es una estafa, y obliga a Franklin estrellar el coche a través de las vitrinas de la concesionaria. Clinton, como es de esperar, es despedido, pero a cambio realiza una buena amistad con Michael quien le dará algunos trabajos.

El siguiente acontecimiento importante en la trama es cuando Michael encuentra a su esposa, Amanda, acostándose con su entrenador de tenis, él junto con Franklin lo persiguen para matar al instructor hasta una mansión, Michael destruye parte de esta mansión con la ayuda de Franklin sin saber que la propiedad pertenece a un peligroso narcotraficante mexicano llamado Martin Madrazo, quien llama a Michael y lo amenaza de muerte si no le paga una indemnización. Michael para poder pagar la deuda asalta una joyería, con la ayuda de sus amigos y de Franklin. Después de este atraco exitoso se une a la banda Trevor Philips, el otro sobreviviente del robo que fracasó hace nueve años, quien al enterarse de la noticia del robo a la joyería, investiga el caso y esto lo lleva a encontrarse con su viejo compañero de crimen, Michael, a quien lo daba por muerto.

La reunión con Trevor comienza a desarrollar un comportamiento imprudente y peligroso en Michael, por lo que su familia decide abandonarlo. En la historia aparece Devin Weston, un capitalista de riesgo y emprendedor corporativo, que desea vengarse de Michael, por algunas estafas. Trevor por su parte continúa con su plan de controlar el mercado de la metanfetamina en el condado de Blaine.

Mientras transcurre la historia, Michael se ve involucrado en operaciones con Clinton y Philips, nuevos personajes que son extorsionados por los agentes del FBI David Norton y Steve Haines, con el fin de robar información a una agencia rival, la IAA. Entre los trabajos que tienen que hacer está atacar un convoy blindado que lleva fondos destinados a la IAA y asaltar un banco que contiene la nómina de todos funcionarios públicos corruptos de Los Santos. Otra misión que los agentes le obligan a realizar es infiltrarse en el edificio del FBI y borrar toda evidencia de las acciones ilícitas de sus colaboradores.

Los tres protagonistas Franklin, Michael y Trevor, comienzan a planear el mayor y último atraco, asaltar la reserva de lingotes de oro de Union Depository, esto con el fin de “jubilarse”.

Michael se reúne con su familia y comienzan a vivir juntos nuevamente. Trevor, descubre que uno de sus mejores amigos y cómplice del robo de hace nueve años no está en prisión como él creía, sino que murió durante el enfrentamiento con la policía en el fallido robo y que su cadáver está en la tumba donde se supone que debe estar Michael Townley, y que ahora se llama Michael de Santa. Trevor se siente traicionado por Michael, hecho que causa muchos problemas entre los dos y se comienzan a cancelar los planes del último gran golpe. Cuando Michael se ve envuelto en un peligroso enfrentamiento con el FBI, la IAA y la empresa de seguridad privada Merryweather, Trevor aparece para ayudarlo, dejando claro que solo lo ayuda para terminar y llevar a cabo el último gran atraco.

Si sale todo bien al final del juego el gran golpe será un éxito, pero Franklin es presionado por el FBI para asesinar a Trevor o Michael, por lo que tiene tres opciones:

matar a Trevor, matar a Michael o enfrentar a los corruptos extorsionadores del FBI. Si el jugador decide que Franklin asesine a cualquier de los dos, éste regresa a su vida y nunca más volverá a ver al otro sobreviviente. Si no mata a ninguno, los tres se unirán más que nunca y mataran uno a uno a sus enemigos, Trevor matará a los enemigos de Michael, Trevor a los enemigos de Franklin, y Michael se hará cargo de los enemigos de Trevor, y luego, con todos los enemigos eliminados tendrán un sangriento enfrentamiento con el FBI y Merryweather, al final del juego los tres deciden continuar con la amistad pero no volver a trabajar juntos.

2.4.2. ESCENARIO DE GRAND THEFT AUTO V: LOS SANTOS Y SUS ALREDEDORES

Figura 7: Los Santos en la noche, Grand Theft Auto V.



(ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013)

Los Santos es la ciudad donde se lleva a cabo el juego, está claramente basada en Los Ángeles y en parte del sur de California, como se verá más adelante.

En la contraportada de la caja del videojuego se describe brevemente a la ciudad de la siguiente manera, “Los Santos: una extensa metrópolis llena de gurús de autoayuda, aspirantes a estrellas y famosos en decadencia tratando de mantenerse a flote en una era de incertidumbre económica y tele por cable barata” (ROCKSTAR G. , 2013)

Este juego no viene con un manual impreso muy detallado, en su lugar ofrecen un manual digital para bajarlo a un teléfono celular Smartphone o a la computadora, en esta guía digital, en el apartado llamado bienvenido a Los Santos, nos dice:

¿Te imaginas una ciudad llena de gente que intenta ascender socialmente y hacerse rica y famosa a toda costa? ¿Dónde toda la gente con la que te encuentras es famosa, intenta serlo o ha sido? ¿Dónde la naturaleza te permite disfrutar de un clima perfecto durante todo el año? ¿Dónde el aire es tan bueno que puedes verlo y saborearlo, literalmente? Atrévete a soñar, porque esa ciudad existe...

Bienvenidos a Los Santos, en el gran estado de San Andreas, donde el cielo realmente está en la tierra. Rascacielos, parques de caravanas, mansiones, guetos, océanos, desiertos, clubs de golf, clubs de striptease... En Los Santos y sus alrededores hay algo para todo el mundo. las opciones de transporte son de lo más variado: monta en bici, coge un tren, para un taxi o coge prestado algún vehículo de algún despistado (...) Esto es Los Santos... y está a tu disposición. (ROCKSTAR, 2014).

Los Santos al igual que Los Ángeles, tiene sus lugares típicos, insignias o referentes, los cuales se asemejan, sin dejar lugar a duda de que estaban pensando en la ciudad californiana al momento de diseñar la arquitectura de los escenarios.

Vinewood

Figura 8: Vinewood Grand Theft Auto V.



(ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013)

Vinewood es un lugar emblemático de Los Santos, en este barrio se encuentra el letrero Vinewood, una obra gigantesca en las colinas, Los Ángeles, por su parte tiene Hollywood y la similitud de los letreros es innegable.

Rockford Hills

El manual señala: “Zona de recreo para ricos y famosos y para turistas obesos del Medio Oeste que vienen en autobuses turísticos a babear con los ricos y famosos. Rockford Hills ofrece la mayor concentración de silicona y de nuevos ricos impresentables con matrimonios fracasados que intentan la felicidad a golpe de talonario en Los Santos” (ROCKSTAR, Manual Digital, 2014).

Rockford Hills, donde vive Michael, es el barrio de ricos y famosos de Los Santos, está lleno de grandes mansiones, grandes campos de golf y tiene similitud con Beverly Hills, barrio de la ciudad real de Los Ángeles.

Del Perro

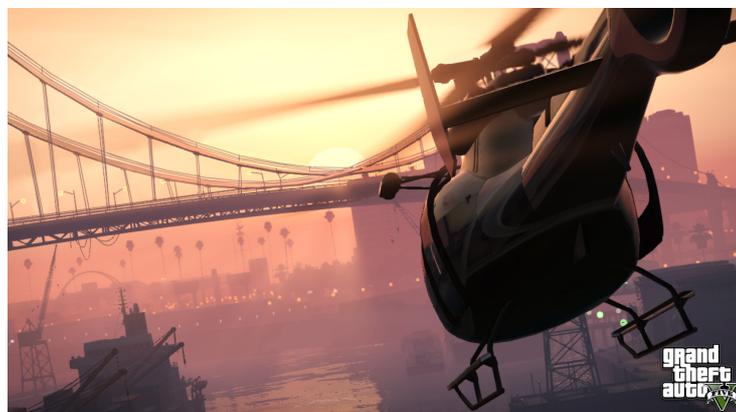
Del Perro es un barrio con gran semejanza a Santa Mónica y su famosa Rueda Moscovita, en el parque de atracciones Del Perro Pier, que en Los Ángeles se llama Pacific Park, se encuentra la montaña rusa, un barco pirata, un tiovivo etc., al igual que en Santa Mónica este parque está ubicado en el muelle.

Estos son pocos ejemplos, sin contar con la similitud de sus puentes, avenidas y molinos. Sin duda una manera de sentirse en Los Ángeles es jugando Grand Theft Auto V, donde el jugador se encuentra con el

...mundo abierto más grande hasta ahora - por mucho - que abarca una gran variedad tanto cultural como de zonas geográficas. El mundo entero de Grand Theft Auto V está abierto a la exploración de principio a fin. Los visitantes de la gran metrópolis de Los Santos y de la zona rural de Blaine County, se encontrarán con celebridades olvidadas, drogadictos, fiesteros, bandas violentas, pide aventones, motociclistas y todo tipo de excéntricos habitantes. Podrás moverte por donde quieras, desde la cima de las montañas, pasando por las calles de Los Santos, hasta las profundidades del océano (ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013).

Donde el lema de la ciudad es “La capital Bulímica de América”.

Figura 11: Los Santos, Grand Theft Auto V.



(ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013)

2.4.3. PERSONAJES DE GRAND THEFT AUTO V: IDENTIDADES DE TRES PERSONAJES, Y SU RED DE RELACIONES

Aquí se describen las identidades de los tres personajes principales, para responder ¿Quiénes son? ¿Pertenece a nuestro grupo?, para lo cual se hará unas descripciones autoidentitarias y revelará de dónde vienen, cuáles son sus atributos, historias, que los enorgullece y cuáles son sus objetivos.

Al describir personajes, tanto principales como los secundarios, se puede revelar cuál es su red de relaciones, se sabe así con qué grupos están relacionados, quiénes son sus amigos y enemigos, se define su identidad a través de los grupos y redes de relaciones y los grupos en los que se mueven.

Figura 12: Michael, Franklin y Trevor, Grand Theft Auto V.



(ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013)

GTA V al igual que su antecesor, tiene una gran cantidad de personajes, se encarna a 3 protagonistas, que irán interactuando con muchos otros, algunos estarán de paso, a otros se tiene que matar, pero entre todos se cuenta una historia delictiva, en las siguientes

páginas se describe a los personajes más importantes o que tuvieron más protagonismo de todo el reparto de este videojuego.

“Tres protagonistas jugables: Michael, Franklin y Trevor podrán vivir en distintas partes de la ciudad, tener sus propios problemas, actitudes, estilos de vida, deseos y metas, pero saben trabajar en equipo. Además, cada uno posee habilidades únicas para aportar cuando hay que hacer un trabajo” (ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013).

En lo que se refiere a los antagonistas, ellos representan lo grotesco y oscuro de cada ciudad de GTA, como lo describe Pérez “Los personajes que encargan las misiones al protagonista responden siempre a un mismo perfil: se trata de jefes de pequeñas o grandes bandas mafiosas, todos ellos grotescos y patéticos cuanto mas dinero poseen” (Perez, 2010, pág. 164), es interesante como Oliver Pérez Latorre, vincula lo grotesco de los personajes con la cantidad de dinero que tengan, a mayor poder adquisitivo los personajes actúan de maneras más extrañas y sus apariencias son más bizarras.

Michael

Figura 13: Michael Grand Theft Auto V.



(ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013)

Es un ladrón de bancos veterano y un experto con los conocimientos que solo se adquieren tras años como delincuente profesional exitoso. Ahora, retirado y cómodamente instalado en una especie de programa de protección de testigos extraoficial, Michael debe enfrentarse a sus propios problemas: una mujer que no puede dejar de gastar dinero y dos hijos malcriados a los que no entiende en absoluto. Michael salió de la mala vida y consiguió todo lo que quería, pero sigue siendo infeliz (ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013).

Después de un robo frustrado de donde Michael fue el único que salió con beneficios, decide retirarse y vivir el “sueño americano” en una gran mansión, bajo el respaldo del FBI con el programa de protección de testigos. Es un bebedor de whisky y amante de las películas, su deseo es dejar los actos delictivos como ladrón de bancos para dedicarse a la producción de cine.

Franklin

Franklin, antiguo pandillero en busca de buenas oportunidades de ganar dinero, trabaja como embargador para un armenio con una agencia de coches de lujo que se dedica a estafar a jóvenes nuevos ricos, vendiéndoles coches caros que no pueden permitirse. Cuando dejan de cumplir con sus pagos y no quieren devolver sus coches, Franklin se encarga de recuperarlos (ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013).

En un intento por embargar el carro de James, lo que le resulto una misión fallida al ser atacado por Michael, Franklin perdió su trabajo al ser obligado a estrellar el automóvil contra la vitrina del almacén de su jefe, pero encontró a Michael quien sería desde ese momento su gran amigo, jefe y mentor.

Cabe mencionar que Franklin es un Afroamericano que vive en uno de los barrios mas pobres de Los Santos, su única motivación es ser millonario y poder vivir el sueño

americano, pero Franklin sabe bien que en Los Santos el trabajo honrado no es un buen camino para lograrlo.

Trevor

“A Trevor no le interesa vivir según las reglas de nadie. Es un consumidor habitual de drogas, extremadamente volátil y propenso a sufrir ataques de destrucción y violencia. Fue compañero delictivo de Michael hace años. Cuanto menos se diga de él, mejor” (ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013).

Un sociópata y sobreviviente del robo fallido, donde Michael lo traicionó y se llevó el dinero, Trevor creyéndolo muerto se fue a vivir al sur de los santos en uno de los pueblos marginales, y se dedica a un “trabajo típico y honrado de Los Santos”, dicho por él mismo en una misión del juego refiriéndose a su labor en la industria de metanfetaminas.

Amanda De Santa

Amanda De Santa es la esposa de Michael con el que tiene dos hijos Tracey y James, siempre demuestra bipolaridad en lo que se refiere a sus sentimientos por su marido, por momentos se ve una Amanda que odia a Michael y otras veces una que se preocupa por su esposo.

Amanda tiene debilidad por coquetear con sus instructores, y la relación se rompió cuando Michael la encontró acostándose con el instructor de Tenis, al cual quiso asesinar junto con su nuevo amigo Franklin, posteriormente se la veía coqueteando con el instructor de yoga.

Tracey De Santa

Tracey, es la hija de Amanda y Michael, está dispuesta a todo por conseguir la fama, Michael tendrá algunas misiones, amenazando a productores de televisión y cine, a los que habrá que golpear y amenazar para que no lleven a Tracey a convertirse en una actriz porno, todas estas acciones producen en Tracey odio por su padre.

James De Santa

Es el hijo menor y otro dolor de cabeza de Michael y Amanda, es adicto a los videojuegos y drogas, no tiene la menor intención de trabajar, y al igual que Tracey es experto en meterse en problemas que Michael tendrá que resolver durante el juego.

Lamar

Es el mejor amigo de Franklin con quien se encontrarán un algunas misiones, Lamar sueña con ser un gánster próspero, en el camino Franklin lo tendrá que salvar de otras bandas de matones con las que se mete.

Ronald Jakowski

“No tengo ninguna historia. Soy un pensador independiente. Vivo aquí, lejos de la sociedad”, dice Ronald en un diálogo del juego. Ronald vive en un remolque a las afueras de la gran ciudad, es amigo de Trevor y su acompañante en muchas misiones de robo y tráfico de armamentos ilegales.

Steve Haines

Uno de los principales antagonistas de la historia, Steve es un agente del FBI y conductor de un programa de policías en Los Santos, Steve Haines es experto en extorción

y siempre está acosando a Michael, Franklin y Trevor para que arriesguen sus vidas en misiones de corrupción que salven su reputación como policía.

Estos son solo unos pocos de los más de 20 personajes que cuentan cómo se vive en Los Santos y la búsqueda de ese “sueño americano”, que tienen los que menos tienen como Franklin o que intentan mantener a toda costa como Michael.

Estos protagonistas tienen un solo objetivo en mente, conseguir dinero, la mayoría de ellos también quiere vivir a la altura de los grandes famosos de Los Santos y codearse con la alta sociedad. Un factor que comparten los protagonistas es la corrupción en distintos niveles.

Devin

Devin Weston es uno de los personajes con papel primario de Grand Theft Auto V, es el antagonista principal del juego. Es un millonario dueño de varios negocios en, uno de ellos es Merryweather, agencia de seguridad con la que acosaría fuertemente a los tres protagonistas. Steven Haines es el responsable de presentar a los tres protagonistas (Michael, Trevor y Franklin) a Devin para que hagan algunos trabajos juntos.

Para Van Dijk es crucial la descripción de las normas y valores, y en los tres personajes principales de este juego se ve claramente que los valores y normas no coinciden con los establecidos por la sociedad, iglesia y leyes de un país, de lo contrario no se verían tanto tiempo, durante el juego, perseguidos por la policía.

Identidad ¿Quién son Franklin, Trevor y Michael?

Franklin un afroamericano de los barrios peligrosos de los santos, excelente en la conducción de motocicletas al estilo sicario y manejo de armas, Trevor un sociópata,

adicto a las drogas y antisocial, experto con explosivos y en pilotaje de aviones; y Michael un experto asaltante de bancos y experto en armas. Los tres personaje buscan el sueño americano, y un estilo de vida de ricos y famosos como exige todo el tiempo la ciudad de Los Santos.

Red de Relaciones ¿Quiénes son sus amigos y enemigos?

Los tres personajes son amigos en común, no tienen muchas amistades, y siempre están desconfiando de los que se dicen ser sus amigos, pero con los que se ve que tienen una relación estrecha son traficantes de drogas, hackers, asaltantes, artistas y políticos corruptos, vendedores de armas. Sus enemigos son por lo general la policía, guardias de seguridad y todos los ciudadanos a quienes estafaron, robaron o dejaron sin un familiar o amigo.

CAPÍTULO 3

EL “SUEÑO AMERICANO”: UNA PESADILLA EN GRAND THEFT AUTO

En el capítulo anterior se conoció quiénes eran los personajes de los juegos de Grand Theft Auto y a qué grupos pertenecían.

En este capítulo se aborda los temas de acciones, normas y valores y los recursos, por lo que se describen las actividades, tareas, quehaceres, roles social, expectativa y lo que se espera de los personajes. De esta manera se puede definir a los personajes por lo que hacen. Por lo tanto se responden a las preguntas ¿Qué hacemos nosotros? ¿Cuáles son nuestras actividades? ¿Qué se espera de nosotros?

Es importante saber cuáles son las metas de las actividades de los protagonistas de las historias de GTA, con las descripciones de propósitos se sabrá si estas acciones tienen sentido ideológico.

También se responde a ¿Qué normas y valores se reflejan en tales actividades?, las descripciones de normas y valores son cruciales en el análisis del discurso según Van Dijk, ya que el discurso toma recursos para menospreciar a el otro.

Por último se aborda la descripción de los recursos. Cuando dichos recursos se ven amenazados o limitados por conflictos intergrupales, “el discurso ideológico se centrará básicamente en tales recursos” (Van Dijk, 1996, págs. 30, 31), por lo tanto la pregunta a responder será ¿Cuáles son los recursos a los que típicamente se tiene o no acceso (privilegiado)?

“Hay un matiz profundamente irónico en el discurso de GTA: en este juego, la violencia y la delincuencia no llevan exactamente a ganar, sino a ganar dinero, a ser rico y

poderoso”, y ello en un mundo donde los personajes más ricos y más poderosos son retratados de forma radicalmente grotescos (los jefes de la mafia). Se trata, como habíamos avanzado, del mayor azote contra el “sueño americano” que ha producido la historia de los videojuegos” (Perez, 2010, pág. 176).

3.1. INTRODUCIENDO AL DISCURSO DE GRAND THEFT AUTO IV

What does the American Dream mean today?

For Niko Bellic, fresh off the boat from Europe, it is the hope he can escape his past. For his cousin, Roman, it is the vision that together they can find fortune in Liberty City, gateway to the land of opportunity. As they slip into debt and are dragged into a criminal underworld by a series of shysters, thieves and sociopath's, they discover that the reality is very different from the dream in a city that worships money and status, and is heaven for those who have them and a living nightmare for those who don't” (Rockstar Games, 2008).

Esta es la sinopsis del juego que se encuentra en la caja que contiene el disco del juego de GTA IV, y que en español dice:

¿Qué significa el sueño americano hoy en día?

Para Niko Bellic, recién llegado de Europa, es la esperanza de poder escapar de su pasado. Para su primo, Roman, es la visión de hacer fortuna en Liberty City, puerta de entrada a la tierra de las oportunidades. A medida que se van acumulando deudas y ser arrastrado en un submundo criminal por una serie de malhechores, ladrones y sociópatas, descubren que la realidad es muy diferente del sueño en una ciudad que adora el dinero y el estatus, y es el paraíso para aquellos que los hacen y una pesadilla para aquellos que no lo hacen.

Es una descripción breve tanto de lo que va a pasar en el juego como de la opinión que tiene Rockstar, la empresa productora del juego, sobre la idea del sueño americano, sobre Estados Unidos y sobre las personas que viven en Liberty City (¿o se debería decir Nueva York?).

3.2. INTRODUCIENDO AL DISCURSO DE GRAND THEFT AUTO V

El “sueño americano” en Grand Theft Auto V, se cristaliza en una de las misiones, y más que una misión es un trofeo que el jugador gana cuando logra con Franklin más de \$130.000 dólares en la cuenta, compra un departamento, un auto y un seguro para estos dos bienes.

En el caso de Grand Theft Auto V, los protagonistas no son migrantes, son tres diferentes personajes, de tres estratos sociales diferentes, todos nativos de Los Santos, pero con el anhelo de alcanzar el sueño americano, en el caso de Franklin y Trevor; o, luchando para mantenerlo o mantener la apariencia de logro en el caso de Michael.

Es muy interesante, y vale la pena exponerlo, como en el manual digital de Grand Theft Auto V describen a Los Santos refiriéndose a la economía:

En Los Santos, no es que el dinero hable; es que nunca se calla. Es esta época tan confusa a nivel financiero y con tantas cosas en las que gastar el dinero que tanto te cuesta ganar –desde unos cuantos dólares a decenas de millones-, hay que ser creativo para conseguir lo que uno quiere. Ya sea ayudar a un desconocido en apuros, jugar en la bolsa o hacerse con negocios locales, Michael, Franklin y Trevor tienen montones de formas de complementar sus ingresos ilícitos con algo de dinero vagamente legal (ROCKSTAR, Manual Digital, 2014).

El manual describe lo que se encuentra en tan extenso territorio (digital), desde el carácter de los personajes, los estilos de vida, y a lo que se dedica a buscar en cada misión: dinero. Esta es la visión de chicos de Rockstar sobre la vida en Los Ángeles, que la exponen como parodia en un lugar llamado Los Santos.

Grand Theft Auto V es un juego que funciona como crítica y sátira de la cultura estadounidense y la muestra como una sociedad, que sin importar el estrato social, está inmersa en el consumismo, en la banalidad y la ambición.

3.3. GRAND THEFT AUTO Y LOS ESTEREOTIPOS

Niko Bellic migrante recién llegado a Liberty City en busca de una vida mejor es el candidato perfecto para ser el estereotipo del inmigrante.

Mientras que en Los Santos, Franklin y Lamar su mejor amigo, son afroamericanos amantes del Hip-Hop, quién mejor para representar los gánsteres callejeros; también está Trevor un sociópata adicto a las drogas e irreverente contra toda religión y moral, que prefiere vivir en las afueras de la ciudad y que le es difícil acoplarse a la vida en sociedad cumpliendo las convenciones establecidas. Por otra parte está Michael, quien es un hombre blanco que a pesar de ser un criminal, se adapta a la sociedad en la que vive y su condición de delincuente no le es un obstáculo para tener el apoyo del FBI como testigo protegido. Este es un claro ejemplo de los estereotipos en Grand Theft Auto V, ya que los tres personajes se dedican al mismo “trabajo” y son compañeros y cómplices en sus fechorías, solo uno, y es el más parecido a lo que la sociedad acepta, tiene los beneficios que todo ciudadano se merece.

El estereotipo de Franklin y Trevor (de Grand Theft Auto V); y, Nicko Bellic (de Grand Theft Auto IV) son esa “imagen en nuestra cabeza, que media entre la realidad y la

percepción que se tiene de ella, provocando una simplificación o una orientación selectiva de nuestras percepciones que podrían conducir a distorsiones más o menos graves de la realidad objetiva” (Rodríguez, Sabucedo, & Constantino, 1991, pág. 8). A esto es importante aumentarle “aquellas creencias populares sobre los atributos que caracterizan a una categoría social y sobre los que hay un acuerdo sustancial” (Rodríguez, Sabucedo, & Constantino, 1991, pág. 8), en el caso de Trevor no alcanza a tener una aceptable categoría social, su manera de vivir, su manera de pensar y su manera de actuar, lo hacen candidato fácil para ser discriminado. En el caso de Franklin como Afroamericano que viene de uno de los barrios más pobres de Los Santos, y por último está Niko quien representa a los migrantes. Michael a pesar que es más ambicioso que los anteriores y realiza los mismos trabajos, alcanza “una aceptable categoría social”. Es muy interesante que Rockstar pusiera a tres personajes muy distintos en un solo juego, de esta manera es más fácil notar el racismo y prejuicios de la sociedad de Los Santos, que en este caso representaría a Los Ángeles.

En GTA IV la principal característica que tiene Niko Bellic para ser el estereotipo perfecto de un criminal es ser migrante, en Liberty City como en algunas ciudades con sociedades reales “la inmigración se define siempre como un problema fundamental, y nunca como un desafío, considerado solamente como un favor al país, asociado a menudo a una carga financiera” (Van Dijk, Persona y Sociedad, 2004, pág. 199). Pero no solo es un problema financiero o una carga para un país la mirada que se tiene de Niko, sino que también los actos delictivos están bastante ligados a su imagen por el hecho de ser migrante.

Los asesinatos, el tráfico de drogas y armas, la prostitución, etc., siempre están relacionados con la otredad (Trevor, Franklin y Niko), y están “entre los 5 temas centrales

de representaciones de las minorías incluso centrándose en lo que se considera como un crimen étnico 'típico', tal como el tráfico y venta de drogas, pero también lo que se define como "terrorismo político" (por ejemplo en relación con los árabes)" (Van Dijk, 2004, pág. 199).

Esta imagen de los migrantes, negros, pobres etc., está impuesta según Van Dijk por las élites de todo tipo, quienes contribuyen en los ciudadanos de cierto país para que éstos se hagan ciertas imágenes de las minorías, además que "las *élites* políticas, burocráticas, corporativas, mediáticas y educativas controlan las dimensiones y decisiones más cruciales de la vida cotidiana de las minorías y los inmigrantes: entrada, residencia, trabajo vivienda, educación, bienestar, salud, conocimiento, información y cultura" (Van Dijk, 2004, pág. 191), a través de sus discursos políticos, ya sean en el parlamento, congreso o como quiera llamárselo, o simplemente utilizando los medios de comunicación.

En un análisis a los medios de comunicación en Holanda, se encuentra que los titulares de las noticias referentes a los migrantes y a las minorías son negativas, y en un estudio de 1.500 títulos con relación a asuntos étnicos ninguno era positivo:

Los títulos resumen la información más importante de un informe de noticias, y por lo tanto expresan también el tema central. El análisis adicional de estos significados totales del discurso confirma lo que encontramos ya en las conversaciones cotidianas, las cuales aparentemente parecen seguir a los medios en este sentido (y viceversa, los medios en un sentido reflejan también la creencia del sentido común), a saber, que los temas se pueden clasificar como temas sobre Diferencia, Desviación y Amenaza. Si hacemos un listado con los temas noticiosos 'étnicos' más importantes en diversos países occidentales, o países donde los europeos son dominantes, surge siempre una lista estándar de asuntos preferidos, por ejemplo:

Inmigración y recepción de los recién llegados

Asuntos socioeconómicos; (des)empleo Diferencias culturales Crimen, violencia, drogas y desviación

Relaciones étnicas; discriminación.” (Van Dijk, 2004, pág. 199).

Este análisis se lo puede aplicar a lo que sucede en Liberty City con respecto a Niko Bellic, y en GTA V con Franklin y Trevor en mayor porcentaje comparados con Michael, quienes en las historias han sido estigmatizados a pesar de que tiene sus “justificaciones”, Niko desde que llegó a esta ciudad no se ha dedicado a otra cosa que a delinquir, y así Niko Bellic estaría acorde a los titulares de los 1500 informativos analizados por Van Dijk si éstos se hubieran hecho en Liberty City. Este no es solo el caso de Niko Bellic, si se recuerda los personajes principales de GTA V, en especial Franklin y Trevor pertenecen de alguna forma a las minorías estigmatizadas por los medios.

3.4. TIERRA DE OPORTUNIDADES: ACCIONES

Una de las promesas del sueño americano es la oportunidad que todos tienen para trabajar y prosperar (económicamente), con las mismas condiciones que cualquier otra persona, ya que la justicia es otro pilar importante del mito.

En Grand Theft Auto los personajes intentan tener una vida de sueño mediante misiones, que son trabajos delictivos, que realizan para mejorar su vida y otras veces para salvarla.

3.4.1. LOS TRABAJOS DE NIKO EN LIBERTY CITY

El juego GTA IV consiste en una serie de misiones o tareas, que se tienen que realizar, en primer lugar, para salvar a Roman Bellic primo hermano de Niko, luego se

tiene que efectuarlas por supervivencia (el jugador personifica a Niko Bellic) y por último para ganar el respeto entre las bandas de mafiosos y pandillas de la ciudad.

Algunas de estas misiones son secuencia de otras, y otras se las puede hacer alternadamente; así el jugador puede hacer entre una u otra misión dependiendo de qué es lo que quiera lograr. El juego consiste en más o menos 75 misiones, para terminar el juego y lograr ver uno de sus finales es necesario hacer la mayoría de estas, existen también una serie de misiones secundarias, que no son indispensables en la historia pero que afectara a la reputación de Niko entre los mafiosos y la cantidad de dinero que pueda acumular.

Las misiones en un principio son sencillas, pero van en creciente dificultad al igual que los problemas de Niko, que también crecen mientras se va involucrando más en el mundo delictivo de Liberty City. Las misiones van apareciendo después de logradas ciertas tareas o mientras va conociendo personas quienes le dan trabajo.

En este capítulo se describen unas pocas misiones para entender qué es lo que hace Niko Bellic, quien llegó huyendo de un pasado turbio y en busca de nuevas oportunidades y se ve involucrado en negocios tan oscuros y/o peores que los que lo atormentaban en su tierra.

Todas las misiones tienen títulos o nombres a modo de capítulos, así cuando Niko se baja del barco tiene una primera misión muy sencilla:

The Cousins Bellic (El primo Bellic)

Esta primera misión es bastante sencilla y tiene la intención de familiarizar al jugador un poco con la ciudad y la conducción de autos, ya que consiste en manejar desde

el puerto hasta las oficinas de taxis donde trabaja su primo Roman, el mismo que no puede manejar ya que esta ebrio.

It's Your Call (Es tu llamada)

Una vez llegan a la oficina Roman pide a Niko que lo lleve a una ferretería, que en realidad es un local de juego clandestino, Niko se queda afuera con la indicación de que lo llame por teléfono (celular) si ve que gente sospechosa (los prestamistas de Roman) entran en el lugar.

Cuando los peligrosos prestamistas llegan Niko le avisa a su primo y tienen que huir de los matones con Niko al volante, esta misión es más complicada que la anterior ya que la misión consiste en trasladarse a alta velocidad, con una pandilla siguiéndote en otro auto mientras le disparan.

Jamaican Heat (Calor jamaicano)

En esta misión se conoce a Little Jacob quien pedirá que lo lleven a un lugar donde se encontrará con unas personas, el juego entrega una pistola y pide también que el personaje se quede en el auto y que vigile si algo sale mal. Como es de esperarse las cosas se pondrán muy mal y se iniciará un combate a mano armada, se tendrá que eliminar a algunos de los enemigos de Little Jacob y huir de la policía (si no se hacen las cosas con sigilo es muy posible que haya una visita de la policía). Una vez las cosas se calmen se debe llamar a Roman para comentarle que la misión fue un Éxito.

Para este entonces Niko ya está bien involucrado en los asuntos delictivos de Liberty City.

Crime and Punishment (Crimen y Castigo)

Niko y su primo Roman han sido secuestrados por la mafia rusa y se encuentran encerrados en un sótano. Los rusos extorsionan a Niko amenazándolo con matar a su primo y lo obligan a trabajar para ellos, el objetivo de la misión rusa para la que Niko es requerido es robar un camión lleno de televisores.

Esta no va a ser tarea fácil ya que el plan es el siguiente, Niko tendrá q robar un auto patrulla, tarea que no es nada fácil y necesitará ser bastante sigiloso para no terminar muerto en manos de la policía o arrestado por el resto de su vida. Una vez conseguida la patrulla se tiene que buscar por todo Liberty City, especialmente el puerto principal, los camiones con las características que dan los rusos, y disfrazados de policías se tiene que hacer parar los camiones y registrarlos. Esto se debe hacer rápido antes que la verdadera policía los encuentre, una vez ubicado el camión con la mercancía, habrá una balacera contra los tripulantes de dicho camión. Una vez eliminados los custodios de la mercancía existirá nuevamente una persecución policiaca de la que se tendrá que huir, pero esta vez en un gran camión muy pesado y lento, tarea que será bastante difícil.

Portrait of a Killer (Retrato de un asesino)

Niko Bellic recibe la llamada de un extraño, quien propone que se asesine a una persona por \$6.250, una vez aceptado el trabajo se recibe, en el teléfono móvil (de Niko Bellic), un mensaje con el nombre y la foto de la persona que se debe eliminar.

Para esto se tiene que acceder a la información que tiene la policía en su sistema, hay algunas formas de acceder a la información de la policía, pero la más sencilla es llamar al 911 y poner una falsa alarma, en el momento que llegue la patrulla y se bajen los policías a revisar la emergencia, Niko tendrá que entrar a la patrulla y acceder a la

información del computador de la policía, para revisar la ubicación y toda la información que se necesite para eliminar el objetivo.

Este trabajo es de sicariato, en esta ocasión Niko no fue amenazado ni obligado a realizarlo, se lo realiza solo por el dinero y el deseo de una vida mejor en Liberty City, para entonces Niko ya ha realizado algunos trabajos delictivos por dinero.

Estos solo son unos pocos ejemplos de lo que se dedica Niko Bellic en la tierra de las oportunidades, conforme avance la trama Niko se irá aliando a bandas y se irá haciendo de enemigos, la misión final será una gran persecución donde el objetivo es eliminar al mayor enemigo de Niko que dependiendo de lo que se haya hecho se vengará de la muerte de Kate (novia de Niko) o bien de la muerte del primo Roman. Al final del juego, sin importar cuál sea, se verá un Niko Bellic solo y devastado.

3.4.2. LOS TRABAJOS DE MICHAEL, TREVOR Y FRANKLIN EN LOS SANTOS

En los santos existen un total de 98 misiones, de las cuales se tiene que pasar 76 para llegar al final de la historia.

La página web oficial del juego describe las misiones de la siguiente forma:

...tres criminales muy distintos calculan sus probabilidades de supervivencia y de éxito: Franklin, un maleante callejero en busca de verdaderas oportunidades para conseguir mucho dinero; Michael, un ex convicto cuyo retiro es menos idílico de lo que había esperado; y Trevor, un maníaco violento motivado por la posibilidad de encontrar drogas baratas y el próximo gran asalto. Al quedarse sin opciones, este grupo lo arriesga todo en una serie de audaces y peligrosos asaltos que podrían solucionarles la vida (ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013).

Con esta consigna estos tres colegas van por las calles de Los Santos, buscando una fortuna de una forma muy violenta, y siempre pensando y planeado el último golpe, que sería el más grande y el que les “arreglará” la vida.

Los delitos menores, la delincuencia y el robo de coches no te llevan muy lejos en Los Santos. Para hacerlo a lo grande, Michael, Franklin y Trevor formarán un equipo para llevar a cabo grandes Golpes mediante misiones de varias partes que requieren una gran preparación, reclutar gente y, algunas veces, grandes explosiones. El dinero es el rey en GTAV y aunque existen numerosas formas de obtenerlo y gastarlo, los golpes son la mejor forma de hacer una fortuna (ROCKSTAR, <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013).

Esta historia empieza con una misión llamada Prólogo, y es precisamente eso, un prólogo del juego, durante el juego hay una serie de complicaciones y nuevas misiones hasta llegar a cristalizar el gran golpe, parte de los planes y los preparativos de este golpe son misiones, como robar autos, vigilar los guardias del banco a ser atracado, secuestrar empleados de dicho banco, etc., existen también otras misiones que son sustanciales en las historias personales de cada uno de los protagonistas. Hay otras que son los nudos o problemas que se presentan y otras extras que no afectan a la historia del juego. En total 98 misiones de las cuales solo se describen las más importantes en relación a la historia principal de Grand Theft Auto V.

Prólogo

La historia de Grand Theft Auto V comienza 9 años antes de que se conozcan Michael y Franklin, y comience la historia de esta edición del juego. En este prologo Michael, Trevor y Brad asaltan un banco rural, si la misión sale bien, si se juega bien, el

asalto será todo un éxito, pero se complicará el momento de huir de la policía, en el momento del escape morirá una persona del equipo, mientras que los otros dos escapan, uno de ellos con todo el dinero.

Una vez que se huya con Trevor de la policía sin tener un solo dólar del asalto, se debe ir a un refugio donde terminará la misión, la siguiente escena que se ve es el funeral del Michael, se escucha al cura dando el sermón y diciendo "no fue buen esposo, ni un buen ciudadano, no murió heroicamente, pero fue una persona como todos, y no deben juzgarlo", en esta escena es la primera vez que sale Dave, quien está escondido observando a las personas que han asistido al funeral, la escena termina con la toma de Michel contemplando su propio funeral desde unos matorrales y huye.

En este prólogo, ya se sabe que Trevor es un fugitivo de la ley y es buscado por la policía, y para colmo no se llevó ni un centavo del robo, dato que la policía desconoce, Michael sobrevivió y se llevó todo el dinero que robaron, y Brad murió, pero su cuerpo lo hicieron pasar como el de Michael, por lo tanto las autoridades están en busca de Brad y Trevor, quienes se supone viven con los lujos de Michael.

En la próxima escena se ve a Michael en su mansión, durante las siguientes misiones se contará que Michael se cambió de apellido y está en el programa de protección a testigos del FBI y que dedica su tiempo a gastar el dinero que robó junto con sus amigos a los cuales traicionó. Este dinero muy pronto no le será suficiente para mantener la vida de lujo que lleva.

Complicaciones

En esta misión se encarna a Franklin, quien trabaja para un estafador llamado Simeon Yatarian, que se dedica a vender autos a niños ricos con muchas facilidades de

pago y con unos intereses demasiado altos, al final del día Simeon se quedará con dinero y con el auto. Franklin trabaja como el embargador, es un pandillero violento que prácticamente asalta y roba los carros de los que no pueden pagar.

En esta misión, acompañado de su mejor amigo Lamar, tienen que embargar el carro de James, hijo de Michael. Entran a escondidas a la mansión de Michael, pero las cosas no resultaron tan bien ya que Michael los descubre y los amenaza con una pistola, pronto Franklin y Lamar se dan cuenta que Michael es muy peligroso y está dispuesto a matarlos por mucho menos.

Michael obliga a llevarse el carro hasta la concesionaria de Simeon y obliga a Franklin, con una pistola apuntándole a la cabeza, que estrellé el carro contra las vitrinas del almacén, Michael sale del auto en el momento que sale Simeon para ver lo ocurrido y lo golpea brutalmente, amenazándolo de muerte, esta es la última vez que se ve a Simeon.

Franklin, como es de esperar, se queda sin su trabajo de embargador, pero encuentra en Michael un amigo, quien también le dará muchos trabajos delictivos y la oportunidad de conseguir su sueño de ser millonario.

Asesoramiento matrimonial

Después de superar algunas misiones para salvar a sus hijos en un intento fallido por ser buen padre, Michael llega a casa y encuentra a su Esposa en la cama con el entrenador de tenis.

Michael se encuentra con Franklin, quien lo acompañará y apoyará en la persecución del amante de su esposa y en su decisión de matarlo, el tenista huye y Michael junto con Franklin lo seguirán hasta que éste se esconde en un departamento muy lujoso,

Franklin y Michael se sorprenden de que un entrenador de tenis tenga tanto dinero para tener esa casa, pero de todas maneras deciden destruir parte de la casa; consiguiendo maquinaria pesada derrumban parte del departamento lujoso. Una vez se consiga destruir la propiedad y asustar de muerte al entrenador, Michael se da por vengado y decide huir de la escena, mientras se huye Michael recibe una llamada de Martin Madrazos, un mafioso mexicano muy peligroso, quien le cuenta que el departamento que destruyó es suyo y que el entrenador de tenis tenía acceso a la propiedad por que también es entrenador de su esposa, Martin Madrazos le pide una indemnización que Michael no puede pagar, pero no puede negarse a hacerlo porque le costará la vida.

El trabajo de la joyería

Esta misión será el primer golpe grande y planeado que se hará en GTA V, es la décima misión del juego o la doceava dependiendo de las decisiones tomadas, es realizada, básicamente, con el fin de salvar el pellejo de Michael, con el dinero obtenido se pagará a Martin Madrazo, este golpe es un hito importante ya que una vez realizado, saldrá en las noticias. Trevor, después de analizar el robo, se da cuenta que es la manera de trabajar de Michael y es cuando se entera de que sigue vivo y decide visitarlo en la mansión. Ahí se reúnen Michael y Trevor y harán un gran equipo de delincuentes junto con Franklin.

Industrias Trevor Philips

Esta es una de las misiones que se realizan únicamente con Trevor, quien quiere llevar su industria de metanfetaminas al éxito, esta misión trabajará con la mafia coreana la cual es liderada por Tao Cheng. Es durante esta misión que Trevor manifiesta que la producción y venta de estupefacientes es el trabajo típico de América para ganarse la vida “honradamente”.

Las cosas salen fuera de lo planeado, como es normal con Trevor, cuando éste, de repente, decide atacar a los coreanos para quienes estaba trabajando, con el fin de monopolizar el negocio con las Industrias Trevor Philips.

Limpiando el FBI

Esta misión es encomendada por el agente del FBI Steve Haines, quien extorsiona a Michael, Franklin y Trevor por conocer de sus crímenes, ésta es una de las misiones principales que se realiza para el FBI, ya que la consigna es entrar al edificio donde opera la institución y que Michael quemara la evidencia de los actos de corrupción que los agentes del FBI realizan y que han comenzado a salir a la luz, esta sería una de las últimas misiones con el FBI, ya que Steve promete borrar los archivos de Michael, Franklin y Trevor.

Una vez conseguido el objetivo después de una serie de eventos, uno de los cuales se desarrolla Trevor se entera que su mejor amigo Brad no escapó sino que fue al que enterraron con el nombre de Michael, Trevor se enfurece con Michael al punto de querer matarlo pero decide desaparecer, al final de estas misiones reaparece Trevor y salva a Michael y vuelven a trabajar juntos por última vez solo para ejecutar el último y mayor golpe.

El gran golpe

Esta misión es el último golpe que se hace en el juego, no es la última misión, pero es la que logra el objetivo final, hacerse millonarios.

Una vez se planea y se consigue todo lo necesario para el golpe, se hará un asalto de las bóvedas del banco Union Depository. Cuando se logra pasar esta misión con éxito los asaltantes obtendrán 201.600.000 de dólares en lingotes de oro.

La tercera vía

Esta es la última misión del juego, todo comienza cuando Franklin recibe en su departamento de lujo a Devin y le propone matar a Michael o Trevor, esto con el fin de no dejar ningún cabo suelto o se atendería a las consecuencias. Aquí es posible realizar 3 misiones distintas, matar a Michael, matar a Trevor o la tercera vía que es contar de esta amenaza a sus compañeros de fechorías y matar a Devin. Para obtener el mejor final y poder seguir jugando con los tres personajes se debe escoger la tercera vía.

Antes de empezar con esta misión se harán unas pequeñas misiones y el objetivo es eliminar a todos los enemigos que tenían los personajes, Trevor se encargaría de los enemigos de Franklin; Michael los de Trevor; y, Franklin los de Michael.

Una vez eliminados Trevor secuestraría a Devin y lo llevará a una colina en la cajuela del auto, en este lugar se encontrarían los tres personajes principales y juntos empujarán el auto por un barranco terminando con la vida de Devin.

3.4.3. THE END: LOS FINALES

En los finales, tanto de Grand Theft Auto IV como del V, se vive un momento, se podría decir, emotivo donde los personajes dan a conocer, en cierta medida, sus sentimientos y hacen una breve conclusión de la historia o justificación de sus actos dependiendo de los personajes.

Esta es una descripción de actividad, si bien Van Dijk no habla de videojuegos, si menciona que las tareas, los quehaceres, lo que se espera de las personas y los roles sociales de los personajes descritos, si bien son ficticios, son representaciones de realidad o basados en parte de la realidad. Estos personajes no pertenecen a grupos profesionales, ni tienen una lucha activista, en ese sentido son menospreciados por la mayoría de la sociedad.

3.4.3.1. EL DISCURSO AL FINAL DE GRAND THEFT AUTO IV (NIKO BELLIC SE JUSTIFICA)

Niko Bellic tiene una justificación al final del juego y son algunos aspectos que él mismo nombra durante la historia y que justifica sus actos, entre otras cosas Niko escuda su comportamiento en:

- 1) El más importante para Niko Bellic, y que lo repite varias veces, es que él es un excombatiente de la guerra de su país, por lo tanto lo único que sabe hacer y en lo que es bastante bueno es en trabajos con armas de fuego, asaltos, lucha cuerpo a cuerpo, estrategias de ataque y de defensa, etc.
- 2) Es un migrante ilegal y no consigue trabajo honrado, cabe destacar que durante el juego no se lo ve buscando algo parecido, pero si comenta de vez en cuando que para una persona, en sus condiciones, es difícil que lo tomen en cuenta para un trabajo que no tenga que ver con la mafia.
- 3) El otro aspecto es que su primer contacto, gracias a su primo, es la gente que está en las mismas condiciones que él, por lo que se muestran comprensivos a su situación y ellos le dan la oportunidad de triunfar.

- 4) Por salvar a su primo Roman se encuentra muchas veces haciendo trabajos delictivos, ya que tiene que pagar deudas de su primo o simplemente lo tienen secuestrado y para salvarlo tiene que hacer algunos trabajos que están fuera de la Ley.
- 5) En la misión final, cuando persigue a un mafioso muy peligroso llamado Pegorino, Little Jacob dice “esos tipos (refiriéndose a Pegorino y su banda), ya no tienen a dónde ir. Toda la ciudad quiere verlos muertos”. A lo que Niko responde: “Bueno, entonces supongo que le haré un gran favor a la ciudad cuando me cargue a Pegorino”; y, de alguna forma, esto es cierto, ya que muchas veces Niko asesina o se enfrenta con personajes que tarde o temprano caerán muertos en manos de la policía o de otras bandas, a los que se enfrenta Niko durante todo el juego es gente peligrosa, que de una u otra forma hace un gran daño a la ciudad.
- 6) Otra justificación en esta última misión es la venganza, ya que por las condiciones legales en las que se encuentra Niko y el resto de su banda, no les es posible hacer una denuncia formal en la policía, por lo que tienen que recurrir a la justicia por mano propia. En este juego se ve el sicariato como una especie de justicia entre el mundo de la mafia.

Niko al final del juego le expresa a Pegorino lo mucho que odiaba ese trabajo y le dice: “Quería dejarlo (el trabajo) y tú has matado a alguien que me importaba (refiriéndose en este caso a Kate). Ahora vas a morir tú, Pegorino”. Al final de la gran persecución y con Pegorino en el piso hay el siguiente diálogo:

Niko: “ella nunca te hizo nada”

Pegorino: “Te quería a ti (matar), no a ella, cabrón inmigrante”

Niko: “grandes palabras...”

Luego de disparar en la cabeza Niko a Pegorino, se acercan a él Little Jacob y Roman, Niko se lo ve muy triste por la pérdida de su novia.

Roman: “lo hiciste...”

Niko: “¿de veras? ...No lo sé. ¿Qué he hecho?”

Roman: “Pero lo hemos hecho. Ahora podemos empezar a ganar dinero... Librementemente.”

Niko: “supongo que sí” (pero reniega con la cabeza)

Roman: “hemos ganado, primo. Hemos ganado.”

Niko simplemente se da la media vuelta y se va; la escena termina con una toma de la estatua de la felicidad y a sus pies Pegorino muerto.

Seguido de esto comienzan a salir los créditos, mientras que Niko recibe la llamada de Roman donde le cuenta que su esposa tendrá un hijo o hija a quien piensan llamar Kate si es niña, Niko le comenta lo caro que le ha salido el sueño americano.

A pesar que se ha ganado el juego y el objetivo final haya sido cumplido a cabalidad, la historia de GTA IV no tiene un final feliz, Niko perdió mucho de lo que tenía, como a su novia, y no ganó todo lo que esperaba ganar, como una vida tranquila en un lugar de justicia, equidad y oportunidades, sin embargo cuando seguimos jugando veremos que Niko Belic consiguió llegar al sueño americano, ya que tiene \$ 1.000.000,00 de dólares en la cuenta.

3.4.3.2. EL DISCURSO AL FINAL DE GRAND THEFT AUTO V (¿LOS PERSONAJES SE JUSTIFICAN?)

Al igual que en el juego antecesor, al final del juego se presenta una escena un tanto emotiva, esto es al momento de lanzar el auto a un barranco con su enemigo común.

Trevor se encuentra en la colina cuando llega Michael:

Michael: ¡eh! ¿Todo bien, T?

Trevor: Mejor que nunca, amigo.

Michael: Me alegro.

Trevor: ¿Franklin?

Michael: estará aquí

Llega franklin en su motocicleta y con un traje muy elegante.

Michael: ¡Franklin!

Franklin: Hola. ¿Qué tal?

Michael: ¿Asumo que ya lo tienes?, dirigiéndose a Trevor, preguntando sobre el rehén.

Trevor abre la cajuela del auto mientras dice: ¡Sano y salvo! ¿No es así, amigo?

Franklin dirigiéndose al rehén: Vaya, me equivoque, hombre. Escogí la C. que mierda, ¿No?

Michael: ¿Sabes, Devin? Tal y como yo lo veo, y no me considero un hombre de negocios inteligente, como tu... Pero, tal y como yo lo veo... hay dos grandes males que amenazan al capitalismo americano que tu practicas... Número uno es la subcontratación. Pagaste a una empresa privada para que te hiciera el trabajo sucio, y luego le redujiste el presupuesto, porque pensaste que eras tan fuerte y tan malote

que no tenías que obedecer las reglas. Número dos... ganancias a paraísos fiscales...

Trevor: ¿Paraísos fiscales? Es terrible.

Michael: A ti no te gustaría que te enviaran a un paraíso fiscal... para ahorrar un poco de dinero, ¿verdad, T?

Trevor: No, claro que no.

Michael: ¿Y a ti Franklin?

Franklin: Ni hablar. No pienso ir a ninguna parte.

Michael: ¿tú lo harías?

Devin: No, niega con la cabeza.

Michael: Pero conocemos tu opinión sobre el asunto, Devin. Hay que mantener los putos problemas lejos de América, ¿No?

Trevor: En este caso, dicho así, tiene sentido.

Michael: Claro que sí. Oye Devin... Adiós, viejo amigo. Gracias por tus consejos.

Todos: Adiós.

Después de empujar el automóvil los tres están al borde del abismo.

Trevor: ¿Y ahora qué?

Michael: Pues ahora seremos discretos y seguiremos con nuestras vidas.

Trevor: Como amigos.

Michael: ¿Qué? ¿Acaso tengo elección?

Trevor: No. La verdad es que no.

Michael: En fin... Entonces somos unos, espantosos, deficientes, totalmente incómodos e incompatibles... Amigos. Por mi genial.

Trevor: Pues perfecto. Ya podemos volver a esa especie de capitalismo que practicamos.

Franklin: Mierda. No sé si es mejor que el de Devin...

Michael: Es hipocresía, Franklin. La mayor virtud de la civilización.

Trevor: Dios. Tu psiquiatra tiene tantas cosas que explicar.

Michael: Lo sé. Sigo odiándome... Pero, mira, al menos ahora puedo expresarlo con palabras.

Trevor: Sí, pero yo te odio y también sé expresarlo con palabras. ¿Eso significa que no tengo que ir a terapia?

Franklin: Mira, amigo, ustedes dos hijos de puta, me da pánico hacerme viejo.

Michael: Haces bien en tener miedo, Franklin.

Franklin: Si.

Michael: ¡Ten mucho miedo, Franklin!

Franklin se va.

Michael: Te voy a decir una cosa, T., me estoy haciendo demasiado viejo para estas pendejadas.

Michael se va.

Queda solo Trevor y comienzan a salir los créditos.

Es interesante ver y contrastar la diferencia del discurso final de tres personajes que son nativos del país donde está ubicado tanto Los Santos como Liberty City y el discurso de un migrante que llega en busca del sueño que supuestamente estos tres personajes encontraron.

En el discurso de GTA V parece que no hay mucho que justificar, al parecer los actos delictivos es una vía normal de hacer dinero en Los Santos y los personajes muchas

veces dan a entender que sus actos se dan por justificados, es normal actuar de esa manera. De todas formas, durante la historia estos tres personajes tienen motivos para dedicarse a la delincuencia y a grandes rasgos son los siguientes:

- 1) Franklin, quiere salir del gueto en donde vive y no ve una forma mejor de hacerlo que dedicándose a robar y matar. Hay que reconocer que, durante el juego, no se lo ve buscando otro modo de ganarse la vida, algunas veces se ve a Michael aconsejándole para que se aleje de esa vida, pero Franklin le recalca que para el que vive en una mansión es fácil dar esos consejos, pero Franklin tiene un sueño que cumplir.
- 2) Franklin en algunas misiones se mete en problemas y enfrentamientos contra otras pandillas para salvar el pellejo de su mejor amigo Lamar, estas misiones son interesantes ya que a Franklin no se lo ve como un gánster más sino como a un héroe, muy diferente a lo que se entiende por héroe, pero Franklin es un héroe, un salvador después de todo.
- 3) Trevor está loco o simplemente no se adapta a la sociedad, la cuestión con Trevor es que él sí está convencido que la industria de las metanfetaminas es un trabajo honrado y típico de América, como él lo menciona, Trevor no tiene idea de donde sale el dinero, él solo cree que los autos, el oro, el dinero, las armas, etc., están ahí para tomarlas y es de quien las puede tomar, él ve a la policía como verdaderos enemigos, cuando se ve el actuar de la policía y del FBI en el juego, se puede justificar algunos de sus actos, ya que son realmente corruptos.
- 4) Michael, se justifica primero en su familia, él hace todo lo que hace por su familia, también por salvar su vida, como el caso en que tenía que pagar al

mafioso Martin Madrazos, y mayormente para poder mantener la vida a la que su familia está acostumbrada. Este personaje también es bastante sónico referente a temas delictivos, mata sin sentir ningún tipo de remordimiento, roba y planea los asaltos de la manera más fría, a veces tomando las decisiones más violentas pero más rápidas, Michael está convencido que la gente que hace dinero en Los Santos tiene el mismo o muy parecido método que él.

- 5) Muchas misiones son a pedido de los agentes del FBI, y ¿cómo alguien puede negarse a hacer algo por su país?; y, aunque sea robar, matar a muchas personas, torturar, y destruir el propio edificio del FBI, las opciones de estos tres personajes son muy pocas, o lo hacen o pierden desde la libertad hasta la vida.
- 6) La misión final, una misión de asesinatos crueles, los personajes comienzan a sentirse bien, ya que después de haberse, algunas veces, traicionado, otras veces intentarse matar, o robarse entre sí, esta misión parece ser un acto altruista, matar a los enemigos de nuestros amigos, y al final con cierta justificación matan a su enemigo en común más poderoso, con la consigna de “era su vida o la nuestra”, o nuestro dinero, en este caso es difícil saber qué es mejor.

Grand Theft Auto V y sus tres personajes hacen ver muy inocente a Niko Belic de GTA IV, Niko Belic tenía la intención de ser honrado y llegó a un país donde no le dejaron ser otra cosa que no sea un matón, por otro lado Franklin, Michael y Trevor, desde Los Santos, dan la razón a Nico, ellos demuestran que ese país es para construir el sueño americano con un arma en la mano, donde el que manda es el dinero y el más poderoso y matón lo obtiene.

Al igual que en GTA IV, en el V los tres personajes viven una pesadilla, familia que no los quieren, amigos en los que no se puede confiar, miles de enemigos que los quieren matar.

En el discurso de los dos juegos, hay una descripción de los recursos: “Los grupos pueden existir y subsistir únicamente cuando tienen acceso a recursos generales o específicos. Cuando dicho acceso se ve amenazado o limitado por conflictos intergrupales, el discurso ideológico se centrará básicamente en tales recursos” (Van Dijk, Análisis del discurso ideológico, 1996, págs. 30, 31). Niko Bellic migró en busca de una promesa de prosperidad económica, algunos personajes ven en Niko una amenaza a los recursos y comienzan los problemas. De la misma forma Franklin, Trevor y Michael en Los Santos, luchan contra todo en busca de recursos económicos, este es el principal recurso para el bienestar.

Respondiendo a las preguntas de Van Dijk para realizar análisis del discurso y por las descripciones de las categorías se puede resumir de la siguiente manera:

1. **Categoría:** Identidad

Descripciones: autoidentitarias.

Pregunta: ¿Quiénes somos nosotros? ¿Quiénes (no) pertenecen a nosotros?

Los cuatro personajes principales, los cuales se encarnan en estos dos juegos, se pueden afirmar, por lo descrito anteriormente, que pertenecen a las minorías, son Niko: migrante, Franklin: afroamericano, Trevor: drogadicto, Michael: prófugo de la justicia. A pesar de que son diferentes los cuatro protagonistas, tienen en común la forma de ganarse la vida, los tres son ladrones, asesinos, traficantes (o vinculados de una forma u otra con

el tráfico tanto de armas como de drogas). Por lo que se puede confirmar que no pertenecen a la mayoría de la sociedad o a lo que una sociedad espera de las personas. No pertenecen a nosotros.

2. **Categoría:** Acciones

Descripciones: de actividad

Preguntas: ¿Qué hacemos nosotros? ¿Cuáles son nuestras actividades?
¿Qué se espera de nosotros?

Los personajes, como es de esperar de una historia de gánsteres, se dedican a la delincuencia organizada, asaltos a bancos, joyerías, carros blindados; asesinatos a sueldo, destrucción de propiedad privada y pública, tráfico de armas y drogas. Ninguno de los protagonistas pertenece a un grupo de profesionales o activistas, su modo operandi y manera de vivir es la violencia y la delincuencia.

3. **Categoría:** Normas y valores

Descripciones: normas y valores.

Preguntas: ¿Qué normas y valores respetamos en tales actividades?

Es interesante notar el valor que tienen por la familia y la amistad, los personajes descritos, en más de una ocasión se los ha visto envueltos en una serie de problemas, ya sea Michael salvando o defendiendo a su esposa e hijos, Franklin a su amigo Lamar, Trevor al mismo Michael y Niko a su primo que muchas veces se vio metido en lío, donde el protagonista tuvo que defenderlo exponiendo su propia vida. Sin embargo, las cosas son diferentes cuando se trata de la vida de los demás, de las personas que no tienen ningún vínculo fraternal con ellos, en esos casos se ve total falta de

respeto por la vida, de la misma forma la manera de ganarse la vida con delincuencia siempre está justificada. Los personajes de GTA no encuentran valor en los estudios o trabajo honrado, y siempre muestran indiferencia por la vida de los que no son sus familiares o amigos.

4. **Categoría:** Red de relaciones

Descripción: de posición y de relación.

Preguntas: ¿Con qué grupos estamos relacionados: quiénes son nuestros amigos y quiénes nuestros enemigos?

Los amigos de los personajes de Grand Theft Auto siempre son delincuentes, sus socios o compañeros de trabajo son asaltantes, asesinos, corruptos, traficantes de armas y/o drogas. Mientras que sus enemigos o las personas con las que tienen conflictos son miembros de otras bandas, policías no corruptos, guardias de seguridad, dueños o empleados de negocios a los que asaltan, ciudadanos honrados en general.

5. **Categoría:** Recursos

Descripciones: de los recursos.

Preguntas: ¿Cuáles son los recursos a los que típicamente tenemos o no acceso (privilegiado)?

El recurso el cual persiguen los cuatro protagonistas de GTA IV y V, es básicamente el dinero, este es el motivo de amistades o enemistades, de conflictos y de las mayores motivaciones, se recuerda que Niko Belic migró a Liberty City en busca de dinero, de la misma forma los tres personajes de GTA V, ven el dinero como único recurso para alcanzar el sueño americano en Los Santos.

“... se debe observar también un interesante componente discursivo de GTA en relación con el eje Sistema-Experiencia: el discurso de GTA no es solo que la violencia lleva al dinero, sino también que (previamente) la pobreza o endeudamiento en la ciudad contemporánea induce fuertemente a la delincuencia” (Perez, 2010, pág. 177), por esto es importante el análisis de los recursos, la escases de esto y la búsqueda (a través de delincuencia) del dinero como principal recurso.

Con estas categorías despejadas se puede ver cómo los chicos de ROCKSTAR, nos logran poner en los zapatos del otro, ser parte de la minoría, experimentar una vida de delincuencia y violencia, en vez de vivir nuevamente la vida del clásico héroe que tan acostumbrados tenían los juegos de video tradicionales.

Pérez Latorre en cuanto se refiere al discurso de GTA dice que:

“En su núcleo discursivo, el juego pone en escena una regla transformacional (acción – efecto) entre violencia y consecución de dinero. En general, a mayor uso de violencia (y aceptación de violencia contra uno mismo), mas dinero se consigue. Pero esta vinculación de violencia-dinero (o delincuencia-dinero) va mas allá de la simple asociación violencia-victoria. Teniendo en cuenta la degradante representación de los personajes adinerados, el juego promueve una visión irónica y crítica sobre la vinculación violencia-dinero, y no una visión puramente glorificadora de la violencia al modo de otros videojuegos de guerra, marines especiales, etc.” (Perez, 2010, pág. 165).

Ejemplo de esto es la vida de Niko Belic, que al final del juego antes de llegar a tener victoria pierde a alguien muy importante, y deja en sus diálogos muy claros que no ha conseguido cumplir ningún sueño prometido. Por otra parte Michael, Trevor y Franklin logran el propósito final de obtener mucho dinero

aplicando violencia y delincuencia en los máximos niveles, sin embargo se nota lo banal y superficiales que son sus vidas.

CONCLUSIONES

Por mucho tiempo los videojuegos han sido acusados por no tener ningún tipo de discurso, pero tomando de ejemplo el caso de GTA, se puede concluir que no todos los juegos de video son carentes de discurso o tienen una narrativa ingenua.

GTA IV está basada en historias de gánsteres y narcotráfico en las cuales los tiroteos, peleas, persecuciones, espionaje, traiciones, etc., son las características principales. Pero GTA no es solo un juego donde la principal distracción es la violencia, la cual nos sirve para alcanzar las metas y objetivos en el juego, GTA IV tiene un discurso y posición sobre el sueño americano.

Las grandes ciudades y escenarios escogidos para los acontecimientos de la historia de estos juegos son claras representaciones de Nueva York y Los Ángeles. Liberty City es un lugar donde no solo se caricaturiza a la ciudad de Nueva York, sino que también a sus ciudadanos y su estilo de vida. En esta gran ciudad se ve mucha corrupción, no solo de parte de los mafiosos, que aparte de ser muy peligrosos se los muestra bastante grotescos, en una relación directa entre: mayor es su posición económica mas grotescos son, esto de cierta forma ridiculiza tanto la visión de acumular, como el éxito económico que generalmente se lo ve como sinónimo de progreso; y, por otra parte se muestra que la policía y algunos políticos también se ven involucrados en actos que están fuera de la ley. Las cosas no son diferentes en Los Ángeles, muy bien representada como “Los Santos”, donde el estilo de ricos y famosos es la meta de todo ciudadano y promesa que uno tiene que alcanzar. Todo esto se lo consigue con violencia, mientras más violencia se aplique en el juego, más oportunidades de alcanzar los objetivos.

En cuanto a los personajes, el protagonista de GTA IV es Niko Bellic, un ex militar de Europa del Este, recién llegado a Estados Unidos y quien está dispuesto a cambiar su vida y buscar las oportunidades prometidas de prosperar con trabajo honrado. Empujado por la pobreza y extorsiones se ve hundido en el mundo del crimen, siendo éste el estereotipo perfecto del inmigrante delincuente. GTA IV de cierta forma lo justifica y expone a la sociedad y al estilo de vida de Liberty City como los principales factores para que Niko Bellic haya tomado la decisión de involucrarse con la mafia. Otra historia se vive con Franklin, Michael y Trevor de GTA V, nativos del país de los sueños, estos tres protagonistas, están acostumbrados a la violencia y nunca están conformes con lo que tienen, económicamente hablando, su justificación es menos entendible, además a ellos pocas veces les preocupa justificar los actos, esto es normal si uno nació en Los Santos, piensa Trevor. Mientras que Niko llegó buscando oportunidad de prosperidad y dejar un pasado violento, estos tres nativos buscan en la violencia una forma legítima de ganarse la vida y cumplir el sueño americano que por ley les corresponde.

Esto demuestra que el discurso narrativo de un videojuego puede estar lleno de imaginarios, en el caso de GTA el imaginario de la tierra de oportunidades es el tema a desarrollar y objetivo a alcanzar. Estos videojuegos también nos colocan por un momento en la piel de la otredad y las historias transcurren narradas desde la marginalidad, de esta manera transmiten un discurso sobre la xenofobia y racismo.

Esto fue posible al despejar las categorías de identidad: los tres personajes son claramente delincuentes por sus acciones: robo, asesinato, tráfico de armas y drogas; normas y valores: sobre estima del dinero, falta de respeto por la vida de los demás, subestima por el trabajo honrado; Redes sociales: amigos de delincuentes, enemigos de los

trabajadores honrados y representantes de la ley; Recursos: lo único que se persigue es el dinero, está es la mayor motivación y principal objetivo del juego.

Los chicos de Rockstar, empresa productora de GTA, al emplear de esta forma estas categorías en GTA dan su clara opinión: Estados Unidos es un país de ambición, corrupción y xenofobia, pero donde se puede alcanzar, aunque con violencia, el sueño americano.

A pesar de que el videojuego es un espejo deformante que exagera el lado oscuro de Estados Unidos, hay que aclarar que no se azota el sueño americano con esta descripción de las ciudades norteamericanas, ya que tomando en cuenta que los cuatro personajes presentados, los cuales son muy diferentes entre sí, logran lo que muy pocas personas pueden hacerlo. Entonces “¿Qué ocurre si eres Tom Henderson y te has tirado más de veinte años trabajando en una fábrica, propiciando la degeneración de cada parte insustituible de tu cuerpo a fin de alcanzar el sueño americano, aunque sólo para descubrir al final que el manto de bondad estaba rasgado?” (Armada, 2009, pág. 29). Con esta pregunta, Alfredo Armada deja en claro que para las personas comunes, de la vida real, como trabajadores de una fábrica les es imposible e inalcanzable ese sueño americano. Y aunque en GTA se lo muestra como una pesadilla, de todas formas es un sueño que es posible al menos para los cuatro personajes descritos, y son personajes que no se rompieron la espalda trabajando, en un tiempo record Niko llegó a tener \$1.000.000,00 de dólares en la cuenta, de igual manera Franklin pudo salir de su barrio, tener mucho dinero, departamento y auto de lujo, y para que quede claro que Los Santos y Liberty City son tierra de abundancia, Michael y Trevor lograron también la prosperidad económica, en un país donde robar carros de lujo es como para un granjero robar gallinas, estos autos están al

alcance de la mano, dando a entender que efectivamente si es un país de abundancia aunque critique fuertemente el consumismo y la banalidad.

Hemos dicho que en el final de GTA IV no hay final feliz, y esto se puede ver justificado al ver la pérdida de la novia o del primo de Nico, pero si Nico se hubiera quedado en su país de todas formas hubiera perdido a su primo; y, a su novia no la habría conocido, y con el agravante, por decirlo de alguna manera, que seguiría siendo pobre. El punto en este caso es que, Nico al igual que Tom Henderson y el resto de habitantes del planeta pierden a alguien en algún momento de la vida, y hay que tomar en cuenta que el objetivo del juego no es conseguir novia o salvar familiares, Nico Bellic migro para conseguir dinero y una vida de lujos; y lo consiguió.

Como dice Perez, lo irónico en el discurso de GTA es que la delincuencia no lleva exactamente a ganar sino a ganar dinero, y a pesar de que los ricos y millonarios son retratados de forma grotesca, el objetivo a cumplir es precisamente convertirse en uno de ellos, mas allá de si es o no un azote contra el sueño americano, este ideal está latente durante el juego y existe en la vida de los personajes.

Por otro lado en GTA V tenemos a Franklin el estereotipo del afroamericano que quiere salir del barrio marginal, es otro de los personajes que con arma en mano ve como se cristaliza el sueño americano cuando se muda a su nuevo departamento en el barrio donde viven los ricos y famosos, jubilado a los veinte y pico años de edad (¿hay algo más parecido a sueño hecho realidad?).

Es importante notar que en GTA IV relata la vida en Liberty City, y nos cuenta como Nico Bellic un migrante que escapa de un violento y turbio pasado, una vez en la tierra prometida Nico ve que las cosas no son tan distintas, con respecto a la violencia y la

corrupción, pero hay un factor importante que cambia y que es necesario hacerlo notar aquí, y a pesar de sus comentarios de decepción, es precisamente el sueño americano, el sueño que Nico termina alcanzando con el mismo método que en su país no lograría demasiado.

En la descripción del juego que se encuentra en la caja que contiene el disco del juego de GTA IV, con referencia al sueño americano, dice en la parte final y traducido al español “es el paraíso para aquellos que lo hacen y una pesadilla para aquellos que no lo hacen”, y si esto es así Nico es de los que lo hacen por lo tanto para él será el paraíso. Lo mismo sucede en GTA V El “sueño americano” se hace realidad en una de las misiones, y más que una misión es un trofeo que el jugador gana cuando logra con Franklin más de \$130.000 dólares en la cuenta, compra un departamento, un auto y un seguro para estos dos bienes.

En esta serie, Rockstar expone de una manera poco común su posición frente a los imaginarios hegemónicos, ya que ubica al jugador en los zapatos del otro y expone la problemática de la migración y de la xenofobia desde un punto de vista diferente al usual en un videojuego, pues el jugador no se considera un héroe, esta vez le ha tocado jugar el papel del antagonico: la cuestión de la inmersabilidad del juego es clave en este marco, pues el jugador es parte de la narrativa en tanto juega y va construyendo el discurso del otro.

Referente al discurso de los estereotipos, Nico Bellic es el candidato perfecto para el delincuente en Liberty City, y a pesar que se justifica no deja de ser delincuente y sigue siendo un problema para la sociedad, lo mismo sucede con los tres personajes de Los Santos.

Que Rockstar nos ponga en los zapatos del delincuente no le exime de ser un discurso xenofóbico, ya que recordaremos que en GTA encarnaremos a un migrante, a un afroamericano y a un sociópata, candidatos perfectos a delincuentes en Norte América, ahora bien Nico justifica sus actos, pero con excusas como “no se hacer nada más que matar”, o “es para salvarlo a mi primo que se metió con la mafia y también es un migrante”, esto de cierta forma lo justifica pero marca más la idea xenofóbica del migrante en un país que es potencia mundial.

Por lo tanto, en función de la pregunta inicial de este trabajo, se puede afirmar que los videojuegos como Grand Theft Auto, son medios que en la actualidad se emplean para representar los imaginarios, tales como el sueño americano. Es posible que el sueño americano no sea como el ideal de hacerse millonario con trabajo duro y honrado, pero es alcanzable por otros medios.

De esta forma, Grand Theft Auto, da su punto de vista sobre el imaginario de Estados Unidos como tierra de oportunidades, y a pesar que propone un imaginario de un país lleno de corrupción, injusticia, xenofobia, consumismo, delincuencia y superficialidad, el objetivo del sueño americano puede ser alcanzado por quien quiera, ya sea migrante, afroamericano, este loco o simplemente es un hombre blanco nativo que no está conforme con lo que tiene.

BIBLIOGRAFÍA

- Armada, A. (2009). *El Sueño Americano: Cuaderno de viaje a la elección de Obama*. España: Ediciones del Viento.
- Bachelard, G. (1994). *El aire y los sueños, ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Mexico: F.C.E.
- Beuchot, M. (2008). *Hermenéutica, analogía y símbolo*. México: Herder.
- Carretero, E. (2003). *Un acercamiento antropológico a lo imaginario*. Santiago de Compostela: Agora.
- Castoriadis, C. (1983). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets.
- Castoriadis, C. (1999). *Figuras de lo pensable*. Valencia: Universitat Valencia.
- Chateau, J. (1976). *Las fuentes de lo imaginario*. Madrid: Fondo de cultura económica.
- El país digital. (05 de Septiembre de 2012). *www.elpais.com*. Recuperado el 10 de Octubre de 2012, de <http://www.elpais.com.uy/120905/pinter-661906/internacional/-barack-conoce-el-sueno-america>
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. En R. y. Pérez, *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego* (págs. 37-44). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Goycochea, A. (2003). *Imaginario migratorio el caso ecuatoriano*. Quito: Abya-Yala.
- Hall, S. (2003). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Hurtado, D. (2004). Reflexiones sobre la teoría de imaginarios: una posibilidad de comprensión desde lo instituido y la imaginación radical. (U. d. Chile, Ed.) *Cinta de Moebius: revista chilena sobre comunicaciones*, 3-15.
- Jung, C. (1981). *Simbología del espíritu*. Mexico: F.C.E.
- Jung, C. (1990). *Símbolo de transformación*. Barcelona: Paidós.
- Perez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Rockstar. (2012). *www.rockstargames.com/IV/*. Obtenido de Página Web oficial de GTA IV.
- ROCKSTAR. (2013). *http://www.rockstargames.com/V/*. Recuperado el 01 de Agosto de 2014, de <http://www.rockstargames.com/V/>: http://www.rockstargames.com/V/es_mx/info/lossantosandblainecounty

- ROCKSTAR. (2014). *Manual Digital*. New York, EE. UU.
- Rockstar Games. (2008). *Liberty City Guidebook*. Nueva York.
- ROCKSTAR, G. *Grand Theft Auto V*. New York, EE. UU.
- Rodrigo Mendizábal, I. (2004). *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Ediciones Abya-yala.
- Rodríguez, M. S., Sabucedo, J. M., & Constantino, A. (1991). Estereotipos regionales y nacionales: del conocimiento individual a la sociedad pensante. *Revista de psicología social*.
- Sanchez, C. (1997). El imaginario cultural como instrumento de análisis social. *Política y sociedad*, 151-163.
- Sánchez, R. (2000). *Un Moisés de tercera mano: El alma y la vergüenza*. Barcelona: Destino.
- Taylor, C. (2006). *Imaginarios sociales modernos*, . Barcelona: Paidós.
- Toqueville, A. d. (1989). *La democracia en América*. Madrid: Alianza.
- Van Dijk, T. (1996). Análisis del discurso ideológico. *Versión*, 15-43.
- Van Dijk, T. (Septiembre de 1999). El análisis crítico del discurso. *Anthropos*(185), 23-36.
- Van Dijk, T. (2004). *Persona y Sociedad*. Santiago: Universidad Alberto Hurtado.
- Zubiri, X. (2006). *Tres dimensiones del ser humano: Individual, social, histórica*. Madrid: Alianza.