

**Universidad Miguel Hernández de Elche**  
**Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche**  
**Titulación de Periodismo**

**Trabajo Fin de Grado**  
**Curso Académico 2022-2023**



***Crítica sociocultural en los videojuegos Grand Theft Auto  
y Red Dead Redemption***

**Sociocultural criticism in the videogames Grand Theft  
Auto and Red Dead Redemption**

Alumno: Antonio Jesús Arias de la Muela

Tutor: José María Valero Pastor

**Resumen:** Desde sus orígenes, los medios audiovisuales han desempeñado un papel fundamental como espacios para la expresión de opiniones, debates y críticas en relación con diversas sociedades y culturas, sin importar si son contemporáneas o pertenecen a épocas pasadas. En este contexto, los videojuegos, como un medio de entretenimiento emergente y relativamente nuevo, se han sumado a esta tendencia desde el cambio de siglo. Rockstar, una destacada empresa de la industria ha logrado crear una identidad única en sus videojuegos al representar tanto la sociedad histórica como la actual, rompiendo esquemas establecidos y adoptando un enfoque audaz y satírico. Entre las franquicias más destacadas de Rockstar se encuentran Grand Theft Auto y Red Dead Redemption.

La primera de ellas marcó el punto de partida de la empresa y se ha ganado un lugar destacado en el universo de los videojuegos gracias a su innovadora jugabilidad y su carácter provocador, considerándose un hito dentro de la industria. Por otro lado, Red Dead Redemption surgió en un momento en el que Rockstar ya era reconocida a nivel mundial y buscaba ofrecer una experiencia fresca sin perder la esencia que los caracterizaba. El resultado fue una franquicia ambientada en el lejano oeste, con notables influencias históricas que retratan los últimos días de los vaqueros. A pesar de las aparentes diferencias entre estas sagas, ambas comparten la intención de ofrecer un punto de vista directo, crudo y satírico de la sociedad tanto antigua como contemporánea, aprovechando al máximo los recursos que el medio de los videojuegos les brinda.

Estos juegos se convierten así en plataformas para la crítica social y la exploración de temas relevantes en la historia y la actualidad. A través de una narrativa cuidadosamente construida, personajes complejos y escenarios detallados, Rockstar logra transmitir una visión mordaz de la sociedad, cuestionando las normas establecidas, exponiendo hipocresías y reflexionando sobre los problemas y contradicciones que enfrentamos como individuos y como sociedad.

**Abstract:** Since its origins, the audiovisual media have played a fundamental role as spaces for the expression of opinions, debates and criticisms in relation to various societies and cultures, regardless of whether they are contemporary or belong to past eras. In this context, video games, as a relatively new and emerging entertainment medium, have joined this trend since the turn of the century.

Rockstar, a leading company in the industry, has managed to create a unique identity in its video games by representing both historical and current society, breaking established patterns and adopting a bold and satirical approach. Notable Rockstar franchises include Grand Theft Auto and Red Dead Redemption.

The first of them marked the starting point of the company and has earned a prominent place in the universe of video games thanks to its innovative gameplay and provocative nature, being considered a milestone within the industry. On the other hand, Red Dead Redemption arose at a time when Rockstar was already recognized worldwide and sought to offer a fresh experience without losing the essence that characterized them. The result was a franchise set in the Wild West, with notable historical influences that portray the last days of cowboys. Despite the apparent differences between these sagas, both share the intention of offering a direct, crude and satirical point of view of both ancient and contemporary society, taking full advantage of the resources that the video game medium offers them.

These games thus become platforms for social criticism and exploration of relevant issues in history and today. Through a carefully constructed narrative, complex characters, and detailed settings, Rockstar manages to convey a scathing view of society, questioning established norms, exposing hypocrisies, and reflecting on the problems and contradictions we face as individuals and as a society.

**Palabras clave:** Crítica social, crítica cultural, videojuegos, GTA, Red Dead Redemption

**Keywords:** Social critics, cultural critics, videogames, GTA, Red Dead Redemption

# Índice

<b>1. Introducción .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Estado de la cuestión.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. El origen del medio de los videojuegos .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2. La crítica social en los videojuegos.....</b>	<b>8</b>
<b>3. Metodología.....</b>	<b>11</b>
<b>4. Resultados.....</b>	<b>12</b>
<b>4.1. Origen de GTA y Red Dead Redemption.....</b>	<b>12</b>
<b>4.2. Análisis de los elementos de crítica social en GTA y Red Dead Redemption.....</b>	<b>16</b>
<b>4.2.1. Red Dead Redemption 2.....</b>	<b>16</b>
<b>4.2.2. Red Dead Redemption.....</b>	<b>18</b>
<b>4.2.3. GTA Vice City.....</b>	<b>20</b>
<b>4.2.4. GTA San Andreas.....</b>	<b>25</b>
<b>4.2.5. GTA IV.....</b>	<b>28</b>
<b>4.2.6. GTA V.....</b>	<b>33</b>
<b>5.- Conclusiones.....</b>	<b>38</b>
<b>6.- Bibliografía.....</b>	<b>41</b>

## 1. Introducción

En el mundo de los medios artísticos, el poder de la crítica social se ha convertido en una herramienta poderosa para abordar y cuestionar problemas sociales y políticos. A lo largo de la historia, diversas formas de expresión artística, como la literatura, el cine y la música, han utilizado la crítica social como una forma de hacer una reflexión profunda sobre la sociedad en la que vivimos. En este contexto, los videojuegos han emergido como una forma de medio artístico cada vez más relevante, capaz de emplear la crítica social de manera impactante y efectiva.

Grand Theft Auto (GTA) y Red Dead Redemption son dos franquicias de videojuegos ampliamente reconocidas por su capacidad para abordar temas sociales de manera provocativa y desafiante. Ambos juegos han dejado una marca significativa en la industria del entretenimiento, no solo por su jugabilidad innovadora y narrativas complejas, sino también por su valiente exploración de cuestiones relacionadas con la sociedad y la crítica social.

GTA, conocido por su representación satírica de la vida urbana y criminal, ha sido objeto de numerosas controversias debido a su tratamiento de temas como la violencia, el sexo, la corrupción y la desigualdad. Al ofrecer un mundo abierto donde los jugadores pueden interactuar con una variedad de personajes y situaciones, el juego desafía a los jugadores a enfrentarse a dilemas éticos y morales, a menudo exponiendo las fallas y las contradicciones de la sociedad contemporánea.

Por otro lado, Red Dead Redemption, ambientado en el viejo oeste americano, aborda temas como la injusticia, la opresión y la lucha por la libertad. El juego explora las consecuencias de la expansión territorial y la colonización, destacando la difícil realidad de la vida en esa época y cuestionando la mitología del "salvaje oeste". A través de sus personajes y tramas, Red Dead Redemption plantea preguntas incómodas sobre la violencia sistemática, la desigualdad social y la pérdida de la identidad cultural. Para ejemplificar dichos elementos de estudio se escogerán los ocho principios básicos del discurso de Van Dijk (1999) como método de análisis del apartado narrativo y jugable de estos videojuegos.

Estos videojuegos y muchos otros en la industria del entretenimiento demuestran cómo los medios artísticos, como los videojuegos, pueden utilizar la crítica social como una poderosa herramienta para fomentar la reflexión y el debate en torno a temas importantes. Al permitir que los jugadores experimenten y se involucren en narrativas complejas y desafiantes, los videojuegos se convierten en un medio efectivo para abordar y analizar la realidad social, al mismo tiempo que proporcionan una experiencia de entretenimiento única.

En última instancia, la inclusión de la crítica social en los videojuegos ofrece una oportunidad para que los jugadores se sumerjan en una experiencia artística que va más allá del mero entretenimiento, y los desafía a pensar críticamente sobre el mundo que les rodea. Las franquicias de Rockstar explotan el amplio y diverso medio del videojuego para realizar dichas críticas socioculturales, usando mecanismo como los escenarios, acciones de ciertos personajes, los elementos jugables, el estilo directo e indirecto narrativo en base a la propia historia y las decisiones que el jugador puede tomar en ella y, siendo este el más importante y variado del medio *gamer*, el apartado jugable.

## **2. Estado de la cuestión**

### **2.1. El origen del medio de los videojuegos**

El arte es una herramienta muy poderosa de comunicación, ya que permite expresar ideas, sentimientos y emociones de una manera creativa y visualmente atractiva. A través de él, se pueden transmitir mensajes de manera efectiva y memorable. Puede ser utilizado para comunicar una amplia gama de mensajes, desde cuestiones políticas y sociales hasta la belleza y la simplicidad de la vida cotidiana. Se podría decir que “el arte se convierte en una herramienta de la comunicación que busca transformar la mentalidad del ser humano respecto a sus condiciones de vida, unificando estas dos disciplinas del saber, arte y comunicación, en un mismo interés: la transformación social y cultural de la sociedad” (Mejía, 2010).

Este polarizado medio de expresión se caracteriza por ser una fuente de crítica social y cultural y así ha sido desde su origen. Gran ejemplo de ello es el teatro y la literatura del siglo XVIII, el cual se considera el “Siglo de las Luces” o de la Ilustración, cuyo principal objetivo era combatir la ignorancia mediante la razón y el conocimiento. Este contexto

de la Ilustración se caracteriza por grandes avances en la ciencia y en la filosofía, por la importancia de la razón, del empirismo y del espíritu crítico para obtener conocimiento (Puigsech, 2021). Durante este período, los dramaturgos y escritores comenzaron a utilizar sus obras para comentar sobre temas sociales y políticos relevantes, como la lucha por la igualdad de derechos y la denuncia de la opresión de las clases sociales más bajas, a menudo presentaban personajes que luchaban por la justicia y la igualdad en una sociedad que no les brindaba oportunidades.

Muchas de estas obras se convirtieron en éxitos populares, y ayudaron a inspirar a la gente a luchar por dichos cambios. Así, Torrente Ballester afirma que el teatro social es aquel en que, “como concepto o como sentimiento, se dramatiza la lucha de clases de forma más o menos enmascarada” (Torrente Ballester, 1994).

Este trabajo se centra en hablar del medio audiovisual más interactivo y uno de los más recientes; el videojuego. El enorme desarrollo tecnológico vivido desde mediados del siglo XX trajo consigo a uno de los medios de entretenimiento más populares de la actualidad. El origen de los videojuegos se remonta a la década de 1950 y 1960, cuando los primeros ordenadores comenzaron a ser utilizados en laboratorios de investigación y universidades. En esa época, los programadores crearon juegos simples como "Spacewar". Según Kent (2001), se atribuye a este título el honor de ser el pionero en el mundo de los videojuegos para ordenadores, marcando así un hito en la historia de esta forma de entretenimiento digital.

Sin embargo, el primer videojuego comercialmente exitoso fue "Pong", lanzado por la empresa Atari en 1972 (Aoyama e Izushi, 2008). A partir de ahí, los videojuegos comenzaron a popularizarse y evolucionar en términos de tecnología, gráficos y jugabilidad. “La capacidad narrativa de los videojuegos ha ido creciendo y desarrollándose desde los inicios de la industria del *gaming* con la publicación de los primeros videojuegos en los años 70 del siglo pasado. En la actualidad, muchos de los videojuegos que se consumen podrían considerarse obras de arte” (Pont, 2020).

Se podría considerar la época de finales de los 90 y principios del nuevo siglo como el origen de los *Serious Games*. Muchos videojuegos de esa época reflejaban críticas sociales y políticas, así como mensajes sobre la cultura y la sociedad de la época. Uno de

los juegos más destacados en cuanto a crítica social es Metal Gear Solid, “un videojuego de culto de Hideo Kojima lanzado en 1998, con una perspectiva teórica del discurso multimodal para examinar su poder persuasivo y sus estrategias retóricas. Metal Gear Solid es conocido por comunicar un conjunto de mensajes políticos y socioculturales intrigantes y una narrativa sociopolítica bastante compleja, que incorpora varios problemas geopolíticos y militares del mundo real” (Stamenkovic, Jacevic, Wildfeuer, 2017).

Otro juego que abordaba temas sociales era "Final Fantasy VII", lanzado en 1997. El juego se centraba en un grupo de rebeldes que luchaba contra una corporación que explotaba los recursos naturales del planeta. También exploraba temas como la conciencia ambiental y la manipulación genética. Los videojuegos de los noventa no solo fueron una forma de entretenimiento, sino que también reflejaron las preocupaciones y críticas sociales de la época, como indica Jesús Albarrán (2019), estos juegos no solo proporcionaron una experiencia de juego emocionante, sino que también estimularon la reflexión sobre temas importantes en la sociedad:

“(…) una preocupación temática por los temas ecológicos —la Corriente Vital como arterias naturales del planeta contra la excesiva industrialización—, el tratamiento político de los desequilibrios económicos y sociales, los experimentos genéticos y los problemas de identidad —el juego es una búsqueda continua del ser humano contra el monstruo—” (Albarrán, 2019).

## **2.2. La crítica social en los videojuegos**

Los videojuegos, al igual que cualquier otro medio de comunicación y entretenimiento, ejercen una influencia en nosotros, fomentando la adopción de valores, prácticas comunes e incluso comportamientos sociales. Además de su propósito lúdico, los videojuegos transmiten ideas y conceptos a través de una variedad de recursos, los cuales se entrelazan para construir relatos (Flanagan, 2009; Murray, 2012; Flanagan & Nissenbaum, 2014).

En los últimos tiempos, diversos autores han reconocido una incipiente categoría de videojuegos con capacidad de transmitir un mensaje crítico. Flanagan (2009), artista y

diseñadora, ha denominado a esta tendencia *critical play*, aunque podemos encontrar indicios de esta corriente en un artículo de Frasca (2004) titulado *Videogames of the Oppressed*. En dicho artículo, Frasca especulaba sobre la posibilidad de crear simulaciones en forma de videojuegos que abordaran problemáticas de nuestras sociedades.

Frasca se inspiró en el influyente trabajo de Boal y Freire (1973), cuyas ideas fusionaban expresión artística, educación y emancipación política, y que eran especialmente populares en la década de 1970. Frasca retomó estas ideas y las aplicó a la dinámica de los videojuegos, explorando cómo podrían funcionar o, incluso, cómo podrían mejorar.

Según Aarseth (1997), los videojuegos son máquinas generadoras de símbolos, donde un universo de significados se despliega como resultado de la experiencia de juego. Este enfoque nos invita a explorar detalladamente la forma en que se produce esta narración. Es importante tener en cuenta que, al igual que cualquier juego, los videojuegos son simulaciones (Frasca, 2003; Zimmerman & Salen, 2004; Bogost, 2007; Fullerton, 2008). Es decir, son sistemas que operan de manera similar a otro sistema "modelo" más complejo.

El funcionamiento de un juego, incluyendo los videojuegos, se define mediante sus reglas, lo que a su vez genera la experiencia del jugador y da lugar a un relato. Esta forma de representación particular, conocida como *procedurality* (Murray, 1999) o *procedural representation* (Zimmerman & Salen, 2004), sirve como base para la noción de "retórica procesal" propuesta por Bogost (2007), que plantea el uso persuasivo del videojuego en nuestra investigación.

Por lo tanto, podemos afirmar que los videojuegos son un medio expresivo que representa el funcionamiento de sistemas. Basándose en este principio, Bogost (2007) analiza detalladamente la naturaleza de los videojuegos (definida por el uso de reglas), sus diferencias con otros medios de comunicación y su capacidad persuasiva. De este modo, define la retórica procesal como "el arte de persuadir a través de representaciones basadas en reglas e interacciones, en lugar de utilizar el lenguaje hablado, la escritura, las imágenes fijas o en movimiento".

Sin embargo, los videojuegos van más allá de su mecánica y reglas. En este estudio, adoptaremos la propuesta de Frasca (2009) sobre el *playworld* como el conjunto de palabras, imágenes y sonidos que acompañan al juego y, de manera clara, también respaldan la construcción de significados en este medio.

Frasca (2009) define este concepto como "el mundo del juego, en un sentido principalmente físico y material. Está compuesto por el tablero, las fichas, la pelota, el estadio, el dibujo de una rayuela, el cuerpo del jugador, y también por las palabras, imágenes, textos y sonidos que conforman la experiencia. Los elementos del *playworld* incluyen tanto objetos como el espacio donde se manipulan" (p. 39).

Frasca utiliza una práctica común en la industria de los videojuegos, conocida como *re-skinning*, para ilustrar la noción del *playworld*. Esta práctica consiste en diseñar videojuegos que imitan éxitos anteriores, donde se altera el aspecto visual del videojuego imitado, pero se conserva su mecánica. Lo interesante es que el *re-skinning* puede tener implicaciones en el mensaje implícito de un juego.

Frasca (2009: 40) nos invita a reflexionar sobre qué sucedería si reemplazamos a los enemigos de un típico *shooter*, donde se eliminan zombis, por una minoría étnica. Esto nos muestra que este gesto podría interpretarse de inmediato como una ofensa hacia dicha población. Esto aplica de forma directa al sujeto de nuestro trabajo, es decir, las franquicias de Red Dead Redemption y GTA, en las cuales se ve directamente representado este ejemplo, ya que a lo largo de estas historias tendremos que acabar con las vidas de minorías étnicas y sociales de cualquier índole.

Dentro del mundo de los videojuegos, Schaeffer (2002: 239) atribuye un funcionamiento basado en una "sustitución de identidad física". Nos identificamos con el personaje protagonista del juego y nos involucramos al personificar los acontecimientos que ocurren, o más bien, que hacemos que sucedan. Esta forma de "identificación comportamental" difiere de otros dispositivos como las artes visuales o la narración tradicional presente en la literatura, ya que solo es posible a través de nuestras acciones, las cuales están guiadas por una intencionalidad concreta.

Es por esto por lo que, de acuerdo con el autor, afirmamos que en los videojuegos son nuestros comportamientos los que determinan el significado de la experiencia de juego.

Desde esta perspectiva, la tarea de "traducir ficcionalmente" consistiría en lograr que el jugador se involucre en la experiencia a través de las acciones y comportamientos que adopta. Esto es lo que previamente hemos descrito como "retórica procesal" y es un enfoque que aplicamos en nuestro estudio de caso. En nuestro objeto de estudio la libertad ofrecida por estos juegos nos da la oportunidad de realizar diversas acciones de dudoso valor moral, dichos actos no serán juzgados de manera automática ni directa pero sí que harán reflexionar al jugador gracias a varios momentos de la propia historia donde nuestro protagonista y/o los personajes que le rodean cuestionan dichos hechos.

El sueño americano es un tópico escuchado decenas de veces en cualquier medio cuyo origen tiene sus raíces hace una década atrás y cuyo concepto se enredó rápidamente con el capitalismo, la democracia y la raza, las tres fuerzas que siempre giraron en torno al destino de Estados Unidos pero dicho "sueño" suele resultar ser en numerosas ocasiones una mera distopía (Chuchwell, 2018).

El análisis de discurso "tiende singularmente a contribuir a nuestro entendimiento de las relaciones entre el discurso y la sociedad, en general" (Van Dijk, 1999), una mecánica muy presente en los *serious game* los cuales aprovechan su medio para representar ciertas críticas y/o mensajes sociales. Este mismo autor en su texto "Análisis del discurso ideológico" expone los siguientes principios básicos de análisis de 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).

### **3. Metodología**

La presente investigación tiene dos objetivos: estudiar los mecanismos de crítica social que se encuentran presentes dentro de los videojuegos como productos culturales; y analizar cuáles de estos mecanismos se han utilizado recientemente por obras del sector *gamer* consideradas como comerciales que han cuestionado el *status quo* de la cultura hegemónica occidental.

Para la realización de dicho estudio hemos escogido como muestra a las franquicias de videojuegos de GTA y Red Dead Redemption, pertenecientes a la empresa de Rockstar porque cumplen una serie de criterios. En primer lugar, son juegos insertados dentro de la cultura americana, la cual es la mayor representante de la idea de hegemonía occidental y ha marcado las pautas de cómo se comportan el resto de las sociedades pertenecientes a dicho grupo. Además, ambas franquicias son consideradas como unas de las caras más reconocibles de los videojuegos “Triple A”<sup>1</sup>, lo cual les conlleva ser juegos comerciales a los que ha jugado un porcentaje muy notorio de gente y han tenido un éxito comercial enorme. De hecho, GTA V, la última entrega de dicha franquicia, es el segundo videojuego más vendido de toda la historia.

Para dicho análisis la herramienta de estudio utilizada será la empleada por Van Dijk (1999) en su texto “Análisis del discurso ideológico” en el cual expone los siguientes principios básicos de análisis de 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. Emplearemos los ocho principios mencionados anteriormente y los aplicaremos a las entregas Grand Theft Auto y Red Dead Redemption estudiando así el contexto y objetivo de cada una de ellas para así relacionarlas con los principios de Van Dijk (1999).

## **4. Resultados**

### **4.1 Origen de GTA y Red Dead Redemption**

Antes de entrar a analizar los ocho principios de Van Dijk, presentaremos brevemente los inicios de estas franquicias y expondremos una breve sinopsis de estos videojuegos. Con el origen del concepto *serious games* comenzó a dar sus primeros pasos la franquicia de la que trata este trabajo científico, Grand Theft Auto, más conocida por su acrónimo GTA. Sus dos primeras entregas distan mecánicamente de lo que caracteriza a la franquicia de Rockstar, su desarrolladora, ya que estas dos pertenecían al género de

---

<sup>1</sup> **Triple A:** Es una clasificación informal utilizada para los videojuegos producidos y distribuidos por una distribuidora importante, típicamente teniendo marketing y desarrollo de alto presupuesto.

carreras, aunque su clasificación PEGI<sup>2</sup> de +18 ya avisaba que su contenido distaba de ser family friendly. Grand Theft Auto es mucho más que entretenimiento. Para Pérez Torre (2010: 161) es “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”.

Ahora bien, ¿en qué se fundamenta el tan mencionado sueño americano y cuál es su fórmula de “éxito”? Sanchez Capdequi (1997: 161) habla sobre cuáles son algunos los principios empleados por las diferentes sociedades a lo largo de la historia para vender dicha propaganda.” (...) son creencias, valores y modelos socioculturales de acción que fueron creados en el pasado y que perviven dispuestos para una permanente relectura creadora de futuros esquemas de vida social”.

Esta saga revolucionaría el mundo del videojuego con su tercera entrega, ofreciendo unas mecánicas jugables, un diseño de niveles y un mapeado que cambiaría para siempre el paradigma del género y que sigue siendo clave hoy en día, es una de las pioneras del archiconocido estilo de juego conocido como “mundo abierto”<sup>3</sup>, el cual consiste en un mapa abierto que permite explorar todos sus rincones de forma no lineal, siendo en este caso Liberty City, parodia de la ciudad de la Gran Manzana.

El siguiente videojuego en salir al mercado de esta saga es el pináculo estructural de toda la franquicia. GTA Vice City fue una clara declaración de intenciones; trama profunda, personajes carismáticos y una representación exacerbada a la Miami de los años ochenta. No por nada una gran parte de este videojuego viene directamente inspirado en la película de esa misma década protagonizada por Al Pacino, Scarface. Esta similitud no será ni la primera ni la última que veremos dentro de la franquicia más popular de Rockstar ya que sus fundadores, los hermanos Houser, tienen un gran bagaje cultural en los artes más modernos y por esto mismo toman inspiración de películas, series, cómics, libros y cualquier medio de entretenimiento imaginable para realizar sus

---

<sup>2</sup> **PEGI:** Sistema de autorregulación diseñado por la industria para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo

<sup>3</sup> **Mundo abierto:** Es un videojuego que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad.

obras. Tal es así que “los miembros de departamentos artísticos acostumbran a documentarse con muchos recursos visuales, hasta el punto de que las listas de películas y series que han servido de inspiración son un habitual de los meses previos a cada lanzamiento de la compañía” (Arroyo, 2020).

GTA crea una cruda crítica sociocultural en base a la sátira y una desproporcionada representación de la parte oscura del mundo que nos rodea. Cada una de estas entregas se focaliza en un contexto histórico y social diferente, y por esto mismo cada una trata temas desde una perspectiva distinta, eso sí, dejando siempre dardos envenenados correspondiente a lo sucedido durante el tiempo de desarrollo de cada entrega en el “mundo real”.

Como ejemplo tenemos al ya anteriormente mencionado Vice City, siendo su mensaje principal una crítica a la cultura materialista y la corrupción de los años 80 en Estados Unidos. La historia del juego sigue a Tommy Vercetti, un mafioso que busca recuperar el dinero robado de su jefe en Vice City.

Después continuaría la entrega más conocida de toda la saga, GTA San Andreas. Uno de los mensajes más evidentes es la crítica social a la violencia en las calles más marginales de Estados Unidos y la corrupción policial. El juego retrata la lucha de Carl Johnson, el protagonista, para escapar de su vida de pandillero y encontrar su camino en la sociedad.

Esta entrega es la secuela directa de Vice City, por esto mismo está basada en la década de los noventa, época conocida por la desigualdad social y la discriminación racial. El juego retrata la vida en los barrios pobres y marginados de Los Santos, donde la pobreza y la exclusión étnica son una realidad diaria para los personajes del juego. Además, presenta personajes de diferentes orígenes raciales y culturales, lo que destaca la diversidad de la sociedad angelina.

San Andreas sería el predecesor de la entrega más “realista” y oscura de Rockstar, GTA IV, donde tomaríamos el papel de un veterano de guerra soviético en búsqueda del sueño americano, pero pronto se daría cuenta que la archiconocida ciudad de Nueva York está plagada de mentiras, violencia, corrupción y crimen. Así muestra esta entrega a la cultura de la obsesión por el dinero y el estatus social. Este juego es considerado el

más realista de la saga por el peso que acarrear las relaciones que vas formando y el dilema moral que presentan algunas decisiones que deberás de tomar.

Dos años después del lanzamiento de GTA IV, Rockstar lanzaría al mercado un western ambientado en los primeros años del Siglo XX, viviendo así los últimos años de dicha cultura. Pese a ser una nueva IP<sup>4</sup>, esta mantiene la esencia característica de Grand Theft Auto. Dicho videojuego sería Red Dead Redemption, en el cual tomaremos la figura de su protagonista John Marston, un exforajido contratado por el gobierno para acabar con su antigua banda.

Este juego es una representación bastante precisa de la época en la que se ambienta, especialmente en lo que respecta a la forma de vida de los cowboys y los forajidos que poblaron el Oeste, muestra los desafíos y peligros que enfrentaron las personas que vivían en la frontera en esa época, así como la lucha por la supervivencia en un mundo violento y sin ley. Ofrece una crítica sutil pero poderosa del mito del Oeste como un lugar de libertad e independencia, y del rol de la violencia en la creación y mantenimiento de ese mito. Al igual que GTA, este expresará a su manera toda la cultura pop que rodea al viejo oeste y a la cultura de principios del antiguo siglo, con su más que evidente crítica al arcaico pensamiento de aquella sociedad.

La última entrega hasta la fecha de GTA sería la quinta, la cual volvería a la ciudad angelina y trataría de la forma más díscola el estilo de vida materialista y la obsesión con el dinero y el poder en la sociedad actual, reflejando el lado oscuro del mundillo hollywoodiense con personajes rodeados de vidas ostentosas pero vacíos por dentro y sumergidos en innumerables problemas. Los tres protagonistas del juego, Michael, Franklin y Trevor buscan ganar dinero por la vía rápida.

El siguiente y, de momento, último lanzamiento de Rockstar fue la segunda entrega de Red Dead Redemption, siendo esta la predecesora en términos narrativos del videojuego protagonizado por John Marston. Cronológicamente, dentro de este hilo histórico conceptuado a raíz de todas las entregas principales de Grand Theft Auto y Red

---

<sup>4</sup> IP: (*Intellectual Property*) Conjunto de videojuegos publicados bajo un mismo título principal

Dead Redemption, la segunda entrega de cowboys sería la primera de todas en cuanto a contexto histórico, ya que está ambientada en los últimos años del Siglo XIX.

Red Dead Redemption 2 es una representación aún más precisa y detallada de la época en que se ambienta, y muestra los cambios que estaban ocurriendo en el Oeste a medida que el mundo moderno comenzaba a hacerse presente. El juego presenta la lucha por la supervivencia en un mundo que cambia rápidamente.

## **4.2. Análisis de los elementos de crítica social en GTA y Red Dead Redemption**

Para realizar dicho estudio recogeremos los ocho principios básicos de Van Dijk e iremos enlazándolos con las entregas principales de Grand Theft Auto y Red Dead Redemption, las cuales estructuraremos dentro de un orden cronológico creado a raíz del contexto histórico y social de cada una de las entregas, poniendo ejemplos observables de cada uno de dichos principios dentro de estos videojuegos.

### **4.2.1. Red Dead Redemption 2**

La segunda entrega de la saga de los vaqueros se sitúa en Estados Unidos aproximadamente durante el último lustro del Siglo XIX, con la inevitable llegada del capitalismo al despoblado oeste.

Cada entrega suele tener en cuenta un contexto histórico para el desarrollo de su juego, aunque este aspecto cobra una mayor importancia en los juegos de la franquicia Red Dead Redemption, esto correspondería a la quinta premisa de Van Dijk. A finales del siglo XIX Estados Unidos tenía tres grandes incógnitas que resolver para unirse al tren de la industrialización europea, y esas eran el dominio económico de su antigua metrópoli, Gran Bretaña, la escasez de mano de obra y la ausencia de vías de comunicación. Los estados fundadores del país ubicados al este de la región tenían una fuerte influencia del modelo europeo debido a la migración y a la influencia de Reino Unido, el país británico era el gran estandarte de la revolución industrial y así quiso instaurar este movimiento al otro lado del charco. Mientras que la mayor parte de Estados Unidos seguía con un estilo de vida rudimentario el este del país crecía a pasos agigantados, llegando así la inevitable expansión (Moral, 2021).

Esto afectaría de forma directa a la trama y la evolución del protagonista, Arthur Morgan y su banda, los “hijos” de Dutch Van der Linde, ya que el estilo de vida de estos personajes estaba muy arraigado al salvaje oeste. La inevitable industrialización llega a ser tan importante aquí que uno de los principales antagonistas es Letivicus Cornwall, magnate del petróleo y de la industria ferroviaria. No existiría una crítica sociocultural si esta misma no tratara en algún punto el tema político, y en Red Dead Redemption 2 no iba a ser menos, ligándolo así al punto 4 de la tesis de Van Dijk. Es de sobra conocida la relación entre el petróleo y el capitalismo, siendo gran ejemplo de ello que gran parte de las familias y estados más ricos de la actualidad son los que poseen este preciado producto. Si asociamos el *oro negro* al agresivo sistema capitalista de los *yankees* llegaremos a entender la influencia que tendría el ficticio personaje anteriormente mencionado.

El primer punto de Van Dijk también sería tratado dentro del arco de personaje de Cornwall, ya que este poseía un importante dominio en el sector ferroviario, otra causa y consecuencia de la mencionada industrialización. El tren era el medio de transporte emergente más importante de la época debido a la velocidad y capacidad de transporte de bienes y personas de este, pero las consecuencias del poner a funcionar dicha maquinaria tenían un problema muy mencionado en estos días, el medio ambiente. La imperiosa necesidad capitalista de “crecer” e industrializarse traía una grave recesión al pulmón del planeta. La erosión de entornos naturales para edificar es algo palpable dentro del propio juego, ya que mientras el tiempo transcurre podemos ver como los NPCs<sup>5</sup> talan árboles y destruyen zonas verdes para crear vías ferroviarias o construir establecimientos.

Uno de los recursos más usados por estos videojuegos para representar su análisis y crítica social es jugar con los escenarios y los personajes que habitan estos mismos, lo que está relacionado directamente con los puntos 3 y 6 de Van Dijk. La imagen viva y la mayor demostración y crítica a las consecuencias de la industrialización estadounidense podemos verla en la ficticia ciudad de Saint Denis, inspirada en Nueva Orleans. Dentro del juego es la ciudad más moderna y grande en términos de población, superficie y

---

<sup>5</sup> **NPC:** *Non Playable Characters* (Personajes no jugables)

economía. Esto se debe a que es la ciudad es uno de los principales puntos de acceso de Norteamérica y posee una de las mayores rutas comerciales del país. Ahora bien, las consecuencias de esto son fácilmente palpables en el ambiente, una ciudad repleta de contaminación, sucia en los barrios pobres, con una gran brecha social y una enorme diversidad étnica, esto último siendo una clara referencia a la ciudad en la que se inspira, Nueva Orleans.

Algo que caracteriza a la ciudad del estado de Luisiana es la enorme influencia de los criollos, descendientes de los pobladores de dicho estado durante el control francés y español. Más tarde dicho término comenzó a aplicarse para los afrodescendientes y nativos americanos. Los pertenecientes a dicha etiqueta social son los esclavos y trabajadores en los sectores más humildes de la sociedad de Saint Denis, los cuales residen en las zonas más pobres y contaminadas de la ciudad. Por otra parte, los cajunes (otro grupo étnico típico de Louisiana descendientes de franceses) y otros inmigrantes europeos son los más adinerados y los que viven en las zonas más lujosas de la ciudad. Esta forma de expresión va directamente ligada con el punto siete de Van Dijk, ya que en ningún momento el juego muestra de forma puramente directa los detalles anteriormente mencionados, es algo que el jugador descubre por su propia cuenta mientras explora y analiza la ciudad y su ambiente.

La radicalmente capitalista e industrializada Saint Denis no es el único reflejo de las consecuencias que trajo consigo el movimiento surgido en el este de Estados Unidos, ya que otro grupo perjudicado y representado en el videojuego es el del pueblo nativo americano. Este se vio obligado a esconder y huir de su propio territorio por la incesante presión y violencia ejercida por los colonizadores, ya que el estilo de vida de los indios chocaba frontalmente con la visión de los “nuevos” Estados Unidos. Los nativos intentaron dialogar pacíficamente y llegar a un acuerdo con los invasores, pero la carencia de palabra y fiabilidad de estos últimos trajo consigo guerras con un claro perdedor debido a la gran capacidad armamentística de los colonos. Dicha guerra se ve representada dentro del juego con la aparición de la tribu de Lluvia Repentina, la cual está en discusiones con el gobierno para poder mantener su territorio, pero fueron engañados y asesinados por estos últimos.

#### **4.2.2. Red Dead Redemption**

El siguiente videojuego en la línea cronológica sería el primer Red Dead Redemption, situado en el año 1911 aproximadamente, donde el jugador se pone en la piel de un viejo conocido de la banda de Van der Linde, John Marston. Si ya hablamos del escaso futuro que tenía el estilo de vida *western* en RDR 2, en esta entrega vivimos los últimos coletazos de esta agonizante era, cuyo contexto histórico (punto cinco de Van Dijk) nos sitúa en una Estados Unidos asentada en plena época industrial, dejándolo claro desde su inicio ya que la primera escena comienza con nuestro protagonista subido a un tren en dirección a los últimos recovecos del salvaje oeste, ya que la trama principal trata sobre cómo John Marston va en búsqueda de acabar con los últimos miembros de su propia exbanda.

Nuestro protagonista no hace esto por gusto, sino por obligación, ya que (punto 2 de Van Dijk) el propio gobierno tiene retenida y amenazada a su familia y no le dará libertad hasta que Marston acabe con su trabajo. Este es uno de los mensajes más claros y directos vistos en las franquicias de Rockstar como un ataque a los “buenos” (Gobierno), ya que no es la primera ni la última vez que veremos que la “Justicia” estadounidense aplica maneras pocas ortodoxas para cumplir sus objetivos.

Debido a que ambos Red Dead Redemption comparte prácticamente el mismo mapa jugable y contexto histórico los puntos 1, 3, 4, 5 y 6 de los principios de Van Dijk ya han sido cubiertos con lo anteriormente analizado del RDR 2, aunque en RDR 1 existe una zona exclusiva con un contexto histórico, social y cultural interesante y diferente, siendo esta México en plena revolución de principios del siglo pasado.

Durante el ecuador de la historia principal John Marston debe de ir al país colindante de México para atrapar a Javier Escuella, exmiembro de la banda de Van der Linde. Debido al contexto histórico en el que se inspira el protagonista se ve envuelto en el punto más álgido de la revolución mexicana de principios del siglo XX. Nada más llegar al territorio azteca podemos vivir desde otra perspectiva la crítica racial que siempre es mostrada en los juegos de Rockstar, ya que esta vez somos nosotros los inmigrantes y marginados en un país ajeno, pero dicho trato no se muestra desde una perspectiva puramente racial o xenófoba (que también), sino desde un resentimiento y envidia por lo que ha sufrido anteriormente el pueblo mexicano a manos de los *yankees*.

Esto se ve constantemente en las interacciones de Marston con los personajes de dicha zona, los cuales intentarán burlarse continuamente de él y su idioma. Pese a este trato ambiguo, John Marston se ve seducido por Agustín Allende y Abraham Reyes para unirse a sus bandos. Dichos personajes son referencias directas a los protagonistas reales de la anteriormente mencionada revolución mexicana, Porfirio Díaz y Francisco I. Madero respectivamente, siendo Porfirio el dictador y presidente del Gobierno y Francisco el líder del bando revolucionario que buscaba derrocar al sistema.

John Marston actúa como agente doble inicialmente pese a que finalmente acabara siendo uno de los principales baluartes de la victoria revolucionaria. Dentro de este arco argumental John Marston vive de primera mano la parte más visceral y salvaje de la guerra, ya que ve como ambos bandos actúan de forma egoísta y con una nula capacidad de empatizar, asesinando y violando a gente inocente dirigidos bajo la batuta de dos líderes que solamente sabían mentir a sus seguidores y buscar el beneficio propio. En dicha trama en territorio mexicano es cuando se ve de manera más clara y directa gran parte de los principios de Van Dijk, estando profundamente presentes el segundo debido a la tergiversación y engaño de los líderes de ambos bandos, el tercero gracias al prisma diferente de un trato racial vivido por nuestro propio protagonista, el cuarto ya que vivimos de forma puramente directa una revolución, el quinto porque vivimos de manera prácticamente idéntica gran parte de los sucesos más importantes de dicha guerra y finalmente el séptimo por como el pueblo mexicano ha tomado los mensajes de sus líderes.

### **4.2.3. GTA Vice City**

Tras haber abordado por completo la franquicia Red Dead Redemption se da un gran salto dentro de este hilo cronológico, ya que el primer videojuego de GTA en dicho orden, Vice City, está inspirado en la década de los 80. La trama principal y el origen de esta reside en el mismo tema; droga y poder. No es casualidad que estos sean los temas elegidos para dicha entrega, ya que esta misma está inspirada en Miami, siendo esta el epicentro del tráfico de droga estadounidense durante dicha época. Esto, una vez más, está directamente relacionado con el quinto punto de Van Dijk.

La mafia y la droga eran temas (y problemas) que alcanzaron las cotas de fama e importancia más altas en territorio estadounidense en dicha época. Cada vez eran más las bandas que se instauraban en dicho territorio y se dividían territorios para su reparto. Esto mismo podemos verlo directamente representado en Vice City, con los territorios cubanos, haitianos, italianos, moteros y el cartel de Ricardo Díaz, inspirado parcialmente en la organización criminal de Pablo Escobar. Existe una banda que representa otro de los grandes problemas que acarreó esta ola de delitos.

La banda conocida como los Sharks está compuesta por jóvenes que debido a la inocencia e inmadurez que aún poseen quieren vivir una vida que está lejos de ser la “soñada”, no solo esta compuesta por este tipo de gente, sino que también la forman personas que buscan desesperadamente conseguir dinero de la forma más rápida posible, y eso en la Miami de los 80 tenía una clara respuesta; la droga. Cada vez que aparecen integrantes de esta banda se muestra de manera clara y directa el nulo poder que poseen, ya que siempre son asesinados por integrantes de otras bandas y son los únicos que no poseen ningún territorio en el videojuego. Aquí Rockstar intenta demostrar de una manera anecdótica y disimulada el gran problema que supone la influencia negativa que puede tener un contexto erróneo para los jóvenes y necesitados, cosa que, hoy en día se sigue viviendo de primera mano en varios países de Latinoamérica, donde los más jóvenes siguen recurriendo a la violencia y el tráfico para poder ganarse la vida debido a la sociedad y los problemas que les ha tocado vivir.

Otro ejemplo a menor escala pero que también sirve como referencia para el anterior ejemplo es el de las bandas moteras, otro grupo que ha aprovechado un contexto caótico y anárquico para ganar dinero y poder. Estos dos grupos son los menos importantes dentro de la trama del videojuego, ya que dicho rol lo poseen las bandas haitianas, cubanas, italianas y de Díaz.

Una vez más, no es casualidad que el grueso de la trama sea ocupado por las bandas anteriormente mencionadas. Haití, debido a su cercanía geográfica con Florida ha experimentado una enorme inmigración a dicho territorio estadounidense en búsqueda de oportunidades. Dicha presencia ha ido ejerciendo una enorme influencia a dicha región, donde se puede apreciar en varios aspectos de la vida en Miami, incluyendo la música, la comida, la religión y las festividades.

Como ya es típico dentro de dicha saga de videojuegos, las representaciones culturales se muestran bajo el espectro de los tópicos más comunes y racializados, por esto mismo si nuestro personaje va a la zona dominada por las bandas haitianas verá como gran parte de los NPC y de los lugares que veremos por dicha zona estarán caracterizados por un estilo vudú, al igual que la líder de dicha banda nos hará participar en un ritual vudú en una de sus misiones.

Si la cultura haitiana puede considerarse relevante dentro del folclore de Miami, más aún lo es la cubana. Por el mismo motivo que sus vecinos caribeños un gran porcentaje de cubanos decidió emigrar a Estados Unidos en búsqueda de un mejor nivel de vida. Al igual que con los haitianos, el jugador sabrá perfectamente cuando está en territorio cubano por la ambientación de su zona y personajes.

Otro grupo étnico y cultural representado y, a su vez, el más relacionado al tópico de la cultura mafiosa es el italiano. Si bien estos no tienen un lugar propio dentro de esta ficticia Miami cumplen un rol aún más importante, ya que nuestro protagonista, Tonny Vercetti, es un italiano mandado por su jefe a realizar un intercambio de cocaína en Vice City.

Ahora bien, Rockstar juega de una manera diferente dicha papeleta ya que, pese a poder explotar hasta la saciedad todos y cada uno de los tópicos conocidos de la mafia italiana, optan por crear a un jefe de la mafia italiano histérico, desarrapado y poco inteligente, totalmente contraria a la imagen de Marlon Brando en El Padrino. Por su parte, el protagonista está envuelto en este embrollo en contra de su voluntad, ya que él no quiere formar parte de esta cultura, rompiendo una vez más con el estereotipo de joven recién incorporado a la mafia que tiene fe devota por su líder y sueña por escalar lo antes posible dentro de dicha jerarquía, esto no quita que el devenir de su historia sea diferente, pero este tema será tratado más adelante. Pese a que este último ejemplo parezca totalmente contrario al tercer y sexto principio de Van Dijk sigue perteneciendo a este mismo, aunque lo tratado en las bandas haitianas y cubanas sea el ejemplo más común y directo para dicho principio.

Un aspecto que entra dentro de lo analizado en el grupo anterior pero que por su contexto pertenece más bien al quinto principio de Van Dijk es el de la banda de Díaz,

ya que estos son una clara referencia al cartel de Pablo Escobar. No es casualidad que introduzcan a un personaje colombiano con importancia en la trama cuando dicho videojuego está ambientado en la Miami de los años ochenta. Pablo Escobar era el contrabandista más famoso y peligroso de dicha década y uno de sus puertos de intercambio más importantes era el de Miami. De hecho, una de las mayores acusaciones al contrabandista colombiano viene desde este estado ya que “fue acusado (...) por un gran jurado norteamericano de 13 nuevos cargos relacionados con el contrabando de 4.000 kilos de cocaína en Florida” (EFE, 1990). El videojuego comienza con un intercambio de cocaína fallido en el cual el exportador de dicha mercancía era Díaz, la representación ficticia de Escobar. Este personaje, pese a no guardar un enorme parecido físico con el criminal colombiano sí que tiene una clara relación en cuanto a personalidad, ya que ambos acaban siendo cegados por el ansia de poder y dinero lo cual los lleva a cometer actos sumamente imperdonables e inmorales. Además, el final de ambos es similar, ya que tanto Díaz como Escobar acaban siendo asesinados a raíz de una traición por parte de un miembro de su banda.

Otro apartado bastante menos notorio e importante, pero con clara relación a los puntos uno y tres de Van Dijk es el de la subtrama de la pornografía. El cine X experimentó un gran auge en la tan mencionada década de los ochenta y, una vez más, Miami fue uno de los protagonistas de dicha polarización, el cine para adultos pasó de ser algo de nicho a un producto novedoso y con todas las papeletas para ser explotado hasta la saciedad y, cómo no, la cara B de esta narrativa podemos experimentarla en la piel de Candice Shand, cuyo nombre artístico es Candy Suxxx. Este personaje, al igual que muchos casos de actrices pornográficas reales, se adentra en este mundillo por la necesidad de conseguir dinero fácil, debido a la efervescencia del género X Candice se ve forzada a trabajar sin cesar y a realizar escenas en contra de su voluntad, una vez más, algo que más de una vez ha ocurrido dentro de la industria real.

En una de las misiones encargadas por este personaje debemos protegerla de acosadores que la persiguen por la calle tratándola como un mero objeto, todo este caos y la sociedad en la que se ve envuelta hace que Candice caiga en el consumo de drogas y entre en una espiral de hacer trabajos en contra de su voluntad para pagar el vicio en el que se ha visto caer por culpa de esto mismo. Años más tarde, en GTA V, descubrimos

gracias a una web que Candice Shand se retiró del cine para adultos y trabajaba como profesora y filántropa, en esta misma web expresa su arrepentimiento de haber pertenecido a dicha industria. A través de este personaje Rockstar muestra la oscura realidad en la que viven ciertas estrellas del cine para adultos, además de lanzar un sutil mensaje esperanzador dejando ver la reconstrucción que ha logrado vivir su propio personaje.

Los dos últimos principios de Van Dijk a tratar dentro de esta entrega serían el segundo y el séptimo e irían directamente relacionados con la trama principal de Vice City. Uno de los mayores sellos de identidad de los juegos de Rockstar es su clara influencia de la cultura pop, ya sea cine, música, series, otros videojuegos y un largo etcétera. Una de sus muestras más claras es la de Vice City, ya que el grueso principal de su trama está directamente relacionado con la película de Scarface, estrenada en 1983. La lista de similitudes es prácticamente infinita, ya que ambos protagonistas empiezan desde cero siendo los peones de un mafioso importante y acaban monopolizando el tráfico de drogas de la ciudad, siendo en ambos casos Miami.

Ya que ambas obras están basadas en misma época y ciudad la ambientación es prácticamente un calco, incluso existen diversos momentos del videojuego que son exactamente iguales que algunas escenas de la película, pero lo importante de este análisis y relación a los principios dos y siete de Van Dijk radica en el mismo bloque de ambas obras, su historia, metáfora y final.

En anteriores menciones se ha expuesto el desenlace de ambas obras, pero su metáfora revela lo opuesto a lo que aparenta mostrar dicho final. A pesar de que los protagonistas ostentan el control absoluto de la ciudad y residen en mansiones, su tristeza y vacío son palpables, pues ambas relaciones de poder son artificiales y efímeras. La verdadera protagonista en ambos casos es la cocaína, y tanto Tommy Vercetti como Tony Montana escalan en las jerarquías de sus respectivas bandas a expensas de traiciones y una obsesión desmedida por la riqueza.

Todo este entramado de nuestros protagonistas que aplica al pie de la letra el lema de Maquiavelo de “el fin justifica los medios” acaba con un paradójico “ojo por ojo, diente por diente”, ya que ambos protagonistas acaban siendo traicionados por su mano

derecha y se ven sumergidos en un vacío existencial, dejando un cierre que casa a la perfección con el séptimo principio de Van Dijk, ya que ambos tienen todo y a la vez no tienen nada.

#### **4.2.4. GTA San Andreas**

La siguiente entrega en el orden cronológico se localiza una década después en el lado oeste de Estados Unidos, en Los Santos (Los Ángeles). Los pilares narrativos serían prácticamente los mismos que en Vice City; mafias y droga, pero en un contexto mucho más callejero y humilde ya que se sustituye el “opio” de las altas esferas de la sociedad como es la cocaína por las drogas predominantes dentro de los barrios humildes como son la marihuana y la heroína, además, se pasa de grandes carteles organizados a simples bandas callejeras.

La historia de este videojuego comienza con la vuelta a casa del protagonista Carl Johnson, más conocido por su acrónimo de CJ, volviendo a su ciudad natal tras la noticia de la defunción de su madre. En los primeros minutos de esta entrega se conoce a uno de los antagonistas principales y la encarnación de una de las críticas principales de este videojuego, Frank Tenpenny. Dicho personaje es un policía corrupto y viejo conocido del protagonista. Nada más aterrizar CJ es interceptado por Tenpenny y recibe un severo abuso policial. Aquí se observa la punta del iceberg de uno de los focos de San Andreas, el cual está directamente relacionado con los puntos uno, dos y cinco de Van Dijk.

El antagonista es uno de los mayores ejemplos del primer principio de Van Dijk, ya que Tenpenny aprovecha su *estatus* de policía para demostrar su poder y extorsionar a CJ por actos de su pasado. A lo largo de la aventura CJ se ve obligado a realizar encargos de asesinato para eliminar a cualquier persona con posibilidad de destapar los actos de Frank o de contrabando bajo las órdenes y amenazas de este mismo. El oficial de policía no solo aprovecha su puesto para usar al protagonista, sino que elabora una red de favores con numerosos personajes bajo el común contexto de ser un agente de la ley con las espaldas bien cubiertas que puede encarcelar a estos si así lo desea. Tenpenny ha llegado a realizar actos sumamente condenables como el de asesinar a un excompañero que amenazó con delatar sus actos ajenos a la ley, ya que este se dedicaba a traficar armas y droga con distintas bandas de la ciudad.

Los abusos policiales en Estados Unidos son un problema latente, más aún con el reciente y polémico suceso real del caso de George Floyd. La década de los noventa se podría considerar el origen de la lucha del pueblo para revertir esta situación, ya que la mecha que encendió este movimiento fue el caso de Rodney King en 1991.

Rodney fue detenido tras una persecución policial por exceso de velocidad, dicha persecución “los condujo hasta una oscura calle en el sur de la ciudad. Los tres ocupantes del auto fueron sacados a la fuerza, pero cuatro agentes se ensañaron con King. (...) Descargaron sobre él sus armas eléctricas, le dieron patadas y lo golpearon con porras de aluminio” (Díez, 2017). Tras el juicio celebrado en acusación a los actos del cuerpo policial todos ellos fueron absueltos. Esto fue la gota que colmó el vaso e hizo que la ciudad de Los Ángeles se viera envuelta en unos disturbios nunca vistos por la discriminación racial y social en la que habían vivido durante décadas.

El punto cinco de Van Dijk se ve fielmente representado en dicho caso, ya que el arco final del videojuego es prácticamente un calco al suceso comentado anteriormente. La ciudad de Los Santos se ve envuelta en un disturbio multitudinario entre bandas a raíz de la retirada de cargos por supuesta falta de pruebas del oficial Tenpenney, el cual es un enemigo común de todas y cada una de las bandas por sus actos comentados y relacionados al segundo principio de Van Dijk.

Otro principio de Van Dijk claramente expuesto dentro de esta obra es el tercero, ya que en Los Ángeles de finales del pasado siglo se forjó una sociedad y una cultura aún latentes cuyo origen surge a raíz del contexto social que se vivía en aquella época. El origen de la cultura pandillera se remonta décadas antes de 1990. Tras los estragos económicos y políticos desatados por La Segunda Guerra Mundial, la comunidad afroamericana se erigió valientemente contra el poder establecido, alzando su voz y exigiendo con determinación el reconocimiento de sus inalienables derechos civiles, creándose así grupos como los Panteras Negras. Uno de los grandes objetivos de estos grupos, entre muchos otros, era protegerse del abuso policial. Hubo dos bandas sumamente notorias en Los Ángeles durante los noventa, los Crips, banda nacida a raíz de los vestigios de los anteriormente mencionados Panteras Negras y los Bloods, rival directo de los primeros cuya formación vino para combatir el poder de los primeros (Blanco, 2022). Estas dos bandas son inspiración directa de las bandas más importantes

de GTA San Andreas, siendo estas conocidas como los Families y los Ballas. Estos primeros son la *crew* del protagonista y toman el papel de la banda real de los Bloods, ya que los Families también se crearon para combatir la hegemonía de sus acérrimos rivales, los Ballas, de hecho, la rivalidad entre estos dos aumentó significativamente cuando se descubrió que los Ballas fueron los culpables del asesinato de la madre del protagonista.

Al igual que las pandillas de dicha época, ambos tienen sus símbolos, vestimenta y colores identificativos. Pese a que ambos tuvieran sus claras diferencias, compartían unos patrones comunes como es el de tener una clara influencia de la cultura hip-hop, movimiento surgido a partir de unos motivos y objetivos comunes al de las pandillas. Ambos surgen en la misma década y viven su “Edad de Oro” en los noventa. “El hip hop (...) capturó los sentimientos y aspiraciones de una generación cuando comenzó la reacción violenta contra los negros” (Prieto, 2014), no toda coincidencia queda aquí, ya que el estilo de vestir de los personajes también va directamente relacionado con la cultura hip-hop, se emplearon “los vaqueros anchos (“baggy”), botas de trabajo, chaquetones de plumas, sudaderas (...) gorras de beisbol y piercings” (Parkin, 2018). La cultura hip hop no solo trata sobre música, sino que también engloba el baile y los graffitis, acciones que podremos realizar a lo largo del juego.

Pese a que ambas culturas surgieran a raíz de un mismo y esperanzador motivo, ambas tuvieron su época dorada y, a su vez, su época más oscura en la misma década. La fusión de estas culturas trajo consigo lo mejor y lo peor de ambos lados y por esto mismo la cultura hip hop, más precisamente el rap, vio como se crearon dos grandes grupos enfrentados, la Costa Este y la Costa Oeste. A medida que las ventas se disparaban, lamentablemente, también se intensificaba la rivalidad y la violencia entre los raperos y sus seguidores de la costa este y la costa oeste americana, siendo sus capitales Nueva York y Los Angeles respectivamente. “Lo que para muchos era una estrategia de marketing para otros tuvo consecuencias reales, la guerra acabó con la muerte de sus dos máximos representantes: Tupac de la costa oeste y Notorious BIG de la costa este”. (Documentalium, 2013). Esta es otra similitud más entre la vida real y el videojuego, dos movimientos urbanos enfrentados con graves consecuencias. Las referencias a la cultura del rap no acaban aquí, ya que varios personajes están inspirados en raperos de dicha

época, siendo los casos de CJ (Dr. Dre), Ryder (Eazy-E), Sweet (Ice Cube), Madd Dogg (Snoop Dogg), OG Loc (Tupac) y Big Smoke (Notorious Big). Curiosamente, todos los personajes referencian a raperos de la costa oeste menos uno, Big Smoke, el cual resulta ser un traidor y uno de los antagonistas finales, haciendo así una comparación más a lo ocurrido en la vida real, ya que Notorious BIG traicionó a Tupac (costa oeste) y fue el culpable del asesinato de este último. Todo este análisis del discurso pertenecería al séptimo principio de Van Dijk.

La cultura pandillera tiene una cultura muy fuerte de pertenencia y un rechazo incondicional a la traición y/o abandono. Los aspectos culturales de la violencia pandillera, que identifica el sistema cultural del honor como una narrativa que da significado a los conflictos, la violencia y la muerte, más allá de las causas objetivas (Ordóñez, 2017). Esta narrativa ideológica se ve muy bien reflejada en el personaje de Sweet, hermano del protagonista. CJ se marchó años atrás de la ciudad precisamente para alejarse del mundillo pandillero y sus peligros, cosa que a su hermano no le pareció nada bien, ya que para él su banda estaba por encima de todos. De hecho, Sweet culpa indirectamente de la muerte de su madre a CJ por no haber estado presente cuando su “familia” (la banda de Sweet) le necesitaba, haciendo que sus rivales se apoderaran de su zona y acabaran con la madre Johnson. Este no es el único ejemplo de dicho caso, ya que CJ conforme va transcurriendo la historia se va alejando más de su barrio para conseguir arreglar de otro modo los problemas que le surgen a él y a su banda, cosa que Sweet desapruueba rotundamente pese a ver los resultados positivos porque él solo contempla una forma de realizar las cosas y es bajo su inherente cultura de honor en su pandilla.

#### **4.2.5. GTA IV**

La próxima entrega por estudiar da lugar en el mosaico vibrante, diverso e imponente que es la ciudad de Nueva York. Niko Bellic, primer protagonista de estas franquicias no nacido en suelo americano viaja a Liberty City en búsqueda de una nueva vida llena de oportunidades. El protagonista de GTA IV cruza el charco en barco, siendo esta una pequeña referencia a como los inmigrantes europeos viajaban al continente americano en búsqueda de nuevas oportunidades a principios del pasado siglo. En el puerto está

esperándole su primo, Roman Bellic, uno de los grandes culpables de la decisión tomada por Niko Bellic para buscar suerte en la tierra de las oportunidades. Roman ejerce un papel de propaganda ideológica, punto cuatro de Van Dijk, siendo esta la del tan mencionado sueño americano; el primo de Niko llamaba a éste para hablarle de su exitosa vida en Liberty City. Niko es un excombatiente de guerra serbio que sabe de primera mano lo que es vivir entre auténticas penurias así que, engatusado por los cantos de sirena de Roman, decide emprender este gran viaje para olvidar su pasado y labrar una nueva vida.

Nada más posar los pies en suelo americano Niko comienza a sospechar de la supuestamente lujosa vida de su primo, ya que éste lo recoge en un coche viejo y oxidado, lejos de los autos de alta gama que su primo le comentaba vía telefónica, las desconfianzas de Niko sobre la supuesta vida de Roman aumentaban aún más cuando vio que el exitoso trabajo de su primo realmente era una empresa de taxis pirata situada en una de las zonas más humildes de la ciudad y, finalmente, el castillo de naipes de mentiras de Roman se cae cuando éste lleva a su primo a su, supuestamente, lujosa mansión, resultando ser una vieja y sucia casa situada en el mismo lugar que su empresa. De esta forma el juego se desmonta pieza por pieza lo que el país norteamericano lleva sacando pecho durante décadas, su gran eslogan de ser la tierra de las oportunidades.

De hecho, la primera “oportunidad” del mayor de los Bellic viene a raíz de un problema sin resolver de su primo. Pese a que Niko viajara al “nuevo continente” para huir de su pasado, se ve forzado a hacer lo que mejor se le da, emplear la fuerza bruta, ya que debe de realizar extorsiones a cargo de Vlad Gledov, un prestamista al que Roman le debe dinero. Tras una serie de sucesos relacionados una vez más con su primo, Niko acaba con la vida de Vlad, lo cual le lleva a relacionarse con la mafia rusa.

Niko así descubre que la vía rápida para hacerse de dinero y “oportunidades” en esta ciudad es a través del crimen. De esta misma manera se observan una serie de relaciones de poder (punto dos de Van Dijk) con un patrón común, el ansía de poder y la artificialidad que rodea a la ciudad de Liberty City. Niko es un simple títere que va pasando de mano en mano entre las grandes mafias que gobiernan esta ciudad en la sombra. De esta forma Niko vuelve a acabar con la vida de Mikhail Faustin, su “jefe”, tras ser manipulado por la mano derecha del líder de la mafia rusa, Dimitri Rascalov, el

cual buscaba escalar dentro de la jerarquía mafiosa de la ciudad. Además, el propio Dimitri le revela al jugador una historia del pasado que cambiaría por completo el devenir de Niko Bellic en la actualidad, ya que Rascalov llama al protagonista para contarle que el excompañero que traicionó al pelotón de Niko durante la guerra se encuentra en Liberty City, dicho suceso acabó con la vida de sus compañeros y casi hace lo propio con el propio Bellic, introduciendo así un nuevo e importante arco de personaje; el de la búsqueda de venganza.

Estos sucesos edifican una serie de dilemas morales e ideológicos (cuarto principio de Van Dijk) planteados por Niko Bellic y, a su vez, puestos en tela de juicio por Rockstar para que el propio jugador los medite. El hecho de que el protagonista de GTA IV sea un excombatiente de guerra le ha dejado un estrés post-traumático el cual Niko demuestra con ataques de ira y ansiedad, además de un plus de dificultad para adaptarse a la vida civil. Otro dilema moral es meditado por el propio Niko al darse cuenta de que al llegar a Liberty City para buscar un nuevo comienzo lo único que ha hecho son actos inmorales, tras esto el personaje busca su propio sentido de justicia y moral alrededor del caos en el que vive. En este punto es cuando entra en juego el séptimo principio de Van Dijk, ya que el propio jugador deberá de interpretar y analizar el arco de personaje de Niko dependiendo de las acciones que el jugador decida. Aquí entra en juego la mencionada libertad con posterior juicio moral que el juego te propone, ya que dentro de la historia principal Niko se muestra incómodo y obligado a realizar ciertas acciones mientras que fuera de las misiones principales el jugador puede realizar cualquier acto de violencia imaginable con el *avatar*<sup>6</sup> de Niko Bellic, creando así una disonancia ludonarrativa, la cual es definida como “falta de coherencia entre la información expuesta en la historia y el contexto en un videojuego”(Hernández, 2019). El contexto es creado por el propio jugador, así que de él mismo depende mantener una cohesión lógica entre la evolución de personaje de Niko y las acciones tomadas por el jugador.

Dentro de la historia existen cuatro decisiones importantes que deben ser tomadas por el propio jugador, las cuales están relacionadas al sexto y séptimo principio de Van Dijk. Cada una de ellas tienen dos opciones, teniendo todas ellas el patrón común de elegir

---

<sup>6</sup> **Avatar:** Representación gráfica que se asocia a un usuario en particular para su identificación en un videojuego

entre el dinero o un valor moral acarreado esto la muerte de uno u otro personaje. La primera de ellas trata sobre dos colegas, Trey Stewart, alias Playboy X y Dwayne Forge. El protagonista conoce primero a Playboy X, un expandillero adinerado gracias a la red de distribución de droga que montó Dwayne y que este mismo le legó tras su ingreso a la cárcel, una vez avanzada la historia Niko conocerá a Dwayne ya que el propio Playboy X le pidió a Bellic que recogiera a Forge de la cárcel. Este es el primer indicio de cómo es la relación actual entre estos dos personajes, ya que más tarde Dwayne le cuenta que pesé a ser él el creador de la red de narcotráfico de Playboy X este último dejó de seguir sus ordenes y de visitarle a la cárcel como solía hacer, dejando en claro cuál es la prioridad de Stewart. Ambos personajes se encuentran en vidas muy opuestas pero ambos son un ejemplo del hervidero de ambición desmedida que es la ciudad de Liberty City, todo por y para el dinero y el poder, este es el mantra de la ciudad y el que aplica Playboy X, pero no puede haber luz sin sombra, y esta cara de la moneda le pertenece a Dwayne, este personaje ha perdido en la lucha por vivir en esta vertiginosa y cruel ciudad, dejándole relegado a vivir en las zonas más pobres y conflictivas de la misma mientras su antiguo amigo vive en un lujoso ático del centro de la ciudad.

Como se intuye, a Playboy X no le interesa en lo más mínimo la amistad de Dwayne, todo lo contrario, su mera presencia le molesta, por esto mismo el adinerado pandillero le pide a Niko que acabe con la vida de Dwayne, entrando así en la primera gran decisión y el gran dilema moral del protagonista. Tiene dos opciones, una es obedecer la orden de Playboy X y acabar con la vida de su amigo Dwayne a cambio de una cuantiosa cantidad de dinero o, por otra parte, ignorar la petición de Playboy X y acabar con la vida de este para no recibir nada material a cambio, pero sí mantener una estrecha amistad con Dwayne. Con estas opciones el juego deja al jugador bastante claro que es lo que él preferiría, mucho dinero o una amistad verdadera.

La segunda gran decisión interpone lazos aún más cercanos, ya que involucra a dos hermanos, Derrick y Francis McReary. Esta familia irlandesa tiene una estirpe de mafiosos y una oveja negra dentro de la misma, siendo este Francis. El menor de los McReary tomó un camino totalmente diferente al de su familia decidiendo ejercer de policía, mientras que Derrick siguió con las tradiciones familiares. Pero, como ya se ha observado en esta saga, ser policía no significa automáticamente estar en el lado bueno

de la ley, y Francis no iba a ser la excepción. Este personaje ejerce un papel similar, aunque menos importante, al de Tenpenney de GTA San Andreas, es decir, un policía corrupto que amenaza al protagonista a realizar actos delictivos si no quiere acabar encarcelado. Por su parte, Derrick, pese a ser un atracador de bancos es una persona con buen corazón atormentada por su pasado y su adicción al alcohol. En un punto de la historia Niko recibe una llamada de Francis en la cual le comenta la desconfianza que tiene en su hermano Derrick por su adicción al alcohol, sospechando así que el mayor de los McReary en estado de ebriedad pueda delatar a su hermano ante la justicia. Bajo este contexto Francis le propone a Niko que acabe con la vida de su propio hermano a cambio, una vez más, de bastante dinero. Niko se encuentra una vez más en el mismo dilema, ser un frío soldado que solo acata ordenes de personas que realmente detesta por dinero o seguir sus principios a cambio de no recibir ningún beneficio económico.

Las dos últimas decisiones tienen un juicio moral común; la venganza. Tras la noticia recibida por Dimitri sobre el excompañero que le traicionó Niko emplea una extensa búsqueda para dar con ellos y acabar con sus vidas, dicha búsqueda era llevada por las mismas personas que mandaban a Niko realizar el trabajo sucio. Durante este arco de personaje Niko ya no se mueve solo por dinero, sino que lo hace por pura venganza y llega a los límites necesarios para lograr recabar información y dar con el paradero del traidor. Casi al final de la aventura Niko logra dar con Darko Brevic, el traidor. Lo que Bellic encuentra ante sus ojos es a una persona defenestrada y adicta que lo que más desea es morir, antes de la decisión del jugador sobre si matarlo o dejarlo con vida, Darko parece hablarle al propio jugador cuestionándole sus actos hipócritas, ya que Niko también es un asesino que haría lo que fuera por dinero.

Tras estas palabras, independientemente de la decisión que el jugador tome, Niko se encuentra vacío, ya que además de las duras, pero ciertas palabras de Darko, Niko no ha encontrado satisfacción ninguna al dar con el objetivo de su ansiada venganza, simplemente se encontró con un vagabundo cuyo único deseo era precisamente acabar con su vida. Niko había perdido independientemente de la decisión que tomara, si mata a Darko le da el gusto de morir, que era lo que pedía, y si lo deja vivir se da cuenta de que ha desperdiciado mucho tiempo y ha realizado actos en contra de sus valores para absolutamente nada.

La última y más importante decisión se lleva a cabo al final de la aventura. Niko recibe una llamada del mayor antagonista de la obra, Dimitri Rascalov, el cual traicionó, extorsionó y usó al protagonista. Dimitri le ofrece un generoso botín a cambio de trabajar con él, Niko rechaza automáticamente la oferta, pero la conversación es escuchada por su primo Roman, el cual, una vez más, obcecado por el dinero le aconseja a Niko que acepte la oferta para llevarse el generoso botín. Por otra parte, Niko habla con Kate McReary, miembro de la anteriormente mencionada familia irlandesa e interés amoroso del protagonista, este personaje ejerce de timón moral para Niko, ya que en todas las decisiones anteriores siempre ha aconsejado a Niko por tomar la opción más ética a expensas del dinero. Una vez más, Niko se encuentra entre la opción de elegir el dinero o hacer caso omiso a todo lo aprendido tras lo sucedido con el traidor de Darko y volver a optar por la venganza. Dependiendo de la decisión que el jugador tome morirá uno de los personajes mencionados anteriormente.

Si acepta la oferta de Dimitri morirá su primo Roman, el cual ha sido el mayor ejemplo del estilo de vida capitalista más salvaje a lo largo de la aventura o, por otra parte, fallecerá Kate en caso de que Niko se decante por la venganza, siendo este personaje un mártir que pese a haber obrado siempre por el bien del protagonista muere a raíz de un juicio moral perjudicial como es el de la venganza. Siendo como fuere, Niko aprende unas valiosas lecciones; el sueño americano es una oscura utopía, no todos los actos pueden ser perdonados por mucho que uno se arrepienta y la venganza es una carrera de fondo cuya meta lleva a un callejón sin salida.

#### **4.2.6. GTA V**

El último sujeto de este estudio es, a su vez, la entrega más transgresora y alocada de estas franquicias. GTA V vuelve a traer al jugador a Los Santos para esta vez mostrar desde una perspectiva más gamberra el lado oscuro de Hollywood, la obsesión por el capitalismo y una crítica ácida a la sociedad más actual. Una de las mayores novedades de esta entrega es que es el primer videojuego de Rockstar con múltiples protagonistas, siendo estos tres personajes con orígenes y personalidades bien diferenciadas pero que cada uno de ellos, desde un prisma diferente, representan el primer principio de Van Dijk (1999).

El primer protagonista que conocemos es Michael De Santa, un hombre de mediana edad y millonario que vive en una mansión del centro de Los Santos acompañado de su familia. Visto así, Michael aparenta tener una vida idílica, pero nada más lejos de la realidad. Su fortuna proviene de su antigua vida en la que aún conservaba su nombre real, Michael Townley, y en la que amasó inmensas cantidades de dinero atracando bancos junto a su banda. El primer, y uno de los más destacables, rasgos de personalidad de Michael se conoce cuando se revela el motivo de su cambio de nombre, y ese es el del egoísmo. El ahora conocido como De Santa acordó con, una vez más, un policía corrupto traicionar y entregar a sus dos compañeros de atraco a cambio de ingresar en un programa de protección civil, cambiar de identidad y borrar todos sus delitos para comenzar una nueva vida. Es decir, decidió salvar su pellejo a cambio de la vida de dos de sus mejores amigos.

Desmontando aún más el imperio de cartón en el que parece vivir Michael le seguiría el falso lema de que el dinero da la felicidad. Michael De Santa es presentado dentro de una consulta con su psicólogo y este mismo le comenta el ínfimo valor real que le aporta el dinero, tiene una enorme casa con piscina y un garaje lleno de coches, pero a la hora de la verdad se siente completamente vacío. Este protagonista siente que todo por lo que ha luchado a lo largo de su vida no le ha servido de absolutamente nada, su fijación por el dinero le ha traído mas disgustos que alegrías. Para terminar de romper el cristal del escaparate que es la soñada vida de Michael este mismo también le cuenta al psicólogo, que a su vez hace la función del propio jugador, cómo es la vida dentro de su núcleo familiar. Mantiene una relación prácticamente nula con su mujer e hijos. Amanda, su esposa, le es infiel continuamente con los entrenadores personales que esta misma contrata con el dinero de su marido buscando así la atención que este no le da, Tracey, su hija mayor, es una chica con todas las papeletas para convertirse en un juguete roto más dentro de la podrida industria de Hollywood, James, último miembro de esta desestructurada familia, es un adolescente carente de aspiraciones cuyos únicos objetivos son jugar a videojuegos y fumar marihuana los cuales, una vez más, son pagados por Michael. Cada uno de ellos achaca gran parte de sus traumas y problemas al estilo de vida que ha llevado su esposo y padre. Este cúmulo de circunstancias han hecho que Michael viva frustrado al no saber cómo llevar la situación adelante y sentirse

como un lujoso yate a la deriva. Si Niko Bellic, protagonista de GTA IV, era la definición de la cruda realidad que escondía la supuesta tierra de las oportunidades, Michael es el ejemplo de que se siente realmente al vivir el sueño americano.

El segundo protagonista presentado es Franklin Clinton, un afroamericano que, casualmente, vive en la misma zona en la que residía Carl Johnson, el protagonista de GTA San Andreas. Esta no es la única similitud que comparten, ya que ambos pertenecen a la misma banda, los Families, y ambos quieren desvincularse de esta, aunque el motivo de su enlace a ella difiere ligeramente entre ambos. Si bien CJ prácticamente nació vinculado a dicha pandilla por herencia familiar Franklin lo hizo debido a la sociedad en la que le ha tocado vivir, claro ejemplo del tercer principio de Van Dijk. Franklin vive en la zona más conflictiva y discriminada de Los Santos, la escasez de posibilidades sufridas por la discriminación racial ha hecho que los residentes de esta zona hayan tenido que crear su propio ecosistema, floreciendo así aún más la necesidad de tener una sensación de pertenencia. Debido a esto Franklin acabó enrolándose en las filas de los Families prácticamente a regañadientes. A lo largo de la aventura se muestra que Franklin nunca ha querido pertenecer a este mundillo y que realmente es una persona con buen corazón que se ha visto obligada a realizar actos en contra de su código moral ya sea por necesidad o por manipulación, el mayor esclavo de la sociedad y la cultura que le ha rodeado.

El tercero en discordia es, a su vez, el personaje más extravagante y, curiosamente, uno de los más queridos de todo Rockstar. Trevor Philips es uno de los excompañeros de atracos de Michael De Santa que, por azares del destino, logró salir vivo de aquella emboscada orquestada por su antiguo socio. Este protagonista vive a las afueras de Los Santos dentro de una roñosa caravana, aunque esto no significa que tenga escasez de ingresos, de hecho, tiene en propiedad varios aviones los cuales usa para el contrabando de droga proveniente de México. El hecho de las condiciones en las que vive pese a la enorme cantidad de dinero que posee es lo menos extravagante que se conoce de Trevor, y es que ser el personaje más polémico dentro de una empresa experta en lidiar con la controversia, es algo digno de admirar, o no. Desde mantener relaciones sexuales con un peluche hasta asesinar a una pareja que le miró el pene mientras paseaba desnudo por la calle, pasando por secuestrar y torturar a una persona por pura

diversión. Estos son solo algunos de los actos más locos y denunciados del personaje, Trevor es el primer personaje con psicopatía diagnosticada dentro de toda la saga.

Pese a haber comentado la punta del iceberg de todos los delitos y enajenaciones realizadas por este personaje, Trevor es uno de los favoritos de los fans, pero... ¿Por qué? Trevor está pensado para generar odio y rechazo desde un principio, ya que en sus primeros minutos en pantalla acaba con la vida de uno de los personajes más queridos del universo GTA, pero conforme va avanzando la aventura el jugador va descubriendo el por qué de sus problemas mentales y el lado bueno que esconde detrás de todas sus excentricidades, y es que este personaje ejemplifica uno de los problemas más preocupantes dentro de la sociedad, el maltrato infantil. Trevor se crio en una familia desestructurada donde sufría tanto maltrato físico por parte de su padre como psicológico por parte de su madre, además de ello, en su adolescencia sufrió de abuso sexual por parte de su entrenador de hockey. La gota que colmó el vaso de la cordura de Trevor fue cuando, tras descubrir su verdadera pasión y tras lograr evadirse de su turbulenta vida pasada gracias al pilotaje de aviones en las Fuerzas Armadas este fue expulsado de la academia de vuelo debido a ser diagnosticado como mentalmente inestable, prohibiéndole además poder pilotar de por vida.

Además de ello, Trevor muestra en varias ocasiones que pese a la enorme cantidad de actos deleznable que ha hecho, lo que más le importa es proteger a sus seres queridos y el dinero nunca ha sido una de sus prioridades. Todo esto, además del carisma y personalidad únicos que posee, hace que el jugador acabe empatizando con el personaje.

GTA V es una de las entregas que más aprovecha sus escenarios y personajes para lanzar una crítica a la sociedad y la cultura del lugar en el que se ambienta, cubriendo así, al igual que en casos anteriores, los principios tres, seis y siete de Van Dijk. Como se ha observado, cada uno de los protagonistas parte de contextos muy diferentes, y así mismo pasa con sus zonas de residencia, algo que también pasa en Los Angeles, ciudad de inspiración de Los Santos. Michael vive en la zona más lujosa de la ciudad conocida como Rockford Hills, parodia de Beverly Hills. En esta zona se verá a personajes caracterizados con ropa lujosa y el jugador podrá escuchar a estos mismo realizar comentarios irónicos sobre lo dura que es su vida por no poder comprarse el último

*smartphone* de iFruit, parodia de iPhone, para así subir las fotos de su nuevo yate a LifeInvader, parodia de Facebook. Que sea la zona más rica de la ciudad no significa que sea la más segura, ya que si el jugador pasea por dicha zona aparecerán personajes con claros síntomas de ir drogados que atacaran al protagonista. Esto es una crítica a la situación real de Los Angeles, ya que es considerada una ciudad con un grave problema respecto al abuso de drogas duras, causando numerosos sucesos violentos semanalmente. Otra cuestión social latente en la ciudad de las estrellas es la desigualdad económica y social palpable en sus calles, ya que se puede observar una enorme cantidad de personas sin techo viviendo al lado de las zonas más turísticas de la ciudad y esto mismo ocurre en GTA V, ya que podrá verse una gran cantidad de vagabundos rodeando el paseo de las estrellas o Venice Beach.

La zona de Franklin conserva un gran parecido a lo ya visto durante la aventura en GTA San Andreas, es decir, un lugar apartado de las grandes empresas y los lugares turísticos con una clara presencia de afroamericanos que viven gracias a los negocios locales o a los negocios entre las pandillas residentes. En este lugar el jugador verá ocasionalmente tiroteos entre bandas enfrentadas o abusos policiales, además de una gran presencia de prostitutas en las calles intentando ganar dinero para poder vivir. Si el jugador pasea por estos barrios con Franklin este mismo ocasionalmente hará comentarios respecto a su vida dentro de South Los Santos, nombre dado a los barrios inspirados en Compton, uno de los barrios más conflictivos de Estados Unidos. En estos diálogos comentará que le debe todo a estos barrios, pero no puede vivir aquí eternamente y espera ver como la situación cambia en un futuro próximo.

Trevor reside a las afueras de Los Santos, un lugar desértico y prácticamente vacío, dentro de este distrito la poca gente que reside se verá como los personajes viven en cabañas y chozas muy poco cuidadas. Al igual que en los otros dos casos expuestos, este escenario representa una situación real vivida dentro de Los Angeles, ya que es una ciudad con una gran concentración de habitantes en el centro de la ciudad pero que cuanto más se aleja del núcleo urbano se va experimentando una severa despoblación y estas zonas quedan prácticamente abandonadas y son olvidadas por el propio gobierno. Un tópico bastante extendido es el de que las personas más conservadoras y carentes de estudios viven en las zonas más alejadas del centro de la ciudad y, una vez

más, Rockstar aprovecha este gancho para extrapolar el estereotipo, por esto mismo dichos personajes están caracterizados bajo el prototipo de un “paleta” sucio y descuidado e incluso algunos de ellos mantienen relaciones sexuales con sus propios hermanos. Al igual que ocurre con Rockford Hills, en Sandy Shores, basado en Desert Shores, el jugador podrá escuchar conversaciones de distintos personajes, además de que todos ellos tienen un acento muy marcado y poco entendible, si vamos con el personaje de Franklin Clinton algunos de ellos lanzarán comentarios racistas en contra de él, alimentando así el cliché de que dichas zonas son muy conservadoras.

## **5. Conclusiones**

En este estudio se ha abordado el análisis del discurso ideológico, siguiendo los principios expuestos por Van Dijk. Sin embargo, el octavo principio, que considera el discurso como una forma de acción social, no ha sido utilizado hasta el momento. Esto se debe a que el octavo principio, el cual trata al discurso como una forma de acción social podría considerarse un conglomerado de todas y cada una de las entregas estudiadas, ya que la suma de todas estas crea una acción social de una u otra índole.

A lo largo del análisis, se ha observado cómo estas franquicias de videojuegos han abordado de manera significativa sucesos históricos relevantes. Por ejemplo, han representado el impacto de la revolución industrial en el oeste de Estados Unidos, la lucha de los nativos americanos por la defensa de sus territorios, la Revolución mexicana, el auge del narcotráfico en la década de 1980 y los disturbios de 1992 en Los Angeles. Estos videojuegos han utilizado sus escenarios de manera efectiva para inmortalizar las diversas sociedades y culturas que rodean a Estados Unidos.

Además, es importante resaltar que estas franquicias han planteado innumerables debates y reflexiones morales. A través de la amplia gama de personajes presentes en los videojuegos, con distintos contextos sociales, culturales y humanos, se han generado discusiones sobre temas éticos y sociales. Estos videojuegos han abierto el espacio para reflexionar sobre diferentes cuestiones, tales como la injusticia, el racismo, la violencia y el poder, entre otros.

En consecuencia, al considerar el discurso como una forma de acción social, estos videojuegos han logrado cumplir con el octavo principio básico de análisis del discurso

de Van Dijk. Han trascendido el mero entretenimiento para convertirse en una herramienta que expone y aborda sucesos históricos, culturas y reflexiones morales, generando un impacto en la sociedad y fomentando el pensamiento crítico.

Rockstar no se limita únicamente a la creación de experiencias audiovisuales, sino que ha logrado trascender y convertirse en una parte integral de la cultura popular. Su impacto no se limita únicamente al ámbito de los videojuegos, sino que ha revolucionado su propio medio mediante la introducción de conceptos como el mundo abierto, un estilo narrativo único y la capacidad de crear experiencias inmersivas. Sin embargo, su influencia va más allá de los límites de los videojuegos, y se ha extendido hacia otros medios como el cine y la música, contribuyendo a dar forma a la cultura contemporánea.

En este sentido, la influencia de Rockstar en la cultura puede considerarse una forma de acción social, ya que moldea y refleja valores, tendencias y representaciones en la sociedad. Sus juegos han introducido y popularizado temas y personajes que han dejado una huella duradera en la conciencia colectiva. Han desafiado convenciones y han abordado temas controvertidos, generando debates y reflexiones en la sociedad.

Rockstar es responsable de la formación de diversas comunidades y subculturas, donde los jugadores se congregan para discutir, compartir contenido, intercambiar experiencias y establecer relaciones sociales. Estas franquicias han dado lugar a la creación de apasionadas comunidades de seguidores que se reúnen en foros, redes sociales y eventos tanto en línea como presenciales. Estas comunidades han desarrollado su propia jerga, normas sociales y tradiciones, creando una forma de acción social basada en la interacción y el sentido de pertenencia compartido.

En definitiva, Rockstar ha logrado ir más allá del ámbito de los videojuegos y ha dejado una marca indeleble en la cultura contemporánea. Su influencia se extiende a través de múltiples medios y ha generado comunidades de seguidores apasionados que participan activamente en la interacción social y la construcción de identidades compartidas. Su capacidad para moldear valores y generar debates la convierte en una fuerza significativa en la acción social y cultural de nuestra sociedad actual.

Aunque el videojuego aún no se reconoce plenamente como forma de arte, los videojuegos llevan las posibilidades creativas a nuevas alturas al fusionar y combinar diversos medios en una sola entidad y avanzar rápidamente en su desarrollo. A lo largo de la historia, los seres humanos han sentido la necesidad de expresarse y manifestar sus pensamientos, quejas e inquietudes, y los diferentes medios artísticos que han surgido a lo largo del tiempo han sido vehículos esenciales para ello. En este sentido, los videojuegos no se quedan atrás.

Dentro del universo de los videojuegos, encontramos una amplia gama de herramientas de expresión. La exploración de mundos abiertos, la toma de decisiones, la simulación de la vida real, la narrativa de aventuras y los diálogos entre personajes, así como las metáforas visuales, son solo algunas de las formas utilizadas. Estas modalidades han sido exploradas y utilizadas de manera magistral en las aclamadas franquicias de Rockstar, que siempre han mantenido su enfoque rupturista, audaz y mordaz. Tanto en juegos como Grand Theft Auto (GTA) como en Red Dead Redemption, se enseñan, critican y culturizan de manera poco convencional pero efectiva. Lo verdaderamente relevante son los mensajes que se transmiten, sin importar la forma en que se haya impartido la lección. Como bien señaló Nicolás Maquiavelo: "El fin justifica los medios".

En los videojuegos de Rockstar, se abordan temas sociales, políticos y culturales de manera provocativa y desafiante. A través de la interacción del jugador con el mundo virtual y las elecciones que esta toma, se generan reflexiones y debates sobre la moralidad, la ética y las complejidades de la vida contemporánea. Estos videojuegos ofrecen una experiencia inmersiva que permite al jugador explorar diferentes perspectivas y enfrentarse a dilemas morales, ampliando así los límites de la expresión artística.

Si bien los videojuegos todavía pueden encontrar resistencia en su reconocimiento como forma de arte, su influencia y poder como medios de expresión son innegables. Han logrado romper barreras y alcanzar una audiencia masiva, impactando en la cultura popular y desafiando las convenciones artísticas establecidas. Los videojuegos de Rockstar, con su enfoque innovador y su capacidad para transmitir mensajes significativos, han contribuido a elevar la categoría de los videojuegos como forma de expresión artística contemporánea.

## 6. Bibliografía

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Estados Unidos
- Albarrán, J. (2019). *Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: La poética de Final Fantasy VII*. Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Estados Unidos
- Aldape, J. (2022). *The Mustang Diaries: A Study of Mexico in Red Dead Redemption 1*. Texas A&M University, College Station, Estados Unidos.
- Antolín, L. (2021). *La evolución del perfil del periodista a través del cine de Hollywood. Estudio de caso: Ciudadano Kane, todos los hombres del presidente y el dilema*. Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- Belman, J. & Flanagan, M. (2010). *Designing Games to Foster Empathy*. New York University, Nueva York, Estados Unidos.
- Blanco, G. (2022). *Cómo nacieron los Bloods y los Crips*. IAMRAP, pp. 1-2. Recuperado el 11 de agosto de 2022.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games*. Cambridge, London, Reino Unido
- Bourdieu, P. (2001). *Poder, derecho y clases sociales*. Bilbao: Ed. Desclée de Brower.
- Dávila, D. (2021). *Narrativas raciales y de género en el videojuego GTA San Andreas*. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- DeVane, Ben & Squire, Kurt. (2008). *The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto*. University of Wisconsin–Madison, Madison, Estados Unidos.
- Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games (Electronic Mediations)*. University of Minnesota Press, Minnesota, Estados Unidos.
- Documentalium (2013). *Gangsta Rap: La rivalidad entre la Costa Este y la Costa Oeste en el Hip-Hop*. Documentalium, páginas 1 a 3. Recuperado el 16 de julio de 2013.

- EFE. (1990). Acusaciones a Escobar. El País, páginas 1 a 2. Recuperado el 18 de febrero de 1990.
- Fernández, A. (1997). Sobre el nacimiento del teatro social español y su contexto. Universidad de Oviedo, Oviedo, España.
- Flanagan, M. (2009). Critical Play: Radical Game Design. MIT Press.
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2007). A Game Design Methodology to incorporate Social Activist Themes. Proceedings of CHI 2007 New York, NY: ACM Press, 181-190. Recuperado de <http://www.valuesatplay.org/wp-content/uploads/2007/09/vap-chifinal06sub.pdf>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En M. Wolf & B. Perron (Eds.), Video Game Theory Reader. Ed. Routledge.
- Fullerton, T. (2008). Game Design Workshop. A playcentric approach to creating innovative games. Ed. Morgan Kaufmann.
- Hall, S. (1984). Notas sobre la deconstrucción de “lo popular”. En R. Samuel (Ed.), Historia popular y teoría socialista. Barcelona: Crítica.
- Hernández, R. (2019). Disonancia ludonarrativa. GeekNo, página 1. Recuperado el 15 de abril de 2019.
- Jirón, F. (2015). El imaginario del sueño americano y videojuegos: análisis de Grand Theft Auto. Universidad Andina Simón Bolívar, Sucre, Bolivia.
- Moral, A. (2021). La conquista del oeste norteamericano. El Obrero, pp. 1 a 2. Recuperado el 27 de junio de 2021.
- Ouellette, M. (2010). Removing the Checks and Balances That Hamper Democracy: Play and the Counter-Hegemonic Contradictions of Grand Theft Auto IV. Old Dominion University, Norfolk, Estados Unidos.
- Parkin, C. (2018). Estos son los estilos de ropa más auténticos del hip hop. RedBull, pp. 4-5. Recuperado el 9 de septiembre de 2018.

- Prieto, D. (2014). Hip-Hop: Rimas, pandillas y graffitis. *El Mundo*, pp. 3-5. Recuperado el 8 de diciembre de 2014.
- Levy, P. (2004). *Ciberdemocracia. Ensayo sobre filosofía política*. Barcelona: Editorial UOC.
- Morley, D. (1996). *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Amorrortu.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Pérez, Ó. (2010). *Análisis de la significación del Videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. (Tesis Doctoral). Departament de Comunicació, Universitat Pompeu Fabra.
- Stamenkovic, D., Jacevic, M. & Wildfeuer, J. (2016, 6, diciembre). The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games. *ScienceDirect*, volumen 15, pp. 11 a 23.
- Torres, C. (2015). *Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Trenta, M. (2012). *Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural*. Universidad de La Laguna, Tenerife, España.
- Venegas, A. (2019). *El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar*. Universidad de Murcia, Murcia, España.
- Zimmerman, E., & Salen, K. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

