

# ANÁLISIS DISCURSIVO: TICS, USOS Y REPRESENTACIONES SOCIALES DE GRAND THEFT AUTO V

Julián Angarita<sup>1</sup>

Juan Ríos<sup>2</sup>

## Abstract

**E**n este estudio se examina el uso discursivo de las tecnologías de la comunicación e información y sus respectivas representaciones sociales en el videojuego, Grand Theft Auto V, por medio de un análisis discursivo que conlleva varios puntos de estudio. Se examina el contexto de los videojuegos desde su creación hasta la actualidad, con el objetivo de lograr definir lo que el significado del videojuego trae consigo para partir desde una base sólida el análisis. Adicionalmente se elabora un recuento histórico de lo que ha sido la saga de Grand Theft Auto desde su creación hasta su última entrega, que fue precisamente el V. Complementado por una línea de tiempo que también reúne lo que ha sido la historia de los videojuegos.

El trabajo a su vez, aborda una investigación sobre los aspectos teóricos y las bases fundamentales en donde se vinculan los videojuegos con una sociedad de consumo, principalmente de tecnología, en donde se realizó un análisis sobre la influencia de las tecnologías de la comunicación e información en un videojuego específico como lo es Grand Theft Auto V.

De esta manera la investigación incluye algunos pilares para segmentar el análisis del videojuego, como su estética, su ética, su tecnología y su mecánica, así como un estudio de los principales componentes del videojuego cada uno de estos conceptos sustentados con una base teórica que se reseña.

---

<sup>1</sup> Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad: Ciencias de la Comunicación Comunicación Social – Periodismo - Multijugador y Periféricos

<sup>2</sup> Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad: Ciencias de la Comunicación Comunicación Social – Periodismo - Multijugador y Periféricos

La metodología que se empleó para llevar a cabo la investigación fue un análisis discursivo para lograr estudiar cada fragmento del videojuego y poder conceptualizar sobre la influencia de las TICS inmerso allí. Se hizo un análisis segmentado que abordó diferentes temáticas y componentes de Grand Theft Auto V, así como la aparición e influencia directa de medios tecnológicos, haciendo un fuerte énfasis en el celular dentro del videojuego y su respectivo uso y representación social en dicho contexto.

Los resultados del análisis permitirán detectar la innegable importancia de los medios de comunicación en la vida cotidiana, así como la parodia y crítica que se aprecia en industrias que están en un rápido crecimiento como es la de los videojuegos.

## **Palabras Clave**

Videojuegos; Jugador; Sandbox; Mecánica; Celular; Internet; Narrativa.

## **Introducción**

La rapidez con la que ha crecido la industria de los videojuegos en los últimos 30 años ha hecho que este contexto se salga de su área y de su público para convertirse en un elemento de producción cultural y social tan fuerte, que ha terminado afectando ramas de las Ciencias Sociales, como la comunicación, que ha acabado mirando a los videojugadores como los receptores de una información que solo el videojuego es capaz de producir por su profunda interactividad con sus espectadores.

Por tal motivo, la investigación decidió segmentar su estudio y fijarse en uno de los videojuegos más influyentes de la séptima generación de consolas, Grand Theft Auto V. La creación de Rockstar es un videojuego muy completo por la cantidad de elementos que logró encerrar en el género del sandbox y que parodia con mucho acierto, la realidad nuestra y la cotidianidad. Claramente la utilización de medios de comunicación no podían estar ajenos a GTA V, y precisamente allí, se logra apreciar una combinación entre narrativa, jugabilidad y mecánica que logra demostrar la fuerte influencia de las TICS en nuestra sociedad actual, que terminan siendo las mediaciones para conseguir los objetivos en el videojuego.

La línea de la investigación está dentro del contexto de la comunicación y la cultura debido a que se abordan temáticas de transformación sociocultural, política, y dinámicas sociales en donde a su vez aparecen los medios de comunicación y las TICS. El análisis se enfoca principalmente en las

tecnologías de la información y la comunicación, complementándolo con el concepto de uso y representación social teniendo como base a Grand Theft Auto V.

En este contexto, la pregunta de investigación que surgió fue: ¿Cómo son representadas y usadas las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el videojuego Grand Theft Auto V? Por tal motivo, el objetivo primario de la investigación era reconocer los usos y representaciones sociales de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el videojuego Grand Theft Auto V. Adicionalmente era importante definir las características de las nuevas tecnologías de la comunicación dentro del videojuego e identificar los usos que le dan los personajes del videojuego Grand Theft Auto V a las nuevas tecnologías de la comunicación. Para finalizar, el último objetivo del análisis discursivo consistía en estudiar las representaciones que se hacen en el videojuego Grand Theft Auto V de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

## **Teoría, historia y definición de videojuego**

La presente investigación elaboró una breve historia sobre el recorrido temporal de la industria de los videojuegos y sus respectivos análisis científicos, en donde se estudiaron los elementos básicos de las principales teorías de videojuegos y sus respectivas maneras de desarrollarse al futuro con los nuevos obstáculos que se iban a presentar.

En la investigación era fundamental abordar la narratividad que intrínsecamente tienen los videojuegos. De esta manera, se hace una definición de lo que es videojuego para el presente análisis discursivo, entendiéndolo como el medio de comunicación que contiene cuatro elementos básicos de funcionamiento, los algoritmos, que se encargan de la virtualidad y el orden, la actividad del jugador o interactividad con el medio, la interfaz, que es la mixtura entre lo real y lo virtual y finalmente los gráficos, encargados de darle orden y soporte al sonido, imágenes y demás elementos estéticos para la conformación del mismo.

Aunque se hicieron algunas salvedades, no se pueden enmarcar a todos los videojuegos como una narración, a pesar que la gran mayoría de ellos necesiten de la narrativa para poder desarrollarse, los videojuegos no solo comparten su virtualidad con el videojugador, también hacen lo mismo con sus relatos y sus mecánicas, y de allí, cada videojuego variará según la percepción de cada jugador. Sin embargo, es innegable que la principal relación entre videojuego y videojugador está ensamblado bajo el mando de la narrativa, que tiene un dinamismo marcada por el tiempo del jugador debido a su factor de aleatoriedad.

## Historia de Grand Theft Auto

Dentro del análisis fue necesario realizar un recorrido histórico sobre la saga de videojuegos de Grand Theft Auto. Esta franquicia comenzó a existir por la creación de los británicos: David Jones, Sam Houser y Dan Houser. La casa productora de la GTA es Rockstar. A grandes rasgos la serie cuenta diferentes historias sobre criminales ficticios, ambientados en entornos parodiados de la realidad norteamericana principalmente.

La última versión de la saga, GTA V, fue lanzada en 2013 y su mayor cambio en la jugabilidad y narrativa, fue la inclusión de contar la historia de tres personajes al mismo tiempo, dándole la opción al jugador de cambiar, durante o fuera de las misiones, el personaje con el que quería desarrollar el videojuego. Esto le aportó a la narrativa una mirada distinta la historia, ya que los tres personajes viven la misma historia, pero tienen diferentes motivaciones y realidades.

## Pilares de análisis

Desde su esencia el videojuego tiene una gran relación con el cómic, la literatura y el cine, de estos tres medios toma toda su parte narrativa y le suma la interacción, que es el elemento propio del videojuego.

Por este motivo un juego de video cuenta con cuatro pilares para su construcción y producción, estos son: la estética, tecnología, mecánica e historia. Estos elementos proporcionan al videojuego las características necesarias para la conformación de su condición como medio de comunicación.

Teniendo en cuenta que el pilar que usaremos para el análisis de las TIC en GTA V será el de la historia, es importante definir el tipo de narrativa que tienen los videojuegos y con la que cuenta GTA V.

Como ya se ha mencionado en anteriores ocasiones el videojuego toma elementos de otros medios de comunicación como el cine, la literatura y los cómic, desde ahí construye su mundo narrativo, integrando la característica principal de los videojuegos, la interacción. Por ese motivo se redefine y al mismo tiempo se establece un nuevo tipo de narrativa, ya que el videojuego contará una historia que será dualizada con la jugabilidad, es decir, las mecánicas.

Para esta investigación se definirá la narrativa integral propuesta por Juan Serrano Cazorla en su artículo: La narrativa integral en Bioshock. El autor nos trae un nuevo término que es el resultado, según el, de la integración de la narrativa en la acción del juego, es decir que el jugador vivirá la

historia mientras desarrolla los objetivos del juego, sin tener que esperar una cinemática que le cuente la historia y “es el jugador el que construye el discurso narrativo”.

## **Metodología**

Para cumplimiento de lo que busca la investigación, acerca de las representación y usos de las TIC en el videojuego Grand Theft Auto V (GTA V) definiremos las herramientas y métodos que se usarán en el desarrollo del trabajo, teniendo en cuenta que nuestra población de estudio son aquellos medios de comunicación que son usados en las misiones principales del videojuego GTA V, desarrollado y publicado por la empresa Rockstar Games en el año 2013.

El enfoque del proyecto es cualitativo, ya que estudiaremos las formas, dinámicas, detalles y relaciones de una problemática, que este caso serán los usos y representaciones de los medios de comunicación en GTA V, especialmente en las misiones principales del videojuego, debido a que es allí donde toman más importancia. El análisis será, como se mencionó anteriormente, detallado y teniendo en cuenta cada situación en particular.

Más allá de ver si los medios de comunicación afectan el desarrollo del juego y la historia, la investigación busca, desde ese enfoque cualitativo, entender las dinámicas que surgen a través de los usos de los medios, tanto en la jugabilidad como en la narrativa del juego. Esto en paralelo a las maneras en que son representados, ya que esto, sin duda, tendrá en cambio en el uso.

Es importante tener en cuenta que habrá una observación participativa, esto se da principalmente porque será el análisis de contenido de un videojuego y resulta imposible llevar a cabo el proyecto sin tener un contacto directo con el juego. De esta manera el grupo de investigación tendrá de primera mano las situaciones en que los personajes usen los medios y con eso entender las representaciones que se hacen de ellos.

## **Estudio de Mundos**

Luego de analizar y hacer el comparativo de las reglas, normas y leyes que rigen dentro de Grand Theft Auto V, se decidió hacer una distinción de los diferentes mundos que existen en la relación videojugador y juego. Todo esto, con base en las lecturas: Videojuegos y Virtualidad Narrativa de Francisco García García; de esta forma logramos dividir los cuatro entornos en los que está inmerso tanto el juego como el espectador, estos son: Mundo Virtual, Mundo Actual, Mundo Real y Mundo Posible.

- **Mundo Virtual:** En este entorno se relaciona todo lo que existe dentro de Grand Theft Auto V, sus leyes, sus personajes, su realidad, su historia, etc. En este mundo es imposible que logre estar el videojugador, ya que él lo que hace es traspasar esa responsabilidad moral, a ese mundillo y allí realizar actividades que no son éticamente cuestionadas como en el mundo real. El mundo virtual se alimenta de las decisiones que pueda tomar el espectador y del enfoque que éste mismo pueda brindarle. Se ve representado en GTA V desde que el videojugador prende la consola, todo lo que pueda existir allí hace parte del mundo virtual. Grand Theft Auto V se constituye por sus reglas institucionales que rigen su entorno, sin embargo, se actualiza dependiendo de las elecciones que tomen los videojugadores.

- **Mundo Actual:** Sólo vive dentro del mundo virtual, porque es el encargado de reflejar y mostrar todo aquello que el videojugador requiere y necesita, por ejemplo: un camino nuevo, un automóvil diferente, una mejora al personaje o un arma distinta. El mundo actual es el responsable de darle dinamismo al mundo virtual y también es el eje central para que el espectador logre tener un nivel de inmersión alto, precisamente, es éste el que le da vida al mundo actual. Además, es el que mantiene una relación directa con el videojugador y toda decisión, rumbo o acción que quiera tomar o manejar. El mejor ejemplo, es cuando se quieren hacer mejoras a los personajes, cambiar el arma o modificar su vestimenta, porque lo que hace el videojugador es estar actualizando el mundo virtual por intermedio de un personaje, objeto o camino.

- **Mundo Posible:** Es el entorno que podría darse de concretarse ciertas acciones, todo va relacionado con las hipótesis que vayan forjando tanto la narrativa del juego como el accionar del videojugador. El mundo posible sólo está basado en supuestos e imaginarios que tienen un alto grado de probabilidad de concretarse, en relación a la historia que nos presente el juego. De esta forma el mundo posible se relaciona mucho más con la narrativa, porque de ella se desprende, y es la que le ofrece al espectador diferentes rumbos, caminos u opciones. Se ve reflejado en las cinemáticas, porque es allí donde puedan brindarse las posibilidades del juego, inclusive cuando el videojugador tiene que tomar una decisión entre dos o tres opciones que hacen parte de la probabilidad dentro del mundo virtual, esto se ve muy reflejado en las misiones más álgidas de Grand Theft Auto V. Dentro de Grand Theft Auto V, éste ámbito se presenta cuando se logran potenciar las habilidades de los personajes, lo que permite reconstituir los recursos con los que el videojugador cuenta, además esto está en concordancia con las leyes físicas que rigen y que le dan orden al juego. GTA cuenta con la posibilidad de mejorar las aptitudes y habilidades especiales de cada personaje.

- **Mundo Real:** Es el entorno más alejado del videojuego y el más cercano del videojugador. Es el que determina, como su nombre lo indica, la realidad del espectador, es el factor externo del videojuego y es que en últimas demuestra la transferencia de emotividades del jugador al juego por intermedio de algún mando. Es el opuesto al mundo virtual, pero aún así, es éste último el que trata de imitarlo y del cual se basa.

## **Desarrollo del análisis (Cuadros Actanciales)**

Si bien este modelo está orientado al análisis semiótico de la narrativa, dentro de la investigación será usado como una herramienta para determinar la posición y el sentido que tienen los distintos elementos del juego en relación con los personajes, sus narrativas y su jugabilidad, ya que este proyecto es una mixtura de metodologías que ya han sido anteriormente mencionadas y a la que ahora se le suman los cuadros actanciales.

J. Greimas establece un modelo actancial redefiniendo el anteriormente presentado por L. Tesnière, quien diseñó un esquema para la frase donde esta es una “unidad de relación y distingue en ella un proceso, representado por el verbo, los actores que intervienen en el mismo, a los que les da el nombre genérico de actantes y unas circunstancias que designa con el nombre de circunstanciales” (Alberto Álvarez Sanagustín, 1983).

Como lo describe Álvarez Sanagustín, Tesnière define al actante es aquel que interviene en el verbo, es decir, en la acción, por eso el actante es quien tiene sobre hombros el peso de la frase. Son tres actantes establecidos por Tesnière: sujeto, objeto y beneficiario, los que tienen las funciones principales, quienes se mueven a través por un número cambiante de circunstanciales.

Además, un actante puede ser dos actores a la vez, siendo un actante-sujeto y actante-beneficiario al mismo tiempo, como por ejemplo, Camila se peina. De esta misma forma un actante no tiene que ser solamente un actor o un solo personaje también el actante-sujeto puede ser un grupo, como es el caso de GTA V donde el actante-sujeto es la banda compuesta por Michael, Franklin y Trevor, quienes ejecutan las misiones como grupo en algunas ocasiones.

De este modelo presentado por Tesnière, Greimas toma elementos para elaborar el suyo para el análisis de un relato y en la estructura ubica seis elementos: sujeto, objeto, auxiliar (ayudante), destino, fuente (destinador) y oponente.

Una interpretación adecuada a este modelo la da Ligia Sainz Balderrama (2008) donde explica que “un sujeto “(S) desea un objeto” (O) (ser amado, dinero, honor, felicidad, poder o cualquier otro valor...); es ayudado por un ayudante “(Ay) y orientado por un oponente” (Op); el conjunto de los hechos es deseado, orientado, arbitrado por un destinador “(D1) en beneficio de un destinatario” (D2).

## **Influencia de las TICS dentro del videojuego**

Teniendo claro todo el panorama teórico y metodológico, además de dar un paso por la historia principal del videojuego, es momento de establecer los usos y representaciones que las TIC tienen en GTA V.

Durante la historia de GTA V, la mayoría de las misiones son un delito o sirven para preparar alguno, y durante ese acto ilegal los medios de comunicación se involucran de alguna manera, en ocasiones como una simple llamada para dar inicio a la misión y en otras en las que el celular es el detonador para explotar una bomba en el edificio del FIB.

Los medios de comunicación en el videojuego se convierten en una herramienta para cometer un delito, cumpliendo sus roles principales como llamar, enviar y recibir mensajes de texto y correos electrónicos, entrar a internet y tomar fotos, en el caso del celular, que es el medio más importante del juego y con el que se realizan la mayor parte de los crímenes.

Esto sirve para la realidad del GTA V, que buscan hacer su mundo posible, similar a nuestra realidad, con una sociedad que usa medios de comunicación y que consume productos comerciales. Este último aspecto lo viene trabajando la saga desde entregas anteriores donde el celular y otros medios fueron apareciendo, pero concretamente dejando su uso narrativo, para presentarlos que como un auxiliar para el personaje y con eso para el jugador. Sin embargo es GTA V el más los explota, por su temporalidad y su avance en la jugabilidad.

Pero en lo que es nuestro enfoque, las TIC, el videojuego toma todos los instrumentos necesarios para llevar al jugador a través del personaje, a una experiencia que está presente en la realidad actual: usar los medios de comunicación como una herramienta para cometer delitos.

Nuestra realidad tiene constantemente la aparición de hechos criminales donde los medios de comunicación están presentes: como son los hackeos a bancos, las detonaciones de bombas por medio de celulares, robos a través de teléfonos móviles e internet. Además, se convierten en un objetivo delincencial, como el robo a celulares y posteriormente su venta.

El videojuego no innova en una idea para los delincuentes, de usar los medios como una herramienta. GTA V sólo reafirma un hecho que se presenta en nuestra sociedad y nos lo presenta para que su mundo posible tenga sentido y especialmente se asemeja a la temporalidad que quiere representar.

Como hace referencia Elsa Montero Parguiña, “los medios son un componente indispensable de la estructura social y política de los pueblos” (1999), GTA V tiene esto presente para tomar el uso que se le dan actualmente a los medios, para llevarlo a su sociedad donde tendrán un lugar importante para la narrativa y la jugabilidad, y de ponerlo en constante implementación para la consecución de misiones delictivas o para la elaboración de planes, que finalmente es el objetivo del videojuego, su estructura social y política, por lo menos la de las historia principal, está orientada hacia lo criminal y por ese motivo las TIC debe responder en función de eso.

El celular es el medio de comunicación más importante dentro de GTA V, ya que no solamente es usado para llamar, si no que cuenta con funciones como el correo electrónico, navegación en páginas web, mensajes de texto y la cámara. Todos los elementos, en algún momento del videojuego, son útiles.

Además de esto, el teléfono móvil es una herramienta para la toma constante de decisiones, porque el juego en varias ocasiones, luego de una llamada, le preguntará al jugador si quiere o no realizar una acción. Incluso en la última misión de GTA V es por medio del celular donde se elige el final que el jugador le quiere dar, llamando a una de las tres opciones que se le dan.

## **Conclusiones**

Con el recorrido hasta ahora es claro que los usos y las representaciones de las TIC en GTA V tienen influencia tanto en la jugabilidad como en la narrativa, son instrumentos que están en constante movimiento dentro de estas dos funciones trascendentales para el videojuego.

El primer escenario en el que las TIC aparecen son en la jugabilidad, sus funciones mecánicas permiten desarrollar actos en el juego como lo haría un arma o vehículo, elementos fundamentales para los personajes de GTA V en una misión. El celular es el medio más utilizado en el juego y hacia el van orientadas la mayor parte de mecánicas, además dentro de él están inmersas otras dos tecnologías de la información y la comunicación, como lo son el correo electrónico e Internet, posicionando de esta forma al teléfono móvil como un instrumento de la vida cotidiana para cada uno de los tres personajes.

GTA V no solo busca ser un videojuego de acción que combine shooter y conducción con temas criminales y personajes con vidas moralmente poco aceptables. GTA V quiere ser un reflejo de la sociedad, en especial la sociedad estadounidense, y es por ese motivo para la creación de su mundo posible se basa en el mundo real, donde las TIC se encuentran cómodamente posicionadas en una sociedad que cada vez depende más de ellas para desarrollar su vida en cualquiera de sus esferas.

Por ese motivo los medios están en un constante vaivén entre la jugabilidad y la narrativa, porque de esa misma manera funcionan en nuestro mundo real, las TIC no son solo una herramienta para comunicarnos y desarrollar las relaciones interpersonales, las TIC son parte de la jugabilidad de nuestra vida, la hacen funcional, convirtiéndose en una herramienta para la consecución de objetivos personales y colectivos, los medios nos dotan de información diaria para llevar a cabo nuestro hacer cotidiano. El ejemplo más cercano es el celular, que al igual que en GTA V, es la TIC más usada en la actualidad por ser multiusos e individualizarse, haciéndose funcional para cada persona. El teléfono móvil está en nuestra vida desde la narrativa como un medio de comunicación e interacción, pero también en la jugabilidad, porque es una herramienta que contiene mecánicas para la elaboración de productos como: la conexión a internet que permite, entre muchas otras cosas, vender y comprar productos, GPS que nos ayudan a movernos más fácilmente por las ciudades y otra infinidad de cosas, que como en GTA V nos sirven para el cumplimiento de objetivos personales o colectivos.

GTA V nos muestra las TIC en todas sus formas, desde el celular que sirve como detonador de una bomba, el correo donde se reciben ofertas comerciales, los mensajes de texto entre amigos, pasando por la televisión llena de caricaturas, las redes sociales que nos dejan sin privacidad, hasta llegar a una radio con variedad musical y el Internet lleno de páginas de todo tipo. El mundo posible del videojuego está planteado, desde un mundo real que vive de esa misma manera, donde las TIC están en todas las esferas de la sociedad, incluso en la criminalidad, y esto se da porque son medios que se adaptan a cualquier narrativa, pueden contar cualquier tipo de historia desde las mecánicas de cada uno.

Ninguna TIC está destinada para un solo objetivo o rol y de esta forma nos lo demuestra GTA V, ya que en el desarrollo de los cuadros actanciales encontramos a las TIC como un auxiliar que estaba en diferentes funciones, podía servir como una simple llamada para iniciar una misión, hacer explotar el edificio del FIB, hackear computadoras o para citarse a comprar ropa. Los medios no tienen límites para sus funciones.