



LOS VIDEOJUEGOS BÉLICOS COMO PRODUCTOS DE LA INDUSTRIA CULTURAL. ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO DE *CALL OF DUTY: BLACK OPS* *MEDAL OF HONOR*

Gabriela Terrón Estrada

Antonio Rios Lara Hugo

CORREO ELECTRÓNICO: teesga@hotmail.com
hugo_rioslara@hotmail.com

*Licenciados en Comunicación por la Universidad Autónoma del Estado de México

PALABRAS CLAVE | Videojuegos, industria cultural, ideología, análisis y discurso.

KEY WORDS | Videogames, cultural industry, ideology, analysis, speech.

RESUMEN

El presente artículo forma parte de una investigación desarrollada entre los años 2010 y 2012, que intenta demostrar que muchos de los videojuegos bélicos pertenecen al modelo de la Industria Cultural; por lo tanto, con base en la Teoría Crítica propuesta por Theodor Adorno y Max Horkheimer, nos proponemos comprobar que estos dispositivos promueven y difunden una ideología dominante a través de sus discursos. De este modo, realizamos un Análisis Crítico del Discurso de dos videojuegos: *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*.

ABSTRACT

The present article it's part of a research developed between 2010 and 2012, that pretend to demonstrate that a lot of war videogames belong to the Cultural Industry model; therefore, based on Critical Theory proposed by Theodor Adorno y Max Horkheimer, we attempt to verify that these devices promote and disseminate a dominant ideology through their speeches. So, we make a Critical Analysis of Speech about two videogames: *Call of Duty: Black Ops* and *Medal of Honor*.

INTRODUCCIÓN

Hace varias décadas que Theodor Adorno y Max Horkheimer presentaron un planteamiento teórico que, para entonces, se mostraba como innovador, mediante el cual intentaban demostrar cómo el auge de la industria no sólo traía consigo el desarrollo y progreso económico, técnico y social, sino que también estaba gestándose toda una industria ideológica. La Industria Cultural (IC) es un paradigma cuya base está en la Teoría Crítica (TC), un modelo teórico generado a partir del marxismo; por tanto, tiene como fundamento el hecho de que vivimos en un sistema con evidentes desigualdades económicas, políticas y sociales que, como podemos observar, año con año se incrementan, y con ello la brecha entre ricos y pobres se hace cada vez mayor. Sin embargo, en nuestro contexto actual es por demás complejo hablar –y aún más afirmar– de un sistema en donde se presenta una lucha de clases como tal, no obstante, observamos que en este sistema prevalecen ciertas “relaciones materiales de explotación” matizadas por un conjunto de aparatos ideológicos los cuales se encargan del encubrimiento de las mismas.

Hoy, ya en la segunda década del siglo XXI, los videojuegos son exhibidos como algunos de los productos tecnológicos más innovadores de una Industria Cultural consolidada y representada en gran parte por los medios masivos; instalados y legitimados, por las sociedades capitalistas, están presentes en gran parte de ellas. Su mercado se concentra en niños, adolescentes y jóvenes varones, aunque en recientes años, han logrado extender su dominio, posicionándose en el sector de gente adulta, así como el de mujeres jóvenes. De esta manera las empresas dedicadas a la producción, programación, desarrollo y distribución de los videojuegos se muestran como una industria con un crecimiento fulgurante.

Muchos de los videojuegos actuales son polémicos por su alto contenido sexual y violento, los esfuerzos por investigar tales dispositivos están enfocados, sobre todo, en conocer los efectos que producen en los receptores a corto, mediano y largo plazo –y si bien es cierto que dentro de nuestro interés por este tema y con el fin de ampliar esta investigación, se cierne la propuesta por desarrollar un análisis con base en la recepción, es necesario señalar cómo dicho análisis será parte de otro proyecto, cuyo fin es complementar al presentado en este artículo–; empero, han sido poco estudiados desde una postura crítica, la cual los identifique como dispositivos de una Industria Cultural que poseen una ideología específica. Por tanto, pretendemos demostrar que estos dispositivos han sido creados como discursos cuyos sintagmas con que se forman los enunciados de tales discursos promueven una hegemonía.

El presente trabajo se inscribe en el régimen discursivo de las ciencias sociales y tiene la finalidad de realizar una crítica hacia los videojuegos, específicamente aquellos de contenido bélico en cuyos enunciados denotan conflictos armados donde intervienen fuerzas militares, así como cualquier otro tipo de grupo guerrillero que ostente poder destructivo. Por consiguiente, a pesar de que nuestro eje teórico gira en torno a la Teoría Crítica desarrollada originalmente por Adorno y Horkheimer, estamos atentos a las formas de control y dominación recurrentes de nuestro contexto actual, fundadas quizás en la racionalidad del dominio por medio de la ciencia y la técnica. Asimismo, es importante para este estudio la conceptualización teórica de la ideología, genealógicamente constituida en el marxismo; del mismo modo, nuestro marco metodológico tiene sustento en el Análisis

Crítico del Discurso (ACD) que, en gran medida, nos sugiere Michael Foucault.

Es importante mencionar que al realizar un ACD de la ideología del videojuego bélico, abordamos el concepto de ideología como “un conjunto de valores y creencias difundidos por la clase económicamente dominante” (Silva, 1989, p. 21), esto es, hablamos de una industria que promueve una ideología dominante. De tal suerte que el objetivo de nuestra investigación se vislumbra como una propuesta por identificar y describir el paradigma ideológico dominante, primordialmente político y de la guerra –aunque también social, moral, tecnológico y, por supuesto, cultural– que predomina en los discursos de los videojuegos bélicos; la intención es comprobar cómo este tipo de videojuegos –productos de una IC– encubren y legitiman, en la estructura de sus discursos, un conjunto de valores, creencias, ideas y prácticas de los grupos dominantes y, por lo tanto, revalorar la supuesta inocuidad de sus contenidos.

Por ende, nuestro trabajo se presenta como una reflexión que intenta estimular al debate sobre este tema, pretendemos establecer los primeros pasos para futuras investigaciones que complementen a la nuestra. En este orden de ideas, precisamos el alcance de nuestro trabajo; comprendemos que los videojuegos bélicos se muestran como dispositivos de una industria ideológica –en ciertos aspectos–, pero también como productos culturales artísticos –en otros tantos–, que se han instaurado y son parte de la sociedad como un medio de entretenimiento. En este sentido, nuestro compromiso debe ser entendido como un esfuerzo por analizar y delimitar los enunciados de los cuales se componen dichos discursos, pues partimos de la idea de que estos no son inocuos, por el contrario, promueven una línea ideológica definida.

Para poder realizar nuestra investigación y así sugerir que en el videojuego bélico, como producto de la Industria Cultural, se gesta un discurso ideológico –fundamentalmente político y bélico–, optamos por el estudio de dos videojuegos: *Call of Duty: Black Ops*¹ (COD BO) y *Medal of Honor*² (MOH).

Al considerar todo lo anterior, esbozamos elucidar: ¿cuál es la ideología dominante de la guerra que promueve la Industria Cultural a través de productos como los videojuegos bélicos *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*? Es por ello que nuestro trabajo tiene como eje central dos proposiciones, a saber:

- **Hipótesis 1.** Los discursos que establece la Industria Cultural mediante los videojuegos bélicos, promueven la hegemonía de los países dominantes. Con el pretexto del entretenimiento, las principales productoras y desarrolladoras de videojuegos bélicos denigran otras culturas, al tiempo que enaltecen los estereotipos, valores, creencias e ideas de los grupos político y económicamente dominantes.
- **Hipótesis 2.** Los videojuegos *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*, como productos de la Industria Cultural, difunden la ideología dominante de la guerra por medio de los enunciados de sus discursos.

¹ Desarrollado por la compañía Treyarch y distribuido por Activision. Su fecha de lanzamiento fue el 9 de noviembre de 2010. Pertenece a la serie *Call of Duty*. Su forma de juego es en un jugador y multijugador. Fuente: <http://www.callofduty.com/blackops>.

² Desarrollado por la compañía Danger Close Games (EA LA) –modo de un jugador–, EA Digital Illusions CE –modo multijugador– y distribuido por Electronic Arts. Su fecha de lanzamiento fue el 15 de octubre de 2010. Pertenece a la serie *Medal of Honor*. Su forma de juego es en un jugador y multijugador. Fuente: <http://www.medalofhonor.com/>.

REPENSANDO EL DISCURSO DE LA INDUSTRIA CULTURAL EN EL VIDEOJUEGO BÉLICO

Es fácil observar cómo la producción y el consumo de los videojuegos se inscriben en el fenómeno de la Industria Cultural, sobre todo si consideramos lo que representan: una industria multimillonaria en el mercado con un crecimiento económico acelerado, lleno de estereotipos y clichés, y con una carga ideológica muy bien definida. Por lo general, son producidos por corporaciones que “cuentan con el capital y los recursos humanos y tecnológicos, que terminan por ser las que poseen y controlan la mayoría de los medios” (Lozano, 1996, p. 83), y en este sentido, al referirnos a la producción y distribución de estos dispositivos tecnológicos por parte de las grandes empresas, invitamos a la reflexión sobre la influencia económica y política que ejercen, tal como nos sugiere el enfoque de la Economía Política.

Entendemos el concepto de Industria Cultural al considerar el dominio de la racionalidad técnica, en donde ya no sólo el cine, la radio y las revistas constituyen un sistema como lo plantearon en su momento Adorno y Horkheimer; actualmente este sistema se conforma de dispositivos como computadoras, teléfonos celulares, Internet y, por supuesto, los videojuegos.

Hoy la dominación se perpetúa y amplía no sólo por medio de la tecnología, sino como tecnología; y ésta proporciona la gran legitimación a un poder político expansivo que engulle todos los ámbitos de la cultura. En este universo, la tecnología proporciona también la gran racionalización de la falta de libertad del hombre. (...) La racionalidad tecnológica, en lugar de eliminarlo, respalda de ese modo la legitimidad del dominio (Habermas, 1993, p. 58).

Nuestro enfoque está dirigido directamente hacia los valores, creencias, ídolos y fetiches ideológicos de la sociedad industrial más avanzada, “cuyo rasgo fundamental todavía es la economía mercantil y monetaria, pero que ha desarrollado con creces su propia formación ideológica, sus medios especiales de difusión y esclavización síquica” (Silva, 1989, p. 22).

Inferimos que la IC puede ser entendida como un conjunto de empresas e instituciones cuya principal actividad económica es la producción de cultura con fines lucrativos; que son formadoras de una estructura ideológica afín al sistema capitalista en el cual se llevan a cabo relaciones de producción con evidentes desigualdades. En el sistema que conforma la Industria Cultural, pueden considerarse –indudablemente– los *mass media* como creadores de mecanismos que buscan aumentar el consumo de sus productos, modificar los hábitos sociales, educar, informar y, finalmente, transformar a la sociedad, por tanto, abarcan todos los ámbitos de la sociedad e intentan inmiscuir a todos los individuos.

Los productos de la IC abusan de la capacidad técnica, sustituyen lo artístico con lo tecnológico, al provocar con ello un contenido insípido y soso. Al respecto, Adorno y Horkheimer (1998) mencionan que la Industria Cultural “al no conocer otra cosa que los efectos, acaba con la rebeldía de estos y los somete a la forma que sustituye a la obra” (p. 197). En los videojuegos bélicos es fácil observar dicho planteamiento, sobre todo en años recientes, pues el contenido que se plantea es concebido por excelentes ingenieros y programadores, pero en pocos casos es tomada en cuenta la perspectiva artística.

Precisamos que la Industria Cultural designa, como ya lo indicábamos, una explotación sistemática y programada de los bienes culturales con fines comerciales. En esta industria, gran parte de sus esfuerzos están enfocados en la creación de mensajes estandarizados dirigidos a la sociedad de consumo, al efectuar un rebajamiento de los procesos intelectuales y sensitivos, con la anulación de la capacidad crítica y al tratar de masificar al receptor; la industria intenta conseguirlo a través de la complicidad de muchos receptores, quienes en su afán por escapar del aburrimiento, adoptan una actitud donde ni quieren y ni son capaces

de invertir el esfuerzo y la seriedad que serían necesarias para realizar nuevas experiencias que les interesasen más que de manera sólo fugaz. Como señalan Adorno y Horkheimer (1998), "el conformismo de los consumidores, como la insolencia de la producción que estos mantienen en vida, adquiere una buena conciencia. Ese conformismo se contenta con la eterna repetición de lo mismo" (p. 178). Empero, bajo el análisis de otros enfoques como el de la recepción, queda claro que las audiencias no son pasivas, por el contrario, son activas y, en el caso particular de los videojuegos, buscan la constante interacción que se establece mediante el juego.

Esta industria ideológica se presenta como una guía para un mundo entrópico, y en tanto que es proveedora de "supuestos" elementos de orden, beneficio y satisfacción, la sociedad la acepta y permite –parcialmente– ser guiada por lo que le muestran; evita a toda costa la objetivación de la información y consiente la proliferación de modelos estereotipados de personalidad, moda y comportamiento.

Una cosa es segura en la Industria Cultural, ésta siempre tenderá hacia los productos que le aseguren un éxito comercial, que sólo en apariencia se presentan como algo innovador y sorpresivo, aunque ciertamente sean objetos repetitivos, de los cuales, lo único que cambia es su parte técnica. Las compañías de videojuegos aprovechan estas circunstancias, tal es el caso de los videojuegos bélicos en donde se traza la misma historia una y otra vez, y las diferencias son propuestas únicamente en el apartado técnico, pero al final el contenido ha sido presentado un sinnúmero de veces. Y, sin embargo, la industria del videojuego continúa con el engrose de las billeteras de sus grandes empresarios; conocen la fórmula para conseguirlo. Es por tanto pertinente aseverar el cumplimiento de dos postulados propuestos en dos momentos diferentes de la Teoría Crítica, por un lado, que "los consumidores se aferran a la técnica, no a los contenidos estereotipadamente repetidos, vaciados de significado y ya prácticamente abandonados" (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 180); asimismo, observamos que estas empresas tienen por objetivo conseguir la lealtad de esas masas, y para ello saben que "sólo puede obtenerse por medio de compensaciones destinadas a la satisfacción de necesidades *frivolizadas*" (Habermas, 1993, p. 98).

Como ya lo hemos precisado líneas atrás, el presente trabajo no tiene su enfoque en el análisis de la recepción, no obstante, consideramos necesario –y complementario– retomar de manera breve a Guillermo Orozco (2000), dado que el fenómeno del consumo se ve reforzado por un proceso de recepción, el cual transcurre "a lo largo de varios escenarios, donde a su vez corre la agencia cotidiana de diferentes segmentos de audiencia: hogar, escuela, lugar de trabajo, barrio, lugares públicos, lugar de juegos, etcétera" (p. 17 y 18). Vislumbramos la oportunidad de apoyarnos en ambos planteamientos para pensar desde diferentes posiciones el discurso de los videojuegos bélicos en la actualidad, del cual podemos especular que no se encuentra determinado por completo por las grandes corporaciones, sino que las audiencias desempeñan un rol activo –aunque no decisivo– en la elección de los contenidos, puesto que eligen –de manera limitada– qué tipo de videojuegos van a consumir dentro del género que nos ocupa.

En este sistema en donde se desarrolla esta maquinaria ideológica el individuo es ilusorio, sus productos derivan de una industria que primicia el negocio sobre la obra artística, es más importante la parte económica que el desarrollo cultural; en estos se refleja primordialmente la técnica. La IC es la inserción del capital, del mercado; en productos culturales, ésta se encarga de reproducir los estándares y de plantear discursos llenos de clichés. Tal es su control mediante la técnica sobre la sociedad, que:

la diversión es la prolongación del trabajo bajo el capitalismo tardío (...), la mecanización ha adquirido tal poder sobre el hombre que disfruta del tiempo libre y sobre su felicidad, determina tan íntegramente la fabricación de los productos para la diversión, que ese sujeto ya no puede experimentar otra cosa que las

copias o reproducciones del mismo proceso de trabajo (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 181).

Pensar el capitalismo en la historia como la primera forma de producción que ha “institucionalizado un crecimiento económico autorregulado, ha dado lugar al industrialismo, que después pudo ser desligado del marco institucional del capitalismo y asentado sobre mecanismos distintos que los de la revalorización del capital” (Habermas, 1993, p. 74), nos hace reflexionar cómo en nuestro contexto actual la dominación ideológica promovida por esta industria pretende cumplir su cometido a través de diversos insumos más allá del capital mismo, pero siempre con base en él. Pensemos en el discurso promovido por estas industrias sobre el uso de los videojuegos bélicos como instrumentos que proporcionan insumos, por ejemplo, de diversión y catarsis a los receptores que los consumen, pero ni la una ni la otra son inocuas, por el contrario, en dichas funciones conllevan una ideología muy bien definida.

La IC desarrolla contenidos vacíos, ya que su interés se concentra en la forma, a fin de que el consumo de sus productos sea masivo. Para la Industria Cultural todo puede convertirse en espectáculo, *performance*, y así la guerra es un tema idóneo para la creación de contenidos de un producto como el videojuego bélico.

Por lo tanto, los videojuegos bélicos como productos de esta industria son portadores de una carga ideológica que limita, en muchos de los casos, la parte artística y que primicia, en la mayoría de las ocasiones, la cuestión técnica; del mismo modo, son productos cargados de clichés y estereotipos en los que envuelven al espectador y se introyectan en la mente del jugador, porque tienen la intención de hacerle creer que lo mostrado en la pantalla es una prolongación de la realidad.

PARA UNA CONCEPTUALIZACIÓN DE LA IDEOLOGÍA CON BASE EN LA TEORÍA CRÍTICA

En nuestra crítica hacia el discurso de los videojuegos bélicos, observamos que se presenta un encubrimiento ideológico, pues como producto de la Industria Cultural esta clase de videojuegos promueven los valores, creencias e intereses de los grupos dominantes.

Con base en un enfoque crítico, consideramos que las ideas dominantes de cada época son las ideas de la clase hegemónica, como Marx (1997) señala:

la clase que ejerce el poder material dominante en la sociedad es, al mismo tiempo, su poder espiritual dominante. La clase que tiene a su disposición los medios para la producción material dispone con ello, al mismo tiempo, de los medios para la producción espiritual, lo cual hace que se le sometan (...). Las ideas dominantes no son otra cosa sino la expresión ideal de las relaciones materiales dominantes, las mismas relaciones materiales dominantes concebidas como ideas; por tanto, las relaciones que hacen de una determinada clase la clase dominante, son también, entre otras cosas, las que confieren el papel dominante a sus ideas. Los individuos que forman la clase dominante tienen también (...) la conciencia de ello (...) por eso, en cuanto dominan como clase y en cuanto determinan todo el ámbito de una época histórica, se comprende de suyo que lo hagan en toda su extensión y, por tanto, entre otras cosas, también como pensadores, como productores de ideas, que regulan la producción y distribución de las ideas de su tiempo; y que sus ideas sean, por ello mismo, las ideas dominantes de la época (p. 48).

Así, el videojuego bélico, como parte del aparato ideológico que representa la Industria Cultural de los *mass media* –que a su vez ejercen cierto poder material dominante–, intenta mantener a través de sus discursos su ideología. Tal fundamento se desarrolla en

gran parte de las historias de estos videojuegos que, mediante toda la carga visual propia de nuestra época, aunado a la importancia que posee el juego en y para el desarrollo del hombre, le muestran una visión muy particular de la realidad, al intentar con ello influir en su percepción.

En suma, la ideología de la Industria Cultural puede ser entendida como:

un sistema de valores, creencias y representaciones que autogeneran necesariamente las sociedades, *en cuya estructura haya relaciones de explotación* (es decir, todas las que se han dado en la historia) a fin de justificar idealmente su propia estructura material de explotación, consagrándola en la mente de los hombres como un orden «natural» (Silva, 1989, p. 19).

Por tanto, el sistema ideológico de la Industria Cultural no propone ideas, más bien son:

creencias; no son juicios, son prejuicios; no son resultado de un esfuerzo teórico individual, sino la acumulación social de las *idées reçues* o lugares comunes; no son teorías creadas por individuos de cualquier clase social, sino valores y creencias difundidos por la clase económicamente dominante (Silva, 1989, p. 21).

Sin embargo, la ideología no sólo está presente en los valores y creencias del orden religioso, popularizado o mediático, también se halla en supuestos aparentemente científicos que se difunden en escuelas y otras instituciones del mismo orden:

¿Qué se aprende en la escuela? Junto a técnicas y conocimientos, en la escuela se aprenden las “reglas” del buen uso, es decir, de las conveniencias que debe observar todo agente de la división del trabajo, según el puesto que está “destinado” a ocupar: reglas de moral y de conciencia cívica y profesional, lo que significa en realidad reglas del respeto a la división social-técnica del trabajo y, en definitiva, reglas del orden establecido por la dominación de clase (Althusser, 1998, p. 12).

Ciertamente, pensamos que “la ciencia y la técnica mismas, en la forma de una conciencia positivista imperante –articulada como conciencia tecnocrática– asumen el papel de una ideología” (Habermas, 1993, p. 102), toda vez que éstas sean precedidas o pronunciadas por aquellos grupos “privilegiados”.

En resumen, “la ideología está compuesta de representaciones políticas, jurídicas, morales, religiosas, científicas, artísticas” (Silva, 1989, p. 47) y por supuesto técnicas, que tienen la función primordial de justificar el sistema actual. Y en esta época con el auge del capitalismo, los *mass media* como parte de la IC adoptan un papel preponderante ideológico paralelo al juego económico mundial, pues en este nuevo imperio se han vertido y unificado viejas formas ideológicas como la religión, que en la Edad Media representó el aparato ideológico más poderoso.

Por consiguiente, al observar al videojuego bélico como un producto ideológico, planteamos dilucidar si en efecto realiza una función de encubrimiento y promoción de una ideología dominante de la guerra mediante su discurso, porque es conveniente estar vigilantes a sus posibles trampas comerciales y prescripciones que nos rodean y de las cuales no podemos escapar, ya que el videojuego es un dispositivo de diversión en apariencia y un medio de comunicación ideológica en su estructura.

ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO

Como ya lo hemos comentado líneas atrás, optamos por el método del Análisis Crítico del Discurso para desarrollar nuestra investigación. Pero cabe aclarar que, en la naturaleza de dicho enfoque, no existe una metodología específica con la cual proceder, no obstante,

los elementos teóricos-metodológicos que nos sugiere Foucault nos proporcionan las bases para proceder en la elaboración de nuestros propios instrumentos de análisis.

Este autor ofrece una serie de elementos teóricos, y en menor medida metodológicos, para que el analista pueda recurrir a ellos como lo haría un artesano con sus instrumentos. De este modo, el investigador tomará las herramientas teóricas, metodológicas y conceptuales, conforme vaya requiriéndolas. Son estas herramientas que nos ofrece el autor, las que nos permitirán analizar el videojuego bélico como discurso, los objetos que lo constituyen, así como las complejas relaciones que se entretienen en él, en un entramado de líneas que establecen una determinada normalidad en un contexto y espacio definido.

Al analizar el discurso del videojuego bélico, partimos de dos ideas principales que nos sugiere Foucault (2005). Por un lado que el discurso:

no es simplemente lo que manifiesta (o encubre) el deseo, es también el objeto del deseo; pues (...) no es simplemente aquello que traduce las luchas o los sistemas de dominación, sino aquello por lo que, y por medio de lo cual se lucha, aquel poder del que quiere uno adueñarse (p. 15).

Por otro lado que, "en toda sociedad la producción del discurso está a la vez controlada, seleccionada y redistribuida por un cierto número de procedimientos" (p. 14).

Ahora bien, el trabajo que nos ocupa en este momento consiste en describir los elementos teóricos-metodológicos, en los cuales nos apoyaremos para realizar nuestros propios instrumentos en nuestro ACD de los videojuegos anteriormente señalados.

El primer elemento a considerar en el análisis de cualquier texto es observar el contexto en el cual se encuentra inmerso, porque a través de éste adquiere en gran medida su sentido. "Mi argumento central es que, para analizar un discurso, hay que estudiar los textos en el contexto de los hechos cotidianos o sociales de mayor magnitud en el mundo" (Bolívar, 2008, p. 17).

En este sentido, retomemos lo que nos sugiere van Dijk (2004) sobre el contexto, esto es, que aquél forma parte del discurso mismo:

los contextos no están "ahí afuera", como las situaciones sociales, sino "aquí dentro", en la mente de los usuarios de la lengua (...). Las propiedades de las situaciones sociales no pueden, desde luego, influenciar el discurso directamente; pueden hacerlo solamente por medio de las formas en las que los usuarios de la lengua *entienden* o *construyen* estas propiedades de la situación; esto es, cuando los usuarios de la lengua prestan atención a dichas propiedades y las encuentran relevantes para lo que dicen (...). Es decir, los contextos no son un tipo de realidad social objetiva o una situación real, sino constructos subjetivos de lo que ahora es relevante en dichas situaciones sociales (...). En otras palabras, los contextos son representaciones mentales de alguna clase (p. 13).

Por tanto, en el desarrollo de este análisis, precisamos definir el concepto de discurso como el "conjunto de los enunciados que dependen de un mismo sistema de formación" (Foucault, 1979, p. 181), o dicho de otro modo, se llamará discurso a "un conjunto de enunciados en tanto que dependan de la misma formación discursiva" (Foucault, 1979, p. 198). De este concepto se desprenden dos aspectos imprescindibles para nuestro ACD: *las formaciones discursivas* y el *enunciado*.

Foucault (1979) nos menciona que una formación discursiva puede ser entendida como:

un conjunto de enunciados que pertenecen a un mismo sistema de dispersión, en el que los objetos, los tipos de enunciación, los conceptos, las elecciones temáticas, se pueden definir bajo una regularidad, esto es, bajo un orden, en una

correlación, por su posición en funcionamiento y en su transformación (p. 62).

Asimismo, Foucault (1979) propone al enunciado como el "átomo del discurso" (p. 133). También sugiere que existirá enunciado siempre y cuando "existan varios signos yuxtapuestos" (p. 141).

el enunciado no es una unidad del mismo género que la frase, la proposición o el acto de lenguaje; no nace, pues, de los mismos criterios, pero tampoco es ya una unidad como podría serlo un objeto material que tuviera sus límites y su independencia (...). El enunciado no es una estructura (...), es una función de existencia que pertenece en propiedad a los signos y a partir de la cual se puede decidir, a continuación, por el análisis o la intuición, si "casan" o no, según qué reglas se suceden o se yuxtaponen, de qué son signo, y qué especie de acto se encuentra efectuado por su formulación (oral o escrita) (Foucault, 1979, pp. 144-145).

En definitiva, "una serie de signos pasará a ser enunciado a condición de que tenga con 'otra cosa' (...) una relación específica que la concierna a ella misma, y no a su causa, no a sus elementos" (Foucault, 1979, p. 147).

De esta forma, señalamos que el videojuego puede ser entendido como un discurso, el cual procede de una formación discursiva específica, que será analizado a través de sus enunciados, de las relaciones que se dan entre estos, del sentido que toman por su contexto, pero principalmente, en el discurso mismo, toda vez que se considera su origen en regímenes discursivos específicos. Se podrá analizar en tres aspectos esenciales: en la *formación de sus objetos*, en la *formación de sus conceptos* y en la *formación de sus modalidades enunciativas*.

Ahora bien, el análisis de la formación de los objetos en una forma discursiva específica, como es la del videojuego bélico, puede ser abordado con base en tres elementos: las *superficies de emergencia*, las *instancias de delimitación* y las *rejillas de especificación*.

Para comprender las superficies de emergencia, Foucault (1979) recurre como ejemplo al discurso psiquiátrico. Indagar en este discurso las superficies de emergencia consiste en "mostrar dónde pueden surgir, para poder después ser designadas y analizadas, esas diferencias individuales que, según los grados de racionalización, los códigos conceptuales y los tipos de teoría, recibirán el estatuto de enfermedad" (p. 66).

Al considerar este conjunto de ideas, en nuestro caso, podemos indagar las superficies de emergencia de las guerras como tema recurrente en los videojuegos; además, investigar la emergencia de los distintos tipos de enemigos que son representados en los videojuegos de este género; también pueden estudiarse la emergencia de objetos como: armas, escenarios, rasgos físicos de aliados y de enemigos, etc. De este modo, surgen interrogantes como: ¿dónde surgieron?, ¿cómo fueron designados y analizados en determinado momento histórico?, ¿por qué fueron nombrados así?, ¿por qué emergieron estos objetos y no otros?, ¿de qué manera han sido nombrados a lo largo del tiempo?, etc.

En las instancias de delimitación, Foucault (1979) nos propone pensar que todo campo de conocimiento está delimitado, marcado y separado. Por ejemplo, señala que en la medicina, las instancias de delimitación son aquellas que permiten marcar sus límites como una institución reglamentada, como un conjunto de individuos que constituyen el cuerpo médico, como saber y práctica, como competencia reconocida por la opinión, por la justicia y por la administración (p. 68).

En el videojuego bélico, las instancias de delimitación pueden observarse a partir de las grandes compañías encargadas de la producción y distribución de estos dispositivos, los cuales entre otras cosas, establecen mediante sus propios estándares lo que es

entretenimiento y lo que no lo es, ellas mismas determinan y delimitan los temas que pueden desarrollarse en el videojuego, así como la perspectiva que podrá encarnar el jugador. Por otra parte, también funge como instancia de delimitación la parte técnica del videojuego, esto es, quienes tienen la capacidad y el conocimiento para el desarrollo y programación de este software, asimismo aquellos que poseen los recursos económicos para su producción, pues su costo económico, aunque variado, en la actualidad es bastante alto –por supuesto, consideramos videojuegos bélicos de alta manufactura–.

Una tercera herramienta que nos ofrece Foucault (1979) para el estudio de los objetos del discurso son las rejillas de especificación. Al retomar el ejemplo de la psiquiatría, Foucault nos habla de rejillas de especificación refiriéndose a “los sistemas según los cuales se separa, se opone, se entronca, se reagrupa, se clasifica, se hacen derivar unas de otras las diferentes “locuras” como objetos del discurso psiquiátrico” (p. 68).

En el discurso del videojuego bélico, esta herramienta de demarcación puede ser empleada para intentar separar, oponer, entroncar, reagrupar, clasificar, derivar, a partir de lo que para este discurso es relevante; por ejemplo, los diferentes elementos que aparecen articulados a los conceptos de: enemigo, misión, orden, seguridad, guerra, entre otros, o las diferentes formas en que estos y otros objetos han sido desarrollados en el discurso bélico, en el discurso del entretenimiento, en el discurso del juego, etc.

Sin embargo, el mismo Foucault (1979) argumenta que esta clasificación es insuficiente para el estudio de los objetos del discurso: “El discurso es otra cosa distinta del lugar al que vienen a depositarse y superponerse, como en una simple superficie de inscripción, unos objetos instaurados de antemano” (p. 69). Por tanto, también propone una serie de categorías entendidas como *condiciones de existencia* de los objetos del discurso. Una primera condición es que “no se puede hablar en cualquier época de cualquier cosa” (p. 73), es decir, que deben existir ciertas condiciones específicas para que surja tal objeto y no otro. Estas condiciones se llevan a cabo bajo un “haz” complejo de relaciones. Dichas relaciones no están presentes en el objeto ni definen su constitución interna, sino “se hallan establecidas entre instituciones, procesos económicos y sociales, formas de comportamiento, sistemas de normas, técnicas, tipos de clasificación, modos de caracterización” (p. 74), esto es, situadas con relación a ellos, permiten ubicar a los objetos en un campo de exterioridad, de manera que pueden aparecer a su vez en estas diferentes instituciones, procesos económicos y sociales.

En este entendido, Foucault (1979) hace constar cómo el tipo de relaciones que se establecen entre los objetos de un discurso, no son las que podrían entenderse como *relaciones primarias*, vistas como aquellas que se forman entre instituciones, técnicas, formas sociales, etc. Pero también las distingue de las *relaciones secundarias*, aquellas que se llevan a cabo en el interior del discurso, que en su caso, para poder hablar del discurso psiquiátrico, marca la relación entre familia y criminalidad. Por consiguiente, el tipo de relaciones a las cuales se refiere, son las que denomina como *relaciones discursivas*, y su objetivo consiste en hacer “aparecer la especificidad de éstas últimas y su juego con las otras dos” (p. 75).

Las relaciones discursivas no son, por tanto, ni internas ni externas al discurso, sino que se encuentran, de algún modo, en el límite del mismo. Es en esta posición, ni circunscritas al discurso, ni fuera del mismo, que las relaciones discursivas “determinan el haz de relaciones que el discurso debe efectuar para poder hablar de tales o cuales objetos, para poder tratarlos, nombrarlos, analizarlos, clasificarlos, explicarlos, etc.” (Foucault, 1979, p. 75).

Ahora bien, las modalidades enunciativas son otro aspecto del que nos da cuenta Foucault (1979) para el análisis de las formaciones discursivas. Primeramente se debe de identificar al emisor –o emisores– que expresa enunciados; para ello sugiere preguntas

como:

¿Quién habla? ¿Quién [...] tiene derecho a emplear esta clase de lenguaje? ¿Quién es su titular? ¿Quién recibe de él su singularidad, sus prestigios, y de quién, en retorno, recibe ya que no su garantía al menos su presunción de verdad? ¿Cuál es el estatuto de los individuos que tienen –y sólo ellos– el derecho reglamentario o tradicional, jurídicamente definido o espontáneamente aceptado, de pronunciar semejante discurso? (p. 82).

77

Al pensar el discurso del videojuego bélico, proponemos cuestiones como: ¿quién? o ¿quiénes?, ¿por qué? y ¿con qué intención desarrollan temas de guerra en los videojuegos?, pero sobre todo, ¿por qué en la mayoría de estos juegos, al menos en los más populares, ofrecen al receptor, única y exclusivamente, la participación a partir de una sola perspectiva y no permiten tomar parte en la historia del juego desde otros puntos de vista?, ¿por qué en la mayoría de las ocasiones es la norteamericana? Del mismo modo, podremos atender a la pregunta: ¿cómo se han legitimado, para presentar estos temas y no otros, aquellos que se encargan de este entretenimiento?

Otro aspecto de las modalidades enunciativas es el que se halla en relación con los ámbitos institucionales en los que circulan éstas, pues en ellos es donde encuentra su “origen legítimo y su punto de aplicación (sus objetos específicos y sus instrumentos de verificación)” (Foucault, 1979, p. 84). Esto quiere decir que, el o los emisores encargados de estructurar los enunciados de tal discurso se verán influenciados por los ámbitos institucionales de los que procedan.

La posición o posiciones en que se encuentra el sujeto es el tercer aspecto que nos sugiere Foucault para el análisis de las modalidades enunciativas; dependiendo de su posición en el contexto, el sujeto interpretará y enunciará de distinta manera la información de un discurso dado. Así, los enunciados también se analizan en relación con los estatutos del emisor que enuncia, a los diversos ámbitos desde donde enuncia y a las numerosas posiciones que los emisores pueden ocupar o recibir cuando se pronuncia un discurso.

Ya señalados estos tres aspectos para el análisis de las modalidades enunciativas, queda por reafirmar que el discurso “no es la manifestación, majestuosamente desarrollada, de un sujeto que piensa, que conoce y que lo dice: es, por el contrario, un conjunto donde pueden determinarse la dispersión del sujeto y su discontinuidad consigo mismo” (Foucault, 1979, p. 90).

La formación de los conceptos es otra de las herramientas centrales que nos proporciona Foucault para el estudio del discurso. Por tanto, nos sugiere identificar los conceptos que se encuentran en los enunciados de tal discurso, así como la manera en cómo van desarrollándose. Para ello se debe “describir la organización del campo de enunciados en el que aparecen y circulan” (Foucault, 1979, p. 92).

Tomamos como base el considerar las *formas de sucesión* en que se han visto envueltos los conceptos de tales enunciados: “las diversas *ordenaciones de las series enunciativas*, (...) los diversos *tipos de dependencia* de los enunciados, (...) los diversos *esquemas retóricos*, según los cuales se pueden *combinar* grupos de enunciados” (Foucault, 1979, p. 92).

También se tienen que atender las *formas de coexistencia* de los conceptos en los enunciados: el *campo de presencia*, que demuestra si tales conceptos han sido ya formulados en otros enunciados pertenecientes a diferentes discursos; el *campo de concomitancia*, que se refiere a los conceptos que pertenecen a los dominios de muy distintos objetos, pero que de alguna u otra manera logran relacionarse con el discurso analizado, sea por contradicción, analogía, premisa, modelo, etc.; el *dominio de memoria*, manifiesta aquella mínima relación que se pueda llegar a encontrar con un concepto de algún enunciado del

pasado, con los conceptos de los enunciados del discurso analizado (Foucault, 1979, pp. 93-95).

Finalmente, existen procedimientos de intervención en los enunciados que son distintos para cada formación discursiva: *técnicas de reescritura* de los conceptos de los enunciados, *métodos de transcripción* de los enunciados, *modos de traducción* de los enunciados, la manera en que se *delimita* el dominio de validez de los enunciados, además de los *métodos de sistematización* existentes (Foucault, 1979, pp. 95-96).

Pero lo que pertenece propiamente a una formación discursiva y lo cual permite delimitar el grupo de conceptos, dispares no obstante, que le son específicos, es la manera en cómo esos diferentes elementos se hallan en relación los unos con los otros: la manera, por ejemplo, en que la ordenación de las descripciones o de los relatos está unida a las técnicas de reescritura: la manera en que el campo de memoria está ligado a las formas de jerarquía y de subordinación que rigen los enunciados de un texto; la manera en que están ligados los modos de aproximación y de desarrollo de los enunciados y los modos de crítica, de comentarios, de interpretación de enunciados ya formulados, etc. Este haz de relaciones constituye un sistema de formación conceptual (Foucault, 1979, p. 97).

Ahora podemos decir que la base de nuestro análisis está sustentada en la genealogía que Foucault nos propone, pues intentamos describir el conjunto de relaciones que se llevan a cabo en tales formaciones discursivas. Por tanto, el problema es constituir series: "definir para cada una sus elementos, fijar sus límites, poner al día el tipo de relaciones que le es específico y formular su ley y, como fin ulterior, describir las relaciones entre las distintas series, para constituir de este modo series de series, o «cuadros»" (Foucault, 1979, p. 11).

Pues bien, con este conjunto de elementos teóricos-metodológicos que hemos planteado, basándonos primordialmente en Michael Foucault, desarrollamos nuestro análisis crítico del discurso de los videojuegos bélicos *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*, los cuales nos permitirán comprobar o rechazar nuestras hipótesis.

ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO DE *CALL OF DUTY: BLACK OPS* Y *MEDAL OF HONOR*

Como hemos señalado, para realizar nuestro análisis escogimos dos videojuegos de contenido bélico: *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*. Sin duda alguna existe una gran cantidad de videojuegos de este género que podrían servirnos para nuestro análisis, no obstante, optamos por este par de videojuegos debido a que para el año 2010 –tiempo en que se inició la investigación–, estos representaban la última entrega de sus respectivas series, que por varios años han encabezado las listas de popularidad y de ventas en gran parte del mundo.

Uno de los aspectos que llamaron más nuestra atención, y que fue determinante para decidimos por estos videojuegos, se debe al tema que manejan sus respectivos discursos, pues con base en la investigación que hemos realizado, encontramos que el tema principal de la mayoría de este tipo de videojuegos está ambientado durante el conflicto armado de la Segunda Guerra Mundial, y en menor medida sobre la Primera Guerra Mundial; sin embargo, en esta ocasión *Call of Duty: Black Ops* opta por retomar el periodo más tenso de la Guerra Fría, asimismo, *Medal of Honor* se concentra en un periodo más contemporáneo: la guerra en Afganistán –también cabe mencionar que este videojuego, en palabras de sus creadores, se presenta como un homenaje a las fuerzas armadas norteamericanas–. En consecuencia, por medio del ACD dilucidamos la ideología dominante de la guerra –presente en sus

respectivos discursos– que promueve la Industria Cultural en estos productos.

Estos videojuegos presentan dos estilos de juego principales: modo “campana” y “multijugador en línea” –además de algunas modalidades extra que se desbloquean al completar el juego–.

Por su estructura, nuestro análisis se concentra en el modo campana en el cual se describe una historia, con personajes específicos, en escenarios precisos; se entreteje una trama en la que existen bandos opuestos. A través de una serie de misiones se realiza un planteamiento –introducción, desarrollo y desenlace– que tiene como objetivo enganchar al jugador. En fin, se desarrolla todo un discurso en el que se propone una serie de mensajes sobre un tema específico.

La base de nuestro análisis se constituye por dos matrices generales, una por videojuego; en ellas se resaltan los elementos de análisis metodológicos necesarios para estudiar el discurso de cada uno de ellos. Es así que, para la construcción de nuestras matrices, hemos considerado –para fines prácticos– los siguientes elementos teóricos-metodológicos: formación discursiva, enunciados, objetos, conceptos y modalidad enunciativa. Por tanto, como se muestra en la figura 1, los elementos quedan distribuidos de la siguiente manera³:

No.	Misión	Enunciados	Elementos de análisis			Formación discursiva ideológica
			Modalidad enunciativa	Objetos	Conceptos	
1	Nombre y número de la misión	Secuencia 1 (S1)	Diálogos (D)			
			Videos (V)			
			Sonidos (S)			

Figura 1. Estructura de la matriz de análisis⁴.

Al presentar los elementos que componen la matriz de izquierda a derecha, encontramos en primer lugar la columna que determina el número en la matriz. Posteriormente, al conocer la estructura de ambos videojuegos, optamos para su análisis dividirlo por misiones, por lo que la siguiente columna establece el nombre y el número de la misión que está analizándose, cabe decir que se ha tomado una muestra representativa en ambos videojuegos.

Como lo mencionábamos anteriormente, el discurso está estructurado por un conjunto de enunciados con una diacrónica y sincrónica relación entre ellos, por lo que es el aspecto teórico-metodológico del cual analizamos sus elementos. Éste queda representado en la tercera columna; para su estudio lo dividimos en tres enunciados principales: diálogos (D), videos (V) y sonidos (S). Igualmente, hemos fragmentado las secuencias (S1, S2...) de los

³ Cabe mencionar que el presente artículo tiene sustento en el documento: “La reproducción ideológica en el discurso del videojuego bélico. Análisis crítico del discurso de *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*”, que presentamos como Tesis de Licenciatura en el año 2012 en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Autónoma del Estado de México. Si se requiere conocer a fondo el análisis efectuado en las misiones seleccionadas, se recomienda revisar dicho documento existente en las bibliotecas de esta Universidad.

⁴ Presentamos, a manera de ejemplo, una matriz del videojuego COD BO en los anexos.

enunciados y para ello lo indicamos con un número en la parte izquierda. Este número nos permitirá localizar, en la misión, el momento de la secuencia que estemos analizando.

En la cuarta columna se localizan nuestros elementos de análisis: modalidad enunciativa, objetos y conceptos. Al pensar que para el estudio de los enunciados de un discurso es necesario conocer estos tres elementos, acordamos el orden en que se encontrarán dichos elementos, de tal suerte que pueda comprenderse correctamente. De este modo intentamos establecer en todo momento la relación entre los enunciados de cada secuencia y los elementos de análisis, con el fin de concretar ideas precisas que el lector pueda comprender sobre momentos específicos del videojuego.

En la última columna intentamos establecer la formación discursiva ideológica que existe al considerar todos los elementos antes mencionados.

RESULTADOS

I. MODALIDAD ENUNCIATIVA DE LOS DISCURSOS

Un primer aspecto ideológico que identificamos en las misiones analizadas en ambos videojuegos está presente en la modalidad enunciativa, ya que la enunciación se sugiere en un solo sentido, el de los Estados Unidos, pues se niega este aspecto al bando contrario, más aún cuando las desarrolladoras de ambos videojuegos deciden que estos últimos participen en la enunciación, lo permiten bajo un esquema ideológico. Tomamos de ejemplo un momento específico del videojuego COD BO, en donde pudimos observar que en la secuencia de la historia se presenta a Fidel Castro como personaje; empero, por medio del enunciado verbal y visual se le desprestigia porque los diálogos y las imágenes en donde aparece lo presentan como cómplice del enemigo a vencer; de igual modo, en este videojuego se permite la participación del Ejército Popular de Vietnam, sólo para mostrarlos como un conjunto de personas desalmadas que asesinan a su propio pueblo; también podemos advertir cómo a través de constantes imágenes se muestra un campo de concentración de la extinta Unión Soviética, donde se describen violaciones a todos los derechos humanos, particularmente las torturas.

Por otra parte, en MOH observamos este mismo procedimiento: cuando el sistema permite la participación del bando enemigo como modalidad enunciativa, lo hace única y exclusivamente para exhibir las debilidades y temores concebidos desde su perspectiva. Por ejemplo, en la parte introductoria se presenta a un rebelde afgano en actitud sumisa con los soldados norteamericanos, en la que enfáticamente ruega por su vida y por la de los suyos, además de implorarlo a estos que acaben con los terroristas talibanes.

Asimismo, en estos videojuegos se establece la superioridad norteamericana. A lo largo de ambos videojuegos se pudo analizar que constantemente se exhibe una supremacía que, entre varios aspectos, describimos el referente a la parte tecnológica armamentista, ya que mediante el enunciado visual, tanto *Treyarch* como *Danger Close Games* –las desarrolladoras de ambos videojuegos–, se encargaron de llevar del discurso de la realidad a la del juego modelos de armas militares reales, y con éstas se exhibió, constantemente, que los Estados Unidos poseen un desarrollo tecnológico superior al de cualquiera de sus enemigos.

En el análisis de COD BO denotamos que, durante una de las misiones, los invasores norteamericanos arremeten en contra de la policía local cubana, con armas que, según la trama de la historia, eran prototipos en aquellos años, pero que los agentes de este país ya portaban para sus misiones; lo mismo sucede en MOH, incluso se promueve más este aspecto, porque con el enunciado visual se presume el poderío militar tecnológico que

posee este país dominante, debido a que sus equipos de operaciones especiales hacen una constante demostración del alcance destructivo de sus armas, intentándose reafirmar con ello su capacidad tecnológica en este rubro.

II. OBJETOS DE LOS DISCURSOS

Pero al hablar de superioridad es imprescindible remitirnos a los objetos descritos en los enunciados de ambos videojuegos, dado que en estos, los respectivos discursos reproducen fehacientemente la ideología dominante de la IC. Cada vez que ha sido posible mostrarle al jugador escenas del virtuosismo norteamericano, ambas desarrolladoras se han empeñado en repetirlo una y otra vez, para así dejar bien asentado este aspecto.

En COD BO podemos atestiguar este tipo de elementos en los enunciados verbales y visuales, puesto que en los momentos finales de una de las primeras misiones, el personaje principal llamado Mason –norteamericano–, no sólo actúa de manera intrépida y heroica al bajar de un avión en movimiento para poder despejar el camino a sus camaradas que intentan escapar, sino que además se sacrifica para que estos lo consigan, con ello se pretende que el jugador lo perciba como un héroe y mártir que se sacrifica por los demás; posteriormente, en la escena final de una de las últimas misiones, otro personaje principal llamado Woods –igualmente norteamericano–, se sacrifica para salvar a Mason, al acabar con un enemigo llamado Kravchenko –soviético–, de esta forma se reafirma en el discurso esta cualidad.

Por su parte, MOH reincide todavía más en estos elementos, ya que a lo largo de todas sus misiones podemos observar de un modo u otro algún tipo de acto heroico y sagaz, que tiene como propósito demostrar la supremacía del “súper” soldado norteamericano frente al enemigo endeble, del mismo modo se presume la bondad, el compañerismo y la hermandad de estos personajes; desde la primera misión se hace alarde de las habilidades físicas y de trabajo en equipo del comando armado de fuerzas especiales norteamericanas.

Subsecuentemente, ahora sobre el objeto del sacrificio, con mayor énfasis se proyecta la muerte de soldados estadounidenses en el campo de batalla acribillados por el enemigo, y son el enunciado visual y el auditivo los cuales se encargan de recordarnos este sentido del discurso. Posteriormente se muestra que gracias a su perfecta coordinación como equipo son capaces de salir adelante y vencer a todos los enemigos que se les presentan y, sin embargo, al final de la misión se insiste en recrear el drama del sacrificio y el valor de aquellos que “lucharon por el bien de todos”; tal es la insistencia de este aspecto en el discurso que, con adjetivos específicos, los mismos soldados se califican como “guerreros” que luchan para mantener el bienestar y la paz de su nación.

Ahora bien, el enunciado auditivo también nos demostró su parte ideológica. Encontramos dos aspectos en la estructura discursiva de ambos videojuegos. Ya sea en COD BO o MOH, la música que se emplea para ambientar las distintas misiones tiene la intención de justificar el sentido destructivo que es mostrado en la pantalla, al mismo tiempo que pretende –con base en la trama del juego– legitimar las acciones cometidas por los distintos personajes –asesinatos, ultrajes, invasiones y toda clase de atropellos a los derechos internacionales–.

En este orden de ideas, podemos observar dicho aspecto claramente en una de las misiones centrales del juego MOH: durante esta misión se debe pilotar un helicóptero con el cual se arrasan aldeas afganas; en esos momentos resuena en tono estridente la música del género *Heavy Metal*, que disminuye su presencia en momentos pasivos; asimismo, en COD BO en cada ocasión que se hace alusión al enemigo soviético, ya sea verbalmente o

visualmente, la música se torna en tono insidioso, esto se puede apreciar nítidamente cada vez que aparecen en escena los antagonistas de la historia, el tono de la música adquiere este sentido, al aportar así su parte ideológica de lo que se dice y se observa.

Pero la principal característica ideológica que identificamos en ambos videojuegos, no radica en lo ya mencionado, sino que es mostrada desde la acción del racismo. Se presenta la ridiculización mediante la hipérbole en el sonido que emiten los enemigos al momento de ser asesinados; en COD BO podemos ser testigos de ese elemento en la segunda misión, cuando se liquidan a los soldados vietnamitas. Con base en nuestro análisis pudimos identificar que al asesinar a los enemigos, estos emiten unos sonidos aberrantes que tienen la intención de mostrarse como sonidos guturales provocados por la muerte, pero que francamente se asemejan más a sonidos animales –el chillido de un puerco–; por su parte, en MOH, a lo largo de toda la historia se pueden escuchar este tipo de sonidos por parte de los enemigos asesinados, no obstante, por su reincidencia lo podemos constatar fehacientemente en la tercera misión, justo cuando aparece el pelotón de infantería de las fuerzas militares de los Estados Unidos.

Por otro lado, un objeto que parte de la realidad pero que es llevado al campo de la ciencia ficción por medio del videojuego, es el referente al “enemigo”. Es curioso ver, desde estos productos de la IC, la forma en cómo es manejado el discurso del enemigo externo, pero sobre todo la constante de presentar, precisamente eso, un enemigo. En COD BO, que tiene como base el tema de la Guerra Fría, se puede observar que primero Cuba, posteriormente Vietnam, Laos, Hong Kong, además de la constante en la Unión Soviética, representan los enemigos de Estados Unidos; en MOH el discurso se modifica y se habla de una guerra contra el terrorismo, que según sus intereses, la célula terrorista de Al-Qaeda es localizada en Afganistán, pero a medida que avanzan las tropas norteamericanas, ya se vislumbra un nuevo enemigo en Pakistán.

Al evidenciar dicho aspecto en los dos videojuegos, podemos argumentar que la razón de su discurso se gesta unilateralmente, dado que en sus enunciados única y exclusivamente se le otorga el privilegio de expresar, mediante historias ficticias o supuestos homenajes, la perspectiva de un solo bando de los actores que están en conflicto, generalmente el de los Estados Unidos; además es curioso apreciar que en este tipo de productos se propone que este país debe estar en constante conflicto con algún “enemigo” –ficticio o real–, ya sea para reafirmar su identidad como nación o demostrar su hegemonía militar y cultural ante el mundo –sin considerar, claro está, para satisfacer sus ambiciones de poder, mismas que sustentan sus acciones–.

Al retomar este último punto, a manera de reflexión consideremos que en MOH se justifica, se encubre y minimiza un hecho relativamente reciente, pero de alcances internacionales; veamos a qué nos referimos. Históricamente países de la zona conocida como Medio Oriente han estado en conflicto, entre otras razones, este hecho es una de las principales causas de que las economías de dichos países tengan un desarrollo paupérrimo, empero, a través de numerosos informes internacionales se sabe que gran parte de este territorio aún permanece inexplorado en cuanto a la extracción de las riquezas de los grandes recursos que poseen.

Tomándose como referencia –por espacio y tiempo– el país que nos ocupa por la temática del juego mencionado, es decir, Afganistán, conocemos de manos de la Organización de las Naciones Unidas⁵ los diversos informes que han publicado, en los

⁵ Para conocer más acerca de la condición social, política y económica de este país, sugerimos ingresar al sitio web de la Organización de las Naciones Unidas en español: <http://www.un.org/es/>. Asimismo, para saber sobre los recursos naturales que posee este país, la ONU pone a disposición

cuales se estipulan los vastos recursos que ostenta esta nación, al destacar la riqueza de minerales como el cromo, hierro, cinc, uranio, oro, litio –este último usado con frecuencia en las baterías de dispositivos tecnológicos–, etc., así como de hidrocarburos como el gas natural y el petróleo; y es que al ser una zona en su gran mayoría montañosa, de constantes movimientos telúricos, es apto pensar en la gran cantidad y calidad de estos recursos que aún no han sido explorados.

Por consiguiente, al estar atentos a este contexto, el hecho de que en *Medal of Honor* se retome este acontecimiento y se legitime el objeto del enemigo terrorista localizado en Afganistán, argumentándose la justicia de su lado, se torna completamente ideológico, ya que los receptores que participen de este dispositivo sin tener el previo conocimiento de dicho contexto, estarán orientados a conocer la versión exclusiva de productos mediáticos como este videojuego, acerca de los hechos de la realidad político social reciente –o actual–.

Por otro lado, el enunciado visual enfatiza la decadencia, miseria, salvajismo, retraso, etc., de los lugares en donde se combate, pero únicamente de aquellos que corresponden a los de otros países que no sea Estados Unidos u otra potencia capitalista –o grupo privilegiado–. Por ejemplo, podemos observar las locaciones que se diseñaron para COD BO, esto es: Cuba, Vietnam, Laos, Hong Kong y la Unión Soviética. En cada una de éstas se muestra un lado sombrío y negativo de aquellos países, lo mismo sucede en MOH donde presenta los lugares de Afganistán en decadencia y pobreza extrema.

III. CONCEPTOS DE LOS DISCURSOS

De los objetos analizados deducimos una serie de conceptos presentes en ambos discursos. Quizá uno de los principales –y de los que más llamaron nuestra atención por la forma en cómo es utilizado– sea el de invasión; podemos ver que este concepto difícilmente es expresado como tal durante el desarrollo de ambas historias, algunas veces es sustituido por el concepto de infiltración, esto lo podemos constatar en COD BO desde los primeros minutos, en donde los personajes en turno dialogan sobre dicha acción; sin embargo, para dar cuenta en forma clara y precisa de esta afirmación, analizamos el texto con el cual se describe el objetivo de la misión titulada “Operación 40”, en el que su propósito se suscita como un “intrépido asesinato durante la invasión de Bahía de Cochinos”. En cuanto a MOH, al igual que en COD BO, el concepto de invasión es sustituido por el de infiltración, y es fácilmente observable en la parte central del juego, durante los diálogos que entablan los soldados de infantería norteamericanos cuando demuestran sus intenciones por asediar Pakistán.

Queremos ser enfáticos con el hecho de que en COD BO, Estados Unidos invade Cuba, Vietnam, Laos, Hong Kong y la Unión Soviética. Lo mismo sucede en MOH, durante toda la historia se narra la intrusión en Afganistán y se plasman las intenciones por invadir Pakistán.

Con base en una postura crítica observamos que estos videojuegos bélicos –como productos de la Industria Cultural– fungen en varios sentidos como instrumento para legitimar –ideológicamente– las acciones desarrolladas por los países –o los grupos–

del público en general un portal virtual de esta nación en la siguiente dirección: www.afghanistan-un.org/. Dentro de este portal se despliegan diferentes apartados, entre ellos se encuentra *Important Documents* (Documentos importantes), en donde podemos acceder a gran parte de informes que sustentan la gran riqueza mineral y de hidrocarburos con los que cuenta este país: <http://www.afghanistan-un.org/category/about-afghanistan/important-documents/>. En general, sugerimos revisar a detenimiento dicho portal, ya que presenta información pertinente y veraz de Afganistán.

dominantes. Esto lo realizan con la acción del juego intrínseca en esta actividad; una forma de hacerlo es a través de la conceptualización que se emplea para describir tales acciones, pues hemos podido constatar que en los dos discursos la connotación que emplean para llevar a cabo dichas operaciones está por demás justificada, del mismo modo, en ningún momento se plantea que estos procedimientos sean incorrectos, siempre y cuando provengan de un país hegemónico.

Caso similar sucede con el concepto de asesinato, el cual es constantemente empleado en ambos discursos. En COD BO, desde los primeros momentos del juego, se especifica que Fidel Castro debe ser asesinado, posteriormente, se plantea el objetivo de exterminar al soviético Nikita Dragovich –antagonista principal de la historia–, pero esto es sólo por citar algunos ejemplos específicos, la realidad es que con el enunciado visual, bajo el pretexto de ser un videojuego de acción, se insta al asesinato de todo aquel que no pertenezca a nuestro bando, es decir, del enemigo. En MOH la situación no es distinta, porque con los diálogos se promueve al asesinato de talibanes; por la propia estructura de la historia, los participantes deben –para continuar con la trama– cometer una serie de actos genocidas –al tomar parte como soldados norteamericanos– en todo ese territorio.

Empero, lo que nos interesa destacar de este aspecto presente en ambos videojuegos, es lo concerniente a la connotación de los mensajes en ambos discursos; mientras que el asesinato –o intento de asesinato– sea cometido por algún militar estadounidense, esta acción siempre será justificada, elogiada inclusive, pero si dicha acción es cometida por un cubano, un soviético, un afgano, etc., es calificada como un acto reprochable que debe de ser castigado. Este es el sentido que los discursos de COD BO y MOH emplean del concepto de asesinato: por un lado, si es para su beneficio, lo justifican y celebran, pero por el otro, si es en detrimento suyo, lo repudian y castigan.

Finalmente, no podemos pasar por alto los conceptos, quizá, más despectivos e ideológicos mostrados en el desarrollo de ambas historias. En COD BO la existencia material y simbólica del enemigo es designada por medio del concepto de comunismo y es la Unión Soviética quien lo representa. Por su parte, en MOH el concepto con el que se designa al enemigo cambia –tras la caída del Muro de Berlín y el fracaso del comunismo soviético–, se abandona la idea del enemigo comunista y se concentra en un “nuevo enemigo”; esta vez es el terrorismo –primordialmente– islámico.

Con base en nuestro análisis, podemos argumentar con certeza que con estos productos mediáticos se difunde la ideología dominante de la guerra, ya que en sus discursos se establece en todo momento la existencia de un mal externo –primero el comunismo soviético y posteriormente el terrorismo árabe–, el cual amenaza los intereses y las ambiciones de un sistema capitalista muy bien representado por los Estados Unidos. En otras palabras, los discursos analizados de los dos videojuegos promueven la ideología en la que la nación de las barras y las estrellas se erige como el país que posee los valores y las ideas correctas para todo el mundo, y cualquiera que se oponga a estas ideas y valores debe de ser alineado, de ser necesario, con el uso de la fuerza –a través de las armas–.

CONCLUSIONES

La industria de los videojuegos es el modelo perfecto de aquellas empresas que han sabido adaptar y sacar el mayor provecho a los cambios de su entorno. Con un crecimiento fulgurante, han posicionado este dispositivo en el gusto de grandes sectores de la población; actualmente, con el desarrollo tecnológico, su presencia se ha vuelto abrumadora, porque podemos encontrar videojuegos en otros tantos dispositivos de comunicación, por ejemplo celulares, *tablets*, computadoras, reproductores de audio y video, lectores de libros

electrónicos, internet, etc., diseñados desde plataformas básicas como *Java*⁶ y *Flash*⁷, las cuales requieren, para su elaboración, de muy pocos recursos; sin embargo, también se encuentran aquellos que demandan una gran cantidad de recursos materiales y humanos para su creación, puesto que en su desarrollo participan grandes equipos de trabajo conformados por especialistas de distintos ramos; son estos últimos, los que provienen de las grandes industrias del entretenimiento, quienes presentan discursos sumamente elaborados sobre distintos temas.

Tras conocer el vasto universo de los videojuegos, nuestra investigación fue orientada a comprender el discurso de una clasificación específica de estos, a saber, los videojuegos bélicos, dado que partíamos de la idea de que en ellos se representaba de manera fehaciente la ideología dominante –primordialmente, en los aspectos políticos y bélicos, aunque sin duda alguna también se ve reflejado en lo social, lo económico, tecnológico, cultural, etcétera–. Escogimos a *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor* para realizar nuestro análisis, debido a que denotaban ejemplarmente este tipo de clasificación, además de ser, para el 2010, las últimas entregas de dos de las series más afamadas e influyentes en dicha categoría.

Cabe decir que el propósito de nuestro trabajo tendía –y tiende– hacia el análisis e identificación de la hegemonía ideológica que promueven los productos de las Industrias Culturales de aquellos grupos que ostentan el poder y el control de ciertas esferas económicas, políticas y sociales, porque al poseer los medios materiales tienen la posibilidad de promover ciertos modos en cómo se debe concebir al mundo.

No obstante, dos factores determinaron que nuestra investigación se enfocara específicamente en un actor social: los Estados Unidos, que si bien es cierto, es un pleno representante –quizá el mejor– del sistema capitalista que permite la concentración de las riquezas y el empoderamiento en una élite política-económica, no es el único. El primer factor correspondió a la orientación del discurso mismo existente en ambos videojuegos, ya que en estos el actor principal es precisamente ese país y por lo tanto, nuestros esfuerzos en la construcción teórica-metodológica tuvieron que responder ante dicho planteamiento; el segundo factor se debió a la cercanía contextual que tiene México con los Estados Unidos, pues, como consecuencia de la dependencia en muchos de los aspectos económicos, políticos y sociales de nuestra nación por aquella, nos encontramos sumamente influenciados por su bagaje cultural, tantas veces impulsado por el discurso mediático, los estereotipos, las costumbres, el desarrollo científico y tecnológico, etc.

Es así como en el desarrollo de nuestro trabajo, determinamos que la ideología de la IC es algo más que sólo un conjunto de ideas, son por tanto, las creencias, valores, juicios, prejuicios y prácticas pertenecientes a la clase dominante. Así, la ideología como un hecho social⁸ nos remitió a reflexionar que, en efecto, los medios masivos son portadores de la ideología dominante, pero que a su vez estos no se hallan de manera aislada a la sociedad, sino están insertos y son parte de la misma, por ello, los videojuegos bélicos como productos de los *mass media* deben estudiarse y analizarse como dispositivos circunscritos a un contexto, el cual determina en gran medida sus discursos, porque como formas simbólicas, se rigen por ciertos regímenes discursivos que intentan mantener el orden social, económico y político existente, debido a que como fuente ideológica, su función primordial es “la afirmación profunda y constante del orden material existente” (Silva, 1989, p. 44).

Llegados a este momento, nos es irreversible constatar si las hipótesis de las cuales

⁶ Un lenguaje de programación de la compañía *Sun*.

⁷ Tecnología de diseño vectorial de *Macromedia*.

⁸ Véase *Las reglas del método sociológico*, por Emile Durkheim, Capítulo 2: El hecho social.

partimos fueron comprobadas o, en su defecto, rechazadas por los hechos hallados en la investigación. A modo de remembranza, invocamos las dos hipótesis de las que partimos para realizar este trabajo:

- **Hipótesis 1.** Los discursos que establece la Industria Cultural a través de los videojuegos bélicos promueven la hegemonía de los países dominantes. Con el pretexto del entretenimiento, las principales productoras y desarrolladoras de videojuegos bélicos denigran otras culturas, al tiempo que enaltecen los estereotipos, valores, creencias e ideas de los grupos política y económicamente dominantes.
- **Hipótesis 2.** Los videojuegos *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*, como productos de la Industria Cultural, difunden la ideología dominante de la guerra por medio de los enunciados de sus discursos.

En la primera hipótesis planteábamos una proposición general que, a través de nuestros estudios de caso, observaríamos si se cumplían estos criterios ideológicos. Por supuesto, cuidamos en todo momento de no caer en el error de generalizar nuestros resultados, ya que el universo de videojuegos bélicos es sumamente vasto, y por ende, pese a confirmar nuestra proposición, no podríamos decir que todos los juegos de video pertenecientes a este género contienen dichos criterios; sin embargo, este ejercicio teórico-metodológico bien nos ha servido para tener –y demostrar– una postura con ciertos fundamentos hacia esta clase de dispositivos. Por otra parte, nuestra segunda hipótesis centraba su atención en el discurso mismo de ambos videojuegos bélicos, los cuales servirían para confirmar o rechazar nuestra proposición.

En efecto, si abordamos en nuestra primera hipótesis que en los discursos de los videojuegos bélicos –como productos de las Industrias Culturales– se representa la hegemonía de los países dominantes, tanto COD BO como en MOH esta afirmación fue ratificada. Como vimos en nuestro análisis, en todo momento los Estados Unidos se erigen como el país poderoso que conquista territorios, al tiempo que legitima sus acciones; asimismo, las desarrolladoras de estos dos videojuegos –*Treyarch* y *Danger Close Games*, respectivamente– anteponen la premisa del entretenimiento, para que, en el caso de COD BO se construyera una historia ficticia en donde muchos acontecimientos históricos relacionados con la Guerra Fría fueran deformados, e incluso, con al afán de reafirmar su discurso ideológico, personajes reales como Fidel Castro, o John F. Kennedy, fuesen utilizados en la trama de la historia.

Por su parte, en MOH, bajo el pretexto de realizar un supuesto homenaje a las fuerzas armadas norteamericanas, el discurso manejado durante toda la historia se concentró en exagerar y enaltecer las virtudes de los soldados de esta nación, al presentar a los enemigos como seres inferiores en mucho sentidos. Además, cabe añadir que se insistió en mostrar la decadencia –existente– de sus respectivos enemigos, mientras que, por otro lado, se reiteraba la abundancia y las riquezas culturales, políticas, científicas, tecnológicas, económicas, etc., de los Estados Unidos. Un hecho al que se recurre frecuentemente en ambos discursos es el relacionado con los estereotipos, mediante este aspecto se establece, claramente, la actitud racista que se gesta en estos productos culturales.

Es menester precisar que, por la naturaleza de esta primera hipótesis, en la cual se establece un argumento general, los resultados obtenidos deben de ser considerados a partir de la premisa de que esta investigación tiene su base en estudios de caso, dado que como lo argumentamos líneas atrás, sería necesario estudiar sino es que todos, si una mayor muestra de esta clasificación de videojuegos para llegar a un resultado más preciso, no obstante, al realizar este ejercicio pudimos ampliar nuestra perspectiva sobre este tipo de dispositivos y de esta manera estar alertas a sus posibles trampas, o por el contrario, atentos a las ventajas que nos puedan ofrecer.

En la segunda hipótesis nos dábamos a la tarea de conocer el discurso mismo de los dos videojuegos, esto es, analizar los enunciados que construyen el sentido principal de cada uno de los discursos. Al realizar tal análisis, pudimos constatar que, efectivamente, en COD BO y en MOH, los enunciados con que se construyen sus respectivos discursos –que nosotros optamos, para su análisis, dividirlos en tres principales enunciados: visual, auditivo y verbal–, son portadores de la ideología dominante, ya sea en los diálogos, sonidos o imágenes. Intencional o no, los productores y desarrolladores representan, por muchos momentos, una perspectiva etnocéntrica-absolutista en donde Estados Unidos, como entidad dominante, establece los valores culturales positivos y negativos en que debe de construirse el discurso del sujeto receptor, delimitándolo con ello a valorar únicamente esta visión de la realidad.

Con base en el paradigma teórico-metodológico que nos sugiere Foucault para el estudio del discurso, damos respuesta a nuestro cuestionamiento sobre ¿cuál es la ideología dominante de la guerra que promueve la Industria Cultural, a través de productos como los videojuegos bélicos *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*? Comprendemos que la ideología dominante de la guerra presente en el discurso de ambos videojuegos se muestra como una herramienta que desde la racionalidad técnica –la racionalidad del dominio– pretende justificar las desigualdades sociales, políticas y económicas existentes en nuestra realidad, ya que por medio de discursos plenamente elaborados, intentan legitimar acciones de abuso de poder, efectuadas por grupos dominantes –privilegiados–; al mismo tiempo, esta ideología innegable en ambos videojuegos denigra otras culturas, mostrándose única y exclusivamente, desde un particular punto de vista, los defectos que éstas puedan poseer, sin permitir al jugador conocer todas aquellas virtudes, que sin duda, también ostentan.

Ahora bien, ¿a qué nos llevó todo lo anterior?, como lo mencionamos desde las primeras líneas, la intención por desarrollar una investigación con tal objetivo, es proponer el debate sobre este tema, puesto que hay muy pocos trabajos que abordan, mediante una postura crítica y una metodología con un enfoque en el dispositivo tecnológico como discurso, el análisis de los videojuegos bélicos.

Por tanto, asentamos que dos de los principales videojuegos del género bélico –y con mayores ventas comerciales– promueven la ideología dominante de una Industria Cultural que se gesta en el sistema capitalista, en este sentido consideramos de suma importancia concientizar a la sociedad del paradigma ideológico presente en dichos productos, porque dispositivos como estos, más allá de la función intrínseca del entretenimiento, tienen la intención de encubrir y legitimar acciones de discriminación, desigualdad, racismo, sexismo, hegemonía, etc., existentes en la actualidad.

Es por ello que, si pretendemos conocer la dimensión real de este fenómeno es necesario nunca perder de vista que no son inocuos y además estar al tanto de que forman parte de un contexto en donde existen otros productos similares y, por lo tanto, sólo comprenderemos los efectos que pueden ocasionar en las distintas sociedades, si pensamos que su valor ideológico –auténtico– se desprende de la acumulación discursiva a la cual están expuestos los individuos diariamente, debido a la incesante convivencia mediática-ideológica.

ANEXOS

ANEXO I: ACERCA DE LOS VIDEOJUEGOS

Para conocer más sobre de *Call of Duty: Black Opsy Medal of Honor*, sugerimos ingresar a sus respectivas páginas web que adjuntamos a continuación; en ellas podremos encontrar datos en cuanto a su trama y desarrollo técnico, así como imágenes y demás antecedentes que nos puedan servir para conocer estos videojuegos del género bélico.

- *Call of Duty: Black Ops*: <http://www.callofduty.com/blackops/age-gate?referrer=http%3A//www.callofduty.com/blackops/home> [Fecha de acceso: 26 de febrero de 2013].
- *Medal of Honor*: <http://www.medalofhonor.com/> [Fecha de acceso: 26 de febrero de 2013].

ANEXO II: EJEMPLO DE MATRIZ DE ANÁLISIS CON REFERENCIA A LA CUARTA MISIÓN DEL JUEGO COD BO

No.	Misión	Enunciados		Elementos de análisis			Formación discursiva ideológica	
				Modalidad enunciativa	Objetos	Conceptos		
3	Misión 4: "El desertor"	S1	D	Gobierno de los EU; Gobierno de Vietnam	Nueva invasión de EU, ahora a Vietnam; desequilibrio político, económico y social en Vietnam a causa de la guerra	Invasión, guerra, intromisión, abuso de poder	Un nuevo enemigo se vislumbra ante la percepción norteamericana; Vietnam amenaza los intereses de EU por entablar relaciones con su enemigo soviético	
			V	Videos reales de la Guerra de Vietnam muestran las víctimas de ambos bandos	Se muestra la crueldad militar: soldados de Vietnam asesinan civiles	Crueldad, genocidio		El Gobierno de Vietnam es genocida: asesina a su propio pueblo. Los EU intentan imponer el orden en un país desequilibrado por los soviéticos, como lo es Vietnam
			S		Se exagera –al grado de la ridiculización– el sonido de los gritos de algunos soldados enemigos al morir	Hipérbole		
		S2	D	Ejército Popular de Vietnam; Woods; Mason; Reznov	El Ejército de Vietnam defiende su nación; militares americanos invaden y destruyen el país	Conspiración, nacionalismo, valor, estrategia, destreza en el combate	Mientras soldados locales intentan evitar una guerra con los EU, estos responden con toda la prepotencia de su fuerza militar	
			V	La milicia americana y la SOG destruyen incontables inmuebles	Ataques aéreos y terrestres arrasan con todo a su paso	Destrucción	Sin importar el costo de vidas o el costo económico, los EU intentan apoderarse del control de Vietnam	
			S	Militares de Vietnam advierten a soldados norteamericanos, no obstante, éstos ignoran la advertencia	Se continua ridiculizando al enemigo	Hipérbole		

REFERENCIAS

- Adorno, Theodor y Horkheimer, Max. (1998). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Editorial Trotta.
- Althusser, L. (1998). *Ideología y Aparatos Ideológicos del Estado*. México: Quinto Sol.
- Bolívar, Adriana. (2008). Teoría y método en el análisis del discurso. En *La construcción discursiva del significado. Exploraciones en política y medios* (pp. 13-48). México: Ediciones del Lirio.
- Foucault, Michel. (1979). *La Arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
- Foucault, Michel. (2005). *El Orden del Discurso*. Barcelona: Fábula TUSQUETS.
- Habermas, Jürgen. (1993). *Ciencia y técnica como "ideología"*. México: Red Editorial Iberoamericana.
- Lozano, José Carlos. (1996). *Teoría e investigación de la comunicación de masas*. México: Pearsons Alhambra Mexicana.
- Orozco, Guillermo. (2000). Travesías y desafíos de la investigación de la recepción en América Latina. En *Revista Comunicación y Sociedad*, julio-diciembre (pp. 11-36) México: Universidad de Guadalajara.
- Marx, Karl. (1977). *La ideología alemana*. México: Quinto Sol.
- Silva, Ludovico. (1989). *Teoría y práctica de la ideología*. México: Nuestro Tiempo.
- Van Dijk, Teun A. (2004). Discurso y Dominación. *Grandes Conferencias en la Facultad de Ciencias Humanas*, 4, 5-28.