



Universidad Nacional Autónoma de México
Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales

Los videojuegos y la representación de nociones nacionales tradicionales sobre la libertad individual: el caso de *BioShock* y la crítica a la libertad individual estadounidense

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRA EN COMUNICACIÓN

PRESENTA

Alexis Ibarra Ibarra

Tutora: Dra. Nina Ines Jung

University of Applied Sciences Europe, Alemania



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

"In the end..."

What separates a man from a slave?

Money?

Power?

No...

**A man chooses...
a slave obeys."**

Andrew Ryan
Fundador de *Rapture*
(*BioShock*, 2007)

A mis padres, por enseñarme a brillar en la obscuridad;
a mis hermanos, por dejarme jugar a su lado en la irrealidad;
a mi familia, por permitirme soñar en la adversidad;
a mis amigos, por mostrarme nuevos caminos de libertad;
al amor, por recordarme que existe la bondad:

Gracias

Agradezco a la Dra. Luz María Garay Cruz,
al Dr. Julio Amador Bech,
al Dr. José Ángel Garfias Frías y
al Dr. Alejandro Byrd Orozco
por sus enseñanzas y sus valiosos comentarios
para la realización de esta tesis.

Agradezco especialmente a mi tutora,
la Dra. Nina Ines Jung,
por brindarme su apoyo, ayuda,
conocimiento, paciencia y amistad.

Agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
por el apoyo económico que me brindó para
realizar mis estudios de maestría y llevar a cabo esta investigación.

Índice

Introducción	1
1. La composición [histórica] del videojuego contemporáneo	14
1.1 Nota introductoria: sobre el videojuego original	14
1.2 Una historia integral del videojuego	16
1.3 Arte, mecánica y representación	29
2. Sobre la libertad individual y los videojuegos: marco teórico	31
2.1 Nota introductoria: la libertad programada	31
2.2 Más allá de cuestiones dualistas: la libertad individual como categoría metateórica	33
2.3 Videojuego: <i>Core</i> , <i>Shell</i> y unidades de significado híbridas mecánico-representativas	41
2.3.1 El videojuego como mito: conceptos básicos para la hermenéutica del videojuego	43
2.3.2 El videojuego mecánico: <i>Core</i> o núcleo mecánico	47
2.3.3 El videojuego de las representaciones: <i>Shell</i> o esfera representativa	51
2.3.3.1 Conceptos formales básicos del diseño visual	52
2.3.3.2 Conceptos formales básicos del diseño musical	58
2.3.3.3 Conceptos formales básicos del diseño narrativo-discursivo	62
2.4 Átomos genéticos de significado en el videojuego: unidades de significado híbridas mecánico-representativas	64
2.5 De libertad, mitos, símbolos y mecánicas: una breve recapitulación teórica	65
3. <i>BioShock</i> y la libertad individual estadounidense: capítulo analítico	67
3.1 Acercamiento metodológico	67
3.2 Análisis del caso de la representación de la libertad individual tradicional estadounidense en el videojuego <i>BioShock</i>	70
3.2.1 La noción tradicional de libertad individual en la nación estadounidense	71
3.2.1.1 Una [breve] discusión sobre la libertad individual estadounidense	72
3.2.1.2 Una síntesis de la libertad individual estadounidense	78
3.2.1.3 El Objetivismo como base y pretexto para discutir la libertad individual estadounidense	81

3.2.2	Dimensión formal	85
3.2.2.1	<i>Shell</i> : características generales de la esfera representativa	86
3.2.2.2	<i>Core</i> : características generales del núcleo mecánico	100
3.2.2.3	<i>Little Sisters</i> : unidad de significado híbrida mecánico-representativa	103
3.2.3	Dimensión simbólica	108
3.2.4	Dimensión narrativa	128
3.2.4.1	Ken Levine como autor de <i>BioShock</i>	129
3.2.4.2	Concreción: la situación de la libertad individual estadounidense durante la producción de <i>BioShock</i>	135
3.2.4.3	Estructura del relato de <i>BioShock</i>	143
3.2.4.4	La obra como unidad narrativa: los mitos y la filosofía detrás de <i>BioShock</i>	150
4.	La síntesis hermenéutica de la libertad individual programada: hallazgos del caso empírico	156
	Conclusión: los juegos de la libertad	169
	Anexo: desglose formal de la obra	i-xxvii
	Bibliografía	

Introducción

“Free will

is the cornerstone of this city.

The thought of sacrificing it... is abhorrent.

However,

we are indeed in a time of war. [...]

Desperate times...

call for **desperate measures.**”

Andrew Ryan

(*BioShock*, 2007)

Los grandes delirios de los hombres libres que rechazan reyes y denuestran dioses son aquellos que se elevan de la manía creativa palpitante que les secuestra el sueño y les trastorna el alma. La manía les habla. La manía les toca. La manía les acaricia y después les susurra tras la nuca que su utopía no tiene fronteras, no tiene límites. Pocos podrán ennoblecerse como Prometeo, victoriosos a pesar de su tormento; la fragilidad de la mente llevará a la mayoría, a los más ilustres y los más ambiciosos, a mirarse en Fausto, una mera sombra de tragedia capaz de tragar el cosmos. Pobres maniacos que, ilusos, ingenuos, no descansan hasta ver su utopía en llamas. Los muros y el mármol destruidos, desgastados: el auge desecho de un mundo onírico que por instantes se volvió concreto. Con su implacable presencia, en su afán de evitar la caída, no hacen más que caer de libertadores a tiranos. Su grandeza parece condenarles a todos a un castigo de sátira divina. A veces las olas recuerdan su nombre, pero las aguas del Lete¹ acallan el suspiro del mar. ¿Será acaso que todo aquel que intente escalar hacia la cima está condenado a ser la sombra del último hombre que logró alcanzarla?²

¹ El río Lete es uno de los ríos de Hades, beber de él provoca amnesia total.

² Se hace alusión a la trama del videojuego a analizar en esta tesis: *BioShock* (2007), la cual se compara con el cauce mitológico del héroe Prometeo y su devenir en el cauce mitológico del antihéroe Fausto, cual entendidos por Lavaniegos (2014) y revisado en el capítulo 4.

La libertad se trata de uno de los ideales más amados y buscados, pero también, como tantos otros, es un ideal elusivo y distante. Así como la felicidad y el bien se trasfiguran por mera adaptación, la libertad responde a los intereses de la época, la cultura y la simple geografía, que de simple ya no tiene nada. Las corrientes europeas occidentales y norteamericanas sugieren que la libertad se halla en conflicto, no en dualidad equilibrada, sino en una disputa dualista entre el individuo que anhela con librarse de las cadenas con las que la colectividad lo ha esclavizado en nombre del todo, una libertad que solo se encuentra en la dominación de la naturaleza impulsada por la razón. Empero, otras corrientes solo encuentran la libertad en la dinámica entre el individuo, el colectivo, lo natural e incluso lo sobrehumano y lo sobrenatural. La Libertad Individual es un concepto muy estudiado por la Ciencia Política, las Relaciones Internacionales, el Derecho, la Psicología, la Filosofía y la Economía, aunque en general, lo hacen dentro de la perspectiva dualista occidental ya comentada. Por esta razón, se plantea la necesidad de otorgarle profundidad cultural al término con la construcción de una categoría analítica amplia capaz de incorporar nociones diferenciadas en distintos niveles de análisis —micro, meso y macro.³ De esta forma, resulta interesante, además, estudiar su representación en la cultura pop y las industrias culturales o creativas de naciones pertenecientes a distintas tradiciones culturales tanto occidentales (Europa occidental, Estados Unidos y Canadá británica) como las llamadas no occidentales— las cuales configuran un campo de visiones culturales heterogéneas poco estudiadas o sistematizadas por la Academia internacional.

Una de las industrias creativas con mayor presencia y expansión en la era contemporánea es la industria del videojuego, de manera que su estudio desde las Ciencias Sociales y Humanidades se vuelve imprescindible. Los juegos y, en particular, los videojuegos se entienden como sistemas culturales interactivos llenos de significado, de forma que su estudio por parte de las Ciencias Sociales y las Humanidades es no solo acertado, sino vital. Ya desde 1938, Johan Huizinga explicaba en *Homo Ludens* la importancia del juego para la constitución de la cultura. En su obra, asegura que, tras observar el comportamiento animal, el instinto de jugar es preexistente a la cultura y que, de hecho, esta únicamente puede crearse a partir de actos lúdicos que conlleven a la constitución de normas y reglas (Huizinga, 1980).

³ En este análisis, la libertad individual se entenderá como aquel espacio de acción, de posibilidad y de pensamiento del individuo que se ve constreñido o habilitado por sus marcos psicológicos, biológicos, sociales, políticos, jurídicos, culturales, morales y religiosos. La libertad individual carece de profundidad cultural en una parte importante de las investigaciones y teorías, particularmente en aquellas que se sujetan a la interpretación y categorización de Isaiah Berlin en *Two Concepts of Liberty* (1958) que propone el conflicto bipolar como modelo para la comprensión metateórica de la filosofía de la libertad. Dicho autor fungirá como base para la construcción de la categoría teórica de libertad individual. Revisar la construcción de la categoría analítica en el Capítulo 2.

Tomando en consideración que los videojuegos son capaces de representar los valores nacionales de sus productores (Nexon & Neumann, 2006, p. 9), cabe preguntar cómo los videojuegos representan las nociones nacionales tradicionales sobre la libertad individual.

El videojuego estadounidense *BioShock* (2007) es un caso crítico y excepcional que permite analizar las posibilidades del videojuego para la representación de la libertad individual, por lo que, para responder la pregunta principal, se utiliza esta obra de arte para dar respuesta a las siguientes preguntas secundarias: ¿Cuáles son los supuestos básicos que definen a las nociones tradicionales sobre la libertad individual de la nación estadounidense? ¿Qué elementos del videojuego *BioShock* representan los supuestos básicos sobre la noción tradicional de libertad individual estadounidense? ¿Cómo interactúan los elementos del videojuego *BioShock* para la representación de los supuestos básicos sobre la noción tradicional de libertad individual estadounidense? En consecuencia, el objetivo principal de esta tesis es analizar la representación de las nociones nacionales tradicionales sobre la libertad individual en los videojuegos y los objetivos secundarios son analizar y categorizar los supuestos básicos que definen a la noción tradicional de la libertad individual estadounidense, analizar y sintetizar los elementos del videojuego *BioShock* que representan los supuestos básicos sobre la noción tradicional de libertad individual estadounidense y analizar la interacción de los elementos del videojuego *BioShock* que representan los supuestos básicos sobre la noción tradicional de libertad individual estadounidense.

El caso de la representación de las nociones nacionales sobre la libertad individual es relevante dentro de la Comunicación dado que, en terminología bourdiana, el *habitus*⁴ nacional y sus nociones sobre la libertad del individuo están siendo representados y configurados en un discurso coherente —en el caso de esta tesis, el videojuego— que se pone a disposición de distintos tipos de mercados lingüísticos, narrativos y simbólicos— como los son los mercados transnacionales de jugadores. Así, el videojuego implica la representación y difusión de ideas de un *habitus*, de una tradición o de un contexto sociocultural específico que son interpretadas, reinterpretadas y apropiadas por sus audiencias, los jugadores, dentro de un *habitus* propio, de una tradición o de un contexto sociocultural particular. Por ende, resulta importante estudiar a los videojuegos como un fenómeno comunicativo, puesto que se pueden entender como parte

⁴ El *habitus* entendido como los esquemas de pensar y sentir asociados a la posición social de las personas. Las personas dentro de un entorno social homogéneo comparten estilos de vida parecidos (Pierre Bourdieu, 2001).

de una consciencia discursiva que utiliza ciertos recursos y estrategias (consciencia recursiva) según las limitaciones tecnológicas y del formato para generar un discurso coherente, el cual puede representar los valores nacionales como lo son las nociones tradicionales sobre la libertad individual.⁵

Asimismo, la investigación del proceso de representación de la libertad individual en la cultura pop y las industrias culturales o creativas se justifica bajo la lógica de Martín-Barbero (2003) que establece que se deben investigar las mediaciones que se constituyen por los dispositivos —en este estudio, los videojuegos— a través de los cuales la hegemonía —la cultura o las culturas dominantes— transforman desde dentro el sentido de la vida —o de sus valores nacionales, por ejemplo, las nociones de libertad individual— de la comunidad en cuestión (p. 316). El tema de la representación cultural y mediática del individuo y del Individualismo es un tema que se trata de forma regular en las investigaciones, pero el tema de la libertad individual entendida desde una perspectiva más amplia no se toca de forma explícita. De hecho, en una revisión de los repositorios de tesis de posgrado a nivel nacional, aunque se encontraron trabajos sobre la representación del individuo y el Individualismo en el arte y los medios, no se encontraron trabajos enfocados específicamente al tema de la representación de la libertad individual. Así, resulta relevante, pertinente y necesario analizar este tema desde la Comunicación.

Ahora, si bien ya existe una disciplina llamada *Game Studies*, cuyo objeto de estudio son los videojuegos, las investigaciones alrededor de estos continúan siendo escasas, sesgadas y estigmatizadas por la Academia en general. *Game Studies* es una disciplina muy joven que hasta hace poco pudo consolidarse fuera del “paraguas de cualquier otra disciplina más veterana” (Planells, 2013), por lo cual, existen grandes vacíos temáticos y relativamente pocos exponentes claros en comparación con otras disciplinas más desarrolladas. A pesar de que el videojuego ya es llamado en distintos círculos como el décimo arte (Mäyrä, 2008, pp. 1-5), este producto continúa siendo considerado mayoritariamente como una mercancía relegada a la esfera de la baja cultura, visión sustentada en la jerarquización subjetiva mantenida por ciertos grupos tradicionales de élite que favorecen a la alta cultura o cultura de élites sobre la llamada baja cultura o cultura popular tanto folclórica como aquella producida por las industrias creativas culturales (Parker, 2011; Bennett, 1980, p. 20; Storey, 2006, p.4; Hall, 1981, p. 234), tal como lo hacen las perspectivas que abordan superficialmente a la teoría bourdiana sobre el capital cultural y el valor de la

⁵ Ver: Giddens, A. (1991) *La constitución de la sociedad: bases para la teoría de la estructuración*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

obra de arte (Lizardo & Skiles, 2015). Este hecho ha contribuido fuertemente a la estigmatización de este producto cultural y, por ende, de su estudio.

Antes de la consolidación de los *Game Studies*, la gran mayoría de los artículos que versaban sobre el tema se referían principalmente al estudio del impacto de estos productos sobre el individuo desde una percepción estigmatizadora: se observaba a los videojuegos como meros juguetes —entendidos no como artefactos culturales, sino como objetos de ocio y, por consiguiente, según estas corrientes, de escaso valor social—⁶ o, en caso contrario, como productos nocivos para la sociedad que fomentan la enajenación, el sedentarismo, el Imperialismo, la violencia y el sexismo (Planells, 2013). El panorama general no ha cambiado mucho; sin embargo, los académicos que se han congregado alrededor de la nueva disciplina han comenzado a estudiar a los videojuegos desde otras perspectivas como lo son la Narratología y la Ludología e incluso han formado nuevos grupos de investigación alrededor del *Serious Gaming*, el *Edutainment*, el *Advergaming* y la *Gamification* (Jenkins, 2008; Mäyrä, 2011; McGonigal, 2011).⁷

Dentro de este campo, y como ya se ha mencionado, los videojuegos se estudian como sistemas culturales interactivos llenos de significado, los cuales forman parte de la construcción más básica y primordial de la cultura: a partir de las actividades lúdicas se constituyen las bases normativas y reglamentarias sobre las cuales se enarbola y fundamenta la cultura (Huizinga, 1980). En concordancia con el antropólogo holandés, Jean Duvignaud (1982) considera que el juego forma parte imprescindible de lo humano y critica el ocultamiento de su importancia por parte del Racionalismo y las economías de mercado. A eso habría que agregar que no se pueden constituir normas y reglas, ni llevar a cabo actos lúdicos, sin el conocimiento mutuo de un sistema de signos y representaciones, basado en imágenes y arquetipos que estructuran la base orgánica de la mente humana, que establezcan un marco común de referencia de intercambio por medio del cual los individuos puedan llevar a cabo un acto comunicativo, simbólico y narrativo. De forma que resulta evidente que la actividad misma de jugar requiere de al menos un código comunicativo básico —y de que sucedan intercambios de símbolos y signos comunes entre los individuos— para que adquiera un sentido lúdico. Esto implica que es necesario que el campo de la

⁶ No obstante, el ocio constituye una parte importante de la cultura y los grupos humanos.

⁷ El *Serious Gaming* implica el diseño de videojuegos educativos, de formación profesional y de comunicación estratégica con un fin más allá del entretenimiento; el *Edutainment* combina el contenido educativo con estructuras lúdicas para generar entretenimiento; el *Advergaming* utiliza al videojuego con fines publicitarios y para generar lealtad a las marcas; la *Gamification* busca aplicar elementos y principios lúdicos en contextos alejados al juego para mejorar la productividad, aumentar la motivación activar el aprendizaje y generar, incluso, una sensación de sentido en la vida diaria.

Comunicación estudie el acto de jugar mediante la aplicación y el nuevo desarrollo de teorías sobre los actos comunicativos. A pesar de esto, Frans Mäyrä hace notar en su libro *An Introduction to Game Studies* (2008) que los juegos como parte de la cultura han sido siempre un fenómeno escasamente investigado por cualquier disciplina. Mäyrä también sostiene que los humanos tienden naturalmente a sentirse atraídos por los juegos y por la interactividad, lo cual es explotado de forma exitosa en los juegos digitales que hoy en día representan una fuerza cultural significativa que se ha ido incrementando de forma exponencial.

Existen 2.2 mil millones de jugadores en el mundo y se espera que este año generen al menos 108.9 mil millones de dólares en ganancias para la industria del videojuego. Si se considera que de acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas (2017) la población mundial consta de 7.5 mil millones de personas (ONU, 2017), se entiende que al menos el 29.3 % de la población mundial juega videojuegos actualmente. Además, se espera que este porcentaje siga en aumento con el continuo desarrollo de los juegos casuales para celulares. Se espera que el mercado del videojuego incremente sus ganancias con respecto al año pasado (2016) en 7.8 mil millones de dólares, lo cual equivale a un crecimiento de la industria de 7.2 % este año, convirtiéndose así en una de las industrias creativas de más alto crecimiento en la actualidad (MacDonald, 2017). A pesar de que el videojuego es ahora uno de los medios con mayor alcance en el mundo y que continúa en expansión constante, dentro del campo de las Ciencias de la Comunicación el videojuego continúa siendo un objeto y fenómeno subestudiado como ya se ha establecido.

Si bien las Ciencias de la Comunicación durante mucho tiempo permanecieron “indiferentes al videojuego” (Planells, 2013), actualmente el tema ha comenzado a tomar relevancia en centros educativos de Estados Unidos (Anderton, 2017),⁸ Europa y Japón, lugares con un alto índice de creación y consumo de videojuegos. A nivel mundial se encuentra también la *Digital Games Research Association* (DiGRA) que realiza convenciones, congresos y conferencias mundiales anuales desde 2003 con el fin de formar un cuerpo teórico y analítico amplio y riguroso para el estudio de los videojuegos desde la perspectiva de las Humanidades y las Ciencias Sociales (DiGRA, 2012). Pero, a pesar del éxito del videojuego a nivel mundial y de los estudios académicos en Estados Unidos, Europa y Japón, en América Latina, existe muy poca

⁸ De acuerdo con Forbes, la industria del videojuego estadounidense produce 11.7 mil millones de dólares al año y cuenta con cerca de 66 mil trabajadores empleados directamente por desarrolladores y editores.

producción sobre el tema. Según *The Competitive Intelligence Unit*, “al cierre del 2016, el valor del mercado [mexicano] alcanzó \$22,852 millones de pesos, lo que representa un crecimiento de 13.3% con respecto al año anterior” (Alamilla y Esquivel, 2017). Considerando el tamaño del mercado mexicano de consumo de videojuegos, en México, existe poca investigación acerca del videojuego en el país.

Tras una revisión sistemática de los repositorios de tesis de posgrado a nivel nacional de los últimos diez años, se encontraron escasos trabajos afines a la tesis que aquí se presenta. Los pocos trabajos de posgrado que versan sobre videojuegos son estudios de mercado, investigaciones sobre la salud (obesidad y sedentarismo) y terapias para discapacidades, así como exploraciones de su uso en la educación dentro del aula (específicamente matemáticas para niños de primaria). Únicamente en los posgrados de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO – Universidad Jesuita de Guadalajara), de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) y de la Universidad De Las Américas de Puebla (UDLAP), se encontraron estudios hermenéuticos, análisis del discurso y planteamientos éticos más allá del tema de la violencia en los videojuegos.⁹ Asimismo, el resto de las tesis de posgrado a nivel nacional sobre el tema generalmente se centran en el

⁹ En la UNAM, la gran mayoría de las tesis sobre videojuegos son de la licenciatura en Comunicación y algunas de ingeniería (diseño de videojuegos), pero también se encontraron tesis pertinentes de posgrado sobre videojuegos. Los temas encontrados fueron: dos de maestría en Comunicación, una sobre análisis de las mitologías que intervienen en la creación de las sagas de videojuegos para, mediante estas temáticas, posicionarse dentro del mercado global (2006) y la otra de la guerra como entretenimiento y los usuarios/jugadores (2015), así como una de doctorado en Comunicación sobre el fenómeno del videojuego en línea entendido como ritual, una sobre la relación entre los videojuegos (2011).

⁹ Las dos tesis de posgrado sobre videojuegos encontradas en el ITESO – Universidad Jesuita de Guadalajara se inscriben en dentro del campo de la Comunicación (ambas de la maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura) y tratan sobre los Videojuegos multijugador e interacciones sociales presenciales y sobre la producción de significado a partir de los videojuegos.

⁹ La tesis de posgrado sobre el tema encontrada en la UANL trata sobre la práctica cultural cotidiana de los videojugadores y se inscribe dentro del programa de la maestría en Artes con especialidad en Educación en el Arte.

⁹ La tesis encontrada en la UDLAP es del doctorado en Educación de las Ciencias, Ingenierías y Tecnologías y trata sobre la transferencia del aprendizaje (ética empresarial y responsabilidad social) dentro de un videojuego.

⁹ En el Centro de Investigaciones sobre América del Norte (CISAN), en el Colegio de México (COLMEX), en la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), en la Universidad Autónoma de Coahuila (UAdeC), en la Universidad de Colima (U. de C.) y en la Universidad Claustro de Sor Juana no se encontraron tesis de licenciatura o posgrado sobre videojuegos en posgrado. En el Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM), solo se encontraron tesis de licenciatura que trataban sobre videojuegos y política internacional, aplicaciones a la salud desde la ingeniería, enseñanza de matemáticas y algunas valuaciones de mercado. En la Universidad Anáhuac, únicamente se encontraron tesis de licenciatura sobre los efectos de los videojuegos sobre los niños y diseño. En la Universidad Veracruzana (UV), también se encontraron algunas tesis de licenciatura y pocas de posgrado sobre *publicidad*, rendimiento escolar, desarrollo tecnológico, diseño (programación) y salud (obesidad, discapacidad y ondas cerebrales). En la Universidad Iberoamericana, las escasas tesis encontradas sobre videojuegos son antiguas (de los años noventa) y se centran en las capacidades pedagógicas dentro del aula.

En la red de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM-Azcapotzalco, UAM-Iztapalapa y UAM-Xochimilco), la mayoría de las tesis sobre videojuegos son de las licenciaturas en Psicología Social y en Comunicación mientras que los pocos trabajos de posgrado versan sobre diseño de videojuegos y valuaciones del mercado. En el Centro de Investigación y Docencia Económica (CIDE), solo se encontraron pocas tesis de posgrado de videojuegos sobre su relación con problemas de la salud (obesidad) y valuaciones del mercado. En el Centro de Investigaciones y de Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS), solo se encontró una tesis de posgrado sobre los procesos para realizar negocios en el mercado de los videojuegos. En el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), en la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA) y en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), solo se encontraron tesis de posgrado sobre publicidad, desarrollo de videojuegos y educación escolar. En la UAEM, se encontró una tesis sobre discurso bélico, pero era de licenciatura. En la Universidad Autónoma de Guadalajara (UAG), solo se encontró una tesis de posgrado que data de 1994 y trataba de diseño publicidad.

diseño técnico de videojuegos, la enseñanza de matemáticas dentro del aula, valuaciones de mercado y publicidad, así como los efectos (positivos y negativos) de los videojuegos en la salud. De esta forma, se considera que existe poca investigación en América Latina y México sobre los videojuegos como productos culturales y simbólicos, además de que una cantidad considerable de estudios han tomado una perspectiva estigmatizadora para analizarlos.

No obstante, cabe destacar los enormes esfuerzos académicos que la UNAM ha realizado en torno al estudio del videojuego. Desde mayo del 2015 cuenta con un centro de investigación llamado *La Finisterra* que, bajo la dirección de José Ángel Garfías Frías, se dedica principalmente al estudio de cuatro tópicos culturales estigmatizados: los videojuegos, la lucha libre, los cómics y la animación. Asimismo, en la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC), se encontraron trabajos de mesas de análisis anuales sobre videojuegos y nuevas tecnologías que buscan desestigmatizar y promover su estudio en el país desde hace al menos diez años. El tema de los videojuegos es abordado con frecuencia en las memorias, pero de forma periférica (sobre todo en estudios estadísticos de recepción y tecnologías en México). Se reconoce la necesidad de estudiar los videojuegos más allá de los estereotipos de agresión, violencia y sexismo, pero aún existen estudios que versan sobre el tema.¹⁰

Asimismo, se ha consolidado *Videojuegos Mx*, asociación que busca crear y apuntalar una red universitaria con el fin de promover el desarrollo de este tipo de productos a nivel nacional en la cual participan la UNAM, el ITAM, el ITESM, la Universidad Anáhuac, la Universidad La Salle, la Universidad Iberoamericana, la Universidad Panamericana, ESCENA (Escuela de Animación), ProMéxico, el Centro Nacional de Cultura y las Artes, el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, el Instituto Mexicano de Propiedad Intelectual, así como estudios mexicanos de producción de videojuegos, entre otros (Videojuegos Mx, 2017). También se debe mencionar que el grupo de Carlos A. Scolari (Universidad Mayor en Chile) se ha ido apuntalando como una red transnacional de investigadores latinoamericanos de

¹⁰ En este sentido, el Dr. José Ángel Garfías Frías (UNAM) participó en 2008 y 2011 con proyectos sobre los mitos para el consumo global de videojuegos y el videojuego como industria cultural en México. En 2013, David Cuenca Orozco (UNAM) introdujo el tema de las mediaciones presentes en la articulación de sentido de los *Hard Core Gamers* a través de su práctica con los videojuegos y Elizabeth Roa Lucio (Universidad Pedagógica Nacional) planteó el tema de la generación de modelos para el aprendizaje lúdico. En 2014, María Magdalena López de Anda (ITESO) participó con una genealogía de los Mundos Virtuales que buscaba explicar los orígenes y desarrollo de los Mundos Virtuales a través de diversos hilos argumentales en tres ejes: copresencia a la distancia, capacidad evocativa del entorno y prácticas performáticas de los usuarios. Finalmente, Mauricio Rangel Jiménez (Ibero) introdujo el tema de los juegos de rol como herramientas comunicativas generadoras de narrativas hiperreales interactivas en 2015. Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación. (2017). *Memorias de Encuentros*. Consultado el 02 de septiembre de 2017, en <http://www.amicmexico.org/portalamic/>.

videojuegos en los últimos años.¹¹ Sin embargo, los grupos más fuertes en torno a este tipo de investigaciones en habla hispana se encuentran en España, particularmente en la Universidad Autónoma de Barcelona y la Universidad de Valencia.

En los campos de la Ciencia Política y las Relaciones Internacionales, a diferencia de en los campos de la Pedagogía y la terapia física (*Serious Gaming*), el estudio de los videojuegos es demeritado y subestimado. Esto aún a pesar de que tanto gobiernos como organizaciones no gubernamentales e individuos de la sociedad civil han encontrado en los videojuegos un medio para difundir y promover mensajes de carácter político y social.¹² Existen pocos investigadores que dedican sus esfuerzos a este objeto y la gran mayoría de estos se acercan al tema de la cultura popular bajo las teorías del Imperialismo cultural (con una crítica predominantemente negativa) o del Liberalismo institucional de Joseph Nye con su concepto de *softpower*. No obstante, nuevos estudios sostienen que la cultura pop funge no solo como *softpower*, sino como evidencia de los valores nacionales predominantes, como constructora de identidades en el exterior que promueven dichos valores y como espejo de las estructuras políticas que existen a nivel internacional entre los Estados y otros actores (Nexon & Neumann, 2006, p.9). Algunos autores han comenzado a estudiar el poder de la cultura popular bajo esta perspectiva.¹³ En este sentido, los videojuegos se entienden también como representaciones de los valores predominantes de sus naciones productoras. No muchos autores se han aventurado a estudiar esta relación de los videojuegos con la política internacional y los pocos que lo hacen únicamente discuten el discurso bélico, el militarismo y el terrorismo. La mayor contribución a este análisis lo realiza Nick Robinson con sus investigaciones sobre videojuegos estadounidenses como artefactos de cultura popular que justifican la guerra contra el terrorismo.¹⁴

¹¹ Ver: Scolari, C. (2013), *Homo Videoludens 2.0*. Barcelona, España: Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

¹² Se pueden tomar como ejemplo algunos juegos para celular como *The Unstoppables* y *Liyala y la sombra de la guerra*. *The Unstoppables* es un videojuego producido por activistas alemanes que tiene como finalidad demostrar al jugador que las personas con discapacidad son capaces de resolver cualquier problema de la vida diaria mientras que *Liyala y la sombra de la guerra* busca concientizar a las personas sobre la situación crítica que se vive actualmente en la guerra en Siria.

¹³ Ver: Neal, C. (2007). *Wizards, Wardrobes and Wookiees: Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars* (Westmont: InterVarsity Press, 2007); Kiersey N. & Neumann I. (2013). *Battlestar Galactica and International Relations*. UK: Routledge; Nexon D. & Neumann I. (2006). *Harry Potter and International Relations*. Maryland: Rowman and Littlefield Publishers; Pfaltzgraff R. (2007). "Harry Potter in a Globalizing and Localizing World," *International Studies Review*: 718–720; Heilman E. (2008). *Critical Perspectives on Harry Potter*. London: Taylor & Francis; Johnson-Woods T. (2007). *Blame Canada! South Park and Popular Culture*. London: Continuum; Hanley, R. (2007). "South Park and Philosophy: Bigger, Longer, and More Penetrating," *Open Court*; Weinstock J. A. (2008). *Taking South Park Seriously*. Albany, NY: SUNY Press.

¹⁴ Ver: Robinson, N. (2012). "Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex?" *Political Studies* 60: 504-522.

Específicamente, esta tesis contribuye a llenar un vacío temático que existe acerca de la representación de los valores nacionales en los videojuegos. Más aún, también contribuye con el estudio de la representación de libertad individual en los productos culturales, puesto que la mayoría de los trabajos que hablan sobre temas parecidos se enfocan en la representación del individuo o del Individualismo. Asimismo, este estudio resulta relevante para el campo de la Comunicación, puesto que los videojuegos constituyen una de las industrias del entretenimiento más extendidas, pero estos son subestudiados por la disciplina, además de que es necesario analizar los signos, los símbolos, los mitos, los significados y las interpretaciones para comprender su valor dentro de la representación de los valores nacionales, particularmente, de las nociones nacionales tradicionales sobre libertad individual.

Rapture, el mundo en el que sucede la anécdota que narra el videojuego *BioShock*, se llena de dulce melancolía y una violenta locura que llevan del mito fundacional con cimientos en la libertad exacerbada del individuo estadounidense al mito de la destrucción en la horrible y trágica caída de su intrigante proyecto. El genio de aquel hombre maniaco que, fiel a sus ideales objetivistas y en tanto individuo absoluto, decide erigir una ciudad al fondo del mar “donde el artista no tenía que temer al censor; donde los grandes no estaban constreñidos por los pequeños; donde el científico no estaba limitado por la línea moral” (Andrew Ryan, 2007) se hace patente al vislumbrar el brillo neón de sus rascacielos submarinos. Mas su utopía no pudo sostenerse ante las deficiencias de su modelo. Empecinado en hacerlo funcionar, su fundador usó la fuerza de su puño para imponer su propio concepto del individuo libre. En ironía absoluta, este hombre que buscaba ser libertador se convirtió en tirano, y su proyecto insostenible de paraíso imaginado trasmutó en un infierno de demencia psicópata colectiva. El agua del mar que alguna vez purificó a la ciudad se tornó de un verde asfixiante: su densidad inclemente se posó sobre los individuos, ahora asesinos y esclavos de sus instintos más bajos, para impedir su escape hacia la libertad y bondad de la superficie que alguna vez les pareció opresiva.

BioShock resulta ser un caso crítico y excepcional al tratarse no solo de un videojuego, sino de una obra de arte (Tavinor, 2009; Tavinor, 2010; Burden & Gouglas, 2011; Parker, 2015). *BioShock* discute, debate, dialoga, el significado de la libertad individual y sus posibles desenlaces. Este videojuego, si bien utiliza como base la idea de la *libertad negativa* que se funda en la concepción dualista conflictiva del

individuo contra la colectividad,¹⁵ logra desarrollar un argumento crítico contundente y complejo sobre la libertad individual estadounidense con sus distintos matices narrativos, los giros en la trama, los significados de sus símbolos visuales y los valores que se hallan detrás de sus mecánicas de juego que, juntos, consolidan una versión del mito de la libertad individual. Cabe aclarar que, a pesar de que esta tesis pudo haberse enfocado únicamente en la libertad individual estadounidense, debido a que el análisis se centra en un videojuego de esta nación, resulta pertinente crear una categoría analítica de la libertad individual que deje en claro que la noción estadounidense es una de otras tantas nociones de libertad individual. Además, resulta también de substancial importancia, ya que la construcción categorial permite adaptar la metodología propuesta al estudio de su representación en videojuegos y otros productos culturales creados en otros contextos nacionales y culturales o al análisis de otras nociones de la libertad individual sin necesariamente llevar a cabo un estudio sobre su representación.

En esta tesis, se argumenta que los videojuegos son capaces de representar los supuestos básicos de las nociones sobre libertad individual de su nación productora por medio no solo de los elementos representativos tradicionales englobados en los que se definirá como *Shell* (elementos visuales, de audio y narrativos), sino también por medio de los mecanismos más estructurales del videojuego que se definirá como *Core* o núcleo mecánico (objetivos, reglas, interactividad e inmersión). Además, existen unidades híbridas mecánico-representativas que no pueden ser divididas entre *Core* y *Shell*, por lo que deben recibir un tratamiento especial. Las capacidades para crear mundos interactivos, así como el diseño lúdico de las reglas y los objetivos, constriñen, posibilitan y fortalecen las diferentes formas que el *Shell* pueda tomar para representar estas nociones. De esta manera, los videojuegos utilizan los sistemas de retroalimentación con premios y castigos para condicionar el comportamiento y aprendizaje de valores y actitudes del jugador con el fin de favorecer los supuestos básicos sobre las nociones de libertad individual que el *Shell* representa dentro de los límites que el formato del videojuego permite. Para superar las restricciones que el formato del videojuego impone, el *Shell* utiliza formas arquetípicas, cauces mitológicos, símbolos visuales, auditivos y narrativos para construir relatos simbólicos alrededor de la libertad del individuo, su responsabilidad con la colectividad y el control efectivo o nulo sobre su propio destino. Aunado

¹⁵ Ver la construcción de la categoría teórica de «Libertad Individual» en el Capítulo 2.

a esto, el estilo, la composición del espacio y el diseño arquitectónico, la paleta de colores y el diseño musical contribuyen fuertemente en la construcción de dichos relatos.

En el Capítulo 1, se presenta al videojuego como producto de la Modernidad, de sus fracasos y de su cuestionamiento en la Contemporaneidad. Se hace un recuento histórico que ubica a la prehistoria del videojuego como juego primitivo, el cual es un configurador primordial de la cultura según los trabajos de Johan Huizinga, para continuar con el desarrollo del medio y sus características. Se establece que el videojuego desde sus inicios ha estado compuesto por mecánica y representación, además de que el desarrollo histórico permitió la incorporación de claras identidades nacionales en los videojuegos —a pesar de considerarse por muchos como productos globalizados al responder a este tipo de mercado. Finalmente, se defiende al videojuego como obra de arte con base en las premisas que se existen dentro del debate del arte contemporáneo. Esto con miras a demostrar que es posible utilizar métodos de interpretación de la obra de arte para analizar ciertos videojuegos.

En el Capítulo 2, el marco teórico, se realiza la construcción de las categorías analíticas necesarias para este estudio. En primer lugar, se aborda la construcción de la categoría de la libertad individual como categoría metateórica basada en los debates suscitados por el ensayo de Isaiah Berlin, *Two Concepts of Liberty* (1958), las aportaciones de Charles Taylor y Quentin Skinner, así como el *Concepto Unificador* de Gerald MacCallum (1967). Después, se construye la categoría de videojuego como *Core* (núcleo mecánico) y *Shell* (esfera representativa), cual esquematizado por Frans Mäyrä en *An Introduction to Game Studies* (2008). Con ayuda de los trabajos de Salen & Zimmerman, Miguel Sicart y Jane McGonigal, se da sentido interno a la estructura del *Core* mientras que la estructura del *Shell* se divide entre elementos visuales (retomando la propuesta hermenéutica para la interpretación de la obra de arte de Julio Amador Bech), de audio (considerando el trabajo de Karen Collins) y narrativos (con ayuda de Manuel Lavaniegos y Vladimír Propp). Además, se incorpora el nuevo concepto de unidades híbridas mecánico-representativas que complementan la división entre *Core* y *Shell* estipulada por Mäyrä. Finalmente, se examinan algunos conceptos básicos de la Hermenéutica como lo son el signo, el símbolo, el arquetipo, la homología y el mito con base en el trabajo de Julio Amador Bech (2017) que retoma a Hans-Georg Gadamer, Carl Jung, Erwin Panofsky y Juan Eduardo Cirlot.

En el Capítulo 3, el capítulo analítico, se analiza el caso de la nación estadounidense y el videojuego *BioShock*. En primer lugar, se describe el acercamiento metodológico del análisis, siguiendo la propuesta hermenéutica desarrollada por Julio Amador Bech en *La interpretación de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. (2017), considerando las modificaciones necesarias para el análisis del videojuego. Enseguida, se lleva a cabo el análisis de las tres dimensiones (formal, simbólica y narrativa) de la obra de arte *BioShock*. En la propuesta de Amador (2017), es dentro de la dimensión narrativa que la obra se contextualiza y, por ende, es en esta parte en la que se introduce la definición de la libertad individual tradicional estadounidense definida de acuerdo con la categoría metateórica de la libertad individual construida en el Capítulo 2.

En el Capítulo 4, se discuten los hallazgos del análisis. Primero, se tratan los hallazgos correspondientes a la construcción de la libertad individual como categoría metateórica y la noción tradicional de libertad individual estadounidense. Después, se discute al videojuego como obra de arte, relato simbólico contemporáneo y soporte de discusión y representación de la libertad individual en el caso analizado. A continuación, se habla de la configuración del concepto y tema de la libertad individual estadounidense dentro de *BioShock*, así como del papel del color, el espacio y la arquitectura como composición y parte fundamental de la representación y narrativa de la libertad individual en el videojuego. Por último, se examina el poder de la unidad híbrida mecánico-representativa de las *Little Sisters* para la representación de la libertad individual y del sistema de retroalimentación como promotor de valores dentro del caso presentado.

Para finalizar y a manera de conclusión, se exponen las aportaciones teóricas, metodológicas, empíricas y prácticas de esta investigación. Se revisan las posibilidades e implicaciones teóricas de la libertad individual como categoría metateórica, las unidades híbridas mecánico-representativas como aporte teórico, las posibilidades de la interpretación del videojuego como obra de arte, el futuro de *Game Studies*, la Comunicación y el proceso de representación e interpretación en los videojuegos, los aportes al estudio de los valores nacionales en estos y las implicaciones prácticas para su diseño y producción.

1. La composición [histórica] del videojuego contemporáneo

“A **season** for all things!

A time to **live** and a time to die...
a time to **build**...

and a time to

destroy!”

Andrew Ryan
(*BioShock*, 2007)

1.1 Nota introductoria: sobre el videojuego original

Los videojuegos son en gran medida un producto de la Modernidad, al igual que un producto de sus fracasos y de su cuestionamiento en la Contemporaneidad. La historia de los videojuegos se puede extender a una prehistoria, cuyas raíces se remontan incluso al juego como configurador primordial de la cultura (Huizinga, 1980; Huizinga, 2006, pp. 96-120). Se puede analizar el desarrollo del juego, como mecánica y como sistema cultural de representación, hasta el momento de su incorporación al entorno electrónico,¹⁶ para más tarde intentar encontrar el videojuego original. Sin embargo, la historia de los primeros videojuegos es difícil de determinar debido a la falta de información y archivos sistemáticos y fidedignos: más de uno ha fracasado en su intento (Mäyrä, 2008, pp. 40-41).

¹⁶ Por ejemplo, del primer juego electrónico —no hay que confundirlo con un videojuego— del que se tiene registro solo se cuenta con la solicitud de patente que tuvo lugar en 1947. En este documento, se establece la existencia de un dispositivo llamado *Cathode-Ray Amusement Device* que se describe como un dispositivo diseñado para jugar. Asimismo, se especifica que el juego simulaba un radar y se utilizaban distintas perillas para ajustar la trayectoria del lanzamiento de un proyectil de artillería (una mancha de rayos catódicos) hacia un blanco de plástico superpuesto en la pantalla (Mäyrä, 2008, pp. 40-41).

Desconocer aquellos eslabones, no obstante, no implica más que una pequeña incomodidad para los investigadores de videojuegos y una enorme decepción para aquellos desarrolladores que quieren reclamar el crédito sobre alguna idea en particular.¹⁷ Entender el gran y el particular contexto en que se desarrollaron e incorporaron distintas mecánicas y formas de representación, en cambio, resulta mucho más relevante. Así, se sostiene que la Modernidad tuvo al menos dos aportaciones inapelables para la construcción del videojuego contemporáneo: la tecnología y el desencanto.

En este primer capítulo, se hace una revisión histórica del videojuego con miras a enmarcar la importancia de las distintas piezas que componen al videojuego contemporáneo. Para esto, resulta fundamental comprender su desarrollo en la nación estadounidense y la nación japonesa, ya que ambas contribuyeron enormemente a la creación del medio, su caracterización y su configuración actual. El videojuego contemporáneo es, en principio y como lo fue el videojuego desde sus inicios, un producto conformado por estructuras mecánicas y representativas. Asimismo, cuenta con rasgos nacionales identitarios definidos a pesar de que podría ser considerado como un producto global al responder a las expectativas y necesidades de este tipo de mercado —y debido también a la creciente multiculturalidad de los equipos de diseño, programación y producción. En tanto producto cultural, su desarrollo se encuentra fuertemente ligado a distintos procesos sociopolíticos, culturales y económicos y, en tanto obra de arte potencial u obra de arte aplicado, a los movimientos artísticos. El objetivo de este capítulo es ilustrar por una parte la importancia de la dialéctica entre el *Core* (núcleo mecánico) y el *Shell* (esfera representativa)¹⁸ y las posibilidades del medio para la creación de obras de arte¹⁹ y relatos simbólicos contemporáneos, marcos que resultan imprescindibles para utilizar propuestas hermenéuticas para la interpretación de ciertos videojuegos como obras de arte.

¹⁷ Aún existen disputas sobre el crédito conceptual de videojuegos que más tarde se reconfiguraron en videojuegos exitosos. Uno de los casos más discutidos es si los creadores de *Pong* (1972), uno de los primeros juegos en ser masivamente exitosos, debería o no atribuir crédito —y, por ende, pagar regalías y una compensación— a los diseñadores de *Tennis For Two* (1958) (Mäyrä, 2008, pp. 40-41).

¹⁸ Ver la construcción categorial en el Capítulo 2.

¹⁹ Tomando en consideración la teoría de clúster de Gaut (2000), el arte en general cumple con los siguientes diez criterios: 1) poseen propiedades estéticamente positivas; 2) expresa emoción; 3) es intelectualmente desafiante; 4) es formalmente complejo y coherente; 5) tiene la capacidad de contener significados complejos; 6) exhibe un punto de vista individual; 7) es un ejercicio de imaginación creativa; 8) es un artefacto o *performance* producto de un alto grado de habilidad; 9) pertenece a una forma establecida de arte; 10) la intención del producto es hacer una obra de arte. No obstante, Gaut concede que una obra de arte no necesariamente cumple con todos los puntos o debe cumplir con ellos para ser considerada obra de arte.

1.2 Una historia integral del videojuego

A pesar de lo rudimentario de las técnicas de creación de videojuegos en los primeros años, desde el principio existió el interés por representar temas cotidianos como los deportes y las fuerzas de la política internacional que se mantenían presentes en la Guerra Fría. Si bien era difícil representar con detalle ciertos objetos, en *Tennis For Two* (1958), se puede observar fácilmente una cancha de tenis a nivel de piso y de forma horizontal con su respectiva red. En los casos más abstractos, se intentaba ajustar algún juego como el ajedrez a las capacidades computacionales. Así, desde los inicios del videojuego existió una intención para representar objetos o sistemas, de forma que, el videojuego desde sus



Ilustración 1. Una recreación de *Tennis For Two* original construida para el 50 aniversario de la primera aparición del videojuego (Brookhaven National Laboratory, 2019) demuestra que desde el inicio existió una intención por representar el mundo a través de los videojuegos.

orígenes tuvo un componente mecánico (*Core*) y un componente representativo (*Shell*) aunque este fuera mínimo.

La acumulación del capital recursivo tecnológico que se generó en la Modernidad —desde la Revolución Industrial— fue indiscutiblemente necesaria para el desarrollo del mundo digital, el cual encontró algunas de sus bases más concretas dentro de uno de los mayores fracasos modernos: la Segunda Guerra Mundial. Alan Turing, matemático, criptógrafo y filósofo considerado el precursor de la Informática moderna, realizó grandes contribuciones que sentaron las bases para la Ciencia de la Computación con sus trabajos para la decodificación de los mensajes alemanes encriptados durante la guerra (Copeland et al., 2004, 321; Mäyrä, 2008, pp. 40-41).²⁰ La misma destrucción atómica de Hiroshima y Nagasaki conllevó al desarrollo tecnológico necesario para que la industria del videojuego mundial se desplegara de la forma en que lo hizo. La rendición incondicional de Japón y la adopción de la Doctrina Yoshida con la que se asoció plena y amistosamente con su enemigo de la guerra, Estados Unidos, generaron las condiciones políticas (seguridad nacional e internacional a bajo costo), económicas

²⁰ Él mismo planteó la idea de diseñar un juego de ajedrez con el fin de probar el desarrollo de la inteligencia artificial (Mäyrä, 2008, pp. 40-41).

(crecimiento económico acelerado y sostenido basado en la inversión de recursos de defensa en programas sociales), sociales (alta inversión en la educación orientada a la ciencia y la ingeniería), y, por



Ilustración 2. *Spacewar!* (MIT Museum Collections, 2019) de Martin Graetz, Stephen Russell y Wayne Wiitanen es un ejemplo de la representación de la Guerra Fría con su vertiente en la Carrera al Espacio.

ende, tecnológicas, para el desarrollo de las industrias creativas en Japón. Además, los nuevos retos de la Modernidad, así como los desencantos ante sus fracasos y los traumas de la guerra conllevaron a la integración de peculiaridades culturales a la industria del videojuego. Por ejemplo, se puede alegar que la Guerra Fría y, en particular, la Carrera al Espacio inspiraron no solo a las famosas sagas *Star Trek* (1966) y *Star Wars* (1977) (Jenkins, 2008), sino años antes al diseño conceptual del videojuego *Spacewar!* (1962). Más aún, por motivos políticos, el arte interactivo tuvo una

explosión durante esta misma época (Popper, 2007, p. 77),²¹ lo cual estableció ciertas pautas para la consideración del videojuego como medio de creación y soporte de obras de arte a finales del S. XX y principios del S. XXI al desafiar la interacción tradicional entre la obra y el espectador.²²

Aunado a esto, las formas de expresión japonesas se redefinieron en la época de posguerra, puesto que la identidad misma del ser japonés se transformó. Tras los bombardeos atómicos y la publicación de los resultados que arrojaban las investigaciones sobre el conjunto de crímenes que el Ejército Imperial (大日本帝國陸軍 *Dai-Nippon Teikoku Rikugun*) había cometido en Asia,²³ el pueblo nipón buscó redefinirse como una nación de paz. De forma que el ser japonés, a partir del fin de la guerra, se enraizó en el pacifismo, en la defensa de los derechos humanos, en una profunda vergüenza por los actos cometidos por sus Fuerzas Armadas y en su relación siempre presente con Estados Unidos.

²¹ Desde la década de los treinta Duchamp ya había expuesto su obra interactiva "*Rotary Glass Plates*" (Popper, 2007, p. 77).

²² Ya desde 1917, Duchamp había sentado las bases para el debate del arte contemporáneo con su obra "*Fountain*", firmada bajo el nombre R. Mutt, la cual buscaba generar cuestionamientos sobre las características que debe cumplir una obra para ser considerada arte (Kuenzli, 1996, p.47).

²³ Conjunto de crímenes al que algunos autores han otorgado el nombre de «Holocausto asiático» (Blumenthal, 1999; BBC, 1997; Sanger, 1992; Drea, Bradsher *et al.*, 2006).

Particularmente, Osamu Tezuka (手塚 治虫 Tezuka Osamu), también llamado el dios del *manga* (漫画の神様 *manga no kamisama*), replanteó la técnica tradicional del *manga* con base en los filmes de *Walt Disney* y *Fleischer Studios* y trazó una de las características primordiales de todo personaje animado japonés: los ojos enormes (Ban, 2016). Esto se tradujo en un cambio en el plano estético de la cultura pop que conllevó a la caracterización contemporánea del *manga*²⁴ y el *anime*²⁵. La extrema caricaturización de los personajes con sus enormes ojos y cabellos de extrañas formas y colores genera un sentimiento posthumano que se provoca como parte de una reacción de negación y escape ante el trauma social en la posguerra y, hoy en día, a la incertidumbre del mundo actual (Darling, 2001, pp. 87-89; Murray, 2007, p. 27; Sharp, 2006; Awad, 2014). Esto resulta importante, puesto que estos rasgos se ven reflejados también en la tradición gráfica, musical y narrativa de los videojuegos japoneses, derivando así en una característica nacional identitaria fundamental del videojuego japonés, que, a su vez, define la otredad identitaria de videojuegos producidos en otras naciones.²⁶

Los primeros videojuegos fueron creados, sin embargo, en territorio estadounidense y, a pesar de ser rudimentarios, sus mecánicas no escapan a la lógica cultural de esta nación. De forma natural, la mayoría de estos videojuegos se encontraban orientados a la imitación de



Ilustración 3. *Gun fight* (GiantBomb, 2019) de *Midway*, publicado en 1975, es un ejemplo de la representación del vaquero estadounidense en los videojuegos de Arcade. *Gun fight* fue uno de los primeros juegos que contó con música generada dentro del sistema de 8-bits, lo cual implicaba una reducción en los costos que suponía la música de los Arcades.

otro tipo de juegos, ya que es más sencillo adaptar sistemas de reglas con premios y castigos preexistentes.²⁷ Cabe destacar que los primeros videojuegos tuvieron una marcada tendencia hacia la

²⁴ El «*manga*» (漫画 o también まんが) es el término con el que la comunidad internacional denota a las historietas japonesas y al estilo de dibujo utilizado en ellas; no obstante, en Japón se refiere a cualquier tipo de historieta o cómic. El *manga* es un tipo de medio gráfico tradicional de historia milenaria en Japón. El *manga*, el *anime* y los videojuegos japoneses mantienen una estrecha relación debido a que muchas historias son adaptadas de uno de un formato a otro.

²⁵ El «*anime*» (アニメ) es el término con el que la comunidad internacional denota a la animación de procedencia japonesa, a pesar de ser utilizado dentro de Japón como el nombre de cualquier tipo de animación. La historia del *anime* está íntimamente relacionada con la historia del *manga*, pero el arte de la animación en Japón tuvo sus inicios formalmente alrededor del año 1910. Tradicionalmente el *anime* es dibujado a mano y mantiene rasgos físicos similares entre los personajes como el gran tamaño de sus ojos, las pequeñas narices y bocas, así como excéntricos tipos de cabello. El *anime* es, en potencia, una expresión cultural dirigida a todas las edades.

²⁶ Esto aplica de igual forma a las series televisivas, novelas gráficas, cómics y otro tipo de productos culturales y comerciales.

²⁷ En la época actual, esto se puede observar también en el desarrollo de la Realidad Virtual (RV), en el que en lugar de preparar títulos propios para el formato se busca adaptar y remediar los mundos y las mecánicas de videojuegos clásicos.

remediación de los deportes como en los videojuegos *Tennis For Two* (1958) y, mucho más tarde, en el gran éxito, *Pong* (1972), así como en actividades humanas como la caza y el tiro con rifle. La cultura estadounidense ha mostrado históricamente, por los mismos valores de competencia sobre los cuales se sostiene, una predisposición a entender al deporte como parte fundamental de su sociedad (Eagleton, 2000), de manera que no es coincidencia que los primeros videojuegos traten sobre actividades deportivas (Macri, 2012). Incluso existieron videojuegos de tirador como *Gunfight* (1975) que plasmaban la idea del vaquero estadounidense. De hecho, la primera consola de la historia, la cual no tuvo mucho éxito por su alto precio y el malentendido de que únicamente funcionaba con una marca específica de televisión, *Magnavox Odyssey* (1972) (Mäyrä, 2008, p. 61; Kohler, 2016, pp. 14-16), contaba con 28 títulos de los cuales la gran mayoría abarcaba este tipo de temas. Fue en esta época en que se introdujeron efectos de sonido a los videojuegos de Arcade y, en 1978, finalmente se introdujo música continua de fondo con *Space Invaders* (1978), integrando así al producto una característica esencial del videojuego contemporáneo.

Pong (1972) fue uno de los primeros éxitos arrasadores. Sin duda es mucho más sencillo que muchos de los títulos que la *Magnavox Odyssey* presentó el mismo año. No obstante, *Pong* tuvo dos

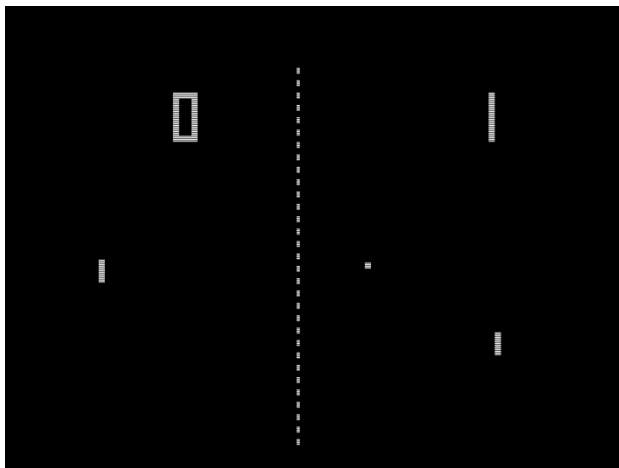


Ilustración 4. *Pong* (MoMA, 2019) de Allan Alcorn, publicado en 1972, fue el primer gran éxito y actualmente se encuentra en los archivos del MoMA.

grandes aciertos: el primero fue que por unos cuantos centavos se podía jugar una partida; el segundo, que sus controles resultaron sencillos y el objetivo del juego era muy claro, de forma que a las personas les resultó muy fácil aprender a jugarlo. Los primeros juegos muchas veces contaban con controles muy complejos, por lo cual únicamente se jugaban en los laboratorios científicos de las universidades (Mäyrä, 2008, p. 61; Kohler, 2016, pp.

14-16). De esta manera, los diseñadores aprendieron algo que todavía enseñan en las escuelas de diseño actuales: los juegos deben mantenerse lo más sencillos y simples posible, rasgos fundamentales para su consideración como obras de arte de acuerdo con el *Museum of Modern Art* (MoMA, 2015).

A pesar de las limitaciones tecnológicas que impedían la implementación de un diseño gráfico complejo, los videojuegos encontraron un espacio en el gusto popular no solo por la atracción natural que

los seres humanos mantienen con respecto al juego y la interactividad (Mäyrä, 2008, pp. 1-5), sino porque los mismos movimientos artísticos de la Vanguardia, productos de la Modernidad, ya habían abierto el camino a la apreciación de estándares distintos de belleza por parte de los grandes públicos. Los supuestos del Vanguardismo —confluente con las premisas que el Abstraccionismo y el Impresionismo habían adoptado desde mitades del siglo XIX— que sustentaban trabajos como los de Piet Mondrian y las nuevas corrientes minimalistas en Occidente —que tomaron nueva fuerza al ser alimentadas por la apertura de la filosofía y estética japonesa tras la Segunda Guerra Mundial— se retomaron en la cultura pop para el desarrollo de nuevos artefactos como los sistemas de juego *Playmobil* (1974)²⁸ y el cubo Rubik (1974)²⁹. Análogamente, *Dungeons & Dragons* fue publicado en 1974, el cual, junto con otros juegos de rol basados en papel y lápiz, fungió como inspiración para la creación del género RPG (videojuegos de rol)³⁰ en los que el jugador puede tomar decisiones y caracterizar su personaje dentro de un mundo definido (Mäyrä, 2008, p. 78).

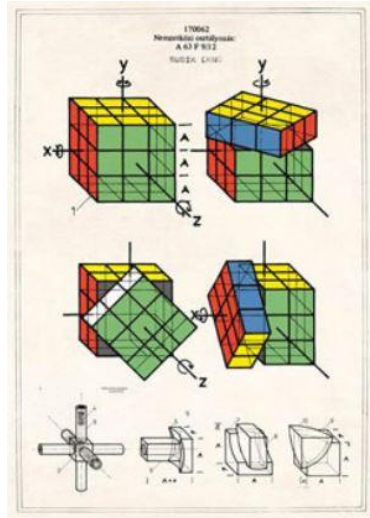


Ilustración 5. Patente del Cubo Rubik (Rubik's, 2019) del escultor húngaro Ernő Rubik en 1975, el cual se inserta en la estética trabajada por las corrientes minimalistas y recuerda al trabajo de Piet Mondrian.

En 1973, el mercado de arte comenzó formalmente su transformación hacia el nuevo mercado contemporáneo con la estrategia de subasta del magnate de taxis de Nueva York, Robert Scull, el cual inauguró la era de la obra de arte como activo financiero de especulación.³¹ En este sentido, el valor

²⁸ Durante los años setenta, la Organización de Países Exportadores de Petróleo provocó una crisis mundial del petróleo al actuar con un cartel, de forma que los precios del petróleo se elevaron. *Geobra Brandstätter*, una empresa alemana que se dedicaba a la producción de objetos de plástico entró en una crisis financiera; sin embargo, uno de sus empleados, el ingeniero Hans Beck, propuso desarrollar unos pequeños muñecos de plástico que se encontraba diseñando: una idea que había sido desechada por el corporativo unos años antes. Ante el problema de los costos, la empresa accedió a fabricar los muñecos que se comercializaron bajo el nombre de “*Playmobil*.” Los muñecos fueron todo un éxito con sus rasgos minimalistas y abstractos. Esto *comprueba* que los mercados estaban dispuestos a la introducción de productos de este tipo y que las empresas de juguetes y videojuegos encontraron un nicho de mercado aún ante las limitaciones financieras y/o tecnológicas. (Geobra Brandstätter, 2017).

²⁹ El cubo Rubik, diseñado por el escultor Ernő Rubik en 1974, fue un total éxito y sus cuadros de colores recuerdan ineludiblemente a las pinturas de Piet Mondrian (The New York Times, 1982).

³⁰ En los años setenta, los RPG se encontraban basados en texto de ordenador y la estructura generalmente estaba basada en turnos. Más tarde se crearían videojuegos RPG multiusuarios que permitirían la interacción con personajes controlados por otros jugadores (MUD) y los videojuegos masivos multijugador online RPG (MMORPG) que abrieron el género a infinitas posibilidades. Asimismo, se desarrollaron los RPG de acción que permiten a los jugadores actuar en tiempo real (Mäyrä, 2008, pp. 78-121).

³¹ El arte contemporáneo se define por su falta de definición: el arte contemporáneo comienza por el estado sin forma del sí mismo. Al intentar derrumbar los estrictos e inflexibles límites y los estándares inalcanzables como actividad divina que el siglo XVIII había impuesto sobre el arte, lo que intenta el arte contemporáneo es cuestionar qué no es arte, en un mundo en dónde todo lo es (Smith, 2017, 21). Más aún, se dice ahora que «el arte comienza cuando el artista abandona la obra», en un juego de palabras con respecto a la célebre frase atribuida a Leonardo da Vinci: “el arte nunca se termina, solo se abandona”. La obra es simplemente una envoltura, un cascarón, el «arte» proviene de dotar de sentido ese cuerpo tan sólido o efímero como pueda ser, debe ser capaz de generar un debate y debe contener la posibilidad de ser sujeto a múltiples interpretaciones. De esta forma, el autor de la obra no debe ser un

comercial y mercantil del videojuego ha dejado de significar un impedimento para que algunos videojuegos, en particular su concepto, puedan ser considerados obras de arte. Cabe mencionar que los supuestos vanguardistas eran también coincidentes con los resultados de las decisiones que los programadores debían tomar con respecto al arte visual de los videojuegos en sus primeras décadas, en particular, en los diseños en gráficas de 8-bits. Sin embargo, Shigeru Miyamoto, creador de juegos como *Donkey Kong*, *Super Mario* y *The Legend of Zelda*, alega que el primer esfuerzo real en la cuestión de diseño gráfico sucedió en 1980 con la introducción al mercado del éxito masivo y su aún videojuego favorito: *Pac-Man* (Kohler, 2016, pp. 14-16).

Con el sonido “waka waka”, *Pac-Man* (パックマン *Pakku Man*) logró en 2015 escapar de su característico laberinto de líneas azules y llegó a los archivos del MoMA. Por méritos propios, el juego



Ilustración 6. *Pac-Man* (MoMA, 2019) de Toru Iwatani, publicado en 1980, forma parte de la colección del MoMA desde 2015 por su diseño excepcional que lo configuró como un ícono pop.

cimentó su lugar dentro del primer lote de videojuegos que se incorporó a la colección del MoMA, lo cual ha contribuido a la aceptación del videojuego como un medio para crear arte por parte del gran público (Antonelli, 2012). Diseñado por Tōru Iwatani (岩谷徹 Iwatani Tōru), *Pac-Man* marcó a toda una generación y se convirtió rápidamente en un ícono de la cultura pop.

Este videojuego se creó ya dentro de los nuevos esquemas estéticos japoneses, fruto del trauma de la guerra, de la imitación de los productos occidentales y del milagro económico japonés. Su gran éxito se debió tanto al arte minimalista con colores estridentes que combina de forma evidente con la simplicidad de las mecánicas y los controles

basados en las máquinas de Pinball, como a su mayor aportación al campo de los videojuegos: la introducción de un personaje-criatura para estimular la creación de lazos emocionales y afectivos con el

comunicólogo, no necesariamente debe querer expresar una idea o un sentimiento, simplemente debe saber generar un «buen» debate. En la Contemporaneidad, el arte no es divino, es simplemente otra actividad humana más como siempre lo fue y, por ende, puede ser sujeto de cambio dentro de la lógica del libre mercado. Aunado a esto, el arte conceptual iniciado por Duchamp y trabajado ampliamente a partir de los sesenta debido a los movimientos políticos y de contracultura logra introducir al concepto del videojuego como arte que puede ser reproducido y distribuido en copias, puesto que el arte se reduce a las instrucciones para reconstruir la obra o a la documentación de los eventos o ideas (Osborne, 2002).

jugador. Antes de este videojuego, los llamados personajes en general se trataban de vehículos o armas con los que no era posible generar este tipo de apego sentimental. Iwatani pensaba que para alentar al público femenino a jugar videojuegos era necesario crear un diseño “lindo”, posiblemente dentro de la estética *kawaii* 可愛い, que pudiera ser amigable con todos los miembros de la familia. Se cuenta que mientras se encontraba en busca del diseño de *Pac-Man*, Iwatani se encontraba almorzando en una pizzería —lo cual habla de la integración de la cultura occidental en el Japón de la posguerra— y al separar un pedazo de esta, encontró al personaje tan afamado (Kohler, 2016, pp. 20-24).³² Si bien Iwatani marcó el inicio de la era de la supremacía japonesa de los videojuegos, hubo una persona muy particular que revolucionó a toda la industria: Shigeru Miyamoto (宮本 茂 Miyamoto Shigeru).

Shigeru Miyamoto es uno de los diseñadores más importantes de *Nintendo* y de la historia de los videojuegos. En 1981, diseñó uno de los videojuegos más reconocidos: *Donkey Kong* (ドンキーコング



Ilustración 7. *Donkey Kong* (*Nintendo*, 2019) de Shigeru Miyamoto, publicado en 1981, respetó la estética impuesta por *Pac-Man* e introdujo una narrativa desde su concepto.

Donkī Kongu). El gran éxito de este videojuego se deriva de la genialidad de Miyamoto que decidió incluir una narrativa desde el trabajo conceptual, lo cual resulta fundamental para comprender y estudiar al videojuego como mito. Antes de este juego, sencillas narrativas se superponían al producto terminado, como por ejemplo la historia de la fuga de una prisión de *Breakout* (1976), pero *Donkey Kong* fue más allá. Los videojuegos de los setenta e

incluso el gran éxito *Pac-Man* imponían como único objetivo al jugador alcanzar la puntuación más alta; no obstante, en *DK* este objetivo pasaba a segundo plano, el objetivo real del jugador era completar la historia (Kohler, 2016, pp. 14-16).

DK incorporó la visión del diseño gráfico de *Pac-Man*, así como la idea de la necesidad de tener un personaje con el cual generar un lazo afectivo. Al mismo tiempo inauguró el género de videojuegos de

³² Iwatani ha alimentado el mito, puesto que en una entrevista dio a entender que él había escuchado que los jugadores contaban esa historia y decidió apropiársela (Kohler, 2016, pp. 20-24).

plataformas y utilizó el formato del *manga*, de forma inconsciente asegura Miyamoto, para contar narrativas en cuatro partes. A pesar de contar con una narrativa muy sencilla basada en *La Bella y la Bestia* y *King Kong* en donde el héroe salvaba a la princesa de la bestia, si se suman todas estas contribuciones, se puede entender a *DK* como un punto de escisión entre los videojuegos estadounidenses y los japoneses. Los videojuegos estadounidenses se enfocaron en los deportes principalmente; los videojuegos japoneses, basados en las fuertes tradiciones narrativas del *manga* y el *anime*, empezaron a contar historias. Asimismo, Miyamoto introdujo un tipo muy particular de héroe: el fontanero *Jump-Man* (más tarde Mario), el héroe arquetípico que existe en cualquier persona común.³³

En 1985, nace *Super Mario Bros.* (スーパーマリオブラザーズ *Sūpā Mario Burazāzu*), la saga de videojuegos más famosa. *Super Mario Bros.* carecía de una estructura narrativa, pero esta fue sustituida por una estructura en “niveles” que debían ser completados con la finalidad de salvar a la princesa que nunca se hallaba en ese castillo. Para lograr el objetivo, se debía desplazar al personaje lateralmente. A

pesar de que este videojuego fue un claro retroceso en términos de narrativa comparado con *Donkey Kong*, logró convertirse en el más vendido gracias a sus enormes avances en términos gráficos (basado en *Alicia en el país de las maravillas*), de jugabilidad y

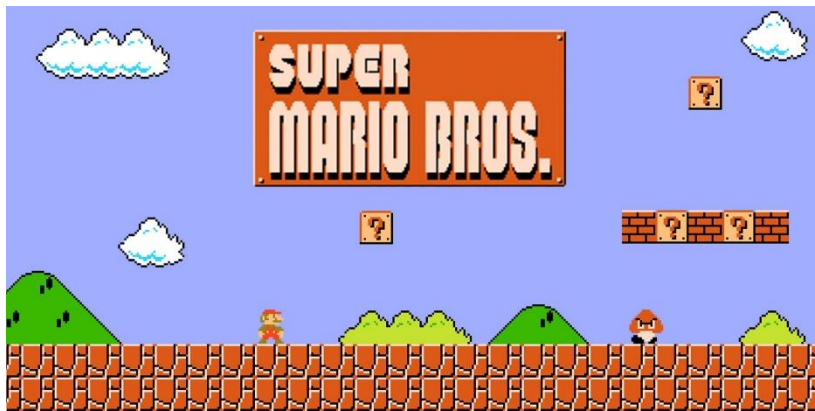


Ilustración 8. *Super Mario Bros.* (Nintendo, 2019) de Shigeru Miyamoto, publicado por Nintendo en 1985, es la saga de videojuegos más popular y ha sido fuente de innumerables innovaciones para la producción y creación de videojuegos.

personajes (Kohler, 2016, pp. 59-61). *Super Mario Bros.* fue tan exitoso que ahora conforma la saga de videojuegos más grande de la historia y, por medio de las secuelas, la esfera narrativa del juego se ha desarrollado enormemente.

³³ Este héroe de la gente es un tema recurrente en la cultura japonesa por lo que era de esperarse que también se encontrara representado en la cultura popular. La cultura japonesa siempre ha buscado educar a la población por medio de historias y dibujos, de forma que, tras la Segunda Guerra Mundial, el nuevo gobierno y los ciudadanos japoneses intentaban inculcar el sentido de solidaridad y compromiso con la comunidad por medio del *manga* y el *anime*. Uno de los grandes ejemplos de cultura pop con fines de alfabetización, que en primera instancia se hallaba enfocado a los niños, pero terminó consolidándose como un ícono nacional es Anpanman, protagonista del *manga* y *anime* Go! Anpanman (それいけ!アンパンマン *Soreike! Anpanman*). Esta curiosa historia trata de un hombre con cabeza de pan que toma pedazos de su cabeza para regalarlas a las personas necesitadas. A pesar de no ser un personaje común, Anpanman se visualiza como el héroe que existe dentro de cada persona y que para ayudar a los demás es capaz de sacrificarse a sí mismo. La finalidad del libro y sus historias en nuevos formatos era fomentar en los niños la cultura de la cooperación, el respeto y el hábito de compartir en la difícil época de posguerra en que los alimentos eran escasos (Ichihara, 2014).



Ilustración 9. *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) de Shigeru Miyamoto, publicado por Nintendo en 1986, es una de las sagas más populares y ejemplifica cómo los videojuegos cuentan con identidades nacionales a pesar de que en apariencia puedan ser considerados ajenos a sus contextos.

Un año después del nacimiento de *Super Mario*, *The Legend of Zelda* salió al mercado. Desde *Donkey Kong*, los juegos de Miyamoto incluían a una princesa, o damisela en peligro, que debía ser rescatada por el personaje controlado por el jugador. En un principio, las princesas eran personajes estereotípicos que ofrecían un cierto sentido de objetivo y premio para el jugador, además de que daban cuenta de la existencia del culto japonés a Occidente —lo cual permanece como constante en los juegos de Miyamoto—, puesto que sus características físicas, a pesar de la falta de nitidez, remiten a la fisonomía europea. No obstante, en la saga de *The Legend of Zelda*, la princesa

Zelda adquiere nuevas dimensionalidades consistentes con la cultura japonesa y las bellezas pintadas japonesas del siglo XIX con cierta influencia Occidental en sus rasgos. Asimismo, el tema de la lucha contra la dominación (poder) al estilo militarista japonés y el valiente héroe del pueblo continuaron presentes.

A finales de los ochenta y principios de los noventa, el fin de la Guerra Fría y el aparente triunfo del Capitalismo se encontraban únicamente formalizando trámites, la *World Wide Web* ya funcionaba de forma plena contribuyendo a la potencialización de la globalización de la información y Japón entró en la llamada “década perdida” debido a los problemas económicos que suscitó la explosión de la burbuja inmobiliaria que se formó durante los años previos.³⁴ A pesar de la crisis económica en Japón, los videojuegos nipones continuaban en ascenso. *Nintendo*, que había logrado consolidarse como el líder en la industria del videojuego, dejando por detrás a *Sega* y *Atari*, se encontraba ahora en apuros con el anuncio de la consola *PlayStation* de *Sony*. Los cambios en la velocidad y el poder de procesamiento permitieron el uso de las gráficas en tercera dimensión, lo cual supuso una revolución en la industria (Mäyrä, 2008, p. 90-115).

³⁴ Durante los ochenta y los noventa, otros países como Francia, Inglaterra, Alemania y Canadá desarrollaron con éxito sus industrias de videojuegos, aunque la mira continuó estando sobre Japón y Estados Unidos.

Asimismo, en 1989, se inauguró la exposición de “*Hot Circuits: A Video Game Arcade.*” en el *Museum of the Moving Image* en Estados Unidos, con lo cual el videojuego comenzó a ganar terreno en espacios académicos y ritos culturales institucionalizados.

Si bien los orígenes de la caricatura³⁵ se pueden rastrear hasta la Italia de finales del siglo XVI en la escuela de arte de los Carracci en Bolonia (Pérez Sánchez, 2017), no fue sino hasta mediados del siglo XIX que los artistas rompieron con una cierta tendencia a buscar “gráficas realistas” — entendido esto último dentro del lenguaje del arte digital (y los videojuegos) y no de la teoría del arte en la que el Realismo se identifica con una corriente muy particular. Como ya se ha mencionado, el Abstraccionismo y el Impresionismo de finales del



Ilustración 11. Ejemplo de obra hiperrealista. (Dry, 2017).



Ilustración 11. *Horizon: Zero Dawn* de Guerrilla (PlayStation, 2019), publicado en 2017, es un ejemplo de gráficas realistas tendiendo al hiperrealismo.

Siglo XIX, así como las corrientes vanguardistas, modificaron esta situación. No obstante, a finales de la década de los sesenta en Estados Unidos y Europa, el Hiperrealismo, construido sobre la base del Realismo, el Precisionismo, el Fotorrealismo y el Arte Pop, estalló como corriente artística. El Hiperrealismo privilegia la estética fotorrealista (TATE Museum, 2017) o, como se ha llamado en el lenguaje de los videojuegos, las “gráficas realistas”.

Coincidentemente, entre mayor la tecnología y el poder de los procesadores, los videojuegos estadounidenses y europeos se han apegado, como tendencia general, a este tipo de filosofía estética. En contraposición, la estética de los videojuegos japoneses ha sido más congruente con la historia del *manga* y el *anime*, lo cual ha sido recuperado en el Japón contemporáneo bajo la filosofía del movimiento artístico y cultural del *Superflat* fundado en 2001, que ensalza la estética animada japonesa y, como movimiento contemporáneo, busca diluir las fronteras existentes entre la alta y la baja cultura (Darling, 2001, pp. 77;

³⁵ Retrato que exagera o distorsiona características físicas de una persona con fines generalmente humorísticos.

Murray, 2007, p. 27; Sharp, 2006; Awad, 2014). Aun así, Japón incorporó rápidamente las gráficas en 3D en los videojuegos, lo cual podría ser interpretado como una tendencia natural de los videojuegos a volverse más “realistas” en términos gráficos (Mäyrä, 2008, p. 90-115). *Mario 64* (1996), en tercera dimensión, fue todo un éxito, el cual fue sucedido por uno de los videojuegos más aclamados de todos los tiempos *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). *Final Fantasy VI* (1994) —en 2D—y *Final Fantasy VII* (1997) considerados también dos de los mejores videojuegos de la historia se crearon y comercializaron

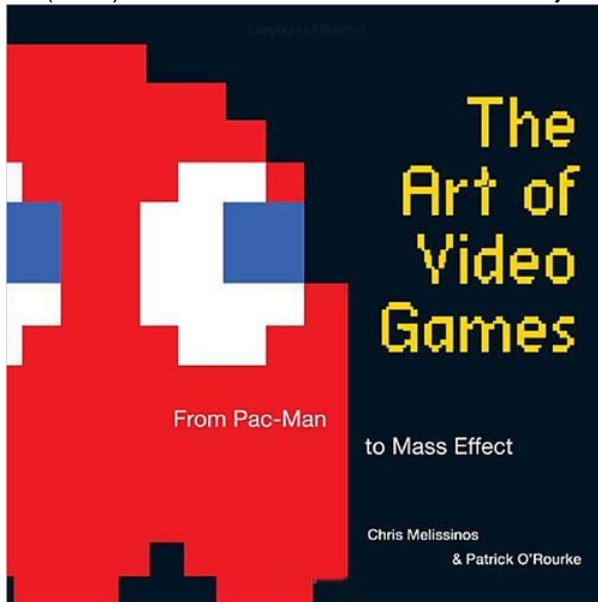


Ilustración 12. La exposición “*The Art of Video Games*” en el *Smithsonian American Art Museum* en 2012 (SAAM, 2019) ha contribuido a la aceptación del videojuego como obra de arte.

en esta época. En ese mismo año, se publicaron los primeros MMORPG o *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (*Meridian 59* y *The Real Online*) (Mäyrä, 2008, p. 128), género que se ha convertido en uno de los más populares y con mayor expansión en las primeras décadas de este siglo. Un año después, en 1997, se inauguró también el *Computerspielemuseum* en Alemania, con lo cual se inició una tendencia a la creación de museos y exposiciones sobre videojuegos (entre ellos destacan el *Museum Soviet Arcade Machine* fundado en 2007,

el *Museum of Art and Digital Entertainment*, en 2010, el *National Video Game Museum*, en 2012, la exposición *The Art of Video Games* en el *Smithsonian American Art Museum* (2012) y la incorporación de algunos videojuegos a la colección del MoMA en 2015), lo cual ha permitido la institucionalización del videojuego dentro de los círculos académicos y críticos.

También en los noventa, *Civilization* (1991) de Sid Meier se postuló no solo como un videojuego de estrategia, sino como uno de simulación ideológica. Por esta razón, grandes debates se desarrollaron alrededor de este videojuego en particular. *Civilization* ilustra cómo elementos significativos del juego pueden ser interpretados de forma distinta. En este sentido, Frans Mäyrä (2008) considera que aquellos académicos que enfatizan el *Core* del videojuego como la única fuente de significados difieren en su visión de aquellos que también toman en cuenta el aspecto representativo o *Shell* del videojuego, ya que en esta

esfera se pueden encontrar signos y símbolos que resuenan con la historia de colonización dominada por Occidente (Mäyrä, 2008, p. 115).

Esta década también albergó grandes debates alrededor de los videojuegos. Los videojuegos eran culpados de forma regular por el comportamiento agresivo de los jóvenes y los niños, particularmente en el caso de los tiroteos en las escuelas como la Masacre de la Escuela Secundaria de Columbine en 1999. Las discusiones fueron alimentadas por la comercialización de un nuevo tipo de mecánica en 1993 con el videojuego estadounidense *Doom*: el FPS (videojuego de disparos en primera persona). Resulta relevante mencionar a *Doom* porque introdujo con éxito el mundo 3D y porque lograba una experiencia completa de inmersión por su propio formato. Dicha



Ilustración 14. *Doom* de John Carmack, Tom Hall y John Romero (Red ADN, 2019), publicado en 1993, inició un debate aún inacabado en torno a la violencia y los videojuegos.

capacidad para producir inmersión en el jugador combinado con la temática y la mecánica del juego se prestó a interpretaciones negativas sobre el impacto que este tipo de juegos podrían tener sobre la población (Mäyrä, 2008, p. 115). A pesar de que los estudios no han encontrado una asociación

concluyente entre los videojuegos y el comportamiento violento, el tema continúa siendo uno de los más investigados y citados en los debates de seguridad pública con relación a armas en Estados Unidos y el resto del mundo.³⁶

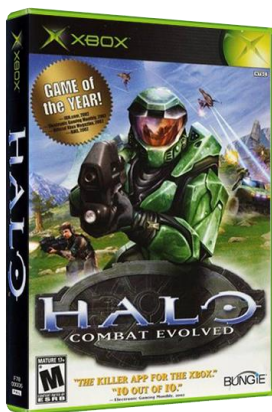


Ilustración 13. *Halo: Combat Evolved* (343 Industries, 2019) de Bungie Studios, publicado en 2001, es un ejemplo de la influencia de la Guerra contra el Terrorismo en los videojuegos.

El inicio del siglo XXI fue marcado principalmente por un cambio en la política y los intereses globales establecidos por la agenda de Estados Unidos tras el ataque a las Torres Gemelas el 9 de septiembre de 2001. Bajo el mandato de George W. Bush, la agenda de la Guerra contra el Terrorismo comenzó a permear todas las discusiones sobre política, economía y cooperación internacional.

³⁶ Ver: Kain, E. (2017). "Trump Blames Violent Video Games For School Shootings -- Here's Why He's Wrong." *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/02/22/trump-blames-violent-video-games-for-school-shootings-heres-why-hes-wrong/#3f09105367f3>.

Según Nick Robinson, la lógica del videojuego estadounidense también se vio afectada por la agenda política y de seguridad: el videojuego estadounidense, si bien había mantenido presente el tema militar desde sus inicios, se unió al resto de las herramientas de poder blando (como la literatura y el cine) para justificar la Guerra contra el Terrorismo y la Guerra de Irak (o eufemísticamente llamada “Operación Libertad Iraquí” por el gobierno estadounidense) (Robinson, 2012, pp. 504-522). El lanzamiento del Xbox por parte de *Microsoft* junto con la saga *Halo* (2001), la cual se puede inscribir fácilmente dentro del argumento de Robinson, marcaron una nueva etapa para los videojuegos estadounidenses y el mercado de las consolas.

A principios del siglo XXI, Japón, deprimido por sus fracasos económicos, reconoció finalmente su papel como superpotencia cultural y revalorizó la cultura pop que tanto despreciaba desde las élites y el gobierno, pero que lo colocaban en una posición favorable frente al resto de los países.³⁷ Asimismo, la industria global de videojuegos ha logrado expandirse gracias a la introducción de nuevos estudios y países productores exitosos (particularmente europeos y asiáticos), la disponibilidad de plataformas para jugar videojuegos de estudios independientes, el crecimiento de los MMORPG, la institución del videojuego como deporte electrónico (eSports), la predilección por los mundos abiertos para exploración, el videojuego educativo y el desarrollo de videojuegos para la nueva tecnología celular.³⁸ La apuesta actual radica en la explotación de las tecnologías de Realidad Virtual como entornos totalmente simulados y la Realidad Aumentada que consiste en incorporar y superponer elementos virtuales y digitales a la realidad física cotidiana.

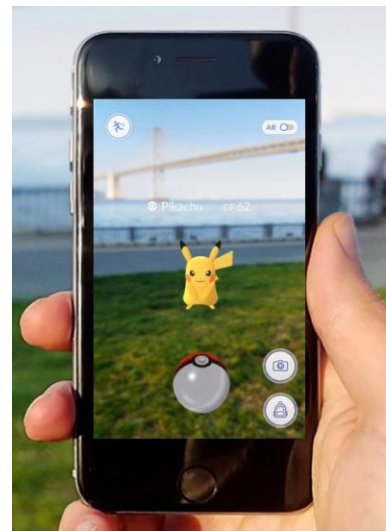


Ilustración 15. *Pokémon Go!* (Niantic, 2019) de Niantic, Inc., publicado en 2016, es un ejemplo de videojuego para celular de Realidad Aumentada.

³⁷ El gobierno japonés cayó en cuenta del poder de su nación gracias al siguiente artículo: McGray, D. (2002). “Japan’s Gross National Cool,” *Foreign Policy* 130. (Choo, 2012).

³⁸ El desarrollo del siglo XXI se explicará más adelante en el capítulo de análisis.

1.3 Arte, mecánica y representación

“I'm here to **free** YOU
from the tyranny of the commonplace...
I'm here to **show** YOU...
...a new kind of **beauty.**”

J.S. Steinman
(*BioShock*, 2007)

Como se ha visto en este capítulo contextual, los videojuegos se inscriben no solo dentro de la lógica tecnológica y técnica del medio, sino dentro de la lógica política, económica, social y cultural, por lo que al analizar un videojuego resulta necesario estudiar tanto las mecánicas y la jugabilidad como la esfera representativa y su contexto particular, incluyendo evidentemente su tradición y su contexto nacional. Los videojuegos se pueden comprender como productos de la Modernidad por los avances tecnológicos que conllevaron a su desarrollo y los cambios de la valoración estética implementados con el Vanguardismo para su aprobación en los mercados, pero también por el desencanto suscitado por sus fracasos, es decir, como un producto contemporáneo, determinando así las variantes de representación, significación, interpretación e identidad.

Los aires enrarecidos de la Contemporaneidad implican la disolución de ciertas aparentes contradicciones: la libertad puede ser programada y el arte puede derivar de algoritmos. Así, los grandes debates del arte contemporáneo, impulsados por los movimientos de la vanguardia y la instauración del sistema neoclásico liberal como modelo global, han contribuido a la aceptación del videojuego como arte a pesar de que aún sea considerado como una mercancía sin valor cultural por algunas élites. En este sentido, el valor mercantil se encuentra superado por el valor del concepto y su valor cultural, de forma que el videojuego, como medio, soporte y técnica, es capaz de generar grandes obras de arte.

Asimismo, con el arte digital en ascenso desde finales del siglo XX, su presencia en museos, su creciente estudio en el entorno académico y la profesionalización de su crítica, el videojuego ha alcanzado la suficiente institucionalización para, desde este aspecto, ser considerado potencialmente como un medio

artístico. Por último, cabe mencionar que sería difícil definir a los videojuegos en su totalidad como arte, puesto que, así como no toda la literatura o el cine es arte, no todos los videojuegos lo son; sin embargo, existen ciertos representantes que cuentan con características especiales que permiten su identificación dentro de los cánones de belleza y estética establecidos en el mundo del arte, dotando así al videojuego de la potencialidad de devenir en obras artísticas.

2. Sobre la libertad individual y los videojuegos: marco teórico

"It wasn't impossible

to build *Rapture* **under the sea...**

it WAS **impossible** to build *Rapture*

anywhere else."

Andrew Ryan
(*BioShock*, 2007)

2.1 Nota introductoria: la libertad programada

Un líquido delirio se derrama por las tierras de muchos colores distantes; en su lodo de magia se interpretan quimeras, verdades y sombras. Bajo el nocturno y la niebla, la sólida dama alumbró paciente el camino a sus costas con la llama del cirio, los barcos vagantes que rompen los muros de mar que se tornan en olas, los sueños flotantes que con solo una planta postrada en el suelo se mudan de migrantes a libres, la corona reinante sobre la dama apacible, la noche acabada por la libertad y su luz, son todas una de muchas vertientes del dulce delirio que convierten la aspiración en suspiro, las cadenas en alas y la alegría en evidencia de fe.

La libertad individual estadounidense es tan solo una de otras tantas nociones existentes sobre la libertad individual, por lo que resulta pertinente e imprescindible, tanto para otorgar profundidad cultural al concepto como para la aplicación de la propuesta metodológica a otros casos, abandonar las visiones

dualistas que consideran al individuo y la colectividad como divergentes, mutuamente excluyentes. En este capítulo, se procederá primero a la construcción de la categoría de Libertad Individual, cuya construcción deberá ser de carácter metateórico con el fin de poder incluir dentro de su definición cuestiones interpretativas —que deberán ser tratadas dentro del análisis hermenéutico— y diferencias culturales. Se desarrollará la discusión sobre el tema partiendo del afamado ensayo *Two Concepts of Liberty* de Isaiah Berlin. Empero, la categoría de Libertad Individual será más cercana, aunque con modificaciones importantes, a la construcción de Gerald MacCallum sobre el Concepto Unificador y su relación triádica entre agente, construcción y posibilidad.

Después, se procederá a la construcción teórica de la categoría del Videojuego. Para esto resulta necesario realizar una revisión de los conceptos básicos para la interpretación del videojuego. Se tomarán como base algunas de las definiciones tratadas por Amador en *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. (2017). Como Amador se centra en la aplicación de su propuesta hermenéutica a las obras pictóricas, algunos conceptos y subcategorías se ajustarán y otros se integrarán para poder llevar a cabo la hermenéutica del videojuego, el cual evidentemente cuenta con características distintivas. Enseguida, el concepto de videojuego será diseccionado de acuerdo con la división propuesta por Frans Mäyrä (2008) de la estructura dual *Core* (núcleo mecánico) y *Shell* (esfera representativa caracterizada por elementos visuales, sonido y narrativa-discursiva) con el fin de simplificar el análisis en el que se utilizará la metodología hermenéutica de Julio Amador que retoma a Erwin Panofsky, Gilbert Durand, Hans Georg Gadamer y Paul Ricoeur, la cual divide el estudio en tres dimensiones: la dimensión formal, la dimensión simbólica y la dimensión narrativa. Finalmente, se introducirá el nuevo concepto de unidades híbridas mecánico-representativas, unidades que, al intentar seccionar entre *Core* y *Shell*, pierden su fuerza o el sentido en su totalidad, de forma que, por motivos analíticos, se tornan indivisibles.

2.2 Más allá de cuestiones dualistas: la Libertad Individual como categoría metateórica

“Yet...

...we are **not** dead...

A theory:

We are scattered amongst

the **possibility space.**”

Rosalind Lutece

(*BioShock Infinite*, 2013)

En lugar de retomar directamente a los autores que consolidaron las tradiciones y el pensamiento occidental de la libertad individual, se examinarán autores más actuales que busquen clasificar de forma amplia las corrientes de pensamiento acerca de este concepto para proceder a la construcción de una categoría con profundidad cultural sobre la libertad individual. Eventualmente, en el capítulo analítico-metodológico, se procederá a la revisión de los autores tradicionales de la nación estadounidense. Con esto se pretende lograr la construcción de una categoría analítica sobre libertad individual incluyente sobre la cual se puedan desprender distintas nociones nacionales tradicionales o nociones existentes en cualquier otro nivel de análisis para contribuir a su estudio en un futuro. En este sentido, esta categoría deberá ser de carácter metateórico.

En su afamado y tan comentado ensayo, *Two Concepts of Liberty*, Isaiah Berlin busca categorizar dos nociones de libertad que encuentra presentes en la Filosofía y el Derecho occidental,³⁹ nociones que finalmente concluye irreconciliables: la Libertad Negativa y la Libertad Positiva. No obstante, autores como Charles Taylor en *What's Wrong with Negative Liberty* (1979) y Quentin Skinner en *A Third Concept of Liberty* (2001) han hecho importantes precisiones o denunciado fuertes carencias acerca de la perspectiva de Isaiah Berlin que, desde su publicación en 1958, ha formado parte del centro del debate filosófico de la Libertad en su sentido más amplio y, de forma más particular, de la Libertad Individual. El argumento de Berlin se desenvuelve bajo una perspectiva antropocéntrica que niega la relevancia de lo natural ante el

³⁹ A pesar de que alude a la filosofía asiática, su análisis se puede considerar muy superficial, ya que solo menciona y no profundiza en las contradicciones que encuentra entre esta y la filosofía occidental, lo cual podría influir en su conclusión acerca de las libertades irreconciliables. También se analiza a Gerald MacCallum y su concepto de libertad como noción triádica.

exaltamiento de la racionalidad y que se ubica dentro del conflicto entre el Individuo y el Colectivo como se describe en el trabajo de Geert Hofstede (2017); sin embargo, las filosofías no occidentales —entendidas como alejadas de las ideas de Europa occidental, Estados Unidos y Canadá británica—, así como autores occidentales provenientes del campo de la Psicología como Oyserman, Heather M. Coon, Markus Kemmelmeier y Harry C. Triandis (1998), desafían dicho espectro bipolar con lo que posibilitan la existencia de nuevas interpretaciones acerca de la libertad de los individuos y su relación con la colectividad, la naturaleza y las fuerzas sobrehumanas o supernaturales.

En la primera parte de esta discusión, se ilustran los conceptos de Libertad Negativa y de Libertad Positiva de Isaiah Berlin, así también como las críticas y precisiones que otros autores, principalmente Quentin Skinner y Charles Taylor, han desarrollado sobre o en contra de esta perspectiva. Después, se presenta el conflicto Individualismo-Colectivismo, visión filosófica de carácter preeminentemente occidental que subsume al individuo y al colectivo o la comunidad en una lucha irresoluble,⁴⁰ y se cuestiona la bipolaridad de este espectro-conflicto con la presentación de las ideas de Harry C. Triandis. A continuación, se introduce la definición metateórica de Gerald MacCallum, la cual sostiene la existencia de múltiples interpretaciones del concepto que se pueden englobar en una relación trídica entre un agente, ciertas condiciones preexistentes y ciertas acciones o devenires del agente. Finalmente, se procede a la construcción de la categoría de libertad individual que se utilizará en el análisis del videojuego.

La Libertad Negativa, explica Berlin, se ve constituida por el área en la que el hombre puede actuar sin verse obstruido por otros. De manera que la libertad, bajo esta noción, se ve únicamente limitada por el otro y, por ende, por la imposición de restricciones derivadas de las estructuras relacionales que definen el marco social del individuo (Berlin, 1958). En este sentido, un hombre se ve esclavizado o constreñido únicamente por la existencia de al menos un segundo ser humano con el cual entabla algún tipo de actividad social, mas no por su propia incapacidad, por fuerzas naturales o inclusive, se puede inferir de su texto, sobrehumanas. Acerca de esta última precisión, se puede igualmente inferir que Berlin entiende la Libertad Negativa en un sentido muy similar al de Libre Albedrío en la tradición judeocristiana. Entonces, la Libertad Negativa se reduce, según Isaiah Berlin, a la noción de Límite: la libertad se define conforme a sus fronteras estipuladas social, política y culturalmente y no en sí misma, pero sí confluye en la idea de

⁴⁰ Visión que promueve Geert Hofstede en sus índices culturales.

que, dentro de la restricción, el hombre puede decidir sobre su propia acción (Berlin, 1958; Taylor, 1979; Skinner, 2001). Para llegar a esta concepción de la Libertad Negativa, el autor consideró la célebre frase de Thomas Hobbes y el pensamiento circundante: “un hombre libre es aquel que, teniendo fuerza y talento para hacer una cosa, no encuentra trabas a su voluntad”.

No obstante, Quentin Skinner en su ensayo *A Third Concept of Liberty* cuestiona la homogeneidad de la Libertad Negativa tal como descrita por Berlin. Skinner asevera que existen dos tipos de conceptos sobre Libertad Negativa, los cuales no son puntualizados por el primer autor al depender en exceso de la filosofía hobbesiana, así como por su falta de profundidad al mencionar los argumentos de las tradiciones liberales y utilitaristas (2001). Dichos conceptos plantean, con base en nociones distintas sobre la autonomía del hombre, una libertad negativa dirigida por el Principio de no interferencia —expuesto por Berlin y basado fuertemente en las ideas de Hobbes— y otra, por el Principio de no dominación. La no interferencia ubica al individuo con condición autónoma si este no se ve amenazado o constreñido por medio de la coacción; la no dominación apunta además que el individuo no debe encontrarse sujeto a la voluntad de otro para poder considerarse libre.

Berlin atinadamente hace notar que para garantizar la libertad negativa no es necesario recurrir a los regímenes democráticos, basta con que el o los gobernantes —aún en el absolutismo y el autoritarismo— impongan ellos mismos una frontera que deje al individuo actuar dentro de sus límites. Prosigue con la igualmente atinada idea de que los regímenes democráticos pueden, de hecho, vulnerar con mayor facilidad la libertad negativa por medio de la tiranía de las mayorías como Thomas Jefferson explica para fundamentar la necesidad del desarrollo de ciertos pesos y contrapesos republicanos en los sistemas democráticos. Resulta importante resaltar este comentario, puesto que en las visiones occidentales la libertad individual suele relacionarse directamente con —e incluso considerarse inseparable de— la institución de la democracia en distintos grados (Berlin, 1958; Taylor, 1979; Skinner, 2001).⁴¹

Ahora, Isaiah Berlin, como hace notar Quentin Skinner en su revisión sobre *Two Concepts of Liberty*, esboza en los primeros párrafos de la segunda parte de su texto definiciones débiles y confusas sobre la Libertad Positiva que sin duda semejan más un replanteamiento en lo meramente formal, cayendo incluso

⁴¹ Esta visión se desarrolla en las corrientes de libertad republicana o, como la llama Skinner, en la corriente neoromana, la cual intenta mantenerse cerca de los supuestos entendidos como parte de la libertad negativa, pero ir más lejos al aclarar que la libertad no se remite únicamente al disfrute de una esfera de no interferencia, sino del disfrute de ciertas condiciones en las que la no interferencia es garantizada (ver Pettit 1997, 2001, 2014, y Skinner 1998, 2002).

en lo absurdo de las precisiones del lenguaje, y que no distingue en sus consecuencias su cualidad positiva de aquella negativa. Sin embargo, finalmente logra concretar la definición más pertinente y distintiva sobre la cual continúa su argumento: la Libertad Positiva se entiende por Berlin como aquella posibilidad que el ser humano alcanza dentro de y gracias a su estructura social para autorrealizarse y autoperfeccionarse (Skinner, 2001). De esta forma, esta noción se aproxima fácilmente a aquella sobre la cual se soporta la existencia de los Derechos de Segunda Generación o Derechos Económicos, Culturales y Sociales.

Existen teóricos dentro de la corriente de Libertad Positiva que defienden que la verdadera libertad existe dentro del individuo, de forma que la única manera en que el individuo puede alcanzar la libertad es por medio del aprender a no meramente dominar sus deseos empíricos, sino a deshacerse de ellos. Esta estrategia de liberación es adoptada particularmente por los ascetas, los estoicos y los sabios budistas y taoístas. De esta forma, su método requiere que el individuo se retire a su ciudadela interna, un alma o un yo puramente nouménico, en el que el individuo resulta inmune a todas las fuerzas externas. No obstante, para los liberales, dicha noción puede ser hasta cierto punto peligrosa, puesto que puede llegar a enmascarar importantes formas de opresión al exterior del individuo (Carter, 2018, Eagleton, 2000).⁴²

Berlin sostiene que esta búsqueda por la autorrealización y el autoperfeccionamiento solo puede consumarse con la intervención de agentes sociales que diezmen la libertad negativa para promover el bien social. Así, se requiere de un ente benévolo que en cierto sentido esclavice al individuo con el fin de dotarle de oportunidades para su propio crecimiento y desarrollo; dicho ente gobernante se comprende como un agente —se podría decir paternal— capaz de entender mejor las necesidades de sus súbditos que ellos mismos. En este sentido, Skinner (2001) especifica que las teorías sobre la libertad positiva tienen como base el supuesto de que la naturaleza humana cuenta con una esencia. De esta forma, la única manera de alcanzar la libertad es con la realización exitosa de esta. Esto resulta de monumental importancia, puesto que abre la puerta a la existencia de distintas nociones culturales y morales acerca de la libertad, debido a que las interpretaciones acerca de la naturaleza humana son múltiples.⁴³

Los ejemplos que Skinner utiliza en *A Third Concept of Liberty* ilustran de forma brillante dicho punto (2001). Una persona que acepte la perspectiva cristiana del mundo encontrará su libertad en el

⁴² De hecho, muchas veces las excesivas limitaciones externas en la sociedad obligan a que los individuos se retiren dentro de sí mismos, pretendiendo ante ellos mismos que ellos no desean verdaderamente los bienes y placeres que se les han sido negados. Además de que la remoción de esos deseos también podrían ser efectos de fuerzas externas (Carter, 2018).

⁴³ De esta forma, se deriva en nociones diferenciadas acerca de la libertad.

camino religioso con su ofrenda y acciones encaminadas a cumplir con los preceptos que, de acuerdo con su Iglesia, Dios reveló al mundo por medio de la *Biblia*; es decir, para esta persona “el servicio a Dios es la libertad perfecta”. En cambio, una persona que se acepte bajo la perspectiva aristotélica del hombre como animal político encontrará su libertad en sintonía con la teoría de Hannah Arendt publicada en *Entre el pasado y el futuro* (1954), en la cual la libertad y la política coinciden, y, por ende, la libertad solo puede alcanzarse por medio de la acción política. Skinner agrega que Charles Taylor contribuye al debate, a su vez y en congruencia con la teoría de Arendt, con la introducción de la idea de que la libertad coincide al menos en parte con el control colectivo sobre la vida común, ya que esto implica la realización de la esencia humana de identidad política. Así que, la libertad, en este caso, se refiere a la persecución apasionada de un estilo de vida con la que finalmente el ser humano alcanza la armonía con la naturaleza.

El ensayo *Two Concepts of Liberty* finaliza con el establecimiento de una cuestionable premisa, un conflicto de naturaleza absoluta, irresoluble y permanente entre la libertad negativa y la libertad positiva; concluye que el pensador ingenuo intentará conciliar ambas libertades sobre las cuales existirá probablemente un traslape de intereses, pero que, en su totalidad, siempre y de forma inevitable —en este caso no es posible enfatizar en exceso— la persecución de lo positivo y lo negativo terminará por contraponerse y contradecirse. Es por esta razón, según el autor, que en la tradición liberal se hace tanto hincapié en la libertad negativa —la cual por muchos es considerada la definición más concreta de libertad individual—, así como en su defensa, ya que, de no existir contradicción, la libertad del hombre para decidir carecería de sentido al ser la humanidad capaz de perseguir todos sus intereses (Berlin, 1958; Taylor, 1979; Skinner, 2001).

No obstante, Charles Taylor cuestiona dicha aseveración (1979). Taylor toma en un principio la división teórica propuesta por Berlin para después añadir dos precisiones acerca de la naturaleza de cada una de las nociones. Sobre la Libertad Negativa, incorpora el término de concepto de Oportunidad y, para la Libertad Positiva, agrega el término de concepto de Ejercicio. Para este autor, ser libre significa, por una parte, tener oportunidades y opciones para decidir —aun cuando no se utilicen— y, por otra, el poder ejercer efectivamente dichas oportunidades. De lo anterior se sintetiza una crítica importante a *Two Concepts of Liberty*: existe una relación dinámica de intercambio entre las oportunidades de acción y la

disposición problemática del actor, es decir, la Libertad Negativa y la Libertad Positiva se encuentran en interacción y dependen una de la otra en gran parte de los casos.

Lo que Berlin pierde de vista en su argumento, además, son el desarrollo de la temporalidad y la existencia relacional constante de la cual no se puede enajenar al ser humano. Asume que el ser humano como individuo y, en particular, su libertad, pueden ser extirpados de su tejido, red o entorno social; sin embargo, la libertad y la identidad del individuo en realidad se derivan de este. Asimismo, quizás en un primer tiempo el hombre haya debido sacrificar un poco de su libertad negativa por libertad positiva, al estilo rousseauniano y del contrato social, pero la libertad positiva puede brindarle al individuo distintas o inclusive mayores oportunidades en un segundo tiempo. De esta forma, la relación entre la Libertad Negativa y la Libertad Positiva es paradójica, puesto que la temporalidad la transforma en dinámica y complementaria, en lugar de contradictoria, es decir, la Libertad Individual existe dentro de un modelo intertemporal. En este sentido, el sacrificio de la Libertad Negativa en el primer tiempo podría ser una inversión o simplemente una transformación del contexto en que se ejerce la libertad del individuo.

En Occidente, el conflicto definido por Berlin se resume en la predominante perspectiva del continuo bipolar entre el Individualismo y el Colectivismo —al puro estilo de la Guerra Fría— que recupera Geert Hofstede para la evaluación en índice de los valores nacionales y cultura a nivel mundial. En sus investigaciones, Hofstede define a la Cultura como la programación colectiva de la mente que distingue a los miembros de un grupo o a una categoría de personas de otra. Una de las seis dimensiones de mayor peso en sus reportes sobre las culturas nacionales es el índice de Individualismo contra Colectivismo,⁴⁴ en el cual define a grandes rasgos el Individualismo como la preferencia por marcos de cohesión social débil en el que se espera que los individuos se preocupen únicamente por ellos y por sus familias inmediatas o nucleares en contraposición al Colectivismo que representa la preferencia por fuertes marcos de cohesión social en el que se espera que los individuos obtengan protección de sus parientes y miembros de su propio grupo a cambio de lealtad incuestionable. Según los supuestos de sus modelos, la posición nacional en esta dimensión se refleja en si la imagen propia de la gente se encuentra definida en términos de “yo” o “nosotros” (Hofstede, 2018). De esta forma, Hofstede recupera una visión tradicional occidental, en la línea

⁴⁴ Las otras cinco dimensiones son: el Índice de Distancia de Poder, Masculinidad contra Feminidad, el Índice de Evasión de la Incertidumbre, Orientación a Largo Plazo contra Orientación Normativa a Corto Plazo, Indulgencia contra Constricción (consumo de lujos y pasiones).

de Isaiah Berlin pero un tanto reduccionista, acerca de la relación entre el individuo y la colectividad o su comunidad.

No obstante, la construcción dicotómica de este espectro lineal ha sido cuestionado dado que conlleva a omitir valores que contribuyen inherentemente tanto a los intereses individuales como colectivos, a ignorar valores que fomentan los objetivos de colectivos más allá del grupo cercano y a promover el falso supuesto de que los valores individualistas y colectivistas forman síndromes coherentes que se encuentran en oposición polar (Schwartz, 1994). Es así como se han desarrollado nuevas perspectivas desde la Psicología que abordan el problema Individualismo-Colectivismo desde una perspectiva multidimensional que, si bien continúan con la representación de un conflicto entre diversos factores, otorga una mayor profundidad en el entendimiento del posicionamiento del individuo dentro de la colectividad.

Entre ellas destacan los estudios de Harry C. Triandis (Triandis & Gelfland, 1998) con distintos equipos y su clasificación de Individualismo-Colectivismo en términos horizontales y verticales. Con dicha clasificación se abarcan los siguientes escenarios: (1) Colectivismo Vertical (el individuo se identifica como parte de un colectivo y está dispuesto a aceptar la jerarquía e inequidad dentro de este); (2) Individualismo Vertical (el individuo se identifica como totalmente autónomo, pero reconoce la inequidad entre individuos y está dispuesto a aceptar esta situación); (3) Colectivismo Horizontal (el individuo se identifica como parte de un colectivo, pero percibe a los otros miembros como iguales); (4) Individualismo Horizontal (el individuo se identifica como totalmente autónomo y cree que la equidad entre los individuos es lo ideal).

Ahora, Isaiah Berlin abrió una brecha metateórica que parecía dividir distintas corrientes de pensamiento sobre la libertad en un lado positivo y uno negativo; sin embargo, Gerald MacCallum (1967) debate certeramente la presunción de conflicto inherente en los argumentos de Berlin con la proposición de la existencia de un único concepto de libertad. Para esto, MacCallum define un concepto unificador básico de libertad que implica una relación tríadica entre un agente, ciertas condiciones preexistentes y ciertas acciones o devenires del agente. Esto, a su vez, deriva en un entendimiento de tres componentes específicos de la libertad: *qué* es libre o no, *de qué* es libre o no libre y *en qué* es libre o no *de hacer y devenir*. De forma que, cualquier afirmación sobre la presencia o ausencia de la libertad en cierta situación requiere de ciertos supuestos sobre lo que constituye a un agente, lo que cuenta como un límite o una constricción de la libertad y lo que cuenta como un propósito que el agente puede describirse como libre o

no libre para llevar a cabo. Su análisis muestra que no existe una simple dicotomía entre la libertad negativa y positiva, sino que se debe reconocer que hay un amplio espectro muy diverso de interpretaciones posibles o concepciones de un único concepto de libertad (Carter, 2018).

Por esta razón, para esta investigación, se utilizará un concepto un poco más próximo al de McCallum. Además, esta definición se abre no solo a la restricción o habilitación de posibilidades por otros entes sociales, sino también a la limitación por otros entes naturales, sobrenaturales y suprahumanos o situaciones personales, psicológicas (ver *El miedo a la libertad* de Erich Fromm) o biológicas —genéticas incluidas. No obstante, este autor, a pesar de hablar de agentes, se enfoca únicamente en el conjunto de posibilidades, más allá de si la acción se concreta o no (Carter, 2018), por lo que resulta imprescindible incluir esta última precisión en la categoría a utilizar —precisión que es incluida dentro de los trabajos de Berlin, Taylor y Skinner.

En este sentido y tomando en consideración la discusión anterior, finalmente, la Libertad Individual se entenderá como aquel espacio de acción, de posibilidad y de pensamiento del individuo que se ve constreñido o habilitado por sus marcos psicológicos, biológicos, sociales, políticos, jurídicos, culturales, morales y religiosos. Así, será importante considerar en el análisis la siguiente guía de observables o indicadores de componentes específicos de la libertad —o supuestos de la noción nacional tradicional de libertad individual en el caso de esta investigación: 1) *qué (quién)* es libre o no; 2) *de qué (para qué)* es libre o no libre (debido a *quién* o *qué*); 3) *qué* es libre o no *de hacer* y *en qué* es libre de *devenir* (debido a *quién* o *qué*); 4) *qué* es capaz de *pensar* o *concretar en acción* (debido a *quién* o *qué*). De esta forma, se le llamará a cada subcategoría de la siguiente forma respectivamente: Individuo (dado que establece de qué ente humano se habla), Limitaciones (dado que implica ciertas reglas que limitan la actuación y el pensamiento de este individuo), Posibilidades (dado que involucra lo que en teoría tiene la posibilidad de ser y hacer) y Concreción (dado que especifican las circunstancias o realidades que pueden limitar o posibilitar su pensamiento y acción).⁴⁵

⁴⁵ Asimismo, resulta imprescindible explicitar la fuente u origen del «Individuo», las «Limitaciones», las «Posibilidades» y su «Concreción» dado que ofrece matices culturales claramente diferenciadores entre distintas nociones; en este sentido, no es lo mismo que en un grupo humano se considere a un ente supremo o a una serie de documentos legales como la fuente de su libertad individual.

2.3 Videojuego: *Core, Shell* y unidades de significado híbridas mecánico-representativas

“Now, all I gotta do is...

figure out what the hell [is]...

a Harmonic **Core!**”

Arya Andersdotter
(BioShock, 2007)

En su libro *An Introduction to Game Studies*, Frans Mäyrä (2008) propone al Videojuego como un sistema cultural interactivo lleno de significado que, en composición dialéctica, se encuentra constituido por una estructura dual conformada por el *Core* (núcleo mecánico) y el *Shell* (esfera representativa) —los cuales se encuentran en constante interacción y muchas veces se traslapan, pero cuya división permite simplificar el análisis. En este sentido, según Johan Huizinga (1938), el juego funge como un configurador primordial de la cultura, pues es por medio de este que se establecen las normas sociales. De su trabajo, Katie Salen y Eric Zimmerman (2003, 2006) retoman el concepto de círculo mágico, el cual divide el mundo sagrado de lo profano al estilo de Émile Durkheim y permite al jugador desarrollar la actividad lúdica —y desempeñar el rol adecuado para esta— dentro de un espacio seguro y separado de la seriedad del mundo “real”.

Dado que el videojuego se entiende, por lo tanto, como un sistema cultural interactivo lleno de significado —como ya se mencionó—, es posible analizar hermenéuticamente sus símbolos y los relatos que con ellos configuran. Con respecto a la dicotomía entre el *Core* y el *Shell*, Mäyrä no explora más allá esta proposición, por lo que resulta necesario incluir definiciones específicas para diseccionar esta composición. En esta sección, se establecen primero conceptos hermenéuticos básicos como el símbolo y el mito, dado que resultan relevantes para la construcción teórica del videojuego y el análisis subsecuente. Después, se define qué es el *Core* (también llamado *Gameplay* o, en español, núcleo o jugabilidad), así como las partes de su constitución (mecánicas de juego, reglas, sistemas de retroalimentación, objetivos,

metas y formas de interactividad). Se prosigue con la definición del *Shell* (esfera representativa), esfera que, en esta investigación, se divide en diseño visual, diseño de sonido y diseño narrativo-discursivo.⁴⁶ Finalmente, se propone la noción de unidades híbridas mecánico-representativas.

⁴⁶ El «*Shell*» suele ser mucho más estudiada en términos de la Narratología, la Semiótica y la Hermenéutica.

2.3.1 El mito en el videojuego: conceptos básicos para la hermenéutica del videojuego

"It's about who can become less of a **man**...

and more of a **monster**..."

Bill McDonagh
(*BioShock*, 2007)

La Hermenéutica es el arte y la teoría de la interpretación de los textos. Originalmente la Hermenéutica se utilizaba para develar los significados de los textos religiosos; sin embargo, la Hermenéutica contemporánea atañe también a textos no sagrados. Esta extensión comprensiva de los textos sagrados a los textos cotidianos y profanos se logró gracias a los giros lingüísticos ontológicos propiciados por Sapir (1966) que considera que el pensamiento es una función natural, pero requiere del lenguaje para llevarse a cabo, y por Wittgenstein, pero particularmente gracias a la ontología heideggeriana que ennoblece a la Hermenéutica al establecer que la comprensión es propia de la condición del ser, categorizándola como fundamental no solo para interpretar, sino para situar al ser humano en el mundo. Esto se sostiene, con el argumento heideggeriano de la facticidad del ser, del ser ahí o *Dasein*, el cual está y existe en un tiempo y momento determinado (Heidegger, 1999; p. 322; Amador, 2015; p. 8). De esta forma, para Heidegger, existe de antemano una precomprensión de lo que se va a comprender, de manera que se cuenta con una estructura cíclica llamada círculo hermenéutico (Geertz, 2000; Amador, 2015, pp.15-90; Lavaniegos, 2014).

Análogamente, Gadamer desprende de su maestro la idea del prejuicio como parte fundamental del círculo hermenéutico, ya que este, al ser inevitable debido a nuestra posición ajena ante otras tradiciones, provee una base de información actualizable sobre lo que se va a interpretar. Además, Gadamer explica que la comprensión siempre existe en el seno de la tradición de manera que la interpretación se encuentra en el horizonte de la consciencia histórica (Gadamer, 1999, p. 539). Así, Paul Ricoeur⁴⁷ demuestra que las narraciones en su totalidad se enarbolan de la condición de vivir en el tiempo (Amador, 2017, p. 235).

⁴⁷ Ricoeur plantea la «Triple mimesis» con base en estos esfuerzos que comienza por la «prefiguración», en la cual el autor representa un pedazo del mundo imitando ideas, continúa por la «configuración», es decir, la obra misma como imitación del mundo, y finalmente, se llega a la «reconfiguración» en el que el espectador interpreta la obra (Amador, 2015, pp.15-90).

Para poder llevar a cabo un análisis hermenéutico, es necesario explicar la definición de símbolo y arquetipo, los cuales resultan primordiales para la configuración del mito que puede tomar forma de videojuego en la era contemporánea. El pensamiento humano se enarbola de imágenes, las cuales fungen como unidades elementales que permiten las funciones básicas de la psique: “el sueño, el ensueño, el juego, el mito y el ritual” (Amador, 2017, p.108). Dado que la imagen mental se puede traducir a infinitos lenguajes, la imagen sirve como estructura explicativa mental de la realidad (Durand, 1971, pp. 9-10; Piaget, 1987; Amador, 2007, pp. 108-109). Estas imágenes mentales adquieren materialidad por medio de los signos visuales (imágenes) y los signos lingüísticos.

En este aspecto, Gilbert Durand (1968) explica que los símbolos representan ideas, pero simultáneamente engloban connotaciones profundas, es decir, no solo representan una idea, sino es la idea en su forma más pura y puede ofrecer explicaciones esclarecedoras sin la necesidad de la intromisión del *logos* —o esfera del lenguaje como especifica Gadamer (1977, p. 464). Es por esta razón que la forma en que los símbolos particulares adquieren sentido es mediante la participación en la constelación simbólica, de forma que, para realizar un análisis hermenéutico, se deben conjugar los contextos socioculturales e históricos de la obra, presentando tanto el pensamiento simbólico de la época como la tradición cultural a la que pertenece. Además, los símbolos son al mismo tiempo dependientes e independientes históricamente a pesar de que esto pueda suponerse como paradoja, pero son complementaria y simultáneamente adecuados a su contexto y formas universales que trascienden temporalidades para la comprensión de la humanidad y sus seres (Amador, 2015; Amador, 2017, pp. 115-117).

El símbolo, siempre de calidad polisémica (Ricoeur, 2003, p. 17; Amador, 2017, p. 150), es la unidad fundamental que compone las formas complejas de expresión articulada del pensamiento humano y, por ende, de la creación artística —y más particularmente, del videojuego. Así, el símbolo se configura alrededor del simbolizante o aspecto concreto material que contiene a lo simbolizado. También es aquella representación que funge como puente entre lo profano y lo sagrado, lo material y lo sobrenatural, así como la manifestación y el misterio al mostrar todo “lo que permanecerá, lo que ha sido y será eterno” (Amador, 2017, pp. 119). Apelando a la esfera del lenguaje de Gadamer, se encuentra la alegoría que, a diferencia del símbolo, es una figura retórica o hermenéutica que pertenece al *logos*. Cuando la alegoría remite a abstracciones, hace uso de percepciones exactas, otorgando una imagen a aquello que no lo tiene; no

obstante, su traducción se torna compleja al contener elementos ejemplares del significado (Cirlot, 1988). En el campo literario, a diferencia de la metáfora que se contiene a sí misma, la alegoría se construye a lo largo de una composición, muchas veces valiéndose del uso de un conjunto de múltiples metáforas que sugieren un mismo sentido.

Ricoeur (2001) considera al símbolo como una estructura de significación con múltiples sentidos. De esta forma, el símbolo se debe estudiar desde sus características materiales y físicas, dado que es por medio de estas que se les fue otorgando significados trascendentes, pasando por sus usos cotidianos, rituales o utilitarios, hasta su formación como estructura explicativa en conjuntos semánticos más amplios como considera Piaget (1995). El concepto de homología en sus distintas acepciones resulta de primordial importancia para el estudio del símbolo: la homología material permite establecer intercambios de elementos con características físicas muy similares; la homología causal surge de la deducción de una relación de causa y efecto a partir de la observación de fenómenos naturales y culturales; la homología extensiva permite la transferencia de significado por medios metafóricos entre elementos y fenómenos que comparten ciertas semejanzas; y la homología proyectiva consiste en proyectar características particulares de una dimensión de la realidad sobre fenómenos de otras realidades y naturalezas (Cirlot, 1988; Ricoeur, 2001; Amador, 2017, pp. 147-150).

Los arquetipos, por su parte, son estructuras neuropsíquicas compartidas por la humanidad que se desarrollaron como parte del proceso evolutivo biológico y que tienden a la repetición a pesar de la progresión temporal y las distancias culturales. De esta forma, se concibe al arquetipo como la manifestación de una estructura heredada y compartida humanamente que, al introducirse en cada cultura e individuo, se transfigura de múltiples formas. Esto es, el ser humano se incorpora a la vida y al mundo no como *tabula rasa*, sino como recipiente de toda una estructura mental heredada del conjunto humano y el inconsciente colectivo. Los arquetipos son en cierta medida símbolos universales en el sentido más amplio y funcionan como figuras ideales del espíritu humano (Jung, 1970, pp. 49-68; Jung, 1996; Amador, 2017, pp. 121-135).

El concepto de arquetipo, cual fue descrito por Carl Jung (1970, 1996), explica la razón de la existencia universal y la continuidad de ciertas figuras simbólicas en la historia del arte y la narrativa universal, ya que son estructuras mentales heredadas biológicamente que se desarrollaron bajo las fuerzas

evolutivas orgánicas a las que fue sometido el *homo sapiens*. El arquetipo funciona, por ende, a manera de estructura vacía que posibilita la existencia de representaciones, mas no se trata de las representaciones mismas, dado que estas se obtienen por medio de la producción cultural. Por lo tanto, el arquetipo forma parte del inconsciente colectivo que es de carácter universal y se llena de contenido concreto por medio del inconsciente individual y la biografía (Amador, 2017, pp.121-135). En este sentido, Campbell (2004), al igual que Jung (1970) asegura que los arquetipos mitológicos cuentan con una base biológica hereditaria al igual que el resto de los arquetipos, pero se materializan en una forma concreta por medio de la experiencia individual, la cual se encuentra históricamente determinada (Amador, 2017, p. 133).

Las estructuras básicas del pensamiento humano son los símbolos, las figuras y las imágenes que se encuentran contenidos en mitos y otros sistemas simbólicos que derivan o se encuentran asociados a ellos. De esta forma, los símbolos se inscriben dentro de tramas discursivas específicas o dentro de imágenes particulares. Los mitos son relatos que contienen símbolos (Amador, 2017, pp. 189-190), por lo que el videojuego es un formato que permite su reproducción, propagación, fortalecimiento y actualización: la imagen, el sonido y las narrativas discursivas cuentan historias con el fin de desarrollar un tema o concepto central. Dado que los arquetipos son universales, las representaciones arquetípicas resultan fundamentales en la construcción de cualquier relato, incluyendo al videojuego. Ahora que el Videojuego se entiende como un sistema cultural interactivo lleno de significado y como un relato que cuenta con símbolos y representaciones arquetípicas, se puede proseguir a la construcción de la categoría teórica del videojuego como *Core*, *Shell* y unidades de significado híbridas mecánico-representativas.

2.3.2 El videojuego mecánico: Core o núcleo mecánico

“But it wasn't a tree, really, when I looked closer...

it was the **Core control...**”

Kyburz
(BioShock, 2007)

El *Core* o *Gameplay* es todo aquello estático, abstracto y transferible en el juego. El *Core* es aquello que el jugador puede hacer al jugar, así como las reglas que gobiernan a estas acciones. La jugabilidad, como también es llamado el *Gameplay* en español, es la estructura real de las reglas del juego que le otorgan, según Mäyrä (2008), su verdadera identidad. Además, el *Gameplay* determina lo que otras entidades pueden hacer con respecto a la interacción del jugador, es decir, la respuesta de la máquina a su presencia, lo cual contribuye a la sensación de realidad y de vida del videojuego (p. 17).

De acuerdo con Miguel Sicart (2008), las mecánicas de juego son métodos invocados por agentes y diseñados para la interacción con el estado de juego. El autor prosigue subrayando que esta definición parte de un enfoque orientado al objeto, el cual, más que fungir como una defensa al paradigma —hasta cierto punto predominante— en la programación y las ciencias computacionales, contribuye al establecimiento de ciertas metáforas interesantes capaces de describir los elementos de los sistemas y sus interrelaciones. En este sentido, el enfoque orientado al objeto permite generar un análisis formalista sólido, lo cual será ventajoso y necesario para utilizar la propuesta hermenéutica para la interpretación de la obra de arte de Julio Amador. Esto se debe a que el videojuego, a pesar de ser un producto inacabado que requiere de la acción del jugador para ser finalizado, se convierte bajo esta perspectiva en una obra autocontenida en la que el total del universo de posibilidades es contemplado, pero no las intenciones y decisiones particulares del jugador que requerirían de un estudio de recepción y de análisis psicológico para entender sus decisiones. Es decir, el jugador se torna como un agente más dentro del sistema que cuenta con la capacidad de invocar ciertas mecánicas particulares que ya fueron programadas con antelación.

En este sentido, Sicart (2008) formula que las mecánicas de juego se encuentran disponibles para dos tipos de agentes: los jugadores y los agentes artificiales. Las mecánicas de juego, entonces, son mediadas por dispositivos de entrada— como, por ejemplo, los controles y los teclados— en los que el

jugador debe accionar ciertas configuraciones para invocarlas, lo cual permite esquematizar fácilmente en forma de diagramas de flujo las mecánicas de juego. Aunado a esto, las mecánicas de contexto ayudan a expandir la posibilidad de interacciones existentes entre el jugador y el mundo de juego sin complicar el uso de los dispositivos —lo que contribuye a mantener los juegos simples, sencillos y comprensibles. Estas mecánicas de contexto son mecánicas de mecánicas de juego que funcionan, como su nombre lo indica, dentro de un contexto en particular en el tiempo y/o el espacio del videojuego y que no aplican en la totalidad del mundo de juego.

Una diferencia ontológica explicitada por Sicart (2008) entre las reglas y las mecánicas es que estas últimas se preocupan por la interacción real con el estado del juego mientras que las reglas proveen el espacio de posibilidad en el que la interacción es posible, lo cual también regula la transición entre estados. Las reglas, luego, están modeladas según las agencias y las mecánicas para la agencia. Aunado a esto, las reglas, considera Sicart (2008), pueden ser entendidas como propiedades generales o particulares del sistema de juego y sus agentes. Todos los objetos en los juegos tienen propiedades que en sí mismas son reglas o son determinadas por reglas. La evaluación de estas sucede por medio de un algoritmo que relaciona el estado actual del juego y las propiedades de los objetos con ciertas condiciones que pueden modificarlo. Asimismo, según Jane McGonigal (2011), las reglas limitan la forma en que los jugadores pueden alcanzar un objetivo, por lo cual, los jugadores, al ver removidas o limitadas las formas obvias —o fáciles— para alcanzar un objetivo, recorren nuevos espacios de posibilidad antes inexplorados.

Las reglas de cualquier juego, según Salen y Zimmerman (2003, 2006) pueden dividirse en tres niveles: las constitutivas, las operacionales y las implícitas. Las reglas constitutivas son abstractas y forman parte del núcleo matemático del juego. Aunque contienen parte de la lógica esencial, no indican explícitamente cómo debe actuar el jugador con respecto a ellas. Las reglas operacionales dirigen el comportamiento del jugador, usualmente por medio de instrucciones. Las reglas implícitas, en cambio, son reglas no escritas de etiqueta y comportamiento que la persona en general sigue aún sin ser establecidas. En este sentido, las reglas constitutivas y las operacionales, con sus cimientos en las primeras, son aquellas que le dan la identidad formal a un juego y para que estas funcionen se necesita que sean: explícitas, concretas, unívocas, compartidas, fijas, vinculables y repetibles. Los videojuegos deben poder construir reglas elegantes, las cuales permiten al jugador adentrarse en la experiencia del juego más que

en la lógica de las reglas, es decir, generar el sentido de inmersión fundado en el círculo mágico descrito por Johan Huizinga. Diseñar un juego significativo involucra construir relaciones discernibles e integradas entre la acción y el resultado de dicha acción en todos los niveles de reglas del juego. Sicart (2008) retoma también las reflexiones de Jesper Jull sobre los diseñadores como creadores de mecánicas disponibles para llevar a cabo la interacción de los agentes con el juego, las cuales modifican su estado. Algunas veces las mecánicas de juego se encuentran diseñadas para superar retos y generar transiciones específicas en el estado del juego.

Así, retomando el trabajo de Jane McGonigal (2011), es necesaria la existencia de un sistema de retroalimentación que contribuya tanto a la actualización del estado del juego como a la gratificación en forma de premios y sanción en forma de castigos frente a ciertas acciones realizadas por el jugador. Dicho sistema de retroalimentación informa también al jugador sobre el estatus de su avance en el juego y sus objetivos. Al mismo tiempo, implica el refuerzo de ciertos valores implícitos en las reglas evaluadas. Estos premios y castigos pueden tomar la forma de experiencia adquirida (XP), objetos (ganados o perdidos), karma (ganado o perdido), moneda de cambio (ganado o perdido), entre otros, así como la actualización misma del avance del juego. Se propone, además, acotar la existencia de premios y castigos diegéticos —dentro del espacio de juego— y no diegéticos o extradiegéticos —fuera del espacio de juego— como los son puntos, trofeos, medallas, entre otros, que se otorgan al jugador en un sistema externo como los sistemas operativos de las consolas, las plataformas o las redes establecidas de jugadores que soportan al videojuego. Para simplificar el análisis, los objetivos se entenderán como Sicart (2008) y McGonigal (2011) sugieren: los objetivos—o retos— son resultados específicos por los que los jugadores deben trabajar para alcanzar. Estos orientan su atención y su participación en el juego y dota de sentido de propósito al videojuego en su completitud. Los objetivos pueden ser implícitos en el sentido de que se sobreentienden al jugar, puesto que son parte del contexto y la progresión del juego o explícitos cuando se le despliega e informa de alguna manera el objetivo al jugador. Las metas se entenderán como el objetivo final de una secuencia o del juego en su totalidad.

Aunado a esto, Salen y Zimmerman (2003, 2006) presentan un modelo multivalente de interactividad que se divide en cuatro tipos de interactividad o cuatro niveles distintos de compromiso, los cuales no son mutuamente excluyentes. En primer lugar, se encuentra la interactividad cognitiva o

participación interpretativa que consiste en la participación psicológica, emocional e intelectual entre el jugador y el sistema; en segundo lugar, se encuentra la interactividad funcional o participación utilitaria que incluye las interacciones funcionales y estructurales con los componentes materiales del sistema (reales o virtuales); en tercer lugar, se encuentra la interactividad explícita o participación con decisiones y procedimientos diseñados, lo cual incluye decisiones, eventos aleatorios, simulaciones dinámicas y otros procedimientos programados dentro de la experiencia interactiva y que resultan de importancia para esta investigación; por último, en cuarto lugar, se encuentra la interactividad más allá del objeto o participación dentro de la cultura del objeto, la cual se realiza fuera de la experiencia única del diseño del sistema, cuyo ejemplo más claro proviene de la cultura del fan que construye colaborativamente realidades comunes al usar los sistemas diseñados como materia prima (esta participación se encuentra fuertemente relacionada con la ejecución de ciertos rituales y la generación de interpretaciones y reinterpretaciones sobre la obra).

2.3.3 El videojuego de las representaciones: *Shell* o esfera representativa

"I'm here to **free you** from the tyranny of the commonplace...

...I'm here to **show you** a new kind of **beauty.**"

Dr. Steinman
(*BioShock*, 2007)

El *Shell*, la esfera representativa de los videojuegos, que es más estudiada por la Narratología (Mäyrä, 2008, p. 17), se encuentra conformado por distintos aspectos del videojuego como lo son la narrativa —entendida como la forma en que el narrador recoge los hechos, los diálogos, las acciones y las decisiones, así como los ritmos y tiempos en que se desarrollan—, los personajes —cuyo diseño consiste en crear un ser con ciertos antecedentes, rasgos físicos y psicológicos, conductas y gestos que interactúen de forma creíble con el mundo y los otros personajes y que desempeñen una función acorde con su perfil dentro de la historia—, la historia —considerada como el argumento y que se encuentra plasmada en un guion—, el mundo —el cual debe crear un ambiente adecuado a la narrativa y se diseña tomando en cuenta la arquitectura, el diseño de los espacios y los niveles, la iluminación, la paleta de colores y el estilo gráfico—, la música y los efectos de sonido, así como el *performance*—que es la puesta en escena de cada una de estas cuestiones y se lleva a cabo con la participación del jugador— (ver el temario del compendio de cursos bajo el nombre de *Video Game Design* del *California Institute of the Arts* – CALARTS). Para facilitar el análisis, los elementos básicos formales de estos componentes se agruparon en tres grandes rubros: el diseño visual, el diseño de sonido y el diseño narrativo-discursivo.

En el ámbito del diseño visual, se recuperan los conceptos formales básicos propuestos por Amador en su libro, *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. (2017), con las modificaciones pertinentes para poder ser aplicadas al análisis del videojuego, así, se subdivide en: forma, color, luminosidad y tono, cualidades materiales, composición, peso, expresión, figura, motivo, tema y estilo. Asimismo, el diseño de sonido se subdivide entre sonidos diegéticos y no diegéticos o extradiegéticos, los cuales a su vez pueden ser dinámicos, tanto adaptativos como interactivos, o no dinámicos y también pueden ser clasificados según su ritmo, armonía, melodía y función expresiva como es formulado por Karen Collins en *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* (2008). Por último, el diseño narrativo-discursivo se encuentra

sustentado en la idea de que el videojuego es un relato simbólico, por lo que se encuentra conformado por temas, mitemas, secuencias (micro y macro), personajes, narrador, trama, símbolos y representaciones arquetípicas.

2.3.3.1 Conceptos formales básicos del diseño visual

"ADAM is a **CANVAS** of genetic modification... but *Plasmids* are the **paint**."
Yi Suchong
(*BioShock*, 2007)

La forma dentro del videojuego está dada por la disposición de los objetos animados e inanimados que habitan el plano o el espacio, así, el ritmo visual se establece con la composición de lo lleno y lo vacío. Además, la forma también se encuentra dada por su apariencia externa y su estructura física. En este caso, se debe contemplar que, a diferencia de lo que sucede en las obras pictóricas, en los videojuegos el elemento tiempo se encuentra presente, por lo que el movimiento, la dirección y la tensión se encuentran explícitos en los objetos animados. No obstante, en el caso de ciertos objetos inanimados como objetos de diseño o esculturas, el movimiento sí se advierte petrificado de forma abstracta al ser este únicamente latente o potencial cual descrito por Amador (p.48-51).

Bajo el entendimiento de que la forma se construye como el contorno o límite de un objeto, la forma permite la distinción de estos con el espacio y entre ellos. Esta delimitación implica también la traducción de la dirección y el tamaño que constituyen a su vez la sensación de profundidad por medio de la perspectiva (p. 52-53). Esto resulta de particular importancia en el videojuego en pantalla (soporte de dos dimensiones) que representa un mundo 3D, ya que existe necesariamente una abstracción de la tercera dimensión. No obstante, en el juego 3D, en general, es posible explorar la ilusión de la tercera dimensión por medio del movimiento de la cámara siendo esta posible por la yuxtaposición lineal y continua de imágenes 2D que simulan el espacio 3D valiéndose del uso tanto de la perspectiva como de la iluminación y las sombras. En general, las formas en los videojuegos realistas tienden a ser cerradas dado que se requiere de una delimitación clara para poder identificar los objetos, no obstante, con ayuda de la iluminación y las sombras, los objetos pueden tornarse formas abiertas si sus límites se llegan a incorporar a la masa de luz o la masa de oscuridad.

Además, en el sentido aristotélico, la forma es la esencia conceptual del objeto de manera que los objetos aluden a una forma ideal, pero esto genera la posibilidad de una multiplicidad inagotable de representaciones formales. Estas multiplicidades se deben a factores técnicos, tanto a la condición práctico-material como a los medios instrumentales y materiales, a factores conceptuales establecidos por las ideas estéticas y los estilos de la época y a factores creativos que dependen directamente de la tensión existente entre la sociedad y el individuo en tanto creador y autor de la obra, el cual puede decidir apearse a los ideales estéticos o desviarse de estos. Asimismo, en el sentido kantiano, la forma al ser una figura definida y claramente identificable cuenta con la posibilidad de tener un significado y función de carácter simbólico (p. 54-56), lo cual se analiza dentro de la dimensión simbólica en el siguiente capítulo.

Jacques Aumont (1992) distingue tres características inherentes del color: el colorido —definido por la longitud de onda que se refleja sobre los objetos y más tarde es percibida por el ojo humano—, la saturación —que se refiere a la pureza o intensidad del color— y la luminosidad —es decir, la cantidad de luz en el color o el tono (p. 26). Asimismo, el matiz se entiende como la mezcla cromática de colores. El color es un elemento fundamental de la forma, ya que modifica de manera crucial la experiencia sensorial, emocional, intuitiva, intelectual y espiritual. Tradicionalmente y con base en las funciones biológicas oculares, se entiende a los colores primarios como aquellos colores irreducibles que no se pueden conseguir bajo ninguna mezcla de colores —el azul, el rojo y el amarillo (RYB en inglés). Al mezclarse entre ellos forman los colores secundarios ($\frac{1}{2}$ azul + $\frac{1}{2}$ rojo = violeta, $\frac{1}{2}$ azul + $\frac{1}{2}$ amarillo = verde y $\frac{1}{2}$ rojo + $\frac{1}{2}$ amarillo = naranja) y al mezclarse con otro color secundario se forman los colores terciarios. En términos de pigmentos, los colores primarios se traducen específicamente al azul de Prusia/azul de ultramar, el rojo carmín/rojo cadmio y el amarillo medio cadmio/amarillo de cromo (Amador, 2017, pp. 58-66).

No obstante, en el caso del arte digital se utilizan principalmente los colores primarios de la luz derivados por medio de la adición sintética del color, en este sentido, la tríada de colores básicos resulta estar formada por el rojo, el verde y el azul (RGB por sus siglas en inglés). Esto se traduce a que la suma de la longitud de onda del rojo y el verde —un color secundario en el primer esquema— producen el color amarillo que en el sistema tradicional-biológico es un color irreducible. Los colores RGB se generan, entonces, de la siguiente manera: verde + azul = cian; rojo + azul = magenta; rojo + verde = amarillo; rojo

+ azul + verde = blanco (Feisner & Reed, 2014, pp. 44-45).⁴⁸ El modelo RGB no parece tener diferencias en cuanto a la clasificación de colores por temperatura con respecto al modelo tradicional RYB. De manera que los colores cálidos se conforman por el rojo, el amarillo, el naranja y el blanco; los colores fríos por el azul, el añil, el violeta y el negro; y los templados provienen del verde. Asimismo, considerando su posición en el plano pictórico, los colores pueden entenderse como *avanzantes*, al situarse en el primer plano o plano de superficie como el amarillo; como medios, al situarse en planos intermedios como el rojo; y *retrocedentes*, al situarse en el plano de profundidad como el azul (Amador, 2017, pp. 61).

En cambio, en términos de complementariedad (colores complementarios), considerando el más intenso contraste cromático, ambos modelos sugieren pares distintos. El modelo RYB encuentra los pares complementarios azul-naranja, rojo-verde y amarillo-violeta, lo cual es visualizable dentro del círculo cromático tradicional (Amador, 2017, pp. 58-66). En cambio, en el modelo RGB, los pares complementarios son rojo-cyan, verde-magenta y azul-amarillo. En teoría, dentro de este modelo, la luz de dos colores complementarios, combinados con la mayor intensidad, generarían luz blanca; en caso de ser combinados con una intensidad menor, generarían luz gris.

Se puede a su vez crear contraste por el porcentaje de saturación: la mayor saturación se encuentra en los colores primarios y la menor en la mezcla de dos



Ilustración 16. Ejemplo de círculo cromático. Las figuras centrales explican los distintos tipos de esquemas de color (Chromatic House, 2019).

colores complementarios. Asimismo, existen otros esquemas de color que ofrecen complementariedad y que se utilizan con frecuencia en los videojuegos. Estos generan una paleta de colores en un menor contraste al tratarse no de pares sino de triángulos (armonía complementaria dividida o armonía

⁴⁸ Se debe hacer notar también la existencia del modelo de color CMYK —Cian, Magenta, Amarillo y Key (negro)— que se utiliza en las impresiones debido a las cualidades de las tintas y que funciona por sustracción sintética (Feisner & Reed, 2014, p. 57).

compuesta)⁴⁹ o rectángulos de colores (colores tetrádicos o dobles complementarios) que se forman con ayuda del círculo cromático (Feisner & Reed, 2014, p. 124-126). El color en los videojuegos sirve para generar la atmósfera, pero también para resaltar ciertos objetos, personajes o pistas importantes, así como símbolos que refuerzan el mundo y la historia. En las gráficas realistas, se prefiere utilizar el esquema RYB; sin embargo, existen otros videojuegos, sobre todo abstractos o de fantasía que utilizan el esquema RGB.

Como explica Amador (2017), el tono se refiere a la intensidad de la luz dentro de la imagen (p. 66). De este concepto, se desprende el elemento básico del claroscuro —dentro de un espectro que va del blanco al negro incluyendo los grises intermedios— o, según la teoría de Arnheim (1990, pp. 247-273), la claridad —basada únicamente desde la perspectiva de la capacidad de las superficies para reflejar la luz aunada a la cantidad de luz presente. La variación del tono cumple con dos funciones principales: la de crear la ilusión de 3D, importante para la representación de este tipo de espacios en los videojuegos, y la de dramatización de la forma y el color (Amador, 2017, p. 67), substancial para el diseño gráfico, lúdico y narrativo en el videojuego. Asimismo, el aspecto simbólico de la luz debe revisarse dentro de la siguiente dimensión de análisis, dado que sus significados inciden en la totalidad de la obra.

Las cualidades materiales, de acuerdo con Amador (2017), el cual rescata a su vez a Kandinsky, dependen de “los soportes sobre los cuales se realizan, los materiales empleados para su elaboración, las herramientas utilizadas en la producción de la obra y las técnicas específicas de cada época, lugar, estilo y modos artísticos” (p.67). Asimismo, se deben revisar las cualidades materiales de la obra en sí misma y las cualidades materiales representadas dentro de la obra (p. 68). En el caso del videojuego, el soporte tecnológico resulta importante dado que existen distintos aspectos analógicos y digitales que permiten distintos tipos de diseños.

La composición de acuerdo con Amador (2017, pp. 68-73) resulta de la organización de los elementos visuales abstractos para la constitución de la obra como una estructura visual total y unitaria. De esta forma, la composición debe dotar a la obra de armonía y equilibrio considerando la función específica de cada elemento, las relaciones entre ellos y la unidad del conjunto en su totalidad (Kandinsky, 1975, p. 35). Además, existen dos estructuras fundamentales para la composición de la obra de arte: el

⁴⁹ Al generar un triángulo equilátero se encuentran los «colores triádicos», los cuales generan la mayor cantidad de contraste después de los colores complementarios simples (Feisner & Reed, 2014, p. 126).

soporte o plano básico y los elementos que constituyen el contenido visual. Para lograr el equilibrio y la armonía es necesario considerar aspectos como el peso, la dirección, el tamaño y la distribución, los cuales deben seguir una lógica espacial, estética y relativa al resto de los elementos (Arnheim, 1977, pp. 8-9).

En las obras visuales, las formas regulares y las formas con dirección vertical son más pesadas que las irregulares y las horizontales respectivamente. Aunado a esto, las más densas son aquellas que concentran en su centro la mayor parte de su masa. El color y el tono resultan también de importancia para la computación visual del peso: los colores luminosos son más pesados que las tonalidades oscuras, ya que las superficies que reflejan mayor luz suelen lucir más grandes. Otro aspecto primordial resulta de la ubicación en el plano. Todos los elementos plasmados en el lado derecho de la visión del espectador a partir del centro de la obra lucen más pesados que aquellos que se encuentran del lado izquierdo. El tamaño evidentemente influye directamente en el peso, y la dirección centrípeta suele otorgar más peso a las figuras en contraposición a la dirección centrífuga (Amador, 2017, pp. 73-75).



Ilustración 17. Ejemplo de composición en *The Shining* de Stanley Kubrick (León, 2019).

En los videojuegos en pantalla en 3D, la simulación del espacio, a pesar de tratarse de una abstracción continua para crear la ilusión de la tercera dimensión, permite el movimiento dentro de esta ilusión de profundidad. De esta forma, la dirección adquiere una nueva dimensión que depende de la

apreciación de la dimensión temporal dentro del videojuego y de la perspectiva. En este sentido, la composición de la obra, y del mundo, se entiende también considerando el flujo y diseño de los espacios en un sentido arquitectónico, lo cual dota a su vez de otro tipo de significados simbólicos al peso, la dirección, el tamaño y la distribución. El equilibrio se encuentra al generar un espacio o mundo coherente, funcional y posible, en donde lo superfluo, por motivos de limitación técnica y de memoria de la máquina, debe eliminarse.

Amador (2017) discute la idea de Panofsky (1983) sobre la significación expresiva como los “matices psicológicos del acontecimiento observado” y, con ayuda de Arnheim, establece que la expresión es inherente a la estructura visual y es por medio de la contemplación y la percepción que su energía se revela. Esto se debe a que los elementos formales de la obra no son “neutros ni indistintos”, sino que cuentan con un valor específico que los convierte en “precisos, únicos y dramáticos”. El análisis de la expresión de los elementos abstractos se constituye con el análisis de los elementos visuales básicos ya mencionados, pero en el arte figurativo, como la mayor parte de los videojuegos, se deben examinar también los elementos figurativos como la apariencia física del cuerpo incluyendo sus movimientos y gestos (en caso de existir figuras humanas, humanoides o antropomorfizadas) y/o los componentes de la atmósfera o la escenografía que incluye los paisajes y las estructuras interiores.

En cuanto a la expresión del cuerpo humano, se deben revisar los cánones de belleza humana de acuerdo con las proporciones ideales de la época (Panofsky, pp. 77-130, 1983), la configuración física asociada a la constitución corporal, la estatura y la forma, así como la vestimenta y artefactos asociados (accesorios). Además, se recupera de Knapp (2003, pp. 179-256) que los movimientos, las posturas y los gestos corporales se pueden clasificar como emblemas (actos con traducción verbal conocida por un grupo específico), ilustradores (actos que están ligados al habla y sirven para ilustrar algún punto), reguladores (actos que regulan la interacción entre hablantes), adaptadores (actos que manifiestan la emoción durante la interacción social), comunicadores de status (gestos, actitudes y posturas asociados a jerarquías), comunicadores de actitudes (gestos, movimientos y posturas que revelan creencias y posiciones personales), comunicadores de *engaño* (señales que revelan una mentira), conducta táctil (contacto físico entre personas) y expresiones faciales (rostro como sistema múltiple de mensajes). Además, el entorno puede ser paisaje (natural) o arquitectónico (construido por el hombre y puede ser interior o exterior). De

los espacios se debe revisar la forma y la estructura, los colores, la iluminación y los elementos naturales u objetos que lo componen (Amador, 2017, pp. 82-83).

Como ya se vio, las figuras o signos visuales se utilizan para representar seres y cosas en la obra de arte, de forma que es así como se construyen los símbolos visuales. Los motivos se obtienen ordenando dichas figuras en conjuntos unitarios formales significativos y suelen aparecer, difundirse, transformarse, desaparecer y resurgir en “ciclos de continuidad y discontinuidad” dentro de la historia del arte de acuerdo con los sistemas de valores estéticos y culturales. Cuando dichos motivos se sitúan dentro de un orden específico y lógico, se crea una composición, la cual se guía de acuerdo con cánones estéticos para representar un tema (Amador, 2017, pp. 85-90). Por último, el estilo se define como la “constancia en el uso de unos mismos medios artísticos” (p.93), lo cual implica una consistencia o variación del aspecto material de la obra, las técnicas utilizadas, el uso de los elementos abstractos básicos, la iconografía plasmada y la expresión de motivos y temas. El estilo, a su vez, denota al conjunto de dichas consistencias y variaciones dentro del arte de un individuo, un grupo, una sociedad, una cultura, un tiempo o un principio estético u organizador (pp. 91-93).

2.3.3.2 Conceptos formales básicos del diseño musical

“I want to **take the ears off...**

but **I can't.**”
Sander Cohen
(*BioShock*, 2007)

En el caso de los videojuegos, se problematizan las nociones teóricas musicales propuestas por las teorías del cine y de la televisión. En este tipo de obras, resulta difícil encontrar la frontera entre el sonido diegético —sonidos que pertenecen al mundo imaginado y son escuchados por los personajes— y el sonido no diegético o extradiegético —sonidos que no pertenecen a ese mundo y no son escuchados por los personajes como la banda sonora y las voces de narración.⁵⁰ El videojuego complica esta relación dado que, en muchos casos, el jugador se sumerge en el mundo como un personaje de la historia, al cual controla y sobre el cual decide. Esto implica que el personaje controlado por el jugador encuentra guía en

⁵⁰ Considerando a Chion (1994), se podría agregar a esta categorización de sonidos el *sonido diegético subjetivo* —sonidos que escuchan los personajes al reflexionar o imaginar.

los sonidos que podrían considerarse sonidos extradiegéticos si no existiera este tipo de interactividad, lo cual sí se puede observar en el caso de las cinemáticas (escenas fílmicas dentro de los videojuegos) que arrebatan la posibilidad de interacción y el ejercicio del control por parte del jugador (Collins, 2008, pp. 125-127).

En cierto sentido, se podrían considerar a los sonidos del menú de juego como extradiegéticos, pero dado que también existen dentro del espacio imaginado de juego, estos se pueden insertar nuevamente en el campo de los sonidos diegéticos. El tema se complica aún más al introducir la no linealidad de los videojuegos en contraposición con la linealidad de las películas y los programas televisivos. En los casos lineales tradicionales del cine y la televisión, el sonido no es dinámico, pero la no linealidad del videojuego implica que el sonido se puede ejercer también de forma dinámica. Esta fluidez suscitada en términos de sonido genera aún más confusión al momento de clasificar sonidos. Además de esto, el audio interactivo y no interactivo con distintas graduaciones suponen nuevos retos al estudiar la música en los videojuegos (Collins, 2008, pp. 125-127).

Dado que esta investigación se desarrolla tomando como base la idea metafórica de Sicart (2008) sobre la programación orientada a los objetos, la cual omite al jugador llenando al mundo del videojuego con una pluralidad de posibilidades dadas por el universo creado y las mecánicas que pueden invocarse en él, se puede retomar con un poco de modificaciones la división propuesta por la teoría del cine y la televisión entre el sonido diegético y no diegético o extradiegético. Por ende, la clasificación de Karen Collins (2008) sobre audio en los videojuegos resulta pertinente.⁵¹ Así, Collins explica que existen sonidos no diegéticos no dinámicos como la música que se muestra durante las cinemáticas, sonidos no diegéticos adaptativos que ocurren en relación con el estado del juego, pero que no se ven afectados por los movimientos ejercidos por el jugador —como el cambio de música dado por un cambio de nivel o porque ha finalizado un periodo de tiempo— y los sonidos no diegéticos interactivos, los cuales se producen debido a la mecánica activada por el jugador —como el cambio de música al acercarse y/o alejarse de un enemigo (Collins, 2008, pp. 125-126).

⁵¹ Cabe mencionar que, dentro del videojuego, un mismo tema musical puede transformarse en cualquiera de estos tipos de audio, lo cual complica un poco el análisis del sonido, pero esta clasificación ayuda a clarificar la estructura formal.

De la misma forma, existen sonidos diegéticos no dinámicos y dinámicos —los cuales, análogamente, pueden ser adaptativos o interactivos. Los sonidos diegéticos no dinámicos son aquellos sonidos hasta cierto punto reales que no son afectados por el estado de juego ni las acciones del jugador. Estos se pueden dar dentro de las cinemáticas, pero también ocurren según eventos dentro del espacio de juego que no dependen de la acción del jugador, como, por ejemplo, la música de un radio que se encuentra siempre encendido dentro del espacio de juego. Los sonidos diegéticos adaptativos ocurren con relación al estado de juego, por ejemplo, sonidos que anuncian la llegada de la mañana o la noche, los cuales no dependen del jugador, pero se relacionan con un evento que se repite (en este caso, periodos de tiempo) en el espacio de juego y se invocan por sí mismos. Los sonidos diegéticos interactivos son sonidos que el jugador invoca por su acción como el sonido que se suscita al disparar su arma o sonidos que corresponden a un evento que se desata al ingresar a un espacio —comúnmente, este tipo de sonidos suelen ser únicamente efectos de sonido (Collins, 2008, pp. 126-127).⁵²

Las funciones de la música y el audio en los videojuegos comparten las líneas básicas descritas por la teoría cinematográfica, pero existen ciertas precisiones que difieren de esta, además de contar con otras funciones que no incumben a la teoría tradicional de las pantallas. La principal diferencia entre el videojuego, excluyendo las cinemáticas, y el cine es que la música en los filmes se encuentra interrelacionada con la edición con el fin de que la música embone con la escena y/o viceversa. Debido a la naturaleza interactiva del videojuego que implica muchas veces la acción en tiempo real, la música no puede sincronizarse de la misma forma. El género del videojuego también influye en el tipo de música dado que existen géneros como carreras o deportes cuyos tiempos son más predecibles y, por ende, se puede elegir música mucho más lineal (Marks, 2002, p. 190; Collins, 2008, pp. 127-133). De acuerdo con Martineau (2018), una composición musical está conformada por: el ritmo, el cual puntualiza el tiempo y puede ser *largo*, *adagio*, *andante*, *moderato*, *allegro* y *presto* según la velocidad de este (p. 12); la armonía, la cual se logra con la superposición y yuxtaposición de sonidos individuales (p. 16); y la melodía, la cual es creada por una sucesión de tonos (p. 18). El tono permite la constitución de la tensión y la liberación (p. 14) que, siguiendo la notación de Amador, se nombrará expresión.

⁵² Asimismo, existe, por último, otro tipo de sonidos que pueden ser tanto diegéticos como extradiegéticos, los sonidos que se generan por interacción gestual cinética. Este tipo de sonidos corresponden al mayor grado de interactividad con el audio de los videojuegos hasta el momento y se refieren a la interacción entre el cuerpo del jugador y la plataforma, el cual puede valerle de hardware como *Guitar Hero* o de sistemas reconocimiento de movimientos como *Just Dance*.

La música en los productos audiovisuales sirve como ambientación y contextualización de la obra (temporalidad y contexto geográfico e histórico); como conexión y coherencia entre planos distintos de una escena; como caracterización de personajes y situaciones (el caso del *leitmotiv*); y, además, cuenta con funciones psicológicas (identificación y generación de emociones y sentimientos). Si bien la música también sirve para anticipar la acción, en los videojuegos esta función resulta mucho más prominente, además de que puede ayudar a guiar al jugador hacia esta. Muchas veces, el audio también contribuye en la curva de aprendizaje de la jugabilidad debido a este punto. Los símbolos musicales, *leitmotiv* y efectos de sonido también pueden ayudar a identificar objetivos y aumentar la percepción del jugador hacia cierto tipo de objetos, lo cual influye potencialmente la toma de decisiones del jugador. Además, el uso recurrente de temas musicales puede ayudar a ubicar niveles de juego o áreas dentro de la matriz del videojuego y, simultáneamente, contribuye a dar coherencia, continuidad y fluidez al juego que, al ser, frecuentemente, mucho más largo que una película, ayuda a recordar escenas, lugares y situaciones anteriores. Esto contribuye a disminuir la ansiedad, la frustración y confusión del jugador (Collins, 2008, pp. 127-133).

Asimismo, la música también puede ayudar al jugador a identificar su papel dentro de la narrativa y el juego. El diseño musical puede usarse para amplificar la estructura general del juego, ya que puede unir dos escenas, indicar el inicio o final de alguna parte de este o anunciar un cambio en la narrativa. De igual importancia es la capacidad de la acústica espacial para crear la ilusión de los mundos 3D y la inmersión del jugador en este al contextualizar y ambientar la obra (Collins, 2008, pp. 133). Cabe mencionar, el audio y la música en sí mismos pueden ser la mecánica sobre la cual se enarbola un videojuego o, en algunos casos excepcionales, puede ser personalizada por el jugador.

En los inicios del videojuego, el texto era la única manera de presentar el diálogo, pero ahora se utiliza también la voz para generar una mayor inmersión. Los diálogos pueden ofrecer pistas para alcanzar objetivos o establecer los objetivos mismos. Aunado a esto, los diálogos pueden revelar detalles sobre los lugares, los personajes —incluso apelando a estereotipos, acentos, lenguajes y dialectos— o las emociones y personalidades —con los timbres y cambios de voz. Más aún, otro elemento inmersivo de la música tiene mucho que ver con la función histórica del cine para cubrir los sonidos del proyector y los sonidos distractores, de la misma manera, en los videojuegos la música muchas veces es diseñada para evitar distracciones. La comunicación emocional y el significado funciona de forma muy parecida al de los

medios lineales de manera que se inducen las emociones o se informa sobre estas con ayuda del audio y la música. Por medio del diseño musical, se puede manipular las emociones del videojuego para así intentar guiarlo por el espacio, hacia la acción o hacia la toma de ciertas decisiones (Collins, 2008, pp. 132-133).

2.3.3.3 Conceptos formales básicos del diseño narrativo-discursivo

“The **mind** of the subject will **desperately struggle to create memories...** where **none exist...**”

Rosalind Lutece
(BioShock Infinite, 2013)

Debido a que el mito relata sucesos dramáticos y ejemplares por medio del uso de símbolos, el videojuego puede comprenderse como uno, de esta manera, la estructura formal de su diseño narrativo-discursivo se encuentra en la relación de las unidades narrativas mínimas, los mitemas o fragmentos (pasajes) del relato simbólico. El videojuego entonces se conforma de una secuencia de mitemas ordenados lingüística, sintáctica y estéticamente. Las técnicas narrativas y los recursos utilizados en el relato configuran un estilo narrativo. A su vez, el mito que propone el videojuego se puede dividir en macrosecuencias que relacionan de forma semántica a las microsecuencias. En este estudio, se utilizó además la idea de las mesosecuencias o simplemente secuencias para denotar la existencia de tres tipos de niveles de análisis dentro de la obra. En los videojuegos que cuentan con niveles definidos, se pueden entender estos como macrosecuencias que se fraccionan en fragmentos mínimos narrativos, algunos de los cuales están definidos por ciertos objetivos o retos que pueden representar pequeñas escenas de acción o juego. En el caso de los videojuegos de mundo abierto y exploración, las microsecuencias pueden formarse también alrededor de ciertos objetivos que se configuran en una línea de historia particular dentro del mundo de juego. Las microsecuencias pueden ser denotativas, las cuales narran sucesos y son interdependientes, o connotativas cuando otorgan significación expresiva sobre los personajes, la atmósfera y las actitudes (Ricoeur, 1999; Amador, 2017, pp. 222-227).

El narrador configura el punto de vista, de manera que la posición de la cámara resulta de primordial importancia para establecer de quién se trata: existen videojuegos en primera y tercera persona, así como videojuegos en los que la visión holista da la sensación de un narrador omnisciente y omnipotente. Dentro del relato mítico del videojuego se identifican símbolos que representan seres animados (humanos,

animales, entes sobrehumanos, entre otros) o inanimados (objetos). Como en todo relato, existen personajes (Amador, 2017, p. 217) que despliegan su rol con respecto al protagonista (antagonista, personajes principales, personajes secundarios (Gutiérrez, 2012) o personajes incidentales), los cuales pueden interactuar con otros personajes o fungir como objetos decorativos (en su mayoría, personajes incidentales). Además de que pueden ser planos o redondos dependiendo de su complejidad (Pérez, 2016). Estos personajes suelen estar constituidos por representaciones arquetípicas y/o estereotipos como el héroe (figura arquetípica preferida de una substancial parte de los videojuegos), la madre o la sombra.

El juego y la acción (la activación de ciertas mecánicas que actualizan el estado de juego) despliegan la trama en el tiempo de juego, la cual se encuentra configurada por los personajes, sus acciones ordenadas con una intención previa y el conflicto central que otorga sentido al relato. Las secuencias de los temas, los cuales combinan símbolos y motivos y construyen patrones míticos, pueden dividirse entre secuencias formales, simbólicas, narrativas y temáticas (Amador, 2017, p. 217, 225-227). Por ende, resulta importante revisar los cauces mitológicos, cual estipulados por Lavaniegos (2014),⁵³ que sustentan el mito representado y construido dentro del videojuego y las funciones básicas del relato o cuento que trabaja Vladímir Propp en *Morfología del cuento* (2001).⁵⁴ Más aún, las funciones de las secuencias pueden dividirse entre: funciones cognitivas que explican el origen y la razón de ser de las cosas, funciones ontológicas que enraízan a los personajes al universo y orden arquetípico, funciones psicológicas y morales que exponen los conflictos de la vida humana y las funciones sociales y políticas que crean una identidad de grupo (Amador, 2017, p.291).

⁵³ De particular importancia resultan ser, para esta investigación, el cauce mitológico de Prometeo, como héroe que se sacrifica para liberar a la humanidad de la tiranía de los dioses robando el fuego y el conocimiento del Olimpo, y de Fausto, como antihéroe que vende todo, incluso el bienestar de sus allegados, con el fin de adquirir mayor poder y conocimiento.

⁵⁴ Propp (2001) enlista 31 puntos que se repiten en los cuentos de hadas: alejamiento, prohibición, trasgresión, conocimiento, información, engaño, complicidad, fechoría, mediación, aceptación, partida, prueba, reacción del héroe, regalo, viaje, lucha, marca, victoria, enmienda, regreso, persecución, socorro, regreso de incógnito, fingimiento, tarea difícil, cumplimiento, reconocimiento, desenmascaramiento, transfiguración, castigo y boda.

2.4 Átomos genéticos de significado en el videojuego: unidades de significado híbridas mecánico-representativas

"Well," I said, "if you're going to do **such things...** at least you should do them **properly.**"

Brigid Tenenbaum

(BioShock, 2007)

Algunos de los aspectos del *Shell* se traslapan con aspectos del *Core*, por ejemplo: el modelo de interactividad propuesto por Salen y Zimmerman (2003) se traslapa con la narrativa y el *Performance*. Esto se debe a que el Videojuego, al ser un producto inacabado, requiere de la participación voluntaria del jugador para que funja como narrador por medio de sus acciones y decisiones, las cuales desarrolla dentro del acto del *Performance* en el que desempeña un papel o rol específico dentro de la puesta en escena de todos los componentes del *Core* y el *Shell*. Aún más importante, la consonancia armónica entre el *Core* y el *Shell* es necesaria para crear el sentido de inmersión en el mundo del videojuego (cual establecido por Huizinga (1938) en su círculo mágico) y asegurar la empatía del jugador con su personaje. De acuerdo con Mäyrä (2018), esta estructura dual se mantiene a pesar de que existan estos traslapes.

De hecho, esta división ha marcado a los estudios del videojuego dado que existen dos corrientes principales que contienden entre sí: la Ludología —que favorece el estudio del *Core*— y la Narratología —que favorece el estudio del *Shell* (Salen y Zimmerman, 2003; Mäyrä, 2008). De acuerdo con ambas corrientes, su aspecto predilecto del videojuego suele otorgarle la mayor parte del sentido, de manera que los ludólogos consideran que el mensaje se encuentra primordialmente en las mecánicas y los narratólogos, en la esfera representativa. No obstante, en esta investigación se considera que ambas partes son igualmente importantes para la construcción del significado. Particularmente, durante el trabajo de campo, se observó la existencia de ciertas unidades de significado que resultan indivisibles. Dichas unidades se llamarán unidades de significado híbridas mecánico-representativas y se caracterizan por perder sentido en su totalidad, así como en el ámbito mecánico y en el representativo, al intentar separar sus elementos en *Core* y *Shell*. En el próximo capítulo, se ilustrará un ejemplo de estas unidades con el fin de mejorar su comprensión.

2.5 De libertad, mitos, símbolos y mecánicas: una breve recapitulación teórica

"I suppose the Doubters **think you can paint a picture** without **soiling** your **smock...**"

Sander Cohen

(BioShock, 2007)

En este capítulo, se procedió a la construcción de las dos categorías teóricas necesarias para proceder al análisis de la representación de nociones nacionales tradicionales sobre la libertad individual en el videojuego. Antes de comenzar el análisis, se incluye en esta pequeña sección una síntesis del trabajo teórico de este capítulo. En la primera parte del marco teórico, la Libertad Individual se construyó, con base en los trabajos de Isaiah Berlin, Charles Taylor, Quentin Skinner y, en particular, de Gerald MacCallum, como aquel espacio de acción, de posibilidad y de pensamiento del individuo que se ve constreñido o habilitado por sus marcos psicológicos, biológicos, sociales, políticos, jurídicos, culturales, morales, religiosos y sociales. Dicha categoría se dividirá en las siguientes subcategorías: Individuo, Limitaciones, Posibilidades y Concreción (ver la Tabla 1).

«Libertad Individual»		
Subcategoría	Descripción	Guía
«Individuo»	Establece de qué ente humano se habla.	Qué (quién) es libre o no.
«Limitaciones»	Implica ciertas reglas que limitan la actuación y el pensamiento de este individuo.	De qué (para qué) es libre o no libre (debido a quién o qué).
«Posibilidades»	Involucra lo que en teoría tiene la posibilidad de hacer.	Qué es libre o no de hacer y en qué es libre de devenir (debido a quién o qué).
«Concreción»	Especifica las circunstancias o realidades que pueden limitar o posibilitar su pensamiento y acción.	Qué es capaz de pensar o concretar en acción (debido a quién o qué).

Tabla 1. Estructura de la categoría teórica de la «Libertad Individual».

En la segunda parte, el Videojuego se ubicó como un relato que cuenta con símbolos y hace uso de representaciones y figuras arquetípicas (conceptos hermenéuticos que resultan de primordial importancia para el análisis siguiente). Además, se construyó como una estructura dual entre *Core* (núcleo mecánico) y *Shell* (esfera representativa), división sugerida por Frans Mäyrä (2008), las cuales cuentan con elementos bien definidos que pertenecen a cada esfera; no obstante, se construyó una nueva subcategoría: las unidades de significado híbridas mecánico-representativas que no pueden diseccionarse entre *Core* y *Shell* o de lo contrario pierden su sentido dentro del juego y su significado.

El *Core* se formó como el conjunto de mecánicas de juego, reglas, sistemas de retroalimentación, objetivos, metas y formas de interactividad presentes en la obra, utilizando los trabajos de Miguel Sicart (2008), Jane McGonigall (2011) y Salen & Zimmerman (2003, 2006), mientras que el *Shell* se construyó como el conjunto entre el diseño visual, el diseño de sonido y el diseño narrativo-discursivo del videojuego tomando en consideración las subcategorías e indicadores propuestos por Julio Amador Bech (2017) y Karen Collins (2008) (ver la Tabla 2). Ahora, se procede al análisis del caso propuesto.

Shell	
Diseño visual	Forma, color, luminosidad y tono, cualidades materiales, composición, peso, expresión, figura, motivo, tema y estilo.
Diseño de sonido	Sonidos diegéticos, sonidos no diegéticos o extradiegéticos, sonidos dinámicos, sonidos adaptativos, sonidos interactivos, sonidos no dinámicos, ritmo, armonía, melodía y función expresiva.
Diseño narrativo-discursivo	Temas, mitemas, secuencias (micro, meso y macro), personajes, narrador, trama, símbolos y representaciones arquetípicas.

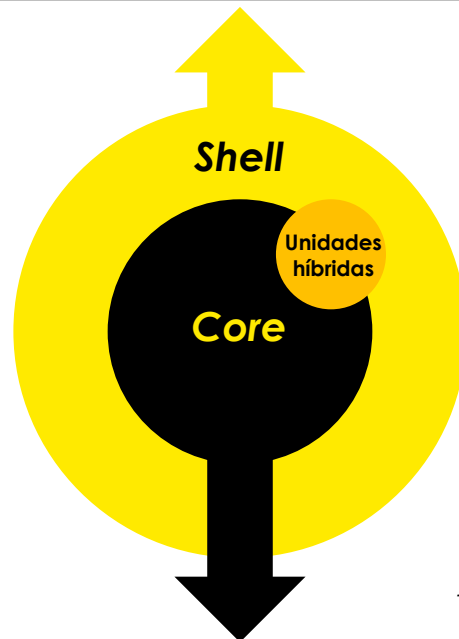


Tabla 2. Estructura interna del Videojuego.

Core	
Mecánicas de juego	Mecánicas generales, mecánicas de espaciales, mecánicas de contexto y mecánicas para la agencia.
Reglas	Constitutivas, operacionales e implícitas.
Sistemas de retroalimentación	Premios y castigos, diegéticos y no diegéticos o extradiegéticos, estado de juego
Objetivos y Metas	Implícitos y explícitos
Formas de interactividad	Interactividad cognitiva o participación interpretativa, interactividad funcional o participación utilitaria, interactividad explícita o participación con decisiones y procedimientos diseñados, interactividad más allá del objeto o participación dentro de la cultura del objeto.

3. *BioShock* y la libertad individual estadounidense: Capítulo analítico

"What if it is not my **skill** that fails me...
but my **imagination?**"

J.S. Steinman
(*BioShock*, 2007)

3.1 Acercamiento metodológico

Para realizar el análisis del videojuego, se utilizará la división de los objetos de estudio según las dimensiones de análisis propuestas por Julio Amador en su libro *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las obras visuales*. (2017). De acuerdo con su propuesta hermenéutica, el videojuego *BioShock* se dividió en tres dimensiones: la dimensión formal, la dimensión simbólica y la dimensión narrativa. Dentro de cada una de estas dimensiones, Amador (2017) utiliza categorías analíticas muy particulares para sistematizar la interpretación de obras visuales, con especial énfasis en la pintura, por lo que se tuvieron que modificar algunas de estas para poder analizar el caso del videojuego (revisar la construcción teórica de la categoría del Videojuego en el capítulo anterior, dado que explica de forma más amplia los conceptos y subcategorías necesarias para llevar a cabo su interpretación). El videojuego en cuestión se trata en el análisis como una estructura dialéctica del *Core* y *Shell*, cual propuesto por Frans Mäyrä en su libro *An Introduction to Game Studies*, a la cual se suma el análisis de una unidad híbrida

mecánico-representativa, cual definida en el marco teórico. Tomando en consideración las dimensiones descritas por Amador (2017), el análisis se divide en tres partes:

- 1) La materialidad del videojuego o, lo que es lo mismo, la dimensión formal (disposición de las partes) se encuentra tanto en el *Core* como en el *Shell*, el cual puede influir en las distintas interpretaciones que se le pueda dar a la obra. Por esta razón, es necesario poner a la obra dentro de su propio lenguaje. En este caso, el videojuego se describe primero en sus características generales para evitar redundancias y, después, se examina la unidad híbrida mecánico-representativa que se encuentra siempre presente a lo largo del juego. Así, se procede al desglose formal de la obra en once secuencias distintas definidas por su coherencia espacial y temática.
- 2) La dimensión simbólica está dada por una infinidad de formas, desde la arquitectura y los espacios hasta ciertas frases, algunos antecedentes de personajes (los cuales se encuentran dentro de la esfera representativa o *Shell*, pero que también puede encontrarse en algunas caracterizaciones del *Core*), nombres de ciertos elementos y lugares, los colores, la música y los sonidos. Dentro de esta dimensión, se presta atención principalmente a aquellos símbolos y figuras arquetípicas de acuerdo con la definición de Jung, que representen las distintas nociones sobre libertad individual.
- 3) La dimensión narrativa (dentro del *Shell* principalmente) incluye el contexto en el que se crean y producen estos videojuegos. Es en esta dimensión en dónde se introduce el análisis de la libertad individual tradicional estadounidense, así como su contexto en el tiempo in vivo de la obra. Además, se debe revisar la biografía del autor principal y el tiempo plasmado en la obra.

Según Amador (2017), el símbolo debe primero estudiarse dentro de sus condiciones materiales y concretas para después integrar sus connotaciones semánticas, de forma que el primer paso para realizar la interpretación es estudiar la dimensión formal de la obra y los símbolos con el fin de aprehender todas sus propiedades y poder establecer así los vínculos con su campo semántico concreto. Después, es necesario develar los secretos de la dimensión simbólica por medio de sus usos cotidianos, utilitarios o rituales, así como de sus homologías —o lo que es lo mismo, los elementos con los que se coteja un símbolo dado. Finalmente, dentro de la dimensión narrativa, es necesario establecer los vínculos entre los temas o conceptos que representa una obra de arte. Se deben estudiar sus elementos, interacciones, combinatorias y permutaciones a la luz del contexto histórico-cultural en el que se produjo esta.

Se sugieren también tres fuentes principales para encontrar el tema de una obra: una creación del autor; la representación de un pasaje mitológico, literario o histórico; y, por último, una combinación de la inventiva del autor con referencias a textos determinados. Para rastrear dichos temas, es requerido que se aborden el análisis estructural, el análisis histórico-cultural, el análisis de las funciones sociales de las narrativas míticas y la interpretación de las interpretaciones previas —retomando algunos aspectos de la triple mimesis de Paul Ricoeur— (Amador, 2017).

3.2 Análisis de caso: la representación de la libertad individual tradicional estadounidense en el videojuego *BioShock*

En este capítulo, se analiza el videojuego *BioShock* por ser un caso crítico y excepcional que da luz al estudio de la representación de la libertad individual en los videojuegos. Dentro de la propuesta de Amador, la labor contextual, incluyendo la tradición en la que se encuentra inscrita la obra, se realiza al final, puesto que se le pide a la obra hablar en sí misma, del mismo modo en que cualquier espectador se acerca a ella en un principio. No obstante, con el fin de facilitar la lectura, se presentará primero la definición de la noción tradicional de la libertad individual estadounidense junto con su debida construcción. Esto permitirá al lector ubicar y seguir, dentro del análisis, los supuestos básicos que se encuentran representados en el videojuego. Aun así, la contextualización con respecto al autor, el tiempo *in vivo* de la obra (que afecta además a la subcategoría de la concreción de la noción nacional tradicional de libertad individual) y el tiempo dentro del relato se mantienen al final para ser fieles a la propuesta hermenéutica rescatada.

Dentro de la primera dimensión de análisis, se analiza la obra de forma general en la división propuesta por Mäyrä: *Core* y *Shell*. Además, se examina la unidad híbrida mecánico representativa de las *Little Sisters* como parte de las características generales del videojuego. Principalmente por motivos de espacio y economía del lenguaje, se realiza el sistemático y detallado desglose formal del total de la obra en sus respectivas secuencias dentro del Anexo de la tesis. Después de la presentación de los elementos que conforman la dimensión formal, se continúa con el análisis de la dimensión simbólica y, en la dimensión narrativa, se contextualiza y se examina la estructura que configura el gran tema de la obra: la libertad individual estadounidense.

3.2.1 La noción tradicional de la libertad individual en la nación estadounidense

Diversos autores, plantean la identidad estadounidense principalmente bajo la tradición anglosajona heredada, conservada, transformada e implementada por los puritanos peregrinos al constituir las colonias que ocupaban el ahora territorio continental estadounidense. Esto para después proseguir con el desarrollo de argumentos más complejos con la introducción de ideas específicas propuestas por los flujos de colonizadores, inmigrantes europeos y esclavos africanos, así como de ideas específicas derivadas de la relación entre las colonias y la corona británica. Sin embargo, a eso faltaría incorporar un elemento nacional primordial: los sistemas políticos establecidos por los nativos americanos que funcionaron como inspiración durante el proceso de edificación del concepto de libertad individual estadounidense. El claro destierro y el asesinato masivo de nativos americanos por parte de los colonizadores del siglo XVI, definitivamente, se encuentra detrás del olvido sistemático del legado político proveniente de la población indígena en la construcción de las libertades personales y civiles de la nación estadounidense. No obstante, como hace notar Maria Morocco (1990; 38), la libertad personal era la base del sofisticado sistema de gobierno de los nativos americanos.

En lugar de realizar un recorrido histórico del debate de la libertad individual dentro de la tradición estadounidense, en este apartado se buscará incorporar los supuestos básicos en un cuerpo analítico coherente. Para esto, en la primera parte, se realizará una breve discusión sobre los ideales y elementos que componen la libertad individual estadounidense como la relación entre el individuo, la religión y el Dios cristiano, su protección ante los gobiernos grandes y arbitrarios, la filosofía lockeana del liberalismo político, el republicanism, el federalismo y el libre mercado. En la segunda, se sintetizarán los supuestos hallados que se encuentran en la base sobre la cual se enarbola la libertad individual estadounidense en su sentido tradicional respondiendo a los indicadores propuestos durante la construcción de la categoría metateórica de libertad individual para rastrear de forma más sencilla la definición de esta noción en el videojuego *BioShock*.

3.2.1.1 Una [breve] discusión sobre la libertad individual estadounidense

El estudio de la relación del individuo con la religión, particularmente de la religión cristiana protestante con sus respectivas variantes, es fundamental para comprender los fundamentos de las instituciones y libertades civiles estadounidenses. La migración masiva de puritanos británicos que, liderados por los padres peregrinos, consideraban que la Iglesia anglicana no había logrado separarse del todo de las enseñanzas de la Iglesia católica e intentaban acercarse más a las ideas de Calvino, buscaron establecerse en el continente americano encontrando en él un refugio religioso. Debido al fuerte arraigo a sus creencias religiosas, las instituciones coloniales se desarrollaron alrededor del protestantismo, aunque existían colonos que profesaban la religión católica, el judaísmo, el deísmo o simplemente se adherían al ateísmo. Aun así, a pesar de profesar distintas religiones, la gran mayoría de la población se consideraba cristiana o, en su defecto, al menos practicaba una religión monoteísta que, en el caso del judaísmo, coincide con el Dios adorado por los cristianos.

De esta forma, los colonos vivían bajo la idea proveniente del primer libro de la *Torá*, *Génesis*, sobre el derecho intrínseco otorgado por Dios al ser humano sobre el fruto del “sudor de su frente”, importante elemento rescatado en *BioShock*. Esta frase implica el derecho divino a disfrutar del producto de su trabajo, así como bajo la idea de complacer a Dios con sus esfuerzos laborales y recato moral, lo cual derivó más tarde en la construcción del concepto del *American Dream*. Asimismo, la expansión de las colonias que implicó el genocidio de nativos americanos se hallaba justificado por el llamado Destino Manifiesto, es decir, el derecho divino para poseer vastos territorios con el fin de instaurar la libertad y el autogobierno. La religión continúa ocupando un lugar esencial en la nación estadounidense contemporánea que mantiene símbolos cristianos en ritos de gobierno y discursos políticos y sociales tales como el jurar sobre la *Biblia* antes de ofrecer testimonio, rezar por las mañanas en una gran parte de las escuelas públicas y privadas, censura de contenido educativo incompatible con el Creacionismo y en el lema nacional estadounidense oficial, “*In God We Trust*”, presente en los dólares estadounidenses y en el himno nacional.

Por ende, la Declaración de Independencia no podía escapar de la lógica religiosa que permea todos los aspectos de la nación americana. De esta, se obtienen conceptos básicos que funcionan como

estructura transversal para la denominación del individuo y de su respectiva libertad. De acuerdo con el segundo párrafo del texto declaratorio, todos los hombres fueron, evidentemente, creados iguales y se encuentran dotados por su Creador de ciertos derechos inalienables, entre los cuales se encuentra la Vida, la Libertad y la búsqueda de la Felicidad. Más aún, se retoma del primer párrafo la fuente de dichos Derechos: las Leyes de la Naturaleza y la Naturaleza de Dios. Dichos derechos los protegen de los gobiernos arbitrarios y abusivos, de los cuales el pueblo tiene el derecho a independizarse siempre bajo la razón de la prudencia y no en un arrebato pasional por nimiedades perpetradas por las autoridades de gobierno. Este derecho a la rebelión forma parte de la historia del mundo que, como se verá más tarde, se constituye dentro de *BioShock*.

Se rescata así a John Locke, padre del liberalismo político clásico y autor preferido del ideólogo independentista Thomas Jefferson, el cual en congruencia con el pensamiento hobbesiano reconoce la existencia de un contrato social entre los individuos y el Estado; no obstante, Locke considera que el estado natural de la condición humana es un estado de perfecta libertad, sin caer en el libertinaje, entendida desde la perspectiva de la libertad negativa cual explicada por Berlin como se discutió durante la construcción de la categoría analítica de libertad individual, y no un estado brutal que requiere que los hombres racionales se subyuguen a una autoridad absoluta como concluye Hobbes en el *Leviatán*. La diferencia radica en que Locke considera que el estado natural es prepolítico, mas no premoral. En consonancia con la existencia de la perfecta libertad agregada a la refutación del Derecho Divino, los ciudadanos tienen, entonces, el derecho de sublevarse contra su rey para construir un gobierno civil (*Two Treatises on Government*).

Bajo la concepción lockeana y su subsecuente aplicación al cuerpo argumentativo de los independentistas estadounidenses, todas las personas pertenecen de la misma forma a Dios, por lo que aún en estado natural, se mantiene la moralidad que las ata a la Ley natural y que impide que los individuos dañen al prójimo. A pesar de esto, el contrato es necesario en caso de que algún individuo contravenga la Ley natural al dañar a otro, ya sea en su persona, en su libertad, en sus intereses o en sus posesiones, es decir, con la generación de conflicto que conlleve a la declaración de un estado de guerra ininterrumpido, al no existir una autoridad civil que intervenga para restituir el estado de paz. Es, de esta forma, necesaria la constitución de un gobierno civil, lo cual implica que la *Declaración de Independencia* necesariamente debe ser sucedida por la legislación de una Constitución que proteja al individuo, su libertad, sus intereses

y sus posesiones, comprendidas como su propiedad privada. En *BioShock*, la falta de regulación termina por mermar la sanidad mental y social al grado de la destrucción, de forma que se genera un debate importante alrededor del estado natural del hombre libre y el papel del gobierno dentro del proceso de protección del individuo y la restitución de la paz.

En consecuencia, la *Constitución de los Estados Unidos* comienza con la afirmación de esa necesidad, por lo que inscribe: “nosotros, la gente de los Estados Unidos, con el fin de conformar una unión más perfecta, establecer la justicia, asegurar la tranquilidad nacional, proveer una defensa común, promover el bien general y garantizar las bendiciones de la libertad para nosotros y nuestra posteridad, ordenamos y establecemos la *Constitución de los Estados Unidos de América*.” La mención de la palabra nosotros no es gratuita, ya que implica el consenso de múltiples individuos igualmente valiosos, y no el deseo de un cuerpo colectivo indivisible; además de implicar que estos múltiples individuos son racionales, poseen libre albedrío y, gracias a estas cualidades, han decidido adherirse a un contrato social para proteger su integridad y sus posesiones. Análogamente, la mención de la palabra bendiciones tampoco es gratuita, ya que implica el reconocimiento de la existencia de un Dios generoso que ha entregado a los individuos el don y el derecho de la libertad, lo cual se encuentra en congruencia con el pensamiento lockeano ya descrito en el párrafo anterior. De esta forma, se debe prestar atención a las similitudes entre la inducción que presenta el mundo de *BioShock* al jugador y el texto introductorio a la Constitución estadounidense.

Cabe destacar que el derecho a la búsqueda de la Felicidad explicitado en la *Declaración de Independencia* ha estado sujeta a múltiples debates e interpretaciones. Para los partidarios del argumento liberal clásico lockeano y creyentes de su influencia inapelable en Jefferson, este derecho se entiende como el derecho a la propiedad privada cual era propuesto por Locke. Sin embargo, algunos autores cuestionan la verdadera influencia de la filosofía política liberal clásica al argumentar que la búsqueda de la felicidad no estaba sujeta a la noción de propiedad privada y sí, a la búsqueda de intereses propios y comunes más trascendentales, por lo que consideran que la *Declaración de Independencia* tiene sus raíces en la teoría republicana o en la utilitarista y no en el pensamiento lockeano. Esto se ve sustentando por los discursos independentistas y constitutivos estadounidenses que se preocupan constantemente por las

democracias sin restricciones capaces de aplastar a las minorías y sus derechos por medio del voto con el establecimiento de una tiranía de la mayoría.

Otros autores agregan que más que contar con una influencia lockeana o republicana, la *Declaración de Independencia* se encuentra inspirada en el *Acta de Abjuración de 1581, Plakkaat van Verlatinghe*, con la que un grupo de provincias neerlandesas declararon su independencia del gobierno establecido por Felipe II de España. Los paralelismos son francamente avasalladores, puesto que ambas declaraciones, aún con casi doscientos años de distancia, presentan una lista de daños y perjuros provocados por el gobierno monárquico tiránico que los oprimía, argumentan el repetido intento por conciliar diferencias por los medios legales y cívicos existentes, los cuales fallaron en proveer de soluciones a los súbditos y, por ende, confluyen en que la autoridad despótica, al hacer caso omiso de las peticiones de reparación de los agraviados, debe ser destituida por medio de la revolución, proceso que inevitablemente debe desarrollarse, pues el derecho del pueblo a ser escuchado ha sido vulnerado y aplastado.

Empero, el sentimiento que subyace detrás de la Independencia de las trece colonias es la del agravio por parte de un gobierno despótico incapaz de proteger y proveer a sus súbditos individuos de oportunidades, representación y réplica. En ese sentido, el Congreso constituyente estadounidense construyó una unión republicana para evitar la tiranía de la mayoría, pero también recurrió al federalismo para evitar la institución de un gobierno grande, poco representativo, arbitrario y déspota. De esta manera, se rescataron también las tradiciones de los nativos americanos, específicamente de la tradición iroquesa, los cuales convivían en confederaciones de naciones nativas débilmente gobernadas por un consenso y un respeto por la libertad individual que los filósofos europeos solo habían podido establecer en teoría o como reliquias de una distante época de oro europea (Morocco, 1992). Las ideas detrás del complejo sistema de gobierno de las naciones nativas influyeron en el proceso de constitución del país y se hicieron presentes en la *Carta de Derechos Civiles*. De acuerdo con Morocco (1990; 39), las costumbres de los nativos americanos influenciaron las ideas de Thomas Jefferson que terminaron plasmadas en la *Primera Enmienda*. En dicha enmienda, se establece que el gobierno de Estados Unidos garantizará la libertad de culto, religión, expresión y prensa, además de que respetará la asamblea pacífica del pueblo y la solicitud

al gobierno para compensación de agravios al impedir que el Congreso establezca leyes que coarten dichos derechos.

En teoría del Derecho, la Constitución estadounidense se considera tan concreta y a la vez tan amplia a la interpretación para la futura aplicación de sus preceptos en nuevas circunstancias sociales que son pocas las modificaciones que ha tenido que sufrir. Las enmiendas generalmente transforman el entendimiento de lo que significa el individuo y, por lo tanto, clarifica, modifica o amplía el sentido de la libertad de este dentro del marco legal y de justicia. La abolición de esclavitud, el derecho femenino al voto, el derecho universal al voto, son tan solo algunos ejemplos de cómo se ha transformado el entendimiento del individuo, específicamente del individuo como ciudadano, dentro de la nación estadounidense.

Estados Unidos desarrolló una economía de libre mercado tomando como supuesto que el capitalismo del *laissez faire* es el único sistema económico compatible con la democracia y la protección de la libertad individual al impedir las intervenciones gubernamentales arbitrarias en la vida productiva del individuo que le impedirían alcanzar su máximo potencial y disfrutar del fruto del “sudor de su frente”. A su vez, la democracia se observa, con ayuda de las ideas republicanas que otorgan pesos y contrapesos a los representantes y las mayorías, como el único sistema que garantiza la libertad individual del ciudadano y es capaz de protegerlo de distintos tipos de discriminación que puedan desfavorecerlo ante la ley o limitar sus oportunidades y probabilidades para alcanzar los objetivos que se proponga. Todo esto se incluye dentro de la ideología del Excepcionalismo americano que ubica a Estados Unidos como el primer país enraizado en la Libertad, el Igualitarismo, el Individualismo, el Republicanismo, la Democracia y el *laissez faire*, así como en la Teoría de la Justicia de John Bordley Rawls.

El mito del *American Dream* es uno de los más extendidos acerca de la nación estadounidense. A pesar de que su contenido se ha ido modificando históricamente, existen características inmutables sobre las cuales descansa este imaginario: Estados Unidos se ve como una tierra de abundancia, de oportunidades y del destino, por lo que funge como una especie de tierra prometida. El sueño americano se desenvuelve bajo el deseo y la oportunidad para prosperar, alcanzar el éxito y, por medio del trabajo duro, escalar la pirámide social sin restricciones ni discriminación. Además, vuelve a incorporar los valores básicos tratados en la idea del Excepcionalismo americano: para alcanzar el sueño americano, la tierra estadounidense ofrece y protege la democracia, los derechos civiles, la libertad, la igualdad y la oportunidad.

James Truslow Adams (1931) en *The Epic of America* explicaba esta noción, pero también acusaba los vicios de la sociedad cada vez más consumista que, de acuerdo con su perspectiva, estaba perdiendo los valores que constituían la grandeza de la nación estadounidense. En este sentido, de acuerdo con Terry Eagleton (2000), la mezcla del hedonismo y el puritanismo estadounidense han dado pie al culto al cuerpo artificial y la celebridad, en el sentido del alejamiento de la naturalidad del cuerpo, ya que este es considerado como un simple producto moldeable que se perfecciona por medio del trabajo, el esfuerzo y, por ende, es símbolo del éxito.

Es decir, con la época de la bonanza económica, Estados Unidos ingresó a la lógica consumista, por lo que la aspiración más grande del individuo estadounidense era alcanzar el éxito material acumulando grandes cantidades de bienes y lujos. Aunque el consumismo se haya introducido en la cultura como un fin socialmente aceptable y deseable, los mismos preceptos sobre la libertad del individuo continúan siendo válidos, de forma que se concluye que la libertad individual estadounidense ha mantenido tradicionalmente ciertos rasgos característicos mientras que lo que se ha modificado de su concepción es la amplitud de la definición del individuo gracias a los movimientos y demandas sociales, así como a la aspiración final de este. El debate sobre el sistema económico, el consumismo y la libertad individual son temas presentes en la obra analizada, por lo que es necesario mantener en mente los paralelismos existentes entre la tradición económica estadounidense y el proyecto desarrollado en *BioShock*.

3.2.1.2 Una síntesis de la libertad individual estadounidense

Tomando en consideración las cuatro subcategorías que constituyen a la Libertad Individual de acuerdo con lo planteado en el primer apartado del marco teórico (Cap.1.1), se expone aquí una síntesis que funge como guía para evaluar la representación de la libertad individual tradicional estadounidense en el videojuego *BioShock*. En primer lugar, se define al *Individuo* simplemente como *quién* es libre o no, se procede a precisar sus *Limitaciones* (*qué* es libre o no *de hacer* y debido a *quién*), se continúa identificado sus *Posibilidades* (*para qué* es libre o no libre y debido a *quién*), y finalmente se delimita la *Concreción* (*en qué* es libre de *devenir* y *qué* es capaz de *pensar* o *concretar en acción*).

El individuo estadounidense, dentro del deber ser tradicional, es esencialmente una persona que se comprende con derechos frente a las arbitrariedades del gobierno, derechos que brotan de su cualidad como ser perteneciente a Dios y creado naturalmente a su imagen y semejanza. Es una persona que trabaja arduamente en búsqueda de su felicidad y lo hace sin restricciones, ya que se encuentra en una tierra que provee de iguales oportunidades a todos sus habitantes.

Es decir, según su tradición de pensamiento, cuenta con las siguientes características:

- Es ciudadano estadounidense y, por ende, es profundamente nacionalista y patriótico, capaz de servir y morir por su país y sus ideales.
- Cree que fue creado por un ser (Dios) que le dio ciertos derechos y libertades o, en su defecto, que es especial por haber nacido o habitar la tierra de las oportunidades.
- Se ve a sí mismo como un individuo libre.
- Cree en la igualdad ante la ley y de oportunidades.
- Defiende la libertad, la democracia, los derechos civiles y el libre comercio (libre empresa).
- Vela por sus propios intereses y felicidad.
- Considera que sus habilidades y su trabajo duro conllevan al éxito.
- Considera legítima la protección de su propiedad privada aún frente a los intereses del gobierno y la colectividad.
- Considera que el gobierno y la colectividad no deben interferir con su vida privada y económica.
- Considera que el que no avanza es porque no ha trabajado lo suficiente.
- Cree que debe ser defendido de gobiernos déspotas, tiranos y arbitrarios.
- Confía en sus instituciones gubernamentales, pero se mantiene vigilante del tamaño del gobierno.

En la tradición estadounidense, el individuo se entiende como constreñido por el gobierno y la colectividad de forma que se debe luchar contra gobiernos grandes que puedan fácilmente aplicar medidas arbitrarias e implementar la tiranía. Sin embargo, el individuo también se encuentra constreñido por los derechos de sus semejantes, ya que todos son iguales ante la ley y, por ende, no puede aplastar a los demás ciudadanos. De esta forma, el individuo estadounidense:

- Se encuentra constreñido por la actividad gubernamental y, por ende, debe permanecer siempre vigilante de esta.
- Se encuentra limitado por la Constitución y la Carta de derechos.
- No puede vulnerar los derechos individuales y civiles del resto de los individuos y ciudadanos.
- No puede cometer traición a su patria.
- No debería poder obtener privilegios que le den una ventaja sobre sus semejantes en la vida social, política y económica.
- No puede provocar interrupciones a la paz ni incitar a la violencia.
- No puede aplastar los derechos de las minorías incurriendo en la tiranía de la mayoría.
- No puede esclavizar a otros ni impedir su ejercicio al voto.

El individuo estadounidense, según el mito de los Padres Fundadores, debido a Dios, la Constitución, sus Enmiendas y de “grandes hombres”:

- Tiene derecho a la vida, la libertad y la búsqueda de la felicidad.
- Tiene libertad de credo, expresión (incluyendo discurso de odio) y prensa.
- Tiene libertad de pensamiento.
- Tiene libertad de asamblea y petición.
- Tiene derecho de no ser sometido a cateos y revisiones injustas y arbitrarias por parte del gobierno.
- Tiene libertad de poseer y proteger su propiedad privada.
- Tiene libertad de portar armas.
- Tiene derecho al voto, al cumplir los 18 años de edad, independientemente de su raza, sexo, creencias religiosas, preferencias sexuales, etc.
- Tiene derecho a no ser esclavizado.
- Tiene derecho a competir libremente y de forma justa en materia política y económica.
- Tiene libertad de rebelarse contra gobiernos despóticos, tiránicos, absolutistas y autoritarios.
- Tiene derecho al debido proceso y un juicio civil justo, público, transparente e imparcial.
- Tiene derecho a ser retribuido justamente por su trabajo acorde con su esfuerzo y habilidad.
- Tiene derecho a emprender su propio negocio.

Por último, existen ciertas realidades que no pueden ser obviadas y que claramente afectan la concreción de estas restricciones y posibilidades:

- A pesar de tener libertad de expresión, el individuo estadounidense no puede hacer llamados para incitar a la violencia, a la disrupción de la paz o a la vulneración de derechos de individuos específicos.
- A pesar de tener derecho a la vida y la libertad, el individuo puede ser sujeto a tiempo en prisión, cadena perpetua y pena de muerte si vulnera derechos de otros individuos, del Estado o incurre en traición a la patria.
- A pesar de poseer en teoría todos los derechos de la Constitución y sus Enmiendas, a las minorías raciales y étnicas, personas con distintas orientaciones sexuales, mujeres, migrantes, entre otros, no se les son otorgados en la práctica.
- A pesar de contar con el derecho de reunión y petición, el tema de los “sindicatos” dentro de la empresa privada es muy delicado.
- El alto costo de los sistemas sociales merma considerablemente las libertades de los individuos para desarrollarse de forma plena.
- El consumismo y el culto al cuerpo artificial, las celebridades y la innovación empresarial amenazan la libertad del individuo estadounidense al prevenir las acciones contra la opresión política contemporánea al canalizar las frustraciones hacia las finanzas personales, las posesiones, el cuerpo y la belleza como símbolo de éxito o fracaso.
- La falta de ética corporativa dentro de algunos conglomerados muchas veces termina por coartar los derechos de los individuos y la integridad de sus entornos (creación de monopolios, falta de bioética, prácticas desleales, corrupción).

3.2.1.3 El Objetivismo como base y pretexto para discutir la libertad individual estadounidense

“The man who attempts to live for others is a **dependent**.

He is a parasite in motive and makes parasites of those he serves.”

[...]

**“If physical slavery is repulsive,
how much more repulsive is the concept of
servility of the spirit?””**

Howard Roark
The Fountainhead (1943)
(Ayn Rand, 1993, p. 680)

De la biografía de Levine (ver la contextualización de la obra en la sección de la dimensión narrativa), se desprende fácilmente otro aspecto a considerar dentro del contexto del mundo de *BioShock*, ya que el autor ha mencionado explícitamente en entrevistas y por medio de alusiones en el videojuego, como se verá más adelante, la influencia de la filosofía objetivista de Ayn Rand como fundamento de la creación de *Rapture*. El fundador de la ciudad, Andrew Ryan, buscaba construir una sociedad idílica según los preceptos del Objetivismo. Aunque no se menciona el nombre de Ayn Rand ni al Objetivismo explícitamente en el videojuego, *BioShock* es en gran parte una narrativa referencial sobre los trabajos de Rand. Con el fin de poder analizar la obra completamente, se deben dibujar los puentes entre los supuestos de libertad individual tradicional estadounidense y el pensamiento de Ayn Rand. Para eso, primero, se discutirá brevemente la biografía de esta autora, para proseguir con la enunciación de los supuestos básicos que defiende en su aparato ideológico y finalizar el apartado con el contraste entre la noción tradicional de libertad individual estadounidense y esta filosofía.

Ayn Rand nació en San Petersburgo, Rusia, el 2 de febrero de 1905. En sus años de preparatoria, Rand apoyó la Revolución de Kérenski, pero repudió la Revolución bolchevique. Tras huir de la violencia de las revoluciones e instalarse en Crimea, la familia Rand, de origen judío, perdió la farmacia que pertenecía a su padre ante las políticas comunistas y se enfrentó a momentos económicos muy difíciles que rayaban en la hambruna. La joven Rand comenzó a estudiar la historia estadounidense e inmediatamente tomó este país como el modelo ideal de una nación libre. Tras estudiar Filosofía e Historia en la Universidad de Petrogrado, la cual fue desmantelada por órdenes del régimen comunista, y tras estudiar un año en el Instituto de Artes Cinematográficas ante su afición por las películas occidentales,

obtuvo un permiso de la URSS para viajar a Estados Unidos con la intención de nunca regresar a su hogar. En 1926, llegó a las costas de Nueva York y se embarcó en un viaje hacia Hollywood para probar suerte como guionista de cine. Rand logró vender su primer guion, *Red Pawn*, a *Universal Studios* en 1932, una obra que criticaba los regímenes dictatoriales, específicamente al régimen de la Unión Soviética. En definitiva, su tensa relación con el proceso de creación y la instauración de la URSS permeó todo su pensamiento filosófico. Es interesante hacer notar en este punto que el fundador de *Rapture* en *BioShock*, comparte en gran medida la biografía de Rand e incluso su nombre es una especie de juego de letras: en este sentido, el nombre de Andrew Ryan es entonces una sencilla transformación del nombre de Ayn Rand.

A pesar de seguir escribiendo, Rand tuvo problemas para publicar sus obras siendo *The Fountainhead* la primera en lograr ser publicada en 1943. La novela rompió récords al convertirse en el primer *best seller* recomendado de boca en boca. En su obra, la autora narra la historia de Howard Roark, un arquitecto que ejemplifica al hombre ideal randiano, un hombre heroico, un hombre “como debe ser” según esta autora. Gracias a esta historia, Ayn Rand se enarboló como una de las mayores defensoras del Individualismo. En 1957, publicó su obra *Atlas Shrugged* considerada su obra prima y último trabajo de ficción. Esta novela sintetiza su pensamiento en una historia de misterio que integra ética, metafísica, epistemología, política, economía y sexo. Después de publicar *Atlas Shrugged*, Rand se dedicó a formular una “filosofía para vivir en la tierra” desarrollando así el Objetivismo que fue retomado para fomentar el debate político sobre la libertad en *BioShock*. Cabe mencionar que el Objetivismo ha sido muy criticado particularmente por vacíos lógicos dentro de las bases de su pensamiento, por lo que, para muchos, no puede siquiera considerarse filosofía. Sin embargo, sus conclusiones han elevado grandes debates y han seducido a grandes públicos que se identifican con sus ideas.

De acuerdo con el epílogo de *The Ayn Rand Institute* en la reimpresión de *The Fountainhead* (1993), Rand resumió la esencia de su pensamiento en cuatro puntos:

- 1) Metafísica: Realidad Objetiva

“La naturaleza, para ser dominada, debe ser obedecida.” En este sentido, es similar al Positivismo, ya que considera que existen hechos y una realidad objetiva (no sobrenatural) que se puede conocer y que no se encuentra sujeta a interpretaciones, creaciones o invenciones subjetivas, es decir, se opone a la idea de la construcción social de las realidades.

2) Epistemología: Razón

“No puedes comer tu pastel y tenerlo también.” Estos hechos que existen en sí mismos y son objetivos y unívocos pueden conocerse por medio de la razón y la percepción del ser humano que cuenta con las competencias necesarias para hacerlo sin la necesidad de recurrir al misticismo, el cual queda desterrado de su línea de pensamiento.

3) Ética: Interés propio

“El hombre es un fin en sí mismo” (es en cierto sentido remite a Immanuel Kant). La razón es la única forma en la que el hombre es capaz de juzgar valores y guiar su propia acción, de manera que la virtud humana máxima es la racionalidad que deriva en tres valores fundamentales: la razón, el propósito y la autoestima. Además, defiende el egoísmo racional.

4) Política: Capitalismo

“Dame libertad o dame muerte.” Considera que el capitalismo del *laissez faire* es el único sistema capaz de reconocer los derechos de los individuos, incluyendo la propiedad privada, en donde el único papel del gobierno es proteger estas libertades y la seguridad. Asimismo, apela a la interdependencia que crea el comercio para el mantenimiento de la paz y considera que el único uso legítimo de la fuerza es la defensa propia. Por ende, condena todo tipo de Colectivismo como el Comunismo, el Socialismo y las Economías mixtas.

El ser humano randiano se entiende como una consciencia volitiva que puede tomar decisiones y se rechaza todo tipo de determinismo, es decir, el individuo no está sujeto ni limitado por Dios, sus genes, su condiciones sociales, culturales o económicas. Además, arguye que, en cuestiones de estética, el objetivo del arte es recrear la realidad según los juicios de valor razonados de acuerdo con la metafísica del artista que permite que se concrete su perspectiva de la existencia. Según la interpretación de su propia obra, ella se considera “Romántico-Realista”, en el sentido de que presenta a los hombres como deben ser, pero los coloca en un lugar del aquí y el ahora. La virtud básica para el Objetivismo es la racionalidad, la cual se fundamenta en tres valores: la razón, el propósito y la autoestima.

En comparación con la discusión previa sobre la noción tradicional sobre la libertad individual estadounidense, existen coincidencias en la mayoría de los aspectos, puesto que en gran parte Rand se basó en sus observaciones sobre la historia y el estilo de vida estadounidense. No obstante, se difiere en

dos temas principalmente: el papel de la religión en la sociedad y el hecho de que, dentro del debate público, predominantemente entre los Republicanos y los Demócratas tras la crisis del 29, ha tenido que ver con la lucha entre el capitalismo del *laissez faire* y las Economías mixtas del Estado Benefactor propuesto por John Maynard Keynes. Como ya se revisó, la sociedad estadounidense mantiene una fuerte relación con la religión que permea la vida diaria de los ciudadanos, así como los símbolos, narrativas y mitos políticos. Cabe resaltar, que el ateísmo y el repudio al Estado benefactor forman parte del mito fundacional creado por Andrew Ryan para justificar la construcción de su ciudad, pero a lo largo del videojuego sirven como pretexto para problematizar y debatir contrastando estos puntos con los temas recurrentes en la vida política de Estados Unidos. Ahora, todas las ideas del liberalismo del *laissez faire*, la racionalidad, el libre comercio, el Individualismo, la innovación, el emprendimiento y la libertad como virtud máxima confluyen en la filosofía objetivista planteada por Ayn Rand, de manera que el Objetivismo se puede utilizar como base y pretexto para discutir a la libertad individual estadounidense dentro de una obra, como, en este caso, lo hace *BioShock*.

3.2.2 Dimensión formal del videojuego *BioShock*

De acuerdo con el modelo propuesto por Mäyrä, *BioShock* puede entenderse como un producto compuesto por una estructura dual formada por la esfera representativa llamada *Shell* y el núcleo mecánico del juego o *Core*. En algunas circunstancias es difícil determinar con claridad la frontera que existe entre ambas esferas, e inclusive se podría considerar esta separación un tanto violenta, puesto que el videojuego es un producto particular que se enarbola de la conjunción armónica de ambas esferas, las cuales se entretrejen en numerosos detalles y niveles. En este espacio, se delinear los elementos generales que pertenecen a cada esfera, mientras que el detallado y sistemático desglose formal en secuencias del total de la obra se encuentra en el Anexo de la tesis. Además, se analiza una unidad significativa híbrida mecánico-representativa, cual definida en el capítulo teórico, bajo el nombre de: *Little Sisters*.

3.2.2.1 Shell: características generales de la esfera representativa

Argumento general de la obra

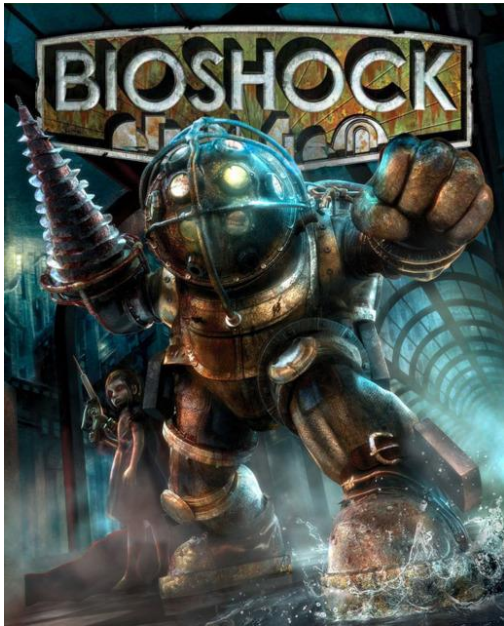


Ilustración 18. Portada del videojuego *BioShock* (2007). En esta se presentan dos de los personajes más emblemáticos del juego: el *Big Daddy* y la *Little Sister*.

Jack, el protagonista controlado en primera persona por el jugador, sufre un accidente aéreo a la mitad del Atlántico en el año de 1960. Jack es el único sobreviviente del vuelo, así que se refugia en un faro cercano en donde descubre una batísfera (una especie de submarino). La batísfera lleva a Jack a la ciudad subacuática de *Rapture*, una ciudad basada estéticamente en el *art déco* neoyorkino, pero establecida filosóficamente en un *laissez faire* extremo llevado al punto del anarcocapitalismo. A pesar de su bello esplendor neón, el protagonista se interna en un mundo totalmente destruido. Su población, adicta a una sustancia llamada ADAM, ha enloquecido, transformándose en *splicers*, personas cuya mente se ha fragmentado por el abuso de la droga hasta la psicosis violenta. Por ende, la metrópoli se ha convertido en un mundo completamente hostil habitado únicamente por asesinos psicópatas. Jack encuentra un radio por medio del cual se comunica con un hombre que se hace llamar Atlas y que ofrece ayudarlo a salir de la ciudad a cambio de que salve a su familia. Andrew Ryan, el fundador de la ciudad, cree que Jack es un agente de la CIA o la KGB enviado para destruir su ciudad, por lo que utiliza los sistemas automatizados de *Rapture* y a sus habitantes contra él para intentar detener la filtración de información sobre su ciudad.

Para poder sobrevivir en la urbe, el protagonista debe modificar su código genético utilizando unas inyecciones llamadas plásmidos. Estos se venden en máquinas dispensadoras distribuidas a lo largo del entramado rapturiano y permiten a los humanos adquirir superpoderes como, por ejemplo, lanzar rayos, fuego y hielo. Para poder obtener más plásmidos, Jack debe encontrar ADAM, la sustancia a la que las personas se volvieron adictas, que son células madre inestables que permiten reescribir el genoma humano y regenerar el tejido dañado. Jack únicamente puede obtener ADAM de unas niñas, llamadas *Little Sisters*,

que extraen y beben el ADAM de cadáveres de *splicers*, lo cual las ha convertido en pequeños monstruos. Así, se le da la opción de salvar a las niñas extrayendo el ADAM de su sistema, para después obtener un regalo, o cosecharlas y obtener todo el ADAM de su cuerpo, pero asesinandolas al instante. Justo cuando Jack está por salvar a la familia de Atlas, Andrew Ryan destruye la batisfera en donde se supone que se encontraban.

Atlas le pide a Jack que asesine a Ryan y lo guía por la ciudad hasta su oficina. Una vez ahí, el fundador de la ciudad activa la secuencia de autodestrucción de la metrópoli. Finalmente, el jugador se enfrenta a él en su oficina, el cual revela que Jack en realidad nació en *Rapture* solamente cuatro años atrás, pero fue genéticamente modificado para madurar rápidamente. Frank Fontaine, enemigo de Ryan, lo diseñó para utilizarlo como esclavo y tomar el poder de *Rapture*. Así, el protagonista descubre que él obedece ciegamente todas las órdenes que son precedidas o seguidas por la frase específica "¿Serías tan amable de...?" (*Would you kindly...*) y que el accidente de avión fue un montaje para introducirlo en la ciudad y derribar el régimen. Finalmente, Ryan ordena a Jack que lo mate, queriendo morir bajo su propia voluntad.

De esta manera, Fontaine toma el control de la ciudad, pero la Dra. Tenenbaum, creadora de las *Little Sisters*, ayuda a Jack a escapar con la asistencia de las niñas que ha podido salvar. Tenenbaum desactiva la frase desencadenadora de Jack y lo ayuda a localizar a Fontaine. En la batalla final, Jack debe enfrentarse a Atlas, el cual se ha convertido en un poderoso monstruo inhumano debido a que se ha inyectado cantidades industriales de ADAM. Dependiendo de la forma en la que el jugador decidió actuar con respecto a las *Little Sisters*, se obtiene uno de los tres finales posibles que derivan pragmáticamente en dos resultados: la creación de un núcleo familiar entre Jack y las niñas en el mundo terrestre o la búsqueda de la dominación de este.

Diseño visual

El estilo gráfico predominante en *BioShock* es el realismo estilizado con temáticas *steampunk*, *biopunk* y *cyberpunk*. Para ciertas mecánicas como el hackeo de máquinas, se utiliza el abstraccionismo para generar un minijuego de conexiones. La arquitectura se diseñó con respecto al *art déco*, y, a lo largo de la obra, se utilizó una iluminación acorde con los videojuegos de *survival horror*. En este sentido, la imagen es tremendamente dramática y estilizada. Aunado a esto, el diseño de sonido es coincidente con la tradición del audio del cine y los videojuegos de terror y utiliza instrumentos de cuerda y piano para generar estrés y ansiedad. Los elementos visuales y de sonido influyen fuertemente en la tensión dramática de la representación: la expresión se torna severa, fuerte, incómoda, oscura y violenta. Los personajes redondos y las representaciones arquetípicas fungen como motor dentro del diseño narrativo-discursivo. El gran tema de la obra, que se configura por medio del diseño visual, de sonido y narrativo-discursivo, es el de la problematización de la libertad del individuo. Debido a los estilos arquitectónicos y musicales planteados en la obra, se ubica al tema como una problematización específica de la libertad individual estadounidense.

Para determinar la paleta de colores general, se hizo uso del programa *Color hunter 2019*, con el cual se analizaron imágenes fijas de distintas locaciones dentro del videojuego. Usualmente, en los ambientes con cristales y ventanales que permiten observar el mar, se utilizaron paletas de colores medios (verdes), así como fríos y *retrocedentes* (azules). Para las zonas cerradas que, dentro del videojuego, suelen denotar lujo, poder y progreso: colores marrones y ocre (colores cálidos y *avanzantes*). Para los *Gatherer's Gardens*, en los que el jugador puede intercambiar ADAM por tónicos y plásmidos: violetas, púrpuras y rosados. La paleta de colores es en general neutra al utilizar ampliamente el verde, el cual se trata un matiz de transición entre los colores fríos y *retrocedentes* y los colores cálidos y *avanzantes*. No obstante, el negro, como parte fundamental de la imagen, termina por enfriar la armonía de colores generando una sensación de debilidad, pasividad y desasimilación como explica Cirlot (1988). A lo largo de la obra, el tono del agua cambia de turbia a clara, por lo que resulta importante revisar esta característica en la dimensión simbólica.



Ilustración 19. Ejemplo de la paleta verde y azul utilizada para generar la atmósfera subacuática de Rapture.



Ilustración 20. Ejemplo de la paleta ocre de colores cálidos y avanzantes.



Ilustración 21. Ejemplo de la paleta de colores utilizada para los Gatherer's Gardens.

Se determinó que, dentro de la obra, la paleta de colores utilizada se basó en un complemento dividido sobre el esquema biológico del color RYB. Debido al estilo gráfico realista de la obra, no se hizo uso de los complementos según el esquema RGB utilizados ampliamente en el arte digital, a pesar de que se hayan utilizado sus códigos para programar el colorido. Además, el color verde se utiliza para dar coherencia a la imagen. En este sentido, la tenue luz transparente imita un velo de este color sobre la mayoría de los espacios, recordando la presencia del agua marina que cae densamente sobre la ciudad. El verde contribuye, además, a incrementar la ansiedad y el sentimiento de inquietud y malestar; sin embargo, existen espacios específicos en los que el color rojo predomina.

La relación entre los colores púrpuras, verdes y rojos o rosados generan también una tensión interesante dentro de un mismo espacio o a lo largo de ciertas sucesiones de espacios. En algunos de estos, se utiliza el contraste con el rojo, que representa sangre fresca, para llamar la atención hacia ciertos símbolos o mensajes. En otros, se crea un contraste con los tonos rosados y púrpuras para dotar al ambiente de estatus y elegancia. La luz y los tonos se mantienen opacos y con ayuda de reflectores se crean sombras que buscan aterrorizar por medio de la incertidumbre.

El color, en exceso cálido, *avanzante* y asfixiante, es primordial para la composición de *Hephæstus*, la zona industrial de *Rapture* que se encuentra en lo más profundo de la ciudad. El rojo vivo que se entremezcla con amarillos suavizándose en naranjas incandescentes recuerdan el poder del fuego y permite dibujar una clara similitud entre la idea estética que constituiría al infierno cristiano y esta zona de trabajo. En esa secuencia, los colores cálidos colman al ambiente de un estrés constante; no obstante, en otros, al utilizar una saturación más baja del color, logran dar cierta sensación de comodidad, esto a pesar de la incompletitud de la imagen que en ocasiones es tragada por las sombras.

La iluminación en *BioShock* corresponde a la usualmente utilizada en los juegos de *survival horror*, la cual busca crear una tensión emocional sobre el jugador incrementando la sensación de vulnerabilidad con la dosificación de información visual, es decir, con la incertidumbre sobre los alrededores o la generación de un estado de información imperfecta sobre el escenario. Esto se produce por medio de la obscuridad visual, cuya contraparte no es la luz sino la claridad. La obscuridad en el caso de este tipo de videojuegos se utiliza para mermar la percepción del jugador sobre el espacio y, por ende, incrementar la incertidumbre sobre la existencia o posición de los enemigos y peligros. Para esto se utiliza la penumbra,

fenómenos atmosféricos como la neblina o la oclusión generada por objetos arquitectónicos. Así, la iluminación en los juegos de *survival horror* se basa en el contraste entre la luz y la oscuridad, pero también entre paletas de colores y filtros fríos y cálidos (Seif El-Nasr, Niedenthal et al., 2007).



Ilustración 22. Ejemplo de la iluminación focal por medio de la simulación de reflectores.

Aunque la mayor parte de la imagen y los espacios se encuentra matizada sutilmente con un color o filtro verdoso, la iluminación se ve marcada fuerte y explícitamente por reflectores de luz fría o blanca. En este sentido, dentro de la obra, se hace uso de la iluminación focal teatral, es decir, la luz se utiliza como reflector sobre detalles específicos en el escenario. Esto sirve simultáneamente para llamar la atención hacia símbolos particulares, guiar al jugador a través del espacio, inducir al jugador al error y crear el contraste entre oscuridad y claridad con el fin de generar ansiedad, miedo y tensión emocional y psicológica. La iluminación focal permite utilizar las



Ilustración 23. Ejemplo de la combinación de paletas de colores y la debida iluminación en *BioShock*.

estructuras arquitectónicas para producir sombras de forma efectiva y realista.

Asimismo, se hace uso de luces de neón para recalcar el carácter neoyorkino y del teatro de Broadway sobre el cual descansa *Rapture*. Esto dota al mundo de cierto sentido de misticismo,

inseguridad, derroche y elegancia proveniente de los vicios ciudadanos nocturnos. La saturación de los colores es baja excepto cuando los elementos son claramente carnavalescos o se trata de este tipo de letreros. Así, los tonos se mantienen opacos con la excepción de los detalles en neón que irradian luz en el espacio (aunque no lo suficiente para iluminarlo, sino únicamente para resaltarse a sí mismos). De esta manera, se mantiene una tensión entre la oscuridad y la luz incandescente.



Ilustración 24. La estilización de las figuras por medio del uso de las luces y las sombras producen efectos interesantes que elevan el valor estético de la obra y generan, a su vez, una sensación de inquietud.

El espacio es particularmente interesante en *BioShock*, ya que es a través de este que se desarrolla la narrativa, en lugar de sostenerse en cinemáticas o únicamente en la interacción con otros personajes. Asimismo, la distribución del espacio es en gran medida la composición de la imagen y del diseño visual. Los niveles se pensaron de forma temática, al estilo de los parques de diversiones de *Disneyland*.⁵⁵ La relación entre el diseño del jefe y el diseño del nivel se encuentran íntimamente relacionados, puesto que se consideró al espacio como una extensión del personaje y al personaje como una extensión del espacio (antropomorfización del espacio). La cristalización de la unión de espacios (habitaciones, salas, pasillos, niveles), al llenarse con diseño gráfico, función, flujo y contenido ideológico, mitológico y narrativo, se entiende como el mundo del videojuego.

pesados, sólidos, fríos y metálicos (como el concreto, el mármol, el cristal y los metales) formados geoméricamente, los cuales se distribuyen en el espacio con el objetivo de manifestar opulencia, elegancia y funcionalismo. Se



Ilustración 25. Ejemplo de composición del espacio en el nivel y secuencia de *Fort Frolic*.

agregan además elementos del teatro como lo son las cortinas y los

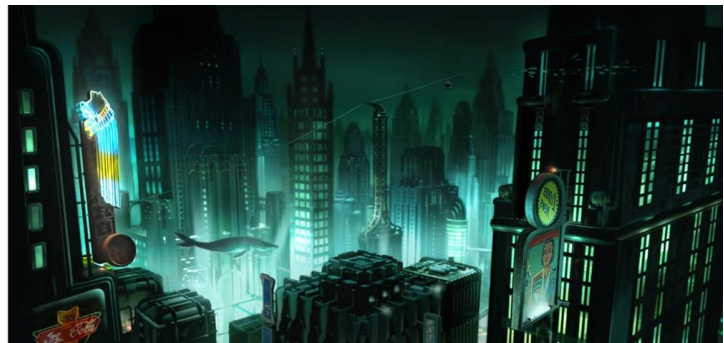


Ilustración 26. Vista panorámica de la ciudad subacuática de *Rapture*, diseñada según el estilo *art déco* que recuerda a la ciudad de Nueva York.

reflectores materialmente explícitos, así como elementos de la vida nocturna como, por ejemplo, las luces de neón. El agua se encuentra siempre presente con su pesadez implacable sofocando los espacios a través de los cristales que revelan el exterior subacuático. El contraste entre los opulentos espacios y las condiciones de hacinamiento en los que habitaba la clase baja refuerza la idea de la terrible opresión y la desigualdad desmedida que existía dentro de este mundo.

⁵⁵ A pesar de que su contenido es claramente divergente al que promueve *Disney* en estos lugares.

La composición del espacio suele jugar con la simetría cuasi perfecta para la estilización de la imagen y el desequilibrio descomunal en el peso y tamaño de los elementos para provocar tensión y una sensación de violencia. Los flujos de los espacios se encuentran diseñados para resaltar elementos focales de carácter simbólico o con una función narrativa importante. Asimismo, algunos de estos flujos, en tanto dirección, son en sí mismo simbólicos y cuentan con un significado propio. Un ejemplo de esto es la dirección de la acción del protagonista, el cual desciende a las profundidades hasta llegar al antagonista Andrew Ryan y, para buscar su liberación, debe ascender nuevamente a la superficie. Aunque se juega con el desequilibrio de elementos para provocar incomodidad, existen lugares en los que se busca corregir el peso de los elementos utilizando otro tipo de recursos como la posición del jugador o la interfaz de juego.

El peso y el tamaño son características particularmente importantes para generar la sensación de fragilidad o fortaleza de los personajes. El contraste entre ambos condiciona la actitud del espectador con respecto a los mismos. Además, los gestos, las voces y las entonaciones de los personajes se tornan en su mayoría grandilocuentes y exagerados, de forma que se caracterizan por ser personalidades vigorosamente teatralizadas. Particularmente, en el caso de Andrew Ryan, la gesticulación demuestra un alto grado de distinción. En el caso del *Big Daddy* y la *Little Sister*, indica paternidad, protección y fragilidad. La vestimenta, además, demuestra el gran lujo que alguna vez existió en *Rapture*. Llamam la atención en particular las máscaras de conejo que utilizan ciertos enemigos, dado que ocultan sus rostros al tiempo que recuerdan una fiesta de carácter opulento: la mascarada de fin de año de la ciudad. De esta forma, las figuras humanas van de lo frágil a lo grotesco y, algunas ocultas a su vez bajo máscaras de conejo, subrayan el carácter dionisiaco, carnavalesco y monstruoso de la ciudad.

Diseño de sonido

La música es un fuerte elemento para la contextualización temporal y espacial de la obra. Se utilizaron veintiún canciones de licencia que abarcan en general la época de los treinta, los cuarenta y los cincuenta. Los temas más utilizados son *Beyond the Sea* de Bobby Darin (1959), *La Mer* de Django Reinhardt y *Papa Loves Mambo* de Perry Como (1954). En general, la música de contextualización se utiliza de forma adaptativa y diegética, emitiéndose por medio de radios, rockolas, bocinas o aparatos de sonido. Además, los ritmos se encuentran dentro de un rango medio de *andante* a *moderato* y desarrollan melodías alegres de expresión brillante. La música, yuxtapuesta a la imagen, genera un comentario irónico entorno al mundo y aspiraciones de *Rapture*. A su vez, con su carácter chocante con respecto a la imagen, también funge como catalizador de lo grotesco y lo violento.

Los sonidos diegéticos suelen utilizar elementos del cine de terror para generar tensión e incertidumbre. Así, se superponen sonidos crujientes y rechinidos a distintas distancias y posiciones del jugador para generar estrés. Análogamente, se utilizan sonidos acuáticos para mantener presente la sensación de ahogo y asfixia, así como la implacable presencia del agua. Los sonidos también ayudan al jugador a encontrar objetos y ubicar enemigos. Además, se respetan los efectos de sonido naturales del movimiento, de los objetos y de las armas de fuego, los cuales son dinámicos y adaptativos.

Las composiciones musicales instrumentales originales son en general solos melódicos instrumentales, como hace notar Square Enix Music (2010), que son acompañados por fondos de orquesta y suelen utilizarse de manera extradiegética. Se utilizan principalmente los instrumentos de cuerda, en particular el violín y el violonchelo, para aumentar la tensión, la frustración, la ansiedad y el miedo. Asimismo, el material orquestal disonante mantiene expectante al espectador sobre los peligros que lo acechan tras las sombras. Los ritmos de las composiciones originales suelen ser en *moderato* y, a veces, *presto* a excepción de las más melancólicas como *Beyond the Sea*, extensión creativa de la música con licencia, la cual es de ritmo *largo*. Asimismo, *Welcome to Rapture*, *leitmotiv* de *BioShock* que expresa locura, pero también genialidad, anuncia con una batalla entre piano y cuerdas la entrada en escena de los personajes a la altura de los ideales más puros y trastornados del genio fundador de *Rapture*. Estas piezas musicales se utilizan primordialmente con el fin de manipular las emociones del espectador ante los hechos y para guiarlo a través del espacio.

Diseño narrativo-discursivo

Los personajes de la obra son redondos y tienen múltiples facetas. En este sentido, Jack es héroe, narrador y protagonista, pero también es la representación arquetípica del huérfano y el inocente, de forma que se puede desviar de su camino como héroe para convertirse en abusador. Por el movimiento de sus brazos y sus grandes habilidades a lo largo del juego, se puede inferir que Jack es un hombre musculoso, fuerte y en forma. En sí mismo no cuenta con una personalidad, dado que funciona como un avatar que puede llenarse con las propias expectativas y emociones del jugador. En sus muñecas, tiene dos tatuajes de cadenas que en definitiva funcionan como huella de la relación de esclavitud con Fontaine y su lucha para alcanzar la libertad.

Jack es el hijo ilegítimo de Andrew Ryan y Jasmine Jolene, la amante de Ryan. Un diario de audio de Jolene y fotos encontradas en la oficina de Ryan indican que el embrión de Jack fue comprado por Brigid Tenenbaum, en representación de Frank Fontaine. Jack fue modificado genéticamente para ser utilizado como arma en contra del gobernante de la ciudad: a los dos años este último pesaba 26 kilos y tenía la "musculatura comparable a la de un joven sano de 19 años". Además, este fue condicionado mentalmente para acatar cualquier orden que comenzara con la frase: "Would you kindly..." Dicha frase desencadenadora es utilizada de forma sutil por Atlas a lo largo de las dos primeras macrosecuencias.



Ilustración 28. Foto del pasaporte de Jack Wynand. El jugador nunca puede ver a Jack, puesto que se trata de un juego totalmente en primera persona y no existen espejos en *Rapture*.



Ilustración 27. Andrew Ryan, fundador de *Rapture*. Su rostro se muestra severo y agresivo. Sus características cumplen con los estándares de belleza masculina de la época. Su indumentaria refleja su posición adinerada y como comunicadora de poder.

Andrew Ryan es el fundador de *Rapture* y el dueño de Industrias Ryan. Él es el antagonista principal en la mayor parte de *BioShock* y funge como representación arquetípica del padre, el creador, el destructor, la sombra y el gobernante. Él concibió a *Rapture* como un lugar donde las mentes más ilustres pudieran desarrollarse sin la interferencia del gobierno, guiados únicamente por su interés personal sin constricciones morales, sociales o legales. Empero, la ciudad cayó pese a sus esfuerzos, lo que le llevó a comportarse como un tirano, aplastando a sus opositores y restringiendo las libertades de sus ciudadanos. Ryan es un personaje extremadamente carismático y brillante, y siempre se mantiene en contacto con su sombra, a la cual ha aprendido a aceptar y reconocer.

En su manía creativa, Ryan pensó que llevaría a los individuos terrenales o de la superficie a la salvación. De esta forma, se construyó con base en lo que Ayn Rand consideraría el hombre ideal. Tiene claras tendencias megalomaniacas, narcisistas, egoístas, egocentristas y delirios de grandeza. Sin embargo, también es brillante y un genio político. Es un hombre fiel no solo a sus ideales objetivistas, sino la personificación misma de ellos, por lo que prefiere la muerte, la destrucción y la desgracia antes de abandonarlos. Considera que el humano es en sí, por sí, y para sí, y que los grandes hombres no deben ser oprimidos por los débiles, puesto que son los únicos capaces de revolucionar el mundo. Tiene un carácter agresivo, fuerte y directo. Está muy consciente de su posición de poder y es un gran vendedor de sus ideas.

Ryan es en sus bases el paralelo masculino de Ayn Rand: desde el nombre ya se sabe que existe un juego de letras que alude a esta escritora y filósofa. La biografía de Andrew Ryan coincide con la biografía de Rand, ambos rusos vieron como sus familias adineradas perdían sus fortunas a manos del régimen socialista y, por esta razón, en el discurso inicial Ryan tiene una especial inflexión de voz que denota ira cuando habla sobre Moscú y el régimen soviético. Así, *Rapture* se llenó de gente brillante que estaba decepcionada de los sistemas políticos y económicos de la época, así como de los límites que imponía la sociedad para desarrollar sus proyectos personales, lo cual por un tiempo aparentemente funcionó, pero después se empezaron a cosechar trágicas consecuencias.⁵⁶ En definitiva, *Rapture* es la conversión de Ryan a espacio y Ryan es la antropomorfización de *Rapture*.

La expresión facial de este personaje es severa y agresiva: implacable. Sus actitudes comunican cinismo y aires de superioridad. Se muestra relajado utilizando gestos que denotan distinción, elegancia y su posición dentro de la jerarquía de poder político y estatus económico. Su imagen recuerda a Marlon Brando en su papel protagónico en *Citizen Kane*, de forma que cumple con los estándares de belleza masculina de la época representada. Es esbelto y se muestra erguido, siempre vestido de traje y corbata.

⁵⁶ Andrew Ryan intentaba tomar como modelo la época de la América Grande, de los grandes magnates, las grandes industrias, del pleno empleo y del libre mercado casi sin restricciones previo a la crisis del 29. Después de esa crisis, se decidió instaurar el modelo keynesiano del Estado benefactor, lo cual definitivamente, no agradó a los magnates estadounidenses del estilo de Andrew Ryan y mucho menos les agradó cuando les aumentaron aún más los impuestos por la Segunda Guerra Mundial. Esta es la razón por la que el proyecto de *Rapture* se volvió tan atractivo para ciertos sectores estadounidenses.

Atlas es en realidad Frank Fontaine, pero utiliza ese alias para usar y manipular a Jack con el fin de eliminar a Andrew Ryan y apoderarse de *Rapture*. El personaje de Atlas es un civil que habla con un fuerte acento proveniente de la clase trabajadora dlinesa. Atlas ofrece ayuda a Jack a cambio de que salve a su esposa Moira y su hijo Patrick; no obstante, Fontaine no tiene familia, ni es dlines, y solo utiliza la manipulaci3n emocional y el enga1o para que el h3roe se convierta en c3mplice de su plan para apoderarse de la ciudad. Frank Fontaine es el antagonista real de la historia y es una representaci3n arquet3pica de la sombra, el *trickster*, el destructor y el gobernante devenido en tirano.



Ilustraci3n 29. Atlas o Frank Fontaine, el verdadero antagonista de *BioShock*. Atlas es el producto inevitable del proyecto de *Rapture*.

Atlas funge como gu3a y mentor de Jack y aprovecha su posici3n para intentar convencer al h3roe de cosechar a las *Little Sisters*; sin embargo, decide no utilizar la frase desencadenadora que la que controla a Jack, quiz3s en un intento por preservar la ilusi3n del libre albedr3o del jugador. Fontaine revela su verdadera identidad cuando Ryan es asesinado por el h3roe. Este personaje es, sin lugar a duda, el producto inevitable de un mundo y proyecto como el de *Rapture*: un hombre sin escr3pulos, preocupado 3nicamente por elevar su estatus y poder, un monstruo capaz de sacrificar a los m3s inocentes para obtener provecho personal.

La doctora Brigid Tenenbaum es una cient3fica que ayud3 en la investigaci3n y producci3n del ADAM tras descubrirlo en una babosa marina, de forma que es una representaci3n del creador. Tambi3n, funge como la representaci3n arquet3pica de la madre con respecto a las *Little Sisters*: ella las convirti3 en m3quinas productoras de ADAM y, ahora, se preocupa por su seguridad y tiene una actitud maternal cari1osa con ellas. El jugador es capaz de ganarse su confianza rescatando a las ni1as en lugar de cosecharlas.



Ilustraci3n 30. La Dra. Brigid Tenenbaum es la responsable de descubrir el ADAM y convertir a las *Little Sisters* en monstruos. Funciona como la representaci3n arquet3pica de la madre tanto para las ni1as como para Jack, tanto en su acepci3n positiva como en la negativa.

Naci3 en Minsk, Bielorrusia, de padres jud3os alemanes. Fr3a y calculadora, escap3 del Holocausto ayudando a los cient3ficos nazis que realizaban experimentos sobre sus compa1eros de campo de concentraci3n. Lleg3 a *Rapture* en 1946 y, al principio, era una persona ego3sta, desapegada de lo humano y 3nicamente interesada en la ciencia. Tenenbaum era brillante, pero ten3a claros desplantes de narcicismo y egocentrismo. Tras ver destruida la ciudad debido a sus trabajos, la doctora decidi3 revertir el estado de

las *Little Sisters*. En este sentido, es una representación de la madre y de la creadora en un sentido redondo, tanto en sus características positivas como en las negativas.



Ilustración 31. *Little Sister* actuando como una niña de su edad. Sus características monstruosas pueden evitar que se relacione la figura con su verdadera identidad: la inocente.

Las *Little Sisters* son niñas que tienen alrededor de siete años y han sido alteradas y condicionadas genética y mentalmente para recolectar ADAM. Ahora que la ciudad se encuentra destruida, las niñas extraen la sustancia de la corriente sanguínea de los cadáveres. Sin embargo, el proceso les afecta al punto de convertirlas en pequeños monstruos adictos. Las *Little Sisters* son protegidas por los *Big Daddies*. La diferencia en sus pesos y tamaños contrasta de forma chocante, mostrando, así, a las niñas como seres dependientes e indefensos. Son prácticamente inmunes al daño, aunque sienten dolor, y carecen de capacidad alguna de lucha u ofensiva, por lo que necesitan de los *Big Daddies* para sobrevivir. Sus características infantiles, como sus grandes ojos, sus frágiles y pequeños cuerpos, sus actitudes pueriles, voces agudas y vestidos de muñeca, buscan despertar un sentido de protección paternal o maternal sobre estas niñas a pesar de sus peculiares rasgos. De esta manera, las niñas sirven como tentación al jugador y son una representación arquetípica del huérfano y del inocente, al igual que Jack. Como se verá más adelante, la unidad de significado híbrida mecánico-representativa alrededor de ellas, resulta ser de suma importancia y es un claro ejemplo de las herramientas y posibilidades del videojuego para representar conceptos y argumentos complejos.



Ilustración 32. Ejemplo de *Big Daddy*, protector que funge como padre de las *Little Sisters*, un enemigo que definitivamente infunde miedo.

La trama se despliega a lo largo de once secuencias que se aglomeran en tres macrosecuencias y siguen una estructura basada en el viaje del héroe cual estipulado por Campbell en *The Hero with a Thousand Faces*. Cabe destacar que si se analizara únicamente la narrativa-discursiva, se perderían muchas de las riquezas que configuran a estas secuencias en su totalidad, dado que solo se estudiaría la anécdota del héroe Jack y no la narrativa que se constituye alrededor del mundo de *Rapture*. De esta forma, la primera macrosecuencia, en un sentido estrictamente narrativo-discursivo, se configura bajo el tema del camino al engaño, entendido desde las funciones de Propp. Esta macrosecuencia está conformada por

cuatro secuencias distintas: *The Lighthouse*, *Welcome to Rapture*, *Medical Pavilion* y *Neptune's Bounty* + *Smuggler's Hideout*. Dichas secuencias contienen microsecuencias que narran la introducción de Jack, en tanto héroe, al mundo de *Rapture*, abandonando su mundo ordinario, Jack es obligado a recibir el llamado a la aventura, se encuentra con el mentor Atlas y formaliza una alianza con él, lucha contra sus primeros enemigos y completa las primeras pruebas. Sin embargo, dicho viaje se ve enmarcado dentro de una de las funciones de Propp: el engaño. Atlas engaña al héroe para que este se convierta en cómplice de su retorcido plan para gobernar la ciudad.

La segunda macrosecuencia se configura bajo el tema del camino al desengaño. Las secuencias que se despliegan son: *Arcadia* + *Farmer's Market*, *Fort Frolic*, *Hephæstus* y *Central Control*. En la primera secuencia, se utiliza el pasaje bíblico de Lázaro y del hijo pródigo para hacer frente a una fechoría del antagonista Andrew Ryan. Esta macrosecuencia lleva al héroe al internamiento en la caverna más profunda y al *supreme ordeal*, en el que se le revela a Jack que nunca ha sido un hombre libre. La tercera macrosecuencia construye el tema de la liberación del héroe, el cual puede, dependiendo de sus decisiones, convertirse en un hombre prometeico libre o un hombre fáustico esclavo de su ambición por el poder. Así, si logra su liberación, tiene la oportunidad de finalizar el viaje del héroe y regresar al mundo ordinario con el regalo del conocimiento y la sabiduría.

En la tercera dimensión, la dimensión narrativa, se conjuntan todos los elementos de las secuencias que estructuran la obra, por ende, los temas representados alrededor de la libertad del individuo se amplían y se fortalecen. Para ahondar en el análisis específico de las secuencias, en su sentido visual, de sonido, narrativo-discursivo y mecánico, se remite al lector al Anexo en donde se realiza el desglose formal de la obra. A continuación, se examinan las características generales del núcleo mecánico o *Core* del videojuego.

3.2.2.2 Core: características generales del núcleo mecánico

El espacio de *BioShock* se encuentra constituido por una simulación de tres dimensiones (3D) y es continuo dentro de cada nivel. Se conforma de un entramado de tuberías o pasillos que unen todas las salas y habitaciones, es decir, se encuentra delimitado por objetos divisorios como muros y puertas y ligado por objetos conectivos como puertas y escaleras. *BioShock* se encuentra conformado por catorce niveles, a los cuales se accede en general por medio de una *batísfera* que funge como *warp zone* (zonas de teletransportación) entre un nivel y otro (es decir, existe una discontinuidad entre niveles con el fin de que la máquina pueda cargar el siguiente nivel).

Asimismo, dentro de la mecánica espacial, *BioShock* permite al jugador interactuar con los elementos (u objetos) ambientales que se encuentran distribuidos por las distintas salas, más allá de simples botones, puertas o palancas que se deben accionar: en concreto, elementos como agua, aceite, hielo o fuego presentes en el escenario permiten el desarrollo de distintas estrategias e interacciones con las habilidades y objetos que el personaje controlado por el jugador posee.

Al ser *BioShock* un juego en primera persona, el personaje controlado por el

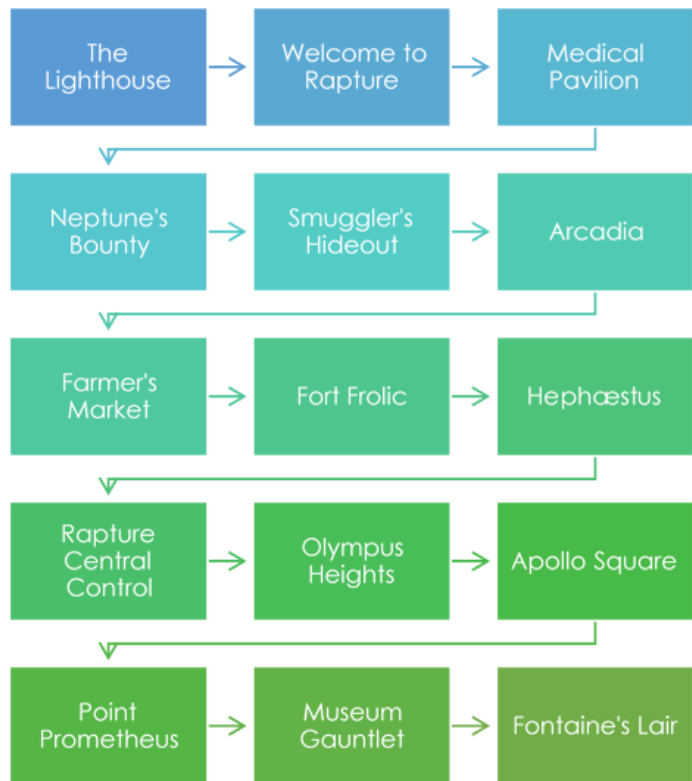


Ilustración 33. Diagrama que ilustra el flujo de los niveles de *BioShock*. Es posible retornar a casi todos los niveles excepto a *The Lighthouse*, *Welcome to Rapture* y *Rapture Central Control*. Diagrama de elaboración propia.

jugador se puede considerar tanto como el objeto-cámara como el narrador que va tejiendo la historia y recopilando y relacionando la información a la que tiene acceso. Este objeto-cámara interactúa con otros objetos a través del espacio ya descrito. Existen objetos siempre presentes en el espacio como las paredes, las puertas y los *warp zones* o batísferas que conectan niveles. Los objetos con los que el jugador-objeto puede interactuar se pueden dividir en: a) armas: un arma melee (llave inglesa), armas de fuego y lanzadores químicos; b) plásmidos; c) proyectiles: balas, municiones, químicos, EVE; d) potenciadores o

power ups (tónicos); e) personajes no controlados por el jugador, personajes importantes para la historia y enemigos; f) salud: comida, bebidas, tabaco, botiquines y vendajes; g) moneda de cambio: dólares y ADAM; h) dispensadores de objetos; i) objetos narrativos: grabaciones que cuentan la historia de *Rapture* por medio de historias personales. En *BioShock*, el jugador no puede viajar a un nivel no explorado sin haber completado el objetivo del último nivel que ha habitado.

Con base en los objetos disponibles, *BioShock* se puede entender primordialmente como un videojuego de disparos en primera persona, aunque cuenta con muchos otros tipos de mecánicas. Además, el jugador cuenta con ciertos recursos que va acumulando para poder personalizar sus poderes y su estilo de juego otorgándole a la obra características de juego de rol. Existe una unidad de significado híbrida mecánico-representativa en particular, alrededor de las llamadas *Little Sisters*. El resultado derivado de las acciones del individuo con respecto a estas niñas determina cuál de los tres finales (cinemáticas) es mostrado en pantalla. Además, existen mecánicas contextuales como la del hackeo de máquinas que utiliza una interfaz que simula un sistema de flujo y tuberías en que el jugador debe realizar una combinación adecuada para permitir que un líquido llegue a su destino. Existen enemigos a lo largo del juego que en general son llamados *splicers*, los cuales se encuentran clasificados según sus habilidades y formas de ataque: *Thuggish Splicer* (combate cuerpo a cuerpo), *Leadhead Splicer* (ataque con armas de fuego); *Spider Splicer* (rápido y capaz de escalar paredes y moverse por los techos, lanza los ganchos de sus manos para atacar al jugador); *Houdini Splicer* (puede arrojar bolas de fuego o hielo y puede teletransportarse dentro del espacio de combate); *Nitro Splicer* (ataque con granadas). Los *splicers* atacan al jugador, por regla, inmediatamente después de notar su presencia. También existen enemigos como cámaras que, al notar la presencia del jugador dentro de su campo visual, envían drones que disparan al jugador. De la misma forma, existen torretas que se activan por el movimiento de los jugadores y personajes. Un enemigo emblemático del videojuego es el *Big Daddy*, el cual se encuentra a cargo de proteger a las *Little Sisters*. Los *Big Daddies* no atacarán al jugador a menos de que lo perciba como una amenaza para las niñas o para su propia integridad física, es decir, reaccionan únicamente en defensa propia.

Existen reglas operacionales básicas sobre la salud o energía del jugador: el jugador tiene salud limitada, la cual se representa por medio de una barra que funge como sistema de retroalimentación y visualización de la actualización del estado de juego de forma inmediata. El jugador no puede morir debido

a la existencia de unas cámaras llamadas *Vita-chambers*, las cuales al acabarse la energía de la barra permiten al jugador reaparecer dentro de la más cercana con un poco de energía y de EVE para que este pueda reincorporarse al juego y defenderse con el uso de plásmidos en caso de no tener municiones. El jugador puede almacenar una cantidad limitada de botiquines que puede usar para recuperar un poco de energía y puede utilizar máquinas médicas para sanar. En el caso del EVE para plásmidos, el jugador también puede almacenar un número limitado de provisiones y cuenta también con una barra que retroalimenta al jugador sobre la cantidad que posee.

La meta del juego es, más allá de ganar, completar la historia. Para esto, se le otorgan objetivos al jugador en cada nivel, los cuales debe cumplir para poder continuar con la progresión del juego. Los objetivos son en su mayoría explícitos y son enunciados por personajes, aunque también se le muestran al jugador en la pantalla al ser declarados y se encuentran enlistados en el menú. Tras cumplir cada objetivo, se le informa al jugador de esto y algunas veces el sistema lo premia con objetos diegéticos y/o extradiegéticos. En *BioShock*, se limita el uso de las cinemáticas (escenas pregrabadas) a escenas cortas y muy particulares, con el fin de mantener siempre la interactividad funcional y la interactividad explícita entre el jugador y el sistema.

3.2.2.3 *Little Sisters*: unidad de significado híbrida mecánico-representativa

"My hand is on it; Fontaine's is on it -- We all pull it and are pulled by it. Yes, these children are an abomination. But it is not my hand alone on the chain that created them. No. Their little fingers were right there, next to mine."

Andrew Ryan
(*BioShock*, 2007)

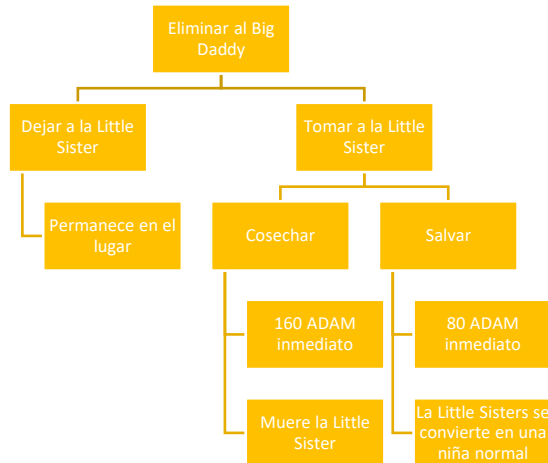


Ilustración 34. La introducción de la disyuntiva moral alrededor de la unidad híbrida mecánico-representativa de las *Little Sisters*.

Uno de los sistemas de retroalimentación más interesantes de *BioShock* se encuentra en las *Little Sisters*, las cuales funcionan como un personaje sujeto-objeto. Al final del primer nivel real del juego, *Medical Pavilion*, con el cual se podría decir que se termina de introducir por completo el mundo de *Rapture* y la lógica del juego, se introduce también una mecánica particular que resulta primordial analizar para efectos de este estudio y que forma parte esencial de la obra. Un elemento fundamental del juego es el ADAM, sustancia procesada a partir de un tipo de babosa marina que produce la formación de potentes células madre capaces de diferenciarse en cualquier tipo de célula. Este líquido escarlata se utiliza dentro del juego para desarrollar las habilidades del personaje controlado por el jugador. El protagonista puede utilizarlo como moneda de cambio en los *Gatherer's Gardens* para obtener plásmidos y tónicos genéticos que le otorgan nuevas habilidades y mejoran las ya adquiridas.

El ADAM es el bien más escaso de *Rapture* y la única forma de encontrarlo es por medio de unas pequeñas niñas llamadas *Little Sisters*. Al jugador se le presenta una disyuntiva moral: cosechar a las niñas y obtener de sus cuerpos la mayor cantidad de ADAM o salvarlas y obtener únicamente la mitad de esa cantidad, aunque la Dra. Tenenbaum promete recompensas futuras para compensar al protagonista por hacerlo. El jugador podría simplemente evitar interactuar con las *Little Sisters*; sin embargo, la primera niña, con la cual se introduce esta unidad híbrida mecánico-representativa, se debe salvar o cosechar forzosamente, de manera que se plantea al menos una disyuntiva moral ineludible.

Obtención de ADAM: mecánica de decisión moral sobre sujeto-objeto "Little Sister" con resultados inmediatos



Reglas que gobiernan la mecánica:

1. Existen *Big Daddies* sin *Little Sister*, pero no existen *Little Sisters* sin *Big Daddy*.
2. Los *Big Daddies* son los únicos que pueden llamar a las *Little Sisters*.
3. Un *Big Daddy* solo puede tener una *Little Sister*, y una *Little Sister* solo puede ser protegida por un *Big Daddy*.
4. Únicamente, hay tres *Little Sisters* por nivel en siete niveles, lo cual implica que hay veintinueve *Little Sisters* en todo el juego.
5. El jugador tiene que asesinar al *Big Daddy* para tomar a la *Little Sister*.
6. Una vez eliminado el *Big Daddy*, el jugador puede dejar a la *Little Sister* llorando en ese lugar (no se moverá y el jugador podrá regresar después por ella) o tomarla.
7. Una vez que se toma a la *Little Sister* solo se puede elegir entre dos opciones: cosecharla o salvarla.
8. Existen retribuciones inmediatas por cosechar o salvar a la *Little Sister*, pero también existen retribuciones cada vez que se salva a tres niñas.

Inmediatamente, como parte del sistema de retroalimentación de la mecánica, el jugador obtiene el doble de ADAM del cuerpo de la *Little Sister* (LS) si la cosecha. Es decir:

Premio por Cosechar = PC = 160 ADAM

Sin embargo, al absorber todo el ADAM de su cuerpo, la niña muere al instante.

Por ende, el costo de oportunidad en el corto plazo (CO_{CP}) de salvar a la niña en términos de ADAM es de 80 ADAM:

$$CO_{CP} = PC - (PC/2) = 160 - (160/2) = 80 \text{ ADAM.}$$

Bajo una lógica perfectamente racional en el sentido instrumental, dentro de este esquema de corto plazo, el jugador debería cosechar a las niñas para obtener la mayor cantidad de ADAM posible con el fin de aumentar su poder mediante la compra de plásmidos y tónicos; es decir, el jugador debería tratar a las niñas como simples bienes de intercambio —



Ilustración 36. *Little Sister* siendo cosechada. La niña morirá después de que el jugador absorba todo el ADAM de su pequeño cuerpo.



Ilustración 36. *Little Sister* en su estado saludable y agradecida por ser salvada.

cabe destacar que dicha lógica es la lógica sobre la cual se fundó *Rapture*, por lo que realizar este tipo de análisis es necesario no solo por la cuestión mecánica lúdica, sino también por la cuestión representativa. El jugador cosecharía a las niñas invariablemente si no existiera la esfera representativa que dota de cierto sentido de paternidad a la decisión. Al considerar la forma del objeto y lo que representa, una niña pequeña, el jugador puede decidir entre asesinarlas o salvarlas, según la brújula moral que utilice durante el juego.

En este sentido, dentro del *Shell*, a pesar de sus características monstruosas y grandes ojos ámbar luminosos, la ligereza de sus formas las torna indefensas contrasta con la pesadez del *Big Daddy* que las protege, así, al eliminar a su protector, la sensación de indefensión generada por su inocente vestimenta y sus frágiles y pequeños cuerpos incitan a sentir culpa

en caso de decidir cosecharlas. Sus movimientos asustados y su llanto potencian su situación de desamparo frente al espectador. De esta forma, las niñas se introducen como representaciones de la estructura arquetípica del inocente, lo cual apela a una actitud particular que el *héroe* debería tomar con respecto a ellas. Salvar a las niñas coincide con la acción con el exorcismo, similitud que resalta con la pequeña melodía *leitmotiv* de violines melancólicos y felices que sugieren purificación, bautismo y victoria (su contraparte es un *leitmotiv* de cuerdas tensas, agudas y constantes que generan una sensación de suciedad moral).

No obstante, la mecánica y la esfera representativa (particularmente la historia) introducen a mediano plazo un incentivo material para salvarlas. Por cada tres *Little Sisters*, el jugador obtiene un paquete de regalo que incluye munición, objetos consumibles (*First Aid Kits* e *EVE*), plásmidos y tónicos especiales que no se pueden adquirir de otro modo y una dotación de 200 ADAM. De esta forma, se obtiene que:



Ilustración 38. Ejemplo de retribución tras salvar a tres niñas.



Ilustración 38. *Little Sisters* salvadas celebrando un cumpleaños como niñas normales, pero frágiles de salud.

3 LS cosechadas = 160 ADAM X 3 = 480 ADAM.

3 LS salvadas = (80 ADAM X 3) + Paquete = 240 ADAM + (200 ADAM + bienes varios) =
= 440 ADAM + bienes varios.

Con la progresión del estado de juego, el peso de los aspectos representativos se vuelve cada vez más notorio, ya que la trama establece que dichas niñas eran huérfanas y los industriales y científicos sin escrúpulos las utilizaron como insumo en la producción masiva de esta adictiva y redituable substancia. De esta forma, las niñas se dibujan como víctimas del desgarrador mundo del egoísmo y racionalidad instrumental absoluta de mercado que constituye *Rapture*.

En términos de ADAM, cosechar a las niñas se mantiene con mayor rentabilidad dentro de la lógica instrumental; no obstante, habría que poner atención sobre el valor de los bienes varios. Hay siete paquetes distintos que se entregan tras salvar cada lote de tres niñas, los cuales se entregan siempre en ese orden:

Número de paquete	Recompensa: contenido del paquete
1	P1 = Plásmido (Hypnotize <i>Big Daddy</i> 1) + municiones especiales para el revólver + 200 ADAM.
2	P2 = Tónico (Safecracker 1) + municiones especiales para la escopeta + 200 ADAM.
3	P3 = Plásmido (Hypnotize <i>Big Daddy</i> 2) + 4 First Aid Kits + 200 ADAM.
4	P4 = 4 EVE + 6 Minas de proximidad + 200 ADAM.
5	P5 = Tónico (Armoured <i>Shell</i> 2) + municiones especiales para la ballesta + 200 ADAM.
6	P6 = Tónico (Prolific Inventor 1) + municiones especiales para el lanzador químico + 200 ADAM.
7	P7 = municiones especiales para la metralleta + 4 First Aid Kits + 200 ADAM.

Tabla 3. Paquetes de recompensa por salvar a cada lote de *Little Sisters*. Tabla de elaboración propia.

Ahora, si se considera que en general: a) los plásmidos nivel 1 cuestan 60 ADAM, los plásmidos nivel 2 cuestan 100 ADAM, los tónicos nivel 1 cuestan 20 ADAM y los tónicos nivel 2 cuestan 50 ADAM (sin contar el hecho de que son plásmidos que no se puede hallar de otra forma en el juego) y b) las municiones (aunque sean especiales), los First Aid Kits y el EVE son bienes abundantes en *Rapture*, por lo que se podría reducir su valor a cero, se tiene entonces que:

Valor municiones = Valor EVE = Valor First Aid Kits → cero (por la abundancia en *Rapture*).

P1 = 200 ADAM + 60 ADAM + municiones = 260 ADAM
P2 = 200 ADAM + 20 ADAM + municiones = 220 ADAM
P3 = 200 ADAM + 100 ADAM + First Aid Kits = 300 ADAM
P4 = 200 ADAM + EVE + minas = 200 ADAM
P5 = 200 ADAM + 50 ADAM + municiones = 250 ADAM
P6 = 200 ADAM + 20 ADAM + municiones = 220 ADAM
P7 = 200 ADAM + municiones + First Aid Kits = 200 ADAM

En consecuencia, en el mediano y largo plazo se obtiene lo siguiente:

1er lote de tres niñas:

$$3 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM}$$

$$3 \text{ LS salvadas} = 240 \text{ ADAM} + P1 = 240 + 260 \text{ ADAM} = 500 \text{ ADAM}$$

2º lote de tres niñas:

$$3 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$6 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM} \times 2 = 960 \text{ ADAM}$$

$$3 \text{ LS salvadas} = 240 \text{ ADAM} + P2 = 240 + 220 \text{ ADAM} = 460 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$6 \text{ LS salvadas} = (500 + 460) \text{ ADAM} = 960 \text{ ADAM}$$

3er lote de tres niñas:

$$3 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$9 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM} \times 3 = 1440 \text{ ADAM}$$

$$3 \text{ LS salvadas} = 240 \text{ ADAM} + P3 = 240 + 300 \text{ ADAM} = 540 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$9 \text{ LS cosechadas} = (540 + 960) \text{ ADAM} = 1500 \text{ ADAM}$$

4º lote de tres niñas:

$$3 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$12 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM} \times 4 = 1920 \text{ ADAM}$$

$$3 \text{ LS salvadas} = 240 \text{ ADAM} + P4 = 240 + 200 \text{ ADAM} = 440 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$12 \text{ LS cosechadas} = (1500 + 440) \text{ ADAM} = 1940 \text{ ADAM}$$

5º lote de tres niñas:

$$3 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$15 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM} \times 5 = 2400 \text{ ADAM}$$

$$3 \text{ LS salvadas} = 240 \text{ ADAM} + P5 = 240 + 250 \text{ ADAM} = 490 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$15 \text{ LS cosechadas} = (1940 + 490) \text{ ADAM} = 2430 \text{ ADAM}$$

6º lote de tres niñas:

$$3 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$18 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM} \times 6 = 2880 \text{ ADAM}$$

$$3 \text{ LS salvadas} = 240 \text{ ADAM} + P6 = 440 + 220 \text{ ADAM} = 460 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$18 \text{ LS cosechadas} = (2430 + 460) \text{ ADAM} = 2890 \text{ ADAM}$$

7º lote de tres niñas:

$$3 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$21 \text{ LS cosechadas} = 480 \text{ ADAM} \times 7 = 3360 \text{ ADAM}$$

$$3 \text{ LS salvadas} = 240 \text{ ADAM} + P7 = 240 + 200 \text{ ADAM} = 440 \text{ ADAM, entonces:}$$

$$21 \text{ LS cosechadas} = (2890 + 440) \text{ ADAM} = 3330 \text{ ADAM}$$

Por lo tanto, se tiene que, sin considerar que los plásmidos otorgados por salvar a las *Little Sisters* no se pueden obtener de ninguna otra forma, al final, por tan solo treinta puntos de ADAM, resulta más conveniente cosechar a las *Little Sisters*.

Ahora, es posible que el jugador opte por una estrategia mixta, es decir, cosechar y salvar a cierto número de *Little Sisters*. En ese caso, se encontraría el verdadero óptimo en cuestiones de ADAM al salvar dieciocho niñas y cosechar tres. Como resultado se obtendría 3370 ADAM, es decir, 10 ADAM extra con respecto a la solución de cosechar por completo y 40 ADAM extra con respecto a la solución de salvar a todas las niñas.



Ilustración 39. La gráfica muestra como las estrategias convergen al final en términos de ADAM. Gráfica de elaboración propia.

Sin embargo, existen dos incentivos más (que podrían considerarse extradiagéticos) a largo plazo: Por obtener todos los tónicos, se le concede al jugador un logro con valor de 50 puntos bronce y, por salvar a todas las *Little Sisters*, se le concede un logro con valor de 100 puntos bronce y el título de Salvador. Esos puntos no son intercambiables dentro ni fuera del juego, únicamente sirven para premiar al jugador frente al resto de la comunidad de jugadores. En este sistema de retroalimentación externo o extradiagético, completar el juego al 100 % implicaría, además de realizar muchas otras acciones para obtener el resto de los 1000 puntos, salvar a las veintiún *Little Sisters*.

Por último, la actitud con respecto a las niñas (no es necesario encontrarlas a todas) es fundamental para descubrir el final de la historia, ya que se cuenta con tres alternativas:

- Salvar a las *Little Sisters* conlleva al “buen” final narrado con sorpresa.
- Cosechar a las *Little Sisters* conlleva al “mal” final narrado con desprecio.
- Salvar a algunas y cosechar a otras *Little Sisters* conlleva al “mal” final, pero este es narrado con melancolía.

El tema principal que se defiende por medio de esta unidad híbrida mecánico-representativa es la moralidad frente a los seres indefensos que, en un mundo gobernado por la racionalidad instrumental y la avaricia desenfrenada, se convierten en meras mercancías y monedas de cambio. Esto deriva inapelablemente en la discusión de la libertad individual: se debate la decisión sobre la asimilación o repudio del individuo a la lógica egoísta en tanto sujeto de abusos y esclavitud. Esta unidad híbrida se despliega a lo largo del juego y se superpone en todos los niveles, constituyéndose como un elemento presente en todas las secuencias del videojuego a partir de *Medical Pavilion*.

3.2.3 Dimensión simbólica del videojuego *BioShock*

La dimensión simbólica es la segunda dimensión que se analiza en este caso. Los símbolos resultan de particular importancia para la configuración de relatos simbólicos y las obras de arte. *BioShock* es una obra que abunda en símbolos y motivos visuales, pero también utiliza ciertas alusiones y referencias en los nombres de los objetos y espacios para añadir significados a sus elementos. Además, el simbolismo musical dentro del videojuego es importante, dado que gran parte de la inmersión en ese mundo de terror depende del sonido. En esta sección, se hace un recuento de los símbolos más importantes presentados a lo largo del videojuego con el fin de poder configurar la narrativa de forma completa, yendo más allá de la simple narrativa discursiva de la obra. Como quedó demostrado en la sección anterior, el videojuego cuenta con una riqueza visual, musical, estructural, es decir, formal muy abundante, esto se puede verificar también en la construcción de símbolos y emblemas que dotan a *Rapture* de una ambigüedad y polisemia capaz de cautivar dramáticamente al espectador y al jugador.

Rapture se abrió al público en 1946, después de la Segunda Guerra Mundial. Es una ciudad subacuática que se encuentra en medio del Atlántico, lo cual recuerda a la Atlántida, que es la isla de Atlas, recordemos que Atlas es la persona que habla con Jack por medio del radio y termina por ser el verdadero antagonista de la obra al tomar el poder tras el planeado asesinato de Andrew Ryan. Asimismo, *Rapture* se encuentra muy ligada al anarcocapitalismo porque en teoría no hay reglas ni leyes, solo se protege al individuo y su capacidad creadora. Este mundo es también una ucronía distópica, puesto que sucede aislada del mundo, pero simultáneamente se desarrolla la historia mundial con normalidad. *Rapture* se configura como una distopía al ser una obra arquitectónica llena de lujo y ostento, en donde el arte y los gustos caros florecieron y la tecnología y la industria se desarrollaron rápidamente hasta permitir a sus ciudadanos adquirir poderes sobrehumanos; sin embargo, esta aparente utopía terminó por ser destruida bajo el yugo de sus propios valores e ideales.

El primer símbolo que se encuentra en el juego, antes siquiera de saber el nombre o la existencia de la distópica metrópoli, es el del faro, el cual funge tanto como señalización y acceso a *Rapture*, como símbolo de la ciudad: el emblema se repite en grabados, letreros y publicidad a lo largo del entramado urbano. El faro se denota, en primera instancia y según la RAE (2019), como una “torre alta en las costas, con luz en su parte superior, para que durante



Ilustración 41. El faro de *Rapture* fue diseñado según la estética del *art déco* y funge como entrada y símbolo de la ciudad.

la noche sirva de señal a los navegantes”. No obstante, el faro es un signo extremadamente sugerente cuyo significado simbólico se desplaza rápidamente hacia la idea de la lucha entre la luz y la oscuridad,

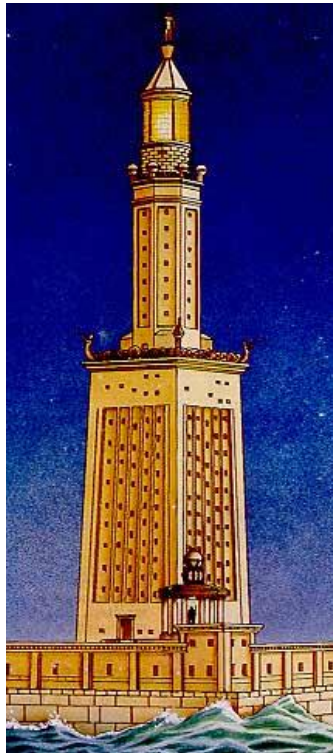


Ilustración 40. El faro de *Rapture* muestra una extrema similitud con respecto a la estructura del faro de Alejandría, lo cual añade significados a la interpretación del símbolo (Guía de Grecia, 2019).

entre la verdad y la falsedad (Cirlot, 1988), entre la esperanza y el desasosiego. El faro simboliza el puerto final, es una señal de peligro, de soledad, salvación, vigilancia, aislamiento y, en la tradición judeocristiana, representa la palabra de Dios (Olderr, 2017, p.27).

La palabra faro proviene etimológicamente del griego antiguo *pharos* que hacía referencia a las torres de señalización de la isla de Faro en Egipto. De hecho, la estructura del faro rapturiano se asemeja más a la estructura del Faro de Alejandría que a la de cualquier otro diseño de faro, de forma que se puede dibujar un paralelismo entre Alejandría y lo que se deseaba fuera *Rapture*, cuya pretensión era ser un centro de iluminación intelectual. Además, el faro tiene como fin garantizar la seguridad marítima que permitía a los navegantes llegar con bien a la costa al permitir identificar la presencia de tierra y callos. La seguridad que ofrece el faro al alumbrar la noche con su pequeño destello de calor remite a la idea de hogar, pero también a la seguridad que la estatua de la Libertad ofrecía a los inmigrantes que llegaban

a Nueva York en busca de la tierra prometida. Más aún, dentro de la cosmogonía cristiana, el faro

representa a Jesucristo, la luz del mundo, aquella verdad y esperanza que llevará al ser humano con bien al futuro y al verdadero destino. El faro se entiende también como un lugar desolado que favorece la reflexión, que implica firmeza y que funge como un refugio aislado. Aunado a esto, el faro de *Rapture* también cuenta con dos aspectos peculiares que lo configuran como motivo: en la cúspide, se encuentra la escultura dorada de un hombre alado que eleva y sostiene una luz verdosa.

La escultura del hombre alado mantiene un enorme parecido con la obra escultórica de Oskar Hansen que fue colocada en la presa Hoover: *Wings of the Republic*. De acuerdo con Hansen, el hombre siempre ha buscado expresarse y preservar la magnitud de sus aventuras en símbolos, los cuales forman un vínculo entre el mundo material y espiritual y existen como sombras invocadas por las realidades de alma. El hombre alado significa la protección de un ideal, en este caso en particular, como su nombre lo indica, de la oposición a los gobiernos injustos, como el despotismo o la tiranía, y la protección de la República como el cuerpo político de una sociedad en busca del interés público general, el imperio de la ley y la justicia. La luz verdosa sin duda se usa como referencia a la novela *The Great Gatsby*. Esta luz simboliza la búsqueda de la felicidad y el llamado sueño americano en el que un hombre puede triunfar con su propio esfuerzo. La luz verde también significa “adelante” en las señales de tránsito, y en Estados Unidos se utiliza para aceptar propuestas de proyectos y comenzar a trabajar formalmente en ellos. De forma que la luz verde de *Rapture* simboliza también la idea de progreso, la idea del ir, sin restricciones, hacia adelante. Así, la conjunción de estos elementos se constituye en un motivo que funciona como emblema de la ciudad.



Ilustración 42. *Wings of the Republic*, de Oskar Hansen, representa la protección de la República. La punta del faro de *Rapture* se asemeja fuertemente a esta obra escultórica (Hansen, 2019).

Dentro del faro, el jugador se encuentra con un monumental busto dorado de Andrew Ryan,⁵⁷ fundador de la ciudad. A pesar de tratarse únicamente de su imagen y debido a que su rostro gigante se muestra agresivo y poderoso, el espacio se ve invadido por la fuerte presencia y personalidad de este



Ilustración 43. Busto de Andrew Ryan dentro del faro de *Rapture*. Su impresionante tamaño asfixia la pequeña habitación que funge como vestíbulo a la ciudad.

personaje. Debajo se lee una bandera que inscribe “NO GODS OR KINGS. ONLY MAN.” Esta frase introduce el primer supuesto teórico sobre el individuo de la ciudad de *Rapture*: el individuo es por y en sí mismo y debe regirse de tal forma sin recurrir a métodos de control como la religión o los gobiernos arbitrarios, tiránicos, déspotas, autoritarios y absolutistas; el individuo es el centro del universo y no Dios ni los líderes políticos. Hay que notar que la frase dice “MAN”, no “MEN”, lo cual se puede interpretar de dos formas: la

primera es que en *Rapture* se busca resaltar el valor del individuo, no de la agregación humana; la segunda, en un sentido irónico sería referirse a Andrew Ryan, el hombre que con su simple imagen llena todo el espacio y, el cual, en su búsqueda por proteger la libertad individual hasta sus últimas consecuencias, terminó por aplastar su proyecto y llevar a la ruina su ciudad por medio de su actitud arbitraria, déspota, tiránica, autoritaria y absolutista. Esta última interpretación tiene sentido, pues de acuerdo con Ken Levine, el productor del juego, *Rapture* es la conversión de Andrew Ryan a espacio y Andrew Ryan es la antropomorfización de *Rapture*.

Al descender al sótano del faro, el espacio se divide en una escalinata circular que lleva hacia una batísfera ubicada al centro de la habitación. En la habitación, existen cuatro medallones en las paredes: uno en cada escalinata, uno en donde se encuentran las escalinatas al descender por completo y otro frente a este último, detrás de la batísfera. El diseño de los flujos y del espacio demuestra la confluencia de las dos actividades humanas terrenales, la ciencia y el arte, en la industria; es decir, la actividad humana se reduce a la producción industrial, o al trabajo, y no incluye la producción moral, espiritual o religiosa (ver la Ilustración 51 en la siguiente página).

⁵⁷ Bajo el busto hay una pequeña placa que señala: “*In what country is there a place for people like me?* -Andrew Ryan.” Esta frase implica que *Rapture* se ve como un refugio para un tipo particular de personas.

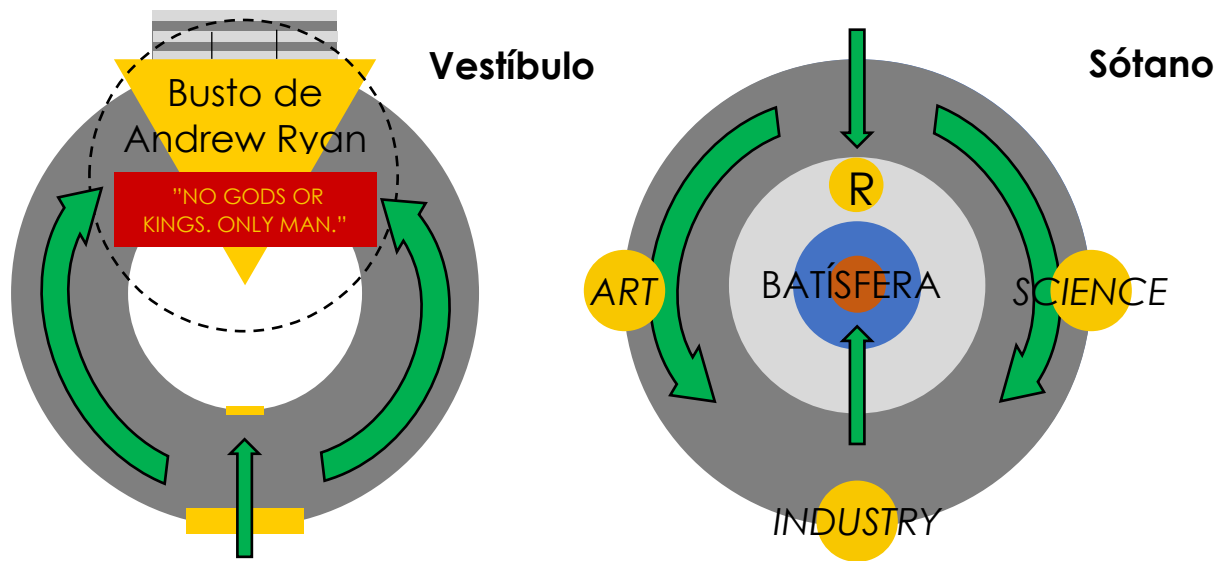


Ilustración 44. Diseño del espacio en el faro de *Rapture*. En la distribución y flujos del espacio, la composición revela significados interesantes sobre la base filosófica del mundo presentado por medio de la anécdota que se expone en *BioShock*. Diagrama de elaboración propia.

En las paredes, se distribuyen unos grabados metálicos que muestran los rayos del Sol partiendo el mar mientras unos peces saltan hacia la luz. Separar el mar en definitiva recuerda la historia de Moisés, en la cual el profeta lidera al pueblo israelita hacia la libertad y la tierra prometida, escapando del ejército del Faraón que buscaba recuperar a sus esclavos. Igualmente, dentro de la cosmogonía cristiana, el pez se interpreta como “Jesucristo, Hijo de Dios, Salvador” y se entiende desde la psicología arquetípica como símbolo de la verdad profunda, dado que se encuentra bajo el agua. Dicha verdad se oculta para ser atrapada y, a continuación, salir a la luz. El Sol representa, como símbolo universal, la propia divinidad o una manifestación de ella. Además, representa la iluminación y la productividad intelectual. Es decir, el grabado se configura en un motivo que refuerza el significado del



Ilustración 45. Grabado de *Rapture* que configura un motivo basado en símbolos primordiales de la tradición judeocristiana.

emblema de la ciudad: el proyecto de *Rapture* se puede visualizar como esta tierra sagrada que, bajo la dirección de un mesías, rebelaría la verdad intelectual e iluminada que liberaría a los hombres del yugo de los tiranos. Asimismo, *Rapture* se entiende como un lugar en donde se descubrirá la verdad oculta, la cual,

en el caso de la anécdota del héroe, describe su calidad de esclavo y devela su camino hacia la posible liberación.

Una vez dentro de la batísfera, el jugador se convierte en espectador del video introductorio a *Rapture* que funciona a manera de propaganda.

*"I am Andrew Ryan, and I'm here to ask you a question.
Is a man not entitled to the **sweat of his brow**?
'No!' says the man in **Washington**, 'It belongs to the **poor**.'
'No!' says the man in the **Vatican**, 'It belongs to **God**.'
'No!' says the man in **Moscow**, 'It belongs to **everyone**.'
I rejected those answers; instead, I chose something different.
I chose the impossible.
I chose... **Rapture**, a city where the artist would not fear the censor, where the scientist would not be bound by petty morality, Where the great would not be constrained by the small! And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well."*

En este discurso, Andrew Ryan ofrece de forma sintetizada sus razones y su visión para *Rapture*. La pregunta con la que abre, "*Is a man not entitled to the sweat of his brow?*", hace alusión a Génesis 3:19 en donde Dios expulsa a Adán del paraíso y le advierte:

*"Te ganarás el pan con **el sudor de tu frente**,
hasta que vuelvas a la misma tierra
de la cual fuiste sacado.
Porque polvo eres,
y al polvo volverás."*

A pesar de que *Rapture* se muestra como una tierra atea, o al menos antirreligiosa, los símbolos judeocristianos abundan en la ciudad, dotándole cierto halo de sacralidad y misticismo. En el caso particular de la frase que alude al derecho del "sudor de la frente", Andrew Ryan introduce la idea de que el individuo tiene el derecho de poseer todo aquello que consiga con su propia habilidad y su propio esfuerzo. Continúa el discurso con la explicitación de su rechazo a las políticas de la época. En este sentido, Ryan se encontraba cansado de los polos ideológicos de la época: el modelo keynesiano que redistribuía el ingreso por medio de los impuestos y programas sociales a los pobres y el proyecto comunista que redistribuía la totalidad del ingreso. Además, se hallaba cansado la presión religiosa para obtener recursos para un Dios que según su concepción no existe, así como de las guerras innecesarias que solo costaban dinero a los magnates.

Con base en la idea de que el ser humano tiene el derecho de rebelarse contra gobiernos tiránicos y arbitrarios, Ryan decide crear esta ciudad. Es interesante la palabra *Rapture*, ya que significa éxtasis y, en el protestantismo, el Segundo retorno de Cristo. Por lo tanto, *Rapture* se veía como este paraíso que,

bajo la directriz de Jesucristo secularizado, es decir, Andrew Ryan, llevaría a los individuos terrenales o de la superficie a la salvación: la libertad. Así, Ryan se construyó con base en lo que Ayn Rand consideraría el hombre ideal.

La arquitectura es importante porque es algo que se percibe de forma inconsciente, es algo que siempre está ahí y tiene un significado, un propósito y una función. Además, la composición del espacio arquitectónico en los juegos en primera persona se puede entender también como la composición de la imagen en el sentido en que Amador utiliza este último término. La composición de los espacios en *BioShock* suele conjugarse con la iluminación para llenar espacios vacíos y provocar tensión, así como para llamar la atención a símbolos específicos como monumentos, esculturas, carteles o letreros y guiar al jugador hacia su meta. Es particularmente interesante el significado del diseño arquitectónico y de los espacios de *Rapture*, puesto que para el año en que se supone que abre al público, 1946, y el año en que el jugador se introduce a la ciudad, 1960, la arquitectura resulta anacrónica en un sentido de obsolescencia, lo cual contrasta notablemente con la idea de que la ciudad debería entenderse como un centro de innovación tanto tecnológica como artística.

El *art déco* con algunos muy pocos detalles de *art nouveau* que convierten a *Rapture* en un mundo de coherencia arquitectónica, pues toda la ciudad está constituida y decorada de esa manera, era ya para los años cuarenta un estilo arcaico y pasado de moda. No obstante, *Rapture* se encuentra diseñada con



Ilustración 46. Ejemplo de la arquitectura *art déco*, entendida también como una arquitectura burguesa y del progreso, en la ciudad de *Rapture*. A los lados se muestran banderines que plasman los valores básicos del proyecto: ascendencia, libertad, creatividad, independencia y comercio.

este estilo, debido a que el *art déco* con sus formas geométricas y materiales pesados, sólidos, fríos y metálicos, se entiende primordialmente como una arquitectura burguesa al ser funcionalista, limpia, ostentosa y elegante: de esta manera, simboliza la arquitectura del progreso. Aunado a esto, el componente histórico de la misma nos da nuevas ideas sobre lo

que representa *Rapture*. El *art déco* se desarrolló y se volvió extremadamente popular en los años veinte.

De forma que este tipo de ambientación remite inmediatamente a la época de la bonanza económica en Estados Unidos. El hecho de que esta arquitectura del progreso se encuentre de forma derruida, abandonada y destruida es bastante sugerente y plantea una fuerte crítica hacia lo que la ciudad representaba.⁵⁸

La escultura de Atlas que se encuentra en ruinas y que mantiene únicamente algunas letras del diseño original “*Welcome to Rapture*”, es, sin lugar a duda, una referencia directa a la escultura de bronce de Atlas creada por Lee Lawrie, la cual se encuentra enfrente del Centro Rockefeller en Nueva York. La ubicación misma de la estatua, aunada a la representación del antiguo titán de la mitología griega, Atlas, indica la estrecha relación de la libertad, el poder del individuo y el Capitalismo; más aún, dicha relación se solidifica dado que la figura fue apropiada como símbolo de las ideas objetivistas randianas al punto de que una estilización de la imagen fue colocada en la portada de la obra *Atlas Shrugged* escrita por Ayn Rand. De esta manera, el monumento se utiliza como símbolo referencial que ayuda a los diseñadores a explicitar la importancia de esta filosofía dentro de la planeación de *Rapture*. Más aún, es importante mencionar que Atlas era originalmente un Titán y, tras la derrota de los Titanes en la guerra contra los Olímpicos, Zeus lo condenó a cargar a Urano, el cielo, aunque, más tarde, la imagen de Atlas se deformó para que cargara la Tierra. Dentro de la obra, el nombre del manipulador mentor en la obra también era Atlas,



Ilustración 48. La escultura *Welcome to Rapture* se encuentra inspirada en la obra escultórica *Atlas* de Lee Lawrie.



Ilustración 48. La escultura de *Atlas* que se encuentra en el Centro Rockefeller en Nueva York se convirtió en un símbolo del Objetivismo de Ayn Rand (Hangerman, 2015).

⁵⁸ La caída de la ciudad por la Guerra Civil es sin duda la explicitación de la crítica a las ideas de Ayn Rand y su idea de libertad, puesto que sucedió por las desigualdades provocadas por el régimen que crearon una clase oprimida y muy pobre, por la desregularización de sectores clave como el de salubridad y los plásmidos, lo cual generó un problema de adicciones y salud que conllevó a la locura generalizada en la población rapturiana. Además, las ironías del juego son que Andrew Ryan tuvo que endurecer su gobierno y reprimir severamente a los habitantes que buscaban un cambio o que traficaban bienes del exterior en el mercado negro, lo cual implica que la ciudad no producía todo lo que necesitaba. Mas aún se advierte de la presencia de líderes oportunistas que utilizaran a la población vulnerable para tomar el poder.

seguramente haciendo alusión a las ideas objetivistas en Rand. Más aún, resulta interesante que *Rapture* tenga muchos paralelismos con la Atlántida, o isla de Atlas, lo cual ubica al personaje como gobernante de *Rapture* desde el inicio del videojuego.

Uno de los elementos omnipresentes en *BioShock* es la pesada y asfixiante presencia del agua. *Rapture* se encuentra en el fondo del mar, lo cual se puede constatar en múltiples ventanales y fugas a lo largo de la ciudad. La sensación que provoca el verse inmerso en esta implacable pesadez del agua salada implica la ansiedad por la inexorabilidad de la tragedia: es imposible escapar de la locura, del proyecto fallido de *Rapture*.⁵⁹ Si bien el agua se ha entendido en muchas culturas como un elemento purificador, en *BioShock*, el agua, que contiene cierta tonalidad turbia, se puede entender como un símbolo de la corrupción de un proyecto que en su naturaleza se pensaba lleno de pureza. De este líquido es de donde emerge la vida, y, en particular, la vida de *Rapture*, pero también la muerte y, así, la destrucción de este mundo. Para Jung, el agua es también el símbolo más común del inconsciente, de forma que los ideales de *Rapture* podrían ser considerados, en su negatividad, la sombra que persigue al ser humano que en esencia es egoísta, según el planteamiento de este videojuego. De acuerdo con Bachelard, las calidades del agua otorgan una simbolización secundaria, la cual enriquece la idea del agua como mediador de la vida y la muerte, de la creación y la destrucción como la entiende Cirlot (2007, p. 70). En este sentido, si a la característica asfixiante del agua se le suma el color verde del agua y su falta de claridad, se genera un sentimiento de enfermedad. Las fugas de toda la ciudad recuerdan la peligrosa presencia del agua: en cualquier momento la ciudad puede morir sofocada.

El agua, por medio del filtro verde que provoca sobre la imagen, inunda las habitaciones, lo cual ahoga al personaje y los subsume en un mundo sin escapatoria. El continuo sonido del agua recuerda al sonido del ahogamiento, de manera que los sonidos diegéticos resultan también importantes para la constitución del significado y expresión del elemento. Se debe notar que el agua al inicio, durante el accidente, el agua es totalmente turbia, oscura, negra, lo cual representa la nula claridad que tenía *Jack* sobre su consciencia. Cuando termina el juego, si *Jack* salva a las *Little Sisters*, el agua se muestra cristalina y azul, a manera de pureza divina, quizás incluso a manera de bautizo, un agua que permite la

⁵⁹ El aislamiento provocado por la densidad del líquido resulta ser mucho más conveniente para el mundo de *Rapture* que la sensación de reclusión que pudo haber provocado el encontrarse en una ciudad construida en Marte, una de las primeras ubicaciones pensadas para la construcción del mundo por los diseñadores.

libertad y la bondad, pero si Jack cosecha alguna o todas, el agua se muestra turbia como símbolo de su consciencia manchada y esclavizada por sus instintos egoístas.

Así, la paleta de color resulta de particular importancia, dado que se genera complementariedad intercalando detalles y espacios en púrpuras, rosados y marrones. El púrpura se utilizó primordialmente con el fin de enmarcar el estatus, el lujo y la distinción que el proyecto y los primeros años de progreso de *Rapture* supusieron. De acuerdo con Cirlot (1988), el púrpura connota poder, espiritualidad y sublimación. Esta gama de color se encuentra también asociada a la ambición, de manera que el color resultaba imprescindible para crear un contexto visual simbólico adecuado para lo que representa el mundo. Asimismo, los violetas que se utilizan en ciertas ocasiones dentro de la transición hacia el telón verde transparente que cubre a la imagen, se encuentra relacionado con la nostalgia y el recuerdo. No resulta sorprendente que el color temático que identifica a las *Little Sisters* sea el rosado, ya que, más allá de la obvia asociación contemporánea del rosa hacia el género femenino (que no siempre fue así y se busca problematizar nuevamente en la actualidad), se utiliza para generar afecto, lo cual es de primordial importancia para impulsar al jugador a identificar a las niñas como representaciones arquetípicas del inocente.

La luz es particularmente importante para el género de terror debido a que las sombras generan incertidumbre sobre la imagen, lo cual produce una tensión emocional importante. En *BioShock*, la luz se utiliza para crear este efecto y para dar dramatismo y estilizar la imagen. Sin embargo, la luz es un símbolo primigenio, de manera que contiene fuertes significados arraigados en el más antiguo inconsciente colectivo. La obscuridad no se entiende como una negación de la presencia de luz, sino como un elemento contrario que la complementa. No obstante, dentro de la tradición occidental, la luz y la obscuridad se muestran en tensión antagónica y lucha (Cirlot, 1988). Además, la luz en *BioShock* se utiliza para generar una sensación de incompletitud al generar sombras, de forma que se representa la lucha interna y externa de Jack entre el bien y el mal, entre la verdad que no conoce y el *engaño* impuesto por Atlas. Las sombras simbolizan también, de acuerdo con Olderr (2017, p. 180), el mal acechando.

Análogamente, se tiene que el día y la noche, por homología material y extensiva de los elementos, representan esta lucha entre el bien y el mal. Aun así, la noche busca transformarse en día, de la misma manera en que sucede en *BioShock* (el jugador entra a *Rapture* de noche y sale de este mundo de día).

En este sentido, se intenta proyectar la idea de que lo malo busca convertirse en bueno: el esclavo que busca convertirse en hombre libre. El color azul del cielo en el final en que el jugador salva al inocente simboliza la ascensión en el juego de las sombras y la luz (develando la gloria del bien al tratarse de un azul claro) (Cirlot, 1988). Esto no se cumple si el jugador decide asesinar a las *Little Sisters* para obtener su poder, por lo que, en una forma más comprensiva, se podría considerar esta noche transformándose en día como la liberación de las cadenas impuestas por Atlas sobre *Jack*. Sin embargo, se presume por el color del cielo, amarillo, que se trata del atardecer, ya que el color desaparece en la tenebrosidad (Cirlot, 1988), por lo que anuncia la llegada de una nueva noche, más larga y quizás más terrible que la inicial.

Los símbolos provenientes de la mitología grecorromana se expresan por medio de signos lingüísticos, particularmente, en nombres de lugares. Mediante esta herramienta se les otorga a los espacios un simbolismo particular. En *Rapture*, se encuentran lugares como *Neptune's Bounty*, *Arcadia*, *Hephæstus*, *Olympus Heights*, *Apollo Square* y *Point Prometheus*. *Neptune's Bounty* hace una alusión obvia al dios del mar, Neptuno, con lo cual se habla no solo del tipo de producción que se genera en ese lugar, particularmente productos marinos, sino también se alude a la bondad de Neptuno para dejar que un gran imperio se creara en sus orillas o, en este caso, profundidades. *Arcadia*, por otra parte, lleva el nombre de un país idílico e imaginario en donde los hombres campesinos llevaban una vida pacífica y en total comunión con la naturaleza, algo semejante a la idea del buen salvaje.

Hephæstus, en tanto dios de la metalurgia, del fuego, de la forja, de los artesanos y de los escultores, es el nombre de la zona industrial y energética de *Rapture*. Andrew Ryan prefiere sentirse cerca de las máquinas que producen el progreso y esculpen el futuro, por ende, su oficina se encuentra en el núcleo de este espacio. Hefesto era un dios poco agraciado, cojo y malhumorado, pero estaba casado con Afrodita, la cual le fue infiel múltiples veces. Más aún, Hefesto y Prometeo cuentan con un pasado en común, ya que, tras el robo del fuego de los dioses, Zeus ordenó a Hefesto crear una mujer de arcilla a la cual Zeus dio vida. Dicha mujer, Pandora, fue enviada a Prometeo, pero este sospechó y se alejó de ella. Pandora terminó casada con Epimeteo y, como regalo de bodas, recibió una caja con órdenes de no abrirla jamás. Pandora, que había sido creada con una enorme curiosidad, abrió la caja de la cual escaparon todos los males del mundo, pero logró cerrar la caja antes de que el último elemento pudiera salir, el único elemento bondadoso que los dioses habían guardado ahí: el espíritu de la esperanza.

Olympus Heights claramente buscaba otorgar cierto aire de superioridad a la clase alta de *Rapture*, pero también demuestra la soberbia de la ciudad al considerarse a sí mismos prácticamente dioses, merecedores de todas las grandezas divinas del Olimpo. *Apollo Square*, por otro lado, muestra su lado más aterrador al fungir como campo de concentración para los detractores del gobierno de Ryan durante la Guerra Civil de *Rapture*, de manera que Apolo, como dios del arco y la flecha, amenazaba desde las alturas del Olimpo a los oprimidos y, como dios de la muerte súbita, de las plagas y enfermedades, anunciaba las grandes desgracias que ocurrían en la plaza. Apolo, además, se entendía como un dios de la luz de la verdad, por lo que era representado con el Sol, de modo que reveló las verdades del sistema corrupto y los terribles pecados de la administración de Ryan. No obstante, seguramente en sus inicios, la plaza se llamó así en honor a sus grandes virtudes como dios de la belleza, de la perfección, de la armonía, del equilibrio y de la razón, protector de los pastores, los marineros y los arqueros.

Point Prometheus lleva el nombre de Prometeo, nombre bastante certero sobre lo que ocurre dentro del espacio. Con el fin de derrotar a Atlas, aquel que lo esclavizó a él y a la ciudad entera, Jack debe sufrir una terrible condena física como Prometeo. Dependiendo de sus decisiones sobre los inocentes, Jack se alzará finalmente como un héroe prometeico o como uno de sus cauces mitológicos, cual es definido por Lavaniegos (2014): Fausto. El héroe Prometeo logra su liberación espiritual y la de toda la humanidad al robar el fuego, o el conocimiento, de los dioses del Olimpo para entregarlo a los humanos mientras que Fausto, al intentar obtener el conocimiento ilimitado, realiza un pacto con el diablo y termina por entregar su alma. Por lo mismo, todos sus allegados son víctimas de terribles eventos y, por ende, se condenó a sí mismo y a sus seres queridos. En este sentido, si Jack lastima a las inocentes, entonces no se alejaría mucho de su padre biológico, Andrew Ryan, el cual intentó ser Prometeo, entregando el conocimiento para crear una cultura avanzada y los mismos progresos de esta, pero terminó por ser otro personaje fáustico más al intentar proteger su utópico proyecto que terminó convertida en cenizas.

En cuanto a los símbolos que provienen de la tradición judeocristiana, se encontraron, en primer lugar, las sustancias cuyos nombres provienen del libro del Génesis: el ADAM, de color rojo, y el EVE, de color azul. Ambas sustancias son primordiales para otorgar los poderes especiales al jugador y son los líquidos adictivos que terminaron por llevar a locura a los habitantes de *Rapture*. Por homología proyectiva, estas sustancias simbolizan el



Ilustración 49. Ejemplos del uso de símbolos judeocristianos dentro de *BioShock*. La manzana es un símbolo recurrente a lo largo del videojuego.

pecado, pero también, si se alude a la frase bíblica a la que alude Ryan en su discurso promocional, “el sudor de tu frente”, indica la entrada a ese mundo en donde se tendría derecho al fruto del trabajo propio. No es coincidencia que el recipiente de cristal de los plásmidos y los tónicos tenga forma de manzana. Con la conjugación de elementos, se logra una constelación de símbolos, un motivo, recurrente e importante dentro de la historia de *BioShock*. Los recipientes, además, suelen brillar en un tono dorado. Revisando a Olderr (2017, p. 98), las manzanas doradas simbolizan la inmoralidad y la discordia. El color rojo del ADAM se entendería como lo pasional y lo masculino; mientras que el color azul, lo femenino y la profundidad. Más aún, el color rojo recuerda lo esencial al ser el color de la sangre humana. Al principio del juego, Jack debe *morder la manzana* para poder cruzar el umbral hacia *Rapture*, de manera que acepta el pecado de la ambición y la adicción al poder, así también la condena que supone recorrer ese mundo lleno de psicopatía y terror.

Otro símbolo recurrente es el de la crucifixión. Todos los detractores de Ryan, o de los estándares impuestos por los habitantes de *Rapture*, como es el caso de las crucificadas en nombre de los estándares estéticos y de belleza propuestos por el Dr. Steinman, eran sacrificados en forma de cruz. De esta forma, eran condenados por sus pecados: el castigo significaba sufrimiento, la muerte del alma y la última privación de Dios, el paraíso y la misericordia (Olderr, 2007, p. 97). Se destaca, además, la mención a Lázaro como alusión al poder de revivir a los muertos en *Arcadia*, función que logra la Dra. Langford al

decidir ayudar y salvar al prójimo en su papel de hija pródiga, la cual comprende sus errores y pecados dentro del mundo y lógica de *Rapture*.

El uso de las cadenas como símbolos que configuran un motivo al conjuntarse con el símbolo de las manos resultan de particular interés. En la tradición occidental, las cadenas representan un fuerte símbolo de esclavitud y encarcelamiento, de unión con el mundo bajo, el poder del demonio y de la autoridad. Sin embargo, las cadenas también significan unión, dignidad, unidad, control legal, fuerza y la unión entre el cielo y la tierra. Es evidente que dentro del proyecto de *Rapture*, este símbolo como parte del motivo y emblema de La Gran Cadena de la Industria, se pensaba en estas acepciones positivas; no obstante, la destrucción de *Rapture* muestra a las cadenas en la concepción negativa, dado que lo que terminó por pasar fue justamente eso: esclavitud y muerte. De esta manera, las cadenas se utilizan en un doble sentido que las convierten en un



Ilustración 51. El motivo y emblema de La Gran Cadena de la Industria buscaba apelar a las acepciones positivas de las cadenas como símbolos, pero terminó por simbolizar la esclavitud del ser humano con respecto a la producción.



Ilustración 51. Las cadenas en las manos de Jack sugieren su calidad de esclavo desde el inicio del juego. Sin embargo, Jack cuenta con la posibilidad de romper con las cadenas al utilizar sus propias manos, por medio de sus decisiones.



Ilustración 52. La máscara de conejo es un símbolo recurrente en el juego y deja entrever la imposibilidad de los ciudadanos de *Rapture* para aceptar la sombra en la que se han convertido.

simbolismo lleno de tensión y debate. Unido a las manos, las cadenas configuran dos tipos de

motivos dependiendo de la posición de las cadenas: en el emblema de *Rapture*, queda en evidencia que las cadenas son utilizadas para simbolizar el trabajo y el progreso, mientras que, en las muñecas de Jack, simbolizan su esclavitud con respecto a Atlas.

La máscara es otro símbolo ampliamente utilizado en *Rapture* y viene ligado la idea del año nuevo y la mascarada. La máscara, de acuerdo con Cirlot (1988), se encuentra profundamente relacionada con la idea de la crisálida y la metamorfosis, ya que tras ella se debe ocultar la transformación de la personalidad (p. 155). Sin embargo, para Olderr la

máscara también significa disimulo, ambigüedad y equivocación. Sin lugar a duda, la mascarada de año nuevo de *Rapture*, cuya celebración marcó el comienzo de la Guerra Civil, representaba la expectativa de un futuro de fantasía que no pudo llegar. Algunos habitantes de *Rapture* aún las usan, lo que quizás demuestra una imposibilidad de avanzar y reconocer el terrible futuro en el que la ciudad desembocó o, también, podrían ser utilizadas a manera de burla para aquellos que confiaban en un futuro lleno de éxito y progreso. La mascarada en sí misma simboliza el lujo, tan solo basta recordar, y asimilar por homología, la mascarada de Capote en 1966 en el *Plaza Hotel* en Nueva York llamada *The Black and White Ball*. La mascarada, que tiene sus raíces en lo carnavalesco, simbolizaba el lujo y los excesos (Nowell, 2004).

Cabe mencionar que Atlas reflexiona dentro del juego acerca de las máscaras: “*Why do they wear those masks? Maybe there's a part of them that remembers how they used to be, how they used to look. And they're ashamed*” (*BioShock*, 2007). De forma que, dentro del videojuego, se exalta el poder del disimulo y del escondite con el fin de evitar visualizar y aceptar la sombra que conquistó a los personajes por completo. Una de las máscaras más comunes en el juego es la del conejo, por lo cual resulta interesante el siguiente audio de Sander Cohen: “*The Wild Bunny by Sander Cohen: I want to take the ears off, but I can't. I hop, and when I hop, I never get off the ground. It's my curse, my eternal curse! I want to take the ears off, but I can't! It's my curse! It's my fucking curse! I want to take the ears off! Please! Take them off! Please!*” (*BioShock*, 2007). De esta forma, se entiende a la máscara como una maldición, un castigo que impide avanzar a aquel que la use. En *Rapture*, las máscaras significan la incapacidad de lidiar con la transformación monstruosa, así como la incapacidad de dejar detrás a la ciudad, sus obsesiones, violencias y adicciones. Por ende, *Rapture* es una ciudad congelada en el tiempo, un tiempo de destrucción inexorable. El conejo, además, sugiere fecundidad, de manera que estas máscaras adquieren un sentido alrededor de la reproducción y la fecundidad de la locura y de los excesos.

Los arquetipos necesarios para discutir a los personajes como representaciones arquetípicas dentro de la dimensión narrativa son los siguientes: la sombra, el héroe, la madre, el padre, el inocente, el huérfano, el creador, el destructor y el gobernante. De acuerdo con Jung, la sombra es un problema moral que reta a la personalidad del ego: es aquella parte oscura de la personalidad que es inconsciente y solo por medio de un gran esfuerzo puede traerse a la luz (Jung, 1976, p. 145). Dentro de *Rapture*, los personajes logran consolidarse como redondos y complejos, debido a que la sombra sale a relucir en cada

uno de ellos en distintos momentos. El héroe es el arquetipo fundado en la superación de retos y la consecución de ciertas metas. Por ende, este es un arquetipo particularmente importante en los videojuegos de acción y aventura, ya que el formato mismo y el núcleo mecánico o *Core* promueven este tipo de comportamientos la gran mayoría de las veces. El héroe debe vencer al monstruo de la obscuridad, venciendo a lo inconsciente por medio de lo consciente (Jung, 1969, p. 284). Esto se verifica en Jack, el cual debe elevarse como hombre libre al hacerse consciente del estado de esclavitud que guarda con respecto a Atlas y el sistema político, económico y social rapturiano.

Las características de la madre son “lo materno, la autoridad mágica de lo femenino, la sabiduría y la altura espiritual que está más allá del entendimiento; lo bondadoso, protector, sustentador, dispensador de crecimiento, fertilidad y alimento; los sitios de transformación mágica, del renacimiento; el impulso o instinto benéficos; lo secreto, lo oculto, lo sombrío, el abismo, el mundo de los muertos, lo que devora, seduce y envenena, lo que provoca miedo y no permite evasión” (Jung, 1970, p. 75). De esta forma, la Dra. Tenenbaum se identifica claramente como una representación arquetípica de la madre al responder y ejercer un instinto de protección hacia las *Little Sisters*, las cuales, inocentes, fueron convertidas en monstruos por ella (dibujando así lo sombrío y lo que envenena que proviene de su papel como madre) y busca darles, al igual que a Jack, la posibilidad del renacimiento. El padre, en cambio, es guía e iniciador de los misterios y de lo desconocido. El padre es un arquetipo enemigo, ya que irrumpe en el paraíso del niño con la madre, de forma que todos los enemigos se entienden como símbolos del padre (Campbell, 2004). Ryan y Atlas, entonces, fungen como representaciones arquetípicas del padre al ser ambos guías y enemigos de Jack.

El inocente cuenta con la confianza espontánea de un niño que, un poco dependiente, se muestra optimista con respecto al viaje. El inocente teme al abandono y busca sentirse seguro; no obstante, al ser abierto y optimista genera confianza y cariño en los demás. El inocente confía en exceso y muchas veces se encuentra en negación frente a las situaciones difíciles, por lo que son incapaces de reconocer cuando lastiman a otros, cuando se encuentran en situaciones de peligro o cuando alguien les miente. Además, se encuentra fuertemente relacionado con el arquetipo del huérfano, el cual es poco pretencioso y, al haber sido herido en el pasado, espera poco de la vida, siente mucha empatía, es realista y cuenta con una gran astucia. Aprende a ser realista y pragmático desde pequeño, pero puede desarrollar una mentalidad de

víctima y nunca alcanzar su potencial como héroe. Asimismo, busca recuperar la seguridad del vientre y vive con miedo a ser explotado. Puede ser cínico y tiene una tendencia a ser víctima o abusador, además de que se queja de forma crónica. El huérfano puede esperar un trato especial debido a que ha sido victimizado y es frágil. En este sentido, las *Little Sisters* son tanto inocentes como huérfanas. De manera análoga, Jack también lo es: si logra su liberación, habrá logrado convertirse en héroe; pero, en caso contrario, el protagonista se habrá transformado en un abusador más.

El creador y el destructor se encuentran evidentemente relacionados y forman parte importante del significado de *Rapture*. Por una parte, el creador abarca todas las tareas imaginativas y busca probar que su realidad puede funcionar fuera de su mente. Por medio de sus ambiciosas empresas, busca encontrar y aceptarse a sí mismo descubriendo su identidad y relación con el mundo externo. El creador es un ser creativo con una amplia visión, individualidad, estética, imaginación, habilidad y vocación; no obstante, también puede ser obsesivo y adicto al trabajo. Por otra parte, el destructor, aunque despiadado, por medio de la destrucción puede permitir el crecimiento de algo nuevo. Así, este arquetipo es paradójico, puesto que cuenta con un impulso de la muerte, pero también tiene miedo a ser aniquilado. Es peligroso para él y para los demás cuando lucha. Buscan cambiar, dejar la ira y volver al equilibrio. Dado que se encuentra en la cima de la vida y la muerte, puede ser humilde. Es revolucionario, pero su ira se puede encontrar fuera de control y eso le lleva a adoptar tácticas terroristas. Cuenta con hábitos suicidas y autodestructivos y es propenso a desarrollar comportamientos abusivos y destructivos con respecto a los demás. Nuevamente aparecen Atlas y Ryan como los máximos exponentes en materia de la representación de estos arquetipos, pero los jefes de nivel también son buenos ejemplos.

Por último, el arquetipo del gobernante busca crear orden y estructura, una sociedad efectiva en donde los ciudadanos sean felices y productivos, no obstante, fácilmente puede devenir en tiranos con adicción al poder y al control: por ende, Ryan, junto con su devenir en el cauce mitológico de Fausto, funge como una representación arquetípica de este. Además, el *trickster* es el arquetipo que busca disfrutar de la vida con todos sus problemas y contradicciones, pero tiene miedo de perderse en la falta de estimulación y no sentirse vivo. El *trickster* puede ser libre y lleno de alegría, pero también puede llevar a cabo bromas crueles, caer en la irresponsabilidad y la pereza, así como en las adicciones a lo excitante, logrando perder toda su dignidad y autocontrol.

También, se deben destacar los simbolismos musicales. En primer lugar, la música que busca contextualizar dentro de *Rapture* (música popular estadounidense de los años treinta a cincuenta) funciona como forma de resaltar la inocencia del ideal utópico original, pero, al verse yuxtapuesto el sonido ante las imágenes de destrucción y violencia, las felices melodías resaltan lo grotesco de la distopía en que *Rapture* devino. Dicha yuxtaposición funciona de forma irónica y enfatiza la tragedia de la realidad experimentada por Jack. Más aún, la selección musical puede leerse a manera de narración y comentario sobre las acciones del juego. En este sentido, se podría considerar esta parte del diseño musical como una especie de coro dramático que comenta las anécdotas del juego (Gibbons, 2011).

En cuanto a las composiciones musicales instrumentales originales, Square Enix Music (2010) explica que se encuentra compuesta por solos melódicos instrumentales contrapuestos a un fondo terrorífico de orquesta. Los instrumentos de cuerda, el violín y el violonchelo, resultan ser los predilectos para generar el simbolismo de la tensión, frustración, ansiedad y miedo. En cuanto al piano, este también es utilizado como simbolismo de la belleza nocturna, la melancolía y el misterio. No obstante, en algunas composiciones los tres instrumentos se atacan entre sí, generando mayor impacto en cada solo. El material orquestal disonante recuerda al jugador la existencia de amenazas que se esconden en las sombras.

Particularmente, los sonidos *leitmotiv* alrededor de las *Little Sisters* configuran simbolismos complejos e interesantes que soportan a la unidad de significado mecánico-representativa. En este sentido, el violín de melancólico a alegre, combinada con el sonido de una explosión de luz, simboliza un momento de purificación divina, de perdón de los pecados, de liberación e incluso de bautismo. En contraposición, el *leitmotiv* que se desata al cosechar a una inocente simboliza la maldad del acto, la monstruosidad de tomar provecho y la violencia de la acción por medio de un sonido constante y bajo de violines que incrementan la tensión y la sensación de malestar. El contrapunto termina con unas cuantas notas graves que cierran el evento de agresión con fuerza. Esto se suma a los intentos de condicionamiento conductual con el uso del sistema de retroalimentación de esta unidad de significado híbrida mecánico-representativa.

Más aún, las ideas de Ayn Rand se pueden encontrar en pequeñas alusiones y referencias a su literatura a lo largo del juego como en marcas, nombres y fisionomía de ciertos personajes. Asimismo, también se encuentran explícitamente en todo el juego como, por ejemplo, en los banderines que cuelgan en los muros de toda la ciudad (ver la Ilustración 53 en la siguiente página). La Gran Cadena de la que



Ilustración 53. Banderines que aluden a la literatura de Ayn Rand.

hablan hace alusión a la mano invisible de Adam Smith que supone que la economía y las industrias se regularían automáticamente por el mercado sin necesidad de la interferencia del gobierno. En caso de existiera dicha interferencia, el gobierno causaría nuevas distorsiones que lastimarían a la economía y la sociedad en su conjunto.

La primera frase exalta la libertad del individuo para guiar esa cadena con su propio esfuerzo, producción, innovación y creatividad. La segunda sugiere que esta forma de trabajar a favor de la producción para el beneficio propio generará beneficio social al crear cohesión en el tejido social por medio del libre comercio, puesto que todos serán interdependientes aún dentro de su propia independencia como individuos productivos. La tercera frase de la imagen es especialmente controversial: “el altruismo es la raíz de toda la maldad”. Esta frase es muy violenta porque Ayn Rand asumía que existían dos tipos de personas en la sociedad: los saqueadores y los no saqueadores. Los saqueadores son mencionados en *BioShock* como los parásitos, los débiles o los pequeños que viven de la beneficencia y de los programas sociales que pagan los hombres libres o los no saqueadores que son los empresarios, los creativos y los innovadores. Esto es un tema bastante recurrente en los debates políticos de Estados Unidos desde su creación y consolidación.

Para concluir con la dimensión simbólica, se debe enfatizar que *BioShock* gusta de utilizar la polisemia de los símbolos para representar conceptos contradictorios. Así, la obra muestra la existencia de un debate constante y fluido, un debate ambivalente y ambiguo que se torna complejo e inacabado. A pesar de la enorme riqueza de la obra que ya se ha expuesto en las primeras dos dimensiones, la construcción del gran tema de la obra se explica no solo por medio de estas, sino mediante su capacidad para convertirse en un relato simbólico estructurado y coherente. Asimismo, el contexto en que se produjo esta obra permite rastrear temas en la obra y contribuye a otorgar el peso correspondiente a los elementos, así como a corroborar los campos semánticos a los que estos pertenecen. A continuación, dicho contexto y estructura narrativa se presenta como parte del análisis de la tercera dimensión: la dimensión narrativa.

3.2.4 Dimensión narrativa del videojuego *BioShock*

En esta sección, se analiza la dimensión narrativa de *BioShock* en su carácter holista para poder entender cómo este relato simbólico, se contextualiza y se estructura para dar pie a la representación de la libertad individual estadounidense. En este sentido, se busca, en la primera parte, examinar la estructura del código cultural tomando en cuenta el contexto de la obra: la historicidad del tiempo *in vivo* (su autor y comunidad) y la del tiempo original (dentro) del relato.⁶⁰ Después, se busca la relación entre elementos, mitemas, microsecuencias, secuencias y macrosecuencias con ayuda de las funciones de Propp para esquematizar de forma sencilla el argumento, se revisa el arreglo de los símbolos en el campo específico de la narración simbólica y su forma en el despliegue diacrónico, así como la organización de los contenidos, su lógica argumental y la configuración del tema principal de la obra: la libertad individual estadounidense. Finalmente, se revisan las funciones sociales del relato simbólico inscrito en *BioShock*.

⁶⁰ Cabe mencionar que, en esta sección, no se revisa el tiempo hermenéutico de la obra debido a las limitaciones temporales que se suscitaron para llevar a cabo esta investigación, pero se buscará ahondar sobre el tema en algún futuro.

3.2.4.1 Ken Levine como autor de *BioShock*

““My dear fellow,

who will let you?”

“That’s not the point.

The point is,

who will stop me?””

Howard Roark

The Fountainhead (1943)

(Ayn Rand, 1993, p. 23)

Como ya se mencionó en el Capítulo teórico, Amador (2017) sostiene que es de vital importancia comprender el contexto biográfico del autor con el objetivo de rastrear posibles temas en la obra y asegurarse de que los campos semánticos de la obra sean respetados. A pesar de que los videojuegos, al tratarse de productos muy complejos en términos tecnológicos, suelen ser diseñados por un equipo y no una sola persona, es fácil identificar a Ken Levine como el autor de este videojuego, dado que fue el diseñador principal del concepto, el director



creativo y el escritor de la obra, además de que se involucró fuertemente en el resto de los aspectos del videojuego. De esta forma, se entiende a *BioShock* como una creación de Levine y, por lo mismo, se desprende de su biografía que *BioShock* contiene elementos de la tradición judía, estadounidense y neoyorkina. Los intereses y la formación del autor contribuyen a la elaboración de un relato dramático que recupera pasajes mitológicos e incorpora tensiones históricas y debates políticos clave de la sociedad estadounidense. Asimismo, se confirma que la obra contiene referencias entrelazadas hacia la filosofía objetivista de Ayn Rand. En esta sección, se revisa brevemente la biografía del autor dibujando los puentes entre su biografía y el videojuego analizado.

Ilustración 54. Ken Levine, autor de *BioShock* (Game Developers Conference, 2014).

El productor, director creativo y mente detrás del concepto e historia del mundo de *BioShock*, Ken Levine, nació el 1º de septiembre de 1966 en Flushing, Nueva York (NY) (Shuman, 2011; BAFTA, 2013); sin embargo, creció en una pequeña ciudad al norte de Nueva Jersey, aunque frecuentemente viajaba a Nueva York con sus padres. A pesar de haber nacido en una familia judía, Levine se considera ateo (VanOrd, 2013); sin embargo, el bagaje cultural-religioso familiar que le fue heredado claramente permea

su obra *BioShock* siendo un motivo frecuente en sus metáforas, alegorías y alusiones. Así, se puede inferir que algunos de los pasajes de sus obras son también pasajes mitológicos provenientes de dicha tradición.



Ilustración 55. Ejemplos de las referencias de origen judío y de la ciencia ficción que el autor introdujo y fusionó en la obra. A la izquierda, se encuentra un plásmido en forma de manzana, el cual modifica genéticamente a la persona que lo utiliza; a la derecha, se encuentra un anuncio publicitario de estos plásmidos, en el cual se referencia el pasaje bíblico de Adán y Eva.

Durante su infancia, Levine tartamudeaba ligeramente, lo cual lo convirtió en un niño retraído e introvertido (BAFTA, 2013). Desarrolló un fuerte interés por los cómics de superhéroes de la era de plata, *Star Wars* (por su consistencia visual) y *Star Trek* (por su manera de abordar temas políticos), pero, durante los setenta, dichos productos se asociaban a un estereotipo negativo sobre el *nerd*, por lo cual debió esconder sus aficiones del resto de sus compañeros, los cuales ya lo habían hecho sujeto a bromas por llevar cómics a la escuela. Siendo un chico poco popular y sin poder compartir sus intereses con otros niños, así como sin poder encontrar a otros que compartieran sus gustos por las limitaciones tecnológicas de los años setenta, Levine se interesó por el juego analógico de rol *Dungeons & Dragons* (D&D) (Shuman, 2011), al cual jugaba solo en su habitación. Si bien existían rumores sobre el juego incitando a realizar rituales satánicos a los jóvenes, sus padres vieron en D&D una forma de fomentar la creatividad de su hijo.

Finalmente, encontró a otros niños que compartían su fascinación por el juego de manera, los cuales lo introdujeron a los mundos de *Monty Python* y *Doctor Who*. Su padre, el cual se dedicaba a la joyería, consiguió una consola *Atari* y se la regaló en uno de sus cumpleaños (Shuman, 2011). Sin duda, su amor por la cultura *nerd*, los videojuegos y D&D fomentaron que Levine comprendiera los elementos distintivos del videojuego, permitiendo así su tratamiento excepcional en la construcción de estos para evitar el sobreuso de cinemáticas y aprovechar de la mejor manera el formato interactivo del medio. Además, su amor por la ciencia ficción es también ampliamente representado en el videojuego analizado,

ya que gran parte de la narrativa se sostiene en la idea del desarrollo de tecnologías al punto de la destrucción.



Ilustración 57. Ejemplo del uso de la luz focalizada por medio de reflectores con fines teatrales.

Ken Levine estudió drama en el Vassar College en Poughkeepsie, NY, lo cual es de particular importancia para *BioShock*, puesto que este videojuego se puede entender totalmente como una puesta en escena. La obra cuenta con innumerables elementos teatrales como la iluminación focal por medio de reflectores, la exagerada

gesticulación por parte de los personajes, la importancia de la música y la escenografía, así como el apuntalamiento de personalidades fuertes, sólidas, redondas y carismáticas.⁶¹ De hecho, gracias a sus trabajos *System Shock 2* y, particularmente, *BioShock*, Levine es considerado uno de los *Storytellers of the Decade* por *Game Informer* (2010, pp. 70).

A pesar de ser un ávido consumidor de productos visuales del género fantástico y de ciencia ficción, él prefería leer novelas políticas como *La Rebelión en la Granja* y *1984* de George Orwell, así como *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury. En definitiva, esta afición por la literatura política se ve reflejada en los temas de sus obras, en las cuales busca debatir, criticar y/o reivindicar distintas luchas políticas, temas filosóficos y sociológicos. Esto se materializó en *BioShock*, ya que, durante el desarrollo del documento de diseño, Levine se encontraba leyendo *The Fountainhead* de Ayn Rand, libro en el cual encontró el sustento filosófico para su mundo en total aislamiento.

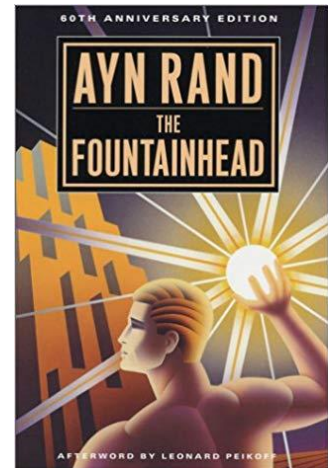


Ilustración 56. Portada de la edición especial por los sesenta años del libro *The Fountainhead* de Ayn Rand (Abe Books, 2019).

De la misma manera, su relación con Nueva York se materializó en el mundo de *BioShock*, tanto en la construcción de los símbolos de *Rapture* y en la construcción misma de la ciudad según el estilo del Art Déco tan característico Nueva York. Durante la concepción del arte visual de *BioShock*, Levine se encontraba también rondando las calles de la ciudad junto con su esposa y al llegar al Centro Rockefeller,

⁶¹ Esto se demuestra en la construcción magistral del antagonista del juego: Andrew Ryan.

observando su arquitectura y significado en el mundo productivo, decidió utilizar su diseño como base para la construcción del mundo de *BioShock* (Shuman, 2011; Keighley, 2017).



Ilustración 58. Comparación entre el Centro Rockefeller (Rockefeller Center, 2019) y el horizonte panorámico de *Rapture*.

Levine crea narrativas dentro del género de terror y ha encontrado inspiración en Ridley Scott, John Carpenter y Stanley Kubrick. Para él, la mayoría de las películas de terror no son muy buenas, pero las obras de estos grandes cineastas le enseñaron que el mayor miedo del ser humano es el miedo a la pérdida. En una entrevista para *Wired* (Kohler, 2011), Levine citó particularmente las películas *The Shining* y *Alien*. Aseguró que en la novela de Stephen King resulta mucho más sencillo visualizar el elemento de la pérdida que en la película, pues en sus páginas se describe cómo el personaje Jack Torrance lentamente lo pierde todo: su trabajo, su familia, su salud mental. Además, subrayó que, para lograr esta sensación, se debe construir lo que más tarde será la pérdida o, de lo contrario, si lo que se perderá simplemente se es impuesto por nombramiento, no se generará un miedo real en el espectador. De *Alien*, Levine rescata la pérdida asociada al sentido de violación y los momentos de distensión intercalados entre las escenas de miedo que dan una falsa sensación de seguridad y que, al disiparse esta ilusión nuevamente, ayudan a construir una narrativa de terror mucho más fuerte y convincente, ya que apela al sentido de fragilidad de la vida humana. El productor también evita las cinemáticas en *BioShock* para mantener a tensión, ya que cuando se le arrebatara el control al jugador, este sabe que estará bien hasta que la escena pregrabada finalice. Más aún, las cinemáticas son recursos prestados del cine que no favorecen al medio (Kohler, 2011).

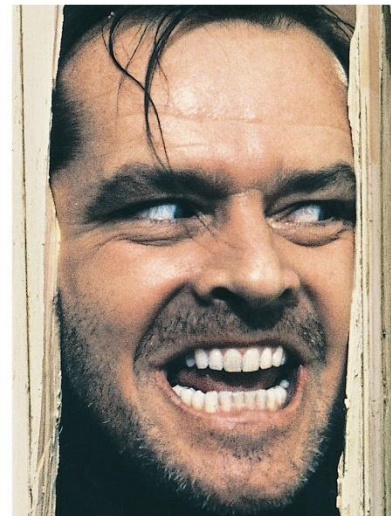
En una entrevista con Guillermo del Toro (Bonney y Remo, 2011), Levine concuerda con el director mexicano sobre la manera en que los monstruos deben ser diseñados para generar una criatura interesante. Para ambos creadores, el monstruo no debe diseñarse como una función, sino como un personaje. En este sentido, el personaje magnificante debe salir a relucir cuando el monstruo se encuentra en reposo, pues es muy fácil causar miedo agregando características físicas terroríficas, pero eso no lo hará sino otro objeto de utilidad más. Concluyen que, para crear un monstruo interesante, este debe ser ambivalente, terrorífico, pero que también pueda causar pena, belleza y simpatía. De esta manera, el personaje que es un monstruo, y no un simple monstruo, debe contener ambas partes: una parte atractiva y una repulsiva.

Al salir de la universidad, Levine se integró a *Looking Glass Studios* en Massachusetts, en donde trabajó en el diseño inicial del videojuego *steampunk* de sigilo *Thief: The Dark Project* que recibió extraordinarias reseñas por parte de los críticos. Levine se separó del estudio para emprender su propio estudio,

Irrational Games, junto con sus compañeros de trabajo: Jonathan Chey y Robert Fermier. De esta forma, Levine se constituyó no solo como un artista exitoso, sino como un empresario estadounidense. En 1997,



Ilustración 60. Portada de *System Shock 2*, videojuego diseñado y producido por Ken Levine en el estudio *Irrational Games* (Steam, 2019).



STANLEY KUBRICK'S THE SHINING



Ilustración 59. Arriba, cartel publicitario de *The Shining* de Stanley Kubrick (Kubrick, 2019); abajo, la entrada a la estación de batisferas llamada *Torrance Hall* en honor a Jack Torrance, personaje principal de *The Shining*.

Irrational Games comenzó a producir su primer videojuego, *System Shock 2* —un juego de tiros en primera persona y secuela del *System Shock* de 1993 de *Looking Glass*—, en el cual trabajó como escritor y diseñador principal. *System Shock 2*, publicado finalmente en 1999, fue muy bien recibido por la crítica; sin embargo, no logró alcanzar el éxito de

ventas esperado. Así, comenzó a gestar la idea de *BioShock* incorporando algunos elementos de *System Shock 2*, pero debido a las pérdidas provocadas por este videojuego, el ambicioso proyecto tuvo que realizarse con innumerables limitaciones tanto financieras, tecnológicas y de recursos humanos. Levine asegura que, de haber contado con un presupuesto más amplio, habría buscado profundizar en los distintos matices de moralidad y eliminar momentos maniqueos entre el bien y el mal presentes en la obra final (Keighley, 2017).

Comparando su biografía con distintos elementos dentro del videojuego, se puede entender que *BioShock* es en gran medida un texto referencial bien estructurado y pensado en cada detalle, una discusión de conceptos, obras, mitos y recursos dramáticos adaptados que tienen como fin problematizar temas políticos recurrentes en el debate público estadounidense. El videojuego se puede entender también como una puesta en escena dramática, pero considerada dentro de sus propios formatos interactivos, en lugar de imponer sobre ella los límites y fórmulas aplicables al cine y las obras teatrales. *BioShock* debe entenderse también desde una perspectiva más profunda en sus elementos monstruosos y de horror, puesto que el diseño de estos es mucho más complejo que la simple utilización de estereotipos. Además, se debe poner especial atención a los símbolos y pasajes paralelos pertenecientes a la tradición judía, pero también al imaginario estadounidense neoyorkino que se dibuja como una tierra sagrada para los inmigrantes, los artistas y los emprendedores. También, se debe considerar que el autor tuvo que enfrentar limitaciones financieras que le impidieron desarrollar de forma más profunda algunos conceptos, pero que también dieron una identidad claramente distintiva y original.

3.2.4.2 Concreción: la situación de la libertad individual estadounidense durante la producción de *BioShock*

“Why did you ask

‘What’

when the delicious question was

‘When’?’”

Rosalind Lutece
(*BioShock Infinite*, 2013)

Es importante poner en contexto a la obra porque se produjo en la nación estadounidense, es decir, dentro de esta tradición de pensamiento sobre la libertad individual, pero también su proceso creativo sucede en un momento de turbulencia política y económica en Estados Unidos. En este sentido, la contextualización en el tiempo de la obra resulta primordial para el estudio de la representación de la libertad individual, ya que el tiempo afecta directamente en la subcategoría más dinámica, la concreción, lo cual modifica el entorno de pensamiento del autor y, de esta manera, su devenir en la producción de la obra. *BioShock* se publica en 2007. La sociedad estadounidense se encontraba cansada de la Guerra contra el terrorismo impulsada tras el 9/11 y se cuestionaba sobre la legitimidad y la justificación moral y ética de la Guerra de Irak, así como si valía la pena el sacrificio de tantas y la coartación de numerosos derechos civiles y de su privacidad, en nombre de la seguridad nacional e internacional. Además, se acercaban las elecciones de 2008 y la nación estadounidense buscaba un cambio en la política. A esto todavía hay que agregarle que ya se empezaban a ver los efectos de la crisis financiera que explotaría en agosto de 2007 y se profundizaría en 2008. De esta forma, *BioShock* llega en un momento de incertidumbre y debate político, económico y social muy importante para Estados Unidos y es interesante, puesto que *BioShock* en sí mismo es un debate de las ideas estadounidenses y la libertad individual.

“Civilization is the progress toward a

society of privacy.

The savage's whole existence is public,
ruled by the laws of his tribe.”

Howard Roark
The Fountainhead (1943)
(Ayn Rand, 1993)

El diseño del concepto de *BioShock* comenzó en 2002, aunque la idea empezó a tomar forma hasta 2004 y sufrió múltiples modificaciones y cambios sobre la marcha, de forma que la producción del videojuego se puede acotar dentro del periodo de 2002 a 2007, año de su lanzamiento final. El proceso de creación, por ende, comenzó ya con la caída de la hegemonía estadounidense y el aparente régimen unipolar instaurado tras la caída de la Unión Soviética que se extendió hasta el ataque a las Torres Gemelas en Nueva York el 9 de septiembre de 2001 (9/11). Es decir, la idea del juego se comenzó a trabajar ya dentro de la nueva agenda estadounidense contra el terrorismo, proyecto al que se adhirieron sus aliados tradicionales y las instituciones supranacionales.

Bajo el mandato de George W. Bush, la figura presidencial obtuvo poderes de emergencia y hasta la fecha (2018) estos continúan en operación. Además, el 26 de octubre de 2001, Bush Jr. firmó la llamada *USA Patriot Act (Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act of 2001)* previamente autorizada por el Congreso en respuesta tanto a los ataques del 9/11 como los ataques de ántrax que subsumieron al país en una crisis de miedo e inseguridad. Dicha acta fue criticada debido a que autorizaba las detenciones indefinidas de inmigrantes, el allanamiento a casas y negocios por parte de oficiales sin el consentimiento o conocimiento del dueño o del inquilino y la expansión del uso de las *Cartas de Seguridad Nacional* que permitían al *Federal Bureau of Investigation* (FBI) revisar récords telefónicos, financieros y correos electrónicos sin la necesidad de solicitar una orden de la corte. Además, expandía el acceso a archivos y datos de negocios y bibliotecas a las agencias de aplicación de la ley.

Según Kellner (2007), la administración de Bush, asistida y encubierta por las corporaciones estadounidenses de medios de comunicación masiva, manipuló una política del miedo para promover una

agenda de extrema derecha que incluyó la *USA Patriot Act*, enormes cambios en el sistema legal, una intensiva expansión de las fuerzas militares y eventualmente las acciones bélicas en Afganistán e Irak. La tesis de Kellner sugiere que la retórica de Bush se convirtió en una herramienta que podría catalogarse como *Bushspeak* y la política de la mentira, la cual se unió a la espectacularización del 9/11 (pp. 222). Esto resulta interesante dentro del contexto contemporáneo porque en la era de Donald Trump se ha profundizado tal política con el fomento de las *Fake News*.

Bajo esta misma línea, se creó el Departamento de Seguridad Nacional el 25 de noviembre de 2002, cuyos objetivos son evitar ataques terroristas, mantener la seguridad de las fronteras, las aduanas, la inmigración y el espacio cibernético, así como prevenir y administrar situaciones de desastre. No obstante, este departamento ha sido muy criticado por su ineficiencia, la existencia de fraudes y su falta de transparencia. Además, se le ha acusado de violar libertades civiles y de marcar a ciudadanos estadounidenses como amenazas potenciales para la seguridad nacional. Esto se suma a las numerosas denuncias de invasiones a la privacidad llevadas a cabo por la Agencia de Seguridad Nacional (NSA) que, a partir del 9/11, creó nuevos sistemas de inteligencia para procesar la información proveniente de nuevas tecnologías como el internet y la red de teléfonos celulares.

En 2005, *The New York Times* publicó un artículo que exponía que la NSA había intervenido teléfonos en el extranjero sin obtener una orden de cateo por parte del Tribunal de Vigilancia de Inteligencia Extranjera de los Estados Unidos creada específicamente para ese propósito bajo el *Acta de Vigilancia de Inteligencia Extranjera* (FISA) de 1978 que versa sobre vigilancia electrónica, de registros, de dispositivos de identificación de las comunicaciones de entrada y salida y del acceso a ciertos registros de negocios con fines de inteligencia. Por este motivo, el 17 de enero de 2006, el Centro de los Derechos Constitucionales (CCR) demandó a la administración de George W. Bush por las características ilícitas e inconstitucionales del programa de vigilancia que vulneraba los derechos civiles de los ciudadanos estadounidenses, así como la privacidad de individuos en el exterior. Más aún, la Guerra contra el Terrorismo desató una ola de terror y odio contra los inmigrantes y las comunidades musulmanas dentro de Estados Unidos.

“But the Parasites said,

**“No!
The child has a duty!
He'll go to war
and die for the nation.””**

Andrew Ryan
(*BioShock 2*, 2010)

La Ocupación en Afganistán tras el 9/11 se consideró en un principio como una guerra justa por los ciudadanos estadounidenses, puesto que se había obtenido información que aseveraba que en ese país se ubicaba el escondite secreto de Osama bin Laden, autor confeso del ataque a las Torres Gemelas y líder de la organización terrorista *Al Qaeda*. Asimismo, se dijo que la *Operación de Liberación Duradera* que tenía como fin derrocar al régimen talibán del Emirato Árabe de Afganistán se encontraba justificada por acciones de este gobierno para proteger y dar refugio a Osama bin Laden y el resto de los líderes de *Al Qaeda*, evitando que estos fueran capturados y sometidos a juicio por sus actividades terroristas. El 7 de octubre de 2001, el gobierno estadounidense, junto con el gobierno británico y más tarde con el apoyo de las fuerzas de la OTAN, inició la invasión del territorio afgano amparándose en una interpretación muy criticada sobre el derecho a la legítima defensa de la Organización de las Naciones Unidas. La guerra se rodeó de infinitas irregularidades que no solo causaron un cataclismo político, económico y social en Afganistán, sino que provocó el deceso de 2415 soldados estadounidenses. Entonces, el nulo éxito de la Operación aunado al sacrificio de tantas vidas y familias estadounidenses implicó el cuestionamiento social sobre la legitimidad de la acción bélica.

Este cuestionamiento se vio potenciado por el lanzamiento de las fuerzas armadas estadounidenses a Irak en la llamada *Operación de Libertad Iraquí* que comenzó el 20 de marzo de 2003. Como hace notar Rajwade (2006), el gobierno estadounidense fracasó desastrosamente en cumplir sus objetivos tanto explícitos como implícitos: no logró adquirir control sobre las reservas de petróleo, no se encontraron armas de destrucción masiva, el ejército estadounidense se consideró por los iraquíes un

ejército invasor y no un ejército liberador que vendría a poner fin a las crueldades de su gobierno tiránico y opresor, no se logró construir una democracia funcional ni un gobierno capaz de mantener la ley y el orden —y mucho menos capaz de proveer servicios sociales básicos—, hasta ese momento no habían podido capturar a Osama bin Laden y las investigaciones del Congreso de Estados Unidos determinaron con total seguridad que el país iraquí no se hallaba relacionado con los ataques terroristas del 9/11. Así, toda posible legitimidad sobre los movimientos bélicos estadounidenses en suelo iraquí terminó por ser destruida. Esto sin mencionar las terribles violaciones de derechos humanos particularmente en materia de tortura y abuso de la ley que cometieron los soldados estadounidenses y las 4485 bajas estadounidenses en suelo iraquí (iCasualties.org, 2019).

Los estragos de la guerra impactaron de forma catastrófica el prestigio y la credibilidad del gobierno estadounidense alrededor del mundo y, con particular ahínco, dentro del mundo musulmán. Los motivos de la nación estadounidense fueron fuertemente cuestionados y muchos dieron por sentado que se trataba de otra operación más para asegurar fuentes de petróleo mientras que otros profundizaron en sus investigaciones para hallar los vínculos entre la corporación *Halliburton* y el vicepresidente de Estados Unidos en aquella época, Dick Cheney, el cual fungía como consejero de la corporación antes de integrarse al gabinete de George W. Bush y recibió una indemnización de 36 millones de dólares por parte de dicha empresa ante su aparente despido. *Halliburton* se hallaba en cifras rojas y, tras adquirir contratos sin licitación para construir la infraestructura necesaria para llevar a cabo las operaciones del ejército estadounidense en el país iraquí y reconstruir Irak, recibió la cifra de 16 mil millones de dólares por sus actividades.

Además de dicho cuestionamiento, las acciones bélicas renovaron las fuerzas del gobierno talibán en Afganistán y de los grupos terroristas islámicos. El desastre que estas operaciones crearon en materia de derechos y libertades civiles tanto fuera como dentro del territorio nacional, al tratarse de una obscena forma de opresión para sectores árabes y musulmanes, fue una invitación a la reacción y al fortalecimiento de las organizaciones y células terroristas. En lugar de paliar las desigualdades sociales que fungen como substrato para el desarrollo del extremismo islámico violento, Estados Unidos alimentó el odio y dio motivos a los jóvenes para incorporarse a las filas de este tipo de organizaciones (Smith, 2009, 4). En esencia, como bien hace notar Jenny Hocking en *Terror Laws: ASIO, Counter Terrorism and the Threat to*

Democracy (2004), mientras los gobiernos erosionaban los procedimientos establecidos, el desenfreno y la ilegalidad de los grupos terroristas se enfrentaron al desenfreno y la ilegalidad de los grupos antiterroristas, al punto que ambos se convirtieron en una grotesca reflexión mimética de su contraparte.

En este sentido, la Unión Europea incluso se cuestionó la terminología de la Guerra contra el terror, establecida por la administración de George W. Bush, puesto que el concepto de guerra de cierta forma mitiga la condena al abuso de la fuerza y la violación de derechos humanos y civiles (Robinson, 2006, 18). Asimismo, para Mohan y Mawdsley (2007), la llamada exportación de la libertad y la democracia construida antes de la Guerra Fría termina por perder toda legitimidad cuando Estados Unidos se embarca en acciones unilaterales carentes de transparencia y responsabilidad.

"...there is not a better place in the United States
to stay away from than

Wall Street

[...], with the **exception**, perhaps, of
Memphis or New Orleans
in a yellow fever season."

The Dangers of Wall Street
(Scientific American, 1879)

Aunado a esto, la crisis de 2008 ha sido caracterizada como una de las crisis más profundas y devastadoras del sistema capitalista. Chitale (2008) señala siete fuentes de la crisis financiera de 2008: 1) el préstamo irresponsable en el mercado *subprime* con los llamados préstamos NINJA (*No Income, No Job, no Assets*); 2) el origen y la distribución del modelo de préstamo (los cinco grandes bancos de inversión — Bears Sterns, Lehman Brothers, Merrill Lynch, Morgan Stanley y Goldman Sachs— diseñaron el modelo, lo implementaron, dieron confianza sobre su uso y animaban a los bancos pequeños a incurrir en este tipo de préstamos—); 3) la proliferación de derivados (entre ellos los SWAPS que permitían complejos intercambios de deuda no respaldada); 4) el exceso de apalancamiento (en su forma más sencilla el exceso de endeudamiento por parte de empresas con miras a aumentar su rentabilidad, lo cual implica mayores riesgos y mayores ganancias, pero también mayores pérdidas); 5) la recesión del mercado inmobiliario (se

creía que el mercado de hipotecas era uno de los más sólidos, dado que la mayoría de la gente la pagaba puntualmente; no obstante, debido a los préstamos NINJA, los intereses se elevaron tanto que la gente prefería abandonar su casa antes de pagar su deuda); 6) retos en la valuación (la complejidad cada vez mayor del mercado de derivados conllevó a que los *brokers* en la bolsa pudieran jugar con pérdidas no realizadas para obtener beneficios fiscales, es decir, las normas fiscales y de contabilidad permitían que las casas de bolsa e inversionistas obtuvieran beneficios fiscales sin justificación alguna); 7) eventos de poca probabilidad (entre mayor sea la interdependencia global, mayores son las discontinuidades, las irregularidades y la volatilidad en los mercados financieros) (pp. 20-24).

Si bien Stringham (2014) relaciona la intensificación de la crisis con las políticas llevadas a cabo por el gobierno estadounidense más que en un problema de los mercados y *Wall Street*, la libertad de los mercados financieros y la irresponsabilidad de la banca estadounidense es hasta el momento la tendencia general para explicar la crisis de 2008, lo cual abrió el siempre latente debate estadounidense sobre el papel que el gobierno debe desempeñar con respecto a los mercados. Esta serie de factores generaron un enorme cataclismo a nivel global y un gran descontento entre la población estadounidense que se siente alejada de las élites privilegiadas de *Wall Street*. Una gran cantidad de analistas financieros abogaron para que el Estado estadounidense impusiera nuevas regulaciones (Hatzopoulos, V. & Iori, 2012; Gabrieli, 2011; Roukny et al., 2014; Squartini et al., 2013; Erola et al., 2012). Aunque la crisis no sucedió sino hasta 2008, la mala reputación de *Wall Street* le precedía (*Scientific American*, 1879) y los ciudadanos se mantienen en general desconfiados de las operaciones que suceden en los grandes bancos y bolsas de inversión, de manera que la regulación de estos por parte del gobierno es un debate recurrente en la historia de Estados Unidos. Además, doce economistas — Dean Baker (Estados Unidos), Wynne Godley (Reino Unido), Fred Harrison (Reino Unido), Michael Hudson (Estados Unidos), Eric Janszen (Estados Unidos), Steve Keen (Australia), Jakob Brøchner Madsen & Jens Kjaer Sørensen (Dinamarca), Med Jones (US) [190] Kurt Richebächer (Estados Unidos), Nouriel Roubini (Estados Unidos), Peter Schiff (Estados Unidos) y Robert Shiller (Estados Unidos) — predijeron la crisis, de forma que algunos síntomas se podían observar ya en la economía estadounidense.

Neys & Jansz (2019) discuten que los videojuegos son un medio eficaz para mantener políticamente activa a la población, logrando así mantener la salud de democracias funcionales. *BioShock*

es un referente en el ámbito de los videojuegos políticos, puesto que fue, si no el primero, uno de los pioneros en el desarrollo de argumentos políticos complejos dentro de este medio. Además, continúa siendo uno de los ejemplos más avanzados dentro de los videojuegos políticos, al punto de considerarse un videojuego clásico a pesar de apenas haber cumplido una década. Sin embargo, durante el periodo en que *BioShock* se encontraba en proceso de diseño, la nación estadounidense, como ya se mencionó en las subsecciones anteriores, se encontraba en crisis, en decadencia y en un periodo de reinvención. La era post-9/11 tuvo fuertes implicaciones en el ámbito de producción de cultura pop y los videojuegos.

La reacción general en la industria del cine y la televisión —así como la de los videojuegos— fue censurar, retirar y/o retrasar ciertos contenidos sensibles. Sin embargo, no solo se retiraron contenidos con relación directa o indirecta al ataque de las torres gemelas o acciones bélicas y destructivas, sino también películas de terror como *Carrie*, la cual fue extrañamente reemplazada por *Jaws* en TNT. No obstante, la producción y el consumo cinematográfico y televisivo regresaron prontamente a la normalidad (Spiegel, 2004, pp. 235-236).

3.2.4.3 Estructura del relato de *BioShock*

Por las particularidades formales de *BioShock*, el análisis de la obra se planteó desde el inicio dividiendo la obra en secuencias que abarcan espacios más o menos coherentes dentro de *Rapture*. El narrador, se encuentra a lo largo de la obra representado por el jugador, de manera que la obra se narra en primera persona, a excepción del final, en el que la Dra. Tenenbaum, la madre, narra la vida de Jack tras derrotar a Atlas. Las secuencias se configuraron de la siguiente manera:

Primera macrosecuencia: en el camino del engaño

1. *The Lighthouse*: la genialidad del individuo absoluto

Durante esta primera secuencia, ocurren microsecuencias o eventos que tienen como objetivo introducir el proyecto de *Rapture* al espectador. Estas microsecuencias marcan los hitos que configuran la trama de la secuencia, en este caso: a) cuenta el accidente aéreo que ubica a Jack frente a las puertas del faro de *Rapture*; b) cuenta la transgresión y el viaje del jugador que lo lleva a internarse en *Rapture*; c) el antagonista de la primera parte del juego explica en un anuncio publicitario el grandioso proyecto de la ciudad construida en el fondo del mar. Se debe notar que, en esta parte, el héroe es llamado a la aventura desde su aparente mundo ordinario. También es importante destacar el papel del motivo del faro, que se configura como un homólogo de la estatua de la libertad y que busca iluminar el camino de los migrantes hacia la tierra de la libertad y el progreso, un lugar sin tiranos: el reino del *American Dream*. Es importante notar que el jugador se introduce al mundo durante la noche, lo cual anticipa la entrada a un lugar de sombras. Asimismo, la composición de los espacios sugiere la implacable y autoritaria presencia del individuo absoluto, Andrew Ryan, y su proyecto que conjuga al arte y la ciencia en la industria. Más aún, durante su discurso deja en claro su desdén por los modelos del Estado benefactor, del Socialismo y del Comunismo, así como de las religiones. De esta forma, se narra al jugador el mito fundacional de *Rapture* bajo la forma que se adecúa mejor a los ideales de la ciudad: un anuncio publicitario. Así, el tema que se configura en esta introducción es el de la genialidad del individuo absoluto, el de la libertad como la mayor

virtud, el del progreso como el ideal a alcanzar y el del *American Dream* como meta individual: el capitalismo visto como el gran triunfo humano se enarbola, entonces, de la conjunción de estos elementos.

2. *Welcome to Rapture*: el pecado del poder y su condena

Tras la brillante entrada preparada por Andrew Ryan para todo migrante que quisiera llegar a *Rapture*, se encuentra un nivel que demuestra que el proyecto de *Rapture* resultó ser todo un fracaso. Así, se despliegan las siguientes microsecuencias: a) el jugador observa a un enemigo menor de aspecto monstruoso cometiendo una fechoría (el enemigo asesina a un hombre que ruega por su vida); b) el héroe conoce al antagonista de la segunda parte de la obra, Atlas, el cual funge como representación arquetípica del padre, la sombra, el *trickster* y el destructor, y lo engaña asegurando que quiere ayudarlo a escapar, lo cual conlleva a Jack a convertirse en cómplice; c) el jugador obtiene un regalo u objeto mágico, un plásmido, que le ayuda a adquirir superpoderes para enfrentarse a los peligros futuros, sin embargo, debido a sus características físicas, este objeto puede ser también comparable con la manzana de Adán y Eva, lo cual implica una trasgresión y una iniciación en los pecados de la adicción al poder y la soberbia (por ende, en el resto del juego, el héroe sufre una condena); d) el antagonista principal, Atlas, continúa con el engaño pidiéndole al jugador que lo ayude a salvar una familia que ni siquiera existe, es decir, se le propone una tarea difícil; e) continuando con el engaño, se presenta a las *Little Sisters* como monstruos cuando en realidad resultan ser inocentes; f) el antagonista de la primera parte, Andrew Ryan (representación arquetípica del padre, la sombra, el creador, el destructor y el gobernante), conoce al jugador. Aquí, el héroe es obligado a aceptar la llamada a la aventura y se reúne con el que será su maquiavélico mentor por medio del radio y cruza el umbral hacia lo que constituye el mundo de *Rapture* cuando acepta utilizar el plásmido. Durante esta secuencia resalta la forma de manzana del primer plásmido que utiliza el jugador, el papel del *leitmotiv* musical de melancolía junto con la idea del ascenso durante la microsecuencia del elevador en donde Atlas le pide al héroe que salve a su familia y la configuración del motivo emblemático de la Cadena de Industria entendida en un inicio como una forma de cohesión social y libertad, pero que termina representando la esclavitud del hombre con respecto a sus deseos materiales, la producción y la Industria.

3. *Medical Pavilion*: Afrodita y la belleza corporal como imperativo categórico

Esta secuencia se configura bajo el tema del cuerpo, la salud y los cánones de belleza que asfixian al individuo. Las microsecuencias diacrónicamente ordenadas arrojan la trama básica del nivel que en este caso constituye por sí mismo una secuencia: a) el jugador debe viajar a través de este reino clínico para buscar un objeto mágico (las llaves que le permitan continuar su camino); b) para esto debe enfrentarse a un antagonista menor, el Dr. Steinman en una lucha de combate directo; c) el héroe reclama la victoria y se embarca en el viaje al siguiente reino; d) Jack es puesto a prueba por la Dra. Tenenbaum (representación arquetípica de la madre) y debe decidir entre salvar a las niñas inocentes (aunque monstruosas) a cambio de regalos/objetos mágicos como recompensa; e) el héroe reacciona y supera o falla la prueba (pero tendrá muchas oportunidades más para tomar distintas decisiones al respecto, tres en cada nivel restante salvo en ciertos niveles excepcionales y después de cada tres inocentes salvadas se recibe un regalo a veces con objetos mágicos especiales como tónicos y plásmidos). Además, en este nivel se hace referencia explícita a Afrodita, la cual obsesiona a Steinman con una belleza asimétrica inalcanzable, causando la terrible locura del doctor. Además, destaca la evolución de la mentalidad hipocrática y kantiana de Steinman, “*Above all do not harm*”, para después adoptar a la belleza corporal, ya no como una virtud o un ideal, sino como una obligación: “*Aesthetics are a moral imperative*”. A partir de este nivel, el jugador comienza a superar pruebas y enemigos hasta que llega hasta Andrew Ryan. Aquí, se presenta a la mujer como tentadora y tentación mediante las *Little Sisters*, las cuales podrían conllevar al héroe a alejarse de su camino espiritual si decide cosecharlas.

4. *Neptune’s Bounty + Smuggler’s Hideout*: la religión en el gran imperio laico de Neptuno/Poseidón y la manipulación emocional en el engaño

Esta secuencia se conforma por dos niveles que, a pesar de encontrarse divididos por motivos de diseño, se encuentran dentro del mismo espacio y cuentan con una lógica común que las convierte en una unidad. El tema sobre el cual se fundamenta la secuencia es el engaño y la manipulación emocional, pero, dentro de la narrativa visual, también se incluye el tema de la fuerza de la religión y la fe. Así, diacrónicamente se configuran los mitemas de la siguiente manera: a) el jugador es puesto a prueba para poder continuar su camino; b) el jugador obtiene un objeto mágico (cámara de investigación) que le

permitirá cumplir con la prueba y ser más fuerte; c) el jugador sufre un engaño por parte de aquel que lo pone a prueba; d) el jugador se enfrenta a este antagonista menor, Peach Wilkins, en una lucha de combate directo y consigue la victoria; e) el héroe encuentra el submarino en donde supuestamente se encuentra la familia de Atlas, este explota, se culpa a Andrew Ryan de la fechoría y con eso el engaño se consolida y el jugador se vuelve cómplice en la venganza contra Andrew Ryan; d) el jugador escapa y realiza un viaje al reino de los jardines de *Arcadia* para llegar hasta el antagonista expreso. El nombre de *Neptune's Bounty* se encuentra evidentemente relacionado con el dios Neptuno, dios de las aguas (en particular las marinas), que permite la construcción de enormes imperios en sus orillas. Neptuno al ser conocido como Poseidón en la mitología griega, se encuentra relacionado también con el mito de Atlantis, el cual desempeña un papel muy importante en la construcción del mundo de *Rapture*.

Segunda macrosecuencia: en el camino al desengaño

5. *Arcadia + Farmer's Market*: la comunión con la naturaleza y el pasaje bíblico de Lázaro

Dentro de la misma área de *Rapture* y lógica narrativa, ambos niveles configuran una sola secuencia basada en el tema del individuo, la razón y la naturaleza. En cuanto a las microsecuencias diacrónicamente ordenadas se tiene: a) Andrew Ryan realiza una fechoría y decide asesinar a todos los árboles de *Rapture* para acabar con el oxígeno y, así, con el jugador; b) el protagonista, para sobrevivir, debe completar una difícil tarea que implica el ensamblaje de un objeto mágico llamado *Lazarus vector* capaz de revivir a los árboles; c) el jugador obtiene el objeto mágico y lo utiliza para derrotar a Ryan en esta estrategia; d) el héroe viaja hacia *Hephæstus* en donde podrá alcanzar la venganza, pero deberá pasar por *Fort Frolic* para eso. En esta secuencia, se representa el mundo idílico de *Arcadia*, una región imaginaria considerada un hermoso lugar en donde los humanos vivían en paz y en comunión con la naturaleza. También, se representa el pasaje bíblico de Lázaro, el cual volvió a la vida gracias a Jesucristo.

6. *Fort Frolic*: el culto a la celebridad, la adicción a los aplausos y las máscaras de falsedad

La quinta secuencia se desarrolla en *Fort Frolic* bajo el tema del ego del individuo y del artista, el culto a la fama y la personalidad, el derroche y el exceso. Las microsecuencias se organizan de la siguiente

forma: a) el *trickster* y antagonista menor, el artista Sander Cohen, decide probar al jugador con una difícil tarea: asesinar a sus exdiscípulos y tomar fotografías para exponerlas en una obra; b) el jugador supera las pruebas recibe recompensas; c) el héroe es perseguido ante la locura de Cohen; d) el antagonista se disculpa y regala al jugador un objeto mágico, un plásmido, y la posibilidad de continuar su viaje a su último destino: el reino de *Hephæstus*. La máscara resulta un símbolo en extremo importante, ya que demuestra la vanidad y la falsedad de las apariencias, pero, como explica Atlas al jugador, también tiene que ver con la evasión de los seres para reconocerse tras sus enormes fracasos y aceptar su aspecto sombrío.

7. *Hephæstus*: la Gran Cadena de la Industria y el Infierno

El tema de esta secuencia se enarbola del individuo como esclavo de la industria, el progreso y la racionalidad. Las microsecuencias se articulan de la siguiente forma: a) el héroe realiza una *difícil tarea*, juntar los elementos necesarios para poder sobrecargar el núcleo de energía y poder continuar su camino hacia Andrew Ryan; b) el jugador cumple con la tarea; c) el héroe se prepara para enfrentar a su enemigo. Resaltan los símbolos como los colores cálidos y los elementos del fuego y el magma que permiten al espacio actuar como un símil de la idea más extendida del infierno cristiano. En esta parte, el héroe se interna en la caverna más profunda para llegar hasta Ryan.

8. *Central Control*: la revelación de la esclavitud

Dentro de *Hephæstus*, se desarrolla una de las secuencias más interesantes del videojuego. El tema que se plantea es el del libre albedrío, el individuo, la decisión, la esclavitud y la libertad. Las piezas que conforman esta secuencia consisten en: a) el antagonista decide realizar una última fechoría e iniciar el proceso de autodestrucción de la ciudad para no verla caer en manos de su enemigo Atlas; b) el héroe cumple con su tarea de encontrar a Ryan; c) el héroe busca luchar con su antagonista, pero Andrew Ryan desenmascara el engaño que ha obligado a Jack a ser cómplice; d) el héroe derrota al antagonista de esta parte, puesto que no puede revelarse contra Atlas; e) el jugador enmienda la última fechoría y detiene el proceso de autodestrucción; f) el propio Atlas se desenmascara como Frank Fontaine, enemigo acérrimo de Ryan y queda al frente de la ciudad; g) el héroe es perseguido por las fuerzas de Atlas, pero es socorrido

por las *Little Sisters* bajo las órdenes de la Dra. Tenenbaum. Es aquí donde el héroe muere en tanto hombre libre, ya que se le revela que siempre ha estado controlado por Atlas.

Tercera macrosecuencia: Prometeo libre o Fausto esclavo

9. *Olympus Heights + Apollo Square*: el renacimiento del hombre libre, la desigualdad y la opresión

Dentro de la zona habitacional de *Rapture*, se encuentran *Olympus Heights* y *Apollo Square*, lugares que representan la terrible desigualdad económica existente en *Rapture*. *Apollo Square*, además, sirvió como campo de concentración y de asesinatos públicos, en donde Andrew Ryan controlaba y castigaba a sus reductores, de una forma muy similar a la de la Alemania Nazi. El tema de esta secuencia es la desigualdad económica, la opresión y el autoritarismo. Las microsecuencias que conforman esta secuencia son: a) la Dra. Tenenbaum se presenta como la representación arquetípica de la madre de las *Little Sisters* y de *Jack*; b) sucede una mediación tras el engaño de Atlas, se le pide al jugador detenerlo y se le obliga a marchar del refugio (se le pide la difícil tarea de eliminar a Atlas); c) el jugador *acepta*; d) Atlas comete otra fechoría y utiliza su poder sobre Jack para disminuir salud y energía; e) el héroe debe encontrar los antídotos para evitar ese control (busca objetos mágicos); f) tras sanar, el jugador debe viajar hacia el reino de *Point Prometheus* en busca de su enemigo. En esta secuencia, el héroe revive en un ser libre, debido a la ayuda de la Dra. Tenenbaum y, con el nuevo conocimiento de quién es el verdadero antagonista de esta anécdota, se enfrenta a la persecución de Atlas con el fin de detenerlo. De manera que, en este lugar, el héroe se encuentra con su madre (quién le dio vida como monstruo), que también es la diosa, la cual le ayuda a renacer.

10. *Point Prometheus + Museum Gauntlet*: la metamorfosis al monstruo y el cauce prometeico

Point Prometheus y *Museum Gauntlet* muestran la transformación de Jack en el monstruo que más teme en el videojuego: el *Big Daddy*. Durante esta secuencia, se muestran los temas del adoctrinamiento y la educación (en una visión muy cercana a la de Foucault), la ciencia sin escrúpulos, el robo de la inocencia y la monstruosidad del hombre. Esta secuencia se compone de la siguiente forma: a) se le impone al jugador una difícil tarea: perseguir a Atlas; b) este logra escapar, por lo que ahora el jugador debe conseguir

ciertos objetos mágicos para convertirse en un *Big Daddy* y transfigurarse; c) el héroe debe probar que puede proteger a una *Little Sister*; d) si Jack supera la prueba, la niña le entrega un objeto mágico para vencer a Atlas (una aguja para succionar el ADAM de su cuerpo); e) el héroe viaja hacia el reino de *Fontaine's Lair* donde se encuentra el enemigo final. En esta secuencia, Jack debe transformarse en uno de los monstruos más fuertes y temidos del videojuego: el *Big Daddy*. De esta forma, al encontrarse en esa posición, el héroe entiende la inocencia y fragilidad de las *Little Sisters*, así como la responsabilidad que conlleva su protección. Se demuestra, entonces, que los monstruos más atemorizantes son los seres más nobles de aquel mundo espeluznante. Es aquí cuando el héroe se apega de forma más estricta al cauce mitológico prometeico; no obstante, se develará al final si fue digno de las hazañas e integridad de Prometeo o, en un desvío moral, deviene hacia el cauce tangencial de Fausto.

11. *Fontaine's Lair*: Prometeo o Fausto, hombre o esclavo

Finalmente, el héroe se enfrenta a su enemigo en una gran lucha final y este logra la resurrección en un hombre libre o en un hombre esclavo de sus instintos egoístas, lo cual le permite, respectivamente, alcanzar una vida tranquila y plena en la tierra o llevar la destrucción al planeta entero. Se decide aquí, dependiendo de cómo actuó el jugador con respecto a las *Little Sisters* a lo largo del juego, si el héroe se levanta como el santo que parte a una vida ascética, sencilla y libre o como el tirano, esclavo de sus deseos, que posee el mundo subacuático y ambiciona invadir el mundo terrestre.

3.2.4.4 La obra como unidad narrativa: los mitos y filosofía detrás de *BioShock*

Al unir las tres macrosecuencias, se obtiene una estructura similar a la de la *Divina Comedia* en la que el héroe desciende por los distintos círculos del infierno para llegar hasta el individuo absoluto, Andrew Ryan, el cual en la primera parte del juego funge como heredero de Fausto y se sitúa como el propio Anticristo. Después, el jugador debe purgar sus pecados por medio de su propia liberación, pero según la narrativa discursiva, esta solo se logra si el héroe decide salvar a las inocentes, las *Little Sisters* (unidad híbrida mecánico-representativa), en lugar de incorporarse a la lógica egoísta rapturiana en busca de la supervivencia propia y la adicción al poder. De hecho, no es coincidencia que *Point Prometheus* enuncie el nombre de Prometeo, el cual decide sacrificarse y cumplir una terrible condena física por el bien común para liberar a su espíritu y a la humanidad de la tiranía de los dioses. La transformación que sufre Jack para convertirse en monstruo revela, además, que las criaturas más atemorizantes del juego, las *Little Sisters* y los *Big Daddies*, son quizás los entes más inocentes y nobles de la obra a pesar de sus claras deficiencias, defectos y apariencias. De manera que, al convertirse en monstruo, *Jack* deja de serlo, mas su metamorfosis se completa si y solo si, sin importar su miedo e instinto egoísta de supervivencia, mantuvo dentro de él un cierto sentido del bien que lo llevó a salvar al inocente. En el caso totalmente contrario, en que el jugador haya decidido egoístamente sobre la vida de las inocentes, el jugador de Prometeo se convertirá en Fausto, de la misma forma en que Andrew Ryan lo hizo. Si el jugador logra liberarse, el paraíso de Dante, aunque terrenal, lo espera; no obstante, si, absolutamente egoísta, no lo logra, la humanidad entera tendrá que sufrir las consecuencias de sus actos.

Más aún, la historia de *BioShock* se configura como el mito del héroe descrito por Campbell en 1949 en *The Hero with a Thousand Faces*. El mundo ordinario de Jack sucede cuando se encuentra en el avión que más tarde sufre un accidente (a pesar de que este mundo fuera tan solo una ilusión). El accidente lo obliga a atender la llamada a la aventura, el cual intenta rechazar cuando es testigo del asesinato de un hombre al principio de *Welcome to Rapture*, pero es imposible hacerlo, ya que no hay otra salida. Atlas, su mentor en la primera parte del juego lo ayuda por medio de su radio, a pesar de que todo sea una farsa y Jack sea únicamente un esclavo, un instrumento para derrotar a Andrew Ryan y conquistar la ciudad.

Entonces, el héroe decide cruzar el umbral, utilizar el plásmido que encuentra en ese nivel, para internarse plenamente en *Rapture* en donde se encuentra con enemigos, *pruebas* y unos cuantos aliados hasta llegar a Ryan. *Hephæstus*, representa la caverna más profunda. Cuando finalmente se encuentra cara a cara con el antagonista de esta parte, Jack muere como personaje *libre*, ya que se le revela que siempre ha estado bajo el control de Atlas. La Dra. Tenenbaum le permite la resurrección al inicio de *Olympus Heights*, bloqueando el sistema de control de Atlas sobre Jack. Al conocer al

verdadero antagonista, el héroe regresa a la acción y, perseguido por sus enemigos, logra llegar hasta Atlas en donde se enfrenta con él en la gran lucha final. Finalmente, el héroe resurge como un hombre libre o como un hombre preso de su egoísmo para, así, encontrar la felicidad en el mundo terrenal o continuar su camino de destrucción sobre la corteza terrestre.

Además, dentro de las macrosecuencias se representan dos mitos que dan pie al mundo de *Rapture* como tal y que va más allá del relato anecdótico que cuenta la historia que sigue el jugador: el mito fundacional y el mito de la destrucción. El primero, es claramente similar al mito de los padres fundadores de la nación estadounidense al unirse los seres grandes, trabajadores y buenos en contra de las arbitrariedades de los gobiernos tiranos y las autoridades aplastantes de poder, pero también se ve influenciado por el mito del progreso, aquel que asegura que la racionalidad, el trabajo y la verdad conllevarán a la humanidad a prosperar, y el mito del sueño americano (presentado por medio del motivo que constituye el emblema de la ciudad: el *faro* (ver su desarrollo en la sección de la dimensión simbólica), que como tierra sagrada de hombres libres premiará a los hombres trabajadores y talentosos con el éxito. Los mitos fundacionales son de particular importancia en la constitución de grupos humanos y sociales, ya

EL VIAJE DEL HÉROE



Ilustración 61. Diagrama que representa el mito del héroe, cual es explicado por Joseph Campbell en *The Hero with a Thousand Faces* (1949).

que explican el origen y la razón de ser de un colectivo, inculcando un sentido de lealtad e identidad que perdura en los espíritus humanos.

El segundo, narra los excesos de ese pueblo que se creía a sí mismo bueno, virtuoso y libre, lo cual termina por derrumbar un lugar de progreso acelerado, el cual es un mito recurrente que explica el colapso de ilustres y grandiosos imperios. En su completitud, *Rapture*, pueblo del mar, semeja, sino es que replica, el mito de la civilización de Atlantis. Atlantis fue fundada por Poseidón y sus descendientes, lo cual permitió que la civilización se desarrollara rápidamente hasta constituirse en un imperio avanzado en todos los aspectos; no obstante, entre más se degradaba la herencia de Poseidón y los habitantes se volvían más humanos, la población se volvió altanera, insolente y soberbia, de manera que los dioses encontraron justo y necesario destruir Atlantis. De esta forma, *Rapture* comenzó como un proyecto en donde los ilustres podrían llevar una vida plena y libre, pero rápidamente se necesitó gente para que realizara los trabajos menores, lo cual conllevó a una desigualdad y opresión aplastante hacia estos grupos. Los grandes, no obstante, comenzaron a adquirir poderes de dioses al poder modificar el código genético por medio del ADAM, los plásmidos y los tónicos genéticos, otorgando superpoderes a los seres humanos. Eventualmente esta soberbia, unida a la perversión de Ryan y el hijo más corrupto del sistema, Atlas, causaron la destrucción de un mundo que en sus inicios prosperó hasta convertirse en la civilización más avanzada de la humanidad.

Así, se encuentra que los temas contenidos dentro de la obra se organizan lógicamente de la siguiente forma en el argumento (ver la Ilustración 58). Luego, se concluye que a lo largo del juego se presenta una exposición de discusiones, a manera de debate, de las siguientes facetas del individuo y su libertad:

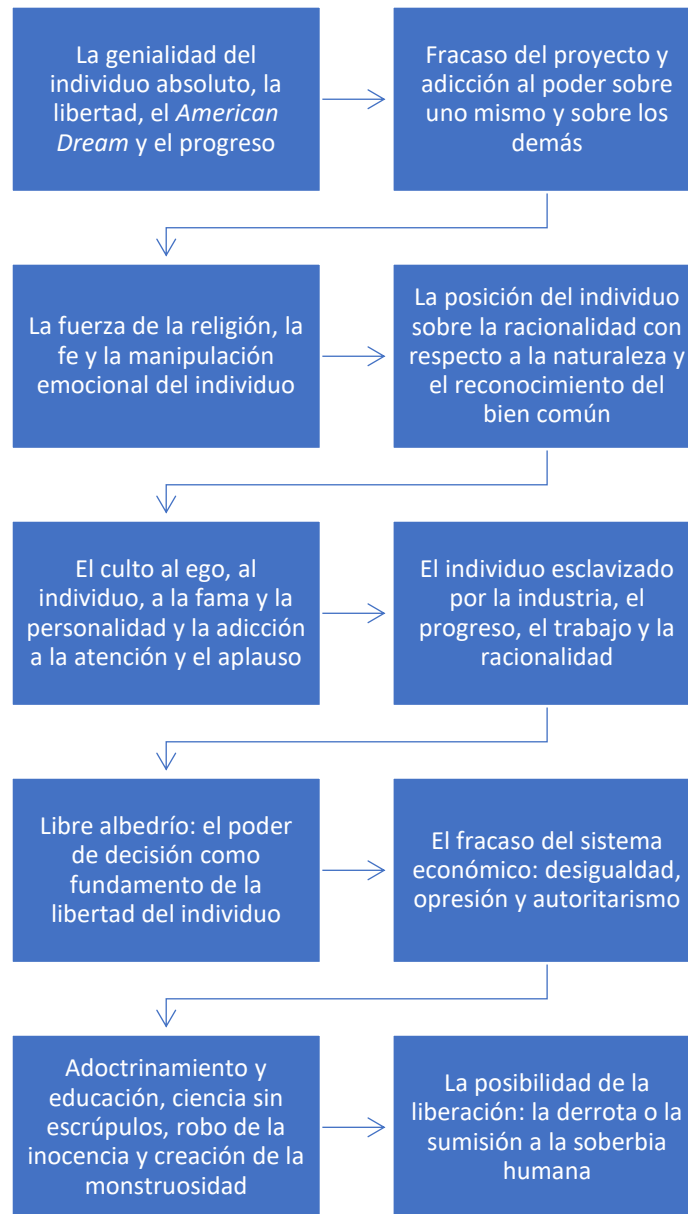


Ilustración 62. Estructura lógica de la presentación de los temas que configuran el gran tema de la obra: la libertad individual estadounidense.

Leer la obra *BioShock* como relato simbólico implica necesariamente retomar de forma crítica el mito fundacional de *Rapture* que llevó a la ciudad del progreso acelerado a la destrucción masiva en tan solo unos años. *Rapture* explicaba claramente el origen de su creación como un mundo utópico y justo, asegurando que el Capitalismo del Estado benefactor, el Socialismo y el Comunismo, así como la Religión, habían esclavizado a los seres naturalmente ilustres y grandes con sus estándares éticos y morales. Como ya se vio en el análisis de la dimensión simbólica, incluso se tomó prestada la cita bíblica que justifica el derecho del hombre al “sudor de su propia frente”. Ryan retomó la frase en un sentido laico, dado su claro desdén por las religiones y los dioses, y apeló directamente a la naturaleza humana que es esencialmente egoísta en un sentido virtuoso. El trabajo y la creación se consolidaron también como virtudes inherentes a los seres grandes, los cuales, si tan solo fueran libres, podrían construir un mundo de progreso y producir las mayores obras humanas, desafiando incluso a los poderes de los supuestos dioses y reyes que, para Ryan, no eran sino simples formas de opresión instauradas por los mediocres, los parásitos y los débiles que intentan robar al hombre fuerte. De esta forma, el mito fundacional sugiere que, en el estado de total libertad, los conflictos de la vida humana, de la vida interior y del mundo, se acabarían al encontrarse eliminadas las restricciones para el correcto desempeño del hombre. Así, el mito justifica la constitución y creación de un grupo identitario que necesariamente debe aislarse del resto de los sistemas y que, a su vez, se integra socialmente por medio de la Gran Cadena de la Industria que ayudará a la humanidad a vivir en armonía a pesar de sus múltiples intereses egoístas. Así, Andrew Ryan logra articular un relato mítico que cumple con todas las funciones sociales básicas, cognitivas, ontológicas, psicológicas y morales, sociales y políticas, para erigir una ciudad al fondo del mar.

BioShock se inserta en el proyecto fallido, en el mito de una gran civilización cuyos excesos llevaron a su destrucción. De manera que se dibuja claramente su equivalencia con Atlantis, esa ciudad avanzada pero soberbia que sufrió la ira de los dioses. El héroe debe descubrir lo que ha sucedido mientras enfrenta sus propios pasajes simbólicos en una obra que trata sobre la naturaleza de la libertad humana y la posibilidad de la liberación. De esta forma, si bien el relato simbólico que constituye *BioShock* no explica el origen de las cosas, sí pone a discusión la razón de ser del ser humano. Cuestiona el valor de la vida y su relación con la libertad, explora sus manifestaciones en fallidos proyectos y nuevas posibilidades de construcción y liberación. De cierta forma, enraíza la vida humana a la comunidad y a la libertad, a la

naturaleza y la superficie terrestre, entendiendo que un hombre debe ser libre, quizás incluso en el sentido de Prometeo, el cual encuentra la liberación en el sacrificio y la bondad, mas no debe serlo de forma tan absoluta que lo convierta en esclavo de sus propios deseos e ideas, autoritario y tirano, descendiente mismo de Fausto.

El relato representa claramente los conflictos múltiples de la vida humana, solo se requiere ver la organización de los temas, contenidos y su estructura argumental, los cuales se abordan a manera de debate, manteniendo en mente al agente como individuo y a la libertad como eje de sumisión o de acción. De esta forma, plantea una problematización sólida y coherente de todo el sistema social, político y económico, ya que, en la obra, la filosofía de la libertad influye en todo lo concerniente al ser humano. Esta compleja obra se contextualiza por sus autores y comunidades en la nación estadounidense, debate temas siempre latentes de la esfera pública y los disecciona, los descuartiza, dialoga con sus proyectos y sus supuestos; sin embargo, a pesar de realizar estos cuestionamientos dentro de su contexto, no deja de tratar temas fundamentales sobre la naturaleza del ser humano más allá de su nacionalidad.

En tanto debate político, este videojuego funge como fuente de cuestionamiento dentro de una comunidad que se ha estigmatizado como apática en materia política (los videojugadores), como un referente sobre las posibilidades del videojuego para presentar argumentos sociales complejos y como una forma de problematizar las ideas y debates tradicionales sobre la libertad individual, particularmente la estadounidense. En tanto obra de arte (Tavinor, 2009), ubica al videojuego dentro de los estándares más altos de estética, belleza y contenido, creando en el jugador cierto nivel de orgullo y generando nuevas hipótesis y teorías sobre el arte en su totalidad. En tanto videojuego, ofrece un producto clásico en el sentido de su importancia para el medio, así como de culto y de estatus entre los jugadores: una medalla de autenticidad se le otorga al *gamer* que lo ha completado, identificación que lo separa del videojugador casual. Y, finalmente, en tanto relato simbólico, cumple con las funciones cognitivas, ontológicas, psicológicas y morales, políticas y sociales.

4. La síntesis hermenéutica de la libertad individual programada: hallazgos del caso empírico

“Would you kindly’...

Powerful phrase.

Familiar phrase?”

— Andrew Ryan
(*BioShock*, 2007)

BioShock ha demostrado ser un caso de análisis muy rico y que cuenta con una configuración muy bien pensada para presentar una crítica sobre la libertad individual estadounidense. En esta sección, se hace primero un recuento de los resultados más importantes obtenidos durante el análisis de la libertad individual estadounidense. Después, se exponen los resultados más importantes con respecto al análisis del videojuego y su relación con las cuatro subcategorías que componen a la categoría de libertad individual, así como su respectiva formación dentro de la nación estadounidense.

La categoría metateórica de la libertad individual, cual definida en el Capítulo 2, permitió estructurar el análisis de la libertad individual estadounidense de acuerdo con los cuatro rubros que se propusieron: Individuo, Limitaciones, Posibilidades y Concreción. En este sentido, en el Capítulo 3 se obtuvo que, a grandes rasgos, el *individuo* en la tradición estadounidense se trata de un *ciudadano*, profundamente nacionalista, patriótico, capaz de servir y morir por su país y sus ideales, el cual cree que fue creado por un ser (Dios), que le otorgó ciertos derechos y libertades o, en su defecto, es especial por haber nacido o habitar la tierra de las oportunidades. El individuo estadounidense se siente un individuo libre que cree en la igualdad ante la ley, la igualdad de oportunidades, la libertad, la democracia, los derechos civiles y el libre comercio. Busca su propia felicidad y defender sus intereses. Dentro de la visión tradicional, el individuo cree que el éxito será alcanzado gracias a sus habilidades y su trabajo duro. Considera que el gobierno no debe interferir con su vida económica y privada. Asimismo, piensa que se debe proteger su propiedad privada aún frente a los intereses del gobierno y la colectividad, que debe ser defendido de

gobiernos déspotas, tiranos y arbitrarios y confía en sus instituciones, pero se mantiene vigilante del tamaño del gobierno.

En cuanto a las *limitaciones* que enfrenta el individuo estadounidense dentro de su tradición, se considera que este se halla constreñido por el gobierno y la colectividad, de manera que el ciudadano estadounidense desconfía de los gobiernos grandes, dado que estos pueden incurrir fácilmente en la tiranía. Además, se encuentra limitado por los derechos de sus semejantes al ser todos iguales ante la ley. Sus derechos se encuentran enmarcados y condicionados por la Constitución y la Carta de derechos, de manera que no puede vulnerar los derechos del resto de los individuos y ciudadanos. Aunado a esto, no puede cometer traición a su patria y no podría obtener privilegios que le permitan obtener una ventaja sobre sus semejantes en la vida social, política y económica. No puede provocar interrupciones a la paz ni incitar a la violencia. Tampoco puede aplastar los derechos de las minorías incurriendo en la tiranía de la mayoría. No puede esclavizar a otros ni impedir su ejercicio al voto. En síntesis, el individuo estadounidense se ve limitado por sus congéneres en el sentido de la *libertad negativa* como es entendida por Berlin (revisar el Capítulo 2).

De estas limitaciones surgen a su vez *posibilidades*, las cuales se fundamentan en el mito de los Padres Fundadores y el *American Way of Life* y en su tradición se desprenden de Dios, la Constitución, sus enmiendas y de “grandes hombres”. De esta forma, el ciudadano estadounidense tiene derecho a la vida, la libertad y la búsqueda de la felicidad, libertad de credo, expresión y prensa, libertad de pensamiento, Asamblea y petición, libertad de poseer y portar armas, así como de proteger su propiedad privada. Además, tiene derecho a no recibir trato injusto por parte del gobierno, al debido proceso y un juicio justo, a votar (al cumplir los 18 años de edad), a no ser esclavizado, a competir libremente y de forma justa en materia política y económica, a rebelarse contra gobiernos despóticos, tiránicos, absolutistas y autoritarios. Tiene derecho a ser retribuido justamente por su trabajo acorde con su esfuerzo y habilidad, así como a emprender su propio negocio.

Finalmente, cabe destacar la subcategoría de *concreción*, ya que existen realidades que reducen considerablemente estas posibilidades. De esta forma, existen ciertas cláusulas sobre sus libertades, por ejemplo, la libertad de expresión no es ilimitada dado que no puede incitar a la violencia y el derecho a la vida y la libertad no es del todo inalienable, dado que existe la cadena perpetua y la pena de muerte.

Además, y mucho más relevante, es que los ciudadanos estadounidenses en teoría gozan de todos los derechos explicitados en la Constitución y sus enmiendas, pero existen numerosas violaciones a las libertades y la seguridad de las minorías raciales y étnicas, a las personas con distintas orientaciones sexuales, géneros, mujeres, migrantes, entre otros, no se les son otorgados en la práctica. Análogamente, el derecho de reunión y petición muchas veces es coartado por las empresas dado que los sindicatos suelen ser suprimidos.

Más aún, el gobierno de los Estados Unidos, con mayor fuerza a partir del 9/11, ha infringido los derechos civiles y la privacidad de sus propios ciudadanos so pretexto de la seguridad nacional y la Guerra contra el terrorismo. Esto sin mencionar que existen claros monopolios y prácticas desleales e ilegales que no permiten la libre competencia dentro del país y que afectan la salud de la economía estadounidense. Esto, aunado al elevado precio de ciertos servicios sociales como la educación y el sistema de salud, limita al individuo estadounidense promedio para poder desarrollarse plenamente dentro de su propia tradición de pensamiento. El cuerpo ha desarrollado una nueva función en la nación estadounidense contemporánea, el cual en una fusión del hedonismo y del puritanismo protestante, se ha convertido en lo que Terry Eagleton (2000) considera el Síndrome de California: el cuerpo se entiende como un elemento de posesión, cuya transformación estética se encuentra relacionada directamente con el esfuerzo y el éxito; de manera que el cuerpo ideal y deseable se encuentra por medio del rechazo a la naturalidad, el culto a las celebridades, el uso de las cirugías plásticas, así como un exceso de dietas y ejercicio. Evidentemente dicha realidad falsa contrasta substancialmente con los altos porcentajes de obesidad que existen dentro de esa sociedad.

Ahora, a lo largo del análisis de la obra de arte realizado con una modificación especial para el videojuego de la propuesta hermenéutica de las tres dimensiones que categoriza Julio Amador—cual explicitado al inicio del Capítulo 3—, *BioShock* ha probado presentar un debate político interesante por medio de ideas, narrativas y argumentos complejos que tienen como base la utilización de símbolos, representaciones arquetípicas y un tejido mítico amplio e interesante. La libertad individual entendida desde la tradición de esta nación se encuentra en el centro de dicho debate, se constituye como el tema de la obra y se representa tanto en los elementos formales de la estructura dual *Core-Shell* del videojuego — propuesta por Frans Mäyrä y revisada en el Capítulo 2—, como en las unidades de significado híbridas mecánico-representativas. *BioShock* es una obra de arte que, al constituirse como caso crítico y

excepcional, sustenta al videojuego en general como un medio y soporte con posibilidades para generar y representar el más complejo diálogo político, cultural y filosófico. Por suerte, tras el análisis se pudieron contrastar los resultados con la intencionalidad del autor principal del videojuego, el dramaturgo y productor estadounidense Ken Levine, el cual explicita en las entrevistas de la edición conmemorativa de los diez años de publicación del primer juego la elección cuidadosa de numerosos elementos retratados en la obra final.

Como bien apunta Amador al hablar de las *técnicas y el estilo*, en toda obra de arte, existen restricciones que resultan tener un efecto directo sobre la forma y el videojuego no es la excepción. El videojuego es un producto en el que ningún elemento es arbitrario, aunque múltiples significados puedan ocultarse en el inconsciente de sus creadores y sus obras, esto debido a los altos costos en los que se incurre por cada elemento añadido tanto en términos económicos y financieros, como en términos técnicos, tecnológicos, de recursos humanos y de memoria de la máquina. Ken Levine manifiesta que dichas limitaciones fueron las que moldearon el espacio y el género del videojuego en sus inicios, lo cual devino en la construcción de un mundo muy particular, cuya existencia debió ser fundamentada con base en argumentos altamente persuasivos. En este sentido, ante las restricciones que imposibilitaron la creación de un videojuego de mundo abierto al estilo de *Grand Theft Auto* (la gran competencia en materia de *shooters* en aquella época), los diseñadores se vieron en la necesidad de crear un mundo estructurado a manera de tuberías (Levine, 2017).

En virtud de ello, el proyecto se inició con la definición de los elementos básicos formales del plano y las mecánicas de juego, fundamentos esenciales para la constitución del núcleo mecánico e identitario del videojuego, y después el equipo se vio en la necesidad de incorporar una narrativa convincente que justificara las enormes limitaciones del mundo. Así, se configuró el mundo primero en mecánica, luego en narrativa discursiva y visual, y por último, pero no menos importante, en narrativa musical y de sonido. Como desarrolla Ken Levine (2017), su biografía determinó en gran medida las decisiones fundamentales sobre el género, el estilo y la historia del videojuego, pero las limitaciones materiales guiaron el desarrollo de este. Es así como se puede inferir que el formato mismo del videojuego condujo a Levine, el creador como autor principal, a cuestionarse sobre la libertad del individuo, lo cual decidió explicitar e incorporar como tema principal en *BioShock*.

El análisis de la dimensión formal, por tanto, resulta primordial, ya que el *Core*, estructura esencial del videojuego, representa ciertos valores defendidos por sus creadores y, a su vez, también contribuye a la creación, propagación y promoción de cierto tipo de ideas como lo fue en este caso la constitución del espacio. En consecuencia, esta representación puede hacerse por medio del sistema de retroalimentación premiando y castigando cierto tipo de comportamientos; no obstante, dicho sistema no necesariamente debe ser obvio para el jugador o para el analista, lo cual añade nuevas capas de complejidad a la obra final. Si bien el sistema de retroalimentación es importante para el refuerzo conductual, otros elementos mecánicos de primordial importancia para otorgar significado a la obra son las formas de interactividad funcional y de interactividad explícita (que conllevan al enriquecimiento de la interactividad psicológica y emocional cual propuesta por Salen & Zimmerman), las cuales permiten al jugador interactuar con ciertos objetos y mecánicas que requieren de su decisión. Para la representación de la libertad individual en *BioShock*, se decidió evitar en un principio el retirar el control del jugador sobre el personaje principal utilizando cinemáticas por cuestiones de estilo del productor (con la idea de aprovechar el formato del videojuego y no caer en el abuso de escenas pregrabadas) (Levine, 2017); no obstante, se hizo uso de estas en momentos clave como durante la revelación del control mental de Atlas sobre el personaje principal, de forma que el retirar la posibilidad de interactuar con el sistema en ese momento resaltó la ansiedad y frustración del personaje principal. Esto se logra con particular efectividad debido a que el narrador se trata del jugador mismo en este videojuego de disparos en primera persona.

En el caso de *BioShock*, el sistema de retroalimentación de la unidad de significado híbrida mecánico-representativa de las *Little Sisters* demuestra la complejidad de este tipo de sistema de retribuciones y sanciones dado que busca matizar las posturas maniqueas al tiempo que promueve en particular una decisión de forma sutil. Esto se desprende directamente del análisis de costo-beneficio de los horizontes posibles, el cual, aunque permite visualizar una muy sutil intencionalidad para obligar al jugador a salvar a las *Little Sisters*. Dicha sutileza tuvo que descansar, al mismo tiempo, en los elementos representativos, los cuales agregaban peso hacia dicha decisión. Sin la esfera representativa aludiendo al arquetipo del inocente, la sutileza del sistema de retroalimentación podría haber devenido en una total indiferencia sobre la mecánica de las *Little Sisters* y, sin los elementos del sistema de retroalimentación, se habría reducido significativamente el mensaje al adoptar posiciones maniqueas y predeterminadas por

el sistema. De forma que la obra habría perdido este detalle de libre albedrío que supone una puerta de escape a la lógica utilitaria y de simple supervivencia dentro de *Rapture*. Al contrastar estos resultados con las opiniones de Ken Levine (2017), se encontró que el equipo, en efecto, buscó intencionalmente por medio de esta unidad proponer al jugador desafiar la lógica de extremo libre mercado bajo la que se construyó *Rapture*.

Así, el programador resulta ser un agente que condiciona, un agente que utiliza un sistema de refuerzos conductuales que podría alegarse altamente efectivo. Esta unidad de significado logró combinar de forma contundente el elemento mecánico-matemático con los elementos arquetípicos adecuados para iniciar un diálogo sobre las posibilidades del ser humano para ser genuinamente altruista y no responder únicamente a las finalidades egoístas que el mismo inhóspito mundo de *Rapture* le propuso desde el inicio del videojuego. No obstante, se debe resaltar que esta unidad solo puede tener sentido dentro del contexto muy específico y particular de *Rapture*. En este sentido, la arquitectura resulta ser un aspecto preponderante, ya que se percibe de forma inconsciente, es omnipresente y cuenta con un sentido, un propósito y una función.

Es particularmente interesante el significado del diseño arquitectónico y de los espacios de *Rapture*, puesto que para el año en que se supone que abre al público, 1946, y el año en que el jugador se introduce a la ciudad, 1960, la arquitectura resulta anacrónica en un sentido de obsolescencia, lo cual contrasta notablemente con la idea de que la ciudad debería entenderse como un centro de innovación tanto tecnológica como artística. Si se considera esto, el hecho de que existan canciones de los años sesenta como parte de la contextualización de *Rapture* resulta relevante, ya que la ambientación espacial por sí misma podría sugerir, debido a la anacronía arquitectónica, que los hechos tuvieron lugar hasta veinte años antes, lo cual cambiaría el sentido y la lógica detrás del mundo construido. Más aún, el diseño arquitectónico o escenografía de cada nivel revelan nuevos simbolismos que, al juntarlos con la narrativa y los nombres mismos de los lugares, contribuyen a la construcción del tema presentado en su respectiva secuencia y modifican la forma de acercamiento al mismo por parte del espectador/jugador.

El color, en particular, ayuda no solamente a ambientar y a generar angustia, sino que por medio de la utilización del contraste funciona como indicador para ubicar símbolos dentro del videojuego. De esta forma, el color se constituye como símbolo y como indicador de símbolos. Esto es importante debido a que,

en el mundo del videojuego, como el obscuro *Rapture*, los estímulos visuales son tantos que muchas veces la única forma de resaltar ciertos elementos de forma orgánica o inclusive de una forma mucho más artificial es por medio del color. Más aún, el sonido resulta ser de la misma importancia dentro del videojuego, ya que también contribuye a la identificación de símbolos, así como a la construcción de la inmersión, de la emoción y, en muchas ocasiones, funge como un coro irónico que parece narrar las situaciones dentro de *Rapture* en un tono burlesco. El tono alegre de las canciones de licencia que se utiliza en *BioShock*, contrasta fuertemente con el tono oscuro que gobierna la imagen y el tema de la ciudad, de forma que

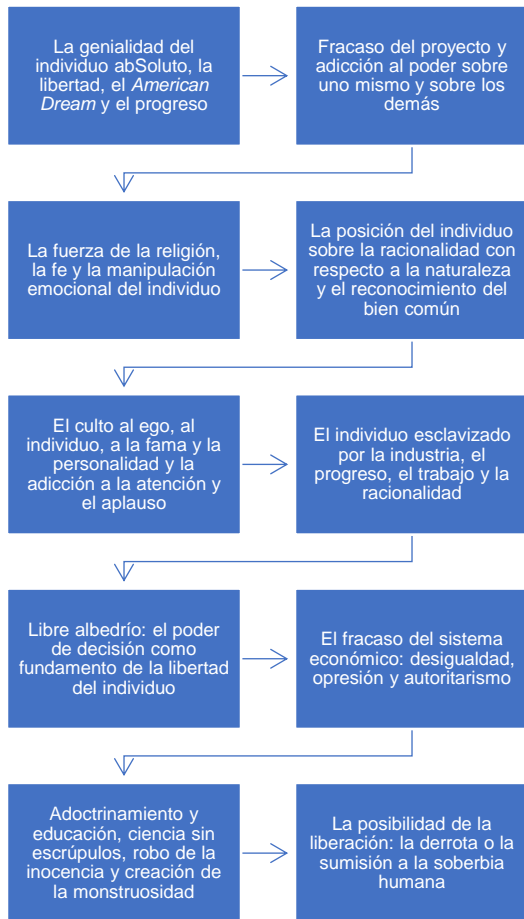


Ilustración 63. Estructura de la presentación de temas sobre la libertad individual a lo largo de *BioShock*. Cada cuadro representa una de las once secuencias que conforman la totalidad de la obra.

esta yuxtaposición de elementos causa una tensión interesante que muestra por una parte la ingenuidad del proyecto inicial de la ciudad y por otra la terrible psicosis violenta en la que esta devino.

La organización de los temas a lo largo de las secuencias construye claramente el gran tema de la obra: la libertad individual estadounidense. Las representaciones de conceptos, además, se pueden plantear como debates, como tríadas dialécticas que oponen una tesis y una antítesis para dar lugar a su síntesis o como ideas fijas que se mantienen constantes. En *BioShock*, la libertad individual estadounidense se presenta, como ya se ha mencionado, a manera de debate, un debate fluido, no como una idea fija y predeterminada, entre demócratas y republicanos. Podría parecer que el juego es totalmente una crítica hacia la ideología de los republicanos más extremistas en cuestiones de su filosofía sobre la economía: después de todo *Rapture* es un masivo desastre, es un monumento a la

falla del *laissez faire* llevado al extremo provocado por la nula regularización en sectores primordiales como lo era el sector de los plásmidos a pesar de que se sabía era un problema de salud entre los habitantes de

Rapture, así como las terribles desigualdades sociales que conllevaron, en unidad, a la Guerra Civil que destruyó la ciudad.

La primera parte de la narrativa hace pensar que la desregularización total de la economía tiene resultados fatales, lo cual es cierto, aunque también para ser justos ¿quién no se volvería loco viviendo en una ciudad completamente aislada que se construyó en el fondo del mar? No obstante, el giro en la trama que sucede al conocer personalmente a Andrew Ryan hace nuevamente reflexionar acerca del papel de la regulación sobre el comportamiento de los individuos y valorar la libertad individual, la cual debe ser protegida también de los elementos del poder.

En la obra, se plantea la disyuntiva entre el hombre, como un ente libre al poseer poder de decisión en el sentido del libre albedrío como concepto judeocristiano, y el esclavo, como un ente dominado que simplemente acata órdenes; no obstante, dicha idea no se presenta como una idea absoluta, sino en dialéctica constante que contrasta con el resto de los temas y argumentos presentados en la obra. Andrew Ryan, el fundador de *Rapture*, se puede plantear como un individuo absoluto en el sentido de su poder de decisión y construcción, el cual no encuentra límites y termina por devenir de una representación arquetípica del creador en aquella del destructor en su acepción más oscura. Las limitaciones nulas para los creadores (como Andrew Ryan, el Dr. Steinman, la Dra. Tenenbaum, Fontaine y Cohen), así como para el gobernante, cooptaron las posibilidades de la clase obrera de desarrollarse, convirtiéndolos en meras mercancías con valor de cambio sujetas a la tiranía de los autoproclamados hombres libres y que se creían como tales al tener talentos de carácter pseudodivino.

Dentro del tiempo y pasado mítico de *Rapture*, los individuos ciudadanos se muestran como inmigrantes que buscaban alcanzar una vida mejor en un lugar alejado de la tiranía de los enormes sistemas gubernamentales que contravenían sus intereses particulares en aquella época: el Estado benefactor, el Comunismo y el Socialismo. La homología entre el motivo del faro de *Rapture* que funge como emblema de la ciudad y el ícono de la estatua de la libertad en Nueva York no es gratuita: su uso en la imagen busca insertar a los individuos rapturianos dentro de la lógica estadounidense tradicional que se encuentra sujeta al halo de sacralidad de la tierra de las oportunidades. Las promesas del proyecto claramente explicadas por Ryan al inicio de la obra apelan a los símbolos y los ideales propuestos durante la independencia y constitución de la nación estadounidense, con los cuales se edificó el mito alrededor de

los Padres Fundadores. En este sentido, se dibuja un claro paralelismo entre ambos mitos fundacionales: el individuo, dueño natural y legítimo de su esfuerzo y trabajo, tiene el derecho de apropiarse de sus frutos, derecho a utilizar su libertad para progresar y prosperar y derecho a despreciar los gobiernos grandes.

Asimismo, Andrew Ryan se entiende a sí mismo como un Jesucristo redentor al estilo de Prometeo, pero termina por liberar el infierno sobre su propia aspiración, proyectándose como Fausto, cual descrito por Lavaniegos. Ryan es, en sus bases, el paralelo masculino, por decirlo de alguna forma, de Ayn Rand: desde el nombre ya se sabe que existe un juego de letras que alude a esta escritora y filósofa. La biografía de Ryan coincide con la biografía Ayn Rand, ambos rusos vieron como sus familias adineradas perdían sus fortunas a manos del régimen socialista y, por esta razón, en el discurso inicial Ryan tiene una especial inflexión de voz que denota ira cuando habla de que Moscú cree que su trabajo les pertenece a todos. Hilando un poco esto, *Rapture* se llenó de gente brillante que estaba decepcionada de los regímenes, y estaba decepcionada de los límites que imponía la sociedad para desarrollar sus proyectos personales, lo cual por un tiempo aparentemente funcionó, pero después se empezaron a cosechar trágicas consecuencias.

Con esto, Andrew Ryan, muy a la Donald Trump, intentaba tomar como modelo la época de la América Grande, de los grandes magnates, las grandes industrias, del pleno empleo y del libre mercado casi sin restricciones previo a la crisis del 29. Después de esa crisis, se decidió instaurar el modelo keynesiano del Estado benefactor, lo cual no agradó a los magnates estadounidenses del estilo de Ryan y mucho menos agradó cuando se buscó financiar la Segunda Guerra Mundial con el aumento de impuestos. Esta es la razón por la que el proyecto de *Rapture* se volvió tan atractivo para ciertos sectores estadounidenses. Las ideas de Ayn Rand se pueden encontrar en pequeñas alusiones y referencias a su literatura a lo largo del juego como en marcas de productos y nombres y fisionomía de ciertos personajes, pero también se encuentran explícitamente en letreros a lo largo del juego. De manera que *BioShock* utiliza la intertextualidad para presentar y representar a la libertad individual estadounidense parafraseando, inventando, reinventando, interpretando y reinterpretando sus supuestos básicos.

La caída de la ciudad por la Guerra Civil (el mito de destrucción) es sin duda la explicitación de la crítica a las ideas de Ayn Rand y su idea de libertad, puesto que sucedió por las desigualdades provocadas por el régimen que crearon una clase oprimida y muy pobre, por la desregularización de sectores clave

como el de salubridad y los plásmidos, lo cual generó un problema de adicciones y salud que conllevó a la locura generalizada en la población rapturiana. Además, las ironías del juego son que Andrew Ryan tuvo que endurecer su gobierno y reprimir severamente a los habitantes que buscaban un cambio o que traficaban bienes del exterior en el mercado negro, lo cual implica que la ciudad no producía todo lo que necesitaba y que el ser humano requiere de la naturaleza y la fe. Mas aún, se advierte de la presencia de líderes oportunistas que utilizaran a la población vulnerable para tomar el poder. En este sentido, la destrucción de la ciudad resulta ser primordial como elemento para la representación de la tradición de libertad individual estadounidense.

El culto a la celebridad, al genio y al emprendedor, tema importante dentro de la sociedad estadounidense, se plasma en *Rapture* por medio de la grandilocuencia y la genialidad de sus personajes más pintorescos, los cuales, terminan por condenar a la ciudad. El mercado, único rector del mundo rapturiano, incapaz de limitar las acciones cada vez más monstruosas de los individuos y sus ambiciones, termina por procrear monstruos como individuos egoístas y autoritarios que buscan imponer su interés sobre el resto. La representación de la sombra que se muestra en los personajes redondos y profundos del relato simbólico de *Rapture* se erige del egoísmo y egocentrismo de todos aquellos brillantes individuos, que, a pesar de ser virtudes liberadoras de acuerdo con la idea utópica original, terminaron por esclavizarlos a sus instintos más bajos. Ellos aceptaron su egoísmo, pero pocos lograron mirar el peligro de ceder a él: la mayoría de ellos cuando las terribles consecuencias ya eran inevitables. De manera que, a pesar de reconocer la supuesta sombra en sus mentes, no miraron la verdadera sombra que los hacía esclavos y no individuos libres.

Asimismo, en su afán por conseguir su propia libertad individual, a manera de libre albedrío y concreción en acción, los grandes aplastaron a los pequeños: la desigualdad del sistema fue tal que al final, el individuo absoluto, Andrew Ryan, decidió no abandonar su proyecto sino imponerlo, castigar al arrebatarse la vida de los disidentes y aquellos considerados indeseables por motivos de discriminación genética, una libertad que la tradición de pensamiento estadounidense en teoría desapruaba, pero que en la práctica, en la vía concreta, resulta en una práctica común del monopolio del poder y su vertiente en el ejército y la policía. De manera que, si se ignora la esclavitud espiritual de los seres más egoístas y poderosos, la libertad individual se garantiza a muy pocos.

Atlas, el creador y productor de monstruos, en sí mismo es un producto inevitable de un sistema que raya en la anarquía. En un lugar donde la mano dura utiliza las cadenas de la industria y el terrorismo para progresar con base en la explotación de los más desprovistos, en un lugar sin ética ni moral, Atlas se erigió como el verdadero emblema de una ciudad destruida: un símbolo de explotación sin intenciones de progreso humano como aquel que el proyecto original de Ryan proponía, un símbolo de simple progreso personal a costa de los más indefensos. Así, contribuyó a la destrucción de *Rapture*: dado que Andrew Ryan, como idealista y libertario, en tanto espacio personificado y antropomorfización del espacio, había muerto, lo único que quedaba era lo que el mismo Atlas representaba. Ergo, asesinar a Ryan resultó ser completamente natural. La Guerra Civil de *Rapture* se realizó también bajo la misma idea de liberación del mito fundacional de *Rapture* y la nación estadounidense: el pueblo, en tanto individuos cansados de los abusos de un gobierno tiránico, despótico y autoritario, buscó la forma de liberarse; no obstante, su líder, al no ser más que otro producto más del sistema impuesto, terminó por desatar la sombra de todos sus habitantes para caer en la locura, el delirio y la psicosis letal.

Aunado a esto, si bien Ryan se mostraba renuente a aceptar la existencia de la religión dentro de su proyecto, al considerarlo, desde su ética objetivista, una forma de dominación de los individuos, la religión continuó siendo primordial para aquellos entes desafortunados que creyeron en el proyecto. El mercado negro y los contrabandistas actuaron de la manera en la que el mismo libre mercado que protegía Ryan lo habría hecho y, así, se estableció el tráfico de artículos religiosos. De esta forma, se constituye también una forma de explicar al individuo estadounidense dentro de este mundo: aunque migrante por sus propios intereses terrenales, su fe se mantenía fuerte al punto de desafiar la ley.

La falta de una bioética, dentro de una libertad extrema para desafiar incluso a la naturaleza humana, produjo sustancias adictivas que posibilitaban al ser humano como ente sobrehumano, pero a costa de su propia sanidad mental. La ausencia de regulación en el sector salud y su acceso restringido a personas con poder adquisitivo, evidentemente, contribuyó a la caída de una ciudad adicta a las sustancias y el poder. El alcohol es un elemento abundante en *Rapture*, de manera que se *comprueba* la búsqueda de un escape espiritual por parte de los individuos que habitaban la ciudad. Resulta interesante, además, el fácil acceso a las armas bajo el concepto de máquinas dispensadoras de municiones y de mejoras bajo el nombre "*Power to the People*". Todos estos temas son extremadamente familiares dentro

de la política y la sociedad estadounidense, los cuales se vinculan directamente con el debate siempre presente de la libertad del individuo y el tamaño del gobierno. Los mitos de fundación y de destrucción, por ende, representan una fuerte crítica y fomentan el debate interno sobre estas cuestiones.

Para esto, los elementos y símbolos visuales resultan primordiales, ya que narran la destrucción de la arquitectura del progreso, el *art déco*, pero también, al permitir la identificación de emblemas, dicha destrucción se asocia a la incapacidad de estos, con sus respectivos significados, de proveer al individuo una libertad plena y sostenible. Las referencias textuales hacia la filosofía objetivista resultan primordiales para comprender la esencia de ciertos espacios y escenas. Además, es de admirarse la utilización de los símbolos musicales y de sonido, cuya presencia no se relega como un mero elemento para crear inmersión, sino como parte fundamental de la narración. Aunado a esto, las mecánicas resultan de importancia puesto que condicionan al individuo, pero también abren posibilidades de actuación y de reflexión. Más aún, las entrevistas a Ken Levine y su equipo demuestran que el formato mismo del videojuego impone al productor la necesidad de filosofar sobre la libertad individual, la cual se representa explícitamente en *BioShock*, pero también en otros elementos como la arquitectura, la música y las mecánicas.

En el caso particular de la anécdota que se narra por medio de Jack, el *héroe* y el jugador, el individuo se configura de múltiples formas, como individuo absoluto y opresor, como sujeto sometido (esclavo), como hijo pródigo y como agente dentro de su propia historia de liberación (Prometeo o Fausto). Se muestra a lo largo de su travesía el poder destructor de Ryan y el poder manipulativo de Atlas sobre el libre albedrío del jugador. Se muestra a los personajes de *Rapture* ilusionados con el proyecto de Ryan para más tarde, como hijos pródigos, desafiar un sistema que generó claras injusticias a pesar de soportarlas, negarlas o aceptarlas durante tanto tiempo. Se muestra al individuo primero como sujeto sometido, pero después como un agente dentro de su propia historia de liberación, la cual el jugador puede conquistar o despreciar. El actuar de forma moral con respecto a los inocentes, las *Little Sisters*, libera a Jack de la carga del sistema que erosiona el tejido social; actuar de otra forma resulta en su inhabilidad por liberarse del sistema que lo fabricó (así lo estipula también el productor Ken Levine (2017)). Por ende, se debe destacar que su formación como unidades de significado mecánico-representativas otorgan un peso, un significado y un simbolismo especial que muestra las capacidades del videojuego como medio, como obra artística potencial y como relato simbólico.

Finalmente, se debe recalcar la gran importancia del tejido mítico con el que se construye el mundo y la anécdota de *BioShock*. El mito del *héroe* resulta fundamental para la construcción de los videojuegos de aventura, por lo que no es de sorprenderse que sea el mito base sobre el cual se edifica la narración; no obstante, el uso del mito fundacional, del mito del progreso y el mito de destrucción fungieron como elementos vitales para la representación de la libertad individual en este caso. Además, los cauces mitológicos en los que puede devenir el jugador (Prometeo o Fausto), resultan también importantes para ubicar al jugador y sus acciones dentro del gran debate que se propone.

Conclusión: los juegos de la libertad

“The **Tyrant** has no family, no friends, no country

— only **slaves**, chained in his wake.

To his fellows, he asks:

“Of what use are you to me?”

Those who love him are his subjects

— for the Tyrant accepts only **worship...**

...or **fear.**”

Dr. Sofia Lamb
(*BioShock 2*, 2010)

En la primera parte del marco teórico, se planteó una discusión para otorgar profundidad cultural al concepto de Libertad Individual, el cual ha sido interpretado desde las tradiciones occidentales primordialmente bajo una perspectiva dualista que contrapone al individuo y la colectividad. Al discutir distintas definiciones de libertad individual, se tomó como base el trabajo de Isaiah Berlin, *Two Concepts of Liberty*, ensayo que desde su publicación se ha encontrado en el centro del debate teórico sobre la libertad y, en el cual, fabrica una división teórica entre la Libertad Negativa (libertad del individuo) y la Libertad Positiva (derechos de la colectividad). Como se argumentó en el Capítulo 2, su conclusión sobre la inexorable oposición y contradicción entre la Libertad Negativa y la Libertad Positiva resulta simplista y no alcanza a vislumbrar los matices culturales de distintas tradiciones que se alejan del esquema bipolar, las cuales entienden que la libertad del individuo no está únicamente limitada por la colectividad, sino que también es fruto de su relación con ella, dado que el individuo humano es un ser biológico y corpóreo, pero también es un ser social, cultural y simbólico.

Análogamente, las libertades del individuo pueden ser potenciadas por las interacciones, las inversiones y el esfuerzo conjunto de los grupos humanos. En este sentido, se expuso que la definición propuesta por Berlin impone un reduccionismo innecesario producto no solo de un idea errónea sobre la naturaleza humana, sino también de la omisión de la existencia de los horizontes temporales en los que, si

bien en un modelo estático y de muy corto plazo podría parecer en algunos casos que la comunidad únicamente constriñe la actividad del individuo, la colectividad puede generar nuevas oportunidades para este que resultarían en una expansión de su campo de posibilidad y, por ende, de sus libertades a mediano y largo plazo. La misma historicidad del ser humano muestra la ampliación, aunque muchas veces también la restricción, de ciertos campos de libertades humanas. En este sentido, el individuo se construye más bien como un agente y no como un sujeto que únicamente responde a las acotaciones colectivas.

Asimismo, considerando primordialmente las ideas de Quentin Skinner que abren la puerta a la existencia de distintas nociones culturales y morales acerca de la libertad, la construcción metateórica de Gerald McCallum del Concepto Unificador y añadiendo la situación de la concreción más allá de la simple posibilidad como plantea este último autor, se construyó una categoría metateórica amplia, la cual otorga la profundidad cultural necesaria para englobar distintas tradiciones de pensamiento sobre la libertad individual y que supera la visión reduccionista de Berlin, visión defendida primordialmente en las tradiciones de pensamiento occidentales (particularmente la anglosajona y la francesa).

A pesar de que el modelo se utilizó en esta tesis para analizar el caso de la tradición estadounidense, la cual se apega a la perspectiva dualista occidental de la libertad negativa como libertad individual, fue necesario construir esta categoría para dejar en claro que la visión estadounidense es tan solo una versión de muchas otras nociones nacionales tradicionales sobre la libertad individual. Además, este trabajo se realizó con miras a generar una propuesta de análisis general e integral y que el caso empírico fungiera como prueba inicial para continuar en un futuro con el estudio de perspectivas más complejas e incluso comparativas sobre el tema. En virtud de ello, la categoría propuesta puede ser utilizada no solo para el análisis y el estudio de las nociones nacionales, sino también para el estudio de nociones provenientes de distintas agrupaciones sociales, ya sean religiosas, culturales, filosóficas o políticas. En este sentido, esta categoría metateórica es flexible y su utilización para distintos niveles de análisis social, así como en el conjunto de las Ciencias Sociales y las Humanidades, es factible, útil y recomendable (revisar el Capítulo 2). Más aún, sin duda, dicha categoría ayudó a clarificar el análisis del proceso de representación de un concepto complejo y difícil y contribuiría fuertemente en la simplificación de un análisis comparativo entre distintas nociones y sus representaciones tanto dentro de los videojuegos, como se plantea en este trabajo, como también en otro tipo de productos.

La reconstrucción histórica del pasado del videojuego en el Capítulo 1 permitió el entendimiento de su estética como una amalgama entre *Core* (núcleo mecánico) y *Shell* (esfera representativa). En este sentido, los primeros videojuegos ya contaban con una esfera representativa, aunque mínima, por lo que el videojuego nunca ha estado constituido únicamente por elementos mecánicos. De esta forma, se explicitó que el estudio del videojuego se encuentra incompleto si se analiza únicamente una de estas esferas, particularmente debido a la naturaleza de muchos de sus elementos que se encuentran íntimamente relacionados. Así, en el marco teórico se decidió construir a la categoría del Videojuego como una estructura dual *Core* y *Shell*, cual propuesto por Mäyrä, pero dado que el autor no profundizó en el tema, se tuvo que establecer subcategorías pertinentes a las cualidades del videojuego. Se recomienda el uso de las subcategorías presentadas para el análisis del videojuego como obra de arte, en donde el soporte mecánico desempeña un papel primordial como parte de la estética de este.

A partir del análisis del videojuego que se llevó a cabo en el Capítulo 3, se identificó la existencia de una unidad atómica que, al tratar de dividirse entre *Core* y *Shell*, perdía todo su significado o su poder significativo y de impacto se reducía considerablemente. Es así como se introdujo el nuevo concepto teórico de las unidades de significado híbridas mecánico-representativas, concepto que la autora proporciona para el estudio del videojuego en el campo de la Comunicación, las Ciencias Sociales y los *Game Studies* (o Estudios del Videojuego). Dichas unidades son particularmente interesantes e importantes, ya que se muestran como una unidad de análisis que surge de las peculiaridades del videojuego y muestran su verdadero potencial como medio específico. Además, dichas unidades contribuyen al argumento por un estudio holista desde una perspectiva ludonarrativa sobre el videojuego.

La identificación de ciertos videojuegos como obras de arte, y su entendimiento como relatos que utilizan elementos simbólicos, plantea la posibilidad de utilizar una adaptación de la propuesta hermenéutica de Julio Amador Bech presentada en *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. (2017). En este sentido, además de los aportes teóricos, se aporta esta propuesta hermenéutica replanteada para videojuegos, en donde, además de los conceptos visuales tratados por Amador, los cuales se enfocan principalmente en las obras pictóricas, se incorporan conceptos musicales y de sonido, de narrativa discursiva (dado que existe una presentación diacrónica de las secuencias), del núcleo mecánico del videojuego y, además, se hacen algunas precisiones con respecto

al entorno visual digital, la simulación navegable de espacios en 3D para los videojuegos en pantalla y la interactividad, lo cual es también desarrollado dentro de la categoría teórica del videojuego.

El caso de análisis, *BioShock*, se eligió por ser un caso excepcional y crítico para el entendimiento del videojuego como obra de arte, como relato simbólico y como soporte de argumentos elaborados, que, por medio de recursos simbólicos y dramáticos, pueden presentar, configurar, discutir y debatir temas complejos como el concepto de la libertad individual. Además, muestra la capacidad del videojuego para hacer uso de múltiples representaciones arquetípicas para la configuración de personajes redondos, de símbolos visuales que juegan con la misma ambivalencia y polisemia para capturar las contradicciones del pensamiento humano, de símbolos musicales como parte fundamental de la narrativa (incluso en el sentido de los coros que comentaban las acciones durante las tragedias griegas pero de forma mucho más sutil), de mitos y cauces mitológicos para la construcción de historias interesantes, profundas e inmersivas y de elementos mecánicos que contribuyen a la generación de lazos afectivos y empáticos con respecto a las secuencias presentadas y que condicionan el comportamiento a pesar de proveer un espacio de pseudolibertad que logra engañar al jugador. Asimismo, el caso demuestra las posibilidades de la intertextualidad y la referencia para la representación de ideas complejas en los videojuegos. De esta forma, *BioShock* logra construir una representación crítica del gran tema de la obra: la libertad individual estadounidense. No obstante, *BioShock* problematiza el concepto de libertad individual desde una amplitud de perspectiva considerable que logra incorporar no solo cuestiones de la nación estadounidense, sino de la naturaleza misma del ser humano.

Este videojuego se logra como una composición artística y mitológica consistente, coherente, bien pensada y magníficamente ejecutada que, además, por medio de la lógica argumental que conforma este gran tema, contribuyó a la dilucidación del peso de algunos aspectos sobre la libertad individual estadounidense, al presentarlos como francos protagonistas de la obra y que, si bien se habían considerado, no se había hecho suficiente hincapié en ellos a lo largo de la discusión original sobre la libertad individual de esta nación. Algunos de ellos fueron la relación del individuo con su cuerpo, la bioética, el culto a la fama y la celebridad, así como la adicción a sustancias y el sistema de salud. El videojuego se propone debatir los grandes temas dentro de la política estadounidense y logra presentarlos de forma implacable al mostrar los estándares más altos de estética, belleza y contenido. Al generar un cuestionamiento tan amplio

y fuerte de la sociedad estadounidense, este relato simbólico permite verificar los supuestos de investigación que se enunciaron como parte de la introducción de esta tesis.

Se buscará en investigaciones futuras estudiar casos cuyas nociones de libertad individual se desvíen de la norma del espectro de bipolaridad planteado en Occidente (recordar que se entiende como Europa occidental, Estados Unidos y la parte británica de Canadá). De hecho, ya se ha iniciado con el proceso de investigación sobre dos naciones en particular, la japonesa y la francocanadiense, por lo que en un futuro cercano se espera obtener suficiente desarrollo sobre este tema para realizar un estudio comparativo entre casos que resultan dispares entre sí y que se confía arrojarán resultados muy interesantes sobre el concepto. Asimismo, se procederá al análisis de videojuegos de ambas naciones que configuren como gran tema de la obra a la libertad individual, cual fue planteado en el proyecto original. Evidentemente, en dichos estudios se debe tener cuidado de respetar los campos semánticos para que las comparaciones resulten pertinentes y no arbitrarias.

También, resulta de interés estudiar el caso mexicano (desde una perspectiva mucho más local), latinoamericano y de otros países. El acercamiento etnográfico será un paso necesario en el estudio de esta línea de investigación y, seguramente, se podrán iniciar protocolos de investigación que aborden la propia perspectiva de libertad individual del jugador y su comunidad. Continuando con esta idea, en un futuro se espera poder analizar otro tipo de grupos humanos para aprovechar las oportunidades que la categoría metateórica contiene para analizar niveles sociales micro, meso y macro, así como la universalidad de los arquetipos como estructura neuropsíquica básica del ser humano, la cual permite el diálogo entre productos culturales con el uso de representaciones arquetípicas distintivas. Más aún, se espera poder continuar los estudios sobre otro tipo de valores nacionales y su representación, inclusive en videojuegos que no los traten como tema central.

El estudio del videojuego como producto cultural, como obra de arte potencial y como relato simbólico resulta fundamental en la época contemporánea debido a la extensión y las enormes posibilidades que el medio ha logrado desarrollar e implementar. Además, esto abre la posibilidad para incrementar la profesionalización de la crítica y curaduría de videojuegos como arte y el prestigio dentro de las instituciones culturales de interés público como lo son los museos, mesas y seminarios de análisis, así como muestras, archivos, acervos, repositorios y galerías de arte interactivo y digital. Con el desarrollo de

la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada, si bien se hicieron algunas anotaciones al respecto en el marco teórico, se requerirá de nuevos esfuerzos debido a la sorprendente capacidad de inmersión que permiten y permitirán de forma más libre en el futuro explorar espacios 3D más allá de la simulación en pantalla plana en la que la tercera dimensión se logra como una abstracción que genera su ilusión.

En cuanto a las aportaciones para la industria, el medio y la creación y producción de videojuegos, el análisis presentado da luz sobre ciertos aspectos que se deben cuidar para poder desarrollar debates y conceptos complejos de forma clara y contundente, como lo es la incorporación bien pensada de las unidades de significado híbridas mecánico-representativas, el uso adecuado de la imagen, el sonido, la narrativa discursiva y el núcleo mecánico, así como el uso de referencias implícitas y explícitas para transmitir el mensaje. Esto funciona de la misma forma para los grandes productores como para pequeños estudios, gobiernos, empresas y asociaciones civiles que busquen llamar la atención hacia temas difíciles y delicados que requieren de atención.

Es necesario destacar que esta tesis ayuda a paliar una tendencia, afortunadamente cada vez menor dentro de la Academia, a plantear el videojuego como un producto sin valor cultural y, a pesar de la falta de pruebas y elementos convincentes, como un producto cuyo consumo genera una infinidad de consecuencias nocivas para el individuo y la sociedad. Además, esta tesis también contribuye a llenar un vacío temático en el estudio de la libertad individual, así como en el estudio de los valores nacionales en los videojuegos. El futuro de los estudios del videojuego como un campo autónomo se muestra lleno de potencial; no obstante, la interdisciplinariedad debe formar parte de toda investigación social y cultural, ya que las problemáticas engloban una multiplicidad de dimensiones que requieren de la intervención de distintas fuentes de conocimiento, metodologías y datos empíricos. De esta forma, se reconoce que un análisis sobre los videojuegos debe rodearse y enriquecerse de los avances, los esfuerzos y las contribuciones de todos los campos de estudio, lo cual, incluye a la Comunicación, la Antropología, la Narratología, la Ludología, la Hermenéutica, la Filosofía, la Psicología y el resto de las Ciencias Sociales y Humanidades, pero también requiere de la colaboración con las llamadas Ciencias Naturales y la Ingeniería. Esto con el fin de generar análisis más profundos, así como aplicaciones que resulten benéficas para el desarrollo del individuo y de la sociedad en su conjunto.

Anexo: desglose formal de la obra

The Lighthouse



Ilustración 64. El busto de Andrew Ryan llena con su presencia implacable un pequeño espacio, generando así una sensación de asfixia y de absoluta individualidad.

"In what country is there a place for people like me?"

Andrew Ryan
(*BioShock*, 2007)

El juego inicia con una cinemática que ubica a Jack como el personaje que el jugador controlará en primera persona. Dicha cinemática inicia contextualizando la obra de forma geográfica y temporal: 1960 en algún lugar sobre el Atlántico. La

escena se desarrolla dentro de la cabina de un avión llena de humo de cigarrillo, lo cual, junto con los materiales de los asientos, remite a las costumbres típicas de las aeronaves de los años sesenta. El ambiente se muestra sombrío y los colores cálidos, asfixiantes, abundan. Jack inicia un soliloquio en el que muestra sucesivamente una fotografía, supuestamente su familia, y un regalo con un moño que contiene una tarjeta que dice: "*Would you kindly open this...*" Tras establecer que sus padres alguna vez le dijeron que era especial y algún día haría grandes cosas, Jack concluye con su grave y áspera voz diciendo: "*And they were right*". Se escucha, entonces, el sonido de los motores del avión fallando y la imagen se transforma en el logo del juego, *BioShock*, cuya inscripción se encuentra formada por letras metálicas enmohecidas color bronce. De esta forma, se da por iniciado el videojuego.

Jack, aún dentro de la cinemática, debe nadar hacia la superficie. Sonidos de ahogo y desesperación son producidos por el personaje, el cual, se presume, apenas logra salir para respirar. Los elementos de fuego y agua logran una tensión interesante. El agua oscura, casi negra, brilla con el resplandor de una luna llena perfecta que ilumina con sus rayos nocturnos un enorme faro de luz verde. El faro se halla diseñado según el estilo *art déco* con piedra tallada y detalles de metal color dorado y bronce. Una escalinata lleva hacia el interior del faro. Una vez dentro, la enorme puerta se cierra tras el jugador y tras un par de segundos en total oscuridad que genera un enorme nerviosismo y tensión, se revela un busto de un hombre dorado con un gesto facial severo y agresivo. El enorme tamaño del monumento invade todo el espacio con su presencia, creando un incómodo equilibrio que rompe con la armonía de la

composición para generar una sensación de violencia. Debajo se lee en un banderín de terciopelo rojo y letras doradas: “*No Gods or Kings. Only Man.*” Las paredes del faro se decoran con grabados de marcos cuadrados que muestran al Sol partiendo con sus rayos el océano y algunos peces saltando sobre el agua.

El objetivo de esta secuencia es ingresar a la batisfera que se encuentra en el sótano del faro. Llama la atención que la escalinata se parte en dos. Cada parte cuenta con un medallón dorado tras su divergencia: en la escalera izquierda se muestra un grabado que dice *Art* y en la derecha, uno que dice *Science*. Al converger nuevamente, un medallón más se muestra como pieza central: *Industry*. La composición resulta interesante, ya que funge como una representación espacial de una síntesis dialéctica.

La batisfera luce como un pequeño submarino *steampunk* muy parecido a aquellos descritos en *Veinte mil leguas de viaje submarino* de Julio Verne. Una vez dentro, el jugador debe accionar una palanca que lleva a la batisfera hacia el fondo del mar. Durante el viaje se muestra un video promocional que introduce la ciudad de *Rapture*.



Ilustración 65. Revelación de la ciudad subacuática de *Rapture*.

Finalmente, la ciudad de luces neón luchando contra los verdes y azules profundos del fondo del mar y el estilo *art déco* neoyorkino se muestran entre medusas bioluminiscentes y una enorme ballena. La sorpresa se ve coronada por la brillante composición musical que con violines acelerados enmarca la genialidad de la obra, mas permite intuir misterio y cierto halo de locura. El viaje termina con la batisfera introduciéndose por un túnel que muestra con letreros luminosos: “*All the Good Things on Earth Flow into the City*”. No obstante, la última parte del mensaje se apaga en corto circuito, lo cual claramente genera desconcierto y genera un cierto sentido de vulnerabilidad e incertidumbre.

Medical Pavilion



Ilustración 66. Vestíbulo de *Medical Pavilion*, zona gobernada por el Dr. J.S. Steinman.

"When Picasso became bored of painting people, he started representing them as cubes and other abstract forms. The world called him a genius! I've spent my entire surgical career creating the same tired shapes, over and over again: the upturned nose, the cleft chin, the ample bosom. Wouldn't it be wonderful if I could do with a knife what that old Spaniard did with a brush?"

J. S. Steinman
(*BioShock*, 2007)

El Dr. Steinman es el cacique que gobierna *Medical Pavilion*, el primer nivel real del

juego. *Medical Pavilion* termina por introducir algunas de las mecánicas generales de juego y enfrenta al jugador con el primer jefe formal. Psicótico y totalmente enfermo de delirios de grandeza, el Dr. Steinman, un reconocido cirujano plástico, se encuentra aburrido de apegarse siempre a los mismos estándares de belleza. En su psicótica manía, Steinman comienza a referirse a sí mismo como un artista capaz de rediseñar los cánones de la belleza humana, deformando y mutilando, inclusive de muerte, a muchas de sus pacientes. El jugador deberá enfrentarse a él para poder proseguir su camino hacia la meta intermedia: salvar a la familia de Atlas y, así, poder escapar del terrible mundo en el que ahora se encuentra.

En este nivel, se introduce la mecánica de contexto que implica el hackeo de máquinas, tanto de máquinas dispensadoras de objetos útiles y municiones, como armas robóticas, cámaras de vigilancia y torretas. Además, y mucho más importante para efectos de esta investigación, al final de este nivel se introduce la mecánica de las *Little Sisters*, las cuales fungen como una unidad híbrida mecánico-representativa, de forma que deberá analizarse de forma distinta. Los objetivos explícitos de esta secuencia son: encontrar la llave para cruzar del Lounge al área de cirugía y encontrar a Steinman para obtener la llave que permitirá al jugador abrirse paso hacia *Neptune's Bounty*. El objetivo implícito de escapar de *Rapture* continúa *cæteris paribus* a lo largo del juego, de manera que se omitirá su mención a partir de este momento, pero se debe tener en cuenta en todos los pasajes siguientes.



Ilustración 68. La belleza corporal como imperativo moral en *Rapture*.

La secuencia representa una clínica de salud, la cual incluye una clínica de cirugía estética. Se mantienen elementos de distinción provenientes del *art déco* en las salas de espera mientras que el resto los quirófanos y sus pasillos tienden a ser más discretos, coincidente con la realidad de cualquier hospital.

La tenue luz transparente imita un velo verde sobre la mayoría de los espacios, recordando la presencia del agua marina que cae densamente

sobre la ciudad, los cuales tienden a ser de un blanco empolvado al tratarse de un desgastado complejo dedicado a la salud. Se utiliza el símbolo de la Medicina para integrar el espacio a dicha lógica. Además, se causa contraste con el rojo que representa sangre fresca (que llama la atención hacia ciertos mensajes del Dr. Steinman) y los tonos rosados y púrpuras para dotar al ambiente de estatus y elegancia. La luz y los tonos se mantienen opacos y con ayuda de reflectores se crean sombras que buscan aterrorizar por medio de la incertidumbre. Los materiales continúan siendo coincidentes con el estilo *art déco* de la ciudad.

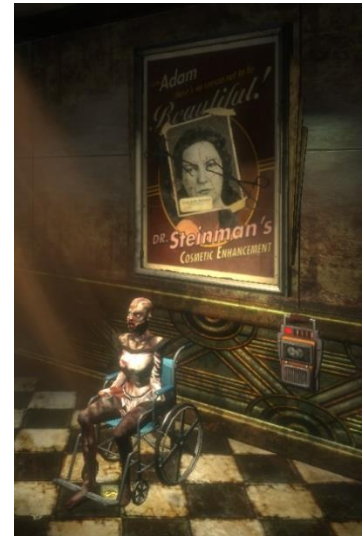


Ilustración 67. La locura y la trasgresión del Dr. Steinman. La mutilación se convirtió en su obsesión para alcanzar la artificialidad del cuerpo en la asimetría completa.



Ilustración 69. Pacientes crucificadas por sus pecados estéticos: una demasiado alta, otra demasiado alta, la del centro, demasiado simétrica.

transición de la ética profesional hipocrática del Dr. Steinman, de una ética kantiana, hacia una que considera a la belleza corporal y la estética artística como un imperativo moral. La frase "*With ADAM, there is no reason not to be beautiful*" forma parte de la publicidad que muestra a una mujer sonriente, no obstante, más tarde se expresa que con las modificaciones

genéticas ser bello ya no es una meta o una virtud, sino una obligación. De esta forma se configura el tema de los cánones de belleza corporal y las presiones que dichos estándares generan sobre el individuo: la tiranía del cuerpo sobre el individuo que cree que todo puede ser alcanzado por medio del trabajo y el talento.

En particular, a la entrada de la clínica de Steinman, un arreglo de elementos llama la atención: la publicidad ya mencionada se coloca encima del cadáver de una mujer con el cuerpo mutilado y destrozado en posición sentada en una silla de ruedas. La grabación correspondiente explica la obsesión de Steinman por buscar ahora la asimetría, desafiando toda la teoría estética humana establecida en Occidente. El doctor asegura escuchar la voz de Afrodita, diosa del amor, la belleza, el deseo, el sexo y el placer y, en un delirio, lo hace apetecer alcanzar dicha psicótica idea de belleza. La expresión de las imágenes es perturbadora, ya que el médico infringió la integridad de sus pacientes como individuos. Asimismo, en la escena clave en que se enfrenta el jugador al trastornado doctor, se muestran tres mujeres crucificadas, evidentemente planteado desde la iconografía cristiana, en nombre de sus pecados estéticos según el renombrado cirujano plástico: demasiado gorda, demasiado alta y demasiado simétrica. En medio del soliloquio en que expresa su frustración por medio de gritos y gestos al no poder plasmar sus ideales en sus pacientes, asesina violentamente con su bisturí a la mujer que se encuentra en la mesa de cirugía. De hecho, el doctor grita con voz y gestos aterrorizados antes de atacar al jugador por considerar a Jack un ser humano horrendo, de manera que debe ser removido de la existencia. La música de fondo se encuentra constituida por un ritmo *presto* de violines que, apenas perceptibles, incrementan y expresan la sensación de terror y locura a la escena.

Neptune's Bounty + Smuggler's Hideout



"Now you've had the pleasure of Andrew Ryan's company. He's the one who built this place, and he's the one who run it into the ground. Nobody knows exactly what happened. Maybe he went mad. Maybe the power got to him. Maybe he just decided he didn't like people."

Atlas
(BioShock, 2007)

Ilustración 70. Crucifixión por el pecado del contrabando religioso en *Rapture*.

Las pescaderías

de Frank Fontaine, ambientadas de acuerdo con el estilo de un muelle náutico típico, funcionaban también como fachada para las operaciones de contrabando ilegal de este sujeto que rápidamente se convirtió en una amenaza para Andrew Ryan. En este nivel, *Neptune's Bounty* (nombrado así en honor al dios romano del mar, Neptuno), se presenta la historia de este enemigo mortal, el cual se dice murió durante la Guerra Civil. Frank Fontaine financió la investigación de la Dra. Tenenbaum sobre la obtención del ADAM y, más tarde, ambos utilizaron a las *Little Sisters* para producirlo a gran escala. Dado que sus cuerpos eran capaces de resistir su ingesta en grandes cantidades y reproducir la substancia, Fontaine y Tenenbaum convirtieron a las pequeñas niñas en fábricas y monstruos. Sin embargo, la trama gira en torno a la familia de Atlas, la cual intenta salvar al jugador hasta que el submarino explota en un supuesto ataque de Andrew Ryan.



Ilustración 71. Ejemplo del espacio náutico representado en este nivel.

La meta explícita de este nivel es salvar a la familia de Atlas que se encuentra en el muelle de *Smuggler's Hideout* con el fin de escapar en un submarino. Para esto, el jugador

debe seguir las instrucciones (objetivos explícitos) de Peach Wilkins, el cual no dejará avanzar al jugador hacia *Smuggler's Hideout* hasta que consiga una cámara de investigación, asesine a tres *Spider Splicers* (nuevos enemigos que pueden moverse en los techos de las habitaciones gracias a unos ganchos) y tome fotografías de sus cuerpos. El jugador debe entregar sus armas antes de ingresar al área protegida por Wilkins y esto resulta ser una trampa, por lo que el objetivo implícito será sobrevivir ante una ola de

enemigos, eliminar a Wilkins y recuperar sus instrumentos de defensa para poder continuar hacia *Smuggler's Hideout* (premio por completar el nivel). En este nivel, se introduce la nueva mecánica de la toma de fotografías para la investigación de puntos débiles de los enemigos del juego que implica un nuevo tipo de interactividad explícita con la cámara de investigación. En *Smuggler's Hideout*, el jugador tiene el objetivo de activar una palanca para liberar a la familia de Atlas del submarino en el que se encuentra oculta, sin embargo, por medio de la inducción al error, la meta explícita de este nivel se falla, dado que Andrew Ryan explota el submarino. Así, el nuevo objetivo y meta del nivel es continuar su paso hacia *Arcadia* para buscar venganza.

El espacio se compone principalmente de elementos náuticos pesados y sólidos típicos de los muelles y pescaderías. De esta forma, los materiales predominantes son madera, cuerdas y metal. La luz continúa siendo escasa y otorga un matiz verdoso sobre la mayoría de los espacios, ya que, al tratarse de una zona de explotación del mar, debe mantenerse la presencia del agua y la humedad para lograr la ambientación adecuada, la cual además se ve reforzada por los sonidos diegéticos que representan el sonido del mar. La armonía de colores en la mayoría de los espacios es fría por la misma razón, aunque se utiliza el contraste con colores cálidos y *avanzantes* como naranjas y rojos para asegurar una ambientación que remite a los muelles iluminados por la noche. Para esta investigación, sin embargo, resulta primordial la representación de íconos y objetos cristianos en cajas de contrabando, los cuales forman parte de los objetos prohibidos por Ryan. De hecho, a la entrada del *Neptune's Bounty*, el jugador se encuentra con un cuerpo crucificado con la palabra "Smuggler" escrita en sangre, de forma que el contrabando, y particularmente el contrabando religioso, se consolida como pecado dentro de *Rapture* al considerarse un peligro para la economía y una fuente de enajenación de la mente según la comprensión de Ryan sobre el mundo.

La trama y el resto de los elementos visuales de este nivel no agregan más a esta investigación, pero sí lo que sucede en el episodio siguiente: *Smuggler's Hideout*. Por medio del engaño, Atlas hace pensar al jugador que Ryan ha asesinado a su familia (después se revela que él ni siquiera tiene una) al inducirlo para que explote el submarino frente a los ojos del Jack. De este modo, logra demonizar al personaje y a su fallido proyecto con mayor fuerza. Además, la manipulación emocional que sufre el jugador, la cual se ve potenciada por la voz rota y dolida con la que Atlas responde a los hechos, justifica sus

acciones violentas dentro de *Rapture*, pero al mismo tiempo condiciona su reacción y su libertad de decisión y pensamiento con respecto a Ryan. Para esto resulta particularmente importante el uso de la pieza musical extradiegética *Fight for Family* que comienza con un ritmo rápido y una armonía fuerte para crear una melodía que genera miedo y estrés al jugador y termina, de forma catártica, con ayuda de violines y un ritmo lento en una composición de melodía triste y desoladora. La última parte de esta pieza genera en el jugador una respuesta melancólica que amplifica la empatía que el jugador siente por Atlas. Asimismo, Atlas conmueve e inspira aún más empatía al mostrar brevemente su frágil cuerpo humano, el cual luce aún más pequeño e inferior debido a la perspectiva, antes de la explosión. Con esto, logra intensificar la sensación de debilidad alrededor de su persona. Aunque la distancia emocional de los personajes se reduce, el jugador nunca entra en contacto directo con Atlas; simplemente se logra una ilusión de cercanía con su persona. Por último, las funciones del relato descritas por Propp que se encuentran presentes en esta secuencia es el engaño que suscita la complicidad del héroe en tanto víctima de las mentiras de Atlas.

Arcadia + Farmer's Market



Ilustración 72. Jardín estilo japonés ubicado en *Arcadia*, en donde predominan los colores púrpuras y esmeraldas, así como las sombras etéreas y las luces cálidas.

"Today Arcadia was closed off to all but paying customers. The man hires me to build a forest at the bottom of the ocean, and then turns a walk in the woods into a luxury."

Julie Langford
(BioShock, 2007)

Arcadia, nombrada así en honor y en referencia al lugar idílico basado

en una región griega en donde reina la paz y los humanos viven en comunión con la naturaleza, es la zona de los jardines y bosques de *Rapture*. Como todo en ese mundo, la naturaleza se convirtió en un bien mercantil. La construcción de *Arcadia* hace notar la necesidad del ser humano de mantener contacto con lo natural, muy a pesar del supuesto dominio de la razón y la tecnología sobre esta al construir una ciudad bajo el mar. El oxígeno, al igual que los jardines, al tratarse de un bien escaso, debía pagarse en *Rapture*. El *Farmer's Market* aledaño demuestra, además, la dificultad de encontrar buenos productos en la ciudad, un lugar en donde la competencia desleal y la poca calidad de los bienes asediaba a la ciudad todos los días, muy a pesar del proyecto de Andrew Ryan que se encontraba basado en el libre mercado.

En *Arcadia*, la meta es cruzar hacia la estación de batísferas que lleva hasta *Hephæstus*; no obstante, el jugador debe enfretar una amenaza inminente: Andrew Ryan destruye todos los árboles de la ciudad para asfixiar a Jack. De esta forma, se añaden objetivos con el fin de restaurar el oxígeno. Estos objetivos son explícitos y los establece la Dra. Langford: el héroe debe reunir ciertos elementos para la creación del *Lazarus vector*, utilizar una máquina de invención para construirlo, insertarlo en una máquina de dispersión y proteger la oficina en donde se



Ilustración 73. Los árboles producidos en laboratorio demuestran la imposibilidad del ser humano de sobrevivir sin mantener contacto con la naturaleza.

encuentra la máquina hasta que el vector se haya distribuido por toda *Arcadia*. Tras esto, el jugador podrá tomar la siguiente batísfera hacia *Hephæstus*.

La paleta de colores de *Arcadia* es en ciertos lugares un poco más brillante. Los hermosos árboles púrpuras y violetas contrastan con las brillantes plantas color esmeralda, generando un sentimiento armonioso de espacio idílico y utópico muy acorde al origen de su nombre. La abundancia de las formas contrasta con la escasez de la naturaleza en el resto de *Rapture*. Las luces ámbar se privilegian en esta secuencia para otorgar cierto aire cálido y romántico al lugar. Aún así, se mantienen las sombras que causan inquietud ante la incertidumbre, pero resultan particularmente bellas al fungir como recordatorio de la humedad nocturna de los jardines botánicos.

Las plantas y la madera, así como la piedra y los elementos de agua, son parte de los materiales fundamentales de esta sección. La composición del jardín principal cuenta con una distribución similar a la de los jardines nipones, pero, en el resto del nivel, la distribución de elementos recuerda a lo salvaje de las junglas y selvas más desbordantes y a mágicos invernaderos nocturnos, por lo mismo, el espacio se siente húmedo y ligero: un etéreo paraíso. La bruma algunas veces obstruye la visión del jugador otorgando al espacio una sensación onírica y mística.

La trama en la secuencia resulta de la estrategia de Ryan para ahogar a la ciudad y al jugador asesinando a los árboles de los bosques de *Arcadia*; sin embargo, la botánica a cargo del proyecto de forestación ha perfeccionado un agente capaz de revivirlos: el *Lazarus vector*, cuyo nombre recibe en honor a Lázaro que regresa de los muertos gracias a Jesús. Además, esta doctora se puede entender como la hija pródiga, ya que en sus inicios pensaba que el dinero lo era todo, pero, tras vivir un par de años en la ciudad, cambia de opinión y decide salvar a *Rapture* a costa de su propia vida. El diseño musical se mantiene coherente, particularmente se utilizan instrumentos de cuerdas y sonidos acuáticos para ambientar. Más aún, el tema de la secuencia se enarbola del reconocimiento del bien común sobre el bien individual y la relación entre el individuo, la naturaleza y la razón.

Fort Frolic



Ilustración 74. Presentación del personaje y reconocido artista Sander Cohen, jefe y cacique de *Fort Frolic*, el área cultural, de arte y de entretenimiento de *Rapture*.

"The artist has a duty to seduce the ear and delight the spirit, so say goodbye to those two blowhards [Atlas and Ryan], and hello to an evening with Sander Cohen!"

Sander Cohen
(*BioShock*, 2007)

Con estas palabras se introduce al jugador al nivel *Fort Frolic* que se encuentra controlado por Sander Cohen, un renombrado artista que, tras la Guerra de Civil, cayó en el olvido. A falta de reconocimiento y con una fuerte adicción al ADAM, Cohen se convirtió en

un psicópata muy particular. *Fort Frolic* es Sander Cohen convertido a espacio y Sander Cohen es *Fort Frolic* antropomorfizado. Este espacio es particularmente interesante, dado que Cohen se muestra como el otro gran genio dentro del proyecto de *Rapture*, aquel encargado no solo del arte, el entretenimiento y la cultura, sino de la propaganda a favor de Andrew Ryan. El jugador debe recorrer este nivel para poder llegar a *Hephæstus* y, por ende, a la oficina de su enemigo.

En esta secuencia, la trama parece ser muy simple: el jugador queda a merced del sádico artista Sander Cohen y debe cumplir con sus demandas para lograr avanzar al siguiente nivel. No obstante, existe



Ilustración 75. *Fort Frolic* recuerda a Broadway y los vicios nocturnos de las grandes urbes como Nueva York.

una importante revelación sobre el pasado de Ryan. El fundador de la ciudad mantenía un amorío con una bailarina exótica, Jasmine Jolene, la cual quedó embarazada de él y, por temor a las posibles represalias, decidió practicarse un aborto; sin embargo, el feto quedó a disposición de la Dra. Tenenbaum y el rival de Ryan, Frank Fontaine. Andrew Ryan, al enterarse de lo sucedido, asesinó a Jolene en un ataque de rabia.

La meta explícita de este nivel es utilizar la batísfera para llegar a *Hephæstus*, la zona industrial y el núcleo energético de *Rapture* en donde se encuentra la oficina de Ryan (esto fue enunciado por Atlas utilizando el radio). El camino sería muy sencillo de no ser porque Sander Cohen inhabilita la batísfera, y

Jack se encuentra a merced de sus deseos. Cohen imposibilita la comunicación con Atlas e indica por radio los objetivos explícitos de esta fase. En la primera parte, pide al jugador que pruebe su habilidad sobreviviendo a una ola de asesinos acróbatas. Cuando el jugador logre vencerlos, será recompensado con la entrada a *Fort Frolic*, área en la que deberá cumplir los objetivos principales del nivel. *Fort Frolic* se encuentra conectado a *Arcadia* y consta de 13 espacios delimitados más la estación de la batisfera que lleva a *Hephæstus*.

Tras presenciar el asesinato de uno de los exdiscípulos de Cohen, Kyle Fitzpatrick, el artista le pide al héroe que tome una fotografía y la coloque en unos marcos que conforman su nueva obra. Así, le pide a su nuevo discípulo, Jack, que elimine personalmente a tres de sus exdiscípulos artísticos, Martin Finnegan, Silas Cobb y Hector Rodriguez (sic), que tome fotografías de sus cadáveres y que coloque las fotografías en su respectivo lugar. Un premio particular se da al eliminar a Martin Finnegan, ya que el jugador puede recuperar del cadáver un tónico especial: *Frozen Field*. El jugador obtendrá premios en forma de municiones, botiquines y una ballesta por poner las primeras dos fotografías, pero recibirá un castigo como recompensa por la tercera, una ola de *splicers* que lo atacarán. Al poner la cuarta fotografía en la obra, Cohen se revelará, entregará al Jack el plásmido *Medical Expert 2* y le permitirá utilizar la batisfera que lleva a *Hephæstus*. En este nivel, solo se le impide al jugador controlar al personaje cuando Martin Finnegan lo congela al inicio de su escena, de manera que se encuentra justificada la falta de movilidad dentro de la historia, por lo que la interactividad funcional, aunque reconocida como parte natural del mundo de juego, se ve limitada una vez. El jugador puede decidir entre asesinar o no a este personaje, en caso de no hacerlo, será posible entrar a su apartamento en el nivel de *Olympus Heights*.

Si bien *BioShock* en su completitud es una obra estéticamente cuidada, *Fort Frolic*, al ser la zona de cultura, arte y entretenimiento, propone de forma asombrosa la contemplación de distorsionadas, grotescas y verdaderas obras de arte. La belleza y lo monstruoso, lo armonioso y lo perturbador, el esplendor y la decadencia se entremezclan de forma visual, musical y narrativamente consistente. Las gráficas realistas que dan forma al juego se ven estilizadas por medio del uso estratégico de la luz y las sombras para generar bellas siluetas espeluznantes, así como para crear una sensación particular de inquietud en el vientre. *Fort Frolic* se presenta no solo como un nivel más, sino como un verdadero espectáculo carnavalesco, una obra teatralizada que solo puede ser motivada por la vanidad y el ego de

un gran artista olvidado y en decadencia. Terry Eagleton (2000) decía que a pesar de los evidentes intereses que, muchas veces sospechosos y deleznable, deciden los estándares de lo que constituye la llamada alta cultura, pocas obras defienden la tortura y la mutilación, de forma que la “cultura artística no ha antepuesto el egoísmo a la bondad” (p. 157). No obstante, dicha observación no se sostiene dentro de *Fort Frolic*, en donde el material de las obras es la carne misma de las víctimas de Sander Cohen. Los cadáveres en cera se distribuyen por el espacio a manera de interesantes esculturas, con movimientos implícitos gráciles, frágiles y ligeros, que logran aterrorizar particularmente al descubrir que algunos de ellos son asesinos encubiertos, maniquíes psicópatas vivientes. Además, las capacidades acrobáticas y los movimientos de los personajes también simulan una especie de danza clásica y circo, de manera que estos seres adictos y peligrosos convierten, dentro de este mundo, el asesinato en arte. Esto no sorprende dado que Ryan advirtió desde el inicio que el artista no temería al censor y que [el científico] no estaría atado a la códigos éticos ni morales.

El color base de la presentación de *Fort Frolic* al jugador es el púrpura, seguramente intentando apelar a su relación con la vida nocturna, lo etéreo, la elegancia y el estatus; no obstante, en el atrio principal de la entrada predominan los colores neón que recuerdan a la vida nocturna de las grandes urbes como Nueva York. Es así como el espacio se llena de misticismo nocturno y se sobreentienden los excesos, la elegancia y el desenfreno. La paleta de colores a lo largo del nivel continúa siendo predominantemente verde, por ende, es en general neutra al tratarse de un matiz de transición entre los colores fríos y *retrocedentes* y los colores cálidos y *avanzantes*, lo cual ayuda a incrementar la ansiedad y el sentimiento de inquietud y malestar por medio de la imagen; sin embargo, existen espacios específicos en los que el color rojo predomina. La saturación de los colores es baja a excepción de los elementos claramente carnavalescos y los letreros neón. El negro, como parte fundamental de la imagen, termina por enfriar la armonía de colores generando una sensación de debilidad, pasividad y desasimilación como explica Cirlot (1988).

Aunque la mayor parte de la imagen y los espacios se encuentra matizada sutilmente con un color o filtro verdoso, la iluminación se ve marcada fuerte y explícitamente por reflectores de luz fría o blanca. De hecho, en los atrios, el jugador es perseguido por uno como si se tratara de un actor más en una obra teatral. Además, los reflectores también iluminan las escalofriantes esculturas de Cohen, dotándolas de

cierto sentido artístico, como si se encontraran iluminadas dentro de un museo. Los tonos se mantienen opacos con excepción de los letreros neón que irradian luz en el espacio (aunque no lo suficiente para iluminarlo, sino únicamente para resaltarse a sí mismos). De esta forma, se mantiene una tensión entre la obscuridad y la luz incandescente. La relación entre los colores púrpuras, verdes y rojos o rosados generan también una tensión interesante dentro de un mismo espacio o a lo largo de ciertas sucesiones de espacios.

Los materiales representados en el nivel se mantienen fieles a los del resto de la obra en términos de arquitectura. El estilo *art déco* y la forma que otorga al espacio incluye los materiales pesados, sólidos, fríos y metálicos formados geométricamente que se distribuyen con el objetivo de mostrar opulencia, elegancia y funcionalismo. Se agregan además elementos del teatro como lo son las cortinas y los reflectores materialmente explícitos, así como elementos de la vida nocturna como, por ejemplo, las luces de neón. El agua se encuentra siempre presente con su pesadez implacable sofocando los espacios a través de los cristales que revelan el exterior subacuático. Los materiales que constituyen a las obras de arte plásticas presentes en este espacio son una mezcla de cuerpos humanos (cadáveres), cera y en algunos casos maniqués.

La imagen es, entonces, tremendamente dramática y estilizada. Esto incluye a los *splicers*, cuya figura humana se muestra alargada, delgada, etérea, ligera y distinguida, al igual que algunas composiciones artísticas y decorativas dentro de *Fort Frolic*. De esta forma, las figuras humanas van de lo frágil a lo grotesco, ocultas a su vez bajo máscaras de conejo que subrayan el carácter dionisiaco y carnavalesco de la secuencia, diseñadas por el propio Cohen y que, según Atlas, demuestra que los *splicers* ya no son capaces de mirar sus propios rostros sin sentir humillación, por lo que ahora son o, quizás, sus mentes se encuentran tan trastornadas que ya no pueden reconocerse a sí mismos. La imagen de Sander Cohen es revelada cuando se completa su obra. En un espectáculo teatralizado, el artista hace su entrada triunfal por la escalera central del atrio, retirándose una de las máscaras de conejo. Totalmente perdido en su delirio y vanidad, Cohen agradece a un público inexistente y saluda a una masa invisible. Finalmente, extasiado y en total estado de manía creativa, contempla su macabra obra terminada para después permitir al jugador continuar su camino rumbo a *Hephæstus*.



Ilustración 76. Sander Cohen recuerda al *Joker* de *Batman* y al artista Salvador Dalí.

Cohen tiene un aspecto carnavalesco pero un tanto desaliñado, lo cual denota locura y desquicio. Recuerda un tanto al *Joker* de *Batman*, pero también al famoso pintor Salvador Dalí. El gran artista que alguna vez fue se encuentra desecho y desgastado. Con su entrada, queda demostrado que él ya no es más que un espectáculo grandilocuente de enormes gestos vanidosos: todo su talento, si es que alguna vez lo tuvo, se ha desvanecido y no es ahora más que una sombra de lo que fue o siempre deseó ser. Cohen no es más que un ilusionista fracasado que, tras la Guerra Civil de *Rapture*, perdió su único alimento: el aplauso cautivo de una ciudad aislada, construida en el fondo del mar.

La música es primordial en este nivel debido a su importancia para el mundo artístico. En cuanto a la música extradiegética, al momento en que se abre el telón y las puertas de *Fort Frolic*, suena *Welcome to Rapture*, leitmotiv de *BioShock* que expresa locura, pero también genialidad, de forma que se anuncia la entrada en escena de un personaje a la altura de los ideales más puros y trastornados del genio fundador de *Rapture*. Además, Cohen se asegura de fomentar este arte torturando al primer sacrificio para su obra: Kyle Fitzpatrick. En este sentido, la música diegética, *Cohen's Scherzo No. 7*, sugiere que el genio de Cohen es real e incontenible, pero también pomposo, fuerte y extravagante. Con sus sonidos fuertes e iracundos, la composición compleja y de ritmo veloz genera una melodía impresionante llena de matices enérgicos que sugieren frustración, rabia y locura. Su perfeccionismo lleva al asesinato del desventurado pianista Fitzpatrick, el cual era incapaz, según los estándares e intenciones del autor, de captar la esencia de su creación musical: Cohen insistía en que la pieza debería llevar un ritmo *presto* (extremadamente rápido), pero, por más acelerada que fuera la ejecución de Fitzpatrick, esta nunca parecía ser suficiente para el psicópata director. Dicha composición para piano es también parte de los sonidos dinámicos adaptativos que depende de la ubicación del jugador. Es interesante que se haya decidido que el piano fuera el instrumento predilecto para esta pieza, dado que muchas veces es concebido con un instrumento musical burgués debido a su funcionalismo y fácil accesibilidad, lo cual termina por reforzar los valores que de por sí ya eran enmarcados por la arquitectura del *art déco*.

La música de presentación de Sander Cohen, también diegética, es elegida por él y demuestra un gusto musical refinado. Dicha composición musical contrasta severamente con su propia composición: se trata de una pieza con ritmo *largo* (lento) y sonidos armoniosos y melódicos que sugieren melancolía, misterio y fragilidad. Dicho contraste genera que Cohen, junto con sus rotundos cambios de humor que llevan de amar a Jack a intentar asesinarlo varias veces, se convierta en un personaje redondo y problemático. La música continúa complejizando su personalidad. El *trickster*, tras sentir su ego amenazado por el héroe, utiliza *El vals de las flores* de *El cascanueces* creada por Tchaikovsky⁶² para desarrollar un psicótico ballet, cuyo fin es asesinar a Jack después de que entrega la tercera fotografía. La locura de Cohen lo lleva a actuar en un sistema bipolar de emociones, lo cual termina por convertirlo en un personaje enigmático lleno de carisma, carácter, fuerza y personalidad.

En esta secuencia, se encuentran algunas de las funciones que Propp trabaja en *Morfología del cuento*: el antagonista de la secuencia prueba al jugador, el cual debe reaccionar como héroe para así obtener como regalo un objeto mágico (la batísfera) que le permitirá viajar al reino de *Hephæstus* con el fin de enfrentar en una lucha a su antagonista principal: *Andrew Ryan*. El tema sobre el cual se enarbola la secuencia es el arte, el culto a la personalidad y al artista como individuo creador y original, así como el desenfreno y la decadencia cultural de un mundo sin restricciones. Así, se desprende de su vida lo dionisiaco (y su respectivo cauce mitológico), el placer, el éxtasis, el egocentrismo y la vanidad. El estilo es severamente dramático y exuberante, de forma que se delinea la esencia de *Fort Frolic* como un lugar de excesos, de rimbombancia, de derroche y de perdición. El entretenimiento se muestra, dentro de la tétrica obra de Cohen, como un espectáculo morboso y violento sin estándares morales.

⁶² Obra llamada vals porque su tiempo se cuenta en tres a pesar de ser en momentos *allegro*, es decir, muy rápido.

Hephæstus + Central Control



Ilustración 77. La zona industrial de *Rapture* fue nombrada en honor al dios Hefesto y su diseño visual remite a la idea generalizada sobre el infierno

"My strength is not in steel and fire, but in my intellect and will. You hear me, Atlas?! Andrew Ryan offers you nothing but ashes!"

Andrew Ryan
(*BioShock*, 2007)

Hephæstus es la zona industrial y el núcleo energético de la ciudad. Fue nombrada en honor al dios Hefesto, dios del fuego y la forja, protector de todos aquellos que practican metalurgia y artesanía. En *Rapture*, la energía se obtiene de respiraderos geotérmicos localizados en el fondo del mar. En este nivel, Jack debe encontrar la forma de llegar hasta Andrew Ryan, el cual se ha atrincherado en la oficina de control. Con su impresionante diseño visual, *Hephæstus* definitivamente

remite al concepto extendido que se formó acerca del infierno cristiano.

La meta de este nivel es encontrar la forma de entrar a la oficina de Andrew Ryan. Para esto, el jugador deberá construir una bomba capaz de sobrecargar el núcleo energético que alimenta la puerta de esa sección. De forma que los objetivos explícitos del jugador son: primero, juntar información y, después, buscar los elementos necesarios para la construcción de la *EMP bomb* con el fin de introducirla en el núcleo central y abrir la puerta hacia el control central.

Además, al inicio del nivel, Atlas pide explícitamente al jugador que asesine a Andrew Ryan, de forma que la meta real de esta macrosecuencia se revela explícitamente. Una cinemática interrumpe el proceso de constante interactividad explícita y funcional, pero esta se ve justificada por la trama y la situación. De hecho, esta interrupción en la interactividad genera un impacto de frustración y disociación que influye positivamente en el mensaje que se intenta capturar en esta escena.

En *Hephæstus*, se busca representar una zona industrial energética y metalúrgica por lo cual abundan los materiales rocosos, metálicos y de fundición. Las formas se conglomeran en intimidante



Ilustración 78. La oficina, la personalidad, los gestos y el aspecto de Ryan muestran opulencia burguesa y distinción.

maquinaria y monumentales engranajes *steampunk*. Las vestimentas de los enemigos van acordes con el tema: overoles de trabajo, botas y caretas para soldar. El color, en exceso cálido, *avanzante* y asfixiante, es primordial para la composición de *Hephæstus*, ya que el rojo vivo que se entremezcla con amarillos suavizándose en naranjas incandescentes recuerdan el poder del fuego y permite dibujar una clara similitud entre la idea estética que constituiría al infierno cristiano y esta zona de trabajo. Coincide además en la posición, ya que *Hephæstus* se sitúa muy seguramente en la zona más profunda de *Rapture* (considerando el movimiento de las batísferas desde el inicio del juego). Los colores cálidos saturan un ambiente de estrés constante, el cual se ve potencializado por los sonidos diegéticos de las máquinas y el vapor. Se logra un contraste, pero también una coherencia estética, al utilizar el color verde sobre los materiales metálicos, resaltando y recordando el estilo del *art déco* tan trabajado en el resto de la obra. Las formas, a diferencia de *Fort Frolic*, son sólidas y pesadas, incluidos los enemigos que en algún momento fueron trabajadores del lugar. El núcleo energético funge como centro gravitacional del espacio y da coherencia a los flujos. El tema planteado es el de la industria como fuente del progreso y recompensa del esfuerzo, pero, a su vez, también como fuente de los pecados, tortura y castigo. El tema de esta sección se configura como el individuo esclavo al trabajo, la industria, la producción y el progreso.

Esto refleja las intenciones de Atlas que le pide al jugador que cometa el pecado del asesinato de forma expresa. También resulta interesante la composición utilizada en la entrada de la oficina de Andrew Ryan, puesto que a los lados se exhiben los cuerpos de sus detractores, aquellos que fallaron en atravesar el portal, como signo de victoria, pero también en forma de terrorismo político. Durante la escena que se desarrolla en la elegante y opulenta oficina de Ryan, el gobernante se muestra cínico y orgulloso de su proyecto y su forma de vivir. Rebelo a Jack que ha sido un esclavo de Atlas, el cual lo controla por medio de la frase "*Would you kindly...*" y, finalmente, obliga al héroe a asesinarlo utilizando esa frase desencadenadora: Ryan muere como hombre libre, perece bajo sus propios términos y como individuo absoluto. De esta forma, se configura la discusión del libre albedrío y la toma de decisiones como parte fundamental de la libertad del individuo.

Olympus Heights + Apollo Square



Ilustración 79. El acceso a *Apollo Square* recuerda las entradas de los campos de exterminio nazis y muestra las condiciones paupérrimas y de opresión en las que vivía la clase baja de la ciudad.

"Fontaine's become some kind of boogeyman in Rapture, that myth gives him power."

Yi Suchong
(*BioShock*, 2007)

A pesar de *Rapture* se muestra como un desastre desde el nivel *Welcome to Rapture*, no es sino hasta este momento, el momento en que el héroe renace siendo libre del control de Atlas y se interna en la zona residencial, en que los excesos de Ryan y Fontaine toman perspectiva y se entiende la magnitud del fracaso del proyecto utópico sobre el cual descansaba la bella idea de *Rapture*, así también las

desgracias acontecidas durante la Guerra Civil que conllevaron a la destrucción de la ciudad. Esta secuencia cuenta con un impacto visual muy fuerte que recuerda los campos de concentración nazis y demuestran una violenta desigualdad entre clases.

El objetivo principal de esta secuencia es librarse del control que Fontaine mantiene sobre la salud física del jugador: al terminar ciertos objetivos o cruzar por ciertas partes, Atlas reduce un poco la capacidad de energía a Jack. Para cumplir con su objetivo, el jugador deberá buscar información acerca de los antídotos y los antídotos mismos. El jugador debe ubicar dos: el primero desata una inestabilidad en la mecánica de los plásmidos y cada determinado tiempo se selecciona uno aleatoriamente; el segundo los estabiliza nuevamente. El jugador, además, tendrá que encontrar la clave para subir al piso de Fontaine, en donde reside (aunque no se encuentra ahí) para conseguir el segundo antídoto. Tras



Ilustración 80. Departamento de Frank Fontaine. El hacinamiento de los edificios de vivienda populares contrasta violentamente con los amplios y ostentosos espacios que la clase alta poseía.

completar esos objetivos, el jugador tendrá que proseguir con su camino en busca de Fontaine, su nueva meta.

Las alcantarillas, en donde inicia esta secuencia, cuentan con el característico tinte verde, pero se apela a colores cálidos que iluminen a las niñas que Tenenbaum ha logrado salvar. Estos seres se muestran ahora totalmente indefensos, frágiles, ligeros, enfermos y pequeños. Sus enormes ojos se muestran tristes, sin embargo, juegan como niñas pequeñas, lo cual ciertamente les otorga un carácter de total inocencia. El accesorio de la silla de ruedas incrementa el efecto visual de dicha debilidad, provocando una sensación de tristeza y melancolía, quizás incluso un tanto de culpa. Análogamente, el espacio se encuentra en malas condiciones, demostrando lo difícil que ha sido poder mantener este santuario en medio de tan terribles circunstancias.

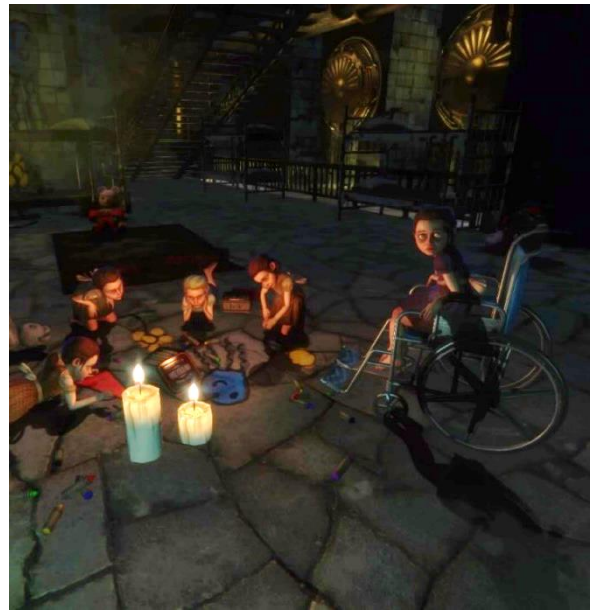


Ilustración 81. Las *Little Sisters* que ha podido salvar la Dra. Tenenbaum con su compasión de madre, se muestran frágiles de salud e inocentes, creando melancolía y un fuerte sentido de agravio.



Ilustración 82. *Apollo Square* funcionaba como una plaza de ejecución pública e instrumento de terrorismo político y opresión a las clases bajas.

Cuando el jugador se integra a *Olympus Heights*, se muestran avenidas y transportes destruidos, signos de la urbanidad derruida. El *art déco* devastado y desgastado vuelve a ser el atractivo visual tras *Hephæstus*. El filtro verde sobre la imagen se restituye. *Olympus Heights* utiliza colores cálidos para los interiores de los departamentos del edificio que, si bien ahora se encuentra destrozado, cuenta con elementos de diseño de gran lujo. Esto se constata por el tamaño de los apartamentos (algunos cuentan con más de un piso) que albergan grandes vestíbulos y comedores, bibliotecas personales, obras de arte cubista, enormes baños,

lujosas chimeneas, espaciosas habitaciones y ventanales gigantes con vistas espectaculares al brillo neón de la ciudad.

No obstante, al cruzar hacia la *Apollo Square*, el tono de la imagen se vuelve terroso. La disposición de los elementos, como los letreros que avisan de revisiones exhaustivas y los alambres de púas en la parte superior de la entrada, recuerda, sin duda, a los campos de concentración nazi. Cuando uno ingresa a la sala, se encuentra una composición aterrizante de elementos. En la plaza pública, se encuentran vigas de madera con cadáveres colgantes bajo el letrero *Gene Traitor* en lo que parece ser un espectáculo público para infundir terror. Esta distribución y presentación de elementos refuerza la primera impresión que alude a la idea de los campos de exterminio. A pesar de que la imagen es ligeramente asimétrica, otorgando un mayor peso hacia la derecha, esto parece ser una especie corrección de la imagen, ya que se espera que el jugador se encuentre usando un plásmido debido a los problemas que tiene con el control estos.

Al ingresar a los edificios de la zona, los departamentos se encuentran llenos de literas y ropa sucia que cuelga de tendederos, baños compartidos y espacios pequeños, lo cual claramente muestra hacinamiento y pobreza. Así, se forma un claro contraste con la composición de la zona habitacional en su conjunto, lo cual incluye, por el tipo de actividades que ocurrían en *Apollo Square*, no solo desigualdad económica, sino una violenta opresión contra la clase baja. Más triste aún, es encontrar la fundación fachada de Fontaine para la ayuda a los pobres y, en particular, el orfanato de las *Little Sisters*, de donde obtenía a las niñas para convertirlas en monstruos productores de ADAM.

En la primera microsecuencia de esta parte, Jack se encuentra en las alcantarillas de *Olympus Heights* tras ser rescatado por la Dra. Tenenbaum con ayuda de las *Little Sisters*. A Jack se le revela que fue en ese lugar en donde ella lo creó. De esta forma, se dice que el héroe vuelve a casa, a pesar de que no la recuerda. Jack es obligado a partir en la segunda microsecuencia para cumplir la difícil tarea de encontrar a Fontaine, por lo que ahora es perseguido por sus aliados. A pesar de ya no tener control sobre la mente de Jack, Atlas continúa teniendo control sobre su salud física, de forma que Jack pierde capacidad de energía, así, el héroe es perseguido. Finalmente, Jack consigue los antídotos y con esto puede ir a buscar a su enemigo real.

Point Prometheus + Museum Gauntlet

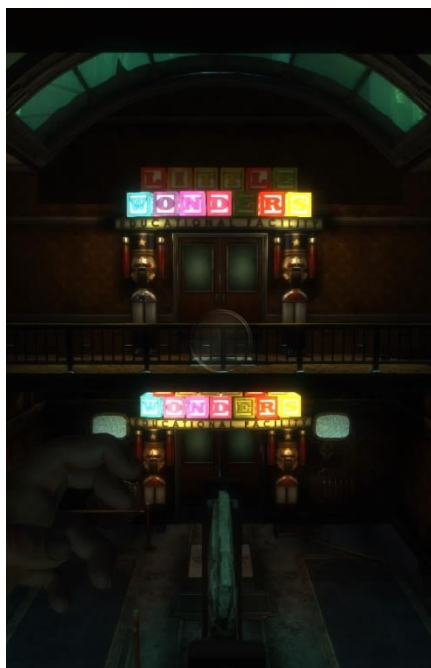


Ilustración 83. La fachada respetable de los laboratorios de Fontaine cubría el terrible destino de las pequeñas huérfanas que quedaban bajo su cuidado.

"Have I become so convinced by my own beliefs that I have stopped seeing the truth? Perhaps. But, [...] he aims to destroy me and destroy my city. To question is to surrender. I will not question."

Andrew Ryan
(*BioShock*, 2007)

Point Prometheus era el lugar de adoctrinamiento y de conversión de las *Little Sisters* y los *Big Daddies* en monstruos. Bajo la fachada de una escuela-orfanato, Fontaine realizaba experimentos en las niñas y producía ADAM a gran escala utilizando sus pequeños cuerpos. Paradójicamente, el jugador deberá convertirse en monstruo, un *Big Daddy*, para poder llegar hasta Fontaine. Así, Jack tendrá que sacrificarse cual Prometeo. Convertirse en un *Big Daddy*, permite entender la verdadera fragilidad e inocencia de las niñas.

De acuerdo con la Dra. Tenenbaum, la meta de llegar hasta Fontaine para clamar venganza solo podrá conseguirse juntando las partes del traje del *Big Daddy*, las feromonas de su terrible olor y someterse a una dolorosa modificación para sonar como aquel monstruo. Estos son los objetivos explícitos que permitirán al jugador llamar a una *Little Sister* que abra las puertas necesarias para llegar hasta Fontaine (lo cual sucede en *Museum Gauntlet*). El traje genera una cierta restricción en los movimientos del jugador, pero también reduce el daño que sus enemigos le infligen al atacarlo. El jugador tendrá que recorrer aquel museo que se encuentra diseñado como un simple pasillo sinuoso, pero que se encuentra lleno de peligros para la niña. El objetivo del jugador será protegerla hasta el final del nivel, en el que se encontrará frente a la puerta que lleva hacia *Fontaine's Lair*. Además, el jugador obtendrá una

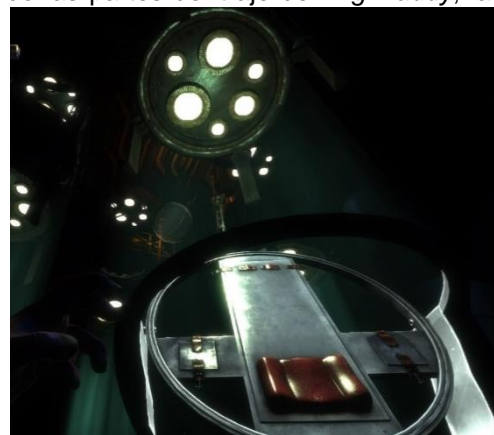


Ilustración 84. En los laboratorios, se llevaban a cabo prácticas inhumanas para convertir en *Big Daddies* a las personas y en *Little Sisters* a las pequeñas huérfanas.

aguja para extracción de ADAM de la *Little Sister*, la cual es utilizada bajo una mecánica muy limitada en el siguiente y último nivel.

El vestíbulo y el atrio de *Point Prometheus* sugieren, con su decoración, un lugar de excelencia académica. La elegancia *art déco* con sus pasillos alfombrados, los largos libreros repletos de libros en perfecto estado y algunos especímenes de animales disecados como calamares gigantes y tortugas, podría llevar a pensar que Fontaine era un hombre honorable, bondadoso y filantrópico. Sin embargo, tras esa fachada, se encuentra un centro de investigación y tortura, en donde niñas huérfanas y otras personas desafortunadas eran obligadas a convertirse en monstruos.

Los colores predominantes en el vestíbulo y el atrio son el rojo, el café y la luz cálida color ámbar. Estos colores cálidos generan, junto con las alfombras y las finas maderas, una sensación de confort y suntuosidad. Por ende, el cambio a colores fríos en los interiores del edificio se torna incluso violento. Los blancos empolvados y el filtro verde de la luz oceánica que sofoca los espacios invaden nuevamente la imagen. Las alfombras se vuelven azulejos clínicos; las maderas, fríos metales y cristales de apariencia quirúrgica: todos materiales fríos y deshumanizados. Los únicos espacios de color que rompen con la monotonía de las máquinas de investigación, los quirófanos que semejan cámaras de tortura y la maquinaria especializada de producción masiva, son las habitaciones de las pequeñas niñas, color de rosa, en apariencia felices y acogedoras. Sin embargo, esas habitaciones en realidad funcionan como jaulas de experimentación que siempre se encuentran bajo observación. Los dibujos en las paredes demuestran el aburrimiento y la inocencia de las niñas, niñas que fueron arrebatadas de su infancia. Esto se enmarca con el uso de las sombras y las luces focalizadas que logran generar una sensación de incomodidad y terror y se potencian con la visualización de la destrucción de las habitaciones.

La pesadez del traje se hace presente por la dificultad de movimiento y la disminución de la velocidad del jugador, lo cual transmite la sensación de que el jugador se ha convertido en su totalidad en el monstruo que tanto temió a lo largo del juego. Así, al ver la ligereza en el movimiento de la *Little Sister* que ayuda al jugador a cruzar el espacio hasta llegar a Fontaine, se provoca una respuesta de protección y paternidad. Los estilos de los tres espacios comentados contrastan violentamente, enviando mensajes claros sobre el robo de la inocencia de estas criaturas y la incapacidad de ser salvadas ante la fachada tan honorable de la institución educativa filantrópica. A lo largo de esta secuencia, se escucha una especie de

grito fantasmagórico y apagado (sonido extradiegético) que genera mortificación y que se ve interrumpido por alegre música diegética de la época (con voces femeninas melódicas y armoniosas, de ritmo predominantemente *andante-moderato*), con la cual se contextualiza temporalmente la obra, pero que también, al no coincidir con la imagen, causa disonancia y estrés.

Las funciones del relato que se encuentran en esta secuencia son la prueba, ya que el jugador debe conseguir una apariencia de monstruo. Tras reaccionar y triunfar, la pequeña niña le regala un objeto mágico: una aguja de extracción de ADAM. Finalmente, el héroe incursiona hacia *Fontaine's Lair*, el reino de Atlas-Fontaine, en donde encontrará al antagonista real y enfrentará su destino. Más aún, desde el nombre se anuncia la representación del cauce mitológico prometeico. El tema de este nivel se configura alrededor del adoctrinamiento, la ciencia sin escrúpulos, el robo de la inocencia y la creación de la monstruosidad.

Fontaine's Lair



Ilustración 85. Tras inyectarse una cantidad desproporcionada de ADAM, Fontaine luce como un monstruo con características similares a las de Atlas en la icónica portada de *Atlas Shrugged* de Ayn Rand.

"You were my ace in the hole, but you were also the closest thing I ever had to a son. And that's why this hurt. Betrayal, kid. Life ain't strictly business."

Frank Fontaine
(*BioShock*, 2007)

Durante la lucha final, el objetivo es asesinar a Atlas, para alcanzar la meta del juego: escapar de *Rapture*. La mecánica de pelea es dañar a Atlas durante sus ataques, de preferencia utilizando el poder contrario al que él utiliza (fuego-hielo). Tras recibir cierta cantidad de daño, Fontaine tendrá que conectarse a una máquina de inyección de ADAM para recuperarse. En ese momento, el jugador debe clavarle una aguja para extraer la sustancia de su organismo. El jugador no puede ganar, solo puede completar el juego, dado que se le arrebató el control al ser tendido inevitablemente por un último ataque de Atlas. Después de eso, se desata una cinemática diferente según tres posibilidades: si el jugador salvó a todas las *Little Sisters* con las que interactuó, se recompensa con el buen final; si el jugador cosechó a todas las niñas con las que tuvo contacto, se castiga con el mal final; si el jugador salva a algunas y a otras las cosecha (más de una), se reproduce una versión ligeramente distinta al del mal final, en el que el tono de voz de la narradora, la Dra. Tenenbaum, es melancólico y triste. Este es el último sistema de retroalimentación del juego.



Ilustración 86. Imagen del buen final en el que se representa una vida sencilla, pero bien vivida, llena de cariño y, sobre todo, libre.



Ilustración 87. Imagen del mal final (y del final intermedio) en el que se representa la ambición y la adicción al poder que desemboca en un Jack esclavizado por sus pasiones bajas y se convierte ahora en un tirano para la humanidad.

En la lucha final, *Jack* se encuentra frente a Fontaine, su captor. El espacio se llena de máquinas que ubica en el centro a Atlas, el cual está conectado a una serie de aparatos que le inyectan enormes cantidades de ADAM en el cuerpo. Para comenzar la lucha, el jugador debe clavar la aguja que le dio la

Little Sister para extraer ADAM de su cuerpo. En la imagen, se puede observar a Atlas convertido en monstruo, con una apariencia muy similar al de la escultura de Atlas que se encuentra en *Welcome to Rapture*, pero extiende sus brazos, lo cual lo hace parecer crucificado quizás aludiendo a Cristo o, en su caso, el Anticristo. De hecho, cada vez que el jugador clava una aguja en él, parece tratarse de una lanza como la que se menciona en el pasaje bíblico sobre la muerte de Jesús, *La Pasión*. Se utiliza el contraste de color rojo y azul para recordar la relación entre el ADAM y el EVE. Al final, Jack cae tendido tras un ataque de Atlas, pero las *Little Sisters* lo socorren y extraen todo el ADAM de Fontaine usando sus propias agujas. Así, la imagen muestra a las pequeñas niñas, en marabunta, destruyendo a aquella aberración que las convirtió a ellas en pequeños monstruos. El héroe, entonces, da una buena batalla, pero pierde y solo gana gracias a las niñas que salvó o cosechó. Notar que, en la cinemática final, por primera vez, cambia el narrador del jugador o Jack a la Dra. Tenenbaum. Se obtiene así, tres distintos finales:

Buen Final: Ahora, en caso de que se reproduzca este final, una niña le entregará la llave de *Rapture* al jugador. La doctora Tenenbaum utilizará un tono alegre para recitar lo siguiente:

"They offered you the city, and you refused it. And what did you do instead? What I have come to expect of you: you saved them. You gave them the one thing that was stolen from them: a chance. A chance to learn, to find love, to live. And in the end what was your reward? You never said, but I think I know... a family." (BioShock, 2007)

Durante la narración, se muestra una batísfera ascendiendo a la superficie en un agua totalmente cristalina, un color azul claro abunda en la imagen con un cielo alegre y fresco. Se muestra después a las cinco niñas que ayudaron a Jack al final y él les extiende la mano para ayudarlas a salir de la batísfera y del mundo de *Rapture*. Se muestran una historia contada en imágenes de una vida feliz por medio de uso simbólico de las manos. Se enseñan imágenes de una graduación, un matrimonio y su papel como padre. Finalmente, se muestran las manos de Jack envejecidas, el cual se encuentra en una cama de hospital, y muere tranquilo rodeado por sus cinco hijas, las cuales lo toman de la mano.

Final intermedio: Cuando la niña entrega la llave de *Rapture* a Jack, este la toma violentamente de la muñeca. Se muestran los gestos asustados de la niña y las demás se muestran intimidadas. La doctora Tenenbaum, con un tono de voz que denota melancolía y tristeza recita lo siguiente:

"They offered you everything, yes? And in return you gave them what you always did... brutality. You took what you wanted — all the ADAM, all the power — and Rapture trembled. But in the end even Rapture was not enough for you. Your father was terrified that the world would try to steal the secrets of his city. For you now have stolen the terrible secrets of the world."

Entonces, se despliega la imagen de una batísfera ascendiendo a la superficie en agua turbia. El cielo es color ámbar, parece ser el atardecer. Se muestran las siluetas de múltiples *splicers* que salen del vehículo y atacan a unos marinos que se encontraban en un submarino. Finalmente, se enseña una imagen de un misil atómico que, entre un poco de bruma, se asoma ligeramente de la superficie de este.

Mal final: Cuando la niña entrega la llave de *Rapture* a Jack, este la toma violentamente de la muñeca. Se muestran los gestos asustados de la niña y las demás se muestran intimidadas. La doctora Tenenbaum, con un tono de voz que denota desprecio y odio recita lo siguiente:

"They offered you everything, yes. And in return you gave them what I have come to expect of you: brutality! You took what you wanted, all the ADAM, all the power! And *Rapture* trembled, but in the end even *Rapture* was not enough for you! Your father was terrified the world would try to steal the secrets of his city! But not you, for now have stolen the terrible secrets of the world!" (*BioShock*, 2007).

Si se reproduce este final, la misma cinemática del final intermedio se despliega mientras Tenenbaum habla.

El color del agua y del cielo son claramente distintos, al igual que la sucesión de imágenes que ocurren tras la ascensión de la batísfera. Por un lado, las imágenes en el final bueno muestran imágenes claramente alegres y que describen una vida sencilla, pero feliz. Por el otro, en el caso del mal final, se muestran imágenes de más violencia y muerte que sugieren el inicio de la conquista y esclavización de la superficie.

Bibliografía

- 343 Industries. (2019). *Halo: Combat Evolve*. [Ilustración 13]. Recuperado de <https://www.halowaypoint.com/es-cl/games/halo-combat-evolved>.
- A. V. Rajwade. (2006). Bush's War on Terror. *Economic and Political Weekly*, 41(47), 4863-4865. Recuperado de <http://www.jstor.org.pbidi.unam.mx:8080/stable/4418944>
- Abe Books. (2019). *The Fountainhead 60th Anniversary Edition*. [Ilustración 56]. Recuperado de <https://www.abebooks.co.uk/Fountainhead-60th-Anniversary-Edition-Ayn-Rand/11792850624/bd>.
- Alamilla, R. y Esquivel, F. (2017). "Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México 1Q17." *The CIU*. <http://www.the-ciu.net/nwsltr/746Distro.html>.
- Amador, J. (2015). *Comunicación y cultura*. México: UNAM.
- Amador, J. (2017). *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México: UNAM.
- Anderton, K. (2017). "The Business Of Video Games: A Multi Billion Dollar Industry." *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2017/04/29/the-business-of-video-games-a-multi-billion-dollar-industry-infographic/#194883f86d27>.
- Antonelli, P. (2012). "Video Games: 14 in the Collection, for Starters." *Inside/Out MoMA Blog*. https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/.
- Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación. (2017). *Memorias de Encuentros*. http://www.amicmexico.org/portal_amic/.
- Awad, M. (2014). "Superflat: The Aesthetic Reaction to Post-War Japan." *The Artifice*. <https://the-artifice.com/superflat-japan/>.
- BAFTA. (2013). "BioShock Infinite: Game Developer Q&A". BAFTA Guru. Audio recuperado en <http://guru.bafta.org/bioshock-infinite-qa>.
- Ban, T. (2016). *The Osamu Tezuka Story: A Life in Manga and Anime*. Japón: Tezuka Productions.
- BBC. (1997). "World Scarred by history: The Rape of Nanking." *BBC News*. http://news.bbc.co.uk/2/hi/in_depth/39166.stm.

- Bennett, T. (1980). "Popular Culture: A Teaching Object." *Screen Education* 34.
- Berlin, I. (1958). 'Two Concepts of Liberty'. *The Open University*. Recuperado el 27 de mayo de 2008.
- BioShock Wiki. (2019). "BioShock". [Ilustraciones 49 y 53]. Recuperado de <https://bioshock.fandom.com/es/wiki/BioShock>.
- BioShock Wiki. (2019). "BioShock". *FANDOM Games Community*. Recuperado de <https://bioshock.fandom.com/es/wiki/BioShock>.
- BioShock. (Steam). (2007). 2K Games. <https://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/>.
- BioShock: The Collection. (PlayStation 4). (2017). 2K Games.
- BioShock: The Collection. (PlayStation 4). (2017). Capturas de pantalla del videojuego. [Ilustraciones 19-38, 41, 43, 45, 46, 48, 55, 57, 58, 59, 64-84]. 2K Games.
- Blumenthal, R. (1999). "The World: Revisiting World War II Atrocities; Comparing the Unspeakable to the Unthinkable." *The New York Times*. <http://www.nytimes.com/1999/03/07/weekinreview/world-revisiting-world-war-ii-atrocities-comparing-unspeakable-unthinkable.html>.
- Bookhaven National Laboratory. (2019). *A recreation of the original Tennis For Two constructed for the 50th anniversary of the game's first appearance*. [Ilustración 1]. Recuperado de <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>.
- Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces*, USA, Princeton University Press, en <http://www.rosenfels.org/Joseph%20Campbell%20-%20The%20Hero%20With%20A%20Thousand%20Faces,%20Commemorative%20Edition%20%282004%29.pdf>.
- Campbell, J. (2005). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Madrid: FCE.
- Carter, I. (2018). "Positive and Negative Liberty", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2018 Edition), Edward N. Zalta (ed.), forthcoming URL =<<https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/liberty-positive-negative/>>.
- Cassirer, E. (1975). *Efecto y causa del concepto de símbolo*. México: FCE.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen*. (C. Gorbman, trans.). Nueva York, NY: Columbia UP. (Trabajo original publicado en 1990).
- Chitale, R. (2008). Seven Triggers of the US Financial Crisis. *Economic and Political Weekly*, 43(44), 20-24. Recuperado de <http://www.jstor.org.pbi.unam.mx:8080/stable/40278124>.

- Choo, K. (2012). "Nationalizing 'cool': Japan's global promotion of the content industry." En *Popular culture and the state in East and Southeast Asia*, editado por N. Otmazgin, y E. Ben-Ari. Abingdon: Routledge.
- Chromatic House. (2019). *Círculo cromático*. [Ilustración 16]. Recuperado de <https://www.chromatichouse.com.ar/circulos/circulo-cromatico-x-12/>.
- Cirlot, J. E. (1988). *Diccionario de símbolos*. Barcelona, España: Labor.
- Collins, K. (2008). *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Videogame Music and Sound Design*. MA, Estados Unidos: MIT Press.
- Color Hunter [online]. (2019). <http://www.colorhunter.com/>.
- Curran L., Escaith, H. et al. (2009). "The Impact of the Financial and Economic Crisis on World Trade and Trade Policy". *Intereconomics* 44(5):264-293. doi:10.1007/s10272-009-0305-z.
- Dangers of *Wall Street*. (1879). *Scientific American*, 40(22), 342-342. Recuperado de <http://www.jstor.org/pbidi.unam.mx:8080/stable/26067573>.
- Darling, M. (2001). "Plumbing the Depths of Superflatness." *Art Journal* 60.
- Davis, B. W. (2011). "Natural Freedom: Human/Nature Nondualism in Japanese Thought". En W. Edelglass & J. L. Garfield (Eds.), *The Oxford Handbook of World Philosophy*. Reino Unido: Oxford University Press.
- Digital Game Research Asociation. (2012). "Welcome to DiGRA." *DiGRA*. <http://www.digra.org/the-association/about-us/>.
- Drea, E., Bradsher, G. et al. (2006). *Researching Japanese War Crimes Records: Introductory Essays*. Washington D.C.: Nazi War Crimes and Japanese Imperial Government Records Interagency Working Group. <http://www.archives.gov/iwg/japanese-war-crimes/introductory-essays.pdf>.
- Dry, J. (2019). *Pupil*. [Ilustración 11]. Recuperado de <https://www.jonodryart.com/>.
- Durand, G. (1968). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires, Argentina: Amorrurtu Editores.
- Duvignaud, J. 1982. *El juego del juego*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Eagleton, T. (2000). *The Idea of Culture*. Oxford, UK: Blackwell Manifestos.
- Elchlepp, S. (2010). "BioShock Official SCORE: I Am Rapture – Rapture Is Me." *Square Enix Music Online*. <https://squareenixmusic.com/reviews/simonelechlepp/BioShock.shtml>.

- Erola, P., Diaz-Guilera, A., Gomez, S. & Arenas, A. (2012). Modeling international crisis synchronization in the World Trade Web. *Netw. Heterog. Media* 7(3), 385–397, doi: 10.3934/nhm.2012.7.385.
- Feisner, E. A. y Reed. R. (2014). *Color Studies*. Nueva York, Estados Unidos: Farchild Books.
- Fromm, E. (2000). *El miedo a la libertad*: México: Paidós.
- Gabrieli, S. (2011). "The microstructure of the money market before and after the financial crisis: a network perspective." *CEIS Tor Vergata, Research Paper Series* 9(1), 181.
- Gadamer, H. G. (1999). *Verdad y método I*. México: Sígueme.
- Game Developers Conference. (2014). *Ken Levine*. [Ilustración 54]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/officialgdc/13314488673/>.
- Game Informer. (2010). "Best Storytellers of the Decade." *Game Informer*, 212, p. 70.
- Gaut, B., & Carroll, N. (Ed.) *'Art' as a Cluster Concept*.
- Geobra Brandstätter. (2017). "Die Geschichte der Playmobil." *Geobra Brandstätter*. <http://company.playmobil.com/Company/de-CH/figure-evolution>.
- Giant Bomb. (2019). *BioShock Box Art*. [Ilustración 18]. Recuperado de https://static.giantbomb.com/uploads/scale_small/8/82063/2584146-bioshock.jpg.
- Giant Bomb. (2019). *Gun Fight*. [Ilustración 3]. Recuperado de <https://www.giantbomb.com/gun-fight/3030-32574/>.
- Guía de Grecia. (2019). *Recreación del faro de Alejandría*. [Ilustración 40]. Recuperado de <http://www.guiadegrecia.com/general/faro.html>.
- Hall, S. (1981). "Notes on Deconstructing the 'Popular.'" *People's History and Socialist Theory*, ed. Raphael Samuel. Londres: Routledge and Kegan Paul.
- Hangerman, D. (2015). "Atlas – Rockefeller Center". [Ilustración 48]. *Fine Art America*. Recuperado de <https://fineartamerica.com/featured/atlas-rockefeller-center-new-york-daniel-hagerman.html>.
- Hanley, R. (2007). "South Park and Philosophy: Bigger, Longer, and More Penetrating." *Open Court*.
- Hansen, O. (2019). *Wings of the Republic Replica*. [Ilustración 42]. Recuperado de https://www.1stdibs.com/furniture/decorative-objects/sculptures/art-deco-angel-sculpture-wings-republic/id-f_706859/.

- Hatzopoulos, V. & Iori, G. (2012). Information theoretic description of the e-Mid interbank market: implications for systemic risk. Report No. 12/04.
- Heilman, E. (2008). *Critical Perspectives on Harry Potter*. London: Taylor & Francis.
- Hocking, J. (2004). *Terror Laws: ASIO, counter terrorism and the threat to democracy*. Sydney: University of NSW Press.
- Hofstede, G. (2018). National Culture. *Hofstede Insights*. <https://www.hofstede-insights.com/models/national-culture/>.
- Huizinga, J. (1980) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Keagan Paul.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Keagan Paul.
- Huizinga, J. (2006). "Nature and Significance of Play as a Cultural Phenomenon," en Katie Salen y Eric Zimmerman (eds.). *The Game Design Reader*. Cambridge, USA: The MIT Press.
- iCasualties.org. (2019). "Iraq Fatalities". *iCasualties.org*. Recuperado de <http://icasualties.org/App/Fatalities>.
- Ichihara, S. (2014). "Anpanman: A hero of the people." *Asia One*. <http://news.asiaone.com/news/asia/anpanman-hero-people>.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture*. NY, USA: NYU Press.
- Johnson-Woods, T. (2007). *Blame Canada! South Park and Popular Culture*. London: Continuum.
- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. México: Paidós.
- Jung, C. G. (1976). *The Portable Jung*. Estados Unidos: Penguin.
- Kain, E. (2017). "Trump Blames Violent Video Games For School Shootings -- Here's Why He's Wrong." *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/02/22/trump-blames-violent-video-games-for-school-shootings-heres-why-hes-wrong/#3f09105367f3>.
- Keighley, G. (2017). "Director's Commentary." *BioShock: The Collection*. (PlayStation 4).
- Kellner, D. (2007). Bushspeak and the Politics of Lying: Presidential Rhetoric in the "War on Terror". *Presidential Studies Quarterly*, 37(4), 622-645. Recuperado de <http://www.jstor.org/pbidi.unam.mx:8080/stable/27552281>

- Kiersey, N. y Neumann, I. B. (2013). *Battlestar Galactica and International Relations*. UK: Routledge.
- Kohler, C. (2016). *Power up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. NY, USA: Bradygames/Dover.
- Kubrick, S. (2019). *The Shining*. [Ilustración 59]. Recuperado de <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-863/>.
- Lavaniegos, M. (2014). "Hermenéutica del mito y hermenéutica analógica". En B. Solares (Ed.), *Actualidad de la hermenéutica analógica*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- León, N. (2019). *Fotograma de El Resplandor*. [Ilustración 17]. Recuperado de <https://www.dzoom.org.es/punto-de-fuga/>.
- Levine, K. & Murdoch, J. (2011). *Irrational Interviews 9: Guillermo del Toro, Part 1*. [Audio en Podcast]. Recuperado de <https://player.fm/series/irrational-podcasts/irrational-interviews-9-guillermo-del-toro-part-1>.
- MacCallum, G. C. Jr. (1967). 'Negative and Positive Freedom', *Philosophical Review*, 76: 312–34, reeditado en Miller 1991.
- MacDonald, E. (2017). "The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 with Mobile Taking 42 %", *Newzoo*. <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>.
- Macri, K. J. (2012). "Not Just a Game: Sport and Society in the United States." *Inquiries Journal/Student Pulse* 4 (08). <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=1664>.
- Marks, A. (2002). *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers*. Kansas: CMP Books.
- Marques, M. (2017). Ilustración del viaje del héroe. [Ilustración 61]. Recuperado de <https://encaminodelheroe.blogspot.com/2014/10/joseph-campbell-y-el-mito-del-heroe.html>.
- Martín Barbero, J. (2003). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, Cultura y Hegemonía*. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello. https://books.google.com.mx/books/about/De_los_medios_a_las_mediaciones.html?id=UwMf98UqiJkC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

Martineau, J. (2010). *The Elements of Music: Melody, Rhythm and Harmony*. Reino Unido: Wooden Books Ltd.

Mäyra, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. Cornwall, UK: Sage Publications, 2008.

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken*. USA: Penguin Books.

McGray, D. (2002). "Japan's Gross National Cool." *Foreign Policy* 130.

MIT Museum Collections. (2019). *Spacewar!* [Ilustración 2]. Recuperado de <http://museum.mit.edu/150/25>.

Mohan, G., & Mawdsley, E. (2007). "The War on Terror, American Hegemony and International Development." *Review of International Political Economy*, 14(3), 439-443. Recuperado de <http://www.jstor.org.pbidi.unam.mx:8080/stable/25261921>.

MoMA. (2019). *Pacman*. [Ilustración 6]. Recuperado de <https://www.moma.org/collection/works/164917>.

MoMA. (2019). *Pong*. [Ilustración 4]. Recuperado de <https://www.moma.org/collection/works/169920>.

Murray, P. (2007). *The Floating World*. Massachusetts: MIT. <https://researchbank.rmit.edu.au/eserv/rmit:9772/Murray.pdf>.

Neal, C. (2007). *Wizards, Wardrobes and Wookiees: Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars*. Westmont: InterVarsity Press.

New York Times, The. (1982). "Rubik's Cube: a craze ends". *The New York Times*. <http://www.nytimes.com/1982/10/30/business/rubik-s-cube-a-craze-ends.html>.

Nexon, D. H. y Neumann, I. B. (2006). *Harry Potter and International Relations*. Maryland, Rowman and Littlefield Publishers.

Niantic. (2019). *Pokémon Go!* [Ilustración 15]. Recuperado de <https://pokemongolive.com/es/>.

Nintendo. (2019). *Donkey Kong*. [Ilustración 7]. Recuperado de <https://www.nintendo.es/Juegos/Portal-de-Nintendo/Portal-para-Donkey-Kong/Portal-de-Donkey-Kong-846642.html>.

Nintendo. (2019). *Super Mario Bros.* [Ilustración 8]. Recuperado de <https://www.nintendo.es/Juegos/NES/Super-Mario-Bros--803853.html>.

Nintendo. (2019). *The Legend of Zelda*. [Ilustración 9]. Recuperado de <https://www.nintendo.es/Juegos/Portal-de-Nintendo/Portal-para-The-Legend-of-Zelda/Portal-para-The-Legend-of-Zelda-627606.html>.

- Nowell, I. (2004). *Generation Deluxe: Consumerism and Philanthropy of the New Super-rich*. Canadá: Dundurn Press Ltd. ISBN 1-55002-503-1.
- Organización de las Naciones Unidas. (2017). "La población mundial aumentará en 1.000 millones para 2030." *Naciones Unidas Departamento de Asuntos Económicos y Sociales*. <https://www.un.org/development/desa/es/news/population/world-population-prospects-2017.html>.
- Oyserman, D., M. Coon, H. & Markus Kimmelmeier. (2002). "Rethinking Individualism and Collectivism: Evaluation of Theoretical Assumptions and Meta-Analyses". *Psychological Bulletin*, 128, No. 1, 3–72.
- Parker, Holt N. (2011). "Toward a Definition of Popular Culture." *History and Theory* 50.
- Pérez Sánchez, A. E. (2017). "Carracci, Annibale." *Museo del Prado*. <https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/carracci-annibale/c43ec395-bc1a-4806-b378-171b5b2691fb>.
- Pettit, P. (1997). *Republicanism: A Theory of Freedom and Government*, Oxford: Oxford University Press.
- Pettit, P. (2001). *A Theory of Freedom*, Cambridge: Polity Press.
- Pettit, P. (2014). *Just Freedom. A Moral Compass for a Complex World*, New York: Norton.
- Pfaltzgraff, R. (2007). "Harry Potter in a Globalizing and Localizing World." *International Studies Review*.
- Planells de la Maza, A. J. (2013). "La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación" en *Historia y Comunicación Social*. Vol. 18. España. <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/43985/41592>.
- PlayStation. (2019). *Horizon: Zero Dawn*. [Ilustración 11]. Recuperado de <https://www.playstation.com/es-mx/games/horizon-zero-dawn-ps4/>.
- Popper, F. 2007. *From technological to virtual art*, Cambridge, MIT Press.
- Propp, V. (2001). *Morfología del cuento*. España: AKAL.
- Rand, A. (1993). *The Fountainhead*. NY, USA: Signet.
- Rand, A. (1996). *Atlas Shrugged*. NY, USA: Signet.
- Real Academia Española. (2019). "Faro". *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España: RAE. <https://dle.rae.es/srv/fetch?id=HdlSYF0>.
- Red ADN. (2019). *Doom*. [Ilustración 14]. Recuperado de <https://juegosadn.eleconomista.es/doom-64-aparece-en-el-sistema-australiano-de-clasificacion-por-edades-no-118135/>.

- Ricoeur, P. (2003). *El conflicto de las interpretaciones. Ensayos de hermenéutica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Rinsen, J. & Lichtblau E. (2005) "Bush Lets U.S. Spy on Callers Without Courts". *The New York Times*. Recuperado el 5 de mayo de 2018 en <https://www.nytimes.com/2005/12/16/politics/bush-lets-us-spy-on-callers-without-courts.html>.
- Robinson, M. (2006). Law, Language, and Principle in the "War on Terror". *Human Rights*, 33(1), 18-22. Recuperado de <http://www.jstor.org.pbid.unam.mx:8080/stable/27880515>
- Robinson, N. (2012). "Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex?" *Political Studies* 60: 504-22.
- Rockefeller Center. (2019). *Rockefeller Center*. [Ilustración 58]. Recuperado de <https://www.rockefellercenter.com/>.
- Roukny, T., Georg, C.-P. & Battiston, S. (2014). A network analysis of the evolution of the German interbank market. Research Centre of Deutsche Bundesbank - Discussion Papers Series, Report No. 22/2014.
- Rubik's. (2019). *Patente del cubo Rubik*. [Ilustración 5]. Recuperado de <https://www.rubiks.com/en-us/about>.
- SAAM. (2019). *The Art of Video Games*. [Ilustración 12]. Recuperado de <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>.
- Salen, K. y Zimmerman E. (2003). *Rules of Play*. Boston: MIT Press.
- Sanger, D. (1992). "Japanese Edgy Over Emperor's Visit to China." *The New York Times*. <http://www.nytimes.com/1992/10/22/world/japanese-edgy-over-emperor-s-visit-to-china.html>.
- Schwartz, S. H. (1994). Beyond individualism/collectivism: New cultural dimensions of values. En U. Kim, H. C. Triandis, C. Kagitcibasi, S. Choi, & G. Yoon (Eds.), *Individualism and collectivism: Theory, method, and applications* (pp. 85–119). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Scolari, C. A. (ed.). (2013), *Homo Videoludens 2.0*. Barcelona, España: Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Sharp, K. (2006). Tesis doctoral MIT. *Superflat Worlds: A Topography of Takashi Murakami and the Cultures of Superflat Art*. <https://researchbank.rmit.edu.au/eserv/rmit:9886/Sharp.pdf>.

- Shuman, S. (2011). "Ken Levine nos habla sobre BioShock: Infinite." *PlayStation*. Recuperado el 10 de marzo de 2018. <https://blog.latam.playstation.com/2011/08/09/ken-levine-nos-habla-sobre-bioshock-infinite/>.
- Sicart, M. (2008). "Defining Game Mechanics", *Game Studies*, Volumen 8, 2, diciembre 2008.
- Skinner, Q. (1998). *Liberty before Liberalism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Skinner, Q. (2001). *A Third Concept of Freedom*. Proceedings of the British Academy, Volume 117.
- Smith, T. (2009). Afghanistan and the War on Terror. *AQ: Australian Quarterly*, 81(3), 4-40. Recuperado de <http://www.jstor.org.pbidi.unam.mx:8080/stable/41507725>.
- Spiegel, L. (2004). "Entertainment Wars: Television Culture after 9/11". *American Quarterly*, 56, No. 2, American Studies Association.
- Squartini, T., van Lelyveld, I. & Garlaschelli, D. (2013). "Early-warning signals of topological collapse in interbank networks". *Sci. Rep.* 3(3357). doi: 10.1038/srep03357.
- Steam. (2019). *System Shock 2*. [Ilustración 60]. Recuperado de <https://store.steampowered.com/agecheck/app/238210/>.
- Storey, J. (2006). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*, 4th ed. Athens: University of Georgia Press.
- Stringham, E. (2014). "It's Not Me, It's You: The Functioning of Wall Street During the 2008 Economic Downturn". *Public Choice*. Recuperado el 14 de marzo de 2019. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2522519.
- TATE Museum. (2017). "HYPER-REALISM". *Tate Museum*. <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/h/hyper-realism>.
- Tavinor, G. (2009). Bioshock and the Art of Rapture. *Philosophy and Literature* 33(1), 91-106. Johns Hopkins University Press. Recuperado el 5 de septiembre de 2019, Project MUSE database.
- Taylor, C. (1986). *The Idea of Freedom: Essays in Honour of Isaiah Berlin*, Ed Alan Ryan, Oxford, 1979. "What's Wrong with Negative Liberty," *Lectura en Social and Political Philosophy*, p. 177. Oxford University Press.
- Triandis, H. C. & Gelfand, M. J. (1998). "Converging measurement of horizontal and vertical individualism and collectivism." *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 118-128.

Videojuegos MX. (2017). "Red académica." *Videojuegos MX*. <https://www.videojuegosmx.com/>.

Weinstock, J. A. 2008. *Taking South Park Seriously*. Albany, NY: SUNY Press.