

## La narrativa audiovisual en los entornos virtuales de ocio: la recreación del mundo propio. La saga *Bioshock*

Damián García Ponce  
Universidad de Málaga  
[damiangponce@hotmail.com](mailto:damiangponce@hotmail.com)

Emilia Smolak Lozano  
Universidad de Málaga  
[emilialozano@alu.uma.es](mailto:emilialozano@alu.uma.es)

**Resumen:** *La presente comunicación en el ámbito de la Ruptura y Transgresión de las Narrativas Audiovisuales se centra en la Saga Bishock de videojuegos, en la que hemos detectado mediante un análisis la presencia de una profunda argumentación y creación de un mundo rico y original, basado en la filosofía de Ayn Rand y con claras trazas de otros filósofos como Frederich Nietzsche.*

**Palabras Clave:** *Videojuegos, Filosofía Construcción de Entornos Virtuales.*

---

**Abstract** *This communication in the field of this Congress, about rupture and transgression in visual narratives, is focused in the videogames saga: Bioshock, in which we have detected through an analysis, the presence of a deep argumentation an creation of a original a new world, based in Ayn Rand's philosophy (the Objectivism) and with clear traces of others philosophers like Friederich Nietzsche.*

**Keywords:** *Videogames, Philsophy, Virtual Environment Construction.*

## 1. Introducción

El mundo de los videojuegos ha ido evolucionando al mismo tiempo que lo ha hecho la tecnología y el mundo multiplataforma. Con consolas y reproductores cada vez más potentes, se ha podido prestar atención, con el tiempo, a la profundidad de campo, a los recursos audiovisuales que permiten crear un espacio más completo para la narración en forma de desarrollo de mundos alternativos con todos los ingredientes necesarios para dotarlos de credibilidad.

Uno de los ejemplos que encontramos de un desarrollo completo de un mundo completo es en la saga Bioshock. La riqueza que se observó a los previos del planteamiento de este estudio dio pábulo a las elucubraciones que acabaron convirtiéndose en una investigación seria sobre el asunto que ha volcado unos resultados interesantes desde la óptica de la narrativa audiovisual.

## 2. Sinopsis

Partiendo de la obra de Ayn Rand *La rebelión de Atlas* como inspiración para un rico trasfondo filosófico y ambiental, los jugadores del videojuego Bioshock de Irrational Studio, 2K Boston, se deslizan, argumentalmente, tras un accidente de avión hasta una alta torre sita en medio del Atlántico Norte, con una misteriosa inscripción en su puerta: RAPTURE.

Estamos en el año 1960 y el protagonista se desliza en el interior de una ciudad submarina, cuyo origen se inspira en la obra de Rand como una localización aislada del resto del mundo, de sus influencias y políticas.

Bioshock supone un paso más allá dentro de las propuestas de Rand: su tesis de un mundo en el que los más preparados, los más sabios, listos, ambiciosos y preparados se aíslan voluntariamente, negando su talento al resto del mundo, para colapso de la civilización, acaba mal. Acaba sumida en una espiral entrópica de autodestrucción, debido a la condición de utopía y la del género humano, así como por la propia evolución recreada en la ambientación del juego.

Por tanto, el juego supone narrativamente la negación y el ensalzamiento de la ambición humana como marco de fondo que, a la vez, proporciona una parte del argumento y un escenario particular, rico y complejo. Para recrearlo, situado en 1960, la ciudad, que recibe el nombre de Rapture, pero congelado en la fiesta de fin de año de 1959, se recrea como tema central de la trama: la degradación de los habitantes de la ciudad debido a las “mejoras genéticas” disponibles para su adquisición por el público —uno de los grandes avances de las mentes preclaras más aguerridas y transgresoras en medicina y genética—, que ha derivado en una ola de locura y trastornos varios.

Al abrirse paso al jugador por la trama y los escenarios, entendiendo poco a poco lo sucedido en la ciudad, se familiariza con el estilo ambiental tanto de la decoración como de la propaganda propia de esta urbe subacuática. El argumento queda reforzado por un ambiente mezcla de capitalismo imperialista y el ultrapresidencialismo del comunismo stalinista en torno a la figura del creador de la ciudad (ficticio, por supuesto), Andrew Ryan (sutil homenaje a la escritora que

propuso la idea, Ayn Rand) un tanto desfasado, pero comprensible dado el descuadre de fechas (fundación en 1949 y el principio del juego es en 1960).

El argumento del juego es similar en mecánica a un *shoot'em up*, un juego de disparos en primera persona con estilo *Apocalypse Logs* para comprensión de la trama. Los *apocalypse logs* son testimonios dejados después de un gran desastre de la civilización que sirve como telón de fondo para una historia y como elementos de ayuda y profundidad dramática. El protagonista es hostigado por los afectados por los trastornos genéticos y mentales, que reciben el sobrenombre de *splicers*, abriéndose camino, apoyado por Atlas, el único que le da la bienvenida a la ciudad y le pide ayuda a cambio de su apoyo y hacerle, por radio, de cicerone por la urbe submarina y sus secretos: capitalismo salvaje, competencia al ultranza, científicos locos, médicos psicópatas, artistas asalvajados por sus propias convicciones que trascienden la moral en pro de un arte más puro, y los Big Daddies y las Little Sisters. Éstas últimas son npc's <sup>48</sup> claves para la trama, pues proporcionan una sustancia llamada Adam que facilita la recombinación genética a través de su propio metabolismo y por lo tanto son objetivo de los trastornados habitantes de Rapture como del protagonista. El factor moral (no todo es abrirse paso a tiros por la ciudad) radica en cómo actuar para con las Little Sisters: el juego da opción a ayudar a las niñas (obteniendo un beneficio), y salvarlas o “cosecharlas”, obteniendo un beneficio mayor pero derivando en su muerte. Una de las características del videojuego es que en función de esas elecciones éticas se llegará, enemigos mediante, a uno de los tres posibles finales.

Los llamados Big Daddies son humanos modificados y embutidos en grandes trajes, pesados y armados —en un principio eran trajes de buzo de mantenimiento—, que defienden a las niñas. Conocer estos enemigos del juego es capital para el análisis de Bioshock 2.

La narrativa audiovisual abarca el estilo soviético combinado con la estética visual de Metrópolis de Fritz Lang y estética retrofuturista.

## Bioshock 2

Acabado Bioshock arranca la secuela diez años después, en 1969. La estética del juego sigue igual, salvando por la degradación y corrosión de las estructuras, así como las derivadas de la vida de los fondos marinos.

La ciudad ha sobrevivido desde que fue abandonada por el protagonista de la primera intriga, pero sus habitantes, contaminados por los excesos del Adam, han evolucionado como sociedad en torno a un liderazgo fuerte. De nuevo la crítica al sistema de Rand al enfrentar la “razón-individualismo-capitalismo versus el eje misticismo-altruismo-colectivismo” citado por la propia Ayn Rand en 1964 durante una conferencia, en referencia a su obra *La Rebelión de Atlas*. En este caso, en la presente entrega, esta confrontación es más patente y un tema central de fondo argumental y como escenario. En los años entre los acontecimientos del primer juego y el segundo, ha aparecido en la ciudad un culto mesiánico en torno a una Little Sister. Es al principio el arco argumental cuando se rebela la identidad del jugador: es un Big Daddy de la serie Delta, ligado a una niña, Eleanor, que es una Little Sister.

---

<sup>48</sup> “Non Player Character”: Personaje no jugador.

Cuando el protagonista recupera la conciencia y arranca el juego, tras el vídeo introductorio, transita por toda la ciudad y la narrativa concreta de éste. Como en el primer juego, a pesar del paso del tiempo, la estética audiovisual, la arquitectura y la cultura popular en forma de anuncios, carteles, radio y spots televisivos están anclados en los tempranos años 50.

Sin embargo se ha mantenido vivo el espíritu de Andrew Ryan, creador de Rapture, a través de recursos narrativos y audiovisuales: desde grabaciones (hay grabaciones que colectar por toda la extensión de la ciudad) hasta un parque temático sobre la fundación y valores de la ciudad y Andrew Ryan. Esto contrapuesto a las marcas distribuidas igualmente por rincones y salas como altares improvisados bajo las consignas de una psiquiatra social que es quien ha erigido el culto, centrándolo en la niña Eleanor (ligada al protagonista por el enlace entre la Little Sister-Biog Daddy) y en la sustancia Adam.

La misión del protagonista pasa por atravesar la ciudad hasta llegar al lado de la niña (o morirá debido a su enlace con ella), ignorando el culto místico o atravesándolo.

La narrativa queda aún más reforzada en su aspecto de los años cincuenta en una de las fases del videojuego, cuando se ve el mundo —la ciudad— a través de los ojos de una de las niñas, que ofrece una visión utópica del ambiente, sin decadencia ni partidismos objetivistas, sino todo el esplendor de una imaginación dorada que, minutos de juego después regresa a la agrídulce realidad, volviendo a plantearse un delta de finales en función de la toma de decisiones éticas a lo largo del videojuego y los enemigos finales de fase.

La narrativa, pues, queda como un elemento casi protagonista como potenciador de los argumentos del juego y de concreción del trasfondo.

### 3. Metodología

Análisis del contenido mediante la ficha de los elementos de los corrientes filosóficos y culturales y la ficha de los elementos formales audiovisuales recreados para crear el ambiente cultural, social y histórico del videojuego y los elementos para recrear el mundo en los términos audiovisuales provenientes del arte, análisis histórico de la época, su decoración, moda, etc. El análisis se ha llevado al cabo mediante 3 sesiones de observación no participantes de 8 horas con un jugador profesional. Después el análisis formal y narrativo ha sido sujeto de la interpretación para identificar los elementos claves del fondo filosófico-cultural y de la recreación formal de la narración audiovisual. En resumen:

#### 3.1 Muestra

La primera y segunda parte de saga del video juego Bioshock 1 y 2. Ambos desarrollados por Irrational Games y 2K Studios (Marin, Boston y Australia).

### 3.2 El objeto de análisis

Los elementos formales audiovisuales y los elementos de narración- del argumento y desarrollo de la trama.

### 3.3 El objetivo

Identificar los elementos claves de recreación narrativa audiovisual del videojuego: del fondo filosófico –cultural y los elementos formales.

### 3.4 El método

El análisis está basado en el método de análisis del contenido y la técnica de ficha de análisis.

Además, se utilizó el método de observación no participante de 3 sesiones de 8 horas cada una con un jugador profesional.

Los demás métodos usados a la hora de analizar los datos fueron la interpretación antropológica del contexto expuesto e interpretación de la narración audiovisual.

### 3.5 Hipótesis

El videojuego moderno además de utilizar las nuevas tecnologías para enriquecer el contenido y hacer una impresión más real del ambiente, similarmente en las estrategias de promoción, aplica los elementos de alto nivel cultural en el sentido amplio: filosófico, arte, estética, literatura, política y sociales para recrear los mundos con una intención del discurso con y el aprendizaje de las ideas, corrientes, enfoques de alta complejidad lo que facilita al jugador medio establecer el contacto con el contenido más avanzado y más allá de la trama mediana de tipo *shoot'em all* o *survival horror story*, dominantes en videojuegos.

### 3.6 El proceso investigador

Este incluye 4 etapas de investigación: desde observar el funcionamiento del mundo, describir sus elementos, estudiar e identificar los elementos, interpretar las dimensiones y símbolos de la siguiente forma:

Bioshock: introducción y descripción básica del mundo.

Bioshock 2: profundizar el análisis en tanto a seguimiento y evolución argumental.

## 4. Resultados

### 4.1 Elementos del mundo

Aportan credibilidad al mundo ficticio, dotándolo de entidad y profundidad.

Estos elementos, en muchas ocasiones son trasfondos sociopolíticos referentes a la realidad o elementos creados expresamente como recursos de la narración. En muchos de los casos estos tipos de elementos tienen una importancia capital en el desarrollo de la trama e incluso su propia publicidad que justifican totalmente su presencia en él.

- Guerra fría como el fondo del juego
- La pelea entre dos sistemas como lo pone la dualidad cogida por Rand.
- Carteles, monumentos de estética personalista
- Posters, periódicos, emblemas, moda de años 50, muebles y artículos, pancarta, eslóganes,
- Estética de años 50 del mundo comunista, y trazas del estilo americano en la moda y recreación de interiores (Bauhaus y Art Decó)
- Maquinarias del estilo de la época
- Diarios en grabadoras de estilo antiguo mediante cinta magnetofónica.
- Radios que dan órdenes y guían al protagonista.
- Eslóganes en banderolas con los principios asentados del Objetivismo de la ciudad
- Creatividad, Supremacía, Independencia, Comercio, Libertad
- Lugares de ocio y esparcimiento
- Teatros, cabaret, cines...
- Herramientas de médicos que están en manos de los ciudadanos y las armas — hasta los niños tienen acceso a ellas.
- Órdenes por radio-agentes secretos que guían el personaje-jugador que es, al mismo tiempo un héroe; los actores NPCs del juego tienen nombres del libro de Rand o en homenaje claro a ella y a su obra —Atlas.
- Publicidad de la época de estilo art decó y que aplica las herramientas típicas de la época 40-60's.
- Las voces de fondo, recreada mediante grabadoras que se encuentran en todo el complejo del juego —por ejemplo, una sesión de psicoterapia-; otra estética repara en los problemas psicológicos (una charla entre paciente y doctor, como recordada de los antiguos tiempos de Rapture que escucha Jugador)
- Productos como cigarrillos y bebida muestran una gran publicidad en todas las áreas.
- Maquinas de juego (tragaperras y dispensadoras)
- Voces del fondo, de radio, de diarios grabados, de voces de memorias de publicidad y propaganda de los medios explican la ideología de la ciudad y el

régimen político de la ciudad. Muestran los típicos defectos de sonido derivados del uso de discos de pizarra y magnetófonos.

- Sitios de estética, belleza, spa, ocio recreando los estilos de los centros de salud y curas de los años 50, como los centros europeos o Baden Baden.
- Los diarios grabados de la doctora Tenenbuam y Ryan que son protagonistas del videojuego —dos poderes en la lucha entre si—, que, mediante esas grabaciones, muestran su propia ideología, las creencias que los han llevados hasta las posiciones que ocupan actualmente, y cómo ven particularmente la situación de la ciudad en el momento presente de iniciarse la historia.
- Canciones, música, nombres de las diversas empresas, como el crematorio —Eternal Flame—.
- Comics.
- Armas de los años 50 y de guerra fría (Tommys, revólveres del .45, escopetas del '00...).
- Grabadoras con consejos a través de diarios personales, y pistas para el desarrollo de la trama.
- Clínicas de estética.

## 4.2 Ambientación

En la ciudad encontramos los neones, carteles del estilo Nueva York años 50. Estética también de Moscú de estos tiempos. La realidad mezcla y propone una síntesis entre las realidades americana y soviética, más bien de comunitarismo: los elementos, símbolos, etc.

Por todo lado se pueden ver los anuncios de tabaco y de espectáculos. La comida tiene sus marcas distintivas. Rapture tiene su propia Radio de acceso ciudadano y de comunicación profiláctica y de seguridad. Vemos las marcas de los restaurantes y hasta de los botiquines para curar al personaje, que son de una marca ficticia específica.

Los Recuerdos insertos en las maquinas grabadoras magnetofónicas tienen su marca y carteles de publicidad por todo el juego, creando una sensación de artefacto habitual en los hogares, creando así la justificación de su presencia en un marco argumental y formal.

La decoración de la ciudad y su mobiliario urbano está formado por: carteles de artistas, publicidad de los médicos y sitios de estética, que son importantes porque esta ciudad está basada, entre otras cosas en una filosofía de la mejora personal aun a costa de la genética propia. También nos encontramos con publicidad de casinos, clínicas de belleza, productos de la época. Las máquinas grabadoras tienen su papel importante en la trama pueden tener el doble sentido en el enfoque de dos filosofías e

ideologías dominantes en este mundo: método de grabar diarios en años 50 en Europa Oeste y servían para espiar en la Unión Soviética —como en el caso de los agentes del GRU-NKVD. Incluso estas grabadoras pueden reflejar la que es parte clave en filosofía de Nietzsche que guía este videojuego y el libro de Rand, *La Rebelión de Atlas (Atlas Shrugged)* que fue inspiración para creadores de Bioshock. El mismo elemento, la grabadora, sirve para doble objetivo: destacar el antropocentrismo y poder de un hombre que tiene poder y que, además, tiene máquinas adaptadas para destruir al otro. Así, de este modo, se cierra todo en los niveles social, político, ideológico y filosófico, creando una entidad cerrada de la ciudad, un micromundo completo y recreado con mucho cuidado y todo lujo de detalles. Además, la ideología de poner al Hombre por encima de todo —y en ambos sistemas— nos da dos conclusiones posibles con respecto a las políticas, filosofías y economías de la época y reflejadas en el juego desde el objetivismo de Rand: una tarea en capitalismo americano se hace por beneficio propio o posiblemente y de manera voluntaria de los demás y en el soviético, porque se debe ser útil para sociedad, tal como lo enseñan los mensajes de fondo en este tipo de filosofía política y económica.

## 5. Análisis

Para empezar, destacamos 5 dimensiones de narración y construcción del mundo virtual:

- política
- social- modelo de la sociedad- ultra capitalista
- cultural
- filosófica
- religiosa

Se entrecruzan y mezclan entre si para crear un mundo completo e integral tanto en los detalles audiovisuales como en el nivel ideológico e interpretativo.

### 5.1 Dimensión política

La Ciudad Rapture fue creado por Andrew Ryan el autócrata. El régimen de ciudad es al primer vista ultra -liberal pero los valores vienen del Alcalde-Gobernador (Primer Ciudadano), por lo cual en el fondo es un estilo autocrático en manera de gobernar la ciudad. Monumentos, carteles, pancartas que crean una ideología del presidencialismo estalinista- culto a la persona más la propaganda que le rodea y transmite los valores de la ideología de esta ciudad-país. El culto de la persona se expresa bien en el siguiente frase: “*In which country is there a place for the people like me*” (Andrew Ryan). También, nos encontramos con el culto del hombre que supone la caída de los sistemas religiosos y políticos u otros regímenes que fallaron al hombre por olvidarse de su posición central, según la ideología de Rapture: *No Gods or Kings. Only man* (Objetivismo de Rand). A la entrada de la ciudad encontramos monumentos de estilo soviético de años 50: grandes, neo clasistas, con el simbolismo de expresar el poder o más bien poder Absoluto, etc. El culto del hombre, persona y del poder está mezclada con una contribución filosófica a la idea del hombre que construye quien como tal únicamente tiene el valor- expresada en el eslogan a la entrada principal a esta ciudad bajo de agua: Un hombre construye. Un parasito pide su parte. La ideología que gobierna dice que cada uno tiene que trabajar por la ciudad y por su patria – construir

su propio legado y el hombre tiene que ganar él, siendo una mezcla de la propaganda soviética, según la cual cada uno tiene que sacrificar lo necesario (incluso a sí mismos) para la patria y sus conciudadanos, y el capitalismo, en que no hay protección estatal y se valora el trabajo del individuo para alcanzar sus objetivos.

La ciudad y, asimismo, el régimen objetivista que gobierna aquella ciudad se basa en 3 pilares. Primero es Arte (sobre todo el expresionismo alemán —emblemas, movimiento berlinés basado en ideología hitleriana o goebbelsiana—, los elementos de filosofía de Nietzsche: nacionalismo, culto del hombre y del poder). Rapture crea su propio arte y cultura además de los corrientes, protege la propiedad de los artistas siempre y cuando sirvan a la ciudad y tengan el éxito en la ciudad. El segundo es Industria-elemento más soviético, y el último es la Ciencia-elemento americano.

De hecho, podemos encontrar los elementos provenientes de Nietzsche que son: rechazo de la moralidad de los esclavos, superpoder del hombre, el culto de la poder y fuerza, voluntad del poder y derechos de superhombre —ejemplo de esto es el propio fundador de Rapture: Andrew Ryan.

En el nivel político encontramos una mezcla del liberalismo, marxismo y comunitarismo. El idea principal de la ciudad es la metáfora de la cadena (Chain), cuyo emblema encontramos a lo largo de la trama, al principio del videojuego como el eslogan principal de este sitio: somos parte de la gran cadena. El comunitarismo como idea gobierna la ciudad cogida por fundador y que en realidad está inspirada por Rand, afirmando que todos los hombres que no produzcan se deben expulsar de la comunidad por provocar la posible caída de la ciudad. Este modo de comunitarismo es parecido a la ideología soviética y capitalista a la vez. En esta categoría se incluyen también los místicos que no dan valor a la producción de la gente y que tiene más que ver con el soviétismo y que después va a tener consecuencias graves en el argumento del videojuego.

Para resumir la dimensión política podemos usar lo que dice en videojuego su fundador: “*Rapture: one’s man visión. Mankind’s Salvation*” lo que subraya la importancia de este sitio y la visión de poder a la que se adjunta.

Por todos los lados encontramos la propaganda: “*no gods or kings, only man*” que casi tiene el sentido puro soviético total. Además, la decoración, escultura es de estilo de años 50 de Unión Soviético por fuera de Rapture y en la entrada: grande y superhumano, vemos la bandeja roja de simbol de comunismo, letras de oro en las pancartas, las altavoces de radio y películas y crónicas de estilo soviético. Además es una propaganda doble de capitalismo y comunismo. Por encima se puede encontrar también los elementos del maoísmo. El vocabulario propagandístico está apropiado a la gente que vive en Rapture.

Aclarando términos:

### 5.1.1. *Ideología de Nietzsche*

La ideología de Nietzsche es la ideología del superhombre y marca el fondo del trama. El principal negocio de la ciudad es hacer superhombres genéticamente basándose en algo más físico que la mera filosofía y la superación moral: en Rapture han tomado un

camino más literal, basándose en un modificador genético llamado Adam. Además esto hace una referencia a nuestra cultura de estética: construir un cuerpo fuerte, bello e inmortal. Sin embargo, tiene un defecto: los usuarios se vuelven locos por la culpa de alterar demasiado la propia genética.

En el nivel político se hace una comparación de los dos imperialismos e ideologías: soviética vs americana en los tiempos de Guerra Fría, que es un trasfondo simbólico. La ciudad Rapture es el micromundo donde se contrastan estos dos sistemas políticos y sociales o ideologías que base de la sociedad moderna, pero esta sociedad ficticia ha enloquecido debido a las transformaciones cirujanas y estéticas para hacerse superhombres.

Pese a todo y su relación con Rand, la presencia de elementos de la filosofía de este autor es completa totalmente, dado que la propia Rand expresó su disgusto al ser comparada con el autor alemán.

## 5.2 Dimensión cultural

A lo largo del juego encontramos más ideas de la filosofía de Nietzsche: el contradictorio y tensión entre lo Apolo y lo Dionisiaco que podemos traducir como dualidad entre vitalismo y arte contra la ciencia, la transvaloración de valores de la humanidad, la dictadura de la estética superhumana que afecta el modo de comportamiento de la sociedad, nihilismo y decadencia de la época. Estos elementos están expuestos en la visión de la caída de la ciudad que corresponde con la caída de toda la época, así como el comportamiento agresivo, incontrolado y demente de los ciudadanos. Esto supone el cambio de los esquemas de valores de la humanidad, sus transgresiones en el comportamiento humano, depravación de la moralidad o más bien controlado por la moralidad de superhombre. El resumen de dicha decadencia lo vemos en la expresión: *Rapture is dead*, que en algunos lugares aparece escrito, por paredes y suelos.

El predominio de la estética física, se ha vuelto en una locura por la constante mejora del cuerpo y las operaciones estéticas; es una forma de psicoanálisis de los personajes que podemos encontrar a lo largo del camino por la ciudad: la estética reemplaza el psicoanálisis clásico y es remedio para todos los problemas. La dictadura de estética que es la causa principal de la caída de Rapture, es un punto clave para entender la sociedad superficial y depravado de los valores humanos. La estética cambia la base de la cultura que está formada además de los sitios de belleza por constante ocio. Además, esta dimensión tiene su enfoque religioso también ya que El cirujano principal de la ciudad –el más famoso- se considera a sí mismo el “superproductor de un hombre nuevo” y la estética como un arte.

Entre los elementos encontrados es la voz del fondo que repite constantemente a lo largo de la trama “muñeca, mi muñeca” que tiene su significado ya que todo el mundo quiere convertirse en las muñecas en sentido de la belleza y superficial que son estos hombres.

En definitiva, es un engaño porque en verdad estos personajes matándose en el videojuego son o se convierten en los monstruos. Además, muñeca puede significar aquí un ideal de belleza.

Parece una broma cuando vemos este mundo caído y significa mucho a la hora de entender la idea que fue la fundadora de la ciudad el eslogan: *Welcome To Rapture. Opportunity Awaits.*

En resumen, se puede concluir que teniendo en cuenta los valores culturales y el fondo ideológico y filosófico de esta obra que es una mezcla total de los corrientes y visiones inspiradas por Rand, todo tiene sus raíces en el posmodernismo. Creatividad, Supremacía, Independencia, Comercio, Libertad, son valores de Rapture mencionados en el argumento y basados en 4 corrientes: soviético, imperialismo, estética de arte, apolinismo, capitalismo-objetivismo de Rand. Tal como dice lema de la ciudad: “Pensaras lo que pensaras del bien o del mal de la superficie, aquí abajo no sirve. Rapture tiene sus propias reglas”. El videojuego ha recreado el mundo basado en la filosofía de Rand, el Objetivismo como homenaje a Rand de lo cual el primer signo es juego de palabras del apellido del fundador de Rapture: Andrew Ryan.

En los principios filosóficos de Rand uno de ellos, de los primarios, es la regla de “*above all do not harm*” (que encontramos en el videojuego, pero escrito con sangre a la entrada a la clínica de cirugía estética) nos lleva a un juego, una contradicción en que se vuelto en la ciudad de los cuales este videojuego está lleno, forzando el jugador a parar su matanza y pensar. Contamos aquí con la ideología de no hacer daño, que había fundado la ciudad entre otras y el jugador ve a los ciudadanos matándose y volviéndose monstruos.

### 5.3. Dimensión sociológica-social

Al principio encontramos cuatro ciudades siendo símbolos de ideología- Washington, Moscu, Vaticano , Rapture –a los cuales o a quien pertenece el hombre<sup>49</sup>. El altruismo se convierte la raíz de todos los males hechos que pasan bajo de agua y el que es el lema de ideología de Rapture, y de Rand. Aquí vemos una sociedad que necesita psicoterapia pero lo aplica en las constantes mejoras de su aspecto físico –las operaciones estéticas– en vez de trabajar en su personalidad o desarrollo personal, lo que marca también la caída del mundo construido en valores superficiales como estos. Observamos una sociedad en estado de guerra, de agresión natural y mutua; en definitiva: caos, tal como lo describió el filosofo Hobbes: la sociedad de Hobbes es un conjunto de personas que luchan entre sí por los bienes y se parecen más en cierta errónea manera al mundo de los animales, incapaces de crear unas relaciones de cooperación y amistad: las familias destruidas, los grupos de amigos disueltos, el prestigio de las profesiones, no hay producción humana ni habilidad para levantarse. Sociedades basadas en la división entre amigos y la lucha contra sus enemigos; no hay en verdad comunidad aunque son los principios de la ciudad.

Belleza y estética aparecen como valores principales y se puede encontrar cierto paralelismo con el presente: es un lugar en que los médicos están adorados como los héroes de la ciudad y el hecho de que la gente literalmente se mata por un buen look. El slogan publicitario *Evolve Today* puede ser un lema de la sociedad, clama abiertamente por la evolución, el continuo desarrollo pero en la dimensión estética únicamente –la dimensión más superficial. La estética se torna un imperativo y casi

---

<sup>49</sup> Según TVtropes. Org y como puede comprobarse en el final del juego.

categorico, así como un código moral de la sociedad: los ciudadanos se aplican “el poder y la vida” mediante su jeringuillas.

Similarmente, se puede observar los elementos del culto de Ryan que ha creado este mundo y que es omnipresente. Como alcalde preconizó que todo vale, la nueva moralidad en que todo es posible, desde cambiar todo el cuerpo a que hombre tiene superpoderes (otorgados en el juego mediante la recombinación genética). Eso viene de la filosofía de Nietzsche y se expresa al nivel ciudadano en que todos pueden tener un arma y una jeringuilla con que recombinarse, y cree en su superposición, con base sobre todo en el culto a los cirujanos. La muñeca se convierte en el emblema de la sociedad.

Los personajes de fondo que aparecen a lo largo de la trama llaman al jugador parásito para los demás para señalarlo como enemigo de la sociedad —lo consideran así porque no se ajusta a sus reglas ni a las de Ryan. Los parásitos no aportan nada a la sociedad, como los místicos y religiosos o más bien el político: al no aportar nada a la sociedad, espera los derechos y servicios gratis. Esto es con la que lucha Rapture- el discurso en grabadora de Ryan en el que compara el altruismo con perversión no natural.

En definitiva, es una sociedad consumista en su estilo de vida.

También, se expresa pasión por la ciencia —como el diario grabado de la doctora de estética—que es uno de los elementos claves del racionalismo que forma uno de los principios del objetivismo de Rand. Esto se expone, igualmente, a través múltiples enigmas lógicos que tiene que resolver el jugador (pirateo informático, que, al mismo tiempo, va contra valores de Ryan ya que tiene un castigo y se considera ilegal al vulnerar el trabajo de otro). Mediante las herramientas y los conocimientos de edicina, Steinman, el médico más destacado de Rapture, que cayó en la locura, busca una simetría absoluta intentando crear hermosa mujer, según él inspirado por la voz de Afrodita: una nueva clase del superhombre pero centrado absolutamente en el aspecto. Obviamente, esa simetría en anatomía no existe pero él quiere que ella pueda ser la base de la nueva belleza y cree que la culpa intrínseca, en su desquiciado discurso, es de las mujeres, es decir por culpa los límites físicos de ellas , él no puede llegar a su ideal.

Por otro lado, gracias a un enfoque liberal, en el sentido moral y de las investigaciones han descubierto una sustancia que mantiene a todos ciudadanos jóvenes y guapos, tal como lo expresa el lema escrita en sangre que encontramos por varios rincones del videojuego y durante el trama: *Adam denies us any excuse for not being beautiful*. Gracias a un invento médico (genético), las niñas son capaces sintetizar la sustancia para inyectar el poder a un hombre adulto; esa sustancia es el Adam. Vemos que esta sociedad no ha respetado ni a las niñas: el objetivo de salvarlas está adscrito al jugador y veremos en la segunda parte que estas niñas son un elemento clave, también, en el proyecto de salvación hecho por la doctora Tenenbaum. El videojuego nos enseña el poder malvado y a la vez los beneficios de la ciencia.

Por una parte, los principios de sociedad de Rapture se basan en ocio y placer, lo cual nos permite justificar por la gran cantidad de lugares de ocio y productos de consumo alcohólico, maquinas, cigarrillos, restaurantes, spa, hoteles, publicidad de clubes y teatros. Narración y juego también nos hacen frecuentar clubs de ocio y restaurantes,

destruidos por la guerra de los splicers (todos aquellos que han sucumbido a la locura por exceso de recombinación genética) en que se convirtieron los ciudadanos y los hospitales de estética, así como también por las afueras oceánicas de la ciudad.

Asimismo encontramos los eslóganes, los lemas y pósteres que propugnan el trabajo para comunidad de ciudad (y carteles que llaman por cooperación de los ciudadanos).

El ejemplo de superhombre en su dimensión cultural, religioso y arte es Picasso y un gurú religioso unido en una única persona —un maestro y héroe de estética— el médico Steinman que es el mejor en estética de Rapture y se llama a sí mismo “Picasso de estética” tratando la cirugía como el arte. Él cree que es el creador (como atestigua en sus diarios, grabados en los magnetófonos) de la simetría en anatomía, creando en este modo el nuevo tipo de belleza. Steinman en este sentido se sitúa cerca de las ideologías de hitlerismo que creían hacer un nuevo super ser humano, pero, en caso del videojuego, en la dimensión estética y basado solo en la belleza que se crea a través del poder de la ciencia en lugar de buscar el camino de la eugenesia nazi.

El ambiente del mundo recreado del videojuego está marcado por la superioridad de cuerpo y materialismo que vuelve loco a la gente y destruye todo. Además es un ambiente de control, ya que el personaje, el jugador, tiene que adaptarse a las reglas de esta sociedad- para sobrevivir, es decir, aplica a sí mismo, como lo aconsejan los agentes de Atlas, la sustancia de poder lo que significa que se cambia genéticamente y tiene que matar para salvar su vida.

En el entorno del videojuego, encontramos el realismo social, político, ambiental-que además responde a doctrina de socialismo real de los tiempos y época recreados en el videojuego.

Tonterías y detalles sin importancia de vida en diarios que podemos encontrar a lo largo del juego, nos demuestran otra vez que en nuestra vida nos enfocamos en estos detalles sin importancia en vez en los asuntos importantes, y además creemos que hay que pasarlo a otras generaciones, compartir, tal como lo hacemos en social media en la época nuestra, en aquella se hacía con la ayuda de grabadoras.

La gente aparecen como esclavos de humanidad, es decir, de sus ambiciones materiales, enfocándose en cosas superficiales —parece que no hay manera de liberarse de la sociedad, límites humanos, de sistema político. Incluso el héroe de videojuego se cambia, soporta mejor el experimento porque evoluciona pero el fin es triste. Como triste es filosofía de Nietzsche que dice que no hay fin y no hay solución, ya que todo se vuelve lo mismo en el círculo mágico se repita. La primera parte del videojuego no aporta la esperanza, ni tampoco la segunda, aunque ya habla de esperanza y parece que sí.

Las bases de sociedad vienen de Nietzsche y Rand- sin límites de moralidad y actividad- tanto en nivel político, económico y social. La gente se matan por sus cuerpos y para ellos, tenemos el capitalismo de medicina estética, haciendo sin embargo los superhombres por motivos ideológicos por motivación ambiciosa de un individual que cree que así va a ser mejor para la sociedad y su desarrollo personal.

Ciudad es un microcosmos de dictadura de totalitarismo que ocurre en ambos sistemas-aunque parece que el creador de esta ciudad, Rapture, cree que un hombre puede ser libre gracias a él y hacer lo que quiera, siempre y cuando debajo del control que tenga el fundador de la ciudad (el *lassiez faire* de Rand traicionado por el ego).

El contacto con videojuego demanda de inteligencia y los conocimientos previos para entender este mundo. Puede que aporte al jugador el único contacto con análisis política y de sociedad e incluso filosofía en nuestra sociedad de diversión. Es el videojuego con conclusión, que quiere distribuir un mensaje mediante esta nueva herramienta del ocio. Es decir tiene algo de la misión incluso educativa por encima de toda esta violencia. El Objetivo que se alcanza es desmitologizar el videojuego de violencia como diversión tonta y enseñar un sistema entero, integral y cerrado que es un microcosmos diseñado con detalle gráfico y sobre todo intelectual.

## 5.4 Dimensión religiosa

Además del doctor Steinman que cree ser un Dios de estética, tenemos también la doctora Tenenbaum que quiere ser salvadora de Rapture.

A lo largo de la segunda parte encontramos los lemas donde pone: “*The fall of Babilon, Lamb is watching*” como el signo de esperanza en este mundo caído y destrozado y porque toda ciudad esta arruinada. Esta parte

Los lemas provienen de la religión creada por Tenenbaum que eligió el símbolo de mariposa como el símbolo de esperanza y belleza real. La Mariposa en este sentido se convierte en un símbolo del cambio o significa la esperanza a este cambio de renacimiento, que tiene sus alusiones al cristianismo.

Su religión se basa en una psiquiatría social- manipulación de las mentes, así como de un comunitarismo total.

Es la lucha entre elemento religioso creado por hombre y que tiene sus características antropomórficas y un dictador con el poder absoluto por el hecho de crear la ciudad. En conclusión, se puede dar a la vista que somos vigilados ya sea por la sociedad, sistema político y dios, que estos poderes tienen el control sobre el ciudadano e incluso en sistemas antropocéntricos que dicen que hombre es todo.

## 6. Conclusiones

Finalmente, tras toda esta investigación profunda de un mundo virtual creado con la finalidad de entretener, encontramos que la presencia de una argumentación y recreación con una base real en literatura y filosofía, crea un entramado perfectamente creíble que trasciende el mero entretenimiento para dar lugar a un espacio de entretenimiento-aprendizaje a la vez que proporciona un marco completo para dar verosimilitud al videojuego.

Pues en cualquier juego otro podemos encontrar antagonistas, un escenario y un motivo para actuar dado en el argumento. En el caso de Bioshock, la experiencia de juego se ve incrementada por la presencia de un trasfondo filosófico que acompaña el

desarrollo del juego, suponiendo un elemento de interés más para el jugador en una doble variante: una de ellas es que puede sentir interés por la cantidad de datos que proporcionan y con ello investigar externamente el origen de la filosofía dada en el juego. La segunda es la relectura del juego al dar la oportunidad de apreciar la crítica implícita de las filosofías proporcionadas en el resultado del marco de juego. Factores todos ellos que incrementan la experiencia de juego y de aprendizaje, trascendiendo la frontera de la jugabilidad argumental hacia la de la solidez dramática, filosófica y madura.

Ello hace que se contemple el juego desde la perspectiva distinta de jugador incentivado, desafiado a involucrarse más en el resultado, en la trama y el espacio virtual de juego.

¿Puede ser este aspecto accidental? Ya hemos demostrado que queda descartada una hipótesis como esta, dado que accidentalmente no se puede crear un trasfondo tan rico, complejo y exacto a los preceptos objetivistas de Rand y las pinceladas de Nietzsche. Deben ser hechos de manera expresa por los creadores de la experiencia virtual, luego disponemos de un ejemplo claro de un videojuego rico en trasfondo para disfrute de los jugadores, y con la intención de proporcionar más que un escenario: el completo registro de pensamientos y tendencias, de psicología, política, culturales, sociales y económicas que den sentido pleno a un mundo virtual en el que desarrollar una aventura consecuente y que a la vez representa una conclusión y una crítica a todo ello, enriqueciendo un conjunto de juego-aprendizaje-crítica de valores establecidos.

Numerosos detalles critican y refuerzan en el interior de la trama las ideas y filosofías. Desde los mutados habitantes de Rapture (*splinters*), hasta la presencia de místicos (atacando los preceptos de Rand-Ryan), la presencia de cultos colectivistas, de alguien como Atlas (que, como se ve en el juego, al final del primer Bioshock, es evidentemente una crítica a esa figura que da nombre a su obra. La Rebelión de Atlas: y, efectivamente, en el interior del juego un tal Atlas se rebela para, finalmente, atacar al jugador con la misma forma e imagen que el Atlas de Lee Lawrie, —cuya estética y estilo de diseño es percibido en todo el videojuego).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RAND, Ayn (2008): “*La Rebelión de Atlas*” 2ª Edición, (sin censura), Argentina, Grito Sagrado.