

BIO SHOCK: inspiración DE LA LITERATURA Y LA CIENCIA FICCIÓN

Iván de Jesús VILLALOBOS Macías

El mundo de los videojuegos es un área complicada, la mayoría de las personas tienen una opinión al respecto; algunas son visiones cerradas y recicladas sobre el supuesto daño moral que éstos pueden provocar a quien los juega. Otras son respiros de aire fresco que permiten entender a los videojuegos desde el enfoque educativo, didáctico y como fuente de entretenimiento saludable. Sea cual sea nuestra perspectiva, no debe haber duda al afirmar que los videojuegos son un fenómeno sociocultural que, a pasos lentos pero firmes, se instala en campos económicos, educativos, en la cultura popular y lo hace con nuevas dinámicas sociales.

El mundo de los videojuegos se ha consolidado como una industria y una cultura propias, con sus respectivos programadores, profesionistas, publicistas, diseñadores, escritores y actores. Pero más importante aún, un público, que con el paso de los años se vuelve más exigente no sólo en cuestión de mejores gráficos, mejores controles o más juegos, sino también superar las expectativas, al mejorar la complejidad y calidad de las historias que nos narran cada uno de los títulos que salen al mercado.

Un videojuego que cumple con las expectativas de muchos jugadores —los llamados *gamers*— es BioShock, con el cual se puede interactuar de una manera completa y satisfactoria. Además de contar con elementos clásicos de un videojuego, como un buen nivel de juego, retos, acción, etcétera. Cuenta también con una de las mejores historias que se hayan contado en los videojuegos, por lo tanto, BioShock podría ser considerado como un fruto extraído de una de las más brillantes obras literarias de ciencia ficción.

Su historia nos sumerge en el fondo del mar Atlántico donde el magnate Andrew Ryan ha construido una majestuosa ciudad submarina: Rapture. Una ciudad dotada de todo lo necesario para sobrevivir por sí misma; con casinos, fábricas, hospitales, escuelas, mercados, jardines y pueblos. La premisa principal de la ciudad se basa en la libertad intelectual, comercial y económica de sus habitantes. Libre de dogmas religiosos y de un aparato de estado. Una sociedad sin autoridad jurídica o moral en una época en la que los nacionalismos y crisis económicas estaban a punto de detonar la Segunda Guerra Mundial.

“Ni dioses ni reyes, sólo hombres” es una de las citas inscritas en varios monumentos que a lo largo de cada nivel del juego podemos observar y que constituye un manifiesto de la sociedad de Rapture. Imagina al científico sin los prejuicios y obstáculos religiosos; al artista sin la censura del estado; al obrero disfrutando de lo que produce. Una sociedad sin conflictos ni desacuerdos, pues todos son libres. ¿No es eso la utopía?

Mediante grabaciones de voz de los habitantes de esta ciudad que podemos encontrar en cada nivel, BioShock narra el auge, la prosperidad y el declive de esta onírica ciudad; declive que, irónicamente, fue resultado de la nula limitación a la ciencia y la ambición insatisfecha de comerciantes residentes que poco a poco llevaron a una guerra civil. El diseño de interiores, los posters publicitarios de bares, productos cosméticos, cigarrillos, artistas y avances tecnológicos que nos encontramos a lo largo de nuestra aventura nos regalan un conjunto narrativo ejemplar, vasto y nuevo.

La historia que se presenta en el videojuego nos hace reflexionar sobre los acontecimientos que van surgiendo. Algunas fibras morales pueden ser sacudidas al adentrarnos en esta magnífica historia. ¿Es necesaria la autoridad para poder vivir en comunidad?, ¿es realmente ideal la libertad total?, ¿cuáles son las consecuencias posibles de vivir sin limitaciones?

Sin duda, BioShock se debe jugar no sólo por tratarse de un videojuego, sino para introducirse en una historia imaginativa, creativa, con intrigas y dilemas morales, que está acompañada de música de las décadas de 1930, 1940 y 1950 y, sobre todo, muy bien contada.

Este videojuego fue el más premiado del año 2007 y uno de los juegos que ha recibido

mejores críticas en varios sitios de Internet dedicados al universo de los videojuegos.

Si esto resulta ser poco, para darle una oportunidad a este gran título o si no eres amante de los videojuegos, un punto destacable de BioShock es que invita a la lectura; no es común que un videojuego inspire una novela, sin embargo, éste fue inspiración para la novela *BioShock: Rapture* de John Shirley, que toma lugar años antes de los acontecimientos del juego.

En la actualidad, este videojuego se ha convertido en una franquicia, contando ya con tres títulos. Claramente es material valioso que los amantes de los videojuegos y de las buenas historias no se deben perder.