

## ENTRE MÓN I HISTÒRIES: CIÈNCIA FICCIÓ I EXPERIÈNCIA DE JOC

Manuel Garin

[manuel.garin@upf.edu](mailto:manuel.garin@upf.edu)

Oliver Pérez

[oliver.perez@upf.edu](mailto:oliver.perez@upf.edu)

---

### RESUM

**M**itjançant l'estudi de dos models, els videojocs *Metroid Prime 3* i *Bioshock*, l'article explora les relacions entre l'experiència de joc característica de la ficció interactiva i el tipus de construcció narrativa pròpia de dos dels gèneres clau de la ciència ficció: el conflicte intergalàctic i la ciutat-distòpia. A partir de la identificació de dos dimensions complementàries de l'experiència de joc, la dimensió lúdica i la dimensió narrativa, els autors miren d'albirar el potencial del mitjà interactiu per representar i interpretar els universos de la ciència ficció, projectant els conceptes analitzats cap al progressiu abandó de la ficció lineal en favor de sistemes ficcionals oberts.

### PARAULES CLAU

Ciència ficció, Audiovisual, Joc, Videojoc, Joc de Rol, Regles de Joc, Gameplay, Ficció interactiva, Univers intergalàctic, Space Opera, Distòpia, Món ficcional, *Metroid Prime*, *Bioshock*, Nintendo

Wii, Xbox 360, Subcultura, Experiència lúdica, Experiència narrativa, Acció, Exploració, Gir narratiu, Jugador titella, Viatge espacial, Extraterrestre, Societat tecnocràtica, Cyberpunk

## ARTICLE

### Subcultura i dominant ontològica

A Barcelona, prop d'Arc de Triomf, hi ha una zona comercial molt freqüentada per joves on conflueix una heterogènia oferta de productes culturals i d'entreteniment: novel·les de ciència ficció comparteixen prestatge amb manuals de rol, col·leccions de còmic manga s'apilen vora obres de literatura fantàstica, jocs de taula o d'estratègia al costat de samarretes, pòsters i altres productes de màrqueting sobre superherois. El darrer membre que s'ha sumat a aquesta heterogènia família cultural ha estat el videojoc.

Una d'aquelles botigues abandera, entre irònic i orgullós, un lema de benvinguda: "Vicio y Subcultura". Més enllà de l'estigma o l'etiqueta "freak", existeix una característica comuna entre la narrativa de ciència ficció i els videojocs que, a més d'ajudar a comprendre les relacions entre ambdós gèneres, permet aprofundir en la identitat i les estranyes sinèrgies que caracteritzen aquesta amalgama cultural. Es tracta del tipus de perspectiva cognitiva que domina l'experiència de l'usuari.

En termes tradicionals, el lector de narrativa es planteja fonamentalment dos tipus de preguntes: qüestions relatives a la creació d'expectatives de suspens (*"com prosseguirà la trama?"*) o bé preguntes vinculades a expectatives de curiositat (*"què els va succeir als personatges?, com va començar tot?"*). Tot i això, el lector de ciència ficció, sense deixar de plantejar-se aquest tipus d'interrogants, sol centrar la seva atenció en un tipus de pregunta diferent: *"com és, com funciona aquest món?"*. La relació del jugador amb un videojoc, ja sigui aquest de ciència ficció o de qualsevol altra naturalesa, es basa en una perspectiva molt semblant. Una mateixa pregunta, central i sovint necessària per a poder sobreviure, retorna durant el joc: *"com és, com funciona aquest món i les seves regles?"*.

En una il·lustrativa comparació, Brian McHale sosté que mentre que la lectura de novel·la policíaca romandria en una *dominant epistemològica*, associada a preguntes i expectatives sobre com reconstruir o atorgar sentit a la trama, la lectura de ciència ficció se centraria més aviat en una

*dominant ontològica*, associada a preguntes i expectatives sobre com opera funcionalment el món narratiu, sobre la seva organicitat<sup>ii</sup>. Considerem que si alguna cosa vincula els diversos gèneres de “vici i subcultura” és precisament la seva proximitat a la dominant ontològica, el seu qüestionament sobre els modes de ser de la ficció. Modes que esbossen el punt de partida d’una narració deslligada del lineal, d’una narració oberta al joc.

No és necessari, ni tan sols convenient, establir una frontera nítida entre la perspectiva epistemològica i l’ontològica en el procés de lectura/joc, ja que és precisament des de la cohabitació entre ambdues dominants com millor pot analitzar-se la relació cognitiva entre la lectura de ciència ficció i l’experiència de joc en general. En aquest context, la pregunta d’investigació que pretenem abordar en el present article és: com es representa la ciència ficció a través del disseny de jocs i videojocs?

## La ciència ficció en joc

A mitjans de la dècada dels setanta, poc abans que un grup de joves directors de Hollywood convertís els seus somnis de ciència ficció en superventes d’abast mundial (*Star Wars*, *Encuentros en la tercera fase*, *Alien*) un moviment subterrani va irrompre en el si de la cultura de masses nord-americana. Com una mena de ritual transmès de garatge en garatge, la creació, la pràctica i l’intercanvi de jocs de rol s’obre pas en la perifèria de les narratives de ficció. Grups de lectors, apassionats de la fantasia i la ciència decideixen sistematitzar per primera vegada en un nou format de joc un llegat que el teatre improvisat, els jocs de taula o les miniatures de guerra havien prolongat com a experiències pioneres de narrativa interactiva. Manuals, llibres de regles i mòduls de campanya comencen a publicar-se en tirades cada vegada més àmplies. A jocs pioners com *Dungeons and Dragons* (1974) no triguem a sumar-se universos i sistemes centrats en la ciència ficció: *Traveller* (1977), *SpaceOpera* (1980), *BattleTech* (1984), *Cyberpunk* (1988)... El lector-jugador havia arribat, i ho havia fet per a quedar-se.

Tant jocs de rol com videojocs comparteixen la propietat de convertir la narrativa en narrativa potencial<sup>iii</sup>. En relació amb la dominant ontològica definida anteriorment, en els jocs de rol la pregunta sobre “*com funciona*” un determinat univers de joc emergeix sistemàticament del

repartiment de tal univers en l'estructura formal de l'obra, disseminant-se en variables narratives i elements jugables. Més que desenvolupar històries, si alguna cosa comparteixen tals sistemes de joc és la seva estratègia d'aïllament dels components de qualsevol ficció a l'ús (de l'escenari als personatges, passant per l'acció o l'atmosfera) per a oferir-los obertament al jugador, com a materials en brut, i promoure així la reelaboració d'aquests en històries possibles.

En cada sessió de joc, aquests fragments d'història van construir un relat sota la forma de partides i campanyes. El desglossament d'aquests segments és la característica principal dels manuals de rol des de la seva pròpia estructura: epígrafs com 'Móns', 'Equips', 'Encontres', 'Sistemes dramàtics', 'Atributs', 'Narració' o 'Fitxa de personatge' es repeteixen en l'índex d'infinat de llibres. Es tracta per tant de peces d'un entramat de narrativa potencial –un guió obert- sobre el que cada jugador dona cos al seu personatge, així com també materials indispensables per a la reificació narrativa a través de la col·laboració entre els diversos jugadors.

Quin paper duu a terme la ciència ficció en aquesta estructura de narrativa potencial? En el seu llibre sobre la identitat cibernètica, *Terminal Identity*, Scott Bukatman analitza el cor de la ciència ficció contemporània des d'una dislocació entre el món real –subjecte a fronteres espacio/temporals- i els móns de la ciència ficció, que qüestionen o dilueixen tals límits<sup>iv</sup>. Fins aquí Bukatman no fa sinó recollir quelcom que estava ja present en les contradiccions i problemes d'identitat dels personatges de Wells, Bradbury o Asimov. Però poc després l'autor elabora un gir radical en proposar que quan la ciència ficció tradicional salta al terreny de l'espai electrònic –on podem incloure l'espai lúdic del videojoc- la seva funció s'inverteix, passant d'augurar la dislocació del joc i la novetat científica, a aportar cohesió i identitat entre ambdues: *"In one sense, science fiction can be said to provide the referential dimension absented from the new electronic space: the function of the genre, then, is to compensate for the loss of the human in the labyrinth of telematic culture by simply transforming it into an arena susceptible to human control"*.

En el món contemporani, on el ciberespai forma part del quotidià, la ciència ficció interactiva reinterpreta els fonaments del gènere: la quotidianitat del viatge hiperespacial o la taula que sistematitza el poder d'una superarma abandonen el seu estatus d'"anticipació" per a convertir-se en els puntals necessaris per a limitar i controlar la ficció, ja que en aquesta, la immersió electrònica, la identitat múltiple i el rizoma, constitueixen per si mateixos un punt de partida. Tot està obert, tot és

variable, es neix en el laberint telemàtic i seran necessàries taules i tirades de daus, escenaris i mapes estel·lars, per a convertir aquest magma de ciència ficció potencial en un relat constituït.

Si la CF<sup>vi</sup> s'ha considerat el gènere de la fractura identitària per excel·lència (l'home i la màquina, l'home i l'altre, l'home i l'ésser), la seva inserció en les narratives de joc sembla transformar-la en una mena d'ancoratge espacial i temporal, realista en suma, mentre que el nostre entorn, les nostres societats i la nostra forma de vida esdevenen ciberespai. Creiem que rere aquesta paradoxa s'amaga una línia de filiació poc estudiada, una línia que parteix dels primers jocs de rol de taula i arriba a l'univers del videojoc. Sota aquesta perspectiva ens proposem analitzar dos videojocs que, en l'estela de diversos jocs de rol, il·lustren experiències de narrativa potencial sorgides de la ciència ficció.

En línia amb els estudis realitzats per autors com Jean Gattégno o Brian McHale, la nostra anàlisi se centrarà en dos dels espectres temàtics més fèrtils de la literatura de CF: el conflicte intergalàctic i la ciutat-distòpia. Mentre que el primer aglutina ficcions a l'entorn de móns aliens i extraterrestres (viatges espacials, civilitzacions, planetes), la tradició distòpica aborda els interrogants de l'home i la societat en relació a l'avenç científico-tècnic (pessimisme sobre el futur, societats tecnocràtiques)<sup>vii</sup>. Si la distòpia sol localitzar en grans urbs del futur un qüestionament de la moral i l'autoritat sociopolítica, el conflicte intergalàctic versa en canvi sobre narracions centrades en el relat d'aventures i l'acció heroica (com el subgènere de la *space-opera*). El nostre propòsit és resseguir aquestes dues línies de filiació en l'univers del videojoc, prenent com a paradigmes *Metroid Prime 3* i *Bioshock*.

### **Conflicte intergalàctic: acció-exploració a *Metroid Prime 3***

Els anomenats *shooters* en primera persona (FPS), la característica diferencial dels quals és l'acció a través de la vista subjectiva d'un jugador/personatge, han estat vinculats des dels seus inicis a esquelets narratius pròxims a la ciència ficció. Títols emblemàtics com *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993), *Quake* (1996) o *Duke Nukem 3D* (1996) es recolzaven en subtemes clàssics com la mutació humanoide, els portals entre móns, l'aparició de monstres i extraterrestres hostils o les naus d'investigació perdudes a l'espai.

Fent servir inicialment aquests arguments com a excusa per a potenciar l'experiència lúdica mitjançant un rerefons narratiu<sup>viii</sup>, amb el pas dels anys el gènere aniria assimilant variants fictionals més complexes, tant a partir de la inclusió d'escenes i vídeos de tall cinematogràfic, com des de la millora de l'entorn de joc, pel que fa a escenaris, situacions i objectius emmarcats en la tradició de la CF. Més enllà de l'evolució pròpia de cada títol, si alguna cosa aglutina aquest tipus de videojocs és la manera de sustentar les seves ficcions sobre teixits propers a la temàtica del conflicte intergalàctic, fusionant la tradició de la *space-opera* amb l'impuls civilitzador de grans sagues com *Fundació* o *Dune*.

En consonància amb l'enfocament teòric de Gattégno i McHale, els universos intergalàctics presents en aquest tipus de videojoc basculen sobre l'alternança entre dinàmiques d'acció i dinàmiques d'exploració. En lloc d'abordar la condició del subjecte (jugador) respecte als seus semblants, respecte a la seva societat o respecte l'alteritat, l'experiència de joc se centra més aviat en una mena de quotidianitat aventurera. Termes com 'subsector', 'mapa planetari' o 'viatge hiperespacial' deixen d'evocar realitats alienes per a passar a formar part del quotidià<sup>ix</sup>. Allò que en la narrativa fundacional d'H. G. Wells representava una confrontació de l'home amb l'impossible –de la humanitat amb els seus límits- es converteix en el pa de cada dia per al jugador; així, la 'fractura' científica que sosté les ficcions de *La màquina del temps* o *El nuevo acelerador* és ara una combinació de botons en el comandament, reiterada, gairebé automàtica.

Amb un llarg historial a les seves esquenes, iniciat el 1986, la saga *Metroid* de Nintendo està considerada la sèrie de ciència ficció més veterana de la història del videojoc. Centrada en les aventures de la caçarecompenses Samus Aran (primera heroïna del mitjà) *Metroid* s'emmarca en la mencionada tradició de la quotidianitat intergalàctica.

### *Del moviment a l'exploració lliure*

A partir d'un conflicte entre la Federació i els Pirates Espacials, els diversos jocs de la sèrie modulen sobre el contacte entre diverses colònies, races i civilitzacions estel·lars. Deixant de banda el valor d'aquestes trames narratives –gens menyspreables gràcies a les ressonàncies entre les nombroses versions del joc- preferim centrar la nostra atenció en la manera en què l'experiència lúdica oscil·la

entre dinàmiques de pura acció i una progressiva obertura a l'exploració, acotant la nostra anàlisi al darrer joc de la saga: *Metroïd Prime 3: Corruption* (Retro Studios, 2007) per a Nintendo Wii.

Un aspecte determinant que lliga aquesta classe de *shooter* amb certs clàssics de la literatura d'anticipació és la preeminència d'un punt de vista subjectiu en primera persona. Lluny de la narració en passat històric de *Fundació* o *Dune*, que encaixaria millor amb videojocs d'estratègia com *Starcraft* (1998), *Imperium Gallactica* (1997) o *Space Empires* (1993), el tipus d'acció en primera persona dels *shooters* entronca amb la soledat del narrador d'obres com *La guerra dels móns* o *El dia dels trífids*, com si el testimoni directe i traumàtic dels protagonistes d'un Wells o un Wyndham ressonés en els llargs recorreguts del jugador pel buit dels escenaris digitals.

A través d'un buidat de la narració, el joc es condueix des de dinàmiques de prova, repetició i èxit<sup>x</sup> que privilegien la dimensió sensorial de l'aventura: la lògica d'aquesta experiència lúdica aboca el jugador a un ritual d'acció frenètica en què s'utilitzen armes, s'activen complexos tecno-científics i es lluita amb alienígenes al llarg de naus i paisatges laberíntics. A la deriva, el jugador acaba assimilant el teixit de l'acció-moviment (escenes de lluita, confrontació frenètica, tret) i únicament 'desperta' en els instants límit d'aquesta deriva, davant la possibilitat d'exploració<sup>xi</sup>.

L'interès principal de *Metroïd P3* radica en la seva combinació d'acció realista i vista tridimensional – en la línia de FPS a l'ús com *Halo*– amb un mecanisme d'exploració únic que prové de les edicions primigènies del joc. Resulta clau que els primers *Metroïd* (en les seves versions de 1986, 1991 i 1994) no s'adcrivessin al gènere del FPS, ni tan sols en la seva modalitat primitiva. Lluny de la vista en primera persona, els primers jocs de la saga feien servir l'anomenat *scroll* lateral en 2D, que podríem definir com un entorn en què el jugador desplaça el personatge d'esquerra a dreta sobre un fons pla i no en un ambient en 3D, en línia amb els primers jocs de plataformes. Aquesta característica implica per si mateixa una relació ampliada amb la CF a través de les propietats físiques i cinètiques de l'entorn, desmarcant a *Metroïd P3* del *shooter* convencional.

La fisicitat de salts i recorreguts laterals així com la preeminència de l'eix vertical de representació – enfront de la *perspectiva artificialis*, tridimensional, dels FPS– situava els primers *Metroïd* en un enclavament híbrid d'acció i desplaçament espacial sobre dues dimensions (eix de les X, eix de les Y). Aquesta condició, adaptada a *Metroïd P3* a través dels sensors de moviment de la consola Nintendo Wii, deriva d'una sèrie d'interaccions purament mecàniques amb l'escenari: moviments

tècnics que a partir del salt, el tret i la defensa suspenen el jugador en una activitat cinètica constant, profundament lligada a l'espai i la seva exploració<sup>xii</sup>. *Metroïd P3* no només combina aquesta experiència primigènica en 2D amb la visió subjectiva dels FPS, sinó que reinventa la relació del jugador amb l'espai a través dels controls de Wii, sumant la motricitat i les accions físiques reals a les rutines de control de la majoria de videojocs.

Mentre l'acció frenètica dels FPS convencionals es desenvolupa a partir de la combinació de botons o tecles, l'exploració espacial de *Metroïd P3* es desprèn de la cinesi d'objectes, armes i escenaris. Allò que en la tradició de la CF conforma especulacions de tecnologia-bèl·lica –de *Los acorazados terrestres* de Wells als AT-AT de *Star Wars*– es converteix en els comandaments de Wii en un viatge a l'interior dels controls de la màquina, a la seva materialitat: un pom que es prem, una vàlvula que oscil·la, una cèl·lula d'energia que se substitueix... Ens trobem per tant davant d'un gir substancial pel que respecta a la interacció del jugador amb els espais de la ficció<sup>xiii</sup>.

Per altra banda, a partir de la transformació del personatge en l'anomenada *morfoesfera* –una mena de càpsula mòbil– el jugador combina l'acció heroica més o menys convencional amb moments de pura construcció motriu. Aquests canvis en la morfologia del personatge, en el seu cos, generen una experiència en què un salt, una el·lipsi gravitatòria o un tirabuixó esdevenen ciència ficció interactiva.

Emergeix d'aquesta manera una variació de l'anomenat "ancoratge científic", que en la literatura d'anticipació constitueix el catalitzador del gènere<sup>xiv</sup>. Les descripcions tècniques, els apunts d'investigació o les fórmules físico-matemàtiques que conduïen el "salt" científic en la novel·la o el relat, són ara explorades i tocades, jugades en suma, per l'usuari. Que la trama ens porti a l'escenari d'una mina futurista deixa de ser un mer al·licient estètic, abandonant l'estatut de "decorat" per a projectar el jugador al control directe de la maquinària minera. Des de l'experimentació sobre el funcionament d'una perforadora industrial a la tactilitat dels materials extrets.

### *L'espai-document: cap a l'experiència narrativa*

Tal indagació sensorial, que malgrat les limitacions del control de moviment de Wii, obre el camí a futurs desenvolupaments, ve a completar-se durant el joc amb l'exploració visual i narrativa de l'entorn. Samus Aran, avatar de l'usuari, va equipada amb un vestit hipertecnològic que la converteix



en una mena de *cyborg* en constant evolució. A les habituals millores d'armament i defensa s'afegeixen a *Metroïd P3* progressos del visor de joc (la manera com el jugador interactua amb l'espai).

Com els marcians de Wells, l'heroïna modifica les seves habilitats a partir d'implants i mutacions: "*Se han convertido en cerebros que se ponen distintos cuerpos, según sus necesidades*"<sup>xv</sup>. Juntament amb un visor de Raigs X que permet observar i modificar l'interior de les màquines –l'interior de l'espai per tant- i un visor de control remot que possibilita el comandament de la nostra nau (mitjançant ordres com ara 'aterrar', 'bombardejar', 'grua', 'descàrrega'), tenim la principal troballa de la saga *Metroïd Prime*: l'escàner de dades.

A *Fundació*, Isaac Asimov introdueix al començament de cada capítol una entrada de tipus enciclopèdic que puntua el ritme del relat. Entre la metaficció, la narració històrica i el document científico-tècnic, aquestes entrades o definicions –extretes d'una suposada Enciclopèdia Galàctica- transporten el lector a una dimensió fascinant, la del determinisme psichistòric. Això és exactament el que ofereix de manera interactiva l'escàner de *Metroïd P3*: accés a tota una sèrie de narracions paral·leles de documentació històrico-científica que amplien la dimensió lúdica (premer el botó de l'escàner) cap a una experiència narrativa (conèixer la història d'aquest objecte o personatge).

Es tracta de petits textos que introdueixen fractures i variacions en el temps lineal, tot mencionant històries de civilitzacions perdudes, races en guerra o investigacions biotecnològiques d'alt secret. La dimensió doble –lúdico/narrativa- d'aquestes històries obre l'experiència de joc a tota una sèrie de ficcions possibles. Ficcions que es poden consultar o ignorar depenent de si el jugador s'atura o passa de llarg davant d'una zona, un enemic o una planta.

*"Cuanto más estudiábamos la conexión entre el agujero y el planeta, más evidente parecía que se trataba del mismo que había buscado la investigadora. Este mundo estaba atacando a otros, lanzando partes de sí mismo a través del cosmos. Por fin habíamos descubierto el origen de los meteoritos"*<sup>xvi</sup>.

Un fragment com aquest, que es podria desprendre de qualsevol relat de ciència ficció, ocupa a *Metroïd* l'espai d'una ficció possible, un arxiu-document que el jugador pot passar per alt, perdut entre un garbuix de ferros. Aquesta condició de possibilitat –'passar per alt'-, la seva no pertinença a una trama predeterminada, converteix l'escàner de dades en una variable de narrativa potencial.

Durant els trajectes per la vasta geografia intergalàctica del joc, l'usuari pot aturar-se a estudiar una màquina (*La energía que genera el cigüeñal se usa para abastecer a los nódulos*), analitzar un arbust (*La planta Spaikk es una especie autóctona caracterizada por sus hojas venenosas*) o grapejar un cadàver (*El soldado fue empalado por una guadaña de energía fotónica*). Però el fascinant és que un pot escollir 'no fer-ho', ignorar aquestes possibilitats de l'experiència narrativa i dedicar-se simplement a eliminar marcians, restant en la dimensió lúdica.

Tot i que aquesta idea de l'espai-document no constitueix una aportació exclusiva de l'escàner de *Metroid P3*, considerem que el joc de Nintendo ofereix una volta de cargol pel que concerneix a la confrontació d'aquestes ficcions geogràfiques, digressives si es vol, amb l'experiència exploratòria del jugador, fent possible el sorgiment d'una mena de vagabunderia pels escenaris de la ficció. Mapes, hologrames i càpsules de memòria conformen llavors un viatge silenciós per l'espai, en la crònica dels seus objectes i textures<sup>xvii</sup>.

### La ciència ficció distòpica a *Bioshock*

A diferència del gènere del conflicte intergalàctic, en la tradició literària de la ciència ficció distòpica el conflicte no emergeix entre l'home i una altra raça o planeta extraterrestre, sinó que es revela fonamentalment com un problema de l'home amb si mateix. És el cas d'obres com *Un món feliç* (A. Huxley), *1984* (G. Orwell) o *Fahrenheit 451* (R. Bradbury), on la pèrdua de llibertat de l'individu per causes polítiques, desastres naturals i/o avenços tecnològics constitueix un tema recurrent. Aquest qüestionament forma l'eix de significació d'un dels darrers hereus del tema de la ciutat distòpica en el món del videojoc: *Bioshock* (2K Games, 2007).

*Bioshock* és un videojoc del gènere *shooter* que, des de la interacció entre el lúdic i el narratiu, revela la història d'un home anomenat Jack que, després d'un accident d'avió, descobreix Rapture: una ciutat utòpica en decadència, submergida enmig de l'oceà. Andrew Ryan, el seu multimilionari fundador, controla la metròpolis mitjançant un sistema de megafonia i videopantalles. Aquesta propaganda combina la vigilància del Gran Germà d'Orwell amb els alegres anuncis sobre drogues

dels relats de Philip K. Dick<sup>xviii</sup>. Un dels missatges que ressonen de forma més reiterativa en els carrers de Rapture és el següent:

*"Andrew Ryan te hace una simple pregunta: ¿eres un hombre o un esclavo?"*

A *Bioshock*, aquesta no és únicament la pregunta que el fundador de Rapture fa als seus conciutadans –per a promoure una ciència i un art lliures de lligams ètics, polítics i comercials- sinó que és també l'interrogant que el propi videojoc planteja al seu jugador: *Ets un jugador lliure o un jugador esclau?...* Tots i cadascun dels detalls en el disseny del joc apunten, aparentment, cap a la primera alternativa: una gran llibertat d'interacció del jugador, però només per a subvertir aquesta creença ingènua en el tram final. Aquest qüestionament identitari emergeix a *Bioshock* a través de la interrelació entre l'experiència lúdica i l'experiència narrativa.

### *Llibertat-trampa*

Mentre la dimensió lúdica de *Metroid Prime 3* apuntava a digressions físiques i sensorials, deslligades de la trama principal, *Bioshock* la contraposa a una trama distòpica oculta. A més de la tradicional mecànica de joc dels *shooters*, basada en la punteria i els trets, *Bioshock* incideix especialment en dos factors: l'acció tàctica en l'ús d'augmentos genètics (anomenats plasmidis) i l'acció exploratòria en missions de recerca i recol·lecció d'objectes. Ambdues mecàniques de joc no deixen de ser, com veurem, 'miratges' d'interactivitat.

La gran varietat de plasmidis genètics disponibles a Rapture proporciona al jugador un ampli ventall de possibilitats, que sovint permeten evitar confrontacions directes amb l'enemic. Només estenent una mà el jugador pot moure objectes telepàticament, provocar incendis, desactivar radars o manipular la ment dels seus enemics. A més de saber escollir l'arma de foc més adequada en cada moment, el jugador de *Bioshock* ha de conèixer i dosificar el repertori d'aquests recursos tàctics. De tota manera, com sol passar en la narrativa distòpica, aquesta sensació de llibertat comporta una trampa. El joc exigeix el consum de dos tipus de droga per a poder utilitzar els plasmidis: l'Adam, que habilita el cos per a realitzar implants genètics, i l'Eva, una substància de "pagament per ús".

En el present del joc, la ciutat de Rapture es troba sumida en una guerra civil pel control de les drogues genètiques. Durant llargues missions d'exploració –que accentuen la il·lusió de llibertat- el

jugador es perd en els escenaris, vastos i decadents, de la metròpolis. En contrast amb el caos imperant als carrers, la propaganda oficial no deixa d'emetre alegres missatges comercials per megafonia<sup>xix</sup>.

Des d'aquesta oposició entre optimisme il·lusori i crisi real, *Bioshock* trasllada el seu jugador cap a un qüestionament de l'experiència lúdica –planificació i ús d'augmentos genètics- a partir d'indicis del món ficcional –ocultació de la crisi per la propaganda oficial. El joc va teixint un doble procés: per una banda promou un 'efecte de llibertat', però al mateix temps va insinuant un boicot en el pla narratiu (engany, propaganda, totalitarisme). En línia amb la tradició literària de la distòpia *Bioshock* acorralla l'usuari enfront d'un interrogant fonamental: què hi ha rere aquesta il·lusió de llibertat?

### *La reconstrucció de la ciutat distòpica i el jugador-marioneta*

Les possibles respostes a aquesta pregunta es presenten en el joc des de dues línies narratives fonamentals: per una banda, la reconstrucció sobre el passat del món ficcional (Rapture) i, per l'altra, el descobriment de la narració sobre el protagonista (Jack).

Pel que fa a la reconstrucció del passat de Rapture, el món ficcional està dissenyat com un trencacloques amb múltiples variants. El jugador troba, al llarg de la ciutat, nombroses gravacions amb diaris de veu de ciutadans (la majoria morts amb la irrupció de la crisi). Com que no es tracta de textos d'audició obligatòria, aquests testimonis permeten al jugador realitzar un *collage* personalitzat sobre el passat de Rapture, escollint unes cintes i deixant-ne d'altres, segons el que el títol li suggereixi. Tal com passava amb l'escàner de dades de *Metroid*, aquesta reconstrucció variable del passat emergeix com a experiència interactiva orientada a la narrativitat. A *Bioshock* aquesta narrativa potencial aprofundeix en l'aparent influència del jugador sobre el desenvolupament del joc<sup>xx</sup>.

En aquesta mateixa línia, la història d'en Jack en la *Rapture* del present no és única sinó variable, amb dos finals diferents en funció de les decisions del jugador. En la ciutat van apareixent unes nenes d'ulls vermellorsos –anomenades 'Little Sisters'- que recol·lecten Adam, la droga necessària per a implantar-se nous plasmidis. En el transcurs del joc, l'aparença infantil d'aquestes nenes-mutant provoca un greu dilema moral en el jugador: aquest ha de decidir si rescatar-les o bé fer-les servir en benefici propi, robant-los la droga. Depenent d'aquesta decisió, d'aquest qüestionament

ètic, *Bioshock* ofereix dos finals diferents. Malgrat tot, poc abans del final tots els indicis d'aparent llibertat es subverteixen en un gir argumental: el jugador havia cregut ser un 'home', poder escollir, però en el fons ha estat tan sols un 'esclau'.

Aquest gir distòpic s'havia preparat des dels primers compassos del joc, i provoca una relectura passat el desenllaç. Després de l'accident d'avió, quan el protagonista descendeix a les portes de Rapture, un home anomenat Atlas es posa en contacte amb ell mitjançant un transmissor de ràdio: amb el seu ajut en Jack podria escapar de la ciutat, però a canvi ha d'ajudar-lo a rescatar la seva família. Des d'aquest moment l'Atlas es converteix en el guia del jugador, explicant cadascuna de les missions. Tals instruccions conclouen sempre amb la mateixa pregunta: "*¿quieres?*". La reiteració d'aquest interrogant, metàfora de l'actitud lúdica, enllaça amb el dubte sobre la pròpia capacitat de decisió característica del gènere distòpic. Al mateix temps *Bioshock* qüestiona l'experiència interactiva: allò que semblava ser possibilitat era en el fons constricció narrativa.

En una escena propera al final el jugador condueix en Jack a l'habitació secreta d'Andrew Ryan. El Gran Germà de Rapture ens mira de cara, la ficció s'atura. Ryan adverteix –ja no al personatge, sinó al propi jugador– que s'està comportant com una marioneta, que no és tan amo dels seus actes com creu. La veu de l'Atlas, a través del transmissor de ràdio, sol·licita: "*Mata a Ryan de una vez, ¿quieres?*". En aquest moment el jugador perd el control del personatge i aquest assassina Andrew Ryan: la il·lusió de llibertat comença a esquarterar-se. Aquesta subversió de l'experiència interactiva mitjançant una flagrant imposició argumental –el jugador "no juga" l'assassinat de Ryan– convida a una reconsideració de tot l'anterior.

Després de la mort de Ryan, l'usuari descobreix que l'Atlas és, en el fons, un altre Gran Germà, un vell rival de Ryan que sempre havia volgut arrabassar-li el tron de la ciutat. El protagonista, el jugador per tant, ha estat manipulat des del principi... des del seu naixement. Es revela llavors que tots els records d'en Jack són falsos –inclòs l'accident d'avió– i que li foren implantats per un equip de científics com a part d'un pre-condicionament.

Aquest tipus de gir narratiu, en línia amb el *twist* final cinematogràfic, resulta relativament comú, però la seva integració a *Bioshock* suposa una volta de cargol. Ens trobem davant d'un videojoc crític amb el seu propi jugador. Una crítica que es basa en l'advertència que actuar sistemàticament sense plantejar-se "per què" podria convertir el jugador en quelcom semblant a un gos de Pavlov, condicionat a obeir i prou, a seguir la direcció que desitja el dissenyador del joc cada vegada que

sona una determinada campaneta. En el cas de *Bioshock*, aquesta campaneta es revela de forma sarcàstica: és la pregunta “¿quieres?”.

L'aparent llibertat d'interacció que s'ofereix al jugador, en contrast amb el desconeixement sobre els fils que el mouen des de dalt, ressalta al final la seva condició de jugador-marioneta. Tot plegat no deixa de ser una ironia dels dissenyadors: el sistema qüestiona l'usuari, la narrativa sembla constrènyer l'experiència lúdica. Una sola escena desmenteix tota la presumpta interactivitat del joc. Una experiència recomanable per a tot jugador que desitgi trobar videojocs que exigeixin cert raonament crític, i que evoca el pessimisme sobre la societat futura i el qüestionament identitari de la ciència ficció distòpica.

## Conclusions

Al llarg de l'article hem adoptat una determinada perspectiva d'anàlisi, fent servir els conceptes dimensió lúdica i dimensió narrativa per a englobar el conjunt de l'experiència de joc. Tradicionalment, en la teoria del videojoc se sol concebre l'experiència de joc o *gameplay* com la interactivitat emergent de les regles de joc, subjecta a una determinada intencionalitat del jugador: la resolució de problemes. De tota manera, aquí hem adoptat una doble dimensió per a analitzar aquesta experiència: per una banda, l'experiència interactiva orientada a resoldre problemes, en abstracte (lúdica); per altra banda, l'experiència interactiva orientada a descobrir o reconstruir un món ficcional subjacent (narrativa).

L'anàlisi del videojoc a través d'aquesta divisió presenta avantatges i inconvenients. Pot dificultar una visió global sobre l'experiència de joc però, a canvi, resulta de gran utilitat per a detectar relacions internes significatives en el disseny d'aquests dos àmbits de la vivència interactiva. En el nostre cas tals relacions reverteixen en l'expressió de determinats trets genèrics de la ciència ficció.

*Metroid P3*, potenciant la dimensió lúdica, apropa el jugador als aspectes materials, físics i motrius de l'univers científic, deslligant-los en certa manera de qualsevol trama estrictament narrativa. A mig camí entre aquesta digressió sensorial i el relat tradicional, tant *Metroid P3* com *Bioshock* exploren la condició de possibilitat de la narrativa interactiva, a partir de l'escàner de dades i els diaris de veu: un desenvolupament que emfatitza les variables d'exploració de l'entorn de joc, ja que supedita el

contingut de la ficció al recorregut escollit per l'usuari. En l'extrem oposat, el qüestionament de la llibertat del jugador promogut per *Bioshock* demostra fins a quin punt la dimensió narrativa pot modelar la significació de l'experiència lúdica.

Per altra banda, englobar la naturalesa múltiple i variable de la ciència ficció en una taxonomia temàtica implica també els seus riscos. En la nostra aposta per segmentar l'anàlisi en dues categories –conflicte intergalàctic i ciutat-distòpia- poden diluir-se matisos i hibridacions especialment significatius en la narrativa contemporània. Tals hibridacions ressonen en ambdós jocs: es pot parlar de *Bioshock* com a joc d'acció des de l'òptica del subgènere d'aventures o de la saga *Metroid* des del rastre distòpic d'algunes de les seves trames. No obstant, si atenem a les estructures internes dels dos videojocs, resulta indiscutible que el disseny de joc fa emergir la filiació temàtica abordada (conflicte intergalàctic a *Metroid*, futur distòpic a *Bioshock*). El tipus de quotidianitat científica present en el primer o l'èmfasi en el pessimisme crític del segon en són una prova.

Més que criticar o exaltar les troballes d'aquests videojocs, la voluntat del present article consistia a entreveure el potencial del mitjà interactiu per a representar i interpretar els universos de la ciència ficció. En aquest sentit, és possible projectar els conceptes analitzats cap a allò que considerem com un tret fonamental de la narrativa contemporània: l'abandonament de la ficció lineal en favor de sistemes ficcionals oberts. Aquesta noció de 'sistema' lliure deriva en un gir creatiu fonamental: de la construcció d'un relat que projecta un món en el procés de lectura, es passa a la planificació d'un univers ficcional del qual es desprenen múltiples relats possibles, a través d'experiències de joc diferents. Ambdues dimensions conformen el nucli de l'experiència interactiva en jocs de rol i videojocs. Tal i com es desprèn de la nostra anàlisi, en la intersecció entre ambdues perspectives creatives –món narratiu obert / construcció lineal- es juga un futur possible de la narració contemporània.

Les tensions entre la creació de sistemes narratius i relats lineals provenen en bona part de la literatura fantàstica i la ciència ficció. D'alguna manera, seria possible considerar els escriptors de ciència ficció com els primers dissenyadors de videojocs. La narrativa interactiva hereta per tant un dilema creatiu essencial: imaginar móns com a pretext per a explicar històries o imaginar històries com a pretext per a crear móns? Es tracta, com és natural, d'una oposició inexistente. En el contacte entre móns i històries se situa la plataforma d'enlairament de qualsevol ficció potencial... l'antic problema.

"Yo me atrevo a insinuar esta solución del antiguo problema: La biblioteca es ilimitada y periódica. Si un eterno viajero la atravesara en cualquier dirección, comprobaría al cabo de los siglos que los mismos volúmenes se repiten en el mismo desorden (que, repetido, sería un orden: el Orden). Mi soledad se alegra con esa elegante esperanza".

J. L. Borges, *La Biblioteca de Babel*.

## BIBLIOGRAFIA

Asimov, I. *Fundación*. Madrid: Plaza y Janés, 2003. *Relatos de robots* (comprobar edición)

Bordwell, D. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996.

Borges, J. L. *Ficciones*. Barcelona: Destino, 2003.

Bou, N. y Pérez, X. *El tiempo del héroe: épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 2000.

Bradbury, R. *Crónicas marcianas*. Barcelona: Minotauro, 2007.

Bukatman, S. *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science-fiction*. Durham: Duke University Press, 1993.

Dick, P. K. *Ubik*. Madrid: Factoría de ideas, 2000.

Dormans, J.: "On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules". En: *Game Studies*, vol. 6, 2006. En línea:  
<http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>.

Durand, G. *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus, 1982.

Gattégno, J. *La ciencia ficción*. México: Fondo de Cultura Económica, 1985.

Gibson, W. *Neuromante*. Barcelona: Minotauro, 2007.

Grodal, T. "Stories for Eye, and Muscles: Video Games, Media and Embodied Experiences" en *The Video Game Theory Reader*. New York / London: Routledge, 2003.



- Herbert, F. *Dune*. Barcelona: DeBolsillo, 2003.
- Juul, J. *Half-Real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Londres: MIT Press, 2005.
- Lahti, M. "As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games" en *The Video Game Theory Reader*. New York / London: Routledge, 2003.
- Rollings, A. y Morris, D. *Game Architecture and Design. A new edition*. Berkeley: New Riders, 2004.
- Ruiz Collantes, X. "Juegos y videojuegos: formas de vivencias narrativas". En: *L'Homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo Editorial / Universitat de Vic, 2008.
- Orwell, G. *1984*. Barcelona, Destino, 2004.
- Poole, S. *Trigger Happy*. New York: Arcade Publishing, 2000.
- Salen, K. y Zimmerman, E. *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge, Londres: MIT Press, 2005.
- Scott-Card, O. *El juego de Ender*. Barcelona: Ediciones B, 2004.
- Wells, H. G. *La Guerra de los Mundos*. Madrid: Alianza, 2005. *El nuevo acelerador* (edición a comprobar). *La máquina del tiempo y otros relatos*. Madrid: Valdemar, 2007.
- Wolf, J. P. M. "Abstraction in the Video Game" en *The Video Game Theory Reader*. New York / London: Routledge, 2003.
- Wyndham, J. *El día de los trífidos*. Barcelona: Minotauro, 2008.

## MANUEL GARIN

**L**licenciat en Comunicació Audiovisual i Llicenciat en Humanitats per la Universitat Pompeu Fabra. Actualment és becari de recerca (FPU) en el Departament de Comunicació de la mateixa universitat e imparteix docència com a professor ajudant de l'Àrea d'Ideació i Guionatge. En 2008 va presentar, dins el Doctorat Interuniversitari en Teoria, Anàlisi i Documentació Cinematogràfica, la tesina titulada *El gag visual: forma personaje, juego.*, i actualment prepara una tesi sobre les relacions entre el llenguatge audiovisual i les formes jugables. És membre del grup de recerca CINEMA (Centre d'Investigació Estètica dels Mitjans Audiovisuels) i els seus interessos d'investigació es centren en la hermenèutica audiovisual, l'anàlisi sonora, la teoria del videojoc i les formes de la narració serial.

## OLIVER PÉREZ

**P**rofessor ajudant dels Estudis de Comunicació Audiovisual i Publicitat i Relacions Públiques de la Universitat Pompeu Fabra. Llicenciat en Comunicació Audiovisual per la Universitat Pompeu Fabra. Va presentar en 2006, dins el Doctorat en Comunicació Social de la mateixa universitat, la tesina titulada *Teorías del videojuego. Una aproximación al videojuego como objeto comunicativo*, i actualment prepara una tesi sobre la significació del videojoc i els seus fonaments de disseny i anàlisi com a discurs i mitjà d'expressió. Forma part del grup de recerca UNICA (Unitat d'Investigació en Comunicació Audiovisual) i, com a investigador, el seu interès es centra en l'anàlisi textual orientat al videojoc, la ludologia i els estudis de significació, i la teoria de la narrativa audiovisual.

## NOTES

---

<sup>i</sup> Bordwell, D. *La narración en el cine de ficción* (1996: p. 37). Pérez, X. *El suspens cinematogràfic* (1999: p. 31).

<sup>ii</sup> "Science-fiction, like postmodernist fiction, is governed by the ontological dominant. Indeed, it is perhaps the ontological genre par excellence. We can think of science-fiction as postmodernism's noncanonized or "low art" double, its sister-genre, in the same sense that the popular detective thriller is modernist fiction's sister-genre." (McHale, 1987: p. 59).

<sup>iii</sup> "Pen-and-paper roleplaying games, like computer games, are in their essence rule-based simulation "engines" that facilitate playful interaction. These similarities make it possible to take some theoretical concepts and notions developed for computer games and use them to study roleplaying games" (Dormans, 2006: en línia: <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>).

<sup>iv</sup> "As Delaney and deLauretis note, the process of reading science fiction already initiates a process of dislocation which resists the totalization of meaning, and this is redoubled in the thematic or phenomenal concern with spatial orientation and exploration. A new phenomeno-logic is required by the 'qualitatively new techno-logic' which we now inhabit, and science-fiction has become a crucial cognitive tool" (Bukatman, 1993: p. 117).

<sup>v</sup> Bukatman, 1993: p.118.

<sup>vi</sup> D'ara en endavant usarem indistintament els termes "ciència ficció" i "CF".

<sup>vii</sup> En el seu llibre *La ciencia ficción* (1985: pp. 43-114), Jean Gattégno desenvolupa una classificació dels grans temes de la literatura de ciència ficció a partir de tres grups principals: "l'home i la societat", "móns aliens i extraterrestres" i "el temps". Més enllà de la tercera categoria, dedicada a les variacions en l'espai-temps –categoria que el propi Gattégno distingeix com híbrida– els temes de l'home i la societat i els 'móns

---

aliens i extraterrestres' reverteixen respectivament en els conceptes d'univers ficcional empleats en la nostra anàlisi: el futur distòpic i el conflicte intergalàctic.

<sup>viii</sup> Tal i com adverteixen Rollings i Morris (2004: p. xxvii), l'autor d'un videojoc no només dissenya l'estructura formal d'aquest sinó també l'experiència interactiva del jugador. Aquest darrer concepte és denominat *gameplay* en la teoria del videojoc. Juul (2005: p. 83 i ss.) concep la *gameplay* de forma independent a la narrativitat del videojoc, com a experiència interactiva orientada fonamentalment a la resolució de problemes o reptes del joc. Per altra banda, és possible contemplar una experiència interactiva orientada al descobriment o reconstrucció d'un món narratiu subjacent. Sobre el joc com a experiència lúdica i narrativa: Ruiz Collantes, X.: "Juegos y videojuegos: formas de vivencias narrativas". A: *L'Homo videoludens*. Vic: Eumo editorial / Universitat de Vic, 2008. En base a aquestes consideracions, en la nostra anàlisi dividirem l'experiència interactiva del jugador en dos àmbits: la dimensió lúdica i la dimensió narrativa.

<sup>ix</sup> El següent fragment d'*El juego de Ender* ofereix un exemple del canvi d'òptica que caracteritza aquesta quotidianitat del viatge intergalàctic, a través del qüestionament del planeta Terra com a centre de la ficció: "*No se dio cuenta de su significado entonces. Más adelante se acordaría sin embargo que había sido antes de dejar la Tierra cuando la vio por primera vez como un planeta más, como cualquier otro, no especialmente suyo*" (Scott Card, 2004: p. 16)

<sup>x</sup> "*This aesthetics of repetition is based on the sequence: first unfamiliarity and challenge, then mastery, and finally automation*". Sobre la importància de la repetició de les accions lúdiques en l'experiència de joc veure: Grodal, Torben "Stories for Eye, and Muscles: Video Games, Media and Embodied Experiences" a *The Video Game Theory Reader*. New York / London, Routledge, 2003.

<sup>xi</sup> Aquesta deriva del jugador/lector es relaciona amb una idea de Bukatman sobre la CF: "*Constant action and 'busyness' replace the gravity with grounds and orients the movement of the lived-body with a purely spectacular, kinetically exciting, and often dizzying, sense of bodily freedom (and freedom from the body)*" (Bukatman, 1993, p. 108). En la mateixa línia, des de la teoria del videojoc: Poole S. *Trigger Happy* (2000, p. 24).

<sup>xii</sup> Sobre l'espai abstracte i les relacions entre visualitat, representació i realisme en el videojoc primitiu: Wolf, Mark J. P. "Abstraction in the Video Game". En: *The Video Game Theory Reader*. New York / London, Routledge, 2003.

<sup>xiii</sup> Més enllà de la qualitat tàctil que caracteritza els comandaments i teclats tradicionals, la consola Nintendo Wii planteja la necessitat d'interpretar l'experiència interactiva a partir d'una taxonomia de les accions motrius del jugador i de les repercussions de la mateixa en la construcció d'imaginariis audiovisuals. D'especial interès resulten al respecte les ressonàncies d'aquest mode de joc marcadament físic amb les teories reflexològiques de Becherev que, en el context de l'hermenèutica simbòlica, fonamenten el sentit dels moviments i accions de l'heroi: Durand, G. *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus, 1982, i Bou, N., Pérez, X. *El tiempo del héroe: épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 2000.

<sup>xiv</sup> En línia amb els anomenats 'efectes de realitat' presents en la narrativa literària, Jean Gattégno identifica l'ancoratge científic –els passatges dedicats a l'explicació documental i tècnica- com el tret diferencial de la ciència ficció, desmarcant a més l'especificitat del gènere respecte a la literatura fantàstica: "*...donde Poe presenta el misterio insondable (por ejemplo, la aparición de la muerte en La caída de la casa Usher), Julio Verne lo explica: en El castillo de los Cárpatos, el fonógrafo y una forma primitiva de cinematógrafo disipan cualquier creencia en los aparecidos*". (Gattégno, 1985, p. 13).

<sup>xv</sup> Wells, H. G. *La guerra de los mundos*. Madrid: Alianza, 2005 (p. 169). Tals interaccions cos-màquina conformen un dels nuclis d'anàlisi més fèrtils de la teoria del videojoc: "*Desire for a cybernetic relation with the computer –and the related desire to cross the boundary that separates our real from the computer's imaginary world [...] We may be toying with the body when we play, but we remain flesh as we become machines*" (Lahti, M.; "As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games" a *The Videogame Theory Reader*. Routledge, New York, 2003. P. 169).

<sup>xvi</sup> Aquest i els següents fragments pertanyen a textos apareguts en el propi videojoc (*Metroid Prime 3: Corruption*, Retro Studios, 2007).

<sup>xvii</sup> La novel·la *El juego de Ender* incideix específicament en la tensió entre dimensió lúdica i dimensió narrativa, a través de les relacions del protagonista amb una sèrie de videojocs que regulen el seu procés de maduració intel·lectual i el seu entrenament. Entre els passatges dedicats a tals jocs es revela la preferència del jugador pels espais digressius de la ficció, mitjançant el boicot als objectius marcats en benefici d'una obertura a l'exploració de l'espai ficcional: "*Ninguno de aquellos juegos parecía interesante, pero de todos*

---

modos jugó a uno, un juego de animación diseñado para los reclutas. Aburrido, ignoraba los objetivos del juego y utilizaba la pequeña figura del jugador, un oso, para explorar el escenario animado que le rodeaba" (Scott-Card, 2004, p. 194)

<sup>xviii</sup> Trobem una interessant ressonància entre la reiteració dels missatges de propaganda política a la ciutat d'Orwell (1984) i la recurrència dels missatges de publicitat comercial a les metròpolis de Philip K. Dick (que encapçalen cadascun dels capítols a *Ubik*). Per exemple:

- "¡Camaradas! (...) El nivel de vida se ha elevado en veinte por ciento sobre el del año pasado. Esta mañana ha habido en toda Oceanía incontables manifestaciones espontáneas; los trabajadores salieron de las fábricas y de las oficinas y desfilaron, con banderas desplegadas, por las calles de cada ciudad, proclamando su gratitud al Gran Hermano por la nueva y feliz vida que su sabia dirección nos permite disfrutar. He aquí las cifras completas..." (Orwell, 2004, p. 65).

- "Ubik Instantáneo tiene el rico aroma del café recién molido. Cuando lo pruebe, su marido dirá: 'Cristo, Rally, pensaba que nuestro café era pse pse, pero ahora... ¡hmm!'... Inofensivo si se toma de acuerdo con las instrucciones." (K. Dick, 2000: p. 23).

A *Bioshock*, la megafonia de Rapture alterna entre ambdós tipus de missatges persuasius recurrents: la propaganda política d'Andrew Ryan, el Gran Germà de la ciutat, i la publicitat comercial, especialment relativa a evolucionis genètiques i drogues de consum massiu.

<sup>xix</sup> "¿Qué te pasa, Frank? / Es esta débil cabellera, Jim. Cada día pierdo más y más pelo. / Amigo, recuerda que el problema no está en tu pelo, ¡sino en tus genes! / Ya, pero mi novia dice que esa droga "splicer" no es segura... / Tonterías, compruébalo por ti mismo: en Horizontes Genéticos puedes tomar una prueba gratuita de "Fresh Hair". "Fresh Hair" te dará una nueva y fuerte cabellera en un santiamén, ¡y es un método cien por cien seguro! / ¿Una nueva cabellera? ¿Y es cien por cien seguro? Jim, ¡creo que es el momento de probar "Fresh Hair"! (Fragment del videojoc *Bioshock*)

<sup>xx</sup> Aquest collage variable i mancat de centre fix sobre Rapture entronca amb el ciberespai d'obres distòpiques com *Neuromante*. Tal com assenyala Bukatman (1993: p. 126), la dissolució de distàncies temporals en el ciberespai o espai electrònic comporta un "descentrament". Aquesta idea d'espai descentrat està molt present en la representació postmoderna de la ciutat, i especialment, segons Bukatman, en les visions distòpiques sobre la ciutat de la ciència ficció contemporània.